

2026年2月25日公開

安田 かほる・市川 孝一 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学

コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024年11月7日  
インタビューイー : 安田 かほる・市川 孝一  
インタビュアー : 伴 龍一郎・遠藤 諭  
インタビュー時間 : 2時20分17秒  
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

#### 注意

- ・この資料は、著作権法（明治32年法律第39号）第30条から47条の8に該当する場合、自由に利用することができます。ただし、同法48条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・安田氏、市川氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

#### オーラル・ヒストリー

##### ○イントロダクション

—— インタビュアーの伴龍一郎です。

—— 遠藤諭です。

—— 本日は2024年11月7日です。これから市川孝一氏、安田かほる氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを、ダウンゴ東銀座オフィスにて行います。よろしくお願ひします。お約束のやつなんで。始めさせていただきます。

## ○「コミックマーケット」誕生の背景と初期の動向

——いったんコミケ（：コミックマーケット）の歴史的なところを振り返りつつ、要所、ここってどうなんですかみたいなのを掘り下げさせていただきたいなと思っています。最初、75年がコミケ初回になるかと思うんですけど、先ほどコミケ年表とかを見ると、「漫画大会（：日本漫画大会）への不満から批評集団『迷宮'75』により同人誌即売会コミックマーケットが立案され、企画が進められる。この時中心スタッフが4名」というふうに書いてあった。この辺、詳しく伺ってもいいですか。

安田：迷宮（：迷宮'75）という評論サークルが母体になって、それにお友達のCSPとか大学漫研とかが。

市川：CPS（：コミック・プランニング・サービス）です。

安田：CPSか。ごめんなさい。とかが加わって、それで漫画大会に対して物申すみたいなのがあったんですよ。というのは、CPSの鈴木さんという方の当時彼女で、その後奥さんになる方が参加を拒否られて。なんで拒否られたかっていうと、警備で立ってた人の目つきが悪くて睨まれて、「あんまりそういうの嫌だな」っていうようなことを書いたら、それでいきなり参加拒否になって。で、それに対して、前々から漫画大会に対してちょっと格式張ってるっていうか偉そうだなみたいなところがあって、火がついてしまったっていうのが初っ端というふうに聞いています。私自身が2回目からのスタッフ（：正しくは、一般参加）なので、その発端のところっていうのはお話を聞いただけなんで、それ以上細かいことっていうのは分からないんですけど。漫画大会では有名な作家の方をお呼びして、それを自分たちの存在意義っていうか、「こういう人を呼べるのが偉いんだよ」みたいなところがちょっとあったんで、そこら辺が批評集団の人たちはちょっと鼻についてみたいなのがあったっぽいんです。それからアジビラ（：アジテーション・ビラ）を漫画大会の当日に配って、それがガリ版刷りで作ったビラっていうのがあって、もちろん向こうからは「即刻配布取りやめろ」とかって言って揉めたらしいんですけど。それで戻ってきて、そのままちょっと許せんっていうので。でも結構、皆さん大学生で、しかも評論とかやられる方だったので、ストレートに潰すとかっていうんじゃないで、そこら辺をうまく直してくれない限りは形骸化してしまって良くない大会にしかならない、みたいなのところでもいろいろと活動していて。その中で、ただそれじゃダメだとかじゃなくて、何か自分たちでも行動を起こさないといけないんじゃないか、みたいなことを考えて。その時に自分たちで作った本をいろいろと見れる場所っていうのを、つまり既存の漫画家で作ったものが全てじゃないよっていうようなところで、自分たちが作った同人誌。その当時はミニコミ誌（：ミニ・コミュニケーション誌）とかの名前で、同人誌って

いう呼び方っていうのはあんまり使われてなかったんですけど。ただ、そこでアマチュアによるミニコミ誌、同人誌の展示即売会、コミックマーケットを開くよっていうような形に発展して、1975年の12月21日に第1回を開いたと。

—— ちょっと勉強不足で、その周辺をもう一度お伺いしたいんですけど。漫画大会、SF大会（：日本SF大会）から分かれていったみたいな話を、Wikipediaかなんかで読んだ気がするんですけど。

市川：SF大会は関係なくて、漫画大会です。日本漫画大会でやっていて、それ第5回ぐらいのときですね、コミケのたもとが分かれたのが。そのときのアジビラっていうのが亜庭じゅんさんが書いて、今現存しているので、それは読むことができます。

—— さっきお話してた。

市川：しっかり批判をしているし、「こうした方がいいんじゃないか」「直した方がいいんじゃないか」というところも書いてあるので、そこはしっかりと理路整然に書いてある。

—— 形式的にはSF大会を真似した。

市川：そう。真似して作られたのが漫画大会。

安田：あくまでも漫画で、SFではなかったの。形としては形式を真似たというだけで、あくまでも漫画家の方を呼んでお話してもらったり、サイン会したり、最初の頃はいろいろと古い本とかを読めるようにしたり、みたいな。

市川：本当にSF大会がセミナーやったり、ゲストを呼んだり、それと同じことを漫画でやったっていうのが漫画大会。

—— なるほど。じゃあそこから、先ほど安田さんがお話いただきましたけど、いわゆる自主制作本、ミニコミとかを中心に自分たちが作ったものっていう風に新しい形ができていった。それが初回からもう中心になっていたんですか？

安田：そうですね。あくまでもメインは展示即売会という形で、最初の頃はそれこそ原画も展示できたし、つまりそんなにいっぱいサークルもいなかったんで原画とかも展示できたし。自分たち作った本を見て選べる、買えるみたいな感じの、本当にコミ

ックマーケットっていうのは本当にそのまんまのものだったって感じですね。

——なるほど。じゃあ今だと本当にもう作ってあるものがその場で買えますよっていう即売がメインになったけど、その時は今お話いただいた原画展示とか、そういった、ちょっと企画ものに近いみたいなものも多少あったってことなんですかね？

安田：企画ものはかなりあったんですよ。どうしてかっていうと、大体10時開会とかって言いながら、大体10時半とか11時に開会になるんですけど、5時までやってくるんですよ、夕方。参加してるサークルが30サークルみたいな感じだと、もう午後になるとどんどんみんな見尽くしちゃう。その時に自主制作アニメでダイナメーションっていうのがあって、そういうのを上映したり、古い漫画本のたたき売りだとか。それから懐漫大会とってみんなして、その当時流行っていたアニメの歌を歌いまくるみたいな。

市川：カラオケ大会ですよ。

安田：うん。カラオケだとまだ音楽がちゃんと流れるんだけど、そんなのなかったから。

市川：ないよ。アカペラで。

——カラオケがなかったんだよね。

市川：カラオケはないですね。

安田：それで派生して替え歌を歌ってみたり、みんなでその当時流行ってた歌を歌ったり。結構それはた迷惑で、参加しているサークルさんからも「うるさい」って言われたり、会場のほうから「もうちょっと声は抑えろ」とかいろいろと言われてたりしてたんですけど、でもやっぱりみんな好きなものは一緒なので、誰かが1人そうやって。1人というか2、3人で歌いだすと、あっという間に15、6人になっちゃうんですよ。それで歌いまくってた。最初の頃は喫茶ルームというところなんですけど、机があって、椅子があって、お茶が飲めるみたいなのもあって。そこでお茶を飲んで1日ゆっくり過ごすみたいな。ただそうは言っても参加サークル数が少ないと時間を埋めるのにも限りがあって、結構4時で終わっちゃうたり、そこら辺は割と自由にやりましたね。

——なるほど。今、アカペラで歌を歌うみたいな話がありましたけど、やっぱり参加されている皆さんの共通言語が、日本語としては当時やってたアニメとかが割と共通になっていた感じなんですか。

安田：そうですね。サークル自体の傾向は、その当時はものすごい少女漫画がいきなりいろいろときら星のごとく、今でも有名な先生方が現れて。少女漫画に関してのサークル、ファンクラブであったり、あとは評論だったり、あとは少女漫画のこれが好きみたいな。落書き本っていう言い方はその当時なかったんですけど、自分の思いの丈を書いたりみたいな。その中から少しずつパロディーみたいなのも入ってきたと。

——なんていうんですか、落書き本。漫画とかではないけど絵もいろいろ描いてあるってことですね。

安田：そうです。自分がこのキャラクターのこういうところが好きなんじゃ、という思いの丈を1ページに書いて、そういうのを何枚かまとめて本にした。

——とはいえ、創作ものも結構あったんじゃないですか。

安田：ありましたね。創作は創作で、初期ですと結構「ファンシエット」とか「ローズクロイツ」とかいろいろとあって。その当時は結構耽美っていうんですかね。ロックバンドがこれまたものすごい流行ってたんで、そのロックバンドの好きが高じて、そういうキャラクターを作り出して漫画にしたとか。そういうのも出だしてましたね。迷宮はもう、最初から少女漫画についての評論みたいなので、あの当時は青色コピーで60ページとか。

——青焼きのね。

安田：青焼き。70ページとかっていうと膨大な同人誌を作っていて。青焼きって結構時間かかるんで、前の日にみんな徹夜でやってるもんだから会場時間に間に合わないという。そういうことも多々あって。3回目ですら10時と言っているのに、主催者が来たのが10時半ちょっと前ぐらいで、みたいなことになっていて。それからとりにあえず鍵開けだけは先にできるような形を作ろうとか、いろいろとやって形ができていった。

市川：かなり自由な時代ですよ。今だったら大変なことになるようなことが、その時代だから緩やかにみんなやってた。若かったし、それでも許される時代でいい

時代。

——集まる人数とかもそんなに今ほどの話ではないでしょうね。

安田：そうですね。

市川：でも数百人単位ではあるので。

——その数百人はイメージ、ちょっと厳密には多分わかんないと思うんですけど、大学生が多かった感じなんですか。

安田：サークルは大学生とか、ある程度上の方が多かったんですけど、実は最初の頃って『少女コミック』（：小学館刊）とか『ぴあ』とかに広告載せてたから、高校生も結構来てましたね。ただその子たちは来たけれど、サークル参加とかってというのは、もうちょっと上の年代の方がやってて。でもその子たちは成長して、自分でサークル作って入ってくるっていうのはもちろん、そのあと何年か経つと、いなくならずに残ってたみたいなどころはあります。

——漫画好きが集まるイベントとして立ち上がって、なんでその宣伝とかは打たれたんですかね。

市川：昔、『ぱふ』はまだなかったんですけど『ぴあ』だとタダで載せてくれるんですよ。

——柱書とか。

市川：柱書とか、後ろのイベント（：情報欄）、ちっちゃいやつとか。何行まではタダみたいな。そのあと『アニメージュ』（：徳間書店刊）だとか、それこそ『ファンロード』（：当時はレポート刊『Fanroad』）とか『OUT』（：月刊OUT。みのり書房刊）とか出てくるんですけども、後ろのところにタダで載せてくれるところがあったんですね。何行か。それをみんな書いて送るんですよ。

——バンドメンバー募集みたいなのも同じ並びに載ってるんですよ。

市川：はい。

安田：ただそこら辺でいうと、初代代表の原田（：原田央男）さんとか米沢（：米沢嘉博）さんはこういう批評団体みたいなのをやっていて、それでそういうイベントやるよって言って、知名度も全くないから何かしらの。今は少女漫画とか何かのコアなファンに触れるところに広告出したいみたいな。けどお金ないからお便りコーナーの横のところに行か載せてもらいたいなのを。ちなみに私も2回目に初めて行ったのは『少女コミック』の告知に誘われて、何かちょっと面白そうと思って行ったのがきっかけですね。やっぱりそういう人って結構いたと思います。

——誘われて仲間に入ってくるみたいなの。安田さんのお話に移りたいんですけど、2回目から普通にその当時は、一般参加とかサークル参加とかって分かれてたんですか。

安田：もちろんそうです。サークルさんはやっぱりちょっと早く来て。ブースとか、とりあえず本を並べてくれないことには始まらないので。

——それでその2回目はサークル参加をされた。

安田：いや、私はそれ（告知）を見て面白そうなので見に行ったんです。見に行って、入場の時にめちゃくちゃモタモタやって。それで見かねて、ちょっとチラシを巻くのを手伝っちゃったら「あ、すごいね」「次も来てね」。その当時は、はがき渡されて、はがきに住所書いて、次まだ会場取れてないから決まったらこれに刷って、それで送るから「来てね」とかっていう、そういう。他の人たちもみんな、次来てみたい人ははがき買って、それでその後ろに自分の住所書いて、置いて帰る。置いて帰ると、次が決まったりすると、いついつやります、何時からどこですみたいなのを書いたものが送られてきて、それで一般参加者の方っていうのは来るようになる。

——すごいですね。紙なんですね。

安田：その頃、メールなんて全くないですよ。

——メールはないですけど、電話はありましたよね。

市川：電話はかけられるほど、その数が。

安田：あと、やっぱり自分の携帯持ってないと家にかけるしかないんですよ。

市川：黒電話ですからね。

——通話料もあれですよ。距離によって違ったりとかした時代ですもんね。

安田：一番だから安定しているのは、はがき1枚買って。あとサークルさんは封筒に住所とあれ（：氏名）を書いて、そうすると次回の参加申込書が送られてくる。

——なるほど。はがきとかは、手書きで何か書いて送ってきてくれるんですか。それとも何か貼り付けてくれるんですか。

安田：その当時は、最初の頃はガリ版だったんですけど、その後プリントゴッコっていう、はがき作る最強ツールがあって。あのプリントゴッコはめちゃくちゃ助かりましたね。

市川：結構使っていましたね。

安田：散々使っていました。

市川：僕はまだ、スタッフになった頃も、スタッフに向けてはみんなプリントごっこで送られてきましたよ。

——その頃って往復ハガキとかで出版社とかも、この本が出たら特集してみたいなやつを、ついてきたやつで送ると、自分が宛名書いたので自分に返ってくるみたい。そういう仕組みがかなり使われてましたね。多分それを真似して、往復はがきじゃないんだけどやってたって感じですね。

安田：そうです。皆さん、ミミズが這ったような字だから。だったらもう自分たちで書いてもらえば、自分の住所は間違いないだろうと。あと自分たちで来たものを清書するの嫌だって言って。だったら書いてもらって置いてってもらおうみたいな。

### ○草創期の運営体制と運営組織の成立

——それが最序盤みたいな話からちょっと、現代とは言わないですけど、先の話もちよっと入ってきたかなと思うんですけど。そうやってすごく小規模、数百人とかの単位で『ぴあ』とかの一行広告みたいなので、ある程度集客をされていて。その状態の運営っていうのは、今みたいな準備会とかがあったわけではなかったんですよ。

安田：迷宮の中で亜庭（：亜庭じゅん）さんっていう方は評論メインでやられてたん

ですけど、評論も書くけれど事務もやるよみたいな感じで何人か、その中に米沢も入ってたんですけど。それで、じゃあ迷宮はこっちがしっかりやるから原稿を書いてくれば本にする、だけど準備会のほうは、それやっていると本が書けなくなるから、そっちである程度やってねみたいな棲み分けができて。それで最初の頃は20サークルとか30サークルだったから、その人たちだけで済んでたのが、やっぱり6回、7回やってやると増えてくるんで。それで結構、事前に1回ぐらい集まって、事務作業しましょうとかって言って。その当時、作業集会だっというほどのものじゃなくて、米やんの下宿に集まって、みんなで封筒に詰めたり、プリントゴッコで印刷したりみたいな、そんなようなことをやって。割とそういうのが結構長かった。でも、さすがに何百になってくると、やっぱり。千とかかなるともう無理。600くらいまでは個人の家で夜なべしてやってたんです、作業。今みたいに入場証だとか、やれ駐車券だみたいなものって一切ないから、それで済んでたんですよ。でも数が増えてくると、今度は数の暴力で人がある程度いないと、ちょっと嫌気がさしてしまう。

——そうですね。多分、サークル参加者とスタッフ側との心の距離も開いてきそうですね、人数が増えてくると。

安田：ただ最初の頃は、当日サークルから1人手伝いをよこせとって、それで集めて。その人たちが見本誌を集めたり、それからあと机、椅子並べるのの掛け声をかけたりみたいなことをやって。それである意味、手伝っていると優遇されるので、1人を送り込め、みたいな感じでやってたところが結構多かったですね。

——見本誌、集めてましたよね。あれは今はもうないんですか、さすがに、数がもう。

安田：見本誌は今でも集めてます。

——今でも一冊ずつ、あれしてるんですか。

安田：はい。ただ、回って集めるんじゃなくて、今は封筒に入れて、それを地区の見本誌受付場所に持ってきてもらう。

——コミケ部屋だか何か、そういうところにバーっといっぱい。

市川：ああ。最後に会場から集めたやつは、みな倉庫に入れてます。

——申し込みの仕組みって、その頃って、封書で、みたいな感じでしたね。

安田：そうです、そうです。まだカタログとかも作ってるあれじゃなかったんで、本当にペラ紙に住所、氏名、あとどんなもんやるの？みたいなのが書いてあるんです。

——カタログの原稿をつけて送ってくるみたいな時代ありましたね。

安田：サークルカットをやるっていうのは、やっぱりカタログが出る頃じゃなかったら集めてもしょうがないわけで。カタログを作るようになってからのことですよ。その前はB4だったり、A3だったりのペラものに、表に図面が入って、あとちょっと注意が入って、裏にサークル一覧が入ってみたいな。そういう一枚ものを当日配っているだけだったんです。

——そういう規模感で、今はまだ割と牧歌的というか。そういう規模感のお話だなあと思うんですけど、どっかのタイミングで、いよいよこのままじゃ難しいなっていうのがあったかと思うんです。それって何かいつとかどんなことがあったかってありますか？

安田：ある程度サークルが増えてきて、いろいろと事務処理が手書きでは追いつかなくなってくる。そういう頃にコンピュータでの管理みたいなことで手伝ってくださった方がいて、岩田（：岩田次夫）さんって方なんですけれど。それっていうのはもう結構あとだよ。

市川：あとですね。だから晴海（：東京国際見本市会場）に来てから爆発的に増えていくんです。会場が大きくなればなるほどサークル数が増える。当然なんですけども。それでもうにっちもさっちもいかなかったのが晴海に来た時ですね。その頃ものすごく、やっぱり牧歌的なことからだんだんシステマ的に変わってくる。スタッフの数も変わってくるし、やり方も変わってくるのが晴海に来てから。僕らがスタッフを始めた頃にいろいろなことが起きるんですけど、まず晴海に行くときにその前にコミケットのクーデター事件というのが起きるんですよ。分裂騒ぎというのが起きるんですね。それはC18と（：C）19の間において、（：C）19から晴海で行うんですけども。そのときに米沢前代表は結構放任主義というか。みんな頑張れみたいな感じの人だったので、なんかなくなってればいいというのと、あと混沌的なのが好きだったので、その辺はぐちゃぐちゃしているほうがいいなみたいな人だったんです。でもそのときに、「いや、もう人がたくさん来すぎて大変だから、当日これじゃ、そのうち事故が起きる。なのでちゃんと列、整理しよう」という人たちと別れちゃったんですよ。で、分裂騒ぎとなって。その辺は原田さんの本（：『コミックマーケット創世記』朝日新聞

出版。霜月たかなか) に載ってないんですよ。

安田：原田さん、その前に（：準備会には）もういないからね。

市川：分裂させたほうは「コミックスクウェア」という同人誌即売会を始めていくし、残った米沢のほうはコミケットを続けていくんですけど、やはりその後、本当に人が増えすぎて。一般者が増えすぎるおかげで、列整理もちゃんとしなきゃいけないとか。いろいろなことをしなきゃいけない。サークル数も増えたから、ちゃんと管理をしなきゃいけない。ジャンルも細かくなっていく。それに合わせて「キャプテン翼」っていうすごいブームが起きる。ものすごい数がバーンと増えて、女の人も殺到する。やっぱりコミケット25、6、7（正しくは：30～32）ぐらいってものすごいんですよ。もうぐちゃぐちゃで。その時に岩田さんが入ってきて、コンピュータを使ってサークルをちゃんと管理しましょう。ジャンル分けしましょう。混雑しているサークルは分けましょう。混雑的に見て、シャッター前とか。そういったところにはこういう大きいサークルを置きましょうっていうのをやり始めるんですよ。そのおかげで我々も当日ここは混むよね、ここは混むよねっていうのを情報を吸い上げて、配置っていうものに生かしていく。そこができてきたのがちょうどその頃。

——じゃあ、晴海に移ったあたりで割と今もメジャーな文化である、例えばシャッターとか壁とか、島角（：しまかど）とかっていうのはできていつているんですね。

市川：はい。そこでちゃんとブロック担当（：という部署）ができたりして、見本誌を、自分たち（：スタッフ）で回収するようになるとか。そこで始まってくるし、あとブロックノートがC27（：コミケット27）から始まってきて、サークルさんに当日の思い出を書いてくださいみたいなのが始まったのもそこから。

——なるほど。その頃は準備会という組織は、結構きっちり存在していたんですか？

市川：存在はしてました。ちょっと話が来てたんですけども、大体そこ40人から50人ぐらい準備会のスタッフがいたんですよ。それで回していた。

——晴海に移った頃？

市川：晴海に移った頃はもうちょっと少なかったのだからコミケって27ぐらいの時に、40人ぐらいか50人ぐらい。

——当日稼働する、なんていうんですか、ボランティアスタッフとは別に？

市川：いや、当日のスタッフ。

——40人？

市川：はい、全部です。

——あれが、あの大ききさで。

市川：はい。

——すごいですね。

市川：でもやれてたんですよ。今みたくスタッフの業務が縦割りになってなくて。とにかく朝来たら、男の子は全員外の連中を並べなさい。終わったら、机並べなさい。終わったら混雑整理に行くチームと、また外に行って引き入れるチームに分かれてとか。そういうのができてたから。分業でなくて、1人がちゃんと1日フル活動するような形でできていて、女性チームは安田さんとか、もこさんたちのチームで会計やったりとか、物を売るとか、受付業務をやるというふうに分かれたんですね。

——そこから、そのまま進化、最適化みたいな形で今の状態に変化をしていくってことなんですね。

市川：そうですね。いろんなところで変化をずっとしていくんですけど、そのはじめがそこにあったかなと。

安田：それこそ最初の頃なんて、朝行ってくじ引き引いて、自分のサークルの場所を決めたり、その前なんて来たら自分が座りたいところに名前書いて、「じゃあここは私のサークル、ここね」みたいな。そういうすごい状態だったので。

市川：晴海の前は本当にそういう状態だったので、それは混雑整理できるわけがないんです。

安田：そうなの。それからだんだん今言ったように、「これじゃやりようないよね」っていうので、事前にサークルの人たち、来れる人に来てもらって、それで配置を決

めようみたいな集会をやるようになったり。

今、うちが第3回拡大準備集会の午前中にサークルの部というのをやっているのは、その時の名残が未だに続いている。サークルさんの意見とかも吸い上げて、「じゃあこういうふうにしていきましょう」みたいなのが、もともとはそういう集会を開いてやっていたから、それが未だに残っているというのが第3回拡大準備集会のサークルの部というふうになっていて。

市川：80年代ちょっと入ってから、ミニコミ、さっきスクウェアも最初できて、ミニコミフェア（：同人誌ミニコミフェア）ですとか、他の即売会も始まってくるんですね。コミケットだけじゃない。違う即売会も出てくるので、いろんなところで混雑するサークルが分かったりとか、「あそこは混むね」とか、そういうのをいろんな情報交換とかをしながら始めていくし、スタッフもコミケットだけじゃなくて、ミニコミのスタッフやったり、スクウェアのスタッフやったり、いろんなところのスタッフやってって、練度を高めていったり、技術交換みたいなことをして行って、こういう並べ方できるよねとか、それを決めていったりできていくのはその頃。

——なるほど。全国イベントからノウハウの蓄積みたいなものもあるんですね。パケット輸送みたいなものとかも、そういうノウハウの中から情報が共有されてみんなやるようになる。

市川：そう。パケットにしても三角止めとかショットガンとか、いろんな技があるんですけど、そういうのをいろんなところで試していく。コミケットは25まで春があったりしていたので年3回だったんですけど、そのあと2回になってしまうので、どうしてもなかなかいろいろな技術が進まないんですよ。なので、他の即売会がちらほらとあったりするので、そこでいろんなことを試していく。失敗したらやらないとか、こっちで成功したらこっちでやるとか、いろんなことをやっていく。

——またがっていたと。スタッフがスクウェアと。

市川：そうですね。スクウェアもそうですけどミニコミもそうだし、いろんな。そのあと『ロフト』（：コミックロフト）だとか『レヴォ』（：コミックレヴォリューション）だとかできてきますけど、いろんなところスタッフはあまり人数がなかったのので、行ったり来たりになって両方やったりとか。向こうのイベントに行ったら向こうのイベントのスタッフの優秀なのを引き連れて帰ってくるとか。逆にコミケットから向こうに行くとか。技術交換と人の交換もしてた。

## ○規模の拡大と「みんなのコミケ」

——今でも割と複数のイベントにスタッフとして参加している方は多そうだなというイメージですね。例えば今お話の中である「キャプテン翼」とかをはじめとして、すごく人気タイトルとかが出てきて、どんどん人数も大きくなっていく。その頃になると、もう『ぴあ』とかには載せてないですね。

安田：もう全然載せてないです。

市川：載せてないです。

——つまりロコミで勝手に広がっていく状態みたいな。むしろ例えば参加するサークルが載せていくぐらいの感じですよ。

安田：そうですね。やっぱりどれだけ刺さるか分からないから、雑誌に案内を出してみたりとかっていうのは、最初の何回かだけですね。その後は、来た人がはがきを書いていたという話のように、それを見て漫研の友達に、「じゃあ今度行ってみようよ」とか言ってどんどん増えていく。あとサークルさんも、「こんなのあって面白かったよ」というので、「じゃあ、うちも出てみようか」みたいなので増えていって。なので、最初の3回か4回目ぐらいかな？そういう雑誌に載せたりなんざり。

市川：80年代になると、今度、コミケットから逆に違う即売会。さっき言ったミニコミですとかスクウェアとか、そういった即売会が載せるようになる。（：雑誌から）コミケットなくなる。でも今度逆、違う即売会が同じように載せて、そこで集客をする。あとはサークルさんがペーパーというのを作っているんですよ。「ここに出る予定です、今度この即売会に行きます」みたいな。それをみんな配っているんで、それをもらった人は「今度ここに出るらしいよ」というのがあるので、どんどんどんどんロコミが広がっていく。そうするとまた人が増えていく。

——なるほど。それで拡大をし続けて。

安田：大体今言ったような頃には、さすがに次の回の会場が取れていませんとかということ、さすがになくなってきて。大体取れるようになってこない、今度は間に合わなくなっちゃったりなんざりで。

——そうですね。

市川：それでカタログの後ろにね、広告が載るんです。

安田：その前にも当日、「次はいつです」みたいなのを出せるようになってきて。

——年間予定みたいなのがある状態になる。

安田：年間っていつのか、本当に次ですよ。最初、春とか夏とか冬とか、3回やってたときには次の夏は発表できるけど、冬はまだ分からないみたいな。

市川：スケジュールがしっかりしてきた時なんですよ。

——なるほど。少なくとも直後は分かるような。

安田：そうです、そうです。

市川：大体どの即売会も直後は分かるけど、その先はまだ分からないみたいな。

——今言いそうになっちゃったけど、訂正すると参加者の皆さん。「参加者」っていうじゃないですか。今までのお話の中で、漫画を描く人も、読む人も、あるいはイベントの運営をする人も「参加者」っていう括りですずっと守られていると思うんですけど、今のお話の流れだと、そういう由来があるからそうなんだっていうのが分かるんですけど。それって割と古株のコミケの人たちは強くそれを意識していると思うんですけど、何かその特別な意思とか意味とかってあるんですか？

市川：そこはやっぱり、最初母体がサークルであったということが「みんな参加者だよ」というところもあるし、「全員同じ立場だよ」という。さっきの漫画大会とかの…。

安田：アンチテーゼ。

市川：アンチテーゼみたいなのもあったりするんですけど、やっぱり今はもう「みんな仲間だよ。だからこそ一緒にやろうよ、作っていこうよ」というところをしっかりとしていかないと、あの数の人間をしっかりと列整理できないんですよ。「みんな仲間だから一緒に並ぼう」と言わないと、そこはうまくいかない。

——みんなのコミケってやつですね。

市川：はい。すごい大事だと思う。

——お客さんってなっちゃうと、もう言うこと聞かなくなっちゃう。

市川：そう。すぐバーゲンセールになってしまうので、しっかり並んでもらう。我々がこういうの並んだ方がいいよと言ったことは、向こうの参加者、一般参加者の方々も「スタッフがこう言っているんだったら信じよう」という信頼関係があるので、そこを崩さないようにするためにも、やはりみんな参加者ですよ、我々も参加者ですよ、同じ立場なんだよというのを強く出しているし、それを言っていくのが大事。

——館内放送で、ベルさん（：米沢英子）とか（：放送部）の声が、うるさいように説教くさいのが流れるのがコミケみたいな。そのものじゃないですか。

市川：そうですね。だから、いろんなことが流れているのをみんなに守ってほしいし、じゃないとやっぱりどうしても会場の治安は守れないし、秩序は守れなくなってくるのはやはり怖いことなので、安全のためにもみんな仲間で行こうというのは心がけています。

——消防法の資格を取られた方がいらっしゃいましたね？

市川：みんな持っています。

——みんな持っているんだ。

市川：防火管理責任者ですね。

——そうなんだ。

安田：今はちょっとやってないんですけど、前はちゃんと防火管理責任者（：正しくは、防災体験）のツアーみたいなのも年に2回とかやってたし。

市川：ちょうど池袋に防災館（：東京消防庁池袋防災館）っていうのがあって、そこで消火の訓練だとか、いろいろな訓練をさせてもらえるんですね。救急の仕方とか。そういうのを年に2回、50人単位でみんなで行って覚えていく。

安田：でも、未だにある程度責任者になると、「じゃあちょっと時間があるから行ってきます」とか言って、それで自発的に行ってくれることも多くて。なのでそれなりの数、行ってくれますね。

——今までの流れで順調に大きくなって、組織としてはちゃんと回るようになり、コンピュータも使ってみたいな話が進んでいって、どんどん大きくなってきたわけじゃないですか。その次のターニングポイント。これ個人的には企業の出展とかかなと思うんですけど。

安田：もうそれでも結構な年数経ってるんですけど、企業ってビッグサイト（：東京国際展示場（東京ビッグサイト））に移ってから企業ブースっていうのができて。それ以前は出ている企業っていうのは、フットワーク（：フットワークエクスプレス株式会社。1990年に当該商号となるなど複数回社名が変更されているが、本稿ではそれらの企業を包括する用語として以降はフットワークと表記する。）さんとかクロネコ（：ヤマト運輸株式会社）さんだとかの運送の方たち。あと印刷会社さんが設営日に前日搬入っていう形での搬入。

——スクリーントーン売ったりとかも前から多分ありましたね。

安田：なので、もう本当にサークルさんが「こういうのがあるといいな」っていうのを声掛けして来てもらったりなんだからっていうのが最初の頃の企業。だから企業ブースに、今いきなりワープしちゃうと、だいぶはしょることになる。

市川：C50（：1996年夏）まで飛ぶので、結構飛ぶんですけど、今は20から30くらいの話をしていて。晴海行ったあと、TRC（：東京流通センター）に行く。TRCに行ったあと、また晴海に帰ってくる。晴海からまた幕張メッセに行って、また晴海に帰ってきて、ビッグサイトになるので、この間が結構あるんですけども。

——この間に一旦、他にもターニングポイントが。

市川：まずは晴海のところから、その後TRCに行くんです。ここが1つターニングポイントがあって、（：大きくなってから）初めて2日間やるんですよ。これも、その時米沢代表が、「会場が狭くなる。ですのでサークルが大量に落ちる。これは困る。やっぱり、そうしたら2日間やれば倍入る」。単純な話ですよ。「じゃあ2日間やろう。で、晴海に戻ったら、また1日に戻すから」と言ったので、「分かりました。じゃあ2日間頑張るよ」と言ってみんな頑張りはじめた。最初のTRCはそれでも結構す

ごい大変だった。（：C32では）すごい列が、TRCから平和島の駅を越えて、ちょっと先まで行ってしまっ、2.何キロ（：2.xキロの意）並んじやっ。一般道を結構潰してしまっ、米沢がちょっと警察の方に怒られるというようなこともあったわけですが、そんなようなことを繰り返してきて、また晴海に帰ってきたんで1日に戻るだろうと、したら戻らなかった。「あれ、戻すって言ったよね？」って言ったんですけど、戻してくれなかったんですよ。

——会場は広く戻ったが…。

市川：けど、戻してくれなかった。これが本当に2日間の始まりみたいなもので、我々的にはさっき言った仲間をたくさん入れるためにはどうしたらいいか、最後考えなきゃいけないよね、というところになるんですね。じゃあ2日間頑張れば、もっと入る。もっと見知らぬ本が見れる。だったらやっぱり2日間やった方がいいんじゃないかということで、1日に戻すって話が反故になり、2日間になっていくんですけども。そんなのが続いていて、TRCに移った時も、幕張メッセ移った時も、やっぱり晴海の会場を借りれないってことがあったんですよ。他の大きい企業さんが1カ月晴海の会場を借りると。夏休みを1回借りる。

安田：特に夏休みのイベントが。

市川：そう。大きいと、どうしても我々が弱小だったのもあるので、「どいてください」って平気で言われてしまったので、じゃあ移るしかないなと移っていくんですよ。

——当時バブルの頃なので、企業がイベントをやっていた時代なので。

市川：夢工場とか。

安田：恐竜博とか。

——そうすると長期のイベントをそういう展示会場で打つみたいなことになると、我々は借りれないということですね。

市川：今では多分、今のことだと言うと「え、コミケットは借りれないってことないでしょ」って思うかもしれないですけど、あったんですよ。今ですら危うい時があるので、それを考えると、いや、そんなことはないんだよ。大きい企業の方がやっぱり強い。大きく借りられたら、それは我々は勝てないというのがあるので。その当時本

当にそれを食らっていて、行ったり来たりしていた。ちょうどその幕張メッセに行ったときに、いろいろな事件が起きる。有害漫画コミックってあったんですけど、有害コミック騒動っていろいろあるんですけど、その後に世間を騒がせるような事件がたくさんあって、コミケットは結構メディアに映る。新聞に載ったり、テレビでニュースされたり、そういうことが結構あったので、そこでまた参加者が逆に増えていくというのがちょっと変わったことだと思うんですけども、本当にピンチがチャンスになったという形になって。幕張の会場を追い出されてまた晴海に戻ってきたりするんですけど、それでも参加者は減らないし、逆に増えていく。やはり地方、関東ではコミケットを知ってる人たくさんいるんですけど、やはり大阪、仙台とか地方に行くとまだまだそんなに同人誌の文化が安定してないので、そんなに動きのあるの知らない。ところがテレビとかでそういう事件とかで流れて「あ、こんなことやってるんだ」。人が集まってきたのが逆に幕張から帰ってきて晴海になっている。それまで結構地方ってコミックシティさんとかスタジオ YOU さん（：やその他地元のイベントが）小さくいろいろなところで耕してきてたんですけども、なかなかあんまり多くなかった。それを結構大きくしていったのはそこで1つの山場がまた来るんですよ。

## ○マスメディアとの関係とオタク文化

——当時「キャプテン翼」とかのパロディーで、中小の漫画出版社さんが許諾を取らずにアンソロジーを出した時代があって。

市川：そういうのがあったりとか。

——そうするといろんな、やっぱり書店流通で地方にはそういう同人誌の漫画が流通していく中で、やっぱり地方の方はそれを見て「こういうのがあるんだ」という出会いもあったり。

市川：そう。いろんな出会いが。これ90年代半ば前ぐらいになるんですけど、そこがすごく過渡期になる。「セーラームーン」（：美少女戦士セーラームーン）と「エヴァンゲリオン」（：新世紀エヴァンゲリオン）もそこなんですよ。そういったブームがまたやってくる。どんどん、どんどんブームに、ましてや大きくなっていくというところがそこにある。

——先ほどのメディアの取り上げ、割とネガティブな事件がいくらかあってっていうのは、取り上げとしてはもちろん報道として「こういう事実がありましたよ」という報道だったのかなと思うんですけど、割とその後、オタクたちは生きにくい世の中になったんだと思うんですけど。

市川：そうですね。当時、すごくオタクは生きづらい世の中になっていくんですけど、ただ数が増えていくというのがそこにあった。

——まあ、ここに行けば仲間に会える。

市川：うん。仲間に会える、安心感がそこにある。

——学校では虐げられるけども。

市川：そこに即売会に来れば仲間がいる。それはどんな土日にしても、いろんなところで即売会をやってたし、あとはそういう仲間が逆に集まって喫茶店で話をしたりとかっていうのも、当時結構あった。東京都は滝沢（：談話室滝沢）だとか、新宿の地下、なんて言うの？

安田：カトレア。

市川：カトレアとかは、結構みんなで集まれる場だと。

——なるほど。なんとなくそのネガティブなニュースとかが流れていても、やっぱりそのコンテンツ自体は強くて、みんな、なんというか減らない状態。

市川：逆に増えていく。

——なるほど。で、この「エヴァ」（：新世紀エヴァンゲリオン）とか「セーラームーン」とかの時代を越えて、この逆境に耐えたオタクたちはコミケに集まり続けるというのができてきたわけですね。

市川：それでようやく有明ビッグサイトに来れる。

安田：ビッグサイトに移る前って、わりと何万人も人が来ているんだけど、趣味の人たちのシークレットイベントみたいなものと結構サークルさんにも一般の参加者にも思われていて。こっちなんで1日3万とか5万来ていて、シークレットもあったもんじゃないなと思ってはいるんだけど。

市川：10万くらい来ていましたからね。

安田：だけど来ている人たちの気持ち的な感じでは、そういう感じがすごくあって、ニュースになったりすると「こんなニュースに載ったりなんだりして、どうなの」みたいなの。ちょっと非難がましいことも言われたりっていうのが、結構あの頃あったよね。

市川：ニュースで取り上げられるとネガティブなことを言われることが多かった、その頃は。なのであまり嫌だなとか、結構いい取り上げ方されていないということが多かった。ただ我々の、オタクではコミケットは「ハレの日」。やっぱりそうなので、来ればみんな仲良く笑顔になれる場所といういい場所だったんですね。

——当時のマスコミなので、のぞき見みたいな感覚になると、のぞき見されるほうはいい気分しませんから。

市川：逆に言うと「同人誌」という言葉も定着していなかったもので、「裏マンガ」と言われたりとか、いろんなことを言われてきたり。

安田：海賊版とかね。

市川：海賊版。

安田：違うんだけど。

市川：いろんなことを言われていて、虐げられた時代ですよ、90年代。

——80年代かな？

市川：90年代前半までだよ。だんだん持ち返してくる。やっぱり有明に行ってから本当に会場も綺麗になったけども、非常によく捉えられるようになってきたのがそこからなんです。米沢はその時にやはり戦略的にマスコミ対応部（：正式には取材・マスコミ対応）、ちゃんとマスコミも対応しなきゃいけないというのを作ってき始めるんですよ。それまではマスコミの対応になんて、いる人でやってって形だったので、普通に来たら誰かつけて回ってっていうぐらいだったんですけど、ちゃんと有明来てからはしっかりその対応しようというような、間違った方向では発言されないようにしていこうというのが出てくるんですね。

——メディアからしてもそれまでは、なんか雑に扱われてるなあみたいな感じだったのが、ちゃんと対応してくれるんだみたいな。言っていること悪いことみたいなのもちゃんと監修していただけるってことですよね。そんなにコントロールはしてない。

市川：してないけど、思いっきり間違っただけではないよっていうのは。

——むしろちょっと厳しくやりすぎちゃって。

市川：一時期ね。

——不興を買う。

市川：逆に「ここは撮らないでください」みたいなとか、いろいろやりすぎたおかげで、マスコミにとって自由が減っていくみたいな感じだったので。

——まあ、ひどい時代もあったわけなので、当時は。そしてやっぱりガードを上げちゃうとマスコミに対して割と敵対とは言わないけど、友好的な感じじゃない時代もあったので。

市川：やっぱりこちら、スタッフ側もオタクなので、結構突っ跳ねちゃったりとか、そういうところが結構あったんですね。やっぱり、オタクと一般人の格差がここにあるなみたいに見えるんですけど、そこはうまくやっていかなきゃいけない。

——そういう時代のマスコミなんでね。今と違って乱暴ですからね、マスコミのほうが。

安田：コスプレを取材に行きたいっていうのも増えてきたから、そうするとこういうコスプレがとかって、結構。

——風俗番組みたいになっちゃうわけですよ。

市川：「トゥナイト」とか、そういうのもよくやられてたので。やはり、今はみんな来る人もコミケ知ってから来るのでそういうことないんですけど、昔は知らないで来るので結構大変。僕も晴海の頃、2つぐらい担当したことがあるんですけど、ぶらぶらしてた時に、1つはジャン＝ジャック・ベネックス（：Jean-Jacques Beineix）さんという映画監督がフランスから来て。すげえ人（：有名な監督）が来るって、僕は

知ってたんで「この監督来るんだ、だったらワシつくわ」とか言って、勝手について一緒にいろいろと撮りたいことを撮らせて、「ここに櫓が欲しい」とか言われたんで、「机で作れるで」と言って、その辺にいるスタッフ捕まえて、勝手に作ったりして怒られたんですけど。無茶なことを。それ撮って。そうやって仲良くやっていけばよかったんですけど、そういうのなかなかなかったんで、いろいろとありましたよね。

——こっちも悪かったこともあるんですけど。

市川：そこはもう反省ですよ。そういったところを反省しながら、今のマスコミ対応もできていくわけで。

——でも、メディア側もいろんな色眼鏡がありますもんね。先ほどのコスプレイヤーをちょっといやらしい感じで扱ったりとか、犯罪者予備軍的な扱いをしたりだとかっていうのはあると思うので、それはそこから先、先ほどのメディア対応部（：正式には取材・マスコミ対応）というのができてからフラットなやり取りができて。

市川：そうですね。先に話を聞いたりですとか、事前に撮りたいところを撮らせられるようにうまくどういう風にするとか、各セクション、現場とも話を詰めたりとか、それを先にやってもらったりとか、しっかり動いてもらっている。

——絶対に映りたくない人っているじゃないですか。「仕事休んで帰ってきてるんだよな」みたいな人とかが映ってちゃまずいみたいなのがあると思うので、そういうのを配慮してあげて、でもメディアの見たい絵は撮らせてあげるみたいなところですかね。

市川：はい。

## ○作品における内容面の動向

——どうなんですかね。男子のモチベーションは、自分のことを言ってますけど、ちよっと主語を大きくしましたけど、男子は大概それなんじゃないかな。

市川：VHSが普及したのと同じ理由かと思うんですけどね。でもやっぱり、ありましたよね。同人誌もね、そういうのはね。女の子は「キャプテン翼」でもすごく、その前も「J9」（：「銀河旋風ブライガー」をはじめとする「J9」シリーズ）とか「ゴッドマーズ」（：「六神合体ゴッドマーズ」）とかいろいろ当時ありましたけど、「キャプ翼」がバーンと来たのが、やっぱり大きかったのがあって。

——あと、やっぱり漫画が、今みたいに体系が完全に出来上がる前だから、ニューウェーブみたいなものとか、ロリコン系があったりとか。三流劇画みたいなのがあったりとか、まだまだいろいろ動きがある時代で。

市川：だから本当にロリコンブーム、初期のロリコンブームもあったりしても、その後からもずっと続いていくわけですよ、ああいう絵柄が。劇画からそういうふうになら全然目が大きくて、変わるじゃないですか。そこはすごいんですよね、新しい絵柄ですよ。

——ほとんど「僕らのエロマンガ」ですよ。劇画は「僕らのエロマンガ」じゃなかった。

市川：いや、それダーティ・松本先生とか、富田茂先生とか、あの辺の人に悪いので。そこもちろん読んできてからすごく変わったっていうところが。

——そこはブリッジになる。

市川：そう。やっぱり『ロリポップ』（：月刊ロリポップ）とかのあの辺の頃で『アップル』（：プチアップル・パイ）だ、『イチゴみるく』、『ブリッコ』（：漫画ブリッコ）。

——それもデフォルメとして定着したというか、別にロリコンなのではない、そういう絵柄なのだ、みたいな世界になりましたよね。

市川：それも生まれたのがコミケットという若い世代から生まれてきているのはすごいな。そういう表現はやっぱりどこかから生まれてくるので、受け入れていかないといけない。さっきの TRC の時にサークルが減っちゃうからというところにもかかってくるんですよ。サークルが本を出せなかったら、そういうのが減っていく、チャンスが減る。それがやっぱり米沢としては許せないという話になると思うんですよ。それは我々もそうだと思うし。

——現実問題、TRC に行く時に 4,000 サークルだったのが戻った時は 8,000。

市川：倍ですよ。

——2年で8,000でしょ。

市川：その頃、本当に岩田さんとかが頑張ってる。僕らも結構若かったんで、17、18くらいだったので、混雑整理もすごく、ここにこのサークルが、本が出るか、ここが混むとか、ここは混むって、全部配置をしっかりとやるんですよ。なんだけど、勝てなかった。

——何が増えたんですか？

市川：一般参加者はものすごい。サークルもものすごく増えていて。一般参加ものすごく増えてるわけですよ。それは入りきるわけじゃないんですよ、あんな会場に何万人も。どうやったって。それを入れるわけですからね。

——ちょうど「キャプテン翼」が85年の後半ぐらいから盛り上がってきて、86、87って本当に大ブレイクするんですよ。

——みんなあの格好してね。

——87年くらいから「聖闘士星矢」が始まって。

市川：切れないんですよ、女の子のブームが。もうそこから。ずーっと続いてくる。そのあと「シュラト」（：天空戦記シュラト）だ、「サイバーフォーミュラ」（：新世紀GPXサイバーフォーミュラ）だ、ぎーっと続いてくる。

——「トルーパー」（：鎧伝サムライトルーパー）を忘れてる。

市川：「トルーパー」もあるね。「SLAM DUNK」までこう。

——でもそれは、「キャプテン翼」の熱をもう一度みたいな。

——何がいいのかわからなかったんですよ。

市川：やっぱり「キャプテン翼」って、隙間が多すぎるんですよ。ずっと試合してるんです。

——みんな同じ顔してるしね。

市川：キャラクターは結構ちゃんとしてるんですけど。

——同じ顔なんですけども。

市川：けど、ちょっと分かれてるんですよ。

——キャラクター、キャラが立ってるんですね。

市川：そう。中が違うんですよ。

——失礼しました。

市川：学校に行ってるシーンがすごく少ないんですよ。家庭のシーンも少ないんですよ。「こいつらは試合以外何やってんだ？」って。そこでちょっとお姉さん方が燃えるわけですよ。

——空想の余地みたいな。

市川：そう。

——文脈から楽しむみたいな。

市川：そこが面白いところですよ。

——83年が僕、結構いろいろ境目だと思うんだけど。「クリイミーマミ」（：魔法の天使クリイミーマミ）とかテレビでやりだして、東京ディズニーランド（：株式会社オリエンタルランド）とかね。急にポップなものが広がっていくのは83年前後はすごく多いと思うんだけど、「クリイミーマミ」とかあの辺の動きってまだあんまりコミケというよりは、ちょっとずれてるような気がするんです。そうでもないですか？

市川：もうあそこロリコン系の方々が。

——ロリコン系から高橋留美子に来て、その後ですね。

市川：スタジオぴえろ（：株式会社スタジオぴえろ）系列って僕ら言ってるんですけ

ど。魔法少女ものっていう。

安田：「ミンキーモモ」（：魔法のプリンセス ミンキーモモ）とかね。

市川：その前に「ミンキーモモ」があつて、「クリィミーマミ」があつて、「エミ」（：魔法のスターマジカルエミ）があつて。続いてくんですけど。そこは「うる星やつら」も横にいるわけです。

——「うる星やつら」はあれみたいな感じですね。

市川：ええ。びえろなんですね。同じ。

——そういう意味じゃ、「うる星やつら」で要するにコスプレやりやすいものとやりにくいものとか、いろんな多分力のあれがあるんでしょうけど。

市川：でも、確かにラムちゃんは強かったんですよ。

安田：いや、ラムちゃんが最高ですよ。

市川：はい、じゃあ戻しましょうか。

——なんか普通の女の子がへそ出して歩いてるわけですよ。

市川：今その辺でいっぱいへそ出してる人多いんですけどね。あれとちょっと違うんですよ、あの当時はね。

——一応喋り始めの話に戻った。

市川：じゃあ、どうぞ。はい。本編に戻りましょう。

### ○関連する事業者との関係と幅広いスタッフの関与

——内容面もちょっとそれぞれの時代でちょっと今ここでしちゃってましたけど。最初はどんなで、次にどうなって。それと周辺の、印刷屋さんの話とか、その辺のことで。

市川：コミケットが大きくなるにつれて、本のほう、同人誌も進化していくというの

があった。それはもう印刷会社の頑張りというのがあったと思うし、日本は元々印刷技術が高い国でもあったこともあるんですけど、そういうところで昔はすごい高かった。印刷、1冊作るのにものすごく高い時代だったんですよ。コミケットのカタログも白黒の表紙だったし、カラーにすると「なんでカラーにするの？」みたいな。「カラーじゃなかったら値段が下がるよね」みたいな。言われた時代みたいなのがあった。すごくオフセットが高かった。だから、それこそサークルさんは便箋だとか、ペーパーとかってものすごく結構ありましたよね。

安田：便箋はとにかく、B5版の片面刷りなので、比較的安く作れる。なので（：文章を）書くところがないぐらいイラスト描いて便箋作ったりしてました。だけどだんだんそういうのをやっていくと、便箋なのにカラー。まず最初は色刷りになって、色刷りからいろんな工夫して、グラデーション印刷とかいろんなものが出てきたら、だんだんカラーにシフトしていった。ちょうどそれが「キャブ翼」とかなんかと合致して、それで本の表紙がカラー当たり前ぐらいな感じに進歩していくとか、進化していく。

市川：ちょうどその時に軽オフセット（：軽オフセット印刷）になっていくんですね。すごく安くなっていく。コピー屋さんも、昔本当にコピー機屋さんがなかった。今コンビニに行けばコピー機があるんですけども、僕らの時代は文房具屋さんの片隅にちょっとあったりとか、コピー屋さんでまだ1枚50円とか、今だって5円とかですよ。下手すると3円とかでやってた。1つ会社であるからタダでみたいな。プリンターがあればそれでみたいなのが1枚50円とかの時代だったので、それがものすごく安くなっていくのがその辺の時代なんですよ。

——その頃から同人印刷って専門の印刷屋さんが多かったんですかね。

安田：だんだん増えてきましたね。もともとは町の印刷屋さんだったりで、それこそ商店街のチラシ刷ってたりとか、あとちょっと大きいところだと学校の文集を刷ってたりみたいなところを開拓して、「漫画の本作ってください」みたいな。最初は結構断られたりしたし、今でもちょっと信じられないと思うんだけど、裁ち切りは機械が汚れるからやってくれなかったんですよ。

市川：あと、面付け（：印刷用紙に各ページのデータを正しい順番で配置する作業）を自分らでやると割引とかあって、面付けをみんなで16面付け覚えるんですよ。

——面付けが視聴者にはわからないんだけど。

安田：確かに。

市川：みんなだね、印刷屋さん行くと、我々やってると隣で違うサークルさんも来たりするので、みんなでやってたりとかして手伝ってもらったり、また手伝ったりして、みんなで仲良くなっていく。そういうたまり場的なこともあったんですね。

——なるほど。じゃあ昔はその專業では、印刷の機械はあるけど、別に同人誌は片手間で「やってやんよ」ぐらいのところはノウハウがたまって行って、專業化していったみたいな感じなんですね。

安田：そうですね。あと、言ったように軽オフセットとか、印刷の機械も本当すごい良くなって行って。

——82年ぐらいにはもうでも、共信（：共信印刷株式会社）なり、ナール（：株式会社ナール）なり、もうガンガンやってたんじゃないですか。

市川：そう、ありますよね。もうしまや（：しまや出版）さんもありますし。

安田：80年超えると結構あるんですね。

市川：結構できてて、コミケのカタログの裏に、印刷会社の（：広告）が載ってるんですけど、結構増えてきたんですね。そこで見て、みんな「この印刷屋さんちょっと安い」とか見て、料金表とか載ってたんで。そこで調べていくんですけど。

——その辺でカラーになったのが先ほどおっしゃったようなタイミング。

市川：そう。もうちょっと、85年くらいから。「キャプ翼」の後期くらいですよ。

——そうですね。コミケのカタログに印刷会社（：の広告）が載ってたら、少なくとも連絡して断られることはないだろうみたいな。

市川：あと、その頃始まるのが、印刷会社が搬入してくれるようになるんですよ。それまでって全員手（：手搬入）なんです。印刷会社に行って、取ってこなきゃいけない。それがすごく大変だったんですね。そうすると入稿日も早いし、そもそも。

安田：それより量が運べなかった。

市川：量が運べない。だから当日コミケットって、やっぱり 300 部以上ってサークル、そんなになかったんですよ。大体、多くても 300 ぐらいしかなくて、みんな買えないってというのが普通だったんです。その後から、だんだん増えてきて、1,000 部、2,000 部ってできるようになったのも、そのおかげで。搬入してくれるからできるようになった。

——なるほど。人気があって何千部とかがはけるのであれば、書いた人自身は手ぶらで行けば印刷会社が持ってきてくれて、その場でこの皆さんに頒布して、帰りは手ぶらかもしれないみたいなの。

市川：そこにちょうどよくフットワークさんがコミケット入ってきてくれて、帰りの回収もしてくれるようになった。これ大きいですよ。

——宅配業者ですか？

市川：宅配屋さん。つまりインフラが出来上がってきたんですね。そこが本当にコミケットが大きくなる上でも一つ大きいかもしれない。

——さっきのスタッフさんの人数も数倍に。

市川：そうですね。晴海、最初来た時はまだ二十数人から、TRC 行くときには 80 人くらいになり、帰ってきて、幕張メッセ行くときには 300 人くらいになって。帰ってきたときには 700 人になっていた。サークルも増えてるし、いろいろなもの増えているので、そこは仕方ないなと思うし、それいないとやっていけなかった。世間の即売会も増えてくるんですよ。さっき言った通り、スクウェアとかミニコミだけでなく、コミックシティさんですとか、『ロフト』（：コミックロフト）、『レヴォ』（：コミックレヴォリューション）といろんな即売会が毎週毎週増えてくるので、いろんなところでリクルートしてきて、いろんなスタッフをかき集めたりとか。逆にコミケットのスタッフが出ていって、練習して帰ってくるみたいなのも、どんどん、どんどん活性化していったのもその時期ですよ。

——数百人とかの規模になって晴海でやられてたときとかって、例えばお医者さんがいたりとか。

市川：石上先生（：石上佳孝、初代救護室総統括）結構早かったですね。

安田：早い、早い。石上先生。ただ石上先生1人のときには救護室はなかったから。

市川：本部でやってましたよね。

安田：東館の入り口の総本（：総本部）の反対側の控室にあった。

市川：西（：館）のときも金魚鉢でやってましたよね。

安田：うん。

——それはもうちょいだったんですね。

市川：もうちょい。27、28ぐらいではありましたよ。

——もういるはいるみたいな。組織だつてなかったけど、何人かいるような状態でしたね。

安田：その当時、結構、オタクの医者っていうのはそこそこいたんですよ。どうしてかというと、まだそんなにみんながビデオを買えないっていうときに、お金あるから買えるし、みんなが写真とか何か。

市川：カメラも持ってるしね。

安田：持ってないときに、やっぱり持ってて、写してたりしてるし。

市川：「いいな」ってみんな言ってましたよ。「ビデオデッキ持ってる」みたいな。今は安くみんな買えますけど、その当時ビデオデッキも高かったわけですよ。2台持ってるって言ったら、相当すごい時代だった。

安田：ちなみに、それで日本のアニメをVHS（：Video Home System）とかに落として海外に送って、海外に布教活動をしたっていうのも、発端はオタクの医者なんですよ。

——機材を持ってる人、強いつてことね。

市川：ビデオテープだって1本数千円してたじゃないですか。そういう時代ですからね。

——ネットない頃ですもんね。その米軍の関係者の方が、横須賀に来ていっぱい。

市川：持って帰ってましたからね。「セル画はないのか」。

——オタク医者は、仲間を呼んで広がっていったと。

市川：それが今の救護室になっているんですね。

——他にも何だろう、弁護士さんとか。

市川：弁護士もいますけど、いろんな職業がいるんですよ。コミケット（：準備会）、今、3,000人もいるので、その当時はいなかったりしても、今3,000人もいると色々な職業の方が入ってきているので、なかなかいないのは本当に国会議員とか、そういったところになっていく。

——地方議員はいる（笑）

市川：地方議員はいるんですね。お父さんは国会議員とかいましたけど、そういうのはいるんですが、それ以外は大体、街の普通の職業はかなり網羅されている。

——これは自分もコミケット何か手伝いたいですって言ってきてくれる。仲間になってくれる人がいて、実は自分こういう技能があるんですけどって言われたら、「お、待ってたよ！」みたいな感じで仕事ができるって感じ。

市川：そうですね。あつたら。ハマればそのままハマるという形ですよ。

安田：ちなみに外販といって場外でカタログを売るところは、フォークリフトの免許を持っている人歓迎とか、2トントラックを運転できる人歓迎とか、そういうのを書いていると来ちゃうんですよ。

——なるほど。それだけ言うと、やっぱり何かしら技能を持った人がいるということですね。

市川：特技は持っている。

——なるほど。最初は「じゃあやってみて」みたいな話なんだけど、必要だね、機能的だねみたいになると、それがちゃんとした組織として運用されるようになるということなんですね。

市川：そう。準備会ってやっぱり、最初は米沢もそうだったんですけど、何か必要にならないと作らない。必要だから部署を作っていく、人を集めていくというのが前提にあるので。それをずっとみんなが続けてきたというのが今の状態です。

——なるほど。でも皆さんボランティアで年に2回稼働する以外にも、先ほどの集会みたいなものがあるってことですよね。

市川：そうですね。昔は年1回のコミケに3回、1 拵（： 拵大集会）、2 拵、3 拵って（： 全体の集会が）あったんですけど、今は1 拵と3 拵で、もう1回2 拵はスタッフミーティングといってスタッフの登録だけの集会になっている。なので、今大きく2つある。それとあと各部署ごとでの集会があるので、大体3回ぐらいみんなで集まって話しして、当日のプランを練って、今回こうしようとやっています。

——3,000人もいると、そんな能力を持っている人がいるのかってなかなか届かないですよ。全体には広がらないというか。

市川：でも結局その部署、部署のトップがいるので、そういうときにこうだ、ああだって話していると、そこはそこで話になっていくし。

——「こういうのいるよ」みたいな。

市川：そう。またその中で必要だとしたらその中でやるので、3,000人でも割れるので、その中で今14部署ぐらいありますけど、そこでの話になっています。

——14部署にそれぞれ頭がいて、下にメンバーがいるみたいな形になる。

市川：何人かいて。

——なるほど。ちなみに今はさすがにメールとかその他、連絡手段を使っていると思うんですけど、一番最初の話だと郵便だったじゃないですか。それから電話とかに変

わったタイミングはいつですか？

市川：電話はないです。

安田：電話はないです。

——電話ないんですか。ファックスとか？

安田：ファックスも一時あったんですけど、それはもうファックス通信みたいなのを持っている人がちょっと使っていた程度で。

市川：なんで、手紙。

安田：紙。さっき言ったはがきです。「スタッフ集会はいつですよ」って書いてあった。で、行くと次いつだから。

——なるほど。じゃあ連絡手段としては、手紙であとはもうリアルで集まって話し合うって感じなんですね。なるほど。確かにそのほうが1回で済むというか、それぞれに作業があるでしょうけど。

安田：部署ごとの作業っていうのは、部署でいろいろとやってるから。だけど全体集まるっていうのは、いくつもないんで、それはもう1回紙でまとめたものを今、封書で送る。さすがにはがきじゃ書き切れなくなっているの。

市川：今は封書になりましたけど。

安田：近頃は、封書もしないでメールとか。

市川：電子化しました。

——いつまで手紙だったんですか。

市川：コロナ前まで、手紙を送ってましたよ。

——そうなんですね。

市川：3,000通、みんなで折るんですよ。でも大したことは。1日あれば、4人、幾人かで終わるんですよ。

——今、折り機ある？

市川：折り機もあるし。

安田：詰めるのがね。

市川：詰めるのが。あと（：宛名）シール貼るのぐらいが。

——すごい、アナログすごいですね。

——世の中と同じで、Zoomとか散々対応するようになって、だいぶスタッフの仕事の仕方、仕事というか作業の仕方が変わりましたね。

安田：コロナのせいなのか、おかげなのか。

市川：我々の代表会議ってやるんですけど、その時もZoomになりましたからね。昔は事務所集まってワイワイやって、夜8時ぐらいから始めて、夜中2時ぐらいまでやってたんですけど、Zoomになったおかげで、もう楽に。

——家から出なくていいですからね。

市川：あと終わりもあんまり気にしなくなった。すぐ寝れるっていうのは。

### ○東京ビッグサイトでの開催と企業の出展

——ちょっとごめんなさい。未来に行き過ぎちゃいましたけど。晴海でやっとビッグサイト来ました、の辺りの話にじゃあもう一回ギョッと行って。さっき出だしだけ話しちゃいましたけど、企業出展みたいな話が本格的に動いたかと思うんですけど、それって何で始めたのかとかって伺ってもいいですか？

安田：まずビッグサイトに移ったっていうのが一番最初です。ビッグサイトは大きいっていうのと、あと4階部分っていうのが非常に使いづらい場所。サークルさんが自分たちが本を持って行こうとすると、1階、4階をつなげるエスカレーターとか、あとはガラス張りのちっちゃいエレベーターとか。じゃなかったらもう階段上がれみた

いな感じで、非常に本の搬入がしづらい。いくら前日搬入で印刷会社さんにやってもらったとしても、やっぱりそれが全てじゃないので。ちょっとサークルさんには厳しい、きつい状況だなと。だったら会場も広がって余裕もできたので、ここに企業ブースを作ろうと。あそこの会場に移って、やっぱり必要なのは、企業さんはコミケの参加者が実は一番本を作っている分、円盤は買うわ、グッズ買うわ、ムック買うわで、一番のファンであるってことを知ってもらったほうがいいよね。つまり、自分たちの作品を勝手にパロディーにして、儲けやがってとまでは言わなくても、いろいろと勝手に使いやがってみたいなところというのは少なからずあったところで。そうじゃなくて実は一番のファンでもあるんだよというのを知らせてあげたいというので、企業ブースをやってみようかと。私自身企業ブース立ち上げたんですけども、その当時はこの先やっていくんだったら企業は味方にしていかないと、いつまでもお互いに敵だと思っているのって良くないなと。晴海の後半ぐらいから思っていて。それでやりましょうと。ちょうど会場に移って使いづらいと。ちなみに後に何回か4階にサークルを入れたことがあるんですけど、思った通り、「本当に搬入ができないから使いづらい」という声がめちゃくちゃ上がっていて、やっぱり正しかったなというのは思いました。始めたんですけど、最初の頃はコミケっていうだけで警戒されてしまって、なかなか出ようっていう気にならないとかっていうのも結構あったみたいで。いろんなところを声かけたり、コミケには珍しく営業に行ったりしたんですよ。コミケで普通そういうことってやってなかったんだけど、そんなに企業は来るの待っててもダメだなと思ったから。営業っていうと大げさなんですけれど、もともとそういうことを一切やらないところにしてはやった。そういう甲斐あって、やっぱり3回ぐらいやったときから少しずつ増えてくれて、いろんなところが出てくれるようになっていって、意外と5回ぐらいでそれなりにいっぱいになるぐらいの企業さんが申し込みしてくださる様子になっていったというのはありました。そうすると最初は美少女ゲームとかってうちの会社さんっていうのが、もともとサークルでやってたところが会社化されて、それでじゃあ上に行こうみたいなのか、あとはNEC（：日本電気株式会社）さんが、NECで何だったっけ？

——PC-FX です。

安田：あ、そうだ。

——懐かしい。

——それ晴海の頃です。

市川：そうそう。それ晴海です。

安田：だからそういうのでやってて、じゃあこっちに移っても出てもいいよと言ってくれるようになったり。

市川：晴海の頃はね、本当に PC-FX が。

——単発で。

安田：単発で。

——企画が持ち込まれたら対応するみたいなの。

——それは NEC さんから。

——そうです。

——（：富士通さんの）FM TOWNS のプロモーションとか。

市川：味の素（：味の素株式会社）で「ラピユタ」（：天空の城ラピユタ）。ラピユタ、ジュース出したんですよ。味の素がオレンジジュースとレモンジュースと、当時。

——もともと味の素にあるやつのドリンクのパッケージをラピユタに。

市川：変えただけで。

——変えただけなんですけど。

市川：それで夏コミで売りに来る。

——昔から、ビフォアービッグサイトの頃から各企業にコミケシンプみたいなのがい  
て、これだったら…。

安田：それも毎年あったとかじゃなくて、何年かに一度手を打ったり。

市川：昔はそういうやつだよ。有明に来てからは、今言った通りコミケシンプアって  
いうか、コミケットに来てたサークルさんだったり、一般参加者の人が、「じゃあう  
ちの企業も出ようか」とか言ってくれたり、いろんなところに声かけてみたという  
のもあるんですよ。僕なんかもかやさんとかに言われて、「じゃあ知ってるとこ  
ろ」って言って『電撃大王』（：当時、メディアワークス刊。）さんとか、いろんな  
ところに出てよって、お願いしていたりとか。とらのあなさんとか、みんな近くに  
いるところには「出てね」という話をして、だんだん大きくなっていった。本当にすぐ  
美少女ゲームと言いましたけど、コミケのサークルから上がった企業さんもいるんで  
すけれども、その当時、美少女ゲームが流行りだったんですね。ものすごく流行っ  
てきていて、ものすごくシェアがあった。そこでそういう企業さんも、そういうのが  
あるんだったらということで、いろいろ言ってくれたので、ものすごく美少女ゲームが  
流行った時代でもあった。

——大体、先ほど安田さんもおっしゃっていただいた、企業とのバチバチ感みたいな  
のも、安らいだ感じなんですか？

安田：今、全然違いますね。

市川：やっぱり win-win な関係を作っていこうというのが最初の趣旨にあるので、  
「仲良くしていきましょう」というところでやっているの、そういったところはう  
まくいってるかな。

——版元的には売り上げだってね、馬鹿にならない。何千万オーダー…

安田：特に雑誌社の方っていうのは、「うちの雑誌のこのキャラクターを使って」っ  
ていうので、不信っていうか敵対心を持たれて、結構あったんですけど、やっぱり  
出るようになって。これは出展者の方から聞いたんだけど、初日にグッズ買って帰  
って行った人が、3日目にまた来てくれて。しかもTシャツだったか何かを着ててく  
れて、それで1階のサークルに来ただけでも「着てきたからちょっと顔出しました」  
みたいな感じで来てくれたんですよと。っていうので向こうは向こうで、  
「なんかこの子たちいい子だな」っていうふうに思ってくれたっぽい。

——展示会の魔法ですね。普通の技術系の展示会でも、ある年名刺交換して翌年行くと、  
もうものすごい対応がいいんですよ。今2日後かもしれないけど、翌年で「お前  
覚えてる」と言うと、もう何でも教えてくれる。リアルの不思議さみたいなもの  
がありますよね。

市川：でもオタクって買ったらしちゃうんじゃないかと思われるんですね、Tシャツとか。でも着てくるんですよ、ちゃんと。実はオタクってちゃんとそれ、2つ買って1個着るとか必ずするので。

——でた、2個買いの世界。

市川：はい。なのでちゃんと消費もするんですよ。「自分はそのファンだよ」とアピールもするので、そういう人がたくさん来てくれると、やっぱり企業も嬉しいのはあるんですね。

——やっぱ生なところが。

市川：そうですね、リアルということが。

——コミケの秘密ですね。

——逆にいうと、例えば出版社の方とか、コンテンツ絡みのお仕事をされている方たちは、実は結構コミケ来てなかったってことなんですかね。

市川：多分一時期（：まで）は来てなかったと思います。

安田：あと、多分学生時代にコミケ来てた人が会社に入って、それで「コミケ知っているから出ませんか」ってなったら、「出てもいいんじゃないですか」って言ってくれてるんじゃないかと。我々は草の根運動と呼んでいるんですけども、そうやって「大学の頃に参加してました」とか「売り子やってました」って方が、今はもうそれなりの上のほうになって。さすがに今になると上のほうになっていて、それでお話していると、それこそNTT（：NTT株式会社）の方だとか何だとかって、普通だと接点がなさそうな人が「売り子してました」とか。あと若い議員さんだと「友達のサークル手伝ってました」という方が意外といらっしゃったりして、やっぱり隔世の感がありますね。

——作家を探しにはね、相当来てましたよね。

市川：ただ、準備会と仲良くとか、何かそこで接点を持つということではなく、サークルとの接点になるんですね。やっぱり距離は結構あったんですけども、次第に詰ま

ってきて、企業もやってたりとかしますし。これが大きくなってくると、「じゃあ逆に接点を作ったほうがいいんじゃないか」と思われたりもするところもあったと思うので、どんどんどんどん近くなっていった。我々としてもサークルを介して、「僕ここで描いてるんです、この編集です」と言って一緒にみんなで食事会とかやって紹介されたりすると、どんどんどんどんそこで輪が広がっていくというのがやっぱりあった。企業ブースもあるので、そういうところでコミケットもだんだん、企業にとっても安心な場っていうのができたと思うんです。あと安田も言った通り、いろんなところで草の根をしていて、「僕、コミケットに出てたんです、昔」って。いっぱいいるんですよね。漫画家でもそうなんですよ。「昔、僕、どこどこで描いてました」、「昔は描いてた、今はやっていませんけど」って人、結構いるんですよ。そういうのがどんどん増えている。出版社としても、そういうところで、「ここはそういうところの集まりなんだな」というふうに理解をされているんだなと。

——すごく具体的に、和らいだなって思った瞬間とかってありますか？

市川：和らいだ瞬間。やっぱりそれは本当に企業ブースができて、いろんなところが「うちも出たいよ」って言われて、「ああ、ここも来るんだ」とか、結構ありますよね。

——そもそも出てこなかったわけだからね。

市川：いろいろなところから接点を持つてこられると、「ああ、そうなのか」と。やっぱり認知度が上がって、こういう場っていうのを理解されたんだな。本当に晴海と有明の違いってそこだと思うんですよね。理解されたか、されないかの違いがそこに大きい。

——集英社（：株式会社集英社）さんとかから広告出稿があるとちょっと。

市川：ちょっとピリッとしますよね。

——他の会社さんがどうこうってわけではないですけども。

市川：集英社が取ってくれるだけで、我々はハヤツとなりますから。

——法人、いわゆる企業系の展示会とかとは、コミケって結構違うところも多いじゃないですか。企業側が戸惑ったりとかしなかったんですか？

市川：多分戸惑ったと思いますね。

安田：最初は戸惑ってたんじゃないかなとは思いますが。

市川：それでも皮切りにやっぱし、メディアワークス（：株式会社メディアワークス）さんとか来てくれたわけですね。そういうところがすぐ来ると、「あ、じゃあ大丈夫なんだな」って思ったと思うんですよ。だから最初は1つのきっかけって大きいなと思っていて、どこが来るかによって変わったんだろうなと。美少女ゲームだけだったらそういうことにならなかったらうし、いろんなところでそういったところも入ってきたのが大きい。

——あとディズニーさんのご出展とかにもすごいびっくりしました。

市川：過去いろいろあった。ホンダ（：本田技研工業株式会社）とかサントリー（：サントリー食品インターナショナル株式会社）ですとか、いろんなところが来てるわけですよ。そういうのはやっぱりびっくりしますよね、我々も。

安田：ディズニーは本当にびっくりした。

市川：ディズニーはそうですけど、今でこそそんなにびっくりしなくなってきましたけど、ああ、こんなところも来るんだ、何しに来るんだろう？とか。あ、こういうことでやるんだとか。

——ディズニーさんは映画のプロモーションの最初に。

市川：映画の。「エンダーのゲーム」の宣伝に来られたんですね。

——そのあとは「ツイステッドワンダーランド」のプロモーションで、また何年かあとにいらっしやってますけどね。

安田：今、サンリオさんとかもいらっしやってます。

——NHK（：日本放送協会）さんとか、いろいろあげればきりが無い。

市川：最初はサークルさんからプロになる作家になられた方の一覧みたいなのがある

いろあったりとか、こういう人も来てましたみたいなのは、よく我々も、「あ、こういう人も来てたね」ってやるんですけど、今だと逆に企業が「こういう企業がコミケ来てたんだ」っていうのができるんですよ。そうすると安心感が増すし、いろんな人が、あ、こんなところに来てるんだって言って「行ってみようか」になってくる。その違いは大きいですよ。

——あとちょっと特徴的なのは日本映画著作権協会（：日本国際映画著作権協会）という。

市川：（：NO MORE） 映画泥棒。

——映画泥棒を作ってる場所なんですよ。映画泥棒なわけですよ。だから海賊版とパロディーの二次創作は違うんだよってわかってらっしゃってるので。

——それすごいですね。

——もう何年も。10年以上前ですけども。

市川：そういったところもしっかりとわかってきている。それはTPP（：環太平洋パートナーシップ協定）の時に安倍首相が言ってたんですけども（：第190回国会 衆議院 環太平洋パートナーシップ協定等に関する特別委員会）、そういったところでもしかり分かれているので、だんだんそういうところも認知されてきた。それは企業ブースのおかげかなと思っているので。

### ○著作権をはじめとした権利問題に関する視線

——なるほど。ちょっと著作権の話に触れたいんですけど、コミケって頒布なのだ、販売ではないのだからって言うじゃないですか。ああいうのっていつ頃そういう理論みたいなものを作られたんですか？

市川：最初の頃だよ。

安田：最初の頃ですよ。

市川：この頃米沢が「頒布は会員に頒布する」っていう。サークルなので会員に頒布するっていうような立ち位置から頒布。販売してるわけではないみたいな、うまく考えたみたいな話ではあるんですけど。そういったところをいつまでも残っている。

さっきのコミケットは「ハレの日」であるとか、みんな参加者とかと一緒に大事にしたいところの1つ。みんな仲間なんだっていうところの現れの一つなんですよ。

——なるほど。身内のものなんだよっていう認識。それは現代にも実は脈々と受け継がれているじゃないですか。それはファン活動の一部であって、ビジネスではないんだという言葉にもなっていると思うし。例えば現代、ネット上でもそのマインドはだいぶ脈々と流れているなと思うんですね。それを作られて、それはどうやってこの理屈だよって周知をしていったんだろうか？

市川：口伝ですよ、本当に。それこそ飲んだときに口伝。僕らも米沢からそういう口伝で話を聞いて、我々もそうやって口伝としてつなげていく。

——考え方として伝わって行って、掬みたいのがどこかにあるわけではないんですか？

安田：理念というのがあって、最初の頃は米沢が作って。どうしてこういう場所を作ったか、みたいなものだったんです。

——文書があるんですか？

安田：文書があります。（：C51のサークル参加申込書セットに付随しているコミケットマニュアル）

——サークルさんにマニュアルとしてアピールというのを配っているんですけども、そこにページを割いて。なんでコミケットはこういうものを作っているのか。

市川：載っていたんですね。

——ずっと、今でも。形を変えて。

安田：今ちょっと、そういう文章だとなかなか読んでくれないので、我々が代表になって何年かしたときに、もうちょっと単純に。

市川：分かりやすく。

安田：分かりやすく。3項目立ててみたいな感じで。今言っているように「ハレの

日」であるとか。

市川：「全員参加者である」。

安田：「全員参加者である」とかっていうのを、今でもちゃんとサークルさんには言っています。あとその理念に変えて、分かりやすくしてからはカタログの諸注意ページの。頭に、頭っていうか3ページ目ぐらいのところに、それを載せてます。それが我々何かあった時に、我々はこれを守ろうよねっていう指針にもなって、未だにそういう話をしますね。

市川：考え方のもとなるので、これをまず逸脱しないでどう考えていくか。何か問題が起きたらここから考える。昔、米沢が作ったものは本当に米沢語なので。アジビラ系な当時のものなので。今の子だとよくわからないみたいな状態になると思うんですよね。

——元が70年代、80年代なので。米沢は世代的に学生運動をやっていた口なので、そうするとまさにアジビラ的な左翼運動の香り漂う文章なわけですけども。

市川：なので、直して。1回直した。我々の次の代表になった人も多分またそこを直すんじゃないかと。

——ああ、今時の。

市川：ふうに直していくんだらうなっていう。

——思いの部分は基本変えないということなんですね。

市川：そこは変えないでいこう。

——なるほど。例えばさっきのみんな参加者であることとあっていうその根底にあるものは、先ほどの例えば混雑対応のときも現実的に効いてくる、その単なる理念ではなくて、実際のイベント運用上も必要なものになっているし、さっきの頒布とかの話も多分著作権的な話が出てきたときに、権利者の方に説明するときとかには多分やっぱり必要なものですよ。それは語り継がれていき、そして文章としても残りみたいな形で。それは今、例えば任天堂（：任天堂株式会社）さんとかも、ネット上でゲームをやるにはこうだよってルールをガイドラインとして出していて。それこそ、皆さ

んご存じのところと言うと東方プロジェクトのガイドラインとかって出てますけど、それって昔はそういうの全然なかったじゃないですか。黙認の状態というか。ファン活動なんだしねって言って、温かく見守られたと思うんですけど。今そうやって少しずつ多分、皆さんが作られてきたロジックが浸透し、そして権利者もこうならいいよってというような時代になってきたのとかって、見られてどう思いますか？

安田：「こうならいいよ」って言っても、正面玄関叩いたらやっぱり企業としてはOKは出せないじゃないですか。出したらいろんなことが発生するし。だから温かく見守ってくれればそれでいいなというのが、正直なところだよね。

市川：その温かく見守るための我々が出した文章だと思っているので。これだったら1つの砦になるだろう。企業から見てもいいだろう。黙っておけるだろうというところをしっかりと出していく。

——昔、我々が40周年誌を作った時に伴さんと、当時pixiv（：ピクシブ株式会社）のトップだった永田（：永田寛哲）さんと対談をさせていただいた時があって、その時に、我々は灰色みたいなことを言うわけですけど、伴さんは「白は白なんだ」って。すごい強調されていて、やっぱりそこがダウンゴさんと我々のスタンスが微妙に違うところなんだなっていうのをね。分かってましたけど、よりすごく感じたところです。

市川：我々は全て灰色がいいよねっていう。

——灰色もね。薄い灰色から真っ黒まで。

市川：黒い灰色まであるので、どこの灰色なんだ？っていうところは、白は400色あるとよく言われてますからね。それと同じように灰色も何百色とある。そこをどういうふうにとっていくか。そこでどうやって話ができるか、話し合いができるか。それこそその理念をもとに企業と話す時にも、それが先にあるんですね。「ここまでだと許せるよ」「ここまでだと許せなくなるよ」というところが、「我々の基準はここにありますよ」というのをしっかりと出す。

——そのコミックマーケットという場にもものすごい創作物があふれてくるわけで、一個一個は多分見られないですからね。グレーでグラデーションがあるのねって理解するしかないのかなとは思います。

市川：多くの人をなんとなく納得させるってそうなるんですよ。グレーなんていう

のはすごく言いやすい部分もあるし、説明しやすい。一人一人で対峙するわけではない部分が結構あるので、そうすると多くの人の許可を得られるように作るというのがそこにある。

——開き直ると聞こえちゃうとね、角が立っちゃうんですけども。結果そうになっているわけなんで。

市川：今はうまくいっている状態。本当にこのままうまく歩いていけばいいんですけど、本当に一歩外すと黒いほうに行ってしまうって、どっかで踏み外すんだろうな。だからそのバランスをうまくとっていかなきゃいけない。そこが怖いところですよ。

——何年かに一回何か起きるのはしょうがないと思っています。

市川：その時にはちゃんと対応できるかどうか。

——販売って何かの拍子で言ったときに、サークルの人から「いや、頒布だよ」ってすごいツッコミを入れられて。うち企業なんで販売でいいと思うんですけど、みたいな。

市川：企業は。

——企業ブースに頒布ってお願いしてませんから

## ○作品への視線

——作品の傾向がどう変わっていったかみたいな。

市川：作品なんです。我々も作品が大事だと思っていて、その作品のファンが増えれば増えるほどコミケットが増えていった。さっきの話もある通り、「キャプ翼」前、「キャプ翼」後って話になるんですけど、その前は「宇宙戦艦ヤマト」「ガンダム」（：機動戦士ガンダム）、ロリコンブームとか、美少女モノブームがあったりしていたんですけども、「キャプ翼」に行く前に女の子たちは「ゴッドマーズ」とか「J9」とか結構あって。そのあと本当に「キャプ翼」でバーンと増えていった。さっきの話もあるんですけど、そこにさっきの印刷所の革命も一緒についていく、搬入もうまくなっていく、ライフラインもできてきた。この80年代半ば頃って、ものすごく作品にとっても良かった時代です。その後、本当にすぐ「キャプテン翼」から「聖闘士星矢」に行く。これも『ジャンプ』（：週刊少年ジャンプ）なんですよ。その後、

本当に「トルーパー」になっていく。「シュラト」だとか「SLAM DUNK」とか「サイバークォーター」も、もうちょっとジャンルが増えていって、その後「セーラーMoon」「エヴァンゲリオン」というふうに、いろいろなところで多岐に渡っていく。現象では続いていくんですけども切れないんですよね、いろんなブームが。今でもいろんなブームが続いていて、コミケットでは今ゲームだとかいろいろなのが流行っていますけれども、それ以外にも赤ブー（：赤ブーブー通信社）さん、シティ（：コミックシティ）さんのほうを見れば、「呪術廻戦」だとか「ハイキュー!!」だとか、いろんなジャンプ漫画のものが流行っている。同人誌って大きく言うと、いつでもどこでもいろんなものが流行っていく。これがすごいなと思っていて。この間「ゲゲゲの謎」（：鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎）ってありましたけど、これでもこうなるのか。僕ら見ていて、この一本の短編で「こうなるのか」。僕ら的に水木（：水木しげる）ファン的に見ると、「あ、ゲゲゲの鬼太郎は最初こうだよ」「こうやって目から出てくるよね」「ここにつながるんだな」で見てるんですけど、でも水木とゲゲゲのお父さんとのこういういい話になっていくっていうのはやっぱりすごいな。この原動力っていうのはあるんだな。どこに隙間があってそういうのを埋めていくんだらうなって、本当見ていて楽しいですよ。そこは本当に切れないし、どんどん描き手も増えていくし。読み手が描き手になる、描き手が読み手になるっていうのが同人誌のものすごいところで。参加者であった、普通に頒布している方ではなく買いに行った側なのに、いつの間にか描く側になって頒布する側になっていく。ふとすると描く側が今度は買う側に回っている。ここが普通の漫画とは違うやりとりがあるんだなっていうのが同人誌のすごいこと。

——買う瞬間の将棋の序盤戦みたいな呼吸のこういう。「こういうものをお書きですか？」みたいなね。

市川：で、書いてて、自分も買ってて、「うーん、ここが足りないから自分が書いてみました」みたいなところがどんどんできてくると、増えていく。そういった意味でサークル数も増えていく。これがまた、なんでそうやって増えていくかによって、さっきの軽オフセットなんですよ。やはり安く作れるようになる。昔はサークルとっていて、何人かでお金を出し合って、一冊の本を作っていた。ところが一人で金を出せるようになってきた。50部だったらこのくらいで作れるから、私の小遣いで作れる、となってくると個人サークルになるわけですよ。

——合同誌とかないですもんね。

市川：そう。昔は合同誌で一つで10人と20人書いていったのが、バラバラになれば、

一つが20のサークルになるんですよね。そしたらサークルさんは増えますよ。今はそういうのが増えてきて、だいたい個人サークルって、この間もちよっと話あったけど、これもおかしな話で、サークルって集合の和の話なのに、個人サークルって、一人で輪っかってどういう意味なんだろうか？一人で完結して。

——プロレスの団体みたい。一人の団体で。

市川：くっついたり離れたりして、いろんなことをやっていく。合同があったりとかいろんなことをやっていて、今だとサークルがたくさん集まったらオンリーになっていくし、そういうのがもっと集合体になってきたらコミケットでオールジャンルになっていくし。しかもサークルも早いんですよね、次から次へと新しい作品が出てくるので。昔と違ってアニメは50話はない。13話しかないからどんどん早く次の作品、次の作品になってくる。それもみんなが追いついていく。脚力があるんですよね。ここが同人誌のすごいところかなと。

——僕初期に少女漫画だったって僕全然知らなかったんですけど、僕の友達とかはやっぱ自分で創作しているような人が多かったんですけど、そういうファンジ的な話とパロディーみたいな、ファンフィク（：ファン・フィクション）じゃないけどそういった商業的なコンテンツに対するコスプレだったりパロディーみたいなのがあって、それで、そういう純粋な創作があって、それから漫画以外のものも結構あるじゃないですか。結構黒いものとかもあるけど、その辺のこのバランスって最初少女漫画だったあとは、どう変遷していくんですか？まず少女漫画が強かったら、そもそも僕は知らなかったんですけど、その後どうなっていったって、いつごろこんなものが出てきてとか。

安田：最初の頃は漫画かアニメかその他かぐらいしか分かれてなかったんですよ。そうすると最初の取っ掛かりで、特に少女漫画が勢いよかったら、少女漫画の人、あと少女漫画を描かないけど評論する人みたいなので、少女漫画はすごく強くて。そうするとそういうものが好きな男性のファンというのも少なからずいらっしゃる。で、やってたところに、最初に迷宮が始めた部分もあるんですけど、「ポーの一族」がものすごい人気だったときに迷宮の本誌に「ポルの一族」というパロディー漫画を載せてたんですよ。本当に最初の頃。それがまためちゃくちゃ人気になって、「こういうことをやってもいいんだ」と言って、そういうことをやるようなサークルが出だして。

——パロディブームみたいな感じですか？

安田：ブームまでいきなりはいかないんですけど、そういう感じになってきたところに、今度アニメが流行りだしたときに、アニメの最初の頃で言うと「グレンタイザー」（：正しくは「マジンガーZ」）のキャラクター（：兜甲児）がさやか（：弓さやか）さんじゃなくて、他の方とうまくいっちゃうんじゃないの？みたいな空想たくましいことになってアニパロが出だしたり。それからあと「ガッチャマン（：科学忍者隊ガッチャマン）」の「白鳥のジュンはないわー」みたいな人たちが他の男の方とのカップリング作ったりみたいな感じで広がっていった。

それが最初はみんなでモヨモヨと広がっていたところで、そしたらそういうのを1つジャンルとして成り立たせて。というか、そういうのもジャンルとしてあるよねみたいにすると、そうするといきなり増えるんです。つまり名前がつくとみんなその名のもとに集まってきてしまう。

——そのアニパロという言葉によってことなんですか？

安田：ジャンルに。

——もうちょっとぼやっとしている。ネーミングという意味じゃなくて。作品の強さってこと？

安田：本当に「キャプ翼」好きで、「キャプ翼」について真摯に研究しているところってというのはゼロじゃないけどあったけれど、やっぱり「キャプ翼」を使ったパロディってというのがわーっと人気になった時に。

——自分たちのものにするってことですね。

安田：ジャンルを、「キャプ翼」というジャンルを作ると、最初は10、20みたいなところがいきなりわーっと300みたいな感じに増えちゃう。

——そのジャンルコードができたのって、そのムーブのあとなので、今の正確ではないんですけど。

——でも前からあったってことだね。

——以前はジャンルなかったんです。漫画、アニメ、その他ぐらいしかなくて。

市川：よろずとか。

——そのとき米沢の方針もあって。米沢さん、混沌が大好きなんです。

——もう黒い米やんって言われて。

——そうですね、なんかわい雑だったりとか、いろんなものが混ざり合っ。

——超暗黒本集めたり。

——そういう人なので、あんまりジャンルがきれいに分かれてることっていうのは好まなかったですね。

市川：グチャグチャが好きなんです。

——ただ、現実問題として、もう分けないと誰も回れないし、自分の好きなものを探せない状況になってくるわけです。なので、80年代後半「キャブ翼」ブーム以降、ジャンルがどんどんどんどんできていっ。

市川：それを作ったのはさっき言った岩田さんで、それと同時に混雑整理をしっかりとやりましょうって、きれいになっていくんですね。

——そのあと配置もちゃんと。このサークルは混むので出入り口のそばに置きましょうとか、そういうのをより丁寧に。前からやってたわけですけども、より丁寧に。

——要するに漫画、そういうパロディー的なものが好きになる人も多いし、そこに描きたい人もそれもやるけど、さっきもちよつと言った、純然たる、落書画とかね。分かりやすく言うと。ああいう人たちもいたじゃないですか。

安田：そういう人たちもやっぱり残ってはいらるんですけど。

——割と肅々という感じなんですか？

安田：肅々というよりか。

——普通に多いですよ。

市川：今ものすごく多いですよ。

安田：今でもまだそういう人たちはいるし。やっぱりそういうパロディーじゃなくて自分のオリジナルを書きたいという方も。

——一定いますよね。

市川：そう、います。

安田：ちゃんとジャンルとして、創作少年だとか、創作少女だとかって。

市川：今はもっとすごいのは、評論とかってあったりするんですね。

——それ以外のものが多いですよ。

市川：そう。ラーメンだとか、食べ物から始まり、旅行だ、何だかんだ、ずっと増えてきている。その当時からあったはあったんですけど、それがものすごい数が増えている。本当に自分の発表の場としては、そういったものもありなんだな。漫画だけじゃないよ。

——ああいうものが増えたのはいつ頃なんですか？

市川：評論が増えてきたのはここ最近ですよ。

——いや、もっと前から。

——20年は経っていますね。

市川：そうね。でも相当増えたなと思ったのは、石とか。石を売っていたりとかするんですね。

——AK47のマニュアルとかあったりとか。あと、科博（：国立科学博物館）にある9連なんとかカイキ（：九元連立方程式求解機）の使い方みたいな。よくわかんないやつ。

市川：そう。いろんなものがある。だから本当に自分が思い立ったことを書いて持ってくるものはある。アニパロもあるし、そういったものもあるし、普通の漫画もあるし、評論もある。いろんなものがある。本当にジャンルができれば、そういう人が集まってくるというのが、さっき安田さんが言ったやつだったんですけど。

——そういう少女漫画の、そういう好きな人たちだったけど、だんだんこう、幅が広がって。

安田：あくまでも、オリジナルを書きたいという方は一定数ずつというし。でも両方やるという人もそれなりにいて。

——そうなんですか。

安田：例えば、最初パロディーで始めた方が、だんだん自分のオリジナルを書きたくなくて、それでプロでデビューしたときに、デビューしたんだけど、やっぱりたまに息抜きで書きたいものがあると、それを今度はパロディーだったり、なんだりみたいなところでまた。

——商業誌でできないもの。

安田：商業誌でできないことを。

——それはいつ頃なんですか？気がついたらあった印象なので、僕的に。

——プロの方が来るようになったのは、だいぶ昔からですね。90年代より前から。

安田：そうですね。晴海の頃からあったよね。

市川：シベールは。

——シベールは相当前ですね。

——ちょっとイレギュラー。

——79年とか80年。

——あれは例外だけど。

安田：川崎市民プラザの頃の。

——80年代の前半の中では。

——そうですね。川崎の頃とか。

市川：本当にプロの漫画家が来るというのは、晴海の後期。多分、萩原一至とかが異例。

——萩原さんはある意味、商業から同人と言い切れない部分もあるから、あの人は。

市川：難しいところがあるからね。本当に商業しかやってなくて、プロの人がコミケに来るとなると。

——吾妻ひでおさんくらいだね。

安田：「キャプ翼」で小説を書いていた方が、プロの小説家になってまた戻ってきてるのもあるよね。

市川：また帰ってきているのもあるし、そういうのもたくさんあるんですけど、本当にプロで。新谷かおるさんだって、昔、一般参加していて、プロになられてずっとプロでやっていて、88（：コミックマーケット88）のときに来るとかしてた。

——その前から。

安田：その前から出てたね。

市川：来ていたわけですよ。

### ○コミックマーケットにおける経済面への視線

——僕らの事前ミーティングで、コミケの経済学みたいな話もちよっと出ていたんですけど、結構売り上げで立っている人もいたわけじゃないですか。

市川：いたと思います。

——その辺はどうなんですか？もちろん準備会自身のエコノミクスもありますし、サークルのエコノミクスと、それぞれ可能な範囲で。

——8割、今7割くらいですかね。今でも赤字なわけですね、サークルは。

市川：赤字ですね。サークルは赤字ですね。

——飛び抜けて売れている方はいらっしゃるのがまた事実という感じです。

——そこはもう昔からだと思いますね。いっぱい作って。

——お金の問題じゃない。自己表現とか自己実現なので、それが先なので。スタッフもそうなんですけど、お金の問題じゃないっていう。

市川：先に「売れる」があるので。

——「売れる」というか「表現する」。

——いやいや、そういう議論があったんですけど、いくら規模になりますとか。それを矢野経済（：株式会社矢野経済研究所）が数字にしましたとか、そういう話があってですね。

市川：矢野経済さんはずっと毎年、毎年、こういう我々の同人のところで調べていて、結構な金額を出しているんですけど、それぐらいしか我々もわからないんですよ。本当に調べているわけじゃないので。この間、たまたま一般参加の方に、あなたほどのくらいコミケットでお金を使いますか？みたいに聞いてみたりもしたんですけど、本当にずば抜けているのも少しはいるんですけど、少なかったり。3万円とか、その辺とかがピークになったりしていて。

——ピークなんですか？中央値じゃなくて。

市川：中央値？

安田：中央値。

市川：中央値になってくる。そうすると、やっぱりかける参加者数になれば、それぐらいになるのかなって。

——オープン直後がゴーンなんじゃないですか、時間的に。

——ちょっと話を戻すんですけど。

——『ポルの一族』をさっき言ってたやつを作ったのは、それこそ初代表。

市川：原田さん。

——原田さんが（：中心に）書かれたやつなんですけど、原田さんは逆にその状況にあんまり、原田さん自身はオリジナルの志向が強い方だったのであんまり面白くなくて、僕のイベントではないみたいな感じで代表をお辞めになられちゃうんですけども。

——それが理由なんですか？

——いろいろある中の一番大きい理由は多分、その1つ。

——大きな理由の1つです。

市川：そうそう。

——それで自分で、米沢以外で辞められた方が他にもいらっしやって、やっぱり自分でイベントを作られたりとかされて。オリジナルのイベントを作られたりとかしてるんですけども、その原田（：さん）が書いたことで非常に印象的なのは、「漫画で遊ぶことを僕は教えてしまった」というセリフがあつて。それ、パロディーはそうなんです。しかも同人誌で遊ぶこと。自分で自己表現をして自分のものを見せる。人に読んでもらうってことは大変楽しい。しかもそれが対面販売でお店ごっこができる。お店ごっこってそもそも楽しいじゃないですか。それが組み合わさったところっていうのは、非常にコミケとか同人誌の盛り上がった要因なのかなとは思いますがね。

——でも本人にはお金が云々というのはあんまり是としなかった。

——いや、お金というか、そのパロディーが流行ること自体があんまり興味がなかつ

た。

市川：そう。ただ逆にいうと、お金はあんまり関係ないんですよ。志向の問題だったので。

——お金は別にやるならいいけど、志向の問題であると。

市川：そう。

——あんまり原田さんとお金は話したことない。

市川：そうですね。

——お金が動くから面白いんですよ。

市川：いやいやいや。でも、そのプロの方が来られたときもみんなそうなんですけど、対面販売で本当にファンがいることが分かった。そこは大きいんですよ。みんなそれを必ず言うんですよ。だって書店で並べてはあるかもしれないけど、本当に売れてるかは分からない。数字だけの世界を、目の前で買ってくれてファンですって言うてくれるってことが非常に大きい。ここが多分デカイかな。

——漫画家の方だと、漫画を書くことで商業の仕事ってある意味終わりじゃないですか。でも企画を立てて、本の原稿を書いて、印刷して、それをどうやって売るかって全部、本作りのトータルって同人誌じゃなきゃ味わえないわけですね、プロの方でも。そういうところもやっぱりおもしろみがあるんですね。

市川：最初に始めてくると大体「お釣りってどうするの？」とか。1,000円にしとけばお釣り出ませんよとか。

——500円ですよ、500円。

市川：いろんなことを話ししないと「分かんない、分かんない」とか言って。売り子ってどうやって頼むの？とか。いや、自分でやるんですよとか。そういうところに入るんですね。

——なるほどね。最初に参加するときはずっかり刷り過ぎちゃって、在庫がすごいこ

とになるとかもあるあるですよ。

市川：そう、よくあるあるですよ。3冊しか売れなかったとか。

——やっぱり8割儲かってないよねは今でもそういう感じなんですよ。

市川：そうですね。どこでも多分そうだと思いますよね。そう簡単には。

安田：結局全部売れたけれど、参加費だとか交通費だとかがなくなっていったら。

市川：自分の書いてる労力のお金とか足してったら。

——原価計算したら、そこは合わないですよ。

市川：本当に本だけでもなかなかいかないのに、そこはいかないですよ。

——黒字といっても1回終わったあとに打ち上げて、チャラぐらいな感じで。

——まあそれで十分という。

市川：大体食事して終わりですからね。

——書店委託とかいろいろあるので、それこそFANBOX（:pixivFANBOX）みたいな。

市川：あとダウンロード販売だとか、いろいろなものが増えているので、同人誌をコミケットで頒布して、その後どういうふうに頒布していくかというのは、またちよつと違うこともあるし。昔とは違うんですよ。

——即売会以外で同人誌を売る場というのは、いつ頃からどんなものが出てきていますか？

市川：最初に多分、コミケットサービスとか、あれはあった。それとあとフリースペース。

——フリースペース、『ぱふ』の。

市川：『ぱふ』じゃない。ふゅーじょんぷろだくと。

——ふゅーじょんぷろだくとのふりーすぺーす。

市川：あとは『ぱふ』のほうのコミックインとかあったりしていた。それがだんだんなくなってって、中古同人ショップで、その後「けんちゃん」（：けんちゃんちのマンガ塾）の2階で。

——けんちゃん？

市川：巢鴨。

——K-BOOKSの母体ですね。

市川：今のK-BOOKS。母体。があったり、その後中古同人ショップがいくつかあって。で、とらのあなさん。

——漫画書店じゃなくて。

市川：高岡書店（：神田神保町にかつてあったマンガ専門店、後にコミック高岡）とかもありましたけど、書店とかでも多少置かれてはいるけど。

——ほんのちょっとですよ。

市川：ええ。大きく取り扱ってきたのは、とらのあなさんが大きいかな。

——その前にLLパレスさん。

市川：LLパレス、通販サイトですよ。

——あの印口（：印口崇）さんとかいらっしやったところは。

市川：まんがの森。

——そんなに同人誌を置いてなかったんですかね。

——置いてないですね。

市川：多少。書泉（：株式会社書泉。2011年より株式会社アニメイトの子会社）と同じぐらい。

——書泉のほうが多かった。

——古物の扱いなのと、同人誌を直卸とちょっと違う気がしますね。

市川：委託販売と古物とあって。古物だと結構たくさん、いろいろなところでできちゃったので。古本屋さんも扱うようになったし、専門的にやられるのが結構そんなに多くなった。

——とはいえ、とらのあななんで、やっぱり。

市川：そうですね。とらのあなは大きいですよ。

——このシリーズでもとらのあな、来週だか再来週、忘れたけど。

市川：吉田さん。

——吉田さんやるんですよ。

市川：吉田さんもだから、店やる前にそういうのやりたいんですけどって相談来て、話したんですよ。

——そうなんですか。

市川：みんながダブっていた、2冊買ったけど1冊どうしようみたいなやつを吉田さんに「はい」ってみんな渡したり、参照して、あの3階。

——そうなんだ、神林ビル。その前はちょこちょこあったけれどもってことかな。

市川：そうですね、とらのあなさんが大きくやられた。

——今のコミケットサービスの話を、どういうものかをちょっと。

市川：コミケットサービス。

——相当前ですよ。

市川：相当前ですね。僕も最初、サービスができたのは80年前半のはずなので、米沢がその時持っていた古物の本だとか、あとは同人誌で集めたりとか、そうしたものをショップとして売ろうよって、池ノ上に。狭い、この半分くらいしかない場所でやっていたんですよ。

——その後渋谷に。

市川：下北沢。

——下北沢。

市川：に移るんですけど、その前にそこも結構長くて、そこにいろんなスタッフも入り浸ったりとか、そこで申込書とカタログとかも販売できるようになった。そこで交流もあったり、そこで来たお客さんをスタッフに引き込んだりとか、いろんなことしてた場所なんですけど。そこで今、昔から米沢の仲良かったスタッフを店員として雇って、ずっと続けていて。結構大きくなって、下北沢のほうまでお店でやられて。

——渋谷にあったのはなんですか。

安田：渋谷には行ってないよね？

市川：行ってないですね。

——俺の勘違いか。コミケ以外のより怪しい。

市川：コスパも最初は渋谷でやりましたね。

——ちょっと忘れちゃったな。

安田：まんだらけ（：株式会社まんだらけ）だってそうだよ。

市川：まんだらけはあとからだし、アニメイトも結構あとからだし、あと LL パレスさんの支店が渋谷にありました。

——ちょっといろいろごちゃごちゃになっちゃった。

市川：まだ今みたいな渋谷じゃない頃ですね。80年代。

——基本、コミケは池ノ上ですよ。

市川：そうですね。米沢が近かったですね。

——そういうもんだった。結構売れてたんですか？

市川：いや、そんなでもなかったと思いますよ。

——もともと窓口を作らなきゃいけないって。電話番号みたいな。それだけだともったいないので古本屋をくっつけたりみたいな感じ。

市川：古本屋やろう。

——そういうことだったのか。

——結局当時はほとんどみんな、今でも專業ってそんなに多くないですけども、1人、2人ぐらいしかいなかった時代なので。電話番号ですよ。

市川：電話、そう。米やんの本を置いて。

——それ売ってた？

市川：売ってました。

安田：あと電話番号を公開してなかったんで、今もしてないんですけど。でもこういうイベントやって公開している電話番号がなってしまうのは、それはあんまりにも怪しいよねみたいなので、サービスは電話番号が公開して、何かあったらそこに、みたいなのも兼ねてた。

——そういうことだったんですね。

——ちょっと話がグッとなっちゃうんですけど、サークルさんが本を頒布しますと。とらのあなとかが出てきて、他の流通ルートみたいなのもできたよねっていう話と合わせて、コミケ側の持ち込み総量が、制限というか、安全上の配慮だとは思いますが、これあんまり持ってこないでよみたいな話ってありましたよね？

市川：持ってこないでよっていうよりも、スペースに入る数が決まってる。消防法が、晴海の頃はあんまり気にしてなかったんですけど、ビッグサイト来まして消防が回ったりするので、消防法に違反しないっていうのは大事になってくるんで、ここに入るのに、そこを制限したのはありますね。

安田：あとやっぱり、島中で机があったら、後ろのサークルもいるから使っているのは何メートル四方ですよ、みたいなのは決まってるんですよ。それを超えちゃうと後ろのサークルや隣のサークルに迷惑かけちゃうから。そうするとその面積以上のものは持ち込めない。

——ちゃんと考えたらこうだよねっていう話が周知された結果、サークルとしては、「持ち込み総量規制」みたいな話になってしまったって話なんですね。サークルさんに聞いた話だと、もちろん当日に頒布できる分量にも限界があるんですけど、さばく速度は割と早くできるんで、どっちかっていうと消防法とかの規定のほうが引っかかってくるっていうふうな話を聞きました。

——あとみんながみんないっぱいいっぱい持ってくるわけじゃないんですけども、書店委託を前提に搬入されると、本当にいっぱいいっぱいになっちゃうので。それはちょっと話の趣旨が違うでしょうと。書店委託を前提に（：しないで）、残ったものを書店さんに持っていくのはいいんですけども、そこを中継地にしていろんなことをしないでねという思いはあった。

市川：物が多くなってしまうので、あっちもこっちも多くなると、もうにっちもさっちもいなくなる。

——倒れてきちゃうもんね。

市川：我々はやっぱりいろんなデータはあるので、このサークルはこれだけ持ってくるよね、これだけ持ってくるよねというのをもとに配置はしっかりと今、もう昔と違

ってしっかりやっているんで、ここはこうでこうだよ。あとからドーンと出ちゃったものは仕方がないにしても、分かる範囲ではしっかり壁のところのところに置く、シャッターに置く、ここは多いから島角に置くというのはなるべく考慮している。

——さっきのサークルさんの商業的な、金銭的な数字で言うと、多分持ち込めばいろんな方がいて、求められる作家さんであれば多分いっぱい出すことはできるんだけど、物量に制約はついてくるので。多分そんなに天井知らずでたくさんばらまけるといっわけではなさそうですね。

——中と壁際ではだいぶ違いますよね。

市川：そうですね。置ける範囲が全然違うので、そこはもう実績になるので。

### ○近年におけるコミケとオタク文化の動向

——もうちょっと広げてやってもいいですか。ネット方面に広げてもいいですか？これ割ともう締めでいいのかなと思いつつお話ししたいんですけど、今、コミケの遍歴みたいなものをいろいろ教えていただいたんですけど、コロナ以降とか、割と顕著なかなって思うんですけど。割と最近インターネット、スマホとかがみんな使うようになっていて、単純に発表の場というところかというと、割と SNS でサラサラって書いた絵とかを公開するみたいなものって、割ともう誰でもできるようになってきているので。昔の、さっきお話ししていただいたコミケの立ち上がりの時とかとはやっぱり状況が違って。もう印刷技術の進化やネットの進化、通信技術の進化みたいなもので、だいぶ状況は変わってきていると思うんですけど、それでもコミケはあるじゃないですか。そこの今後の棲み分け方みたいなものって、どういうイメージをお持ちになっているのか聞いてみたいんですけど。

市川：逆にいうと棲み分けされないんじゃないかな。リアルはリアルであって、ネットはネットで。やはりそこはくっついていて離れないものだと思っているので、コミケに来る人はコミケに来てそのまま行くだろうし、新しい人も入ってくるだろうし。もし本当に別れているのなら、新聞みたく本当に若い人は来ないと思うんですよ。でも 20 代とかの人もコミケってたくさん来ているんですね。今回、前回の夏コミの時の入場者のリストバンドを購入してもらっているデータを見ると、20 代の方がだいたい 50 パーセント。

——20 代以下。

市川：20代以下で50パーセント。

——20代以下って29歳まで。

市川：そう。29歳から下までで、半分の購入が分かったんですね。

——それは献血やるわけだな。

——献血は意外にベテランの方が多いんです。

市川：若い子じゃない人が結構。

——そうですか。コミケといえば献血なので。

——むしろ若い人に入ってもらいたいから、コミケでやっている。

市川：献血車来ているっていう。やっぱりそういうのを見て、我々でも本当に30代とかが多いんだろうなと思ってたんですね。でも20代がこんなに多いんだって初めて知ったんです。これはさっきの話なんですけど、この参加者がサークルになる機会は絶対あるだろうな。そうするとまだまだ続くよね、というのは、この間ちょっと見て思ったんですね。ですので、本当に棲み分けされるのか、いや、これされないんだろうなというのがやっぱりあるんです。やっぱりリアルな強さって、そこはリアルって母体があって、その上にデジタルが乗っかってるんじゃないか。だから棲み分けではなく乗っかるような、デジタルが。

——別の層であるというよりは変わらないでしょ、という感じで。どっちも使うよね、という。

市川：両方なんだな。

安田：あと、コロナで一時FANBOXだったり、いろんなものが出てるんですけど。あとネットに自分の絵をアップするとか。ただ、新しい方に聞いたりなんたりしていると、上（：ネット上）に上げて印刷もしないで終わっちゃう。流れていっちゃう絵みたいなことを考えて、それで刷って参加してみたら「ネットで見えます」とか言っているいろんな人が来てくれて、それで「本出してくれて嬉しい」とか、「自分の手元に置きたかった」みたいなことを言ってくれて、やっぱりその楽しさって別物ですねとか

って言っている人がいて。分かってくれて嬉しいなとかすごく思っているんです。前はコロナのせいで出れなかったりなんだから、でもお絵描きはしたいからって書いて上げたり。それよりもっと前から活動されている方はFANBOXだったりなんだから、通販というか、自分の作品買ってください的な感じでグッズとか売ったりしているけれど、でもやっぱりそれを刷って出たときに、目の前で「それ欲しかった」って言ってくれる人がいるってことはもう全然違う。そういう楽しみを知ってしまうと、先ほど市川が言った、乗っかってくるものみたいなところで、どっちもなくならないんじゃないかなってというのは感じますね。

市川：オタクって食欲なんですよ。1個じゃないんですよ、2個なんですよ。一兎を追うものじゃないんですよ。二兎を追っちゃうんですよ。リアルもデジタルも両方追う。

——全く同人誌に興味がない方もいらっしゃると思うんで、むしろどうやってそういう人をナンパしていくかぐらいのつもりです。

市川：どんどん、どんどん踏み入れたら、沼なんで抜けらんないっていうところがあると思いますよ。

——ある意味、コト消費的な部分で。コミケ来ていろんな人と会ったりとか。同じ仲間に会える場所、リアルに会える場所がなかなかないので。

市川：先ほどの話じゃないですけど本当に来て、仲間がいたら出ていかないんですよ。最初入ってくるときはいつもラブで入ってくるけど、そのうちライブになって生活になっちゃって、その場に居座る。最後までここにいるっていうのが、コミケット。オタクなんだな。

——いや、だいぶ出たかな。日本のオタクどもの行儀の良さはやっぱコミケが出したものかなと僕はやっぱ思うんですよ。秋葉とかで「しゃべるな」って言ったらしゃべらないし、「つぶやくな」って言ったらつぶやかないんですよ、本当にね。

市川：本当にすごいなと思っているのは、我々もたまに拡大集会（：拡大準備集会）とかで、ペロッと言っちゃうことがあるんですね。「これ今のカットだから」とか言う絶対そこ載らないんです。

——本当にしゃべらないんですね。

市川：すごいですね。あと並んでくれるっていうのは、本当に信頼関係があるし、並んだら本当に、そのほうが早く手に入る。頒布も早いっていうのをちゃんと理解してくれてるっていうのは大きいと思いますね。

——それにスタッフは応えなきゃいけない。

市川：応えなきゃいけないって場合はある。いろんな技術も発展されてきて、我々「最後尾札」ってコミケットから結構生まれたと思っているんですけど。

——何が？

市川：最後尾札。サークルさん、なんとかサークル、ここですってのがあるんですけど、ああいったものもコミケットから生まれてきたとっていて。そういったものがやっぱり役に立って、世間でもそういったものを普通に最後尾札だって言われてるんです。

——最後尾札ってすごく。その辺のラーメン屋とかでも。

——最後尾のね。

市川：札。こうやって。

——やっと分かりました。

——それが店員さんがやってるところもありますけど、コミケでは一番後ろに並んだ人が「ああ、持ちますよ」って言って順番に変わってくるんですよ。

——なるほど、あのコミケなんだ。

市川：そう。あれも捨てられずにちゃんと最後尾札、最後に残りますからね。

——クリントンだけ？オバマのスピーチライター来て。

市川：オバマのスピーチライター。「あれはいい」。

——「あれはいい」って。

市川：アメリカの空港でも導入したいって言って帰っていきました。

——記事になってましたね。

市川：記事になってました。ダニエル・ピンク（：Daniel H. Pink）さん。

——それはすごいな。

市川：ワシントン・ポスト（：The Washington Post）。

——どっちか分かんないですね。日本人の国民性なのか、コミケによって教育されたのか。どっちが先だったのかみたいなの。

——両方。

——いや、コミケのある種、さっきもちよつと言ったけど説教臭い放送がいっぱい流れるんですよ。例の、家に帰るまでがどうのなんですね。あの説教臭いあれが、もうずっと何年も参加してるうちにだんだん脳みそに洗脳されて、それが日本のオタク文化のすごく根幹を成しちゃってる可能性が極めてある。

市川：昔から並ぶじゃないですか。よくアニメの映画とかやると、必ず前夜からみんな並んで。セルが欲しいから一番最初に並ぶってよくやってたんですけど、あれだとちゃんときれいに並んで。コミケットで当時からよく夜、深夜の人たちが名前書いて順番待ちってやってたのが、そのまま映画館とかでも当時使われていた。

——オタクワールドだけだと思っただけかな、あんなに行儀がいいのは。

安田：まあ、確かにバーゲンはないですよ。

市川：バーゲンにならないためにできたですね。

——別に日本人のメンタリティーじゃない。

——1つの頒布っていうのもそうですし、お話聞いて。秩序を保つっていうのもそうですけど、やっぱりオタクと一緒に世界を歩むために、その国の秩序を守っている

のにかなり近いのかなっていう。そういう感じ。

市川：そうですね。オタクの団結力って絶対あるんですよ。

——やっぱり世界をね。コミケを続けるっていうことが多分そこにつながっていくのかなっていうのが、感想ですけど。

市川：今、そういうのを考えていくと、やっぱり日本だけじゃなくて世界にもオタクがたくさんいるので、世界中のオタクと仲良くなれたら世界平和できないかなっていうのはみんな考えている。

——そうできたらと。

——なるほどね。ロシアなんかめっちゃめっちゃありますからね、萌え系のショップがね。

市川：ロシアの方も来るんですよ、コミケとかに。来て「今どうなの？」って言うと「いや、物が入らなくて」とか「たくさん買って帰らなきゃ」とか言って、アニメグッズたくさん買って帰るんですよ。

——「少女戦記」の続きのアニメが出ないのは戦争があるからだってまことしやかに言われてるんですけど。KADOKAWA(：株式会社 KADOKAWA)の人なのに知らないんですけど。

市川：KADOKAWA に聞けばいいんじゃないですか？

——それ聞くのもどうかなと思うんで。

——僕なんか Japan Expo 行ったときに分かったんだけど、小学館(：株式会社小学館)とか集英社は売りに行ってんだけど、KADOKAWA は許諾なんですよ、未だに。

市川：海外に僕も行くようにしてて、結構いろんなところ行って、あいさつして向こうの代表とかと話して仲良くなって、いろんな団体と今仲良くやっついこうとやっつますけど、やっぱりみんな海外の人もそう思ってますよね、仲良くしたい。だから、いろんな国同士は確かにあまり仲があれかもしれないとしても、オタク同士としてはやっぱり話ができる。今回も夏コミ、71 カ国。

——というかもう外国人列があるじゃん。プレス列なのかな、あれは。

市川：外国の人の列は。

——外国列か。外国列ってあるじゃないですか。

——海外参加者向けの電子チケット。

——分かりました。なんか並ぶところが違う。

——限定なんですけど、ぶっちゃけ電子チケットをまともに導入すると絶対うまくいかないと思っているので規模的に少ないですが。

市川：外国人だけの。

——海外の人はやっぱり向こうでチケットを取りたい気持ちがあるので、海外参加者向けに電子チケットを使ってるんですね。

市川：71カ国って結構すごい。

——結構前ですよ、外国って。

市川：列はこのコロナ禍後から始めたんですけど。

安田：その前は特に当日買って。

市川：来れば入れたので。

安田：全然大丈夫だったけど。

——コロナ禍前は来れば入れたイベントですけど、今は無理なんで。

——そうか。やっと理解しました。

市川：それでどんな国が来ているのか分かるし、うち国際部もあるので、いろんな言語をしゃべれる人も結構用意してはいて、たくさんいるので。そういうことで道案内

もできるよとか、いろんなアフター（：対応）ができますよってしてるので。そこま  
で来ると、結構世界平和に近づく。

——今年の夏にタイのオタクのイベントに行ってきたんですけど。

——ありますよね、あるよね。

——それじゃなくて。行ったら日本 IP、4 割、中国 IP、5 割、タイ産 IP1 割ぐらいで  
した。

——日本が 5？

——日本が 4。中国に負けてるんですよ。

市川：それでも中国のものも日本で流行るし、それはそれで、そういうのもアリだから。  
ら。

——別にいいも悪いもないんですけど、「原神」（：miHoYo 提供）とかそんな流行っ  
てるんだ。

市川：流行ってる。今、アメリカ行っても「原神」とか「ブルーアーカ  
イブ -Blue Archive-」とか。

安田：「ブルーアカ」もすごい。

——でもコミケのコスプレとかもすごいでもんね。

市川：すごいですよ、「原神」、「ブルーアカ」は。

——日本やられてるなと思って。

市川：そういう部分がある。それはそれでいいかな。

——メジャーリーグじゃなくなっちゃうかもしれないです、日本は。

市川：ゲームも流行りですからね。

——これ無限に続くんで止めますか？

——ちょっと酒飲み場みたいになって来てるんで。ありがとうございます。

市川：ありがとうございました。