

## ■■ルールはルール・マナーはマナー■■

コミケットでは、40年前の設立以来、その会場内を『できる限り自由な創造と発表の場』として定義し、参加者に課すルールはその場を守る最低限のものに可能な限り少なく留め、会場内で様々な事柄にはその都度現場で判断して最適な解決策を考えるという方法を取り続けてきた。

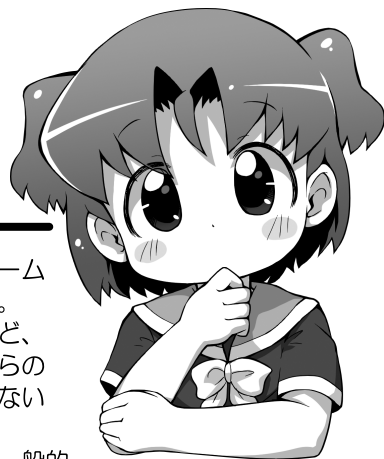
参加者の側でも、コミケットを円滑に運営する協力責任を負っている以上、ルールについて正しく理解している必要があるわけだが、果たしてアナタは本当に理解できているだろうか？

40年の歳月を経て、さらに先にコミケットを送っていくために、改めて考えてみよう。

### ——■ルールは全員が守るべし■——

コミケットの『ルール』は、徹夜の禁止や会場内の安全に関する事柄など、カタログの最初に明記されているものだ。これは破られたらコミケットの開催そのものが危機に瀕する、あるいは会場に大きな混乱を招くといった重大なトラブルが発生しかねない性質のもので、コミケットというイベントそのものを守るために定められてきたものだ（そのため、会場が変わるなどの状況変化があるとそれに準じた大きな改変が加えられることがある）。

当然、参加者はルールを厳密に守らなくてはならない。逆に言えば、ルールを守ることを約束して、コミケットという場のメンバーに加わることを自分から選択した人のことを『コミケットの参加者』と呼ぶのであって、ただ会場に来ているだけでは、本来参加者とは認められないのだ。



### ——■マナーは自分で注意するべし■——

例えば行列での日傘や傘の使用。例えば歩きながらのスマホや携帯ゲーム機の使用。混みあったホール内でのカートの使用や、大荷物の取り回し。高額紙幣での支払い、サークルスペースでの長時間の一方的滞在などなど、会場内で一般的に『迷惑行為』『危険行為』などとして挙げられるこれらの行為を何故きちんと禁止しないのか？という疑問を持つ参加者も少なくないのではあるまいか。

例えば、会場内でであっても、別に参加者が密集していなければ最も一般的な雨対策である傘を禁ずる必要はないし、適切に運用している参加者からまでカートを取り上げるのは正しい判断とは言えない。こういった事柄はまさにケース・バイ・ケースで、厳密にどこまでを禁止すべきか、といった線引きはコミケットの参加者の数、そして毎回ごとに同じ参加者が来場しているのでない以上、事実上不可能だし、強行したとしてもそれで得られる秩序よりも、結果としてデメリットを被る参加者が増えては意味がない。

だからこそ、これらの行為はルールとして禁止する、それを盾に他の参加者を攻撃するのではなく、ただ、アナタが『こういった行為は危険、迷惑なのだ』と理解して、自分ではやらないように心がけてくれさえすればよいのだ。もし余裕があれば、それを知らずに、気付かずにしてしまっている参加者にそっと教えてあげられたらなおよいという性質のものなのだ（なので本記事では再三注意を喚起している）。

長い待機列の時間でも混み合ったホール内でも、参加者のそばにいるのは同じ参加者だ。お互いを監視しあい、告発しあい、強制的に排除しようという環境では、いざという時の助け合いも成立し得ない。

ただでさえ環境的には十分すぎるくらいに過酷なのだ。待機時間に周囲の参加者と和気あいあいおしゃべりを楽しめる、良くない事は気軽に注意し合えるくらいに精神的な余裕がある方が、絶対に快適に違いない。そしてその『自分は気をつけよう』が参加者の数だけ広まっていけば、コミケットはきっともっと楽しく、快適な場所になるだろう。

### ●参加者同士、気軽に声をかけ合おう

日頃知らない人に声をかけるのはなかなか勇気の要る行為かもしれない。しかしここはコミケット。前後左右見渡す限り、好きなジャンルこそ違ってもいいが同じ同人仲間なのだから、ハードルははるかに低い。

困っていそうな人、気分が悪そうな人にはどんどん声をかけよう。もちろん自分から声をかけて助けを求めるのも大切だ。

