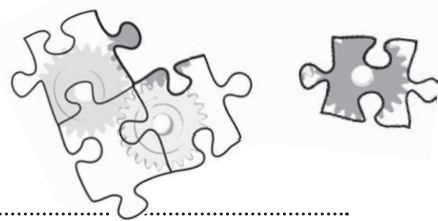


フィールドワーク 心得帖

第14回 川上桃子

終わりになき ジグソーパズル づくりの日々



フィールドワークを通じて、発展途上国の経済発展や社会変動の背後で働く複雑な力学に迫ろうとする作業は、無数のピースを拾い集め、組み合わせ、全体像を描き出そうとするジグソーパズルづくりのような作業である。重要なピースが抜けたままでは絵柄がうまく浮かび上がらないし、無理にはめこんだピースがあれば、後ではこぼりが出る。

しかもこのジグソーパズルは、誰がつくっても同じようにできあがる市販のものとは異なり、つくり手の視点や、調査対象者との関係によって、手にしたピースに異なる色がつく摩訶不思議なパズルである。

私はこの五年ほど、急速な構造変動のただなかにある台湾のパソコン産業の企業間関係と産業発展のダイナミズムを分析テーマとして、台湾と日本で企

業へのインタビューを行ってきた。本稿では、その経験を交えながら、終わりになきジグソーパズルづくりの日々の苦労と喜びをつづってみよう。

●ピースを拾い集める

フィールドワークを通じてどのような情報をどのように集めるかは、調査を通じて知りたいことは何か、そのために必要な情報はどのような属性を持つのかによって自然と決まってくる。

インタビューに行くときの適正人数は？ 録音はとったほうがよいのか？ 訪問先は信頼できる知人に紹介してもらおうのいいのか、それともなるだけ無作為に選ぶほうがいいのか？

インタビュー相手が複数の言語に対応可能な場合、どの言語を用いればよいのだろうか？ こういった調査の具体的な手法のよ

しあしには、決まった答えがあるわけではない。聞き手が知りたい情報が客観的な事実なのか、それとも話し手の認識や意見なのか、それは話し手にとつてどの程度センシティブで話しにくいものなのか、といったことを勘案し、調査の過程で試行錯誤を繰り返しながら修正を重ねていく柔軟な姿勢が重要である。

とはいえ、限られた時間で行う外国でのフィールドワークでは、「知りたいことが自ずから調査手法を決める」という予定調和が働くことはめつたにない。言語上・時間上の制約、人的ネットワークへのアクセスといった外的な事情によって、取りうる調査方法の選択肢が限られてくるからだ。

私がパソコン産業の調査を始めるにあたって集めたいと考えた情報は、受託生産取引の当事者間のインフォーマルな情報交換のあり方や発注者による受注者の選別基準といったセンシティブな内容であり、信頼関係なしにはインタビューの難しい内容であると考えられた。そのため、サンプル選択のランダム性を多少犠牲にしても、知人を介した紹介ベースでインタ

ビューを行うことを選んだ。

また、中国語でインタビューを行う際には、許可を得て録音をとらせてもらうようにした。試しに何度か録音をとって聞き返した結果、私の中国語のレベルでは、相手の文脈を取り違えたり、独りよがりな解釈をしたまま話を先に進めたりしている場面があることが分かったからである。話しにくい内容を話してもらったのにレコーダーを回すこととなったため、私が集めた情報のピースには様々な限界があったと考えられるが、話者の文脈を十分に理解しながら得られた情報を把握するためにはやむをえない選択であった。

このようにインタビューの具体的な方法にはそれぞれ長所と短所があるので、調査方法のディテールの選択が自分の「知りたいこと」にどのような影響を与えるのかを理解しておく必要がある。そのためには、異なるタイプの優れた研究者と一緒に調査に出かけるのがいちばんだ。私は、地域研究系の研究者、経営学者、応用ミクロ経済学者たちとともに、また台湾やアメリカの研究者たちと一緒にインタビューを重ねるなかで、情報の集め方には「質問型／対話型

専門は台湾を中心とする東アジアの企業・産業発展。経営学の分析手法と経済発展論の問題意識の融合に関心がある。Momoko Kawakami and Timothy J. Sturgeon eds. *The Dynamics of Local Learning in Global Value Chains: Experiences from East Asia*, Palgrave Macmillan, 2011年刊。

／「論争型」「一点集中型／幅広い」「一匹狼型／チーム型」といったバラエティがあり、それぞれにメリットとデメリットを持つことを実感した。また、様々なタイプの研究者と一緒に調査をするなかで、聞き手としての自分の欠点やバイアスも見えてくる。

●ピースを組み立てる

インタビュー調査を通じてある程度の情報のピースが手に入ったら、さっそくそれを組み立てて、どのような絵柄が浮かび上がってきたか、見当をつけてみよう。情報の仮組み立てをすることは、自分の「知りたいこと」を明確にするうえでも重要だ。

先に「知りたいことが調査手法を決める」と書いたが、実際には「知りたいこと」は調査を重ねるうちに変わってくるものだ。むしろフィールドワークの醍醐味は、先行研究のサーベイや事前調査を通じて立てた暫定的な問いや仮説を出発点として、それを解明することで新しい知見を得られるような問いを発見していく過程にあるといえる。

私の場合、パソコン産業に関

するインタビュートを重ねるなかで、台湾の受託生産企業の成長メカニズムを理解するために、顧客であるブランド企業との二者間関係だけに注目するのは不十分であり、製品技術を掌握しているコア部品メーカーのインテル、先進国のブランド企業、台湾受託生産企業の三者間関係のダイナミクスとそのなかでの情報の流れを解き明かす必要があることが分かってきた。そのため、研究の途中でインタビューを含めた三者間関係の変容プロセスとその変化の要因についての情報収集をやりなおす必要が生じた。

再訪先の方々に申し訳ないと思いつつ、半ばインタビュートのやり直しのようなかたちで始めたこの第二ラウンドの調査こそが、実は、私にとって最も刺激的で楽しい日々となった。再訪にあたっては、経営学者たちのやり方をまねて、それまでの調査での発見や、新たに「知りたいこと」となった三者間関係についての仮説的な概念図を示した。パワーポイントのスライドを用意し、これをもとに討論を行うかたちをとった。ひたすら質問を重ね、話し手の持つ情報を吸収した第一ラウンドとは異

なり、私の見立ての妥当性についての対話、意見交換に重点をおいた第二、第三ラウンドの企業訪問では、私の知りたいことがより具体的になっていったこともあって議論が弾み、得るところが非常に多かった。またこの過程は、私が第一ラウンドのインタビューでお世話になった方々に、調査から得た知見をお話できる貴重な情報フィードバックの機会ともなった。

●つくっては壊し、壊してはつくるジグソーパズル

ピースの仮組立てと、その検討、修正の繰り返しのプロセスと並行して、論文を書く作業を少しずつ開始することになる。インタビューの最終局面では、論文を書くなかで浮かんできた細かい疑問点についての確認も行うことになる。

こうして論文として仕上げるジグソーパズルの絵柄は、実務の世界に生きる人々からみれば、現実感に乏しい骨組みだけのちやちなスケッチにすぎないのかもしれない。それでも、ピースを集め、組み立てようともがいてきた者にとって、小さなかけらの組み合わせのなかから全体像が浮かび上がった時の喜び

は格別のものだ。

けれども、発展途上国の現場では、しばしば私たちがパズルを組み立てる速度を大幅に上回る勢いで、現実の世界が大きく変動していく。台湾の企業・産業を分析してきた私の場合、これまで何度かフィールドワークから論文の完成までのあいだに産業発展が新たな局面を迎え、調査対象の産業集積がほぼまるごと対外移転をしたり、産業の主役が交代したりして、現実に大きく「出し抜かれる」経験を重ねてきた。

しかしそういう時には、自分の組み立てたパズルの絵柄が古びてしまったことを嘆いていてもしかたがない。私たちの分析が動的現象のある局面を切り取ったスナップショットとしてしか成立しない以上、ジグソーパズルの一枚一枚は必ずや古びていくものなのだ。

私たちにできることは、分析対象のダイナミクスに舌を巻きつつ、絵柄の一部を壊して捨て、再び新たなピースを拾いに行き、新しい構図の組み立てにチャレンジすることだけである。こうして終わらなきジグソーパズルづくりの日々は続く。