

商業出版ってどうなってるの？

製品としての「書籍」は誰もがご存じだと思います。しかし、意外と知られていないのが、それを作っている「出版社」のお仕事。「原稿を集めて刷ってるだけでしょ」と思われるかもしれません、実は、そう単純ではないのです。本稿では、あまり知られていない書籍が作られるまでの過程と、書籍制作の裏話をご紹介します。

ソシム株式会社（出版社）

▶ 出版社は何をするところ？

私たちの会社「ソシム」はIT・デザイン書、ビジネス書、実用書などを発行している出版社です。

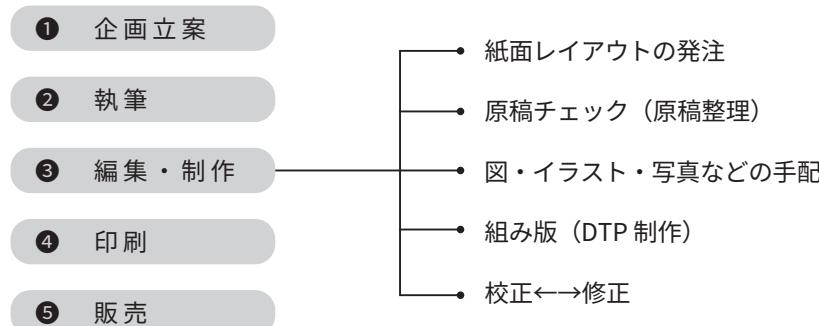
出版社の仕事といえば「本をやって売る会社」くらいの認識ではないでしょうか（書籍を執筆された方はもっと詳しくご存じでしょうけど）。もちろん、それは間違いではありません。ただ、「本をやって売る」という仕事のやり方は、出版社によってけっこう違いがあります。むしろ、出版社ごとに違うといってもいいかもしれません。とはいって、ある程度共通の枠組みはあり、大きく分けると下左図のような流れになります。

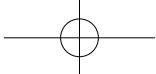
①～⑤ すべて自社内で行う出版社もありますが、②執筆と④印刷は外部に委託し、その他を自社というケースが一般的だと思います。なぜそのように多様なやり方があるかというと、出版業界は古くから業務や作業の外注化が盛んだったからです。①～⑤ のすべてにおいて、請け負う会社やフリーランスの個人が存在しています。

書籍制作のキモとなるのは、③編集・制作（原稿ができるから、紙面を作る作業）です（ちなみにこの稿を書いているのは編集担当）。

この③の作業はさらに細かく分けることができます（下右図）。

●書籍制作の流れ





▶ 「編集・制作」の具体的な流れ

概略がわかったところで、どのように物事が進行するのか、具体例を見みましょう。

ソシムで実際に出版されている書籍について、企画時から発刊までの流れを紹介します。

CASE
01

エンジニアが一生困らない ドキュメント作成の基本

著者：仲田尚央

発行日：2024/9

仕様：定価 2,420 円（本体 2,200 円 + 税）

304 ページ / 2C



編集担当／あんりょん

趣味／ランニング

好物／あん肝ポン酢

▶ 自己紹介

はじめまして、あんりょんです。ソシムに転職して、もうすぐ丸2年になります。その前は、法律の専門出版社で、書籍や雑誌の編集、WEBサイトの企画開発なんかをやっていました。

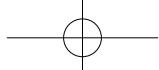
最近一番のトピックは、なんといっても自宅であん肝を作ったこと。割と工程が多くて面倒なんですが、肝をラップでクルクル巻いてあん肝の形にしていく時は童心に返りました。ビールと共に、最高でした！

▶ 企画のきっかけ

自己紹介に書きましたが、前職では書籍の編集と並行して、自社コンテンツを使ったWEBサイトの立ち上げやリニューアルといった仕事もしていました。開発自体は、外注するケース、社内SEが内製するケースとシステムの規模によって様々でしたが、いずれにしてもエンジニアの方々と近い距離で数年間仕事をしていました。

超ド級の文系なので、最初にシステムの仕

事を始めた頃は地獄でした。飛び交っている言葉が一つも分からぬのです。「ジャバスクриプト」「トムキャット」「スタブ」「リバースプロキシ」「シングルサインオン」「デバッグ」……。それが製品名なのか、言語なのか、技術なのかも分からず、ただただメモ帳に書き留める日々でした。障害対応やリリース遅延など、素人にも分かるほど殺伐とした空気の中、自分が役に立てることは一つもないと、



いたたまれない気持ちでいっぱいでした。

そんな中、私にできる仕事が一つだけありました。というか、無理やり見つけました。それが「ドキュメントを熟読すること」。他にできることないので、エンジニアから確認依頼があるやいなや、毎回速攻で読んでいました。何せ、そこに書かれているのは正真正銘の「日本語」。プログラミングを中心とした世界において、格段に慣れ親しんだ姿をしていました。

幸い、ドキュメントは次から次にやってきます。「見積書」「要件定義書」「詳細設計書」「画面遷移図」「テスト仕様書」「ユーザーマニュアル」「運用保守手順書」etc.……。書いてあることがよく分からなくても、とにかく読む。工数は、全部電卓で再計算する。そんなことをしているうちに、だんだんとそれぞれのドキュメントの「見所」が分かってくるようになりました。同時に、「類似システムのテスト仕様書をコピペしただけ」「超便利そうな

APIなのに、仕様書に抜け漏れがある」「ユーザーインターフェースなのに、よく使う機能が埋もれている」「ドキュメントが存在すらしていない」など、気になる点も徐々に増えていき、私の内で「エンジニアはドキュメントをいっぱい書かなきゃいけない割に、その作業は好きじゃなさそう」という肌感覚のようなものが芽生えました。

そして数年後。転職し、システムに翻弄された日々のことなどキレイサッパリ忘れていたところに、Twitter（当時。現X）で流れてきた「テクニカルライティングの基本」という資料が目に止まります。サイボウズでテクニカルライターをされている、仲田尚央さんという方が書かれた資料でした。リツイート&いいね、すごい数。そういうえば、私が一緒に仕事をしていたエンジニアの人たちも、ドキュメントを書くのが億劫そうじゃなかつたっけ……。これが、著者である仲田さんとの出会い、そして企画のきっかけでした。

▶ 企画を通すために工夫したこと

類書が翻訳書だったので、この企画は「日本語ドキュメントのプロが書く、日本語表現に特化した書籍」を意識しました。

また、これは著者の仲田さんとも度々話し合ったところですが、エンジニアが置かれて

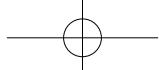
いる環境によって必要となるドキュメントは千差万別なので、「何を書くか」よりも「どう書くか」が理解でき、各自のドキュメントに汎用的に活かせる本というところを企画の軸にしました。

▶ 執筆

仲田さんはGoogleドキュメントで執筆されており、章単位で脱稿（執筆が終わること）する毎に確認しました。「提案」モードでこちらが修正案やコメントを入れると、「採用」や「拒否」をすぐに判断してもらえ

るので、スムーズに完全原稿に近い状態にもっていくことができました。

最近はGoogleドキュメントでの原稿のやりとりが増えていますが、やりやすく、とても助かっています。



編集・制作

Wordなどの文書作成ソフトで執筆される場合は、メール添付やクラウドへのアップロードなど「書き終わったこと」が明確ですが、Google ドキュメントの場合は著者が永遠に更新できてしまうので、

著「●章書き終わりました」

編「了解です、では原稿整理に入りますので、

●章は一旦更新しないでください」

などというやりとりをします（私の場合）。

上記のやりとりを経て、「脱稿」されたら、原稿整理をしていきます。具体的には、素読みをして、誤字脱字や「てにおは」の修正、表記統一、分かりにくい表現があれば代替案の提示、引用がある場合には引用元と照らし

合わせてのチェック、図表にキャプションがなければ仮でつけておく、イラスト挿入箇所の仮決めなどをします。

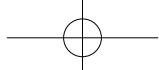
ちなみに『ドキュメント作成の基本』は、教科書的な内容のため、イラストはできるだけ奢りめに面白くしたいと考えていました。

余談ですが、Xで何人か候補のイラストレーターさんをピックアップしていたのですが、なぜか打診しようとすると次々にその方たちが炎上＆アカウントを閉鎖してしまい、探すのに苦労しました。最終的に受けていただいたカケヒジュンさんは、私がノリで書いたラフを完璧なイラストに仕上げてくださる、最高のイラストレーターさんでした！



一番気に入っている挿絵。

各パラグラフで言いたいことの筋道が通っているかを説明するイラスト



▶ 印刷

データの確認が終わったら「下阪（げはん）」といって、印刷に回して貰います。この先の作業もいろいろあるのですが、基本的には印刷会社側でやることなので、出版社としては、待っているだけです。

紙に印刷する工程が終了すると、印刷した紙を本の形に仕上げる「製本」作業が行われ

ます。製本作業が終了し、無事に「書籍」のかたちになったら、倉庫や取次（とりつぎ）に納品され、そこから全国の書店、アマゾンなどに送られます。

印刷会社に入稿してから、製品になるまではおよそ 10 日、そこから取次を経由して書店に並ぶまでは、また数日かかります。

▶ 販売

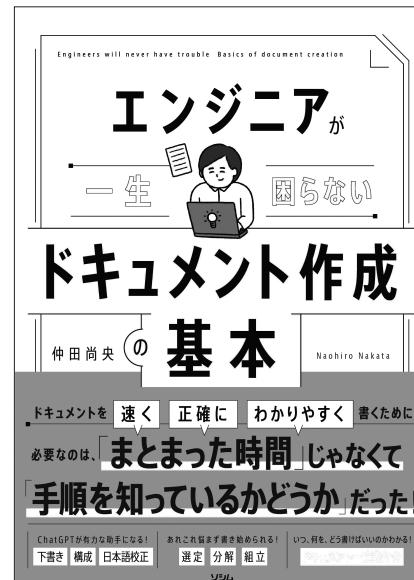
出版社は書籍を直接書店に納めるわけではなく、間にある取次（とりつぎ）という卸売り業のような会社へ納品し、そこから書店に配送されます。ただし、書店への営業を行ってくれるわけではないので、出版社の営業担当が事前に注文をとったり、書店での置き場

を確保したり在庫の補充の活動を行います。

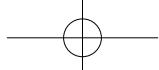
本稿を書いているのは編集担当なので、営業に関しては詳しくありませんが、技術同人誌博覧会当日は、ソシムの営業担当者もブースにあります。もし、何かお聞きになりたいことがあればお声がけください。

▶ まとめ

以上、企画から販売までのおおまかな流れを、『ドキュメント作成の基本』という書籍をベースにご紹介しました。簡潔に書いている部分もありますので、詳しい話をお聞きになりたい方は、是非ブースへお越しください。当日は編集者も数名参加しておりますので、お気軽にどうぞ！



完成した書籍

CASE
02

はじめての 3D モデリング Blender4 超入門

著者：富元 秀俊／大澤 龍一

発行日：2025 /2 発売予定

仕様：定価 3,520 円（本体 3,200 円+税）

504 ページ／オールカラー



編集担当／ゆうころりん

趣味／麻雀・猫

好物／レモンサワー

▶ 企画のきっかけ

「Blender」は 3DCG を作成するためのアプリケーション。オープンソースのフリーウェアですが、商用アプリにも負けない機能を持っていることから、プロの現場でも

使われるようになってきました。前作「Blender3」の書籍が好調だったため、最新版「Blender4」にアップデートした改訂版を出版することになりました。

▶ 企画を通すために工夫したこと

アニメ映画の制作実績のある富元氏と専門学校の講師である大澤氏の共著にすることにより、実際の現場で求められるスキルと座学的な知識のバランスをとりました。Blender の基本的なスキルと知識を手を動かしながら学べるため、最初の 1 冊としてふさわしい内容に仕上がっていると思います。

他社類書の解説では女性キャラクターのモデリングがメインになっていることが多いのですが、実際の現場でキャラをモデリングする機会は、かなり少ないそうです（著者談）。実務として Blender をよく使うのはキャラではなく背景、ということでお部屋のモデリングをメインの解説とし、仕事に繋がる Blender の本という立ち位置にして、他社類書と差別化を図りました。



2023 年発売の「Blender3 超入門」の表紙。現在はこの本の改訂版を制作中

売れなかった本から学ぶこと

編集担当／かっすー

商業出版を生業としている我々にとって、出したモノが売れるかどうかは切実な問題です。そんな売れ行きを左右するのが「企画」というもの。一般にコンテンツの売れ行きは、企画次第とはよく言われますが、本当なのでしょうか？

世の中には売れない本は山ほどあります。というか、売れない本の方が多いです。そこで今回は私の黒歴史、売れなかった本の話をしましょう。

売れると思った企画が外れることは日常茶飯事です。しかし、著者や第三者が関係した失敗作は大人の事情で紹介できないため、ここでは、私の発案→自爆の案件をご紹介します。

私の担当は新しいテーマを開拓することで、ネットワークやCGIなども早期に取り上げていたため、それなりにヒット作を出していました。 BIOSなんかもやった気がします。

で、あるとき天恵のように新作のタイトルが思いつきました。

『ジャンクの花園』。

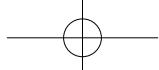
なんだかわかりませんね。調子こいていたことが伺えます。ついでに『**楽しくてやがて哀しきジャンクの世界**』というサブタイトルも加えました（もちろん松尾芭蕉の句からです）。「ジャンク」とは、PCなどのパーツの廃棄物、動作が保証されないパーツのことです。今ではジャンクを扱う店も見なくなりましたが、当時はそれなりに店舗もあり、そこに集う好事家も多くいました。このタイトルには、芭蕉の句のように「面白いと思って買ったジャンクだが、ふとした瞬間に我に返るさま」を込めたつもりです。

とにかく気合いで会社を説得、企画を承認させました。ジャンク店の取材、リース切れを回収した業者への密着取材、ジャンク愛好家のお宝パーツ大公開など、内容も充実させたため、売れるだろうと思いついていました。

しかし、結果は惨敗。壊滅的に売れませんでした。

これで反省したかというと、そんなことはありません。以後も黒い歴史を歩んでいます。ただ、それまで「自分が買うような本を作れば売れる」と考えていましたが、「本を買うような層がいる企画なのか」と考えるようになりました。

後年、当時企画に大反対した元専務と会う機会があったので、このときのことを謝ったのですが、ぜんぜん覚えていませんでした。そういうものですね。



COLUMN 02

書籍に使われる紙の話

編集担当／みうみう

一般的なソフトカバーの書籍は、本文を両面に印刷した数十枚から数百枚の紙をページ番号の順番に折って重ねた後に、一定の大きさにカット、左右の片側を糊付けし、表紙を付け、カバーや帯を巻いたものです。

それぞれの役割に応じてどの用紙を使用するかは装丁を手掛けるデザイナーや用紙会社、印刷所などとの打ち合わせで決まります。よく使用される用紙の種類は下図のとおりです。

数百ページの本文を数千部印刷するというと、新聞を印刷するような巨大なロールに巻かれた紙を想像するかもしれません、通常の書籍の規模では規格化されたサイズにカットされた用紙を購入し、1枚ずつ両面に印刷する形が取られます。サイズの規格には四六判、菊判、A判、B判などがあり、書籍の大きさに応じてもっとも効率的（使用枚数が少ない）なサイズを使用します。加えて本文の用紙は、複数のサイズの他にも複数の厚さが用意され、書籍にあつた紙を選択できます。

なお、価格は枚数単価ではなく、1Kgの単価での計算が基本です（特殊紙などは除く）。これにより同じ紙ならばサイズや厚さが違っても同じ単価で価格が算出できます。多くの用紙は「量り売り」で販売されているのです。

名 称	特 長
上質紙	小説などに代表される1色の文字中心の書籍の本文によく使用される用紙。色は白色のほかクリーム色など。
書籍用紙	書籍の本文用に開発された用紙。上質紙と比べて発色がよい「塗工紙」、軽くて厚い「嵩高紙」、両方をミックスした「嵩高塗工紙」などがあり、書籍の特性に応じて選択できる（ちなみに弊社の本文用紙はほとんど書籍用紙ですね）。上質紙と同様に白色、クリーム色、薄いピンク色などがある。
板紙	表面を加工した厚く硬めの用紙。表紙に使用される。白色や柄入りなど様々。
コート紙	発色をよくするために表面に加工がなされた紙。通常見かける表面がテカテカしたカバーや帯は、コート紙がベースでさらに印刷時に表面加工をしたもの。
特殊紙	乱暴な言い方をすると上記以外の用紙。表面に独特の風合いをもたらす加工や最初から色付けされた紙など多種多様。主に手触りを重視したカバーや帯、表紙などに使われるほか、書籍の強度補強を目的とした見返しに使われることもある。