

小中高連携を意識した知財教育の実践（1）

森棟 隆一† 山崎 謙介‡

概要

新学習指導要領では、小中高等学校を通しての連続性のある情報モラル教育の必要性が訴えられている。本稿では、高等学校情報科での知的財産に関する教育の成果を元に、児童生徒の発達段階に応じた中学校での知財教育の実践について述べる。

A Practice of Intellectual Property Education According to Students' Developmental Stage(1)

Ryuichi Morimune† Kensuke Yamazaki‡

Abstract

In the new government course guidelines, the necessity of a continuous information morality education from primary to secondary school is emphasized. In this paper, based on our experience of information education over several years in high school, we propose a practical method of the intellectual property education in junior high school according to students' developmental stage.

1. はじめに

平成25年度より実施される新学習指導要領での改訂のポイントに、小中高等学校を通じた情報モラル教育を行う必要性が挙げられている。

これまで、東京学芸大学附属高等学校（以下本校）情報科では、学校紹介CM制作やラジオ番組制作を通じて情報を発信する際のモラルや知的財産に関する教育に取り組んできた。筆者は高等学校の中での実践から初等中等教育12年間を見通した持続可能な知財教育の必要性を感じてきた。本稿では、本校情報科での情報モラルや知的財産に関する教育の成果を元に、初等中等教育12年間を見通した持続可能な知財教育のあり方について考察する。また、中学校での授業実践についても報告する。

2. 高等学校情報科での取り組み

本校では2004年度より「メディアを適切に活用した創造的学習活動を行う中で、情報社会に対する理解を深め、情報社会へ積極的に参画していく態度を育てる指導方法の研究」に取り組んできた。具体的な取り組みとしては学校紹介

CMの制作[1][2]やラジオ番組制作[3]がある。情報技術やメディアを活用した創作活動を行う中で、メディアの意味や特性を踏まえ、「判断力」「思考力」「表現力」を育成していくと同時に、情報発信者としての個人の責任・モラルについて考察し、著作権を始めとする知的財産などについて実感を持って理解を深め、情報社会へ積極的に参画していく態度を育成できる授業の研究を行ってきた。これらの取り組みにおける成果のひとつとしては、制作過程において、他者が著作権を有する楽曲には誰のどのような権利があり、それを利用する際にはどのような手続きが必要かを知ることにより、他者が持つ知的財産に関する理解が深まったことである。またそれらを適切に使用するための手だてについて理解した上で、実際に権利者（あるいは権利を委託されて管理する団体）と連絡を取り、使用許諾を得ることにより社会との接点を持たせることができた（図1）。

生徒の情報社会に参画する態度の変化は次のように見受けられた。学校紹介CM制作やラジオ番組制作の課題に取り組む以前に、夏休みの宿題として知的財産（著作権および産業財産権）に関するレポートを課した。高等学校1年生のこの段階では社会との接点を意識した創作活動を多くは行っていないため、著作者等の観点から知的財産について論じるレポートは多くはなく、その到達度は表1の通りであった。

† 東京学芸大学附属高等学校
Tokyo Gakugei University Senior High School
‡ 東京学芸大学
Tokyo Gakugei University

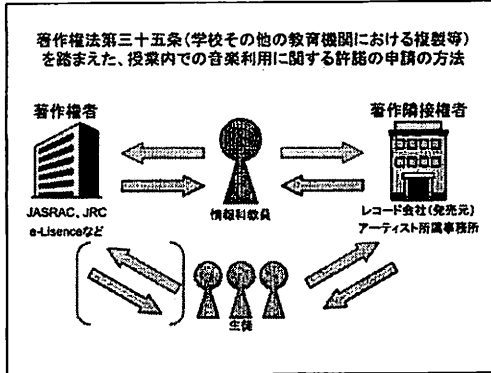


図1: 許諾申請の方法

表1: 学校紹介 CM 制作以前の到達度(単位:%)

レポートの到達度	割合
法や保証制度の充実について言及	71.7
教育によるモラル育成の必要性を言及	23.8
著作者尊重の必要性まで言及	4.5

筆者は、知的財産に関して生徒が実感を持つて理解するためには図2に示されるように「社会との接点」を意識し、「メディアを活用した創造的活動」を多く経験していくことが必要であると考えている。学校紹介 CM 制作終了後に事前学習のレポートを返却し、自身が書いた知的財産に関するレポートの内容の振り返りを行った結果、表2のような記述が見受けられた。

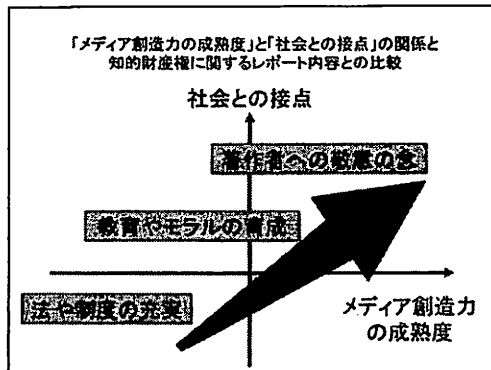


図2: レポートの到達度の変化

表2: 学校紹介 CM 制作後のレポート振り返り

- ・音楽のコピーに関するレポートもなぜ出さされるのかわかりませんでした。けれど最後の授業でやっとわかりました。世の中に出回るような著作物は人の手間がかかっていたり、気持ちが入められていたりするものなんだという当たり前のことを実感することができました。
- ・自分が制作者になることで著作権の価値や必要性を理解するのはなかなかよく出来た仕組みであると思った。

3. 持続可能な知財教育のあり方

表2に示した事後アンケートから、「知的財産に関わる権利を理解し、尊重する態度」が育成されたことが成果として挙げられる。一方で筆者は、こうした知的財産の教育は小学校段階から持続可能な形で、児童や生徒の発達段階に応じて行われることが望ましいと考えている(図3, 図3)。[3]や[4]においても小・中・高一貫の情報モラルの目標を、学習指導要領レベルでまとめたものが提示されている(表3)。

1.2. 初等教育での知的所有権教育

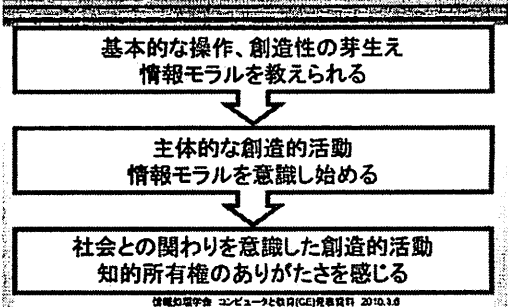


図3: 発達段階に応じた知財に対する考え方

表3: 情報モラル指導モデルカリキュラム

	Level1-3 小学校	Level4,5 中学校・高等学校
情報社会の倫理	・発信する情報や情報社会での行動に責任を持つ ・情報に関する自分や他者の権利を尊重する	・情報社会への参画において、責任ある態度で臨み、義務を果たす ・情報に関する自分や他者の権利を理解し、尊重する
法の理解と遵守	・情報社会でのルール・マナーを遵守できる	・社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを知る(中学校) ・情報に関する法律の内容を理解し、遵守する(高等学校)

さらには、平成25年度より実施される新学習指導要領では小中高等学校を通じて情報モラルに関する記述が見受けられること、また、他教科(公民科、数学科)との連携が重視されていることを踏まえ、中学校社会科の授業において知財教育の実践を行った。

4. 中学校での知財教育の実践

4-1. 概要

2010年10月14日に東京学芸大学附属竹早中学校2年生(1クラス39名)、および2011年

6月15日に東京学芸大学附属世田谷中学校3年生(4クラス159名)を対象に「著作権-視点を変えて見つめてみよう」と題し研究授業を行った。将来、クリエイターとして情報を発信していく視点から著作権を捉え、メディアの変遷とこれからの著作権のあり方がどうあるべきかについて授業を行った。(授業の提示用スライドは付録1, 授業資料は付録2を参照)

4-2. 中学生に対して知財教育を行う意義

図3や表3にも挙げたように中学校では様々な教科で主体的に創造的活動を行うようになる。基本的な操作を覚え、創造性が芽生え始めた頃とは違い、他者が権利を持つ知財を利用しながら創り上げることも少なくない。その際に、ユーザーとなる生徒たちにとって知的財産権などが「面倒な、障害となるもの」という認識が少なからずあるのではないかと筆者は考えた。そこで、ユーザの立場からだけでなく、将来自分たちがクリエイターとなったときに、その立場からも知的財産権を捉えられることが重要であると考え授業を設計した。

4-3. 事前のアンケート

中学生のコンピュータの利用実態を踏まえ、動画共有サイトの利用を中心とした内容で事前アンケートを実施した。平成22年1月1日に改正された著作権法では、

著作権等を侵害する自動公衆送信を受信して行うデジタル方式の録音又は録画を、その事実(=著作権等を侵害する自動公衆送信であること)を知りながら行う場合は、私的使用目的の複製に係る権利制限の対象外となる。(法第30条第1項第3号関係)

とあるように、(動画共有サイトを良く利用している中学生が)これまでは利用が合法であったことが、改正著作権法以後問題となることもあり事前アンケートの内容として取り上げた。事前アンケートの結果は付録3の通りであった。

4-4. 授業の展開

本授業は以下のような展開で行われた。

- (1) なぜ今著作権を考えるのか?
- (2) 著作物の定義と著作権の発生
- (3) 著作権法で守られる財産権と人格権
- (4) 音楽業界のしくみ(ロールプレイ)
- (5) 侵害されるのはサイフだけ?
- (6) デジタル化, ネットワーク化の影の側面
- (7) 悪のモデルの変遷
- (8) あなたにとって友達とは?
- (9) コピーすることは悪いことか?
- (10) 時代と共に変化する著作権の在り方
- (11) 大切なことは?

4-4-1. なぜ今著作権を考えるのか?

現行著作権法の基盤になっているのは昭和45年の著作権法である。ではなぜ今、授業で著作

権について取り上げるか生徒に考えさせた。インターネットの発達により誰でも情報発信者になることの意識付けを行った。このことは授業の導入であり、最終目標となる。

4-4-2. 著作物の定義と著作権の発生

著作物であるための条件、著作物の保護期間、侵害した場合の罰則についてクイズ形式により確かめた。産業財産権と違い登録が不必要なことや名人や芸術家だけでなく誰にでも与えられる権利であることの確認を行った。

4-4-3. 著作権法で守られる財産権と人格権

日本の著作権法がどの範囲まで守られているか、作者と著作隣接者のそれぞれについて財産権と人格権があることへの理解をさせる。コピーライトと著作権の違い、それによる国際間での食い違いなどが発生することを説明した。

4-4-4. 音楽業界のしくみ(ロールプレイ)

以上の内容まででは情報発信者という意識付けができていない。そのために音楽業界をロールプレイにより再現する。ここでは仮想のアイドルグループを作るという想定で、プロデューサー、作詞作曲家、実演家であるアイドルグループ、所属事務所、レコード制作会社、放送事業者、音楽を楽しむユーザーという役割を作り、情報発信者という存在を明確にし、著作物が生み出される環境をロールプレイした。

4-4-5. 侵害されるのはサイフだけ?

前項で想定されたユーザーは全てが良識の範囲内で利用しているとは限らず、中には不正な利用をしてしまうユーザーが存在しうる。そのような不正利用をされた際、権利者側がどのような気持ちになるかを二択(財産権か人格権か)により生徒に選択させる。ここでは多くの生徒が財産権に関する被害を感じるが、人格権についての理解を深めるための例を提示して著作権が人格権まで保護をすることを実感させた。

4-4-6. デジタル化, ネットワーク化の影

デジタル化, ネットワーク化により誰もが情報発信をできるという恩恵の裏側で、メディアの進歩によりコピーが簡単に作れるようになったこと、ネットワーク化によりデジタル化されたデータが容易に伝送できてしまうことなどを理解させる。

4-4-7. 悪のモデルの変遷

デジタル化, ネットワーク化が進化したことにより悪のモデルも変遷を遂げてきていること。Winnyなどのソフトウェアによりこれまでのビジネスモデルが崩れてきたことなどを説明した。

4-4-8. あなたにとって友達とは?

これまでも無意識で友達同士の貸し借りなどは行われていることがあったが、デジタル化, ネットワーク化したことによって、ネットワーク上の人が全てが友達になってしまう(例えば)音楽業界はどうなってしまうか、自分自身のこれまでの行為について考え、私的使用の範囲について理解させた。

4-4-9. コピーすることは悪いことか？

著作権法は、著作者の権利の保護を図り、文化の発展に寄与することを目的としている。コピーする行為自体に意識をさせた。

4-4-10. 時代と共に変化する著作権の在り方

「真似ることは学ぶこと」とも言われるようにコピーをする行為全てが悪いとは言えない。新しい技術や機器の発展に法律が追いついていないこと。それが現状での問題点であることの認識。時代に合わせて法律も変化していく必要がある。

4-4-11. 大切なことは？

著作物を生み出す創造者（クリエイター）を尊重すること。いずれ自分自身が世の中に情報を発信する側になった時も尊重される発信者になること。そのような心がけを今持つことが求められている。

5. 事後アンケート

本授業後に生徒に対して事後アンケートを実施した。「著作権は必要ですか？」という質問に対して、「①絶対に必要である。」が 62.1% となり、「③めんどくさいものなので、全く必要はない。」が 0.5%（198 人中 1 人）となった。自由記述の中からも「自分には関係ないと思っていたが・・・」や「著作者を尊重したい」という意識の変化が明確に捉えることができたことは評価に値すると考えられる。（自由記述の抜粋は付録 4 を参照。）

6. 今後に向けた改善

(1) 授業で取り上げたロールプレイの充実

今回は中学校社会科の中の 1 時間の取り組みということで、ロールプレイを行ったのは音楽業界で仮想のアイドルグループを作り上げるという想定でのロールプレイであった。音楽業界に限らず知財を扱う業界をモデル化していくことで社会のしくみや経済の流れについてより理解を深めることで知財に対する意識の向上が図れるのではないかと考える。

(2) 他教科との連続性の意識

今回の授業で自らもクリエイターとなって情報を発信していく動機付けができたが、他教科と連携をはかっていくことで意識をより強めることができるのではないかと、とりわけ技術家庭や芸術（美術、音楽）などのような作品を多く生み出す科目との連携を強めていく必要がある。

(3) 法教育の足がかりとして

授業を踏まえ、現行の著作権法に疑問を呈する生徒もいる。その際に、本授業をきっかけとして時代に合わせた法のあり方を議論することも社会科教育の中で実現可能なのではないだろうか。

7. おわりに

新学習指導要領では小中高等学校を通じて情報モラルに関する記述が見受けられるが、児童生徒の発達段階に応じた指導法や生徒が響くポイントが異なることが中学校、高等学校それぞれの実践で明確になった。多くの中学生にとって自分たちの利用を妨げる面倒なモノという認識が授業により大きく変化したこと、とりわけ著作者人格権について、その意義を十分に理解し遵守していこうとする意識が伺われた。一方で高等学校での実践では[2]でも述べたことだが、遵法精神はもちろんのこと、新しいビジネスモデルの提案やコピープロテクションに関する技術的な興味、職業での知財に関する倫理観への意識が生まれていることがわかった。それゆえ、情報モラル教育が初等中等教育のどこかだけで行われるのではなく、持続可能な形で行われていくのが望ましい。今後は小学校での知財教育のあり方についても研究を続けていきたいと思う。

8. 謝辞

本研究は平成 22 年度公益信託「マイクロソフト知的財産研究助成基金」によった。記して感謝いたします。また研究授業の場を提供してくださいいただいた東京学芸大学附属竹早中学校社会科上園悦史先生、東京学芸大学附属世田谷中学校社会科石本貞衡先生に感謝いたします。

9. 引用・参考文献

- [1] 森棟隆一、尾澤勇、山崎謙介「メディアリテラシー教育の実践：学校紹介 CM 制作を通じて」社団法人情報処理学会、2002-2-16、情報処理学会研究報告 CE、コンピュータと教育 no.2007-CE-88 pp.119-125
- [2] 森棟隆一、熊坂瑠子、重松淳、山崎謙介「学校紹介 CM 制作を通して学ぶ『知的所有権』教材の開発」社団法人情報処理学会 情報処理学会研究報告 CE103、2010
- [3] 熊坂瑠子、重松淳、森棟隆一、山崎謙介「情報教育におけるラジオ番組制作課題の実践」社団法人情報処理学会 情報処理学会研究報告 CE103、2010
- [4] 文部科学省 情報モラル等指導サポート事業 http://web.nctd.go.jp/g_support/
- [5] 情報モラルモデルカリキュラム <http://kayoo.org/moral-guidebook/model/>
- [6] 江口勇治「『法教育』に関する実践研究—とくに小学校の法教育の在り方の検討を中心に—」平成 17 年度教育課程及び指導の改善等に関する調査研究事業委託研究成果報告書、2006
- [7] 江口勇治「小・中学校における法教育の体系的基礎研究」平成 18～20 年度科学研究費補助金基盤研究(C) 研究成果報告書、2009
- [8] 全国法教育ネットワーク編「法教育の可能性 学校教育における理論と実践」現代人文社、2001
- [9] 江口勇治・大倉泰裕「中学校の法教育を創る 法・ルール・きまりを学ぶ」東洋館出版社、2008
- [10] 大杉昭英「高等学校新学習指導要領の展開 公民編」、2010
- [11] 文部科学省：高等学校学習指導要領解説 情報編（2010）
- [12] 学校その他の教育機関における著作物の複製に関するガイドライン(JASRAC 他)

付録1：中学校での取り組み

著作権特別講義

2010年10月14日@竹早中学校

東京学芸大学附属高校情報科
森藤隆一


(授業スライド)

視点を変えて考えよう

あなたにとって
友達って何？


- インターネットにつながっている人まで友達ならば・・・

なぜ今、著作権がアツイのか



ネットワーク化 デジタル化

著作者人格権侵害の例




サザエボン
サザエさん
+
パカボンのパパ

でも・・・

ここでいきなり著作権クイズ

Q1
著作物であるための条件は何？

著作者人格権侵害の例



悪魔ドラえもん

コピーをすることは悪いこと？

- 学ぶことは真似ること
- 文化の伝播はコピーを通じて広がる
- 法が新しい技術の登場を妨げてはならない
- インスパイア、トリビュート、オマージュ、モチーフ、パロディ

答えは

著作者が
オリジナリティ
をこめて作り上げた
創作物

ここで再び著作権クイズ

Q4
お気に入りのCDがあるのでMDに録音し、友達に貸してあげた。合法？違法？

大切なことは
なんだろう？

日本の著作権法
ってスゴイ

レコード業界を揺るがす脅威

- デジタル化によるクローンコピー
- ネットワーク化による違法流通

アーティストへの
リスペクト

日本の著作権がカバーする範囲

```

    graph LR
      A[著作権①] --- B[著作権②  
(著作者の権利)]
      A --- C[著作権隣接権  
(伝達者の権利)]
      B --- D[財産権]
      B --- E[人格権]
      C --- F[財産権]
      C --- G[実演家  
人格権]
    
```

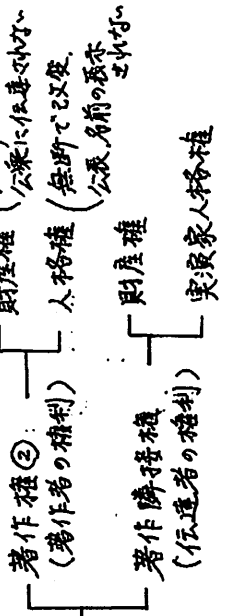
音楽メディアの変化

音源♪	コピー媒体
・レコード	・カセットテープ
	・DAT
	・MD
・CD	・CD
・デジタルデータ	・デジタルデータ

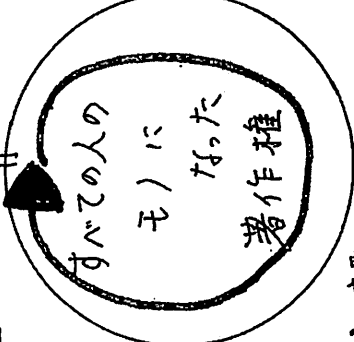
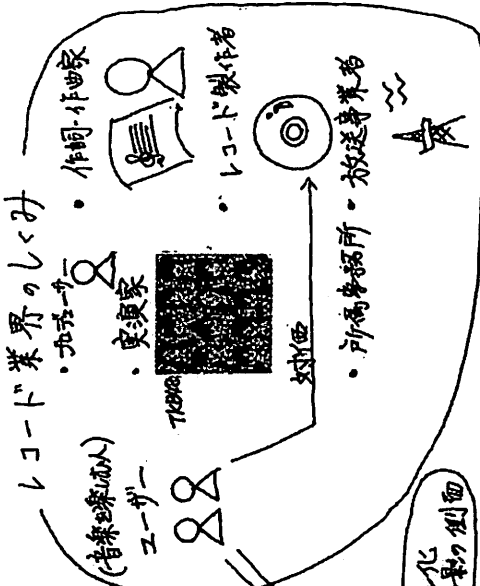
情報発信していく
君たちへ

2010年10月14日 特別授業
「著作権 - 視点を変えて見よう」
授業者 東京都立大学附属高等学校 藤球隆一

日本の著作権法で守られる権利:
著作権②
①



財産権... 権利者のサイフを守る
人格権... ココロを守る



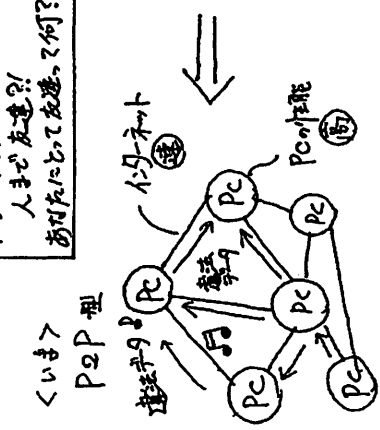
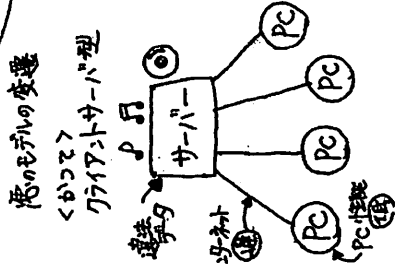
大喜びは何?
⇒ 著作物を生み出す創造者(クリエイター)を尊重・リスペクトすること

- でもコピーすることは悪くない?
・ いいものは真似したい => 学ぶことは真似ること
- ・ 著作物が世の中に広がっていくことが文化を普及する
- ・ 法律は新しい技術やデジタルモデルを否定してよいのか?
- ・ アートの世界では「オマージュ、セトリビリティ」という言葉がある

今のまの法律でいい法律はない時代に合せて変化は必要

個人的に想像10年又は100年間の税金
喜ぶ者と法人は異なる範囲の税金

インターネットに繋がっている人まで友達?! あなたにとって友達は何?



音楽業界を脅かす一部の人々もいる
ネットアーク化、デジタル化の影響の側面

コピーXデバイスの変化: MDやカセットテープ => CD-R, デジタルデータ
インターネットの発展: Peer to Peer (P2P) ソフト
コロンコピーができてしまう。

付録3: 中学校での取り組み(アンケート結果)

Q1. 著作権って知っていますか？

- ① 言葉も内容もよく知っている。 34.8%
- ② 言葉だけは聞いたことがある。 60.8%
- ③ 聞いたこともない。 3.0%

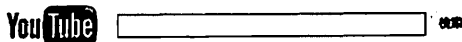
Q2. Youtubeやニコニコ動画を知っていますか？

- ① よく知っていて利用したこともある。 85.8%
- ② 言葉だけは聞いたことがあるが使ったことはない。 6.8%
- ③ 聞いたこともない。 3.3%

Q3. Q2で①と答えた人に伺います。どのくらい利用しますか？

- ① 月に1度か2度くらい 17.8%
- ② とときどき利用する。 45.3%
- ③ ニコ厨である。 33.3%

Q4. 下のようなメッセージを見たことがありますか？どう思いますか？



- ① 著作権侵害なので、削除されて当然である。 23.0%
- ② チッ、めんどくせーなー。別な動画探すか。 68.8%

Q6: 事前アンケート (世田谷中学校)

Q6. 著作権は必要ですか？

- ① 絶対に必要である。 31.8%
- ② 今の段階では関係ないかもしれないが、今後必要になる。 46.0%
- ③ めんどくさいものなので、全く必要はない。 13.0%

Q6: 事前アンケート (竹早中学校)

Q6. 著作権は必要ですか？

- ① 絶対に必要である。 12%
- ② 今の段階では関係ないかもしれないが、今後必要になる。 56%
- ③ めんどくさいものなので、全く必要はない。 18%

Q6: 事後アンケート (世田谷中学校)

Q6. 著作権は必要ですか？

- ① 絶対に必要である。 60.9%
- ② 今の段階では関係ないかもしれないが、今後必要になる。 38.5%
- ③ めんどくさいものなので、全く必要はない。 0.6%

Q6: 事後アンケート (竹早中学校)

Q6. 著作権は必要ですか？

- ① 絶対に必要である。 65.8%
- ② 今の段階では関係ないかもしれないが、今後必要になる。 34.2%
- ③ めんどくさいものなので、全く必要はない。 0.0%

付録4：中学校での取り組み（アンケート自由記述から主に「著作権人格権」に関する記述を抜粋。原文まま。下線部は筆者が付加）

・著作権については知っているつもりで知らないことが沢山あって驚いた。例えば著作権にも2種類あるなど・・・。今度はこの著作権についても意識していきたいと思った。

・今まで「著作権」といわれても、それは何か特異なもの、ただ1つのものを生み出した「有名人」にしか関係のないものだと思います、気にもとめなかったけど、今日の授業で、誰にでも関係のあるものなのだとわかった。クリエイターをリスペクトすることはもちろん、皆が自分の特徴や珍しいところを大事にする（誇りに思う）ことも大切だと感じた。

・個人の作品というものはそれだけで人を大きく左右するものだからそれを何の考えも持たずに自分のことしか考えずに使ったりその人に敬意を持たずに使ってはならないということが分かった。

・実際私はあまりインターネットを利用しません。ですが、今日のTVや授業を聞いて著作権とは数々の権利があり、レコード業界のしくみやネットワーク化、デジタル化の、昔とは違ってどんどん速くなる進歩はインターネットでも使うときは何事にも注意しなければならないことがわかりました。

・著作権に深く知れて良かったと思う。ダウンロードなどを勝手にやるのではなく、クリエイターを尊重したいと思った。

・私はよくYouTubeやニコニコ動画を利用していますが、いつも著作権なんて気にしていませんでした。むしろ削除されてしまったりしてイライラしていました。でも今回の授業を聞いて、悪いものは悪いし、良いことは良いのだということがわかりました。まだ意識できていないけど、今後はクリエイターを尊重して見たいと思います。

・最初はただ著作権はパクリ防止のものかと思ったが、そこから本当の作者の気持ちも入っているということに考えさせられた。しかしあのミュージシャンのインターネットからすべてをはじめの人もいるのでそこにも考えさせられた。

・他人の著作物を利用するときに尊重の気持ちがあればいいという事でもないだろうと思った。許可を簡単に取れるような環境が必要になると思った。

・今でも「著作権」となっている自分の「著作権」への知能が乏しいことを思い知らされた。今後作者もユーザーも互いに変化していてもクリエイターを尊重する気持ちが大切ということがわかった。

・絶対に！まではいかないけれど、必要であると感じた。最初は②を押した私が①に動いたときはどの時だったかというところ、友達ってのは何？の時だった。もしPCを使っている人が友達でもないけれど友達と嘘をつくことも可。本当に友達だったりするかもしれない。そんな事が起こったら、どの人だかって曲、画像など様々なものが出回るかもしれない。著作権がなくなる事によって日本は大変になるのじゃないかと感じた。今日の授業はとめてためになって良かった。

・著作権がなかったらきっとアニメ業界とかが大変になるだろうし、そんなことは嫌だと思った。もし自分が情報を発信する立場になったら著作権はとても大切なものになると思う。

・ほぼ毎日Youtubeを見ているのですが、よく「著作権～」と出て来てしまい、思わずイラッとしてしまいます。今回の授業でココロを守るという意味でも著作権がはたらいっていることに、自分の生活を見直すよい機会となりました。

・著作権について授業前にはまだ自分たちには関係のないことだと思っていましたが、PCや音楽など私のまわりにはたくさんの著作物があることを知りました。今後は著作者の気持ちなども考え、尊敬しながら良い方向に利用していきたいです。

・特に意識させられたのは「人格権」。財産権の方は考えたことがあったけれど、著作されて傷つくとはあまり考えていませんでした。クリエイターの方々を傷つけないよう、物のコピーには細心の注意を払う必要がありそうです。

・著作権というのは、芸能界に關係する人や芸術家など、普通に生活している私たちと、かけはなれた人にしか關係ないかと思いましたが、今の社会に生きている全ての人に関わるものなのだということがわかりました。

・著作権の大切さ（人格権の大きさ！！）を知りました。

・私は最初、著作権などはめんどくさいものだと思っていました。しかし、今日森棟先生の話の聞いてみると、すごく大切なものなんだなあと思いました。これからはCDのコピーなども気をつけたいと思いました。ありがとうございました。

・意外と著作権というものが複雑でちょっと面倒と思うところもあるけれど、必要なものだなあと思いました。

・著作権は固苦しいもので、違反すると厳しい罰があるというイメージがあったのですが、今日の授業で著作権は人を守るものなんだと思いました。自分の生み出したものが多くの人に受け入れてもらえるように守ってくれる著作権は必要だと思います。