サイエンティフィック・システム研究会
講演資料

「コピペ」問題の本質と
コピペルナー

平成26年10月30日
金沢工業大学教授
杉光　一成

１．はじめに

（1）そもそも「コピペ」とは何か？

e.g.「昔から図書館の本をコピペしてレポートを書く学生はいたので今に始まった問題じゃない。」

e.g.「自分の過去の原稿をコピペして新しい原稿を作れるからとても便利だ。」

e.g.「たくさんの学者の論文からのコピペばかりのレポートでオリジナリティがない。」

etc.

⇒ 全員、「コピペ」を違う意味で使っている！！

従来：「剽窃」　plagiarism

1990年ごろから新しいタイプが登場

Cut and Paste plagiarism

Cyber plagiarism

Digital plagiarism　etc.

⇒ コンピュータを利用した新しい剽窃

本講演における「コピペ」の定義

　コンピュータのコピー＆ペースト機能を用い、他人の文章等を写して自分の文章等と詐称する行為

①コンピュータを用いないものは含まず

②自分の文章等を写すものも含まず

③「引用」を含まず

（2）先行文献

1998 Hinchliffe

“Cut-and-Paste plagiarism”という言葉

“online paper mill”の存在 を指摘

2000 Lathropの単行本

“*Students Cheating and Plagiarism in the Internet Era*”

→ 統計的調査ではない。

Bilic-Zulle(2005)

クロアチアの医学部生を対象に行ったもので9%の学生以外（91%）は全て何らかの剽窃行為をしていた。

Jones(2005)

イギリスのJohn Moores Universityの工学と心理学の学生を対象に匿名アンケート調査をした結果、約2割の学生が「コピペ」をしていた

２．実態調査の例

上智新聞編集局との協力の下（アンケート文面は当方作成、実際のアンケートは上智新聞編集局主催）、学生用メーリングリストを用い、上智大学、慶應義塾大学、法政大学の３大学の学生に対してWebを利用したアンケート調査（平成22年6月実施）。

上智大学の文系学生約430名、慶應義塾大学の文系学生約150名、法政大学の文系学生約20名の計約600名を対象とした。最終的な回答は82名。

このアンケートでは回答前のアンケートの説明画面において前述と同様に「コピペ」を定義し、該当する例と該当しない例も具体的に示した上で行った。

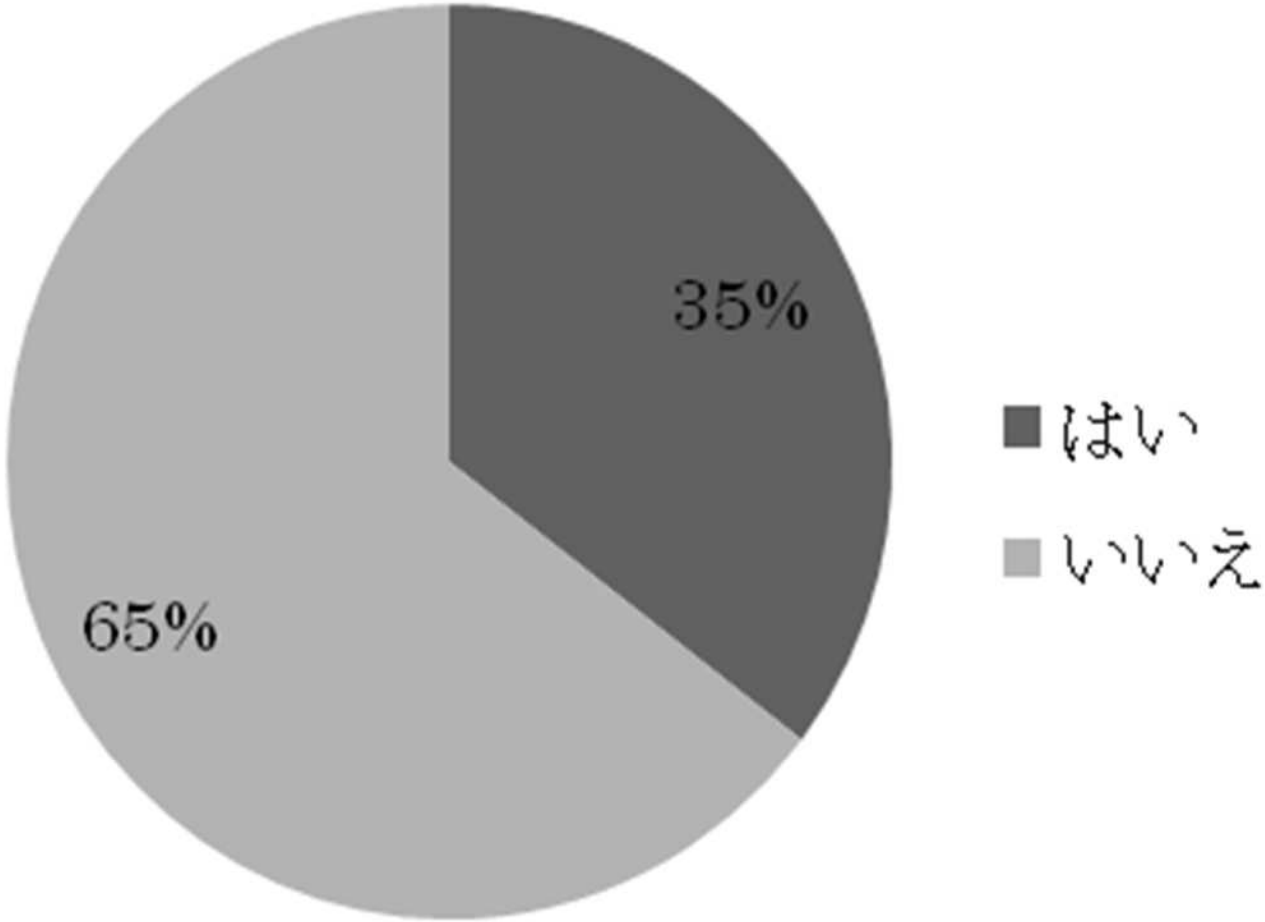


図１　コピペをしたことがあるか

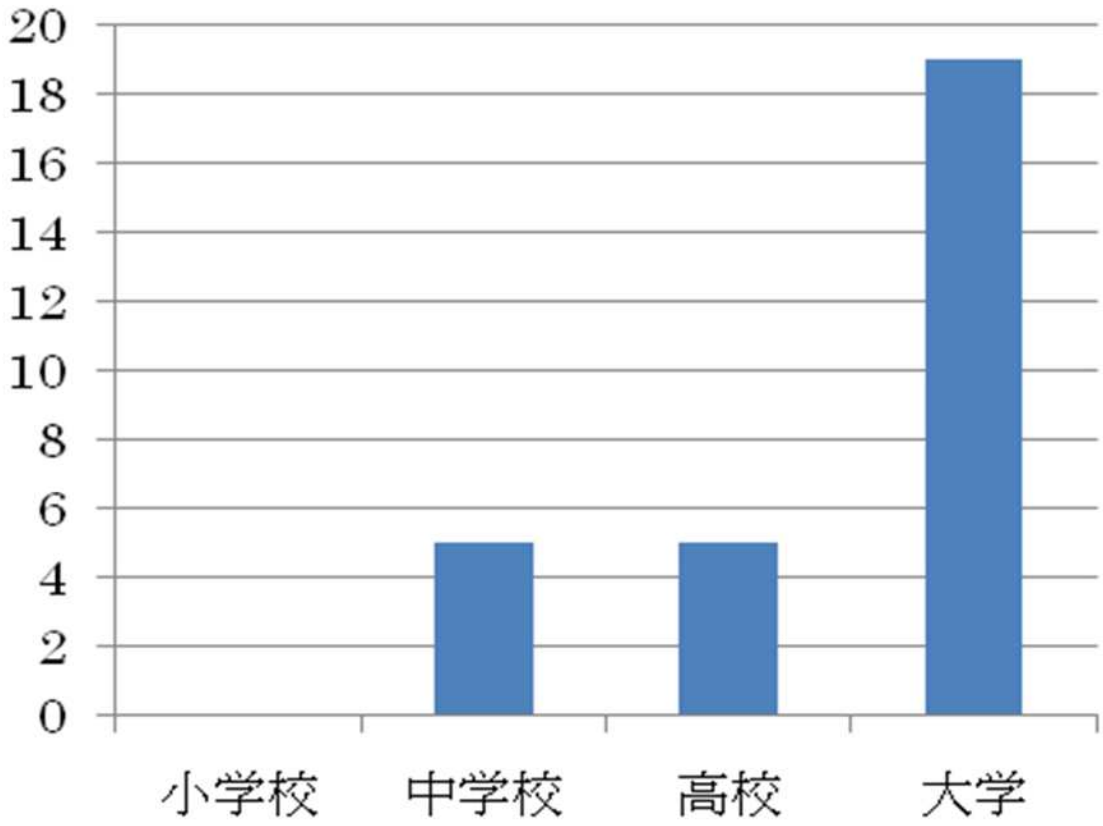


図２　最初に「コピペ」をした時期

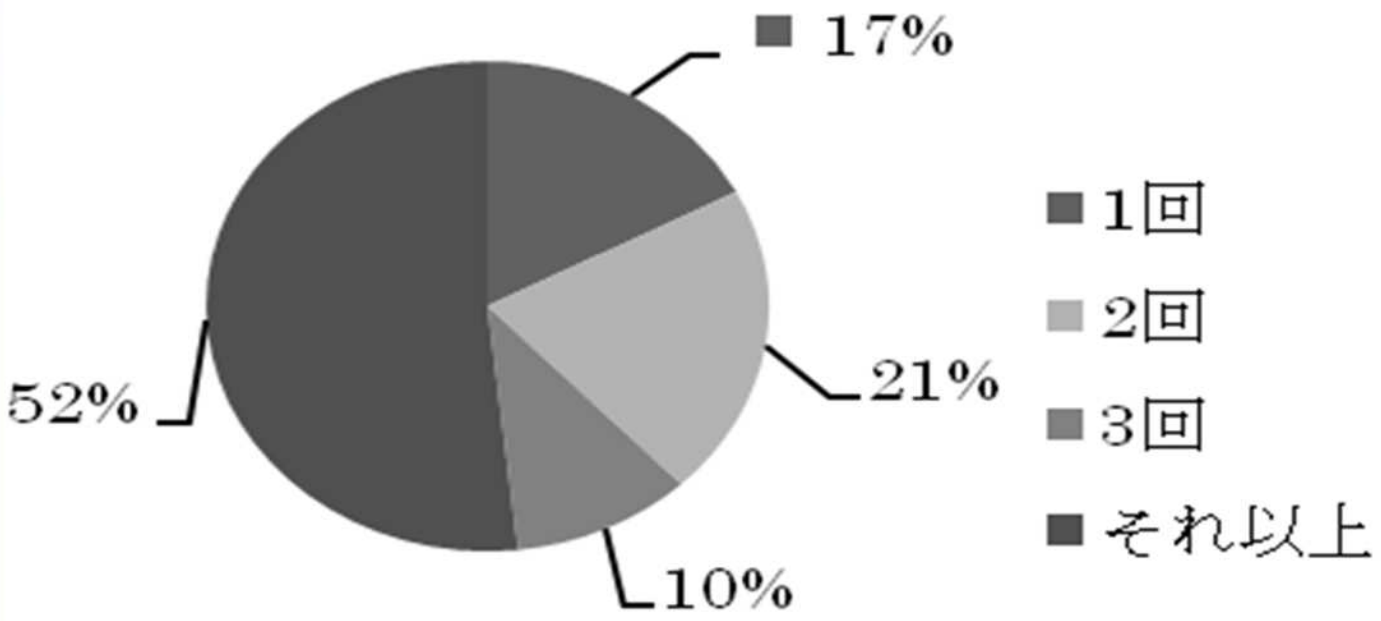


図３　コピペを過去にした回数

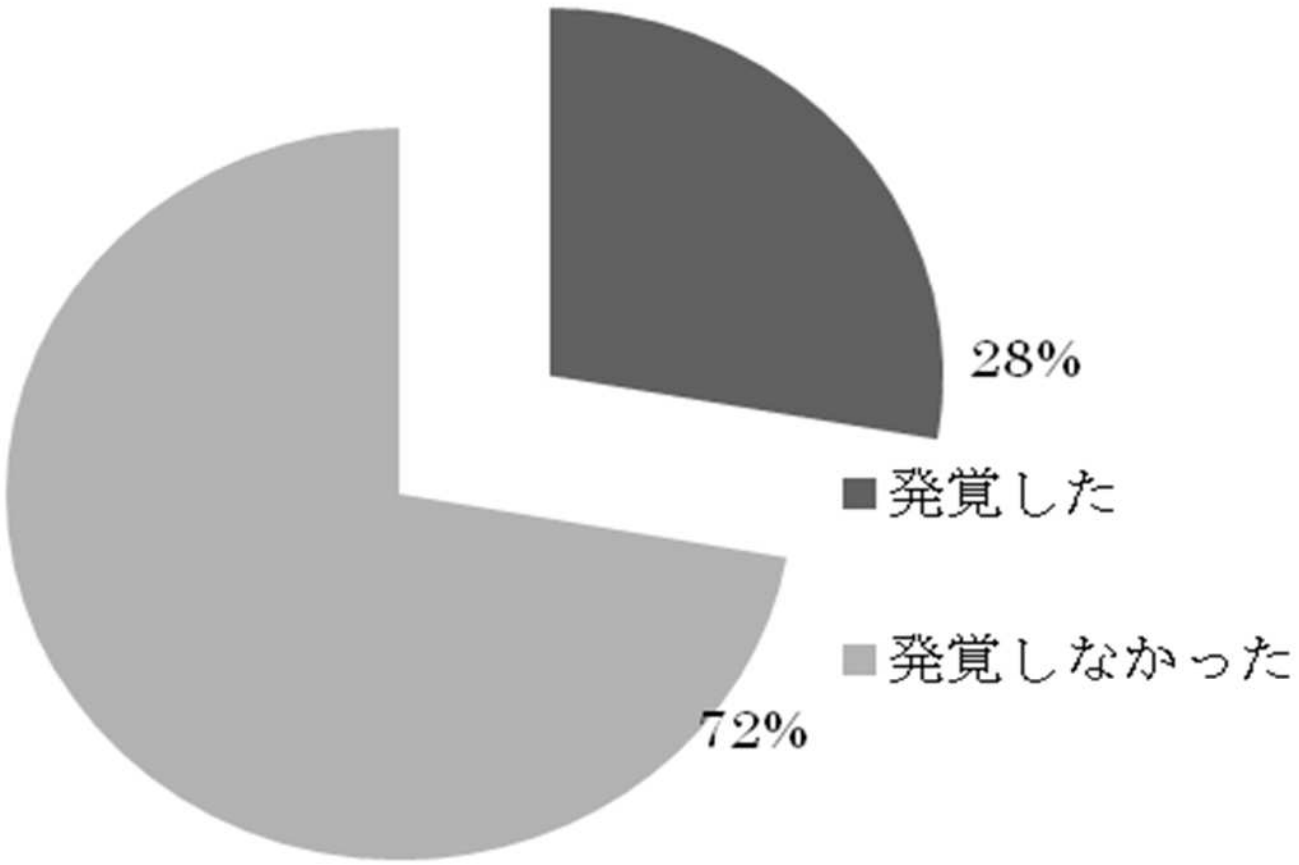


図４　コピペが発覚したか

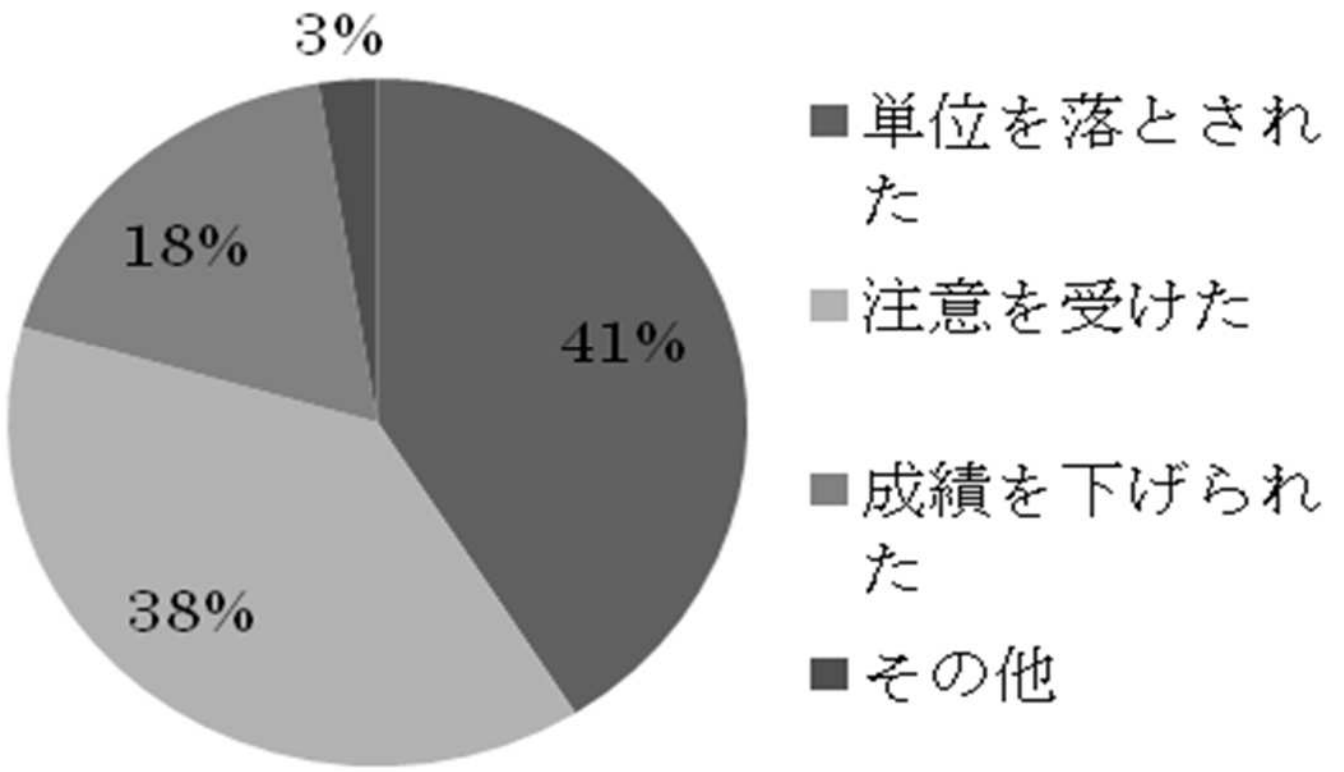


図５　コピペ発覚時の学校の対応

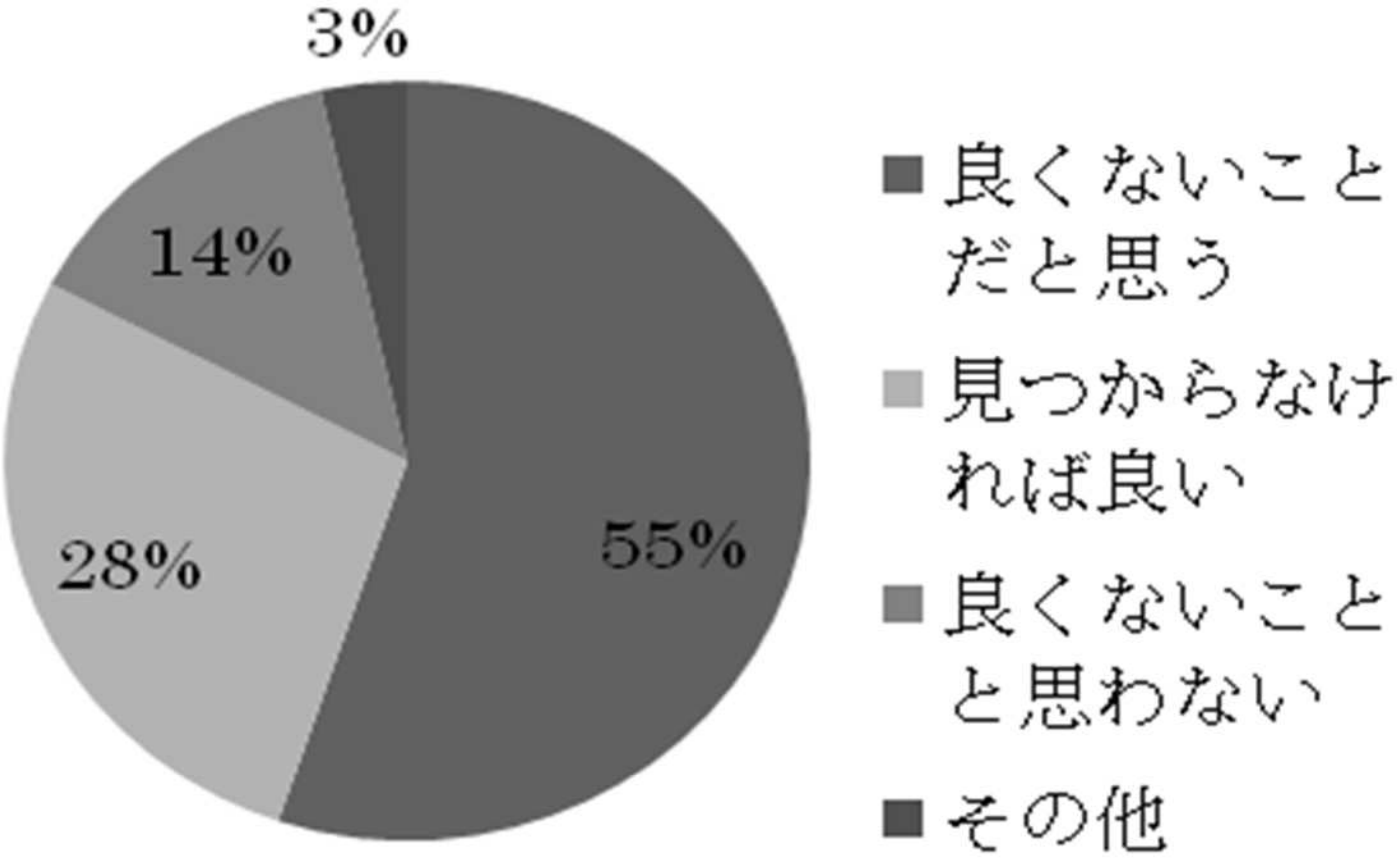


図６　コピペについてどう思うか

３．対策

McCabe(2001)

年齢や性別などの個人的要素よりもむしろ状況的要素（contextual factors）、すなわち友人が剽窃している事実等が大きな影響を与え（友人が剽窃をしていると、剽窃をしていない自分が取り残されると感じるとともに剽窃をacceptableな方法と考えるようになる等）、また大学の倫理規定（honor codes）の有無によって剽窃の発生に有意な違いがある（剽窃についての倫理規定を学生に示すことで抑止効果がある）こと等を複数の大学における大規模な調査を元にデータ的に示している。

Ryan(2009)

「予防」(prevention)、「検知」(detection)、「罰則」(penalty)という3つの側面のバランスが重要であると指摘。

技術的対策の例

「Turnitin」

コピペの技術的対策として最も規模が大きい。

126カ国、約50万人の教員が利用。

(参照：http://turnitin.com/)

・10年以上前から続いているサービス

→　ただし、日本語対応の精度は不明

「コピペルナー」

導入実績

種別	導入数
大学･大学院	321
高校	17
中学校	4
小学校	1
その他学校	9
その他団体	25
法人･官公庁など	66

(2013/3/31時点)

コピペルナー開発の背景

・後ろ向きな「作業」に時間を費やしたくない。

・学生の「考える力」低下の要因の一つではないか。

→　欧米の学校に比べてルーズでは？

・まじめな生徒との公平性

コピペルナーの設計思想

- 学生が提出したレポートに「他人の文章等を「丸写し」して自分の文章等と詐称する行為」が含まれていないか、の教員の判断を支援する。

→最終判断は教員自身が行う。

ソフトに関するFAQ

Q1：比較対象となる文献の範囲は？

→　インターネット上の文献及び登録した文献

Q2：語尾を変えた場合にも検出できるか？

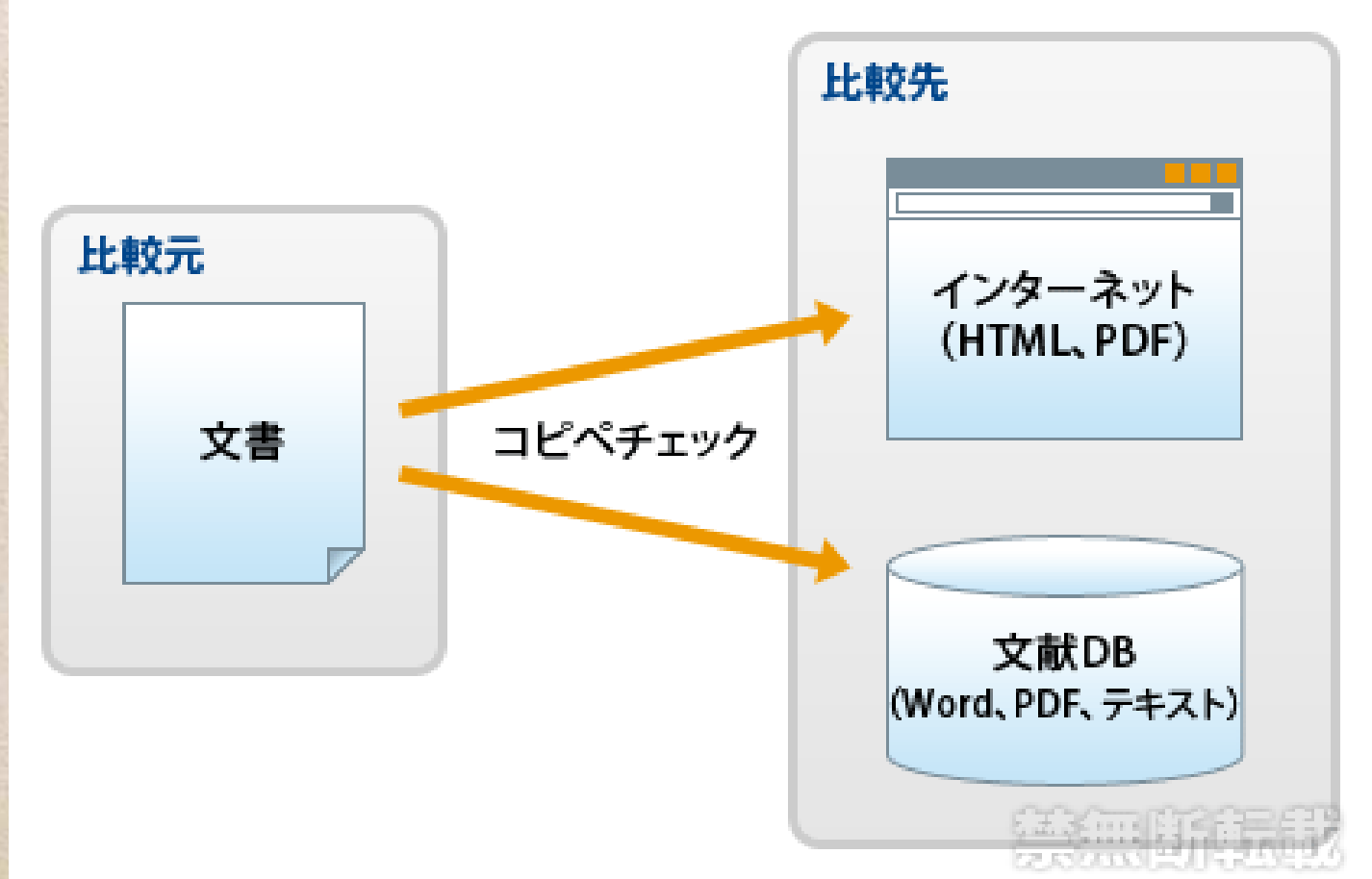
→　検出できる。

Q3：語順を入れ替えた場合はどうか？

→　語順を入れ替えた部分（文）は難しい。

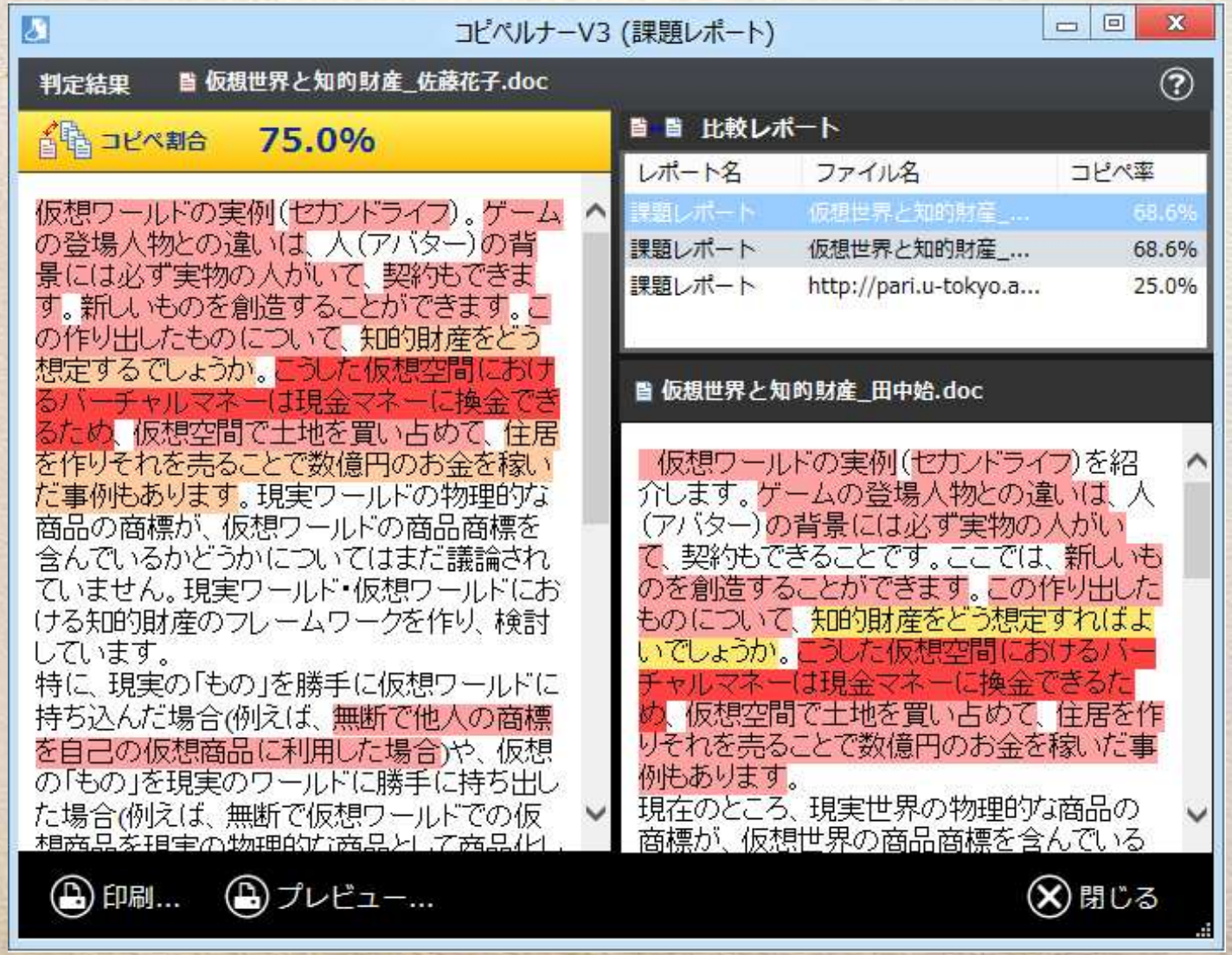
　ただし、文単位（句点単位）で一致を確認するため、全ての文について語順を入れ替えない限り元文献は発見可能。

「コピペルナー」の概要



インターフェイス（起動画面）

サンプル画面


コピペルナーV3 (課題レポート)
判定結果
仮想世界と知的財産_佐藤花子.doc
コピペ割合 75.0%
仮想ワールドの実例(セカンドライフ)。ゲームの登場人物との違いは、人(アバター)の背景には必ず実物の人がいて、契約もできます。新しいものを創造することができます。この作り出したものについて、知的財産をどう想定するでしょうか。こうした仮想空間におけるバーチャルマネーは現金マネーに換金できるため、仮想空間で土地を買い占めて、住居を作りそれを売ることで数億円のお金を稼いだ事例もあります。現実ワールドの物理的な商品の商標が、仮想ワールドの商品商標を含んでいるかどうかについてはまだ議論されていません。現実ワールド・仮想ワールドにおける知的財産のフレームワークを作り、検討しています。
特に、現実の「もの」を勝手に仮想ワールドに持ち込んだ場合(例えば、無断で他人の商標を自己の仮想商品に利用した場合)や、仮想の「もの」を現実のワールドに勝手に持ち出した場合(例えば、無断で仮想ワールドでの仮
比較レポート
レポート名 ファイル名 コピペ率
課題レポート 仮想世界と知的財産_... 68.6%
課題レポート 仮想世界と知的財産_... 68.6%
課題レポート http://pari.u-tokyo.a... 25.0%
仮想世界と知的財産_田中始.doc
仮想ワールドの実例(セカンドライフ)を紹介します。ゲームの登場人物との違いは、人(アバター)の背景には必ず実物の人がいて、契約もできることです。ここでは、新しいものを創造することができます。この作り出したものについて、知的財産をどう想定すればよいでしょうか。こうした仮想空間におけるバーチャルマネーは現金マネーに換金できるため、仮想空間で土地を買い占めて、住居を作りそれを売ることで数億円のお金を稼いだ事例もあります。
現在のところ、現実世界の物理的な商品の商標が、仮想世界の商品商標を含んでいる
印刷...
プレビュー...
閉じる

技術的対策への誤解

1．摘発ではなく、コピペをさせないための「教育」の方が重要である。

2．コピペを見抜けない教員が悪い。

3．レポートではなく試験を行えばいい。

4．手書きで出させれば問題は解決する。

5．自分で検索エンジンを使えばできる。

6．間違って「コピペ」と判定された責任の所在はどうするのか。

技術的対策の効用

・教員の後ろ向きな作業時間の軽減

・生徒に対する抑止力
(コピペしてもばれてしまうという不安感)

・まじめな生徒との公平感。

コピペ・レポート問題の本質

(1) 今にはじまった話なのか？過去から丸写しはあったのではないか？過去と今との違いは何か？

→　手の抜き方が著しい

(2) コピペ問題が生み出す弊害は何か？

コピペの弊害

レポート受領者（先生）

コピペの有無のチェック作業

「欺く」行為

レポート提出者（生徒）　　他のレポート提出者（生徒）

学習機会の喪失　　不公平感

自分の考えを表現する力のない生徒の増大

→　日本の（学校教育の）国際競争力の低下？

4．課題

(1) 通信教育

(2) 留学生

(3) 日本における問題意識

「コピペ天国」日本の課題

- 「コピペ」への抵抗感のなさ
  → ジェネレーションギャップ

- コピペ発覚の際の明確な処分の必要性

ご清聴ありがとうございました。