

（１）F S Wとは何か

◆そもそもF S Wとは

FSWについて話す前に、今回のこの場におけるFSWの定義をしようと思います。

FSWとは、フリーシェアワールド（フリーシェアードワールド）、簡単に言えば、共有可能である世界観であるといえます。

このFSWについての厳密な定義はまだはっきりと決まっていなようですので、この場における、私がいうところのFSWを簡単に定義づけておこうと思います。

FSWとは、先ほどもお話ししましたが、共有可能である世界観のことを指します。この世界観には、世界観だけに限らず、設定群も含まれます。以降、ここでは、共有可能であるワールドを、設定と呼ぶことにします。また、今回は個人が利用するFSWの定義について述べるのであって、団体におけるFSWの定義には必ずしも当てはまらないことを留意してください。

単にシェアワールドと言う場合と、フリーシェアワールドと言う場合、少し意味合いが違い、シェアワールドの場合は限られた人たちの間で共有される設定を指し、フリーシェアワールドと言う場合は、誰とでも共有できる設定を指します。

例えば、フリーシェアワールドの場合、A氏が創造した設定を、B氏やD氏がおのの自由を用いて作品を発表することができます。その際、A氏に改めて設定使用の報告や許可をしなくてもいいのがフリーシェアワールドの特徴です。

対してシェアワールドの場合は、A氏の設定をB氏やD氏がA氏に断りもなく勝手に用いて作品を発表してはいけません。この場合、A氏の設定を用いて作品を発表できるのは、あらかじめ設定を共有すると定めた人だけです。

つまり、シェアワールドの場合は、設定公開者と設定共有者がお互いの存在を把握できる立場にあり、フリーシェアワールドは設定公開者が設定共有者を必ずしも把握できるわけではないという大きな違いがあげられます。

FSWとは、共有できる設定のことを指すのであり、FSW宣言をした、と言う場合は創作者が自分の創造した設定を自由共有可能の意志を表明したということになります。共有可能の意志はあっても、設定利用の場合に設定利用者に連絡をお願いする場合は、FSW宣言とは言わずシェアワールド宣言というほうがいいかもしれません。

\*何か分野におけるFSW

FSWの提唱者は魔王14歳氏であり、それがウエ紙氏（「人体視願/ヴィイ」等のゴーストマスタ）のブログで取り上げられ、そこから広まった経緯が一つあげられる。現在、確認できる範囲でも数人のゴーストマスタが自らの設定をFSW宣言している。

このFSWに似た形式のものにサイバースフィアがあげられるが、これは世界と世界を繋ぐ手段の設定であり、また、このサイバースフィアは「オリジナル作品向けのクロスオーバーシステム」という。厳密には何か分野に限らないようである。

\*何か分野をメインとしないFSWの例

提唱者である魔王14歳氏がポータルサイトを運営する「ゆらぎの神話」が一つの例としてあげられる。「断片的な記述を積み重ねることにより、参加者自身で新しい神話体系を作り上げようというシステム」であり、この神話とは「不特定多数の人間によって共有されるアイデア、イメージの集積」であるという。そのため、「それぞれの記述が必ずしも整合性を持たず、体系内に矛盾を孕むことが前提」とされ、それによって変化していく神話の体系を楽しむ面も持ち合わせる。またこの「ゆらぎの神話」に参加するために「誰かの許可を得る必要はなく、各々の判断で自由に活動」でき、その参加方法はあらゆるジャンルが可能である。（引用「ゆらぎの神話ポ-

タル」ゆらぎの神話について)

◆何かという分野におけるFSWの種類とゴースト(たくさんあるので一部に割愛させていただきます)

FSW宣言をしている作品は、「鋼の翼」さん、「月夜のおとぎばなし」さん、「Un Known」さんなどがあります。

FSW設定群には、「ファンタジア」や「Project Roche Limit」、「思索の枝葉」などがあります。

FSW「ファンタジア」には、「人体視願/ヴィイ」さんや「多律背反/ウィラ・ジーン」さんなど、FSW「Project Roche Limit」には、「ロッシュの限界」さんや「WHITE\_and\_BLACK」さんなど、あとFSW「思索の枝葉」には、「灰色ネズミ」さんや「将人Withアリサ」さんなどが公開されています。

FSW作品は、サイト「La Bagatelle」さんのFSWの項目に綺麗にまとめられています。より詳しく知りたい方は、そちらを確認してください。

ここであげた作品の他にも、さまざまな作品が公開されています。

◆何を共有するか

一口に設定の共有とは言っても、一筋縄ではいかない問題が数多く存在します。

何を共有するのか？

設定利用者はどこまでその設定に踏み込んでいいのか？

FSW宣言者(=設定創造者)の想定外の作品が発表された場合はどうするのか？

フリーと銘打つからには、宣言者は設定利用者の作品に制限をかけるべきではない、と思う方もいるかもしれません。確かにフリーだと宣言した以上は、その設定は自由に使ってくれてかまわない、ということになりますが、実際問題として、宣言者が自分の創造した設定を完全フリー宣言をするのは難しいものがあります。

なぜなら、FSW宣言をした時点で、その設定は宣言者の手を離れ、想定外の方向へ展開していく可能性を秘めています。不特定多数を相手に共有可能宣言をした以上は、その設定が多くの人の手によって変化していくことを免れません。自分の設定が、自分の望まない方向へ展開するのを受け入れるのは非常に難しい問題です。

宣言者の望まない方向へ展開していく可能性を考えたとき、宣言者はFSW宣言に条件を加えるようになります。

FSW提唱者である魔王14歳氏は、FSW宣言をする人の中にも、さまざまな認識が存在し、およそ四つほどに分類できるのではないかと述べています。\*1

1. 参加者が決まっていて、その中で話し合いながら世界観を決めるシェアワールド(矛盾禁止)
2. 誰でも参加でき、話し合いながら世界観を決めるシェアワールド(矛盾禁止)
3. 誰でも参加でき、決められたルールに従ってそれぞれが世界観を決められるシェアワールド(矛盾OK)
4. 誰でも参加でき、それぞれが好きに世界観を決められるシェアワールド(矛盾OK)

実際、FSW宣言をしている人の中でも、FSWの認識がそれぞれ違うため、さまざまな意図の上の宣言が混在しているのが現状です。

例えば、年齢制限のある作品は禁止という条件から、キャラクターの生い立ちには立ち入らないことが条件などといった、FSW宣言されている設定それぞれにも規約が存在します。

\*1 魔王14歳氏「フリーシェアワールド・エクスプローラ」2006-12-03記事より引用

## (2) FSWを通じての一次創作と二次創作の関係

以上の話から、その作品が好きならばFSW宣言など待たずに二次創作で作品を発表すればいいと思う方がいるかもしれません。確かに、何かという分野では、二次創作に対してのハードルが非常に低く、二次創作作品を頻繁に見かけることが出来ます。ゴーストマスタ自身が二次創作の是非について述べているサイトも多く、全体の気風として二次創作は歓迎である向きがとても強いものと思われま

す。そのような風土ならばこそ、FSW宣言をしていなくても二次創作の名義で作品を発表すればなんら問題はないように見えます。しかしながら、ここで留意すべきことは、二次創作はあくまで二次創作であり、一次創作にはなりえないということです。つまり言い換えれば、二次創作は公式にはなりえないということです。

例えば、FSW宣言をしていない（またはシェアワールド宣言をしていない）ゴーストのAというキャラクターが好きで、Aの子どもの頃のお話を書いたとしても、これは公式の設定にはなりえません。(ゴーストマスタの如何はともかくとして)Aの年齢制限のあるイラストを描いたり、漫画を描いたり、ゴーストを作ったとしても、それはあくまで二次創作であり、一次創作にはまったく影響が出ません。キャラクターに対するファン活動であれば、確かに二次創作としての作品の発表は大きな問題はないように見受けられます。その上、好きなように表現することができるというのは、二次創作の最たるメリットであり、特徴でもあります。

しかし、ここでAというゴーストの世界観を用いて、Aとはまったく違う新しいゴースト（または作品）を発表したとしたら、話が複雑になってきます。

その新しいゴーストは確かに二次的創作物ではありますが、ゴースト自体にはオリジナリティが存在します。しかし設定共有宣言をしていないAというゴーストの世界観を利用した時点で、そのゴーストは二次創作であると明言せざるを得ません。明言しない場合は、設定の盗用であるとされてしまいます。そのゴーストは明確にオリジナリティを有しながら、設定を利用したという点で二次創作であると言わなければならないと、そして、二次創作である以上は、Aというゴーストと同等になることは大変難しく、作品のアイデンティティは常にAというゴーストがあってこそ成立するという状況に陥ることになります。

それに対して、FSW宣言（またはシェアワールド宣言）をした設定を用いて、ゴーストを公開した場合、それは一次創作となります。その作品に対するマスタは紛れもなく作者本人であり、仮にFSW宣言者のゴーストが公開停止となったとしても、FSWを使用して発表されたゴーストのアイデンティティが変化することはありません。（FSW宣言の対象となっている設定が何かにもよりますが）新規ユーザはFSW宣言者のゴーストを使用していなくても、FSWを使用しているゴーストをインストールすることが可能だからです。

勿論、FSW宣言された設定を使用してゴーストを発表することについて、デメリットも存在します。

世界観を共有するために、ユーザに先入観が生じること、設定を用いるがために、表現にある程度の制限が発生することなどがあげられます。また、先行ゴーストをどのように扱うか、作者の意識が如実に表れやすいことも不安要素としてあげられると思います。FSW宣言者のゴーストが本当に好きでFSWに参加したといった経緯を持つ場合、完成したゴーストが宣言者のゴーストに酷似してしまい、二次創作の域を出ることが出来ず、迷走する可能性もあるといえ

## (3) なぜFSWか

次に、FSW宣言をすることとFSWに参加することによって、メリットはあるのか、デメリットはあるのかについてお話したいと思います。

まず、メリットですが、

1. 一個人では表現しきれない広大な世界観を表現することが可能になる
2. 一個人では考え付かなかった方向へ世界が発展する可能性がある
3. 他の作品の参加によって、自分の作品に深みと幅を持たせることが可能になる

4. 設定を公開することにより、自分の作品をよりはっきりと不特定多数のユーザにアピールすることができる など

……があげられます。

2はメリットとしてあげることもできますが、同時にデメリットとしての危険性も含んでいることは注意すべきことだと思います。作者の想定外の、あまり望ましくない方向へ世界観が展開していく危険があることは先に述べたとおりです。

個人作業になりがちな創作という分野で、他の作者による作品との設定の共有は、自分の作品への刺激にもなります。ユーザ（作品の受け取り手）からの感想や意見とはまた違った方向からの刺激になります。参加作品が影響しあって、さらにその内容が研磨されていくのであればこれは、最大のメリットであると言えるでしょう。

最後のアピールできるという点ですが、これは同時に、設定項目を嫌うユーザの敬遠が発生することは念頭に置いておくべき点です。設定ごとを嫌う一部のユーザは、FSW使用のゴースト（作品）と付き合うことに一種の面倒くささを感じ、敬遠する傾向があります。

次にデメリットについてですが、メリットとしてあげられたものが翻すとデメリットになります。

1. 設定の一人歩きに宣言者自身、参加者も振り回される可能性
2. 作品と作品の衝突により、個々の作者の軋轢を生む可能性
3. FSW宣言者の設定の著作権の問題
4. 同FSW使用作品であるということのレッテル化

1についてはすでに述べましたが、設定が思わぬ方向へ展開してしまい、それにより作品も迷走する事態に陥ることはデメリットといわざるを得ないでしょう。また、設定自体に振り回されて、作品が設定だけのものになってしまう危険性も考えるべきです。FSWを使用して作品を作るということは、設定を使用した上でどのように作品を作るかということであり、設定が自ら創作したものではない以上、参加作品は設定を使用した上でのオリジナリティを求められていると認識しなければなりません。

2は、FSW参加作品は、それぞれ個々の作者の手によるものであり、同じ設定を共有していても作者の認識が同じとは限らない部分から発生します。ある作者が違う作者の作品を二次創作的に使用したとき、作者間でトラブルになる可能性があります。FSWの中には、すべての二次創作を認め、参加者が自由に参加作品を用いてもよい、としているものも存在しますが、そのような規約がないFSWの場合、常に考えられる危険性です。

3ですが、これは設定自体の著作権を問題としたものです。個々の作品は、その作者に著作権があるものと考えますが、大抵、FSWの設定自体の著作権はFSW宣言者にあります。しかしながら、この作品がFSW参加作品である、と明記されない場合、大半の受け取り手はこの作品のすべてはこの作者の創作物である、と認識してしまいます。その他、FSW参加者の中には、この設定はすべて自分が作ったものであると言い出す人もいるかもしれません。FSW宣言することによって、設定の著作権は常に侵害される可能性がある、と言わざるをえません。そのために、利用規約を設け、細かく規約を明記する必要があることとなります。

4については先に触れましたが、FSW自体に貼られたレッテルが、そのまま作品のレッテルとなる場合のことをあげています。例えば、このFSWは暗くて残酷だから、参加作品はすべて暗くて残酷だろう、という先入観を植えつけてしまうケースがあります。これがプラスの方向に働いている場合はメリットになりますが、逆に参加作品の表現の幅を狭め、制限になるようなことがあればデメリットと数えるべきでしょう。

#### （４）FSWに厳密な設定は必要か？

次に、FSWに厳密な設定が必要かどうか、お話しします。

FSWというと、細かい設定や綿密な世界観が必要であり、宣言者はその設定の一つ一つを事細かに詳しく公開しなければならない、と考える人がたくさんいます。

実際に、FSWに興味のある人は、設定を考えるのが好きだったり、設定を見るのが好きな人が多いかも知れません。

しかし、FSWには、必ずしも細かく綿密な設定が必要というわけではありません。細かい設定を定めるということは、それだけFSW参加者の表現を制限することになり、確かにFSW参加作品であるという特色は出ますが、設定が細かければ細かいほど、参加者は作品を発表することが困難になってきます。

あまりにも設定が細かく、きちんと整っているものだと、そのFSWは使用しにくく、参加を考える人も二の足を踏むことになるでしょう。

FSWの使用のしやすさは、二次創作のしやすさに少し似ています。一般的に、とても細かい設定のある作品の二次創作は、二次創作をする側からすれば難しい認識があります。特にSSなどの文章系の二次創作はその作品の内容をできるだけ知ってから、取り組む傾向にあり、その内容が細かいものであればあるほど、二次創作者は困難を覚えます。FSWにおいてもこれと同様のことがいえます。参加者は、参加するからにはその設定を使用して作品を作りたいと考えています。そのためには、設定を熟知し、その上で作品を発表したいと考えるでしょう。しかしその設定があまりにも複雑で細かければ、参加者は設定を理解するだけでも大変な労力だと認識するかもしれません。そういった意味からでは、FSWの内容は厳密に設定すべきではありません。

それならば、ほとんど設定のない、完全自由状態のFSWならいいのか、と思う人もいます。しかし、完全自由な、設定がほとんどないFSWは、FSWの意味をあまり持ちません。なぜなら、参加者は設定を共有して、同じ世界観でつながりたい、設定を使って自分の作品を高めたいと希望している人がほとんどだからです。ほとんど設定のない完全自由なFSWを使用するならば、むしろFSWを使用せず、自分の自由な発想で作品を作ったほうが良いと判断する人が増えてくるでしょう。設定がほとんどなく、またほとんど公開されていないFSWは、参加者から見て、どこをどう利用して自分の作品に生かすべきか、それに迷う、ということになります。

#### (5) FSW宣言しなくなったら

この中には、FSW宣言を考えている人もいます。

FSW宣言するにあたって、考えなければならない一つは、どこまでを共有可能にし、どこまでを共有不可能にするか、だと思います。

先に一度述べましたが、FSWとは、設定の共有であり、宣言者の作品と参加者の作品、区別なく設定を共有することになります。そのため、作品によっては他の作品に触れてほしくない部分を触れられたり、作品の要だと思っている部分を違う作品で暴露されたり、さまざまなトラブルが発生しうことは明らかです。それらの問題を、できる限り最小限に留めるには、あらかじめ利用規約として他の参加作品の扱いについて言及することも有効だと思いますし、重要だと思います。また、FSW宣言をすると、参加作品の間で矛盾が生じるのは当然のことです。その矛盾に関しても、どのように対応していくか前もって考えておくことが大切でしょう。

利用規約とは別に、FSW宣言するものを選ぶ、というのも有効的だと思います。

FSW宣言をする人のほとんどは、作品を発表し、その作品をFSW宣言するというケースがほとんどだと思います。その際に、その作品のすべてをFSW化してしまうと、参加者は特別な規約がないかぎり、その作品のすべてを利用し、作品を発表することが可能になってしまいます。例えば、キャラクターをFSW化してしまうと、参加者はそのキャラクターの生い立ちや家族構成など、場合によっては作者が隠しておきたい過去の設定なども利用し、作品に生かしてしまう可能性があります。そうなってしまうと、あるキャラクターには子どもがいたが、こちらの作品では子どもがいない、性別が違う、という矛盾が生じてしまいます。いかに矛盾を気にしない方向でFSW宣言をすると規約に書いたとしても、それらの作品の受け取り手はその大きな矛盾に困惑するでしょう。矛盾の許容は必要にしても、あまりに大きな矛盾は回避できるのならば回避すべきだと思います。

FSW宣言は、できるだけキャラクター個人によるものではなく、それより大きな単位にするほうが無難です。キャラクターのいる世界や、キャラクターの住む街、学校、団体など、ある程度の自由を持たせたほうがFSWは有効になります。つまり、共有するのはキャラクターという個人ではなく、キャラクターが属する場所や世界を共有するようにすれば、キャラクターや作品の内

面にまで踏み込んだ参加作品が発表されるのを防ぐことができます。

FSWは作品のキャラクターを主軸とするのではなく、設定は設定として独立させることが必要です。できるのであれば、宣言者の作品もまたその設定の中の一つである、と認識すべきです。宣言者は自分の作品をFSWの中で特別なものと据えず、他の参加作品と同じ立場にある、と考えたほうが宣言後のトラブルも少なくなるでしょう。

また、FSW宣言をしたら、利用規約を添えてまとめのページを作っておいたほうがいいと思います。まとめのページは、参加を考えている人が、参加をするかどうかの判断材料にもなり、作品を作るときの最も役に立つページになるからです。

#### (6) FSWを使用したくなったら

FSWを使用して作品を発表したいと考えている人は、そのFSWの内容を知っておくことが必要不可欠です。利用規約や、注意事項などがあれば、それを守ることも大切です。

フリーと名前がついていても、すべてが自由というわけではありません。ホームページ素材の利用規約があるように、FSWにも利用規約というものが存在します。FSW使用者は、宣言者に必要以上にへりくだる必要はありませんが、利用規約は宣言者のお願いなので、最低限、利用規約は守るべきです。その他、使用にあたって、不明なことがあれば、宣言者に問い合わせることも必要かもしれません。

#### (7) まとめ

以上、FSWについて述べさせていただきましたが、この話を聞いて、違う考えをもたれた方はたくさんいると思います。

まだまだ何かという分野においてFSWは浸透しておらず、ユーザさんやゴースト開発者にとっては未知の概念です。FSWの位置もはっきりと決まっていないので、これからもFSWについてさまざまな考えが出てくると思います。

私の話は、その中の一つです。私の話を聞いて、これは違うんじゃないか、ここはもう少しこう考えたほうがいいのか、という部分がありましたら、ぜひ、意見として発表してください。嬉しかったです。いろいろな意見があって、その中でまた新しいFSWの考え方が出現したら、とても面白いと思います。

最後に、ここまで私にお付き合いくださいました皆様、貴重な時間を割いてくださいました主催およびその協力者の方々、本当にありがとうございました。

また、この発表は、参考サイトにあげさせていただきましたサイト様の情報なくしては成り立ちませんでした。貴重な情報の公開、本当にありがとうございました。

これで、私の発表を終わります。

#### (8) 参考サイト

◆フリーシェアワールド・エクスプローラ  
<http://flicker.g.hatena.ne.jp/Erlkonig/>

◆ゆらぎの神話ポータル  
<http://flicker.g.hatena.ne.jp/>

◆La Bagatelle  
<http://spoon.if.land.to/wiki/index.php?FrontPage>

この文章を書くのに、以上のサイトを参考・引用させていただきました。  
ありがとうございます。