

バーコードシール 貼付欄

評 価

題名：デコラボギャラリーの楽しみ方の提案  
～存在しない自分と向き合う～

科 目 名		
デコラボギャラリー		
所 属	氏 名	
情報マネジメント 学 部	(自 署) 原 遼汰郎	
特記事項 デジタルコンテンツ研究所主催 先進表現部門	出 題 日	令和 年 月 日
	締 切 日	令和 3年 11月 12日
	提 出 日	令和 3年 11月 12日

## はじめに

この作品では、コンテンツビジネス研究所が主催するデコラボギャラリーにおいて私が挑戦していたデコラボギャラリー全体を使った新しい表現方法について当時の私の体験を交えながら解説していきます。どのようにして関わり、どのような考えで作品を製作していたか、過去の作品から今年度の作品まで説明し、読んでいただいた方にデコラボギャラリーとの新しい向き合い方を提示できれば幸いです。

自身の作品や過去を振り返るという内容から、エッセイのような形でデコラボギャラリーを通して起こった自分自身への変化について記していきたいと思います。

また年度ごとにデコラボギャラリーの入賞作品のリンクを貼っていますので、よろしければ様々な作品を楽しみつつ、読み進めていただければより深く内容を理解できるかと思います。

## 1年目

### 制作過程

私がデコラボギャラリーについて知ったのは2019年。学年としては2年生の時でした。それもデコラボギャラリーの作品締め切りの1週間前。私が所属している学生会執行部の友人が、デコラボギャラリーという学内のイベントに応募したと話してくれたことがきっかけでした。その友人はよく絵を描いており、たまに見せてもらおうと絵の知識がない私は毎回「うまいねえ」か「すごい！」としか称賛することができませんでした。そんな普段から絵を頑張っている友人が自身の能力を活かして作品を制作し、プロの審査が入るイベントに臨むという。私は友人に対して、称賛と尊敬の念を込めて声を掛けました。「すごい！」と。

デコラボギャラリーの存在は知ったものの、この時は友人の作品を楽しみに見てみようと思っておらず、ましてや作品を投稿するなんて考えてもいませんでした。作品を提出しようと思ったのは、締め切り前日の夕方。締切日当日は瑞木祭の準備を行う日と重なっており、ここから何日かは講義のない楽しい大学生活が待っています。(もちろん、大学生活の主目的は講義であると認識しており、普段の講義もとても楽しく学ばせていただいております)そんな高揚感の中、話の流れで友人が投稿されているデコラボギャラリーの作品たちを見せてくれました。映像作品や、静止画など思い思いのクオリティの高い作品が投稿されているのを見て、私の中のいたずら悪魔が一つの案を思いつきました。

「24時間で急に複数作品提出したら面白くない？」

何ならこの時すでに24時間も時間がなかったのですが、この素晴らしいクオリティの中に「強い思想」を詰め込んだ作品があれば、他の輝かしい作品との落差で審査員を笑わせることができるのではないだろうかという思いが沸き上がってきてしまいました。

今、読んでいただいている審査員の方々にはこの場を借りてお詫びしたいと思います。

私は、今年作品も含めて3年間、作品のクオリティや自分の技術の向上よりも審査員の方が

「なんなんだこの作品は！」

と、笑ってくれるかどうかを優先して作品を投稿していました！！！！！！！！！！！！！！！！

皆様がお時間を割いてみていただいているにもかかわらず、私は一ボケかましてやろうと

周りの作品の空気感を見ながら作品を投稿していました！！！！！！！！！！！！！！！！

不埒な思いで作品を投稿していたことをここに告白し、謝罪しようと思います。

大変失礼いたしました。(今年で最後なのでこの作品も最後まで見ていただけると嬉しいです)

罪の清算も終わったところで話を戻していきます。

24時間という限られた時間の中で、しかも複数投稿するというのは、普段創作活動を行っていない私にはとても難しかったのですが、徹夜で作業を進めることで何とか当日に2つの作品を提出できました。

## 制作物

### 「規制」

この作品を思いついたことが、初年度の作品を投稿する大きなきっかけとなりました。

動画の内容としては、市民運動会のポスターの制作過程を映していくのですが、外部からの不満の声を全て取り込み、不満が上がらないポスターを制作しようとして最後は全部消す羽目になってしまうというものです。これはその当時 SNS で話題になっていた、とある作品のキャラクターが描かれている献血ポスターのお話から着想を得たものになっています。作品を使用して広告を行うなら、どうしてもその作品がダメな人からは不満が出てきてしまう。その不満に対してあとから解決しようと考えているならそもそも制作すること自体やらないほうがいいという、この問題を聞いた時の私の意見を詰め込んだ「強い思想」の塊となっている作品です。もともと風刺画のようなものが好きな性分だったので、ダークな雰囲気やシュールさを拙いながら一生懸命表現していきました。

動画部門にこのような少し暗さを感じるような作品がなかったため、投稿作品全体を通してみたときにより明暗がはっきりすると思い投稿することにしました。また、もう一つの作品が人の愛という非常に明るいテーマになっているため「原遼汰郎」の作品で比べた時でも 2 種類の企画のギャップができるようになっています。

架空脳内放送ラジオ「君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」公式ホームページ

何度見ても、互換の思想が全部強い作品です。

このホームページがあったからこそ、24 時間以内に複数投稿ができると考えていました。

ホームページ自体は、履修した講義の中で制作したものを改良して投稿したので全くのゼロからの制作にはならず無事に提出が間に合いました。

そもそも、架空脳内放送ラジオ「君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」とは何かお話ししたいと思います。

これは、デコラボギャラリーを知るもっと前、2019年の 1 月から私が始めたくだらな活動が発端になっています。はじめは、私が利用している Twitter のアカウントを「君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」というその当時よく聞いていたラジオをオマージュした名前に変更し、自分がパーソナリティをしているといういでツイートを行っていきました。(恋愛系にしたのは、自分が周囲の人間を愛しているという特徴があったため) そのうち公式ツイッターっぽい投稿を目指した結果、毎週放送後に今週のラジオの振り替えりツイートを行うのが恒例になりました。もちろん放送自体は行ってないため、完全に内容は後から考えていくのですが、毎週写真をつけてツイートしているために写真を撮るために外に出たり、ラジオの企画っぽいことを、実際に裏で行ってみたり、どこにも放送しないはずのラジオのために積極的に活動を行っていました。「やってないラジオのふりかえりツイートを毎週行っている」と話すと決まって「どういうこと?? ?」という反応と、そのしょうもなさをクスッと笑ってもらえるため、その活動も続いていき自分＝「君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」というくらいある種のトレードマークのように利用していました。

そんな活動中に、講義の中で制作していたのがこの時に提出したホームページの原型でした。

このラジオのツイートを通して、周囲の親しい方たちに自分がどういう生活をしているか、自分はどういう人間かという発信を行っていたため、私のなかの「強い思想」をあらわすならこのラジオも一緒に投稿しなければと思い誰も投稿していなかった WEB コンテンツ部門に提出しました。誰もいない WEB コンテンツに唯一投稿されたのが意味も存在もわからない謎の公式ホームページというシュールさが面白いのではないだろうかと考えていました。

## 公開講座・審査(デコラボギャラリー2019年度受賞作品 | 産業能率大学 ([sanno.ac.jp](http://sanno.ac.jp)))

投稿ページが更新されると、私の作品は2つとも変な空気をまとっていました。周囲の作品とのクオリティの落差もそうですが、企画の意味不明さ、内容の暗さがそうさせていたように思えます。このページを見て、私や周囲の友人はそのシュールさを笑ってくれましたが、審査員の方はどうでしょう……。しかも、ラジオの構成作家の方が審査員に来ていただいているにもかかわらず、脳内でラジオをしていると妄言をはいている作品を投稿しています。公開講座の開始と同時に呼び出しをされ、審査員の方やコンテンツビジネス研究所の方にふざけているのかとボコボコにされても全く文句は言えません。私はいつ右ストレートを打たれてもかわせるように特訓をしながら公開講座当日に臨みました。

審査員の方々のお話はコンテンツにかかわっている人間だからなのか、とても面白く、興味を惹かれたり知識を広げたりすることができて有意義な時間でした。

そして、審査結果の発表が始まりました。この時はとても緊張していたのですが、その理由は自分の作品についてではありませんでした。自分の作品はクオリティを考えるとデジタル機器を使いこなせているとは言いにくいものだったので、賞に値するとは思えません。なので、私は同じ学生会執行部の友人2人が投稿していた静止画部門の結果のほうが一番緊張していました。そんな状況だったので、私の作品がコンテンツビジネス研究所賞を受賞した時は本当に驚きました。お茶目なサプライズ指名かと思ったのですが、審査員の方々からはキチンと講評をいただきましたし、その後には賞状もいただくことができました。

自分が続けていた活動である「君の惚気<sup>ほなし</sup>を聞かせて」に賞をいただくことができ自分自身が肯定されているようなとても幸福な気持ちになることができました。そしてこの時には、これから毎年デコラボギャラリーに投稿していくことを考えていました。

## 2 年目

### 制作過程

前回の賞をいただいたときに、私は「君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」を使ったデコラボギャラリーへのボケを考えていました。それは作品を使った天井です。天井は、同じボケやネタをあえて連続して使うというボケの形…これを1年という長いスパンで利用したボケをしてみたい。デコラボギャラリーでは、各々の方が自身や、チームが持つ技術や能力を活かして素晴らしい作品を投稿しています。そんな中で、3年続けて同じ作品を投稿してくるやつがいたらそれはとつてもくだらなく、またこいつかと笑ってしまうのではないかと思いました。

そんな序盤から構想をしていたのにもかかわらず制作を開始したのは締め切りの5日前からでした。ホームページは天井の都合上確定としても、それだけでは芸がないので、昨年と同じように複数投稿したいと考えていました。デコラボギャラリー全体を通してみたとときに鈍く光るようにダークな面白さを今年も作ってみたいと考えて、その年に話題になっていたとある問題を取り上げて動画を作成し、今年も2作品だけで投稿しようと考えていました。

しかし、締め切り当日の0:00投稿されている作品ページをチェックし、今年はどうな作品が出ているのか楽しみに見ていたのですが、ある事に気が付きます。電子出版部門に誰も投稿していないのです。時間は真夜中、よもや締め切り当日ギリギリに滑り込みで書いているような人間がいる可能性は低いです。(この時、作品は完成しているのに全体の流れを見て投稿しようと思い原遼太郎は投稿していません)

楽しく利用させていただいているデコラボギャラリーに少しでも貢献したいと思い、徹夜で作業を開始。題材については友人から協力を得ることができ、深夜の作業にもかかわらず快く作業を手伝ってくれました。そして締め切り1分前にすべての投稿作業が終了し、無事に提出することができました。

### 制作物

#### 「偽憤」

昨年と同様に風刺的な意味を持たせたいと思って作った作品。

動画内容としては、いじめをしている人間に選択肢を用いて注意していくという道徳ゲームとして、物語が進みます。一見、いじめているようにみえるが、実は仲間内でふざけていただけで被害者のほうもまったく気にしていない。被害者側がいじめを気付いていないことに関して注意すると、注意をしている人間は誰のためにその正義感を振りかざしているのかとゲームのキャラクターたちに警告されてしまう。

これは、とあるゲームで起こった問題から構想を得て制作しました。その問題では日本の歴史を題材にした海外のゲームに対して、史実と違うところが日本の歴史を冒涇していると海外で批判を受けていましたが、そのゲームを楽しく日本人が遊んでいることが報じられると、冒涇されていることに気が付かないなんてと今度は日本側が批判をされてしまうというものでした。もちろん、同じ人がこのような批判の仕方をしているということではないのかもしれませんが、誰かのための怒りというものの攻撃性の高さについて考えさせられる問題でした。

いもてんラジオ

締め切り当日の夜から制作を開始した作品。もともと、遊びで第 4 回だけ制作したことがあり、その構成を基本的にはコピーしてアニメの内容を考えあらすじ紹介や、ゲストを決めていくという作業が主になりました。ラジオの構成作家の方がいる中でまたしてもラジオ関係。しかも、かなりの部分がコピペで作られた急造の台本を提出するなんて、銃で打ち抜かれても全く文句は言えません。

「いもてん」というのは友人が 1 年生の時から制作している作品なのですが、私は編集者といういでその友人の作品についてイラストや文章を毎度見せてもらい楽しむことができました。そんな友人の作品を使ったものだったので、台本自体の変化部分としてあらすじやゲストのキャラクターに関しては、かなり慎重に取り扱い時間をかけて制作していきました。今までは自分を切り売りしていただけたということもあり、クオリティに関しても何でもありという思いがありましたが、今回はそうもいかず気の抜けない制作になっていきました。

架空脳内放送ラジオ「一条遼汰郎 君の<sup>はなし</sup>惚気を聞かせて」公式ホームページ

昨年度に引き続き投稿。しかし、ただ内容を追加しただけでは手抜きになってしまう。そこで、3 年の講義では、ホームページの制作に関する講義を履修し、技術を少しずつ身につけ、ページを開いた時の大きさが一定になるように調整したり、このときにすでにラジオが 100 回を突破していたのでツイキャスで記念として、本当に生放送を行い、そのページのリンクをホームページに書いておいたり、ラジオにするためにしっかりと活動を行ってきました。生放送を行うに当たって、置型マイクが見えているほうがラジオっぽいという理由だけで 5000 円のマイクを購入し、台本を制作して 30 分無事にお話することができました。

あとから、自分で聞いてみると笑顔でやっているつもりだったのですが意外と表情筋が機能していなかったり、噛んでいる回数が多かったりとやってないはずの 100 回分のラジオの自信がなくなっていました…。

実はラジオ DVD の PV を作るために「いもてん」の友人と 1 日かけて横浜で動画を撮影していたのですが、大学支給のパソコンでは動画編集ができず泣く泣くお蔵入りになってしまったのも大きな活動でした。

またこの時から、一条遼汰郎という役をする状態に非常に慣れてきました。最初はパーソナリティの名前である一条遼汰郎としてラジオの活動していくのは、まるで別の自分になったかのように新鮮な経験で、黒歴史を作っているという恥ずかしさもあったのですが、2 年もすると自然に一条に入り込むことができるようになってきました。

**公開講座・審査(デコラボギャラリー2020 年度受賞作品 | 産業能率大学 ([sanno.ac.jp](http://sanno.ac.jp)))**

この年の公開講座はオンラインで行われており、昨年静止画部門に投稿していた友人 2 人とはラインをしながら結果を待ちました。電子出版部門に提出していたのが私だけだったため、賞が渡されました。友人の作品を使ったものなので、泥を塗るようなことにならずに済んで一安心だったのですが、いないところに投稿して賞金だけもらうという罪悪感がかなりありました。

なんとこの年は、友人 2 人もそれぞれ賞を受賞することができ、私はラインで二人に自身が持ちうる限りの賛辞を贈りました。2 人とも自身の技術を用いた素晴らしい作品だったので、思想一本で投稿を続けようとしている己が矮小に見えてきましたが、続けなければ天井が完成しないため、気持ちを立て直しました。

この時に、そういえば今年は「君の<sup>はなし</sup>惚気を聞かせて」で賞をとることはできなかったなと思い、一条が頑張ってくれたのに申し訳ないとごく自然に頭の中で思い、自分じゃない自分に申し訳なく思うなんて役に入りすぎだなと、少し笑ってしまいました。

### 3年目

#### 転機・異変

2021年の年の初め、私は自身の今までの行動に恐怖することになります。

その日は特に特別なことがあったわけでもなく、ただぐっすり眠って夢を見ていました。

夢の内容は、ラジオの収録を行うというもので、一学生の原遼太郎がスタジオでラジオの収録を行っているという不思議な状況を夢なので自然に受け入れていました。毎週ラジオの企画軒カウを考えながら生活していれば、夢の中で記憶を整理するときにこう言った夢になるのも何らおかしくありません。何なら、やってないラジオの企画を毎週考えているほうがおかしいのです。

夢の中での準備は滞りなく進み、ついに本番になったのでしょうか、自分はスタジオの中に入りマイクの前でヘッドセットをつけて、番組のオープニングらしき音声が流れてきました。まずは冒頭のあいさつをしようというところで、問題が発生します。

声が出ないのです。

もちろん、夢の中なのでそういう演出なのでしょうが、どんなに声を出そうとも喉からは「カヒュー……カヒュー」といった呼吸音ですらで声は出ず息苦しさを覚えてきました。

しかし、ラジオは始まっておりこのまま沈黙が続けば放送事故になってしまいます。

息苦しさを感ぜながらも、無理やりかすれた声で私は必死に自分の名前を名乗りました。

「いち……じょう……りょうたろうで……す」

自分が発した声で私は目が覚めました。無理やり声を出したために呼吸がかなり乱れており、体を起こして大きく息を吸うことで呼吸を整えることを意識します。

呼吸が安定してくると同時に頭は冷静になり、先ほどの夢と現象への恐怖が私自身を支配しました。

夢の中の意識では私は完全に一条遼太郎でした。

しかも、寝言のようなものとはいえ、はっきりと一条の意思で、私の体で声を発していました。

いや、一条によって発せられていました。今まで遊びとはいえ、人格を作り上げ、正確を決め一条になりきる時間が長くなりすぎたのでしょうか。指先が冷たくなっていくような恐怖の感覚を感じていると同時に、「胡蝶の夢」のような状況を体験したことを今週のラジオでネタにできるという考えがよぎりました。

今ネタができたことに喜んでいるのは果たして、私自身なのか、それとも一条なのか。

そんな思考が頭の中で回り続けているうちにその日は朝になってしまいました。

そして、この恐怖が今年作品を決定することになり、そしてある決心をします。

私の中から「一条遼太郎」を消そうと。



## 制作過程

いつも通り、締め切りの7日前というギリギリからデコラボギャラリーの制作をスタートしました。今年もホームページは確定として、3年という年数を使ってデコラボギャラリーに投稿を行うという私の取り組み自体をまとめて、先進表現部門で出そうと考えていました。この2つは1年目から構想していた企画だったので、ついにこの時が来たと感慨深い気持ちでこの文章を打っています。

今年是最後ということで今までやってきた私の大学生活の集大成ともいえる「君の惚気<sup>ほなし</sup>を聞かせて」の作品をなるべく投稿しようと考えていましたが、パツと思いついた企画が、今までやりたくてもできなかった分野だったため、どうしても形にしなくなってしまい、学生会執行部の友人の手を借りて共同制作することにしました。

## 制作物

### 数分クッキング「……のステーキ」

学生会執行部の同期と話しているときに、デコラボギャラリーに今まで参加していなかった子に何か投稿してみる気はないかという話になったのがきっかけです。その中で、できるとしたら「料理」という話が出たのですが、普通に動画を出すのではただのYouTubeのお料理動画になってしまいます。そこで映像という要素をなくすことで音声のみだからこそ出来る料理の作品に挑戦しました。音楽部門は、多くの部門で作品を投稿してみたい私としては、とてもやってみたい部門ではあったのですがなかなか挑戦することができませんでした。私は、音楽を聴くのは好きなのですが、知識があるわけでも楽器ができるわけでもありません。体をたたく音や声をサンプリングすることで「音」を作ることはできても、それを特有の技術やパターンで紡ぎあげ「楽」の要素を作ることができる自信がなかったのです。

この作品は友人の得意な分野である料理から出た「音」に、私持ってきた企画という「楽」の要素を繋げることで制作した1人ではできなかった私達なりの「音楽」となっています。

### 架空脳内放送ラジオ「一条遼太郎 君の惚気<sup>ほなし</sup>を聞かせて」公式ホームページ

この作品を提出することで、私の3年にも及ぶ盛大なふりを使ったボケが成立するということでも感慨深いです。まさか年単位で1つの作品を完成させようという時間の浪費をする人間は想定されていないだろうという考えと、「また出してきた」と笑って読んでいただければ幸いです。

昨年度のコメントから、フォントを変えたほうが良いという指摘をいただいていたので少し丸目のフォントに変更し、メニューの文言もなるべく簡潔で見やすく変更しました。今までのツイキャス配信が見られるリンクも作っているため、より公式らしく近づいたと満足しています。放送振り返りの記事は156回分にもおよび昨年からの更新分だけでも52回という、今までの積み重ねの重さを感じてくるようになりました。

今年は流行り病のこともあり、外出自粛のために家にいることが多くリスナーさんとのゲーム交流をする企画が多くなっているのがまとめていて強く感じました。

## 「一条遼太郎 君の惚気を聞かせて」2周年記念放送

2020年に行った2周年放送のアーカイブ。実際に話しているところを動画として投稿するのは恥ずかしいという思いが最初にあったのだが、記念放送は事前に行っている準備から企画まで自分が納得いくようにかなり練ってから放送しているため、どのようなコメントが付けられるのかとても楽しみにしています。

2周年は何といてもホールケーキを注文したのが、準備していてとても楽しかったです。ない番組のためにこれだけお金を使っているという、自分のくだらなさを冷静に見たときに思わず笑ってしまいました。ケーキ屋さんでは、店員さんから「100回も続いているなんてすごいですね」というお言葉を受けながら、「(本当にはやってはないんですけど)ありがとうございます…」と返す時のばつの悪さが去年のことながら印象に残っています。

今思うとこの時に、明確に私と一条を別の人のように演じることが多くなっていったように思います。

## 「一条遼太郎 君の惚気を聞かせて」3周年記念放送

エンディングの制作に特に力を入れて取り組みました。内容としては、途中で行ってしまった脳波を使って機械を操作する秘蔵技術が危険視されて放送中に刺客を送り込まれて処理されてしまうというものでした。映像には全く映っていませんし、音声が変わるかはわかりませんが、なるべくリアリティのある音声になりつつ当日の生放送にうまくつながるように工夫しました。例えば、刺客が打つ銃の音声のために、室内で100均の火薬銃を撃っていたり、乗り込んでくるときに室内で靴を履いていたり、打たれる時は足元にあるコードで躓いて、本気で壁に激突してみたりと体を張って取り組みました。

私の中から一条を消す方法として一番手っ取り早いものはラジオの更新をやめることでした。しかし、3年も続けた活動をいきなり何の前触れもなくやめるなんて、エンタメ性がなさすぎます。そんな逃げは私の中で許されないことでした。そこで考えたのが、一条の肉体をなくすことでした。そこに至るまでの経緯や、失敗も一緒に映像に残すことによって、ドラマ的な演出で知り合いを楽しませつつ自分も納得させていこうと思っていました。

初めは、ただただ危険な技術を使用しているとして銃で撃たれてラジオごと終了させようかとも考えていたのですが、3周年が近づくごとに終わらせることへのためらいと、1つの人格を消すことへの罪悪感のようなものが沸き上がってしまいました。データとして人格を残したことで、これからもラジオ自体は続けていけると思いますし、私も毎週どんな企画や写真を撮ろうかと考えながら日々を生きていきたいと思います。

いつ終わるのかわからない私たちの悪ふざけはこの動画で一つの区切りをつけることになりました。

ちなみに、失敗するまでの演出としてお酒を大量に飲んでいるように見えるのですが、本当に何か問題を起こして台本を忘れてしまうと困るので、ウイスキーのほうはウーロン茶で、チェイサーとして飲んでいるペットボトルの水のほうがチューハイとなっていますのでご安心ください。

また、あのような飲み方は非常に危険なのでこれを読んでいる学生の方は十分お気を付けください。

学生がお酒で失敗する様子という意味では、今年の少しダークな風刺枠はもしかしたらこの動画なのかもしれませぬ…

## さいごに

私がこの3年間のデコラボギャラリーへの投稿で行いたかったことは、3年という時間を大きく使ったデコラボギャラリーでの新しい表現でした。デコラボギャラリーというイベントに対する先進的な表現方法のためにこの3年間長すぎる前振りを行っていきました。

最初は、デコラボギャラリーとは関係なくやっていた「一条遼太郎 君の惚気<sup>はなし</sup>を聞かせて」も自分を表現する作品として、明確な目標と向上心を持って活動を行うようになりました。その結果私の中で存在が大きくなりすぎたこともありましたが、自分自身を表現することはとても楽しく有意義な時間でした。

私はデコラボギャラリーに参加することももちろんですが、様々な人の作品を見ることも毎年とても楽しみにしていました。その人の技術や能力を使った表現を見ることはとても興味深かったです。

私のようなクオリティより企画の思想で提出していくのはあまりよろしくはないと思うのですが、私の作品を見た人に「これくらいなら自分でも企画できる」「これなら自分のほうがより高いクオリティを出すことができる」とデコラボギャラリーの投稿者が増えてくれていると嬉しいです。

初めにも書きましたが、デコラボギャラリー全体を使った新しい表現の形として、これから投稿するかもしれない方に読んでいただければ幸いです。

これからもデコラボギャラリーがオリジナリティあふれる作品で盛り上がることを期待しております。