

キワレ!  
ヤーマガ!!

新人漫画家  
大応援



# 漫画家デビューに 出遅れななくてよし!

STAY HOMEが呼びかけられ、リモートワーク、リモート授業が推奨される昨今、自宅で過ごす時間が増えている方も多いのではないでしょうか？そんな今だからこそ、マンガ家を夢のままにしている方、一度諦めてしまった方に、ぜひペンを持って欲しいです！社会人でも学生でも、熱い気持ちさえあれば、いつでもマンガ家への道は開いています。

第二回目の今回は、【社会人編】！サラリーマンを経験し、そこから新人賞受賞とプロデビューを果たした先輩たちにインタビュー！

## 『東独にいた』宮下曉

第77回ちばてつや賞佳作を受賞。現在ヤングマガジンサードにて連載中『東独にいた』は第2巻が好評発売中！ 漫画家デビュー前の職業はシステムエンジニア。ツイッターアカウント[@SoROMDfymud4xR9]



【新・信長公記  
～ノブナガくんと私～】  
第1話試し読みは  
こちらから



「東独にいた」  
第1話試し読みは  
こちらから



【新・信長公記  
～ノブナガくんと私～】  
かこひるいーたに しのぶ

## 甲斐谷忍



代表作は『LIAR GAME』、『ONE OUTS』、『ソムリエ』ほか多数。現在週刊ヤングマガジンにて『新・信長公記～ノブナガくんと私～』（既刊4巻）絶賛連載中！ デビュー前は、製紙会社に勤務しながら数誌の新人賞受賞を経て、漫画家に転身。ツイッターアカウント[@mangakap]



Q2

社会人で新人賞応募作を作る困難さ。それに対し、行なった工夫とは?

宮下氏

私は会社を辞めてから漫画を描き始めたので仕事と並行する苦労を知りませんが、慎ましやかに生活すれば1,2年は働かなくてもいいくらいの貯金をしてから会社を辞めたので漫画に集中できました。1,2年というタイムリミットに追われながら漫画に注力できる環境を最初に設けられたことは結果的に正解だったと思っています。オススメです。

甲斐谷氏

新人賞の応募作を作っていた当時、僕は雪深い富山県に住んでいたので、仕事以外の時間は家でひたすら漫画を描くしかやることがなかったんです。だからそれに関しては工夫がないです(笑)。困難といえば出版社のある東京まで遠いですから、打ち合わせをするとなると休みを取って時間を合わせるのが大変でしたね。

Q1

サラリーマン経験がマンガ制作に役立っていると感じることは?

宮下氏

漫画家になることだけが全てではないと気づけたことです。子供の頃から漫画家になることが夢だったのでそれ以外の職に就くことは想像できませんでした。いざ違う世界に入ったら「すごい人たちが沢山いる!」と驚き、同時に自分の視野がとても狭かったことに気づかされました。今では色んな人の人生を描くことが一つのテーマです。

甲斐谷氏

意外と大きいと思うのが「サラリーマンの気持ちが分かること」かもしれません。特に自分は担当編集との打ち合わせを通してその反応や意見を聞きながらネームを作っていく過程がとても大事だと考えています。担当編集はサラリーマンですから、そのパートナーの気持ちを理解することは色々な面で重要だと思います。

Q4

漫画家になつてよかつたこと

宮下氏

何かに感動した時に漫画家になってよかったです。映画、小説、アニメ、音楽、自然の景色、人との関わりなど、何かに感動した時に「自分も誰かをこんな風に感動させられる立場にあるんだ」と再認識した時はとても嬉しいですし、原動力となります。なので、"感動する機会"というのは意識的に作るようにしています。

甲斐谷氏

通勤電車に乗らなくていいこと。本当に苦手なので、これは大きいです(笑)。あとは著名人にお会いできたり知り合いになれたりすることも貴重なことだと思います。

Q3

漫画家になる前にやつてあけばよかつたこと

宮下氏

「これをやっておかなければならない」というのは基本的でないと思っていますが、唯一あるとすれば私の場合もつと貯金すればよかったなあと思いました(連載前は貯金残高7000円だったので)。金銭的な理由で漫画の制作に支障をきたすことも少なくありません。

甲斐谷氏

もっと漫画を読めば良かったなと思います。昔は、漫画というメディアがまだ未熟だったせいか「漫画から学ぶな」、「映画や小説から学べ」みたいな風潮もありました。ですが今ではもう漫画も十分に歴史を持ったメディアになったと思います。だから漫画から学べることは非常に多いんですよ。

Q5

これからマンガを描く社会の方にメッセージ

宮下氏

漫画家になれなかったとしても、1作でいいから全身全霊で作った「物語」を世に残したいと思い、私は漫画を描き始めました。今は自分の描いた作品をいつでもどこでも公表できる時代です。描くても本気で作った作品には必ず誰かしら反応してくれますので、とりあえず見切り発車で1作漫画を描いてみることをおすすめします。

これから漫画を描かれる方は、本当に年齢は気にしないでいいですよ。「トキワ荘プロジェクト」の一環で「(※)甲斐谷荘」という取り組みも行ってきて、その教え子ともよく年齢の話になるのですが、やはりデビューするかは年齢ではなく、その人自身の問題だということ。例えるなら、僕は競馬が好きですが、「老いた馬でも勝てる馬は、こなせるレース数は少なくなるがちゃんと走る」というイメージでしょうか(笑)。逆に若くて能力にあふれている馬でも、そのうち飽きてしまって走りたがらなくなったりして、ずっと走り続けることは難しいんだと分かる。漫画家も同じです。私は22歳で初めて漫画を描いたと言うと驚かれますが、むしろ社会人になってから20代で描くくらいがちょうどいい、と思っています。

※甲斐谷荘…甲斐谷忍がプロの漫画家を目指すクリエイターたちにアドバイスなどを行なっている、トキワ荘プロジェクトとのコラボレーション物件。

甲斐谷氏

## 応募要項

**大賞** 100万円 + 受賞作掲載  
本誌または増刊号

**優秀新人賞** 50万円

**準優秀新人賞** 30万円

**準大賞** 70万円

**佳作** 20万円

**期待賞** 10万円

\*「優秀新人賞」以上は、「ヤングマガジン奨学金」(10万円×6ヶ月)を贈呈!!

●応募資格: 年齢、経歴すべて不問! ●ページ数: 原則として、ページ数は10~50ページ以内。4コマ漫画は5~20ページ以内(10本以上)。●作品内容: 商業誌未発表のオリジナル作品であればOK! ●描き方: 原則としてB4サイズの原稿用紙などに、黒インクで描くこと。また、フキダシの中のネーム(セリフ)は鉛筆で書くこと。モノローグなど、フキダシの外にあるネームは、原稿用紙の上にトレーシングペーパーを貼り、その上に鉛筆で書くこと。●デジタル原稿: デジタル原稿の応募も歓迎です。応募の際は、使用アプリケーションを明記し、原稿データとプリントアウトしたものを同封してください。●応募上の注意: 原稿には必ずページ番号を記入し、最終ページの裏面に、作品のタイトル・住所・氏名(あればペンネームも)・年齢・職業・電話番号(連絡先でも可)・漫画歴(あれば受賞歴)・アシスタント希望の有無・応募した理由を記入してください。なお、住所・氏名にはフリガナをふること。●応募方法: 持ち込み、郵送、WEB投稿いずれもOK。●その他: 応募原稿は完全返却します。ただし、海外への発送返却はいたしませんのでご了承ください。ちばてつや賞の全受賞作品は「コミックDAYS」に掲載されます。なお、入賞作の版権は講談社に帰属します。

全受賞作品が「コミックDAYS」に掲載!!

<https://comic-days.com/>

あて先 〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 ヤングマガジン編集部

「ちばてつや賞」係

ヤングマガジン編集部では、現在持ち込みの受付を控えさせていただいている。かわりに漫画投稿WEBサービス「DAYS NEO」をご利用ください。<https://daysneo.com/>

WEBからも  
投稿できる!

ヤングマガジンHPの  
新人賞ページを  
チェック!

締め切り

8/31(月)

当日消印有効

結果発表

ヤングマガジン  
11月発売号(予定)