

そして、これは大切なことだが、もし本当に少しでも体調が優れない、気分が悪いという時にだれかに『大丈夫ですか?』と声をかけてもらったら、反射的に『大丈夫です』と言わないこと。

コミケットの会場内では、参加者同士の助け合いは当然のことなのだ。気分が悪い時だけに限らず、自分だけではキツイ時には誰かの手を借りるのは決して恥ずかしいことではない。

もしそうやって誰かに助けてもらったら、素直に『ありがとう』を言って、次には自分が誰かを助けてあげればよいのだ。

■■見ざる聞かざるに、言わざるを得ないコト■■

コミケットも回を重ねるごとに、様々な迷惑行為が現れる。これもコミケットが変化を続けていることの一つの証と言えなくもないが、できれば参加者みんなで意識することで、騒動行為や迷惑行為は減らしていきたいものだ。そんな願いを込めて、注意を促したい。

●其の一：ながら歩き編

スマートホン使用者の急増に伴い、(コミケットの会場に限らずだ)以前にも増して画面を覗きながら歩いていて他人とぶつかったり転倒したりというトラブルが頻発している。ただでさえラッシュ時の駅並みの人口密度、更には人が右に左にとランダムに動くコミケット会場内は、注意していても不意の接触の危険が伴う。そんな中を、端末の画面を見つめながら歩くのは、当然自分から事故を招くようなものだ。

周囲をろくに見せせずに画面に目を落としたまま、周囲の歩くスピードや方向に合わない歩き方でふらふら歩いたり、通路の人通りの中で突然立ち止まって画面を操作し始めたり、あまつさえぶつかったはずみに端末を落としたり謝らなかつたといったことからケンカ沙汰に発展することもあり、今や数ある迷惑行為の中でもかなり大きな問題になりつつある。

このように、視界を塞ぐだけでも十分危険なところに、更にヘッドホンで耳も塞いでいる参加者も少なくない。特に、最近のノイズキャンセリング機能付きのヘッドホンを着けていれば周囲の音がノイズとしてカットされることで一層周りへの無関心の度合いが高まる。

それだけではなく、当然耳を塞いでいれば緊急の時の放送や準備会スタッフの指示を聞き落とすことにもなりかねない。これはコミケットの安全な運営に協力するという参加者の義務を果たしていないと言える。

ながら歩行をしている参加者の多くが、自分はちゃんと注意を払っている、というツモリでいることがこの問題の厄介な点だ。

待機中に音楽やゲームや画像を楽しむのは結構だが、ホールに入る際にはヘッドホンを外し、端末を操作する際は通路から離れて行うようにしよう。

とかく人口密度が高いコミケット会場内ではことが何であっても、ながら歩きはしないのがマナーだ。

●其の二：見せなくていいモノ編

男性向けの過激な絵柄がプリントされた紙袋などは、会場内で使用するのはまだ良いが、会場を出る時にはたんでバッグなどにしまおう。

自分ではなんとも思わなくても、それを見た人の中には抵抗を感じたり、不快に思う人もいるし、街中なら幼い子供たちもいる。そういった”見たくない人・見せるべきでない人”がコミケットの参加者によって街中でその手のアイテムを見せられるのはともすれば会場内のルールを超えた、実際の意味での迷惑行為に問われかねない。それは巡り巡ってコミケットそのものへの社会的反発という形で突き返されてくるのだ。

あなたがどんな絵に萌えても自由なのと同じように、他者の『自分の好みではない物に接しない自由』も尊重しなくてはならない。

同様に、駅や公共交通機関の中で声高にオタク会話をしたり同人誌を広げない、コスプレのまま来場/帰宅しないといったルールも、社会とコミケットの共存のために存在しているものである。

コミケットの会場という、特殊なお祭りの場所と、会場外のパブリックな場を一緒に考えてはいけない。その一線をきちんと踏まえる節度こそが、社会の中でコミケットという”場”を維持していくために最低限求められることなのだ。

