

# NEWS LETTER

2019  
Vol. 96  
TAKE FREE



Student File  
File.09 平野 清也

Teachers Pickup  
井上 幸喜 教授

マンガ連載  
『ツカまんっ!』第九稿

HOT TOPICS

授業潜入記  
No.09 コンピューターデザイン基礎II

宝塚大学生が描く  
トリックアート de 賑わい 創出事業

News Letter

vol.96

2019年1月1日発行



Illustration:市川 昌紀

第9回 宝塚大学 東京メディア芸術学部/メディア・造形研究科

## 卒業修了制作展

2019.2.16日/17日 10:00-17:00

Reception Party 2019.2.16(土)14:00



\*昨年度の作品です

宝塚大学東京メディア芸術学部卒業生及びメディア・造形研究科修了生による作品展です。各分野の学生が集大成として取り組んだ作品と論文をぜひご覧ください。

■入試相談コーナーもごさいます。お気軽にお越しください。

- マンガ Manga
- イラストレーション Illustration
- アニメーション Animation
- ゲーム Game
- メディアデザイン Media Design

**宝塚大学**  
東京メディア芸術学部

JR・都営地下鉄・小田急・京王「新宿」駅西口から徒歩5分  
西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩4分

東京 新宿キャンパス 〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号  
☎0120-627-837 <http://www.takara-univ.ac.jp/>



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:tokyo@takara-univ.ac.jp

宝塚大学東京メディア芸術学部  
スクールカルチャーマガジン

# NEWS LETTER

Vol. 96

## ≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

宝塚大学生が描く  
トリックアートde賑わい創出事業

Student File

平野 清也 さん

Teachers pickup

井上 幸喜 教授

連載マンガ

『ツカまんっ!』第九稿

## HOT TOPICS

授業潜入記

コンピューターデザイン基礎II



静岡県伊東市中央通りでトリックアートを描く様子



参加してよかった点は、元のイラストを描かれたプロのイラストレーターの方と知り合うことができ、直接お話を聞くことができた点です。また、現地での作業中に「新聞を見て来たよ」など多くの方から声をかけていただくことで、頑張ってる良かったと思える体験になりました。この活動を通して、今のうちにやるべきこと、今の環境がどれだけ恵まれているかを意識することができ、将来の姿をより真剣に考えるきっかけになりました。——メディアデザイン領域 3年 保田虎之介



## 宝塚大学生が描く トリックアートde賑わい創出事業

このプロジェクトは、静岡県伊東市内の商店会にトリックアートを設置し、憩いの空間を創出するものです。地域性を反映した「伊東にしかない」トリックアートを設置しています。また、Instagramを使ったコンペティションなどトリックアートを活用した広報・販売促進企画も実施します。

2017年度は宝塚大学が、2018年度は宝塚大学内にあり、本学教員が設立した一般社団法人MRS（一般社団法人新宿メディア芸術地域活性化推進協会）が運営主体として取り組んでいます。そのため、宝塚大学の学生だけでなく、プロのイラストレーターや他大学の学生と一緒にやれる共同で活動できることも、このプロジェクトに参加する魅力の一つです。

この事業は2019年度まで続きます。また伊東市とは、今後も様々なプロジェクトで関わることがあると思います。来年のトリックアート設置はもちろん、伊東の賑わいのために何をすべきか？など、実施した内容を踏まえて、プロジェクトを展開してまいります。



トリックアートのプロジェクトに代表されるように、伊東市と宝塚大学は良い関係が生まれています。他にも、これまでにオリジナル包装紙や広報ツールの制作など行いました。関わる学生の皆さんは、作品を作ることはもちろん「どういう作品が、伊東という地域に良い影響を与えられるのか？」「作品を作る裏側にどんな仕事があるのか？」なども実感してほしいです。体験して、考えて、議論して、社会で活躍できるクリエイターになりましょう！——田島悠史 特任講師



宇佐美駅前通り



中央通り



仲丸通り



キネマ通り



湯の花通り



伊東の隣駅・宇佐美駅前通り商店街のトリックアート。宇佐美の特産物ソダガツオを使った巨大なトリックアートを十字路沿いの歩道に設置しました。

飲食店が多いことに注目してビールやコーヒー、金目鯛やステーキなどをモチーフとしたトリックアートを制作。キャッチコピーは伊東商業高校とのワークショップにより決定しました。

伊東の名産を使った「キンメの滝登り」。仲丸通り4本の電柱を滝に見立てて、それを登る金目鯛を描いています。立体トリックアートということもあり、目を引くデザインです。

同商店街のオリジナルキャラクター「キネオ」と「キネコ」が伊東の名物の一つである温泉でくつろいでいるトリックアート。キネマ通りの中央に設置しました。

地域での議論から、商店街にある「お湯かけ七福神」を、オリジナルの作風でリデザインしたトリックアート。それぞれの七福神は伊東の特産物などを身につけた個性的なキャラクターになりました。

# Student File

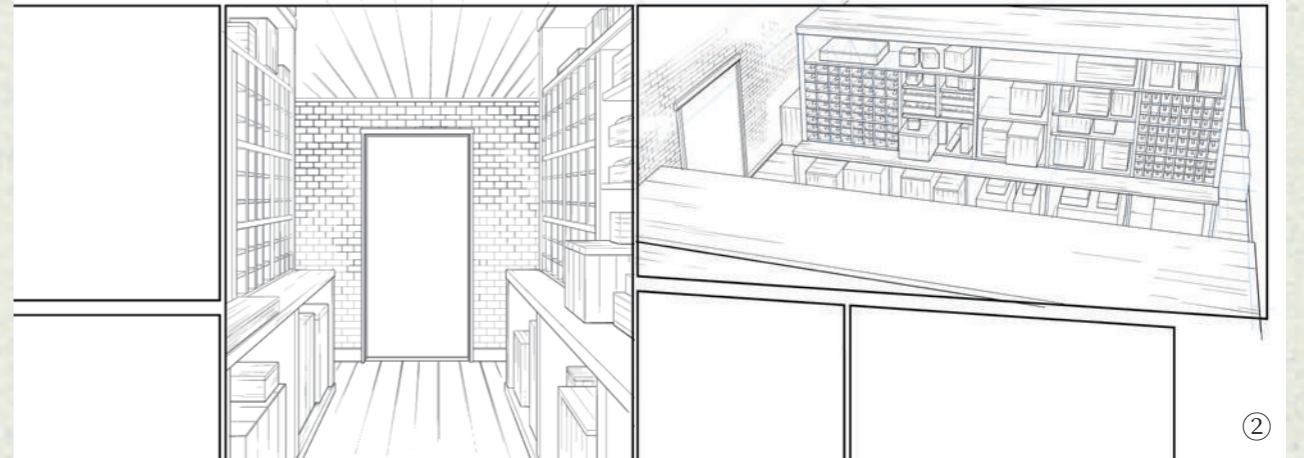
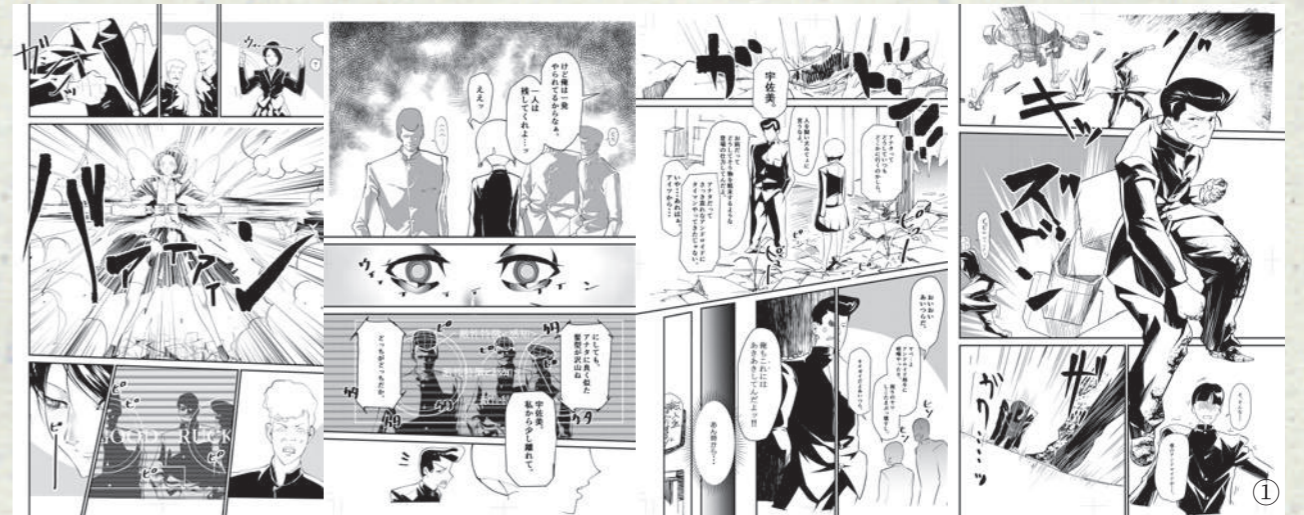
東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちをファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

## File.09 ひらのせいや 平野清也

神奈川県出身。1997年生まれ。  
駿台甲府高等学校卒業。  
マンガ領域3年生。マンガ領域オリジナルの  
漫画雑誌『NEO』での受賞を目指し、卒業制作  
として取り組む作品を構想中。



### = student works =



- ① 3年前期に履修した授業「マンガ制作実習」の課題で制作した作品。ヤンキーとアンドロイドの少女が共闘するというストーリー。戦闘シーンは当時観ていたロボットアニメや特撮をオマージュしながら制作しました。
- ② 講師をされていたマンガ家の先生の背景作画アシスタントを担当した時に描いた原稿です。昭和30年代初期のホテルの食糧庫を描くために、当時の資料や画像を探しながら作業を進めました。雑誌に掲載されるのでクオリティについても意識しました。

### きっかけは、体験授業で先生から言われた「ある言葉」

男4人兄弟の末っ子で、3人の兄が読んでいたマンガ雑誌を読むことが多く、自然にマンガが好きになりました。小さい頃から可愛い絵柄やカッコいいキャラクターを見まねで描いているうちに描くこともどんどん好きになりました。そして、高校2年の頃「自分でマンガを描こう」と思い立ちました。当時は全てが自己流で、ボールペンを使いコピー用紙に絵を描くような状況でしたが、高校3年の時にパソコンを購入し、それ以降は専用のソフトを使ってマンガを描くようになりました。この頃に、「マンガ」の世界で仕事をしたい、挑戦してみたいという気持ちが強くなり、マンガ家として生きるために必要な力を身につけようと思い宝塚大学に入学しました。



影響を受けた作品  
『皇国の守護者』

高校生の頃読み始めた作品です。絵のタッチやコマ割りが好きになり、気に入ったシーンをよく真似て描いていました。

宝塚大学に決めたまきっかけは、高校の先生から宝塚大学の体験授業を勧められ、参加したことでした。内容は「絵本のワンシーンをペンで描いてみよう」というもの。業界で活躍されているプロの先生から指導を受けながら絵を描くのは初めてだったので緊張しましたが、先生との距離がとて近く、率直な意見をたくさんもらえる環境はプロを目指す自分に合っていると思いました。私の絵を見た先生からどんなアドバイスをもらえるか期待していると、先生の口から出た

のは「日本人が描く絵じゃないねえ」という言葉。「そういう見方もあるのか、面白いなあ」と感じたのを覚えています。学生時代から業界で活躍する先生に実践的な内容を学べる環境は貴重であると感じ、進学することを決心しました。

それをもとにネームの作成に進みます。それまで私が考えていたやり方とは異なる手法だったのでとても新鮮で、興味深く取り組むことができました。実際にマンガを描くときにすぐに役立てられるのも良かったです。

入学後は、マンガを制作するために必要な知識やスキルを基礎から学ぶことができました。デジタルのスキルを習う前にデッサンやクロッキー、背景の描き方などをアナログで学び、絵を描くことの基本を身につけます。デッサンなどに本格的に取り組むのは初めてでしたが画材にお金をかけたこともあり、「ここでしっかり学ぼう」と気合が入りました。制作ツールの使い方や表現のテクニックを磨くのと同時に、シナリオ作り、コンテ作りなど、マンガを支えるストーリーの構成の方法もマスターしました。

「キャラクター造形演習」の授業も印象に残っています。自分が応援したい商品の知名度や売り上げを向上させるにはどうしたら良いかを研究し、それをもとに商品の擬人化キャラクターを造形しプロモーションを行うという演習でした。「キャラクターをいかに売るか」という点はマンガ制作にも通じるもので、消費者を納得させるキャラクターデザインや統一性のある世界観づくりなど今後役に立つ知識を得ることができました。



どんなに重くても持ち歩いている愛用のノートパソコンで制作する平野さん。

受講した授業で、原作をもとにコミカライズをするという授業がありました。まず原作の台本を読んで自分なりに物語の場面を想像し、どのような構成のマンガで見せていくかを考えます。頭の中で考えるだけでは混乱するので絵コンテを描き、不要なシーンを削除したり印象的に見せたいシーンをふくらませたりしながら構成を整理。

プロデビューを目標にアシスタントとして修行がしたい

4年生になると卒業制作として40ページの作品に取り組みます。内容は現在構想中ですが、実際に構成を始めてみると「40ページは意外と短い」ことに気が付きました。ページの割り振りなどを見直して、4年間の集大成にふさわしい作品にしていきたいと思っています。

卒業後目指すのはプロデビューですが、まずはマンガ家のアシスタントを経験したいと考えています。在学中にもアルバイトとして大学で講師をされていた先生のアシスタントを務めたことがあります。「先生と学生」の関係にとどまっていたので、実際の仕事の現場で、修業がしたいです。マンガ家として生きていくために大切なことがたくさん学べるのでは、と期待しています。

## 井上 幸喜 教授

いのうえこうき  
 (有)ジェットグラフィクス・(株)PICOBYN代表取締役。  
 PlayStation用ソフト「クローンスゲート」の企画・  
 アートディレクション 他

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。  
 現場で働く講師たちに、大学での活動のほか、外部での仕事を交え、  
 “今の皆”に伝えたいことを話っていました。

ゲーム好きな「ユーザー」から  
ゲーム全体がわかる「作り手」へ

私が担当しているのは、ゲームクリエイターを目指す1年生に、コンピュータゲームとは何か、どのような種類があり、どのような要素から成り立っているのか、どれほどの作業が必要なのかを理解してもらおう授業。ゲーム制作の全体像を把握することで、将来ゲームを「まとめる」立場で仕事ができる力身に付けることが目的です。

ゲームクリエイターを目指す他の学校では、まず3DCGやプログラムから学び始めますが、本学では1年生の時からゲームのシナリオや企画に取り組み、「企画力」を身につけていきます。ゲームを制作するツールの技術も大切ですが、「どんなゲームを作るか」を企画する力がなければ、ゲームは作れないと考えているので、学び始める段階からその力を付けるための授業を行っています。

授業を通じて身につけて欲しいのは「作り手としての視点」です。ゲームクリエイターを目指す学生の皆さんは「ゲームが好き」な人ばかりだと思うんですが、「好き」だけではゲーム業界で仕事をするにはできません。「誰のためにどんなゲームを作り、喜んでもらうか」という、「作り手の視点」からゲームを

見ることの大切さを理解してもらいたい。そのため、学生に「ゲーム禁止」を言い渡すこともあります。ユーザーとしてのプレイは止めて、少しでも早く「作り手」としてゲームに取り組み姿勢を身につけることが、ゲーム業界で仕事をするために役立つんです。

「批判」されたら、  
「ユーザーアンケート」だと思ってみよう

これまでゲーム業界で仕事をしてきましたが、実は一度も「ゲームクリエイターになりたい」と思ったことはありません。美大卒業後、電機メーカーでCGを作る仕事をしていた時、会社がゲーム機を開発することになり、CGの知識が役に立つだろうと声がかかりゲーム制作を始めました。少人数の組織だったので全ての段階に関わり、ゲーム制作についてトータルに学ぶことができました。当時こういう経験をした人間は少なく、学んだことを伝えたいと考え、仕事をしながら社会人教室でゲーム制作について教えていました。そんな時、大学から誘われて「ゲームクリエイター」として教壇に立つことになりました。会社の指示や誰かの誘いに答えて様々なことに取り組んでいるうちに「ゲームクリエイター」と呼ばれていました。人の話を素直に受け入れる柔軟な姿勢を持っていたおかげだと思っています。

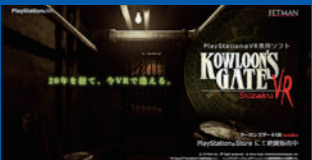
そんなスタンスの大切さに気付いたのは、制作したゲームを発売した時のこと。あちこちからとても批判を受けました。でもそれを悲観的にはとらえず、お金を出して買ってくれた人の意見を「ユーザーアンケート」だと考えてみました。次はどんなゲームを作ればいいのか教えてくれる貴重な意見として、次のゲーム制作に活かすことができました。

人の言うことを素直に聞く姿勢が  
未来を拓いてくれます

学生の皆さんが悩んでいる姿を見ると、「色々な意見を柔軟に受け入れていけばもっと皆さんのことを学べるのにと感じます。『自分はこうでなければ』という考えに固執するから悩んでしまいますが、形が無ければ何でも受け入れることができます。その後で取捨選択すれば良いので、思い込みでせつかくのアドバイスや貴重な意見を拒否してしまうのは、もったいない限りです。

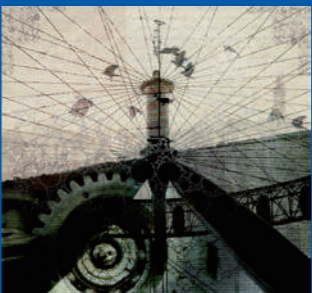
社会に出る前に、このような柔軟な考え方と周りの意見を素直に受け入れる姿勢をぜひ身につけてほしいです。それに加えてゲーム制作全体についての知識があれば、ゲーム全体をまとめる仕事にも、自分の得意を活かす仕事にもきつと就けると思います。

## Works



『PlayStation VR 専用タイトル  
「クローンスゲート VR suzaku」  
(2017)』

監督 キャラクターデザイン  
アートディレクション



『CD ジャケットイラスト』  
(2018)

龍島 邦明  
KOWLOONS GATE  
-Saman Land-  
©Sony Music Direct(Japan)Inc.  
All right reserved.

# ツカマン!

## 第九稿



あけまして  
おめでとう  
ございまして  
今年も  
よろしく  
お願いし  
ます

さあ! 新年一発目  
サクフル活動  
やっついてい  
きま……

聞いてのうって  
点のうはさん  
なんかくさん  
漫画で使うば  
やめちゃうば  
やめちゃうば

知ってし  
お前語彙  
ねえな!?

なく、グン：  
理あし暴論：  
一かつ暴論：  
デジャヴルな  
トビッチな  
形骸化して  
意味がなくな  
る……

あか…  
俺の才能が……  
忘と領表  
ちい域現  
まうをで  
った補け  
提うな  
たいは  
なめ



原稿が佳境だが  
実は一番苦手な  
作業なんだよ  
：『トーン』の

なぜだ  
貼るんか  
足らんか  
すんなり  
たり

俺の中  
生きている  
のさ……  
ね……

※ブロンズ製の?と  
言われてしまった  
一年生のときの零次先輩の  
漫画「エケチェン」より



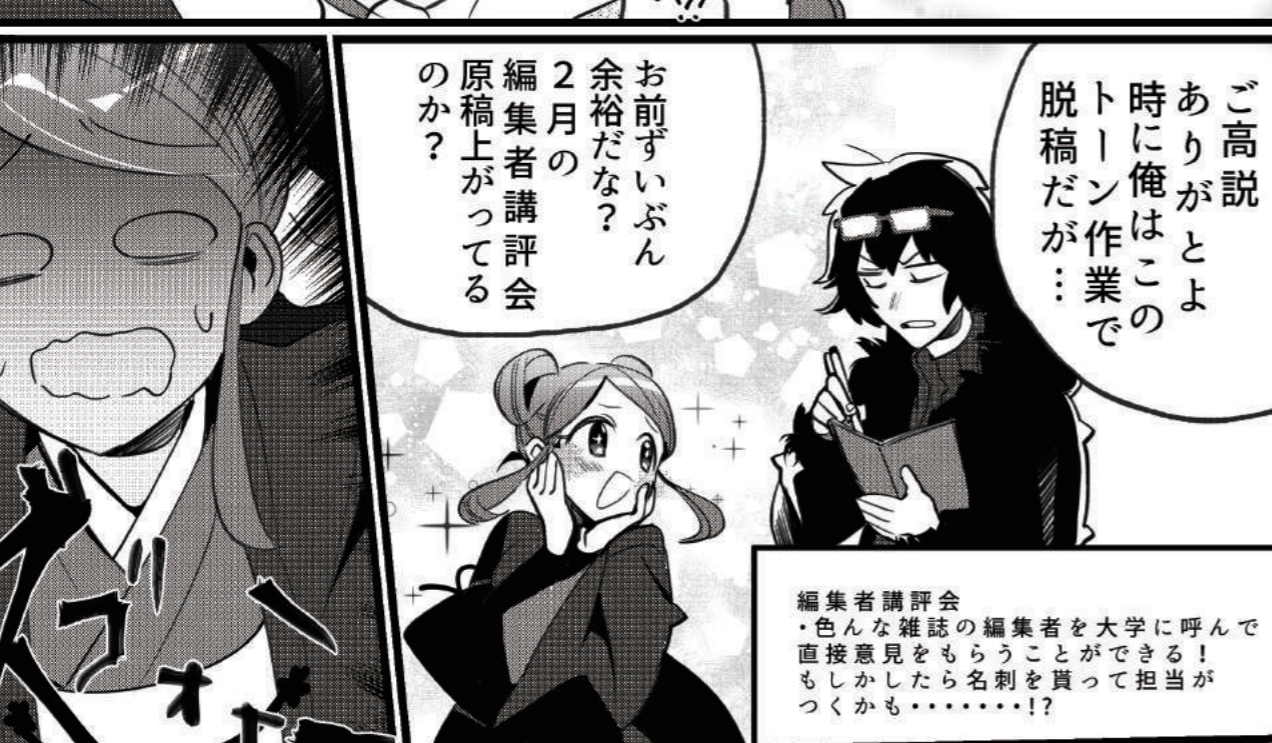
果てしなく  
縁起でもない



ほら! そうだ  
頭でつかち  
コマヤカな  
ビョーゲン  
できないん  
先輩は!!



感情を爆  
させない  
と!



ご高説  
ありがとよ  
時に俺はこ  
トーン作業  
で脱稿だか  
……



編集者講習会  
・色々な雑誌の編集者を大学に呼んで  
直接意見をもらうことができる!  
もしかしら名刺を貰って担当が  
つくかも……!?

忘れ  
てた……  
(今年もよろしくな!!)  
馬鹿野郎……!



先輩にも  
不得手  
があつた  
とは!!



フフ……  
心配だ!!

イラストレーション領域  
2018年作品集『RAMPO』が完成



イラストレーション領域では、毎年テーマを決めて制作した作品集を1年の集大成として刊行しています。9冊目となる今年は、推理作家である『江戸川乱歩』がテーマ。講師主導のもと学生も編集作業に携わり、制作のヒントを掴むべく旧江戸川乱歩邸などを訪れてルーツを辿りました。今回は在学学生、卒業生、講師に加え、今年5月に池袋東武百貨店にて開催された展示会「乱歩先生とわたし」に出展した画家やイラストレーターも参加し、豪華な一冊になりました。

「しんじゅく健康フレンズ」の  
4コマ漫画第3話が掲載



新宿区健康部健康づくり課と協働で考案し作成した健康づくり推進キャラクター「しんじゅく健康フレンズ」の4コマ漫画が、新宿区が発行する「広報しんじゅく」にて連載中です。この度、12月5日号(第2267号)に第3話が掲載されました。漫画では健康づくりのヒントをコミカルに伝えており、今回は「快適睡眠」をテーマに、睡眠の質を下げないため自分に合ったリラックス方法を見つけることを勧めています。連載も残すところあと1話の掲載となりました。

アニメーション制作会社  
(株)プロダクション・アイジー  
石川社長による講演を実施



12月3日、アニメ『攻殻機動隊 S.A.C.』シリーズ、『B: The Beginning』などの制作で知られる株式会社プロダクション・アイジー代表取締役社長石川光久さんをお招きしての講演が学内で実施されました。当日は「アニメ業界に必要な人材は？」などの学生からの質問に丁寧に答えていただきました。また、「学生時代にたくさんの友人を作りたい」「作品を作る上では、コミュニケーションが重要」など、石川社長の話に学生は熱心に聞き入っていました。

世界中のマンガを愛する人々が集結！  
「海外マンガフェスタ」に出展



11月25日、東京ビッグサイトにてオリジナル限定の同人誌展示即売会「コミティア」が開催され、その共催イベントである「海外マンガフェスタ」に本学の学生たちが出展いたしました。「海外マンガフェスタ」とは、世界中から多種多様なマンガ作家や出版社、読者が集まり直接交流できる場として第7回目を迎えた、日本初のイベントです。本学のブースでは、毎年学生たちが自主制作し発刊しているオリジナル漫画雑誌『NEO』やグッズの販売を行いました。

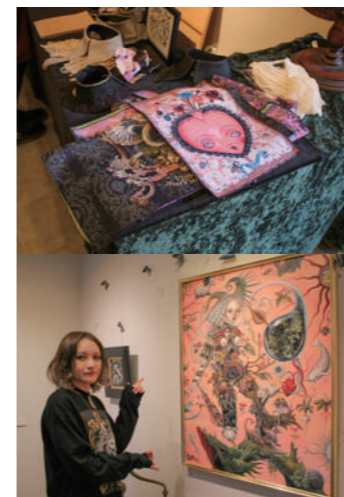
イギリス生まれの「MINI」を  
ロックに演出！

12月15日に自動車ディーラー「MINI 杉並」で開催されたクリスマスパーティーをプロデュースいたしました。イベントのテーマ「UKロック」に合わせ、ロックテイストにコーディネートしたプログラムでは、音楽ライブやプロジェクションマッピングによるスタイリッシュな映像演出などが披露されました。ライブは本学の伊丹谷良介講師率いるロックバンドが盛り上げ、MINIの実車に投影したプロジェクションマッピングは渡邊哲意教授指導のもと学生たちが担当し大好評でした。



卒業生の夢島スイさん  
二人展『パラケルススの匣』開催

イラストレーション領域2013年卒業生で、油彩絵画を中心とした画家として活躍している夢島スイさんが、裁縫師のvimoqueさんと共に絵画・洋服合同展『パラケルススの匣』を開催いたしました。高円寺にて12月14日～18日まで行われ、多くのファンが足を運びました。夢島さんがデザインしたオリジナルのテキスタイルを使用し、vimoqueさんが作り上げた洋服は、二人展ならではの贅沢な仕上がりです。ここでしか手に入れることができないグッズの販売もされました。



「東京オリパラ」を  
盛り上げるプロジェクトが始動

1年生の必修科目である「初年次教育」のひとつ「表現実践」の授業で、新宿区と連携した取り組みが始まりました。課題は、区民に対する2020年開催東京オリンピック・パラリンピックの普及啓発提案。初回の授業で新宿区の担当者より説明を受けた後、全国の関連イベントについて情報収集しヒントを集めました。作業はグループワークで進められ、最終的に1つのパネルにまとめます。選ばれたチームは来年3月開催の「東京オリンピック開催500日前イベント」にて展示予定です。



PORTALS



コンピューターデザイン基礎Ⅱ  
はこんな授業だった!

どんな授業

PCを使ったクリエイティブには欠かせないソフト「Illustrator」「Photoshop」などの基礎を習得します。「Ⅰ」では、「Ⅰ」で学んだスキルを使って、実際に4つの課題に取り組み、自分でデザインしたものを発表します。1年生を対象に行われ、その先の学びの基礎となる大切な授業です。

身につく力は

基本的なスキルはもちろんですが、実際に仕事の現場で起きることを想定しながら学ぶことで、幅広い対応力が身につきます。社会に出ると、自分の得意分野以外のことにも取り組む場面が必ず出てきます。そんな時に備えて、この授業で様々な分野のデザインを経験することで、しっかりと準備をすることができます。

この日の授業内容

「サイコロキャラメルのクリスマス限定パッケージデザイン」という課題に対して自分たちが作成したデザインのプレゼンテーションを行いました。サイコロキャラメルというシンプルな素材で、個性をいかに表現するかという難しさがあつたようですが、皆さん思い思いのスタイルでオリジナルのデザインを発表していました。

編集委員の感想

デザインを行うのは平面ですがパッケージは立体なので、その感覚を把握したうえでアイデアを展開している学生さんが何人かいました。基礎を学ぶ授業でも、本人のやる気次第では高いレベルにまで取り組めるということが感じられた授業でした。



授業の様子



中村 泰之 准教授  
筑波大学芸術研究科デザイン専攻総合造形分野修了。修士(デザイン学)。「PARCO ART PROJECTS 1994 URBANART #3」スポンサー賞受賞。アートプロジェクト「おなじメディアミュージアム」プロデューサー(2008～)。

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおススメの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

井上 幸喜先生  
オススメ!

『キャラクター小説の作り方』  
大塚 英志 / 著  
2006.6 角川書店



小説からゲームシナリオへの考え方の変化を面白く理解できます。キャラクターを作る上での注意点やポイントも述べられており、ゲームのキャラクター設定にも使えるネタが多くあります。

司書オススメ!



『「あ」は「い」より大きい!?'  
著 川原繁人 / 著  
2017.11 ひつじ書房

「ワマナ」ちゃんと「サタカ」ちゃん。どちらの子が優しいと思いますか? また、サバサバした子だと思いませんか? 本書は、音そのものにあるイメージ「音象徴」を切り口にした音声学の入門書です。メイドさんの名前、ポケモン等、題材がキャッチーでわかりやすく、興味深い話が満載です。ネーミングの参考に。

平野 清也さん  
オススメ!



『軍靴のバルツァー』  
中島三千恒  
2011.3~ 新潮社

19世紀後半のヨーロッパが舞台の架空戦記です。当時の騎兵、大砲、マスケット銃、気球、蒸気機関車などの描写が正確かつリアルに描かれているのですが、普通なら省略されてしまうような兵器の操作方法などが克明に描かれているところに惹かれます。

就職活動の筆記試験って?  
駆け込み寺

筆記試験はSPIや玉手箱と呼ばれる外部機関が作成したテストと、専門知識や時事問題など企業がオリジナルで作成したテストがあります。筆記試験の内容は主に、教養をみる能力検査と仕事の適正をみる性格検査からなります。筆記試験を苦手とする人が多いのは、時間内に数多くの問題を解くことや独特の出題傾向にあります。多くの企業で実施されている「SPI(総合適正検査)」では、語句の用法など問う「言語分野」と図表や計算の理解を問う「非言語分野」があり、難易度は中高生レベルと言われますが、とくに芸術系の学生は非言語分野の得点が低いので、事前に学習することを勧めます。また、WEB形式で行うことが多いので、練習をして操作に慣れておくことが大切です。宝塚大学では3年生を対象に、2月4月にスマホで基礎から学べるSPI対策講座を開講しています。新卒就活の選考時には6割以上の企業が筆記試験を実施しています。社会人になるための必要な基礎力として、筆記試験対策に前向きに取り組んでいきましょう。

編集後記

新年明けましておめでとうございます! 皆様楽しい年末は過ごせましたでしょうか? 今月号から裏表紙を卒業制作展仕様に変更いたしました。今年度の卒業制作展は2月16・17日になります。いよいよ寒さも本格的になってまいりましたが、くれぐれもご自愛ください。では、改めまして今年もニュースレターをよろしく願います!

東京2020  
オリンピック・パラリンピック  
連続表紙企画  
『馬術』  
作画: 楊智開(2年)



- Director**  
渡邊 哲意 (本学教授)  
金澤 英樹 (本学職員)
- Writer**  
新井 明人 (うのもり広告制作所)
- Editor**  
宇部 佑哉 (本学職員)  
宮幸 仁美 (本学職員)
- Art Director**  
石川 雄仁 (本学助手)  
坂口 茜 (本学教務助手)
- Assistant Director**  
色部 桜子 (2年)
- Designer**  
芦川 梨紗 (3年)  
関口 愛理 (2年)
- 『ツカまん!』  
原作: ストーリー文化研究室  
作画: 宮々瀬 遊 (4年)
- Special Thanks**  
西田 慎一郎 (WDT)