



① ここで使用する言葉の定義

■ ライセンス	: 映像等データの「使用」「改変」「再配布」「販売」などの可否や条件を定めたもの。
■ 標準ライセンス	: 「無償配布に限る」など、使用条件が狭いライセンス（詳細は③項にてご確認ください。）
■ 拡張ライセンス	: 使用条件が広いライセンス（詳細は③項にてご確認ください。）
■ ディベロッパーライセンス	: 使用権全域もしくは広範囲の使用権を取得する独占的なライセンス。
■ マルチクライアントライセンス	: 使用個数を限定したライセンス。使用個数が増えると単価が安くなる等の契約。
■ ノンエクスルーシブライセンス	: 元素材を不特定の他者が購入して使用することができるライセンス契約。 (複数の会社で取り扱われている可能性があり、他社で販売された使用履歴を把握することが出来ないライセンスのこと。)
■ ベースアイテム	: 海外映像アーティストから当社がライセンスを受けた元データ。
■ 販売コンテンツ	: 当サービスが販売する成果物（映像データ）。
■ エンドプロダクト	: 最終成果物_当サービスで制作した販売コンテンツを使用した映像コンテンツ（CM・番組・PV・VP・HP等）
■ エンドプロダクト自体の販売	: 映画やテレビ番組のような映像自体が最終販売物となる販売行為をさし、商品の宣伝（広告）等に使用されるようなケースとは異なる。
■ エンドクライアント	: エンドプロダクトを広告やビデオ等の目的で使用する企業等の団体。
■ プロダクション / エージェント等	: 映像制作者やそれをプロデュースする代理店など、エンドクライアント以外の中間購入者。
■ エンドユーザー	: 一般視聴者（映画やビデオなどでは最終購入者となるが、制作発注をしない購入者であるためエンドクライアントとは別意である）

② 主な禁止または選択事項

- a. 販売するコンテンツは、ノンエクスルーシブライセンスであり、**独占的ライセンスの取得はできない。**
- b. 販売するコンテンツは、ディベロッパーライセンスおよびマルチクライアントライセンスはない。
- c. 販売するコンテンツは、**1案件(1つのエンドプロダクト)ごとにライセンスの購入が必要となる。**
つまり、同じエンドクライアントが別のエンドプロダクトに同じ販売コンテンツを使用する場合、あらたに費用が発生する。もちろんこのライセンス費用は、販売コンテンツ費よりも小額であるが、使用用途と件数により契約前または追加に取決めが必要となる。
- d. プロダクション / エージェント等が、エンドクライアントの代理としてライセンスを取得し、販売コンテンツを組込んだデータ（エンドプロダクト）をクライアントに譲渡することが出来る。その際のライセンスは、完成品をクライアントに渡した時点で、エンドクライアントに譲渡されることとする。
つまり、当社も含めた中間に位置する購入者の**ライセンスは、譲渡（販売）と同時に消滅する。**
- e. プロダクション / エージェント等が、エンドクライアントからの委託にて販売コンテンツを譲渡する場合、**標準ライセンス**での使用が認められるが、その際にはエンドクライアントにその旨を伝え、エンドクライアントの所在地や担当者氏名等の**情報を当社に伝える必要がある。**
なお、**拡張ライセンスの場合はこの必要はない。**
(例：エンドクライアントから委託され/譲渡する案件で、エンドクライアントの使用目的が広告の場合、標準ライセンスでの使用が可能。)
- f. 販売コンテンツ（映像）自体を「商標」「ムービングロゴ」「会社の標章」として**著作権を行使する登録をしてはならない。**
- g. 部分的な切り取り等をしたコンテンツの再配布はできないこととする。カスタマイズしてテンプレートとして販売することもできない。

③標準ライセンスと拡張ライセンスの違い

- a. 標準ライセンスでは、エンドプロダクトを無料で配布しなくてはならない。(例：広告・研究資料等)
- b. 拡張ライセンスでは、エンドプロダクトを有料で配布することができる。(例：映画・ビデオ等)
- c. プロダクション / エージェント等は、a. の条件のもと、標準ライセンスでエンドプロダクトを制作したい場合、「エンドクライアントが取得したベースアイテムの制作業務を請け負う」という形態において、制作料の支払いを受け、ライセンス料を立替えることができる。
ただしこの際には、エンドクライアントの同意（標準ライセンスの範囲内での使用認識）とその詳細な情報を当社に伝える必要がある。
- d. プロダクション / エージェント等は、拡張ライセンスでエンドプロダクトを制作した場合、エンドクライアントにライセンスを含む請求ができる。
この際には、エンドクライアントの情報を当社に伝える必要はない。
- e. 有料会員のみが閲覧できるエンドプロダクトを見たり利用するために課金されるコンテンツを制作する場合は拡張ライセンスが必要となる。
- f. テレビでの放映や映画に利用する場合には、拡張ライセンスが必要となる。WEB-TV や無料のテレビ放送であっても拡張ライセンスが必要となる。
ただし、YouTube での無料配信やテレビCMでの使用はこれにあたらない。
- g. 社内で使用する DVD 等、一般に公開しないものであれば、標準ライセンスで良い。

④その他

- a. シリーズ（テレビシリーズ、月刊 DVD、PR ビデオ、予告編、PR 用ビデオクリップ等）で使用する場合、以下の条件下で連続した使用を認める。
シリーズとしての条件は各エピソード、各刊が連続していて、初回から 1 年以内に発行されること。また、シリーズ内最大 52 エピソードを上限とする。
例えば、12 月に始まって 7 月に終わる 12 本のテレビシリーズの場合、1 回の拡張ライセンスで良い。
毎週アップされるユーチューブのシリーズであれば、年に 1 度、ライセンスを購入する必要がある。
- b. エンドプロダクトが複数の媒体を通して配布される場合、各媒体ごとにライセンスが必要となるか？
エンドプロダクトが全く同一のものであれば異なる媒体から複数発信しても個別のライセンスは必要とならない。
例えば、1つのライセンスでコマーシャルをテレビとオンラインの両方で配信することが可能。
- c. アイテムは合法的な使用にのみ利用できるものとする。合法的でないモノとは、偽せの人格を作り上げたり、その人によって商品が保証されているかのよう
に宣伝していたり、誹謗中傷したり、わいせつであったり、品位を汚すものであってはならない。
- d. 上記使用条件に違反した場合、このライセンスはその時点で満了するものとする。そのような場合にはエンドプロダクトの配布や複製を直ちに中止し、販売
コンテンツをとりぞくまで配布、複製をしてはならない。
- e. ベースアイテムの制作者は以上のような条件のもと、使用権を提供するものであり、著作権を放棄するものではない。
- f. 当社のオリジナル 3DCG コンテンツの使用条件は、上記に準じるものとする。