

質的研究の方法論を問う

～グラウンデッド・セオリーに焦点を当てて～

立教大学社会学部 木下 康仁

1. 基本的な視点

質的研究あるいはグラウンデッド・セオリー云々という以前に、まずもって確認しておかなければいけない3点について簡単に触れておきます。1つは、そもそも研究とは何のための活動なのかという、研究活動の目的をめぐる問題です。研究が当然のようにするものになってしまったり、しなければいけないものになってしまったり、場合によっては苦しみがらするものになったりするのでは、これはもう悲喜劇としか言いようがないわけですし、研究とは大変ですけれども社会性のある非常にクリエイティブな作業です。

ただ、個々の研究の目的を考えると、科学の発展とか人類の幸福のためであるといった大きなとらえ方をする必要はありません。研究一般についてではなく、むしろ個々の具体的な研究について、それが何のための活動であるのかを問うのです。そのためには、適切な問い—research question—のことが立っているかどうか、つまり、探求に値するだけの意義のある問題が発見できているかどうかを検討するのです。研究の結果を問う前にまず問いの適切さ、意義を問うべきであります。自分が研究する場合もそうですし、他者の研究について評価や査読をするときにも、そもそもその研究が何を明らかにしようとしたのかを評価することが目的の確認になります。適切な問いを立てることによって、その研究は社会的現実との間に位置づけられるのです。こ

れは当然のことのように思われるかもしれませんが、研究活動が一般的になったために「方法」と「結果」に注意が向けられ、「問い」自体を評価することは非常に希薄になっていると考えておりますので、最初にこの点をあげました。

2点目は、これはわれわれ自分を振り返るとわかりやすいと思いますが、リアリティ感をもって社会的現象が理解できるのは、その人、その人のものの見方がベースにあって成り立っているということです。認識論であったり、あるいは特有の理論的な立場 (perspective) であったりするのですが、これは一朝一夕に身につくものではありません。それなりの時間と学習努力が必要で、例えばこの訓練を一番システマチックに行うのが大学院になるでしょう。

問題を「発見」し、それを探求していく作業と努力がない限り、理解できた、わかった、という経験も当然あり得ないわけですし、この重要さを強調しておきます。通常、数量的研究法であるとか、質的研究法であるとかは、その人の認識論に基づいて位置づけられています。だから、極端に言えば、多変量解析をもっばらしているのであれば生データを行列表にまで落として初めて自分としては現実に対面することができるという立場もあれば、対照的に、そもそも人間の複雑な現象を数値に置きかえられること自体不可能かつ無謀であり、現象の複雑さをそのままに理解できるように詳しいデータとその解釈こそがリアリティをもた

らすという立場があり、われわれはこの両極端の間のどこかに自分の立場をもつわけです。

3点目は、実際の個々の研究においてはやはり具体的な方法を用いるわけで、そのとき何を使うのかという技法とテクニックが問題になるレベルです。

改めて言わなくても皆さんご存じのことですが、あえてこの3点を提起したのは、質的なデータを使って研究するときには、それぞれの研究においてここに挙げた3点を確認できなければならないし、他の人にも伝えられなければいけないからです。自分の研究に対して意識的（reflective：内省的）になるということであり、そうすれば言語化もできます。自分の経験を振り返ってみれば、当たり前なのが実はいかに大変か理解できるでしょう。とりわけ、解釈という作業は、技術とかテクニックの面だけで成り立つものではそもそもありません。データから意味を読み取る側の人間の問題意識がどのくらいしっかりと組み立てられているかによって、解釈の結果は大きく異なります。質的な研究においては、この3点が個別の研究の中で常に問われてくるということ、換言すると、質的研究への批判に対してここが最大の防御壁となることをまず確認しておきたいと思います。

2. 「質的研究」のまぎらわしさ

ここ数年、質的研究についての関心が非常に高まりを見せてきていて、とりわけ最近ですと、社会学、あるいは看護は言うに及ばずだと思いますけれども、ソーシャルワーク、介護、臨床心理、それから教育学での活動がとくに活発なようです。ただ、質的研究という言い方自体にまぎらわしさがあります。質的研究という表現は数量的研究を準拠点にして用いられている。数量的な研究の枠組みの中での質的な研究の伝統的な位置づけは研究がまだ十分なされていない問題や社会現象に関して、探索的、問題発掘的な調査が必要なときに

用いられるべき研究法となります。数量的方法が展開できる準備として仮説形成などが期待されている場合です。これは従属的（あるいは、残余的）規定です。

一方、近年の質的研究法への関心の高まりは別のところに端を発しています。高度なデータ解析法が駆使されても、その結果が現実の問題や現象を説明するには不十分であるという、現在の高度化した数量的研究への批判あるいは限界認識から始まっている流れがある。とくに実践的課題に取り組んでいる研究者はこのタイプが多いと思います。少し先走りして言えば、グラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下、必要に応じてGTAと略記）、とくに私が提案する修正版の独自性は、実践との関連性を重視しているので、この部分の要請に応えうると考えています。

さて、どちらの方向からの質的研究への関心であれ、そこで問題になるのは質的研究という捉え方は数量的研究との対比で、言わば外側から定義がされているということです。質的研究の中身、内側からの説明にはなかなかならない。つまり、では質的研究とは何かという問いに対して、明確な理解が困難な状況があります。質的研究の重要性を主張している人たちにしても実際のところはかなり幅があり、数量的研究方法の認識論に近い立場を取る人たちから、そういう立場とは原理的に相入れないような立場の人たちまでが含まれていると言えます。したがって、最大公約数的に言えば、質的研究とは質的データ（通常は面接記録や観察記録など言語化されたデータ）を用いた研究であり、その分析法は一般にコーディングの仕方めぐって多岐にわたる、となるでしょう。ちなみに、この中にはコンピューターを用いた分析（CAQDAS：Computer-Assisted Analysis of Qualitative Dataと総称され、すでに数種類のソフトが活用されている）も当然含まれます。

社会学においては、質的研究は伝統的な位置づ

けの意味で社会調査のひとつの方法とされている。しかし、現在、さまざまな研究領域で質的研究の個別的方法とされているエスノグラフィー、フィールドワーク、参与観察であるとか、あるいは理論的立場も含むものとしてのエスノメソドロジー、シンボリック相互作用論、現象学的社会学、構築主義などは、社会学の中では個別に成立し、それぞれが独自の系譜と理論的な基盤をもって成立しているのです、とりたててそれらをひっくるめて言うために、質的研究という表現を持ち出す必然性はないわけです。

したがって、ここで我々が気をつけなくてはいけないのは、質的研究一般について語るということはむずかしいということです。質的研究の重要性を数量的研究法との対比で理解するときには意味があるけれども、実際に自分がリサーチをするときにどの方法が適切なのかという話になると、むしろそこは個別的研究方法をそれぞれについて学ぶことが必要になってきます。

近年の質的研究に対する関心状況は、とりあえずこのようにまとめられるかと思います。その中でGTAは、どこに位置しているのかについて少し触れておきます。というのは、GTAはグレーザーとストラウスによって1960年代に提起されたときから「質的研究法」と説明されてきたこともあり、質的研究法といえばGTAのことだと思っている人がいるかもしれません。GTAはひとつの質的研究法ではありますが、すでに述べたように質的研究法にはいろいろなものが含まれます。これが一点目です。

もう一点は、最初に提示されたときからGTAにはある種のわかりにくさがつきまわっていたということです。そのわかりにくさとは、言い換えればGTAのユニークさでもあるのですが、現在に至るまでなぜそうなのかが十分理解されていないと思っています。すなわち、数量的認識論と非常に親和的な見方が組み込まれていながら、もう

一方では、シンボリック相互作用論のようなデータの解釈を重視する、あるいはその解釈を言葉によって名づけていくという～これが概念化の作業なわけですが～2つの側面があって、通常であればこの2つは相入れる性質のものではないにもかかわらずGTAでは分析過程に両方が組み込まれているのはなぜか、という問題です。

私の解釈は、数量的な認識論との親和性はグレーザーから、象徴的相互作用論の影響はストラウスからもたらされたものであり、データを解釈して概念化をするところでストラウスの貢献があり、質的データを用いながらも数量的研究と同等の厳密さで分析が行える方法を考案しようとしたところにグレーザーの貢献があると考えています。したがって、GTAは最初から数量的研究と質的研究のちょうど接点に位置していたのであり、これ自体非常にユニークですが、反面危ういバランスで成立していたとも言えるのです。

3. グラウンデッド・セオリーとはどんな理論か

グラウンデッド・セオリーとは、第一に、継続的比較分析法による質的研究で生成された理論と言えます。比較分析自体はとりたててどうということはないですが、GTAはこれを絶妙な形で組み込んで分析方法にしているところに特徴があります。2点目は、データに密着した分析から独自の概念をつくって、それらによって統合的に構成された説明図が分析結果として提示されるグラウンデッド・セオリーに当たるといえることです。

次に、社会的相互作用に関係し、人間行動の予測と説明、ここがやっぱりキーワードとなりますが、人間行動の予測と説明に関するものであって、同時に、研究者によってその意義が明確に確認されている研究テーマによって限定された範囲内における説明力にすぐれた理論である。修正版GTAでは方法論的限定という考え方をしますが、

グラウンデッド・セオリーが対象とするのは、通常思われているよりは限定された狭い範囲になります。限られているけれどもその範囲内に関しては、人間の行動の予測と説明について十分な内容であるということです。強調したいのは、予測でして、人間の行動の何らかの変化と多様性を説明できるということであり、この点はとくに研究結果であるグラウンデッド・セオリーの実践的活用と当然深く関係してきます。

もう一点、これは最近余り強調されなくなっていますが、私はやっぱり欠くわけにはいかない重要な要素と考えていますが、グラウンデッド・セオリーは実践的な活用のための理論であるということです。提示された研究結果は応用されて、つまり、データが収集された現場と同じような社会的な場に戻されて、試されることによってその出来ばえが評価されるべきであるとする立場です。応用が検証であるという視点と、それから、応用する人間、～これは通常実務者が想定されるわけですが～、応用者が必要な修正を行うことで目的に適った活用ができることです。だから、提示されたものをただ機械的に当てはめるという意味での応用ということでは最初からないわけです。

今回は詳しく触れる余裕はありませんが、グラウンデッド・セオリーの理論特性としての4項目、すなわち、現実との適合性 (fitness)、理解しやすさ (understanding)、一般性 (generality)、コントロール (control) は、具体的場にいる応用者その人がその状況特性を考慮に入れつつ必要な調整や修正をおこなって「応用」できるためのものです。だから、理論のレベルは応用者による主体的な関与の余地を組み込んでいるのです。この「余地」の意味を理解できないと、結果であるグラウンデッド・セオリーの評価は適切にできないと言っても良い。

最初の本である『The Discovery of Grounded

Theory (データ対話型理論の発見)』では非常に明確に提示されているのですが、この点はその後余り強調されなくなったように思います。初期段階ではグレーザーとストラウスは研究者の役割とそれを応用する側の役割を明確に分けていて、前者は社会学者、後者は実務者を想定し、両者の関係というか責任を対等なものとして規定していました。応用する側は、自分の場の諸特性を熟知しているので、そこで何が重要な問題であるかを判断できるので、必要な修正を施しながら提示されたグラウンデッド・セオリーを活用していけるであろうという前提的立場にたっていました。したがって、応用する側と理論をつくった側とは半々の責任関係となる。この立場は現在においても非常に重要な意味を持っていると思います。

4. グラウンデッド・セオリー・アプローチの4タイプ

現在、GTAは4つに分化した形になっております。時間の流れに沿って分かれるのですが、言うまでもなく最も重要なのがオリジナル版で、1960年代にグレーザーとストラウスが提示したものです。ただ、『The Discovery--』の本は内容的には明確に社会学を意識したものであって、彼らが提唱する質的研究の意義を社会学の研究展開の文脈の中で議論しているところに特徴があります。GTAの基本となる重要な考え、研究についての前提的立場などはだいたい論じられているのですが、具体的な分析方法とその説明は十分とは言えません。それゆえ、彼らはその後単著の形でそれぞれにこの部分を明らかにしようとしたのです。オリジナル版の特徴は、GTAを新しい研究方法として大きく確立するところにみられるのであり、また、先ほど述べたGTA特有のわかりにくさがありました。

このわかりにくさは私にとっても不思議な印象として残っていたのですが、これが理解できるよ

うになったのが1990年代始めの展開であったと言えます。その契機は1990年にストラウスとコービンの共著で刊行された『Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Technique (質的研究の基礎)』で、便宜的にこれをストラウス・コービン版と呼びます。

一方、この本に対してグレーザーが1992年に対抗出版した『Basics of Grounded Theory Analysis: Emergence vs. Forcing』と、それ以前にグレーザーが単著で発表していた著作(『Theoretical Sensitivity』1978)を合わせて、グレーザー版と呼びます。

先ほど述べたように、ものの見方、認識論にあたる部分は研究者によってだいたい固まっているものなので、～通常、大学院時代にその基盤を形成するものです～、グレーザーとストラウスに関してはわかります。数量的研究法をもっぱら用いている人が質的、解釈的研究を行っても、その逆であっても、使用する方法論が違ってこの部分がぶれるということはずまり。ところが、ストラウス・コービンの著作を読んだ限りでは、記述内容の基本にあるはずの認識論的な立場がいまひとつよくわからないという印象をもっています。つまり、本来、ぶれることはないだろうと思うところがぶれているのは、一体なぜだろうという疑問であります。それはまたグレーザーが、なぜ感情むき出しのような形で対抗本を出したのかという疑問とも関係してきます。これも読まれるとわかりますが、グレーザーの名誉のためにはもう少し時間をおいて、トーンダウンというか感情をおさえてから出版した方がいいような記述が多い。しかし、なのになぜ彼はそうした対抗本を出したのかを考えると、グレーザーにしてみると、GTAのかけがえのない何か脅かされてしまうような、そんなものを感じたのではないかという気がいたします。

いずれにしてもストラウス・コービンとグレー

ザーの間で抜き差しならない対立が起きてしまったのです。結果、どちらが本物かという正統性をめぐる混乱状況となり、その後ストラウスが死去したこともあってデッドロックとなっています。GTAにとってはなんとも不幸な展開ではありますが、私自身はこうした状況が起きたことによって、当初からモヤモヤとしていた部分がみえてきて、みえてきたことによってオリジナル版に立ち返りその善さを活かす形で、そして、もう少し実践的な展開ができる方法に考えられないものかという思いに至りました。それが修正版と呼んでいるものでして、4タイプのひとつと考えています。

では、修正版の基本特性は何かという点とまず、grounded on data, データに基づいた分析であること、実証性～論理実証主義の実証(positivism)ではなく経験的(empirical)の意味ですが～であるということで、この2つはグレーザーから学ぶべきものです。次に、深い解釈とその意味を凝縮表現、つまり名付けることの重要性はストラウスから学ぶべきことであって、応用が検証という点は彼ら2人がオリジナル版で強調しているものです。さらに、グレーザーとストラウスがそれぞれに、また、ストラウスとコービンも、分析方法を示しているのですが、私には複雑になりすぎてしまい理解をむずかしいものにしてしまうので、エッセンスに絞って分析方法を簡略化し独自の技法を取り入れました。これが、修正版です。

5. どんな研究に適しているか

GTAが適している研究についてですが、まず、ヒューマンサービス領域が挙げられます。この方法が強みとしているものと合致しやすいからです。そこでは当然人間の社会的相互作用としてサービスが提供されるとともに、現実の問題となることが何であるかということがわかりやすいし、その解決に、つまり実践的に研究結果を戻してい

くということが可能であるし、また期待もされている。

もう一点は、研究対象としている現象がプロセス的な特性をもっている場合です。これが結構重要でして、先ほど人間の行動の予測と説明という言葉方をしましたが、人間と人間が一定の社会的状況下、条件下でやりとりをするヒューマンサービスにおいては、健康問題であれ、生活援助の場合であれ、教育であれ、サービスを提供する側とそのサービスを受ける側という相互的関係が、何らかの形で始まって展開していったり、所定の目的が達成されていったり、いかなかったりというように現象そのものはプロセス的な性格をもっています。簡単に言えば、ヒューマンサービス領域では現象そのものがプロセス的な性格をもっている場合が一般的であるので、分析を成功させやすいのです。ただ、後述するように、現象のプロセス自体が研究対象になるということではなく、プロセスの特性をもつ現象を背景におきながら研究のテーマを設定すると理解してください。

6. 分析上の最重要点

次に、実際に分析する上で重要な点について述べます。やはり、データの解釈が一番重要です。解釈とは意味を読み取ることで、簡単にできる作業ではそもそもありません。質的なデータを一定の手順で進めていけば解釈になるかということ、そうではない。読み取る側の人間がいろいろ試行錯誤をしながらひとつの見方を採用していくという流れがあります。

そのダイナミズムをうまく表現したのがアブダクション (abduction) という言葉で、これは KJ 法をつかった川喜田二郎氏も強調しているのですが、帰納的な方法 (induction) や演繹的な方法 (deduction) と違って、アイデアが自分の中で着想される、発想されることを指していて、ひらめきと言ってもよいでしょう。ここで重要な

ことは、そうした着想、つまり、ある程度の事柄をまとめて説明できるほどに意味が凝縮したアイデアは、データを見ていきなり出てくるということはずまない。解釈という行為はデータを単に整理してまとめていけばできることではなくて、意味を読み取るという、その読み取る側、解釈する人間の側に試行錯誤の作業があって成り立つと言えます。

実際の分析に当たっては、理論の生成よりも grounded on data が優位であるということです。GTA はデータに密着した分析から理論を生成する研究方法として紹介されたり理解されたりしているのですが、優先順位からすると理論をつくるということは最初にはこない。最初にくるのは、データに基づいた分析であるということです。つまり、そうした分析の結果としてまとまるのが独自の理論であるという、そういう順序関係になります。だから、第一原則は grounded on data の分析となります。言い換えると、そこさえ絶対外れないように分析していけば一応の形で分析はまとまるということです。逆にここがぐらついてしまうと、どのようなコーディング法を使って分析してもグラウンデッド・セオリーとは異なる可能性が高くなります。

第二原則は、生のデータよりも生成した概念が優位であるということです。概念ができたなら、そのデータは捨ててもよい。では、データを最重要視すると言いながら、なぜデータを捨ててもよいのでしょうか。これは、なぜデータより概念が優位になるのかと同じ問題です。概念をつくったら、後に論文で例示用に使うデータ部分を除けばデータは捨ててもいいということの意味は、そこで生成された概念は、その概念が着想されるもとにあったデータの当該部分を具体例として説明できるからです。Grounded on data の分析をすることによって、安心してデータを捨てられるのです。言うまでもなく、捨てるといってもゴミ箱に本当に

捨ててしまいなさいと言っているわけではなく、データから分離して、視点をデータから生成した概念へと切り替えることを強調しているのです。ですから、先ほど述べた、意味を読み取る行為としての解釈が重要なのは、この分離が分析者によって一定の確信をもってできるかどうかに関係してくるからです。この点を意識するために、データを捨てるという言い方をします。

もう少し説明すると、質的データをどのように扱うにせよ、コーディングの基本特性とはデータを解釈してコード (code) に置き換えていくということと、コードは元のデータとの関係がたどれる (retrieval) ようにしておくことの2点に集約される。どのタイプの GTA であっても、あるいは他の質的研究法であっても、この部分は共通しているのであって、その具体的なやり方に関して違いが見られるのである。例えば、逐語化した面接データの頁の右側に欄外スペースをとり、データからコード化 (一次コード) したものを記入し、さらにコード間の関係から新たなコード (二次コード) にまとめていく形があります。このやり方では、頁は横方向に広がっていきますが、上で述べた2つの基本特性は確保されています。

修正版 GTA では基本特性はむろんおさえているが、コーディングの方式は独自のものをもっています。この部分は後述するので、ここでは、解釈を重視することでデータとの分離を明確化すること、生成した概念と概念の関係から分析結果をまとめることを確認しておきます。したがって、この方法では度数的な結果表示というのはそもそも成り立たないのです。類型化してどのタイプが何人であるとか、頻度がどのくらいだったかということは分析結果の中には入ってこない。

7. 研究テーマの設定と分析テーマの設定

さて、次に実際に研究をしていく流れに沿って説明します。まず、研究テーマを設定します。こ

れは通常、博士論文や修士論文の研究計画書や、助成金の申請書と同じことですが、修正版 GTA では一般的意味以上の重要性をおいています。研究の評価と関わってくるからです。

ストラウスらのモノグラフを読まれた方はおわかりのように、結果として提示されるグラウンデッド・セオリーは読み物のように読めるし、その領域に詳しい人から見れば、すでにわかっていることをあれこれ羅列的にまとめたもののように思えてしまう。そんなことはすでに知られていることではないか、これで分析結果と言えるのかといった反応も珍しくない。投稿論文の査読でこのような指摘を受けると、人によってはギクッとしてみようだめではないかと落ち込んでしまう。

もちろん批判に耐えられない出来栄の場合もなくはないでしょうが、GTA による分析であればこれは当然のことなのである。Grounded on data, データに密着した分析であるから、すでに理解されていることがいろいろと組み合わさって出てくるのは当然であって、そのことは分析が適切に行われたひとつの証左と言えます。なぜなら、データに基づかない解釈を、勝手にしていないからです。ただ、それだけでは十分ではない。そこで重要となるのが、その研究が何を明らかにしようとしたのか、その意義は何であったのか、そして既知の事柄を含みつつも、分析結果であるグラウンデッド・セオリーはどのような新しい、オリジナルな知見を提示できているのかを示せるものでなくてはならない。冒頭で問いの適切さを積極的に評価すべきだと述べたが、そのことはこのこと関係しているのである。つまり、こうした点を明確に示すためには、問いが適切であり、かつ、結果もヒューマンサービス領域であれば経験的知識の再編成に寄与できる内容であることが求められる。

ところで、研究テーマは比較的大きかったり、意義の点が強調されたりするため、そのままデー

タ分析のテーマになりにくい場合がある。とくにデータに密着した分析、つまり、データに即して解釈が進められるためにはテーマを絞り込む必要がでてくる。それを、分析テーマと呼ぶのだが、分析が軌道に乗るかどうかを大きく左右するのがこの作業である。

分析テーマの設定には、最初は「～プロセスの研究」というようにプロセスの文字をわざわざ入れてみるとよい。分析で明らかにしようするのは断片的なことではなく、何らかの動きをもった現象（社会的相互作用における人間行動の予測と説明をめぐる）であるわけだから、それが何かはもちろん始めはわからないのだが、なんらかの“動き”を明らかにしようとしていることをこうして意識化しておくことが大事なのである。なかなか説明しにくい点であるが、grounded on dataの分析のためにはデータとテーマとの距離の確認が大事であり、その調整はデータをテーマに合わせるのではなく、～これが、グレーザーがもっとも戒めていることである～、テーマを再調整するのである。

8. 分析ポイントとデータの質

修正版 GTA では分析テーマとともに分析ポイントを決めるのであるが、分析ポイントとはデータの解釈のときに特定の人間に焦点をおくということです。通常はインタビュー対象者となります。この後、修正版ではデータの切片化はしないという話をしますが、切片化せずにデータを解釈するのは先ほどから言っているようになかなか重労働であり、解釈を推進させるために分析ポイントを設定する。ただ、どの場合であってもひとりの人間に焦点をおかなくてはならないのではなく、最初はそうした方が分析を確実にしやすいと言う意味である。特定の人ではなく、二者間の相互作用自体に焦点をおく場合もある。

分析ポイントを決めるのは、研究目的と密接な

ことだから、ごく自然に行われる。必ず誰かひとりの人間に限定しなくてはならない理由はないが、最初はひとりに絞った方が解釈は順調に進みやすい。これにより分析の焦点がはっきりするから、分析から生成する概念がその人の行為や認識や感情、それらに影響を与える背景要因といった形で一定の幅におさまってくる。しかも、こうして分析された結果は他の人にとっても理解しやすいし、実践に応用する場合にも、例えば患者に焦点をおいた結果は患者と関わるナースにも理解しやすいので、GTA の特性を活かすことにつながる。

データについて少し触れておくと、分析もさることながら自分のデータが十分なのか心配する人が結構います。データがちゃんとしていないと分析もできないのではないかと考えるからです。しかし、GTA はオリジナル版から一貫してデータに関しては非常に柔軟な立場をとっています。簡単に言えば、データについてそんなに心配する必要はない。面接であれば、主要な質問項目を準備しておきそれらについて相手がほしい1時間から2時間ぐらい自由に、自分のペースで話してくれば大きな問題はないと考えてよいでしょう。むしろ、研究目的や対象者の特性によってはもっと限られた形でのデータになることもある。GTA ではデータの分析と並行してデータ収集をしていったり、あるいは、数人分のデータがまとめて収集されている場合にはその中で、理論的サンプリングにより次の分析データを決めていくので、仮にデータに不十分な部分があったとしてもそれが分析上重要であれば、いずれどこかで確認できるということです。

先ほど、grounded on data の分析が最重要で、次に解釈から概念を生成したら今度は概念が重要でデータは捨ててよいという話をしたのであるが、分析は概念を中心に進められる。その際、生成した概念に基づいて対極と類似の両方向での比較により新たなデータが求められていくのであるから、

収集すべきデータは自ずからみえてくるのである。だから、データ自体についてあまり神経質になる必要はない。

9. 概念の生成法

では、分析の一番中心となる概念のつくり方について次に説明します。グレーザーやストラウスらはデータと概念の間に、コード、プロパティなどの用語段階を入れていますが、それぞれの判断がむずかしく複雑な作業となるので、修正版ではデータの解釈から直接概念を生成することにしています。先ほど述べた、データから概念をつくり、そしてデータを捨てるという、まさにその作業に分析者のエネルギーを集中するのです。これは解釈重視のコーディング法で、後述するようにコーディングを段階的に進めるのではなく、概念のレベルに分析の中心をおき生成した個々の概念の説明力、説明範囲に応じて上下両方向への包括関係に調整していくのです。

データの解釈にあたって重要なのは、簡単に概念を創らないことです。ひとつの解釈ではなく、データをみながら幾通りかの解釈を検討する。そうすることで、概念の独自性がはっきりします。詳しくは分析ワークシートのところで述べるが、このときに採用しない解釈案は理論的メモとして必ず記入しておく。簡単に概念をつくと、概念の意味の検討が十分でないままに、そこでデータから分離してしまうからです。コーディングのむずかしさでもあるが、一次处理的にコード（概念と呼ばないとして）に置き換えても、そこから先はデータではなくコードからさらに解釈を進めるので、grounded on data というには不十分になってしまう。だから、説明力もはっきりしないような形にデータが置きかえられてしまう。平板なものがたくさんできてしまう。そういうコード（概念）を幾らつくっても、その概念によって何かを説明的に組み立てていくということはむずかしい。

むしろ、簡単に創らず、ひとつの概念が現象の多様性を一定程度説明できることを確認して、概念化した方が有効であると考えています。実際起こり得る事柄の多様性をひとつの概念が説明できなければ、分析力は余らないと考えるしかないわけです。

次に、修正版ではデータの切片化はしません。データの切片化というのは、私の解釈ではグレーザーのそもそもの問題意識、つまり、質的データを使いながらも数量的な方法と同じ厳密さで分析し、それによってデータに基づいた理論を構築していくという彼の問題意識を具体化する技法と言えます。つまり、分析の厳密さを担保するために導入された方式だと思います。これはこれでコーディングのひとつのやり方である。しかし、データを一語、一文節、一行と細分化してその意味を検討する作業は、ショットガン（散弾銃）を撃つようなもので、当然解釈が拡散してします。拡散したところから関連性をたどりながら収斂化させるわけですが、そこの切り替えを行うのは相当大変な作業で、ここを突破できないと失速してしまうでしょう。どうしていいかも、どうなるのかもわからず、途方にくれてしまいます。

修正版 GTA が強調するのは切片化の方向での厳密さの重視ではなく、研究者の問題意識に忠実に、データをコンテキストでみていき、そこに反映されている人間の認識や行為、そしてそれに関わる要因や条件などをていねいに検討していくやり方です。したがって、データを見ていくときに、ある切片から概念を創ることもあれば、1ページ、2ページにわたって述べられている事柄をひとつの意味として解釈することもあります。

実際の分析では、面接記録であれば最初は1人分の全体に目を通す。ざっと自分の中で内容を馴染ませておくわけですが、これが重要なのは、データのある部分に着目してその意味を幾通りか検討し、定義として採用するものを決め、概念表現を

考えるわけですが、その概念によって説明できるかもしれない他の場合を推測するときに、ざっと全体に目を通しておけば他にどのような具体例があるかを確認しやすいからです。

最初はデータのある具体的な箇所に着目し、それを一つの具体例とし、それ以外の場合をも説明できるであろう概念を創るのであり、その概念が有効かどうかはその後にデータをみていくときにどのくらいヴァリエーション、つまり他の具体例があるかによって判断されます。と同時に、たとえ最初概念であっても、その概念と関係しそうなのはどんな概念なのかも推測的に考えます。概念と概念の関係というのは、カテゴリーのレベルを考えるとということで、その先には最終的に明らかになるであろう、あるプロセスがイメージされ始める。つまり、「データ→概念生成」が主作業であるが、「概念→カテゴリー？」をも同時に考えてみる。こうした推測的、包括的思考を駆使していきます。

10. 分析ワークシートの作成

生成した概念は必ず分析ワークシートに記入していきます。1概念、1ワークシートであるから、概念の数だけワークシートもあることになる。ワークシートには、概念名、その定義、具体例であるヴァリエーション、そして理論的メモの項目があります。概念は単語かそれに近いものとなるので、そのときに解釈した意味はきちんと記録しておかないと忘れてしまったり、あいまいになったりするのです。定義の形で短文にしておく。それにより、解釈の密度は一貫して維持していけるわけです。

最初に概念を創ったときにワークシートのフォーマットを用意し、それぞれの項目に記入していく。ヴァリエーションの欄には、当然、その概念生成の元になったデータの一部分が最初に記入されます。そして、定義とはならなかった他の解釈案が理論的メモの欄に入ります。この欄には、他にさ

まざまな疑問、アイデアなどを記入していきます。分析を始めた段階では理論的メモはたくさん入ることが入るわけで、言うまでもなく、まだ分析がどの方向に、どのように収斂していくか分からないので、いろいろな場合が考えられるからです。また、反対例や類似例についても、どんどん記入していきます。

そして、概念を創るたびにワークシートを創り、創ったら同時並行でそれぞれの概念ごとにヴァリエーションや反対例を追加記入していきます。できた概念すべてについて、この同時並行作業を進めます。当然、概念と概念の関係についてもアイデアが浮かぶので、そうしたことも理論的メモ欄に書いていく。

ところで、理論的メモはワークシートの関連だけではなく、別にもうひとつ作っておき、そこには概念レベルとは違うアイデアを書き記しておく。

分析ワークシートに話を戻すと、個々の概念の有望さはヴァリエーションをみて判断します。データをみていっても具体例があまり出てこなければ、その概念は見込みがないと判断し、対照的に、ある程度の多様性がそろってくると大丈夫ではないかとみるし、たくさんありすぎるようだとその概念をふたつに分けて概念化した方がよいかどうかを検討する。

複数の関連しあった概念のまとまりをカテゴリーと呼びますが、こうした方法で概念をだいたい10個か15個ぐらいまで創っていけば、概念相互の関係がだんだん見え始めてくる。概念と概念の関係がわかるということは、なんらかの動きを説明できる可能性があるということです。ここで重要なのは、データの解釈から生成される概念はどれも同じ分析レベル、説明力レベルで創られているのではなく、その中にはカテゴリー候補になるような概念も混ざっている場合が少なくないという点です。これは修正版GTAの特徴で、順々に段階的にコーディングを進める方式と大きく異なり

ます。

換言すると、データからコードをつくり、次にコードから概念をつくっていくコーディング方式では分析者は分析作業を外化して手順重視で進めるのに対して、修正版は grounded on data の原則をぎりぎりまで維持しながら分析者自身における解釈作業を重視する。そして、データから直接概念を生成するので中間に構成要素の段階をおかない。その方が説明力に優れた概念を生成でき、また、そうした概念関係によって説得力のあるグラウンデッド・セオリーを提示できると考えるからである。修正版の方式だと概念にバラツキが出るのだが、上で述べたようにカテゴリー候補のものをその方向で検討をし、一方、最初に概念として生成されたものがその後他の概念に吸収されていくこともあるので、両方向での調整を進めていく。

11. 分析全体の流れ

分析作業の全体を示したのが、図1のようになります。分析テーマと分析ポイントに照らして、データのある部分に着目しそれをひとつの具体例とし、かつ、他の場合をも説明できそうな概念を

考える。まず、ひとつ目の概念である。このひとつ目の作業が非常に大事で、時間がかかるものです。その理由は単に慣れていないということだけではなく、このときに分析テーマが研究者の問題意識を反映したものになっているかどうか、また、それとデータが grounded on data の分析に適した距離にあるかどうか、解釈の深さがその研究者の場合どの程度になるかなどといったことを同時に見極めなくてはならないからです。スーパーバイズが有効なのは、このためである。だから、このときモデルとなる概念を創っておくと、その後自分で分析をするときに参考にできる。

まずひとつ目の概念を創る。データを見ながら、別の箇所に着目してふたつ目の概念を創る。3つ目、4つ目…と同じ作業が続いていきます。では、次々に新しい概念を創るだけでよいかというと、すでに説明したように、ひとつ目創ったらその完成度をあげていかなくてはならない。つまり、新たに概念生成をしながら、すでに創った概念についてはヴァリエーション（具体例）をチェックしていく。しかも、ただ同じ例をみるのではなく、反対例もないかどうかみていく。どこに着眼していくかは、理論的メモで自分の考えを記録してお

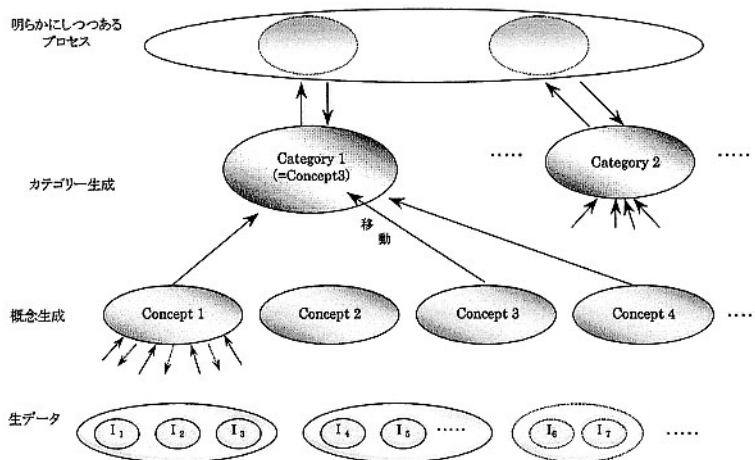


図1 分析のまとめ方

く。データをみながら、また、必要に応じてデータの追加収集をしながら、こうした作業をすべて同時並行で行っていく。複雑でむずかしそうに思われるかもしれないが、概念ごとにワークシートにまとめていくので安心してできるし、分析が軌道に乗れば次々にいろいろなアイデアや概念相互の関係が浮かぶようになっていく。ここまでの作業が、いわゆるオープンコーディングにあたる。

したがって、概念の関連であるカテゴリーはデータ全体に対して一通り概念生成を終えてから創られるのではなく、個別の概念生成をしていく中で浮上してくる。概念の相互関連がみえてくるし、先ほど指摘したように概念の中にすでにカテゴリー的な説明力をもっているものもある。図で「移動」としているのが、その例である。その場合には定義を含めワークシートをカテゴリーに適した内容に修正する。

この図ではあえてコアカテゴリー、分析結果全体をまとめる中核概念は入れてないのですが、コアカテゴリーでまとまる場合が望ましいには違いないが、必ずそうでなくてはならないのではなく、いくつかのカテゴリーの関係で結果をまとめる場合もあることを示すためにこのようにしてあります。カテゴリーを考えていくときに、図の下から上への方向と、上からの方向の両方から検討する。上下の方向の違いはあるが、ひとつを単位に推測的、包括的な思考である点では両者は同じである。

分析の終了に関して言われていることが、理論的飽和化である。オリジナル版で提示されたもので、今述べてきたような形で分析結果がまとまっていき、新たに重要な概念が生成されなくなったり、理論的サンプリングで新たにデータ収集して確認すべき問題点がなくなったときをもって、飽和化したと判断する。つまり、分析結果を構成する概念が網羅的になって、相互の関係が確かめられたときと言える。分析結果が内側から論理的必然性をもってまとまっていくことを指すのですが、

現実にはそれをきちんとやり切るのはむずかしい。

グレーザーやストラウスは内発的意味で理論的飽和化を説明しているのだが、論理的必然性と言っても、範囲を広げていけばどんどん広がる話であるし、その意味でこの概念自体相対的でもある。したがって、研究者はどこかでデータの範囲を限定的に設定する必要がある。データの範囲とか、取り上げる対象者に関してどこかで限定を入れざるを得ない。繰り返すと、修正版 GTA では理論的飽和化を二つの点から考えるわけで、一方では分析結果から立ち上がってくる部分の完成度という側面があり、それが本来の意味なわけです。それに加えて、結果のまとまりが論理的密度をもって成立し得るデータの範囲の調整も行うのであり、このバランスで理論的飽和化を判断してよいという立場である。喩えで言えば絵を描くときに最初用意したキャンバスに完成された絵を仕上げる場合もあるし、絵の出来栄によってはそれに適した大きさのキャンバスにすることもあるということです。

実際のところその方が研究論文のサイズに合いやすい。広げれば大きくなる性質のことであるから、全部をまとめようとするれば誇張ではなく単行本のサイズが必要になってしまいます。ただ、研究論文で扱えるのはかなりコンパクトな内容となるので、せっかく創った概念やカテゴリーなど分析結果で残ってしまう部分がでてくる。これらは、最初の論文と関連させて、第二論文へと発展させていく。ひとつの研究で最低ふたつの論文を書くことを強調している意味がこれである。ふたつ書く意味は、字数制限という現実的な理由だけでなく、GTA の分析とは論理的な判断で分析をまとめていくのであるから相互に密接に関連しつつも独立して成り立つ論文を書くことで分析者が判断に要請される論理性と相対性を身につけることができるからである。例えば博士論文であれば、いくつかの関連論文を中心にして構成することになる。

この考え方でいくと最初の論文は比較的まとめやすいはずですが。そこで切り落としてしまった部分を中心にふたつ目を書いて初めて、恐らくグレーザーたちが当初考えた理論的飽和化に近いところまで作業したことになるのではないかと考えています。

なお、分析結果を確認するために論文執筆に入る前にストーリーラインを書く。これは、分析結果を生成した概念とカテゴリーだけで簡潔に文章化することです。これも非常に重要な作業で、分析結果として自分が理解したこと、それを記述することとは実は同じではないからである。書くこと自体も解釈であり、最後の分析であると言える。自分の中では結果ははっきりしていても、いざ書いてみると論点があいまいであったり、重複が多くなったりといった問題は少なくない。論理的密度を維持して記述するには、結果を文章確認するのが有効なのでありストーリーラインはそのための作業である。

また、読者への配慮として結果を図で示すことも有効である。

12. 方法論的批判への対応

最後に、方法論に関してよく提起される批判と疑問について簡単に触れておきます。

これはGTAに限らず質的研究一般について指摘されることですが、論文を読んだり発表を聞いても、どうしてその結果が導かれたのかがわからない、データから都合のよい部分を恣意的に選び抜いたのではないか、あるいは典型例だけをつかっているのではないか、といったことや、あるいは、分析結果と相容れないデータ、例外となる部分は捨象したのではないかというものである。すべてもっともな批判、疑問である。

これまで説明してきたように、GTAとくに修正版での分析作業はgrounded on dataの原則にのっとり体系的に行われる。しかも、データの解

釈、概念生成、カテゴリー生成のすべてにわたり継続的に比較法を組み込んでいる。ここで重要なのは類似比較ではなく、対極比較、反対例の方である。自分の解釈に対して、そして、データの中の具体例に対して、常に反対の場合を想定し、データでその有無を確認していく。その結果をワークシートの理論的メモ欄に記入していくのである。両レベルにおいて反対の場合を継続的に検討していくことは、現象の取り得る最大幅と解釈が許容される最大幅を確認することになるから、研究者が意識せずに一定方向に解釈を進める危険をチェックすることができる。同時に、この点が重要なのだが、この方法により例外を排除するのではなく、逆に例外を取り込みながら分析を進めることができるのである。なぜなら、対極例があればそこから新たな概念生成をするし、検討の結果対極例が見つからなければ自分の概念の有効性を確認できるからである。前者の場合には分かりやすいが、後者では確認の意味がわかるように論文においてはその例示を含めこのことを説明した方がよい。

適切に評価してもらおう上でのもうひとつのむずかしさは、論文を書く側と読む側とで順序が逆になるという問題である。「データ→概念→カテゴリー→プロセス（結論）」という分析をまとめるまでの流れはすでに明らかにしてきたが、論文では結論が最初に示され、それを構成するカテゴリー、ついで各カテゴリーを構成する概念、概念が現実のどのようなことを示すかを理解しやすいようにデータの例示部分という流れとなる。そのため読む側は例示部分でしかデータがわからないから、上で挙げたような疑問をもってしまふ。

この問題は査読とも関連して投稿者を悩ませるのだが、分析過程を説明する余裕は論文ではないし、またそれができたとしても今度は分析結果の記述と重複がひどくなるから論文のまとまりが崩れる危険が出てくる。質的研究の評価法の確立が必要なのだが、そのためには個別の研究法におい

て分析方法の体系化がなされなくてはならないだろう。

参考文献

Glaser, Barney. 1978 Theoretical Sensitivity : Advances in the Methodology of Grounded Theory. The Sociology Press, California

Glaser, Barney. 1992 Basics of Grounded Theory Analysis : Emergence vs. Forcing. The Sociology Press, California.

Glaser, Barney and A. L. Strauss 1967 The Discovery of Grounded Theory : Strategies for Qualitative Research. (『データ対話型理論の発見』後藤他訳, 新曜社, 1996)

木下康仁 1999 グラウンデッド・セオリー・アプローチ : 質的実証研究の再生, 弘文堂.

Anselm Strauss & Juliet Corbin, 1990 Basics of Qualitative Research : Grounded Theory Procedures and Techniques (『質的研究の基礎』南監訳, 医学書院, 1999)