

質問紙の逆設計

高橋 武則* 楊 国林**

The Inverse Design of Questionnaire

Takenori Takahashi and Koulin Yoh

要 旨 これまで質問紙の設計に関しては、設計方法に関する様々な提案がなされているが、本研究ではすでに設計された質問紙から逆に遡って設計を見直す方法を提案する。この方法を本研究では逆設計とよぶ。逆設計のアプローチを用いることにより、すでに設計された質問紙を改善することができる。そして、このアプローチは質問紙調査のキャリアの少ない人が、質問紙の設計能力を開発したり高めたりするのに有効である。

逆設計においては、全体の論理的整合性に重きが置かれる。したがって、逆設計の過程で不整合を発見した場合、整合をとるための手直しはするが、新たな発想による質問紙の抜本的な変更をかけたりはしない。つまり、問題点の抽出と、整合性のための手直しを逆設計の基本的な役割とする。これだけでも質問紙に対する十分な改善が可能である。しかし、逆設計の過程で新たな発想が生まれることは決して少なくはない。したがって逆設計をした後に、逆設計の過程で発想したものをを用いて、質問紙の大幅な改善を行うこともできる。このような大幅な改善は、それを目的として逆設計を行うのではなく、逆設計の結果として場合によってはあり得るかもしれないぐらいに考えるべきものである。

本研究では、このような特徴を有する逆設計の具体的なアプローチを提案する。また、逆設計の演習に用いることのできる具体例を紹介する。

1. はじめに

質問紙調査は、質問紙を用いて調査研究するものである。調査前は調査の計画が立てられ、調査後は調査データを用いて解析を行う。本研究では調査の計画を対象とし、その中の質問紙の設計に焦点を合わせて議論する。

質問紙が設計された後、それを吟味、検討することは重要である。しかし、何度も見直ししても、同じ手順の繰り返しのもとではやがてあるレベル以上の改善は困難となる。

本研究では、質問紙それ自体を解析の対象とする。質問紙が与えられたとき、その質問紙上の質問項目から逆に背後にある個々の仮説を検討し、これらの個々の仮説をまとめて、概念図

式を検討し、すべての基礎となるビジョンまで遡って質問紙の設計過程全体を検討する。ここまで行ったら、再び逆に戻して、大きな不整合を生じることなく始めに与えられた質問紙が出てくるかどうか確認する。不整合（問題点）を指摘し、整合がはかれるように調整する。これをマイナーチェンジとよぶ。これが第1回目の逆設計である。できればこれを2回、3回と数度繰り返して、不整合があればそれを取り除き、これを繰り返して質問紙を不整合が生じないように収束させる。

このアプローチは、一度設計した質問紙を吟味する際に用いることができる。自分自身が日を変えて、自分が設計した質問紙を逆設計し、その結果とすでに行った設計とを比較すると、質問紙のクリティカルな問題が検出でき、これに対応することにより全体の整合がよくなり、質的にレベルアップする。一般的には、マイナ

* 本学非常勤講師 数理統計学

** 本学助教授 生体情報工学

ーチェンジということになるが、逆設計の過程で新たな発想を生じることもしばしばある。これに基づいて、質問紙の大幅な改善ができることもある。これをメジャーチェンジとよぶ。なお、原型を大きく変えて決定的な改善が行われた場合には、それは別の質問紙(新たな質問紙)と位置づけた方がよいであろう。

あるいは、一端設計が終わった質問紙を別の手に渡して、逆設計してもらい、その結果とものと設計とを比較する。この場合、逆設計を依頼する相手は質問紙調査に関して十分なキャリアを有している人であることが望ましい。

逆設計の別の応用として、質問紙調査のキャリアの少ない人がこれを行うと、質問紙の設計に関してかなりの力をつけることができる。その場合、できれば設計の過程が記録として残されている質問紙を用いるとよい。質問紙の解析が終了したところで、解析対象となった質問紙の設計過程の記録を見せると、教育効果が極めて高い。

ところで、質問紙の逆設計の対象となるのはあくまでも検証的立場(解析的立場)の質問紙である。探索的立場の質問紙は、もともと仮説が用意されていないので逆設計をすることができない。それでもあえて逆設計を行うと、行った者はかなり混乱するであろう。

2. 質問紙の設計

2.1 質問紙の設計の流れ

質問紙の解析を行うためには、まずは質問紙の設計を理解しなければならない。質問紙の逆設計は設計のプロセスを逆に辿ることになるからである。本研究では、質問紙の設計アプローチを明らかにし、これに基づいて質問紙の解析を論じる。以下、通常的设计のことを逆設計に対して順設計(順方向の設計)とよぶことがある。逆設計は順設計に対して定義されるものである。したがって、逆設計を論じるためには順設計方法を明らかにしなければならない。

質問紙の設計には様々なアプローチがある

が、本書が採用する質問紙の設計の流れは以下の通りである。

- (1) ビジョンの文章化
- (2) 概念図式の作成
- (3) 具体的な仮説の設定
- (4) 質問項目の作成
- (5) 仮説と質問項目の整合化
- (6) 選択肢の作成による質問紙の完成

ここでいう質問紙の完成とは、質問紙の基本的内容であって、実際の作業としてはこの後で、お願い文をつけたり、レイアウトなどが必要となる。以下には質問紙の設計例を示す。

2.2 質問紙設計の具体例

とりあげる例は、以下のテーマのもとで質問紙が設計されている。

テーマ：衣服の袖付けの着心地

——購入時に消費者の求める快適性——

[1] ビジョンの文章化

衣服は袖、身頃、衿などの全体の組み合わせにより様々なデザインがみられる。それらの多くの製品の中からどの衣服を選んで購入しようかと考える時、特に消費者にとって着心地のよさ(快適性)が大きく影響する。特に「衣服の袖」は、人体の中で最も運動域の広い上肢を包む役割をもち、着やすさを考える上で最も重要な部位であると思われる。試着によりその着心地として腕の動きやすさを確かめることもある。

着心地のよい衣服の袖付けを考える時、着やすさ(機能性)だけでなく、デザインとのバランスをとることが大切になってくる。しかし袖は機能性を重視するとデザインがみだされず、デザインを重視すると機能性がみだされない関係になりがちである。

[2] 概念図式の作図

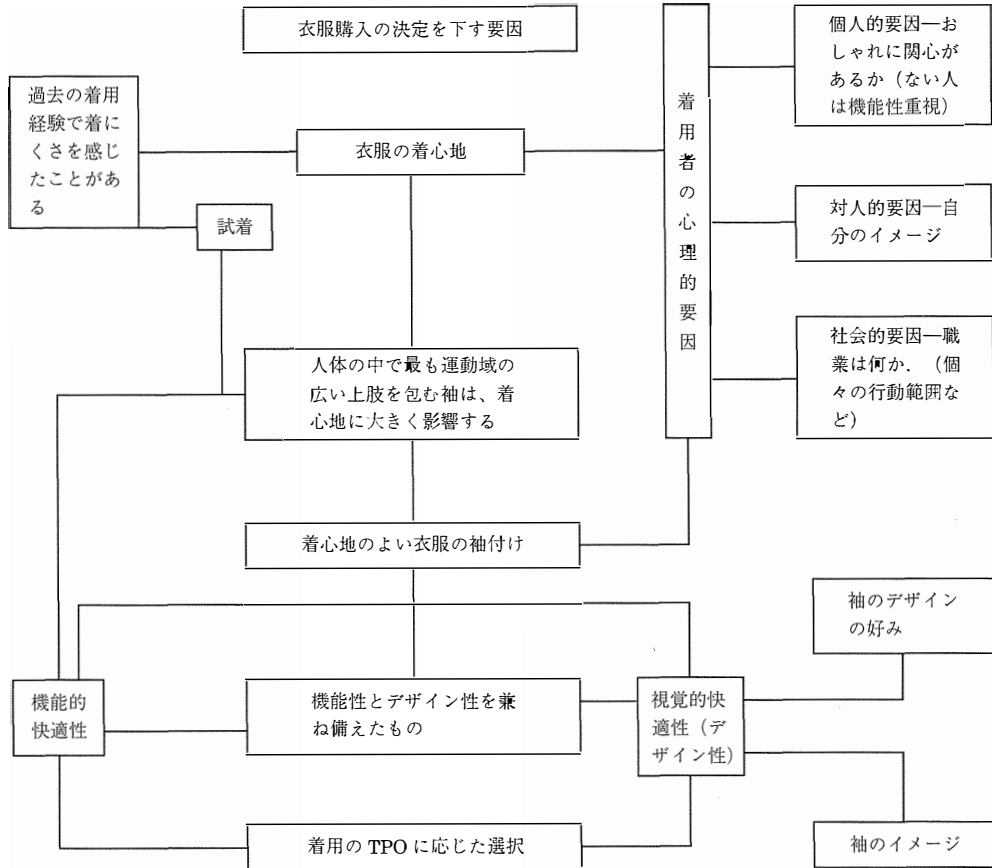


図 1 衣服の袖付けの着心地

[3] 具体的な仮説の設定

- H1. 過去の着用経験で袖に対し、何らかの着にくさを感じたことがある。
- H2. 衣服購入時に試着をして着やすい袖付けかどうか確かめる。
- H3. 機能性とデザイン性を兼ね備えた衣服の袖付けを求めている人が多い。
- H4. 袖の機能性をより重視して衣服を購入する場合がある。
- H5. ファッションに興味のない人は機能性を重視する。
- H6. 袖に何らかのイメージをもっている。(例えば、平面的なキモンスリーブと

立体的なセットインスリーブのように袖付け縫目がある、なしではそのイメージが変わってくる)

- H7. 着用者の TPO に応じて着心地のよい袖付けをした衣服を選ぶことがある。
- H8. 袖のデザインに好みがある。

[4] 質問項目の作成

<属性>

- F1. あなたの年齢をおきかせください。
- F2. あなたの職業は何ですか。
- F3. 一ヶ月に衣服に費やす費用はいくらくらいですか。

〈反応〉

- Q1. おしゃれに興味がありますか。
 Q2. 普段どんな服を好んで着用していますか。
 Q3. 衣服を購入する時、試着して着心地を確かめますか。
 Q4. 試着する時、腕を動かして動きやすいかどうか、その着やすさを確かめますか。
 Q5. 衣服の袖に着目したとき、あなたが重視するのは何ですか。
 Q6. デザインがとても気に入って購入したいが、機能がよくない時どうしますか。
 Q7. あなたはどんな袖が好きですか。
 Q8. あなたが多くもっていると思われる袖の種類は何ですか。
 Q9. あなたは次の各袖にどのようなイメージをもっていますか。
 1) セットインスリーブ
 2) キモンスリーブ

Q10. 日常、袖に対し、着にくさを感じたことがありますか。

[5] 仮説と質問項目の整合化

表 1 質問項目と仮説の関係

	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8
F1	○							
F2	○			○			○	
F3					○			
Q1					○			
Q2				○				○
Q3	○	○		○				
Q4	○	○		○				
Q5			○	○	○			
Q6			○	○			○	
Q7								○
Q8								○
Q9						○		
Q10	○	○		○				

[6] 選択肢の作成による質問紙の完成

- F1. あなたの年齢をお聞かせ下さい。
 1. 10代 2. 20代 3. 30代 4. 40代 5. 50代
 F2. あなたの専攻は何ですか。()
 F3. 一ヶ月に衣服に費やす費用はいくらぐらいですか。
 1. 1,000円以上— 5,000円未満
 2. 5,000円以上—10,000円未満
 3. 10,000円以上—30,000円未満
 4. 30,000円以上
 Q1. おしゃれに興味がありますか。
 1. 非常にある 2. 少しある 3. どちらでもない 4. あまりない
 5. 全くない
 Q2. 普段どんな服を好んで着用していますか。
 1. カジュアル 2. エレガント 3. マニッシュ 4. フェミニン
 5. スポーティ 6. その他()
 Q3. 衣服を購入する時、試着して着心地を確かめますか。
 1. 必ず試着する 2. 時々試着する 3. どちらともいえない
 4. あまり試着しない 5. 全く試着しない

質問紙の逆設計

- Q4. Q3で1から4までと答えた方におききします。試着する時、腕を動かして動きやすいかどうかその着やすさを確かめますか。
1. 必ず確かめる
 2. 時々確かめる
 3. どちらともいえない
 4. あまり確かめない
 5. 全く確かめない
- Q5. 衣服の袖に着目した時、あなたが重視するのは何ですか。
1. デザイン性
 2. 機能性
 3. デザイン性と機能性を兼ね備えたもの
- Q6. Q5で3と答えた方におききします。デザインがとても気に入って購入したいが機能性がよくない時どうしますか。
1. 妥協してかってしまう
 2. 買うのをあきらめる
 3. TPOを考えて決める
 4. その他 ()
- Q7. あなたはどんな袖が好きですか。好きな袖を3つまで選び○印をつけて下さい。
1. キモノスリーブ
 2. セットインスリーブ
 3. タイトスリーブ
 4. ラグランスリーブ
 5. ギャザースローブ
 6. その他
- Q8. あなたが多くもっていると思われる袖の種類は何ですか。3つまで選び○印をつけてください。
1. キモノスリーブ
 2. セットインスリーブ
 3. タイトスリーブ
 4. ラグランスリーブ
 5. ギャザースローブ
 6. その他
- Q9. あなたは次の各袖に対し、どのようなイメージをもっていますか。あてはまる方の形容詞に○印をつけて下さい。
- 例) 冬— () 暖かい— (○) 寒い
1. セットインスリーブ
() 男性的— () 女性的
() かたい— () 柔らかい
() 軽い— () 重い
() 動的な— () 静的な
() 快適な— () 不快な
() 強い— () 弱い
() なで肩— () いかり肩
 2. キモノスリーブ
() 男性的— () 女性的
() かたい— () 柔らかい
() 軽い— () 重い
() 動的な— () 静的な
() 快適な— () 不快な
() 強い— () 弱い
() なで肩— () いかり肩
- Q10. 日常、袖に対し着にくさを感じたことがありますか。自分にあてはまるものいくつかも○印をつけて下さい。
1. 腕が楽に動かせない。
 2. つり皮につかまる時など手をあげた時、裾のつりあがり気が気になる。

3. 着じわが腕にたまるのが気になる。
4. 物を書いたりする時など、腕を動かすと背のあたりが窮屈になる。
5. 袖幅がきつい。
6. その他 ()

3. 質問紙の逆設計の基本的なアプローチ

逆設計は、基本的には上記の流れを逆に辿るわけであるが、この手順をそのまま逆にするというわけではない。

与えられた質問紙に対して以下のアプローチを行う。与えられた質問紙は他の人が設計したものである場合もあるし、自分で設計したものを解析して改善する場合もある。以下に逆設計のアプローチを示す。

- 1) 選択肢を考慮しながら各質問 (F, Q) の背後にある仮説 (H) を推定する。

1つの質問に対して1~3個の仮説を思いつくまでよいから書き出す。このとき選択肢がどのように用意されているかは重要な情報である。質問項目は同じでも、仮説が違えば選択肢の用意のされ方は異なっているはずだからである。

できれば、複数の質問を組み合わせで考えられる仮説も書き出す。書きだした仮説には通し番号をつけること。

例：Q1…H1「 」

Q1…H2

Q3…H3

Q2+Q4…H4

Q3+Q4…H5

Q2…H6

この作業はQ1から順に考えなくても良い。取り組みやすい質問からどんどん仮説を列挙していく方がはかどるであろう。仮説につける番号も思いついた順で構わない。ただし、最終的にはどの質問からも最低一つの仮説を引き出すこと。仮説を引き出すのに使わなかった質問がないようにする。ここでは仮説の無い質問はな

いという仮定のもとに作業を進める。

またこの時カードをたくさん用意しておき、一枚のカードに一つの仮説を書いていくことにすると後の作業がしやすい。

- 2) 書き出した仮説と質問項目の整合化をはかる。

推定した仮説と質問項目の関係を行列 (表) 形式にまとめ、チェックする。この行列は、質問と仮説の全体構造のある面を表しているともいえる。似たタイプの仮説を見いだす場合に利用でき、質問項目の間の類似性についても検討できる。

- ① 仮説と質問項目の関係行列を作成する。関係のあるところには○印をつける。
- ② 行と列のそれぞれをチェックし、○印が必ずついていることを確認する。
- 3) 書き出した仮説の構造を明らかにする。
 - ① 似ている仮説どうしをまとめ、グループを作る。

1)で書き出した仮説のカードを眺めて、同じようなことの書いてあるカードを集めてグループにしていく。

このとき、推定した仮説と質問項目の行列が利用できる。

- ② 似ているグループがあったらそのグループをまとめ、グループのグループを作る。
- ③ そのグループを象徴するような題、キーワードをつける。単語で構わない。
- 4) 構造化した仮説をもとに概念図式を推定する。

これまでのアプローチでイメージが湧いたら、それをもとに概念図式の作成を試みる。もし、この段階で概念図式がうまく作成できない場合には次の手順に入る。

- 5) 仮説のキーワード化を行って、これをも

とに概念図式を作成する。

仮説自体にもキーワードを用意し、全てを単語ないしは熟語あるいはごく短い単文で表現する。その上でとりあえず簡単に図で表現してみる。この場合いきなり全体の概念図式を作るのではなく、部分的にイメージのわいたところからはじめる。部分がある程度できたところで、部分を結合して全体を構成する。部分を結合したら、全体の整合をチェックする。

もしすでに推定して作成した概念図式があるならば、ここで作成した概念図式を作成済のものと比較して補強・修正し改善する。

なお、5)の方法は4)までのアプローチのもとで概念図式がうまく浮かばない場合に、概念図式の最初のたたき台を作る際に用いることができる。

6) 概念図式の基礎となるビジョンを推定し、それを文章で表現する。

ビジョンは概念図式の基礎となるものである。したがって、抽象的な表現になってもかまわない。文章を作る作業の第1段階は箇条書きでよい。まずは、3から4程度の箇条書きを用意した後で、これをきちんとした文章にするというアプローチの方法をとると取り組みやすい。

7) 一通りできあがったところで、最初から順方向にトレースする。

まず、ビジョンから改めて概念図式との整合性を吟味する。なお、この場合は整合性を高めることが目的であるので、原則として新たな発想で作り直そうとはしない。

8) 概念図式と仮説との整合性を吟味する。

この段階で、最初に推定して作成した仮説の修正を行う。この修正は、あくまでも概念図式との関係で行う。

9) 推定した各仮説と質問項目との整合性を吟味する。

原則として質問項目は変えないという条件のもとで、仮説の方を修正して整合性をはかる。ただし、明らかに間違っていたり、致命的な欠陥をもっている質問項目は修正してよい。この

とき選択肢を十分考慮する。選択肢に関しても、質問項目と同様に、原則として変えないことが重要である。

10) 以上の結果から、対象とした質問紙を総合的に吟味する。

この場合には、全体を通して整合しているかどうか重要である。全体をさっと流してみて、クリティカルな不整合がないかどうかをチェックする。これまでのステップは、すぐ前とすぐ後の整合にポイントをおいたが、ここでは全体を通してという観点がポイントである。

この段階では部分的に優れていたり、部分的に整合していても、全体を通して整合していなければ意味がない。

総合的な検討において、客観的なチェックということでは、他人の前で説明して、批判してもらうことが有効である。

4. 逆設計の応用方法

4.1 逆設計を用いて質問紙を改善するアプローチの手順

4.1.1 マイナーチェンジ

逆設計を行うことにより、自分が設計した質問紙を改善することができる。順設計の過程の記録が残されていることを前提に話を進める。

逆設計した一連の結果（ビジョン、概念図式、仮説、関係行列）と、順設計の段階での同様の記録（ビジョン、概念図式、仮説、関係行列）とを比較する。違いが生じている点は十分検討し、場合によっては修正しなければならない。

なお、逆設計の段階で抽出した、明らかに間違っている点は修正しなければならない。順設計では整合をとるべき原則的方向（順序）は、ビジョン→概念図式→仮説→質問項目→選択肢の順となる。下位のものより上位のものに整合していなければならない。したがって、もし上位のものに変更が生じたら、それより下位のものより原則として変更しなければならない。

マイナーチェンジされた質問紙は、できれば

念のために再度逆設計を行った方がよいが、このことは必ずしも必要なことではない。

4.1.2 メジャーチェンジ

逆設計の結果と順設計の結果の間に大きな相違を生じた場合には、質問紙の大幅な変更を検討しなければならない。このことは、すでに用意した質問紙をそのまま調査に使用することは危険であることを意味している。

もし、メジャーチェンジを行ったならば、その後で変更後の質問紙にも逆設計を行うべきである。なぜならば、大きな変更が行われたので、その部分に関してはいまだ不安が残るからである。

4.1.3 新しい質問紙

逆設計の過程で画期的な新しいアイデアが出た場合には、そのアイデアに基づいて新しく設計することになる。新しく設計した質問紙は、必ず逆設計をしなければならない。この質問紙はかつての逆設計をきっかけに作成されたものとはいえ、基本的には新しい質問紙なのである。

4.2 他人に逆設計してもらい改善する手順

質問紙の設計後他人に解析してもらい、その結果と順設計の過程の記録とをつきあわせてディスカッションする。逆設計を他人にやってもらうか自分でやるかの違いだけで、基本的な考え方は4.1の場合と同じである。したがって、

逆設計を依頼された人は、すでに述べた方法でアプローチすればよい。

4.3 調査のキャリアの少ない人が設計の能力を高めるためのアプローチ

調査のキャリアの豊富な人が、比較的やさしい質問紙の設計を行い、設計の全過程を明らかにした記録を残す。調査のキャリアの少ない人は、この質問紙をもとに逆設計する。逆設計が終了したら、逆設計の内容を報告し、その後で設計の過程の記録を見せてもらうとともに、設計の全過程の説明を受け、その上でディスカッションする。

ただし、質問紙の設計の未経験者は、これを行う前に一度質問紙の設計の経験をしなければならない。このための方法と、質問紙の例は5.2に示しておく。

5. 演習のための質問紙の例

5.1 例1 逆設計の演習

これは実際の調査を基礎に作成したものなので、逆設計の例として向いている。某音響メーカーのアンケート（文献(3)）結果の一部を参考にして、著者が作成したものである。とりあげているテーマが「カラオケ」なので多くの人にとってわかりやすい例である。これを与えられた質問紙として、逆設計を行う。

Q1. あなたは次のどれにあてはまりますか？

- | | |
|----------|----------|
| 1. 高校1年生 | 5. 大学2年生 |
| 2. 高校2年生 | 6. 大学3年生 |
| 3. 高校3年生 | 7. 大学4年生 |
| 4. 大学1年生 | 8. 専門学校生 |

Q2. あなたがカラオケボックスを利用する理由は次のうちどれですか？

該当するものに3つまで○をつけて下さい。

1. 仲間と楽しい時間を過ごせるから。
2. ストレスの解消になるから。
3. 好きな歌を心行くまで歌えるから。
4. 手軽なレジャーだから。
5. 新曲に気楽にチャレンジできるから。
6. 酒を飲まずにカラオケを楽しめるから。

質問紙の逆設計

7. 自分の歌を人に聞いてもらいたいから。
 8. コンパなどでの隠し芸の練習になるから。
 9. 本物の歌手になったような気がするから。
 10. 大人になったような気がするから。
 11. その他 ()
- Q3. あなたはカラオケボックスをどのくらいの頻度で利用なさいますか？
1. 週2～3回以上
 2. 週1回位
 3. 月2～3回位
 4. 月1回位
 5. 2～3カ月に1回位
- Q4. 一緒に利用するのはどんな人のことが多いですか。
1. 友人
 2. 家族
 3. 一人
- Q5. Q4で1, 2を選んだ方へ。利用する時の人数は何人くらいのことが多いですか？
1. 2人
 2. 3人
 3. 4人
 4. 5人
 5. 6人
 6. 7人以上
- Q6. 一回にどのくらいの費用を使いますか？
1. 700円以下
 2. 800円～1,200円
 3. 1,300～1,700円
 4. 1,800～2,200円
 5. 2,300～2,700円
 6. 2,800円以上
- Q7. Q6で答えた金額についてどう思いますか？
1. 非常に高い
 2. やや高い
 3. 普通
 4. やや安い
 5. 非常に安い
- Q8. 一回にあなたが歌うのは何曲くらいですか？
1. 4曲以下
 2. 5曲
 3. 6～9曲
 4. 10曲
 5. 11曲以上
- Q9. 一回あたりの利用時間はどのくらいですか？
1. 1時間くらい
 2. 2時間くらい
 3. 3時間くらい
 4. 4時間以上
- Q10. あなたの性別をおしえて下さい。
1. 男
 2. 女

5.2 例2 質問紙調査の未経験の人のための演習課題

質問紙の逆設計のためには、まず質問紙の設計を理解（できれば体験を通しての理解）しなければならない。しかし、質問紙調査の未経験の人がいきなり質問紙の設計を行うことは困難である。そこで、効率のよい疑似体験として、

完成度が十分とはいえない質問紙を与え、これを最初からトレースさせて改善させるという方法が考えられる。

次にあげる質問紙の過程にはいろいろな問題が残されている。これを未経験者に与えて以下のことができる。

(1) まずはトレースさせる。

- (2) 批判させて、直させる。
- (3) あえて選択肢を用意していないので、選択肢を考えさせる。

[1] ビジョン

子供服の流行は子供側からつくり出すものと、大人側からつまり親からつくり出すもの、子供服メーカーのつくり出すものがある。なかでも、現代は子供服メーカーのつくり出す流行に押され、いわゆる機能性や素材よりもデザイ

ン、色、柄を重視するようになってきている。また、子供服へのブランド進出が目立ち、子供はブランド名を特別に意識しないで着ている。

児童期は成長が早いので洋服をあまり長い間着ることができないのでおさがりの洋服を着ることが多い。また手作りが見直され、母親や親戚の人などの手作りの洋服をもっている人が多い。

[2] 概念図式

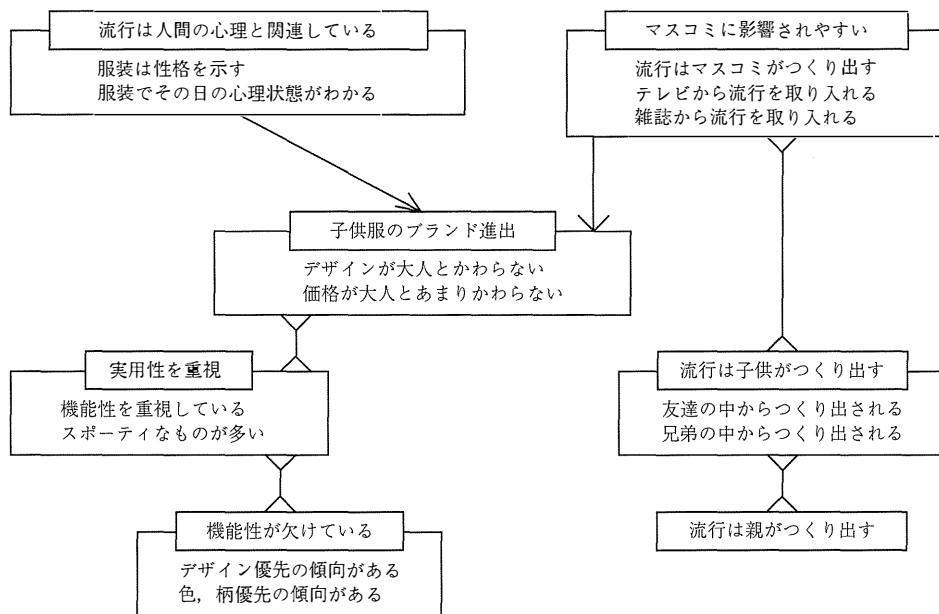


図2 子供服の流行

[3] 仮説

1. 学校（地域）によって洋服に対する考え方が違う。
2. 学年によって洋服に対する考え方が違う。
3. 男女では洋服に対する考え方が違う。
4. 女の子の方が洋服に興味がある。
5. 流行はテレビから取り入れる。
6. 流行は雑誌から取り入れる。
7. 流行は友人から取り入れる。
8. 友人の多い子は友人からの影響が大きい。
9. 洋服を買う時選ぶのは主に母親である。
10. 主にデパートで洋服を買う。
11. 機能性や素材などよりもデザイン、色などが重視されている。
12. 明るい色に人気がある。
13. スポーツ関係のブランドに人気がある。
14. 多くの人がおさがりの洋服を着たことがある。
15. 手作りの洋服が増えつつある。

質問紙の逆設計

[4] 質問項目

- F1. どの小学校ですか。
- F2. 何年生ですか。
- F3. 男の子ですか。女の子ですか。
- F4. 兄弟, 姉妹は何人ですか。
- F5. 仲良くしている友達は何人ですか。
- F6. 一か月のおこづかいはいくらぐらいですか。
- F7. おこづかいでどんなものを買いますか。
- F8. 塾にいらっていますか。
- Q1. おしゃれに興味がありますか。
- Q2. どんな洋服に興味がありますか。
- Q3. 次の日学校に着ていく洋服は誰が選んで用意しますか。
- Q4. 洋服の組み合わせは気になりますか。
- Q5. 洋服を買うときいつも誰が選びますか。
- Q6. いつも洋服を買う店はどこですか。
- Q7. 今いちばん気に入っている洋服はどこで買ったものですか。
- Q8. 今いちばん気に入っている洋服はどんなものですか。
- Q9. 洋服を選ぶとき, どんなところを気にしますか。

- Q10. タレントやマンガなどで見る洋服を欲しいと思ったことがありますか。
- Q11. 上の質問で思ったことがあると答えた人だけ, それはどんな番組で誰が着ていたものですか。
- Q12. 友達が着ている洋服と同じようなものを欲しいと思ったことがありますか。
- Q13. 洋服だけでなく, タレントや友達の髪型と同じにしたいと思えますか。
- Q14. 洋服でいちばん好きな色は何色ですか。
- Q15. お店で買った洋服でなくお母さんなどが作ってくれた洋服を持っていますか。
- Q16. 上の質問で持っていると答えた人だけ, それは誰が作ってくれたものですか。
- Q17. おさがりの洋服を着たことがありますか。
- Q18. 上の質問で着たことがあると答えた人だけ, それは誰からもらったものですか。
- Q19. 「ブランド」という言葉を知っていますか。
- Q20. 「ファッション」という言葉を知っていますか。

[5] 仮説と質問項目との関係

表2 仮説と質問項目との関係行列

質問	仮説	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F1		○														
2			○													
3				○												
4					○											
5								○	○							
6																
7																
8								○	○							
Q1		○	○	○	○											
2		○	○	○	○											
3																
4		○	○	○	○											
5										○						
6																
7											○					
8											○					
9		○	○	○	○					○		○		○		
10		○	○	○	○											
11		○	○	○	○	○										
12			○	○	○	○		○								
13																
14																
15													○			
16																
17															○	○
18															○	○
19		○	○	○	○											
20		○	○	○	○											

6. 結 論

本研究では、質問紙の逆設計を提案した。このアプローチは、設計された質問紙を改善する上で有効である。また、調査のキャリアの少ない人が行えば、調査の設計能力を短期間のうちに大いに向上させることが出来る。

参 考 文 献

- 1) 鮑戸 弘 (1971) : 「社会調査入門」, 日本経済新聞社
- 2) 青井和夫(監), 直井 優(編) (1983) : 「社会調査の基礎 (ライブラリ社会学6)」, サイエンス社
- 3) アンケート四季報編集委員会編 (1992) : 「アンケート四季報15号」, 泰流社
- 4) 後藤秀夫 (1977) : 「市場調査マニュアル」, みき書房
- 5) 林知己夫, 村山孝喜 (1964) : 「市場調査の計画と実際」, 日刊工業新聞社
- 6) 林知己夫, 村山孝喜 (1966) : 「実例による市場調査の手引き」, 日刊工業新聞社
- 7) 林知己夫 (1984) : 「調査の科学」, 講談社
- 8) 池田 央 (1980) : 「調査と測定 (社会科学・行動科学のための数学入門4)」, 新曜社
- 9) 川喜田二郎 (1964) : 「パティール学」, 社会思想社
- 10) 川喜田二郎, 牧島信一 (1975) : 「問題解決学-KJ法ワークブック」, 講談社
- 11) 川喜田二郎 (1977) : 「知の探検学」, 講談社
- 12) 村山孝喜 (1971) : 「統計調査ハンディブック」, 日刊工業新聞社
- 13) 西田晴彦, 新 睦人(編) (1976) : 「社会調査の理論と技法(I)」, 川島書店
- 14) 西田晴彦, 新 睦人(編) (1976) : 「社会調査の理論と技法(II)」, 川島書店
- 15) 司馬正司 (1985) : 言語データの収集と構造化のための技術・品質, Vol. 15, No. 3., pp. 8-15.
- 16) 下中邦彦 (1981) : 「新版心理学事典」, 平凡社
- 17) 外林大作, 辻 正三, 島津一夫, 能見義博 (1981) : 「心理学事典」, 誠信書房
- 18) 杉山明子 (1984) : 「社会調査の基本 (現代人の統計3)」, 朝倉書店
- 19) 辻 新六, 有馬晶宏 (1987) : 「アンケート調査の方法」, 朝倉書店