

18
未熟

PS
MAX
MAP

イラスト
ワークス

あおぎり
ぺんた

AOGIRI
PENTA★



イラスト
ワークス

あおぎり
ぺんた

AOGIRI
PENTA★



ヨメ控!

♀イラストワークス用描き下ろしイラスト



脳内彼女×あおぎりぺんた**最新作**

ヨメ充!

spec

発売日………2012年5月23日予定
ジャンル………人生が充実しすぎたADV
原画………あおぎりぺんた、白金リオ
シナリオ………西田一、芳井一

♀リーゼロッテ立ち絵ラフ



イラストワークスを購入してくれた人に特別に最速でお見せする。脳内彼女でのあおぎりぺんた氏の最新作がこの「ヨメ充」。ヒロインとの同棲が始まりリア充生活かと思いきや、ケンカや主人公の奪い合いと、修羅場にく修羅場。お姫様、妹、男の娘と個性的なヒロイン達と繰り広げる一風変わったハーレムライフだ。

最後の絶対王政と言われたヴィッターハイム公国のお姫様だが、なぜか自称婚約者として主人公の家に住み着いてしまう。純白のドレスに金髪がよく映える。ラフからもその恵まれた体型がわかる。

♀リーゼロッテ没ラフ



リーゼロッテ・
ヴィッターハイム

いつも甲斐甲斐しくお世話してくれる幼なじみ。お姫様と同棲をした主人公にキツい一発をお見舞いした。変則的な髪型が印象的である。

♀ 郁乃立ち絵ラフ&設定



♀ 郁乃立ち絵ラフ(裸)

高辻
郁乃

たかつじいくの



いつも過剰に誘惑してくる男の娘で、学園では男女の別なく大人気。本作品の男の娘枠。この容姿で部屋着や水着姿は破壊力高し。

♂ かなた立ち絵ラフ(制服)



♂ かなた立ち絵ラフ(部屋着)



♂ かなた立ち絵ラフ(水着)



しおこうじ
塩小路
かなた

ドナースターク

♀ドナー立ち絵ラフ(ワンピース)



♀ドナー立ち絵ラフ(エプロン付)



♀ドナー髪型没ラフ



笑顔は素敵だが、発言はネガティブなメイドさん。初期から髪型が大きく変更され、三つ編みになり、よりメイドっぽくなった。

♂靖峰立ち絵ラフ



三郎丸 靖峰

さぶろうまるやすみね

いつも本を読んでいる鑑読家。成績優秀者だが、品行方正ではない模様。ラフから比べると完成稿は幾分表情が柔らかくなった？

より詳しい内容は
脳内彼女HPへ!!

今回の画集で先行してお見せする『ヨメ充!』。より詳しい情報は、脳内彼女のHPにて公開。今回はあおぎりべんた氏以外に原画として白金リオ氏も参加。白金氏の描くヒロインや作品の詳細情報をぜひチェックしてみてください。
脳内彼女HP■<http://www.noukano.com/>



Index

- 004 ヨメ充! (あおぎりぺんた&脳内彼女最新作)
- 010 幼なじみはベッドヤクザ!
- 016 やみツキ!
- 022 シスターまじっく!
- 028 嘘デレ!
- 038 絶対★妹原理主義 !!
- 056 女装山脈!
- 070 こいとれ
- 078 おさわり痴漢列車
- 080 Another illustration
- 097 Doujin illustration
- 115 Monochrome illustration
- 125 Special Interview



幼なじみは ベッドヤクザ!

spec

発売日..... 2007年11月22日
ジャンル..... 幼なじみに襲われちゃうAVG
原画..... とんぷう、あおぎりへんた
シナリオ..... 西田一、蒼夜、上遠乃きつく、立ち棒、蠟火

脳内彼女にてあおぎりへんた氏が手がけた初作品。とんぷう氏との共同での原画となっている。幼い頃からの幼なじみ達が、成長したらクセのある少女へと変わってしまった。さらに、心の揺り所であったかつて結婚の約束をした女の子も……。また、現在でも人気の女装少年「あさひ」の登場作品でもあるぞ。







♂ あさひフィギュア企画 前面図

♂ あさひフィギュア企画 下面図



♂ あさひフィギュア企画 裏面図



♂ 痛キーボード「あさひ君、夏ハーション！」



♀ 発売記念イラスト



♀ マスターアップイラスト

♀メディアランド特典テレホンカード



♀げっちゅ屋特典テレホンカード



♂オフィシャル通販特典テレホンカード



♀ソフマップ特典テレホンカード



やみつき!

spec

発売日.....2008年7月25日
ジャンル..... 血の流れないヤンデレAVG
原画..... あおぎりぺんた
シナリオ..... 西田一、蒼夜、立ち棒、蠟火、生田あわる

病んでいたたり二重人格だった
り特殊性癖を持っていたりと、
ぶっ飛んだ設定のヒロイン達
が登場する、脳内彼女の3作
目。グッドエンドだけではなく、
しっかりとバッドエンドもあり、
そのときにたどる結末は一見
の価値あり! また、主人公が女
装した時のみボイスがあるの
も面白い。









♀ ソフマップ特典 Hシーン追加ディスク ジャケット



1. ♀ オフィシャル特典テレホンカード
2. ♀ コミケ74販促用テレホンカード
3. ♀ メディオ! 特典テレホンカード



1

3

2

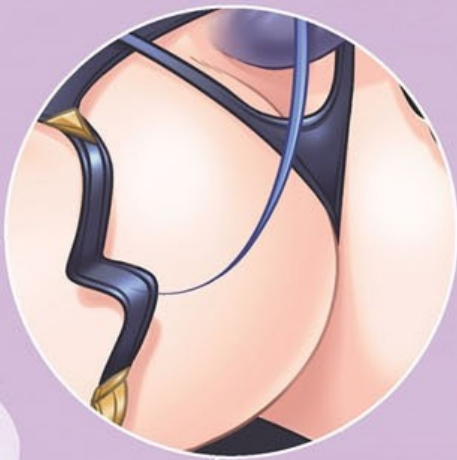
1. ♀ラオックス特典テレホンカード
2. ♀ドリームパーティテレホンカード
3. ♀コムロード特典テレホンカード

シスター まじっく！

spec

発売日.....2009年3月27日
ジャンル.....魔女っ娘妹に誘惑されるAVG
原画.....あおぎりべんた
シナリオ.....西田一、蒼夜、生田あわる

脳内彼女の4作目にあたる「シスターまじっく!」。本作品はこれまでの作品とはちょっと変わって魔女っ娘モノ。とはいえ、根幹にあたる、女の子達にいろいろされちゃう受け身系な部分はしっかりと継承されている。また、ヒロイン4人をクリア後にはオマケルートが2つ出現し、かなりマニアックな展開を楽しむことも可能だ。







♀ げっちゅ屋特典テレホンカード



♀ とらのあな特典テレホンカード



1	3
2	

1. ♀グッドウィル特典テレホンカード
2. ♀コムロード特典テレホンカード
3. ♀メディオ! 特典テレホンカード



♀ ソフマップ特典テレホンカード



♀ ファミリス特典テレホンカード



♀ メッセサンオー特典テレホンカード



♀ オフィシャル通販特典テレホンカード



♀ラオックス特典テレホンカード



♀メディアランド特典テレホンカード

嘘デレ!

spec

発売日..... 2009年12月18日
ジャンル..... これは騙されるわAVG
原画..... あおぎりべんた
シナリオ..... 西田一、蒼夜、生田あわる

ヒロイン達は皆嘘をついている
.....表の顔と裏の顔、二面性を持つ女の子達との恋愛を描いた作品だ。その嘘に振り回されつつも次第に本当の恋愛感情が芽生え.....。メインヒロイン4人に加え、豊富なサブキャラクターがそろっており、特に女装少年の「睦月」は大人気で、人気投票でも一位を獲得したほどである。







♂ 人気投票一位記念 睦月君壁紙 A



♂ 人気投票一位記念 睦月君壁紙 B



♂ 人気投票一位記念 睦月君壁紙 C









1. ♀ げっちゅ屋特典テレホンカード
2. ♀ メディアランド特典テレホンカード
3. ♀ コムロード特典テレホンカード



♀ グッドウィル特典テレホンカード





絶対★妹 原理主義!!

spec

発売日..... 2010年10月29日発売
ジャンル..... 兄とは永遠に報われない生き物なのさAVG
原画..... あおぎりべんた
シナリオ..... 西田一、生田あわる、芳井一

脳内彼女のデビュー作である『絶対★妹至上主義!!』の流れを汲みつつも、より妹ゲーとして洗練された作品となっている本作。メインヒロイン4人は全て妹となっており、様々な方法で主人公を誘惑したり引っこ揺き回したりする、妹スキーにはたまらない作品だ。また、発売に合わせてあおぎりべんた氏描き下ろしの小冊子を配布。なんとあおぎりべんた氏が「初」となる女性器を描いた漫画になっているのだ。







♀ 販促用描き下ろしポスター 瑞







♀ 販促用描き下ろしポスター 奏





兄妹対決



舞台説明



奏の活躍



主妹の力!



青春時代



♀ P046-047 / 妹原理主義的四コマ



♀ 販促用SDイラスト 奏















♀ グッドウィル特典テレホンカード



♀ メッセサンオー特典テレホンカード



♀ 販促用描き下ろし色紙

P055 /
♀ 早期予約特典テレホンカード



女装山脈！

spec

発売日…………… 2011年6月17日
ジャンル…………… 男と男の娘はHできるんだよAVG
原画…………… あおざり へんた
シナリオ…………… 西田一、芳井一

登場するヒロインが全員「男の娘」という、遂に突き抜けてしまった美少女ゲームだ。ミドルプライスでヒロインも3人と少なめながら、濃厚なエロがたっぷりと楽しめる名作となっている。パッケージ販売だけではなく、ダウンロード販売もされており、現在でも非常に高い人気を誇っている。元々このジャンルが好きな人は無論、この作品で目覚めてしまった人も多いはずだ。







♂ 販促用ポスター 史緒





♂ 販促用ポスター 由良





♂ 販促用ポスター 静樹











女装の風習が根強く残る
葛尾木村に今日もまた
爽やかな朝がやってきた



さわやか...な...



何をしていますかっ
史緒さん!!

んんうっ...むぐっん...んー...じゅる
(何って...私は男の娘巫女ですから
御使いである行人さんにご奉仕を...)

御使い様にたくさん射精してもらって
赤ちゃんを孕むのは葛尾木村の男の娘の
大事な義務です!

くうっ!!



何言ってるか
わかんないですからっ!



流されるまま
本日2発目…

くうっ！出るう！！

ああんっ！
そんなにいっぱい出したら
僕のオスマ●コっ…
妊娠しちゃうっ♡

どうしてアンタはそう
節操無くセックスするのよっ！

どうしてアンタはそう
節操無くセックスするのよっ！

パッ

グッ

そっ…
それはそのっ…くう！

グイッ

ご主人様の私が
きちんと躰てあげるんだからっ!!

しゅ...♡

ガッ

ちょ...!
待て! までっ!!



♂ マスターアップ告知イラスト



こいとれ

spec

発売日……………2007年6月29日
ジャンル……………恋愛力を鍛えるトレーニングADV
原画……………来栖達也、あおぎりべんた
SD原画……………こもわた通華
シナリオ……………ながひろ

あおぎりべんた氏がブランド・銀時計にて手がけた恋愛作品。あおぎりべんた氏だけではなく、来栖達也氏との2人原画作品となっている。本気で恋愛の出来ない者達が集まり、一定のルールに乗っ取って恋愛をするという「恋愛部」。そこに無理矢理つれてこられた主人公・沢崎遊が、様々な事情を抱えるヒロイン達と出会い、そして恋愛を楽しむのだが……。







♀ 人気投票1位&2位記念 うたは&ゆう壁紙



♀ 人気投票3位記念 海壁紙

Utaha Sawazaki & Yuu Kanakogi

Koitore -Ren-ai Training-

Do you want power of love?

Suspension bridge theory.

Something to recognize a menstruation and
a recognition opinion are that a person is excited
physiologically, and that one loves.



♀「こいとれ」発売記念壁紙









♀発売記念イラスト

P076 / ♀販促用B2ポスター（SDキャラ:こもわた遥華）

おさわり痴漢列車

spec

発売日.....パッケージ版2008年10月24日

ダウンロード版2008年11月28日

ジャンル.....サワってハメてADV

原画.....あおぎりへんた

シナリオ.....藤原休樹with企画屋

あおぎりへんた氏が脳内彼女以外で原画をメインに手がける美少女ゲームの第二作目で、ブランドはRED-ZONE。痴漢冤罪で会社を解雇された主人公が、自分の人生を狂わせた女達に復讐するが……。パッケージ版、ダウンロード版が発売され、2009年9月にはDVD-PGとしても発売されている。





Another illustration

ここからは美少女ゲーム以外であおぎりべんた氏が手がけた商業系イラストをまとめて公開。そのほぼ全てが男の娘イラストなのだ。定期誌やアダルトグッズのパッケージなど、幅広く活動しているのが伺えるぞ。













♂ おと★娘 Vol.03 表紙 (発行:ミリオン出版株式会社)

P084 / ♂ おと★娘 Vol.02 フォトプリント
(発行:ミリオン出版株式会社)







♂おと★娘Vol.04 フォトプリント (発行:ミリオン出版株式会社)

P089 / ♂おと★娘Vol.05 表紙 (発行:ミリオン出版株式会社)





♂おと★娘 Vol.05 フォトプリント (発行: ミリオン出版株式会社)



♂おと★娘 販促用イラスト (発行: ミリオン出版株式会社)













Doujin illustration

ここからは、あおぎりへんた氏が各イベントで描いている同人誌の表紙や描き下ろしのイラストを集めて掲載。その同人誌のタイトルは全て「女装息子」となっており、その名の通り女装をした男の娘とのエッチを描いている。また、歴代の脳内彼女のキャラクターがメインとなっているのだ。









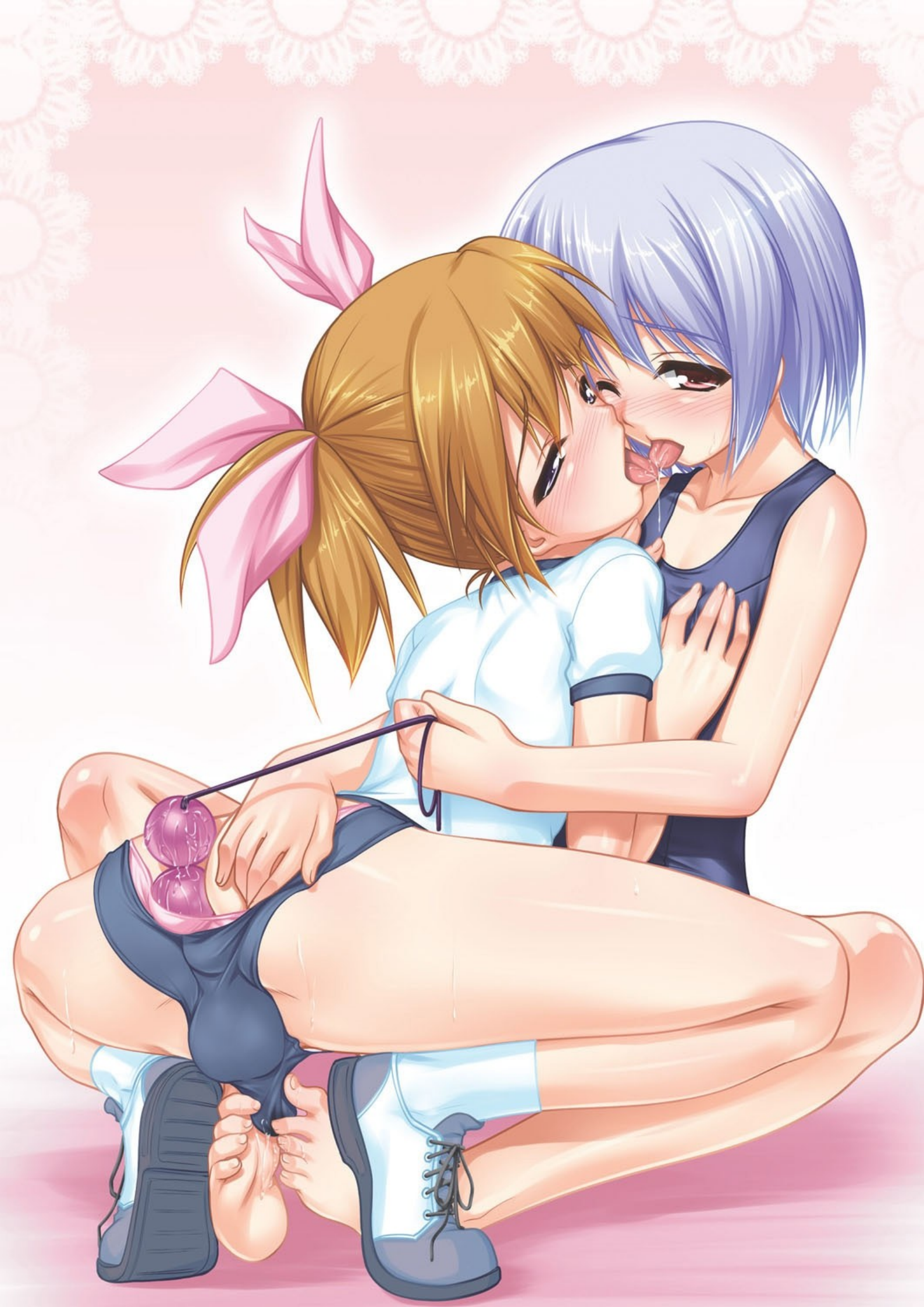
























♂ 販促用紙袋描き下ろしイラスト





Monochrome illustration

ここからは、各作品のラフや設定、モノクロイラストなどをまとめて掲載。特に設定やラフなどはここでしか見られないものも多数あるぞ。



やみつき!

♀ バッケージラフ案

♀ ソフマップ特典 Hシーン追加ディスク ジャケット ラフ



おさわり 痴漢列車



♀ 杉田祐璃キャラデザインラフ



♀ 杉田楓璃キャラデザインラフ



♀ おさわり痴漢列車 販促イラスト

シスター まじっく!

♀ネリスキャラ
デザインラフ

ロリ(8K7)



♀高槻晴菜キャラデザインラフ



♀高槻菜乃キャラデザインラフ



♀高槻乃々美キャラデザインラフ



♀メッセサンオー
特典テレホンカードラフ



♀ラオックス
特典テレホンカードラフ



♀ファミーズ
特典テレホンカードラフ



♀オフィシャル通販特典
テレホンカードラフ

嘘デレ!



♀ 二条院式子 キャラデザインラフ



♀ 在原一純 キャラデザインラフ



♀ 高階とまり キャラデザインラフ



♀ 相模清華 キャラデザインラフ



♂ 喜納睦月 キャラデザインラフ



♀ 凡河内光奈
キャラデザインラフ



♀ 簗美優
キャラデザインラフ

♀ サウンドトラックジャケットラフ



絶対★妹原理主義!!



P119 全て/
♀パッケージラフ





絶対★妹 原理主義!!

四女 茜音
コスロリ 黒れの
全髪 ツインテール
トS ロリ



♀建部茜音 キャラデザインラフ

長女 環
お姫様とか、ホムンクルス?
大40歳子、武將の母、70代既婚
ちんちんを、見るとツツカス、見ると
(お姫様で赤いお尻、お姫様で赤い)

國は正義
おツツ目、おツツ目、おツツ目
おいて、おいて、おいて、おいて、おいて、おいて



♀建部環 キャラデザインラフ

幼なじみ ゆかな
活発 短髪
女中に名付けた経験アリ
お前肌



♀永峰ゆかな キャラデザインラフ

三女 奏
元氣 ワンバク、セクシ
服は、お前肌、お前肌
お前肌、お前肌、お前肌
お前肌、お前肌、お前肌

家2

家1



♀建部奏 キャラデザインラフ

次女 綾

おじいちゃんがいり
ヤンヤンお前肌アリ
巨乳
お前肌、お前肌、お前肌
お前肌、お前肌、お前肌



♀建部綾 キャラデザインラフ

絶対★妹原理主義!!



女装山脈!



♂ B2 タベストーリーラフ



♂ パッケージラフ



♂ 人気投票壁紙ラフ



♂ 日枝田史緒 キャラデザインラフ



♂ 曲林静樹 キャラデザインラフ



♂ 古屋敷由良 キャラデザインラフ

♀ 店舗配布小冊子



「ボクだよ」

♂ 「ボクだよ」 バッケージラフ 2
(企画製造販売元：株式会社ガーデン)

♂ 「ボクだよ」 バッケージラフ 1
(企画製造販売元：株式会社ガーデン)



「ボクだよ エピソード0」



♂ 「ボクだよエピソード0」 バッケージラフ 2
(企画製造元：株式会社ガーデン)
(販売元：PANDORA)



♂ 「ボクだよエピソード0」 バッケージラフ 1
(企画製造元：株式会社ガーデン)
(販売元：PANDORA)



おと★娘 Vol.1

♂おと★娘 Vol.1 フォトプリント
(ミリオン出版株式会社)



スロー オナニー入門 「ゆっくりしていいね!」



♂スローオナニー入門
「ゆっくりしていいね!」
表紙ラフィラスト
(株式会社コアマガジン)



♂スローオナニー入門
「ゆっくりしていいね!」
表紙ラフィラスト
(株式会社コアマガジン)

あおぎり AOGIRI PENTA★ ぺんた

Special Interview

あおぎりぺんた

ブランド・脳内彼女でメイン原画を担当する人気イラストレーター。氏の描く美少女と、中性的な魅力溢れる男の娘は幅広い人気を得ている。現在は脳内彼女の最新作の作業を進行中。

—まずは絵を描かれたきっかけや、いつ頃描き始めたのかを教えてくださいませんか？

あおぎりぺんた (以下、**A**) 絵を描き始めたのは小学校の高学年の頃です。当時好きだったカードゲームのイラストを模写していました。中学校以降は運動部に所属して、勉強する時間以外はほとんど部活という生活で、絵も学校の授業以外では描けなかったのですが、高校2年の時に『ときメモ』と『同人誌即売会』に出会ってまた絵を描くようになりました。

—その二つとの出会いは大きいですね。実際に絵の仕事で生きていこうと考えたのは？

A 大学生の頃にHPを立ち上げて「絵に関わることで食べていけたいなあ」と漠然と考えていました。その考えが強く「この仕事で生きていきたい!」となったのは2003年に解散前のちゅーりーそふとにグラフィッカーとして入社し、実務に就いてからです。

—おお、懐かしい名前が。それでグラフィッカーとして仕事をしながら絵も描きつつ？

A はい。グラフィッカーを経て少しずつチャンスを頂き原画を担当させてもらうようになりました。その前段階、ちゅーりーそふと入社前に勤めていた釣具屋で、HPのデザインやイラストなどを作っている時に「好きなジャンルでイラストやデザインの活動をしたい!」という思いはあったんです。それで当時スタッフの募集をされていた美少女ゲーム会社数社にHPで細々と掲載していた作品と釣具屋勤務の履歴書(笑)を送りつけて……。

—ものすごい転向ですね。実際に原画を担当することになって経験したことで大変だったことはありますか？

A 開発序盤には試行錯誤する部分ですが、「自分の絵柄(セールスポイント)」というものを

確立されてから原画家になられた方と違って、私は「自分の絵柄」を持ってない……発展途上の状態で原画を担当することになりましたので、開発終盤には序盤で見えていなかったアラが大量に見えてくるんです。その反省点を次の開発時に盛り込んだ結果ユーザー様から「絵柄が安定しない」との厳しいコメントをいただくことが……。なかなか自分の絵柄を客観視出来ないのが苦勞する点ですね。

—お仕事でも同人活動でも「女装」「男の娘」系のイラストを多数描かれていますが、その理由や熱い想いをお聞かせいただけますか？

A ゲームでの男の娘の魅力は「外見は抜群の美少女」「同性という気安さ、安心感」により「イケナイコトしてる感」が山盛りなんです。そんな子が時には親友として支えてくれたり、時には恋愛対象として真摯に心を寄せてくれるわけですよ。そんなの、愛さずに居られるわけがないじゃないですか(笑)。なので、私は自分を投影する主人公としての男の娘よりもヒロインとしての男の娘のほうがどちらかと言えば好きです。女装主人公も好物といえば好物ですが、小学校低学年ぐらいまで「女の子のようにかわいい!」と言われて育てられたせいで、第二次性徴を迎えてむさ苦しい「男」に変化していく自分にコンプレックスを抱えていたのが原因……なのかな? 女の子にしか見えないけど実は男とか、水を掛けると女になっちゃうとか(笑)。そういった性倒錯な要素を盛り込んだラブコメ漫画を好んで読んでいました。「可愛い」への執着、憧れ……思春期を迎えて自分の体はどんどんむさ苦しい男になっていくせいで、より可愛い物を渴望するということか……。中学生の頃とかよく妄想してましたね。実は自分はサナギのようにプサイクな殻を被って、いつか中から美少女が出てくるんだ……

みたい。まあ、殻を破ってただのおっさんが出てきてしまったわけですが(笑)。現在は流行もあってか女装、男の娘というジャンルのお仕事をいただく事が非常に多くなっておりますが、基本的に何でも行けるクチなんです。「クロストレッサー」「ふたなり」「トランスセクシャル」「人格入れ替わり」等々……倒錯的でインモラルなジャンルであれば何でも美味しくいただきます。中でも「女装」に関しては「自分には外見的に実現できない欲求の捌け口」としてかなり力を注いでいるところはありますが……。

—熱いですね! その男の娘を描くときのこだわりとは、ズバリ?

A どんなに可愛さを意識しても「男の子の骨格」を逸脱しない、という点ですね。女の子を描いてペニスを生やしただけ……みたいにならないように、その上で男を意識させる要素を少しずつ削って微調整していく感じです。

—ふむふむ。では、男の娘つながりで、今回描いていただいた表紙について伺いできればと思います。今回表紙は表側、裏側とも描き下ろしですが、まずは表側のテーマについて詳しく教えてください。

A 今回の表紙ですが、実は最初に描いたのが裏表紙なんです。当初は表表紙に使うつもりでした。ただちょっとエッチな感じが薄いイラストになったので、ここはもっとエロティックに目を引くイラストのほうが良いと思いまして……そして今の表表紙のようなイラストになりました。表紙を飾る「あおぎりぺんたらしさ」を考えたときに、やっぱり男の娘も女の子も描きますよってどこかをアピールしたかったので男の娘と女の子のカップリングを絡めています。表はロリ&お兄さん(ロリに主導権を握られる女装お兄さん)という感じで、脳内彼女で培ったテイストが生きている

**上手く描けようが失敗しようが、
ただ絵に向かっていることが楽しくて大好きなだけ**

「つかさバッドエンドルート」だけで 1本ゲーム作りたいぐらいお気に入りです

と思います。

—では、裏側のイラストのテーマについてはいかがですか？

A 私の得意分野といえますか、一番描きやすい「明るく元気な」雰囲気ですね。何も深いことを考えず、「男の娘と女の子」「表紙を彩るきらびやかな雰囲気」だけ念頭に置いて筆を進めたら体が勝手に描き上げた感じです。やはり私の根底に流れるものはコメ多めのラブコメディ的な雰囲気なんですね。

—描く上で大変だったことや、楽しかったことなどの感想などをいただけますか？

A 私なんかが画集を出させていただくということで、やはり最初はプレッシャーと言いますか……最近少し忘れかけていた緊張感みたいなものはありましたね。でも、やっぱり描いてるうちにただ描くことを楽しむという感覚になって行った気がします。最後はもう楽しんでるだけっていう感じで(笑)。もともと、上手く描けようが失敗しようが、ただ絵に向かっていることが楽しくて大好きなだけなので「仕事してる」っていう意識がほとんど無いんですよ。当然社会人として「仕事に対する責任」というものを忘れたことはないですが、日々「あー今日も仕事大変だったなー」っていう感覚が無いのは精神的にかなり救われますね。

—では、ここからは今まで手がけた各作品について、お伺いできればと思います。まずは『幼なじみはベッドヤクザ』について。脳内彼女での最初に手がけた作品になるかと思いますが、脳内彼女にはどういった経緯で入社を？

A 脳内彼女の立役者、西田ディレクターにメールで依頼を受けました。ちょうど『こいとれ』の少し後ぐらいだったかな？当初決まっていた二人

の原画家さんのうち一人の都合が合わなくなったとのことで、急遽私に決めていただいたそうです。

—この作品から脳内彼女でのメインとして活躍されて行く訳ですが、そう考えると大きな岐点的な作品になるのでは？

A そうですね。でも、まだこの時は「俺が看板原画になったる!」みたいな野望とかはなかったんですよ。サブ原画根性が抜けてなかったと言うか……。この頃は『こいとれ』直後ということで、本来HP等で活動していた頃の自分なりの絵柄を大改造した後だったので「これってあおぎりべんたの絵って言えるのか?」という地に足がついていない感覚といえますか……他人の禪で相撲を取る感じのかな。まだ気持ちがあふわわわしてる感じでした。

—イラストを見てみると、「あさひ」が圧倒的に多いですが、やはり人気があり且つ描きやすいキャラ、ということなのでしょう？

A ええ、人気投票で過半数を取っての1位獲得でしたからね。ただ、描きやすいかということ、実はかなり勢いだけでデザインしたところもあって……立体的に嘘を描いている部分が後々引っかかりまして、今でこそ自分の中で消化しきってしまってますが当初は自分で描いたキャラクターデザイン画を見て「ここ、どうなってるの?」って思いながら描いてたりしました。

—作品自体は2007年ですが、この当時から男の娘というのは、かなり前衛的な作品ですよね。

A 前衛的……というほどではないと思います。実際『ベッドヤクザ』以前にも男の娘ヒロインのゲームはありましたが、私も当時はユーザー側で楽しませていただけてました。CAGEさんの「恋する妹はせつなくてお兄ちゃんを想うとすぐHしちゃうの」とか、ヒロイン側ではないですがキャラメルBOXさんの「処女はお姉さまに恋してる」とかですね。夢中でプレイしつつ「こういうヒロインがいるゲームを作りたい!」と常々考えていました。

—なるほど。「あさひ」については同人でも多く描かれていますよね。この辺りも上記の質問同様、個性の強いキャラというところから、といったところでしょうか？

A うーん、難しい所ですね。あさひがよく出てくるのはユーザーに望まれているから……というのが一番の理由かもしれませんが。というのも、「あさひ」に対してはディレクターともども、ほぼやりたいことを出し尽くした感があります。男の娘を出せる最初で最後のチャンスという覚悟で望んだので完結してる感じがして……実は完成度が

高い分イジリにくいんですね。何を描いても蛇足な気がしてきてしまっ……まあでも、描いて楽しいキャラではあります。

—キャラ設定や男の娘の登場、作品全体の企画など、原画以外の部分ではどの辺りから企画に携わっていたのでしょうか？

A 私が制作に加わったのはキャラクターのデザイン画を起こすところからです。設定等は西田ディレクターが作成したキャラクターシートを元にしてそこからイラストを起こしディレクターのイメージと擦り合わせて行く感じでした。

—イラストの中に、あさひフィギュアの三面図的なものがありましたが、こちらは実際には立体化されずに? またその理由は？

A これは注文が規定数に達したらフィギュア製作します! っていうフィギュアメーカーのSNS的な企画販売サイトに脳内彼女が企業として参加したのですが、運営が上手く稼働していなかったのかサイトも実働していない感じで、規定の期間内に注文数を達成することもなく、自然消滅した企画です。あのサイト、今はどうなってるんだろう……。—なんと、そんな経緯でしたか……。さて、気を取り直して次の『やみつき』についてお伺いします。この作品からお一人で原画を担当されておりますが、やはり一人だと作業などは大変でしたか？

A そうですね……。やはり最初のキャラクターデザインが一人だと大変ですね。キャラクターが固まってしまう、イベントCGの構図なんかはそこまで悩まないタイプなんですけど、デザインはどうしてもアイデアが枯れることがありますからね……。そこから抜け出せない、厳しい戦いになります。

—こちらの作品も、かなり個性の強いテーマ「ヤンデレ」を扱っておりますが、その辺り原画作業として意識していたことなどはいかがですか？

A 確かにヤンデレがテーマでしたが「血の流れない」ヤンデレなのであまり重苦しい感じにならない様に気をつけていたと思います。ヒロイン全員曲者揃いですがあくまで学園ラブコメときどきヤンデレ風味ぐらいのイメージでした。

—本作は主人公が女装というパターンがありましたが、美少女ゲームとしてはかなり珍しいパターンですね。主人公からヒロインへの転換……その辺りは描く上でいかがでしたか？

A 主人公が女装ヒロインへ転換するのは「箕村つかさのバッドエンド」ルートですね。『やみつき』の主人公・高安俊雄は脳内彼女の男の娘キャラとは一線を画す「男らしい」キャラ……というか、女顔のコンプレックスから男らしくありたいと常々考えているキャラで、そんな「男」がねっとりじっとりつかさに支配されて女装した可愛い自分を受け入れ、最後にはつかさの「彼女(ペット?)」にまで墜ちていくその過程を描いていくのはとても楽しかったです。これはむしろヤンデレ的な要素と言うよりもSMでした。正直な話この「つかさバッドエンドルート」だけで1本ゲーム作りたいぐらいお気に入りです……ヒロインによる主人公女装調教ゲーム(笑)。



—すごいゲームになりそうな(笑)。さて、では脳内彼女での三作目となる『シスターまじっく!』ですが、この作品で結構絵柄が変わってきた印象がありますが、いかがですか?

A はい、安定知らずでお恥かしい限りです。でも決して手を抜いていたとかそういうことではなくて、この絵柄も『やみツキ』での反省点を一気に昇華させようと全力を注いだ結果なんです。注ぎ方を間違えたというところは否めませんが……。

—なるほど。今までの作品と違い、キャラクターが魔女だったり、服装を描くのが大変だったのではと思いますか?

A 魔女服デザインに関しては、実はそこまで悩みませんでした。そこに関しては西田Dの出してくれた文字資料が細かったというのがありますね。

—妹に誘惑をされる、という意味では、後の『絶対★妹原理主義!』にも通ずるものがあつたのでは?

A 『シスターまじっく!』では、変にキャラの等身が高くなったりしたのでその反省点から「妹」なんだからみんな等身下げないと! っていう感じで『原理主義』の絵柄に反映されているところがあると思います。

—この作品から、特典イラストの数かなり増えましたよね。

A 実は特典イラストって私の作業自体は楽なんです。逆にゲーム内のイベントCGのように表情や服、手などの「差分」のある原画を描くほうが数倍大変でして……。一部を除く販促テレカなんかはイベントCGの原画作業が終わったあとにまとめて描くのですが、私にとってはイベント原画が終わったご褒美のボーナスステージのような感じです。

—絵を描くのがほんとに好きなんです。そして四作目となる『嘘デレ!』。ヒロインの裏の顔という、なかなか美少女ゲームでは描かないものを、個性として描いた希有な作品ですよ。

A 言いだしっぺは西田Dです(笑)。最初に企画書頂いたときは「え、どういうゲーム?」って素で聞き返してしまった記憶が……。主人公に偽りの思いを囁く嘘で塗り固められた黒いヒロインとか誰が萌えるんだろう……と、最初の段階では不安だったのですが、そこは日常コメディパートの魔術師(笑)西田一が上手いこと面白く仕上げてくれました。ヒロインもみんな思ったほど悪い子じゃなくてよかったです。

—ディレクター大活躍(笑)。表の顔と裏の顔、その描き分けについて大変だったことや楽しかったこと、思い出に残っていることなどはいかがですか?

A 大変だったといえば、ほぼすべてのイベントCGにこのゲームの特色とも言える「嘲笑」という表情差分があって、それを飽きさせない様に描くのが大変でしたね。でも、表情が善悪コロコロ変わるヒロインばかりで描いて楽しかったです。—珍しいですよ「嘲笑」差分って(笑)。キャラクター数もサブも含めるとかなりの数でしたね。

A キャラクターデザインは毎度のことながら大変ですね。この規模になるとどうしてもデザインには2ヵ月弱かかるんですが、キャラに対する熱の維持とアイデアの枯渇に苦しめられます。あと、純粋に苦手な大量の「服装」「表情」差分ですね(笑)。まあでも、やはりデザインが終わってしまえばあとは楽しい時間のほうが多いですね。

—一段ボールヒロイン、初見のインパクトがかなりありますが、このキャラはどのような感じで生まれ、描かれたのでしょうか?

A 「二条院式子」の原型はエイプリルフルネタの『箱デレ!』という嘘新企画で生まれました。西田Dのいつもの悪乗りですね……いや、彼なら本気でやりそうなきがしますが(笑)。その企画の中の一人です。他には何がいたかな……アイアンメイデンとか(笑)。そのネタの極まりっぷりに、このまま捨て置くのは惜しいということでダンボールが『嘘デレ!』に参戦したという流れです。小ネタですがダンボールのQRコードの差分を作って公式サイトの隠しページとかに連動する企画を考えたのですが手間がかかりすぎたのでオフィシャルページに飛ぶのみにしました。—凝ってますね。QRコードで隠しページ、ちょっと見たかったですね。女装少年の睦月くんは、同人誌でたびたび登場しておりますが、やはり描きやすい? 人気投票も1位でしたし……。

A 睦月は描きやすい……と言うよりもイジリやすいです(笑)。どうして私の中でそういうキャラ付けになったのかは定かではありませんが……やっぱ、『嘘デレ!』のヒロインズに主人公と子ども苦勞させられているシーンが多かったからかな。同人誌に登場する際には、よくオチを担当させられています……愛ゆえに。

—愛ゆえに、ですか(笑)。その人気投票1位の記念壁紙、睦月くんのウエディング姿は非常にみんななっとくのいい感じのイラストですが、絵柄の案はあおぎりべんたさんのアイデアで?

A えーと……どうだったかな(笑)。すみません、これだけ沢山描いているとどういう経緯でデザインしたか分からないものも出てきますね。……多分私のアイデアだったと思います。睦月ルートのストーリーは「同性ゆえの婚姻の壁」にぶつかり主人公と睦月が精神的にその壁を乗り越え無事結ばれるのか……という内容でしたので、睦月ルートをプレイしてくれた人が一番ハッピーな気持ちになれるであろう「ゴール」の衣装を着せました。

—『絶対★妹原理主義!』ですが、この作品からまた塗りが変わったと思いますが……より立体的っぽく見えると言いますか、色がバキッとしていると言いますか……。

A 現在の脳内彼女グラフィックチームを支えるryouzou氏がチーフとして陣頭指揮を取った最初の作品です。指揮官が変わると印象もガラリと変わりますね。彼との二人三脚が上手く回り始めてからは、お陰様で非常に楽をさせていたいております(笑)。

—おお、そういう理由でしたか。タイトル的には『絶対★妹至上主義!』の続編的な作品にあたると思いますが、前作が別の方が手がけた作品ということで、その辺りのプレッシャー等ありましたか?

A うーん、続編的といっても『至上主義』のキャラが登場してくるわけでもなかったのでもうそこまでプレッシャーはなかったです。また新しい脳内妹をみんなに楽しんでもらえればいいな—という感じでデザインしていました。

—小冊子に四コマにと、ゲーム以外の部分でのお仕事も多かったと思います。特に漫画は初とのことでしたが、原画作業とは全く違って大変だったのでは?

A 漫画は未だに全然うまく掛ける気がしないですね……描くたびに新しい発見と反省の嵐です。脳内彼女の小冊子や4コマ漫画はネタ・原案を西田Dが出してくれるので面白いものが描けますが……自分で描くとこれがなかなか上手いこと行かないもので(笑)。

—漫画と一枚絵は全く別ものですね……。『嘘デレ!』と比べるとキャラ数は少なめになってますが、やはり多すぎましたか?

A どうなのでしょう……そのへんはディレクターのさじ加減ひとつという所なので、私の方ではなんとも言えない部分ですね。おそらく原点復帰ということで『至上主義』のキャラ数に合わせたんじゃないかな?

—なるほど。人気投票もかなり票が割れたみたいですが、キャラを描いていてあおぎりべんたさん的にはどのキャラが一番人気になると予想しておりましたか?

A 発売前はとにかく尖ったキャラが受けやすからね。ヤンデレ枠の綺が一番人気は順当だと思ってました。私としてはビジュアル的な一番のお気に入りには茜音、性格は奏が好きですね。

—ああ、かわいそうな「瑞」(笑)。今までの作品でもですが、ヒロイン達の服装のバリエーションが多数あり、特に今作は「茜音」はゴスロリだし、綺はメイドもあるしいろいろな服装を描かれておりますが、そのあたりの描き分けや注意していることなどはいかがですか?

A 描き分けで注意していることは、グラフィッカーさんが「ここどうなってるの?」って悩んだりしないよう気をつけてます。私自身がグラフィッカー上がりですので「こんな仕様の原画は嫌だ!」ってのが明確にあるんです(笑)。なので、キャラクターデザインには時間をかけて後々矛盾が出たりしないようにします。イベントグラフィックを描く時は必ず自分の描いた服装のデザインを参照しながら描くようにしています。

—さて、脳内彼女作品として発売中では最新作となる『女装山脈』。とうとうヒロインが男の娘だけになっちゃいましたね(笑)。その辺りの割り切ったというか、開き直ったというか……企画趣旨や描く上でどうでしたか?

A ついにこの時が来たか……という感じですね。来るべくして来たという企画だったので逆に冷静だったと思います。静かに燃え上がると言うか(笑)。それまではそんなにシナリオに横槍入れたりはしなかったのですが、この『女装山脈』に関しては企画段階からガンガン意見をぶつけて行きました。このジャンル(男の娘)の未来を左右するかもしれないという意味で、私達としては一番失敗できない企画でしたので。

—おお、かなり企画の中に食い込んでいったんですね! いうえ、今回でも塗りや変化しておりますが、その辺りは試行錯誤しながら、キャラに合うもの作品にあるものを考えつつ作業を、という感じ

『女装山脈』に関しては企画段階からガンガン意見をぶつけて行きました

モザイクを外して皆様にお見せしたいぐらいに 緻密に描き込んでます

でしょうか？

A 試行錯誤は主にryouzou氏が……(笑)。もう、この頃にはryouzou氏との二人三脚も上手く回り始めていましたので、グラフィックに関する殆どの部分を氏にお任せしておりました。しょっぱなに上がってきた塗りのイメージでもうパチッと決まるものを出してきてくれたので「ああ、これはもう任せたほうがいいものになるな」と確信しました。

——すばらしいコンビネーションですね。本作はヒロインは3人ですが、どの男の娘も個性的でまたエッチシーンもかなり濃く実用的と、エロ方面が強めにでているかと思いますがいかがですか？ また、史緒のご奉仕シーンは一押しというユーザーさん、多いですね。

A ハーフブライスでもがつつき抜けるモノ！というのはいくつと私の共通見解でした。史緒のご奉仕シーンと言うと最初のHシーンかな？しょっぱなでひとまず男の娘に対するユーザーの心の壁を取り除く必要があったので、うまい具合にエロく突き抜けたグラフィックとシーンが提供できてよかったと思います。あのシーンで「やべ、ネタでやってたつもりが……俺、男の娘でもイけるかも……」と思っていただけなら……私どもとしては大成功ではないでしょうか。

——おそらくその通りにハマった人、多いと思いますよ。作品発売前後の『BugBug』さんでカラー漫画を描かれてましたが、作業的にはかなり大変だったのでは？

A うーん、カラー漫画自体の作業もそこそこ大変だったのですが……その時期は夏のコミケの原稿と同時に進行でして、さらに雑誌「おと★娘」の表紙や他のカラー物と、一気に押し寄せてきてしまっ……スケジュール管理が地獄でした。来年はもう少しゆとりあるスケジュールを組みたいですね、って去年も言っていました(笑)。

——ああ、この業界の人は皆そんな感じになりますよね(笑)。さて、ヒロインの由良さん、髪型や性格、作中での役所と人気ナンバーワンになるのもうなずけるキャラですが、造形的な部分についてはかなり狙った感じで？

A そうですね。黒髪ロング、ショート……ときたら残りはツーサイド系と。しかもツンデレお嬢様とかもう他の髪型が思いつきませんでした(笑)。——そうそう、忘れちゃいけないのが「男の娘統一選挙」……さすが脳内彼女だ！と思わずにいられない企画でしたね。

A 西田Dのあのセンスどこから来るんですかね(笑)。センスといえばもうこの企画に関しては「女装山脈」というタイトルがまさに最高峰に突き抜けてますよね。こんなの出されたら他のタイトルなんて思いつきません。

——脳内彼女以外でのお仕事についてお伺いできればと思います。まず、美少女ゲームでのデビュー作はArtの「真紅のソワレ」でしたよね？ その次が同じくArtさんの「Heaven's Cage」と。初めて原画を担当した時はいかがでしたか？ また、実際に商品として形になって発売されるというのは、かなり嬉しいですね。

A えっと、実はデビュー自体はもう少し前に遡ります。Artはもともとちえりーそふとの解散時に残ったスタッフが立ち上げたブランドだったんです。私もその中の一人で、ちえりーそふとでは解散前の3作品にグラフィッカーとして参加させて頂きました。そのちえりーそふとの最後の作品である「KYRIE」にて当時のグラフィッカーがそれぞれ一人ずつサブキャラクターを担当させて頂けることになりまして、その中の一人「エレナ・グレンジャー」という酒場の娘を描かせていただいたのが原画としてのデビューになります。初めてのキャラクターデザイン、イベント原画を描かせていただいた作品が発売された時は感無量でしたね。

——なんと、そうでしたか。ってことは、そこから考えるとかなりの作品数ですね。その他にも、ブランド・銀時計の「こいとれ」を担当されていますが、こちらはこういった経緯でお仕事に携わることに？

A 「こいとれ」はちえりーそふとの「KYRIE」、Artの三部作にて共に仕事させて頂いた、当時の銀時計ディレクター兼シナリオライターのなかひろ氏から原画のヘルプ要請を頂きまして、原画のお手伝いをさせて頂きました。

——なるほど。時系列的には「ベッドヤクザ」の少し前あたりになりますよね？ 時期的には両方同時進行くらいで大変だったのでは？

A 同時進行ではなかったです。「こいとれ」の発売が同社の他のブランドタイトルとの兼ね合いでマスターアップから少し間を置きましたので……実際の作業自体は「ベッドヤクザ」のお話をいただく3カ月前ぐらいに終わってたんじゃないかな？

——RED-ZONEの「おさわり痴漢列車」ですが、今まで手がけた作品と比べるとかなり凌辱色が強いと思いますが、色の違いといますか、今までの路線とはまた違ったお仕事というのは、大変だったり逆に楽しかったり？

A 根本的に私がコメディ体質なので「明るく元気で楽しい」作風が一番無理なく描

けるんですが……でも、ちえりーそふとも凌辱色の強いメーカーでしたし、Artのデビュー作「Naive」「深紅のソワレ」も凌辱寄りでしたから特に苦勞はしませんでした。切ったり刺したり改造したり強烈なグロ系でもない限り基本雑食です(笑)。

——(笑)。ちょっとシモな質問ですが、モザイクがかかってしまう部分(性等)の描き込みはどのくらいまでされますか？

A 緻密に描き込んでます。モザイクを外して皆様にお見せしたいぐらいに(笑)。しっかり魂込めて描けば、エロさはモザイクの下からにじみ出てくる……と信じて。

——では美少女ゲーム以外のお仕事について伺います。まずはなんとと言っても表紙を描かれている「おと★娘」それにカラーイラストが掲載された「わあい」の2誌ですが、どちらも男の娘を扱ったものということで、かなり意欲的に描かれているのではないのでしょうか？

A そうですね、かなり楽しんで描いてます。基本イラスト一枚なんですけど、そのたった一枚のイラストでも手にとってくださった方を男の娘属性に目覚めさせることができる物になるよう、毎回祈り(呪い？(笑))を込めて描かせていただいています。

——呪い(笑)。どういった経緯で、表紙のお仕事をお受けされたのですか？

A 脳内彼女の男の娘や同人誌の表紙で目を止めていただいて、お仕事の打診をいただきました。正直な所、このジャンルではイラストレーターとしてもっと有名で優れた方が沢山いらっしやっただけで恐縮しきりでした。

——表紙を描く上で、気をつけていること、注意していることなどは？

A 全年齢の雑誌ですのでその決められた枠の中で「男の娘」であることをきちんとアピールし、尚且つ思わず手にとっていただけるくらいエロ可愛い感じを出すのがとても難しいです。

——なるほど。そういった定期誌以外でも、女装少年アンソロジー本の「むしろ、ごほうび Vol.2」やオナニーライフ本「ゆっくりしていいね!」なども描かれておりますが、遂に時代が男の娘にキタ！といった感じですね!

A 時代が男の娘と男の娘好きに優しくなりましたね。「女装山脈」がその時代を作る起爆剤になってくれていればこの上なく幸せですね。

——「ゆっくりしていいね!」は、中面でも漫画を描いていたりと、なかなかディープな内容の本ですが、こちらはこういった感じでのお仕事としてお受けされたのですか？

A こちらも編集さんに私の同人誌の表紙を目に留めていただけて「どうせ書かせるなら男の娘が好きで好きでしようがないと思っている人に書かせたい」と、当時出版業界では全く無名だった私を抜擢して頂きました。漫画の方は等身大の男の視点から赤裸々にオナニーを語ってくれとのことで(笑)。かなり難しかったのですが男の娘萌えに関して好き放題持論を展開してみました



た。大好評を頂いて増刷までされましたが、これはもう私の力とか関係なく中身の完成度のおかげですね。私も拝読しましたがどのパートも筆者の熱がピンピン伝わってくるアツい本でした。

—あれはもう必携のアイテムですね! 現在も、他のそういった男の娘や女装系の新規企画系のお話なども増えたり着々と来ていたり?

A 今年はもうずっと男の娘づくしでしたね……ようやく一息つけた感じかな? 実は『絶対★妹原理主義』の作業終了から今年の7月にPUSH!! 本誌のArtStyleコーナーで男の娘と女の子ひとりずつ入ったイラストを描くまでの半年強の間、女の子を一人も……落描きすらしていなかったという(笑)。自分でびっくりしました。

—(笑)。それは禁断症状が出そうな……。まさに男の娘絵師、ですね。……そして極めつけは実際のオナホパッケージ? 『ボクだよ』。ち●この付いたオナホとは目から鱗ですが、こちらは企画段階からお話などをされていたりするのでしょうか? それとも純粋にイラストのみ?

A こちらはイラストのみですね。ですので、失礼な話ですがサンプルが届くまで「しょぼいアナル系ホール」にイラストが載るだけなんだろうなあとか思っていました。でも実際にサンプルが来てみてびっくり! しょぼいなんてとんでもない。企画者の本気が伝わってくる素晴らしい出来でした。

—私も実物は目にしましたが……凄いですよね。突き抜けてた。で、実際にそのオナホ、使ったりはしました?

A 息子を犯している気分でした……冗談です(笑)。グニグニ触って出来確かめたあとは普通に飾ってあります。

—それでは、次に同人活動について伺いします。もうタイトルが「女装息子」とド直球すごいですよね。

A 「女装息子」というタイトルですが、実は考案者は私じゃないんです。ちえりーそふと時代の師匠で今もグラフィッカーとして活動されている方が、チャット中に脳内彼女の私のキャラをさして「キミんとこの女装息子が……」と表現されたのが始まりでして……(笑)。西田Dが打ち出してきた「女装山脈」に勝るとも劣らない衝撃が走りましたね。私が同人誌を出すとしたらもうこのタイトルしか無い……とその時に決めた次第です。

—おお、意外なところからタイトルが出てきたんですね。現在は脳内彼女で描かれたヒロイン達をメインにした、かなり実用性の高いものを描かれていますが、基本的にはこのテイストで今後も描かれて行かれるのでしょうか? それとも完全なオリジナルで何かというのも考えていたり?

A そうですね。今後もいろいろな所で生まれていくであろう息子達をピックアップして描いていくのが主な活動になりそうです。それ以外にも同人誌オリジナルのキャラクターも増やしていけたら……と思います。ちょうどこの本が発売された後の冬コミではいつもの「女装息子」とオリジナル女装キャラによるストーリー漫画を発行予定です。

—それはコミケが楽しみです! やはり、同人誌だ

と自分の描きたい物を好きなように描けるという点で、かなり楽しいのでは?

A 楽しい反面、お話をすることの難しさを痛感します。漫画に関しては本当に勉強することばかりでこの先は果てしないですね。

—なるほど。ゲームの原画と同人誌などの漫画で、描きたいシチュエーションや構図などは、結構違いますか? 違う場合、両方の好きな構図とその理由について教えてください。

A 構図に関しては横長と縦長なのでかなり描ける物の範囲が変わってきますね。それにゲームの原画はただひたすら線のクオリティを上げることを意識して描きますが、漫画はどれだけコマを丁寧に丁寧に仕上げた所で、そのコマが全体を通して生きていなければ全体が死んでしまう……勢いのほうが大事なところもあるんですね。でも描きたいもの、表現したいものの行き着く先は同じで、手にとってくれた人が「楽しんで」「抜いて」くれることを目指すことには変わりません。その気持の表現媒体がちよとだけ違う……それだけだと思います。

—逆に苦手、もしくは今後も描くかどうかかわからないもの、というのはありますか?

A うーん……生理的に受け付けられないのでグロはおそらく描かないと思います。あと、手に取った人に何か訴えかける何かが無い物は描かないようにしたいです。

—お名前である「おおぎりべんた」というのは、どういったところから付けられたのですか?

A 高校生の頃、同人活動していたの時に持っていたパソコンのCPUが「386」という古い型の物で「Pentiumマシン欲しいな」という願いを込めてペンネームを最初「Pentium」にしてたんです。そこから「Penta」「べんた」を経て「おおぎりべんた」に行き着きました。ちなみに「おおぎり」に関しては、何か名字的な物が欲しいと思った際に中二病的な発想から「一文字で四音の漢字を使いたい! (皇:スメラギとか、鳳:オトリとか)」と言う事で漢和辞典を漁った結果「梧(アオギリ)」という文字をあてたのが始まりです。キラキラ(笑)。最終的に「梧」が読みづらいという理由からひらがな表記に落ち着きました。

—商業、同人問わず、今後の活動予定などをお聞かせください。

A 同人は当選したら夏冬のコミケと、今後はオリジナルを展開していきたいのでコミティアなどに参加を目論んでいます。商業作品は続けさせていただける限りおと★娘の表紙や脳内彼女の原画も続けていきたいと思っています。ひとまず、



2012年春に向けて脳内彼女の新作ですね。

—その脳内彼女の新作、今回の画集でも掲載いたしました。タイトルが「ヨメ充」。現在は何のくらいまで作業が進んでいるのでしょうか?

A 現時点でキャラクターデザインがすべて完了しております。イベントグラフィックも数点。シナリオのほうは西田D次第ですが……きっと進んでます(笑)。

—作品自体はどういった内容になるのでしょうか?

A 毎回、脳内彼女は新境地に挑戦しているのですが、今回も例にもれず道なき道をいく企画です。タイトルは「ヨメ充」。可愛い女の子に囲まれ、充実しすぎて修羅場が展開しちゃいます。ヒロインの衝突やドタバタ展開のさらに奥、女の子の意地が可愛く見えるところまでユーザーさんを連れて行きたいと思います。

—楽しみですね。さて、今回のこの作品のイラストを描き下ろしていただきましたが、とても賑やかな集合イラストになりましたね。

A 実は集合絵ってパッケージぐらいで他にあんまり描く機会が無いんですが、久しぶりに描いてみると賑やかしくて楽しいものですね。

—いつ頃の発売を目指しているのでしょうか?

A 2012年の5月下旬を目標にしております。

—発売期待しております。では最後にファンの方々に一言お願いできますか?

A いつも応援誠にありがとうございます。こんな「ちょっと人より絵を描くのが好きなだけのただのオッサン」ですが私の娘、息子達を愛してくださる人がひとりでもいる限り生涯現役を貫く所存です。今のおおぎりべんたが在るのは、これまで頂いたファンの皆様の叱咤激励があつてこそです。これからもファンの皆様の声に支えられ、日々大好きな絵を描いていける幸せに感謝して活動していきたいと思ひます! これからも私の娘、息子達をよろしくお願ひ致します!

表現したいものの行き着く先は同じで、手にとってくれた人が「楽しんで」「抜いて」くれることを目指すこと

MAXムック

あおぎりぺんた イラストワークス

平成24年1月1日発行

発行人 森内基晶
編集人 恩田宏明
発行所 株式会社マックス
〒101-0051
東京都千代田区
神田神保町2-40-7
営業/編集03-3263-3171

印刷所 三共グラフィック株式会社

©あおぎりぺんた ©脳内彼女 All rights reserved.
©HOBIBOX/GINDOKEI All rights reserved.
©RED-ZONE/シャルラプラス/尻娘魂道場
©2012 MAX 2012 Printed in Japan

STAFF

Editor	PUSH!!Selected編集部
Writer	恩田宏明
Cover design	川井良人デザイン事務所
Design	川井良人デザイン事務所
Cover illustration	あおぎりぺんた
Coverillust Coloring	ryouzou/脳内彼女

あおぎり AOGIRI PENTA★ ぺんた

