

## 寫給來自國外的訪客們：

### Comic Market (Comiket) 77

舉辦日期：2009年12月29日(星期二)  
～31日(星期四)

下次舉辦日期：2010年8月13日  
(星期五)～15日(星期日)

#### ■活動程序詳細

同人誌區：上午十點至下午四點

企業展示區：上午十點至下午五點  
(12月29日～30日)

上午十點至下午四點  
(12月31日)

更衣室：上午十點至下午四點半

(接受登錄的時間是上午十點至下午三點半，並且最後一天的結束時間將會提早一小時)

舉辦場所：東京國際展示場  
(東京Big Sight)

同人誌區：東1號廳～東6號廳  
西1號廳～西2號廳

女子更衣室：會議棟1F 宴會廳

男子更衣室：會議棟6F 會議室

企業展示區：西3號廳～西4號廳

Cosplay廣場：1F 餐廳街的戶外庭園等地。上午十點至下午四點(雨天時場所會有所變更，並請注意最後一天的結束時間將會提早至下午三點)

#### ■請務必確認以下注意事項!!

凡是參加Comiket的訪客們，都必須遵守Comic Market準備會所制定的規則。

同時，參加者也必須遵從警察、消防隊員、Comiket工作人員、警備員以及東京國際展示場員工的指示。

下列事項是「絕對禁止」在Comiket中實施的行為：

您不可以——

- 作出任何會抵觸日本國法律以及東京都條例的行為。
- 作出造成其他參加者困擾的行為。
- 在指定以外的場所吸煙。
- 在設施内生火或是將任何的起火裝

置帶入設施內。

- 舉辦任何抗議遊行、暴動以及招客活動。
- 使用大眾運輸工具以外的交通工具(如汽車、機車、腳踏車等)來場。
- 於深夜時間帶在設施內以及設施附近聚集人群。
- 在更衣室以外的場所進行換裝。特別是絕對不可以利用廁所進行換裝。
- 攜帶下列的禁止物品入場。如果您帶著下列的物品進場的話，將予以沒收並且不加歸還。
  - ◆被日本國法律所禁止持有或攜帶的物品
  - ◆武器以及形狀是仿製武器的物品
  - ◆超過30公分(一英尺)以上的長型物品
  - ◆先端是尖頭狀的裝飾品
  - ◆運動用品(如球類、飛盤以及弓矢等等)
  - ◆腳踏車、直排輪鞋等等的移動用裝置
  - ◆十分容易起火的可燃物品
  - ◆酒精類、動物以及發電機
  - ◆會發出聲音的物品(樂器、錄放音機、收音機等等)
  - ◆其他Comiket工作人員認為為危險的物品

#### ■關於防災之相關規定

請勿在滅火器及緊急逃生口附近的地面(有以紅色膠帶區分好的場所)坐著或是放置您的物品。除此之外，也請您不要將您的物品放置在會場內的任何場所。如果您發現任何可疑物品，麻煩您報告給Comiket工作人員或是警備員知道。

#### ■寫給初次參加Comiket的訪客們(一些小建議以及相關的規則)

- 若您初次參加Comiket的話，建議您可以選擇下午進場以避開排隊所需要的大量時間。
- 請活用各項大眾運輸工具(如電車或是巴士等等)
- 對穿著Cosplay衣裝的人，您只能在Cosplay廣場才能進行攝影。還有，千萬不可在未經本人許可的情況下進行拍照。

●若您需要換裝的話，您只能夠在更衣室進行換裝(男子更衣室位於會議棟6F、女子更衣室位於會議棟1F)。所以若是您想參與Cosplay的話，您必須在更衣室進行登錄手續才行(登錄費需要800日幣)。由於日本的社會環境尚未能夠完全接受Cosplay的習慣，所以也請您留意社會的風氣，不要直接穿著Cosplay的衣裝來場以及離場。

#### ■請欲採訪本活動的媒體注意：

若您是以報導媒體的採訪相關身分來場的話，您必須到東一廳的總本部進行登錄，並且必須遵守刊示在總本部的規定。並請您切勿進行突襲採訪。

#### ■Comic Market是什麼樣的活動?

Comic Market 這個活動已經具有三十年以上的歷史，其以三萬五千個同人團體及五十萬人的一般參加者而著名。同人團體們利用這個活動頒布各自的創作物，而理解Comiket之理念並提供支援的企業團體們則在企業展示區進行各自的展示。幾乎所有的同人團體，都不是為了追求利益而進行活動。去享受藉由自己的創作物來和其他參加者們進行各種交流的樂趣，這才是大家的真正目的。交流可以刺激互相的創造力，並且能夠成為創作更好作品的基礎。這正是Comic Market最重視珍惜的理念之一。而為了運行經營這如此巨大的活動，我們成立了非營利團體的Comic Market準備會來進行各項的準備工作。

國際部辦公處是為了提供來自國外的訪客們各種Comiket相關情報及導覽而設立的單位。如果您有任何的疑問，歡迎您隨時來訪本辦公處。我們打從心底歡迎所有對同人誌文化有所關心的人士。Comiket全體工作人員敬祝您能夠盡情的享受Comiket之樂趣。

