

創作規定

第1章 総則

目的

本規定は、[ANS総合規則](#)に定める「創作の精神」に基づき、参加者が円滑に創作活動を行うための指針を定めます。この規定は、自由な発想を尊重しつつ、コミュニティの秩序と健全な交流を保つことを目的とします。

創作の精神

創作活動を行う際は、ANS総合規則の前文に掲げる「自由・交流・現実・独創・理想・想い」を常に意識し、他の参加者の創作物やアイデアを尊重しなければなりません。

第2章 創作上の注意点と禁止事項

創作上の注意点

創作を行う際には、以下の各項と各号を熟読の上行ってください。また、具体的な設定については[第3章 国家運営及び外交等に関する特筆事項](#)及び[第4章 名称及び設定等に関する特筆事項](#)を参考にしてください。

1. 現実味の追求
 - 架空国家の歴史、文化、技術、社会制度などを設定する際は、現実の国際情勢や科学技術の原理を参考にし、説得力のある設定を心がけてください。
 - 現実世界における国際問題や社会問題をテーマに創作する場合、特定の国家・民族・宗教等を誹謗中傷する目的での表現は禁止します。
2. 独創性の尊重
 - 他者の創作物を安易に模倣したり、盗用したりすることは禁止します。
 - 他者のアイデアや設定を参考にしたり、自身の創作に取り入れたりする場合は、必ずその旨を明記し、元の作者に敬意を払いましょう。
3. 交流と協調性
 - 自身の創作物が他の参加者の創作物と関連を持つ場合、円滑なロールプレイのために、必ず事前に相手の同意を得てください。
 - 独断で相手の創作物に重大な影響を与える設定を一方的に行うことは禁止します。

非推奨事項

以下の事項はコミュニティの健全な運営を阻害する可能性があり、コミュニティの秩序を維持するため、非推奨とします。

1. 極度にリアリティを追及して、倫理的に問題のある描写や、一部の参加者が不快に感じる可能性のあるグロテスクな描写や性的な描写などの過激な表現をすることは控えてください。
2. 他の参加者との交流を避け、自身の国家設定のみを一方向的に更新し続ける行為は、コミュニティの目的である「共同創作」の精神に反するため、推奨しません。

創作上の禁止事項

以下の行為は厳格に禁止します。これらの行為は、[禁止命令規範](#)や[罰則規定](#)に基づき厳しく対処される場合があります。

1. 特定の個人、団体、現実の国家、民族、宗教などに対する誹謗中傷、差別、またはヘイトスピーチにあたる表現
2. 他者の著作物、アイデア、画像、設定などを無断で盗用し、自身の創作物として発表する行為
3. ANS内での創作活動や交流を原因として、コミュニティ外で他者を誹謗中傷したり、嫌がらせを行ったりする行為
4. ロールプレイにおける確定ルールや他者の創作を勝手に決定したりする行為

第3章 国家運営及び外交等に関する特筆事項

参加者の自由活動の保障

参加者は本規定を遵守し、現実性を守れば、自由に国家運営及び外交が可能となります。

国家設立の申請

国家を新規に設立する場合には、運営部の指定するフォーマットに従って申請を行ってください。

国家運営数及びその規格

国家を運営する際には以下の各項を遵守してください。

1. 参加者が運営できる国家の数は最大で3カ国とします。
2. 運営国家の規格は原則自由ですが、特に大国や超大国等の特別な理由がある場合には具体的な情勢などを勘案し個別に運営部の許可する領土範囲とします。
3. 1カ国のみの運営の場合は国家の規格は自由とします。

4. 2カ国以上の国家を運営する場合、1つの国の国力が大国や超大国レベル等だった場合には他の国の国力は中小国レベル以下にする必要があります。
5. 2カ国以上の国家を運営する場合、1つの国が国際連盟常任理事国だった場合、他の国は常任理事国になることはできません。
6. 2カ国以上の国家を運営する場合、同じ地域で運営する国家は1カ国までとします。
7. ミニ国家及び都市国家についても本条を準用するものとします。

領土の増加及び変更

領土の増加は外交、戦争での成果又は特別な場合のみしか行われません。その他の方法による領土追加申請は許可されません。ただし、1回に限り、常識の範囲内且つ創作に必要な場合には領土変更が可能であるとしています。

領土の増加については運営部の許可が必要ですが、変更については報告のみで可能です。

核兵器に関して

核兵器は、以下の条件を厳守すれば研究、開発、保有などが可能となります。また、核兵器を保有するには運営部に申請を行う必要があります。

1. 核兵器を研究、開発できる国力を持っている事
2. 核兵器を研究、開発できる環境である事
3. 核兵器を保有できる能力がある事
4. 核兵器を保有するに足る歴史設定、外交安全保障方針設定及び情勢設定がある事

戦争及び紛争

戦争及び紛争は必ず運営部の許可が必要で、以下の各項を厳守しなければいけません。また、戦争及び紛争は1週間で1回、1ヵ月で3回を最大とします。

1. 戦争及び紛争は、当事者同士で話し合いながら進めます。
2. 戦争及び紛争を発生させる場合、戦時中及び戦後には勝利敗北問わず、経済及び政治など国力において、弱体化を受けます。
3. 国家としての実体を持たない下記の各号の組織を除く事物との戦争及び紛争は禁止します。
 - a. PMC
 - b. テロ組織
 - c. 亡命政府
 - d. パルチザン
 - e. 運営部の許可を得た組織等

4. 内戦を起こす際は、必ず他方の管理を別の参加者が行わなければなりません。また、運営部に依頼することも可能です。

5. 内戦は、他国も協力可能です。ただし永続的な内戦は禁止します。

戦争及び紛争の調停等のイベントを終了する行為については第三国又は運営部に依頼することが可能です。

戦争及び紛争が、以下の各項に抵触した場合は強制的にイベントを停止して運営部が戦後裁定を行います。

1. 創作上又は社会通念上の正当な理由が無く戦争及び紛争が1カ月以上続く場合
2. 本条及び関連する規定に反した行為を行った場合

国際連盟の設置

国際連盟は運営部が運営するものとし、事務総長として必要な事務作業を行います。ただし、常に中立の立場を維持することを心がけると共にその地位を濫用してはいけません。

第4章 名称及び設定等に関する特筆事項

国民性に関して

国旗、国章、言語、文化、人種、人名等は原則として、現実に使われていない独自のものを使用しなければいけません。ただし、以下の条件を遵守すればある程度は自由に制定可能となります。

1. 国旗や国章には、現在使われてない現実に存在する物などを使用することが認められます。
2. 言語や公用語には現実の言語が使用可能です。ただし、原則として名称は変更しなければなりません(例:中国語→夏語)。
3. 文化、人種は関係諸国と調整しながら制定しなければなりません。
4. 人名は原則として、生存の有無に関わらず現実に存在する著名な個人の名称は使用できません。

政治及び国際関係に関して

国、機関、外交、地理的名称等は以下の条件を遵守すれば自由に制定可能となります。

1. 国名は現存の有無に関わらず実在のものを使用してはいけません。
2. 国際機関の設立、国交樹立などの外交行為は自由となります。
3. 国のベース被りは可能です。
4. 国名、機関名、地名を決める際に、実在のものを真似て言い換える事は可能となります(例:アメリカ→アジア)。

第5章 創作の手引き

wikiの活用

Wikiページを作成する際は、他の参加者が閲覧しやすいよう、見出しや画像を適切に使用し、分かりやすい構成を心がけましょう。

Discordでの情報共有

創作に関する相談や質問は、Discordサーバーの適切なチャンネルを利用しましょう。

ロールプレイの楽しみ方

政治、経済、軍事、歴史など、様々な側面から他の国家と関わり、物語をより深く、面白くするように心がけましょう。

第6章 雑則

規則の改正

本規則の改正は、ANS総合規則の規定に従うものとします。

施行

本規則は、○年○月○日より施行します。

補遺

〈国家設立の申請フォーマット〉

- ・運営者
- ・国名
- ・領土
- ・人口(概数)
- ・経済規模(超大国、大国、地域大国、中堅、新興、開発途上、未開発のいずれか)
- ・国家概要(150字以上)

現在は超大国の建国は不可、大国～中堅は相談必須、新興以下は特になし

〈核兵器の保有申請等〉

核兵器保有の申請は、外交安全保障方針（例：敵対国の明確化、核ドクトリン）と情勢設定（例：周辺国の核保有状況、過去の軍事衝突）に関する具体的なWikiページを提出し、運営部の審査を経るものとします。

また、核兵器に準ずる規模の大量破壊兵器についても同様の申請が必要となります。