令和6年度 第1回　JSTワークショップ　公正な研究活動の推進

ー研究倫理教育映像教材「研究活動のグレーゾーン」の利活用を考えるー

研究公正の意識を自律的に醸成する取り組み

2024年7月17日

野内玲

広島大学高等教育研究開発センター

nouchi@hiroshima-u.ac.jp

内容

- 主にシニア・PI（研究室主催者）レベルの研究者が研究公正の意識を自律的に醸成することのできる取り組みについて、先行する事例を紹介する。
  - VIRT^{2}UE: Train the Trainer Project
- 同プロジェクトはかなり組織だった運営が必要である。そこで同プロジェクトのエッセンスのみを活用する形で、各機関でシニア・PIレベルの研究者に対して本映像教材を用いた講習の実施案について提案する。

VIRT²UE: Train the Trainer Project
紹介

VIRT²UE Project の枠組み

Integrityを伴う行動

法令やルールの理解

Rule - based approach

専門職として望ましい行動

- 研究者のモラルや専門職としての慣習
- 信頼性、正直性、知的謙虚さなどの価値や美徳を実現

Virtue（ギリシア語ではアレテー、卓越性）　　道徳的人格の発達に焦点

アリストテレス：倫理学には実践的な知恵が必要。道徳的実践の複雑さに対処する方法を訓練によって学ぶ。

現実の研究の複雑さやジレンマを考慮しながら、具体的な状況でルールを適用する方法を学ぶ。→rule-basedとvirtue-basedは相補的

徳倫理学に基づく実践と理解

Virtue - based approach

Evans et al. (2024). VIRT2UE: A European train-the-trainer programme for teaching research integrity. Research Ethics, 20(2), 187-209. https://doi.org/10.1177/17470161231161267

VIRT²UE Project

シニアから中堅
（それなりの経験がある人）
研究者、研究公正担当者（RIO）などが対象

Eラーニングによる自己学習（4時間）
- 研究公正の導入、研究公正への徳倫理（Virtue Ethics）の導入、現在の研究状況下における徳倫理

5つの参加型演習の内容理解と実体験、ワークの進行に必要な教育スキル（対話・議論）の習得など（21時間）

自機関等での実践（5課題各5時間、計25時間）Learning by doing

- **議論と対話課題**：グループ学習過程、道徳的推論、倫理教育における**対話の重要性**を学ぶ
- **自己宣言アプローチ**：研究活動における「善（good）」について参加者に内省を促す。「徳を伴う振る舞い」と「専門職としての善い役割」を結びつけ、参加者が**「善い」研究を行うこと**と**「善い」研究者であること**の意味を敏感に感じ取れるようにする。研究公正に関する道徳的な疑問を経験した状況を書き出し（宣言）、それらを演習中で出てきた善と関連させる。
- **ジレンマゲーム**：多様な専門分野や研究の状況を反映した具体的な仮想事例を用いて、参加者が原理・美徳・不正行為を特定し、可能な行動指針を討論する。参加者が個人的な事例について話すことなく研究公正の問題について議論する。
- **徳と規範の課題**：研究公正に関わる現実のケースに関連した行動規範と徳を関連させる。
- **ミドルポジションの練習**：参加者が抽象的な徳というものを実際的に理解できるようにする。とりわけ、徳のみ（例：正直honestであるとはどういう意味か）を用いて正しい一連の行動を決定することがいかに困難であるかを考察する。

フォローアップ（10時間）

ファンドは2018-2021 期間内にトレーニングの内容を開発。現在まで30カ国、470人のPIが参加。3,300以上の研究者にトレーニングを実施

Evans et al. (2024). VIRT2UE: A European train-the-trainer programme for teaching research integrity. Research Ethics, 20(2), 187-209.　より、内容を要約して作成

Dilemma Game
Professionalism and Integrity in Research

Erasmus University Rotterdam

Erasmus University Rotterdam が作成した教材

https://www.eur.nl/en/about-eur/policy-and-regulations/integrity/research-integrity/dilemma-game

PDF版のほか、アプリもある（iOS、Android）　掲載画像はPDF版より

判断に迷う設定（ジレンマ）のあるシナリオ（下左図）を読み、選択肢（下右図）を選び、それぞれが選んだ理由について議論を行う。

■Dilemma Game のカードのイメージ

https://www.eur.nl/en/media/2020-12-original-dilemma-card-game
P.4　参照

オーサーシップ
多重投稿
共同研究
利益相反管理
データの扱い
ジャーナルとのやり取り
ハラスメント
統計不正

など、75の多様な設定

VIRT²UE Projectのエッセンスと
実現可能な講習（研修・実習・学修）について

Vプロジェクトは「一段階上」を目指している

シニア対象の場合に限らず、そもそも成功が保証された「指導」はない

→ 誰が・誰に・何を・どう・伝えるか？

職階・職種・信頼関係など相対的な要因で、意見や支援が成功したり失敗したりする。倫理の空白IIIでは・・・
（自然）谷口先生←秘書さんからの意見を受け入れ
（人社）池田先生←学生山口さんからの意見を聞かず

- シニアの研究者には自身の研究経験を踏まえ「指導をする側」になってもらう。

➡VIRTUEプロジェクト：**シニア同士**が、**徳（価値）**と**具体的な経験**を結びつける

➡同等の立場にある者同士なので、意見・議論に際して柔軟な姿勢を見せる。
→健全な理解を共有していく！

➡（おそらく）継続的な自己研鑽も期待

Vプロジェクトは「一段階上」を目指している（2）

マニュアルやルールに基づく教育に留まらない

- 現状、FFPほど明確でないQRPsは後付けで問題視される。マニュアル教育だと常にアップデートが必要。
- しかしFFPとQRPsで**問題の根本的（概念的）な部分は共通**

QRP自体ではなく、その背後にある問題やそれに対する考え方を理解

➡問題の根本：他の研究者への敬意（同意）の欠如、誠実性の欠如、正直性の欠如など

- 背景にある基本的考え方が身についていれば、個別的な行為を説明するまでもない。

➡研究公正という規範のもと、どのような行為が「善い」のかを**判断**できるようすることが、対処療法的な対応よりも有益

➡分野ごとにある（暗黙的な）慣習は自己研鑽の中でも都度判断されていくことに

Vプロジェクトの構造を踏襲した講習

学生によるロールプレイもありうる。
しかし「経験」がないため、理想論しか出てこない可能性がある。教員の参加を推奨

- 教授会やFD（教員研修）等などで同型のトレーニングを実施する。
  - 同等の立場や職種にある者同士で集まり、本動画教材を一緒に観て、その場で問題点や対応について議論し、自身の経験を踏まえた議論をする。その際、教員にモデレート役（or 事務方がモデレーターを担当する場合のヘルプ役）をお願いしておくとよい。
    - Vプロジェクトはすでに信頼のある研究者が指導者としてプロジェクトを進行。内輪の判断でおかしな方向に進んでいかないよう、当座は外部講師を招くのも良い。
  - 対応や考え方が共有・共通化された後、ラボやゼミの学生達に実践
  - 次回以降の会議の場で**フォローアップ**
    - 対象者には問題があるから講習を行うのではなく、**良い行いを後押し**することが目的だと伝える
    - 自分の認識の甘さが同僚や指導院生、組織に影響を与えることを理解してもらう（不正使用も同様）
    - こうした訓練は**結果的に研究を進展**させることを強調。

予防倫理ではなく**志向倫理**

まとめ

- 主にシニア・PIレベルの研究者が研究公正の意識を自律的に醸成することのできる取り組みとして、VIRT²UE Project を紹介した。
- Vプロジェクトの本質は、シニア研究者に内省させ、研究者としての望ましい振る舞いや考え方（卓越性）を引き出すこと。
- Vプロジェクトのエッセンスのみを活用する形で、本映像教材を用いた講習の実施を可能ではないか。