

共通テスト用プログラミング表記

「情報Ⅰ」の授業で使用するプログラミング言語は多様であることから、共通テスト用のプログラム表記が使用されるのでなれておこう*。

		例	説明
変数	通常の変数	<code>kosu, kingaku_kei</code>	変数名は英字で始まる英数字と「_」の並び
	配列変数	<code>Tokuten[3], Data[2,4]</code>	配列名は先頭文字が大文字 特に説明がない場合、 配列の要素を指定する添字は0から始まる
文字列		<code>moji = "I'll be back." message = " 祇園精舎の " + " 鐘の声 "</code>	文字列はダブルクォーテーション「"」で囲む ※「+」で連結できる
代入文		<code>kosu = 3, kingaku = 300 kingaku_goukei = kingaku * kosu naamae = "Komaba" Data = [10, 20, 30, 40, 50, 60] Tokuten のすべての値を 0 にする nyuryoku = 【外部からの入力】</code>	複数文を1行で表記できる
演算	算術演算	<code>1 + 2 - 3 * 4 / 5 sho = 8 ÷ 3 (sho は 2 となる) amari = 10 % 3 (amari は 1 となる) beki = 2 * * 2 (beki は 4 となる)</code>	四則演算は、 「+」、「-」、「*」、「/」で表す 整数の除算では、商(整数)を「÷」で、 余りを「%」で表す べき乗は「**」で表す
	比較演算	<code>kosu > 3 (kosu + 1) != 3</code>	「==」(等しい), 「!=」(等しくない), 「>」、「<」、「>=」、「<=」
	論理演算	<code>kosu <= 3 and kosu >= 10 (これを満たす kosu の値は存在しない) kosu < 3 or kosu == 3 (これは kosu <= 3 と同じこと) not (kosu > 3 and kosu < 10)</code>	「and」(論理積), 「or」(論理和), 「not」(否定)
関数	値を返す関数	<code>kazu = 要素数 (Data) saikoro = 整数 (乱数 () * 6) + 1 べき乗 (m, n)</code>	関数名に続き、「()」の間に パラメータ(引数)を書く 複数のパラメータを書く場合は、 「,」で区切る
	値を返さない関数	<code>表示する (Data) 表示する (Kamoku[i], " の得点は ", Tensu[i], " です ") 二進で表示 (x) 指定された値を 2 進表現で表示する関数 「二進で表示」</code>	「表示する」関数は カンマ区切りで 文字列や数値を連結できる 「表示する」関数以外は 基本的に問題中に説明あり

*問題文の記述を簡潔にするなどの理由で、この内容に従わない形式で出題されることもあります。

		例	説明
制御文	条件分岐	<p>もし $x < 3$ ならば :</p> <pre> x = x + 1 y = y + 1</pre> <p>もし $x == 3$ ならば :</p> <pre> x = x - 1 そうでなければ : y = y * 2</pre> <p>もし $x > 3$ ならば :</p> <pre> x = x - 1 そうでなくもし $x < 0$ ならば : x = x * 2 そうでなければ : y = y * 2</pre>	<p> と で制御範囲を表し, は制御文の終わりを示す</p> <p>《一般形》 もし〈条件 1〉ならば 〈処理 1〉を実行し, そうでなくもし〈条件 2〉ならば 〈処理 2〉を実行し, そうでなければ 〈処理 3〉を実行する</p>
	繰り返し	<p>x を 0 から 9 まで 1 ずつ増やしながら繰り返す :</p> <pre> goukei = goukei + Data[x]</pre> <p>n < 10 の間繰り返す :</p> <pre> goukei = goukei + n n = n + 1</pre>	<p>「減らしながら」もある</p> <p> と で制御範囲を表し, は制御文の終わりを示す</p>
コメント	例	atai = 乱数 () #0 以上 1 未満のランダムな小数を atai に代入する	
	説明	1 行内において # 以降の記述は処理の対象とならない	

問題例

英文中のアルファベット 26 文字の出現頻度を数え上げるプログラムを作成した。このプログラムでは配列変数 Eibun に英文を入れて、一文字ずつアルファベットの出現頻度を数え上げて、その結果を配列変数 Hindo に入れている。Hindo [0] が「a の出現頻度」、Hindo [25] が「z の出現頻度」に対応している。英文はすべて小文字で数字や記号も入るものとする。

	x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	...	20	21	22	23	24	25
Hindo[x]		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(01) Eibun = ["p", "y", "e", "b", ... (省略) ... "k", "b", "d", "r", "."]

(02) 配列 Hindo のすべての要素に 0 を代入する

(03) i を 0 から要素数 (Eibun) - 1 まで 1 ずつ増やしながら :

(04) | bangou = 差分 (Eibun[i])

(05) | もし bangou != -1 ならば :

(06) | | Hindo[i] = Hindo[i] + 1

(07) 表示する (Hindo)

要素数 (値) ... 配列の要素数を返す。

例 : Data = ["M", "i", "s", "s", "i", "s", "s", "i", "p", "p", "i"] の時
要素数 (Data) は 11 を返す

差分 (値) ... アルファベットの [a] との位置の差分を返す

値がアルファベット以外の文字であれば -1 を返す

例 : 差分 ("e") は 4 を , 差分 ("x") は 23 を返す

差分 ("5") や差分 (" , ") は -1 を返す

1 問題解決と法規

CHECK POINT

I 問題解決

問題解決

身の回りや社会で発生する問題を解決すること。問題を解決するために、①問題の発見、②解決の方向性の決定、③解決方法の検討、④解決方法の決定・実行、⑤振り返りといった5つのステップを繰り返すことにより、効率よく問題解決ができる。

- ① **問題の発見**…現状を把握、分析することにより、何が問題であるか明らかにする。
- ② **解決の方向性の決定**…様々な方法で情報収集を行い、問題に対するゴールを明確にする。
- ③ **解決方法の検討**…得られた情報を分析することにより、問題に対するゴールへ向かうための解決方法を検討する。複数の解決方法を考え、実行するための計画を立てる。
- ④ **解決方法の決定・実行**…検討した結果から、実際に行う解決方法を決定し、解決方法を実行する。
- ⑤ **振り返り**…得られた結果を分析し、効果的であったか評価を行う。実行者の振り返りや、他者からの評価などを踏まえて、今後の改善に活かす。

■問題解決の具体的な例

- ① 情報のテストの点数が良くない。現在50点である。
- ② 80点を取ることを目標にする。
- ③ 勉強方法を変えてみる、参考書を買ってみる、先生に質問に行く、といった解決方法を考えてみる。
- ④ 解決方法を決めて実行してみる。
- ⑤ テストの結果を見て、どの方法が良かったのかなど振り返りを行う。

発想の方法

問題解決の問題の発見や解決方法の検討において、アイデアを出し合うなど、情報を整理する必要がある。この際に、有効な発想を促す手法として、**ブレインストーミング**、**KJ法**、**マインドマップ**などがある。

手 法	内 容
ブレインストーミング	<p>複数人でアイデアを出し合って、発想の整理を行う手法。自由にアイデアを出し合うことによって、一人では考えつかないうような発想が可能となる。以下の項目をルールとすることによって、より良いアイデアが生まれる。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 他者のアイデアに対して批判・否定をしない ② 質より量を重視する ③ 自由に発言する ④ 他者のアイデアに便乗したり、アイデア同士を結合したりする

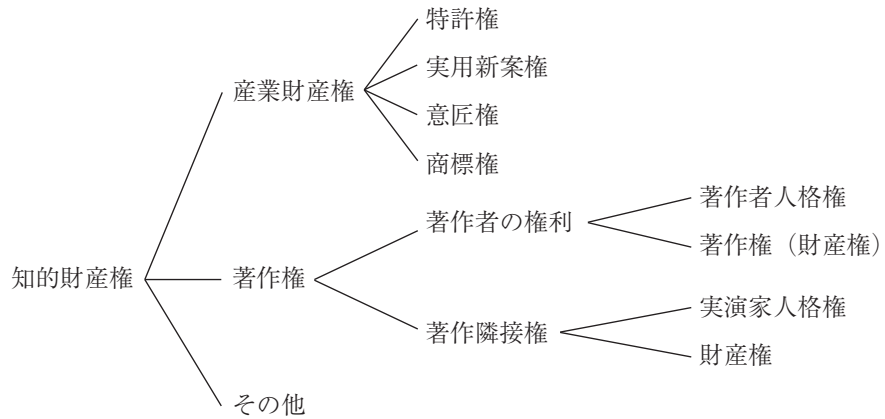
手法	内容
KJ法	様々な情報やアイデアを効率的に整理する手法。付箋のようなカード状の用紙に情報を記入していき、それらをグループに分けることによって、情報を整理する。アイデアを可視化することができ、課題や問題点を洗い出しやすくなる。
マインドマップ	頭の中で考えていることを用紙に書き出すことによって記憶の整理や発想を促す手法。大きな用紙の中心にテーマを記入し、そこから放射状にキーワードやイメージを広げて線をつないでいく。これにより、今まで気づけなかったアイデアを発見できる可能性がある。

情報技術

現代社会において、様々な問題を解決するための情報技術として、人工知能 (AI)、IoT、仮想現実 (VR)、拡張現実 (AR)、電子マネーなどがある。

情報技術	技術の内容と利用場面
人工知能 (AI) (Artificial Intelligence)	人間の知的な行動をコンピュータで再現する技術。多種多様な大量のデータ (ビッグデータ) などを分析することにより、人間が行う推論や判断などをコンピュータによって再現が可能となった。自動翻訳や音声認識、顔認証などに利用されている。
IoT (Internet of Things)	コンピュータやスマートフォンだけではなく、家電 (テレビ、冷蔵庫など) や自動車といった様々なものがインターネットに接続され、相互にデータや情報をやり取りする仕組み。外出先から自宅のエアコンを操作するなど、離れた場所にあるものを操作・制御することが可能となる。
仮想現実 (VR) (Virtual Reality)	コンピュータで創り出された世界において、まるで現実のように体験できる技術。Googleなどを利用して、360度見渡すことができるため、現実での体験が難しいことも体験が可能となる。ゲームなどの娯楽、教育、観光、スポーツなどに利用されている。
拡張現実 (AR) (Augmented Reality)	現実の環境に、仮想の空間を重ね合わせて表示する技術。スマートフォンで撮影した写真に、仮想的な3Dの映像などを重ねて表示することにより、現実世界を拡張できる。建築関連、教育関連、医療関連などに利用されている。
電子マネー	現金の代わりに、データ化したものを利用して決済をする技術。電子的なデータを利用して、現金と同じように商品やサービスを購入することができ、公共料金や税金の支払いなどもできる。

II 知的財産



知的財産権

小説などの人が生みだした創作物や、発明、デザインなどを保護する権利。**産業財産権**や**著作権**などに分類される。

産業財産権

新しい技術やデザイン、発明などに与えられる権利。特許権、実用新案権、^{いしやうけん}意匠権および商標権がある。特許庁に届け出ることによって権利が認められ、一定期間保護される。

名称	権利対象	保護期間
特許権	新たな発明など、技術的に高度であり産業上利用可能なもの。	出願から 20 年
実用新案権	物品の形状、構造、組合せなどを考案したもの。	出願から 10 年
意匠権	物品の形状、模様、色彩など、ものの外観としてのデザイン。	出願から 25 年
商標権	商品やサービスについて他と区別するために使用する図形や文字などのマーク。	登録から 10 年 (更新あり)

著作権

創作物を創作した人（著作者）または物（著作物）を守る権利。著作権法に定められている。他人の著作物を利用する場合は、著作権者の許諾が必要である。許諾なしに利用すると著作権侵害になる。

注意 引用、私的利用のためのコピー、教育機関や公共図書館、福祉目的でのコピーは、一定の条件を満たせば例外的に著作権者に許諾を得ることなく利用可能である。

名称	内容
著作者人格権	著作物を創作した著作者を保護する権利。公表権、氏名表示権、同一性保持権がある。
著作権 (財産権)	著作物そのものを保護する権利。著作権は創作してから届け出なしで権利が発生し、原則として、創作時から著作者の 死後 70 年 の間保護される。





注意 著作者人格権は、著作者だけに与えられ、譲渡したり相続したりすることはできない。著作権は一部または全部を他人に譲渡あるいは相続することができる。

クリエイティブ・コモンズ

著作権法に則って著作者の意思を反映しながら、作品の流通を図るための活動、および活動をする団体。4つのアイコンを利用して、ライセンス表示をすることで、著作者が許可した範囲を示すことができる。

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス

著作物の利用条件を表すマークである。具体的には以下のアイコンが利用される。

アイコン	利用条件	内容
	BY (表示)	著作者や著作物に関する情報を表示しなければならない。(必須)
	NC (非営利)	営利目的での利用をしてはならない。
	ND (改変禁止)	著作物を改変せずにそのまま利用しなければならない。
	SA (継承)	著作物の改変は可能だが、改変した新しい作品に元の作品と同様のアイコンを表示しなければならない。

注意 NDとSAを同時に組み合わせることはできない。

III 個人情報

個人情報

氏名や性別、生年月日など1つまたは複数で**個人が特定できる情報**のこと。個人情報保護法によって個人の権利や利益が守られている。

個人情報保護法

「**個人情報の保護に関する法律**」のことである。個人情報の有用性に配慮しながら、個人の権利や利益を保護することを目的として制定されている。また、個人情報を取り扱う個人情報事業者の義務などを規定している。主に、個人情報の取得・利用や、保管、譲渡、開示請求の際のルールについて記載している。基本的には、個人情報を取り扱う場合は、利用目的を明確にし、本人の同意を得る必要がある。2003年に成立し、複数回改正されている。

個人情報の流出

フィッシングやスパイウェアなどの様々な方法による個人情報の流出の危険がある。

名称	内容
フィッシング	メールやSNSなどで本物と見た目が同じようなWebサイトに誘導し、ユーザIDやパスワードなどの個人情報を入力させることによって情報をだましとろうとする詐欺行為。
スパイウェア	様々なソフトウェアと同時にコンピュータ内に取り込まれ、利用者の個人情報を自動で送信させるソフトウェア。

プライバシーの権利

個人の私生活における情報を他人から干渉・侵害を受けない権利。他人から無断で写真を撮られたり、撮影された写真が無断で公表されたり、利用されたりしない権利(**肖像権**)や、有名人が肖像に商品の販売などを促進する力を有する場合、勝手に他人によって使われない権利(**パブリシティ権**)などがある。

注意 プライバシーの権利は、個人情報保護法のような法律で規定されていない。

CHECK TEST

- ①問題解決 複数人でアイデアを出し合って、発想の整理を行う手法を何というか。
()
- ②問題解決 付箋のようなカード状の用紙に情報を記入していき、それらをグループに分けることによって、情報を整理する手法を何というか。
()
- ③情報技術 家電や自動車といった様々なものがインターネットに接続され、相互にデータや情報をやり取りする仕組みを何というか。
()
- ④情報技術 ビッグデータなどを分析することにより、人間が行う推論や判断などをコンピュータによって再現可能とした技術を答えよ。
()
- ⑤情報技術 現金の代わりに、電子的データを利用して決済する技術は何か。()
- ⑥知的財産権 知的財産権の中で、発明やデザインの模倣防止のために保護される権利を何というか。
()
- ⑦知的財産権 産業財産権の中の特許権は、権利が認められるために届け出が必要か。
()
- ⑧産業財産権 産業財産権の中で、商品やサービスについて他と区別するために使用する図形や文字などのマークが対象となっている権利を何というか。()
- ⑨情報の特性 部活動の大会で優勝したことを SNS に投稿すると、大人数の人に伝わる。このような情報の特性を何というか。
()
- ⑩産業財産権 産業財産権の特許権の保護期間は、出願してから何年か。()
- ⑪著作権 著作権の保護期間は、原則として、創作時から著作者の死後何年を経過するまでか。
()
- ⑫著作権 友人から人気のあるアーティストの CD を借りて、コピーして別の友人に配付した場合、著作権の侵害になるか。
()
- ⑬個人情報 氏名や性別、生年月日など1つまたは複数で個人が特定できる情報のことを何というか。
()
- ⑭個人情報 名簿などを作成して利用する際に、個人の権利や利益を守ることを目的とした法律を何というか。
()
- ⑮個人情報 メールや SNS など本物と見た目が同じような Web サイトに誘導し、ユーザ ID やパスワードなどの個人情報を入力させることによって情報をだましとろうとする詐欺行為の名称を答えよ。
()

▶ 例題 1 著作権の権利

次の文章の空欄 に入れるのに最も適当なものを、後の①～③のうちから一つ選べ。

著作権者の権利には、公表権が含まれている。公表権とは、まだ公表されていない著作物を公衆に提供または提示する権利であり、言い換えれば、著作権者の意に反して自らの著作物が公表されることのない権利と言える。これをふまえると、 は、著作権者の権利のうち公表権を侵害する可能性がある。

- ① 友人がこっそりノートに描きためていたイラストをのぞき見して、その感想を無断でSNSに書き込んでしまうこと
- ② 友人がこっそりノートに描きためていたイラストを、無断でSNSに公開してしまうこと
- ③ イラストを描いているときの友人の顔を写真に撮り、無断でSNSに公開してしまうこと
- ④ 友人が秘密にしていたのに、友人の趣味がイラストを描くことであることを無断でSNSに書き込んでしまうこと

(共通テスト情報関係基礎 2022)

• 解説 •

①に関しては、友人のイラストを公表したわけではなく、自分の感想を述べているだけなので、公表権の侵害にはあたらない。また、③も友人のイラストを「描くこと」という行動を書き込んだだけなので、同様に公表権にはあたらない。②に関しては、友人の顔を公表しており、「個人の顔や姿に発生する権利」である肖像権の侵害にあたる。このため、イラスト自体を公表している、④が正答である。

答：④

▶ 例題 2 著作権

A社が著作権を保有しているプログラムで実現している機能と、B社のプログラムが同じ機能をもつとき、次の著作権侵害に関する記述のうち最も適当なものを、①～③のうちから一つ選べ。

- ① A社のソースコードを無断で使用して、同じソースコードの記述で機能を実現しても、A社公表後1年未満にB社がプログラムを公表すれば、著作権侵害とならない。
- ② A社のソースコードを無断で使用して、同じソースコードの記述で機能を実現しても、プログラム名称を別名称にすれば、著作権侵害とならない。
- ③ A社のソースコードを無断で使用していると、著作権の存続期間内は、著作権侵害となる。
- ④ 同じ機能を実現しているのであれば、ソースコードの記述によらず、著作権侵害となる。

(武蔵野大 2021)

• 解説 •

A社のソースコードを無断で使用している時点で①、②は不適。④は同じ機能を実現しているが、既にA社が著作権を保有しているプログラムであるため、著作権侵害になりそうである。しかし、ソースコードの記述に類似性が認められなければ、著作権侵害とはならない。このため、④は不適。なお、ソースコードの一致・類似する箇所が多い場合は、著作権侵害とみなされる。A社のソースコードを無断で使用している時点で著作権侵害なので、③が正答である。

答：③

BASIC

ベーシック問題

1 【問題解決】 ⌚3分

問題解決の際に用いられる手法に関する記述として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

- ① KJ法は、参加者を数名程度のグループに分け、それぞれが同じテーマで議論を行って意見をまとめ、その後、各グループが意見を報告し、全体で結論を取りまとめる手法である。
- ② KJ法は、たとえば気温と清涼飲料水の売上額など、関連がありそうな二つの数値の関係を回帰式という数式で表したうえで、予測を行う手法である。
- ③ ブレインストーミングは、批判厳禁、自由奔放、便乗歓迎といった原則に基づいて、質よりも量を重視して意見を出し合う手法である。
- ④ ブレインストーミングは、批判厳禁、自由奔放、便乗歓迎といった原則に基づいて、量よりも質を重視して意見を出し合う手法である。
- ⑤ マインドマップは、アイデアを一つずつカードに書き出し、それを小グループに分類し、表題をつけ、さらに関連のある小グループを大グループにまとめ、結論を導く手法である。
- ⑥ マインドマップは、問題解決にかかわる様々な人々の役割を整理し、各自がいろいろな役割を疑似的に体験し、スキルを向上させる手法である。 (和光大 2022 改)

2 【情報技術】 ⌚3分

社会の様々な課題への ICT の応用に関する記述として**不適当なもの**を、次の①～④のうちから一つ選べ。

- ① 労働力人口の減少に伴い、物流を担う長距離輸送のドライバー不足が懸念されている。その解決に自動運転技術が期待されている。
- ② 情報通信機能をもち、それにより安全性や利便性を高めたり、効率的な運転を助けたりすることができるような高度な自動車をコネクテッドカーと呼ぶ。
- ③ 脈拍計をはじめ人々の生体データを収集する機器をネットワークに繋いで、健康管理に活かすことは、高齢化の進展に伴って増大する医療費の抑制に役立つ。
- ④ 自動運転技術の実用化として、2025年に公共交通機関のほぼ全てを自動運転に切り替えることが計画されている。
- ⑤ 道路や橋梁などの社会的インフラは、その維持管理に膨大な労力がかかるが、センサーによる異常検知などが行えれば、管理にかかる負担の軽減が図れる。 (明治大 2017 改)

3 【著作権】 ⌚3分

著作権に関し、正しいものを、次の①～④のうちから一つ選べ。

- ① ゲームソフトの映像部分は、同ソフトのコンピュータプログラム部分と異なり、著作物として保護されない。
- ② 音楽については、楽譜となっていない場合には、再現することが困難であるため、著作物として保護されない。
- ③ アニメ映画の上映会を企画し、チラシにはアニメのキャラクターを入れて配布したが、上映会自体が非営利で無料のものであった場合には、キャラクターの利用には別途著作権

者の了解は必要ない。

- ③ レストランの店内でインターネットを利用して音楽番組を流すことは、テレビやラジオ放送を流すこと同様、著作権の問題を生じることなく行うことができる。
- ④ 刑法上のわいせつ物に該当するような写真であっても、人間の考えや気持ちを創作的に表現したものであるという著作物の定義に該当すれば、著作権が認められるものと考えられる。

(慶應義塾大 2017)

4 【著作権】 3分

著作権法に関する説明として、正しいものを、次の①～④のうちから一つ選べ。

- ① 株式会社は、思想や感情を持つことができないから、著作者になることはできない。
- ② 私的使用を目的として著作物を複製する場合は、原則として著作権者の許諾を得なければならない。
- ③ 著作権は、著作者が死亡した時点で消滅する。
- ④ 同一性保持権は、著作者人格権であるから、相続することができない。
- ⑤ 著作権は、文化庁長官が著作物を著作権登録原簿に登録することにより発生する。

(慶應義塾大 2020)

5 【産業財産権】 3分

特許法に関する説明として、正しいものを、次の①～④のうちから一つ選べ。

- ① 特許出願した発明の内容は、特許庁の審査により特許権が認められない場合には公開されない。
- ② 特許出願前に公然と知られていた発明であっても、自分で技術を発明した者であれば、他の人が特許出願をしていない限り、特許権を取得することができる。
- ③ 当該技術分野の平均的な知識を有する技術者が、既存の技術に基づいて容易に考えられる発明については、特許権は取得できない。
- ④ 特許権の技術的範囲に含まれる製品は、特許権者から適法に購入したものであっても、特許権者の承諾なく転売することができない。
- ⑤ 医薬品を製造するための技術は、人道的な見地から、特許権により独占することはできない。

(慶應義塾大 2020)

6 【産業財産権】 3分

産業財産権に関する説明として、正しいものを、次の①～④のうちから一つ選べ。

- ① 商標登録の出願では、消費者庁長官に願書を提出しなければならない。
- ② 商標権は、設定の登録の日から20年を超えて更新することができない。
- ③ 特許権者は、発明者以外の者に対して特許発明の実施を許諾することはできない。
- ④ 特許は、製品またはサービスとして実用化されていない段階の技術的思想について出願することはできない。
- ⑤ 特許権は、特許出願前に外国において公然と知られていた発明については、取得することができない。

(慶應義塾大 2022)

12 【著作権】 10分

次の文章を読み、後の問い（問1～8）に答えよ。

知的財産権とは、小説・コンピュータプログラム・特許等、知的な活動によって新しく生みだされたものに関し、それを生みだした人物・企業等に認められる権利の総称である。日本では、明治期以降、法令が整備されるとともに、1899年に著作権に関する国際条約（ベルヌ条約）に加盟するなど、国内的・国外的に知的財産権を保護する制度が整えられてきた。

知的財産権は、大別すると、[A]、[B] およびその他の権利に分けられる。[A] とは、アイデアや思想を何らかの形態で表現した著作物を創作した著作者に認められる権利である。[C] によって規定されており、[D] と [E] に分けられる。両者の特徴は下表のとおりである。

[D]	公表権	著作物の公表・非公表を決める権利
	氏名表示権	著作物を公表するにあたっての氏名の表示・非表示等を決める権利
	同一性保持権	[F]
[E]	複製権	著作物を複製する権利
	上演権・演奏権・上映権	著作物を公に上演・演奏・上映する権利
	公衆送信権	著作物を公衆に送信ないしは送信可能化する権利
	口述権	言語による著作物を口述する権利
	展示権	美術の著作物を展示する権利
	頒布権	映画の著作物を頒布する権利
	譲渡権・貸与権	映画以外の著作物を譲渡・貸与する権利
	翻訳権・翻案権	著作物を翻訳・編曲・変形する権利

[B] は、[G] に関する権利である特許権、物品の形状や構造などのアイデアに関する権利である [H]、物品の形状や模様、色彩等に関する権利である [I]、商品やサービスにかかわるマークに関する権利である商標権に分けられる。

[B] と [A] を比べた場合、特許権、[H]、[I]、商標権等の [B] はいずれも出願・登録によって発生する権利であるが、[A] は対象となるものが生みだされた時点で発生する権利であるという点が異なっている。

なお、情報社会が進展するにつれ、著作物もデジタル化が進み、複製や伝達によって劣化しない、容易に加工を行うことができる、多様な形態の情報を統合することができるというデジタル情報の特質を有することになった。このような中で、知的財産権をめぐるのは、各国においてその保護が法的に進められるとともに、他方、著作者が使用許諾条件を事前に開示することによって、著作物の再利用や二次利用を推進するクリエイティブ・コモンズという取り組みが世界的に広がるなど、新たな局面が到来している。

問1 文中の空欄 [A]・[B] に当てはまる語句の組み合わせとして最も適切なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。 **ア**

- | | |
|-----------------|-------------------|
| ① A：産業財産権 B：著作権 | ⑤ A：著作権 B：産業財産権 |
| ② A：産業著作権 B：著作権 | ⑥ A：著作権 B：著作隣接権 |
| ③ A：著作権 B：産業著作権 | ⑦ A：著作隣接権 B：産業財産権 |
| ④ A：著作権 B：産業著作権 | ⑧ A：著作隣接権 B：産業著作権 |

問2 文中の空欄 [C] に当てはまる語句として最も適切なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 **イ**

- | | |
|----------|-------------|
| ① 著作権法 | ④ 著作人格権法 |
| ② 著作財産権法 | ⑤ 著作権等管理事業法 |

問3 文中の空欄 [D]・[E] に当てはまる語句の組み合わせとして最も適切なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。 **ウ**

- | | |
|----------------------|----------------------|
| ① D：著作権 E：著作権(財産権) | ⑤ D：著作権 E：著作経済権 |
| ② D：著作権 E：著作利用権 | ⑥ D：著作人格権 E：著作権(財産権) |
| ③ D：著作人格権 E：著作経済権 | ⑦ D：著作人格権 E：著作利用権 |
| ④ D：著作創作権 E：著作権(財産権) | ⑧ D：著作創作権 E：著作経済権 |
| ⑤ D：著作権 E：著作利用権 | |

問4 文中の空欄 [F] に当てはまる語句として最も適切なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 **エ**

- ① 著作物を他者に譲渡することができる権利
- ② 著作物を意に反して改変されない権利
- ③ 著作物を実名で公表することを妨げられない権利
- ④ 複数人による著作物は関与したものがそれぞれ同一の著作権を得る権利

問5 文中の空欄 [G] に当てはまる語句として最も適切なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 **オ**

- ① 既知の知識の組み合わせによる工夫
- ② 自然法則を利用した高度な発明
- ③ 商品・製品・サービスの販売方法
- ④ 情報通信技術を活用した製造方法

問6 文中の空欄 [H] に当てはまる語句として最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 カ

- ① 意匠権 ② 形状構造新案権 ③ 実用新案権 ④ 設計製造権

問7 文中の空欄 [I] に当てはまる語句として最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 キ

- ① 意匠権 ② 外装美装権 ③ デザイン権 ④ 表象権

問8 文中の下線部に関する記述として最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 ク

- ① この文章に誤りはない。
 ② [A]・[B]とも、出願・登録によって発生する権利である。
 ③ [A]は出願・登録によって発生する権利であり、[B]は対象となるものが生みだされた時点で発生する権利である。

(和光大 2020 改)

13 【情報技術】 ⌚8分

次の文章を読み、後の問い(問1～3)に答えよ。

インターネット上の情報をめぐっては、わが国では近年「まとめサイト」が問題となった。「まとめサイト」とは、あるテーマについて関連する複数のサイトのウェブページの内容を整理し、まとめて提供するサイトのことである。一つのテーマについて、自分でいくつものウェブページを閲覧して調べるよりは「まとめサイト」のほうが簡単に調べることができるため、多くの人々が「まとめサイト」を利用している。しかし、①インターネット上に散在する情報を集約・編集して提供する際には、配慮が必要な点があり、配慮が不十分であると、信憑性の欠如や、他人の知的財産権の侵害が生じることがある。

SNS への不適切な投稿をめぐっては、深刻な人権侵害に及ぶ事件も起きている。ドイツに住むシリア難民の男性が自身のフェイスブック上の写真を悪用され、テロリストであるかのような偽のニュースが作られ、拡散した事例が生じた。男性は、人権が侵害されたとして、フェイスブックに写真の削除と拡散防止のための技術的措置を求めて裁判を起こしたが、フェイスブック側は、すべての写真の削除は困難で、拡散を防ぐことはできないと主張した。2017年3月に下された判決では、難民男性の主張は認められなかった。

また、SNS はテロ活動の勧誘に用いられるなど過激思想を持つ団体に悪用されていると批判を受けてきた。これを受けてフェイスブックは2017年6月に、②最新技術を応用してテロ対策などに取り組むと発表するにいたった。ただし、③インターネット上の不適切な投稿の取り扱いについては慎重な意見も多く、簡単に解決することは難しい。

問1 下線部(1)に関連して、インターネットで情報を発信する際に留意すべきこととして最も
適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 **ア**

- ① インターネット上の情報は、公開された以上、共有されるべきものであり、受け手のだれにでも著作権法にいう「複製権」があるから、自由にコピーや編集して投稿してかまわない。
- ② インターネット上の情報は、公開された以上、共有されるべきものであり、受け手のだれにでも著作権法にいう「公衆送信権」があるから、自由にコピーや編集して投稿してかまわない。
- ③ まとめるにあたり参考にしたインターネット上の情報にはそれぞれ知的財産権があるので、引用する場合には適切な慣行にしたがって行う必要がある。
- ④ 医療情報など重要な話題については専門家の監修を受けることが望ましいが、情報の信憑性や信頼性は利用者が判断すべきであり、監修に時間をかけるより、できるだけ多くの情報を短時間で発信したほうが役立つ。

問2 下線部(2)の最新技術として期待されているものとして最も適当なものを、次の①～⑤の
うちから一つ選べ。 **イ**

- ① IoT ② GPS 捜査 ③ 生体認証
- ④ 電子署名 ⑤ 人工知能 ⑥ フィンテック

問3 下線部(3)に関連する記述のうち、最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。
ウ

- ① SNSで公開範囲を「友だちのみ」にした場合、たとえサービス提供者であっても利用者の投稿をチェックできない。
- ② 膨大な投稿をすべて監視することは困難なので、不適切だとの通報を受けた場合には個別に対処せざるを得ないことが多い。
- ③ 不適切な投稿であっても、公開範囲を限定すれば閲覧できる人が限られるため、それ以上に広まることはない。
- ④ 不適切かどうかの判断は難しいが、違法かどうかは明らかであり、現在でも違法なものも自動的に判別され、投稿できないようになっている。

(明治大 2018 改)