

オンライン企画公開の手引き

1. はじめに

本資料について	2
注意事項	2

2. 配信に必要な機材・申請

屋内でのライブ配信	3
PCの内蔵カメラの映像を用いる場合	3
ビデオカメラの映像を用いる場合	3
安田講堂でライブ配信をする場合	4
ステージでのライブ配信	5
セントラルステージでのライブ配信	5
広場型ステージでのライブ配信	5
その他	6
屋外でのライブ配信	6
ライブ配信以外の形式	6

3. 利用できる主なサービス

ライブ配信	7
YouTube Live	7
Zoom	11
Instagramライブ	12
非ライブ配信	13
YouTube	13
note	13
BASE・BOOTH	13

4. 映像・音声配信用の機材

ハードウェア	14
カメラ	14
端子	15
キャプチャーボード	16
スイッチャー	16
オーディオインターフェース	17
機材の接続	17
ソフトウェア	18
OBS Studio	18
委員会からレンタルできる機材	19
ATEM Mini	19

5. よくあるご質問

企画立案編	21
各種登録・申請・申込編	22
当日配信編	22

6. 著作権について

著作権指針	24
オンライン企画公開上の注意	24

1. はじめに

本資料について

- 本資料はオンラインで企画公開する方法について掲載した冊子です。
- 本資料で紹介する企画公開方法はあくまで一例です。企画内容や用いる機材、外部サービスなどを委員会が制限するものではありません。
 - » 『Almighty vol. 2』記載の「オンラインでの企画公開について」にはプライバシー保護に関する情報などが掲載されています。あわせてご確認ください。
- オンラインでの企画公開にあたってご不明な点は、「問い合わせ」にてご相談ください。
 - » 「企画詳細相談会」にて個別に委員に相談することも可能です。詳しくは、『Almighty vol. 2』記載の「企画詳細相談会のご案内」を参照してください。

章	使い方
1. はじめに	本資料の使い方を説明します。
2. 配信に必要な機材・申請について	オンラインでの企画公開にあたって、 企画内容ごとに必要な機材・外部サービスの一例と、その際に必要な申請を掲載しています。 「[5b]配信機材レンタル申込」「[18]オンライン企画公開申請」「[23]公式ウェブサイト情報登録」 Step 6を登録する際に、必要に応じて参照してください。
3. オンライン企画公開に利用できる主なサービス	オンラインで企画を公開する際に主に利用する外部サービスやアプリケーションとその使い方を紹介します。
4. 映像・音声配信に使用する機材について	ライブ配信を行う際に必要になる機材とその使い方を紹介します。
5. よくあるご質問	企画立案の際や申請の際、実際に配信を行う際に役立つ内容です。適宜参照してください。

注意事項

- 五月祭当日にキャンパス外からのライブ配信を行うことはできません。
- 特にライブ配信を行う企画は、手順の確認のために**五月祭前日までに配信のリハーサルを行うことを推奨**します。
- 屋外でのライブ配信を希望する場合は、「問い合わせ」にてご相談ください。
- 本資料は2023年3月17日（金）現在の情報に基づいています。今後の変更については各外部サービスなどの最新情報を確認してください。

2. 配信に必要な機材・申請について

- この章では、オンラインでの企画公開にあたって必要な機材や申請について説明します。

必須の申請	名称	内容
—	「[5b]配信機材レンタル申込」	委員会からレンタルする配信機材
○	「[18]オンライン企画公開申請」	外部サービスや機材
○	「[23]公式ウェブサイト情報登録」 Step 6	オンラインコンテンツのリンクやスケジュール

屋内でのライブ配信

PCの内蔵カメラの映像を用いる場合

- オンラインでの会議やプレゼンと同じように配信できます。
- 追加で必要な機材がなく、手軽に配信できます。

配信内容の例

- YouTube Liveで画面共有を用いたプレゼンや講義を配信する
- Zoomに参加した来場者の質問にその場で答えるオンライン座談会、受験相談会を行う

利用する外部サービスの例

- Zoom
- YouTube
 - » YouTubeでライブ配信を行う場合は、OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを必ずダウンロードしてください。

使用する機材の例

- 配信用PC

ビデオカメラの映像を用いる場合

- ビデオカメラの映像の音声に加えて手持ちマイクの音声を配信できます。
- ミキサーを経由して、マイクの音声を配信と同時に教室備え付けのスピーカーから出力することもできます。
 - » 教室備え付けのスピーカーの使用を希望する場合は、「[1]屋内企画詳細登録」にて登録してください。

配信内容の例

- 講演会や発表会で登壇者をカメラで撮影して配信する
- パフォーマンスやバンド演奏をカメラで撮影して配信する

利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTubeでライブ配信を行う場合は、OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを必ずダウンロードしてください。

使用する機材の例

- 配信用PC
- ビデオカメラ
- 三脚
- キャプチャーボード・スイッチャー
- 手持ちマイク
- オーディオインターフェース

注意点

- 委員会を通じて機材をレンタルする際、カメラ1台のみを使用する場合はキャプチャーボードを、複数台使用する場合はスイッチャーをそれぞれレンタルしてください。
 - » 映像とあわせてスライドやVTRを挿入する場合は、配信用とは別にPCを用意する必要があります。その場合はビデオカメラが1台でもスイッチャーが必要となります。

安田講堂でのライブ配信

- 安田講堂に備え付けの機材を用いて配信を行うため、配信用PC以外の機材を用意する必要はありません。

配信内容の例

- オーケストラの演奏をカメラで撮影して配信する

利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTubeでライブ配信を行う場合は、OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを必ずダウンロードしてください。

使用する機材の例

- 配信用PC

ステージでのライブ配信

- ステージ企画は、配信を行う企画間で機材を一括してレンタルしてください。

セントラルステージでのライブ配信

- カメラ・スイッチャーは、セントラルステージに備え付けの機材を使用するため、用意する必要はありません。

配信内容の例

- パフォーマンスをカメラで撮影し配信する。

利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTubeでライブ配信を行う場合は、OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを必ずダウンロードしてください。

使用する機材の例

- 配信用PC
- モバイルルーター
- キャプチャーボード
- オーディオインターフェース

広場型ステージでのライブ配信

配信内容の例

- パフォーマンスをカメラで撮影し配信する。

利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTubeでライブ配信を行う場合は、OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを必ずダウンロードしてください。

使用する機材の例

- 配信用PC
- ビデオカメラ
- 三脚
- モバイルルーター
- キャプチャーボード・スイッチャー
- オーディオインターフェース
- 延長ケーブル(カメラ-スイッチャー)

注意点

- 委員会を通じて機材をレンタルする際、カメラ1台のみを使用する場合はキャプチャーボードを、複数台使用する場合はスイッチャーをそれぞれレンタルしてください。
 - » 映像とあわせてスライドやVTRを挿入する場合は、配信用とは別にPCを用意する必要があります。その場合はビデオカメラが1台でもスイッチャーが必要となります。

その他

屋外でのライブ配信

- ・ 屋外でのライブ配信を希望する場合は「問い合わせ」にてご相談ください。

ライブ配信以外の形式

- ・ 五月祭当日に必要な機材は特にありません。
- ・ 「[18]オンライン企画公開申請」と「[23]公式ウェブサイト情報登録」 Step 6 を必ず登録してください。
- ・ 動画の事前公開など、五月祭の企画公開時間外にコンテンツを公開することはできません。

企画内容の例

■ 作成した動画の公開

- ・ 五月祭当日より前に撮影したダンス動画を公開する
- ・ 五月祭当日に行ったパフォーマンスを撮影した動画をパフォーマンス後に公開する

■ 記事やページの公開

- ・ 作成した記事をnoteなどで公開する
- ・ SNSなどを用いて謎解きやクイズを公開する

■ オンラインでの物販

- ・ 作成したものをBASEやBOOTHなどで出品して販売する
- ※ 商行為を行う場合は、「[11]商行為申請」を行う必要があります。

3. オンライン企画公開に利用できる主なサービス

- この章では、オンライン企画公開に利用できる主なサービスについて、それぞれの特徴や利用上の注意点について説明します。
- オンライン企画公開に利用する外部サービスについて、以下の基準を設けます。この基準を参考にしながら、利用する外部サービスを検討してください。
 - » 以下の基準を満たしていない場合、委員会から利用する外部サービスの変更を求める可能性があります。

外部サービスに関する基準

- 来場者が原則無料で利用できる
- 個人を特定する情報がサービスにより収集される場合、収集した情報の目的が明示されている(プライバシー保護の観点)
- 企画構成員や来場者の安全が脅かされたり、企画実行の妨げになるような不適切な言動が行われたりした際に、当該行為を行ったユーザーのサービス利用を企画構成員が制限できる機能をもつ(荒らし対策の観点)

ライブ配信

- リアルタイムで視聴者とコミュニケーションを取るライブ配信に利用できる主なサービスは、以下のものがあります。
 - YouTube Live
 - Zoom
 - Instagramライブ

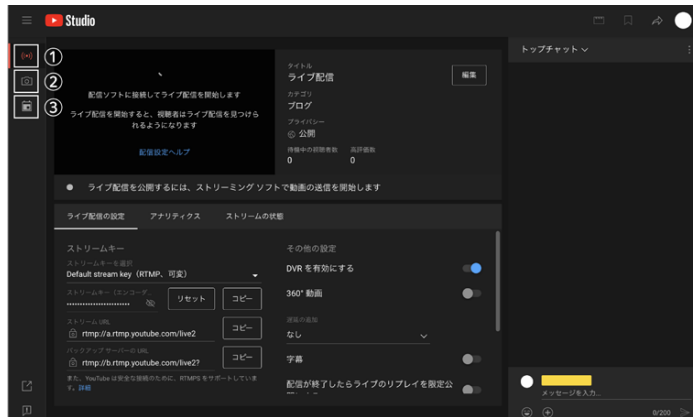
YouTube Live

- YouTube Liveは、YouTube上で提供されるライブ配信サービスです。
 - » YouTube Liveを用いた配信には、内蔵カメラ・ウェブカメラを用いた方法と、ストリーミングアプリケーション(OBS Studioなど)を用いた方法があります。
- **同時に多数のユーザーが視聴できるため、一方向型のライブ配信に適しています。**
 - » 視聴者はチャット欄でコメントを投稿し、配信者や他の視聴者とコミュニケーションを取ることができます。
- YouTube Liveを初めて利用する場合は、ライブ配信へのアクセスをリクエストしてから実際に配信できるようになるまでに**最大で24時間かかります。**
 - » **五月祭前日以前に、余裕を持ってライブ配信へのアクセスをリクエストして有効化するようにしてください。**
- **PCからのみ利用することができます。**スマートフォン・タブレットでは配信を行うことができません。

操作画面について

- YouTube Live<<https://studio.youtube.com/channel/UC/livestreaming>>にアクセスします。
- 初めてYouTube Liveを使用する場合やスケジュールされた配信がない場合は、配信の初期設定のウィザードが出ることがあります。どちらを選べばいいかわからない場合は、以下の手順に従ってください。
 - » 「ライブ配信をいつ配信しますか?」では、「今すぐ」を選択してください。なお、どちらを選んでも、後の画面からすべての設定が変更できます。
 - » 「配信方法を選択してください」では、「ストリーミングソフトウェア」を選択してください。なお、どちらを選んでも、後の画面からすべての設定が変更できます。

基本的な操作画面



- 上の画像で示されたそれぞれのボタンをクリックすると、以下の操作画面に切り替わります。
 - ① **エンコーダ配信**
ストリーミングソフトウェアを使った配信方法に使用する画面です。
 - ② **ウェブカメラ**
PCに内蔵のカメラや、ウェブカメラを使った配信方法に使用する画面です。
 - ③ **管理**
ライブ配信のスケジュールリングやスケジュールリングしたライブ配信の管理に使用する画面です。

「エンコーダ配信」画面



① サマリー

ライブ配信の情報が表示されています。「編集」ボタンから、タイトルやサムネイルの設定などの配信のカスタマイズができます。

② ライブ配信の設定

ライブ配信とストリーミングソフトウェアの接続に必要なストリームキーが表示されます。また、ライブ配信の遅延を設定できます。

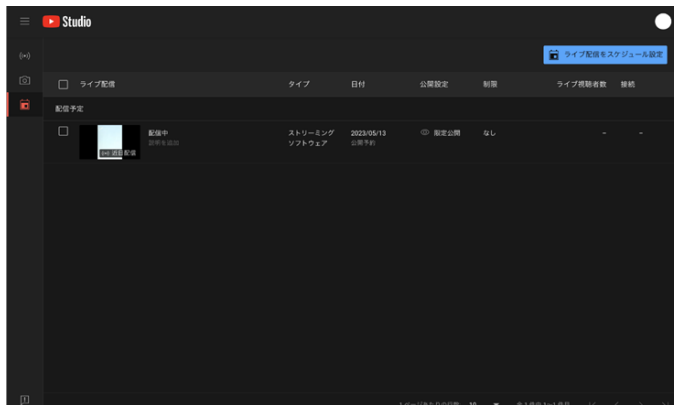
③ チャット画面

視聴者が配信中に送信したチャットを管理できます。

④ 共有

ライブ配信を共有するためのメニューを表示します。ライブ配信のリンクを取得するときに使用します。

「管理」画面



- 右上の「ライブ配信のスケジュール設定」から、新しいライブ配信をスケジュールリングできます。
 - » スケジュールとは、視聴者にライブ配信の時間を周知するためのものです。指定した時間に自動では開始しないため、任意のタイミングで配信を開始することができます。
 - » スケジュールされた配信はURLが生成され、配信開始前からコメントや共有ができるようになります。
- 画面には、配信予定のライブ配信と過去のライブ配信の一覧が表示されます。
- ライブ配信のタイトルをクリックすることで、ライブ配信の設定・詳細を編集することができます。

配信の始め方

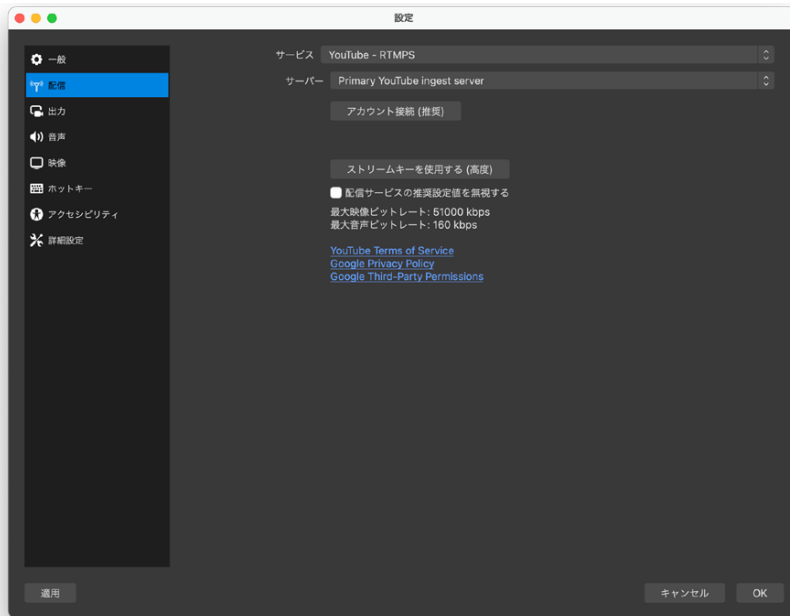
■ ウェブカメラを用いた配信の場合

- 「基本的な操作画面」の「②ウェブカメラ」の画面から、配信を作成して開始します。

■ 外付けビデオカメラを用いた配信の場合

※ ここでは、ストリーミングアプリケーションとしてOBS Studioを例に説明します。

- 「基本的な操作画面」の「①エンコーダ配信」の画面を開いて、ストリームキーを控えます。
- OBS Studioの「設定>配信」を開き、「サービス」で「YouTube - RTMPS」を選択します。



- 「ストリームキーを使用する（高度）」をクリックし、控えておいたストリームキーを入力します。
- OBS Studio上で「配信開始」を押して、YouTube Liveへ映像の送信を開始します。
※この時点ではまだライブ配信は開始しません。
- YouTube Studio (YouTube Liveの画面)上で「ライブ配信を開始」を押して、配信を開始します。

迷惑行為への対処方法

- 迷惑行為と見受けられるようなコメントがチャットに送信された場合、以下のいずれかの方法で対処することができます。
 - コメントを削除する
 - ユーザーをタイムアウトにする
 - ユーザーを非表示にする

■ コメントを削除する

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「削除」をクリックします。
 - » コメントを削除しても、送信者は引き続き新しいコメントを送信することができます。

■ ユーザーをタイムアウトにする

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「ユーザーをタイムアウトにする」をクリックします。
 - » ユーザーをタイムアウトにすると、当該コメント以前にそのユーザーにより送信されたコメントはすべて削除されます。
 - » タイムアウトを受けたユーザーは一時的にコメントを送信することができなくなり、一定時間経過後に再びコメントを送信できるようになります。

■ ユーザーを非表示にする

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「このチャンネルのユーザーを表示しない」をクリックします。
 - » ユーザーを非表示にすると、当該コメント以前にそのユーザーにより送信されたコメントはすべて削除されます。
 - » 非表示にされたユーザーにはその旨が示されることはなく、引き続きコメントを送信することができますが、他のユーザーにはそのコメントが見えることはありません。
 - » 三点マークからメニューを表示し、「このチャンネルのユーザーを再表示する」をクリックすることで、他のユーザーには見えなかったコメントが再び表示されるようになります。

Zoom

- Zoomは、PC・スマートフォン・タブレットから複数人が同時にビデオ通話することのできる、Web会議サービスです。
 - » チャット機能を備えているほか、「投票」「挙手」「ブレイクアウトセッション」「ホワイトボード」など、さまざまな追加機能も充実しています。
- ミーティングルームにいるすべてのユーザーが他のユーザーに向けて発信をすることができるので、双方向型のライブ配信に適しています。
- PCを用意しなくても、モバイル版アプリからミーティングを開くことができます。
- OBS Studioなどのストリーミングアプリケーションを使わずに、Zoomのみで映像配信や画面共有をすることができます。

配信の始め方



- ・ ホームの「新規ミーティング」から、即時にミーティングを開始することができます。
 - » ミーティングの設定は、開始したあとに行うことができます。
- ・ ホームの「スケジュール」から、時間を指定してミーティングルームを作成することができます。
 - » 事前にミーティングルームへのリンクを共有したい場合などに使用します。

利用上の注意

- ・ ミーティングルームを開くときは、迷惑行為の予防として、パスコードを設定することを強く推奨します。

迷惑行為の予防・対処

- ・ ミーティングルームを開くときは、パスコードを付けてください。
- ・ 迷惑行為を行う参加者をミーティングから退出させたい場合は「参加者の削除」を行うことができます。
 - » 参加者一覧を表示してミーティングから退出させたい参加者名にカーソルを合わせ、「詳細」をクリックし、「削除」を選択してください。
- ・ 一度削除された参加者は、ミーティングに再参加することができません。

Instagramライブ

- ・ Instagramライブは、Instagram上で提供されるライブ配信サービスです。
- ・ スマートフォン・タブレットから手軽にライブ配信を開始することができます。
- ・ ライブ配信へ直接アクセスできるリンクを生成することができないため、来場者にInstagramのアカウントを検索してもらう必要があります。

配信の始め方

- ・ Instagramアプリのホーム画面の「+」ボタンをタップします。
- ・ 遷移した画面の下部で「投稿」となっている部分をスワイプして「ライブ」に変更します。
- ・ カメラのシャッターボタンの位置にあるボタンをタップすると、配信が開始します。

非ライブ配信

- リアルタイムで視聴者とコミュニケーションを取らない配信に利用できる主なサービスは、以下のものがあげられます。
 - 映像配信
 - YouTube
 - 記事配信
 - note
 - ネットショップ
 - BASE
 - BOOTH

YouTube

- YouTubeは、簡単な操作で動画を投稿できるオンライン動画共有サービスです。

note

- noteは、ウェブページを作成して、記事を投稿することが簡単にできるサービスです。

利用上の注意

- 記事を有料で公開する場合、「[11]商行為申請」を行う必要があります。
- 記事を無料で公開する場合、noteの「クリエイターサポート機能」をOFFにしてください。
 - » この機能がONになっていると、ユーザーが無料で公開されている記事に任意に対価を支払えるようになり、「[13]カンパ行為申請」を行う必要が生じます。
 - » クリエイターサポート機能のON・OFFを切り替える方法については、こちらの記事<<https://www.help-note.com/hc/ja/articles/360011359733>>を参照してください。

BASE・BOOTH

- インターネット上で商品を販売するのに必要な機能を提供するプラットフォームです。

利用上の注意

- BASE・BOOTHを使用する際には「[11]商行為申請」が必要となります。
 - » その他、委員会への申請が必要な場合があります。詳しくは、「5. Q&A」(→[p. 21](#))を参照してください。

4. 映像・音声配信に使用する機材について

- PCで映像・音声を配信する際に使用する機材は、PCにケーブルなどで接続して使うハードウェアと、PC上のツールであるソフトウェアに大別されます。
- ハードウェアはその役割と接続について、ソフトウェアは基本的な使い方について説明します。

ハードウェア

- ここで紹介する機材は、受け取った信号を変換したり分配したりして、その結果を次の機材へと流します。
- この流れの中で機材へと入った信号を入力、機材から出ていった信号を出力と呼びます。
- 信号は、適切な規格の通信によって伝達され、機材にはそれらの通信規格にあわせてさまざまな形状の端子が取り付けられています。

カメラ

- 配信に使うカメラは、主に映像を記録できるビデオカメラです。
- ライブ配信に使う場合は、映像をリアルタイムに出力できるものを使います。
 - » 通常のビデオカメラで映像をリアルタイムに出力できるものでも、PCがその映像を直接取り込むことはできません。
 - » PCに映像を取り込むためにはキャプチャーボードが必要です。

ウェブカメラ



- 上の画像は、ウェブカメラの一例です。
- ウェブカメラは、映像をPCが直接取り込むことができる形で出力します。
- キャプチャーボードを使わずにライブ配信をすることができますが、画質は高くないものが多いです。

端子

- 機材同士はケーブルで繋がれます。機材上で外部の回路との接続部となる部分を端子と呼びます。
- それぞれの機材がどのような端子を持っているのかを把握することが、配信の機材を接続するうえでとても重要です。

	端子の名称	伝達する情報	特徴
	フォーン	音声信号	• 抜き差ししやすい
	フォーン(ミニプラグ)		
	XLR (オス)		• ロック機構によって抜けない • 抜き差し時にノイズが少ない
	XLR (メス)		
	HDMI	映像・音声信号	
	マイクロHDMI		
	USB Type-A	映像・音声信号 など	• ほとんどのコンピューターについている • 信号伝達だけでなく、電力供給にも使われる
	USB Type-C		

キャプチャーボード

- キャプチャーボードは、ビデオカメラやゲーム機などから出力される映像・音声をPCに取り込むための機材です。
- PCのHDMI端子は一般に出力専用なので、映像・音声を出力するデバイスと直接つないでもその映像を取り込むことはできません。
- キャプチャーボードはHDMIで映像・音声の信号が出力できるものであれば、機材の種類を問わず取り込むことができます。
 - » PC・Nintendo Switch・PlayStation 5などがこれにあたります。

	キャプチャーボード上での端子	繋げる機材
入力	HDMI	映像を出力する機材 (例) PC・ゲーム機
出力	USBなど	配信用PC
出力 (パススルー)	HDMI OUT	映像の入力を受け付ける機材 (例) モニター

パススルー機能

- キャプチャーボードの中にはパススルー機能を持つものがあります。
- パススルー機能とは、PCへの出力とは別に、入力された映像を直接モニターへ出力する機能です。
 - » PCの画面よりも低遅延で映像を確認できるので、ゲーム実況などで有用な機能です。
- HDMI OUT端子とモニターを直接繋げて使います。

スイッチャー

- スwitchャーとは、複数の映像ソースから、出力するものを簡単に切り替えたり合成したりできる機材です。
- 複数の映像ソースを使用するときに使います。
 - » 映像ソースとは、カメラやPCなどの映像の出力元のことです。
 - » キャプチャーボードを複数使用することでも、複数の映像ソースを扱うことができます。

	スイッチャー上での端子	繋げる機材
入力	HDMI	映像を出力する機材 (例) PC・ゲーム機
出力	HDMI OUT	映像の入力を受け付ける機材 (例) モニター・キャプチャーボード

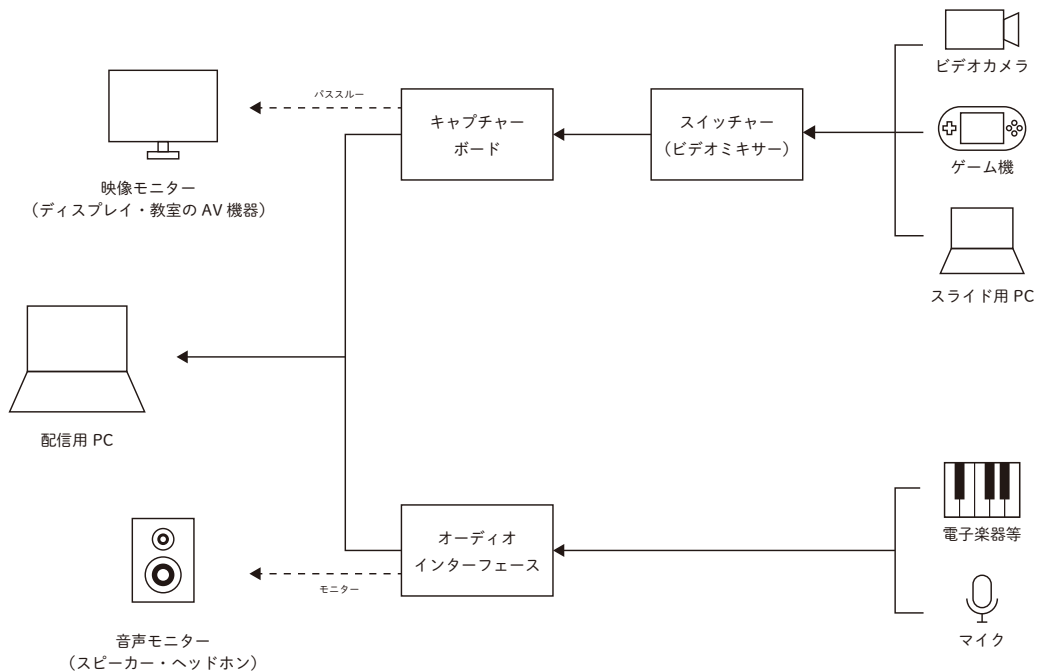
オーディオインターフェース

- オーディオインターフェースとは、マイクや電子楽器などから入力された音声信号を、PCが扱える形式に変換して出力する機材です。
- 複数の音声入力を合成したり選択したりできるミキサー機能を持った製品もあります。
 - » 実際に音声入力をいくつ扱えるかは、各機材の仕様を確認してください。
- ※ オーディオインターフェースは、原則委員会を通じてレンタルすることができません。

	オーディオインターフェース上での端子	繋げる機材
入力	XLR端子・ライン端子・MIDI端子など、音声の入力を受け付ける端子	音声を出力する機材 (例) マイク・電子楽器
出力	USB	配信用PC
出力 (モニター)	フォン端子・XLR	音声の入力を受け付ける機材 (例) イヤーモニター・教室備え付けのスピーカー

機材の接続

- 実際の配信におけるそれぞれの機材の繋ぎ方の一例を示します。
- 映像のソースが1つだけのときは、スイッチャーは不要です。キャプチャーボードのみで映像を取り込むことができます。
- 図の矢印は、データが伝わっていく方向を示しています。



ソフトウェア

- 映像・音声の配信に使う主なソフトウェアは、ストリーミングアプリケーションです。

OBS Studio

- OBS Studioは、無料で使用できるストリーミングアプリケーションです。
 - » ストリーミングアプリケーションとは、ライブ配信サービス (YouTube Liveなど) のサーバーに、映像や音声のデータを転送するためのソフトウェアです。
- OBSのサイト<<https://obsproject.com/ja>>からインストールすることができます。

推奨システム要件

Windows

- OS : Windows 11 (64 bit)
- メモリ : 8GB RAM
- プロセッサー : Intel i7 8700K または AMD Ryzen 1600X

macOS

- OS : 12.5 またはそれ以上
- メモリ : 8GB RAM
- プロセッサー : Intel quad-core または Apple Silicon (M1/M2)

ソースについて

- OBS Studioは、映像と音声のデータを配信します。
- 映像と音声の出どころのことを、OBS Studioではソースと呼びます。
- OBS Studioが扱えるソースの中で主要なものは以下のとおりです。
 - **映像キャプチャデバイス**
ウェブカメラや、キャプチャーボードを介したビデオカメラからの映像を参照します。
 - **メディアソース**
PC上の動画ファイルや音声ファイルを参照します。
 - **音声入力キャプチャ**
PCに入力された音声を参照します。
 - **音声出力キャプチャ**
PCから(スピーカーなどに)出力される音声を参照します。
 - **色ソース**
配信画面に、特定の色の長方形を置くことができます。

シーンについて

- OBS Studioでは、複数のソースを組み合わせることができます。
- 同時に出力される複数のソースのまとまりのことを、OBS Studioではシーンと呼びます。
- シーンは複数用意することができ、配信中にさまざまな映像を瞬時に切り替えることができます。
 - » 例えば、スタジオからの映像を1つのシーンに、そしてVTRをまた別のシーンに用意して、2つのシーンの瞬時的な切り替えが実現できます。

ライブ配信サービスとの接続

- OBS Studioは、ライブ配信サービスにデータを転送するために、サービスの種類とその接続方法を指定する必要があります。
- サービスの種類は、「設定＞配信＞サービス」から使いたいものを選んでください。
 - » 使用するサービスが表示されない場合は、「すべて表示…」を選択してください。
 - » それでも表示されない場合は、「カスタム…」を選択してください。
- サービスとの接続方法は、サービスの種類を指定したあとに指定することができます。
 - » 例として、YouTube Liveとの接続は「アカウント接続」または「ストリームキーを使用する」から選ぶことができます。

委員会を通じてレンタルできる機材

- 委員会を通じてレンタルできる機材は、「[5b]配信機材レンタル申込」にて確認してください。
- 五月祭の企画においてよくレンタルされる機材(ATEM Mini)について説明します。

ATEM Mini



- ATEM Miniは、**キャプチャーボードの機能を内蔵したスイッチャー**です。
 - » この機材のみで複数の映像ソースを一つにまとめてPCに出力することができます。
- PCへの出力とは別に、モニターに直接出力することのできる**パススルー機能**がついています。
- マイク入力端子が2つついているので、2つの音声入力ソースまでなら、オーディオインターフェースを用意しなくても、ATEM Miniのみでライブ配信をすることができます。

端子について

- **POWER**には、電源ケーブルを繋ぎます。
- **WEBCAM OUT**には、配信用PCを繋ぎます。
 - » USB Type-Cのケーブルを使います。
- **HDMI OUT**には、パススルー先のモニターデバイスを繋ぎます。
 - » HDMIケーブルを使います。
 - » **配信用PCを繋いでも、配信はできません。**PCは、WEBCAM OUTに接続してください。
- **1~4**には、映像・音声を出力するデバイスを繋ぎます。
 - » HDMIケーブルを使います。
- **MIC 1・MIC 2**には、音声を出力するデバイスを繋ぎます。

5. よくあるご質問

企画立案編

Q. カメラやスイッチャーなどの機材を用いずにライブ配信を行うことは可能ですか？

A.

- PCの内蔵カメラ及び内蔵マイクを使用する方法とスマートフォン、タブレットから配信系アプリを用いて配信する方法(以下、「モバイルライブ」とします)があります。
- PCの内蔵カメラ及び内蔵マイクを使用する場合は、音や映像が入りにくいことがあるため演奏やダンスなどのパフォーマンスの配信にはあまり適しません。
- モバイルライブの場合は、**各配信サイトのモバイルでの配信条件を満たす必要があります。**
 - » 例えば、YouTubeアプリでの配信を行う場合は、配信チャンネル登録者数50人以上などの条件を満たす必要があります。

※ どのような配信方法であったとしても、五月祭前日までに配信のリハーサルを行うことを推奨します。

Q. 紹介されている外部サービスの使用に費用はかかりますか？

A.

- 本資料で紹介している外部サービスの機能は無料で使用可能です。
- 変換端子などの配信に必要な機材を所有していない場合、機材を用意するのに費用がかかる場合があります。
- 委員会を通じて配信機材をレンタルすることもできます。詳しくは『Almighty vol. 2』記載の「[5b]配信機材レンタル申込」を参照してください。

※ 来場者が使用する際に金銭を支払う必要があるサービスは原則使用できないため注意してください。

各種登録・申請・申込編

Q. オンライン企画の実行において必要な登録はなんですか？

A.

- いずれの形態においても「[18]オンライン企画公開申請」、「[22]広報用情報登録」、「[23]公式ウェブサイト情報登録」を行ってください。
- InstagramライブなどのSNSアカウントを用いた配信を行う場合は「[23]公式ウェブサイト情報登録」に使用するアカウントを登録してください。直前期には「[23]公式ウェブサイト情報登録」においてZoomなどのリンクの登録を忘れずに行ってください。
- 委員会を通じて配信機材を調達する場合は「[5b]配信機材レンタル申込」を行ってください。
- 物販を行う場合は「[11]商行為申請」を行ってください。
 - » その他金銭の授受が発生する場合は、形態に応じて「[12]募金行為申請」や「[13]カンパ行為申請」を行ってください。

当日配信編

Q. OBS Studioに該当機器が表示されません(上手く接続されません)。

A.

- 以下の項目を確認してください。それでもうまくいかない場合は、配信用PCの再起動や交換を行ってください。
 - ◻ カメラ・マイク・スイッチャーなど該当する機器の電源が入っているか
 - ◻ 接続されているケーブルが間違っていないか
 - 委員会を通じてレンタルすることができるスイッチャーのATEM Miniでは、ケーブルを「**WEBCAM OUT**」に挿してください。「HDMI OUT」に挿し間違える事例があります。
 - ◻ 接続されているケーブルが破損していないか
 - 適宜ケーブルの交換や挿し直しを行ってください。
 - ◻ カメラと配信用PCをそのまま接続していないか
 - ◻ カメラなど、機材そのものが破損していないか

Q. OBS Studioを使用した配信に音声が入りません。

A.

- 最初にOBS Studioの音声ミキサーのメーターが音に合わせて動くか確認してください。ボリュームが小さすぎたりミュートにしていたりしないのかも確認してください。
 - » 動かない場合は、OBS Studioの不具合ではないため、音声ソースを確認してください。
- 動く場合は、OBS Studioから出力する際の問題のため、OBS Studioの音声モニタリングや音声トラックの設定を確認してください。
 - » 音声ミキサーの歯車マークから、「オーディオの詳細プロパティ」を選択してください。「音声モニタリング」が「モニターと出力」になっていなければ音が入らない場合があります。また、「モノラル」が選択されているか確認してください。

Q. 配信に意図していない音が入り込んでいます。

A.

- 配信用PCの内蔵マイクの音が入ってしまうことがあります。
- 複数台のデバイス（PCやビデオカメラ、マイクなど）をスイッチャーに接続している場合、意図せずに映像キャプチャデバイスの内蔵マイクが音を拾ってしまっている可能性があります。スイッチャーでは映像と音声のON/OFFをそれぞれ独立に設定できます。使用しないタイミングでは音をOFFにすると意図しない音が入りにくくなります。

Q. 配信直前になって問題が起こり、配信を開始できなくなりました。

A.

- 数分で解決する問題ではない場合もあるので、配信開始時刻の変更を検討してください。配信時間を変更する場合、企画の広報用SNSなどで周知することを推奨します。
- このようなトラブルを避けるため、五月祭前日までに配信のリハーサルを行い、用意したPCが配信に使用できるか確認することを推奨します。
- 直前になって配信用PCに不具合が発生してPCの交換が必要となる場合があるため、事前に企画構成員間で配信に必要なデータを共有しておくことを推奨します。

6. 著作権について

- 企画実行に際して著作権法第2条第1号に定める著作物を利用する場合は、法令を遵守してください。

(参考) 著作権法第2条第1項第1号

著作物 思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

- **最終的な企画内容に関しては出展企画の自己責任とし、企画実行時の著作物の利用に関する問題について、委員会は一切の責任を負いかねます。**

著作権指針

- 著作物の利用にあたっては、著作者名や出典の表記、著作者の名誉・声望の保持などに十分留意してください。
- 原則として**企画内容は無料で公開し、また出演者などへの出演料および謝礼の交付を行わないでください。**
 - » 出演料および謝礼の交付を行う場合は、著作権法第38条第1項の例外規定が適用されなくなり、著作権者の許諾が必要です。
- 原則として、**台本や譜面といった著作物の内容を変更しないでください。**
 - » 著作物の内容を変更する場合は、著作権者の許諾が必要です。

(参考) 著作権法第38条第1項

公表された著作物は、営利を目的とせず、かつ、聴衆又は観衆から料金を受けない場合には、公に上演し、演奏し、上映し、又は口述することができる。ただし、当該上演、演奏、上映又は口述について実演家又は口述を行う者に対し報酬が支払われる場合は、この限りでない。

オンラインで企画を公開する場合の注意

- オンラインでの企画公開に際して、著作権法第2条第1号に定める著作物を利用する場合は、加えて以下の事項も守ってください。

音源を利用する場合

- 企画実行に際して、楽曲を演奏する場合や既存の音源を利用する場合には、楽曲・音源の著作権に十分配慮してください。
- 原則として、自ら演奏または制作した音源を利用してください。
 - » 自ら制作したものでない音源を利用して配信する場合には、楽曲・音源の著作権に加えて、音源作者のもつ送信可能化権などの著作隣接権に配慮する必要があります。
- 企画実行に際して、著作権上の問題が生じる可能性がある場合には、利用する音源の著作権および著作隣接権の管理者に事前に確認してください。
- 特にYouTubeで著作権を侵害する可能性のある音源を利用すると、ライブ配信が停止される場合があります。
 - » YouTubeヘルプの『ライブ配信に関する著作権の問題』 <<https://support.google.com/youtube/answer/3367684?hl=ja>>もあわせて確認してください。

音源以外の著作物を利用する場合

- 著作権指針にある内容を遵守してください。
- 必要に応じて、現行の著作権法などを参照してください。

オンライン企画公開の手引き

2023年3月17日(金)発行

発行：第96期五月祭常任委員会

Email: contact@gogatsusai.jp

※ 企画の方からの連絡には、原則としてウェブシステムの「問い合わせ」を利用して
してください。

本郷本部

〒113-8654
東京都文京区本郷7-3-1
東京大学構内
第二食堂3階6号室
TEL: 03-5684-4594

駒場支部

〒153-8902
東京都目黒区駒場3-8-1
東京大学構内
キャンパスプラザA棟1階103号室
TEL: 03-5454-4349