

平成 27 年度 文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

マンガ職域プロジェクト(2)

マンガを目指す高校生への就学・就業の 進路ガイダンス実施評価・利用ガイド

報告書

附) ◆高校生への就学・就業の進路ガイダンスの実証評価報告書

◆高知県「まんが甲子園」での高校生向けデジタル作画カリキュラム普及実施結果
報告書

◆マンガのプロを目指す高校生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス
実施結果報告書

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム

代表機関: 学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンス 実施評価・利用ガイド

はじめに：マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンス実施評価・利用ガイドについて

高等学校から高等教育まで一貫した職業教育のカリキュラム整備等が求められている時代だが、マンガ分野では、マンガ専門の高等学校は数少なく、多くは正規課程の職業教育や美術教育の授業ではなく、課外の部・サークル活動などで取り組まれている。

しかし、そのすそ野は広く、本事業にも参加した高知県で開催されるマンガを目指す高校生対象の「まんが甲子園」は24回目の開催を迎え、全国約6600校の高等学校から375校が参加している。

しかし、マンガの分野に就学・就業を希望する高校生の多くは、どのようにマンガ分野の仕事についてらよいか、そのためにどのような学校で何を学べばよいか、指導が受けられていないと考えられる。どのようにマンガ分野の仕事についてらよいか、そのためにどのような学校で何を学べばよいかという高校生向けの情報は、特に東京以外の地域で不足しており、学校選択や、就業時のミスマッチが起きている。

マンガのデジタル化により今後は、作画のデジタル化のみならず、作品のオンラインでの送稿や、デジタル配信を可能にし、今後は、地方からも高校生の進路希望やポートフォリオに対して、進路ガイダンスが得られるようなオンラインの仕組みによる適切な進路選択が求められている。

以上のような点から、当事業では、マンガの分野に就学・就業を希望する高校生向けにデジタル作画の講座を試行するとともに、オンラインで個人の進路希望やポートフォリオを提示できる仕組みを開発・試行し、マンガの学習システムの一環として就学・就業等の進路ガイダンスの提供を受けられる仕組みを実証した。

高知県「まんが甲子園」での高校生向けデジタル作画カリキュラム普及実施

デジタル作画講習会

開催期日：8月2日 13:00～14:00、15:00～16:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F 第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

参加者人数： 13:00～14:00 16名

15:00～16:00 16名（当日自由参加のため、参加者名簿なし）

【出張展開参加者】

日本工学院専門学校：佐藤 充、臺野 興憲、植木 隆文、村上 信一、山田 香織

事務局：小野打 恵、丁 微思、森永祐一郎、清水 郁郎

この仕組みについては、昨年度、本事業からの自立事業として実施されたオンラインでの学生作品評価システム、「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」の仕組みを活用して、実証した。

さらに、「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」参加高等学校生・教員が参加し、漫画家等からマンガの創作力と進路について講評を受ける「マンガのプロを目指す高校生・専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス」を開催、学生作品評価から指導、就業ガイダンスに結び付ける試みを行った。

「マンガのプロを目指す高校生・専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス」

開催期日：2016 年 2 月 13 日(土)14:00-17:00

会場：Monkey Gallery

指導漫画家等：高橋陽一(漫画家)・山田ゴロ(漫画家)・他編集社等

講評参加高等学校・教員・高校生：3 校 11 名

参加者募集：マンガ専門の専門学校・大学 94 校、マンガを教える高等学校 26 校、合計 120 校（デジタルマンガ キャンパス・マッチ参加校）、出版社編集部 36 件に案内

この仕組みによって、マンガの分野に就学・就業を希望する高校生の多くが、どのようにマンガ分野の仕事についたらよいか、そのためにどのような学校で何を学べばよいか、指導を受けることができ、高等学校から高等教育まで一貫したマンガの職業教育に有効に機能すると考えられる。マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンス実施評価・利用ガイドを実現し、高等学校からマンガ専門の高等教育機関、マンガの産業界の間でデジタル作画普及の好循環系を築いていきたい。

◆マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンスの実証評価報告書

(1) マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンスをオンラインで提示できる仕組み

マンガの分野に就学・就業を希望する高校生がオンラインで個人の進路希望やポートフォリオを提示し、就学・就業の進路ガイダンスがうけられる仕組みについては、昨年度、本事業からの自立事業として実施されたオンラインでの学生作品評価システム、「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」の仕組みを活用した。

高等学校、高校生の参加については、マンガを目指す高校生対象の「まんが甲子園」を開催する高知県に、当事業の委員として参加いただき、告知の協力を得て、全国約 6600 校の高等学校に呼びかけ、26 校の参加を得た。

【「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」の仕組み】

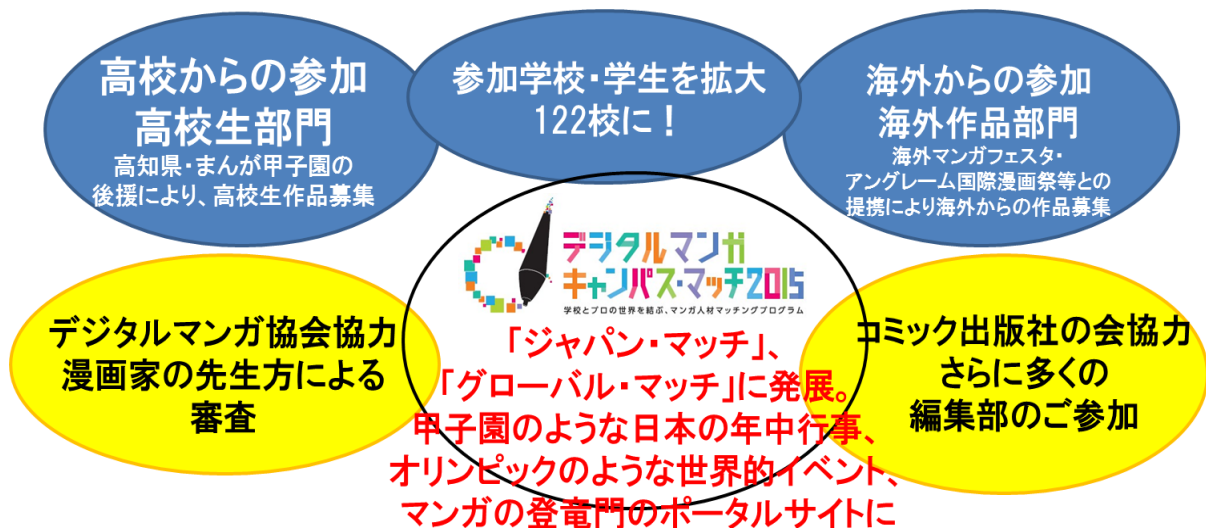
デジタルマンガ キャンパスマッチ2015の開催展開

マンガを学ぶ日本と世界から、雑誌へ スマホへ タブレットへ そしてまだ見ぬ新たなメディアへ。

未来の漫画家とマンガ・クリエイターを今年も大募集します。

大学院・大学・専門学校は、7月中旬より参加学校登録受付開始。9月1日㊦作品応募開始→11月15日㊦作品応募〆切。

高校生作品は、9月より参加学校登録受付開始。10月から作品応募開始→11月中旬作品応募〆切。



【昨年度開催「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2014」の成果】

開催実績：

マンガのデジタル化によって、その世界が大きく広がり、変化しています。

日本のマンガは、平成24年度から始まった文部科学省の事業においても成長産業とされ、デジタル作画の学習システムの開発・普及など、産学官連携で人材の育成が期待される分野です。

「デジタルマンガ キャンパスマッチ2014」(主催：デジタルマンガ キャンパスマッチ2014実行委員会・実行委員長 中村伊知哉 (慶應義塾大学大学院教授))は、文部科学省事業の産学官連携の体制をもとに、漫画家や出版社、関連産業と、マンガの学校が協力して、学校・学生と、プロのビジネスをマッチングする、ビジネスマッチングのプログラムとして、昨年9月開催を発表しました。

2014年の初開催には、71のマンガの学校が参加、マンガの未来を目指す学生の作品を募集。

12月末の〆切までに合計約1350作品の応募をいただきました。

(デジタルマンガ部門約400作品、イラスト部門932作品、未来のマンガ部門11作品)

これらの作品から、デジタルマンガ協会の協力により、里中満智子先生他、漫画家の先生が審査し、大賞等の賞を選考。

(デジタルマンガ大賞1作品、奨励賞4作品、ちばてつや先生の文化功労賞受賞を記念した「ちばてつや特別賞」1作品)

コミック出版社の会の協力により、10社32編集部が参加し、作品を推薦。

6社の協賛企業が参加し、それぞれの観点から作品を審査、協賛社賞を選考しました。

3月3日(火)、協賛社である大日本印刷株式会社のドットDNPでの開催した表彰式で、デジタルマンガ大賞、奨励賞、「ちばてつや特別賞」、協賛の6社それぞれの協賛社賞、出版社編集部による推薦作品を発表しました。

また、同月4日(水)より同会場で17日(火)まで、受賞・推薦作品展示会を開催いたしました。

主催：デジタルマンガ キャンパス・マッチ2014実行委員会

審査員：里中満智子・犬木加奈子・倉田よしみ・つだゆみ・山田ゴロ

協力：デジタルマンガ協会 / コミック出版社の会

参加作品：合計約1350作品

デジタルマンガ部門：約400作品

ストーリーマンガ、1コママンガ、4コママンガ、サイレントマンガ等、デジタル技術を活用して制作されたマンガ作品。

イラスト・キャラクター部門：932作品

子どもがコミュニケーションしたくなるハートフル・キャラクター、未来のヒーロー・ヒロイン(※協賛社ご希望のテーマ設定)

他、デジタルで制作されたイラスト作品。

未来のマンガ部門：11作品

動く(モーション)、反応する(インタラクティブ)、音が出る(サウンド)など、デジタルならではの新たな表現のマンガ作品。

推薦参加出版社編集部(合計33編集部)

■秋田書店：少年チャンピオン/ヤングチャンピオン/プリンセス ■KADOKAWA：Comic Walker/コミックジーン/フラッパー/中経出版/アライブ

■講談社：少年シリウス/ARIA ■小学館：少年サンデー/ビッグコミックスピリッツ/Sho-Comi

■集英社：マーガレット/別冊マーガレット/BOOKストア!/ヤングジャンプとなりのヤングジャンプ/少年ジャンプ+/ジャンプスクエア

■少年画報社：ヤングキング/ヤングキングアワーズ/ネコパンチ ■日本文芸社：漫画ゴラク/コミックヘヴン ■白泉社：花とゆめ/LaLa

■双葉社：漫画アクション/月刊アクション/月刊まんがタウン/コミックハイ! ■芳文社：まんがタイム/まんがタイムきらら

参加学校(合計71校)：

秋田経理情報専門学校/アミューズメントメディア総合学院 大阪校/アミューズメントメディア総合学院 東京校/

宇都宮アート&スポーツ専門学校/宇都宮メディア・アーツ専門学校/大阪アニメーションカレッジ専門学校/

大阪アニメーションスクール専門学校/大阪エンタテインメントデザイン専門学校/大阪コミュニケーションアート専門学校/

大阪総合デザイン専門学校/大阪デザイナー専門学校/太田情報商科専門学校/大原情報ビジネス専門学校/

河原デザイン・アート専門学校/専門学校九州デザイナー学院/国際アート&デザイン専門学校/国際情報ビジネス専門学校/

学校法人龍馬学園 国際デザイン・ビューティカレッジ/札幌放送芸術専門学校/専門学校札幌マンガ・アニメ学院/

静岡デザイン専門学校/仙台コミュニケーションアート専門学校/仙台デザイン専門学校/専門学校千葉デザイナー学院/

中国デザイン専門学校/専門学校デジタルアーツ仙台/東京アニメーションカレッジ専門学校/東京アニメーター学院/東京工学院専門学校/

東京コミュニケーションアート専門学校/専門学校東京デザイナー学院/東京デザイン専門学校/東放学園映画専門学校/

東北電子専門学校/トライデントデザイン専門学校/名古屋コミュニケーションアート専門学校/専門学校 名古屋デザイナー学院/

日本アニメ・マンガ専門学校/日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校/日本総合ビジネス専門学校/

専門学校日本デザイナー学院/専門学校日本デザイナー学院九州校/専門学校日本デザイナー芸術学院仙台北校/日本デザイン専門学校/

日本電子専門学校/専門学校日本マンガ芸術学院/日本マンガ塾/総合学園ヒューマンアカデミー/福岡デザインコミュニケーション専門学校/

町田・デザイン専門学校/盛岡情報ビジネス専門学校/吉田学園情報ビジネス専門学校/代々木アニメーション学院 札幌校/

代々木アニメーション学院 仙台北校/代々木アニメーション学院 大宮校/代々木アニメーション学院 東京校/

代々木アニメーション学院 名古屋校/代々木アニメーション学院 大阪校/代々木アニメーション学院 金沢校/

代々木アニメーション学院 広島校/代々木アニメーション学院 福岡校/専門学校ルネサンス・デザイン アカデミー/

専修学校インターナショナルデザインアカデミー/専修学校 国際電子ビジネス専門学校/

大阪芸術大学/京都精華大学/宝塚大学/東京工科大学/東京工芸大学/文星芸術大学

【今年度開催「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2015」の成果】

今年度の高等学校、高校生の参加については、マンガを目指す高校生対象の「まんが甲子園」を開催する高知県に、当事業の委員として参加いただき、告知の協力を得て、全国約 6600 校の高等学校に呼びかけ、26 校の参加を得た。

2年目の開催となりました「デジタルマンガ キャンパスマッチ2015」(主催:デジタルマンガ キャンパス・マッチ実行委員会(実行委員長:中村伊知哉(慶應義塾大学大学院教授))は、文部科学省事業のマンガ人材養成産学官連携の体制をもとに、漫画家や出版社、関連産業と、全国、海外のマンガの学校が協力し、学校から学生の作品の募集、表彰・作品推薦を通じて、マンガのビジネスに新たな人材を登用する、ビジネスマッチングのプログラムとして開催しました。

【開催体制】

- ◆主催:デジタルマンガ キャンパスマッチ実行委員会(実行委員長:中村伊知哉(慶應義塾大学大学院教授))
- ◆後援:高知県 ◆協力:デジタルマンガ協会、コミック出版社の会
- ◆作品応募参加:大学・専門学校等マンガの高等教育機関に加え、募集対象を高校や海外にも拡大
国内大学・専門学校:94校
国内高等学校:26校(まんが甲子園を開催する高知県後援)
海外参加:中国1校、フランス1校
合計122校が参加
- ◆推薦参加編集部:12社36編集部(コミック出版社の会協力)
- ◆審査員:里中満智子先生、犬木加奈子先生、倉田よしみ先生、つだゆみ先生、山田ゴロ先生(デジタルマンガ協会協力)
- ◆協賛社:イーブックイニシアティブジャパン、セルシス、大日本印刷、デジタルカタブルト、電通オンデマンドグラフィック、フィールズ、ブックテーブル、ブックライブ、ワコム ◆運営事務局:ヒューマンメディア・電通

【応募作品】

ストーリーマンガ264作品・4コママンガ46作品・1コママンガ34作品・ギャグマンガ44作品・イラスト1328作品・
未来のマンガ3作品・クラスTシャツ10作品
合計2064作品(昨年11月15日作品応募締め切り)

【審査】

1月16日、里中満智子先生、犬木加奈子先生、倉田よしみ先生、つだゆみ先生、山田ゴロ先生のご参加により大賞・ちばてつや特別賞・優秀賞・奨励賞の選考を行いました。
事務局による予備審査で受賞候補となった作品を、各先生方に事前に個人選考いただき、その結果を集計、審査会では合議をいただきました。
その結果、受賞対象となった作品が未発表であること、著作権侵害がないことを確認し、下記の受賞作品が決定しました。

【参加高等学校26校】

愛知県立瀬戸北総合高等学校/愛知県立名古屋豊学校/青山高等学校/大阪情報コンピュータ高等専修学校/大阪YMCA国際専門学校 高等課程/沖縄県立美来工科高等学校/神奈川県立足柄高等学校/京都府立西舞鶴高等学校/クラーク記念国際高等学校 札幌大通キャンパス/国際アート&デザイン専門学校 高等課程/国際基督教大学高等学校/埼玉県立浦和東高等学校/樟蔭高等学校/庄内総合高等学校/西南学院高等学校 全日制普通科/千葉県立安房拓心高等学校/東放学園高等専修学校/常葉学園菊川高校/長崎県立桜が丘特別支援学校/長野県長野工業高等学校/沼津中央高等学校/浜松市立高等学校/鳳凰高等学校/山形県立鶴岡工業高等学校/山梨県立富士河口湖高校/四日市商業高等学校/

【参加出版社編集部：12出版社/合計36編集部】

秋田書店：別冊少年チャンピオン/ヤングチャンピオン/プリンセス
KADOKAWA：ComicWalker/ジーン/キトラ/フラッパー/コミックアライブ/ドラゴンエイジ
講談社：別冊マガジン/マガジンエッジ
集英社：マーガレット/マーガレットBOOKストア!/ヤングジャンプ/となりのヤングジャンプ/ジャンプSQ.
小学館：少年サンデー/ビッグコミックスピリッツ/Sho-Comi
少年画報社：ヤングキング/ヤングキングアワーズ/ねこばんち
竹書房：まんがらいふストーリー/キスカ
日本文芸社：漫画ゴラク/コミックヘヴン
白泉社：花とゆめ/LaLa
双葉社：漫画アクション/月刊アクション/まんがタウン
芳文社：まんがタイム/まんがタイムキララ
リイド社：コミック乱/コミック乱ツインズ/戦国武将列伝/トーチWeb

【評価参加企業9社】

イーブックイニシアティブジャパン、セルシス、大日本印刷、
デジタルカタパルト、電通オンデマンドグラフィック、フィールズ、
ブックテーブル、ブックライブ、ワコム

【評価の漫画家5名】

：里中満智子・犬木加奈子・倉田よしみ・つだゆみ・山田ゴロ

【募集部門】

デジタルマンガ部門：ストーリーマンガ、ギャグマンガ、1コママンガ、4コママンガ
デジタル技術を活用して制作されたマンガ作品。
イラスト部門：デジタル技術を活用して制作されたイラスト作品。
キャラクター部門：未来のヒーロー・ヒロイン他、デジタルで制作されたイラスト作品。
未来のマンガ部門：動く（モーション）、反応する（インタラクティブ）、音が出る（サウンド）など、
デジタルならではの新たな表現のマンガ作品。
クラスTシャツ部門：クラスTシャツ用キャラクター・イラスト部門。

- (2) マンガを目指す高校生への就学・就業の進路ガイダンスをオンラインで提示できる
仕組としての評価

【高校生作品と出版社編集部の評価・マッチング】

① 編集部推薦

出版社編集部が各 1 部門 1 作品内評価し、推薦

出版社	編集部	作品タイトル	ペンネーム	学校名	学科名
竹書房	キスカ	対なるは贗物の片翼	紙城 亮	東放学園高等専修学校	芸術科 2 年
芳文社	まんが タイムキララ	レキオの料理人	長浜カナ子	専修学校インターナショナル デザインアカデミー	マンガ科 2 年

② 編集部マッチング希望

出版社編集部推薦作品以外にもマッチングを希望

作品タイトル	ペンネーム	出身校	学科名	出版社	編集部
あたたかいもの	坂本萌(18歳 男性)	クラーク記念国際高等学校 札幌大通キャンパス	普通科 3年	集英社	マーガレットBOOKストア!
対なるは贗物の 片翼 朝顔の約束	紙城 亮(17歳 女性)	東放学園高等専修学校	芸術科 2年	KADOKAWA	キトラ
				小学館	ビッグコミックスピリッツ
				竹書房	キスカ
内緒でゲーム	池田 彩乃	東放学園高等専修学校	芸術科 2年	小学館	Sho-Comi

【高校生作品と漫画関連企業の評価・マッチング】

協賛社賞の受賞作品

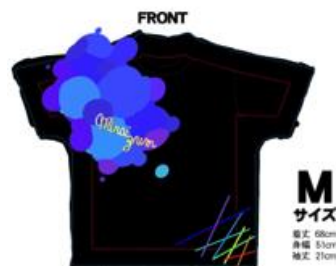
協賛社賞	タイトル/部門	ペンネーム	学校名	学科名
キャンパス ファクトリー賞	ミライズム (クラスTシャツ)	Rina	沖縄県立美来工科 高等学校	コンピュータデザイン 科 2年

【協賛社評価】

キャンパスファクトリー賞

- ・部門：クラスTシャツ部門
- ・作品名「ミライズム」
- ・作者名：Rina（沖縄県立美来工科高等学校
コンピュータデザイン科 2年）
- ・協賛社選考コメント：

Tシャツのデザインは難しい。
かっこ良ければ良いというわけでもなく
どこか風通しの良いデザインの方が着る人が
自由になれる。そう感じました。



今回選ばせていただいたデザインはTシャツというシンプルな媒体にも関わらず、抽象的でグラフィカルな表現が目を引きました。

また色や文字の作り方にもこだわりが感じられ、加点ポイントになりました。

しかし、この作品を選ばせていただいた一番の理由は
直感で着てみたいと思わせてくれたからです。

◆高知県「まんが甲子園」での高校生向けデジタル作画カリキュラム普及実施結果報告書

地域からの就学・就業ニーズに対応する学習成果の評価の仕組み開発・普及プロジェクト「高知まんが甲子園」における展開

第24回全国高等学校漫画選手権大会

開催期日：2015年8月1日(土)～8月2日(日)

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 8月1日(土) 09:30～18:00

8月2日(日) 09:00～18:00

【出張展開参加者】

日本工学院専門学校：佐藤 充、臺野 興憲、植木 隆文、村上 信一、山田 香織

事務局：小野打 恵、丁 微思、森永祐一郎、清水 郁郎

まんが王国・土佐が誇る 高校ペン児の 真夏の祭典!

24 回目を迎えた「全国高等学校漫画選手権大会(まんが甲子園)」は、「まんが王国・土佐」の誇る夏の一大イベントです。

今年の「まんが甲子園」は、第12回大会以来、12年ぶりに350校を超える357校から応募があり、その中から厳しい予選審査を勝ち抜いた30校が真夏の高知に集結し、日本を目標して熱い戦いを繰り広げます。

また今年は、ゲスト審査員として「GTO」の作者である藤沢とおる先生と「こっちむいて!みい子」の作者であるおのえりこ先生にご参加いただいております。

そして、毎年恒例となりました、出版社の編集部がスカウトマンを派遣して、才能溢れるペン児を発掘するスカウト制度と、漫画家を志す方の持ち込み作品に対しアドバイスを行う出張編集部の開設を今年も行います。

さらに、高知市中心商店街「ひろめ市場」で敗者復活戦作品の一般投票の実施や、美少女アイドルユニット「elfin」を迎えてのイベント、その他キャラクターの塗り方講座やデジタル作画セミナーなど、子どもから大人まで楽しめる企画が盛りだくさんです。

まんがづくしの2日間をどうぞ、お楽しみください。

本選大会出場30校紹介

北海道・東北ブロック
 【北海道】北海道札幌北陵高等学校
 【青森県】青森県立弘前実業高等学校
 【岩手県】岩手県立平舘高等学校

近畿ブロック
 【京都府】京都芸術高等学校
 【京都府】京都精華女子高等学校
 【京都府】京都文教高等学校

中国ブロック
 【鳥取県】鳥取県立米子東高等学校
 【岡山県】岡山県立備前緑陽高等学校

九州・沖縄ブロック
 【福岡県】真光館高等学校
 【佐賀県】佐賀県立有田工業高等学校

関東ブロック
 【栃木県】栃木県立小山西高等学校
 【群馬県】群馬県立高崎東高等学校
 【埼玉県】埼玉県立いずみ高等学校
 【埼玉県】埼玉県立草加東高等学校
 【千葉県】渋谷教育学園 幕張高等学校
 【東京都】国本学園 国本女子高等学校
 【東京都】女子美術大学付属高等学校
 【東京都】多摩大学附属聖ヶ丘高等学校
 【東京都】東京学芸大学附属国際中等教育学校
 【神奈川県】神奈川県立希望ヶ丘高等学校
 【神奈川県】関東学院中学校高等学校

中部ブロック
 【岐阜県】多治見西高等学校
 【愛知県】愛知県立豊明高等学校
 【愛知県】愛知県立明和高等学校
 【愛知県】名古屋立工業高等学校
 【三重県】三重県立みえ夢学園高等学校

四国ブロック
 【愛媛県】愛媛県立松山東高等学校
 【高知県】高知県立窪川高等学校
 【高知県】高知県立中村高等学校
 【高知県】土佐高等学校

予選テーマ 「ありのままの」ハラスメント
 予選では、この2つのテーマのいずれかに沿った作品を募集しました。

まんが甲子園のしくみ
 今年は全国から357校が応募。その中から予選審査で本選出場30校が選抜されました。
 2日間の本選大会では、第一次競技、敗者復活戦、決勝戦が行われ、最優秀賞などが決定されます。

30校で第一次競技
第一次競技通過15校
15校で敗者復活戦
敗者復活戦通過5校
20校で決勝戦
最優秀賞
 第2位、第3位
 審査委員長賞
 まんが王国・土佐推進協議会会長賞
 三菱電機賞、全日空賞
 高知県市町村振興協会賞
 高知県高等学校文化連盟会長賞

(1) ブース出展

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業として出展

開催期日：8月1日(土) 09:30～18:00、8月2日(日) 09:00～18:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F 文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業ブース

(2) デジタル作画相談会

開催期日：8月1日 15:30～17:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F 第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

(3) デジタル作画講習会

開催期日：8月2日 13:00～14:00、15:00～16:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F 第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

(1) ブース出展

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業として出展

開催期日：8月1日（土）09:30～18:00、8月2日（日）09:00～18:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業ブース

実施内容：

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映ブース出展
- ・デジタル作画体験コーナー
(デジタル作画ソフト+PC・タブレット：セルシス・ワコム協力)



(2) デジタル作画相談会

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ職域プロジェクト(2)事業

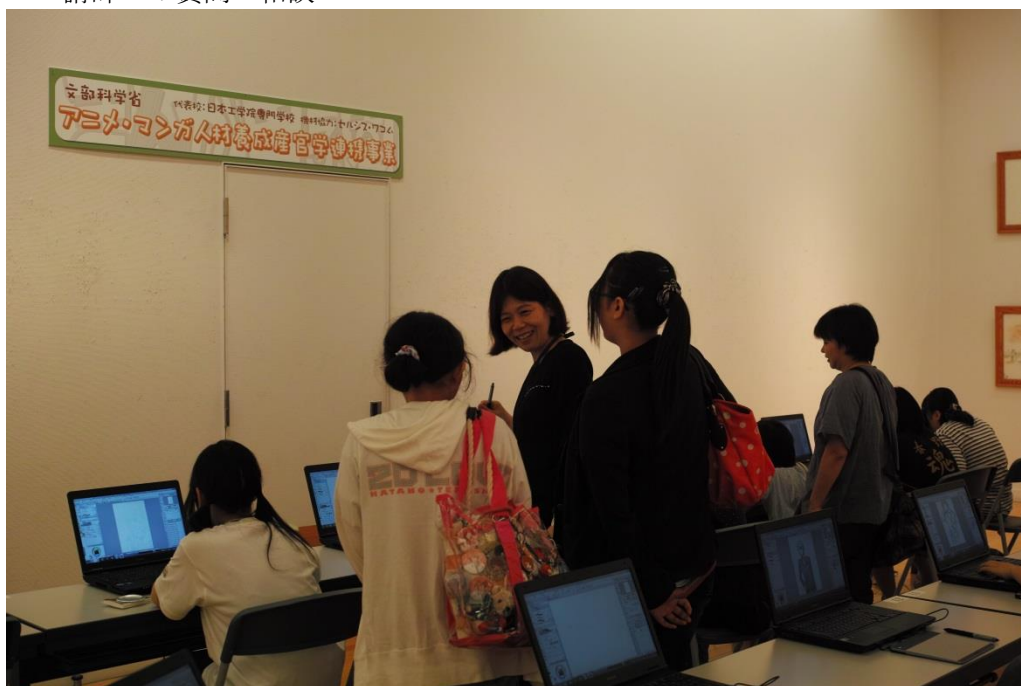
開催期日：8月1日 15:30～17:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F

第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

実施内容：

- ・デジタル作画体験
- ・講師への質問・相談



(3) デジタル作画講習会

開催期日：8月2日 13:00～14:00、15:00～16:00

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F 第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

参加者人数： 13:00～14:00 16名

15:00～16:00 16名

(当日自由参加のため、参加者名簿なし)

実施内容：

マンガ甲子園デ内 ジタルコミック講習会練習内容

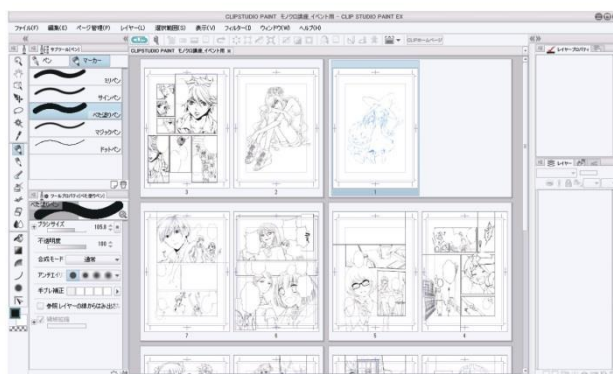
■アプリケーション：CLIPSTUDIO PAINT EX

練習用のデータを容易し、講師の解説に沿って作業。

下描きのデータを用意することで、その場ですぐには絵を描けない、という受講者も一緒に作業できるように工夫した。

もちろん、好きな絵を好きに描くことも自由。

解説後、講師は受講者を回って個別指導。



■練習 1：「ペン入れ」

■ペンタブレットの使い方

ペンの持ち方、ペンについているボタンの意味と使い方、ペンの運び方、クリック、ダブルクリックの仕方 など

●主な使用ツール：

「ペン」「鉛筆」＝線を描くツール

「消しゴム」＝線を消すツール

●主な使用パレット：

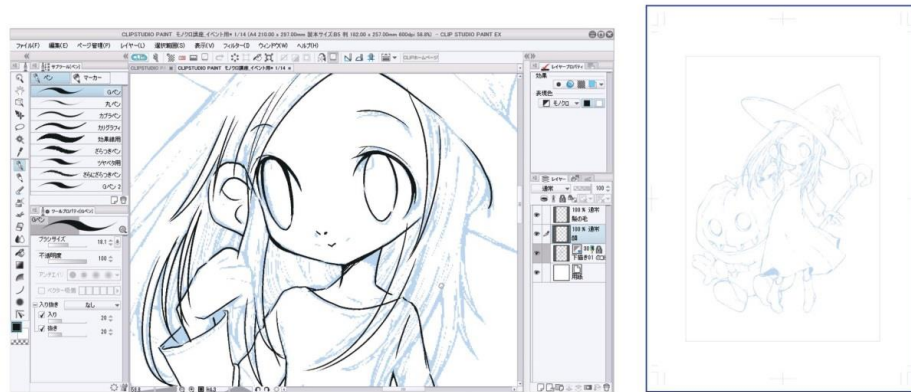
「ツールパレット」「サブツールパレット」＝線を描くツール（道具）の種類と選び方、ツールによる描き味の違い

「黒」の選び方、

「ツールオプションパレット」＝サイズ（太さ）の変え方、入り抜き（描き始めと描き終わりを細くする）などの設定方法

「レイヤーパレット」＝レイヤーの意味と使い方、新規レイヤーの作り方

■主な操作 ：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「左右反転表示」「取り消し」「やり直し」など



ペンタブレットという機材があることを知っている高校生は多いが、使ってみる機会がほとんどないということで、興味津々という感じだった。初めてペンタブレットを使った、と言う高校生の多くは、描きにくそうにしながらも、目を輝かせていた。初めて使う、とはいえ、鉛筆で描くのに比べて少し描きにくい、くらいの感覚で描いている。既存のマンガ家は付けペンで描くことに慣れすぎているので、ペンタブレットに対する違和感が大きいが、高校生の方は、デジタルに対する抵抗が少なく、むしろ自由に絵を描いている。

■「トーンワーク」練習

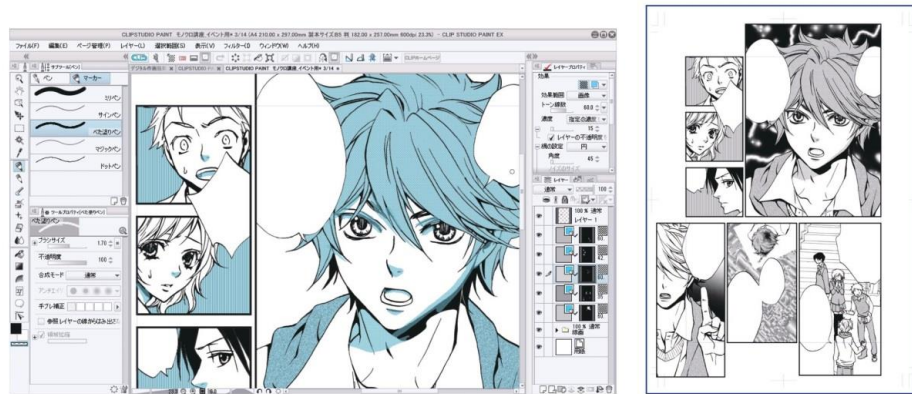
●主な使用ツール：

「マーカー」＝トーンを描いたり消したりするツール 「塗りつぶし」＝線で閉じられた範囲を塗りつぶすツール
「スポイト」＝「ctrl」キーを押してスポイトツールに持ち替えて「黒」と「透明」を取得する

●主な使用パレット：

「ツールパレット」「サブツールパレット」＝塗りつぶしをするツール（道具）の種類と使い分け
色の設定の仕方、「黒」と「透明」の使い分け
「ツールオプションパレット」＝「塗りつぶし」ツール＞「隣接」「複数参照」の使い分け
「レイヤーパレット」＝トーンレイヤーの作り方、「レイヤーマスク」の意味

●主な操作 ：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「取り消し」「やり直し」など



ほとんどの受講者が、解説に沿って作業することができた。

手描き作業でトーンを貼る場合、初心者は、30分では1、2箇所貼る程度にしか作業できないが、デジタルで作業すると30分ほどで1ページ全体に色が着くくらいのトーンを貼ることができた。手描き作業でトーンを貼ったことがある高校生は、トーンを貼るスピードの速さに驚いていた。

「アプリケーションの体験版を持っているので、帰ったらやってみよう！」という声が聞こえた。



参加者アンケート集計：

アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業 マンガ分科会
学生向けデジタル作画講習会 アンケート＜学生用＞

学生向けデジタル作画講習会
日程：2015年8月2日
会場：高知市文化プラザ「かるぽーと」

■参加者数：29名

■デジタル作画について

1. 普段から、デジタル作画ツールを使っていますか？	
A. いつも使っている	7
B. 時々使う	7
C. めったに使わない	4
D. 使わない	11

2.1. でAまたはBと回答した方にお聞きます。

(1) デジタル作画ツールを使う理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適しているから	4
B. 最も慣れているから	2
C. 楽に作業ができるから	5
D. 学校で学んでいるから	2
E. その他	3
楽しいから。	
間違えても修正がきくから。	
アナログと違った感じを出せるので。	

(2) いつも使っているデジタル作画ツールはなんですか？	
A. COMIC STUDIO	2
B. CLIP STUDIO PAINT EX	2
C. CLIP STUDIO PAINT PRO	0
D. SAI	5
E. その他	7
Photoshop、Illustrator、アルパカ、CLIP STUDIO PAINT、Azpeinter2	

3.1. でCまたはDと回答した方にお聞きます。デジタル作画ツールを使わない理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適していないから	0
B. 使い方が複雑だから	3
C. PCの操作に慣れていないから	2
D. 使い方を教わったことがないから	3
E. その他	7
購入する為のお金がない。	
デジタル作画ツールを使用する環境がない。	
絵を描かない。	
ペンタブレット、お絵かきソフトを持っていない。	

■講義について

1. 講義に満足していただきましたか？	
A. すごく満足した	13
B. 満足した	12
C. ある程度満足した	4
D. 不満がある	0
E. かなり不満がある	0

2. 1. でA・BまたはCと回答した方にお聞きます。良かった点はどこですか？	
A. 自分の技術が上がった	11
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てた	1
C. デジタル作画ツールに興味を持てた	11
D. その他	3

3. 1. でDまたはEと回答した方にお聞きます。悪かった点はどこですか？	
A. 知っていることばかりだった	0
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てなかった	0
C. デジタル作画ツールに興味を持てなかった	0
D. その他	0

◆マンガのプロを目指す専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス
実施結果報告書

「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」参加校学生・教員が参加し、漫画家等からマンガの創作力と進路について講評を受ける「マンガのプロを目指す高校生・専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス」を開催、学生作品評価から指導、就業ガイダンスに結び付ける試みを行った。

「マンガのプロを目指す高校生・専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス」

開催期日：2016年2月13日(土)14:00-17:00

会場：Monkey Gallery

指導漫画家等：高橋陽一(漫画家)・山田ゴロ(漫画家)・他編集社等

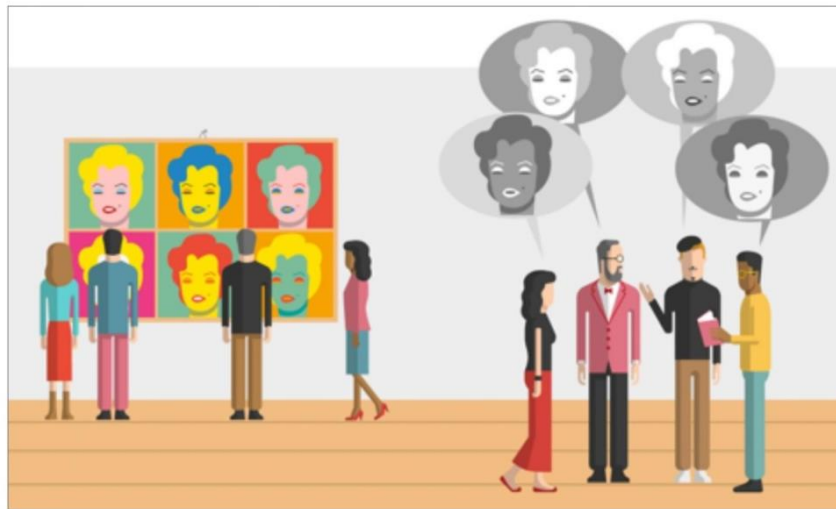
講評参加者：6校22名

うち、講評参加高等学校・教員・高校生：3校11名

告知チラシ

2015年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」マンガ職域②

マンガのプロを目指す
高校生・専門学校生・大学生向け
進路相談と画力向上のためのガイダンス



日時：2016年2月13日(土) 14:00 - 17:00

場所：Monkey Gallery
東京都渋谷区猿楽町12-8
東急東横線代官山駅から徒歩5分
tel. 03-3464-3766

参加費：無料





デジタルマンガ キャンパス・マッチ2015にて審査員を務めた漫画家や漫画編集者、マンガ投稿配信サイトの担当者らが、プロになるための秘訣や絵が上達する方法、持ち込みのマナーなど、様々な疑問にお答えします。

講評会参加希望学校の教員および学生を募集します（※先着順受付）。また、観覧のみ参加の教員・学生も募集します。『講評会参加希望』または『観覧のみ希望』を明記の上、下記、事務局までお申込みください。

★講評持ち込み作品は先着10名まで

★特別指導員：高橋陽一先生・山田ゴロ先生

【お申し込み／お問合せ先】

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業運営事務局（㈱ヒューマンメディア内）

〒107-0062 東京都港区南青山2-4-6-201

メールでのお問合せ info@amecon.jp

ファックスでのお問合せ 03-3404-1542

案内対象：

デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2015 参加校 120 校へ案内。

2月13日作品講評会参加者リスト（23名）			
学校名	参加者名	学年等	講評会
日本工学院専門学校	清水	1年	講評
	三木	1年	個人講評
	木津	1年	個人講評
	山本	1年	個人講評
	すずき銀座先生	教員	講評
日本デザイナー学院	武田彩夏	1年	講評
	菅原明美	1年	講評
	イチゴ納豆	1年	講評
	銭谷先生	教員	講評
	松永先生	教員	観覧
東放学園高等専修学校	東海人	3年	講評
	永野	3年	講評
	米倉寿雄先生	教員	講評
	松島先生	教員	観覧
国際基督教大学高等学校	内藤夏帆	2年	観覧
北海道芸術高等学校 横浜サテライトキャンパス	西村颯騎	2年	講評
	海老沢春名	1年	講評
	関谷駿佑	1年	観覧
	櫻井ほのか	1年	観覧
	若狭日緒理	1年	観覧
	成田早織先生	教員	講評
アミューズメントメディア 総合学院	熊岡先生	教員	観覧
株式会社 KADOKAWA	吉田さをり	編集者	観覧



2月13日講評会議事録

今日はですねデジタルマンガキャンパスマッチというですね、みなさまの学校の参加いただいた学生の作品のコンテストの展示会場をお借りして、学生のみなさんの講評会という形で作品を先生方に見ていただいておりますという会の形となります。今日ですね、お話を聞いていただいてみなさんにアドバイスを頂くのはヤマダゴロ先生とタカハシヨウイチ先生です。では拍手お願いいたします。

ヤマダ先生、タカハシ先生よろしく願いいたします。

よろしく願います。

みなさん学校の中では編集部の方がやってきて講評会とかやれてるかもしれませんが、学校の中で教えていただいている先生方以外にもですね、直接作品を見ていただいて講評を頂く機会ってそんなにないと思うのでこの機会に有効に使っていただいております。

みなさんにはご説明しましたけども、それぞれ作品を持ってきていただいておりますので、作品を見ながらどうしたらもっとうまくなるだろうっていうお話、それから先生お二人はですね、活躍されてるわけですが、これから漫画あるいはイラストですね、どうやって仕事に就いてどうやって頑張っていくのかっていうその2点のお話を頂こうかと思っております。

はい、今日お集まりいただいた学校は日本工学院専門学校、日本デザイナー学院、専門学校からは2校ですね。それから東放学園高等専修学校それから北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパスで高校から2校です。高校生の作品も出てきましたので、準備ができれば始めてまいりたいと思います。

それではですね始めてまいりたいと思います。今日データをお持ちの方はあとでここに映るようにいたしますけれども、日本工学院専門学校のシミズさん。1年生ということなんですけどもこちらのほう出てきていただいて、作品見ながら先生のお話を聞いていきたいと思っております。はい、じゃあ日本工学院専門学校のシミズさんの作品。

はい、じゃあ作品映ってますが、1枚ずつ。1個1個立ち上げていきますから、この作品を少し紹介してもらえますか？

日本工学院専門学校1年生のシミズです。これはちょっと学校の課題で描いた漫画なんですけど、物語が4コマ漫画になってるんですけど、話の内容が幼いころに主人公の女の子が朝起きたら右手がドリルになってたっていう4コマ漫画なんですけど、4コマ漫画で登場人物の男の子に途中で惚れて、ちょっとアタックしていくっていう話です。

これは話は続いているんですか？

ずっと続いています。オチはちゃんと描いてあるんですけど、話の続きに。

女の子が主人公？

そうですね。モロって子が主人公です。

なんか読みます、はい。「季節は春。新しい生活と共に恋が芽生える時期だ。私もそんな淡い空気に青春を期待していた。しかし私には誰しもが一見してわかるコンプレックスがある。それは右手がドリルなのだ。」

こちらはあれですか？アナログでペンで描いている？

はい、ペンではい。アナログで全部描きました。デジタルは使ってないです。

じゃあ短い時間で先生方、恐縮ですけどもこれだけお話いただけるか、ヤマダ先生いかがでしょう。

はい、僕は今こちらで見せて読ませてもらったんですけども、ギャグ漫画ですよ？4コマってことで。これがギャグになるってちょっと難しいなって。普通だったらわざわざ4コマに分けてっていう感じがしてしまう。画のほうは線もきれいですし、キャラもかわいいと思います。ほんとにはすごいんですけども、ギャグ漫画の画ではないかなという風に感じますね。

それとまだここで発表されてるのが1ページ目ですけども、数ページ読んでいくとずっと自己紹介のようなものがあるんです。「私はこういう人間でこういうことがありました。」「友達はこうでこうで」というね、自己紹介でずっとページがいくつと。第1回目にしてもこの話が始まってないっていう感じがするんですね。だからもっと飛躍しちゃって、4コマらしいものにしたほうが僕はいいと思うんですね。今は4コマって言うとかいう一つの話を四つに分けていくようなものが増えてくるんですけども、それってのはおもしろいのかどうかって言うとかちょっとね。描く絵もいいしもったいないなと思います。

はい、ありがとうございます。じゃあタカハシ先生。言えますか？むづかしいかも。

まだ読ましてもらってないんであれなんですけども、僕がパッと見た感じでは僕は期待できるかなというか、右手がドリルでこの女の子どうなっちゃうかなっていうかどういふ不便があつてどういふ利点があるのかなっていうのはすごい興味は、最初のコマというか1ペー

ジ目では湧いて、ぱらっとか内容まだ読んでないんで申し訳ないんですけど、いろんなキャラクターが出てきて楽しそうだなっていうのは僕はすごい思ったので、そういう部分ではすごいいいかなと。画だけ見る感じだと読者として興味は持つ感じなのですごい動機部分としては期待できる漫画なのかなっていう思いは受けました。

ありがとうございます。じゃあ今シミズさんは 1 年生ですね？

はい。

1 年生ということなんですけどもこれから学校でどんなこと学んで、たくさん学んでもそうじゃなくても、もう 1 年で今度は卒業が来ちゃうわけなんですけども、この先みんなデビューを目指して漫画を描いてるんだと思いますけども、どんな風に。たとえばできるだけたくさん編集部の人に見てもらって持ち込みしていつてデビューしたいんだとか、あるいは 1 度はアシスタント体験してみたいんだとかそういう将来の希望どんな風にお考えですか？

そうですね、持ち込みとかいっぱいして、でも卒業したらどっちかって言うとアシスタントも経験したいです。

今あれですか。学校では学校でいろんな編集部の方に見ていただく機会とか、先生持たれてるんですか？

ええ。

1 年のこの時期から？

はい。

みなさんこんにちは。

日本工学院漫画アニメーション科の漫画担当のスズキと申します。シミズ君の漫画が非常にシュールで私は非常に大好きです。ね。この無茶な設定をかわいい絵で描くっていうのが今学生にはすごく多いんですよ。それですね、私も実は 2 年生担でしてシミズ君の漫画初めて見まして、漫画ってのは第一印象が大事というので、かなり私はおもしろいなと思いました。大体ですね、強引な設定で実はこれ何ページ？8 ページ？

はい、16。

16。4 コマを 16 ページ描くっていうのはかなりみなさんわかると思うんですけど、根性あると思うんですよ。漫画さんキララさんとかでも聞きにいくとですね、4 コマ漫画 5 ページ持ってくれば持ち込み OK だって話聞いてます。ですから大体 4 コマの需要は 5 ページぐらいだと思ってもらえるといいと思います。

先ほどの質問なんですが、実は日本工学院は他の学校さんと同じくですね、年 2 回くらい基本的にやってます。大体 10 社から 12 社来ていただいて、実は月曜日の 15 日から 3 月の 9 日まで 10 社ほど来てくださいます。ショウネンサンデーさん、ショウネンマガジンさんですね、ヤングジャンプさん、ジャンプスクエアさんとかたくさんいらっしゃいますので、そこでみなさんは名刺をゲットして担当さんについてデビューの第一歩という形を目指してということでシミズ君はどこの編集さんに行きたいですか？

今あまり決めてないんですけど、ガンガンとかキララとかがいいです。

ガンガン、キララ、はい。

ありがとうございます。ということで学校の先生にもね、ご考慮いただいて希望お聞きしましたけれども、ヤマダ先生どうでしょう？

学校にいる内から編集部が来てくれて見てくれるということが学校ではあったりして、でもやっぱり持ち込みもしてみたい。キララとかガンガンとか。専門学校 2 年ですから、あと 1 年で卒業したらアシスタントもしてみたい。まあどれもこれもしてみたいそんな希望に対してこの先どうしたらいいかっていうのをアドバイス頂けますか？

僕はですね、学校で編集部の人が読んでっていうのは学校のサービスだと僕思ってるんですね。それよりもやっぱり個人で行くのが一番いい。持ち込みはどんどん行ったほうがいいと思います。

それと雑誌を決めてないって話ですが、いろいろな向きがあるのできちんとそこはリサーチして調べてここが自分に一番合ってる、僕が描きたいものはこういうところだったらいいっていうのをきちんと決めていくべきだと思います。どこでもいいっていうんじゃないってやっぱり希望のところへ行きたいって。

はい。

そのほうがいいと思うのと、あとアシスタントになりたい、経験したいって話ですが、僕はこの絵とかを見てる限り、たとえば将来的にストーリー漫画でかっちりしたいのを描きたいっていうのであれば必要なと思うんですが、4 コマとかギャグそういったものでこれからもやっていきたいっていうことであればアシスタントの経験はしなくても大丈夫だと思います。はい、特別。なんでかと言うとアシスタント

になれば確かにその先生の仕事ぶりだとかいろんなことわかりますしいいんですけども、やることっていうのは背景を描いたり、仕上げをしたりっていうことだけなんですね。むしろこれはそれなくても十分できてしまう世界です。ですからそういう時間よりはどんだんどんお話を描いて飲み込むっていうことが一番。

ありがとうございます。

持ち込みするときはしっかりリサーチしてターゲットを定めてということで。こういう作品であればアシスタント経験が必ずしも必要じゃない。タカハシ先生は？

はい、ヤマダ先生のおっしゃる通りだと思います。そうですね、はい。今お話してる間に読ましてもらったんですけども、僕もちよっと感想としてはやっぱりちよっとまだアマチュアさんっていう感じが、読んだ感じでは受取って。狙うにしてももうちよい練りこんだほうがいいかなと。自分の今描きたいものをばーばーっと描いてるってイメージが出てたので、もうちよい練りこんで読者のことも考えて作ってみたほうがいいかなっていうちよっと感想でした。

じゃあむしろ絵というよりお話、

そうですね、はい。

そういうお話、

ただ気楽さとかはすごい出来てると思うんで、それを上手く使って話の組み合わせだったりアイデアだったりを、

話の展開を勉強するのはどうしたらいいんでしょう、他の作品たくさん読むとか。

そうですね、それも大事だと思いますし。やっぱり最初ものまねみたいなものから入ると思うので、素晴らしい 4 コマ漫画とかのこういう風になっておもしろくなってるんだっていうのを研究するってのもありかなと。

シミズさんいかがですか？先生方のお話を聞いて。

はい、すごく為になりました。

他なんか言いたいことありますか？聞きたいことありますか？

どういう画の勉強をすればいい。自分の画を伸ばすアドバイスをお願いします。

自分の絵を伸ばすためにはどういった画の勉強をすればいいでしょうか？

画を伸ばす？

たとえばこういう女の子のキャラクターとかですね第一印象が大事な漫画だと思うんですよ。ネタももちろん大事なんですけど。キャラクター作りとかそういうことに関して、たとえばヤマダ先生、タカハシ先生がもしこの絵を見て、どういったものを見たらいいとかですね、このタイプの画を描いている学生さんたちがたくさんいると思いますんで、先生方のヤマダ先生、タカハシ先生の日頃もしなんか女の子を可愛く描くとしたらどうしたらいいとかぜひアドバイスを簡単に結構ですんでお願いしたいんですが。

まずですね、線もきれいでかわいい。これは文句なく言えるんですがキャラクターが少ないです。キャラクターっていうのは要するに、もっと女の子で言うならブスがいてもいいし、男だったらガサツな奴がいてもいいし、年寄りがいてもいいしいろんなのがいるはずなんですけど、みんなかわいくてきれいでっていうのが多いんですよ。ですからそういう意味でもっともっとキャラクターを考えたらいいですね。線のきれいだけじゃなくて、こだわることはないと思います。勢いってのも必要だと思います。そうすればもっと弾んだ画が描けるんじゃないかなっていう風に僕は思うんですけど。今はほんとに上半身ばかりが4コマ中に出てきて、全然動きがないんです、正直これを見た感想で言えば。ずっと立ち絵で話してますね。それが 4 コマ全部違ったアングルだとかそういうもので描けたりとか、動きが出てくるっていう風になるともっともっと絵が良くなるということもあると思いますけど、おもしろくなくとも思います。

ありがとうございます、タカハシ先生どうぞ。

はい、おっしゃる通りだと思います。僕が新人の頃というかやってたのはキャラクターをいろんな角度から描くっていうのはすごいやって、僕の場合結構アクション漫画っていうか動きがあった漫画なのでいろんな角度からいろんな顔だったり、体だったりとかを描けるように、自分のカメラの位置を下から撮ったり、上から撮ったり平面にならないようにいろんな角度から描いてそれを何百個っていうかキャラクターに合わせて描いたりっていうか。そうになったら自分の中のキャラクターいいなとかっていうのを自分で判断してじゃあこれを漫画の中で描こうっていうイメージなので、できるだけ ポツにするつもりで、いろんな人とかいろんなのを角度を変えて描くっ

ていうのは練習としてやってました。

じゃあ貴重なお話頂けたと思いますけどもシミズ君もまた頑張ってください。

ありがとうございました。

じゃあ日本工学院専門学校 1 年のシミズ君の作品から。どうぞ席に戻ってください。

じゃあ続いてですね、やはりみなさんも映像見ながら先生のお話聞けたほうが良いと思いますので、このあと日本デザイナー学院の方に移って行って、タケダさん。タケダさんの作品もやはりデータで見ながら、先生には作品見ていただいてお話を進めていきたいと思います。今日ご覧の皆さんもね、画面のほうに作品が映りますのでそちらをご覧ください。

今見てるのカラーです、全部色が付いてるんですね？

じゃあまず自己紹介。

日本デザイナー学院の漫画部の 1 年生のタケダアヤカと申します。
先ほどのカラーは個人的に描いたものなので他は課題の漫画になっております。

タケダさんはこの作品描く時に全部ペンで書いてるんですか？デジタルで描いてるんですか？

こちら全部アナログで描いております。トーンもちゃんと貼ったりしております。

これは何か学校の課題の作品ですか？

はい、こちらは学校の 8 ページ漫画っていう課題で描いたものです。

はい、自分としてはどんな出来栄ですか？描けたかと？

もっと時間あればもう少し描き加えたいなと思っております。

じゃあ先生にちょっと渡しまして。

学校ではこういった作品 1 年生から 8 ページで完結した作品、たとえばこれは編集部に見てもらう機会があったとかそういうものなんですか？

はい、入学して最初に 5 ページ描きます。それをキーワードがあってそれに基づいて描くんですけども、今回ののは 1 年生後期の作品になって 8 ページ、2 年生の前期で 16 ページ、卒業制作で 31、32 っていうものを基本的には描くことになってます。

1 年生の内は扉絵もモノクロなので彼女は自分でカラーを描いているっていう形になります。基本は 1 年生の内はアナログ中心なので、デジタルの授業もちろんやるんですけども今回の 8 ページもアナログになっています。

タケダさんは自分で描いてて得意、不得意とかあるんですか？どんなところ先生にアドバイス聞いてみたいですか？

得意なことは女の子を描くことで、苦手と言うならコマ割りとか背景の描き方が一番苦手です。

じゃあ短い時間で恐縮ですけど、ヤマダ先生ご覧いただいて、まず画のほうでこんなとこ気をつけたらとかお話がありましたら。

画のほうについてはですね、すごくきれいな画ですし、うまいと思います。ただこの女の子が何歳くらいなのかっていうのがちょっとわからないですね。年齢層がどのくらいなのか。中学生なのか、高校生なのか、もっと小学生なのかっていうね、それがわかりづらいっていうのがありますけども。画のほうとしてはこれ全部アナログってことはトーンも全部ってことですか？

はい、全部アナログです。

処理はたとえばパソコンでやったとか？

処理は全くしてないです。全部原稿用紙でホワイトかけて、

時間はどのくらいかけてますか？全部で。

全然時間計ってないですね、他の課題も混じりながら描いた作品、

じゃあ結構速い時間でここまで？

いや、結構ばらばら分けてやりました。線画だけは先に全部描いてあった、先に終わらせて。

僕もいろんなところで教えたりもしてるんですけどどのくらい時間がかかるかってのはね想像がつくんですけども、これだけ完成度というか絵のうまい人がまとめようとするとかかなり時間かかってるのかなって実は思ったんです。

結構個人的にも一枚画、イラスト画だと線画描くの 2、3 時間かけたりしてて、普通のプロの漫画家さんだとこの感じの画を描くとしたらどれくらいの時間かかるかなと思ってたりするんですけど。

僕は少女マンガ家のところに若い頃ですけどお手伝いにいったことがあるんですね。一晩で 40 ページ分くらいかかりました。こういう感じの画で。背景っていうのは少女マンガの場合ほとんど入らないっていうか、本当にイメージでくるんですね。ですから一晩で 40 ページっていうのは僕らにしてみてもものすごい驚異的なんですけども、そんな感じでしたね。その勢いで描けとは言いませんけど、描く必要はないんですけど。

ちょっと無理ですね。

はい。あと内容についてもいいですか？

はい、お願いします。

ページ数も決められてると思うんですけども、なんかこれだと『ユメノソムリエ』って主人公はどちらなのかなっていう感じがあるんですね。それでこのソムリエで出てくる人物が主人公だとすればもっと他の話も展開できるわけです。

そういうアイディアのつもりです。

ですね。そこもソムリエとして出てくる人の存在をもっとわかりやすくしたほうがいいのか。突然夢に出てきてあんたの夢叶えてやるよみたいな話になってるんで、全然脈略がないっていうか。短い話ですけどもそこはしっかりと押さえないと、読める人はわからないっていうところがあると思うんですね。

コマ割りのほうは僕は別にこれ問題ないんじゃないかなと思います。ずっとついて読んでいけるものですから大丈夫だと思います。

わかりました。

僕はそれくらいです。

はい、ありがとうございます。じゃあタカハシ先生いかがでしょう？

はい、今先生のおっしゃった通りだと思ったのと、あとキャラクターの表情とかすごくわかりやすくこちらに伝わってくるものがあるので、うれしい表情だったり、悲しい表情だったりとかそういう表情はそれぞれのキャラクターよく描けてると思いました。あとやっぱり話はちょっと唐突ではあったんでそのへんの説明っていうか、より読者に伝わるっていうことを考えながら描いたほうがいいかなとは思いました。ただ終わりにしてもキャラクターの表情にしても、もうレベルに来てる感じはあると思いますので。

ありがとうございます。じゃあ画のほうもお話を先生方からいただきましたけども、タケダさん今 1 年生？

はい、1 年生です。

ということなので、先ほど日本工学院専門学校のシミズさんからお話ありましたけどもこれから学校にもあれですか？持ち込みっていうか、編集も来ていただけるんですか？

はい。

そういった形で作品見ていただく機会はありますけども、そこからデビューしたいとしたらその作品を持ち込みしていくとか、アシスタントを体験したいとかどんな風にお考えですか？

今はストーリーの練り方と作り方を勉強してからちゃんとした作品を描いていろんなところに持ち込みして、よかったところに行こうかなって考えております。

よかったところってのは雑誌、そのへんに持ち込みをしたい？

持ち込んで講評よかったところに投稿したいなって思っております。

わかりました。まだこれから学校で 1 年あってそれからということなんですけども。専門学校 1 年でこういうのを抱えているタケダさんに対してヤマダ先生のほうはこの先どうしたらいいよっていうのはありましたらお願いします。

この先っていうのは？

このあとの学校の中での 1 年とそのあとの、いずれにしても卒業しないといけないということ。

先ほども言ったんですけど、これ長いお話の一部って気がするんですね。それよりもっとこの中にきちんと完結する話をたくさん作ったほうがいいと思います。やはりお話作りは基本 4 コマだって言われてるんですけども。4 コマ起承転結で描けば描くほどお話を作るのがうまくなっていくっていうか、アイデアってのがたくさん出てきますね。この中にアイデアってのがあるかどうかっていうこととかそういうのを考えると、長いお話ならこれでいいんだけど、これで完結するんだったらものすごく足りないなって気がするんです。ですから決められたページ数の中できちんと完結する話っていうのを作ったほうがいいと思います。

やはりあれですかね、編集部を持ち込みをするにしてもお話ができるところをはじめられるようになってから。

そうですね、編集の方もいろんな話、こういうものも描ければああいうのも描けるっていうのをたくさん見たいと思うんですよね。それで推し量ってくれるんじゃないかなと思うんですけど。

はい、わかりました、ありがとうございます。

今持ち込みの話になりましたけど、タカハシ先生、作品を編集部に見てもらおう。どんなレベルのものをどういう風にしたらいいかってヤマダ先生からもお話ありましたけども、そのあたりどうですか、他のことでも結構です。

やっぱり最初は読み切りで本に載せるだったり、新人賞獲りにいってことになると思うんで正直画のレベルっていうか丁寧に描いてますし、新人賞に出して賞獲れるっていうのも結構高い確率で望めるんじゃないかなと思うんで、やっぱりヤマダ先生おっしゃった通り読者を納得させるこの起承転結じゃないですけども、読み終わった後に読者が納得するっていう感覚を持たせるような、最後まで読んだけど何描きたかったのかなって思わせないような。ちゃんと読者を納得させる終わり方の作品を何本もっていうか描いていたらいいんじゃないかなと思います。

はい、ありがとうございます。タケダさんからですが先生方のお話聞いて何かお聞きしたいことがありますか？

個人的に体調管理が気になります。

とても難しい質問かもしれないですね。年齢も性別も違うんで難しいお答えかと思います。

個人的に描いててやっぱり夜中描いたほうがテンション上がって描きやすいんですけども、やっぱり長時間夜起きてて朝ばっかり寝ちゃうと体調が悪くなったりすることがあるのでなんか体調管理してることあれば山田先生教えていただきたい。

僕の場合はですね、1 日に 3 時間寝れば十分な人間なんです。それで昔から丈夫の一点張りで精神的にもずばらで図太いものですからね、大体のことは応えないですね。仲間内見るとみんなそんなところがあるんですけども、人それぞれでたとえば 10 時間寝ないと駄目だって人もいますしね、だから自分のペースを守ればいいと思うんですよ。ただ仕事という、今は自分のペースでできますけども、締め切りがあって仕事というものでなってくるとやっぱり無理しないといけないんですね。どっかで無理しないと。一番な問題は精神的な追いつめられ方をすることがあるんで、そこをどこまで強くなっていくか、開き直るかだと思うんですね。タカハシ先生なんかどうですか？

僕は逆に寝ないと駄目なタイプなんですけども、ただその代わり徹夜が結構できる、ずっと起きてられる感じがあるので。あとやっぱり僕もどうしても夜の仕事が多くなって、周りが暗くなって集中できるっていうのもありますし、やっぱり誰にも邪魔されないっていうか電話もかかってこないし、宅急便も来ないし、漫画の世界に集中して自分の魂入っていつてっていうイメージがあるので、どうしても夜作業するのは多くなるんですけども。あと僕個人としてはすごい体動かすの好きなんで、漫画に煮詰まったりしたときには気分転換で体動かしたりとかそういうリフレッシュのところがなんか持つてるとメリハリがついて漫画もまたすごく集中して描けるとかそれが大事かなと思います。

はい、ありがとうございます。じゃあタケダさんありがとうございます。先生方もどうもありがとうございます。

じゃあ代わっていただいて続いて日本デザイナー学院のスガワラさんは今日投影するデータがないので先生方と客席にも作った紙でお配りしたいと思います。

はい、客席のほうには順番に回しますからちょっと時間かかるかもしれませんが、今先生方見ていただけてますがスガワラさん『カノジョニヒトボレ』というタイトルですね。どんな機会にどういう風に描いたのか、何ページぐらいでどんな作品なのか紹介してもら

えますか？

日本デザイナー学院 1 年のスガワラアケミです。この漫画は学校の課題で描きました。

どんな話？内容を教えてあげてください。

主人公の男の子がムキムキの女子に一目惚れする話です。

これは 1 年に何月頃の課題で描いた？

後期なんで 10 月から年明けくらいまでの課題です。

先生にお聞きしたいんですけど、こういったものを 1 年の子が 1 年間でどれくらいで描くものなんですか？

授業内容でいろいろな課題がありますのでお話を作っていうものもありますし、画力をつけるってものもあります。漫画制作っていうそのもの自体を理解してもらって授業とかもいろいろあって、その中の課題もたくさん出てストーリー漫画を作るという科目があるということです。

実はこの 8 ページ、先ほどと同じなんですけど 1 年生の後期の作品になりますので、来週審査がありまして先生方の講評をもらうっていう形のもので。とにかく 8 ページって短いので学生たちはその中にラストまで持っていくっていうことにすごく苦労するんですね。ただここからやっぱりスタートだと思っているので、それを制作させ次に進めるっていう形でやってます。

じゃあ 8 ページの中ストーリーを決められた紙面に収めるってことはこれが初めて？

そうです。

やってみてどうでしたか？

最初はいけるかなって思ったんですけど、意外と収めるのが難しくて。あと描くのも結構量があるなって思いました。

じゃあまた短い時間で見ていただいて恐縮でけれどもヤマダ先生こちらの作品ご覧になって画の点からいかがでしょう？

画の点からというかこういうね、ぱかぱかしいというか大好きなんですね。いろいろ裏切られておもしろかったです。

みんなやっぱり今日今まで見たものもそうなんですけど、みんなうまいです。線きれいです。ですからそういった面についてはほとんど問題ないかなと思うんですけど。多少の 2 ページ目あたりのこの人物なんかのデッサンとかバランスとかっていうのは画としてはおかしいんですけども、僕話がおもしろいんですけどとにかく読まされてしまったというか勢いで。それで結末というかオチというかこれも中途半端な気がするんですね。物語としては。でも決められたものの中で練習という意味合いではこれでオッケーかなと思いますので。

とにかく一番最初のページで「角でドーンとぶつかって」って少女マンガの見本みたいだなと思いながら見てたんですけど、意外なすごい女が出てきて「大丈夫か」って言って結局最後に表紙に出てくる女の子が女の子だと思ったら男の子だったっていうね、みんな裏切られて非常におもしろかったです。おもしろいっていうだけで、どんどんどんどん読めてしまうっていうのはねすごく得だと思うんですね。多少のたとえばデッサンとかいろんなものも全部乗り越えていって読まされてしまう。で漫画として楽しめるってのが一番だと思います。僕はこれうまい画だとかいろいろ考えないでおもしろくて好きだなと思いました。

大変有り難いお言葉でしたけれども、タカハシ先生はどうでしょうか？

キャラクターの描き分けという点ではちゃんとできてると思いますし、でもうまくて個人的にはこの男の子の構図とかすごいカッコいいなと思うたり、女の子の制服姿とかもすごいかわいく描けてると思うんでいいなと思います。あとやっぱり話的にはどうしても、すごいストーリー描くってのは難しいと思うんですけども、この試作というか 8 ページでこのようにまとめてみましたというんであれば全部合格点なのかなと思いました。もうちょい長い話とかも描いてみて、ちゃんとしたオチっていうのがつまれるような作品もいっぱい見てみたいかなと思いました。

はい、ありがとうございました。初めてで合格点でよかったですね。

ありがたいです。

スガハラさんは 1 年生でこれ描いてみて来年学校でやってみたいこと、それからその先 1 年学校にいらしてももちろん持ち込みとかそういったこともできると思いますし、特にもう 1 年いれば卒業なわけですからその先どうやってプロに向けてやっていきたいなと思ってますか？

この作品とは別の作品で 4 コマ漫画を描いたんですけどそれがちょっと好評だったんで持ち込みに行ったらどうかって言われてるんで

すけど、それをこの休み中に描き直して持ち込みに行こうかなと考えています。

そこで持ち込みがうまくいけばね、そりゃ全然。とりあえずそういうことで。その 4 コマ漫画先生方見れてないんでなんとと言えるかわかんないんですけども、学生時代からたぶん今描かれてるものと 4 コマとだいたい打ち込んでいく先が違ってくると思うんですけどそこはどう考えてるんですか？

まだ 4 コマ漫画をどこに持ち込もうかとか、これをどこに持ち込みましょうかとか考えてないんですけど、ないです。

さっきの本工学院のシミズさん、先ほどのタケダさんもやはり持ち込みってのは一番大きな手段になってくるんですけども、先生方からみてここまで描けるスガワラさんがこの先やっていく時にどうしていったらいいかなっていうのをお話いただけますか。

僕はですね、4 コマはあくまで練習でいいんじゃないかなと思うんですね。このテンポのよさとかおもしろさっていうのは 4 コマにはなくてこの大きさとかこのページ数で読めると思うんです。4 コマになるともっとちっちゃくなっていきますから。どうでしょうかね僕はこれで描いてほしいなと思いますけど。

ということでした。タカハシ先生は？

そうですね。4 コマと聞いて意外だったのは、漫画としてキャラクターの全身を描いたりとか、角度をつけて描いたりとか漫画的なテクニックを、ストーリーも漫画的なテクニックを使ってるのでそれが 4 コマだとあまり発揮できなくなるのかなって思いもあるので、ちょっとその 4 コマ漫画見てないので実際には評価できないんですけども。そういうのも大事にしてそういう可能性もあるなっていうのは僕は思いました。

はい、ありがとうございます。スガワラさん大丈夫ですか、他に聞いてみたいことは？

大丈夫です。

じゃあ日本デザイナー学院のスガワラさんと先生からご答弁いただきました、ありがとうございます。じゃあ続いて日本デザイナー学院からペンネームイチゴナツウさん。イチゴナツウさんの作品イラストの作品なんですけどちょっと今機械の具合が悪くなってしまって、これイラスト預かってますからみなさんと一緒に見ていきたいと思います、どうぞ。

失礼します、よろしくお願いします。

これ別々の作品で。

はい。

ちょっとこのポートフォリオをお二人でご覧いただくということで。

お願いします。

ちょっと画面にも今画を出す準備をしてますので、イチゴナツウさんも同じ日本デザイナー学院だけれども、イラストのほうを学んでいるっていうか目指しているっていうことなんですね。今までお話をきて 1 年の漫画の学生さんは同期になって 8 ページを描いたりってことをやるんだってことはわかりましたけど、学校に入ってどんなことを勉強してきたってことをお話いただけますか？

日本デザイナー学院のイラストレーション課 1 年ミヤモトです。すみませんペンネームイトゴナツウです、よろしくお願いします。勉強したことっていうと漫画とはやっぱ違って、その 1 枚でいかにその世界観を見せるかとか、どんな色を使うかとかそういうことを中心に勉強してきました。

こういうまとまった作品っていうのは何回くらい描いてきてるんですか？

まとまった作品？

まとまったっていうのはキャラクターを描くとかっていうのはどんな課題が出てどんなふうに描いてるとか。

課題ですか？そうですね、こちらの作品。これはデジタルイラストの古い課題で、これはもう好きに描いてみようっていう課題だったんですけど、いかに自分の好きなものを詰め込んで描けるかっていうことをやって、好評いただけたものですね。でいいのかな？

はい。

すみません。

じゃあちょっと画面を切り替えて客席の人に見てもらいましょう。

やっぱり比較的見た感じのこういう女性の画が自分で描きたい画なんですか？

そうですね。女性、女の子を描くのがとても好きで今の中高生とかに受けるような、そういうかわいい世界観で将来的にはちょっとフリーでやっていけたらなって思いながら描いてます。

はい。じゃあ漫画の先生方にイラスト見てどうですかっていうのも厳しいものがあると思うんですが、ヤマダ先生は学校で教えてらっしゃると思いますけども、漫画のようなコースでもイラスト描く子が非常に増えているということが事実だと思いますけど、それらも含めて、ご覧になっていかがでしょう？

まず最初にイラストを持ってこられるときにものすごく感じることもあるんですが、それが何かというと漫画を描けないからイラストを描いてるって人が多いんです。漫画の画なのかイラストなのか全く区別がないというか、漫画描くのは時間かかるし、ストーリーも作れないって大変だからって言うんでイラストに逃げてる人が多いんですが、これを見る限りではほんとにイラストをやろうっていうのがよくわかりますよね。本当にパッチワークみたいな色使いというか、配色だったりいろんなものがほんとにきれいだと思ってみました。

ありがとうございます。

それと画材がいろいろありますね。漫画の場合は割と画材っていうのは決められてるわけじゃないんですけども、限ってくるんですね。ところがイラストの場合はコピック作ってみたり、透明水彩使ってみたり、下手すれば油絵でかもしれないし。いろいろあると思うんですね。そういった画材の質だとか味だとかそういうものをうまく引き出して描いていけるようになればいいなという風に思うんですね。ただ僕は個人的にはコピックってものをあまり信用してないんです。っていうのは昔からある画材ってのは本当に 1000 年前くらいから残ってたりするんで、よく保存がよければ 1000 年も 2000 年も残ってるんですけども、コピックはまだ新しい画材ですよ。で今こうやってきれいに仕上げただけでも、2 年後にはもうこれ色が飛んじやってなくなっちゃってる場合もあるかもしれないんですね。だからちょっと保存の方法だとかいろんなことも考えたほうがいいのかっていうことが出てきてはいるんですけども。それは画材の問題なんです。

今こうやってたくさん描かれてそれぞれにストーリー性はないにしろ何かの物語の一部を切り取ったような画になってると思うんですね。将来的にはこういったイラストとかのものでいかれるんだったら、この道であるとすれば絵本を作っていくとかそういうのがあるかなと思うんですけども。ただイラストレーターになるっていうことでしたら、イラストレーターの仕事ってのはこういう画だけではなくてもっといろいろあるんですね。ものすごく下手すると漫画家の何倍も幅広い仕事があるんです。ですからこういう画だけではなくて、漫画的な画とか本当にイラストらしいイラストとかっていうのも勉強されたほうがいいのかないかなと思いますけど。でもこれでいくんだったらこれで突き進んでいったほうが僕はいいかなと思います。

ありがとうございます。タカハシ先生にもイラストのことを聞くのは大変申し訳ないんですが、ご覧になっていかがですか？

専門家ではないんであれなんですけど、単純にすごくまいなって思いましたし、こういうイラストをすぐ本の文庫本とかで表紙とかになってもおかしくないなっていうレベルだと思うんですけども。やっぱりまだ若いということもありますし、いろんな感じのタッチを試してると思うんで自分なりのというかこれが私だっていうのを突き詰めるぐらいのいろんなタッチで画を描いて、他人の評判だったりとかそういうのもあると思いますし、プロでやる以上はそういうのも気にしながら。本当に画を描くのが好きなんだなっていうのはこのイラスト集を見るだけでも伝わってくるのでそのピュアな気持ちを貫いてほしいなと思います。あとちょっと気になったのは右側っていうか、こっちの角度の顔が遠いと思うので、

そうですね、確かに。

逆の角度だったりとか、あとやっぱりいろんな上から見たり、下から煽ったりとか、いろんな角度からものって見えると思うのでそういうのも試している試行錯誤していったらいいかなと思いました。

ありがとうございます。ということで今度は将来のことなんですけれども、今日先生にもおいでいただいでるんで先生にもお話伺いたいです。イラストを学んでいる子たちっていうのは卒業後一本立ちしてフリーランスになってお仕事とるってことと、あとはデザイン事務所のところに入るっていうのがあるとおもうんですけど、どんな将来をご指導されてるんでしょうか？

日本デザイナー学院のイラスト科ではですね、グラフィックの勉強なんかと一緒に、一度デザイナーとして就職するパターンとそれから原画会社なのでイラストレーターとして就職してイラストを描く仕事につくっていうパターンと、それからフリーで仕事をするってパターンと。何パターンかいろんな進路を一応用意してあげていてですね。彼女の場合は逆に自分のイラストの世界観がかなり作り込まれているタイプの子なので、彼女はそのままアーティスト、いわゆる回遊イラストレーターではなくむしろアーティストとしての活動をメインに進めていけばいいんじゃないかなと我々は考えて。学生によってほんとにいろいろ進路指導に関してはかなりケースバイケースになっちゃうんですけども。彼女の場合ではそういう意味ではちょっと特殊なケースになるかもしれないですね。

ありがとうございます。たぶん今お話がありましたように、あと先生も途中でお話されてましたけども、イラストレーターと言っても注文に応じてどんなタッチでもどんなものでもどんな構図でも描き分けるって人もいれば、キャラクター作家のように自分の世界ってのを作っていてその世界に対して注文が来る。あるいは自分で描いて作品発表していくっていうあると思うんですけどもイチゴナツウさんは自分でどういうところを目指したいなと思ってんじゃないかな？

そうですね、やっぱり私も自分の世界観を一番できるのがやっぱ。頼まれて描くっていうよりは自分の描いたものを好きって言って買ってもらえる方、アーティストになりたいと思ってます。これでいいのかな。はい、すみません。

ありがとうございます。漫画はやっぱり編集部、編集者と二人三脚と言っても自身の作品といって発表していくわけですけども、イラストはいろんないき方があるということで今話が出てきましたけれども、タカハシ先生、ヤマダ先生イラストを描く方のいき方って、今イチゴナツウさん世界観があるのでその世界観に向けて作家性のあるところでいきたいっていうのがご自身の希望だと思うんですけどもいかがですかヤマダ先生。

僕もそれでいいと思います。イラストレーターの友達もいっぱいいて、いろんな作品を見せてもらってますね。するとイラストレーターに一番必要なこと何かなって言うと、実はアイデアなんですね。画は誰でも描ける。うまく描くことはできるんですけども、それが面白く見える、きれいいに見える、楽しく見えるってのはアイデアの問題です。ですからそこにどんな工夫を入れるか。ただ描いてあるっていうんじゃなくてきれいいに見えるアイデアもあるだろうし、これがおもしろく見えるアイデアもあると思うんですね。でおもしろいっていうのはいろいろ種類があって、ただ心がほっこりするってのもあるだろうし、グラグラ笑えるっていうのもあるし、怖いと思うのもあるし。いろんなおもしろさっていうか感動っていうかそういうものがあると思うんで、そういうものがこの中に出てくればもっともつとよくなるんじゃないかなと思ったりました。

ありがとうございます。タカハシ先生どうですか？作家性あるイラストレーターとして独立したいということですけど。

すごい作家性あると思いますんで。自分の世界観というか、それを作るためにはやっぱり枚数描くこともそうだろうと思いますし、特にイラストだと大小紙の大きさ全然関係ないと思うんで、それこそすごい大きい画とかも描いてみたりとかそういう発想もできると思いますので、いろんな発想を持ってちっちゃい世界に閉じこもらないでいろいろ試して、今は若いうちは試してみたらいいんじゃないかなと思います。

ありがとうございます。ということでこの道を目指せという風に。何か気になったことがありますか？

はい、大丈夫です。

大丈夫ですか？では日本デザイナー学院からですね、タケダさん、スガワラさん、イチゴナツウさん3人の作品を見せていただいて先生方のお話を聞いていただきました。イチゴナツウさんどうもありがとうございました。

ありがとうございました。

色鉛筆も試してみて。

色鉛筆。はい、わかりました。やったことない。

じゃお預かりします。

ありがとうございます。

じゃあですね、日本工学院専門学校、日本デザイナー学院と2校の専門学校の学生さんの作品の講評を進めてきましたが、このあと高校に移っていきますのでここで一度休憩をしましてですね。3時5分から始めていきたいと思います。先生方どうも一旦ご休憩ください。

はい、それではみなさん、再開してまいりたいと思います。前半はですね、日本工学院専門学校、日本デザイナー学院、二つの専門学校の学生さんの作品を見ていただきましたけれどもこのあとは高校です。トウホウ学園高等専修学校とそれから北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパスの2校に来ていただいていますので、その学校の学生さんの作品を見ていきますけども。高知県でまんが甲子園っていうのをやっていて高校生が漫画描いてるって僕も知ってたんですけども一体授業の中でやってるんだらうか、授業の中でやってるなら何時間くらいどんなことを学んでいるんだらうと、心から大変興味があるんですけども。じゃあまずはトウホウ学園高等専修学校のアズマさんとヨネクラ先生においでいただいて作品をどうぞ。じゃあ。

画面にも出ます？

緊張してる？

めっちゃ緊張します。

そうだね。

はい、じゃあ画面にも出ましたけれども、先生方に作品を見ていただく間少しお話を伺っていきたくてと思いますが、アズマさんこうやって学校で作品描いてそれを作ってるわけですけども、漫画をそもそも描きたいと思ってこの学校を選んで、学校で漫画を描いてるそういうことでいいんでしょうか？

そうですね、基本的に。うちのほうの学校来てる人達っていうのは漫画とかを学んでたりとか、イラストとかもいろいろとあるんですけど。自分はその漫画を描きたいなっていうのもあったんですけど、自分の画のクオリティっていうかそういうものをもう少し高めたいなっていう目標じゃないですけどそれでここにきてやらしてもらってるんですけど。この漫画に関してはちょっと最後のほうの 2 ページと背景を最初の扉絵を入力して、他はちょっとダメダメなんですけど、頑張った作品の一つですかね。

アズマさん 3 年生ですね。

はい、そうです。

ということはもう卒業なわけですけども、1 年、2 年、3 年それぞれどんなことをやってきたかちょっと教えてもらえますか？

最初の基本的なことはペン。ジーペンとかマルペンとかいろんなペンで描くっていうことをまず慣れるっていうので、集中線だったりとかあとはいろいろ波線とか基本的なことを最初に 1 年生は学んだりとかしてしてます。2 年生くらいから本格的に漫画のこととかをいろいろと学んでいくんですけど、そうですね、くらいですかね。

じゃあヨネクラ先生にもおいでいただけますけども、東放学園高等専修学校では 1 年、2 年、3 年と漫画の授業の時間っていうのがあってその中でステップアップ、ステップを踏みながら学んでいくという仕組みになってると。

はい、みなさんこんにちは。東放学園高等専修学校の私実は進路を担当しております、ちょっと漫画のほうの担当ではないんです。教科担当ではないんですけれども、ヨネクラと申しますよろしくお願いします。

本校のほうなんですけれども、芸術科という学科一学科にはなるんですけどもその中でいろいろコースが分かれておりまして、創作イラストアーツという名前で漫画を描いたり、イラストを描いたりしております。本校の場合は高等学校と異なって専門的な授業を学ぶ学校になりますので、午前中に国語とか数学のような普通の教科を勉強してそのあとずっと漫画だったり、あと楽器弾いたりとかみたいな形でですね、の授業で構成されています。

はい、ありがとうございます。ということで短い時間ですが先生方にアズマさんの作品見ていただきましたけども、やはりじゃあヤマダ先生から。高校生の作品ということで今回デジタルマンガキャンパスマッチでも結構高校生作品を募集したりしたんですけども、その大学専門学校で描いてる子と高校生と差があるのか、それも個性というところあたりからいかがでしょうか？

まずいい高校行ったね。昔学校で学んだっていうと叱られたんですけども、授業の中でやってるっていうのはいいですね。僕こればらばらっとしか見てはいないんですけどもまず線について言うと、人物の線と背景の線が一緒なんです。やはりそこは描き分けたほうがいいんじゃないかなと僕は思うんです。ペンの種類を変えるって手もあると思うんですけども、人物を描いている線と背景を描いている線が一緒だと、遠近感っていうか厚みみたいなものがなくなってしまって、たとえばこのコマなんてのは完璧に引っ込んじゃってるんですね。そういった意味で変えたほうがいいかなって思います。

それとお話自体はこれからもっともっといろんなお話を作ることを練習したほうがいいと思います。これってのは誰かにこうしなさい、あーしなさいって言われて作っていくもじゃなくて自分の中から作っていくもんですから、それを読んでもらってこれわからなかったよとか、ここはもっと説明したほうがいいよ、これは余分だったよっていうことをいろいろ聞いて、そして自分なりに組み立てていけるようなお話作りっていうのをしたほうがいいと思います。そういう意味ではこの画はですね最後何が言いたいのかなっていうのが全くなかったですね。それはちょっと惜しいかなと思いますけど。

はい、ありがとうございます。タカハシ先生いかがでしょう？

このうちのイラストというか、一コマっていうのは物語の期待感をすごい煽るすてきな 1 枚だと思うんですけども、逆に中読んでいくうちにちょっと尻つぼみじゃないですけど、このいろんな魅力的なキャラクターがいるんだけど最後はなんとなくこの二人になってしまつて、ちょっと期待感っていうのは裏切られたかなっていうか。最初導入部分とかはいろんなキャラクター出てきてどうなるんだろうっていう楽しみな感じとかもあったんですけど、そのへんの部分の物語の作り方とかっていうのも。

一つのやり方として、読み切りとかって描く場合はラスト決めてから前半部分を描くみたいなやり方もあるので、最初から自分の先作

りたいものを 1 ページ目からこう描くっていうよりも、最後のラストの見開きの部分でそこで自分はこれが描きたいんだっていうのを最初に決めちゃって、そこから物語を作っていくっていうやり方もあるのでそういうのも試してみたらいいかなと思いました。

あと画的にはさっき先生がおっしゃった黒板と人物が一体化になっちゃったっていう部分とかでも、技術的なことを言うと同じ線でもバックをぼかすとかトーンをぼかして人物だけを引き立たせるとかってやり方もあるんで、そういう技術的なことも試してみたらいいかなと思いました。

ありがとうございます。画のことでは背景とキャラクター、物語も同じようなお話がありました。アズマさんいかがですか？もっと聞いてみたこととかありますか？

はい、そうですね。自分自身が二頭身キャラとか三頭身キャラっていうのを主に描いてまして、それしか描けないって言ってしまったらそれだけなんですけど、そういった画とかでもうまくなる方法とか、なにかそういういろんなジャンルで活かせるところとかあったりってかっていうのはあるんですかね。

自分の得意なキャラクターばかり描いてることはどうでしょうかということ？

はい。

将来的にどんな漫画が描きたいかによってくると思うんですね。二頭身、三頭身キャラしか描けないっていうんじゃないくて、今現在の状況ですから描けなくてもいいと思うんですよ。これが 10 年後 20 年後にこれしか描けないっていうんだったら結局伸びなかったなっていう話だけです。今現在この画なんだけれども、どんどんどんどん描いていく内に描けるようになると思います。だから数描くことだと思います。まだまだねこれからですから、現時点でっていう話だと思います。

はい、ありがとうございます。タカハシ先生いかがですか？

はい、すごい力入ってるっていうか、いろんなキャラクターがいてすごいバラエティーに富んでて、すごい期待感を持たせる画だったんですけども、やっぱり中身にもこういうこれくらいのレベルの画が、最後のところとか見開きの画でこの人物を取り囲んでるみたいな画がぱんとあって、それでお一つと思うと思うんで。そういういかに読者を唸らせるとか、こういう世界観を持ったらおもしろいだろうなっていうのをもっともっと突き詰めたほうがいいかなと思いました。

はい、ありがとうございます。そして今後なんですけども、今アズマさん高校 3 年生ということですから普通の高校に通っていても非常に重要な進路の選択をする時期なんですけども、今は有名な学校に上がる人がすごく増えてるわけですが、自身は今後どうしようと考えてらっしゃいますか？

そうですね、自分はもう就職活動中なんですけど。大学とか専門には行かずに、どちらかと言うとデザインだったり、イラスト関係だったりっていう仕事のほうに就いていきたいという風に思っています。

はい、どんな仕事でもそうかもしれませんが。仕事に就くということと、あとは上の学校に行く、上の学校でも一般的な今のこの作品を見た上でということでヤマダ先生からアドバイス頂けたらと思います。

はい、このまま就職されるということなんですけども、漫画以外の職業に就かれても、それでも漫画は描いていかれると思います。ただ止めてほしくないこともあるんですね。それはやっぱり勉強というものを止めてほしくないです。っていうのは勉強っていうのは学校で習うことだけじゃなくて、学校で習うこともそうなんですけど全部知識なんですね。画を描くこととかっていうのは知恵で描いてるんです。知識がないと知恵が湧かないというか使えません。今の人生経験とかいろんなもので考えるとまだまだ知識っていうのは溜まってないんですね。だから知識をどんどん本を読んだり映画を観たりいろんなことをして知識を溜めていって、そこで今度はそれを作品として出すときに知恵を使っていくというやり方。だから勉強という意味では人生経験だったりとか、それから本を読む映画を観る、友達と付き合うっていうようなね。いろんなことが知識になっていきますから。そういうことを無駄にしないっていうか、自分が楽しいからとか遊びの時間じゃなくて、将来的に役立たせるために自分が今やってるっていうようなね、思いで過ごしたほうがいいかなと思います。

アズマさんはできればイラストとかデザインとか多少関係ある仕事には就きたいといいんですね？

そうですね。

それはまだ見つかってるわけではないということ？

そうですね、今受けてる途中ですかね。

わかりました、同じくタカハシ先生いかがですか？まだ未成年というか 17、18 の、この先どうしたらいいとか。

そうですね。僕の話になってしまうんですけども、僕も漫画家目指したのは高校3年生の時で、高校3年生の夏休みのときに初めて自分の原稿を持ち込み、集英社に少年ジャンプの編集部を持ち込んでみたんですけども。もし漫画家の道を目指すのであればアシスタントっていう道もありますし、逆に就職してちゃんとした給料をもらいたいというのであればその道もありだと思いますし。もし漫画を描くのであればやっぱりちゃんとした目的というか、この雑誌のこの漫画賞に応募してこの賞金を獲りたいとかっていう具体的な目標があって描いたほうがいいかなと思います。もし趣味だったり仕事の 일환としてイラストなり描いていくのであれば、また話は違ってくるかと思いますが。もし漫画家を目指すっていうのであれば具体的な目標を設定して持ち込みなりっていうのを目指していくことですね。

はい、ありがとうございます。ヤマダ先生からは勉強を続けること、描き続けることっていうお話だったと思いますし。タカハシ先生からは具体的な目標という。どうですか今の聞いてみて、もう少し聞いてみたいことがありますか？

そうですね。

大丈夫ですか？

大丈夫です。

では東放学園高等専修学校のアズマさんの作品をみて先生方からアドバイス頂きました、ありがとうございました。じゃあアズマさん席に戻ってくださいね。

続いて同じ東放学園高等専修学校のナガノさん出てください。はい、じゃあナガノさん。

まだ完成じゃない状態でなっております。

途中段階で、未完成の作品だということですけどもみていただければ。じゃあ自己紹介とやはり同じように学年とそれから今までどんなことを1年生、2年生やってきたかお話をお願いします。

はい、東放学園高等専修学校3年生のナガノです。

まず、同じ動機かもしれませんがこの東放学園高等専修学校、漫画描きたいから入ったんですか？

はい、そうです。ちょっとジャンルがみんなと違って、BLというのなんですけど。1年生の頃から描いておまして。

中学生の頃からBLを描いていた？

中学生は描いてないですけど、1年生の頃に学校で基礎を学んで漫画を描いて、1年で3作品を必ず描いて行って、それで今これが3年生の3作品目で。それで描き途中で後半トーンとか貼れてないんですけど、いております。

見て持ってきました？

はい、持ってきました。

ずっとBL作品を描いてきた？

はい、そうです。

学校でもそれはその作風でいいよって言ってもらってるの？

はい。

それはよかったです。

よかったです。

先生ちょっと。

1学年で漫画やってる学生さんって何人くらいいるんでしょう？

その年度によって変わるんですけども、大体20、30名くらいかな。全体で大体20名くらい漫画志望の子がおりまして、本校の場

合ですと7月と学園祭とあと2月ですね、今度27、28日に発表会があるんですけども、そこで展示したり、刷新して販売したりという形で行っております。その発表会の時に企業様をお呼びしてご覧いただいたりということをやっております。

聞くんですけども、高校で漫画を学んで、漫画の専門学校行く、漫画をさらに学ぶ人は最長で7年かな、学ぶことに大学なら大変な時間なんですけど、そういうキャリアの設計とかっていうのは指導されてるんでしょうか？

本校の場合ですと高等専修学校ですので、まずは姉妹校に専門学校のほうがあります。そちらの東放学園映画専門学校というところのアニメーション科というところがありますので、そちらのほうに上級学校で進学するものもいれば、あと4年制大学や専門学校のほうにとかも多いです。あと元が東京放送の学校でございますので、いろいろ企業さんからお話等頂いて一般の公募ガイド等に記載していないような情報も頂いて活用したりとかということも実施しております。

はい、ありがとうございます。ということで高校3年生ナガノさんの作品で、高3でBLっていうあれなんですけど、まだ未完成ということですが今日持ってきて、ヤマダ先生いかがですか？

はい、BLには抵抗あるんですけど。僕の教えてる子でもこういうの描いてくるんですね。どういう目でこれを見るかによって違ってくると思うんです。僕は見るほうとしてはこれを男と女であろうと、男と男であろうと、女と女であろうとこれは恋愛漫画なんだと思って見えます、そういう意味では。ところがほとんどの物が恋愛ではなくて肉欲的な性欲漫画なんですね。これも今ちょっと読ましてもらった所が、この人が人を愛するという深い話ではなくて肉欲的なところばかりが出てくるんですね。だからそここのところの掘り下げ方をひとつ考えたら、もっとおもしろい話になるんじゃないかなと思います。

それと画でいくとですね。この3人の最後のまだ未完成だという話なんですけど、キャラクターが描き分けられてないんです。みんな同じに見えます。同じ性格で同じ顔で同じ髪型でっていう風に見えてしまうんですね。そういう意味では3人いたら3人みんな変わってたほうが絶対いいです。絶対おもしろくなります。

それと描きたいことの部分がやっぱり悪い言い方をすると性欲の部分ですから、あまり画にこだわってないんですね。ですからほとんどバストアップです。どこを見ても顔のアップ、バストアップばかり出てきてます。その人と人との距離感だとか、またこの人たちの生活感だとかそういうものが一切出てこないんですね。これっていうのは読んでも非常につまらない、はっきり言うとなつまらないと思うんです。だからおもしろくするためには生活感が出てたりとか、人との距離感がちゃんと出てたりとか、それから今言った恋愛的なことだとか、そういったことをもっと掘り下げて考えてっていうようなことをしたほうがいいのかと僕は思いました。

はい、ありがとうございます。タカハシ先生いかがでしょう？

辛い。先生のおっしゃる通りだなと思ったんですけども。僕が思ったのは内容とかっていうよりも作画の部分とかで。すごいこういう場面とかだったり、すごいプロっぽいというか。ただ単純に表情だったり、こういうところだったりとか、すごいまいなというか、かっこいいなって思う単純に思う部分もすごい何か所かあったのでそういう部分ではそういうところを伸ばしていったらいいのかなと。こういうところだったり、表情だったりっていう部分は描けてると思うので、こういうところだったり。

あとちょっと線が硬いかなっていう部分も見受けられるので、もうちょい柔らかい感じも、じゃれあいだったりとかって部分でも、もうちょい柔らかく味だったり。こういうところだったりもうちょい工夫というか、柔らかく味、ちょっと動き自体も硬いかなと思いますので、そのへんの柔らかさがあったほうがいいのかと僕は思いました。

あとトーンとかも修正してくると思うんですけど、線画だけの部分であるとうちよいいメリハリっていうか線のタッチがあっても、全部ペンで描いちゃったっていうようなイメージ。これスクリーントーン貼るとだいぶ印象変わってくると思うんですけども。線画のところからそういうのも気をつけてもいいかなと僕は思いました。

あと先生がおっしゃられたようにキャラクターの描き分けっていう意味ではこういう髪型が好きなのかなと思うんですけども、もうちょいトーンで、色で分けたりとかはしてると思うんですけども、もうちょいもっとわかりやすくキャラクターの描き分けをしていただけるともっと読者に優しいかなと僕は思いました。

はい、ありがとうございます。ナガノさんどうですか？自分の描いてきたことを先生方から見てもらって。

いろいろまだできてないところ、たくさんご指摘いただいたのでこれをちゃんと受取って、生かして次の作品も全部いきます。ありがとうございます。

はい、ナガノさんも3年生ですね？

はい。

卒業なわけですけども、この先どうしようとお考えでらっしゃいますか？

私はアルバイトなどしながら描いていこうかなと。機会があればアシスタントとかもやれたらいいなと思ってるんですけど、大学とかには行かないでそういうので画をずっと描いていけたらなと思っております。

進学はせずにアルバイトなどをしながら描くのは続けていきますと。アルバイトのアシスタントの機会があればやってみたいというのも。

描き続けてるだけではたぶんデビューできないわけですから、今までもあれですか、こういう BL の作品で持ち込んだり、応募したりそういったことはやってらしたんですか？

いや、まだでこれを仕上げたらいこうかなと思ったんですけど、いっぱいアドバイスもらえたので書き直してから行けたらいいなと思ってます。

アルバイトしながら描き続けていくんだっていうところは将来の話になるんですけども、たぶんこういう作品だと持ち込みとかっていうのも、どこでも載せてもらえるってわけじゃないと思うんですが、持ち込みしながらアシスタントなんかもやってみたいっていうのは、ヤマダ先生いかがでしょうか？

はい、やっぱりアシスタントになるのが一番漫画家になるには近道かなと思ったりもするんですけど、この世界っていうものを限定していくとほんとに狭い世界だと思うんですね。先ほども言ったんですけども、恋愛漫画として捉えたらもっとうろんなパターンが描けると思うんです。そうすればいろんなところにも、言い方は変かもしれませんが普通のところにも持っていけると思うんですね。どしどしそういう意味では持ち込みもできるようになっていく。

こんなに長い話でなくていいと思うんです。持ち込みする場合、たとえば 30 ページないと駄目だとかいう規定はないと思うんです。ただ中途半端なものを持っていか、どれだけ描けるのかっていうのがわからない、参考にならないものを持っていくようじゃ駄目で、短くてたとえば 8 ページでもいいし、4 ページでもいいんだけど、4 ページだったら 5 本くらい持っていきよ。お話いろんなパターン考えて。そうするともう 20 ページあるわけですから、十分向こうもこういうものが描ける、ああいうものが描けるっていうのもわかってきますし、画の力もわかってくると思うんですね。だから持って行き方とか。それから 4 ページ、5 ページ描くの 1 か月も 2 か月もかかるわけじゃないんで。作品数を増やすという意味ではそれで十分練習になっていくと思うんですね。たくさん描くというか、ページ数をたくさん描く必要はないと思います。アシスタントも必ずならなきゃいけないということもないと思います。

ありがとうございます。タカハシ先生。

そうですね。プロを目指すのであればやっぱり、さっきも言ったんですけども、具体的な目標っていうのをちゃんと設定して、私はこの会社の雑誌にプロとして載りたいっていう明確な目標を持って描いたほうがよりそこに近づけると思うんです。ただ漠然と私は好きでこれを描いて好きだからっていうのであれば、それこそプロっていうよりも趣味で、自分でやっていったほうがいいかなと思います。

はい、ありがとうございます。ということでナガノさんも卒業ですけども、ナガノさん大丈夫ですか？

はい、大丈夫です。

じゃあお二人続けてでしたけども東放学園高等専修学校最初にアズマさんに出ていただいて、ナガノさんもお話を聞きましたヨネクラ先生どうもありがとうございました。先生方もどうもありがとうございました。

ありがとうございました。

じゃあ席にお戻りいただいて。

じゃあ学校が変わりまして、北海道芸術高等学校の横浜サテライトキャンパスのまずニシムラさんのお話をナリタ先生と一緒にしていきたいと思います。はい、おいでください。配布できる…ここに座ってください。

では配布できる作品を持ってきたと思うので。

では同じでいいですか？じゃあ先生の方に渡します。

お願いします。

はい、じゃあ客席の方は投影のほうご覧いただいて、先生方は見ていただこうと思いますけれども。まずは先生に少し北海道芸術高等学校の横浜サテライトキャンパスっていう、名前の通り北海道に元々あるってそういうことですね？

はい、そうですね。私、北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパスで漫画イラストコースの担任をしておりますナリタと申します、よろしくお願いします。

北海道って名前がついてるのは本校が北海道にありまして、年に 1 度生徒たちはスクールで北海道に行くんですが、基本が高等学校になっていますので、あくまでも普通科目も全部おこなっていった上であとは普通の高校で言う数Ⅲ、C とか徐々に選択科目増えてくると思うんですが、その部分にあたるものの学校の選択科目を漫画ですとか、あとは漫画イラストコースの場合は五つありまして、デッサンとか、アナログイラスト、デジタルイラストと作品制作という立体形の作品にも挑戦していくような科目がありまして、3 年間かけて学んでいきます。

はい、ありがとうございます。そういう学校だということで、今度はニシムラさん。高校に入る時にはこの学校なら漫画を学べると思っ

て入ったんでしょうか？ちょっと自己紹介を。

北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパス 2 年のニシムラサツキです。漫画イラストコースに入った理由は元々人の画を描くのが好きで、自分の作ったキャラクターを動かしたりとか、会話をさせたりだとかそういうのが好きで、それをもうちょっと表現の幅を広げたりとかができるようになったらなと思って入りました。

じゃあ学校入る前から元々画は描いていた？

趣味でよくうちでちっちゃいメモ用紙とかに画を描いたりしてました。

漫画は？高校入ってから始めたんですか？

これが一番最初の生まれて初めて描いた漫画です。

2 年生の時、これが完成させた漫画としては初めての作品ですか？

恥ずかしながら時間がなくて完成できてない。

まだできてないんですね。

ところどころ余白があったりとか、塗れてない部分があったりとかで。初めての漫画な上にペンタブとかを使ってデジタルでベタ塗りをしたんで。

これはデジタルで描いてるんですね？一部？

一部。 後半の仕上げとかはデジタルで、慣れないで試行錯誤しながら、やってみた。

2 日間でするだけやってみました。

ちょっと捕捉で説明のほうさせていただきたいんですが、実は彼にとって 2 年生になって初めて描いた作品で、当校では 3 年間かけてマーカータクニック学んでいくんですが、1 年生の 1 年間では本当に一番初め、つけペンのつけ方とか線の描き方とかのやり方っていうところから始めまして、2 年生の 1 年間をかけて初めにプロットを描いてキャラ設定、キャラ表を作ったというところから初めて 1 本漫画を仕上げることになります。その課題のなかで描いた漫画ではあるんですが、課題としてはずっとアナログで描いてきていたんですが、今回こちらで講評いただけるということになって、改めてデジタルのほうでトーン貼りですとか描き進めていって。ただデジタルで漫画を描いたこと自体は初めてだったので本当に試行錯誤しながらということで、ぎりぎりまで粘りながらもちよつと完成しきれなかったところがあったので、こんなので持っていったって大丈夫なんだろうかってことすごく気にしていたんですけども、どうにか。私もそれまでの作品見た中ではよくここまで描けたなっていうのはすごくありました。

ありがとうございます。高校に入ってから初めてのまともな作品で、今日ここに持ってきてもらうためにわざわざデジタルでもやってみたということなんですけど、ヤマダ先生いかがでしょう？

漫画としてはほとんど初めて描かれたんですね？初めてでここまで描ければもう本当によく描けてるなと思います。これはもう小学校の内から始めて今ここだっていうんだったらちよつと遅いかなって思うんですけども。画としては本当にこのまま描き進めてどんどんどんどん練習していくってことですね。画を描くっていうのは技術なんで、技術ってのは頭の中で考えても何もできないんですね。体で覚えていく。体で覚えるためにはくり返しくり返しやるしかないってことですね。だからくり返しどんどん描いていけばうまくなるし、きれいにもなるしってことで。

ただ問題はアイデアの問題だという風に思いますね。これは心というか魂というものが入れ替わってしまってるっていうパニックの漫画ですよ。で、のちのち 3 人目が出てきますけれども。そういったことで、パターンとしてはよくあるパターンの漫画にはなってるんですけども、これでじゃあ何が言いたいのかっていう目的がこの中に入らないです。心が入れ替わって体が変わってしまった、自分の体じゃないっていう。『転校生』っていう小説っていうか映画があるんですけども、あれなんかと同じように男の子と女の子の魂が入れ替わっちゃう話なんですね。初めはお互いの体を嫌うんですけども、最後は「私の体だから大事にしてね」って、「あなたのために大事にするね」って本当にお互いがお互いをいたわり合うっていうね、本当に心温まる話になってるんですね。何が言いたいのかっていうのがここに出てこないやつぱり駄目かなと思うんですね。アイデアとしては一つあれば十分かなと思います。その伸ばし方みたい。

タカハシ先生いかがでしょう？

初めて描いたということで、その中でもいろいろな表現の仕方を試行錯誤してるかなというのはすごい高いところだと思います。ただキャラクターのデッサンだったりとかっていう部分でもまだ稚拙な部分が多いかなとは思ったので、それこそ本当にこれから描き込んで

いくつか方法はないのかなと思うので。そうですね、漫画のコマ割りとしては成り立ってると思うんで、その中でさらに読者を意識するというか、私はこれが描きたいからこういう漫画を描きましたっていうものがあるともっといいのかなとぱっと思いました。

はい、ありがとうございます。そして今のお話だともっともっと描いていってということですけども、あと高校 1 年あるんですね？

はい。

もう 1 年いる間は描いていくと思いますが、高校卒業してその先、この先どうしようかなと思ってますか？

今言われたように、人のデッサンだとか、表現の仕方だったり、何を伝えたいのかっていうのをもっと効率よく伝えるためにとか、そういうのを学ぶために美大に入って様々な表現方法を学んでそれを漫画に生かしたらなって思ってます。

じゃあ先生方から。今美大って話も出ました。もちろん美術大学出て漫画描いてる人もたくさんいると思いますが、まったくそういったことなく描いてらっしゃる方もいるわけで。今ニシモトさんこういう風に高校で学びながら描いていって、その先美大って話が出ましたけどそのあたり先生なんか、どうですか？

はい、大学に行けるチャンスがあったら行ったほうがいいと思います。絶対無駄にもならないですし、漫画の描いてる人っていうのは正直なところ画を学んでない人が多いんですね。僕もそうなんですけど、真似から始まってらるんですね。真似で終わってしまう人もいますけども、もし本当にきちんとした画を学ぶチャンスがあるんだったらきちんと画を学んだほうがいいと思います。ただ美大で学べないことは、漫画は学べないと思います。画は学べても漫画はまた別なんですね。やっぱり合ってるかどうかわかりませんが、総合芸術みたいなもんだと思うんです。画を描くだけっていうんじゃないで、お話もつくらなきゃいけない、演出もしなきゃいけない、キャラクターも作らなきゃいけない、いろんなことができないといけないわけですから。ただ時間をかけてられるだけのことがあるんだったら大学も行ったほうが僕はいいと思います。チャンスもね、できるかもしれないし。

ありがとうございます。タカハシ先生なにか。

そうですね。まだ自分のスタイルっていうのが見つかっていないんだと思いますけども、こういう表現の仕方だったりとかいろいろ試してはいると思いますので、こういう三頭身とか。まだ自分の中で試行錯誤して、自分のスタイルっていうのを探求めているところなのかなとは思うので、そういうところを突き詰めてやっぱり作家性というところでは、自分はこれが描きたいんだというのを見つけてそれを表現するべきだと思うので。

ありがとうございます。ニシムラさんどうですか？こう自分の画を描くこととか、この先についてもっと聞きたいことありますか？

なんでしたっけ？

他に聞きたいことありますか？

聞きたいこと…さっきは考えてたのに。

(笑)

すみません、ちょっと思い出せないの。

じゃああとでまた思いついたら。

はい、じゃあ北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパスの最初のニシムラ君どうもありがとうございました。先生方ありがとうございました。じゃあ席に戻っていただいたあと同じ学校からもう一人作品を見せてもらいたと思います。エビスワさん。今度エビスワさん 1 年生。じゃあエビスワさんの画を。画面にも出ますからご覧ください。エビスワさん 1 年生ということですけど、やはり自分はこれまでも描いてて、あるいは漫画描きたいなと思ってこの学校に入ったんでしょ？自己紹介を。

北海道芸術高等学校の 1 年のエビスワです。中学校の時は画だけ描いていきかったんですけど、高校探してる時にホクゲイを受けてそれから漫画家を目指すのもいいかなみたいな感じで入ったんですけど、そうですそれで入りました。

入ってみて 1 年経ったわけなんですけど、これは 1 年目入っていつ頃の作品ですか？1 年目漫画を描いてみてどうでしたか？

高校入ってからはこれ 2 作目で、違う 3 作目です。これ 8 月に描いたやつなんで自分で見返してもちよっと顔崩れてるなみたいなあったんですけど、結構頑張ったので思い入れが強い感じ。

だいぶ時間かかりましたか？

2 か月とか。賞に出そうと思って描き始めて、2 ヶ月くらいかかってみたいな。8 ページ。

今もう 1 年は終わりですけど、3 作目も今回はもう終わったんですか？

これが 3 作目で、

次の作品は描いてますか？

2 年生になってからもうちょっとちゃんと漫画の描き方を先生とかに教えてもらって、次はもうちょっと長いやつをしっかり描きたいと思っています。

1 年、2 年で、今度は 2 年になったらまたチャレンジして、先生にお伺いしたいんですけども、それぞれたぶん学生さん生徒さんの微妙に指針も違うと思うんですけども、2 年になったら 2 年になったでエビスワさんに何の課題を出してやってとかそんな教え方なんでしょうか？

そうですね。本当に課題としてはほんとに 1 年生で漫画 1 本描くってことではないんですよ。なので今回の作品も彼女が自主的に漫画描きたいって言って、課題とはまた別で漫画の講師の先生に見ていただいたりしながら、アドバイスいただいたりしながらというような形ですか。あと今日他の漫画は描いていないけど、1 年生で意欲の高い子たちもこういった形で学校の授業ではないけど見学に来たいってことで来たりってところでは、いろんな先生に講演いただく場とかに足を運んでってことの機会を作ったりはしています。

わかりました。先生方、今度は高校 1 年生の作品ですけど。3 作目ということですけど、自主的に 1 年生ではそこまでいらない人もいるんだけど描いていたということですが、ヤマダ先生いかがでしょう？

女性が描いたとは思えないほど、迫力というか。すごいですね。ただやっぱりまだ線の整理っていうか、いろんなものの整理ができていないんで、これはこれからのことだと思うんですね。あと内容的なことについては、これ初めの人男の人なんですか？違う？このロボットが来た家の人は。

はい。

男の人なんですね。女の人かと思った。ちょっとわかりずらかった。いいんですけども。これを誰のために描いていったというところが僕はすごく感じるんです。このページ数 8 ページくらいを使って、ほとんど自己紹介的な内容だけで終わってしまってるっていうこともあるんですけど。自分の中だけで了解している話の部分が多いような気がするんですね。読んでも人にこういうことをわかってほしい。もしくはこれをもっとわかりやすく描こうという部分がちょっと欠けていて、自分の中だけで解決してるっていう部分が。だからこれは何を言いたいのかな、どこがおもしろいのかなっていうのを感じられないというか、探さなきゃいけないってなっちゃう。だから人に読んでもらうということをかなり意識してるものを作らないと駄目っていう風に思います。吹き出しとか画とかを見てると、表情もそうなんですけども、かなり激しくてこういうの好きで勢いで読んでも人はそれで読めちゃうとは思うんですけども、読んだ後で何も残らないというか。何言いたかったのかなっていうのはありますね。そこんところがこれからもっと考えて組み立てていってほしいなと思いますけど。

はい、ありがとうございました。タカハシ先生いかがでしょう？

はい。漫画を描く上でどの時代の話だとか、実際には現代なのか未来の話なのかっていう部分でもロボットってことだと状況とかも変わってくると思うんで、そういう説明しないまでも自分の中で決まってるのかもしれないですけど、どうしたいのかなかなか伝わらない部分があるので。現代なら現代という風景だったりとかっていうので説明したりとか。そういう裏設定みたいな部分も漫画描く上ではちゃんと練ってから描いたほうがいいというのと。

ただ表情だったり、ロボットの格好だったり、すごい魅力的には描けてると思うので、それはほんとに伸ばしていったほうがいいと思うし、もしこのロボットの頭がとれてっていう部分でなんかおもしろいエピソードがもっともっとあればよかったのかなとは単純に思いましたし。登場人物が二人だけだったので、もうちょいいろんな人が絡んできてもおもしろいのかなと。

その世界観っていうのがほんとに異国なのか現代なのかっていう部分ももう最初の設定から考え直して、より読者に伝える部分っていうのが、そこをもっと意識して描いたほうが、自分の描きたいものをついていうのが一番大事なんですけども、そういう読み手に対しての優しさみたいなのは自分が思ってる以上に説明しないとだし、伝わらないという部分があると思うので、説明しすぎても駄目な部分もあるんですけども、そういった部分も大事な思いました。

はい、ありがとうございました。まだ若いので、描いてみたり、人に読んでもらおうということ。何かもっと聞きたいことがありますか？

トーンを使うのが苦手で、これもそうなんですけど、あんまり背景とかでトーンを使うことじゃなくて、トーンってあんま使わなくても漫画って描けますかね？

僕が一番最初にある先生のところでアシスタントやらせてもらった時にはトーンは一切使いませんでした。トーンがなかった時代じゃなくて、トーンはちゃんとあったんですけど、トーンはあくまでも押さえみたいな。でも最近はパソコンを使うってこともあったりとか、あんなだけトーンだらけのあったりしますよね。何のためにトーンを使うのかよくわかってないんじゃないかなって思うんですね。漫画、線画ですよ。美術だとたとえば物を描くときには線を入れないで面で、光と陰で立体感なんか表したりするんですね。漫画の場合、線画ですから、形どってますから、それに影の部分をつけたいっていったときに、ほんとだったら斜線を入れたりすればいいんですけども、今はトーンっていうのがあるからそれで中間色を出したりとかっていうようなことで、効果的に使うってことが僕は正解だと思ってます。ところがトーン貼ってあるとこのページが完成したような重みが出てくるっていう感じで、やったら意味なく使うっていうのがあるんです。だからトーンを使うのが苦手だったら使わなくてもいい方法を考えたほうがいい。使う必要もないと思います。

タカハシ先生。

はい、トーンっていういろいろあってこういうグラデーションだったり、ほんとに変な模様のトーンとかあると思うんですけども、その用途によって使い分けたいいなと思うんですが。実際に漫画って黒から白まで色があって、その中で表現しないといけないんで、トーンっていうのはその中間の色を出すっていう部分ではすごい役に立つと思うんで。あまりベタばかり黒くしすぎるとその一コマコマというか 1 ページがどんと暗い感じにもなると思いますし。白なら白でそれはまた味気ないというか、白いイメージにもなると思うんで。それはほんとに表現の仕方一つで、意としてそういうコマあたり 1 ページを作るっていうのはありだと思いますし、よく中間色で表現したいと思うのであればトーンを使うべきだと思います。

はい、ありがとうございます。

エビサワさん 1 年生ですから、まだ漫画を目指してる人でもそうじゃなくても。高校 1 年生で君の将来語れ、どうやって仕事に就くん다고言ってもなかなか辛いところあるかもしれませんが。今日高校生の人も学校の先輩一人 2 年生、さっき 3 年生の人いて、3 年生になるとアルバイトしながら描き続けるんだとか、それから美大に行ってみようかといろんな人いましたけども、エビサワさんとしては自分の将来どういう風に考えてますか？

高校にいる間はデッサンとか体の描き方を、あと集中線みたいなやつとか。あとできたらトーンもちゃんと使えるようになりたいんで。高校の内はそういうことをちゃんとやって。卒業したら、親がいいって言うなら専門学校に行きたいし、ちょっときつくなって感じたらアシスタントとか、画のことをちゃんと学べるところにいきたいなって思ってます。

そうですね、わかりました。ヤマダ先生にちょっとお聞きしたいんですけど、これは高校の方他にもみえてるんで、今漫画を教えるという漫画を勉強できる高校ってそんなに多いわけじゃないので。ですから彼女たちの 3 年間漫画を学んでいるわけで、そのあと専門学校や漫画専門の学校に入って、ヤマダ先生も教えてらっしゃると思うんですけど、やっぱりそれは 3 年間やってきたんだから中では特異になるんでしょうけども、逆に教わることによって出戻りもあるような気もいたします。美大に行けばまったく違うこと教わることになるでしょうし。高校生で漫画を学校で学びました、あるいは独学で学びました。どんな進路を考えたらいいでしょうね。

漫画家になるかならないかっていうのはその人の思いの丈なんですね。するとあと実力があるかないかっていうことも関係してくると思うんですけど。実力があるかないかよりも思いの丈です、と僕は思ってます。高校出てからアシスタントになるかとか、専門校に行くかって問題ですけども、僕は必ずしも専門校に行く必要もないと思うんですね。もちろん先ほどの大学と一緒に、学ぶチャンスがあればそれは活かして学んだほうがいいと思うんですけども、ある時期になると僕の知り合いもそうなんですけれども、自分の限界を知る時がくると思うんですね。限界なんかないとは思いますが、ほんとにはないと思うんですけども。精神的にこれ以上無理っていう風に思っちゃったりっていうときにどこで諦めるか。諦められないんだったらどこまで進んでいくかだと思うんです。だから実際に高校を出る時になってから考えたほうが、今からこーしよう、あーしようっていうことは僕はちょっと言えないなと思います。とにかく僕自身の話します。僕小学校 5 年の時から漫画を描き始めたんですけども、就職を一切考えたことはありませんでした。それでただの一度も自分が漫画家になれないなんて思ったこともありませんでした。それともう一つはいろんな方法があるんですね、漫画家になるにしても。自分自身で言えば持ち込みはただの一回もしたことはありませんでした。自動的についでいうのもおかしいんですけども、本当にその時々チャンスのとか巡り合いたとかいろんなもののおかげで世の中回っていくんですね。だから自分でこうしなきゃいけないって決めちゃわないほうがいいのかもしれない。その時々で行動で考えられるようにしていく、これでいいと思うんですけども。まだこうしなさい、ああしなさいっていう時期じゃないなと思います。

はい、ありがとうございます。タカハシ先生いかがでしょう？ 高校 3 年の時に決めたっていう話でしたけど。

はい、そうですね。僕の話になってしまうんですけども、僕は高校 3 年生の時に漫画家の道に行こうと思って、とりあえず 1 本読み切りの作品を描いて編集部、高校 3 年生の夏休みに編集部持って行って、そこからこの世界に入っていくんですけども。その当時僕も就職ということですからすぐには漫画家になれるとは思ってなかったんで、とりあえず編集部に行ってどこかの漫画家さんのアシスタントに卒業したら入れてもらえませんかっていうのも目的の一つで、自分の漫画を見てもらうっていうのもそうだったんですけども。自分の実力っていうのがほんとに一人で僕が描いてたんですけど、誰かに見てもらうということもなくて、どのくらいの実力かっていうこともわからなくて持ち込みして、編集の方にそこからついてもらって、自分はこれくらいだっていうのも見せつけられました。実際にすごい為になったのは、編集部に行ってプロの漫画家さんの原稿を見せてもらって、その原稿と自分の原稿を見比べて、自分の画的にここが足りないとか、ほんとにプロの原稿っていうのはこんなに丁寧に描いてるんだとかっていうのを実際にプロの方の原稿を見ることによってすごい学べた部分があったりして。それと卒業してから僕はヒラマツシンジ先生のアシスタントに入ったんですけども、そこ

で学んだことっていうのはやっぱり非常に多くて、実際アシスタント入ると 1 本 1 本週の漫画ができる過程だったり、先生がどのくらい寝ないで描いてるとか、編集さんはこういうことを言ってくるとかいろんなことを学べると思うので、アシスタントっていうのはやっぱり一番僕の中ではプロの漫画家になる道としてはすごい近い道なのかなと思いましたし、実際作家さんのお手伝いなんですけどもそれをしながらお給料ももらえてっていう部分ではやっぱり非常に、僕個人は就職してっていうのは全然考えてなくて、サラリーマンとかにも向いてないなって思ってたんで、画でお金がもらえて生活できるっていうこと自体はすごい魅力的で、さらに自分でも漫画家になりたいっていう大きい目標もあったのでそれに向かってほんとに毎日頑張ってたっていうのが実情ですね。

なので今からアシスタントになってっていうのも全然僕はありだと思いますし、今日ほんとに持ってきてたらよかったんですけども、実際プロの漫画家を目指すのであれば、実際編集とか行ってプロの作家さんの原稿を見せてもらってっていうのが、もしかしたら一番早い上達の道なのかもしれないです。自分の試行錯誤でやる部分も大事だと思いますし、いろんな作品のいいところを盗むというか、参考にするというのもすごい大事だと思いますんで。そんなとこですか。

大丈夫ですか？何か質問とかありますか？

いや。

大丈夫ですか？それではですね高校の 2 校目、北海道芸術高等学校横浜サテライトキャンパスから先に出ていただいたのがニシムラさん、そしてエビサワさんの作品もみていただいて先生にお言葉をいただきました。どうもありがとうございました。先生方ありがとうございました。

ありがとうございました。

これでですね作品を投影できる形で今日お持ちいただいた方の作品終りなんですけれども、日本工学院の学生さんの作品、先ほど投影のできるネタがないのでご遠慮いただいてあとにまわしていただいたんですけども、3 方ですかね、原稿を持ってきていただいている。ちょっと客席のみなさんはこのあとちょっと作品を映すことができませんので、個人的な形にならざるを得ないので、まず全体でこのようにこちらの席からマイクを使ってお話するというようなのはこれで終わりたいと思います。どうもみなさんご静聴ありがとうございました。持ち込んでいただいた学生さん本当にご苦勞様でした。それから先生方本当にありがとうございました。そして特に矢継ぎ早にコメントいただきましてヤマダ先生、タカハシ先生どうもありがとうございました。

