

[招待論文]

# グラウンデッド・セオリー・アプローチ概論

## Overview of Grounded Theory Approach

戈木クレイグヒル 滋子

慶應義塾大学看護医療学部 / 健康マネジメント研究科教授

Shigeko Saiki-Craighill

Professor, Faculty of Nursing and Medical Care, Graduate School of Health Management, Keio University

**Abstract:** 本稿では、日本における質的研究の現状を説明したあと、グラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下 GTA）の特徴と研究の流れを概説した。質的研究では研究者が道具となってデータ収集とデータ分析をおこなうが、GTA はデータ収集と分析で生じる研究者のバイアスを最小限にとどめるとともに、データ分析の局面では研究者の解釈を他者と共有し、アイデアを産出することを容易にする仕組みを有した研究法だと思われる。

This article, after describing the current state of qualitative research in Japan, conducts an overview of the Grounded Theory Approach (hereinafter referred to as GTA), focusing on its unique characteristics and the steps involved in using GTA. In qualitative research, researchers themselves become tools for collecting and analyzing data. The strength of GTA is that during both data collection and data analysis, it minimizes the researcher's bias, and that during data analysis, GTA makes it possible for researchers to share their interpretations and facilitates their ability to generate new ideas.

**Keywords:** グラウンデッド・セオリー・アプローチ、質的研究法、データ収集、データ分析

社会現象を実証的に説明する研究は定量的なデータを扱う量的研究と、定性的なデータを扱う質的研究とに分けることができる。量的研究をおこなうためには、研究対象とするトピックに関連した先行研究の中で、すでに概念が抽出されている必要があり、まだそのレベルまで研究成果が蓄積されていない場合には質的研究を用いることになる。

我が国では、質的研究法が市民権を得てきた 1990 年代半ばから、質的研究法に関する本がたくさん出版されるようになり、それに伴って質的研究法

を用いた論文の発表も増えている。本稿では、日本における質的研究の状況を紹介した上で、ストラウス (A.Strauss) 版グラウンデッド・セオリー・アプローチ (Grounded Theory Approach; 以下 GTA) の概要を説明する。

## 1 質的研究の増加

数年前に、日本における質的研究の状況を調べるために、医学中央雑誌 (以下、医中誌) Web (<http://www.jamas.or.jp/>) を用いて原著論文を検討した<sup>7)</sup>。保健医療系雑誌への発表に限られた結果ではあるものの、医中誌 Web は、医学、歯学、薬学、看護学、獣医学およびその関連分野に関して国内で一番情報量が多いものであるため、この結果は日本における質的研究の全般的な傾向を反映したものであると思われる。

質的研究法を用いた原著論文がはじめて発表されたのは、1990年である。それから2010年までの21年間に発表された原著論文を検討すると、2003年に100本台、2006年に200本台、2007年には300本台と、年を追うごとに発表論文数は増え続けてきた。2000年と2010年とを比較すると、わずか9年の間に10倍以上の数になっていることから、分量の点では質的研究は普及してきたということができそうである。(表1)

一方、研究法別にみると、KJ法(618本、27.6%)、グラウンデッド・セオリー・アプローチ(432本、19.3%)、内容分析(390本、17.4%)、ナラティブ(337本、15.0%)、ライフストーリー／ライフヒストリー(223本、10.0%)の5つが10%以上の論文で使われ、それらに続いて、現象学、アクションリサーチ、フィールドワーク、エスノグラフィー、エスノメソドロロジー・会話分析、談話分析・ディスコース分析が使われていた。<sup>注1</sup> 以上の検索結果から、日本の保健医療系雑誌に発表された原著論文の中で、GTAはKJ法の次に多く用いられている方法だということになる。実はこの中には、本来のGTAとは異なる方法であるにもかかわらず、似た名前を標榜しているものも含まれているが、それもある意味、GTAの注目度の高さを示す現象だとみることができる。<sup>注2</sup>

GTAの人気が高い理由として、言語化された部分が多く、書籍数が多いことがあげられる。最近では方法論の言語化は重要だと考える研究者が増えている

表1 研究法別論文数の推移

発表年	KJ法 <sup>1)</sup>	グラウンデッド・セオリー・アプローチ <sup>1) 2)</sup>	内容分析 <sup>1)</sup>	ナラティブ <sup>3)</sup>	ライフストーリー <sup>4)</sup> / ライフヒストリー <sup>5) 6)</sup>	現象学 <sup>1) 7)</sup>	アクション・リサーチ <sup>1)</sup>	フィールドワーク <sup>5) 8)</sup>	エスノグラフィ <sup>5) 9)</sup>	エスノメソドロジー <sup>5)</sup> と会話分析 <sup>5) 9)</sup>	談話分析 <sup>5)</sup> とディスコース分析 <sup>5) 10)</sup>	論文数の合計
1990	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
1991	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
1992	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	3
1993	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
1994	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3
1995	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3
1996	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
1997	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3
1998	2	0	0	0	1	2	0	1	0	1	0	7
1999	0	0	0	0	7	2	0	2	0	0	0	11
2000	8	1	4	0	13	8	1	0	0	0	0	35
2001	15	7	7	0	8	7	2	0	1	0	1	48
2002	31	16	19	0	20	8	1	2	2	0	0	99
2003	40	15	27	0	20	6	2	5	1	0	2	118
2004	39	20	40	1	14	8	1	1	2	1	1	128
2005	65	37	30	3	19	4	6	2	1	3	0	170
2006	85	42	55	21	21	2	7	12	2	3	0	250
2007	103	59	31	68	22	7	12	3	7	3	1	316
2008	72	59	40	70	24	2	16	4	4	1	2	294
2009	88	86	63	78	26	10	7	6	5	3	2	374
2010	69	90	74	96	26	6	3	4	5	1	0	374
合計	618	432	390	337	223	75	58	51	31	17	9	2241
%	27.6%	19.3%	17.4%	15.0%	10.0%	3.3%	2.6%	2.3%	1.4%	0.7%	0.4%	100.0%

- 1) 統制語として扱われているので、シソーラス機能を使って検索した。
- 2) 「グラウンデッド・セオリー・アプローチ」という統制語で検索された中には、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いた論文も含まれていた。
- 3) ナラティブの統制語である【語り】を使い、シソーラス機能を使って検索した。
- 4) ライフストーリーの統制語である【生活史】を使い、シソーラス機能を使って検索した。
- 5) 統制語がなかったので、All Fieldで検索した。
- 6) 「ライフストーリー／ライフヒストリー」は重複が多いので一緒に扱った。
- 7) 「解釈学的現象学」という用語でも検索したが、検索された文献は全て「現象学」で検索された文献と重複したので「現象学」とした。
- 8) 「フィールドワーク」と「エスノグラフィ」で重複した文献が3本あった。
- 9) 「会話分析」は「エスノメソドロジー」から独立したものはあるが一緒に扱った。
- 10) 「談話分析」と「ディスコース分析」とはほぼ同じものとして扱った。

るものの、いまだに質的研究法にはデータ収集や分析の手順を系統だって説明した（できた）ものが少なく、「師の姿を見て自分で学べ」的な文化が残っている。そのような中で、60年代後半に生まれたGTAが方法論を言語化していたことは、かなり画期的だったと思われる。

## 2 グラウンデッド・セオリー・アプローチとは

GTAは、データを基にして（ここからgroundedと名付けられている）分析を進め、単なるデータの要約にとどまらず、データの中に出てきた現象がどのようなメカニズムで生じているのかを示す『理論』を産出しようとする研究法である（ここからtheoryと名付けられている）。GTAにおける『理論』は、概念同士の関係を文章であらわしたストーリーラインであることから、GTAはデータから概念を抽出し、概念同士を関連づけようとする方法だといえることもできる。

GTAには、創始者である2人が、のちに別々につくったストラウス(A.Strauss)版とグレーザー(B.Glaser)版がある。ストラウス版とグレーザー版は異なっているので、その特徴と手順をよく理解したうえで選択すべきである。筆者はストラウスのもとでトレーニングを受けたので、本稿ではストラウス版<sup>8)</sup>とストラウス & コービン(J.Corbin)版<sup>6)</sup>、そして、それらを進化させた戈木クレイグヒル版<sup>1)-5)</sup>のGTAを紹介する。

ストラウスは、ブルーマー(H.Blumer)のシンボリック相互作用論の流れを汲むシカゴ学派の社会学者で、人は社会的相互作用の中で生じる物事の意味を解釈し、自分にふさわしいと思う役割を担って行動すると考える。GTAは、ある特定の現象について、登場人物たちがそれぞれに演じる役割と人物同士の相互作用、そして、その結果として生じる変化のプロセスをとらえようとする方法である。もちろん、相互作用によって生じる変化の有様は様々であるため、なるべくたくさんプロセスをとらえ、ある現象を形作る多様なメカニズムを把握することが大切である。

## 3 グラウンデッド・セオリー・アプローチの特徴

まず、GTAの特徴を1) 概念の抽出、2) 分析の中核となるプロパティとデ

イメンション、3) カテゴリー関連図、4) 分析が間違った方向に進まないための仕組み、5) 交互におこなうデータ収集と分析という点から説明する。

### 1) 概念抽出の方法

質的研究では概念をとらえることが大切である。とくに、GTA では分析の結果として、概念の関係づけによって『理論』を捉えようとするので、概念を正確にとらえることがとても重要となる。しかし、データから概念を抽出し、抽象度を上げる作業は、分析者のバイアスがかかりやすい作業である。そこでGTA では、データから『プロパティ』と『ディメンション』という下位の概念を抽出し、それらをもとにして少し抽象度の高い『ラベル名』を付け、さらに似たものを集めて『カテゴリー』という上位の概念をつくる仕組みによって、概念の抽象度を上げる際に分析者のバイアスがかかるリスクを減らそうとする。例えていえば、階段を1歩ずつ上がるように抽象度を上げていくようなものである。階段の高さは一様ではなく、ラベル名を付けるまでは低めながら、カテゴリー名を付ける時には跳躍がある。

### 2) 分析の中核となるプロパティとディメンション

先に述べたように、GTA ではプロパティとディメンション、ラベル、カテゴリーという抽象度の異なる4種類の概念を用いる。プロパティとディメンションは1番抽象度の低い概念だが、GTA を用いた分析の核となるもので、分析の最後まで使い続けるものでもある。

筆者が1994年に帰国した時、GTA は誤解され間違った使い方をされていた。そこで、GTA が正しく理解され、使い易くなるように、ストラウス版のGTA を一歩進め、『プロパティ』と『ディメンション』を軸にした分析をオリジナル版以上に強調した上で、『カテゴリー関連図』を描くことによって現象を把握するという方法を提案した<sup>1)-5)</sup>。

プロパティは分析者の視点を示すものである。これによって分析者に自分のものの見方を意識させ、他の見方の可能性にも気づかせる。一方、ディメンションは、各プロパティから見た時のデータの位置づけを示すものである。分析の対象となっているあるデータの位置がどうであるのかだけ

でなく、その位置が変化したときに状況がどう変わるのかまでを分析者に意識させる。

プロパティとディメンションを用いることによって、なぜ自分がデータをそう解釈したのかを説明することが容易になる。解釈の根拠を論理的に示すことで、思考の道筋を他者と共有し、議論を通してよりよい分析のアイデアを得ることもできる。これは、ゼミの場での議論だけでなく、教員から指導を受けるときや査読者とのやりとりにも使える。つまり、従来、分析作業の中でブラックボックスと呼ばれていた部分を、他者と共有できるようにしたわけである。

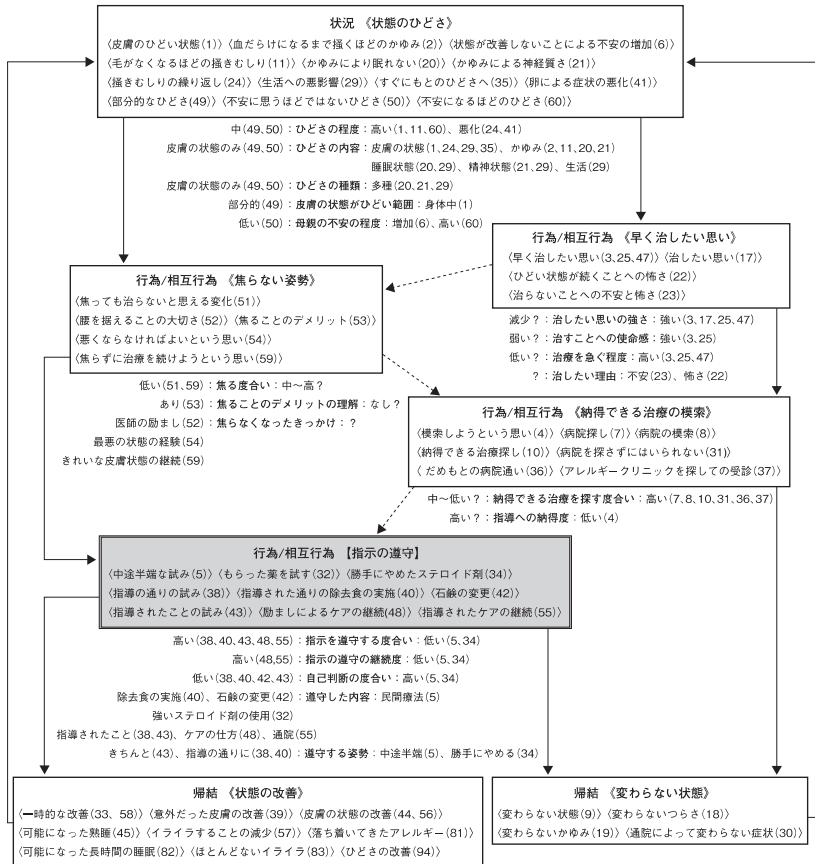
プロパティとディメンションは、このあと述べる、カテゴリー同士の関係を把握する際にも、分析者のバイアスを排除してよいアイデアにたどりつく手助けになる。

### 3) カテゴリー関連図

先に述べたように、GTA では概念同士の関係を明らかにして、データにあらわれた現象についての『理論』をつくりあげようとする。しかし、カテゴリーをプロパティとディメンションを用いて結びつけるという点がわかりにくいために、分析者の主観的な解釈だけで結びつけてしまい、要約や空想の域を出ない結果を示した論文があまりにも多かった。そこで、筆者のバージョンでは、カテゴリー関連図を描くことによってカテゴリー同士の結びつけの根拠を可視化する作業を追加した(図1)。

カテゴリー関連図は、1つの現象を形作る複数のカテゴリー(概念)を、プロパティとディメンションを使って結びつけることにより、カテゴリー同士がどのような根拠で結びついているのかを示すものである。この作業では、データに出てくる時系列にとらわれずに、カテゴリー、プロパティ、ディメンションを見て適切な関連づけを考える。時系列に引っ張られてしまうと、事例の要約の域を脱することができなくなってしまうからである。

カテゴリー関連図を描くことによって、分析者のバイアスがかったカテゴリーの関連づけを防ぐことができる。また、どのようなプロパティが不足しているか、どのプロパティのディメンションをどう変化させれば、プロ



\*【 】は中心となるカテゴリ、《 》はカテゴリ、〈 〉ラベル名、( )はデータ番号、太字はプロパティ、細字はディメンションを示す。(出典：グラウンデッド・セオリー・アプローチ 分析ワークブック p.101)

図1 カテゴリ関連図の例

セスと結果がどう変わるのかまで把握することができる。分析者の考えが図として示されるので、研究結果を他者と共有することも容易となる。さらに、カテゴリ同士の関連づけを考える中で、自分の通常の思考を越えて、思いがけないアイデアにたどりつく可能性が高まる。

複数のカテゴリ関連図を統合したものを『カテゴリ関連統合図』と

呼ぶ。GTA では、各現象のカテゴリー関連統合図が完成したときに、研究が完成したと考える。

#### 4) 分析が間違った方向に進まないための仕組み

ところで、質的研究では、研究者が道具となってデータを収集し、分析する。そのため、研究者という道具がブレて分析が間違った方向に進みそうな時に、それを警告する仕組みが大切である。しかし、実際にはその仕組みをもつ研究法は少ない。GTA には、分析が間違った方向に進みそうなときに、それを止める仕組みがある。例えば、概念名(ラベル名、カテゴリー名)をつけるたびに、もととなった切片データと摺り合わせるというルールは、データと概念名とにズレがないかを分析者に確認させる。

カテゴリー関連図を描くときにも、間違いがあれば、カテゴリーを関連づけることができなくなることによって不都合を知らせる。間違いには、カテゴリーのつくり方の悪さ、カテゴリーの命名の悪さ、現象毎のカテゴリー分類の悪さ、各カテゴリーの主要なプロパティとディメンションの選択の悪さなどがある。このように、分析作業のいろいろな局面で間違いに気づく仕組みがあることは、GTA の強みである。

#### 5) 交互におこなうデータ収集と分析

多くの質的研究法では、まずデータを一定量収集してから分析をはじめますが、GTA ではデータ収集とデータ分析とを交互におこなう。データを1つ収集したらすぐに分析をおこない、現象毎にカテゴリー関連図とカテゴリー関連統合図を描くところまで進む。その後、『理論的比較』をおこなってプロパティ候補をあげ、『理論的サンプリング』をもとにして、次にどのような人や場から、どのようなデータを収集するかを計画する。

分析のたびに作られる、カテゴリー関連図とカテゴリー関連統合図によって、研究の進み具合と不足している概念を確認することができる。これ以上新しいカテゴリー、プロパティ、ディメンションが出てこない状態が、『理論的飽和』と呼ばれる研究の終着点である。しかし、そこまでたどり着かないうちでも、報告する意義のある新しい知見を把握したと判断



したら、把握できていない部分を明記したうえで発表することが推奨されている。

#### 4 グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いた研究の流れ

ここからは、GTAを使った研究の流れについて、1) リサーチ・クエスチョンの設定、2) データ収集、3) データ分析の順で説明したい。

##### 1) リサーチ・クエスチョンの設定

質的研究ではリサーチ・クエスチョンは不要だと誤解している人がいるが、リサーチ・クエスチョンがなければ、自分の思いつきだけで研究を進めることになってしまう。研究のはじめに自分の関心をはっきりさせて、研究テーマとリサーチ・クエスチョンを設定することが重要である。文章にすることによって、自分の関心を客観的に眺め、それが研究になるものであるかどうかを検討することが可能となる。そのあと、そのリサーチ・クエスチョン候補に関する研究の蓄積状況を把握し、自分の関心をより具体的に研究に値するものに変化させるために、先行文献を読む。文献検討によって、先行研究で分かっていることと分かっていないこと、残された課題が明らかになり、どのようなリサーチ・クエスチョンが適切なのかも明確になる。

リサーチ・クエスチョンが決まったら、それに沿って適切な研究方法を選択する。ある状況が異なる状況に変化するプロセスが含まれたリサーチ・クエスチョンであれば、GTAがふさわしいということになる。

質的研究では、研究のはじめに立てるリサーチ・クエスチョンは暫定的なものである。もともと質的研究法は、先行研究の蓄積が乏しい時に選ばれる方法であるため、実際に研究を始め、研究対象への理解が深まるにつれて、リサーチ・クエスチョンを見直さざるをえないことに気づくことも多い。必要があれば修正すべきである。

##### 2) データ収集

リサーチ・クエスチョンと研究方法が決まったら、リサーチ・クエスチョンを基にして、どのような場で、どのような対象から、どのような方法で、

---

どのようなデータを収集するのかを決める。当然のことながら、どの分析法を用いるかによって、収集すべきデータは異なる。

ここでとりあげる GTA では詳細な分析がおこなわれるために、複数の収集方法を用いてデータを収集することが推奨される。通常はインタビュー法と観察法を併用することが多いが、文書、日記、手紙、メール、新聞、歴史的記録、カルテ、ビデオ、映画など、その現象に関わる様々なデータも分析の対象にすることによって、現象を多角的に捉えようとする。くわえて、主となる人物の考えや行為だけでなく、それに影響を与える周囲の人々からもデータ収集をおこない、1つの現象をいろいろな立場から見た複合的なデータを収集した方がよいと考えられている。

先に述べたように、GTA がとらえたいものは、ある状況が異なる状況に変化するときの多様なプロセスである。例えば、観察法を用いてデータ収集をおこなう時のことを考えてみよう。同じ場にいたとしても、登場人物それぞれの判断や決定、行動は異なるため、各人の変化のプロセスは違ったものとなる。くわえて、同じメンバーが、同じ場の中にいたとしても、時期が違えば各人の考えや行動、それに伴う相互作用が変わってしまうこともある。結果的に、いくつもの変化プロセスが存在するはずである。

GTA では、そのすべてのプロセスを捉えるために、登場人物たちがその時にどう感じ、どう考え、どう判断したのか、その結果どういう結果に至ったのかというプロセスを含んだデータを収集することが必要とされる。このような情報がなければ、データから言動の要約以上のものを見いだせなくなってしまうからである。そこで、五感で得ることのできる情報から、対象者の感情、考え、判断を解釈してデータに含める作業をおこなう。もちろん、これらは収集者の主観的な解釈に基づくものであるから、解釈の基となった根拠を書き加え、信憑性を確認できるようにしておくことが大切である。また、可能であれば、観察の後に登場人物へのインタビューをおこない、自分の解釈が適切であるかどうかを確認する。

### 3) データ分析

GTA は、いったんデータを文脈から切り離してラベル名をつけたあとで、

それらをまとめ直してカテゴリーを見出し、カテゴリー同士の関係を検討することにより、特定の領域に適応する中範囲の理論を産出しようとする方法である。GTAの分析は、3つのコーディング(オープン・コーディング、アキシャル・コーディング、セレクトティブ・コーディング)で構成されている。以下、コーディング毎に説明する。

### ① オープン・コーディング

まず、収集したデータをもとに作成したテキスト(すぐに分析できる状態になったデータ)を読みこむ。データの読み込みはとても重要である。この作業を通して、そのデータにどのような現象が含まれているのか、何がきっかけとなって変化が生じるのかをとらえようとする。

データが十分に理解できたら、内容毎の切片にして切り離す。そして、1つの切片データだけをみて、プロパティとディメンションを抽出し、それらをもとにしてラベル名を付ける。切片化はデータを文脈からいったん切り離し、バイアスを軽減するために用いる技法である。ラベル名を付けたら、必ずもとの切片データに照らして、その名前でのよいかを確認する(図2)。

次に、似たラベルを集めてカテゴリーをつくり、カテゴリー名を付ける。具体的には、それぞれのカテゴリーに集まったラベル名やプロパティとディメンションを見ながら暫定的なカテゴリー名を付け、各切片データに戻って、そのまとめ方と名前が適切かを確認する。そして、それでよさそうであれば、最終的なカテゴリー名とし、今度はその名前をもとにしてプロパティとディメンションを適切な表現に変えて一覧表をつくる。この時、カテゴリー名から考えて必要なプロパティがあれば追加し、データに戻って対応するディメンションがないかを探す。もし、ディメンションが見当たらなければ、理論的サンプリングに用いる。

### ② アキシャル・コーディング

アキシャル・コーディングでは、まず、パラダイムという枠を使ってカテゴリーを現象に分類する。そのあと、各現象に対して1つのカテゴリー関連図(図1)を作る。カテゴリー関連図は、カテゴリーをプロパテ

No.	データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名
1	6カ月の前は、皮膚がブツブツで、頭とか身体中の皮膚がすごいひどくて。	時期 皮膚の状態 皮膚の状態のひどさの程度 皮膚の状態がひどい場所 皮膚の状態がひどい範囲 「て」が意味するもの	6カ月の前 ブツブツ 高い[すごいひどくて] 頭、身体中 広い[頭、身体中] 後の切片的理由	皮膚のひどい状態
2	掻かないように痒み止めのミトンをつけただけだ、それでも血だらけになるくらい痒いちゃって、相当かゆかったみたい。	対処の目的 対処方法 空中の「けど」が意味するもの 対処の効果  掻く程度  出血の程度 腫れるかゆみの程度合い	掻かせないため 赤ちゃん用のミトンをつける 痒みに応ずる結果の提示 低い[それでも血だらけになるくらい] 高い[痒いちゃって] 大[それでも(ミトンをつけても)血だらけになるくらい] 大[血だらけになるくらい] 強い[痒い]	血だらけになるまで掻くほどのかゆみ
3	はたで見てもつらさがわかるから、早く治してあげなきゃって……。	わかること つらさの程度 悪い 忘れない悪いの強さ 期待する治るまでの期間 治すことへの使命感 早く治したい理由	つらさ 大[はたで見てもわかる] 早く治してあげない 強い[早く、あげなきゃ] 早く あり[治してあげなきゃ] はたで見てもつらさがわかるから	早く治したい悪い
	病院に連れて行っても薬をくれるだけだから、何が他にもないかと戻って。	おこなったこと 病院の対応 病院が対応してくれなかったこと	病院に連れて行く 薬をくれるだけ 1つ(薬をくれるだけ) 何か 戻って	戻るとい

(グラウンデッド・セオリー・アプローチ分析ワークブック 資料編 p.55の一部)

図2 テキスト、プロパティ、ディメンション、ラベル名一覧の例

イとディメンションを使って関連づけたものである。プロパティとディメンションを用いることによって、分析者の思い込みによる結びつけを防ぐ。さらに、この仕組みがあることによって、通常の自分では思いつかないようなアイデアにたどりつく可能性を高める。カテゴリー関連図ができたなら、中心となるカテゴリーを1つ選んで現象の名前にする。

GTAでは、データを収集するたびに現象毎のカテゴリー関連図を作る。2事例目の分析以降は、同じ現象についてのカテゴリー関連図を重ねてカテゴリー関連統合図もつくる。そして、カテゴリー関連図やカテゴリー関連統合図を、概念(プロパティとディメンション、ラベル、カテゴリー、サブカテゴリー)を用いて文章にしたストーリーラインを書く。

さらに、ここまでの作業の中で疑問符や破線表示になっている部分と、『比較』の結果出てきたプロパティ候補をもとにして『理論的サンプリング』をおこない、次にどのような人からどのようなデータを収集しようとするのかを計画する。

### ③ セレクティブ・コーディング

アクシシャル・コーディングで現象がいくつも把握できたら、カテゴリ

一同士をプロパティとディメンションで関係づけたカテゴリー関連図を描き、抽象度の高い現象の理論をつくる。これを、セレクトティブ・コーディングと呼ぶ。

アキシシャル・コーディングとセレクトティブ・コーディングは、プロパティとディメンションを使って概念同士を関係づける点で、基本的に同じ作業である。アキシシャル・コーディングでは小さめの現象を把握し、セレクトティブ・コーディングでは大きめの現象を把握しようとする点だけが異なる。

## 5 最後に

よい質的研究作品を作り上げるためには、自分という道具の精度を高め、バイアスによるブレを最小限にして、独創的であると同時に、他者にも理解できるデータの解釈をおこない、概念の関係を示す理論を提示することが必要である。ここで紹介したGTAはそれを可能にする可能性を秘めた方法であると思われる。

GTAを使った研究の流れと、その中で用いられる技法の詳細を説明することは本稿の範囲を越えるため、参考文献をご覧いただければ幸いである。

## 注

- 1 ちなみに、欧米では主な質的研究法として、GTA、エスノグラフィー、現象学があげられることが多いが、日本ではKJ法、内容分析などが上位にあり状況が異なっているようである。
- 2 例えば、日本には修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ (Modified Grounded Theory Approach; 以下M-GTA) という研究法があり、これをGTAと同じものだと誤解している人がいる。しかし、研究法として考えたときに、M-GTAとGTAの分析はかなり異なっている。M-GTAでは、ストラウス版GTAの核となる「切片化」「プロパティ、ディメンション、ラベル」「軸足コーディング」を使用しないことによって作業の簡略化がなされている上に、GTAの特徴である「データ収集と分析とを交互に同時並行しておこなう」という方法を用いず、データをまとめて収集し、それらを分析した後で必要があれば追加収集するという方法が使われている(木下康仁『グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践-質的研究への誘い』弘文堂、2003年)。従って、GTAとM-GTAはまったく似て非なるものであると考えた方が良さそうである。

参考文献

- 1) 戈木クレイグヒル 滋子『グラウンデッド・セオリー・アプローチ：理論を生み出すまで』新曜社、2006年。
- 2) 戈木クレイグヒル 滋子『実践グラウンデッド・セオリー・アプローチ：現象をとらえる』新曜社、2008年。
- 3) 戈木クレイグヒル 滋子編著、三戸 由恵・岩田 洋子・高嶋 希世子『質的研究法ゼミナール：グラウンデッド・セオリー・アプローチを学ぶ』第2版、医学書院、2013年。
- 4) 戈木クレイグヒル 滋子編著、岩田 洋子・高嶋 希世子・西名 諒平・山本 真梨子・三戸 由恵『グラウンデッド・セオリー・アプローチ分析ワークブック』第2版、日本看護協会出版会、2014年。
- 5) 戈木クレイグヒル 滋子編著、安田 恵美子・岩田 洋子・三橋 さゆり・高嶋 希世子『グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いたデータ収集』新曜社、2014年。
- 6) Corbin, J. M., & Strauss, A. L. *Basics of Qualitative Research: Techniques and procedures for developing grounded theory*, 3rd ed., Thousand Oaks: Sage Publications, 2008. (操 華子・森岡 崇訳『質的研究の基礎：グラウンデッド・セオリー開発の技法と手順』第3版、医学書院、2012年。
- 7) Saiki-Craighill, S. "Qualitative Nursing Research in Japan: A State of the Science and Indications for Future Directions," *Routledge International Handbook of Qualitative Nursing Research* (Ed.) Beck, C.T., New York: Routledge, 2013, pp.597-609.
- 8) Strauss, A. L. *Qualitative Analysis for Social Scientists*. New York: Cambridge University Press, 1987.

[受付日 2014. 4. 25]