

NEWS LETTER 61

VOL. TAKE FREE

2015

Vol.61

2015年10月30日発行



TOKYO GAME SHOW 2015

在学生 Interview!!
ブンナク・バスさん

NEWS LETTER 編集委員が行く!
卒業生職場訪問 * 株式会社共栄メディア

講師 Interview!
松吉太郎 講師

リレーマンガ
『私達の大学生活はまだ始まったばかり。』第7話

HOT TOPICS

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:takyo@takara-univ.ac.jp

なりたいわたしに近い大学。

都心のキャンパスだから
発信する場がいっぱい!

社会に 近い。



先生は第一線で活躍する
現役クリエイター

教員に 近い。



各沿線の新宿駅から
歩いてすぐ

新宿駅に 近い。



各沿線
新宿駅から
徒歩約5分!

学びの特徴

現役クリエイターによる指導のもと、領域の枠を超えて学べるカリキュラムで一人ひとりに合わせた学びを実現!

POINT 1

現場で生きる教育を実践
先生=クリエイター

POINT 2

+αの学びが力になる
選べるカリキュラム

POINT 3

きめ細やかな対応が可能
少人数制の授業

進学相談会

2016 12/5[±]
1/30[±]

開催時間 13:00~16:00

入試やキャンパスライフなどなど、さまざまなご質問にお答えします。
ぜひお気軽にご参加ください。



オープンキャンパス応援大使
宝塚しん子だよ!eεε



ACCESS アクセス



- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約5分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



TOKYO GAME SHOW 2015

～学生が企画から開発まで手がけたモバイルゲーム、VR ゲームを展示～

に出展!

今回の展示は、
企画、運営を全て学生が
担当しました。

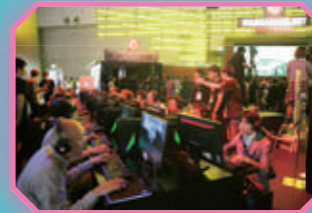


宝塚大学東京メディア芸術学部ゲーム領域では、スマホアプリやコンシューマゲーム開発で業界標準の「Unity」やハイエンドのゲームエンジン「UnrealEngine」の授業への導入、「Google CardBoard」や「Oculus Rift」と言ったVR(バーチャルリアリティ)ゴーグルの利用など、最新の技術や考え方を取り入れる教育をしています。
今回の展示は4年生を中心に実行委員会を設立し、学生が自ら企画立案、制作、運営、広報活動を手がけました。
今回のゲームショウでは学生ひとりひとりが企画し作成した「Unity」によるモバイルゲーム、「Google CardBoard」を使ったVRゲームなど多数出展。個性の光る作品が並びました。



TOKYO GAME SHOW
って?

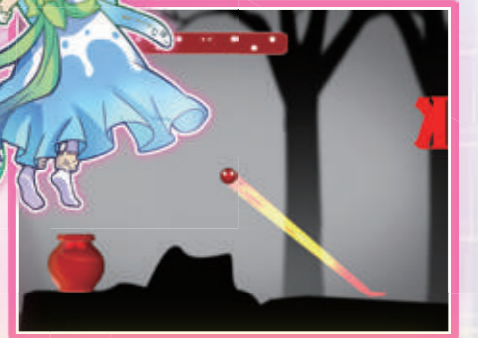
「もっと自由に、GAMEと遊ぼう。」をテーマに開催された東京ゲームショウ2015。過去最多となる480企業・団体(うち海外246)が出展し、家庭用ゲーム、スマートフォン、PCなど、さまざまなプラットフォームに向けた幅広いジャンルの新作タイトルやサービスが発表されました。会期4日間の総来場者数は26万8446人と大盛況!!



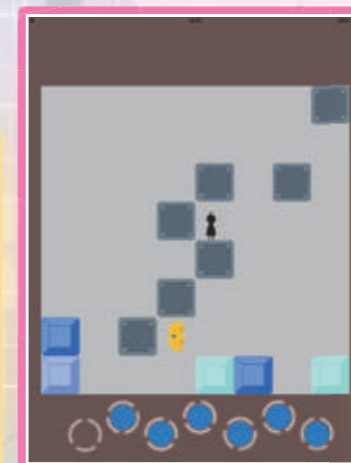
出展ゲーム作品



宝塚大学ゲームショウ
イメージキャラクター
しらすとマンダ



ゲーム領域の学生が制作したゲームのプレイ画面



今回のゲームショウ参加について、 企画した学生にインタビュー!

●ゲームショウの企画に参加したきっかけは?
去年はゲームショウに出展をしなかったため、今年に絶対に宝塚大学として出展すると決めていました。ゲーム領域はゲームショウに出ること、自分の課題、武器が見えてくるものだと思います。せっかく参加できるチャンスがあるのなら、出展しないのはもったいない!と思い、運営を立候補しました。

●参加していかがでしたか?
学年に関係なく、ゲーム領域全体で協力してのイベントに参加はとても貴重な経験になりました。また、ゲーム会社の方と直接お話しすることができ、勉強になることが多かったです。

4日間を通して、海外のお客さまが多かったように感じました。学生が一人でゲームを作っていることに関心を持ってくれる方、クリアするまで何度も挑戦してくれる方がたくさんいました。

●来年のゲームショウに向けての意気込みは?
私は今年4年なので来年は参加できませんが、今年ゲームショウに参加して見えてきた課題もいくつかあります。それを活かして、後輩たちがもっとよいゲームショウへの参加、企画にしてくれたら嬉しいです。



運営代表
ゲーム領域 田中美涼さん



在學生 Interview!!



魔法少女マジカルプランシュ マンガ領域でのグループ課題

Profile
BUNNAK VASU
 (ブンナクバス)
 実家はアメリカ合衆国のイリノイ州。
 現在、東京都町田市に住む。
 日本のカルチャーに憧れて、宝塚大学に
 入学。ゲーム領域に在学中。

日本に来るきっかけは？

中学、高校時代はタイで暮らしていました。タイに住んでいた時に日本のアニメや漫画、ゲームにはまっていたので、高校を卒業したら日本でそのカルチャーを学びたいと思っていました。

印象的なのは小学生のときに見た、「仮面ライダーブラック」です。ストーリーにもキャラクターにも圧倒されて、初めて覚えた日本語は「変身！」でした。そこから「仮面ライダー」シリーズは大好きになって、いろいろなシリーズを見ましたね。

仮面ライダーブラックの放送が日本では1990年ぐらいだったと思いますが、タイだと2000年ぐらいだったんですね。日本発のものは10年ぐらいタイムラグがあるんです。仮面ライダーにはまると、今度はレンジャーもの、聖闘士星矢なども好きになりました。アクションが好きなんですよね。気づいたら日本のカルチャーにどっぷりはまってしまっていて、お金を貯めてプレイステーションを買い、RPGゲームに熱中していました。日本語のままのソフトでやっていたので、ストーリーを理解するのにすごく苦労しました。日本語を覚えるきっかけも、このRPGゲームがあったからです。独学で日本語を覚えていって、ストーリーを理解していく自分にとってもワクワクしていました。

日本カルチャーにはまりっぱなしの青春時代を過ごしたので、日本に行くことはひとつの夢でした。

日本に来る前にたくさんお金を貯めて、日本語学校に通っていました。その後日本語学校を卒業して、一度音楽の専門学校に通い、音楽業界で3年間仕事をしていました。日本人アーティストを海外進出させるためのプロモートの仕事です。英語も日本語も使える仕事で、音楽にも興味があったのでよかったのですが、やっぱり「ものづくり」がしたくて、音楽の仕事辞めてしまいました。

本当は一人で黙々と作っていたいタイプですので、昔からずっと好きだった日本のゲームやカルチャーを学びたいと思ったんです。

なぜ宝塚大学に入学したのですか？

ゲーム、漫画、アニメなどに特化した東京の大学と考えると、宝塚大学が一番イメージありました。タイやアメリカで思いっきりゲームの話をできる友達がいなかったため、この大学ならそういう話ができると思いましたし、自分よりも詳しい人がたくさんいると思っていました。そういう環境に身を置いて、自分の「好き」を突き詰めていきたいと思ったので、宝塚大学を選びました。

入学してどうでしたか？

駅からも近いですし、環境的にもとてもよいです。新宿は見るもの、買うものに関してまったく不足はありませんし、学ぶ姿勢があればこれほどたくさんの情報を得られる街はないと思います。

宝塚大学は、「領域性」なので自分の好きなことを自由に学べるのが大きなメリットだと思います。先生との距離も近いですし、課外授業も頻繁にあるので、行動力があればなんでも学べるところだと思います。

今後の人生は？

とにかく、自分が好きだと思えることをとことんやっていきたいです。とくにゲームには思い入れがあって、1つのゲームをチーム一丸となつてつくる仕事をしていきたいです。在学中にリーダーシップを取ることが多いので、いろいろな人を巻き込んで一緒にものづくりができれば最高ですね。



軽音ステージポスター 1年生次に軽音ステージ全体ポスターをデザイン



オリジナルデザインキャラクター 学園祭などに使用された



ハートのアリス 1年次の創造基礎の授業の課題

仕事を通してスキルも知識も身につけたら、1本のゲームを自分で企画を立てて生み出したいです。キャラクターづくりや、RPGの物語も自分でつくってみたい。最近のゲームはストーリーが完結しないRPGゲームが多いですが、はじめてから、終わりまでの一連の感動を紡いでいるゲームが好きなので、そんな物語をつくってみたいです。

アクリルキーホルダーを作ったよ!

PCのディスプレイ上と実際に出力されたものでは少し色味が変わってくるので、その点を印刷会社の方に確認しておくといいかもれません。



このイラストをアクリルキーホルダーにします。サイズは50×50mm。入稿はPSDデータ350dpi。

共栄メディアさんで、ニューズレター編集委員が描いたイラストをアクリルキーホルダーにして頂きました。これを制作する機械は最近新しく取り入れたものなので、なんとアクリルキーホルダーを作ってもらうのは、これが初めてだそうです!

相談

見積もり

入稿

制作

納品

入金



巨大なカッティングマシン。これで絵に沿って切っていく。

完成!!



自分が描いたイラストがキーホルダーになってとても嬉しいです! 身に付けるのにちょうどいい大きさ!

グッズ制作に興味があれば是非相談してみよう!

Email: orit-e@kyoeimedia.co.jp
TEL: 03(6280)7191

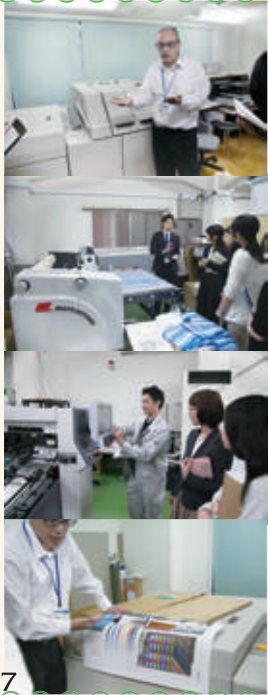
株式会社共栄メディア

企業はもちろん個人に対しての案件も受けており、Tシャツやミニタオル、手帳型のスマホケース等のグッズ関連は1つから制作を承っています。



株式会社共栄メディアさんは、メディアセンター、プリントセンター、オーリースの3つの柱で成り立っています。林崎先輩はそのメディアセンターで営業のお仕事をしています。共栄という名前はお客様と「共」に「栄」えるというところからとっており、印刷全般を幅広く扱っているクリエイティブな企業です。

見学・取材に行きました!



OG

2015年卒

Profile

はやさき のりこ 林崎典子

1992年11月24日生まれ
埼玉県志木市出身
私立浦和学院高等学校卒業
マンガコース2015年度卒業
2015年4月~(株)共栄メディア入社
趣味: 音楽、イラスト・マンガを描く



林崎先輩が描いた共栄メディアのイメージキャラクターのデフォルメ



山吹ともえ

宝塚大学

NEWS LETTER
編集委員が行く!

卒業生職場訪問

印刷物全般を幅広く扱うクリエイティブな企業

「マンガコースから、印刷会社へ就職しようと思ったきっかけは?」

大学時代に学園祭で実行委員長を経験し、沢山のひとと一緒に企画を考え、提案し実行する楽しさを体験しました。この時の経験がきっかけで、大学で学んだ漫画や印刷などの知識を生かして、人と関わりあう仕事ができなかと探そうになりました。4年生の秋頃に就職支援室のカウンセラーさんから共栄メディアを紹介していただき、ご縁があり就職することになりました。

「就職後、宝塚大学で学んだことで役立ったこと、活かされたことは?」

展示会出展をきっかけに、元々あった会社のイメージキャラクターをデフォルメ化して描くチャンスをもたらしました。営業という絵を描く機会はありませんでしたが、営業だからこそ意見を出せる機会もあり、自分の力をアピールすることでこういった機会をいただけることが分かり、勉強になりました。その後、デフォルメ化したキャラクターは新商材のグッズサンプルやカタログ等にも使用されています。

「働いていてやりがいを感じる瞬間は?」

今はまだ、自分の仕事ではなく先輩の仕事を手伝わせていただいていることがほとんどです。ですが、先輩方と一緒に動いていく中で、お客様と一緒に商品を作っていくことに楽しさややりがいを感じています。しかし、自分が関わった商品が市場に出回っているのを見て嬉しさも感じますが、それと同時にもしかさも感じています。これからたくさん仕事を体験していく中で力を身に付け、一つの仕事を一人でこなし今感じているやりがいを直に感じてみたいと思っています。

また、photoshopやIllustratorなどのPCスキルやデザインの知識、イラストやマンガについての知識等大学で培った力も存分に発揮しながら、自分にしかできない営業の仕方を探したいと思い、日々努力しています。



講師 Interview!

松吉太郎講師



Profile

1983年
浜野商品研究所入社。
1986年
田中一光デザイン室入社。
1997年
松吉太郎デザイン事務所を設立。
ブックデザインからポスター、マーク、ロゴ、サイン計画などグラフィックデザインを中心に幅広く手がける。

——普段、どんなお仕事をされていますか？

デザインの仕事はもう30年近くやっていますね。主にグラフィックデザインの仕事ですので、身近なところでいくとポスターや冊子、カタログなど、イラストや写真、文字を組み合わせてビジュアル化することなどをやっています。以前から芝居のポスターをデザインすることも多いですね。自分自身で絵を描くことはほとんどありませんが、予算の少ない演劇の仕事は自分でなんでもやることも多かったです。素材的なもので、形にできるものはありませんでも自分でつくっていました。

——学校ではどんな授業を教えてくださいか？

現在は、主に2年生と3年生のイラストレーション領域の学生たちに教えています。授業内容としては、「演劇」をモチーフに授業を展開しています。演目を指定して、それに見合うポスター、パンフレットなどを製作してもらいます。実際にデザインの仕事をする際に考えないといけないこと、デザインまでの道筋を伝えています。

デザインといっても十人十色ですから、表現するための主題をまず考えるところから始めます。劇団の芝居内容、戯曲の中にデザインのヒントが隠されていますから、一体どんな話の芝居なのかを理解することが大切です。ただ、話の内容すべてを網羅しているデザインはつまらないし、野暮ですよ。ある象徴的な部分をさがし出してモチーフにできること。そのためには何度も戯曲を読んで表現を真剣に考えて形にすることが大事だと感じています。

3年生になるとコピーレイトアイデンティティ（企業文化を構築し特性や独自性を統一されたイメージやデザイン）を考えてデザインしてもらっています。企業イメージをいろいろな角度から考えて、デザインにおこしていく。

大変なこともあるかと思いますが、より実践的に社会に出たときに役立つような内容を意識しています。

——宝塚大学の特徴は？

良い意味でこじんまりしていて、イラストレーションとデザインの距離がすごく近いので、ものづくりにおいて同じ話ができるのはメリットだと思っています。分野の近さが仕事に繋がりが、コミュニケーションを密にできると思っているのが友達もできやすいですし、卒業してからも関わりのある業界になると思っています。

イラストレーションとデザインは兄弟みたいなものでしょうね。お互いに助け合っってひとつのイメージを作り上げていくことには変わりありませんから。

イラストレーションの講師の方々は、一線で活躍されている方が多いので、いつも仕事の話が身近にできることもとても魅力的だと感じています。

——教えていて大切にしていることは？

技術的にデジタルを使うものが増えてきていますが、デザインやイラストレーションは身体性が重要だと考えるので、手を使って創る大切さを伝えることは意識しています。最新機器をつかってやる前に自分の手を動かして、どんな表現ができるのかを知ることが大切です。

デザインは、自分がつくったものに対して「説明」ができるものじゃないといけないと思っています。「こういうふうなことを考えているので、この形、色、デザインにしました」と意図を説明できないといけない。どんなに自分が素敵だと思っても、いくらたくさんデザインしても、依頼主を「納得」できなければ世の中に出ませんし、意味がないと思っています。

——今後の活動は？

今まで通りグラフィックデザインを中心にデザイナーとして活動していきたいですね。個性的な絵を描ける学生が出てくると、一緒に仕事ができるか考えることがありますが、そういう可能性はたくさんあると思います。そのためには学校内でイラストレーションを使い丁寧にデザインした制作物を増やし、発表の場を増やすことが必要だと思っています。絵が描けてデザインもできる人が今後もっと求められてくると思うので、そういう人材を育てていきたいですね。

松吉先生がデザインした作品



「千年の嘘 五十年の真実」朗読会 チラシ

「父よ!」演劇ポスター
(イラストレーション：下谷二助)

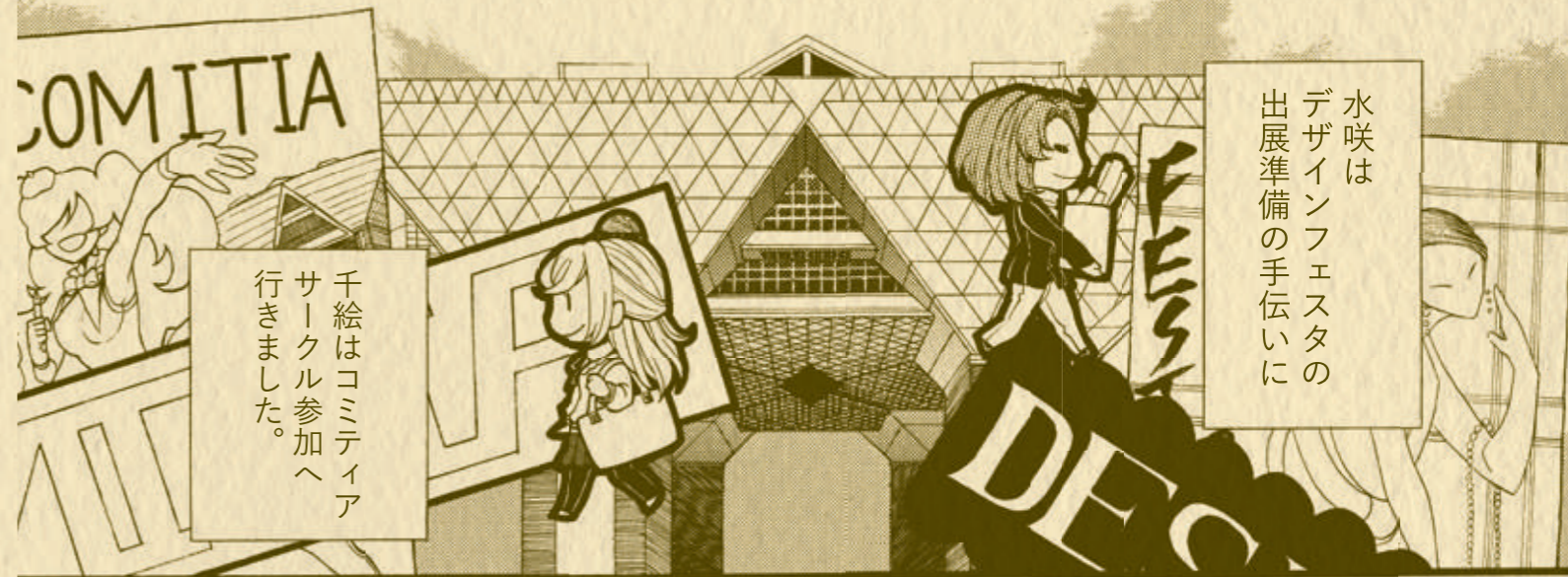
■第7話■

東京メディア芸術学部

作画担当:
小粒乃びやっこ(3年)

リレーマンガとは
複数の人が順番に描いていく漫画のこと。
この漫画では、月毎にプロットを編集者、作画を学生が担当しています。

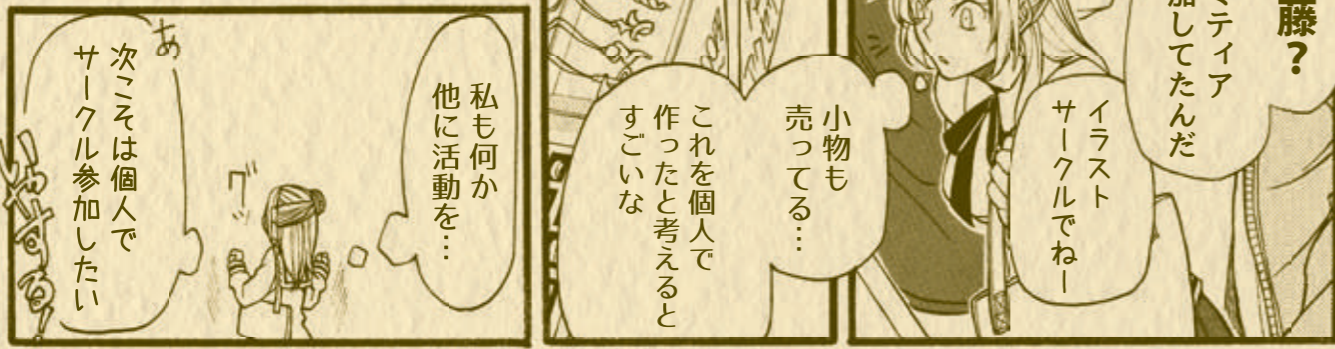
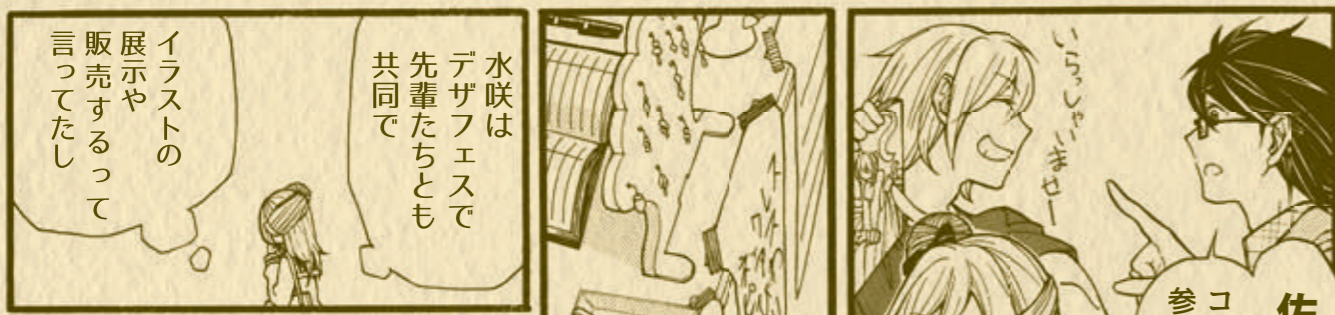
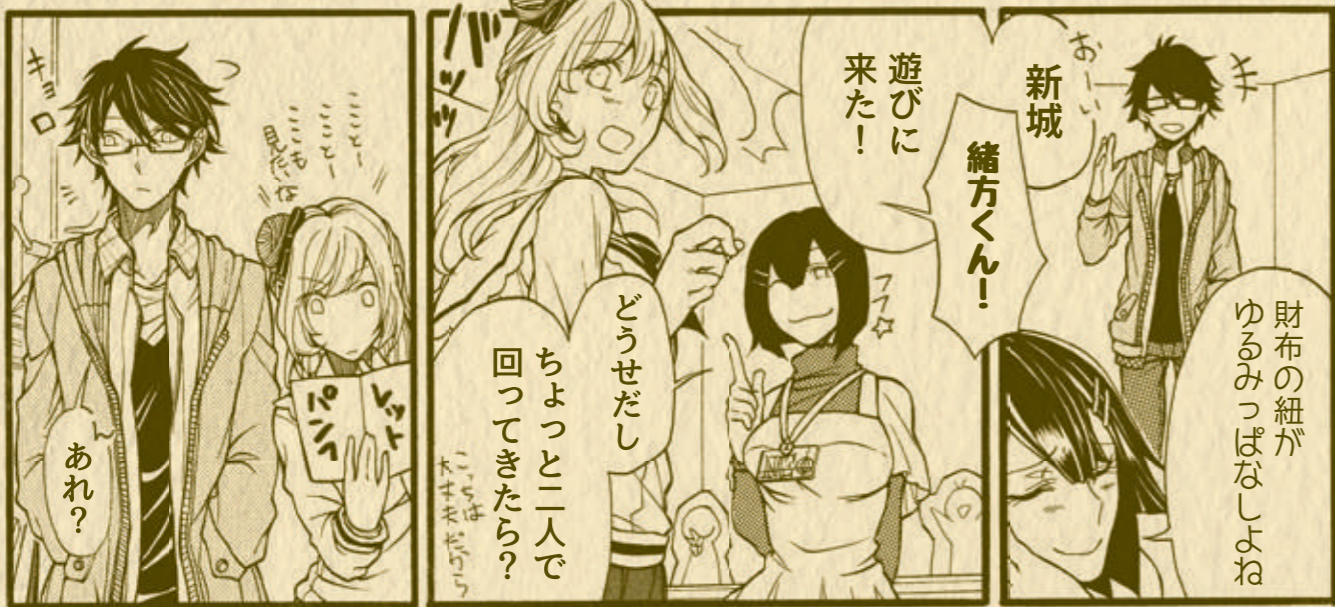
リレーマンガ 私達の大学生活はまだ始まったばかり。



水咲は
デザインフェスタの
出展準備の手伝いに

千絵はコミティア
サークル参加へ
行きました。

人物紹介
新城千絵
マンガ領域の1年生。
好奇心旺盛で何にでもチャレンジする。
今回の戦利品、やる気と同人誌、小物と紙など多数。



★他人の作品を見ると創作意欲がわくというクリエイターあるある

※この漫画は、宝塚大学の学生生活に基づいたフィクションであり、実在する人物などはほぼ関係ありません。

あらすじ

宝塚祭当日、千絵はコスプレで店番をしていると、緒方がステージの呼び出しにきたせいで水咲の買ってきた焼きたてを逃すと大忙し。そんな中、水咲は皆それぞれが学園祭を楽しんでいる、と感傷に浸るのだった。





第21回北見隆絵画展「◎存在しない書籍の装画達◎」

イラストレーション領域の北見隆教授の個展「◎存在しない書籍の装画達◎」が東武百貨店池袋店で開催されました。

一長年、仕事として書籍の表紙の絵を描いて来ました。去年はそれら表紙の原画を集めて展示しましたが、今回は逆に作品自体を本の表紙に仕立てて、この世に存在しない架空の本を作ってみました。ちょっと奇妙な本屋に迷い込んで下さいー



鎌人いちばに学生有志が参加

鎌倉海浜公園（鎌倉市由比ガ浜）で2015年10月4日に開催されたイベント「第13回鎌人いちば」（主催：鎌人いちば実行委員会）に、学生有志が参加しました。

「鎌人いちば」は、誰でも気楽に参加できる横断的なコミュニティ「現代版市場」の復活を目的に、鎌倉NPOセンターの10周年記念事業として始まったイベントです。

本学からは、渡邊哲意准教授、学生らが似顔絵缶バッジのワークショップブースを出展しました。ブースには多くの子供もたちが集まり、大変好評でした。



たちばな講師とマンガ領域4年生が海洋散骨のパンフレットの漫画とデザインを担当

海洋散骨を行っている株式会社ハウスポートクラブ「ブルーオーシャンセレモニー」のパンフレットの制作に、マンガ領域が協力しました。漫画をたちばないさぎ講師が、デザインをマンガ領域4年有馬ゆずかさんと、同じくマンガ領域4年河野真美さんが担当しました。

この冊子は海洋散骨とはどういうものかを解説した、フルカラーの16ページのルールブックで、イベントなどで配られる冊子です。高齢向けの冊子であることを意識し、講師と学生が協力しながら制作しました。



世田谷トラストまちづくり学生インターンシップ・プログラムにイラスト領域の学生が参加

7月中旬～9月末の間、一般財団法人世田谷トラストまちづくり主催で開催された「学生インターンシップ・プログラム」にイラストレーション領域の学生が参加しました。学生たちは祖師谷の「あかねこうぼう」で子供たちを対象に「キラキラ教室」を開催。告知から教室の実施まで他大学の学生たちと協力して開催しました。

キラキラ教室には40名以上の子供たちが来場、全員が作品を完成させることができ、自分の作ったものを嬉しそうに持ち帰る姿に、学生たちは大きな手ごたえを感じたようでした。



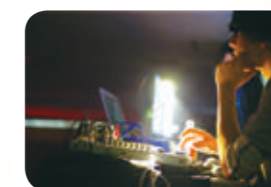
卒業生、黒郷ほとりさんの読切が少年サンデーに掲載

9月23日発売の週刊少年サンデー43号（小学館）に、マンガ領域卒業生、黒郷ほとりさんの読切「ファンタスティックリンク」が掲載されました。新人作家による読切を連弾掲載する「SSGP（新世代サンデーグランプリ）」の一本です。

第9回宝翔祭開催



今年で9回目を迎える宝塚大学新宿キャンパスの学園祭「宝翔祭」が開催されました（10月10日～11日）。今年のテーマは「WELCOME & COME BACK!!」。株式会社サンライズ、河口佳高プロデューサートークショー、町あかりさんミニライブ、アニソンD.V.Jの皆さんによるアニソンDJタイムのほか領域別体験イベントが開催されるなど、大いに盛り上がった2日間でした。



東京デザインウィーク 10/24~11/3

青山神宮で開催される東京デザインウィークに今年も参加

海外マンガフェスタ(コミティア) 11/15

コミティア114と併設して開催される「海外マンガフェスタ」にマンガ領域が参加

デザインフェスタ 11/21、22

イラストレーション領域の有志が参加

あかりちゃんまつり 11/22

デッサン講習会、進学相談会 12/5

午前中にデッサン講習会、午後に進学相談会を実施



食欲の秋、私たちがラーメン食べに行きたいです!

気がつけば10月も終わりに近づき、秋の便りを感じる肌寒い季節になりましたね。皆さんはどうお過ごしでしょうか?
さて、今回の新宿企画は宝塚大学を卒業された先輩が働く印刷会社に行つて参りました。興味深い印刷機器が多くあり、個人的に自宅に所有したいと思つたのはUVインクジェットです。ほとんどの素材に印刷、定着させることができるようで色んなものに印刷してみたくてたまりません(笑)
そして今回は新宿ラーメン巡りの特別編! 大久保公園でのつけ麺博に出向き、たくさんつけ麺とラーメンを食べてきたようですね。

編集後記
気がつけば10月も終わりに近づき、秋の便りを感じる肌寒い季節になりましたね。皆さんはどうお過ごしでしょうか?
さて、今回の新宿企画は宝塚大学を卒業された先輩が働く印刷会社に行つて参りました。興味深い印刷機器が多くあり、個人的に自宅に所有したいと思つたのはUVインクジェットです。ほとんどの素材に印刷、定着させることができるようで色んなものに印刷してみたくてたまりません(笑)
そして今回は新宿ラーメン巡りの特別編! 大久保公園でのつけ麺博に出向き、たくさんつけ麺とラーメンを食べてきたようですね。

NEWS LETTER 編集部

- | | | | |
|--------------|----------------|--------------------|--------------|
| Editor | 金澤英樹 (本学職員) | Assistant Designer | 松原麻友 (2年) |
| | ミネシゴ (フリーライター) | | |
| Art Director | 渡邊哲意 (本学准教授) | 表紙イラスト | 優麻 (3年) |
| | 芦谷耕平 (本学講師) | | |
| | 小野寺真央 (大学院1年) | リレーマンガ 作画 | 小粒乃びゃっこ (3年) |
| Designer | 有馬ゆずか (4年) | | |
| | 河野真美 (4年) | | |
| | 高田佳奈 (4年) | | |
| | 中田亜花音 (4年) | | |



→→→ 連載 →→→

入試課金澤のおすすめ!

新宿スイーツ食べ歩き

入試課の金澤が大好物であるスイーツをピックアップし、編集委員の小野寺と松原が皆様にお届け!

☆感想@'エ'@☆

控えめな白餡と求肥に包まれたクリーム。和菓子好きにはたまらない!

全国各地の様々な日本茶を使った菓子、スイーツの名店「日本茶菓 ASANOAH」

今回はその中から「もちもちモンブラン-抹茶-」をいただきました。



日本茶菓 SANOAH

伊勢丹新宿店
東京都新宿区3-14-1
伊勢丹新宿店81F

新宿ラーメン巡り

これは院生の小野寺が自身の大好物であるラーメンを求め新宿を巡り、独断と偏見で選んだラーメンを食べては描くという企画である。

番外編! 大のつけ麺博 つけ麺VSラーメン

開催期間: 2015年10月2日(金)~10月25日(日)
つけ麺・ラーメン・実演 並盛り 1杯860円
つけ麺・ラーメン 食べ比べセット 1,600円
会場: 新宿歌舞伎町特設会場 (大久保公園)

栃木

吉田商店
濃厚辛シビ
坦々つけ麺

東京 牛骨らぁ麺マタドール
香る!
牛塩らぁ麺

東京

山岸一雄一門
特製もりそば

福島

若武者
青森シャモロック
塩鶏中華

今回は新宿ラーメン企画の番外編として、新宿歌舞伎町の大久保公園で開催されていた「つけ麺vsラーメン 本場に美味いのはどっちだ決定戦」に行ってきました!
今回食べたのはこの4種類! 全国各地から集まった多彩な店の味が食べ比べできる貴重なイベントでした。

つけ麺生誕60周年記念大つけ麺博プレゼント
「つけ麺vsラーメン 本場に美味いのはどっちだ決定戦」

大つけ麺博とは、日本で毎年秋に開催されるつけ麺、ラーメンのイベント。イベント期間を週ごとに第1陣から第4陣までといった形で区切り、各陣ごとに全国各地から集まった多彩なつけ麺、ラーメン店の入れ替えが行われる。

公式HP
<http://dai-tsukemen-haku.com/>



小野寺真央
1992年12月27日生まれ。
宮城県気仙沼市出身。東京都北区在住。
2015年3月に東京メディア・コンテンツ学部卒業。現在、メディア・造形研究科修士課程1年生としてNEWS LETTERに携わる。
好きな食べ物はもちろんなラーメン!