商業出版ってどうなってるの?

最終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」の仕事。「そんなの原稿集めて刷ってるだけじゃない」と思わ れるかもしれませんが、そう単純ではないのですよ。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をざっくりと紹介していきたいと思います。

ソシム株式会社(出版社)

■ 出版社は何をするところか?

私たちの会社、ソシムは IT、デザイン、ビジネス、実用書などを発行している出版社です。 出版社といっても、一般の人は「ああ、本を作って売る会社なんだ」というぐらいの認識ではない でしょうか(もちろん、書籍を執筆された方はよくご存じでしょう)。

もちろんそれは間違いではありません。ただ、一口に「本を作って売る」仕事のやり方は出版社に よってけっこう違います。細かく見ていけば、出版社ごとに違うといってもいいかもしれません。そう はいっても、ある程度共通の枠組みはあります。大きく分けると以下のような感じでしょうか。

1. 企画立案 2. 執筆 3. 編集・制作 4. 印刷 5. 販売

これらをすべて自社内で行う出版社もありますし、執筆と印刷は外部にお願いし、あとは自社で 処理するというのがひとつの典型かもしれません。

なぜそのように多様なやリ方があるかというと、出版業界はわりと古くから業務や作業の外注化が 盛んだったからです。上記の1~5すべてに、請け負う会社なリフリーランスの人なりが存在します。

1~5までの項目で、あまり知られていないのが3だと思います。原稿ができあがってから、紙面 (誌面)を作る過程なのですが、ここが出版社のキモであると考えるのは、この稿を書いているのが 編集担当であるからです。

さて、3 はさらに細かく分けることができます。

① 3-a 紙面レイアウトの発注

② 3-b 原稿チェック(原稿整理)

③ 3-c 図・イラスト・写真などの手配④ 3-d 組み版(DTP 制作)

⑤ 3-e 校正←→修正

■ 具体例を見てみよう

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、具体例を示してみましょう。 以下、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見てみましょう。

CASE:1

著者: クジラ飛行机 発行: 2023 年 1 月 頁数: 480 頁

Python+JSON データ活用の奥義



● 1-a 企画のきっかけ

この企画は編集担当が「CSV データって使いにくくない?」と思ったことが発端です。編集担当はプログラマーではありませんが、販売データをエクセルで処理したり、Web サイトへのデータアップロード・ダウンロードなどで CSV 形式のデータを扱うことがよくありました。ただ、CSV というのはご存じのように カンマで区切っただけのデータ」です。JavaScript や Python の書籍はなんども作っていたので、もっと構造的なデータ形式 (= JSON) の存在は知っていました。そこで「JSON がもっと使われるように書籍があればいいんじゃない?」と思い立ったのです。SNS で調べたり、国内外の書籍の状況を調べたりして、「これはいけそう」と思い、筆者であるクジラ飛行机さんに持ちかけたわけです(ここからも紆余曲折あるのですが長くなるので割愛します)。

● 1-b 企画を通すために工夫したところ

まずは、著者と意見交換を行い、面白そうとの返答を受けたので、打ち合わせを行いました。「どのような例をとりあえげるか」、「対象読者は?」、「ページ数は?」、「プログラム言語はどうする?」などを詰めていきます。このあたり、著者にもよるのですが、クジラ飛行机さんとは何度も仕事をさせていただいているので、事前にメールで1回、直接お会いして1回、できあがった目次案(構成案)を元にもう1回の合計3回の打ち合わせで、おおざっぱな内容がきまりました。

編集担当はこれをもとに社内の企画書をつくります。書籍の仕様(ページ数、使用する紙の種類、印刷色、印刷部数など)を仮に決め、定価や制作にかかる費用などを算出し、企画提案を行うわけです。

同時に、この企画を通すために、いろいろ調べます。会社の販売・営業を説得しなくてはなりません。 類書があると説明はしやすいのですが、今回は類書がまったく無かったので、データ分析や Web 担 当者などがターゲットであることを説明しました。公共データで JSON を出すケースが増えているこ となども補強材料になると考えました。余談ですが、編集担当は類書の存在しない本が好きなので、 「世界で初めて」「日本で初めて」の書籍を好みます。いままでにネットスケープ、BIOS、(PC の) ジャンクなどを扱ってきました。

さて、こうして企画を上げ、若干曲折はあったものの、無事通過しました。 これをもって正式に執筆依頼を行いました。

企画書



目次構成案



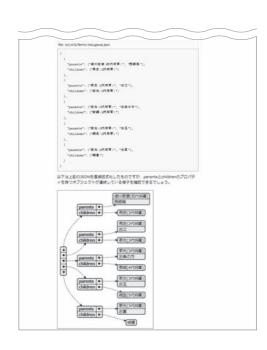
● 2. 執筆

執筆は、それこそ著者の数だけやり方があるといっても過言ではありません。

今回の JSON 本の場合、クジラ飛行机さんは Wiki (自作の Wiki=KonaWiki) で執筆状況をやりとりしました。実際の執筆はエディターで書いているそうですが、画面などを貼り付けながら確認するので、マークダウン (MD) で簡単なレイアウトなどを行ってアップロードしているそうです。自作Wiki なので、執筆が終わった章 (チャプター) ごとに、ダウンロードしてくれる機能などもあり、編集サイドとしても助かっています。

執筆中の Wiki 画面





● 3. 編集と紙面制作

本来、原稿執筆がすべて完了してから編集にとりかかるのが理想でしょうが、実際にはほかの作業の時間を取りたい、また、営業サイドからのプレッシャーもあるので、章ができたら、作業にとりかかります。最初に行うのは原稿のチェックや DTP サイドに渡すための整理 (原稿整理) です。これにもいろいろなやり方がありますが、編集担当の場合、DTP サイドへは、テキスト (MD や適当なマークを付けたもの)、画像、写真などを別々に分け、パッケージングしてから渡します。DTP サイドは内容を知っているわけではないので、図や写真を文章のどこに入るかを明示的に示し、図や写真のファイルには一連番号 (ファイル名) を付けたり、その番号をテキストの方に反映させたりします。

なお、DTP に最初の原稿を渡す段階で、紙面フォーマットができていないといけません。これはダミーデータでもいいですが、編集担当の場合、執筆途中の原稿を元に、デザイナーさんに作成して貰います(紙面サンプル)。

デザイナーが作ったレイアウトの見本





そして、原稿整理が終わったテキストと、イラストや図版、写真とフォーマットデータを DTP サイドに渡し、レイアウトデータを作って貰います。校正には何段階かあるといいましたが、最初にできたものを初校、2回目を再校、3回目は3校(参校)といいます。時間やコストの面もあるので、概ね3校程度で修正を終え、印刷所にいれます。

校正で重要なのは、間違いを修正することもありますが、ページ数を当初の予定からあまりずらさずにゴールにもっていくこともあります。これはけっこう難しく、途中で追加原稿を頼んだり、大幅に削ることもよくあります。また、電子書籍ではあまり関係ありませんが、紙の書籍の場合、基本的には16の倍数のページ数(256ページ、320ページなど)にします。これは、印刷時に1枚の大きい紙に印刷し、それを折って書籍化するためで、テクノロジーが進んで今でも、変わっていません。16の倍数でない場合には紙を捨てているのです(校正紙の例)。

修正にはある程度時間がかかるので、その間暇になりそうですが、実際にはそうでもありません。この空いた時間で、目次やさくいん、章扉や奥付、そして表紙やカバーも作らねばなりません。書籍のタイトルなども、内容がすべて完成してから「やっぱりちょっと変えた方がいい」と思うこともけっこうあるので、終わりが近づくほど時間が足りなくなってきます。

こうしたドタバタを乗り越えるとやっと印刷所にデータをいれられます(いわゆる印刷所入稿)。

印刷所からは確認用の印刷物(プリントアウト)が出てきます。色校、白焼きなどいろいろ呼び名がありますが、ようは確認するためのものです。この段階でも修正は可能なので、直しがある場合には直します(ただし修正にはお金がかかります)。

初校 (PDF で来ます)



修正は PDF 上でやりとりする



● 4. 印刷

データの確認が終わったら「下阪(げはん)」といっって、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、基本的には印刷所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。 印刷が終了し、本の形にしあげる「製本」作業が終わると、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。印刷所に入稿してから、製品になるまではおよそ 10 日、そこから取り次ぎを経由して書店に並ぶまでは、また数日かかります(カバーの印刷所の校正=簡易色校。※ JSON 本ではないです)。

● 5. 販売

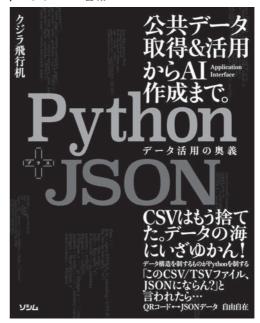
出版社は書籍を直接書店に納めるわけではなく、間にある取次(とりつぎ)という卸売り業のような会社へ納品し、そこから書店に配送されます。ただし、書店への営業を行ってくれるわけではないので、出版社の営業担当が事前に注文をとったり、書店での置き場を確保したり在庫の補充の活動をおこないます。

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おります。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、出版社における書籍の企画から販売までを紹介しました。けっこう長くなりましたが、これでもかなり端折っています。技術同人誌博のソシムブースには編集担当も参加する予定なので、お気軽にお声がけください。

できあがった書籍



CASE:2

著者: クジラ飛行机 発行: 2023 年 8 月 頁数: 384 頁

生成 AI・ChatGPT で
Python プログラミング
アウトプットを 10 倍にする!



■ 企画のきっかけ

編集者という生き物は、常に「面白い話(ネタ)がないかなぁ」と考えています。当然、ChatGPT の登場時には、いろいろ試しました。しかし、文章を生成するのは面白いものの、企画としては今ひとつピンとこない。思いあぐねていたときに「コードも書いてくれるよ」と SNS で見かけて、さっそくクローリングして JSON で書き出すプログラムを生成させてみました…出てきたコードを見て「これはイケる…かも!」。そこからすべてが始まりました。

▮ 企画を通すために工夫したところ

生成 AI は企画時点でトレンドでしたし、企画が承認 されることにさほど問題はなかったのですが、企画の内 容をどう絞るかでちょっと悩みました。

今回、入れるネタとしては、発端となった「ChatGPT にプログラムを書いてもらう」がありましたが、著者とや リとりしていく中で、「OpenAI の API も面白い」、「大規模言語モデル(LLV) も作りたい」などのアイディアが出て、全部入れた方がいいのか、それともひとつに絞るのかで 判断にまよったのです。

売り上げをあまり気にしなくていいのであれば、「好きな方を出す」ということになりますが、営利事業ですから、 出す以上利益の最大化を図ります。

最終的には、「ChatGPTのプロンプトでプログラミング」を主に、OpenAIの APIの使い方と LLM の構築もある程度入れ込みました。ただ入れるのではなく、プロンプトエンジニアリングの解説を通じて、生成 AI を使う上での勘所などを紹介しつつ、APIや LLM のストーリーにつなげるように工夫しました。今後に生かせる企画内容になったと思っています。



CASE:3

著者:坂下幸徳 発行:2023年8月

頁数:192頁

基礎からの 新しいストレージ入門



■ 企画のきっかけ

ITインフラ関連の技術書は、定本として定着するとロングで売れます。「そうした本を出せたらいいな」と考えていましたが、ネットワークやサーバなどのジャンルには、強力な競合書籍が存在します。あまり競合書籍が存在しないジャンルはないかと考えていた時に、偶然見つけたのが著者である「坂下さん」の Kubernetes の記事でした。調査をしてみると、ストレージの書籍は競合が少なく、しかも近年、技術の進歩が激しい。そこで企画を出すことにしたのです。

▮ 企画を通すために工夫したところ

ストレージは、ネットワークやサーバと比較して地味であるという印象が強いため、仮想化技術とクラウドサービス、コンテナ技術と Kubernetes の登場によって、近年大きく進化していること、ストレージの調達や運用が格段に容易になっていること、最新ストレージの運用管理ノウハウを解説した書籍が市場にほとんど存在しないことを説明しました。

また、ITの技術書の場合、著者の略歴を見て購入する読者も多いため、企画書においても坂下さんの略歴 (SNIA (ストレージの業界団体) 日本支部技術委員会副 委員長、日立製作所⇒ゼットラボ) を前面に出して、この企画には新しい定本になり得るポテンシャルがあると 説得しました。

ただ、企画会議で説明した時には、営業や編集のメンバーは売れるかどうかの判断が難しかったと思います。 最終的には、おそらく「試しに出してみるか」くらいの気持ちで通してもらったのではないでしょうか。



CASE:4

著者:富元 秀俊/大澤 龍一

発行: 2023 年 4 月

頁数: 496 頁

はじめての 3D モデリング Blender3 超入門



■ 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ていました。企画当時、最新版の Ver.3.3 がリリースされたこと、そして書籍の市場においても他社類書が一定の売り上げになっていることが、企画推進のきっかけになりました。

▮ 企画を通すために工夫したところ

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。

また、本書ではソファーやクッション、椅子など、インテリアのモデリングから始めて、最後にきつねのキャラクターを作るという流れになっています。

実は、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。

紙面デザインも大きなスクショ画像をたくさん使っているので、操作に迷うことも少なく、サクサク読み進められると思います。

