



## コミックマーケットへの参加

小町 祐史 (国士舘大学)

### Participation to the Comic Market

Yushi KOMACHI (Kokushikan University)

#### 1. はじめに

コミックマーケット(コミケ)は、毎年8月の旧盆と12月の御用納めの頃に、東京ビッグサイトで開催される巨大な非営利目的の同人誌展示頒布会であり、それぞれ夏コミ、冬コミと呼ばれている。最近では、夏と冬のそれぞれ3日間で、60万人を超える参加者があり、ほとんど国民的行事ともいえるべき大イベントになっている。

筆者は2011年に、当時所属していた大阪工業大学の多くの学生が、情報技術そのものよりもコミック・アニメ・ゲーム等のコンテンツに関心を持っていたことから、その背景と内容を調査し、学生達とのコミュニケーションを円滑にする目的で、コミックマーケットに初めて参加した。その後、それまでは一般参加者であったコンテンツ作成に興味を持つ2名と共にサークルを結成して、サークル参加(展示者としての参加)を行ってきている。したがってまだコミケ初心者であり、それ以前の様々な経緯については知識を持ち合わせていないが、これまでに参加した経験の範囲で、本参加報告をまとめる。表1に筆者のこれまでの参加記録を示す。

#### 2. サークル参加

コミックマーケットのこれまでの参加サークル数の推移は図1のとおりであり、最近では会場の広さによってサークル数が制限されている。我が国で最大のイベント会場を使用しても、参加を希望するすべてのサークルの要望に応えられ

表1 筆者のコミックマーケットへの参加記録

Table 1 My participation to the Comic Market

開催連番	開催時期	参加形態
C80	2011-08	一般参加
C81	2011-12	サークル抽選洩れ, 不参加
C82	2012-08	一般参加
C83	2012-12	サークル参加
C84	2013-08	サークル参加
C85	2013-12	サークル抽選洩れ, 一般参加
C86	2014-08	サークル参加

ないのである。このため、サークル参加申込みに対して、特例を除き、書類審査と抽選が行われて、応募の30~50%が抽選漏れとなる。表1のように筆者のサークルについては、C81、C85が抽選漏れであった。

幸いにして当選したサークルに対しては、例えば「貴サークルは、月曜日 東地区“ハ”ブロック-27aに配置されました。」のように、出展日と会場でのスペースと呼ばれるブースの配置情報が通知される。

各サークルには、長テーブル半分(90×45cm)とパイプ椅子2脚が提供され、3枚の出展サークル専用通行証が配布される。この通行証によって、出展日当日は朝7時半から入構が許可され、10時からの一般参加者入場に先立ち、スペースでの頒布物展示等の準備が行われる。この準備期間に、主催者であるコミックマーケット準備会に対して見本誌が提出され、準備会による内容確認が行われる。これは、主としてワイセツ図画に当たるかどうかの確認である。なおサークル参加に要する料金は8,000円であり、一般参加は無料である。

会場ではAC電源が使えない等の禁止事項が多く、極めて限られたスペースで頒布物を多くの一般参加者にいかに目立たせるかが、展示上のポイントとなる。図2は、C84における筆者のサークルの展示である。まだ不慣れなため、あまり効率的な配置にはなっていない。

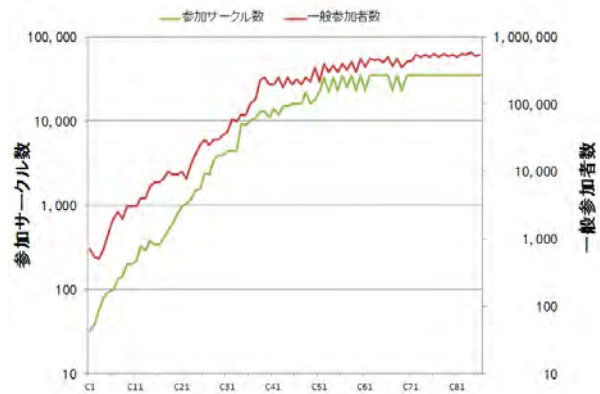


図1 コミックマーケットの参加サークル数と一般参加者数<sup>1)</sup>

Fig.1 The number of circles and general participants



図2 筆者のサークル展示(C84)  
Fig.2 The presentation of my circle (C84)



図3 入場を待つ一般参加者達の列(C85)  
Fig.3 Queuing of the general participants

サークル参加者に課せられるもっと大きな課題は、会場での健康の維持である。来場する参加者数は会場の空調設計時の仕様をおそらく大きく超えていると思われ、夏コミにおいては、40℃を超える室温の中での作業を余儀なくされる。トイレの数も参加者数に対して充分ではなく、特に冬コミにおいては、長い待ち行列ができる。

この過酷な環境下でしか見ることのできない興味深い自然現象として、夏コミでのいわゆる「コミケ雲」の発生がある。参加者の汗が蒸発して上昇し、会場の天井付近でエアコンの冷風で冷やされて凝結し、雲のように会場が曇る状態である。筆者が参加した C84 においても、「コミケ雲」の発生が確認された<sup>2)</sup>。

お目当てのサークルの頒布物を獲得しようとする一般参加者は、図3のように長い列を作って開場の10時を待つ。これが会場の外にまで続き、さらには前日に参加者が会場周辺にやってきて開場前に徹夜で並んだり会場周辺を徘徊して開場を待つといった社会的な問題（東京都青少年の健全な育成に関する条例による補導対象）を引き起こす、猛暑または厳寒の季節ゆえ、参加者に与える肉体的な負担も少なくない。

このような開場前に集中する入場者の問題は、コミックマーケットが今後解決していくべき多くの課題の一つではあるが、何人かの参加者は、これに耐えられるかどうかで自己の健康状態をチェックしていると言っている。プログラムのバグを裏技と捉え、入場や会場の受難を試練と捉えるコミック・アニメ文化の一つの表れかも知れない。

表2 コミックマーケット頒布物のジャンル(マンガ以外は詳細略)

Table 2 The genre of a coterie magazine

大分類	日程	ジャンル	コード
マンガ	3日目	創作(少年)	100
	1日目	創作(少女)	110
		創作(JUNE/BL*)	120
	3日目	学漫	130
		評論・情報	135
	2日目	FC(少年)	810
		FC(少女)	820
		FC(青年)	830
		ヘタリア	831
		FC(ガンガン)	840
	1日目	FC(ジャンプその他)	400
		ジャンプ球技	410
		テニスの王子様	433
		銀魂	434
男性向	3日目	(詳細略)	200
アニメ	1日目	(詳細略)	(詳細略)
小説	2日目	(詳細略)	800
ゲーム	2,3日目	(詳細略)	(詳細略)
その他	1~3日目	(詳細略)	(詳細略)

\* JUNE/BL: 男同士の恋愛もの

### 3. 頒布誌のジャンル

コミックマーケットで頒布される同人誌等のコンテンツは多様であり、表2のジャンルコードによって分類され<sup>1)</sup>、サークルの参加申込みに際して、希望するジャンルのコード指定を行う。マンガは創作とFC(ファンサークル)と呼ばれる二次創作とに大別され、参加サークル数の多いものは雑誌単独のジャンルも設けられている。会場内での参加者の移動に便利るように、参加者の関心が類似しているジャンルが、同じ開催日の隣接する場所に配置されることが多い。

“その他”に分類されるジャンルは多様であり、オリジナル雑貨のような同人誌以外の頒布物も含まれる。学会の年次大会で発表の方が適切ではないかと思われる技術系の印刷物やDVDが出版されることもある。

### 4. 頒布誌の印刷・製本

コミックマーケットで頒布される同人誌は、特例を除き、ページ数が少なくかつ少部数であることを特徴とする。頒布価格は数百円程度が多い。頒布物展示等の準備のため、出展サークルのスペースに当日の朝到着すると、長テーブルの上にはサークル参加者を対象にした多くの印刷・製本業者のチラシが配布されていて、電子入稿とオンデマンドを前提とする印刷・製本セットが低価格と短納期を競っている。

低価格と短納期の列として、C86において筆者が頒布した同人誌2誌(それぞれ別の業者に発注)に関する印刷・製本の仕様を表3に示す。同時期に、B5サイズの16ページ(表紙込み)の同人誌をキンコーズでカラーコピー機を用いて中綴じ製本したが、その費用は1冊につき、320円であった。

表3 筆者の同人誌2誌(それぞれ別の業者)の印刷・製本例

Table 3 Printing and bookbinding of my coterie magazines

タイトル	キャンツのつぶやき	フォンテーヌのあや
セット	オールカラー	カラー表紙, モノクロ本文
部数	50	30
サイズ	B5	A5
ページ数	56ページ(表紙込み)	37ページ(表紙以外)
製本	平綴じ/右綴じ	平綴じ/右綴じ
表紙	PP加工	エスプリコート
入稿	オンライン入稿	オンライン入稿
納品	配送	配送
納期	入稿後7日	入稿後6日
支払い方法	元払い	元払い
価格(税込)	71,780円	22,680円



図4 サークルスペースでの活動をサポートするコスプレイヤー

Fig.4 Costume players in the circle space

## 5. コスプレ参加

コミックマーケットを彩るもう一つの参加形態がコスプレ(コスチューム・プレイ)参加である。同人誌展示頒布とは直接の関係はないが、自己表現の一つの形態として、コミックマーケットでは以前からコスプレが行われ、会場には更衣室やコスプレエリアが設けられている。人気キャラクタに扮したコスプレイヤーの派手な姿がマスコミやWeb<sup>3)</sup>に紹介され、プロおよびアマチュアのカメラマン達の被写体として注目されている。

図4は、C86において筆者のサークルスペースでの展示頒布作業を手伝ってくれているコスプレイヤー達である(写真掲載了承済み)。サークル関係者のコスプレイヤーの勧めに従って、筆者もC84においてワンピースの黄猿のコスプレに挑戦したが、あまりの暑さに耐えられず、1分間で断念した。

## 6. むすび - 本学会との関わり

一般参加からサークル参加に移り、同人誌を定期的に発行するようになると、この分野が画像電子学会がこれまで扱ってきた画像技術を有効に活用できる分野であるということが明らかになった。

そこで、VMA研究会のコアメンバの方々<sup>4)</sup>の協力を得て、2013年度年次大会企画セッションにおいてエンタテイメント画像処理を取り上げ、地方(青森)開催であったが多岐のかたに参加いただいた。2014年3月には、画像エンタテイメント研究会が設立され、コミック・アニメ・ゲーム等のエンタテイメントコンテンツを学会として扱う枠組みができあがった。

今後はこの枠組みを有効に活用し、国民的行事ともいうべきコミットマーケットに代表される大衆文化を学会の中で咀嚼<sup>5)</sup>して、今後の関連活動を本学会の一つの柱として、学会の活性化と会員数の増加とにつなげていきたいと考えている。

## 参考文献

- 1) コミックマーケット公式サイト, top - <http://www.comiket.co.jp/>.
- 2) コミケ雲が東京ビッグサイトに発生 C84, [http://www.huffingtonpost.jp/2013/08/11/comike\\_clouds\\_n\\_3738447.html](http://www.huffingtonpost.jp/2013/08/11/comike_clouds_n_3738447.html).
- 3) C86 2014 夏コミケ コスプレ1日目, <http://matome.naver.jp/odai/2140807600013493201>.



小町 祐史 (フェロー)

1970年、早稲田大学理工学部電気通信学科卒。1976年、同大学院博士課程修了。東大生産技術研究所助手、パナソニックコミュニケーションズ(株)を経て、2006年、大阪工業大学教授。2013年、国士舘大学客員教授。ISO/IEC JTC 1/SC 34およびIEC TC 100のメンバとして、それぞれ文書記述言語、マルチメディア機器・システムの国際標準化作業に参加。工博。IEEE、情報処理学会会員。本学会会長。