

書名	タイトル／見出し
読売新聞	コミックの展示即売会
OUT	マンガ同人誌即売会これがコミケット9だ!!
COMIC AGAIN	熱気あふれる同人誌即売会
OUT	コミック・マーケット12
なるる2号	コミケット・コミカレポート号
FANZINE	コミックマーケット
OUT	コミックイベントの今
FUSION PRODUCT	夏のコミケット報告
FUSION PRODUCT	元祖コミックマーケット PHOTO REPORT2
内外タイムス	風俗最前線
常陽新聞	コミックマーケット23
週間少年ジャンプ	わっしょい♪わっしょい♪コミケだ!!わっしょい♪
OUT	びっくあっぷ吉本隆明コミケットに現る!!
COMIC BOX	同人誌族の元気が出る“イベント大将”
常陽新聞	マンガ仲間のコミュニケーション
スポーツニッポン	ギャルが描く裏漫画
サンケイ新聞	ヤングギャルにバカウケ コミックマーケット
日本経済新聞(夕刊)	ネクラの証明?男性アニメ族
夕刊 読売新聞	盛況コミケット マンガ表現の浸透示す マンガジン・ラック
朝日新聞	同人誌の展示・即売会「コミケット」に4600サークルが参加
FRIDAY	女子高生がむさぼり読む“裏マンガ”って何だ?
ばふ	HOW TO コミケット
ばふ	夏コミ直前大情報
Fandom	即売会の(祖)コミックマーケット
赤旗(日曜版)	アニメ漫画ファンにいま流行 コミケ
COMIC BOX	トルーパー大爆発!!
P	受け手から描き手、そして送り手へ
日刊スポーツ	あの宮崎勤容疑者も出展していた「コミックマーケット」開催
COMIC BOX	ドキュメント春のコミックマーケット
朝日中学生ウィークリー	コミックマーケット繁盛記
東京スポーツ	おたく女子大生御三家
図書新聞	作品を含めた出会いの場へ
朝日ジャーナル	コミックマーケットという恍惚
日経デザイン	コミック、市場での爆発力は健在
読売新聞	同人誌ブーム
新美術新聞	報道特集 強引な取り締まりにさらされるマンガ
熊本日日新聞	同人誌ブーム
TV Bros.	網島理友のコミケ探検
BACHELOR	COMIC MARKET【夏コミケ】
BACHELOR COMIC	夏コミ直前!必勝ガイド
朝日新聞	森林文化協会へ寄付
POPEYE	コミックマーケットがこんなに過熱人気だったとは。
LOGOUT	コミケットファイター再び参上
ばふ	相原久遠の超激過酷レポート
グリーン・パワー	コミックファンから寄付
マイコンBASIC Magazine	コミケット46おつかれさま特集
エルティーン	コミック・マーケットに行っちゃおう
ファンロード	巻頭ワイド・アルバム
GameWalker	巨大イベント“コミケ”に潜入
光栄ゲームパラダイス	潜入!!コミックマーケット46
C・M-BOX	新しい宗教
北海道新聞(夕刊)	悠遊らんど
朝日新聞	寄付
RE-CESS	特集 '95夏コミバスツアー直撃レポート!!
コミック ドルフィン	コミックマーケット49情報
通販カタログ	冬コミレポート
アニメV	晴海フィーバー!! 19万人殺到!
LOGOUT	
TIM	

年	号／日付	内容
1977	7月31日	
1978	10月号	ルポ
1979	6月号	ルポ、サークル、同人誌
1979	10月号	ルポ
1979	12月25日	
1980	Vol.1	イベント開催告知、紹介
1981	10月号	イベントの今後についての考察
1981	10月号	ルポ、コスプレ、サークル
1982	3月号	行列、コスプレ、サークル
1982	8月14日	
1983	4月9日	
1983	40号	コスプレ、ルポ
1984	10月号	イベントと来場者
1985	10月号	コスプレ、ルポ、ピープル
1986	8月24日	
1986	11月2日	
1987	3月31日	
1987	4月28日	
1987	8月13日	漫画表現の浸透
1987	9月22日	ルポ
1987	9月7日	同人誌
1987	1月号	コミケ参加方法
1987	8月号	
1987	Vol.1	HOW TO、コミケットの歴史
1988	6月19日	
1989	11月号	ルポ、同人誌、コスプレ、ジャンルの変遷、サークルルポ
1988	13号	増える漫画家志望
1989	12月24日	
1989	6月号	ルポ、コスプレ、サークル、同人誌
1990	1月7日	ルポ
1990	8月24日	
1990	9月1日	ルポ
1990	9月7日	ルポ
1991		ルポ
1991	3月29日	同人誌
1991	7月1日	
1992	8月8日	同人誌
1993	9月4日	ルポ、コスプレ、同人誌
1993	9月号	イベント開催告知、サークル
1994	8月15日	ルポ、コスプレ
1994	9月17日	
1994	9月25日号	セラムン同人誌、コス、代表
1994	10月号	行列、コスプレ、TRPG,
1994	10月号	男子大学生のルポ、コスプレ、4コマ
1994	10月号	ルポ
1994	10月号	ルポ
1994	10月号	
1994	10月号	コス
1994	11月号	行列、購入、コス
1994	Vol.9	ルポ
1995	1月号	体験記
1995	2月4日	友情が第一でも、なれたらマンガ家に
1995	2月27日	森林文化協会への寄付
1995	9月24日	バスツアーの紹介
1995	2月号	サークルスペース情報
1995	2月号	コミケ体験談
1995	3月号	コミケ解説
1995		
1995		

書名	タイトル／見出し
センターニュース	営業ミニ情報
グリーン・パワー	アース・コミック募集
歴史研究	コミック・マーケット猛暑レポート
COMIC ゲームファイター	灼熱コミケ地獄
TIM	晴海、…そして有明へ！
まんだらけLIVE	1995夏コミレポート
まんだらけLIVE	冬コミレポート
GAMEST WORLD	コミックマーケットへ行こう！
PlayStation Magaginn	王様の部屋 夏の全国大会！？コミケへGOの巻
モノ・マガジン	連載9 東京・晴海コミックマーケットの巻
朝日新聞	元気な漫画 広いすそ野 世界へ進出
毎日新聞	世紀末の羊たち
朝日新聞	傷つくのがこわい 「やさしさ」世代の若者たち コスプレ
RECレクリエーション	漫画を楽しむ
週間宝石	世界最大の仮装（コスプレ）大会
FRIDAY	ビッグサイトにコスプレイヤー大集合！
読売新聞（夕刊）	友達作りは「コスプレ」で
ロールプレイングゲームマガジン	コミケに行こう！
メガストア	コスプレ美少女'95年回顧録
ぱふ	COSPLAYERS COMICMARKET49
コンピティーク	コミックマーケット参加指南
FANROAD	冬コミ・コスプレ写真集！
コンピティーク	コミックマーケット参加指南
漫画ばんがいち	コミックマーケット49
ゲームラボ	編のイベントリポート
文芸春秋	ニッポン・コスプレ体験報告
NewtypeSUMMER EVENT BOOK'96	コミックマーケット50
ハイカランド	「コスプレ」人気急上昇!!
PLAYSTATION MAGAZINE	'96夏コミレポート 有明の夏もやっぱ濃い!!
ロールプレイングゲームマガジン	第50回コミックマーケット
EX CD-ROM	番外編・コミケレポート
GAMEST EX	コスプレSHOW
ゲームラボ	コミックマーケット 同人ソフト探訪記
Da Gama	今年も大盛況！！夏コミ・レポート
コンピティーク	コミックマーケット50 IN 有明リポート兼 みつけてほやほや
FANROAD	「コミックマーケット50」コスプレ写真集！
Newtype	夏の「コミケ」レポートビックサイトに熱気充満!!
パステルティーン	違う自分になっちゃお～！！コスプレ
Cain	COMIC MAKET50 IN 有明
散歩の達人	社会現象としてのコミックマーケット再考
コミックジャンキーズ	この夏はコミックマーケットは大成功
COMIC GUM	イカさまスポーツ出張版
PlayStation Magaginn	王様の部屋 王様、冬の2番勝負!!の巻
まんだらけLIVE	コミケットスペシャル 1996.3.17 小規模でもさすがの充実度
GAMEST WORLD	晴海コミックマーケット49
モノマガジン	巨大化するコミックマーケット 作家たちの動きに異変あり。
アップル花組	コミケットレポート'96 SUMMER / オリジナル限定 あなたの同人誌紹介します！
ゲーメストワールド	HELLO!有明!!コミックマーケット50 体験レポート
セシム	さあ！夏コミkeinビッグサイトだ！
セシム	コミックマーケット50夏を米澤・牛島両氏に直撃インタビュー!!!
Sharede	冬コミ丸秘攻略
朝日新聞	コミケット独自の視点ミニコミで披露
日本経済新聞	マンガ・アニメ市場-オタクヒット街で続々
週刊文春	プロも参入するコミック同人誌「五百億円市場」の謎
読売新聞	ビッグサイト コミックが"占拠" 同人誌即売会3日で40万人の来場見込む
日経産業新聞	自分表現する特別な空間 年2回の祭りで作品を"発信"
日本経済新聞	流行の発信源コミックマーケット変身 過熱するビジネス・広がる年齢層・プロの漫画家輩出
北海道新聞	コミックマーケット拝見 作り手、受け手顔合わせ 夢と漫画、
SPA!	渡辺浩式のバーチャリアン日記Vol.26

年	号／日付	内容
1995	8月号	イベント紹介
1995	12月号	コミケ森林保護基金のスター
1995	第414号	コミケ体験談
1995	Vol.2	コミケ体験談
1995	Vol.2	有明について
1995	Vol.2	コミケ体験談
1995	Vol.3	晴海最後のコミケについて
1995	Vol.4	コミケ解説
1995	No.12	コミケ解説
1995	No.309	
1996	1月8日	ルポ 同人誌
1996	1月13日	
1996	4月17日	コスプレ愛好者への取材
1996	5月20日	ルポ、同人誌、コスプレ、混雑、企業
1996	8月22・29日	コスプレ
1996	8月23・30日号	ルポ コスプレ
1996	8月26日	ルポ 同人誌 コスプレ
1996	2月号	コミケ解説
1996	2月号	コスプレ写真
1996	2月号	コスプレ写真
1996	3月号	ルポ、同人誌、コスプレ
1996	3月号	巻頭ワイド・アルバム
1996	3月号	コミケ解説
1996	3月号	コミケ体験談
1996	4月号	コミケ体験談
1996	5月号	コスプレ行為への批評
1996	8月号	イベント開催スケジュール
1996	9・10月号	ルポ
1996	9月号	ルポ コスプレ
1996	10月号	ルポ 同人誌 コスプレ
1996	10月号	ルポ
1996	10月号	グラビア
1996	10月号	ガイド&ルポ 同人誌
1996	10月号	ルポ&ガイド 同人誌 コスプレ
1996	10月号	ガイド&ルポ 同人誌
1996	10月号	巻頭ワイド・アルバム
1996	10月号	ルポ、同人誌、コスプレ
1996	11月号	グラビア コスプレ
1996	11月号	ルポ 同人誌
1996	11月号	ルポ、参加者、コスプレ
1996	Vol.1	ルポ、コスプレ、同人誌
1996	Vol.1	
1996	No.3	コミケ体験談
1996	Vol.4	コミケ体験談
1996	Vol.5	コミケ体験談
1996	No.325	
1996	アップルミステリー11月号	ルポ 同人誌 コスプレ ガイド
1996	ミックガーミスト11月号	ルポ 同人誌
1996		ガイド
1996		インタビュー
1996	新年特大号	出展ブースの記事
1997	1月18日	同人誌
1997	3月2日	ルポ、同人誌、ゲーム、商品
1997	8月14・21合併号	コミケ紹介・同人誌市場の考察
1997	8月16日	ルポ
1997	8月21日	コミックマーケット52が開催された。
1997	8月26日	オタク文化から大衆文化へ
1997	8月30日	ルポ
1997	9月10日	ルポ・業界評論

書名	タイトル／見出し
週間アスキー	オタキングコミケを語る コレがオタクの祭典コミケだ！
ENTERTAIN	コミックマーケット52開催 プロとアマの創作と販売の光と影を見る
smart	やっぱり夏のコミケはコスプレイヤーの甲子園って感じなんですかね？
毎日新聞	「アニメおたく」の世界は加速度的に落ちていく…
SEGA SATURN MAGAZINE	バ光教団コミケで玉碎!!
朝日新聞	パリ娘が「お仕置きよ!」アニメ・マンガが結ぶ日仏
DenNoh	コミックマーケット52・レポート
スーパークイーン	なりきり？変身バラダイス！！
シャレード	巷で噂のいい男SPECIAL in コミックマーケット52
カイン	レポート コミックマーケット52開催
AIN	冬コミレポートin有明
Virtual IDOL	今月のテーマ1996冬コミレポート
コンプティック	最新コスプレ現場レポート
コミックドルフィン	同人業界裏話
Fanroad	「コミックマーケット51」コスプレ写真集
PC Angel	冬のコミックマーケットリポート
Charade	コミックマーケット51
コミックピクシィ	コミックマーケット51
Challenge	はじめてのコミックマーケット
ゲーメストワールド	夏コミ直前大特集 これで夏は完璧!
コミックマイティ	コミケ開催
メガストア	コミックマーケット52リポート
競馬塾	コミケに行ってきました
AIN	夏コミレポート1997in有明
時事日語	ジャパンメーションがうける理由（わけ）
フラミング	FCF フラミング コスプレファイル
ダ・ガマ	夏コミレポート
FANTASCIENNE	コミックマーケット52
COMICピアリン	天然コスプレ図鑑'97夏コミSpecial
中一チャレンジ	コミックマーケットに行ってきましたよ！
ゲーメストワールド	夏コミアフターインパクト
アニラジ	RADIOトゥルー・ラブストーリー バジヤマでいっしょにネ
コミックジャンキーズ	96冬コミのおいしい情報全網羅
COMIC GUM	長沢美樹の突撃コミケレポート
コミックワールド	コミックマーケット52特集
あにめにあDREAMS	ミトラス コスプレ紹介ページ
GAMEST WORLD	96年冬コミレポート
GAMEST WORLD	冬コミ特集
朝日新聞	女たちの静かな革命2
朝日新聞	力ナリアの歌6
X-MARKET	特集 同人誌即売会へ行こう
SPA!	コミケの脳わいに見え隠れするインディペンデント・パワーは日本の『SPAWN』を生み出すだろうか
Comnavi	1997年師走コミックマーケットレポート
日本経済新聞	20代がコミック誌を買わないワケ
東京新聞(夕刊)	東京ビッグサイトダンボール3箱から火
朝日新聞(夕刊)	東京ビッグサイトに発火物
毎日新聞(夕刊)	マンガ展に発火物
読売新聞(夕刊)	段ボール燃え上がる
スポーツニッポン	東京ビッグサイトに発火物発火装置
東京中日スポーツ	段ボール箱が発火
サンケイスポーツ	「コミックマーケット」展示予定会場
デイリースポーツ	東京ビッグサイトで箱が発火
東京新聞	全国からマニア結集 作品論も熱く「コミックマーケット」
東京新聞	全国からマニア結集 作品論も熱く「コミックマーケット」 今日まで有明で開催
PCNEWS	東京ビックサイトでコミックマーケット54開催 出展メーカーに聞く
月間 LICENSING BOOKS	「コミックマーケット54」開催
C★NET	編集長・南竜子の奇妙なコスプレ取材 in コミックマーケット54
産経新聞	専門コミック誌も次々と創刊… テーマは少年同士の愛 「過激な描写」懸念の声も
キャラ通	ニッポン最大のキャラクターイベント コミックマーケット54開催！～今年もやっぱり熱かった～

年	号／日付	内容
1997	9月15日	ルポ
1997	9月1日	ルポ・社会評論・コスプレ写真
1997	9月22日	コスプレ
1997	9月5日	社会批評
1997	10月3・10日	会場写真・参加ルポ
1997	10月23日	イベントルポ、コスプレ
1997	10月31日	コスプレ・同人誌紹介・イベントルポ
1997	11月11日	コスプレ
1997	11月1日	コスプレ
1997	11月27日	ルポ・次回案内
1997	2月号	ルポ
1997	3月号	ルポ、サークル参加、コスプレ、同人誌
1997	3月号	コスプレ
1997	3月号	ルポ
1997	3月号	コスプレ
1997	3月号	ルポ、コスプレ
1997	3月号	コスプレ
1997	4月号	コスプレ
1997	4月号	ルポ
1997	9月号増刊	参加案内 インタビュー 新刊情報
1997	10・11合併号	ルポ・歴史ジャンル
1997	10月号	企業ブースリポート
1997	10月号	ルポ
1997	10月号	読者からのイベントルポ
1997	10月号	コミケ紹介 コスプレ
1997	11月号	コスプレ
1997	11月号	ルポ・歴史ジャンル
1997	11月号	コスプレ+コラム4本
1997	11月号	コスプレ
1997	11月号	ルポ コスプレ
1997	11月号増刊	ルポ+読者ルポ+ルポマンガ
1997	12月号	公開録音ルポ
1997	Vol.2	ルポ、サークル参加、コスプレ、同人誌
1997	Vol.2	ルポ、コスプレ
1997	Vol.4	コスプレ
1997	Vol.5	コスプレ
1997	Vol.15	ルポ
1997	Vol.16	コスプレ
1998	1月3日	女性がコミケで長蛇の列を作る
1998	1月9日	エヴァに共感
1998	2月28日号	コミケの解説、入門、ルポ
1998	2月4日	
1998	3月10日	ルポ、分析
1998	5月16日	ライバル・ゲーム他、コミケット、サービス
1998	8月14日	
1998	8月14日	
1998	8月14日	マンガの基盤となった同人誌
1998	8月14日	
1998	8月15日	1度やったら病みつきになりきってコスプレ
1998	8月15日	
1998	8月15日	
1998	8月15日	
1998	8月16日	ルポ、コスプレ
1998	8月16日	TOKYO発
1998	8月25日	
1998	8月25日	MONTHLY TOPICS
1998	9月10日	
1998	9月12日	『ショタコン』ブーム? 少年趣味の女性マニア
1998	9月1日	特集:マニアの祭典

書名	タイトル／見出し
商店街	行って来ましたコミックマーケット54!
FLASH	もっと知りたい深夜アニメ3
朝日新聞	コミケ会場 火炎瓶男性 持ち込み容疑、逮捕
讀賣新聞	火炎瓶男を逮捕
毎日新聞	「漫画の主人公ひどく描かれた」 「コミケ」会場で火炎瓶男を逮捕 東京ビッグサイト
スポーツニッポン	「コミケ」会場に火炎瓶持ち込む 無職男を逮捕
サンケイスポーツ	コミックのキャラ描き方無残と怒り 漫画同人誌即売会火炎瓶もつ男乱入
日刊スポーツ	「コミケ会場」爆破計画男を逮捕
サンケイスポーツ	コミックのキャラ描き方無残と怒り
朝日新聞	コミケ会場火炎瓶男性
毎日新聞	「漫画の主人公ひどく描かれた」
東京新聞	漫画即売会会場で火炎瓶男を逮捕
産経新聞	漫画市に火炎瓶男
読売新聞	火炎瓶男を逮捕
日本経済新聞	漫画即売会会場で男が火炎瓶着火
スポーツニッポン	「コミケ」会場に火炎瓶を持ち込む
東京中日スポーツ	漫画展会場で火炎瓶を所持
日刊スポーツ	「コミケ会場」爆破計画男を逮捕
スポーツ報知	マンガにガマンできず火炎瓶
AIN	冬コミ レポート in 東京ビッグサイト
プレイヤニコン	コスプレ大作戦
PC ANGEL	Report
TheVot's	冬コミレポート
コミックD	コミックマーケット53
月刊アスキー	
COMIC ピアりん	天然コスプレ図鑑
NEWTYPE	年末に行われた国内最大級の同人誌即売会・コミケ
charade	巷で噂のいい男
X-MARKET	第54回コミックマーケット
COMIC BONANZA	万棒のコミケ紀行
AIN	夏コミ レポートスペシャル
TOP TEN MATE	今年も"あれ"がやってきた! 究極のアニバロワールドを徹底研究
TECH GIAN	コミックマーケット54 in 東京ビッグサイト リーフのブースに行ってみよう! の巻
PUTAO	徹底的にまんがで遊べば、毎日がこんなに面白い!
LemonPEOPLE	さよならレモンピープル! & コミケのあの事件!! 最後はホントの緊急対談!!!
コミック・ジャンキーズ	コミケット53サークル情報特集
東京時間	参加する 見本市をのぞいてみよう
COMIC WORLD	バーチャル仮想現実共同体コミュニティ
あにめにあDREAMS	コミックマーケット準備会
まんだらけライブ	コミックマーケット53
別冊Newtype	好きな本がみつかるかな? いざ、コミケワールドへ
歴史ファンワールド2	コミケ体験レポート
PC NEWS	一年の締めくくりコミックマーケット55開催される
読売新聞	コスプレ仲間集う
C★NET	ばるちえ様・プレぞう・さっちゃん・南竜子のコスプレレポート
キャラ通	燃える冬! コミケ55開催
AIN	恒例! 冬コミ特集
ゲームラボ	女王様と賢者の石
PC Angel	コミックマーケット55 in 有明 開催
Fanroad	コスプレカタログ in コミックマーケット55
グリーン・パワー	コミックの仲間から寄付
Charade	SPECIAL in コミックマーケット55
ダ・ヴィンチ	差別なきステージ「コミケ」で我らの祭りを
パソパラCHAT	第1回コミケ編
東京新聞	描きたい! 読みたい! 巨大コミックマーケット
PC NEWS	コミックマーケット56大盛況
新文化	夏のコミケに40万人
キャラ通	キャラクターブームを支える巨大な「草の根」
広告	一人一冊の時代に

年	号／日付	内容
1998	9月2日	
1998	9月8日	FLASH Color Special
1998	12月30日	
1998	2月号	コミケ体験ルポ
1998	2月号	コスプレ撮影
1998	3月	コミケ体験ルポ
1998	3月号	ルポ
1998	3月号	コミケ体験ルポ
1998	3月号	コミケ体験ルポ
1998	3月号	コスプレ写真
1998	3月号	今回はその一角にある企業ブースをルポ!!
1998	3月号	コスプレ撮影
1998	8月号	54へのインフォメーション
1998	10月号	
1998	10月号	
1998	10月号	コミケ魂 ~己の道を行け~
1998	11月号	MAKER The Gathering
1998	11月号	まんが生活
1998	11月号	ルポ、同人誌
1998	Vol.3	53へのインフォメーション
1998	Vol.6	遊・学 東京マンガ空間 東京のマンガ空間を満喫しよう!
1998	Vol.7	コスプレ写真
1998	Vol.8	コミケのインタビューと注意点
1998	Vol.15	コミケ体験ルポ
1998	夏号	Out Door Summer コミケットはマンガのお祭りだ!! 全国からマンガファンが集結 冬コミのルポ
1999	1月25日	企業ブース
1999	1月31日	コスプレ
1999	2月10日	コスプレ
1999	2月1日	コミケ評論、会場内写真
1999	2月号	ルポ
1999	2月号	企業ブース
1999	3月号	企業ブース
1999	3月号	コスプレ
1999	3月号	森林募金
1999	3月号	コスプレ写真
1999	3月号	ルポ、サークル
1999	4月号	ルポ、コスプレ、コスプレ写真
1999	8月10日	
1999	8月25日	ルポ、企業ブース
1999	8月26日	ルポ
1999	9月1日	ルポ
1999	9+10月号	評論

書名	タイトル／見出し
C★NET	コミックマーケット56
アニメディア	mission2夏のイベントをレポートせよ!
Animage	今年の有明も熱かった!
コミックパイン	コミックマーケット56
コミックバーズ	コミックマーケット56レポート
Fanroad	「コミックマーケット56」コスプレ写真集
羅風	この夏コスプレギャルが大集結
電撃キャラクターマガジン	企業ブースも見逃せない!コミックマーケット55
電撃キャラクターマガジン	30万人参加! コミケ55レポート
キャラ通	コミケット・イン・クリスマス! コミックマーケット57開催
毎日中学生新聞	大盛況「コミケ」 オリジナル作品に人気
ゲームラボ	Comic Market完全ガイド
げむげむ	「末廣商店街」看板娘インタビュー
コミックバーズ	日本の年未恒例行事 冬のコミックマーケット。 1999年冬の模様を速報!!
PC Angel	コミックマーケット57
WHIP	コミケGROOVEを感じろ!
WinGraphic	参加することに意義がある! コミケに参加しよう!
東京新聞	異彩面談
geisen.com	台風も吹き飛ばす「同人」人気? コミックマーケット58
The Daily YOMIURI	A convention of truly comic proportions
PC NEWS	コミックマーケット開催レポート58 美少女ゲームブランド大挙出展
月刊グラフィックサービス	若者の表現の場、それがコミケット そのエネルギーと熱気に圧倒される
キャラ通	コミックマーケット58
Kiss	まっちゃんが行く!!
毎日中学生新聞	「夏のコミケ」大盛況
朝日新聞	寄付
アニメディア	REPORT アニメ、夏の祭典リポート!
カラフル Bee	コミックマーケット58レポート
TOPTEN	ゆみ鈴コミケに参上
メガストア	夏コミ発! ゲームメーカーさん企業ブースレポート!!
本当にあった愉快な話	ふとっちょ主婦佳代がゆく! コミックマーケットに挑戦
PC NEWS	注目集めるプロモーションの場としてコミックマーケット企業ブース出展考察
ぱふ	コミックマーケット58レポート
colorful PUREGIRL	コミックマーケット58 「夏コミリポート」有明、真夏の3日間!!
アンジェリーク ラブラブ通信	コミックマーケット58レポート
はるか通信	2000年夏コミはる通信集部突撃ルポ遙かコスプレ写真館
キャラアニ.com	コミックマーケット58 企業ブース・キャラグッズ争奪戦集中レポート!
PC NEWS	企業ブース総出展93スペース 西4ホールにファン多数来場
PC美少女攻略8	第59回「冬コミ」12/29・30に開かれる
ファミ通DC	20世紀最後のコミケは企業ブースのゲームメーカーも燃えた!!
AIN	恒例! 冬コミレポート
夜叉衆同盟 拾伍	冬コミ59特別レポート
月刊モデルグラフィックス	冬の有明萌えキャラ 激突大決戦まつり大行進
電撃姫	年末の恒例行事「コミックマーケット59」開催
ぱふ	恒例! コミックマーケット59アフターレポート
カラフルピュアガール	コミックマーケット59 恒例のコミケ(冬コミ) リポートです
コミックガム	コミックマーケット59レポート
ファンロード	コスプレアルバム
テックジャイアン	20世紀最後のコミケは大盛況で終了
料理百科	コミックマーケット
Ani Way	Dojin overdrive : de Comiket-ervaring
朝日新聞	日本マンガ学界 29日に設立大会
毎日新聞	人気の「コミケ」通行証 ネットで高値売買
PC NEWS	コミックマーケット60開催
読売新聞	マンガ学会、曲折の末発足
AIN	アニメ会のアニメ講座
読売新聞	パソコンで漫画自在
JN	100億(巨大)マーケット「コミケ」にかつての存在意義はない?
電撃姫	3日間累計で数十万人が参加したお盆恒例の「コミックマーケット」

年	号／日付	内容
1999	10月10日	コスプレ
1999	10月号	ルポ、コスプレ
1999	10月号	ルポ
1999	10月号	ルポ
1999	10月号	ルポ、企業ブース
1999	10月号	コスプレ
1999	11月号	コスプレ
1999	Vol.1	イベント開催スケジュール
1999	Vol.2	コミケ解説
2000	1月15日	ルポ、法律問題
2000	1月15日	オリジナルジャンルの説明
2000	1月号	同人誌、分析、イベント歴史、コスプレ
2000	2月1日	インタビュー
2000	2月号	コミケルポ
2000	3月号	ルポ、コスプレ写真
2000	3月号	ルポ、コスプレ写真
2000	3-4月号	コミケ解説、サークル参加方法
2000	8月11日	インタビュー
2000	8月15日	コミケ体験ルポ
2000	8月19日	コミケ解説
2000	8月25日	コミケ企業ブース解説
2000	8月号	コミケ解説
2000	9月1日	コミケ解説
2000	9月25日	コミケ体験ルポ
2000	9月2日	コミケ解説
2000	9月8日	森林文化協会への寄付記事
2000	10月号	コミケ解説
2000	10月号	コミケ解説
2000	10月号	コミケ体験ルポ
2000	10月号	コミケ出展企業解説
2000	10月号	コミケ体験ルポ
2000	11月25日	コミケ企業ブース解説
2000	11月号	コミケ解説
2000	11月号	コミケ解説
2000	Vol.22	コミケ解説
2000	卷の一	コスプレ写真
2000	不明	コミケ体験ルポ
2001	1月25日	企業ブースリポート
2001	2月28日	企業ブース中心の紹介文
2001	2月号	企業ブース紹介、紹介内容
2001	2月号	マンガルポ
2001	3月23日	対談風ルポ
2001	3月号	企業ブース紹介
2001	3月号	開催紹介
2001	3月号	読者ルポ、企業ブースルポ
2001	3月号	企業ブースリポート
2001	3月号	自スペースルポ
2001	3月号	コスプレ写真集
2001	3月号	自社ブース紹介
2001	4月号	ルポと分析
2001	6月号	コミケルポ
2001	7月11日	米沢嘉博らの呼びかけで発足の記事
2001	7月3日	オークション記事
2001	8月25日	ルポ、企業ブース
2001	8月3日	マンガ学会発足の記事
2001	8月号	対談風ルポ
2001	9月4日	コミケで新作ソフト発表
2001	9月号	批評・考察
2001	10月号	ルポ、企業ブース

書名	タイトル／見出し
カラフルBee	イベントレポートコミックマーケット60
TOP TEN MATE	潜入!!コミックマーケット60
Colorful PURE GIRL	コミックマーケット60
frontier Magazine	2001夏季有明同人誌展遊記
PC NEWS	直前!コミックマーケット61期待寄せる出展各社
PC DASH	個性派美少女が大集合!!
アンジェリークラブラブ通信	コミックマーケット59レポート
アンジェリークラブラブ通信	コミックマーケット60レポート
C★NET	コミックマーケット 59
はるか通信	遙かコスプレ写真館
うずまきマニュアル	キャロットファーム読書コーナー
PC NEWS	注目集めるプロモーションの場として コミックマーケット企業ブース出展考察
キャラアニマガジン	祝60回!!ますます盛り上がるコミケ!
動漫世代	COMIKE 60 夏 見聞録
PC news	企業ブースに総出展93スペース 西4ホールにファン多数来場
THE DAILY YOMIURI	Living out a MANGA obsession
TECH GIAN	冬のコミケは想像以上の盛況!
電撃姫	クリスマスより大晦日よりビッグな年末イベント「コミックマーケット61」が開催された!
PC Angel	コミックマーケット61
Fanroad	コスプレアルバムinコミックマーケット61
COMIC BOX ジュニア	コミケに咲いた大輪のコスプレイヤーたち
Animege	コミックマーケット61
中央通信社	同好市集開市漫畫同好來集
ニュースの森	炎天 マンガに熱狂する空間
新文化	3日間で48万人 夏の“コミケ”
PC news	物販&多彩なブース企画で大盛況の3日間
COMIC BOX ジュニア	コミケに行こう!
ゲームラボ	コミケの歩きかた
PC news	企業ブース内ステージ設営の狙いと今後の課題
C NET	燃えるイベントフォトレポート
アミューズメント産業	エイコー、コミックマーケットに出展
コミック電撃大王	コミックマーケット62特報
Newtype 韓国版	新Costume Play NOTE
十二国 コミックアンソロジー 海客宣言 甘式	きやろっとふあーむ
ピーメイト	同人の住人 第11回 同人のあれこれ
TECH Win	同人ソフト最前线 in 2002 夏
電撃姫	美少女ゲームイベント フロントラインレポート
アニメージュ	コミックマーケット62
月刊アルカディア	レゲー 鉄砲玉 コミケに参上つかまつる!
Fanroad	コミケ・コスプレ アルバム
AIN	恒例! 夏コミ特集
うずまきマニュアル13	きやろっとふあーむ
Naitai	ビバ! コミックマーケット!!
Colorful Pure Girl	TOPIC コミックマーケット62
テックジャイアン	マップレポート
アンジェリークラブラブ通信	コミックマーケット62
コンプティーク	「コミックマーケット63」12月28日~30日に開催 最大級の同人誌即売会、企業ブース出展も相次ぐ
ゲームラボ	仰天 コミケ空間学
C★NET	2002年12月コミックマーケット63ルポ!
TECH GIAN	コミケ情報
OREILLE	「コミックマーケット63」ルポ
パチスロ攻略マガジン	裏しのパル十字軍おかげさまで大成功!!
PCAngel	コミックマーケット63
Dengeki GAMES	成田るみの萌え萌え日和♪ 第2回
Colorful PURE GIRL	コミックマーケット63 凍てつく寒さの中、冬コミ初の3日間開催!
Newtype USA	WINTER COMIKET 2002
BOMB	コスプレ大特集 PART1 街角美少女ファイル!! コミケ編
Fanroad	コミケ・コスプレ アルバム
ARCADIA	コミックマーケット63特集!! 冬

年	号／日付	内容
2001	10月号	ルポ
2001	10月号	ルポ、コスプレ、同人誌
2001	11月号	ルポ、企業ブース
2001	11月号	ルポ
2001	12月10日	企業ブース
2001	12月27日	コスプレ
2001	Vol.25	ルポ
2001	Vol.28	ルポ、サークル・コスプレ写真
2001	Vol.116	コスプレ写真集
2001	3巻	コスプレ（遙かなる～）限定写真
2001	4号	対談風ルポ
2001	62号	出展要綱、準備会・出展者インタビュー、参加者アンケート
2001	春号	C60紹介
2002	1月15日	コミケ解説、同人誌解説、イベント写真、コミケ体験ルポ
2002	1月25日	企業ブースルポ、考察
2002	1月26日	コミケ解説
2002	3月号	企業ブース
2002	3月号	ルポ、企業ブース
2002	3月号	ルポ、コスプレ
2002	3月号	コスプレ写真
2002	3月号	コスプレ写真、同人誌紹介
2002	3月号	コミケ解説、インタビュー、イベント写真
2002	8月11日	コミケ解説
2002	8月13日	コミケ解説
2002	8月22日	コミケ解説
2002	8月25日	コミケ解説
2002	8月号	コミケ解説
2002	8月号	コミケ解説
2002	9月10日	安田かやインタビュー
2002	9月10日	コスプレ写真掲載
2002	9月号	出展企業紹介
2002	9月号	自社出展情報
2002	9月号	コスプレ写真掲載
2002	10月25日	コミケルポ
2002	10月号	コミケ解説
2002	10月号	コミケ解説
2002	10月号	コミケ解説
2002	10月号	コスプレ写真掲載
2002	10月号	コミケ体験ルポ
2002	11月8日	ナルトコミックアンソロジー作成ルポ
2002	11月号	聖コスプレ学園のルカちゃんがコミケを案内
2002	11月号	コミケ企業ブース解説
2002	11月号	アージュ出展のルポ
2002	Vol.34	出展企業紹介
2003	1月号	コミックマーケット案内
2003	1月号	コミケの噂話 コミックマーケット案内
2003	2月10日	コスプレ
2003	2月号	コミックマーケット案内 同人誌、同人ソフトサークルリスト
2003	2月号	コミックマーケット概要説明
2003	3月号	スペース出展報告
2003	3月号	コスプレ、ルポ
2003	3月号	ルポ、コミケの歴史
2003	3月号	企業ブースルポ、コスプレ
2003	3月号	ルポ、コスプレルポ
2003	3月号	コスプレ
2003	3月号	コスプレ
2003	3月号	コスプレ

書名	タイトル／見出し
ネオロマンス通信 Curel	世界最大の同人イベント
週刊少年サンデー	12月28日~30日は、東京ピックサイトに集合! "コミックマーケット63"でサンデー特製テレカを限定発売!!
産経新聞	アトム再び 表現の「標準」が変わる
GREEN POWER	寄付
C★Net	8/15 コミックマーケット64編
東京新聞	TOKYOどんぶらこ
PC JACK	オマケ 夏コミに行って来たのデス
TECH Win	総力特集 同人ソフト最前線 2003
AIN	2003年夏コミレポート～夏の思い出～
Beppin School	コミケへ行こう!! 後編 コスプレ広場で突撃インタビューの巻
婦人公論	二次元コンプレックス大解剖 "紙の上の美少女"に走る男が増えている
Colorful PURE GIRL	プロデューサー・酒井氏に聞く minoriがイベントに参加する、その理由
COMIC BOY	コスプレ娘 大集合!!
CDB	底抜けにヒップでルードな「仲間たち」
真三国無双通信	無双コスプレイヤー大集合+コミックマーケット64レポート
アンジェリーク ラブラブ通信	コミックマーケット63
コミックボックスジュニア	やっぱりジャンプは大人気!
コミックボックスジュニア	空は快晴、地上はコスプレ・フリーダム!!
コミックボックスジュニア	THE 夏コミ
PC news	参加形態と目的から見るコミケの位置づけ
GREEN POWER	寄付
日経産業新聞	コミケ企業に壁
ゲームラボ	コミックマーケット65 特別レポート!!
AIN	特集 恒例! 冬コミレポート
Newtype (韓国版)	COMIC MARKET65
TECH GIAN	ぱじゅまソフトがコミックマーケット65に出展!
月刊アルカディア	コミックマーケット65特集
PC Angel	コミックマーケット65
COMIC BOY	コスプレ娘 大集合!!
Men's STRONG	コスプレ美少女 in 2003 冬コミ
Fanroad	コミケ・コスプレアルバム
読売新聞 夕刊	「同人誌即売会」に51万人
朝日新聞	おたくの欲望 高密度展示で
読売新聞 夕刊	おたくが変える都市の風景
週刊アスキー	ベネチア国際建築展が開催中 日本館のテーマは"おたく"
中国新聞	伊に現れた「萌え」
熊本日日新聞	ベネチアのOTAKU
ザッピィ	全日本コスプレ化計画
AIN	夏コミケレポート夏の思い出
PC Angel	コミックマーケット66
アニメディア	コミックマーケット奮闘記
AERA	「おたく」ベネチアへ
テックジャイアン	コミックマーケット66にねこねこソフトが参加!
EYE-Ai	COMIKET 66
ネオロマンス通信 CURE	コミックマーケット65
微熱王子	コミックマーケット66REPORT!
三国無双通信	コミックマーケット66レポート
RASPBERRY	ナースウイッチ小麦ちゃんマジカルて 偽まる&UPLIFT・闘魂注入握手会@冬コミ65!
ネオロマンス通信Curel	コミックマーケット66
SWITCH	一礼してからコスプレイヤーを撮る…
COMIC BOX ジュニア	フュープロツウシン 冬コミ
コミックボックスジュニア	夏コミ
PC news	コミックマーケット65 開催レポート 作品&ブランドの展示会的出展ブース目立つ
季刊コミッカーズ	コミックマーケット66
comic tamtam	冬コミ見聞録

年	号／日付	内容
2003	3月号	ルポ
2003	4・5号	企業出展予告
2003	5月28日	全5回シリーズ
2003	8月号	森林募金報告
2003	9月10日	コスプレ
2003	8月17日	界隈 記者ルポ
2003	10月号	ルポ
2003	10月号	同人ソフトリスト
2003	10月号	参加者のマンガレポート
2003	10月号	コスプレルポ
2003	11月7日号	ルポ
2003	11月号	イベント企画インタビュー
2003	11月号	コスプレ
2003	Vol.3	参加者ルポ
2003	Vol.6	コスプレ
2003	Vol.36	コミックマーケット案内 ルポ
2003	Vol.106	コスプレ、コミックマーケット案内
2003	Vol.107	コスプレ
2003	Vol.114	コスプレ、同人誌紹介
2003	第135号	コミケ出展企業へのインタビュー
2004	1月号	森林募金報告
2004	2月5日	コミケに上手く商機を見出せない企業
2004	2月号	コミケ体験談
2004	2月号	コミケ体験談
2004	2月号	コミケ解説
2004	3月号	コミケ出展企業へのインタビュー
2004	3月号	コスプレ写真
2004	3月号	コミケ体験談
2004	3月号	コスプレ写真
2004	3月号	コスプレ写真
2004	3月号	コスプレ写真
2004	8月27日	ルポ、サークル、同人誌
2004	9月29日	写真2点とルポ、森川嘉一郎のコメント
2004	10月12日	モノクロ写真1点とルポ
2004	10月12日	写真6点とルポ
2004	10月4日	写真1点とルポ
2004	10月8日	米沢嘉博によるビエンナーレ解説
2004	10月号	ルポ、コスプレ写真数点
2004	10月号	サークル参加者などのフリートーク
2004	10月号	ルポ、企業ブース
2004	10月号	ルポ、企業、コスプレ、サークル
2004	11月8日	ルポ、写真一点
2004	11月号	ルポ、企業、コスプレ、サークル
2004	12月号	コミケットの写真、ルポ(英文)
2004	Vol.7	コミケ体験談
2004	Vol.10	企業ブース記事、写真
2004	Vol.12	コスプレ写真、ルポ
2004	Vol.14	コミケ体験談
2004	Vol.15	光栄ジャンルのコミケ参加ルポ
2004	Vol.22	ルポ
2004	Vol.117	コミケ解説
2004	Vol.124	四コマ漫画、写真、プレゼント
2004	第138号	コミケ体験談
2004	秋号	インタビュー
2004	創刊号	コミケ体験談・コスプレ写真

BOOK LIST 1

コミケット・同人誌を
取りあげている出版物

このページでは、コミケットや同人誌を取り上げたり、
テーマとした書籍・ムック等を紹介する。

コミケット・グラフィティ

コミケット準備会 編
1985年2月
朝日出版社



マンガ・アニメ同人誌及びコミケット10年の歴史とその時代を、作品としてまとめたカタログ的書籍。編集/コミケット準備会、解説/米沢嘉博により以下の4章で構成されている。

同人誌は本来プロになるための仲間と互い磨きあう場であったが、70年代ミニコミブームでメディアとしての意味を持ち、自己表現の手段として同人誌が変化していった過程を紹介する「マンガ同人誌ブームとコミケット」。コミケット以前のまんが状況の混沌からマンガ・アニメファンの祝祭空間として確立していった歴史を語る「コミケット10年史」。10年の歴史の中で人気のあった作家であるめるへんめーかー、朔原萌、千之ナイフなどの作品を紹介している「コミケット・メモリアル」。10年目のコミケットからなるべく多様なジャンル・スタイルを切り出した「コミケットNOW」では巣田祐里子、ぎあ、岩崎むつみなどが紹介され、前章とあわせて同人誌の歴史を語る上で外せない作品を見ることができる。

おたくの本

別冊宝島 104
1989年12月
宝島社



いわゆる「おたく趣味」についてのムック。取り上げられているテーマは、マンガ・アニメが中心だが、それ以外にもアイドルおっかけ、プロレス、カメコ、ロリコン、ゲーマーなど多岐に渡っている。内容的にも、成沢大輔によるゲーセン・ゲーマー・ルポ、中森明夫による「おたく」のネーミングにまつわるエピソード、藤田尚による少女マンガと少年マンガのクロスオーバー状況のエッセイ、小浜逸郎のおたく誕生論、上野千鶴子へのロリコンとやおいのセクシュアリティについてのインタビュー、富沢雅彦、代々木駅らくがきコーナーについてのルポなど、バラエティに富んでいる。

同人誌・コミケットについては、米沢嘉博自らがコミケットについての解説をしているほか、「ロリコン」「やおい族」についてのルポの中でも取り上げられている。

なお、本書は、後に「あたくの誕生」と改題されて文庫本化されている。

つくろう!同人誌
少年サンデーコミックス
1983年6月
小学館



20年以上前に出版された同人誌作成マニュアル。サンデーまんがカレッジの一冊として、少年サンデーコミックスの枠内で発行されているのは驚きだ。高橋留美子、新谷かおる、石ノ森章太郎、岡崎つぐおの同人時代の思い出話や、プロが作った同人誌として当時のサンデーの作家陣の作品も掲載されている。

普通の「同人誌作成マニュアル」というとまんがやイラストの描き方の説明があるかと思われるが、それは、まんがカレッジの別の本のテーマであり、この本では、同人誌の編集方法について細かく解説がなされている。サークル会員の集め方から始まり、本の大きさ・ページ数、スケジュールの組み方、タイトルの決め方、表紙のポイント、会員紹介(執筆者紹介)・次回の作り方等についての説明があり、入稿前の最終チェック表まで丁寧に付けられている。

同人漫画大百科
辰巳出版第一編集部
1992年10月
辰巳出版



表紙は高河ゆん。同人誌のジャンル別紹介が本書の主な内容であり、コミケットのジャンルをもとに、メジャー・アパロ・美少女系から、音楽系・文芸系やスポーツや学漫まで漏れなく押さえており、その紹介サークル数は約600サークルにも及んでいる。高河ゆん、森野うさぎ、水野流転といった作家へのインタビューの他、新田真子、たつねこ、Dr.モローによる座談会もある。その他、記事としては、三崎尚人の女性アパロ史、二本柳俊馬の美少女系同人誌の現状、米沢嘉博によるやおい論、同人誌全体の歴史、阿島俊による同人誌の状況論が収められているほか、巻末には収集の手引きとして主要即売会や同人誌の買える書店の情報が掲載されている。

なお、本書はクレジットされてはいないものの、実態としては、コミケット準備会有志によって作成されている。

漫画の達人

竹内夏生
1993年5月
KKベストセラーズ



本書の第1章はマンガの描き方、第2章は同人誌について、第3章は「まんがの周辺」と題したマンガ原作者やゲーム・グラフィックのインタビューで構成されている。第1章は技術的な解説は少ない割には、アシスタントの給料制度や締め切りとの付き合い方の記載もある。第2章は、コミケットへの参加申し込み方法、印刷所インタビュー、コミケ当日レポート、米沢嘉博インタビューの他、コミケットへの取材申請方法などという記事もある。第3章はサブタイトルに「『好きを』仕事にするために」とつけられているように、一般にはあまりなじみのない職種のプロを紹介している。

本書の内容は幅広く、視点も独特ではあり、類書と一線を画そうとする意図が感じられるが、少ない頁に広範囲の情報を載せようとしたためか、まとまりに欠けるところがあるのも否めない。

コミケ作家ガイド

1994年1月
太田出版



「コミケ作家ガイド」と銘打ってはいるものの、タイトルほどには汎用的ではなく、やおい系同人作家のガイドブックである。ライターには江上淳子等の他、なんと野火ノビタが参加している。巻頭には、プロデビューしていく作家や商業誌の展開についてのエッセイや、「C翼」から「幽遊白書」・「スマッシュ」までのアパロの流れの解説、やおい論が盛り込まれている。メインの企画は当時の女性系大手サークルのマンガ家・小説家の特集。田村みゆき、こだか和麻、徳田みどり、山藍紫姫等19名へのインタビューと40名を越えるマンガ家・小説家のアンケートや作家紹介があり、それぞれには簡単な作品リストや通販連絡先も記載されている。そして、ガイドブックなのに、なぜか、巻末には、光輪騎兵团のサークル名で「トルーパー」バロディの第一人者であった鳥羽笙子のマンガと富樫ゆいかの小説もついている。

コミケーション
すたんだっぷ 編
1993年1月
白夜書房

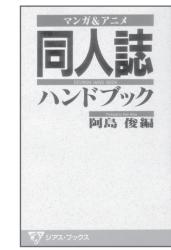


めで鯛、常盤易成、沢田梢、石崎有希子、Dr.モローによる、同人誌を巡る生活密着アンソロジー。同人ゆえのささやかな日常の出来事が描かれている。会場に行くために「親を殺し」たり、会社で同人誌の話題が出ると知らないフリをしたり、ファッショングループ一般人のフリをしてもおたくだとバレてしまったり、身に覚えのあるネタに思わずニヤリとする人も多いだろう。いつも道に迷う友人、「同類」と見るや道端でも話かけて来る人など我らが「お仲間」の独特的言葉使いや行動もコミカルに描かれている。

Dr.モローのマンガはほとんどがコミケットカタログからの再録だが、その中で「コミケスタッフ地獄巡り」として、準備会の各部署がいかにとんでもなく大変な業務であるかを面白可笑しく紹介しているイラストが掲載されている。しかし、これらのイラストは、「コミケカタログ」上では、スタッフ募集のカットとして描かれていたりする。

マンガ&アニメ同人誌ハンドブック

阿島俊 編
1993年12月
久保書店



同人誌とは何か?から始まり、同人誌の買い方、作り方、売り方、楽しみ方など、同人誌から派生する様々な事柄について、幅広く書かれている。買い方としては、どのようにしたら同人誌を手に入れることができるかについて、即売会への参加や共同購入、通販のやり方等を解説している。作り方は、サークルの作り方、本の作り方から始まり、印刷所の選び方、印刷・製本の技術解説について書かれており、売り方は、即売会への参加方法や、当日の心得についての説明が中心。楽しみ方は、即売会スタッフになる方法やコスプレイヤーとしての参加などが書かれている。

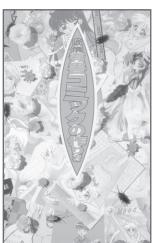
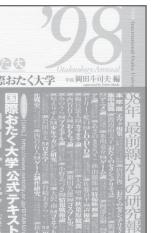
基本的には初心者向けではあるが、巻末には基礎知識としてのジャンル解説、用語集、年表、印刷所、即売会、会場ガイドが付いており、当時の状況を考えると情報量の多さはこの本の特色の一つと言える。

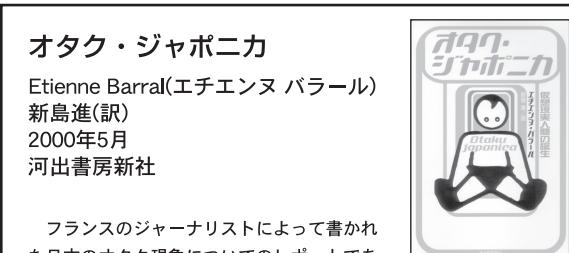
サークルガイドブック

1994年1月
桜桃書房



本書も「サークルガイドブック」というタイトルではあるが、大半が女性向けジャンルのサークルガイドブックである。「オリジナル」「オリジナルJUNE」「パロディ」「芸能」「ゲーム」「その他」の各ジャンル毎に構成されており、サークル毎にサークル紹介やサークルコメント、連絡先が記載されている。特集として、こだか和麻、妃川美波、花藤藤子等7名の大手サークルのインタビューが掲載されている他、マイナージャンル紹介としてマイナーニュースの作家に話を聞いているのも面白い。この他、コミティアへのインタビューや同人誌の作り方、同人生活についての日常マンガなどの企画の他、「印刷屋さんに聞く!」として曳航社の社長へのインタビューがあり、印刷代金を踏み倒すサークルがいるという苦労話を延々としている。その後、曳航社が倒産してしまったことを考えると、シャレにならない話である。

<p>おたく少女の経済学 荷宮和子 1995年2月 広済堂出版</p>  <p>副題として「コミックマーケットに群がる少女達」とある通り、コミックマーケットや同人誌について女性参加者の観点から述べられている。序章で「おたく」について説明し、イベント(同人誌即売会)、ジャンル、オリジナリティ、同人誌と章を追って論を進め、同人誌の状況を解説した後、同人誌の状況について知ることができる。「おたく」の本質についての論議にもう一段の踏み込みを期待すべきであるが、現時点から見ると最終章の「おたくが示す『未来』で、当時見え隠れしていた「おたく」の一般化の兆しについて触れていることが興味深い。著者は「漫画をいまを知るキーワード14」(日経BP社編「エンタテインメントキーワード100 '96-'97」日経BP社)でも「同人誌即売会」と「おたく」や「やおい」について述べているので、併せて読むと理解が深まるであろう。</p>	<p>欲情有害コミックの作り方 有害コミック準備会 1995年6月 データハウス</p>  <p>筆者は元エロ同人作家の男性。あとがきによれば、売上も好調だったようで、同人誌作成について、まんがの描き方だけではなく、「フリートークを忘れずに」など編集上のテクニックや即売会以外での頒布についても触れている。また同人誌まんが家の現実、危ないオタクへの揶揄、エロマンガ家の生活の実態など、実用書以外の読み物の部分も盛りだくさんである、また税金問題についても触れ、「確定申告のすすめ」と言った章もある。コミケットについての記述が散発的にあるが、一貫して否定的であり、特に同人誌即売会に関しては手痛く批判している。全体のトーンは、当時の同人誌界について極めて否定的であり、金儲けの手段と割り切っていて、極めて異色の同人誌マニュアルとなっている。</p>	<p>海賊版ビジネスの世界 別冊宝島365 1998年2月 宝島社</p>  <p>ブランドものに限らず、映画・音楽・ゲームといったコンテンツの海賊版による経済被害は大きい。本書は特に、マニア・コレクター系の海賊版と「お金」に焦点を当てたものである。Part 5の「マンガ同人誌 コミケの経済学」は、本誌取材班の「海賊同人誌、その“仁義なき戦い”」、加藤昭裕の「エロ」と「金」の同人誌業界、よもやま話、板岡博史の「コミケ」の経済学から構成され、出版当時の同人誌を取り巻く環境を「お金」の観点からレポートしている。加藤のレポートは同人誌作家への取材を通してサークルとお金の関係について当時の状況を分かりやすく述べ、板岡のレポートはコミックマーケットの動員規模から経済規模を推計しており、最近はやりのオタク・ビジネスについて述べたはしりと言える。現在では過去の話になった感もある同人誌の海賊版のレポートを含め、同人誌と同人誌即売会の一面を考える資料となるであろう。</p>	<p>ニッポンマンガ論 Frederik L. Schodt (フレデリックL.ショット) 樋口あやこ(訳) 1998年3月 マール社</p>  <p>Webが世界を繋ぎ、世界全体が精神的に相似化しつつある状況で、「日本人の精神をもっとよく映し出しているメディア」であるマンガ・アニメ文化を外国人の視点から紹介した書。日本のマンガが「鳥獣戯画」から江戸期の滑稽本に至る長い伝統の上に成り立っていること、その普及にはメディアとしての徹底したチープさが効果的だったこと、日本のまんがの暴力性は「伝統的に安定した社会」によって暴力衝動を上手に処理できる日本人のゆとりゆえであること、少女まんがの全ての要素は「リボンの騎士」にあり、手塚治虫が宝塚市に育ったことが関与していることなど、納得のいく内容になっている。同人誌即売会については「メイクアップした凝った服装の若い女性ファンであふれかえり」、組織化されヘッドセットとマイクロフォンで連絡を取り合う買い物をするファンがいても「非常に女性的で、優しい雰囲気が漂った空間」と書かれている。</p>
<p>怪獣バカ一代 破李拳竜 1996年1月 洋泉社</p>  <p>平成ゴジラシリーズのスーツ・アクターとして知られる破李拳竜は「さよなら晴海!! コミケットスペシャル」でアクション・ショーを披露するコスプレイヤーでもあった。破李拳のコミケでの同人誌作家とコスプレイヤーとしての経験が第4章の「着ぐるみ修行」と第5章「撃殺! 宇宙拳」で触れている。川崎市民プラザでのコミックマーケット初参加、着ぐるみを使ったコスプレ・アクション・ショー(破李拳竜ショー)が写真とともに語られており、当時のコミックマーケットの雰囲気を知るのに好適な資料になっている。「人形姫」を主宰する同人誌作家から「レモンピープル」(久保書店)でのプロ・デビューに至るくだりでは、当時のロリコン系同人誌の状況を知ることができる。「自分がやってきた二種類の仕事、マンガとアクションの両輪の発表の場がコミケとなったのだ。」との言葉に当時のコミックマーケットの可能性をうかがうことができるかもしれない。</p>	<p>探検コミック・マーケット 橋本典明 監修 1996年1月 早美出版社</p>  <p>メディア評論家の橋本典明が講師をしていた東放学園の学生のコミケットレポートをまとめたもの。取材時期は1994年のコミケット46から1995年のコミケット48までの1年半。コスプレや同人誌を通じたメディアとコミュニケーションの考察「コミケットを取材して」(柴田貴之)、なぜ同人誌がつくられ、そして読まれるのかを考え当時の参加者の閉鎖性と意識改善を説いた「どうして同人誌」(堀内まだか)、コミケットの集客力とコスプレイヤーの様子、そこから考察されるおたくの問題点を挙げた「コミケ20周年を考える」(末岡大祐)、コミケの異世界ぶりを記した「コミックマーケット考察」(橋本亜由美)、同人誌即売会の現状・理念と見解の相違などからコミケの飽和状態に対して将来をあやぶむ「私の中のコミケ」(宮坂史子)が書かれている。また、橋本典明と米沢嘉博の対談もありコミケットの成り立ちから現状、そしてコミケットの意義を語っている。</p>	<p>国際おたく大学 岡田斗司夫 編 1998年7月 光文社</p>  <p>インターネット上の「開かれた大学」の講義録。「おたく文化」の最前線を伝える21人による20講を収録。エヴァ現象、おたくのセクシュアリティ、アニメ論、ゲーム論、フィギュア論、特撮映画論、LD・DVD論、声優論、カラオケ論、秋葉原観測など。この形式で毎年新しい講義録を出していく予定だったが、諸般の事情によりこの1冊のみとなってしまった。</p> <p>コスプレ史の講師は、ネットでは「風虎通信」で有名なみのうら。晴海移転後のコミケットを起点に、即売会とコスプレの間の微妙なずれを軸に語られている。「コミケットにはどんな本もある」「無い本があることに気づくと、自分で作りたくなってしまう」これがコミケットの魔力だとする岡田斗司夫のリードがつけられたコミケット研究の講師は岩田次夫。こちらは遺稿集「同人誌バカ一代」にも収録されている。</p>	<p>アニメ・ビジネスが変わる 日経BP社技術研究部 編 1999年6月 日経BP社</p>  <p>アニメ・ビジネスのセミナーも開いている日経BP社技術研究部による、日本のアニメーションを中心としたキャラクター・ビジネスについてのレポートである。本書で注目すべきは、第一章の冒頭でコミックマーケットが来場者数で国内最大の展示会であることを述べた点にある。これはコスプレを中心に語られがちであったコミックマーケットの社会的な位置づけを変えることになった転機の一つと考えることもできるだろう。出版当時の西4F企業ブースで目立つ存在であったBS、CS放送局についての説明では「マーケティング戦略はずせない」との出展社のコメントも述べられる等、現在のコミックマーケットを取り巻く環境を示唆するものとなっている。以下、キャラクターの商品化やアニメ・ビジネスの現状、デジタル技術の導入によるアニメ制作の変化や資金調達について言及しており、アニメ・ビジネスの現状を考えるのに役立つだろう。</p>
<p>フツ完全おたくマニュアル おったきい佐々木 1997年8月 ワニブックス</p>  <p>現在、キッズ・ステーションの「アニメばらだいす」の司会を務め、コスプレイヤーとしても有名な「おたささ」と、おたきい佐々木によるオタク入門書であり、アニメ、コミック、ゲーム、声優、イベント、アキバ&渋谷とオタク・ジャンルを広く紹介している。「新世紀エヴァンゲリオン」ブーム 당시に数多く出た本の一冊であり、「エヴァンゲリオン」についての記載も多い。「Level 5 イベント」の「コミケはオタク界のビッグイベントだ」では著者が初参加したコミックマーケット28について、人混みとコスプレとH系同人誌に受けた衝撃が、「イベントならコスプレはかかせない」ではコスプレ初経験が語られている。「オタクビギナーに向けるコミケ入門」は一般参加者へのアドバイスとなっていて、欄外の補足説明を含め、おたきい佐々木の経験が生きている。佐藤徹、有馬啓太郎、ギャルゲーミュラン、長沢美樹の各ジャンルのレクチャーも興味深い。</p>	<p>私をコミケにつれてって! 別冊宝島 358 1998年1月 宝島社</p>  <p>1冊丸ごとコミックマーケットについての本。「40万コミック・ファンの解放区「コミケ」のことならこの1冊ですべてOK」との少し大きめなキャッチコピーが付いている。内容はコミケットの解説、一般・サークル参加の仕方、同人誌コレクション、コミケ関連ビジネスの4章で構成。コミケカタログの編集長、プロの編集者として両方の立場から発言している筆谷芳行が語るインタビューが興味深い。「よりぬき同人誌コレクション」の選者はにしかた公一と城玉井、ジャンル分類に関しては岩田次夫も協力。美少女、制服、文芸、危険文書、自作CD、性などマニアックかつ幅広く108冊を挙げている。コミケ関連ビジネスとして、コミケを舞台とした戯曲、海賊版同人誌などの一風変わった特集記事も掲載されており、類書と一緒に画された本の編集方針が伺える。全般的に入門者にも平易に構成されており、幅広い読者が楽しむことができる。</p>	<p>ミニコミ魂 串間務 編 1999年8月 晶文社</p>  <p>アニメ、やおいがクローズアップされる一方で、研究・評論系の同人誌はその陰に隠れがちである。コミックマーケットの拡大の恩恵の一つがマイナー・ジャンルの同人誌でもコスト的にオフセット印刷が見合だけの部数を発行できる可能性を開いたことにあるのは事実であろう。本書は「日曜研究家」の串間務の編著による、趣味の研究・評論系のミニコミ誌の紹介から作り方、売り方まで広くまとめた好著である。「月光」の南原四郎や「本の雑誌」の目黒考二を始めとした趣味の雑誌の関係者へのインタビューもあり、1980年代以降のミニコミ誌を一望できる構成になっている。コミックマーケットについては米沢嘉博へのインタビューや利用法についての記事があり、多面的にコミックマーケットを考えるのに好適であろう。ミニコミ系同人誌に興味を持った方には、田口、森「書物の流通システム」(栗原ら編「越境する知5文化の市場: 交通する」東京大学出版会)も参考になるだろう。</p>	<p>パーフェクト・ガイド マンガ同人誌の作り方 ほーむるーむ 編 2000年4月 グラフィック社</p>  <p>このころからまんがの技法書が多数出版されました。本書はマンガ同人誌のマニュアル本である。版元がグラフィック社という古くから同人活動をしている者にとって感慨深い物があるのではないだろうか。内容は全てまんがで解説してあり、極めて読みやすくなっている。コピーブックの作り方から、オフセット入稿、色指定、写植、本の綴じ方、ノンブルやトンボとは何かなど、基本から書いているため戸惑うことはないだろう。随所に画材屋、印刷屋、同人書店のリストもあるのですが活用することができる。デジタル関係の記述、コンピュータでのまんがの描き方の解説はこの本では扱っていない。18禁問題やグッズの作成法などにも簡単に触れている。全てをまんがで表現するという試みは評価の分かれるところかもしれないが、記述内容には問題がなく、解説も分かりやすいので、入門書としては妥当であろう。</p>



オタク・ジャポニカ

Etienne Barral(エチエンヌ バラール)
新島進(訳)
2000年5月
河出書房新社

フランスのジャーナリストによって書かれ
た日本のオタク現象についてのレポートであ
る。オタクやオタク関連イベントへの取材を通じて、現代日本を知ろう
とする試みになっている。渡辺浩二、中森明夫、岡田斗司夫、切通理作
といった著名人だけでなく、普通のオタクやオタク関係のイベントまで
有名無名を問わず、広く取材を行っているところに特徴がある。第1部では、ゲーム、ドール、ガレージ・キット、女子高生、アイドル、マンガとい
った日本のサブカルチャーがオタク文化の現状として語られ、その文脈の
中でコミケットとやおいが説明されている。第2部では日本の社会環境に
照らしてオタクが分析されている。『オタクが没頭する遊びにはある決ま
った型あり、そこには日本の学校で行われている学習法が、そのままの
形で投影されている。』を始めとする種々の指摘はうなずける面もあるが、
どこまで一般化されるかは今後の検証が必要だろう。



コミック・ファン10号

2000年12月
雑草社



はじめてのまんが同人誌

大沢美月
2002年11月
メディアファクトリー

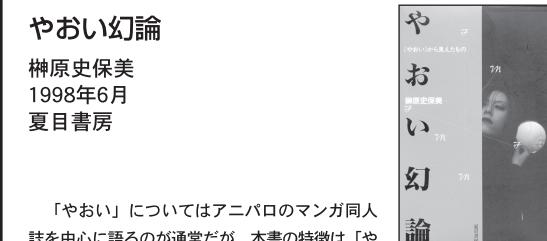


21世紀同人誌ハンドブック

阿島俊 編
2003年7月
久保書店

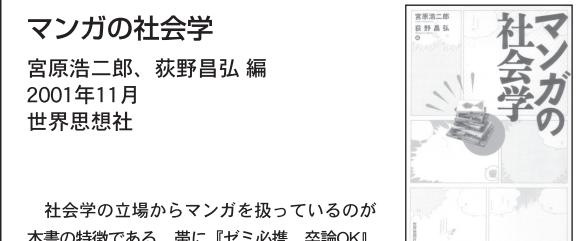
1992年発行『マンガ & アニメ同人誌ハンドブック』の改訂版として発行された。10年
の間の変遷を思わせる、かわいいイラストの表紙と新書判からA5判への
判形の大型化、左綴じ・横書きの装丁の変化が目を引く。

内容の基本構成は前書を踏襲しながらも新たに「インターネットの活
用術」として、Webを使った情報収集・情報発信、ネットでのトラブル
回避術などを取り上げたりもしている。また、「同人誌を頒布するため」の中では、即売会への参加方法を記すだけでなく、同人誌活動に
対しての性表現や税金、著作権に関する事柄が盛り込まれているのも、
類書にはあまり見られない特徴の一つである。巻末のデータ集も前作で
は大都市情報に集中されていた部分も再確認され、地方の即売会や即
売会場なども網羅されており、丁寧な追補も施されている。



やおい幻論

榎原史保美
1998年6月
夏目書房



マンガの社会学

宮原浩二郎、荻野昌弘 編
2001年11月
世界思想社



同人用語辞典

窪田光純
2004年8月
秀和システム

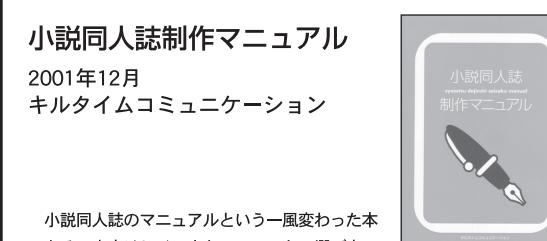


漫画同人誌 エトセトラ'82-'98

阿島俊
2004年9月
久保書店

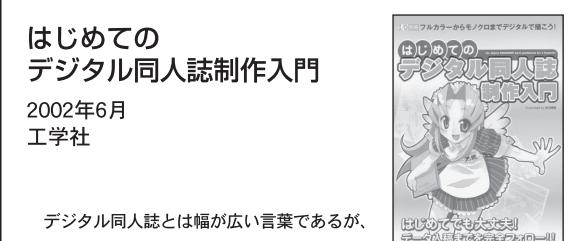
歴史は誰かが記録しない限り時のうつろい
の前に雲散霧消するものである。「レモンビ
ーグル」を知っている世代なら誰もが記憶している連載コラムをまとめ
た本書は、同人誌がロリコンブームを勃興させた80年代初頭から幾つも
の試験を経て98年の「レモンビーグル」休刊までの18年の軌跡をリアル
タイムで記録し続けた生きの同人誌史である。このコラムの連載開始当
初は、商業誌での美少女系(当時は主にロリコン系)同人誌の情報は、こ
のコラムがほぼ唯一の情報源であり、このコラムに自書が紹介されるこ
とが、美少女系サークルのステータスであった時代もあった。

本書を刊行するに当たり、明治時代から、コラム連載開始前の1981年
までの同人誌の歴史と、コラム連載終了後の「法律と条例」が同人誌に
迫り来る現状への流れが書き加えられている。



小説同人誌制作マニュアル

2001年12月
キルタイムコミュニケーション



はじめての デジタル同人誌制作入門

2002年6月
工学社



小説同人誌のマニュアルという一風変わった本
である。内容はレイアウト、フォントの選び方、
校正のルールなど。台割を作るなどはまんが同人誌と同じなのだが、大きく異
なる点は行間、行送り、字間、字送りを重視して、十分な紙幅を取って実例付
きで解説している点。実例をみると同じ文章でも読みやすさが異なり、結果と
して同じ文章でも受け取れる印象が異なる事が体感できる。後半では書き終
えた小説を頒布できるように、通信販売や即売会用のノウハウも記載されてお
り実践的な内容。本書は読みやすいが、実用的なイラストしかなく華やかさに
欠けている。イラスト等がないと小説本は地味な印象になってしまうとの記述
があるのに、自身が実践できていないのだが、全体を通して「読みやすさには
シンプルが最善」との信条を説いているためかもしれない。ページ数も少な
く、記述も平易なので初心者にも分かりやすい。まんが同人誌マニュアルに比
べて、ほとんど類書がない分野なので大いに参考になる本であろう。

デジタル同人誌とは幅が広い言葉であるが、
本書で意味するところは、デジタルでの入稿
であり、Web等での公開やCD-ROM等のメディアでの頒布は意味しない。
よってメインの内容は、PhotoshopやIllustratorの操作法を中心となっ
ている。初心者を対象としていて、手書きの線画をデジタル化するテクニック
に重点を置いて記されているが、集中線の引き方や、ロゴの作り方から入
稿の際の注意事項まで、全体の流れを文と写真で順を追って解説してい
る。パソコンで作業をする横に置いてマニュアル的な使いかたをするには
不向きだが、解説文は分かりやすいので、操作の際に戸惑うことはないだ
ろう。細かいテクニックについて詳しく触れられてはいないが、まずは一
冊作ってみて欲しいという姿勢で書かれた入門書である。作者紹介の各マ
シンスペックを見るとハードウェアの進化のすさまじさが実感させられ
る。



同人誌バカ一代

岩田次夫
2004年12月
久保書店



おたく：人格=空間=都市 ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展

国際交流基金
2004年9月
幻冬社

コミケのシステム化に尽力し、「イワえもん」
の名でも広く知られ、そして昨年春、病によ
って急逝した岩田次夫。いまだその不在が信じられない氏の業績を、生
前の批評や氏を知る人たちの座談会などでたどった一冊である。論客と
して知られていた氏は、自由な創作と思われている同人誌活動にも製作費
の回収方法・印刷や搬出入における企業のサービスなど「環境に左右
される要素が一杯ある」という点を重視し、コミケの歴史における興隆
の必然、爆発的に広がったムーブメントがわずか数年で消えて行ってしまった理由などを解剖学のように解説し、書店販売や商業出版などの
ような近未来をもたらすかを冷徹に予言してみせる。その分析は圧巻
であり、必読である。その一方、氏は本書で若者にスタッフ参加を呼び
かけ、駅前で小さな即売会のカタログをチェックし開会を待つのを心か
らの楽しみとし続けていたことも語っている。

BOOK LIST 2

コミケット・同人誌を
ネタにした作品

このページではコミケット・同人誌を扱った
マンガ・小説作品を紹介する。

世紀末同人誌伝説

水谷潤
藤宮幸弘



小英社著作権管理部の南条と北川、国税局の国立、そして彼女をやおいとられたオタッキー順のやおい一族を憎む4人が、それぞれの思いを胸に同人サークル「カレッカ」を追うというハチャメチャなストーリー。「本書は同人誌のもつべき意義を喪失し、既存キャラクターの悪質なパロディによって売り上げを伸ばすことのみに執心している一部マンガ同人サークルに警鐘を鳴らし、自覚を促そうとするものである」と裏表紙には書かれているが、作品中のおたく男、やおい女の揶揄の仕方がかなり刺激的であり、この作者の他の一連の作品も同様な傾向が見られるため、要するに「ネタ」と解釈する方が適切であろう。出版された1988年頃は現代用語の基礎知識にも「おたく」の言葉が登場するようになり、同人誌をとりまく状況が急速に拡大した時期でもあり、旧来のマンガ同人誌活動とのギャップに、軋轢が生じていたことも、本書が生まれた一因のかもしれない。

コミケ殺人事件

小森健太郎



「この本に書いている連中はミナゴロシ」。印刷会社から受け取った同人誌には原稿にないページがさしこまれていた。そしてその予告にしたがって「大きなお茶やさん」のメンバーが次々と殺害されてゆく。翌日、サークルのメンバーである笹原和樹が犯罪告白文を残して自殺した。しかし、姉の笹原明美は彼が犯人でないことを知っていた……。

コミケットが晴海で開催されていたころを舞台にした殺人ミステリー作品。架空の小説とそれを元にしたアニメ、そしてその同人誌をからめた複雑な展開が、最後の最後まで続くメタ・ミステリー。コミケットならでは様々なアイテムをもとにトリックが構築されているのは、まさしく「コミケ殺人事件」と言え、挿絵代わりに差し込まれている写真も当時のもの。文章だけで伝わらない会場の雰囲気もうかがえる。なお、この小説内作品の「ルナティックドリーム」も商業出版されている。

ぼくらの気持

栗本薰



栗本薰が第24回江戸川乱歩賞受賞作である「ぼくらの時代」に次ぐシリーズ第2弾として79年に発表した推理小説。主人公たちのアマチュアバンド名が「ボーの一族」だったりと、前作から少女マンガのお遊びをちりばめていたシリーズだが、まだまだ、少女マンガもコミックマーケットがマイナーな存在であったこの時代に、少女マンガ制作と「S区民会館」で行われる「79年コミックマーケット」を舞台とし、「いったいいつから少女マンガイコードホモ、みたいな風潮になんかねえ」「フレディって間違いくん両刀」といったセリフが飛び交う世界を描いたのは、「ぼくらの時代」が若者の風俗小説として評価された作者の面白躍如というところ。「三分の一がアニメ、三分の一がロックと誰かのFC、三分の一が美少年屋」という創成期のコミケの描写は、ディテールが細かく、当時のおもちゃ箱をひっくり返したようなよくわからない熱気、ごった煮感、猥雑感がよく表されている。

コミケ中止命令！

南田操



東大アニメーション研究会会員としてしっかり軸の座ったアニメ批評と斜めから作品を楽しむ視点を持ち込み、80年代のアニメファンダムに多大な影響を与えた作者の代表作の一つ。既に実質的に市民権といえる支持を得ていても「コミケ」という名を書名に掲げることはまだはかられる雰囲気のあった時代、幼女誘拐殺人事件から醸し出される時代の「ディスカレッジ」へのささやかな抵抗として発表されたという。富士見ファンタジア文庫のラインアップであるが、南太平洋の小王国の王太子が親善使節として来日した日本で身分を隠してコミケに潜入、国際的陰謀の渦巻く中で日本のアニメ文化を堪能するというストーリーは、剣と魔法の世界ではなく現代のおとぎ話としてのファンタジーである。下敷きになっているのは「ローマの休日」であり、「無垢な異邦人によって日常に潜む宝が再確認される」という古典的な定型を踏まえた正統派ロマンスとしてまとまっている作品である。

Jの少女たち

太田忠司



作者の阿南シリーズの第2作。一人の少女がある団地の屋上から飛び降り自殺した。彼女は同人活動をしており、その活動に批判的な文が週刊誌にとりあげられたばかりだった。その死は少年の失踪とさらに大きな問題へつながってゆく。少年は失踪する際に更生のきっかけとなった警官、阿南に手紙を残す。阿南は既に警官をやめていたが一宮探偵事務所で働くこととなり、調査を始める。彼の手紙に残されていた「J」とは何のことか。一緒に失踪した幼馴染の恵と自殺した少女水崎との関係は？

当時、晴海で開催されたコミケットも作中に登場しており、「何かを表現したい。そしてそれを皆に見てもらいたい」というブリミティブな衝動を受け止める場として機能している」と表現されている、しかしながら、「JUNE」や「やおい」を外部から見ている視点に、内部とのディスコミケーションがあると言わざるを得ないところもある。

放課後宇宙戦争3

秋津透



普通の高校生が宇宙戦争に巻き込まれ、仲間とともに活躍するシリーズの第3巻。ひたすら拡大していく戦争とその割には姑息極まりない作戦のギャップが笑える。

作戦冒頭にインターミッションとして主要人物が勢ぞろいして東京臨海でのコスプレ大会に参加し、事件に巻き込まれるエピソードがある。シリーズな展開を強烈なキャラクターでコメディにしてしまうこの作者お得意の展開は、このくだりだけでも十分に味わえる。

作者は古くから同人誌に関わっており、現在も商業活動の傍ら、サークル活動も行っているせいもあって、様々な事情に詳しく、コスプレと言ってはいるが同人誌周辺の問題や鋭く切り込んだ描写は、実際の問題点とあいまって説得力がある。

大同人物語

平野耕太



「オタク最大のイベント、マンガマーケット」を舞台に、才能はあるが未だダイヤの原石である木之下友、希代の同人ゴロ明智慎一、舌先三寸のネゴシエータ雑賀京一郎のたった3人のサークルが、同人誌界に大きな力を持つ織田薫とその一党への闘いを挑んでいく……。

この作者を語るに最も相応しい言葉に「狂気」というのがあるが、同人誌にそれを当てはめると、かくもテンション高く歪んだ世界が現出するのが面白い。もっとも、自分たちの居場所を取り戻すための闘い、というテーマそのものは普遍的なものなのだが。物語的には前振りをするだけした挙げ句に突然連載が中断し、単行本第1巻も絶版であり、ネタ的にも今後の継続は望めそうにもないが、この狂気の世界がどういう展開をしていくはずだったのかは、是非知りたいところではある。

電腦やおい少女

中島沙帆子



主人公田中美月は、晴れて女子大生となつて一人暮らしを始めるが、彼女の趣味はやおい漫画とやおい小説、そしてやおいネット！ 人には決して言えない趣味「やおい」をいかに楽しみ、かつ隠し通すか？ 女子大生美月の愛と戦い(?)の日々が始まった。作中作の架空のやおい作品「愛の泥沼」のファンサイト「闇わんこ鍋」を通じて知り合ったやおい仲間たちとオフ会で交流、ときには大学のレポートも捨ててチャット三昧。四コマの枠内で活き活きと、そして赤裸々に描かれてしまう女おたくの悲哀がそこにある。学業とやおい、彼氏とやおい、仕事とやおい。様々な女おたくたちの姿に、時には笑い、ときにはドキリとする展開が待っている。コミケでオフ会をする話や、里帰りに阻まれてコミケもネットもない日々を送る悲しみの話など、やおいと切り離せないものとしてコミケが登場する。

花右京メイド隊

もりしげ



花右京メイド隊

もりしげ

花右京太郎は、母の死により、絶縁状態だった祖父を訪ねるため、突然山の上の大きなお屋敷「花右京家」を訪れる。ところがそこに祖父はおらず残されたビデオレターにより太郎は突然そこの当主になってしまう。「花右京家」には、数え切れないほどのメイドがいて、太郎は彼女らのご主人さまとしての生活が始まることとなる。美しくて主人公に従順なヒロイン、ロリ系に反発系じゃじゃ馬娘。サムライ系娘にメガネっ娘などなど……。

これらのキャラクターのうちメガネっ娘メイドの技術部長、鈴木イクヨが同人誌を描いている。彼女は自称おたくでレイヤーでハガキ職人でやおい女であり、お屋敷内にスタジオを構え、相当にハードなアニキ系同人誌を描いている。彼女は周りから「特殊な趣味の人」と思われているようであり、話の中でもさまざまな場面で話を引っ搔き回すキャラとして描かれている。

鬼女の都

菅浩江



「藤原花奈女」というベンネームで、京都を舞台にした小説を書いていた一人の気人気同人誌作家が自殺をした。商業誌デビューも決まっていた彼女がなぜ自殺をしたのか？ 同人作家で彼女に心酔していた吉田優希は「ミヤコ」なる人物が花奈女をいじめ殺したと信じ、彼女の死の謎と彼女が最後まで手がけていたあらすじを小説にまとめるために取材を始める。そこにミヤコの探求をあきらめるようにならざるを得ない手紙が届くようになる。同人作家たちの間の正負の感情を交えながら、優希は探求を続けていくが、そこにはイメージと眞実に翻弄された複雑な事情があった……。

SF作家である菅浩江が初めて手がけたミステリー作品。死んだ女性がなぜ「同人作家」という設定であったのかは、後の作者の講演によると、それまでの読者層を引き継ぎたかったという「営業的」側面と、「おたくも一皮むけば普通の人と同じ」とことを伝えたかったのであえてそうした面があるようだ。



<<太陽>>は人々を照らす
首川ゆか

ガンダム関連の仕事以外では、「ティー・パーティ」シリーズと並ぶ作者の代表作である「運命のタロット」シリーズ。正編13巻、続編11巻の合計24巻が、92年~04年の間に刊行されているが、本書はその第9巻となる。

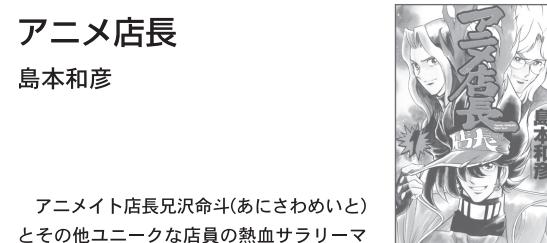
82年に行われた川崎市民プラザでのコミックスクエア(コミケット分裂後もう片方のイベント)を舞台としており、主人公たちが、「ブライガー」のコスプレをしたりしている。当時からの現役コスプレイヤーであった作者だけに、時代背景や雰囲気までが細かく書かれ、「コミケット」と「スクエア」の違いを語るくだりなどは、晴海初期、一館のみで開催されていた頃のコミケットを知るものにとっては感慨深い。

ジャンルの呼び名が、少女小説からヤングアダルト、ライトノベルと変わる中、長きに渡ったシリーズであり、時代を写す鏡のような作品であったと言える。



クロノアイズ・グランサー
長谷川裕一

星雲賞受賞作でもある「クロノアイズ」の新シリーズとして連載していたSF冒険活劇。続編においても時間監視機構による「時の修理人」の活躍を描くストーリーだが、この一巻だけ見ると、壮大な物語を忘れて、実はこの話を書きたいがための設定ではなかったのかとの邪推まで引き起こしかねないほど吹き飛んでいるのが、第4話「コミケ破壊指令」。21世紀において地球規模の文化を作り、世界戦争を終結に導いた日本発の文化の総称「ジャパンメーション」。しかし、未来の時空犯罪者がその文化の「根源」を絶すべく80年代のコミケの襲撃を自ら論んだ。かくて主人公たちは巨大な椿の描かれた壁が目に焼きつく川崎市民プラザに直行する……。わずか20年前の人間が「すんげえ未来に連れてこられてしまったああ」と叫ばずにはいられない有明と「すさまじいまでの原初のパワー」をまき散らす川崎の間に描かれるディティールとギャップが楽しい。



アニメ店長
島本和彦

アニメイト店長兄沢命斗(あにさわめいと)とその他ユニークな店員の熱血サラリーマンマンガ。同社の情報冊子「アニメ店長NEWS」に連載されていたCMマンガである。ドラマCDと平行して作られたメディアミックス作品だが、原作であるマンガが最後に単行本として刊行された。内容的には社内事情暴露あり、店員のマニア話ありの内輪ネタを、熱血マンガして結実させているところが、いかにもこの作者らしい持ち味である。もちろんCMとしてキャンペーンなどもきちんと紹介されている。

コミケットには同社も企業ブースにも出展しているので、その様子が出てくるのだが、店長はじめ店員がブースそっちのけで同人誌を買いつめてしまうという話は、いかにもなギャグだが、そこはそれ、作者の力業で笑わされてしまう。



主人公・乾岬は国営化に伴い無条件解雇された23歳の銀行員。共に空白状態を抱えた同僚の見せた「もう一つの顔」によって、レイヤー地獄に叩き込まれて次第にコスプレの適性に目覚めてゆく。大田区産業プラザPIOから始まり、「この洗礼を受けないものは半熟レイヤー」と言われる夏コミに舞台を移す。ここでの、コミケットの扱われ方は、「カメコのマナーは荒れた底辺校並みに最低、日焼け対策に水分補給、その一方で少ないトイレ、でもお祭りだからみんな集まる」といった感じだが、自ら嫌われ役を買って出ているスタッフの仕切りや雨天の1日目は舞台がディファ有明に移動する展開など、作者の三年半の自腹取材に支えられた行き届いたディテールの描写が、「コスプレデビュー→コミケの女王→コスプレ村興し」という笑えるストーリーに説得力を与えている。



オタクのピンクサロン
筋肉胸毛

コスプレピンクサロンに勤める主人公生子と、悩めるおたくたちのコメディ四コママンガ。コミケという言葉そのものは出てこないが、「年に二回有明に出張」という台詞でビッグサイトがでできたり、名刺と称して同人ペーパーを配っていたり、主人公の彼氏がコミケにコピー本を出すといっている話、冬コミで店長の息子が面妖本を買うのを目撃してしまう話などが、エピソードとして描かれている。

「コスプレギャルがオタクなあなたにサービスよ」とさらりと言つての主人公や、手入れにあってもめげずにまた店を出してしまう店長とその家族など、風俗ネタをライトに扱い、エロもギャグの範疇内でおさまっており、普通のギャグ四コマとして読める。カバーをとった表紙には、初心者向けオタク用語が載つており、「即売会(イベント)」の項目もある。



みずほちゃんNON STOP!
山口りな

パロディやおい同人誌に命をかける高校生原島瑞穂の生活を描くドタバタ4コママンガ。みずほの相方森田京や瑞穂と付きあう事となった一般人の守川俊之、彼の妹でみずほの同人仲間だった小百合、小百合の同級生でみずほから守川を奪い取ろうとする麻見蘭やみずほを狙うゲーマーの久井教聖などが登場し、関西系女子高生の同人ライフが描かれている。

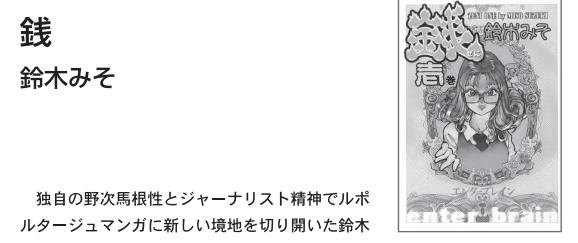
守川の顔が好きなアニメキャラに似ているから告白をOKしたり、守川はみずほを理解しようと一緒にいるうちにみずほの同人誌アシスタンントやコスプレして売り子をするようになつていく様や、恋人である守川との時間よりも京や久井などの同人仲間といっしょにいる時間を大切にするといった、おかしな優先順位の可笑しさが、おたくネタならで楽しい作品となっている。



編集王
土田世紀

桃井環八は「あしたのジョー」にあこがれていた万年10回戦ボクサーだが、網膜剥離で引退を余儀なくされる。幼馴染の青梅広道に彼の仕事場であるマンガ雑誌ヤングシャウトに来てみないかと誘われ、アルバイト見習いのカンパチとして働くこととなる。彼のまっすぐで不器用な性格を物差しにして、商業マンガの世界を描き出した作品である。

作中で新人发掘のためにオタクの夏祭り「アマチュアマンガマーケット」にやってきたカンパチは、既存のマンガのキャラクターを使つただけの同人誌の現状に怒りあはれてしまう。マンガマーケットの主催者である四面堂はあらゆる表現を許容する場、その場を提供するというフロシキを提供するのが自分たちの役目だと説く。東京ドームで開かれるマンガマーケットは、もちろんコミケをモチーフとしたモノであり、エロを区別するという問題点はあるものの、ここで語られる理念はほとんど同じであり、現実との齟齬に触れつつも、読者をカタルシスに導いていく。



錢
鈴木みそ

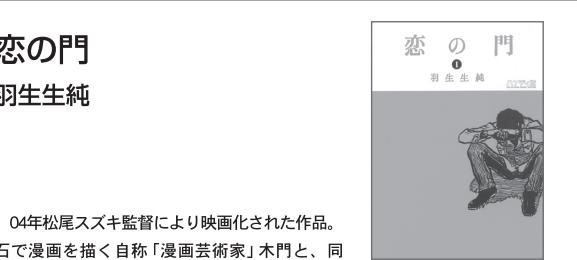
独自の野次馬根性とジャーナリスト精神でリボルタージュマンガに新しい境地を切り開いた鈴木みそが、マンガ雑誌やアニメ製作、コンビニの収益といった身近な素材を使って経済というテーマを掘り下げて見せる連載コミック。「錢=金」という魔訝不思議な魅力を持つシビアな素材を扱いながら、人の暖かさを浮かび上がらせる一本のドラマとして完成させてしまうところはうまい。その第2巻は、ほぼまるまる1巻分を使って「イベントの売上だけで年間100億円、ショップその他を合わせると300億円のとてつもなく効率がいい商売」である同人業界を扱っている。しかし、ありきたりになりがちなこの題材を、「女性特有のギスギスした人間関係から逃れたい同人娘が鉄道サークルに入会する」という斬り口から描くのが、異色作たるゆえんである。純朴で金にうとい「まるで田舎のおばあちゃんみたい」な鉄っちゃんと、彼らを手玉にとって同人誌御殿の野望を実現しようとするゴス娘の、価値観と行動様式のギャップの果てに、ハッピーエンドに収束するラストに、作者の真骨頂がある。



コミックマスターJ
余湖裕輝
田畠由秋

あらゆるペンタッチを可能とし、奇跡のスピードで原稿を上げる全身白くずめのアシスタント、彼の名はJ。「法外な報酬を要求する」「自分の気に入った仕事しか受けない」など手塚治虫の「ブラックジャック」にインスピライされた設定が可笑しい。主人公の生き方は仕事に情熱と命を懸けるというもので、表現者の原点を再確認する話が中心である。

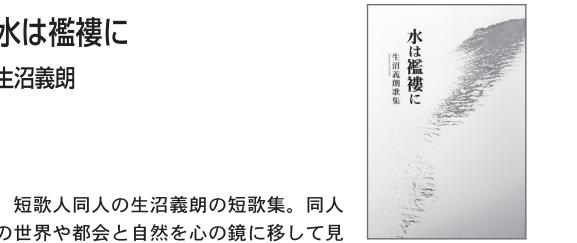
コミケットが登場するのは有害図書規制をテーマに扱つた話で、圧力団体に出版社が屈服する中、コミケットもこれに区画分け(ゾーンニング)で対処したという部分。有害図書と言えば、現実世界においても商業誌だけではなく同人誌もけっして無関係ではないのは事実であるが、作中に、コミケットが当然のように織り込まれているのには、時代を感じてしまう。



恋の門
羽生生純

04年松尾スズキ監督により映画化された作品。石で漫画を描く自称「漫画芸術家」木門と、同人誌作家にしてコスプレイヤーのOL証恋乃の恋物語。石のように哲学的な思考をもつ門と、自分の自由になる人形としての男を求める恋乃は、ときには大きすぎる違い、また寄り添いあう。羽生生純の豪快で大胆な筆遣い、スクリーントーン一切なしの書き込みの凄まじさは作品にかける情熱をうかがわせる。

作中ではコミケに恋乃と門がコスプレやサークルで参加する場面が何度も登場。「日本中のある種の人々の欲望が徐々に一点へと収束していく」場所としてビッグサイトが大きく描かれ、その場所は二人の戦いや告白の場になっていく。恋乃の両親が「イデオン」のコスプレをしてコミケに来場する場面では、コミケ結婚とその二世の存在が身近であることを感じさせるなど、コミケを知るものにとって親近感と痛みを同時に感じるマンガである。



水は檻樓に
生沼義朗

短歌人同人の生沼義朗の短歌集。同人の世界や都会と自然を心の鏡に移して見つめる作品の数々は、ときに読む人と同化し、ときにつきはなし、様々な世界を見せる。題名にも水がでてくるように、水と光の表現に特徴がある。

コミケとそのスタッフ、会場となる有明、同人誌関係を詠んだ作品が数多く掲載されていて、「午前六時。国際展示場広場には行列という春霞立つ」「すこしずつ垢じみていく青春の象徴としてジェノサイド・コミケ」など、斬新な切り口の歌は、そのキーワードを知るものをドクリとさせたり、にやりと笑わせてくれる。なかには実在作品のキャラクター名がそのまま登場させた歌などもあって、言葉の深みの間に、おたくとしての感性をからめ、ユニークな歌集となっている。



多重人格探偵サイコ
大塚英志
田島昭宇

警視庁捜査1課小林洋介は、彼の恋人を生きながら四肢切断して送りつけてきた連続殺人犯を追い詰めた際に、別人格が発現してしまい犯人を殺してしまう。そのときから彼は雨宮一彦となり、服役中にも犯罪者のプロファイリングなどを行う。そして、彼は仮釈放され、元同僚の伊園磨知にさそわれ、彼女の犯罪捜査研究所で連続殺人犯のプロファイリングなどをすることとなる。その後、新たな連続殺人犯が次々と出で来るが、その犯人たちの目にはバーコードが刻み込まれていた……。

作中、コミケットもこの連続殺人の惨事の場となっている。犯人は子供たちで、けっこういい家に生まれ、退屈な毎日に飽き飽きし、バカなやつらみたいに髪を染めるのもビアスを入れる気にもならない中で殺意に目覚めたという……。理由無き殺人の舞台に使われたのは、コミケットもまた退廃の象徴ととらえられているからなのだろうか?

濃爆おたく大統領 徳光康之



おたくの国葬のおたく大統領が仲間たちと一緒に繰り広げるナンセンスマンガ。人形塗装の際に毛がつかぬように全身の毛をそり落としているフィギュア大臣。雑誌と新刊、復刻版改訂版さらに同人誌を全て読むためにマンガを速読するマンガ大臣。エアチェック・新作DVD・旧作LDのために3台同時に見るアニメ大臣。特撮番組のプロデューサーにアイデア電波を飛ばす特撮大臣など、大統領に負けず他のキャラクターも暑苦しくマニアックに描かれている。

この作品には、座刻と波垂留という二人が、あと4時間という状況でコピートを作りギリギリの時間に飛び込む。しかし、他のサークルが来ていない、というオーナー即売会の話が出てくる。「最後の一瞬まで絶対希望を捨てないやつが本当の同人誌描きだ！」日本消防会館会議室以来これが即売会の鉄則だ」と座刻が語るが、妙に熱い。

全日本妹選手権!! 堂高しげる



実のお兄ちゃんが好き、腹違いの兄が好き、義理のお兄ちゃんが好き。3人の困った妹が織りなす過激ギャグマンガ。妹萌えという流行に乗って登場した典型的な「妹」をネタにした生態観察マンガ。と見せかけて、実は女子校の同人漫研「シリウス」を舞台とした生態観察お色気マンガ。

何かを見ればやおいねたにこじつけ同人誌製作に精を出しコミケに参加する、やおいジャンルの同人女性が、露骨にそしてオーバーに描いている。さらに他者の作品や漫画・アニメ・声優業界事情をこれでもかといふほどネタにしまさにやりたい放題。これらを理解するには相当の知識が必要だ。タイトルは、同じ作者の読みきり作品から名づけられたものだが、TV東京系列で放映されていた「TVチャンピオン全日本○○選手権」が元と思われる。

まにいロード 栗橋伸祐



秋葉原にある衣島電気店。その三姉妹が行き倒れた武蔵を助けた。借金苦だった店は武蔵の機転により店はかろうじて潰れることになった。そして今度は武蔵が事故で家を無くして行き場を失うことになった。無意識のうちに衣島姉妹の店の前へやってくるが、そこで再び拾われ自分の状況を語ると長女のはるなは武蔵に店を自由に使って楽しい店を作ってくれという。武蔵の尽力と人脈でマニアの店「まにいロード」が誕生。このマニアショップの繁盛記である。

「欲望・夢・情熱・萌え・憧れ——それらが渦巻き沸き立つカオス」ここはまさに祭りという名の修羅場」というセリフでコミケットは紹介されている。エロ・やおい・コスプレなどがネタとなっているが同人誌印刷会社へのギリギリな入稿などサークル参加者らしい視点がリアルである。

妄想戦士ヤマモト 小野寺浩二



マンガ・アニメ・小説などのお決まり・お約束、パターンを信じるおたくの山本の過激な妄想生活を描くマンガ。同じくおたくの渡辺、メガネっ娘教団の南雲などを交え、話は進んでゆく。山本のおたく趣味に付き合わされる松下も一皮むけば山本の同類になっているのはやはりお約束。

コミケットはコミックゲットイベントとして登場し、ここで山本は常に最高の同人誌しか買わない「伝説の学生服の男」と呼ばれている。ここで元マンガ家のフェチ撲滅特殊工作員、黒崎と対決する。黒崎が否定する同人誌を読んでから否定してみろという山本、黒崎は辛辣な批判をするが、次の本を要求する。それを山本が「たかが同人、されど同人。そしてハマっていく同人世界」と黒崎が否定した同人誌を求めていることを指摘して認めさせる。過去の自分を捨てきれないところ、言葉の端々にマニアックな言葉が出てくるところを見るとやはり黒崎も山本の同類かもしれない。

アキハバラへようこそ みづきひとし



夢の町秋葉原へアニメとゲームの店を求める、あこがれてやってきた秋月電子(あきづきでんこ)が、コスプレレストラン「アキハバラ」でアルバイトする事になった。電子にあわせようと秋葉原でバイトを始める若松通商(わかまつみちあき)、地元の友達で大手同人サークルの描き手である芽津世三緒(めつせみお)、アキハバラの店員でコスプレサイトで衣装代を稼ぐ暮葉鈴(くれはりん)や神田川万世(かんだがわよ)、同じくアキハバラの店長の秋葉(あきは)などが、電子と繰り広げるコスプレHマンガ。キャラクターの名前から遊び心満点なのが楽しい。

同人的には、通商にエロ同人誌とはなんぞやを説明しているうちに、ことに及んでもうエピソードや、ビッグサイトで開かれているコミックマートという即売会でコスプレを楽しむ電子が、そこで出会った見知らぬ男に騙されてひどいことをされてしまうエピソードがある。

げんしけん 木尾士目



主人公、笹原完士は大学入学を機におたくとなるべく現代視覚文化研究会「現視研」に入部する。現視研のリーダー的存在でありおたくな生活に一番の熱意を注いでいる班目、コスプレ衣装の製作・撮影からプラモ・フィギュアまでカバーする田中、内向的性格の久我山などの先輩や、同期であるアイドル並のルックスを持ちながら相当なおたくである高坂。そして、その彼女であり、おたく嫌いで高坂をオタクから脱却させたいと考える一般人の春日部咲。コスプレイヤーの帰国子女の大野加奈子などと共にくりひげられるおたくライフマンガ。おたく嫌いで一般人の春日部がおたくに順応していく糸余曲折が本作の魅力の一つである。04年にTVアニメ化されたのも、記憶に新しい。

作中では東京ビッグサイトでコミックフェスティバルというコミケットをモデルとした同人誌の即売会が開かれている。雨にもかわらず大量の人が集まる様子やサークル参加の様子・コスプレ広場の様子が丁寧に描かれている。

辣姫の皮 阿部川キネコ



オタクからライケで男を目指してイメージエンジンにして、私服登校可のオシャレ高校、社の宮高校に進学した主人公滝沢正宗は、爽やかな生徒会長の笑顔に騙され漫研に入部してしまう。そこは、実は売れている成人向け同人作家、コスプレ少女、一見普通の美少女だが実は同人……そんな面々の集まりだった。作中にコミケやコミケ会場の描写が度々登場し、「白ラベル」「蛍光ペンで色分けされた夏コミマップ」「コミケカタログ」「カード」「TRC」など、同人誌とコミケに関するアイテムや言葉も頻繁に出てくる四コママンガ。軍人オタク、コスプレオタク、未成年なのに成人向け同人作家、そして顧問は通称ジャスティスと呼ばれた仮面ライダーオタクの教師と、キャラクターも豊富な品揃え。単行本には「皮知識」というひと言解説コラムが掲載されており、「コミケ」は第1巻に収録されている。

オタが行く!! ちば・ぢろう



21世紀の幕開けと共に連載がスタートした「ちよっとの事実を基にしたフィクション」である「オタク肯定・オタク万歳マンガ」。新天地でオタク生活に燃える高校生を描く定番の世界をベースにしているため、当然のごとく第1話のラストに「さあ出会いを求めて/いっちょ並ぶか有明にっ!」という文字と共にビッグサイトが「夢」のイメージとして出現して以降、第2話でも「出会いの本番は夏だぜ/やっぱ有明だね!!」と同じ構図のラストがそびえ立ち、「おまえはまだコミケに行くにはスキルが足らん!」「オタには強度で高収入を生むベルソナが必要なのだ!」とコミケットがあたかもスポーツ漫画における甲子園やウィンブルドンのような聖地と位置づけられている。イベントデビュー、腐女子との相克、アニメ録音現場の見学…と展開は順調に定番のステップを踏んでいるが、「リアルなオタクさんが」を目指しているがために、必需品の女性キャラについて「キャラを作れずやきもきする」というリアルな悩みも吐露されている。

C!! 反島津小太郎



ペンネームからしてたいがいいな名前だが、同人誌・コミケ・やおい・ホモ・エロ・パロディが全部同一線上に並んだ世界を描くコメディ四コママンガ。キャラクターの台詞に「イベント」「コミケ」が多数登場、また実際にイベント参加している場面も描かれている。個性的なキャラクターの、一部下ネタありのギャグはテンポがよく、やおいのチラシ原稿をコンビニに忘れてしまったり、同人少女の彼氏は一般人だったり、眼中に入る男すべてに「愛」「攻」判断をしてしまい、これでは彼氏が作れないと悩む女性など、同人女性のサイドから、普段の生活と、ありそうな出来事、そしてあったらいいなと思う「やおい」な出来事と妄想が、ぎゅっと圧縮された作品である。雑誌中で使われた「定額小為替教養講座」がそのまま収録されており、短いページ数に必ずギャグを織り交ぜる作風も楽しい。

ヨイコノミライ! きづきあきら



高校漫研が舞台のシリアストーリー。漫画を描かない漫研部員たちにんとか漫画を描かせようとする部長の井之上だが、その思いは空回りしてばかり。そこに、かわいくて巨乳の謎めいた同級生青木杏が部誌の発行を提案し、井之上はその編集者として奮闘するのだが、現実は厳しく、道は険しい。しかも杏は、学校の屋上で手首を切るリストカッター、前世を信じるオカルト少女、ネット上で自分の作品をけなす同人作家など、漫研部員それぞれのコンプレックスを利用して、漫研崩壊を企んでいたのだった。しかし、その行為は杏自身の心中にも傷を作っていく……。部誌をどこで売るかという話にコミケが登場。また、漫研部員の同人作家がイベント参加する場面も描かれている。この同人作家な漫研部員の双子の青年の親はコミ結婚で息子たちの活動を応援していたり、すたつもんだの末によく部誌を発行してみればそのボリュームのなさに「しょぼい」と声があががつたり、現実の「痛み」も描いた作品。

「フィクションでの同人誌・コミケットの取り上げられ方の歴史」

この30年近くの流れの中で、同人誌・コミケットをネタとした作品を眺めてみると、初期の頃は、マンガ同人誌をやっている人間は、割と「特殊」な世界の住人として見られていたようだ。変わった若者風俗を描くのに、その場が利用されたよりも思われる。その後、コミケットが巨大化するにつれ、その存在が世間から認知されると、特殊な場それ自体をモチーフにした作品が出てくるようになってきた。

「おたく」の潜在人口は以後も増え続け、94年の「新世紀エヴァンゲリオン」の流行をきっかけに、再び世間に広くその存在がアピールすることになった。この頃になると、誌面作りに権限を持つ雑誌の編集長クラスが、同人誌文化を違和感なく受け止めるような世代になったせいもあるのか、より直率的にコミケットや同人誌をネタにする作品が増えてくるようになった。つまり、それまでのようにもう同人誌やコミケットを特殊な世界として描くのではなく、ひとつの風俗・文化として当たり前のようになってしまったということである。もっとも、作家自身が自己規制で、自虐的なネタ振りをしてしまうようなことも未だ多いのだが、その一方で、最近の作品の中には、天真爛漫とも言ったらいいのか、無邪気に同人誌・コミケットを取り上げた作品も増えているのが、面白い。

BOOK LIST 3

同人誌から商業化された作品

同人誌で発表された作品が、商業化される場合も数多い。もちろん、コミケットの初期は、同人誌が商業誌に直結することはほとんどなかったが、90年代から、同人誌作品がそのまま商業展開するようなケースが増えてきている。ページの都合上、本書では、同人誌の歴史の中で特に目立った以下の商業化作品を紹介するに留める。

ブラックマジック 士郎正宗



近未来ではなく地球に哺乳類が発生する以前の冷たい金星文明を舞台にした、バイオロイド執政官ゼウスと金星人類を描いたSFストーリー。

SFマンガ家・士郎正宗の原点とも言える作品であり、この作品からテクノロジーの概念は「アップルシード」へ、魔法などの概念は「仙術超攻殻オリオン」へと受け継がれている。元は漫画研究団体アトラスから発行された個人同人誌(初版83年)であるが、商業誌は85年に株式会社青心社より発刊された。商業化にあたり、コンピュータの名前「ガイア」から「ネメシス」に変わっているなど細かな設定が変わっている他、巻末にブラックマジックの世界を解説した「APPENDIX M66の6」が追記されている。

なお、この作品に出てくるバイオロイドM-66の暴走を描いた「ブラックマジックM-66」(監督:士郎正宗・北久保弘之、作画監督:沖浦啓之)が87年にバンダイビジュアルより販売されており、OVA初期の傑作として名高い。

最遊記 峰倉かずや



96年より「月刊Gファンタジー」で連載され、その後02年に「コミックゼロサム」にその舞台を移し、「最遊記RELOAD」として現在も連載が続いている峰倉かずやの代表作。西遊記をモチーフに三蔵、悟空、悟浄、八戒に個性的な美形キャラクターを割り当て、そのキャラクター同士の掛け合いに女性ファンの人気が集まり、2000年にはアニメ化も行われた。同人誌的にも、本作のパロディ同人誌はたくさん作られており、最盛期には、数百ものサークルを集め「FCガンガン」というジャンルがコミケットができるきっかけとなっている。

本作は、STUDIOパックギャモンのサークル名で発行されていた同人誌がそもそも発端となっており、何冊かの同人誌が発行されている。また、04年には、作者責任監修の同人誌の小冊子「最遊記OFFROAD」が刊行されてもいる。

兄弟仁義 らっぽり任侠版



同人誌としては81年に「らっぽり」から発行。波津彬子・橋本多佳子を中心となり、花郁悠紀子・坂田靖子・柳英子・稻木至・森川久美・青池保子・久掛彦見というとんでもなく豪華メンバーが参加した合作任侠マンガ。夭折した花郁悠紀子の最後の作品でもある。82年に新書館から商業版が刊行されている。商業版の方は、同人誌版では付録として付いていた脚本が、そのまま本編に収録されているほか、予告マンガ、カット、チラシ等まで收められており、コレクターズアイテムの機能も充実している。後に、C翼ブームの際、おおや和美が同タイトルの健×小次作品を発表したり、2001年にはコミティアで「兄弟仁義」とその時代展が開かれたりと、この作品が後世に与えた影響は大きい。

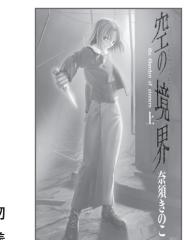
波津彬子主催「らっぽり」では、この本以外にも、CMパロディ特集(80年)や、「やおい」特集(79年)の同人誌も発行している。「やおい」のそもそもの語源である「やまなし、おなし、いみなし」は、ここから来ている。

C・DARWIN 橋水樹&櫻林子



同人誌から商業誌になった作品は数多いが、ほとんどはオリジナル作品である。しかし、本作が特筆されるのは、「魔動王グランゾート」のパロディ作品が、そのまま商業化されたということである。作者は橋水樹&櫻林子。紫宸殿というサークル名で発表された一連のこのシリーズは、高い画力と魅力あるキャラクター造形のもと、原作を守りつつも独自にその世界觀を深化させた重厚なストーリーを、同人誌とは思えない読み応えのある長編として極めて完成度の高い作品として結実させている。単に「グランゾート」パロディの良作に留まらず、女性系パロディのひとつの到達点とも言える傑作である。その意味では、このような形で商業出版されたのは、驚くべきことではあるが、それだけの内容を有しているとも言える。なお、02年に発売された原作のDVDボックスの特典には、キャラデザイナー芦田豊雄に加えて、紫宸殿の書き下ろしポスターが付けられていた。

空の境界 奈須きのこ



二年間の昏睡の後遺症として生まれた、物の死を見る「直視の魔眼」を持つ少女・両儀式が、数々の怪異と出会いながら、過去の記憶を探し続ける伝奇小説。コミケット59(2000年)で発表され、一大ブームを巻き起こした同人ゲーム「月姫」(TYPE-MOON)の作者の手による本作は、98年~99年にかけてWeb上でその一部が公開された。その後、01年のコミケット61において、完全版として刊行され、これまた大きな反響を呼んだ。「月姫」や04年に商業ゲームとして発売された「Fate/stay night」とも世界觀を共有している。

04年6月には、講談社ノベルズとして商業出版され(長文の作品解説を笠井潔が付けている)、20万部を越えるヒット作となり、昨今のライトノベルブームの中で、象徴的なポジショニングを有している作品と言える。

ブックリスト

No.	書名	著者名	種類	発行日	発行
1	つくろう!同人誌			1983年10月	小学館
2	コミケット・グラフィティ	米沢 嘉博	著	1985年2月	朝日出版社
3	[まんが] の構造商品/テキスト/現象	大塚英志	著	1987年4月	弓立社
4	しょうゆ顔少年の謎	斎藤さゆり	著	1988年7月	講談社
5	パソコン同人ソフトカタログ	コミケット	編	1989年9月	久保書店
6	おたくの本			1989年12月	宝島社
7	アイドリアン超人伝説	古橋健二	著	1990年8月	JICC出版局
8	漫画文化の内幕	水野良太郎	著	1991年3月	河出書房新社
9	リカちゃんコンプレックス	香山リカ	著	1991年7月	太田出版
10	「有害」コミック問題を考える	月刊『創』編集部	編	1991年8月	創出版
11	天使の王国「おたく」の倫理のために	浅羽通明	著	1991年11月	JICC出版
12	マンガ界のウラの裏がわかる本	燕木和夫	著	1991年11月	ぴいぷる社
13	美少女漫画大百科	平田 弘次	編	1991年12月	辰巳出版
14	ポップ・コミュニケーション全書	大澤真幸	編	1992年7月	PARCO出版
15	同人漫画大百科	平田 弘次	編	1992年10月	辰巳出版
16	マンガと日本人"有害コミック亡國論を斬る"	福島章	著	1992年11月	日本文芸社
17	コミケーションらんど	すたんだっぷ	編	1993年1月	白夜書房
18	漫画の達人	竹内 夏生	編	1993年5月	KKベストセラーズ
19	音のうち・そと	北川純子	著	1993年5月	勁草書房
20	マンガ&アニメ同人誌ハンドブック	阿島 俊	著	1993年12月	久保書店
21	コミケ作家ガイド			1994年1月	太田出版
22	最新対論神は細部に宿る	村上龍、楳木野衣	著	1994年1月	浪漫新社
23	ハイパー・リアリティの世界二一世紀の解説	今田高俊、久保田賢二	編	1994年3月	有斐閣
24	少女マンガ家アシstant禁断の女の園の秘密	英梨あん	著	1994年9月	データハウス
25	マンガ&アニメ同人誌ハンドブック'95	阿島俊	著	1994年12月	久保書店
26	おたく少女の経済学	荷宮 和子	著	1995年2月	広済堂出版
27	あなたのマンガ高く買います	古川益三	著	1995年4月	まんだらけ出版部
28	電子メディア論	大澤真幸	著	1995年6月	新曜社
29	欲情有害コミックの作り方	有害コミック準備会	編	1995年6月	データハウス
30	コスプレハンドブック	牛島えっさい	編	1995年9月	久保書店
31	魔窟ちゃん訪問	伊藤ガビン	著	1995年10月	アスペクト
32	オウム的!	小林よしのり、竹内義和	著	1995年12月	ファンダス
33	ぼくたちの洗脳社会	岡田斗司夫	著	1995年12月	朝日新聞社
34	怪獣バカ一代	破李拳竜	著	1996年1月	洋泉社
35	探検コミック・マーケット	橋本典明	監修	1996年1月	早美出版社
36	エンタテインメントキーワード100'96 - '97	荷宮和子	編	1996年4月	日経BP社
37	なかなか書けない同人誌	とみたさん	著	1996年12月	大栄堂印刷

No.	書名	著者名	種類	発行日	発行
38	日本一短いオタクちゃんへの手紙	EYE・COM	編	1997年1月	アスキー出版局
39	新編マンガ&アニメ同人誌ハンドブック	阿島俊	編	1997年1月	久保書店
40	唐沢俊一のカルト王	唐沢俊一	著	1997年2月	大和書房
41	若者ことば辞典	米川明彦	著	1997年3月	東京堂出版
42	エヴァの喰べ方、味わい方	エヴァンゲリオン六本木委員会	編	1997年5月	第三書館
43	コミケコレクション			1997年7月	マガジンハウス
44	くたばれ!エヴァンゲリオン	緒方邦彦	著	1997年7月	シネマサプライ
45	OTAKU COMPLEX 64	町野寛丸, おおこしたかのぶ	著	1997年7月	アスペクト
46	東京攻略マップ'97			1997年7月	メディアワークス
47	フツ完全おたくマニュアル	おったきい佐々木	著	1997年8月	ワニブックス
48	天使の王国平成の精神史的起源	浅羽通明	著	1997年8月	幻冬舎
49	東大オタク学講座	岡田斗司夫	編	1997年9月	講談社
50	新世紀の迷路疾走するエヴァンゲリオン	鶴岡法斎	著	1997年11月	アスペクト
51	新世紀のリアル	宮台真司, 藤井良樹	著	1997年12月	飛鳥新社
52	私をコミケにつれてって			1998年1月	宝島社
53	海賊版ビジネスの世界	本誌取材班, 加藤昭裕	編	1998年2月	宝島社
54	ニッポンマンガ論	Frederick School(フレデリック・スクール)	著	1998年3月	マール社
55	マンガ同人誌・アニメ・ゲーム・グッズ上手な売り方・つくり方	佐山 操	著	1998年4月	山下出版
56	やおい幻論	榎原 史保美	著	1998年6月	夏目書房
57	少女へのまなざし	本田和子	著	1998年7月	日本放送出版協会
58	コミケ完全攻略1998			1998年7月	新紀元社
59	国際おたく大学	岡田斗司夫	編	1998年7月	光文社
60	続サエない女は犯罪である	笠原真澄	著	1998年8月	ぶんか社
61	Le OTAKUフランスおたく事情	清谷信一	著	1998年8月	KKベストセラーズ
62	ぼくたちの洗脳社会	岡田斗司夫	著	1998年11月	朝日新聞社
63	よくわかるマンガ同人誌の作り方売り方 入門編			1998年12月	風林館
64	美少女同人誌同人ソフト入手カタログ	TDR	編	1998年12月	久保書店
65	デジタル同人誌制作マニュアル			1999年3月	工学社
66	オタクライフ	広田恵介, 目黒譲二	著	1999年3月	データハウス
67	オタクの迷い道	岡田斗司夫	著	1999年3月	文藝春秋
68	ポップ・カルチャー	宮台真司, 松沢県一	著	1999年4月	毎日新聞社
69	アニメ・ビジネスが変わる	日経BP社技術研究部	編	1999年6月	日経BP社
70	流行人類学クロニクル	武田徹		1999年7月	日経BP社
71	ミニコミ魂	串間努	編	1999年8月	晶文社
72	トンデモ創世記2000	唐沢俊一, 志水一夫	著	1999年8月	イーハトーヴ
73	デジコミPRESS99夏コミ直前号			1999年9月	工学社
74	鳴り響く性日本のポピュラー音楽とジェンダー	室田尚子	著	1999年9月	勁草書房

No.	書名	著者名	種類	発行日	発行
75	野獣系でいこう!!	宮台真司	著	1999年10月	朝日新聞社
76	電腦遊戯の少年少女たち	西村清和	著	1999年10月	講談社
77	TALKING LOFT 3世2	東浩紀, 大西通博	編	1999年11月	LOFT BOOKS
78	コミックマニュアル	橋本直樹	著	1999年11月	ミオシン出版
79	同人誌ハンドブックミレニアム			1999年12月	ラポート
80	デジタル同人誌制作マニュアル 2000			2000年3月	工学社
81	作ろっ!マンガ同人誌	同人誌サポート委員会	編	2000年3月	祥伝社
82	「おたく」の誕生!!	別冊宝島編集部	編	2000年3月	宝島社
83	作ろっ!マンガ同人誌	同人誌サポート委員会	編	2000年3月	祥伝社
84	パーソナリティ・ガイド マンガ同人誌の作り方	ほーむるーむ		2000年4月	グラフィック社
85	社会学の知33	石原英樹	編	2000年4月	新書館
86	パーソナリティ・ガイドマンガ同人誌の作り方			2000年4月	グラフィック社
87	せんとうびしょうじょのせいしんぶんせき	斎藤環	著	2000年4月	太田出版
88	オタク・ジャポニカ	Etienne Barral(エチエンヌ・バラル)	著	2000年5月	河出書房新社
89	パソコンで同人誌を作る本			2000年9月	工学社
90	すごいコスプレ烈伝!	南敏久	著	2000年10月	マイクロデザイン出版局
91	同人誌ハンドブック2001			2000年12月	ラポート
92	サブカルチャー世界遺産	サブカルチャー世界遺産選定委員会	編	2001年2月	扶桑社
93	ブンカザツロン	唐沢俊一, 鶴岡法斎	編	2001年4月	エンターブレイン
94	パソコンで同人誌を作る本			2001年11月	工学社
95	マンガの社会学	田並尚恵	編	2001年11月	世界思想社
96	動物化するポストモダン	東浩紀	著	2001年11月	講談社
97	マンガ同人誌制作虎の巻	グラフィック社編集部	編	2001年11月	グラフィック社
98	アニバロとヤオイ	西村 マリ	著	2001年12月	太田出版
99	小説同人誌制作マニュアル			2001年12月	キルタイムコミュニケーション
100	開田無法地帯	開田あや, 開田裕治	著	2001年12月	マイクロデザイン
101	山本弘のハマリもの	山本弘	著	2002年1月	洋泉社
102	2典	2典プロジェクト	編	2002年5月	パーチャルクラスター
103	2ちゃんねる公式ガイド2002	2ちゃんねる	監	2002年8月	コアマガジン
104	コンピューターユーザーのための著作権&法律ガイド	梅村陽一郎	監	2002年9月	毎日コミュニケーションズ
105	はじめてのまんが同人誌	大沢 美月	著	2002年11月	メディアファクトリー
106	コミックサークル			2002年12月	宝島社
107	網状言論F改	東浩紀	編	2003年1月	青土社
108	博士の奇妙な思春期	斎藤環	著	2003年2月	日本評論社
109	趣都の誕生萌える都市アキハバラ	森川嘉一郎	著	2003年2月	幻冬舎
110	マンガの居場所	夏目房之介	編	2003年4月	NTT出版
111	日本オタク大賞	鶴岡法斎	編	2003年4月	扶桑社

No.	書名	著者名	種類	発行日	発行
112	21世紀同人誌ハンドブック	阿島 俊	編	2003年7月	久保書店
113	コミケ・バイブル 2003	みなと 辰巳	編	2003年8月	マガジンファイブ
114	YMOコンプレックス	円堂都司昭	著	2003年8月	平凡社
115	大人は判ってくれない	野火ノビタ	著	2003年10月	日本評論社
116	萌える聖地アキバ	藤山哲人	著	2004年1月	毎日コミュニケーションズ
117	ウラアキバ	大久保光志	編	2004年2月	宙出版
118	なぜ売れる!?アキバ系商売のしくみ	高安正明	著	2004年4月	オーエス出版社
119	走る!漫画家漫画原稿流出事件	渡辺やよい	著	2004年5月	創出版
120	現実はマイナーの中に	江川達也	著	2004年6月	ウェイツ
121	マンガ産業論	中野晴行	著	2004年7月	筑摩書房
122	漫画同人誌エトセトラ 1982-1998	阿島 俊	著	2004年8月	久保書店
123	同人用語辞典	窪田光純	著	2004年8月	秀和システム
124	おたく:人格=空間=都市ヴェネチア・ビエンナーレ第8回国際建築展	森川嘉一郎	編	2004年9月	幻冬社
125	漫画同人誌エトセトラ'82-'98	阿島俊	著	2004年9月	久保書店
126	描く、読む、売る	竹内オサム、村上知彦	編	1989年7月	平凡社
127	ツーアート	ビートたけし、村上隆	著	2003年4月	ぴあ
128	監督ちゃん	松尾スズキ	著	2004年10月	ロッキング・オン
129	同人誌バカ一代	岩田次夫	著	2004年12月	久保書店
130	もえるるぶ 東京案内			2005年2月	JTBパブリッシング

このリストはコミケット、同人誌、即売会について書かれた本（含むムック）のリストです。現在入手困難な本も多数含まれていますので、実用性という点に疑問はありますが、一つの記録として掲載しました。

又、以下の2つの理由によって不完全版であることをお断りしておきます。

第1に、全てを準備会が把握しているわけではないこと。当たり前のことですが、準備会の知らないところでコミケットについて書かれた本が出版されることがあります。偶然見つけることもあるのですが、実際にどの程度漏れているのかは知る術がありません。今回、不完全なリストを公開する理由の一つは、多くの方に見ていただき、掲載されていない物についてのご指摘を受けたいとの考えもあってのことです。

第2に基準の問題があります。コミケットという単語が出来る本はこのリスト以外にも多数あります。例えば「おたく」と言う現象を説明する文章の中に、おたくの集まる場所の一例としてコミケットがあげられるケースなどです。「おたく」以外にも「コスプレ」や「やおい」と言った言葉も、コミケットに密接な関係を持つキーワードですが、今回のリストでは、はずしてあります。また、同人誌についても、同人誌の紹介を載せたガイドブック形式の物はリストに含めました。他方、同人誌作品のアンソロジーや同人誌の通販カタログ形式の物はあまりにも数が多いので、リストに含めていません。