

## 佐藤郁哉著 『社会調査の考え方』（上・下）

著者	浅羽 祐樹
権利	Copyrights 日本貿易振興機構（ジェトロ）アジア 経済研究所 / Institute of Developing Economies, Japan External Trade Organization (IDE-JETRO) <a href="http://www.ide.go.jp">http://www.ide.go.jp</a>
雑誌名	アジア経済
巻	57
号	3
ページ	89-89
発行年	2016-09
出版者	日本貿易振興機構アジア経済研究所
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2344/00018756">http://hdl.handle.net/2344/00018756</a>

佐藤郁哉著

『社会調査の考え方』(上・下)

東京大学出版会 (上) 2015年 x + 297 ページ  
(下) 2015年 iv + 348 ページ

あさば ゆうき  
浅羽 祐樹

車も家電も競合他社の新製品が出ると、各メーカーはすぐに部品の一つひとつにまで解体し、しらみつぶしに調べ上げる。市場における自社のポジションやマーケティング戦略、ときに経営のあり方そのものを見直すためだ。研究でも、論文や本という最終生産物からデータ、理論や方法、さらにリサーチ・デザインへと逆向きにたどる「リバース・エンジニアリング」が生き残りに欠かせない。本書では、通常「部外秘」になっている制作の全工程が惜しげもなく公開されている。

独自ブランドのオーナーも最初は既製品のユーザーや製造ラインの工具だった。だが、その頃から常に、眼前の仕事をこなすだけでなく、先を見据えて製造から販売、人事まで構想していた。まずは習/做うことで独り立ちする。そのうちコラボレーションにも声がかかるようになると、使えるソルジャーであることを示しつつ、チーム編成のあり方としても参照する。ついに、単独で行うか、チームを組むか、適時選択できるようになる。それが著者の提唱する「漸次構造化アプローチ」である。

リサーチ・クエスチョンや仮説の設定、データ収集、データ分析と仮説検証、論文の執筆という一連の研究プロセスについて、ひとつの工程が全部済んでから次の段階に移っていく「各時期完結型」はキレイに映るかもしれない。前工程のやり直しはありえず、当初の計画どおり進むのが理想とされる。実際、そんなことはまずなく、あったとしてもむしろ凡庸な結末になってしまう。それよりも、すべての工程に最初から同時に取り組み、データに照らし合わせながら「問い」と「答え」の組み合わせを何度でも修正していくのが普通だし、その方が創発も期待できる。当然、試行錯誤することはビルトインされていて、だからこそ「ニュース」(新しい知見)

に漸近していく。反証可能性を担保し、検証を重ねるのは、そもそも研究者コミュニティの構造や歴史そのものである。

論文の執筆についても同様で、「問題・方法・結果・考察」という定式どおりには進まない。読み手としては「鬼という問題があり、桃太郎が立ち向かう。きび団子でイヌ・サル・キジを仲間にし、鬼ヶ島に渡る。見事、鬼を退治し、村は助かった」という筋書だとストンと理解できるため、書き手としても最終的にはそのような体裁に仕上げるべきである。とはいえ、冒険=探究には、目的が当初明確でなかったり、仲間探しやレベル上げという地道な努力が避けられなかったりするものである。クリアする前は、小さなヒントも攻略ノートに書き込み、手探りで進んでいくしかないが、いざ凱旋を果たすと英雄譚は、世界を救う運命だった、と伝承されるものである。「調査を始める前に論文を書いてしまえ」とさえ著者は助言する。漸次、書き直していく以上、暫時、それで構わないというわけである。

この漸次構造化アプローチは、完成品の品評会としての学会では無理でも、(クローズドな)セミナーや授業などの場で手の内を明かすフォーマットとしても活用できる。たとえば曾我謙悟・京都大学大学院法学研究科教授は学部ゼミ (<http://soga.law.kyoto-u.ac.jp/?p=92>) で一学期をかけて砂原庸介「事業廃止の政治学」(『年報政治学』2008-II) を解体・再現させたうえで、最終回に砂原本人を教室に招いて挑戦させている。評者のいる大学院でも、教員がそれぞれ自らの論文をもとに、制作の全工程を大学院生と同僚に示す試みを始めている。

本書では、実験、サーベイ、フィールドワーク、文献調査などさまざまな方法についても詳述されているが、「社会調査の方法」ではなく「社会調査の考え方」と題されているのは、漸次構造化アプローチによって「問いを育て、仮説をきたえる」ことを何よりも重視しているからである。研究(者)における「理論・データ・方法」「サイエンス(論理性)・アート(創造性/感性)・クラフト(熟練/経験値)」というトライアングルは、一時的な均衡の崩れと再均衡化を繰り返しながらともに進化していくのだ。

(新潟県立大学大学院国際地域学研究科教授)