

# 交流ノートにおける「読者」から「作者」への移行 —水戸芸術館現代美術センター教育普及プログラム・高校生ウィーク2006 「ちへい/cafe」における小学生の参加過程の分析—\*

筑波大学大学院人間総合科学研究科 石田喜美\*\*

## 1. はじめに

本研究の目的は、メディア・テキストの「読者」(audience)<sup>1)</sup>が、既存のメディア・テキストとの関わりの中から自分自身の物語を生成し、「作者」(producer)へと移行する過程を記述することである。そのために本研究では、水戸芸術館現代美術センター教育普及プログラム「高校生ウィーク」の一環として企画されたカフェ「ちへい/cafe」(2.2 参照)における、ある小学生の参加過程を分析する。特に本研究では、メディア・テキストをめぐる「読者」から「作者」への移行に焦点をあてるため、「ちへい/cafe」の中に設置されたワークショップ・コーナーの一つである交流ノート「楽書掲示板」コーナーで行われた相互行為の過程と、その結果として生じた参加形態の変容を記述する。

メディア・テキストの「読者」に関する議論は、主にカルチュラル・スタディーズを中心としたメディア論の中で議論されてきた。毛利(2003)は、これまでのメディア論の中で展開されてきた「読者」研究を整理し、今日の「読者」研究の方向性としてエスノグラフィー・アプローチによる「読者」研究を紹介するとともに、「読者」研究の今後の可能性として「読者」の生産性、すなわちメディア・テキストの「作者」としての「読者」に関する研究の重要性を示している。

メディア・テキストの「作者」としての「読者」に関する先行研究は主に二つの系譜に分類することができる。一つは、(1)1970年代にレコードのプレス費用の低下やコピー機の普及を背景として生じた「DiY(Do it Yourself)文化」(毛利, 2003)の研究であり、もう一つは(2)ミシェル・ド・セルター(1987)の「大衆的な読み」(popular reading)に関する理論を基盤として展開したメディア・ファン文化の研究(Jenkins, 1992; Storey, 2003)である。

このうち、(2)の系譜の研究は、メディア・テキストの「読者」であるファンやファンの集団に注目し、「読者」がメディア・テキストを読むという行為そのものに内在する、「作者」への契機を明らかにしてきた。メディア・ファン文化においては、ファンそれぞれが、自分自身の読みを交流するために「同人誌」(Fanzine)などの二次創作物を発行する。すなわち、主流のメディアの前では「読者」であったファンが、自分自身の「大衆的な読み」によって生成した新たな読みを交流するために「作者」へと移行する。このように(2)の系譜の研究は、主流のメディアによって流されるメディア・テキストの「読者」が、メディア・テキストを読むという行為の中で自分自身の物語を生成し、「作者」へと移行していく可能性を明らかにしてきた。

しかし、カルチュラル・スタディーズを理論的背景としたこれらの研究は、文化現象の記述にとどまり、実際に一人の人間が具体的にどのような過程を経て「読者」から「作者」へと移行するのかについては、ほとんど明

\* Shift from 'audience' to 'producer': Analysis of interactive behavioral processes occurring with the 'Rakugaki-Keijiban' exchange notebook.

\*\* ISHIDA, Kimi (University of Tsukuba)

らかにしていない。そこで本研究では、ある小学生が、周囲の人々や物など、環境との関わりの中で「読者」から「作者」へと移行する具体的な過程に焦点を当て、これを分析・記述する。

本山(2004)は、社会構成主義的学習論の立場から、子どもを見る人々による解釈や意味づけの中で生起する発達について記述している。子ども自身の環境との関わりの変容を発達として記述しようとするならば、子ども自身による行為の変容だけでなく、子どもにまなざしを向ける周囲の人々の解釈や意味づけの変容をも視野に置き、子どもの変容が「発達」「変容」として周囲の人々に意味づけられる過程を記述する必要がある。

そこで本研究では、エスノグラフィーのさまざまな手法の中でも特に、リフレクシブ・エスノグラフィーの手法(2.5 参照)を採用し、フィールドの中で子どもに関わる調査者自身の視点や、そのような調査者の視点による解釈や意味づけをも含めた上で、フィールドで得られたデータの分析・記述を行う。

## 2. 方法

### 2.1 調査方法

本研究では、エマーソン・フレッツ & ショウ(1998)によって紹介されたエスノグラフィーの手法を用い、水戸芸術館現代美術センター教育普及プログラム・高校生ウィーク2006「ちへい/cafe」(2.2 参照)の調査を行った。

### 2.2 フィールドの概要

本研究のフィールドは、水戸芸術館現代美術センターの教育普及プログラム「高校生ウィーク」の一環として企画・実施されたカフェ「ちへい/cafe」である。以下、「高校生ウィーク」の概要を示した樋口・山崎(2005)とフィールド・ノートに基づき、フィールドの概要を説明する。

#### 1) 水戸芸術館現代美術センターの概要

水戸芸術館は1990年に設立された複合芸術施設であ

り、美術・演劇・音楽の三部門から構成されている。本研究が対象とする現代美術センターは、美術部門にあたる機関である。現代美術センターでは、所蔵作品による常設展を主な目的とする通常の美術館とは異なり、自主企画の展覧会を行うことを主な目的としている。現代美術センターの自主企画による展覧会(以下、企画展)は年間4回行われており、「高校生ウィーク」はこれら企画展のいずれかが開催される期間中の1ヶ月間に実施される。

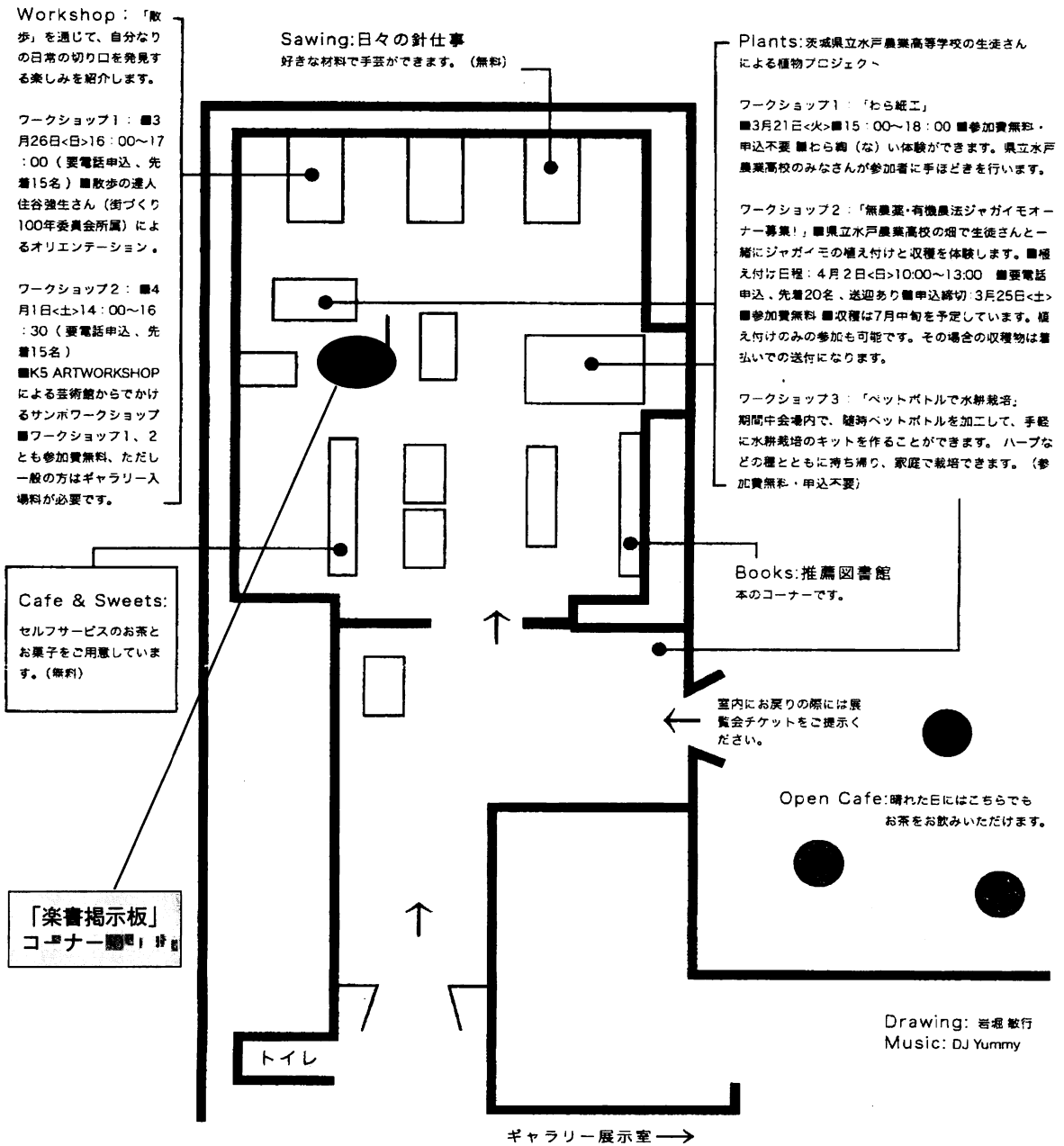
#### 2) 「高校生ウィーク」の概要

「高校生ウィーク」は水戸芸術館が設立された1993年に、高校生や高校生と同年代の青年を対象とした現代美術ギャラリーへの入場無料企画として開始した。最初の7年間は高校生を中心とした青年への現代美術の体験促進を主な目的としたプログラムが実施されていたが、2000年に行われたポスター制作企画(水戸市内の高校生と水戸芸術館のスタッフとで「高校生ウィーク」のポスターを制作する企画)を機に、来館者同士のコミュニケーションの促進を目的としたプログラムを展開してきている。このようなプログラムの展開の中で、2003年からはカフェが企画・実施され、さらに2004年からは高校生や大学生を中心としたボランティアによってカフェの運営が担われている。

#### 3) カフェ「ちへい/cafe」の概要

本研究が調査を行ったのは、2006年(2006年3月15日から2006年4月16日)に開催された「高校生ウィーク2006」である。なお「高校生ウィーク2006」ではカフェ「ちへい/cafe」が企画・実施された。カフェ「ちへい/cafe」は、現代美術ギャラリー内に設置されたワークショップ・ルームを利用して、午後3時から6時まで開かれるカフェであり、サービスはすべて無料で提供される。図1は、カフェ会場の全体像を示したものである。

カフェ「ちへい/cafe」では、裁縫や工作などを来場者が自由に行うことができるワークショップ・コーナーなど「教える者」と「教えられる者」との反転が可能に



## 高校生ウィーク2006「ちへい/cafe」

会場のご案内  
2006年3月15日<火>→4月16日<日>  
Open 15:00 Closed 18:00

どなたでもご利用いただけるセルフサービスのカフェです。展覧会鑑賞の合間におくつろぎください。

高校生ウィーク2006の情報は下記URLでもご覧いただけます。  
水戸芸術館URL: <http://www.arttowermito.or.jp/atm-j.html>

図1: カフェ「ちへい/cafe」会場全体図(フィールドにおいて配布されていた資料より)

なるようなデザインがなされている<sup>2)</sup>。また実際に、カフェの中ではこのような「教える者」と「教えられる者」とが反転の様子が観察された。例えば、ワークショップ「ペットボトルで水耕栽培」コーナーにおいては、何度もスタッフを経験した熟練スタッフであるC農業高校<sup>3)</sup>の生徒が、初めてスタッフとして参加したC農業高校の生徒に加工方法や栽培の方法を教えるためにペットボトル工作を行うよう指示する場面や、以前客として参加した人々がスタッフの不在時に他の来場者にペットボトル工作の方法を教えるという場面が生じていた。また、来場者がコーナーに設置してある裁縫道具や布などを用いて自由に裁縫を行うことのできる「日々の針仕事」コーナーでは、裁縫に熟達した過去の高校生ウィークの参加者や一般来場者が、自分の作業の傍ら、他の来場者に裁縫を教えるという場面が生じていた。

本研究が分析対象とする交流ノート「楽書掲示板」での相互行為は、このようなカフェ全体の文化、すなわち「教える者」と「教えられる者」とが柔軟に反転することのできる文化の中で営まれたものである。

#### 4) 交流ノート「楽書掲示板」

交流ノート「楽書掲示板」は、2003年の「高校生ウィーク」において企画・実施されたプログラム「楽書事始」から構想を得て、調査者(石田)が企画・実施したプログラムである。具体的には、カフェ「ちへい/cafe」にある机の一つを「楽書掲示板」コーナーとし、その机の上に「楽書掲示板」と題されたA4大版のスケッチブックを設置した。また、机の上にはスケッチブックの他、スケッチブックに書き込みを行うための色鉛筆が設置され、来場者は自由にそれを使うことができた。机の前には、通常、小さな木製のイスが二つおいてあり、来場者は通常、1人から2人でこのコーナーを利用していた(図2・3)。

交流ノート「楽書掲示板」に関する説明と調査に関する説明は、スケッチブックの表紙と表紙裏の部分に「楽書掲示板」に関する説明書を付すとともに、机の上にも「楽書掲示板」の説明書を付した透明のボードを設置す

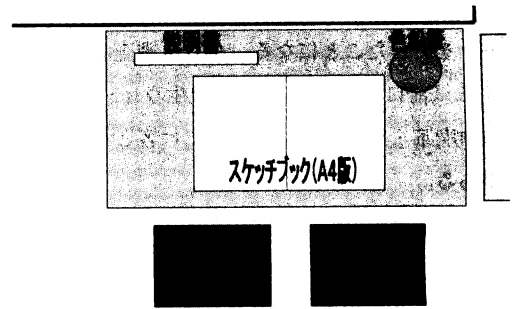


図2：「楽書掲示板」コーナー全体図

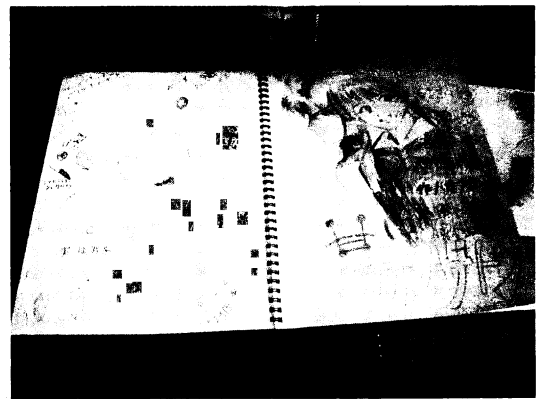


図3：交流ノート「楽書掲示板」

ることで対応した。なお、説明書には、「ドローイング、イラスト、コトバ…など、表現の手段はなんでもかまいません。わたし自身の「いま」、「人間の未来へ」ダークサイドからの逃走」展をご覧になった「いま」。カフェ「ちへい/cafe」に参加する「いま」。Bookコーナーの本に触れた「いま」。そして、楽書掲示板に書き込まれた誰かの痕跡に触れた「いま」…などなど。さまざまな「いま」の形を、また一つの痕跡として、ノートに残してってください。」という文章とともに、「楽書掲示板」が本研究の調査の一環として設置されていることの説明を記した。

#### 2.3 調査者

調査者(石田)は「高校生ウィーク2006」に、1週間に2日から3日、カフェ「ちへい/cafe」のカフェ・スタッフとして参加した。その他にも客として来場した日

を含めると、1週間につき3日、合計15日間フィールドワークを行ったことになる。また、調査者は今回の参加をする以前に、2005年の「高校生ウィーク」のカフェ「自由喫茶・自由工作」に1日だけ客として来場した経験がある。

カフェ・スタッフの仕事は、カフェ開場前のセッティング、カフェ閉場後の片づけ、そして、飲み物を提供するためのグラス等の準備や来場者への案内などがある。調査者はカフェ・スタッフとして参加する日には、これらカフェ・スタッフの仕事を行いながら、カフェ全体やワークショップ・コーナーの参与観察を行った。また、調査者はカフェ・スタッフ、あるいは客として、その他のスタッフや来場者として接しており、意識的に教育的な援助を行おうとしたことはなかった。本稿では、カフェ・スタッフとしての調査者(以下、スタッフ・石田)とある小学生との相互行為を分析するが、この相互行為が行われた場面においても、調査者自身は、特に教育的な援助をしようと考えてはいなかった。本稿で分析する事例において、「じゃあ、続き描かなきゃね。」(事例3)や「じゃあ、表紙かなきゃね。」「タイトル書かなきゃね。」(事例5)といった調査者の発言が見られるが、これらについても明確に教育的な援助を意識して発言されたものではない。このとき、調査者は、「少女マンガ」の「読者」であり、かつ、自分自身で「少女マンガ」の作品やイラストを描いていた経験がある者(後述)として、そこに描かれているイラストを「少女マンガ」の作品として完成させたいと考えていた。そして、そのために必要な情報や作業をおかおるに要求するため上述のような発言を行っていた。

調査者がカフェ「ちへい/cafe」の調査を目的としてカフェに参加していることはスタッフ全員に告知していた。しかし、調査者は他のスタッフから「石田さん」(スタッフ同士での一般的な呼び方)、あるいは「姉さん」「姉御」などと呼ばれており、「調査者」というよりもむしろ「少し年の離れたカフェ・スタッフの一員」として認識されていた。

今回の分析に関わって、もう一つ重要なことは、調査者、すなわちスタッフ・石田が、「少女マンガ」の「読者」であり、かつ、以前自分自身でも「少女マンガ」の作品やイラストを描いていた経験があるということである。スタッフ・石田は、小学生の時分から「少女マンガ」に没頭し、中学生になると友人とともに「交換マンガ」という形で「少女マンガ」作品の創作を行っていた。さらに中学2年以降は自作のイラスト等を掲載する同人誌を友人とともに発行していた。また、好きなマンガ・アニメを共有する文通相手とともに、自作のイラストを交換し合っていた。そのため、スタッフ・石田にはすでに「少女マンガ」というジャンルに対する知識・技術が備わっていたといえる。

#### 2.4 調査協力者：水野かおる(仮名)

本研究の分析の焦点となる水野かおる(仮名)(以下、かおる)は、小学6年生(2006年3月時点では5年生)の女兒である。かおるは2006年3月18日に初めてカフェに来場して以来、複数回カフェへと来場し、スタッフからも「常連」として認識されていた。

かおるは3月18日に、友人と見られる他の女兒2名とともに「日々の針仕事」コーナー(裁縫を自由に行うことのできるワークショップ・コーナー)で過ごした。このとき、かおるは他の女兒とともに、過去の「高校生ウィーク」参加者の女性に、自分の作りたいものを作る方法などについて教わり、彼女のアドバイスの下で裁縫を行うという経験をしていた。その後、友人の女兒とともに「日々の針仕事」コーナーで時間を過ごすことが多かったが、4月6日に友人の女兒がかおるよりも先に帰宅してしまったことをきっかけに、「日々の針仕事」以外のコーナーにも関心を示すようになり、カフェ・スタッフや他の来場者との交流を積極的に行うようになった。

本研究が分析対象とする4月8日における相互行為は、このような中、かおるが「楽書掲示板」コーナーに関心を示し、スタッフ・石田との交流に積極的な姿勢を見せることで生じたものである。この相互行為の中で制

作されたイラストを図4・5に示した。図4・5のイラストのうち、図4は、かおるによって描かれたものであり、図5はスタッフ・石田によって描かれたものである。

この相互行為の後、かおるは自分自身が家や学校での生活の中で描きためたイラストを、カフェに來場していたC農業高校の美術教師に見せに行く。さらに、4月9日には、『恋する林護(りんご)』というタイトルのみが記されたA5版の小冊子(A4版のコピー用紙の束を半分に切り、束にして左端を3箇所ホチキス止めしたもの)(図6)を作成し、スタッフ・石田に見せる。その後、かおるは「楽書掲示板」コーナーに小冊子『恋する林護』を置いて、「ペットボトルで水耕栽培」コーナーで作業を行うようになり、4月15日には、何日もペットボトル工作に関わってきた者として、ペットボトル工作を行った経験のないカフェ・スタッフに、工作の方法を教え

るという姿も見られた。このように、水野かおるは、カフェ全体の参加過程の中で、「教えられる者」から「教える者」へと、立ち位置を移行させてきたことがわかる。

かおると「少女マンガ」の関わりの詳細については、インタビューなどで明確な情報を得ることはできなかった。しかし、かおるは小冊子『恋する林護』を作成する際、『りほん』や『ちゃお』<sup>4)</sup>を参考にしたと自分自身で述べており、また、スタッフ・石田との相互行為の中でも具体的な「少女マンガ」作品の名称を述べている。このことから、かおる自身も「少女マンガ」の「読者」であることがわかる。また、かおるは自分自身で描いた女の子や洋服のイラストを描きためたファンシー・ノートを持っており、「少女マンガ」のイラストを描くことについても関心があったと考えられる。



図4：イラスト「甘いカクザトウ」(水野かおる)



図5：イラスト「甘いカクザトウ」(スタッフ・石田)

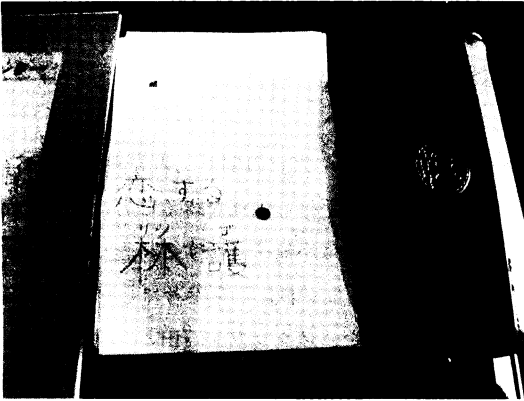


図6：冊子『恋する林護』

## 2.5 分析方法・記述方法

本稿では、カフェ「ちへい/cafe」に設置された交流ノート「楽書掲示板」をめぐる、スタッフ・石田と水野かおるとの相互行為を分析する。分析にあたっては、エスノグラフィーに特徴的な分析的機能法(例えば、エマソン・フレッツ & ショウ, 1998)を用いた。具体的には、水野かおるとスタッフとの相互行為が行われた2006年4月8日のフィールド・ノートを中心として、①フィールド・ノートを一組のデータ・セットとして検討し、②フィールド・ノートを1行ずつ検討し、それぞれについてコーディングを行った(「オープンなコーディング」)。次に、③調査課題に基づいて「焦点をしぼったコーディング」を行い、スタッフ・石田と水野かおるとの間で行われた相互行為の展開についてのパターンを発見した。このパターンに基づいて、交流ノート「楽書掲示板」で行われた「読者」から「作者」への移行についての仮説を立て、この仮説を裏付ける具体的な記述をフィールド・ノートから引用する形で解説した。

なお、エスノグラフィーの記述方法についてはさまざまな立場が存在するが、本稿では、リフレクシブ・エスノグラフィー(reflexive ethnography)(Hertz, 1997)の立場に基づいた記述方法を採用する。リフレクシブ・エスノグラフィーとは、「文化を書く」という作業にまわり

ついていた「疑似科学性」を問題視し、調査者自身のフィールドでの経験や立ち位置を積極的に解釈し、それらを記述の前面に出すかたちで記述を行うエスノグラフィーの方法論である。

従来、エスノグラフィーの手法によって行われてきた調査研究は、フィールドの中に存在する調査者を透明化してきた。調査者は、フィールドで生じる現象を「神の視点」から眺める特権的な立場を与えられ、その立場から客観的な記述、すなわち「疑似科学的」な記述を行うことを求められてきた。しかしこのような記述はフィールドに調査者が存在しているという事実を隠蔽し、現象を切りとる「フィールドワークの道具」(the key field work tool)としての調査者(Van Maanen et al., 1989)の視点を不明にしてしまう。リフレクシブ・エスノグラフィーはこのような従来のエスノグラフィーを問題視し、調査者によっていかに現象が切りとられ、調査者がフィールドにおいてどのような解釈をしたのかを積極的に記述していく。このように、リフレクシブ・エスノグラフィーの記述方法を採用することは、調査者自身がフィールドで行った解釈そのものも分析の対象となることを意味する。そのため本稿では、「事例」として報告されるようなデータそのものも調査者の視点から切りとられたデータをできる限りそのままのかたちで引用し、「疑似科学的」な視点による書き換えは行わない。

本稿では、このような記述方法を採用することによって、水野かおるを見つめる調査者自身の視点との関わりの中で見いだされていく、水野かおるの変容を記述していく。本山(2004)が明らかにしているように、子どもの発達や変容といった現象はその子ども自身に関わる人々の視点による意味づけや解釈の中で生じる現象である。このような現象を記述するためには、その子ども自身に関わる人々の一人として調査者を捉え、調査者自身の視点から見いだされ、意味づけられていく変容に焦点を当てる必要がある。そのため本稿では、リフレクシブ・エスノグラフィーの立場で記述を行う。

### 3. 交流ノート「楽書掲示板」における「作者」への移行過程

#### 3.1 「らくがき」から「作品」へ：既存のジャンルの適用によるカテゴリー化

4月8日の時点で、交流ノート「楽書掲示板」はさまざまな用いられ方をしていた。例えば、展覧会やカフェ「ちへい/cafe」の感想を記し、あるいは、スタッフに対するメッセージを記すための「掲示板」として利用されることもあった。また、仲間同士で自分の好きなイラストや言葉を記す「らくがき」の場として利用されることもあった。しかし、本研究で特に注目するのは、それ以外の利用方法、すなわち、自分自身にとって価値のある「作品」を生成する場として交流ノート「楽書掲示板」を利用するような利用方法である。

なお、本稿において「らくがき」とは、固有名性を持たず、「匿名の誰かによって描かれたもの」としての意味しか持たない状態のイラストや言葉などを示す。それに対し、「作品」とは、「らくがき」に意味が付与された状態である。本稿では特に、特定のジャンル(本稿では「少女マンガ」というジャンル)が持ち込まれ、そのジャンルの中で一定の価値や意味を持つものとして意味が付与された「らくがき」を「作品」と呼ぶ。

かおるは4月8日より以前に、すでに交流ノート「楽書掲示板」を利用し、「女の子」のイラストを描いていた。しかしこの時点において、このイラストは単なる「らくがき」として周囲の人々に意味づけられていた。カフェ「ちへい/cafe」の来場者もカフェ・スタッフもそのイラストに特別な意味を見出すことはなく、交流ノート「楽書掲示板」にある他のイラストや言葉などと同様、カフェ「ちへい/cafe」に来場した匿名の誰かによって描かれたもの、すなわち「らくがき」として認識していた。交流ノート「楽書掲示板」には、それ以前にさまざまなイラストや言葉などが描かれていたが、それらの技術的なレベルはさまざまであった。匿名の誰かによって描かれた一過性の「らくがき」であるにも関わらず、

高いレベルの技術が施されたイラストも複数存在していた。そのような中、「楽書掲示板」に記されたイラストを、単なる「らくがき」ではなく価値ある「作品」として意味づけるためには、書き手であるかおるとかおるをとりまく他者との相互行為の中でそこで生成されるイラストを価値ある「作品」として達成することが必要である<sup>9)</sup>。以下、このような過程、すなわち、かおるによって生成されたイラストが「作品」として達成される過程を明らかにする。

以下の事例(事例1)はかおるがみずえ(小学校低学年くらいの年代と見られる女兒)、ゆうた(就学前と見られる男児)とともにカフェに来場したあと、かおるが「楽書掲示板」コーナーへと向かい、交流ノート「楽書掲示板」にイラストを描くまでの過程である。

#### 【事例1：「制作する意志」の達成】

16:50頃、それまでキッチンカウンター前の4人がけテーブルにいたかおる・みずえ・ゆうたのうち、かおるだけが「楽書掲示板」コーナーへ来る。かおるはスケッチブックに描かれた絵のうち、最近のもの3ページくらい(おそらくかおるかおるの友達が描いたもの)を見る。その後、もっとも最後に描かれた女の子のイラストのページを開き、イスに座って、そのページに色鉛筆で一人でなにかを描きはじめる。かおるが「楽書掲示板」ノートに描きはじめて1分ほどすると、キッチンカウンター前の4人がけテーブルにいたみずえ・ゆうたも「楽書掲示板」コーナーへと来る。そして、コーナーにあった、残り二つのイスを引き出し、座りながら、かおるが描いている様子を眺める(後ろから見ると左からみずえ・かおる・ゆうたの順に並んでいる)。かおるは、みずえ・ゆうたに対応せず、そのまま女の子のイラストを描きつづける。みずえ・ゆうたはそのままだらば、かおるがイラストを描く様子を見ているが、1分ほどすると、その場から離れ、かおるだけが「楽書掲示板」コーナーで絵を描いている。

(2006年4月8日、フィールド・ノート、144-154<sup>9)</sup>)



事例1において、かおるは、以前カフェに来場した際に書いた「女の子のイラスト」(下線部)に再び向き合い、そこに付け足す形でイラストを描き始める。そして、「仲間」としての関係をもち込もうとする他者(みずえ・ゆうた)に対する対応を行わず、イラストを描く作業を継続する。これらの出来事が生じることによって、かおる自身と他者(みずえ・ゆうた)との関わりの中で、かおるの「制作する意志」が見いだされていく。みずえ・ゆうたは当初、一緒にカフェに来場し、場を共有していた「仲間」としての関係性を持ち込もうとして、三人並ぶ形で交流ノート「楽書掲示板」を見る。しかし、かおるはみずえ・ゆうたに「仲間」として対応せず、一人で継続して作業を続ける。その結果、みずえ・ゆうたは「仲間」としての対応を行わないかおるから離れ、別の場所へと移動する(波線部)。このときかおるは、カフェに来場した「仲間」ではなく、前日から描いていたイラストを継続して制作しようとする者、すなわち「制作する意志」を持つ者となる。つまり、かおるの「制作する意志」が他者(みずえ・ゆうた)との相互行為の中で達成される。

また、事例1につづく事例2ではさらに、かおるによって描かれたイラストが「少女マンガ」というジャンルとしてカテゴリー化される。

#### 【事例2：スタッフ・石田によるカテゴリー化とかおるによる承認】

キッチンコーナーにいた石田、「楽書掲示板」コーナーに来て、かおるの横にたち、「楽書掲示板」ノートに描かれているものを見る。すると、昨日までに描かれた女の子のイラストの下に小さな顔の絵が二つ描かれている。「どちらのイラストも少女マンガ特有の大きな目をしている」。また片方のイラストは輪郭がなく、黄色の前髪と目・鼻・口だけが描かれている。また、イラストの下には「悪ま」という文字が記されている。もう一つのイラストは頭蓋骨のような輪郭の中に髪の毛と目・鼻・口が描かれており、イラストの下に「ホネ個」と文字が

記されている。<sup>2</sup>石田、それを見てかおるに、「これ、なに？」と尋ねると、かおるは「女の子。人間。」と答え、そのページの上に黒系の色鉛筆で「これは人間です」と書き始める。<sup>3</sup>石田、笑って「これは人間です…って、せめて「女の子」ってかこうよ、「女の子」って(笑)」と言うと、<sup>1</sup>かおるも笑う。<sup>2</sup>そして、「これは女の子なんだけどー、ホントは男の子なの。」と言う。

(2006年4月8日、フィールド・ノート、155-165)

事例1で示した一連の過程を見ていたスタッフ・石田は、かおるによって描かれるイラストを、「少女マンガ」としてカテゴリー化する(二重線部1)。スタッフ・石田によって書かれたフィールド・ノートにおける「どちらのイラストも少女マンガ特有の大きな目をしている」という記述は、かおるによって描かれたイラストをスタッフ・石田が「少女マンガ」としてカテゴリー化していることを示している。これは、スタッフ・石田自身が「少女マンガ」の「読者」であったことと関連する(2.3参照)。さらにかおるが、石田の「これ、なに？」という質問に対し、「女の子。人間。」と答えたことによって、「少女マンガ」というカテゴリーの妥当性がより強化される(二重線部2)。そのためスタッフ・石田は、「これは人間です」という説明を書こうとするかおるに対し、「「女の子」ってかこうよ」と指摘する(二重線部3)。すなわち、ここでスタッフ・石田は、「これは人間です」という説明が、「少女マンガ」というカテゴリーから逸脱したものであることを示すことで、より積極的な形で「少女マンガ」というカテゴリーをかおるに提示する。このような石田の積極的なカテゴリー提示に対し、かおるも笑いで応答することで、このカテゴリーを承認したことを示す(下線部1)。さらに、かおるが、「これは女の子なんだけどー。ホントは男の子なの。」と「少女マンガ」の語り口を利用した物語を語り出す(下線部2)ことで、かおるによって描かれたイラストが「少女マンガ」として意味づけられる。

### 3.2 パスティッシュ化による物語の生成

スタッフ・石田とかおるとの相互行為の中で、かおるによって描かれたイラストが「少女マンガ」として意味づけられると、かおるは「少女マンガ」というジャンルを利用しながら、自分自身の物語を生成し始める(事例3)。この利用の仕方は、ジャンルに対する自分自身の位置を確保した上でジャンルを利用する「パロディ」(parody)とは異なる。むしろ、ここでのジャンルの利用の仕方は、書き手が自分自身の明確な位置を持たず、既存のジャンルを模倣する中で自分自身の位置を見いだし、いくことに特徴がある。すなわち、これは既存のジャンルのパスティッシュ(pastiche)化による物語の生成といえることができる<sup>7)</sup>。

#### 【事例3：パスティッシュ化による物語の生成】

石田、笑って「これは人間です…って、せめて「女の子」ってかこうよ、「女の子」って(笑)」と言うと、かおるも笑う。そして、「これは女の子なだけども、ホントは男の子なの。」と言う。石田それを聞いて、「え。ホントは男の子なのに、女の子なの？」と聞き返すと、かおるはそうだと答え、「人間界では女の子になってなきゃいけないの。」と説明する。石田が「どうして？」と聞くと、かおるは「一族のしきたりで。」と答える。石田、「あー。なるほど。」と納得すると、かおるはさらに、女の子のイラストの下に描かれた下の顔のイラストについても説明し始める。かおるは、輪郭のない黄色の前髪と目・鼻・口が描かれたイラストは「悪魔」なのだと説明し、また、この「悪魔」は女の子になった男の子(一番大きく描かれた女の子のイラスト)のことを好きになってしまったのだと説明した。かおるは「悪魔は女の子にばけたこの子のことを好きになっちゃったの。さあ大変。これからどうなる！」と言って、石田を見て親指をたてポーズをとる。<sup>8)</sup>石田「これからどうなる！」と繰り返す、「そうかー。じゃあ、続き描かなきゃね。」と言って、かおるの隣のイスに座り、かおるが描いているとなりのページに、かおると同じデザインの

#### 女の子のイラストを描き始める。

(2006年4月8日、フィールド・ノート、163-176)

下線部を施した部分でかおるによって語られる物語は、すべて「少女マンガ」というジャンルに特有の語り口を利用して生成されている。「人間界」「一族」「しきたり」「悪魔」といった用語、そして、「女の子なだけども、ホントは男の子」「女の子になった男の子を好きになってしまった」といった、主人公を中心とした人間関係を中心に語る用語法は、「少女マンガ」というジャンル特有の語り口を構成する構成要素である。これらの語り口を利用することによって、かおるは自分の描いたイラストにまつわる物語を生成していく。

このように、ここで語られる物語は、「少女マンガ」というジャンルのパスティッシュ化によって生成されている。そのため、「少女マンガ」というジャンルの模倣的要素が多く、かおる自身によって生成された部分は明確でない。しかしこのようにパスティッシュ化によって物語が語られることは二つの重要な意味があると考えられる。

一つ目は、「少女マンガ」というジャンルのパスティッシュ化によって物語が語られることで、物語を他者と共有するための基盤ができあがることである。事例3では、「少女マンガ」というジャンルに関わる知識に基づいて、スタッフ・石田とかおるとの相互行為が展開している。さらにかおるはイラストに関わる一連の説明を終えたあと、「さあ大変。これからどうなる！」(波線部1)という連載漫画特有の言い回しを用いることで、自分自身の展開した物語をスタッフ・石田に引き渡す。スタッフ・石田も「これから、どうなる！」と繰り返すことによって、それらを引き受けたことをかおるに示し、実際に「続き描かなきゃね」と言って、かおるによって受け渡された物語を展開しようとする(波線部2)。このような他者への物語の引き渡しは、かおるによって展開された物語が、「少女マンガ」という特定のジャンルに基づくことで可能になる。

二つ目は、パスティッシュ化に伴う文脈の移動によって、そこで語られる物語が「かおる自身の物語」として意味づけられる点である。事例3においてかおるが語る物語は「少女マンガ」というジャンル特有の物語である。しかし、このような物語が、「少女マンガ」の通常文脈とは異なる別の文脈の中で、かおる自身に語り直されることによって、その物語はかおる自身の物語として意味づけられる。実際、スタッフ・石田はかおるによって語られる物語の内容を「少女マンガ」というジャンルの知識から理解しようとはしない。そうではなく、かおるに「どうして？」など物語の内容に関わる質問を行い、かおる自身の説明の中で理解しようとしている（二重線部）。このような過程、すなわちかおるによって語られる物語をかおるに帰属させようとする一連の相互行為の過程の中で、物語は「かおる自身の物語」として意味づけられる。

つまり、既存のジャンルのパスティッシュ化により物語が生成されることによって、一方で①他者と物語を共有するための基盤が形成され、またもう一方で、②物語の「作者」としての基盤が形成される。以下では、特に、②の基盤が展開される中で、かおるが相互行為における自身の立ち位置を「作者」へと移行させるまでの過程を中心に検討する。

### 3.3 「わたしの現実」の保護

以下の事例(事例4)は事例3の直後、ゆうたが「楽書掲示板」コーナーへと来ることで、それまでに形成されていたスタッフ・石田とかおるとの関係性が一旦崩壊する場面である。このような関係性の崩壊の中で、それまでに構築されてきた「少女マンガ」という「現実」(現実1)に対し、別の「現実」(現実2)が持ち込まれる。このような「現実2」の登場とそれによる「現実1」の危機に対し、かおるは自分自身の「現実」である「現実1」を守るため、さまざまな抵抗を試みる。

以下、事例4では、かおるによって「現実1」の保護が試みられる部分に下線を施し、ゆうたによって「現実

2」が持ち込まれる部分に波線を施した。

#### 【事例4：「わたしの現実」の保護】

石田が描きはじめて2分ほどした頃(16:55)、石田の右横にゆうたが来る。ゆうたは石田がイラストを描いている様子を見ると、「なに、かいてんのー？」と石田に尋ねる。そこで石田、「女の子。」と答えると<sup>1</sup>ゆうたは石田の左側にあつたもう一つのイスにのぼってきて座り、緑の色鉛筆を手にもって「おねえちゃん、こんな、かみがた。」と言って、石田の描いたイラストの上から波線のようなものをかこうとする。ゆうたが石田のイラストの上から何かを描こうとしているのを見るやいなや、<sup>2</sup>かおるは「ダメ！きれいかいてるんだから！」と言ってゆうたを両手でつかまえ、「これにしな！」と言ってテーブルの上においてあつたA6サイズのポストイットをゆうたの前に置く。<sup>3</sup>ゆうたが「やだー」と言う<sup>4</sup>と、<sup>5</sup>かおるは「これ。これなら大丈夫だから。」と言ってポストイットを2回手でたたく。しかし<sup>6</sup>ゆうたがやはり「やだー。」と言うので、石田、「いいよ、いいよ。こんなのいくつだって描けるんだから。」と言って笑うと、かおるはあきらめて自分がそれまで描いていたページに再び向き合い、何か文字を書き始める。<sup>7</sup>ゆうたは緑色の色鉛筆で石田が描いた女の子のイラストの髪の毛の部分に緑色の色鉛筆で波線のようなものを描く。石田、それを見て、いったんその場を離れて、キッチンコーナーへと戻る。

3分ほど、かおる・ゆうたは別々のページに別々のものを描いているが、その後、ゆうたが「楽書掲示板」コーナーを離れると、<sup>8</sup>かおるはそれまでゆうたが波線のようなものを描いていたページ(初めに石田がイラストを描いていたページ)を開き、ピンクの色鉛筆をとって、石田の描いたイラストの上から何かを描く。1分ほど、そのページに何かを描くと、再びかおるがそれまで描いていたページに戻り、色鉛筆で文字を書く。

(2006年4月8日、フィールド・ノート、177-195)

事例4において、ゆうたはスタッフ・石田の描いているイラストに対し、実在の人物(「おねえちゃん」)を重ね合わせる(波線部1)。すなわち、ここでゆうたによって持ち込まれている「現実2」は、「少女マンガ」の「作品」としてのイラスト(現実1)ではなく、実在する人物の模写としてのイラストである。このような、ゆうたによる「現実2」の持ち込みに対し、かおるは「ダメ!きれいいにかいてるんだから!」と抵抗を示す(下線部2)。またこのようなかおるの抵抗に対し、ゆうたも抵抗を示し、これが繰り返されることで「現実1」と「現実2」との衝突が生じる(波線部3・4, 下線部3)。このような状況の中で、それまでかおるとともに「現実1」を構築してきたスタッフ・石田が「現実1」を放棄することで、かおるも「現実1」を保護することをあきらめ(二重線部)、一旦、ゆうたによる「現実2」の持ち込みを許容する(波線部5)。しかし、「現実2」を持ちこんだ主体であるゆうたが「楽書掲示板」コーナーから去ると、かおるはすぐに、持ちこまれた「現実2」を打ち消し、再び「現実1」を復帰させるべく、自分自身でスタッフ・石田のそれまで描いたイラストに付け足す形でイラストを描き始める(下線部4)。

ここで重要な点は、かおる自身が自分自身の描いたイラストではなく、スタッフ・石田によって描かれたイラストを保護しようとした点にある。本来、かおるにとって、スタッフ・石田のイラストは、他者が描いたイラストに過ぎない。それにも関わらず、かおるがスタッフ・石田のイラストを保護しようとしたのは、スタッフ・石田のイラストが「少女マンガ」の「作品」であり、かつ、かおる自身によって生成された物語の「作品」だからである。すなわち、かおるが保護しようとしたのは、「少女マンガ」としての自分自身の「作品」であると考えられる。

このように、事例4では、他者(ゆうた)から持ちこまれた「現実2」への抵抗という形で、かおるの「作者」への移行の萌芽を見いだすことができる。

### 3.4 「作者」としての権威の獲得

「作者」への移行が決定的なものとなるのは、それまでかおるとともに物語を共有してきたスタッフ・石田が、かおるの「作者」としての権威を承認し、また、かおる自身も「作者」としての権威を承認したときである。以下、このような「作者」としての権威が構築される過程を検討する。

事例4のあと、再び、スタッフ・石田とかおるとの間で事例2のような相互行為が展開し、再びかおるによる物語が生成されていく。このような相互行為の中でスタッフ・石田は、かおるよりも「少女マンガ」というジャンルに関する知識や技術を豊富に持っていることから、かおるの「助言者」として相互行為に参加する。かおるは、スタッフ・石田の助言や支援を受けて物語を生成しようとする者ではあるが、この時点ではまだ、物語に対する明確な所有意識は生じておらず、スタッフ・石田によって描かれたイラストは、スタッフ・石田のものであると認識されている。しかし以下に紹介する事例5では、スタッフ・石田がタイトルに書くべき漢字を間違えるという出来事(破線部)が生じることによって、このようなスタッフ・石田とかおるとの関係に変化が生じる。

#### 【事例5：「作者」としての権威の獲得】

それからさらに10分程度すると、再びかおるがキッチンコーナーにいる石田に「できたよー。」と声をかける。石田が「なにができたの?」と聞くと、かおるは「タイトル。」と答える。そこで、石田、キッチンコーナーから出て、「楽書掲示板」コーナーへと向かい、「楽書掲示板」コーナーのイスに座る。石田、かおるが書いていたページに新しく書かれた部分を発見することができなかったので「タイトル、なに?」とかおるに聞くと、かおるは「甘い角砂糖。」と答える。石田、「甘い角砂糖」という文字を探すが見あたらないので「タイトル、書かなきゃ。」とかおるに言うと、かおるは石田に「あるじゃん。」と言って、そのページの左上隅を指さす。石田その部分を見ると、そこには「タイトル 甘いかくざと

う」と書かれている。石田「あー、ごめん。あったあった。甘い角砂糖。」と言うと、かおるはうなづく。<sup>1</sup>石田、「じゃあ、表紙かかなきゃね。」と言って、隣のページを見る。

石田、隣のページを見て、自分がすでに描いたイラストのつづきを描こうとする。石田は輪郭と顔、そして前髪の部分しか描いていなかったのだが、髪型などがかおるによって付け足されて描かれている。(おそらく、17:10頃、かおるによって描かれたと考えられる)かおるは、女の子のイラストの髪の毛部分を指さして「髪。これ。」と石田に言う。<sup>2</sup>石田、「あ、かいてくれたんだ。」と言って、薄紫色の色鉛筆を手にとり、<sup>3</sup>「タイトル書かかなきゃね。」と言って、そのページの下3分の1のスペースに色えんぴつでポップな形式の文字をかきはじめる。かおるは「甘い角砂糖ね。甘い角砂糖。」と言う。石田、薄紫色の色鉛筆で「甘」という文字を書こうとするが、横棒を一本抜かした文字をかいてしまう。するとかおるは、横棒が一本足りないということを石田に指摘する。石田、「え。」と言い、「こういうときは携帯だよ。携帯。」と言って携帯電話を取り出し、メール作成機能で、「甘い」とうって、「甘」という漢字を確かめる。すると確かに横棒が一本足りないことが判明する。石田「本当だ。一本足りないね。」とかおるに言う、かおるは「マンガにかいてあったことなんだけどー、そういうふうに携帯電話で調べるのって負け犬らしいよ。」と言ってため息をつく。石田、笑って「いいの。負け犬だから、負け犬で。」と応える。

石田、「甘い」の部分の文字を書き終えると<sup>4</sup>かおるが「角砂糖はちゃんとかいてね。」と言う。<sup>4</sup>石田、かおるに「「角砂糖」はどうするの？」と聞くと、かおるが「え?」と聞き返したので、<sup>5</sup>石田「「角砂糖」はひらがな?カタカナ?」と再度質問する。すると、かおるは「うーん…」と言って2秒ほど考え、「カタカナ。」と答える。石田、「カタカナね。」と言って、中抜きゴシック体で「カクザトウ」という文字を書く。

タイトル文字を書き終え、石田が再び女の子のイラスト

の色ぬりをはじめると、<sup>6</sup>かおるが「悪魔が出てくるんだよね。」と言って、自分が描いたページの小さな顔のイラストを指さす。<sup>6</sup>石田、「そうか。」と言い、「悪魔、どんなの?」と言ってかおるのかいたページの「悪魔」のイラストを見る。すると<sup>7</sup>かおるは「悪魔は男でー、髪の毛は黄色。金髪だから黄色。」と言う。

(2006年4月8日、フィールド・ノート、230-265)

ここで注目すべきは、スタッフ・石田が漢字を間違えるという出来事(破線部)前後における石田の発言(二重線部)とかおるの発言(下線部)の変化である。出来事が生じる以前、スタッフ・石田は、イラストを制作する主体として自分自身を位置づけるような発言をしている。特に、「あ、かいてくれたんだ。」(二重線部2)という発言では、自分自身の作品制作を手伝う者としてかおるを位置づけており、自分自身がイラスト制作の主体であることが示されている。このことは、この時点でまだスタッフ・石田が自身の描いたイラストの所有権を自分自身に付与していたことを示している。

しかし、出来事の後になるとこのような関係性は一変する。スタッフ・石田はイラストを制作する方針についてかおるに尋ね、かおるの意向を確認してから、イラストを制作するようになり(二重線部4～6)、また、かおる自身も積極的にイラスト制作の方針を示すようになる(下線部1～3)。すなわち、スタッフ・石田は自分自身の描いたイラストの所有権を放棄し、かおるという「作者」の意向を受けてイラストを制作する「イラスト制作担当」となる。また、かおる自身も制作されるイラストを、「自分自身の物語を表現するもの」として意味づけ、その物語を創作する「作者」として振舞う。このように、スタッフ・石田とかおるの関係性の変容によって、二人の間で制作されるイラストは、スタッフ・石田個人による「作品」ではなく、かおるによって生成された物語を表現した「作品」として意味づけられ、かおるは自らを「作者」として意味づける。

#### 4. 考 察

以上の分析から明らかになったかおるの参加過程の移行を、「読者」から「作者」への移行という観点からまとめると以下ようになる。まず「少女マンガ」の「読者」であるスタッフ・石田によって、かおるは「少女マンガ」というジャンルの「読者」として見いだされる。また、かおる自身も「少女マンガ」の「読者」であることを承認することによって、スタッフ・石田とかおるとの間に、「少女マンガ」というジャンルを共有する「読者」のコミュニティが生成される。かおるはこのコミュニティにおいて共有された「少女マンガ」というジャンルを模倣し、パスティッシュ化することによって自身の物語を生成する。これらのことは、かおるによって生成された物語はスタッフ・石田にとっても理解可能なものとなり、スタッフ・石田にも物語が共有される。しかしこの時点では、まだ、かおるは「作者」ではない。かおるが「作者」へと移行するのは、他ならぬかおる自身が自分の物語を保護しなければならないという局面に直面するときである。本研究においてそのような局面は二つ存在していた。一つは、スタッフ・石田とかおるによって構成されるコミュニティにとって第三者的な存在であるゆうたが別の現実を持ちこもうとする局面であり、もう一つは、コミュニティのメンバーであるスタッフ・石田が物語の共同構築に失敗するときである。特に二つ目の局面は、コミュニティそのものの関係の変容をもたらし、その結果、かおるは「作者」へと自分自身の参加形態を移行させた。

以上のことから、「読者」から「作者」の移行においては以下の三つの側面が重要であることが明らかとなった。

- (1) 既存のジャンルの利用(パロディ、パスティッシュ)による物語の生成
- (2) ジャンルを共有するコミュニティの存在
- (3) 自分自身の領域の保護

「読者」から「作者」への移行においては、このように他者へと自分自身を開き、他者とともに物語を生成し

ていくという側面((1))と、他者と自分との間に境界を設定し、他ならぬ自分自身の領域を守るという側面((3))という、相反する二つの側面が存在している。そして、(2)ジャンルを共有するコミュニティは、このような二つの相反する側面を調整する役割を果たしている。

セルトー(1987)は、大衆的な読みを、「読者」が自分自身の社会的経験を意味づけるために、既存のテキストを解体し、再統合させることによって構築した、文化のブリコラージュ(cultural bricolage)として位置づけている。本研究では、このような「読者」の生産的な側面が初めから単独で存在するのではなく、むしろ、「読者」の生産的な側面は「読者」の受動的な側面と不可分な関係にあることを明らかにした。本研究において分析したように、かおるは、他者の領域である既存のジャンルの中で自分自身の物語を生成し、結果的には、その物語こそが後に保護されるべき自分自身の領域となった。このように、最終的にかおる自身の領域となる一定の領域は、元来、他者の領域であった場所で生成されたものである。

このことは、テキストに関わる創造性あるいは主体性といったものが単独では存在しえず、常に、受動的な側面との関わりの中で構築されていることを示唆している。かおる自身が既存のジャンルのパスティッシュ化によって自身の物語を生成したように、あらゆる物語の生成やテキストの生成は、程度の差こそあれ、既存のものとの受動的な関わりの中で考えられる必要がある。本研究では、このような生産的な側面と受動的な側面との関係を媒介する(2)ジャンルを共有するコミュニティの存在については検討することができなかった。これについては、今後の課題とする。

#### 注

- 1) 本研究では、メディア・テキストのオーディエンス一般を示す概念として「読者」という語を用いる。また、メディアなど、現代的な生産手段を自らの目的のために用いようとする人々やそのコミュニティを示す概念として「作者」という語を用いる。

- 2) カフェ的な空間におけるこのような反転可能性については、熊倉(2005)を参照。
- 3) カフェ「ちへい/cafe」で行われるワークショップ「ペットボトルで水耕栽培」のボランティア・スタッフはほとんどC農業高校の生徒によって構成されていた。C農業高校の生徒たちは、このワークショップ以外にもいくつかのカフェ「ちへい/cafe」に関わるワークショップを担当した。
- 4) 『りぼん』とは集英社によって発行されている月刊の少女マンガ雑誌である。また、『ちゃお』とは小学館によって発行されている月刊の少女マンガ雑誌である。
- 5) 「『作品』として達成する」とは、「らくがき」が、特定の誰かによる意味づけによって「作品」へとその意味を変容させることを意味する。本稿では意味が人々の相互行為によって達成されるとする象徴的相互行為論やエスノメソドロジーの理論的立場から、特定のジャンルにとって価値や意味のある「作品」としての意味は、それをとりまく人々の意味づけの中で「達成される」ものであるとする。
- 6) 番号はフィールド・ノートにおける行番号を示す。
- 7) 「パロディ」と「パスティッシュ」についてはブルッカー(2003)を参照。

参考文献

ブルッカー, P. (有元健・本橋哲也訳) (2003). 『文化理論用語集 カルチュラル・スタディーズ+』新曜社.  
 セルトー, M. (山田登世子訳) (1987). 『日常実践のポイエティック』国文社.  
 エマーソン, R., フレッツ, R., & ショウ, L. (佐藤郁哉・好

井裕明・山田富明訳) (1998). 『方法としてのフィールドノート』新曜社.  
 HERTZ, R. (1997). *Reflexivity & voice*. Thousand Oaks, CA: Sage.  
 樋口雅子・山崎一希 (2005). リンクする関係と場～水戸芸術館「高校生ウィーク」. 2005年日本生活教育連盟第57回夏期全国研究集会・中学高校教育分科会発表資料.  
 JENKINS, H. (1992). *Textual poachers*. New York, NY: Routledge.  
 熊倉敬聡 (2005) <カフェ>を開く 文化実践家. フィルムアート社・プラクティカ・ネットワーク編『アートという戦場 ソーシャルアート入門』フィルムアート社, pp.130-134.  
 毛利嘉孝 (2003). テレビ・オーディエンス研究の現代的地平. 小林直毅・毛利嘉孝編著『テレビはどう見られてきたのかーテレビ・オーディエンスのいる風景』せりか書房, pp.208-229.  
 本山方子 (2004). 小学3年生の発表活動における発表者の自立過程—「声が小さい」ことの問題化と「その子らしさ」の発見を中心に—. 質的心理学研究, 3, 49-75.  
 STOREY, J. (2003). *Cultural studies and the study of popular culture*. Scotland, UK: Edinburgh University Press.  
 VAN MAANEN, J., MAANING, P., & MILLER, M. (1989). Editors' introduction. In J. C. HUNT (Ed.), *Psychoanalytic aspects of fieldwork* (pp.5-6). Newbury Park, CA: Sage.

受付: 2006. 11. 16

受理: 2007. 5. 24

# Shift from ‘Audience’ to ‘Producer’: Analysis of Interactive Behavioral Processes Occurring with the ‘Rakugaki-Keijiban’ Exchange Notebook

ISHIDA, Kimi (University of Tsukuba,  
JSPS Research Fellow)

## Abstract

As audience to a piece of media text, the individual reader can sometimes create their own story from the text, shifting to the position of producer. How does the shift from audience to producer take place? This article reports on fieldwork conducted at a cafe space created for youth activities. Specifically, this study focuses on the interactive behavioral process that occurred when a girl and the researcher collaborated together to draw a picture in the ‘Rakugaki-Keijiban’ exchange notebook.

The research location was the Contemporary Art Gallery at the Art Tower Mito. Every year for a period of one month, the Contemporary Art Gallery establishes a cafe space as an artistic program for youth educational activities. The ‘Rakugaki-Keijiban’ exchange notebook was one of the activities to promote youth exchanges.

The participant was a grade six elementary school girl who is an enthusiastic reader of the ‘Ribbon’ and ‘Ciao’ Japanese comics for girls. Together with the researcher, who is also an avid reader of Japanese girl comics, the girl drew pictures of a girl and a boy resembling comic characters. During the interaction with the girl, the researcher had no educational objectives and exerted absolutely no control over the interaction. The researcher took field notes during the interactive behavioral process for later analysis.

The field notes were analyzed according to the reflexive ethnography approach in order to elucidate events emerging within the interactive behavioral process and events accompanying shifts in the girl’s position. The results indicate three important aspects in the shift from audience to producer.

- (1) Creating one’s own story, using an existing genre through, for example, parody and pastiche.
- (2) Existence of a community that shares the genre.
- (3) Protection of one’s own domain.

By drawing on an existing genre and sharing one’s own story with another person, we can create a story with the other person. (1) In this way, a community sharing the genre is constructed. (2) However, that alone does not lead to the shift from audience to producer. In order to realize such a shift, it is necessary to protect one’s own domain from other people. (3) Thus, the shift from audience to producer is achieved. This study suggests that creativity and passivity are inseparable aspects of the audience.