

# 国際大学GLOCOM「デジタル時代の著作権 - クリエイティブな文化を支える制度とは」

- デジタル時代の豊かな文化を考え、クリエイターとコンテンツ産業が直面している課題を探究
- 音楽・美術から著作権、クリエイターについて学び、情報・公民から情報社会から市場経済まで学べる教科横断な学び

## 概要

## コンテンツ詳細（予定）

### 取扱うSDGsの項目



### 取扱う教科 / 単元

- 音楽×美術×公民×情報

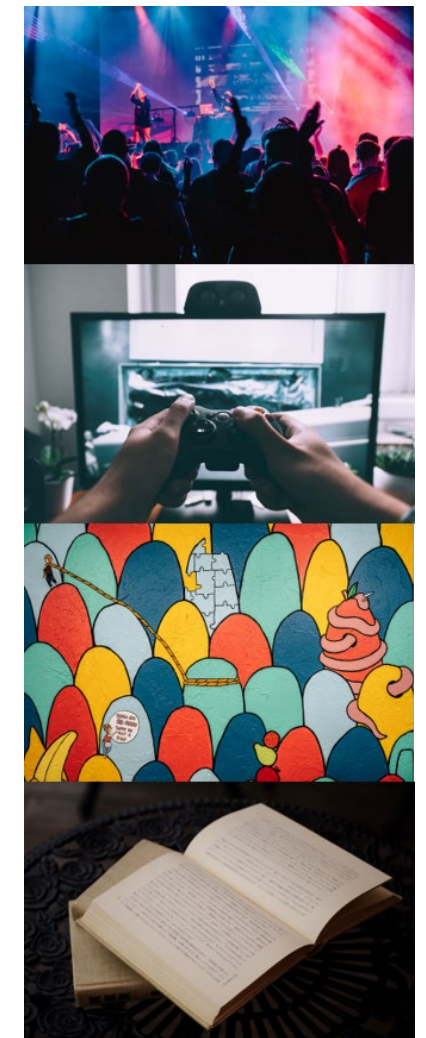
- ⇒ 著作権制度の骨格と、それを通じた文化の振興についての批判的な理解
- ⇒ 文化・芸術の価値についての多様な考え方の理解
- ⇒ 文化・芸術の振興にとっての市場の役割の批判的な理解

### 身近なテーマと大きな制度を架橋する学びの体験：

- 音楽、動画、ゲーム、マンガ、小説、などの豊かさ、それをもたらしているクリエイターを振り返る
- 豊かな文化を実現するための制度を考える  
(表彰によって栄誉を称える、生計を支援する、創作・表現活動を支援する、排他的財産権を付与する、氏名を表示される権利を付与する、教育によって鑑賞眼や芸術・表現文化を支える態度をはぐくむ、等)
- デジタル時代を迎え、クリエイターとコンテンツ産業が直面している収益面の課題に触れる
- 政府が支援対象を取捨選択することに伴う困難に直面する

### 教科を横断しながらの学び：

- 音楽・美術の単元として、著作権について学びつつ、クリエイターの収入について調べる
- 公民の単元として、クリエイターや文化を支援する社会制度がどうあるべきかを調べ、個々人が考えをまとめる
- 情報の単元として、情報社会について考え、他の考えと併せて、グループごとの議論と発表資料を作成
- 公民の単元として、クラス全体への発表と質疑を通じて文化にとっての法や市場経済の役割について考える



画像：unsplash