
「地域コンテンツ制作活用ガイドブック Ver. 3」

平成26年9月

四国情報通信懇談会コンテンツ部会

1 はじめに	・ ・ ・ ・ ・	2
(1) 本書の位置づけ	・ ・ ・ ・ ・	3
(2) 地域コンテンツとは	・ ・ ・ ・ ・	3
(3) 地域コンテンツの利活用の前提	・ ・ ・ ・ ・	3
2 映像作品をつくるには	・ ・ ・ ・ ・	4
(1) 映像制作の流れ＜企画から制作、発表まで＞	・ ・ ・ ・ ・	4
映像制作にあたってのポイント、留意事項等をフロー図にまとめたガイダンス		
(2) 制作ノート＜セルフチェックシート／コンテンツメタデータ＞	・ ・ ・ ・ ・	9
制作、利用における関係者間の交渉をスムーズにするためのセルフチェック		
(3) これだけはおさよう＜撮影マナー・編集上の留意点＞	・ ・ ・ ・ ・	11
撮影シーンでの最低限の配慮が必要な事項を紹介		
3 実際につくってみましょう	・ ・ ・ ・ ・	12
(1) 制作マニュアル（撮影編教材）	・ ・ ・ ・ ・	12
(2) 制作マニュアル（編集編教材）	・ ・ ・ ・ ・	13
4 つくった映像を見てもらいましょう	・ ・ ・ ・ ・	15
(1) 著作権について	・ ・ ・ ・ ・	15
(2) 契約書のつくりかた（契約書フォーマット）	・ ・ ・ ・ ・	20
(3) 地域での利活用の可能性	・ ・ ・ ・ ・	21
(4) 地域コンテンツ利活用シミュレーション	・ ・ ・ ・ ・	23
参考資料：映像作品を楽しむには＜権利と義務、フェアユース＞	・ ・ ・ ・ ・	25

1 はじめに

今やブロードバンドインターネットやスマートメディアは、身近なコミュニケーションツールとして、私たちの生活に深く浸透しはじめています。ブログやSNS、動画共有サイトの進展に伴い、さまざまな分野での情報発信や交流を促進しています。私たちの住む地域の身近な写真や動画が、元気な人と地域をつくる新たな文化資源として、注目されています。

四国情報通信懇談会コンテンツ部会では、地域の人々が作る映像、画像、音声等を、地域資源としての“コンテンツ”として着目し、より楽しみ、広めていくための仕組みづくりについて検討を進めています。

四国情報通信懇談会コンテンツ部会では、平成19年度から3ヶ年を要してまとめられた「地域コンテンツ制作活用ハンドブックver.2」について、作成されて5年が経過することを踏まえ、現在に合う内容に更新する作業を行いました。

本書は、引き続き地域コンテンツを制作するためのノウハウから著作権処理方法、地域での円滑な相互利活用のための手続き方法等について記したもので、映像制作初心者の方はもちろん、ハイアマチュア、セミプロの方々にも役立つ手引書のひとつとして、ご活用いただけることを目的としています。

地域コンテンツが持つ可能性は、今後さらに高まっていくものと考えています。そのため、本書は多くの皆さまからご意見やご要望をいただきながら、より使いやすく改良を重ね、共に成長する生きた活用書としてご参照いただければ幸いです。

本書の作成にあたりましては、四国情報通信懇談会コンテンツ部会メンバーから多くのご助言をいただいたことを紹介させていただくとともに、この場を借りてお礼を申し上げます。

四国情報通信懇談会コンテンツ部会

1 はじめに

(1) 本書の位置づけ

本書は、初心者の方から専門的知識、技術をお持ちの方まで様々な人々が地域コンテンツを制作、発表、相互利活用ができるような仕組みづくりのための手引書となるよう想定しています。

なお、本書は、より多くの方々が楽しく、トラブルなく地域コンテンツの制作、活用に関われるよう、映像制作のノウハウから著作権処理方法、円滑な相互利活用のための手続き方法等の基本的な内容を示したものです。

そのため、個別の事情や状況を含む全てのケースに対応することを保証するものではありません。

多くの皆さまからご意見やご要望をいただきながら、より使いやすく改良を重ね、共に成長する生きた活用書となることを目指すものです。

(2) 地域コンテンツとは

地域の文化芸術、観光地、特産物をはじめグルメ情報から生活情報まで特定地域に特化した情報や話題を当該地域の企業、地方公共団体、住民等が主体となって制作した映像コンテンツ。

特に通信、放送メディアを通じて地域内外に放送番組、映像記録、映像資料、Web素材、広告・広報素材などとして送受信されるコンテンツを想定しています。

(3) 地域コンテンツ利活用の前提

本書では、地域の人づくり・街づくりを最優先目的として、制作者と利活用者が無償で地域コンテンツのやりとりを行うことを前提とし、そのために必要となるノウハウや支援について記述しています。これにより、より多くのコンテンツが幅広く使われることで地域での人づくり・街づくりに貢献することができ、コンテンツそのものが高価に取引されることよりも更に大きな恩恵（例えば地域に共感を持って頂くことでの観光客の増加や住民の転入、特産品の販売等の促進）を地域にもたらすことができると考えています。

2 映像作品をつくるには

(1) 映像制作の流れ＜企画から制作、発表まで＞

映像制作に際し、留意事項やノウハウ的な事項を流れ図として組み込みました。詳細は、映像制作研修会資料として「はじめよう動画撮影」と制作マニュアル(撮影編及び編集編教材))と併用でご覧いただけます。

1. 企画は決まりましたか？

- ◎ 何を伝えますか？(テーマ)
- ◎ 誰に見せますか？(ターゲット)
- ◎ どこで、どのように見せますか？
- ◎ 利活用を考慮していますか？(利活用されるためにはニーズ・仕様も確認)
- ◎ 素材は？(何を撮りますか？)
- ◎ 効果的な企画書作りにロケハンが有効な場合があります。

2. どんな構成にしますか？

- ◎ 「起・承・転・結」や「序・破・急」等を意識して構成しましょう。
- ◎ 作品のオープニング、タイトル、エンディングなどをイメージしましょう。
- ◎ 進行表、シナリオ、絵コンテなどを作ると段取りよく制作できます。

3. 取材をしてみましょう

- ◎ 企画要旨を明確に伝えましょう。(同じ目線で、リラックスした対応が大切です)
- ◎ 真実を具体的に聞き出すことに留意しましょう。
- ◎ 被写体(人物、著作物など)への撮影承諾を得ます。
- ◎ 取材作品の利用シーンを伝え、了承を得ます。
(いつ、どこで、どのように上映するか、2次利用の可能性など)
- ◎ 著作権、肖像権の許諾が必要な場合は、権利者に使用許諾を得ましょう。
(許諾が必要な判断は、Q&Aを参照)

4. 撮影してみましょう

- ◎ 撮りたいものを明確におさえましょう。
- ◎ 主題を明らかにする3原則「サイズ、明るさ、フォーカス」
- ◎ 「後で苦労しない」撮影を～1つの主題に対して複数パターンを撮影。
- ◎ 撮り始めと撮り終わりに5秒の余裕をもたせましょう。
- ◎ 撮影中であることを表示することも有効です。(腕章などの掲示)

5. ナレーション、テロップ等の原稿を作成しましょう

- ◎ 分かりやすい言葉の使用を心掛けましょう。
- ◎ 一文節には一つの事柄
- ◎ 「です、ます」や「ようだ、らしい」を意識。

6. 編集してみましょう

- ◎ 撮影した映像クリップから使いたいカットを抽出し、シナリオやコンテの順につなぎましょう。
- ◎ パンやティルトを使用する場合は停止シーンから停止シーンまでを含めましょう。
- ◎ カットのつなげ方や時間の流れを意識して、ストーリー性のある分かり易い映像にしましょう。
- ◎ テーマから逸脱しないように注意しましょう。
- ◎ 著作権のある音楽を使用する場合、権利者の許諾が必要です。
(著作権フリーの曲を使用するのが無難ですが、用途によって制限もあり、注意が必要)
- ◎ 映像作品に関する権利処理、意思表示などのためにセルフチェックシートで点検しましょう。

コンテンツ完成です

2 映像作品をつくるには

(1) 映像制作の流れ＜企画から制作、発表まで＞

前ページの映像制作の流れのうち、「1. 企画は決まりましたか？」について、少し説明を加えます。

1. 企画は決まりましたか？

- ◎ 何を伝えますか？(テーマ)
- ◎ 誰に見せますか？(ターゲット)
- ◎ どこで、どのように見せますか？
- ◎ 利活用を考慮していますか？(利活用されるためにはニーズ・仕様も確認)
- ◎ 素材は？(何を撮りますか？)
- ◎ 効果的な企画書作りにロケハンが有効な場合があります。

企画書とは次の条件を持つことが必要です

- ①自分のアイデアを説明し、説得するもの
- ②相手に理解・共感・同意・協力を求めるもの
- ③最後に「イエス」と言わせるもの

※分かりやすいか？

※インパクトはあるか？

※相手にしっかり届いているか？

※他との差別化は明確か？

そのため、次のことに注意すれば、良い企画書になります

- ①なるべく簡潔に。できればA4用紙1枚で。
- ②はじめに→提案内容→理由→効果、現状→問題点→原因→改善策など、項目立てをしましょう。
- ③文章ではなく、要点のみの箇条書きで。
- ④概念は図式化し、キャッチコピーを載せましょう。
- ⑤最後に判断の決め手を用意しておきましょう。

以上を考慮し、次の内容を含めた企画書を書く

1. 目的を端的に表す企画のポイントを数点列記しておきましょう。
2. 利活用を意識して以下の仕様をあらかじめ決めておきましょう。
 - ①最終媒体は？ DVDか、BDか、Webか、放送に乗るのかなど。
 - ②解像度は？ SD、HDはサイズが決まっていますが、Webは様々です。
 - ③音声は？ インタビューや自然の音はモノラルで、BGMはステレオが一般的です。

(1) 映像制作の流れ＜企画から制作、発表まで＞

2. どんな構成にしますか？

- ## 映像を具体化するドキュメントを作成します

- ## ①構成表の作成

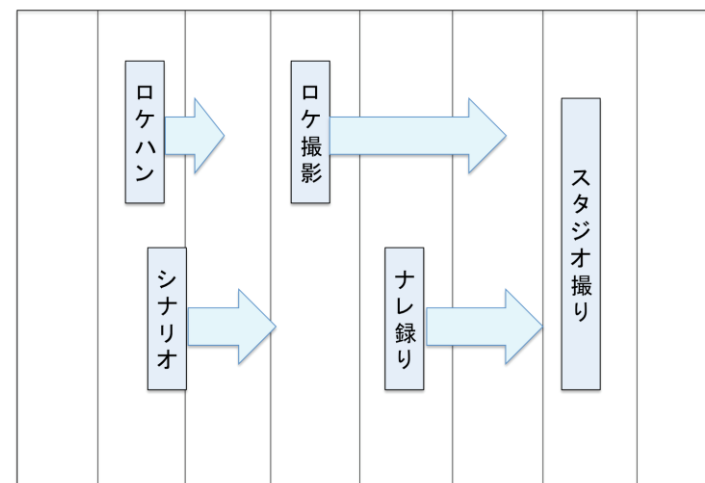
そのため、構成表にはシーンの構成、時間、シチュエーション、演出方法などを記載し、これによっておおまかな費用も予測できます。

- ## ②スケジュール表の作成

撮影日程や出演者、ナレーション収録などの予定を早めに決定することが、スムーズに制作していく上で重要です。

[illegible]

(スケジュール表の例)

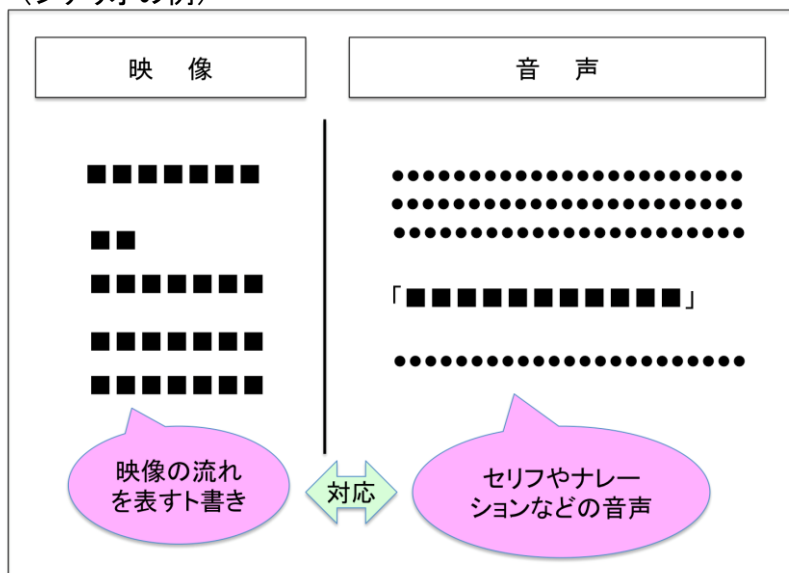


(1) 映像制作の流れ＜企画から制作、発表まで＞

- ◎ 「起・承・転・結」や「序・破・急」等を意識して構成しましょう。
- ◎ 作品のオープニング、タイトル、エンディングなどをイメージしましょう。
- ◎ 進行表、シナリオ、絵コンテなどを作ると段取りよく制作できます。

台本の作成です。シナリオは、構成表を詳細化して文章にしたもので、具体的なナレーションやセリフ、表現のトーンや演出イメージを書いています。

(シナリオの例)



コンテはシナリオの決定稿をより具体化し、セリフやナレーションと映像のカットとを対応させて、スタッフ全員に分かり易くします。コンテには文字による字コンテや絵で示す絵コンテなどがあり、絵コンテではカメラ位置やアングル、役者の表情など、さらに多くの情報を伝えることができます。

(絵コンテの例)

[illegible]

構成案を実現するのに具体的にいくらかかるのかを見積もります。撮影時の交通費、場所代、機材費、人件費、場合によってはお弁当代やメディアの購入費など、思った以上に費用がかかるので、全体を通じての必要経費を計算します。構成表でおおまかに予測した費用と整合性をとっておくことも大切です。

■ こんな感じで進みます

前ページの映像作成フロー図をもとに、映像制作のイメージを持っていただくために、シュミレーションをしました。

1. 企画は決まりましたか？

私は〇〇大学3年生。大学の実習で「松山へようこそ！」と題し、3分間のPR映像を作成することになりました。この映像は来月入学してくる新入生の歓迎会で披露する予定です。何を撮ろうか迷ったけど受験で疲れた新入生には癒しが大事。やっぱりここは「道後温泉」をテーマにし、松山の情緒豊かな雰囲気を感じてもらおうことにしました。これなら松山の観光PRにもなるかな。

2. どんな構成にしますか？

「道後温泉」という名前は知っていても実際どんなところかを知らない新入生も多いはず。ここは新入生にも興味を持ってもらえるようオープニングで引きつけなければ。まずは「足湯」につかっている私の「足」のアップから始めよう！…余計引いちゃうかも…？道後温泉本館、商店街のお店、おしゃれなショップも撮りたいし…エンディングはお土産紹介にしようかな。

3. 取材をしてみましょう

実際、道後温泉に行ってみて改めて観光客の多さにびっくり！まずは道後温泉の管理事務所に行き趣旨を伝えて撮影許可を取り、さっそく本館前で人力車を引いてくれるカッコいいお兄さんに道後温泉の魅力をPRしてもらおう！撮影趣旨や用途を伝えると満面の笑顔で快く引き受けてくれました。商店街のおみやげ屋さんにも思い切ってインタビュー。「松山に来る若い人たちのためになるなら」とこちらも撮影OK。みんな優しくて私が癒されました。

4. 撮影してみましょう

やはりメインは本館前。朝、昼、夜と同じ場所から本館前を撮り、時間の移り変わりで雰囲気がどう変わるか感じてもらうことに。からくり時計も外せないアイテム。からくり時計が動き出す瞬間をアップの映像と遠くから見る映像の2つのパターンで撮影しました。

5. ナレーション、テロップ等の原稿を作成しましょう

撮影も終わり、次は原稿作り。伝えたいことはたくさんあるけど、ここは簡潔に分かりやすく。松山の雰囲気をより醸し出すため、みんなに分かる程度の方言を交えながらナレーションを入れることにしました。

6. 編集してみましょう

いざ、編集に挑戦！
でも、いざ映像と映像をつなげようとするとう時間の配分が上手くいかない…。人力車のお兄さんのインタビューの後に商店街のおみやげ屋さんのインタビューを持っていきたいけど、話が少し似てるので間をあけた方がよさそう…。
気をつけてはいたけれど、けっこう鮮明に街を歩く人の顔も映っていたなあ…。できるだけ映り込まないようにトリミングしよう。そして、著作権フリーの曲の中から雰囲気にマッチした音楽を探して…

コンテンツ完成です

セルフチェックシートで出来上がったコンテンツの確認をして、これでバッチリ！
完成したコンテンツを新入生歓迎会で披露すると「早く行ってみたい！」「帰省するときはあのお土産を買って帰ろう」と評判も上々でした。さあ、次はどんな松山の名所を撮ろうかな…？

2 映像作品をつくるには

(2) 制作ノート＜セルフチェックシート＞

映像制作にあたって権利処理上必要となるチェック項目について、以下に「セルフチェックシート」として示しています。

公開の際の再確認、さらには別の利用者が映像を利用する際のための映像付属データとして、作品とともに流通することを想定しています。

営利・非営利関係なく、不特定多数への公開を目的とした映像作品の制作にあたっては、関係する著作権者への総合的な配慮が必要になります。本チェックシートは、撮影や編集時において予めチェック（自己点検）作業を行うことで、公開後の様々なクレームやトラブルを未然に防ぐことを目的としています。

なお、基本的には、チェックシート内容すべてをクリアすることが理想ですが、実際の制作においては様々なケースが発生することも想定され、この点検項目や撮影時や編集時では思いが及ばない場合も多々あることを了知願います。

コンテンツ作成				
1	制作者は自分自身である	Yes	No	Yes→2へ No→制作者の許可を得てください
2	共同制作の場合、制作者全員の同意を得ている	Yes	No	Yes→3へ No→制作者全員の許可を得てください
3	人物は写っていない	Yes	No	Yes→4 No→3-Aへ
3-A	映っている場合、その人物の許可を得ている	Yes	No	Yes→4 No→3-Bへ
3-B	許可を得ていない場合、個人が特定されない工夫をしている	Yes	No	Yes→4へ No→映っている人の許可を得るか 個人が特定されないよう工夫を施してください
4	他者が作成した映像を使用していない(映りこんでいない)	Yes	No	Yes→5 No→4-Aへ
4-A	映像の権利者に許可を得ている(著作権フリーのものを除く)	Yes	No	Yes→5へ No→映像の権利者に許可を得てください
5	既存のキャラクターを使用していない(映りこんでいない)	Yes	No	Yes→6 No→5-Aへ
5-A	使用している場合、権利者に許可を得ている(著作権フリー/フェアユースのものを除く)	Yes	No	Yes→6へ No→権利者に許可を得てください
6	ストーリー、キャラクター設定等で依拠している(真似ている)作品はない	Yes	No	Yes→7 No→6-Aへ
6-A	依拠している(真似ている)場合、原権利者に許可を得ている	Yes	No	Yes→7へ No→権利者に許可を得てください
コンテンツ編集				
7	音楽を使用していない	Yes	No	Yes→8 No→7-Aへ
7-A	楽曲の権利者に許可を得ている(著作権フリー/フェアユースのものを除く)	Yes	No	Yes→8へ No→楽曲の権利者に許可を得てください
8	文章を使用していない	Yes	No	Yes→9 No→8-Aへ
8-A	その文章はオリジナルである	Yes	No	Yes→9 No→8-Bへ
8-B	他者の文章を取り込んでいる場合、著作権者の許可を得ている。もしくは引用であることを明示している	Yes	No	Yes→9へ No→許可を得るか引用であることを 明示してください
9	タイトルと作品の内容に相違はない	Yes	No	Yes→10 No→タイトルと作品の内容を 合わせてください
10	チャプターは合っている	Yes	No	Yes→11へ No→チャプターに整合性を 持たせてください
コンテンツ利活用				
11	作品が第3者により編集・加工されることに同意する(素材として利用することを含みます) ※ 利活用は様々なメディアが考えられ、メディアによっては作品の同一性を維持することが難しい場合もあります。	Yes	No	Yes→12へ No→終了
12	同意する場合、利活用されることを(素材として利用することも含め)権利者に許可を得ている	Yes	No	Yes→13へ No→第3者に利活用に関する権利 者の許可状況を伝えて下さい(メタデータに記載)
13	同意する場合、第3者との間に契約書締結を条件とする	Yes	No	Yes→14へ No→15
14	契約書が用意されている/作成済みである	Yes	No	Yes→15 No→付属の雛形を参考に契約書を作成してく ださい
クレジットの挿入				
15	クレジットの挿入は利用者の判断に任せる	Yes	No	Yes→終了 No→16へ
16	利用者にはクレジット挿入を希望する	Yes	No	Yes→終了 No→終了

2 映像作品をつくるには

(2) 制作ノート＜コンテンツメタデータ＞

「コンテンツメタデータ」は、映像作品の内容をその他の利用者に明示することができるデータシートです。

はじめて制作される方には馴染みのないものかと思いますが、こうした内容を詳細に記録しておくことにより、自身の作品の保存・管理、公開の際の再確認、さらには別の利用者が映像を利用する際の内容確認、交渉において非常に効率的、効果的に進めることが期待できます。

本データはそうした保存、流通を助けるための映像付属データとして、前ページの「セルフチェックシート」と併せて作品とセットで流通されることを想定しています。

コンテンツメタデータ 記入例

コンテンツメタデータ	
1	タイトル(15文字以内)
2	内容(50文字以内)
3	キーワード(5ワード以内)
4	ジャンル
5	対象視聴対象
6	商業的内容の有無
7	放送済 or オリジナル番組
8	放送日時(放送済番組の場合)
9	放送回数(放送済番組の場合)
10	収録時間
11	原著作者(問合せ窓口)
12	制作者(権利者と異なる場合)
13	保管場所
14	品質
15	保管パッケージ
16	ファイル形式(ファイルの場合)
17	提供可能方法
18	クレジット挿入内容

シーン別メタデータ														
	撮影内容(対象)	撮影日	撮影場所	撮影者	撮影時間	素材としての提供可否	素材総時間	連絡の可否	要許諾の著作権者、著作隣接権者(権利処理の要不要)					備考
									原作、脚本 著作権者	映像 著作権者	音楽(BGM) 著作権者	実演権者	その他肖像 権者等	
1	昭和初期の●●みかんの栽培風景(1)	1940年頃	△△村	不明	不明	要確認	2分11秒	可		■■資料館				
2	昭和初期の●●みかんの栽培風景(2)	1940年頃	△△村	不明	不明	要確認	1分01秒	可		■■資料館				
3	●●みかんを手掛けていた山田ハナさんのインタビュー(1)	H20 1/18	△△村	四国太郎	13時頃	可	20分19秒	可	四国太郎	四国太郎			山田ハナ	

2 映像作品をつくるには

(3) これだけはおさえよう＜撮影マナー・編集上の留意点＞

映像作品の制作にあたって、撮影にあたる際に、最低限の配慮が必要な事項について、以下に示します。

① 撮影前の許認可・届出

公共空間での撮影や危険な作業を行う場合には、原則、公共機関への撮影許可申請、届出等が必要ですので、周囲の人々、環境への迷惑がかからないよう、撮影前後の配慮を忘れないようにしましょう。

原則として事前許可・届出等が必要なもの：

- 公園の撮影使用：地元市町村公園管理部門への使用許可申請
- 道路使用許可：所轄の警察署に届出
- 公共施設（官公庁、美術館、博物館、ホール、図書館等）：行政機関、地元公共団体への使用許可申請
- 駅構内、民間建築物、廃屋等：所有会社、個人等への許可、調整
- 火気等の取り扱い：火気使用承認申請書（日時、場所、火気種別、目的）を所轄の消防署に届

② 取材先・出演者との交渉・調整

インタビュー取材先：撮影時の撮影方法、内容等の確認、使用方法の連絡等の事前説明
出演者：台本等各種構成検討、打合せ、リハーサルの実施

③ 撮影時

許可や届出が済んでいるから何をやってもよい訳では決してなく、居合わせた人々への配慮を常に心がけましょう。
景勝地、観光地での長時間の場所の占有、イベント参加者の接写など、よい絵を撮るために周囲を全く顧みないということがないように、細心の配慮をもって、撮影に臨みましょう。

④ 編集時

音楽は、BGMや音響効果として映像作品の印象やアクセント効果を高める有効な手段ですが、公開作品での利用には著作権者の許諾が必要です。また、インターネット、放送、劇場等、どこで公開するかによって使用可能な楽曲、許諾方法が異なります。音楽利用の手続き等については、社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC：<http://www.jasrac.or.jp/>）のホームページ等からご覧いただくことができます。

現在は、効果音や各種BGMとして、許諾不要の音楽CD、音楽ファイル等も多く、そうした機関、事業者からの利用も有効です。ただし、使用にあたっては制限事項や条件等のある場合もあり、留意が必要です。

3 実際につくってみましょう

(1) 制作マニュアル(撮影編教材)

四国総合通信局・四国情報通信懇談会コンテンツ部会では、映像制作研修会資料として「はじめよう動画撮影」(http://www.shikoku-ictcon.jp/wp-content/uploads/2014/04/new_video_production.pdf)を公開しておりますので、ご参照ください。

ビデオ制作手順

- 企画(企画、構成、設計 作品の8割がココで決まる)
- 取材(リアルな取材を心がける)
- 撮影(臨機応変)
- 原稿作成(分かりやすくをモットーに)
- 編集(作品の補正、手法で表現を助長)
- 評価(「次」へのステップ)

構成

- 分かりやすく、興味をひく、意図を伝える。
- 起承転結を心がける。



設計

- 作品のオープニング、タイトル、エンディングをイメージする。



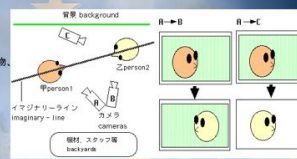
撮影---サイズとアングル



構図---イマジナリーライン、方向性

イマジナリーライン

2人の対話者の間を結ぶ仮想の線、あるいは人物、車両等の進行方向に延びた仮想の線をいう。撮影時、カメラは原則としてこの線を結んで撮影しない。(位置関係、方向性においてとまどいが生じる)



方向性を示す画面の構図



取材時の注意事項

- 真実を具体的に聞き出す。(質問の要旨を明確に)
- 企画意図を明確に伝える。
- 作品の利用シーンを伝えた承を得る。(どこで、いつ、どのように発表するか、二次利用の可能性)
- 肖像権のクリア
- 著作権のクリア(著作の在処と許諾、表示手法の確認)

「はじめよう動画撮影」画面(http://www.shikoku-ictcon.jp/wp-content/uploads/2014/04/new_video_production.pdf)

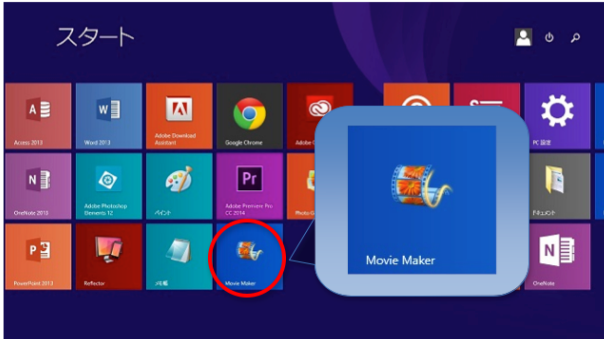
3 実際につくってみましょう

(2)制作マニュアル(編集編教材): Windows ムービーメーカー編

四国情報通信懇談会コンテンツ部会では、映像編集についてのマニュアルを作成しています。
以下に、最初の3ページ分のみを掲載していますので、詳細はマニュアルをご参照ください。

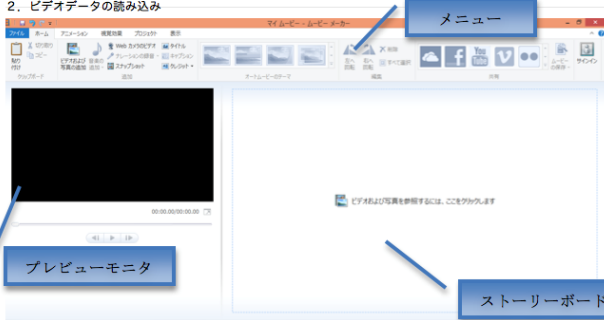
Windows ムービーメーカー ver.2012 による映像編集

1. Windows ムービーメーカーの起動
「スタート」画面→「Movie Maker」をクリックする。



※ Movie Maker がインストールされていない場合は、Windows Microsoft のサイトでインストールする。(無料)

2. ビデオデータの読み込み



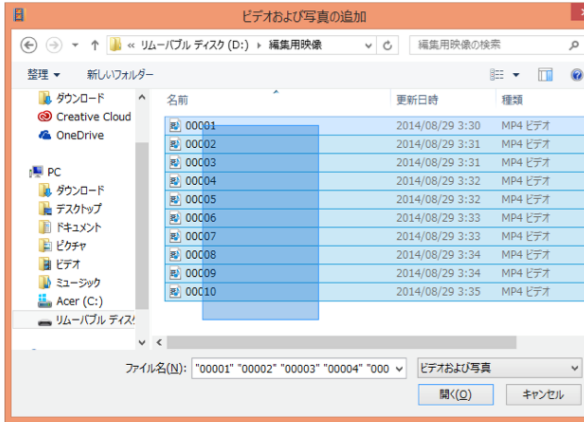
読み込みは以下のいずれかで行う。

- ① [ホーム] タブの [追加] で [ビデオおよび写真の追加] をクリックする。
- ② [ビデオおよび写真の追加] ダイアログ ボックスで、追加するビデオや写真が含まれているフォルダーを開き、ビデオ ファイルや写真を選択して、[開く] をクリックする。
- ③ 編集したい動画をストーリーボードにドラッグ&ドロップして読み込む。

※複数の写真やビデオを選択するには、Ctrl キーを押しながら、追加する写真やビデオをそれぞれクリックする。

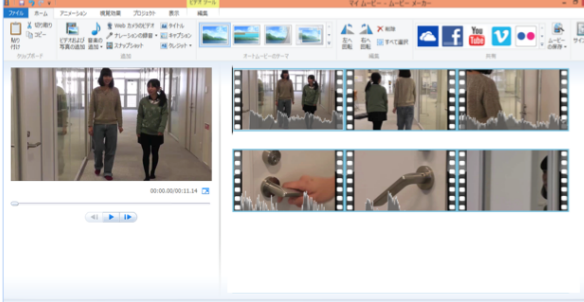
1

[1]・・・メニュー：リボンを切り替えながら、さまざまな機能呼び出す。
[2]・・・プレビューモニター：編集している動画を実際に再生して確認できる。
[3]・・・ストーリーボード：素材となる動画や写真を追加したり、並び替えたりする。



名前	更新日時	種類
00001	2014/08/29 3:30	MP4 ビデオ
00002	2014/08/29 3:31	MP4 ビデオ
00003	2014/08/29 3:31	MP4 ビデオ
00004	2014/08/29 3:32	MP4 ビデオ
00005	2014/08/29 3:32	MP4 ビデオ
00006	2014/08/29 3:33	MP4 ビデオ
00007	2014/08/29 3:33	MP4 ビデオ
00008	2014/08/29 3:34	MP4 ビデオ
00009	2014/08/29 3:34	MP4 ビデオ
00010	2014/08/29 3:35	MP4 ビデオ

読み込めると、ストーリーボードにクリップが表示される。

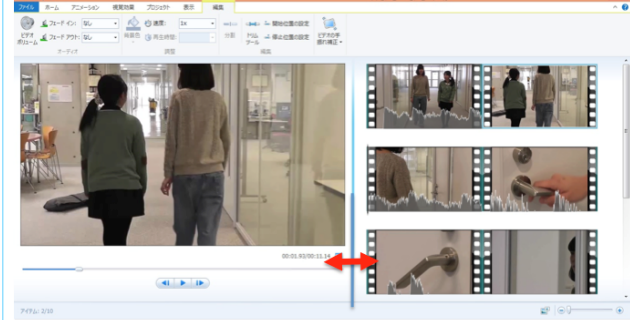


※ファイル形式によっては読み込めないものもある。そのときは、ムービーメーカーがサポートしている形式 (AVI など) にエンコードしておく必要がある。

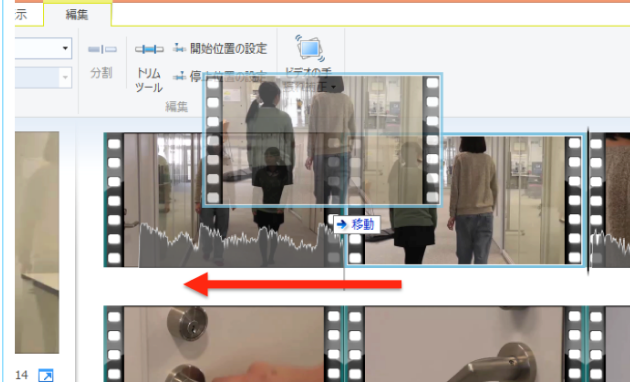
2

3. 編集

プレビューするにはビデオクリップをダブルクリックすると右側のモニターに表示される。モニターやストーリーボードは境界線をドラッグすることで表示領域を拡大したり縮小したりすることができる。



3.1 カット編集
「ストーリーボード」に挿入されたクリップをマウスでドラッグすることで移動することができる。



一挿入したクリップを削除したい場合は、削除したいクリップを選択して「Delete」キーを押す。あるいは、クリップで右クリックするとショートカットメニューが表示されるので、メニューの中の「削除」をクリックする。

3

「映像編集用ソフト Windowsムービーメーカーの使い方(四国情報通信懇談会コンテンツ部会編)」画面
※マニュアルのWindowsムービーメーカーはVer.2012を用いています。

3 実際につくってみましょう

(2)制作マニュアル(編集編教材): Mac iMovie編

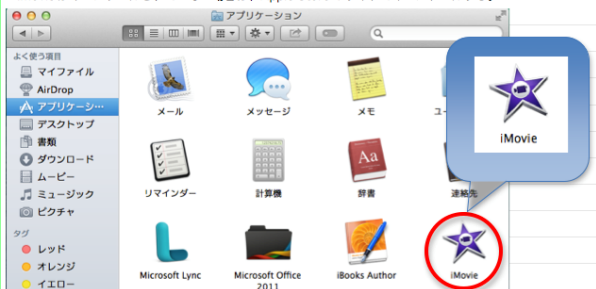
四国情報通信懇談会コンテンツ部会では、映像編集についてのマニュアルを作成しています。
以下に、最初の3ページ分のみを掲載していますので、詳細はマニュアルをご参照ください。

Mac iMovie (バージョン 10.0.5) による映像編集

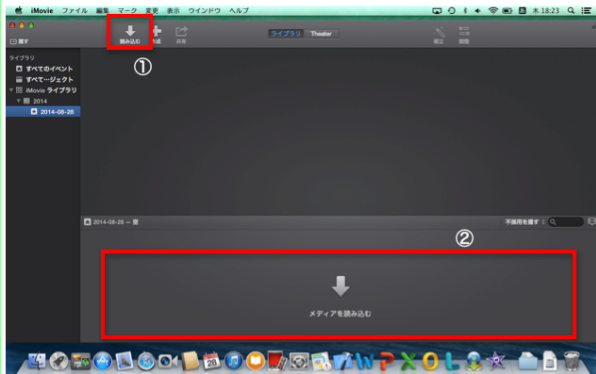
1. Mac iMovie の起動

デスクトップの「iMovie」をクリックする。

※デスクトップにない場合「Finder」→「アプリケーション」→「iMovie」をクリックする。
※iMovie がインストールされていない場合は、Apple Store のサイトでインストールする。



2. ビデオデータの読み込み



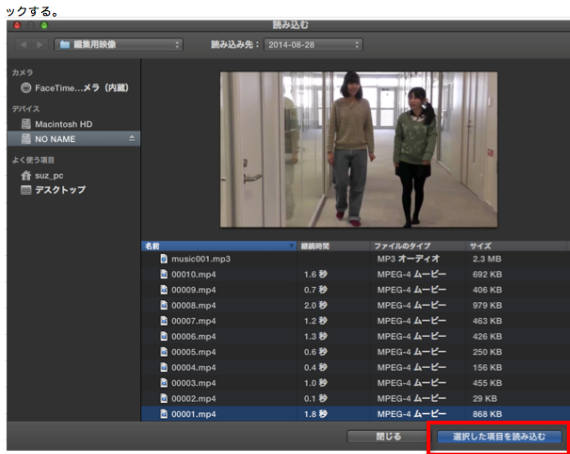
読み込みは以下のいずれかで行う。

- ① 「読み込む」ボタンをクリックする。
- ② 「ファイル」→「メディアを読み込む」をクリックする。
- ③ 編集したい動画を②「メディアを読み込む」にドラッグ&ドロップして読み込む。

1

「読み込む」ボタンをクリックすると、「読み込む」ダイアログボックスが表示される。

ビデオデータがある参照用フォルダ、読み込むビデオデータを選択し、「選択した項目を読み込む」ボタンをクリックする。



iMovie に読み込まれた動画ファイルを「ムービークリップ」と呼び、ライブラリで管理される。

3. 新規ムービーの作成

「ファイル」→「新規ムービー」を選択する。テーマを選択し、「作成」ボタンをクリックする。



※ファイル形式によっては読み込めないものもある。そのときは、iMovie がサポートしている形式にエンコードしておく必要がある。

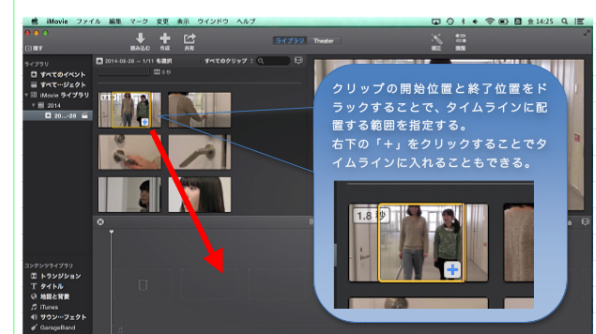
※「新規ムービー」はテーマを選び自分で好きに編集できる。「新規映画予告」は配置するクリップの数、長さなどが決まっているため、編集箇所が限られている。また、専用の BGM がついているため、配置するクリップの音声は全て消される。

2

4. 編集

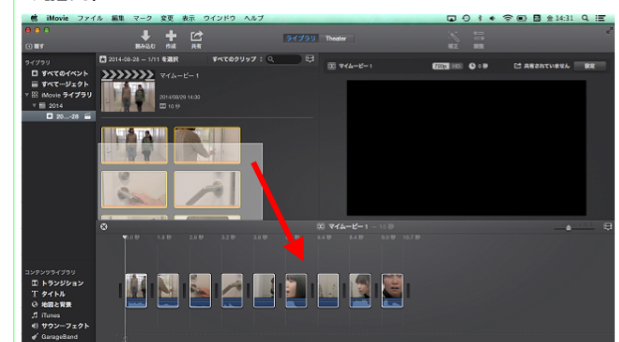
4.1 カット編集

iMovie に読み込んだ「ムービークリップ」は、ライブラリで管理される。このムービークリップをタイムラインに配置して編集作業を進める。
このとき、ライブラリの「イベントブラウザ」で利用したいクリップの範囲を選択し、選択した範囲をタイムラインにドラッグ&ドロップして配置する。



挿入したクリップを削除したい場合は、削除したいクリップを選択して「Delete」キーを押す。

複数のビデオデータをまとめて入れる場合は、ライブラリのクリップを全てドラッグ&ドロップしてタイムラインに配置する。



3

「映像編集用ソフト iMovie の使い方(四国情報通信懇談会コンテンツ部会編)」画面
※マニュアルの Mac iMovie は Ver.10.0.5 を用いています。

4 つくった映像を見てもらいましょう

(1) 著作権について

① 映像コンテンツの制作に関するQ&A

Q1 著作物とは

A1 思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものを言います。著作権法上は、言語、音楽、美術、映画等の著作物が例示されています。ただし、裁判で判断される場合を除き、明確に判別される機会はありません。

- 「映画の著作物」に含まれるもの : 劇場用映画, DVD, コンピュータゲーム, ホームビデオで撮影された映像等
- 「映画の著作物」に含まれないもの : テレビの生番組, コンビニ等の監視カメラの映像

Q2 著作者とは

A2 著作物を創作する者を言います。例外として、職務著作の場合は法人等が著作者になる場合があります。

Q3 著作権者とは

A3 その著作物に関する著作権(複製権等)を有する者を言います。著作者が著作物を創作したときは、著作者人格権と著作権の両方を有するので、著作者は著作権者でもあるわけです。又、著作者が著作権を譲渡した場合には譲り受けた者が著作権者になります。なお、絵画等を購入した場合は、絵画の所有者にはなりますが、著作権は著作者にそのまま留保されているので、購入者が著作権者になるわけではありません。

Q4 無方式主義とは

A4 特許権等の産業財産権と異なり、出願等を行わなくても、著作物の完成と同時に著作者に著作者の権利が発生します。これを無方式主義と呼びます。

4 つくった映像を見てもらいましょう

Q5 著作権と著作者人格権の違いは

A5 著作者には、創作した著作物の財産的価値を保護する著作権と、創作者の人格的価値を保護する著作者人格権があります。著作権は他人に譲渡等することができますが、著作者人格権は一身専属と言って他人に譲渡等することができません。

著作者人格権	公表権、氏名表示権、同一性保持権
著作権	複製権、上演・演奏権、上映権、公衆送信権、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、貸与権、二次的著作物(翻訳・編曲・変形・翻案)の創作及び利用に関する権利

Q6 著作物の保護期間は

A6 原則として、著作者の死後50年となります。例外として、無名・変名の著作物等は、原則として、著作物の公表から50年となります。なお、映画の著作物の場合は公表後70年となっています。

Q7 著作物の利用許諾とは

A7 利用とは、複製等著作権の効力が及ぶ行為をいいます。著作権者は、他人に対し、その著作物の利用を許諾することができます。例えば、映画の著作物をインターネット上で公開するためには、複製権や公衆送信権の利用許諾を受ける必要があります。

4 つくった映像を見てもらいましょう

Q8 著作権を侵害された場合の対処は

A8 著作権者等は著作権を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防(「差し止め」といいます。)を請求することができます。例えば、自分が作った映像を他人に無断でインターネット等に公開された場合は、それを差し止めるよう請求することができます。又、損害が発生した場合には損害賠償請求をすることもできます。さらに、侵害者は10年以下の懲役若しくは1千万円以下の罰金が科される場合があり、侵害者が法人であった場合は3億円以下の罰金に処される場合があります。

Q9 実演家の権利とは

A9 映画の著作物を製作する場合、出演した俳優や歌手等にも実演家としての権利が認められます。

Q10 肖像権とは

A10 人の形・姿(いわゆる肖像)や名前が有する権利を肖像権と言います。法律上、明文の規定はなく、判例の積み重ね等によって認められてきた権利です。肖像権には人格的な保護を目的とする側面と財産的な保護を目的とする側面があります。個人を特定し得る態様で、本人に無断で撮影することは肖像権の侵害に当たります。

Q11 パブリシティ権とは

A11 肖像権のうち、財産的な保護を目的とする権利をパブリシティ権と言います。顧客吸引力の高い有名人等に関し認められる権利です。

4 つくった映像を見てもらいましょう

② 映像コンテンツの利活用に関するQ&A

Q1 契約が成立するのは

A1 両者の合意があれば、契約書等の書面がなくても契約が成立します。契約書や覚書等は契約の成立のために必要不可欠というわけではありませんが、契約の成立や契約内容について争いがあった場合には、客観的な証拠として大きな意味を持ちます。

Q2 利活用に際し、許諾すべき著作権は

A2 動画の場合、状況に応じて以下の権利を許諾する必要があります。

また、著作権者人格権は譲渡等できないため、契約上でその行使について取り決めることが必要です。著作権者人格権について、特に取り決めをしない場合には、利用許諾を受けた場合であっても、その著作物の内容を改変等できないことになります。加えて、以下とは別に該当する動画における肖像権等は許諾を得ている必要があります。

放送やホームページでの公開	公衆送信権、複製権(工程上も含め複製の必要がある場合)
公の場での上映	上映権、複製権(工程上も含め複製の必要がある場合)
媒体等での頒布	頒布権、複製権(工程上も含め複製の必要がある場合)
作品や素材の編集利用 (二次的著作利用)	複製権、同一性保持権、二次的著作物(翻訳・編曲・変形・翻案)の創作及び利用に関する権利

なお、以上の現在の主な利活用方法として想定できる範囲のものです。これに対して新しいメディアの登場等により想定外の利活用が発生し、再度許諾が必要になる可能性があります。

自分以外の権利者が関係する場合に必要な応じた確認ができるよう、連絡先等を把握しておくようにしましょう。

4 つくった映像を見てもらいましょう

② 映像コンテンツの利活用に関するQ&A

Q3 写真を撮影したところ、背景に小さくポスターや絵画が写り込むってしまったとき

Q4 街角の風景をビデオ収録したら、ポスター、絵画や街中で流れていた音楽がたまたま録り込まれてしまったとき

Q5 絵画が背景に小さく写り込んだ写真を、ブログに掲載しようとするとき

Q6 ポスター、絵画や街中で流れていた音楽がたまたま録り込まれた映像を、放送やインターネット送信するとき

A3～6 写り込んでしまった著作物の利用は、通常著作権者の利益を不当に害するものでない場合、著作権侵害には当たりません。ただし、「分離することが困難である」ということが、社会通念上困難であると客観的に認められることをいいますので、撮影時に周囲に気を配り、十分注意して写り込み等を避けることが求められます。

解説

平成24年6月20日に成立し、同年6月27日に公布された著作権法の一部を改正する法律(平成24年法律第43号)は、写真の撮影等の方法によって著作物を創作するに当たって、当該著作物(写真等著作物)に係る撮影等の対象とする事物等から分離することが困難であるため付随して対象となる事物等に係る他の著作物(付随対象著作物)は、当該創作に伴って複製又は翻案することが侵害行為に当たらないことを明確にしました。(第1項)

また、複製又は翻案された付随対象著作物は、写真等著作物の利用に伴って利用することが侵害行為に当たらないことを明確にしました。(第2項)

以上は、以下に示す文化庁ホームページに解説が掲載されていますので、参照してください。

※いわゆる「写り込み」等に係る規定の整備について(解説資料)
(第30条の2, 第30条の3, 第30条の4及び第47条の9関係)

[文化庁HOME](http://www.bunka.go.jp/chosakuken/utsurikomi.html) > [著作権](#) > [著作権制度に関する情報](#) > [著作権制度の解説資料](#) > [最近の法改正について](#) >
(<http://www.bunka.go.jp/chosakuken/utsurikomi.html>)

4 つくった映像を見てもらいましょう

(2) 契約書のつくりかた

映像制作の委託や、著作物としての映像の利用許諾についての契約書の雛形を右に示します(有償で提供する場合と無償で提供する場合で記載が異なります)。

契約は、著作権者にとっては、その権利保護と報酬の確保、利用者にとっては、それを利用して新たな著作物を作ることの保証となり、お互いのメリットとデメリットを共有するために有効なものとなります。

前ページで示したように、両者の合意があれば、契約書等の書面がなくても契約は成立するため、契約書や覚書等は契約の成立のために必要不可欠というわけではありませんが、契約の成立や契約内容について争いがあった場合には客観的な証拠として大きな意味を持ちます。

なお、本書では無償での提供を念頭においていますが、有償の場合は、例えば以下のような実際の活用における条件を細かく指定することになります。

- ・ 上映、放送等の回数
- ・ 上映、頒布等の方法、場所
- ・ 複製数、複製したものの扱い
- ・ 取得する対価 等

契約書

四国コンテンツガイドライン部会(以下「甲」という。)と四国コンテンツ連携推進会議(以下「乙」という。)とは、映像制作業務の委託に関し、以下のとおり契約を締結する。

第1条 (委託)

乙は、甲に対し、以下の映像作品(以下「本著作物」という。)の製作を委託し、甲はこれを受託した。

- (1) タイトル: 四国コンテンツストーリー
- (2) テーマ: 観光用ビデオ
- (3) 映像種別: 実写映像
- (4) 収録時間: 15 分

第2条 (納入)

1 甲は、乙に対し、平成 21 年 6 月 30 日までに、本著作物を以下の方法で納入する。

- ・ 納入媒体: DVD
- ・ 納入個数: 1 個

2 乙は、前項の納入を受けた後速やかに納入物を検査し、納入物に瑕疵がある場合や、乙の企画意図に合致しない場合は、その旨甲に通知し、当該通知を受けた甲は、速やかに乙の指示に従った対応をする。

3 乙は、納入物を、利用が終わり次第速やかに甲に返却する。

第3条 (権利の帰属)

本著作物の著作権は甲に帰属する。

第4条 (利用許諾)

甲は乙に対し、本著作物を下記形態で利用することを許諾する。

- (1) 上映
上映場所: 四国コンテンツ連携推進会議
上映期間: 平成 22 年 3 月 31 日まで
- (2) ホームページにおける掲載
サイト名: 四国コンテンツ連携推進会議
掲載期間: 平成 22 年 3 月 31 日まで

第5条 (著作者人格権)

1 乙が本著作物の内容・表現又はその題号に変更を加える場合(拡大、縮小、色調の変更等も含む。)には、あらかじめ甲の承諾を必要とする。

2 乙は、本著作物を利用するに当たっては、以下のとおり著作者の表示をしなければならない。
・ 四国コンテンツ

第6条 (保証)

甲は、乙に対し、本著作物が第三者の著作権その他第三者の権利を侵害しないものであることを保証する。

第7条 (その他)

本契約に定めのない利用態様については、甲乙別途協議の上、利用の可否、対価等につき決するものとする。本契約締結の証として、本契約書2通を作成し、甲乙記名捺印の上、各自1通を保持する。

平成 ____ 年 ____ 月 ____ 日

甲 住所

氏名

乙 住所

印

4 つくった映像を見てもらいましょう

(3) 地域での利活用の可能性

地域には制作したコンテンツを「流し、見る」ための様々なメディアがあり、実際に一般の方々が作成された地域コンテンツを利活用しているケースもみられます。

制作したコンテンツが地域で大いに役立つよう、そのような地域コンテンツ利活用の可能性についても、あらかじめ知っておくとよいでしょう。

＜地域コンテンツ利活用の可能性＞※1・2

分類	用途	特徴	可能性
自治体	ホームページ等から提供	イベント、地域情報。コンテンツをそのまま利用。非営利が条件。	★
放送局(地)	ニュース、情報番組で放送	ニュース、地域情報の素材等。利用尺は5分未満と短いものが多い。	★★★
放送局(CATV)	情報番組で放送	地域情報。コンテンツをそのまま利用。著作権を処理してあることが要件。	★★★
PA・SA、道の駅	観光情報のコーナー	イベント、地域情報等。基本的にそのまま利用。尺は10～60分程度。	★★
文化施設	研究資料、展示紹介の素材	歴史資料や地域情報等。そのまま(必要部分だけ)利用。非営利が要件。	★
観光系NPO	ホームページへの掲載等	観光情報、地域情報。権利処理はされていること。	★★
運輸	拠点や車内での情報提供	行政情報等公共性の高い情報。主に素材として利用。	★

※1 いずれも商業性があると判断できるものを除きます。

※2 上表の各項目は、地域コンテンツ利活用アンケート(H21. 3実施)において回答のあった団体から取りまとめたものであり、全ての団体にあてはまるものではありません。

★★★ アンケート回答団体の1/2以上で地域コンテンツ利用の可能性がある
 ★★ アンケート回答団体の1/4以上で地域コンテンツ利用の可能性がある
 ★ アンケート回答団体の一部で地域コンテンツ利用の可能性がある

4 つくった映像を見てもらいましょう

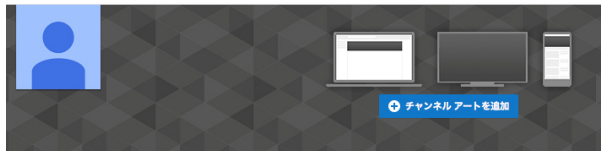
(4) 地域の映像コンテンツの利活用の幅を広げる手段・方法

地域の映像コンテンツの利活用の幅を広げるメディアとして、近年インターネットが有効になっています。誰もが気軽に、簡単に全国・全世界の人に見てもらう機会を作ることができ、その可能性は大きく広がっています。

一般的な動画投稿サイトとしてYouTubeやニコニコ動画、ライブ配信ができるUSTREAMなどがよく利用されています。

YouTubeへの投稿方法

- ①YouTubeのアカウントを作成します。
YouTube(<http://www.youtube.com/>)にアクセスして、画面右上のログインボタンをクリックする。
- ②YouTubeを始めて利用する場合は右上のアカウントの作成をクリックします。
 - 1) グーグルのアカウントを持っていない場合は、ログインからアドレスとパスワードを入力してログインします。
 - 2) アカウント作成では必要な情報を入力します。
(携帯番号は入力しなくても進めます)
 - 3) 表示名を確認したら「次のステップ」で進みます。
 - 4) アカウントの作成が完了したら、「YouTubeに戻る」をクリックします。
- ③画面右上のアップロードの横の▼ボタンを押して、プルダウンメニューから「ダッシュボード」を選択します。
- ④動画を公開するための自分専用のチャンネルを作成します。
画面中ほどの「チャンネルを作成する」を選択します。
- ⑤次へで先に進み、お勧めチャンネルを保存し、OKでチャンネル登録が完了します。
チャンネルが完成すれば、以下のような画面が出ます。



「毎月10億人以上のユニークユーザーがYouTubeにアクセスし、毎月60億時間以上の動画がYouTubeで視聴されています。これは、地球上のすべての人が毎月約1時間視聴している計算になります。1分あたり約100時間分の動画がYouTube にアップロードされています。YouTubeトラフィックの80%が米国外からで、61か国、61の言語にローカライズされています。」

⑥動画を投稿します。

YouTube(<http://www.youtube.com/>)にログインして、画面右上のアップロードボタンをクリックします。

⑦投稿するファイルを選択します。

投稿する動画は15分以内で、これ以上長い動画は認証を必要とします。

⑧ファイルのある場所のフォルダーを選択して開き、投稿するファイルを選択して「開く」をクリックします。

⑨アップロードが開始される。タイトルや説明文などを記載したら、画面右下の「変更を保存」を押します。

⑩アップロードにはしばらくかかるので、その間に詳細設定から画面左下にある「埋め込み許可」のチェックを確認します。

「埋め込み」を許可すると、ブログにYouTube動画をそのまま掲載でき、多くの人に広めてもらうには有効です。限定公開の時は許可しないようにします。

⑪「アップロードが完了しました」というメッセージが出たら終了です。その横のURLをクリックすると、公開された動画を見ることができます。

ただし、アップロード後すぐ動画が見えるわけではなく、動画の長さに応じて5分から2時間程度の遅れがあります。

なお、上記は2014年8月作成につき、記載内容が現状と異なる場合はYouTubeのヘルプをご覧ください。(https://support.google.com/youtube/answer/57924?hl=ja)

以下は、YouTubeサイトの統計情報(2014年8月)にある記載内容です。

4 つくった映像を見てもらいましょう

(5)地域コンテンツ利活用シミュレーション

以下はあくまで想定ですが、地域住民が制作したコンテンツの利活用については様々な可能性が考えられます。
様々な利活用を考えて、地域を盛り上げましょう。

ケース：地域興し

地元特産農作物を題材として、農作業における様々なノウハウから、特産品の歴史、(郷土をはじめとする)調理法等を取材する。

Action

素材として利活用すると
新たな効果も

作り込み

60分程度で編集

地元特産農作物をPRする内容で再編集

農家の方と栽培法の部分を編集

手段・方法

自主研究成果として公開

販売所等で、農作物と共に繰り返し上映

ホームページ等で公開

効果

地元特産農作物のPR効果

特産農作物の売上が向上

次世代を担う若い農業希望者が増加

ケース：地域社会(文化伝統)

地域古来の祭りを題材として、祭りの様子を毎年撮影するだけでなく、その歴史・由来や神社等に保存されている文献資料等についても取材する。

Action

素材として利活用すると
新たな効果も

作り込み

祭りの紹介部分だけ10分程度に編集、素材も提供

5分程度の紹介コンテンツに編集

資料等を追加して編集しなおす

手段・方法

CATVでイベント告知とあわせ特番

観光NPOのホームページ等で公開

地元資料館等で上映・展示

効果

祭りへの参加者が増加し、活性化

地域外からの関心向上

文化の保存と更なる研究の促進

4 つくった映像を見てもらいましょう

ケース：地域社会（人づくり）

孫が所属する地元少年サッカークラブ、せっかくずっと観戦してビデオも撮っていたので活動記録としてアルバムの的にまとめてあげよう。

Action

素材として利活用すると
新たな効果も

作り込み

60分程度で編集

試合の2分間ダイジェストを毎回編集

手段・方法

サッカークラブのイベントで上映、インターネット配信

CATVの地域情報番組で放送

効果

選手父兄に喜ばれ、親密なお付き合いに発展

クラブの認知度が向上、入部希望者が増加

町ぐるみで応援、地域のコミュニケーション活性化

ケース：教育

長らく取り組んできた趣味の地域風土の研究。写真とかビデオも撮りためてきたので、こゝらで成果をわかりやすく映像資料も使って残そう。

Action

素材として利活用すると
新たな効果も

作り込み

20分程度に編集するとともに、素材も整理

整理した素材を提供

5～10分程度の紹介コンテンツに編集して提供

手段・方法

研究者が集まる会合で発表

地元資料館等で展示

自治体等を経由して学校の教材として使用

効果

他の研究者の映像も相互紹介し研究が深化

地域の歴史映像資料の充実化

子供たちの地域への興味・意識を喚起

4 つくった映像を見てもらいましょう

参考資料:映像作品を楽しむには

<権利と義務、フェアユースの考え方>

私たちが日ごろ何気なく楽しんでいる映像作品ですが、インターネット時代においてはわたしたちが自分で映像作品を制作、公開、利用する場合、自分の著作権者の権利を守りつつ、様々な利用しあえるコンテンツ共有環境が求められています。

いわゆるフェアユースと呼ばれる考え方ですが、その代表的なものがクリエイティブコモンズで、コンテンツの利用条件を、柔軟かつ分かりやすく表示するためのライセンスです。クリエイティブ・コモンズ・ライセンス(CCライセンス)を使うと、あなたの著作物の権利を保持しながら、同時に他のひとびとに制作者の著作物を自由に複製したり配布する権利を、制作者が著作者であるというクレジットを明記し、— 制作者がここで指示した条件に従う限り、与えることができます。例えば、著作者である制作者によって「改変」を禁止されていないクリップなら、利用者はその映像を利用して新たなクリップを製作することができます。ライセンスは、クリエイティブコモンズ(<http://www.creativecommons.jp/>)の選択画面から2つの質問に答え、作品の管轄地と作品の形態を選択することで、特別な許可は必要なく、作成、使用できるものです。

① 権利

- 複製:本作品を複製、頒布、展示、実演することができます。
- 二次著作物:二次的著作物を作成することができます。

② 上記許諾の条件

-  表示 :作品を創作した人(原著作者)の氏名、作品のタイトルなど、原著作者のクレジットを表示しなければなりません。
-  非営利 :営利目的で利用してはなりません。
-  改変禁止 :作品を改変、変形または加工してはなりません。
-  継承:もしあなたがこの作品を改変、変形または加工した場合、利用者はその結果生じた作品をこの作品と同一の許諾条件の下でのみ頒布することができます。

③ 備考

- 再利用や頒布にあたっては、この作品の使用許諾条件を他の人々に明らかにしなければなりません。
- 著作[権]者から許可を得ると、これらの条件は適用されません。

4 つくった映像を見てもらいましょう

クリエイティブコモンズジャパン (<http://www.creativecommons.jp/>):

クリエイティブ・コモンズ・ジャパンは主に日本においてクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの普及・実践を行うために活動する組織の名称です。2004年3月から国際大学GLOCOMをホストとしてCreative Commons Public Licenseの日本語訳を行い、2006年3月には組織として独立するために事務局準備会を発足しました。

2007年7月25日に東京都の認可を受けNPO法人化。クリエイティブ・コモンズ・ライセンスが日本において教育機関や企業、そして個々人の情報発信者の方達による柔軟な著作権表現が普及していくための様々な活動を行っています。

クリエイティブコモンズ・ライセンス:

作品の利用を許諾する人と、許諾を受けて使う人の間の約束ごと、つまり利用許諾の条件の雛型(見本)です。その約束は著作権法その他の法律で守られています。ライセンスを自分の作品に適用するかどうか(マークをつけるかどうか)は、各人の判断に任されています。(前頁参照)

クリエイティブコモンズ・ライセンスは米国の著作権法をベースに作られており、各国の著作権法にあわせてローカライズ(ローカルルールの調整)がされています。日本の特徴としては、米国等では同一性保持権の行使が名誉毀損等にあたるような改変がなされたりした場合に限定されているのに対して、著作者人格権に同一性保持権が設定されており、厳密性が高いことが挙げられます。このため日本では、クリエイティブコモンズ・ライセンスを採用する場合、日本的な著作者人格権については「行使しない」という形式をとっています。

よって、クリエイティブコモンズ・ライセンスを適用する場合、同一性保持についてはこれらの基準に沿って判断がされることとなる点は留意しておく必要があります。

最近ではオンライン百科事典Wikipediaでクリエイティブコモンズ・ライセンスが採用(同プロジェクトのライセンスをクリエイティブ・ライセンスに切替)される等、普及も進みつつあります。

4 つくった映像を見てもらいましょう

<フェアユースの動向>

米国の著作権法では、著作権者の利益等を損なわない範囲で利用促進等の公益を得ることを目的とした著作物の利用（フェアユース）について、著作権法上の制限を受けないこととしています。これについては日本でも法制化の検討が行われており、昨今のめまぐるしい技術革新によって様々なメディアが登場する中で、著作物が新しいメディアでも公正に利用できるような対応策となる点で期待されています。

一方で、フェアユース規定の適用範囲については常に議論の的となっています。特に2008年10月に和解に至った米Google社の書籍の全文検索サービスの件は顕著な例といえます。本件では同社が行っている書籍を全文検索可能として検索結果に広告等を表示するサービスについて、米国で市販されていない絶版書籍は書籍をスキャンしてデータベース化する、データベースを有料で提供する、公告を表示する等の商用利用が可能となることで和解案が示されました（但し同社は得た収益の63%を著作者に支払います）。

日本では現時点で同様のフェアユースに関する規定はなく、文化庁では文化審議会著作権分科会に小委員会を設置し「日本版フェアユース規定」についての議論を開始していますが、慎重な対応を求める意見も多く、今後幅広い意見の収集と検討が要求されています。

■ 本ガイドブックについて

(1) 制作者

四国情報通信懇談会コンテンツ部会

(2) 協力者

四国大学 経営情報学部 メディア情報学科教授 山本 耕司 氏

(3) お問い合わせ先

四国情報通信懇談会コンテンツ部会 事務局

(総務省 四国総合通信局 情報通信部 電気通信事業課)

〒790-8795 松山市宮田町8-5

URL: <http://www.shikoku-ictcon.jp/>

E-mail: shikoku-contents@soumu.go.jp

TEL: 089-936-5044