

# 基礎社会過程とソーシャルプレイング：事例からみる ソーシャル・グループワークの展開過程における終結期に関する考察

Basic social process and social playing:  
Termination stage of social work with groups

花 村 春 樹・志 村 健 一・栗 山 隆  
Haruki Hanamura Kenichi Shimura Takashi Kuriyama

## Abstract

The purpose of this study is to discover what is going on at the termination stage of social work with groups. The process of grounded theory (Glaserian approach) was introduced, and the differences of the educational backgrounds and the coding process between Glaser, B.G. and Strauss, A.L. were discussed. As the result of study, when social workers acknowledge their practices were failed, the basic social process that the social worker expected to occur didn't occur. Participants were there for social playing but not for social working. The recommendations for further study by utilizing this concept and the unique possibilities of using grounded theory for social work researches were also discussed.

「ソーシャル・グループワークの展開過程における終結期に関する考察」で報告した通り本論では事例を検討することによりソーシャル・グループワークの終結期における課題を分析してみたい。分析方法を概説し、事例から仮説の生成を試みる。

## 第一章 方法

社会福祉援助技術研究、あるいは行動科学研究において、その調査が調査対象者の視点に忠実であればあるほど研究の信頼度は高まる。すなわち研究方法への認識論的質問に対し対象者事象への忠誠度が問われているわけであるが、この点で質的な行動科学研究において疑問視されることが往々にして存在する。その理由とは調査者の理論的、方法論的、個人の学習経験的、観念的、専門職的等の潜在的傾向が質問項目を左右することであった。

筆者らはこの点において協議し、その結果グラウンデッドセオリーを本調査の分析に用いることとした。その選択理由として、質的行動科学研究の信頼度を高めるためそのデータから仮説が生成されていること、仮説を構成するシステムも同様

にデータの該当部分に直に帰することが可能であることがあげられよう。しかしながら本論においては事例収集時に調査を念頭におかなかつたため（教育的観点から事例がレポートとして提出された<sup>2)</sup>）これらの事例が完全にその調査結果をサポートするものではない。それゆえこれらの事例の限界を認めた上での仮説生成を試みることにする。

## 第一節 グラウンデッドセオリーの発展

グラウンデッドセオリーとは社会調査により組織的に入手されたデータから理論の組織的生成を基盤としており<sup>3)</sup>、1960年代にグレイサー (Glaser, B) とストラウス (Strauss, A) によって発見された。1960年代後半二人はカリフォルニア大学サンフランシスコ校 (UCSF) で教鞭をとっており、死に関する共同調査を行い、1967年『死のアウェアネス理論』を出版した<sup>4)</sup>。後にこの調査に関する問い合わせが相次ぎ、『グラウンデッドセオリーの発見』を出版し<sup>5)</sup>この方法論を説いた。その後グレイサーはUCSFを離れ独立、1990年代には二人のグラウンデッドセオリーの方法論において食い違いが顕著となった<sup>6)</sup>。その結果として現在グラウンデッドセオリーをその方法論として選択する場

合、グレイサー派かストラウス派かを明記する風潮が高まっている。近年日本のヒューマンサービス系研究で質的研究法への注目が高まり、グラウンデッドセオリーに関する文献も紹介されているが、共著である『グラウンデッドセオリーの発見』、二人の共同研究である『死のアウェアネス理論』を除くとストラウス派の文献が積極的に紹介されている。

**表 1. 翻訳されたグラウンデッドセオリー関連図書一覧 (原著出版年順)**

1. Glaser, B. and Strauss, A.L.(1965). Awareness of dying. Aldine Publishing Company, New York, NY.  
木下康仁訳『「死のアウェアネス理論」と看護一死の認識と終末ケア』医学書院、1988
2. Glaser, B. and Strauss, A.L. (1967). The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research. Aldine Publishing Company, New York, NY.  
後藤隆、大出春江、水野節夫訳『データ対話型理論の発見』新曜社、1996
3. Strauss, A.L., Corbin, J., Fagerhaugh, S., Glaser, B., Maines, D., Suczek, B. and Winter, C. (1984). Chronic illness and the quality of life, Second Ed. The C.V. Mosby Co., St. Louis. MO.  
南裕子監訳『慢性疾患を生きる』医学書院、1987
4. Schatzman, L. and Straus, A.L.(1973). Field research. Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ.  
川合隆男監訳『フィールド・リサーチ—現地調査の方法と調査者の戦略—』慶應義塾大学出版会、1999
5. Straus, A.L. and Corbin, J.(1990). Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and technique. Sage Publications. New York, NY.  
南裕子監訳『質的研究の基礎 グラウンデッドセオリーの技法と手順』医学書院、1999

本論はグラウンデッドセオリーの二派に関して

相違を言及することを意図していないが、以下の点においてグレイサー派の主張に賛同し、本論ではグレイサー派の方法論をとることとする。第一は二人の研究者としての背景である。この点に関してはわが国でもこの方法論の発起点となった『グラウンデッドセオリーの発見』の邦訳により周知されているが<sup>7</sup>、ストラウスがシカゴ大学でブルーマー (Blumer, H) に代表されるシンボリックインターアクションの系列で訓練を受けているのに対し、グレイサーはコロンビア大学でラザースフェルド (Lazarsfeld, P.F.) のもとでグラウンデッドセオリーが確立される基盤となる質的数学 (Qualitative Math)、コア・カテゴリー、理論的コードを学んでいる点、あるいはコロンビア大学の伝統である仮説生成を目的とした方法論を学んでいることである<sup>8</sup>。第二は、コーディングの方法である。グレイサーはコーディング初期から一貫してデータからコア・バリエブルが浮上することを念頭においているが、ストラウスのコーディング方法はその初期過程においては 5W1H に代表されるようなフェイスシート情報を収集することとしている<sup>9</sup>。ストラウスは次にアクシアルコーディングという過程でコーディングを行うが、このコーディングを行うために状況、内容、連続性といったものを利用している<sup>10</sup>。これは明らかにグラウンデッドセオリーが避けるべき強制的な分類であり、すべてのデータがこの方法でコーディングできるわけではない。この点に関し、グレイサーは理論的コードとして 18 の系列を紹介し、さらにこの 18 系統に留まる必要はないとしている<sup>11</sup>。また、グラウンデッドセオリーの発端となった『グラウンデッドセオリーの発見』は共著であるが、実際は 90% がグレイサーによる執筆である<sup>12</sup>。

**第二節 グラウンデッドセオリーの過程**

行動科学、社会調査研究一般に言えるようにグラウンデッドセオリーはいくつかの過程により成り立つが、他の多くの方法と異なる点はこれらの過程が同時に進行、あるいは後退しながら研究が進むことである。今回の調査では、事例提供者らに追加のインタビューなどを試みる事が不可能なため比較的一方的に調査を進行させることとなった。必要に応じてその過程を後退させること



図1. データ収集、コード化、分析のイメージ

の必要性を述べることにしたい。

いかなる調査においても調査はトピック(主題)が必要である。通常はトピックより具体的なリサーチクエスチョンから開始されるが、グラウンデッドセオリーにおいては一般的なトピックでよいとされている。それはリサーチクエスチョンを設定することにより潜在的傾向や前提条件が調査者の意識に必要以上に入り込むことを避けるためであり、前号でいくつかのリサーチクエスチョンを設定はしたが、これらを戻し、本論においてはソーシャル・グループワークの終結期になが起こっているのかを調査するというをトピックとしたい。また一般的に行動科学、社会調査研究では、ここで先行文献において同様のトピックについてどのような解説や調査結果がなされているか考察するが、グラウンデッドセオリーでは、先行文献の考察も前提条件が調査者の意識に入り込むことを嫌いこの段階では先行文献の考察をしない。本論の分析においては前号での先行文献をできる限り無視した考察を試みた。

次の過程である理論的標本抽出は標本の抽出のことである。理論的標本抽出は理論生成のためのデータ収集の過程であり、分析者は収集、コード化、分析を同時進行的に行い、理論生成のために次に必要となるデータ収集を決定することである<sup>13</sup>。すなわち、データの収集、コード化、分析が、2重、3重のらせん的におこなわれるといえよう(図1.)。理論的標本抽出の一般的な手順は新たなデータが注ぎ込まれる度に継続的比較を通してデータ収集の開始からコードを明確にすることである。そしてそのコードは以降のデータ収集の方向性を示し、さまざまな領域と他のコードとのつながりを重んじながら理論的に飽和するまで理論的發展を続ける。理論的標本抽出は飽和し、推敲

され、浮上してきた理論に組み込まれた段階で中止される。

理論的標本抽出の過程において既にコード化と分析が同時進行するが、抽出された標本を分析する過程を継続的比較分析と呼んでいる<sup>14</sup>。この過程において始めにデータにおけるインシデント同士が比較され、次にインシデントと概念(コンセプト)が比較され、やがて概念同士が比較される。この作業のためにデータをコード化することが重要となる。第一段階目のコード化はオープンコーディングと呼ばれ、いわば以下の事柄に答えようとする作業であるとされている<sup>15</sup>。

1. このデータは何を研究するものか?
2. このインシデントは何の領域を示唆しているのか?
3. データにおいて実際に何が起こっているのか?

この過程において核となる概念(コア・バリエブル)、すなわち継続的に浮上し、かつどのインシデントにも関わるコードが浮上することを期待するが、オープンコーディングがこの期待に沿った場合、次の過程としてこの核概念に関係するコード化を行う。これをセレクトティブコーディングと呼んでいる<sup>16</sup>。

コア・バリエブルを中心としたセレクトティブコーディングを次の過程では理論的にコード化する。この理論的コーディングの過程を助長するのがコーディングファミリーと呼ばれる18系統であり、グレイサー派に特有のものである。しかしながらこの18系統は絶対的なものではなく、あくまでも調査者が理論レベルで分析することを助長するものである<sup>17</sup>。ここまでの過程において調査者は新たなデータを収集する必要性が生じる場合も多々想像でき、その意味で理論的標本抽出、コー

ド化、分析が同時進行するのである。

これらの過程において調査者は必要と考えられる事柄を半ば無意識に書きとめるであろう。この過程をグラウンデッドセオリーでは理論的メモ書き（セオリティカル・メモイング）と呼んでいる<sup>18</sup>。分析の過程においてアイデア、仮説、図、表等が浮上した場合、作業を中止して書きとめる作業をするべきであり、これらのメモが後のアウトラインを構成することになる。主にメモとして書きとめる事柄はコーディングの過程で浮上したコードの解説、コード同士の関係等であるが、調査が進行するにつれ、書きとめる項目も増えてくる。

一般的に先行文献に関する調査は研究初期に行われるが、グラウンデッドセオリーにおいては文献調査がこの段階で行われる。コード化されたデータの分析が終了し、核となる概念がより一層確固たるものになった時点で、その核となる概念の文献を調査することがグラウンデッドセオリーにおける文献調査である。例えばグレイサー派のグラウンデッドセオリーのセミナーで頻繁に活用される事例であるが、1960年代の看護婦の転職に関する研究である。この時期に看護婦が短期間で転職する（病院Aから病院B、Cへ）ことが注目された。仕事に対する満足度の低さ等が文献調査であげられたが、あるグラウンデッドセオリーの調査はこの事象を「観光」というコア・バリエブルで解説した。すなわち、年齢的に若い看護婦が、例えばサンフランシスコで勤めたあとハワイに引越し、看護職を得るのはたやすいことであり、いわば観光目的で転職していたのであり、仕事の満足度は彼女らにとって関係なかったのである<sup>19</sup>。すなわちこの研究において職業満足度の文献は浪費に過ぎず、実際に使用されている文献をみると観光、余暇、移動性といった文献が挙げられている。すなわち抽出された核となる概念に沿って文献を調査し、コア・バリエブルと文献を比較していることでもある。この過程が実はグラウンデッドセオリーにおいては抽出されたコア・バリエブルをより確固たるものとし、それが領域密着型の理論、仮説へと発展するのである。

調査者によって作成されたメモは核となる概念を中心に順序だてられ（アウトラインの形成）、そ

の順序に沿って執筆されることによりグラウンデッドセオリーの過程が終了する。

### 第三節 標本の抽出

前号で述べたとおり本研究で扱う事例はこの研究のために収集されたものでなく、グループワークの学習過程で提出された教育的目的をもつものである。そのため理論的標本抽出のらせん的な進行が期待できず、未成熟な理論の飽和となることが本論の限界となる。しかしながらグラウンデッドセオリーの研究ではどのような形態のものであっても必要とされながら浮上したものはデータとして取り扱えるために、取り掛かりとしてこれらの事例を使用することとする。さらに、143事例を概観したところソーシャルワーク・ウイズ・グループスとしての形式を整えていない事例も多々あり、クラブ活動、サークルなど、ソーシャルワーカーが不在の事例を削除した。残りのソーシャルワーク・ウイズ・グループスの形式を整えている事例から無作為に3事例抽出し、コード化を開始した。

3事例をコード化している際に次に何を標本として取り扱うべきかが浮上してくる。それらは各事例の参加者、各プログラムを計画したソーシャルワーカーへのインタビュー等の期待であるが、これらのデータに関わる人たちへのインタビューが実質不可であったため、ソーシャルグループワークの実践経験者である調査者本人らがインフォーマントとして浮上することになる。すなわち分析開始後再びサンプリングに戻る必要性を示唆している。

## 第二章 プレイ（遊び）：参加者とソーシャルワーカーの意図

### 第一節 プレイ（遊び）

遊びの概念はさまざまであるが、遊び論の名著として世界的に現在も読まれているのはホイジンガ（Huizinga, J.）の『ホモ・ルーデンス』<sup>20</sup>とカイヨワ（Caillois, R.）の『遊びと人間』<sup>21</sup>であろう。ホイジンガは文化としての遊びを語り、カイヨワは模擬とめまい、競争と偶然の4領域で遊びを語った。注目すべきはホイジンガが「遊びと呼んでい

る形式を関係しているような形式から区画しようとすればするほど、遊びの概念の独自性が際立つことである。」<sup>22</sup>とやっていることであり、すなわち遊びがコア・バリエブルとしての可能性を秘めることを示唆している。またカイヨワにおいては『遊びと人間』の日本語翻訳書の序文において、後に彼が監修した『遊びとスポーツ』のために集められた資料がすべてカイヨワ自身が列挙した不変の性質を具体的に例示しているとしている<sup>23</sup>。このことはカイヨワにとっての遊びの優位性、そしてそれをコア・バリエブルと捉えた場合のカテゴリリーとしての4領域(理論的コード)が顕著になるのである。

本来であればホイジンガの遊びの概念、カイヨワの遊びの領域について概説すべきであるが、本論の目的はソーシャルワーク・ウイズ・グループスの失敗を分析することであるため、遊びがコア・バリエブル(核概念)としての概念であることの確認のみに留めたい。

## 第二節 グループワーク事例にみる遊び

### ① 参加者の意図

グループワークに参加する意図は何であろうか。ここでは特にその終結期においてソーシャルワーカー自身が失敗したと捉えているグループワークを取り扱った。すなわちこれらの事例からコード化された参加者の意図はソーシャルワーカーが失敗したと捉えるグループワークに参加した参加者のデータをコード化したことになる。一連の作業を通して浮上してきたこれらの参加意図を「社交遊び(ソーシャルプレイング、Social Playing)」と位置付けることとする。すなわちソーシャルワーカーが失敗したと捉えているグループに参加したクライアントの参加意思はソーシャルプレイングではなかったかという仮説を立てたい。

### ② ソーシャルワーカーの意図

すべての援助活動がそうであるようにソーシャルワーカーも社会福祉援助技術を提供するために一連の過程を念頭においている。その過程を極めて大雑把に分類するのであれば開始期、作業期、終了期に分けられよう。開始期においてはクライアントのニーズの把握、理解を踏まえたウォーミ

ングアップ期間であり、作業期は実際の課題を遂行する期間である。やがてクライアントの問題解決の糸口や成長を予期しながら援助活動が終結に向かう。ソーシャルワーカーはソーシャルワーク・ウイズ・グループス作業期の課題遂行のため様々な活動を計画する。それらの参加者にソーシャルワーカーが期待している参加形態は(例えそれが作業期初期の社交遊びを許容したとしても)、提供している活動はその社会福祉援助技術のゴール獲得のための手段にすぎず、ここで期待している参加意図は、特に集団援助活動の場合においては、社会適応訓練(Social Practicing いわば Social Working)である。すなわちソーシャルワーカーはクライアントにもソーシャルワーキングを期待しており、社会福祉援助技術活動がソーシャルワーカーとクライアントの共同作業といわれる所以であろう。

## 第三節 基礎社会過程(Basic Social Process)としてのグループワーク

基礎社会過程とは既存のコア・バリエブルの一つであり、過程、またはプロセス・アウト(過程を構成するステージにおいて、あるステージから次のステージに移行すること、あるいは全過程終了すること)が存在し、複数の明白に浮上しているステージによって成り立つ<sup>24</sup>。さらに基礎社会過程には基礎社会構造過程(Basic Social Structural Process)と、基礎社会心理過程(Basic Social Psychological Process)があり、基礎社会構造過程が基礎社会心理過程を触発、助長することもある。例えば基礎社会構造過程として児童養護施設の卒業を祝う会等のイベントがあり、このことが、ある個人の独立心を助長したなどという場合、基礎社会構造過程により基礎社会心理過程が浮上した、あるいは助長されたなどと表現される。

ソーシャルワーク・ウイズ・グループスの場合は第二節で述べたように大雑把に分割して3つの過程が存在している。これらはソーシャルワーカーが便宜的に、また相当意図的に分割してきたことは否めない。すなわち伝統的にこの過程に則り終結を迎えた場合をソーシャルワーク・ウイズ・グループスの成功としてきたのではないだろう

か。いわばソーシャルワーカーが用意した基礎社会構造過程としての援助計画に触発、あるいは助長された基礎社会心理過程が浮上した場合をソーシャルワーク・ウイズ・グループスの成功と捉えてきたのではないかと考えられるのである。

#### 第四節 ソーシャルワーク・ウイズ・グループスの失敗

第三節で述べたとおり、ソーシャルワーク・ウイズ・グループスの成功とは基礎社会過程の確認であった。そしてソーシャルワーカー、参加者がともにソーシャルワーキングしている場合に終結期へのプロセス・アウトを確認できると捉えた。しかしながら、参加者の参加形態、あるいは参加意図が第二節①で述べたような社交遊び（ソーシャルプレイング）であった場合、終結期へのプロセス・アウトが確認できず、すなわち基礎社会過程が成立しなかった場合をソーシャルワーカーはソーシャルワーク・ウイズ・グループスの失敗と捉えたのであった。

これはホイジンガや、カイヨワが指摘した遊びという概念の独自性の結果であり、参加者の参加意図、形態がソーシャルプレイングである以上、終結へのプロセス・アウトが期待できないということである。すなわちソーシャルワーク・ウイズ・グループスである以上、ソーシャルワーカーは参加者にソーシャルワーキングを要請すべきであり（ワーキング、作業期の活動の内容に関わらず）、同時に避けるべきソーシャルプレイングを念頭におくための学習をすべきであろう。

### 第三章 考察

杉本によれば社会福祉を「社会福祉学」として捉え学術的發展を考えるなら、理論構成的接近（あるいは単に「理論化」とも呼ぶ）は無視できない領域であるとし、さらに社会福祉調査の分野において最も遅れているのは、理論構成的接近型、いわゆる理論の形成であると述べている<sup>25</sup>。1960年代前半アメリカの社会学、社会調査シーンでは「理論検証が強調されすぎ」であり、そのために社会学、社会調査にとって本来重要な役割であったはずの新しい理論を産み出す作業、とりわけ特定の

対象領域に「適合し有効性を発揮する」理論の算出が萎縮してしまっていた<sup>26</sup>状況において理論産出を促進させるためにグラウンデッドセオリーが成し得た功績は否めないであろう。

本論においては非常に限られた事例、すなわちソーシャルワーク・ウイズ・グループスの学習過程としてソーシャルワーカー（施設等で、いわゆるソーシャルワーカーの役割を担っており、社会福祉士国家試験受験資格取得通信教育課程受講生）が失敗したと捉えた事例を分析した。その結果として得られたコア・バリエブルがソーシャルプレイングであり、これに対するソーシャルワーカーの意図したソーシャルワーキングとの差異を認めることとなった。言い換えれば、そこに参加したクライアントはこれらの事例を失敗として捉えていないことも考えられるわけである。サンプリングの限界からこの分析は以上に留まるが、今後の課題として若干述べることにする。

本論の分析によりソーシャルワーク・ウイズ・グループスにおいてクライアントの参加の意思がソーシャルプレイングであった場合（あるいはソーシャルワーキングの意思はあったものの参加形態が終始ソーシャルプレイングに留まった場合）ソーシャルワーカーはその事例を失敗として捉えるのではないかという仮説が構成された。ソーシャルワーク・ウイズ・グループスの実践において、ソーシャルワーカーがその実践を失敗と捉えた際にこの仮説を用いて振り返り、合致するか否かの考察を望みたい。グラウンデッドセオリーにおいて構築された仮説は継続的に比較されることにより、さらに確固たる理論化を促進するからであり、また不一致の事例においても継続的に比較し、上位のコア・バリエブルを探求する動機付けと位置付けられるからである。

この仮説をより積極的に活用するのであれば、ソーシャルワーカーがクライアントとともに成功と捉えている事例を分析し、基礎社会過程としてのソーシャルワーク・ウイズ・グループスの過程におけるプロセス・アウトを誘発した要因を探求することであろう。そしてその要因を関連文献とさらに比較し、そこで見出されるコア・バリエブルとしての誘発要因を積極的に実践に活用することであろう。さらに新たに構築された仮説を様々

な対象、施設、機関等におけるソーシャルワーク・ウイズ・グループスの実践において検証し、新たな理論として確立されることが考えられる。このように事例から産出された理論はソーシャルワーク・ウイズ・グループスの教育にも反映されるべきであり、ギリシャ語のいう技能（テクネ）から技術（テクノロジー）の変遷<sup>27</sup>と同様に、集団援助技術から集団援助技術論へ、ソーシャルワーク論を経て、社会福祉学の認識論強化への寄与を期待するものである。

- 1 花村春樹、栗山隆、志村健一「ソーシャル・グループワークの展開過程における終結期に関する考察—事例からみる終結の問題と課題—」『弘前学院大学・短期大学紀要』第36号、1999年（41～49ページ）
- 2 全国社会福祉協議会中央福祉学院・社会福祉士国家試験受験資格取得通信教育課程受講生によるレポート、課題「自分のグループワーク実践の中で終結に失敗した事例を分析しなさい」を用いた。これらの事例をレポートした受講生と、その活用について了解して下さった中央福祉学院に感謝します。
- 3 Glaser, B.G. (1978). Theoretical Sensitivity. Mill Valley, CA. The Sociology Press. 2.
- 4 Glaser, B. and Strauss, A.L. (1965). Awareness of dying. Aldine Publishing Company, New York, NY.  
木下康仁訳『死の Awareness 理論』と看護—死の認識と終末ケア』医学書院、1988年
- 5 Glaser, B. and Strauss, A.L. (1967). The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research. Aldine Publishing Company, New York, NY.  
後藤隆、大出春江、水野節夫訳『データ対話型理論の発見』新曜社、1996年
- 6 Glaser, B.G. (1992). Basics of grounded theory analysis. Mill Valley, CA. The Sociology Press.
- 7 ibid. 後藤ら（序章）
- 8 Glaser, B.G. (1998). Doing grounded theory: Issues and discussions. Mill Valley, CA. The Sociology Press. 22-30.
- 9 Straus, A.L. and Corbin, J. (1990). Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and technique. Sage Publications. New York, NY. 77.
- 10 ibid. 99.
- 11 ibid. Glaser, B.G. (1978). 73-82.
- 12 ibid. Glaser, B.G. (1998). 22.
- 13 ibid. Glaser, B.G. (1978). 36.
- 14 ibid. Glaser, B.G. (1978). 49-50.
- 15 ibid. Glaser, B.G. (1978). 57.
- 16 ibid. Glaser, B.G. (1978). 61.
- 17 ibid. Glaser, B.G. (1978). 73-82.
- 18 ibid. Glaser, B.G. (1978). 83.
- 19 Pape, R. (1993). Touristry: A type of occupational Mobility. In Glaser, B.G. ed. Examples of grounded theory: A reader. Mill Valley, CA. The Sociology Press. 32-43.
- 20 Huizinga, J. (1955). Homo ludens: A study of the play element in culture. Boston, MA. The Beacon Press.
- 21 R. カイヨワ著、多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、1990年
- 22 ibid. Huizinga, J. 6.
- 23 ibid. カイヨワ（日本語版への序文）
- 24 ibid. Glaser, B.G. (1978). 100-109.
- 25 杉本大輔「社会福祉調査の展望と課題」『国際福祉研究所機関紙ベチカ』No.21、2000年（7～11ページ）
- 26 ibid. 後藤ら（訳者解説366ページ）
- 27 P.F. ドラッカー著、上田惇生編訳『プロフェッショナルの条件』ダイヤモンド社、2000年（10～11ページ）  
本書では「知識は、行為に関わるものではなかった。知識は効用ではなかった。効用を与えるものは知識ではなかった。それは技能だった。ギリシャ語によるテクネだった。ところが1700年以降、わずかに50年間にテクノロジーが（技術）が発明された。秘伝の技能たるテクネに体系を表す接尾語ロジを付けた言葉だった。」と解説されている。