
「地域コンテンツ制作活用ガイドブック」
ver.1

平成20年3月

四国コンテンツ連携推進会議

目次

1 はじめに	2
※ 地域コンテンツの可能性と本書の位置づけについて	
(1) 地域コンテンツとは	3
(2) 本書の位置づけ	3
2 映像作品をつくるには	4
※ まずは、映像制作にあたって必要となる留意点について、段階別に整理	
(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	6
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	8
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	9
※ 実際につくってみなければはじまらない。撮影編集のいろはを伝授。	
(1) 制作マニュアル（撮影編教材）：制作協力：(株)愛媛CATV	9
(2) 制作マニュアル（編集編教材）：制作：四国コンテンツ連携推進会議 事務局	10
4 つくった映像を見てもらいましょう	11
※ 作品の制作、公開、利活用において避けて通れない権利処理問題をわかりやすく解説	
(1) 著作権について	11
(2) 契約書のつくりかた（契約書フォーマット付）	15
参考：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	16
5 地域コンテンツ制作支援の仕組み	18
※ 四国コンテンツ連携推進会議による地域コンテンツ制作支援のしくみを図解	

1 はじめに

今やブロードバンドインターネットや携帯電話は、私たちの生活の一部となり、そこで交わされる情報も文字から写真、動画へと進化を遂げ、私たちの身近なコミュニケーションツールとして、生活に深く浸透しはじめています。

私たちの生活はこうしたコミュニケーションのもとに成り立っています。そして今、そんな身近な写真や動画が、ブログやSNS、動画共有サイトの進展に伴い、私たちの住む地域の新たな文化資源として、さまざまな分野での情報発信や交流を促進し、元気な人と地域をつくる“コンテンツ”として注目されはじめています。

四国コンテンツ連携推進会議では、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、それをより楽しみ、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。四国コンテンツ連携推進会議では、平成19年度から3ヶ年を主たる活動期間とし、コンテンツをつくり、流し、見るという3つの段階を想定した上で、その支援を行っていく予定です。初年度は、ブロードバンドの進展に伴い今後さらに浸透が期待される地域をテーマとした動画コンテンツの制作支援を行う「地域コンテンツ制作活用ハンドブックver.1」を作成いたしました。

本書は、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、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、今後より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、四国コンテンツ連携推進会議・ガイドライン部会メンバーから多くのご支援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。

四国コンテンツ連携推進会議 ガイドライン部会長 村井 礼
(四国大学 准教授)

1 はじめに

(1) 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。

(2) 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。

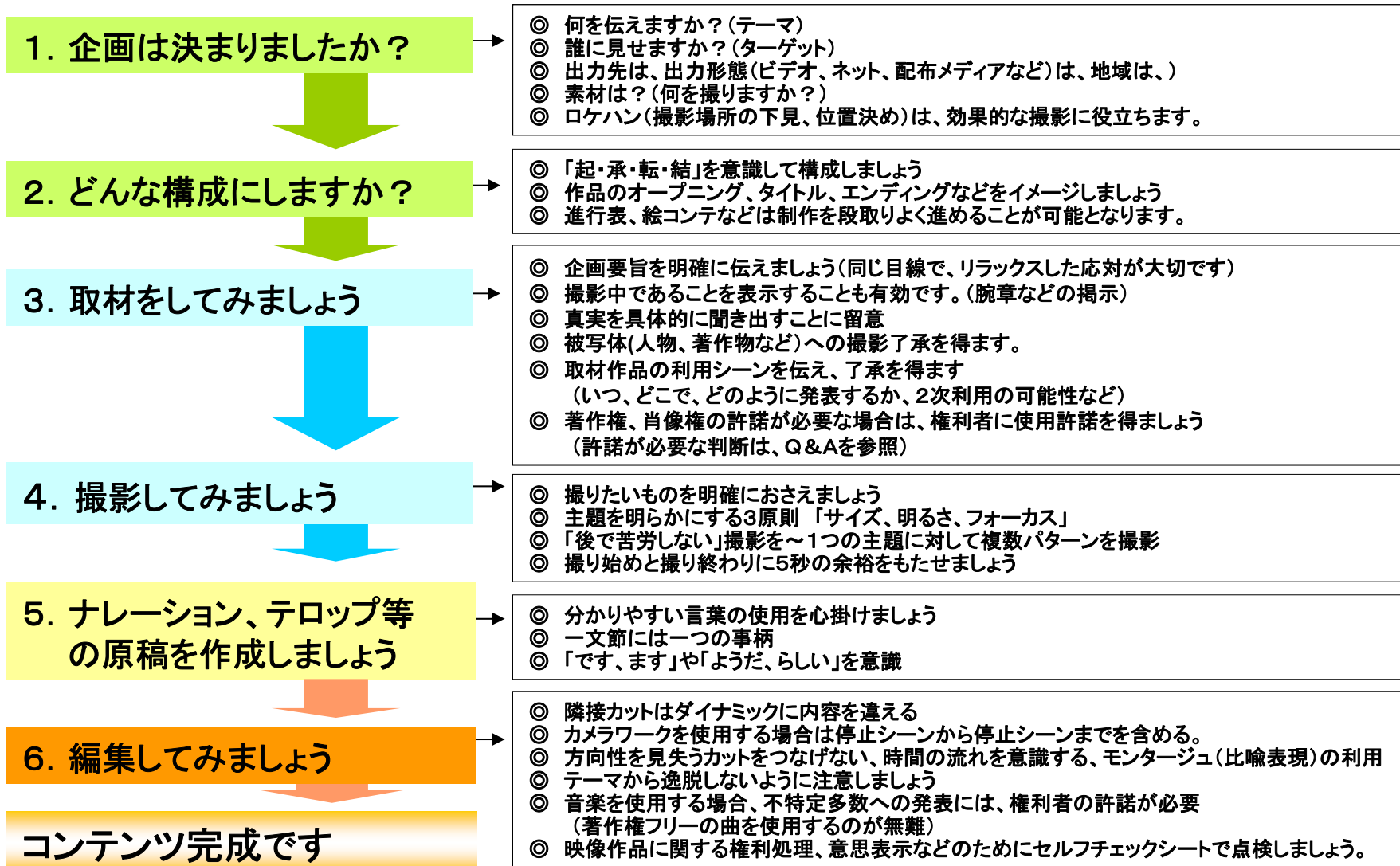
そのため、個別の事情や状況を含む全てのケースに対応することを保証するものではありません。

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 映像作品をつくるには

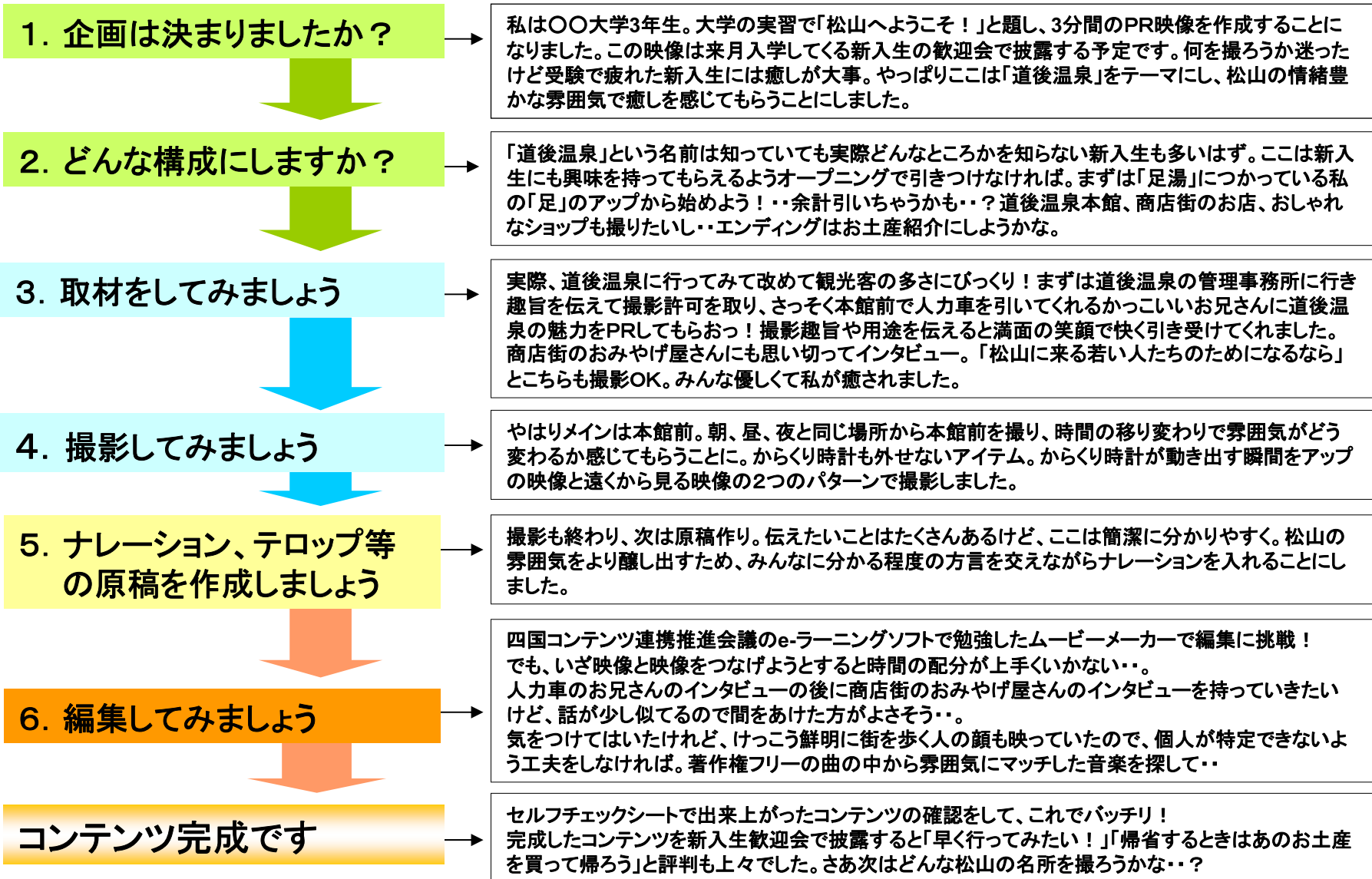
(1) 映像制作の流れ～企画から制作、発表まで

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、eラーニングソフト(3 実際につくってみましょう 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。



■ 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てみました。



2 映像作品をつくるには

(2) 制作ノート～①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ー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	許可をえていない場合、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/フェアユースのものを除く)	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)	Yes・No	Yes→12へ No→終了
12	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→13へ No→終了
13	契約書が用意されている/作成済みである	Yes・No	Yes→終了 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			
14	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→15へ
15	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～②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		
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	ニュース スポーツ バラエティ ドラマ ドキュメンタリー 趣味 Howto その他()
5	対象視聴対象	児童(6～12歳)向け 男性向け 女性向け 一般視聴者等
6	放送済 or オリジナル番組	放送番組(全国) 放送番組(地上波ローカル) 放送番組(CS,CATV) ネット配信 携帯配信 未発表番組 その他
7	放送日時(放送済番組の場合)	年 月 日 時～ 時
8	放送回数(放送済番組の場合)	回
9	収録時間	時間 分
10	原著作者(問合せ窓口)	
11	制作者(権利者と異なる場合)	
11	保管場所	放送局 プロダクション 公共機関 個人 その他
12	保管パッケージ	ベータカム DVCAM DVD HD その他
12	ファイル形式	MOV AVI ASF WMV RM Mpeg1 Mpeg2 Mpeg4 その他()
13	提供可能方法	インターネット 放送(TV、CATVなど) 配布メディア(DVDなど) その他(具体的には)
14	クレジット挿入内容	制作者(著作者) 撮影場所 制作日(20**年〇〇日〇〇月) その他作品に関する事項があれば

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	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	音楽(BGM)著作権者	実演権者	その他肖像権者等	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

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): 制作協力: 愛媛CATV

四国コンテンツ連携推進会議では、愛媛CATVの協力のもと、音声、動画による制作マニュアル「ビデオ制作ワークショップ～目指せ！ハイ・アマチュア～」(<http://www.ict-tokushima.jp/videworkshop/>)を作成しておりますので、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。

```
graph TD
    W[作品] --- S1[シーケンス]
    W --- S2[シーケンス]
    W --- S3[シーケンス]
    W --- S4[シーケンス]
    S1 --- SC1[シーン]
    S1 --- SC2[シーン]
    S2 --- SC3[シーン]
    S3 --- SC4[シーン]
    S4 --- SC5[シーン]
    SC1 --- C1[カット]
    SC2 --- C2[カット]
    SC3 --- C3[カット]
    SC4 --- C4[カット]
    SC5 --- C5[カット]
```

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。

オープニング: 朝焼け
タイトル: ズーム 太陽のアップ
エンディング: 夕焼け

撮影---サイズとアングル

サイズ	フル	ウエスト	バスト	アップ	クローズアップ
アングル	ハイアングル	アイレベル(標準)	ローアングル		
人物の場合	小さい、悲壮			大きさ、威厳	
人物以外					叙情的

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、風景等の進行方向に置かれた仮想の線(例)。撮影時、カメラは原則としてこの線を越えて撮影しない。(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

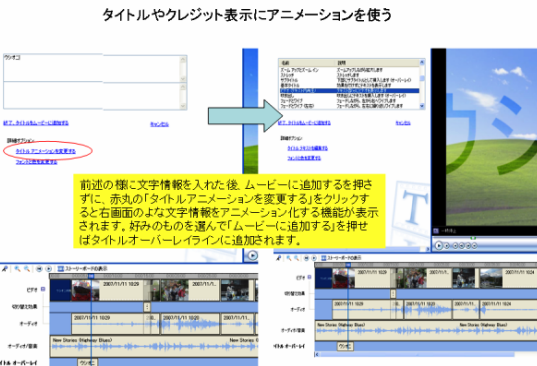
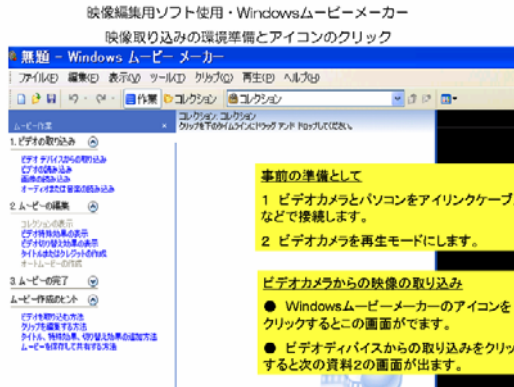
- 真実を具体的に聞き出す。(質問の要旨を明確に)
- 企画意図を明確に伝える。
- 作品の利用シーンを伝えた承を得る。(どこで、いつ、どのように発表するか、二次利用の可能性)
- 肖像権のクリア
- 著作権のクリア(著作の在処と許諾、表示手法の確認)

「ビデオ制作ワークショップ～目指せ！ハイ・アマチュア～」画面(<http://www.ict-tokushima.jp/videworkshop/>)

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): 制作: 四国コンテンツ連携推進会議 事務局

四国コンテンツ連携推進会議では、映像編集についてのマニュアル
<http://www.ict-tokushima.jp/videworkshop2/index.htm>を作成しておりますので、ご参照ください。



「映像編集用ソフトWindowsムービーメーカーの使い方(四国コンテンツ連携推進会議編)」画面

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

(1) 著作権について

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

(1) 著作権について

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ます、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限り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

(1) 著作権について

② 映像コンテンツのインターネット公開に関する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 公開に際し、利用許諾すべき著作権は

A2 動画の場合、主に、複製権と公衆送信権の2つになります。
また、著作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となります。

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以下に示します。

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。

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20年2月25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20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20年3月31日まで

第5条（著作人権）

- 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（対価）

乙は、甲に対し、写真撮影業務及び本著作物の利用許諾の対価、その他本契約に基づく一切の対価として、金10,000円（消費税込み）を、平成20年3月31日までに支払う。

報酬・対価に係る消費税や所得税（源泉徴収）については、支払いの相手方や報酬・対価の額等によって取り扱いが異なりますので、必要に応じ税の専門家にご相談してください。

第8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 印
乙 住所
氏名 印

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

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

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。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。2007年7月25日に東京都の認可をうけ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る。

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)。その約束は著作権法その他の法律で守られている。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る。

5 地域コンテンツ制作支援の仕組み

四国コンテンツ連携推進会議では、四国総合通信局と連携し、地域コンテンツの生産力を高めるための取り組みとして、映像制作研修会を計画的に開催するとともに、さらに効果的な研修会の開催と地域の継続的な活動として定着を図ることを目的として、「地域コンテンツ制作支援パッケージ」を作成しています。

(1) 支援対象

地域文化の継承やイベント等の情報発信、映像制作をとおして地域づくり、人づくりを目指すための映像制作研修会を開催される主催者

四国内の地方自治体、自治会、市民団体、NPOなど

(2) 支援内容

① 映像機材の貸し出し

デジタルビデオカメラ、三脚の貸し出し。なお、機材運搬費は主体で負担

② 映像制作に関する資料の提供

地域コンテンツ制作活用ハンドブックver.1.1、映像制作、編集に関するeラーニングコンテンツ

③ 研修講師の紹介

デジタルコンテンツ制作支援パッケージに登録された映像制作、編集などの研修講師について、開催地や開催内容等からふさわしい講師を紹介します。主催者と紹介講師との間で派遣条件などを協議、合意の上で、講師派遣となります。

④ その他

その他研修会の開催に関する施設(設備)などについてのご相談や紹介なども順次対応することを検討しています。

※ 支援内容の流れは次ページ図をご参照ください。

5 地域コンテンツ制作支援の仕組み

地方自治体、自治会、市民団体、NPOなど

四国コンテンツ連携推進会議事務局

地域文化の継承やイベント等の情報発信のための映像制作研修会の開催を検討

撮影研修

① 機材調達

② 講師手配

映像編集

③ 講師手配

④ 会場手配

撮影機材の不足等

① 撮影機材の貸出要請

①' 機器貸出

機材搬送経費（修復があれば負担）

② & ③ 講師の派遣相談、要請

②' & ③' 登録講師の紹介

資料の提供

②' & ③' 協議、合意

編集設備のある会場を希望したい

④ 研修会場の情報収集

④' 開催地周辺に核当施設があれば、窓口等を紹介

地域コンテンツ制作支援パッケージ



①' デジタルビデオカメラ (HDDカメラ)
最大10台
三脚10却

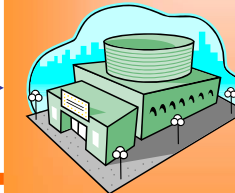


②' & ③' 登録講師
氏名
所属(役場)
派遣条件
講義分野 など



地域コンテンツ
制作活用ハンドブック

e-ラーニング用
コンテンツ



④' 施設の状況
席数
使用料金
連絡先
レイアウト
設備

登録講師
主催者、日程、研修内容、旅費等

■ 本ガイドブックについて

(1) 制作者

四国コンテンツ連携推進会議

(2) 地域コンテンツ制作支援パッケージ等に関する お問い合わせ先

四国コンテンツ連携推進会議 事務局

(総務省 四国総合通信局 情報通信振興課 コンテンツ流通促進担当)

〒790-8795 松山市宮田町8-5

URL: <http://www.shikoku-bt.go.jp/con-shikoku/index.html>

groupmail : shikoku-contents@rbt.soumu.go.jp

TEL: 089-936-5061

FAX: 089-936-5014