

Presented by MMH-F

2019 10/10, 10/19, 11/09
マンガミライハッカソン大賞・
太田垣康男賞受賞作品

Short
SF Manga

Her Tastes

p.3

漫画 竹ノ内ひとみ 原作 宮本道人

Column1: Science Fiction

未来を切り拓く共作：

ハッカソン型SFマンガ創作のプロセスから考える _____ p.34

Column2: Technology

味覚伝送システム「カミカミ」：

その背景と実現可能性について _____ p.36

Column3: Society

アジア人とアフリカ人の「混血」：

SF的モチーフとしての多様性 _____ p.38

Supported by HITE-Media &
The Culture City of East Asia 2019 Toshima

ハイ
HITE-Media



マンガミライハッカソンは、マンガ家、研究者、編集者ら多様な知見を持つ専門家が集い、「新たな人間性・未来社会・未来都市」をテーマに世界に発信すべきマンガのプロトタイプを制作するプロジェクトである。豊島区／文化庁主催「東アジア文化都市2019豊島」のプログラム「国際マンガ・アニメ祭ReiwaToshima (IMART)」のプレ企画として、HITE-Mediaとの共催で2019年10月～11月に実施された。

HITE-Media*とは、人文科学、社会科学などの知識を活用し、技術と社会の対話プラットフォームを構築するプロジェクトである。情報技術がもたらすリスクや社会との関わりについて、多様な領域の研究者やエンジニア、企業、メディア関係者、クリエイターなどが領域を超えて活発に議論する場を創出し、またその議論を「マンガ」などのさまざまなメディアで広く展開することを目指している。ここで生まれる作品は、個々のクオリティはもちろんのこと、情報技術がもたらす社会課題を読者がリアルに認識できることが期待された。

ハッカソンの場で結成された6チームは、濃厚な1カ月間の対話と制作を経て、微生物バトル、AIによる監視社会など、テクノロジーの未来像を想像力豊かに描いた多様な作品のプロトタイプを制作した。本冊子では、大賞と太田垣康男賞を受賞した作品「Her Tastes」の完成版をお送りする。本作品の今後の展開にも期待してほしい。

*科学技術振興機構／社会技術研究開発センター（JST/RISTEX）「人と情報のエコシステム」領域「人文社会科学の知を活用した、技術と社会の対話プラットフォームとメディアの構築」プロジェクト

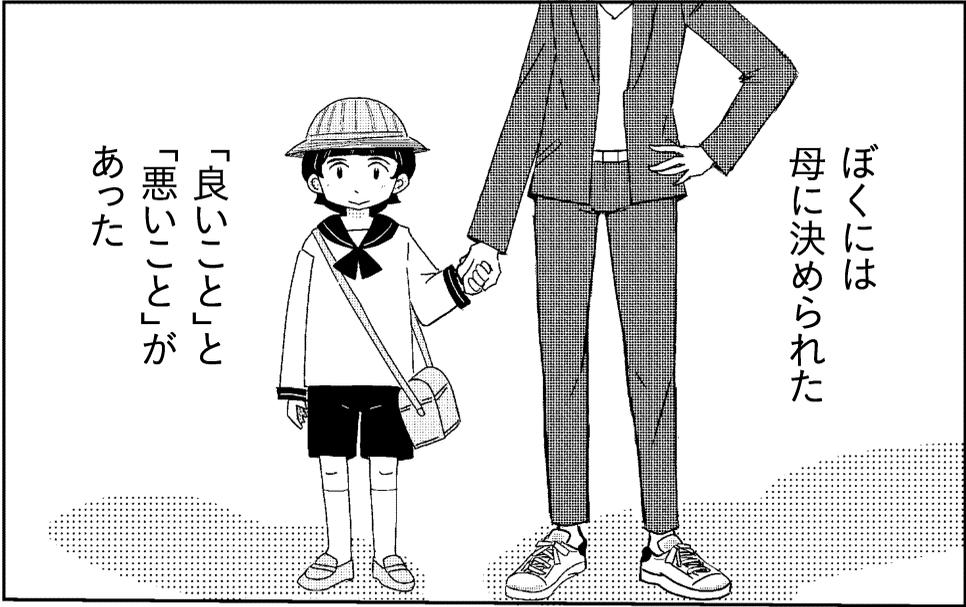


マンガミライハッカソンの開催レポート・ドキュメンタリー映像はHITE-Mediaウェブサイトで開催しています。

<http://hite-media.jp/journal/140/>

Her Tastes

漫画 竹ノ内ひとみ 原作 宮本道人



ぼくには
母に決められた

「良いこと」と
「悪いこと」が
あった



例えばコレ
「五本指ソックス」

高性能
カーボンフープ

コレは
「良いこと」だ



ソックスは
もう五本指じゃないと
落ちつかない

大きな失敗を
することもなく

ほわん

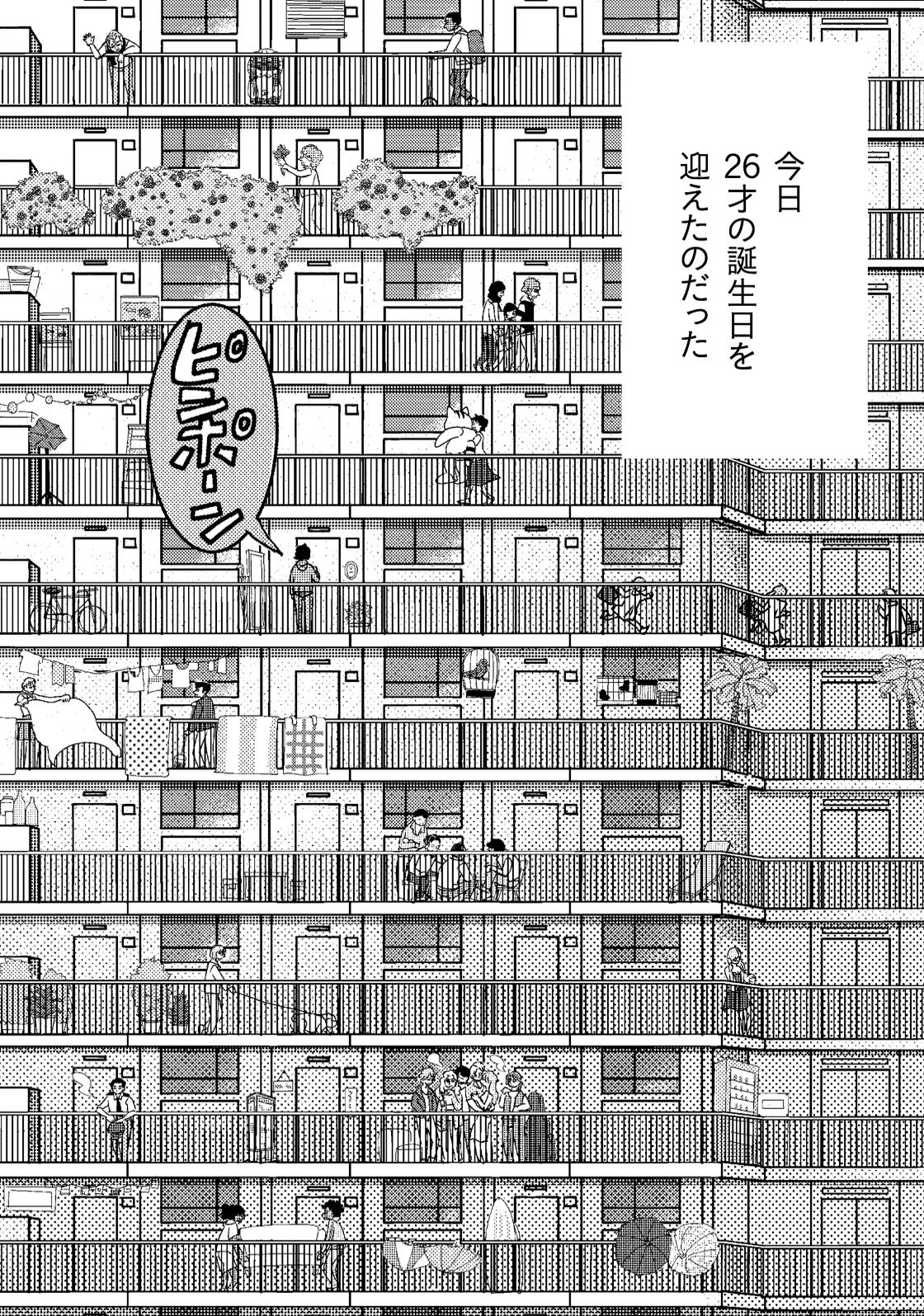


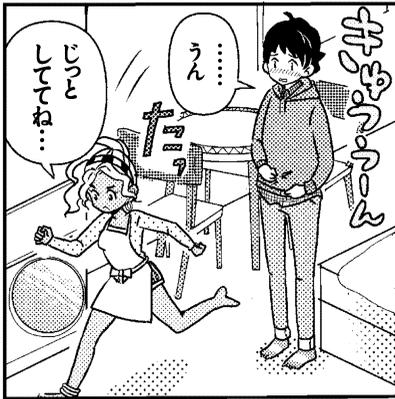
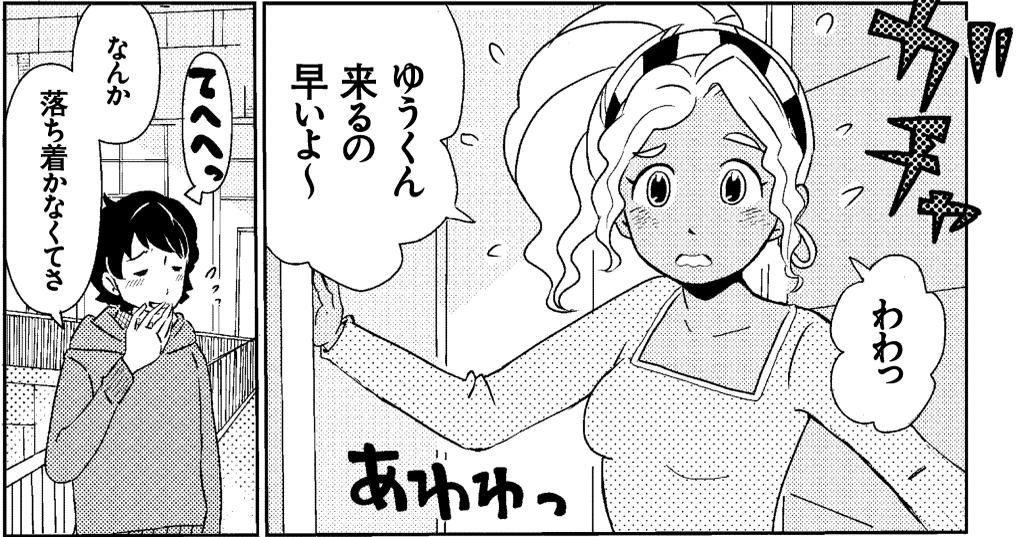
むれにくく
臭いにくい

母の言うことは
自然と
「正しい」と
思っていたし

まり

今日
26才の誕生日を
迎えたのだった







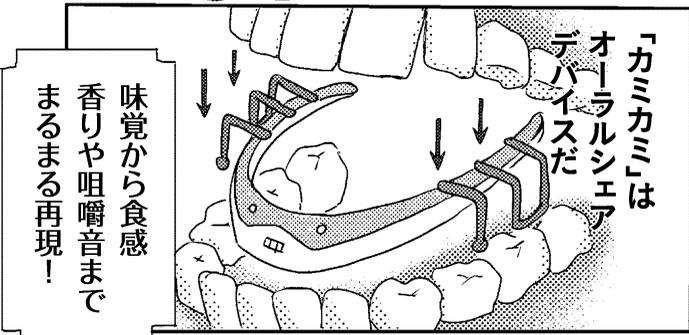
カミカミ 送信機

あーちゃん
「カミカミ」
買ったんだ!

カミカミ 受信ガム



あ



味覚から食感
香りや咀嚼音まで
まるまる再現!

「カミカミ」は
オーラルシェア
デバイスだ



聞いて
ないよー

そうだよー
あれ? 言っ
てなかつたっけ



いつでもどこでも
家族と友達と

おいしくお口の中を
共有できちゃう

「カミカミ」で
安心の食生活を
送りたいよう

ねえねえ
ゆうくん

送信機
受信ガム
セットでの新規加入で
100P プレゼント

カミカミのフレンド登録

しょ♡

え！

い...
し...!!

ごはん
食べてからに
しようよ...

...なんで？

ゆうくん
小さいときから
送信機つけっぱ
だつて言つてた
よね？

いまも
つけてるん
だよな？

なんで
いまじゃ

なに？

あやしい

誰かと
っないでる
シエアしてるから
見られたくないん
じゃないの？

ギク



あーちゃんは
エスパーか!?

ち……ち……
ちがうよーっ

本当かなあ

つないでない!
つないでない!

……まあ

いいけど



ふう

まるで
得体の
知れない
惑星だ

*アフリカ原産のフルーツ。別名ツメザウリ。特徴的な外見から「悪魔の実」と呼ばれる。



行動・言動・思考回路

全てが予想・想像を超えて

あまりに変則的で

過去と現在が

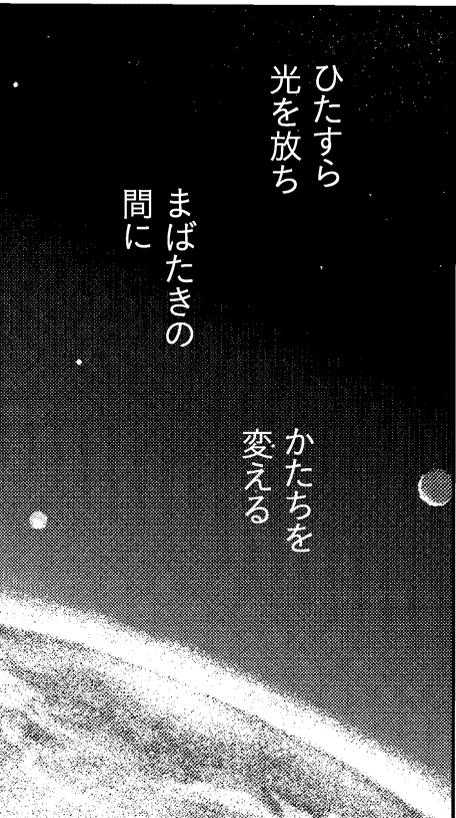
つながらない

キワー*
売ってた
かわい〜

え
あ……?
うん……



イチプラスイチ
ー十ーは
∞
インフィニティー



ひたすら
光を放ち

かたちを
変える

まばたきの
間に

女の子って
みんな
こうなの
でしょうか？

お母さん

— 次の
ニュースです

深刻なCO2の
増加にともない

すっ

問題視されて
いた「牛」の
畜産ですが

いぢぢぢ

本日「牛肉製造禁止令」が
国会で可決されました

カミカミ受信完了

ピポン

くぢぢ

くぢぢ

かた

かた

かた

くぢぢ

彼女の家には
予定通りに着
きましたか？

こちらは準備
OKです

ベストな状態
で送信してく
ださいね！

全国酪農協会は
これに対し――



何つくって
くれるの？

パスタ？

パスタが
よかった？

いや
そういうわけ
じゃなくて…

ふふ
内緒

ブーツ

お母さんが
よくパスタ
つくってくれた
んだよね

ぼくは
ミートソースの
やつが好き
でさあ

牛肉じゃ
なくて
豚肉だった
なあつて…

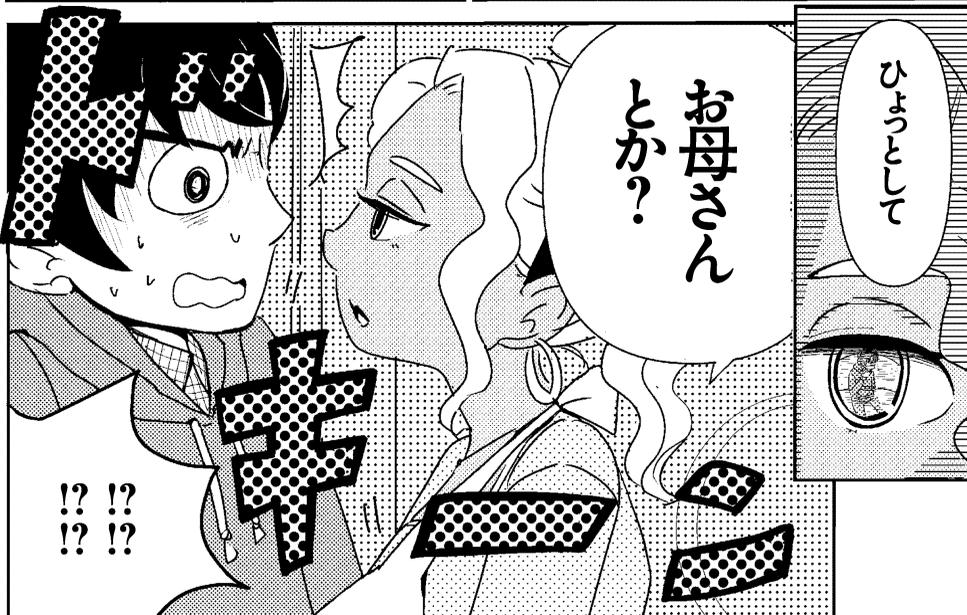
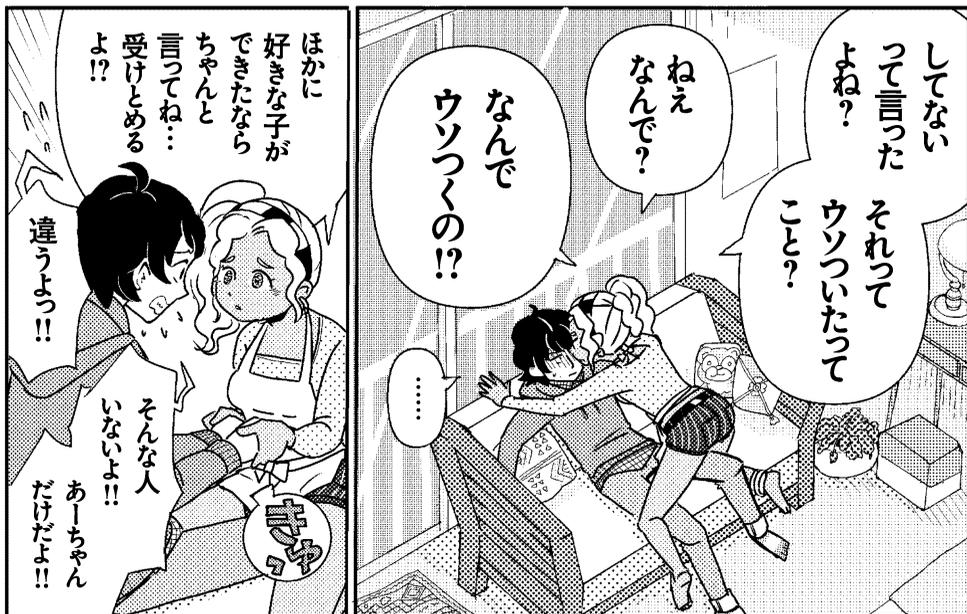
お母さんと
仲いいよね？

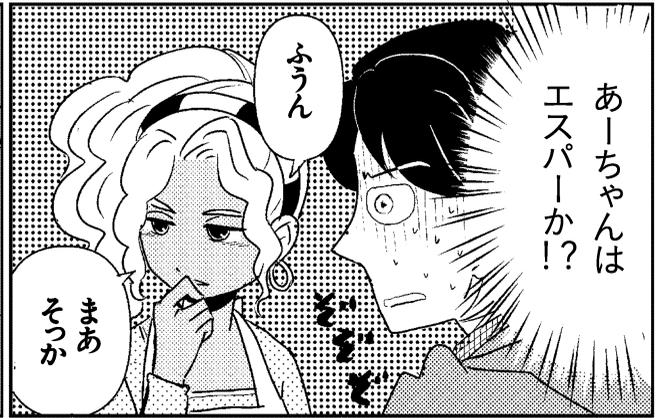
ゆうくんって

?? !!

アホ







この場をしのがなくては!!



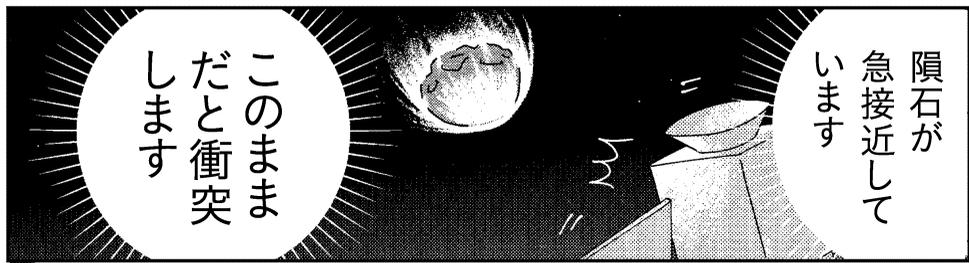


コントロールミス!

コントロールミスです!!



はあ?



隕石が
急接近して
います

このまま
だと衝突
します



回避不能

危険信号

危険信号



ゆうくんは
マガコンだと思っ
た



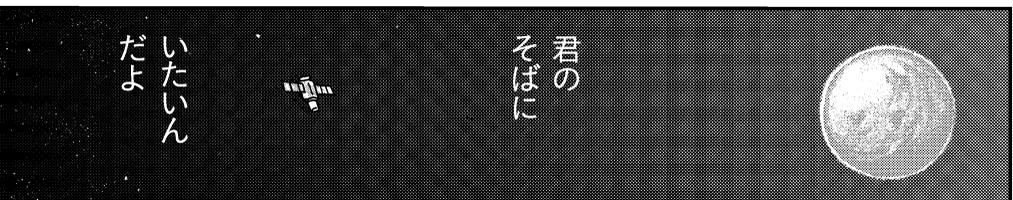
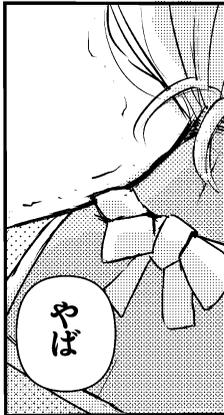
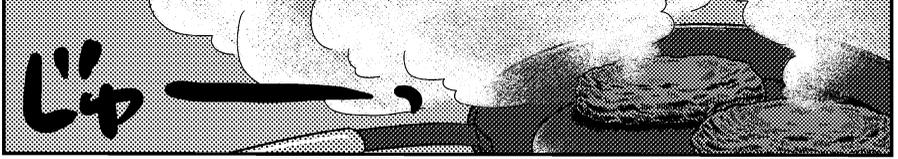
どっかーん

避難
勧告

衝突
しました

緊急

軌道から
大きく
外れます





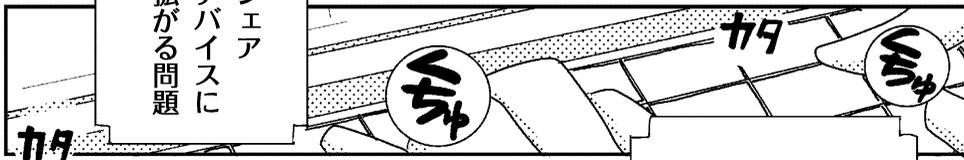
カチカチ
タゴはんは
はまだで
しょうか？

若者の
「カミカミ離れ」
をとりあげます

今回の
クローズアップは

大丈夫？

カチカチ
シエア
デバイスに
拡がる問題



カチカチ
彼女と何かあったの？

カチカチ
若者は
いまだどうして
「共有」する
ことをやめるの
でしょうか



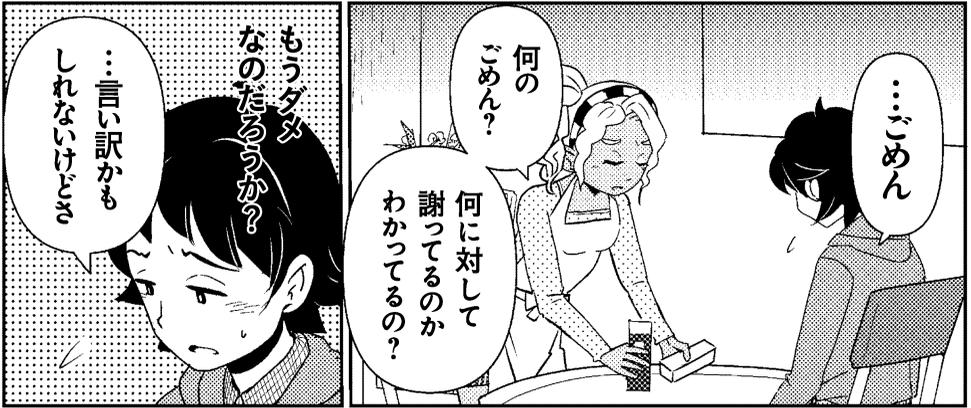
知らないほうが
安心することって
あると思うん
ですよ



カチカチ
ゆうくんは
何にも
わかってない

カチカチ

Aさんは
5才から
カミカミを
つけて
いたが



…ごめん

何の
ごめん？

何に対して
謝ってるのか
わかってるの？

もうダメ
なのだろうか？

…言い訳かも
しれないけど



このまま
はなればなれに
なってしまうしか
ないんだろうか

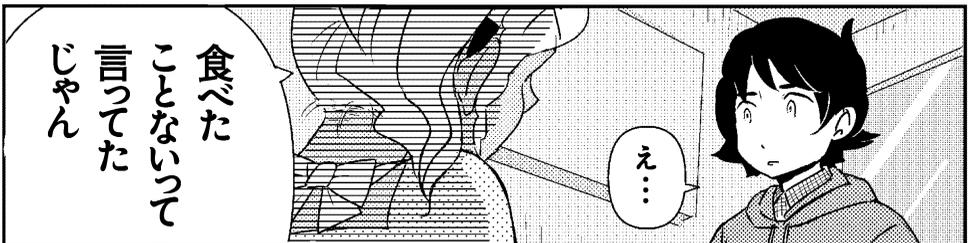
他の女の子
とかじゃなくて
お母さんなんだ
から別にいいん
じゃ

私は
ゆうくんの
ために
つくったの



ポロ

ゆうくんが
ずっと食べたいって
言ってたから
つくったんだよ



え…

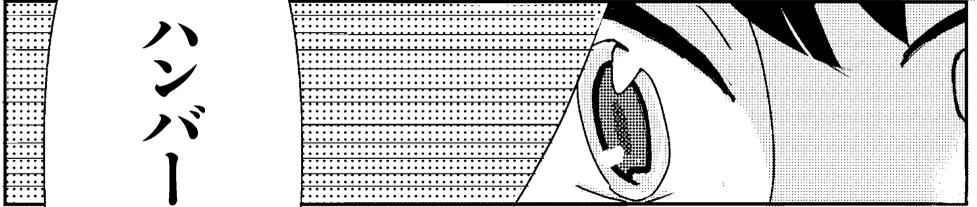
食べた
ことないって
言ってた
じゃん



お母さんに
食べちゃいけないって
言われてたって



ハンバーグ



何てひどいことを
してしまったのだろう



牛肉だつて
がんばつて

あ



手に入れ
たのに

ぼくは



それなのに
こつそりお母さんと
つながつて

づん

ひどいよ

うう



ぼくは
ぼくのこと
ばつかりで

あーちゃん

ちがうん
だよ

ゆうくんは



自分のなかで勝手に
「良い」と「悪い」を
決めちやつて

そこに
引きこもつて
るんだよ

本当に

そうだね

ぼくは
ずっと

とらわれて
いたんだ

……

うん

でも
解放された
かったん
だよ

……
ごめんね

あーちゃんが
ぼくのこと

隠したって

バレちゃうんだ
けど……でも

知れば
知るほど

どんどん嫌いに
なってしまうん
じゃないかって

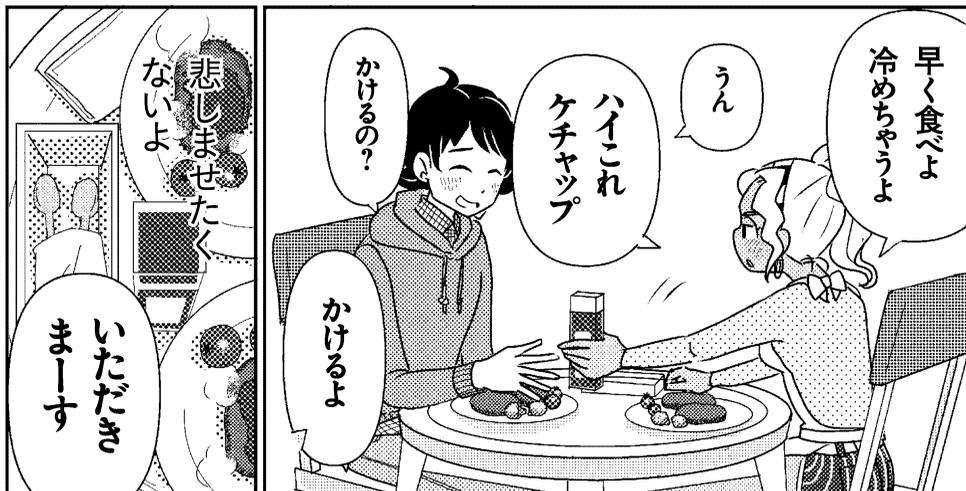
怖くて

何も
話せなく
なってたんだ

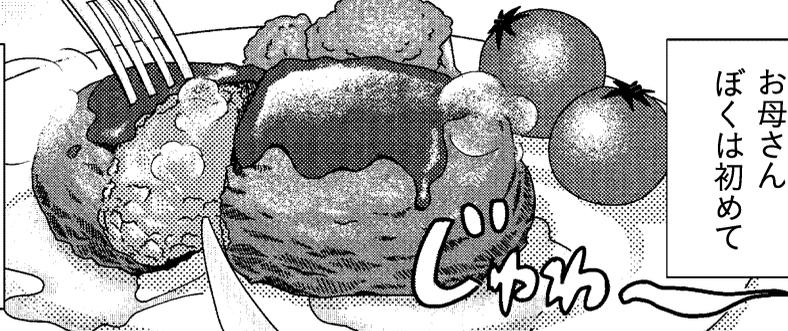
許してあげる



惑星はぼくを待っていてくれたのだ



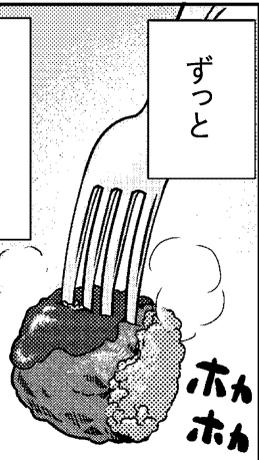
お母さん
ぼくは初めて



ハンバーグを
食べる

ずっと

怖かった
んだ



どうしたの？

ううん

だけど



ぼくはもう
大丈夫



……
どう？

はぎゃ

ん

ん…





ふ

ふふふ



すっごく
おいしい!!

ちゃん
と届いて
たら
いいな

お母さん
にも

届いた
かな?

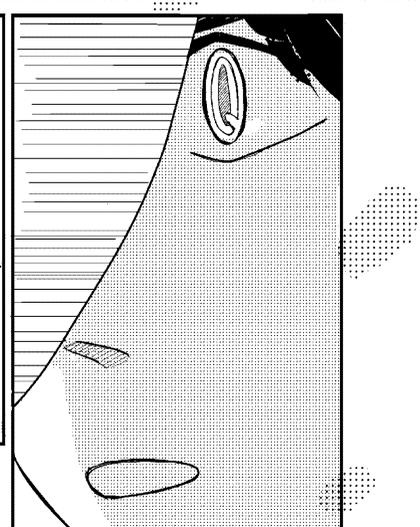
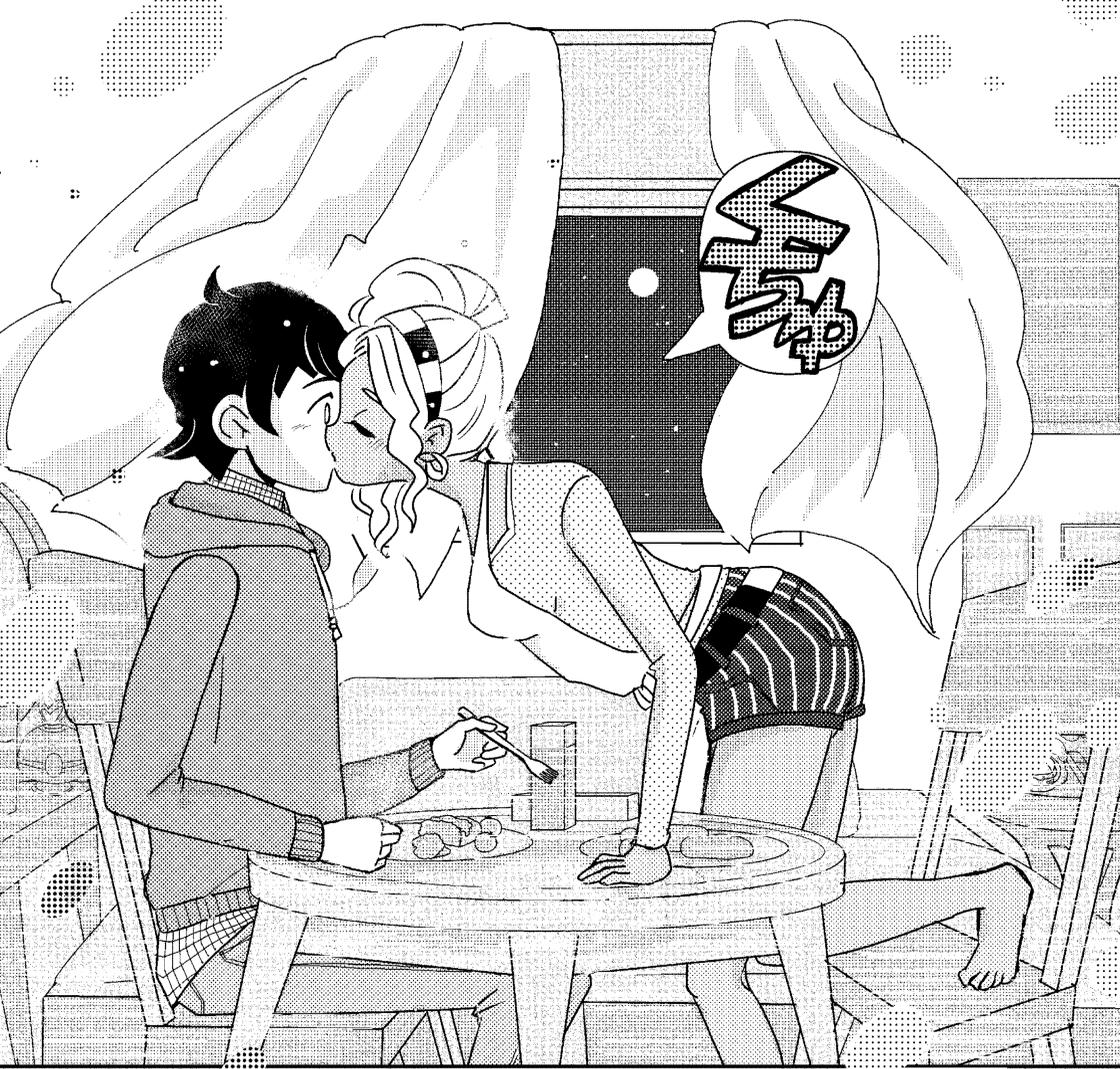


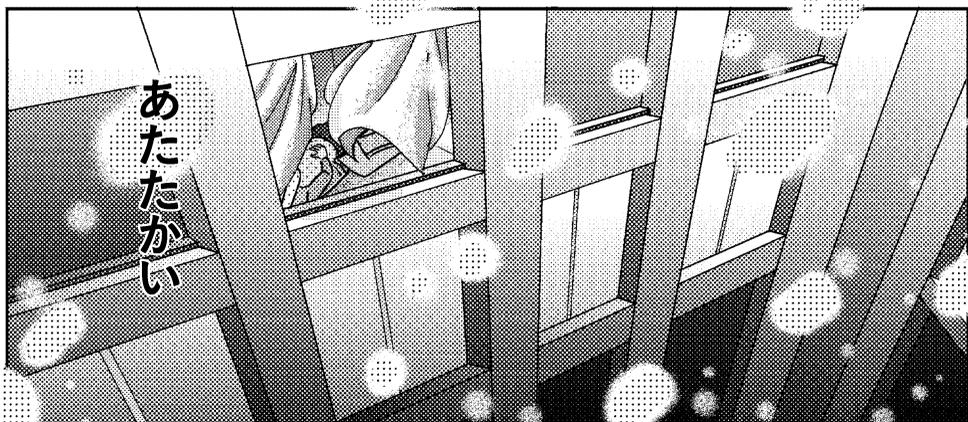
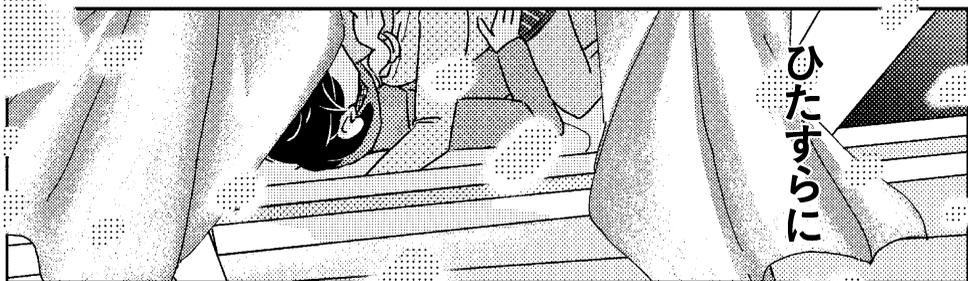
これがぼくの
初めての味だって

V44

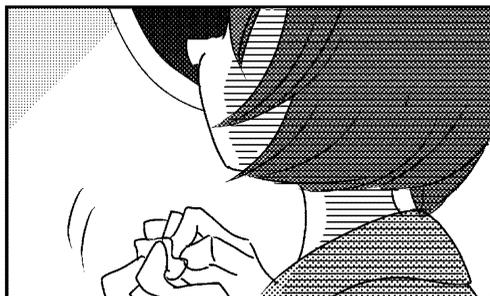
V44

V44



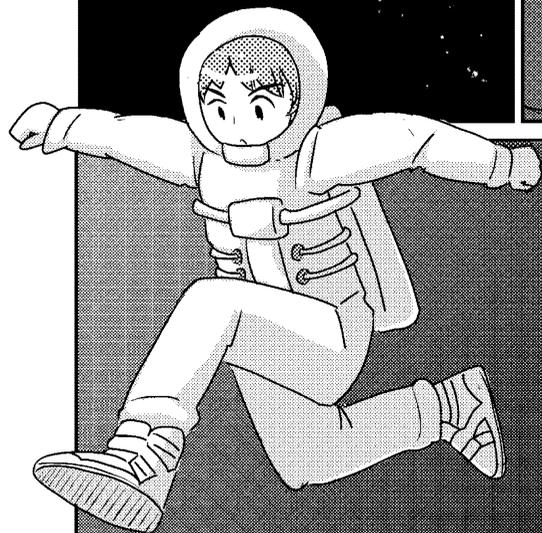


ぼくは
人工衛星を
飛びだした
のだ

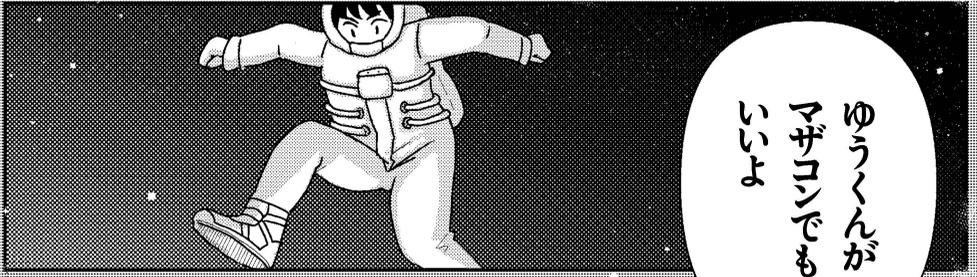


今日生まれてきたことが

幸せでありますように



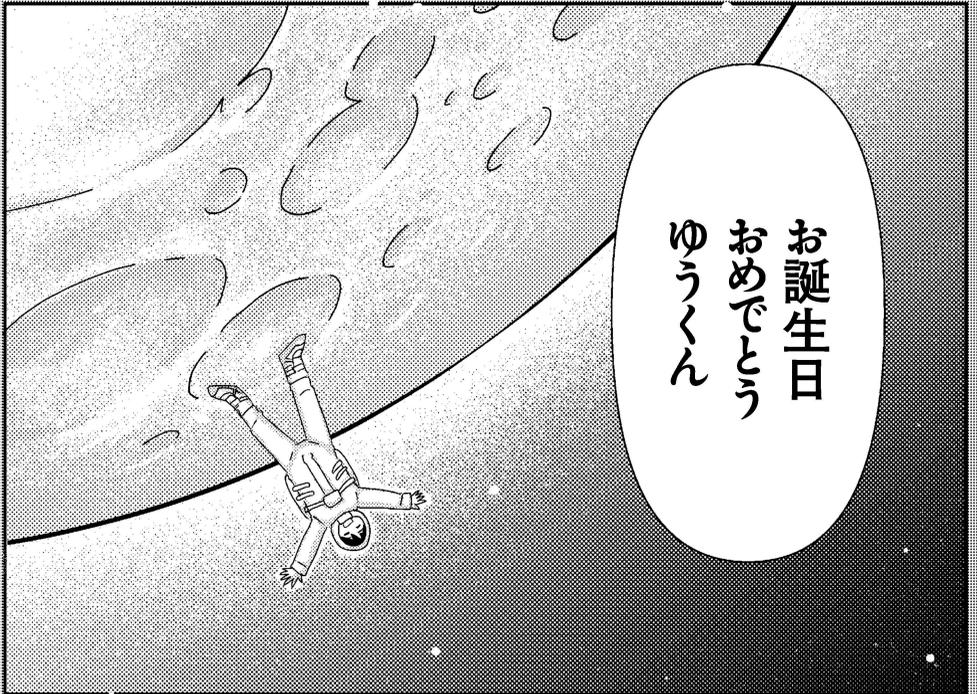
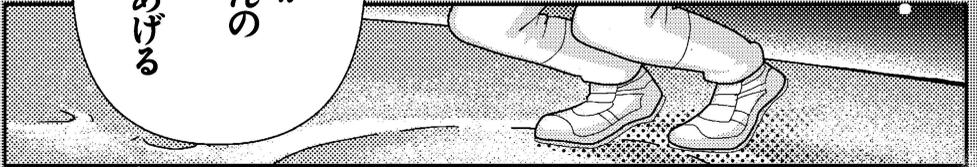
惑星へ
向かって



ゆうくんが
マイクロンでも
5546



わたしが
ゆうくんの
弱さを
愛してあげる



お誕生日
おめでとう
ゆうくん

未来を

切り拓く共作..

ハッカソン型

SFマンガ創作の

プロセスから

考える

宮本道人

Dohjin Miyamoto

僕は物語と科学が好きだ。でも、人間を書くのは得意ではない。だからこれまで大学で研究をしながら、サイエンスライティングや批評を中心に執筆活動をしてきた。マンガや舞台や小説の科学設定に対してアドバイスする仕事をしたこともある。そんな僕がなぜ今回、ラブコメという「人間関係」が重要なジャンルに挑戦したのか。それは「チームで制作できたから」という一言に尽きる。

共作は、メンバーの誰もが思いもよらない方向に、物語の可能性を拡げてくれる。でも、読者の皆さまには、共作がどのように行われるか、そこなどのようなコツが必要か、あまり想像がつかないかと思う。

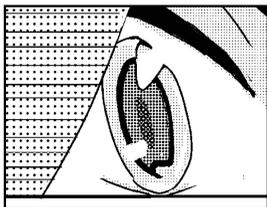
共作について詳しく書かれた文章は、実は世の中にあまり多くは存在していない。だからこのエッセイでは、本作が作られた過程を追いながら、共作というものを説明していこうと思う。

まずマンガミライハッカソンで行われたチームメイキングについて簡単に述べよう。僕ははじめ二人組ユニット分けにより、編集者の矢代さんと組むことになった。二人で何を描きたいかテーマを練っている中で、未来の「飯テロ」という案が生まれ、盛り上がった。次に他のユニット同士ア

イデアを見せ合うフェイズがあったのだが、ここで矢代さんと僕は、漫画家の竹ノ内さんのユニットが「未来の食の流通」をテーマに挙げているのを見て、ことと組みたいと目星をつけた。また、アフリカ研究の森尾さん、VR研究の安藤さんのユニットにも目星をつけていた。

迎えたチームメイキング当日。全員顔も名前も分からなかったが、無事に二組のユニットを見つけ、猛アタックの末に組むことができた。チームができてすぐ、僕たちは昼ご飯を一緒に食べるに行った。そこで森尾さんから、アフリカのオタクが日本のアニメを見た時、料理がどんなものか分からないと話していたというエピソードが共有された。そこで僕は、遠隔で味覚を共有できる装置のアイデアを思いつく。

この時点で僕は世界観や設定から物語を作りたくなっていたのだが、矢代さんと竹ノ内さんの方針で、人物の性格や感情の動きから物語を考えていくことになった。僕の過去の仕事ではあまりないスタイルだったが、結果的にこれが功を奏した。竹ノ内さんからマザコンの男の子というトピックが語られたのが、この時だ。矢代さんも母親との関係を語りだし、僕がそこに先ほどの遠隔味覚



共有のアイデアを組み合わせ、息子と味覚を共有する母親というキャラクターが生まれた。

早速プロットをみんなできつくり練り、そのまま勢いで僕は原作を書き始めた。メンバー+他のチームの方々と一緒にご飯に行ったのだが、その飲み屋で僕はラフな原作第一稿を完成させ、メンバー全員に読んでもらってフィードバックをもらったところまで一気に進めた(全て一日の出来事)。

さらにその日の夜中に書き換えた第二稿を出し、安藤さんから味覚VRに関するフィードバックを頂いたりして四日後に第三稿を出し、あとは竹ノ内さんと矢代さんにお任せすることになった。竹ノ内さんは矢代さんと綿密な打ち合わせを行い、ネームを何度も書き換えていた。

そして発表日が来て、僕は優勝し、こうして今に至ったのだった。

振り返ってみると、僕にはチームワークにおいて意識していた点が沢山あった。ここでは三点を挙げよう。

1. 雑談の中からアイデアを拾って組み合わせ、そこでしか生まれ得ない物語を、気負わず全員で作るようにする。

2. メンバーの強みは活かすが、各々経験がない事にも挑戦する。

3. 原作は素早く書きメンバーの意見を受け何度も直し、漫画家さんと編集者さんがじっくりネームを切る時間を確保する。

これから様々な共作の試みが増え、このような共作のプロセスやコツが共有されていくと、様々な応用も可能になる。というのも近年、企業がSF作家と組んで未来を考えるなど、「共作」には社会的ニーズも出てきたからだ。コミュニケーションツールとして、イノベーション創発ツールとして、共作には可能性がある。

何より、共作は楽しい。僕たちはLINEグループで発表日までに4万字弱、今までに20万字弱はチャットしている。対面会議やウェブ会議、別に共有している脚本や漫画や画像もあり、やり取りは膨大である。

この冊子を読んで、共作をやってみたいと思ってくれた方がいたら、それはとても嬉しいことだ。これから「共作」が一つの文化になっていく上で、本作の在り方が少しでも参考になれば幸いである。

味覚伝送システム

「カミカミ」..

その背景と
実現可能性に
ついて

安藤英由樹
Hideyuki Ando

そもそも、このハッカソンに参加しようと思っただのは、私自身も「日本のWellbeingを促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及」プロジェクトの研究代表者として、新たな情報技術が将来の我々の生活にどう影響を及ぼしてしまうのかを考えてきたからだ。そして、そのイメージを具現化するというところに興味があった。私自身も電気的刺激によって味をコントロールする研究を行っていたこともあり、SFとしてみたときの可能性を検討すべく議論に加わった。その中で、人と人の間の食感コミュニケーションが個人や社会にどう影響を与えるか皆で議論して考えることはとても面白かった。

実現可能性についてちょっと考察してみよう。味覚は単に舌の上で起こる化学反応だけではなく、歯ごたえや香り、もちろん見た目も重要であり、それこそ五感をフル活用しないと本当の味なんてわからない。よくよく考えれば、安全に食べられるなんて人類誕生から考えたら、つい最近のことだ。そういう意味では、容易い技術ではないかもしれないが、現在の基礎研究として味覚の要素となるそれぞれのモダリティについては研究が進められてきた。例えば、感覚統合錯覚の研究で著名

なチャールズ・スペイン教授は咀嚼音をマイクで拾って、高周波を増強したフィードバックして聞かせるだけで、湿気ったポテチをバリバリで美味しく感じさせる錯覚を発見しイグノーベル賞を受賞したり¹、噛みごたえについては二〇〇三年に現VR学会長の岩田洋夫先生のグループが、噛みしめるときの反力をモータを動力としてフィードバックすることで、りんごを噛み砕く感触や²、柔らかなチーズを噛み切る感覚を再現しているし、香りについても、二〇一六年にSONYが香りのWALSMANを出しているように、様々な香りをマイクロカプセルに封じ込める技術もどんどん進んでいる³。また、味覚電気刺激のアイデアは古くからあり様々な研究者が取り組んでいて、我々のグループでも二〇一四年に味に関わるイオンを電流の波形パタンの制御によって味を強くしたり弱くしたり制御する方法を確立してきた⁴。また、IVRCというVRのコンテストでは二〇一七年に慶應義塾大学のVRサークル「SVRC」が本当は食用コオロギを食べているんだけど、AR技術を使ってエビの容姿と香りを重畳することで、体験者がエビを食べているとしか思えない状況を実現している⁵。



要素は大体揃っているのではと小型化さえええれば、人工味覚の生成や味覚伝送システムができない理由なんてなくなると思う。人間の感覚操作の実現なんてそんなに難しくないんじゃないかな。

ただ、面白いと思うことは、もし完成したとして、誰がどのように使い、誰が喜ぶのか？である。きっと今回のお話のように、ちょっと歪んだ利用方法や、それこそ〇〇詐欺に使われてしまうかもしれない。でも、やっぱりそういった想像は実物が完成してしまう前に徹底的にやっておいたほうがいい。いいところもわるいところもひっそくめて受け入れるか、拒絶するかよく考えることが大切だし、みんなで共有することができたら大きな問題は起こらないかもしれない。そういった方向に科学や技術の本質を伝えていきたい。

〈参考文献〉

- 1 チャールズ・スペンス『「おいしさ」の錯覚最新科学でわかった、味の真実』角川書店(2018)
- 2 H. Iwata, H. Yano, T. Uemura, T. Moriya, Food simulator, SIGGRAPH2003, Emerging Technologies (2003)

3 藤田修二・井上幸人・高木和貴・山岸和子『30種類の香料の即時切替およびブレンド提示可能な微小バルブ制御VR用嗅覚ディスプレイ』情報処理学会インタテインメントコンピューティングシンポジウム2019, pp.336-338(2019)

4 青山一真・宮本靖久・古川正紘・前田太郎・安藤英由樹『電気刺激による塩味および旨味を呈する塩類の味覚抑制』日本バーチャルリアリティ学会論文誌 Vol.20, No.3 (2015)

5 『虫物の多い料理店』https://www.youtube.com/watch?v=xq5G8unF_4(2020/3/29)

アジア人と
アフリカ人の
「混血」…
SF的モチーフ
としての多様性

森尾貴広
Takahiro Morio

本作の主人公のひとりである「あーちゃん」は父親が日本人、母親がアフリカ系という設定である。これは作品のアイディアを練り上げる過程で、近未来の社会構成が話題になり、ひとつの可能性として提案したものである。

日本が少子高齢化社会と言われて久しいが、現在最大級の人口を誇る中国やインドも今世紀後半には少子高齢化社会に突入し、代わってアフリカ諸国の人口が上回り、世界の生産年齢人口（十五～六四歳）の約三分の一強を占めることが予想されている。生産年齢人口の増加は人口ボーナスとして日本でも一九五〇～六〇年代の高度経済成長の下支えになっていた。アフリカ大陸でもまさに人口ボーナスによる急激な経済発展が進み、大都市圏では近未来SFを彷彿とさせるような建物が立ち並んでいる。その一方で、爆発する人口をアフリカ大陸で「食わせていけるか」、すなわち食糧と雇用そして教育の問題が持続的発展の課題となっている。

アフリカ出身者の欧州・米州をはじめとする海外への移住は奴隷貿易や難民など過去の暗い歴史を抜きに語ることが出来ないが、近年留学やビジネスを契機とした海外進出・移住も多く見られて

いる。中にはディアスポラとして母国との繋がりをもち続ける者もあり、仕送りが母国のGDPに貢献し、カーボヴェルデのように自国の電子政府の技術的側面を支えている例もある。

アジアにおいてはタンザニア人の香港、中国本土への商品買い付けの往来に端を発するタンザニア人の形成や中国人との共存の実態が最近の研究により明らかになりつつあり¹、学問的にも物語のネタ的にも注目すべきものがある。

日本は外国人との共存、家庭を持つことについての社会・文化的受容がまだ遅れており、いまだに「国際結婚」や「ハーフ」など「特別なケース」としての概念が残っている。二〇一九年六月末時点のアフリカ大陸出身者の日本の在留総数は二万一千人余りで、総在留外国人のわずか0.6%であるが、今後人口の増加に伴ってアフリカの特に若い世代が多く来日し、日常的に日本人と共に働き生活することも珍しくなくなると筆者は期待を込めて予想している。アフリカでは携帯電話によるキャッシュレス決済サービスが早くも二〇〇七年に始まる²など実インフラ不足を補うICTイノベーションが多く起こっており、日本の若いアントレプレナー、クリエイター、ビジネスマンが



アフリカあるいは世界のどこかでアフリカの若者と協働する機会も増えると思われる。中にはビジネスパートナーからプライベートなパートナーに発展し、第二、第三世代に広がることも少なくともないだろう。

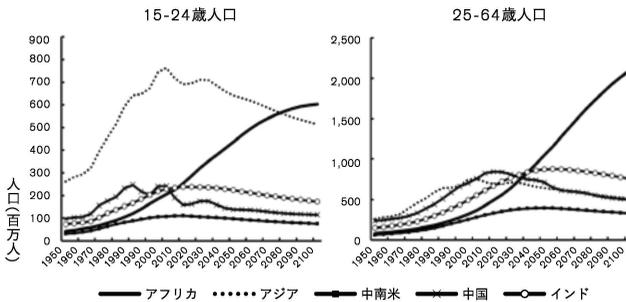
こうした近未来社会構造の予測(妄想)は、日本人とアフリカ出身者によるビジネスストーリー、ロマンス(アフリカ諸国では南アフリカなど少数の国を除いて同性愛は違法であり、時として死刑の対象となるが何十年か先には状況が一変するかも知れない)、結婚を巡るコメディ(日本人文化人類学者のアフリカのアイドルとの結婚譚が参考になる)⁴、ホームドラマ、第二、第三世代のアイデンティティの葛藤の物語など、様々な物語の可能性へと果てしなく広がるのである。

〈参考文献〉

- 1 栗田和明『アジアで出会ったアフリカ人タンザニア人交易人の移動とコミュニティ』昭和堂(2011)
- 2 Safaricom: Celebrating 10 Years of Changing Lives. (https://www.safaricom.co.ke/mpesa_timeline/)

- 3 The International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association: *Sexual Orientation Laws in the World - 2019*
- 4 鈴木裕之『恋する文化人類学者 結婚を通して異文化を理解する』世界思想社(2015)

地域別・年齢層別人口予測



Data cited from United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2013): *World Population Prospects: The 2012 Revision, Volume II, Demographic Profiles* (ST/ESA/SER.A/345).

竹ノ内ひとみ | Hitomi Takenouchi

1982年、東京都生まれ。多摩美術大学映像演劇学科卒業。漫画家。2012年初のコミック『のれんをくぐりましょ。』出版。その他著書に『召ませ！お江戸ごはん』『下町へいらっしやい』など。

宮本道人 | Dohjin Miyamoto

1989年、東京都生まれ。筑波大学システム情報系研究員、株式会社ゼロアイデア代表取締役、科学文化作家。編著『プレイヤーはどこへ行くのか』、人工知能学会誌での漫画連載「教養知識としてのAI」原案担当など。

森尾貴広 | Takahiro Morio

1965年、米子市生まれ。筑波大学国際学教授。土壤微生物のゲノム研究を振り出しに研究遍歴を重ね、現在はアフリカのオタクがどう現地のマンガ・アニメビジネスに関わっているかを研究中。

安藤英由樹 | Hideyuki Ando

1974年、岐阜県生まれ。大阪芸術大学アートサイエンス学科教授、大阪大学大学院情報科学研究科招聘教授。専門はバーチャルリアリティの分野において、無意識に着目したインタフェースの研究に従事。

矢代真也 | Shinya Yashiro

1990年、京都生まれ。編集者。株式会社コルク、『WIRED』日本版編集部を経て、フリーランスに。過去の担当作に三田紀房『インベスターZ』、安野モヨコ『鼻下長紳士回顧録』など。

ハイト・メディア | HITE-Media

AI やロボットなどの情報技術が生活の隅々に浸透することで、人々の暮らしや価値観、社会システムはどう変化するか。こうした問いから、今後のテクノロジーと社会の関係を探求し、機械と人間の共進化する世界を目指すJST/RISTEXの研究領域が「人と情報のエコシステム (HITE-HumanInformationTechnology Ecosystem)」である。

「HITE-Media」は、多様な領域の研究者やエンジニア、企業、メディア関係者、クリエイターなどが領域を超えて活発に議論する場を創出し、その議論を「マンガ」などのさまざまなメディアで広く展開するプロジェクト。さまざまな問いや未来への想像力が広がる「技術と社会の対話プラットフォーム」を目指している。

東アジア文化都市2019豊島 |

The Culture City of East Asia 2019 Toshima
「東アジア文化都市」は、日本・中国・韓国において、文化芸術による発展を目指す都市を選定し、イベント・交流を実施するプロジェクト。2019年は豊島区が選定され、舞台芸術、マンガ・アニメ、祭事・芸能を3つの柱に「東アジア文化都市2019豊島」として実施された。

Her Tastes

2020年4月1日発行

漫画：竹ノ内ひとみ

原作：宮本道人

設定監修：森尾貴広・安藤英由樹／編集：矢代真也

デザイン：島影南美

作画協力：橋本公司丸

発行：HITE-Media

JST/RISTEX「人と情報のエコシステム」領域「人文社会科学の知を活用した、
技術と社会の対話プラットフォームとメディアの構築」(研究代表者・庄司昌彦)

この作品は、東アジア文化都市2019豊島マンガ・アニメ部門スペシャル事業
「マンガミライハッカソン」で制作されたプロトタイプを基にしています。

本書の内容の一部あるいは全部を、無断で複製・転載することは法律で禁じられています。

NOT FOR SALE PRINTED IN JAPAN



그녀의 취향
她的口味
سلیقه های او

NOT FOR SALE