

implications of psychoanalytic insight, W. W. Norton & Company, 1964

2. Olsson, L.M. (2009) *Movement and Experimentation in Young Children's Learning: Deleuze and Guattari in Early Childhood Education*, Routledge, 2009
3. ドゥルーズ, G. / ガタリ, F. (2006) 『アンチ・オイディプス (上・下)』 (宇野邦一訳)、河出文庫、2006年 (原著は1972年)
4. 木村敏 (2014) 『あいだと生命』 創元社、2014年
5. 久保健太 (2020) 『対話でほぐす対話でつくる明日からの保育チームづくり』 (青山誠との共著のうち、久保執筆部分)、フレーベル館、2020年
6. 久保健太 (2021a) 「倉橋惣三が描く子どもにふれる (第6回)」 (溝口義朗との共著のうち久保執筆部分) 『保育ナビ 2021年7月号』 フレーベル館、2021年
7. 久保健太 (2021b) 「ヴィゴツキー」、中坪史典ら編 『保育・幼児教育・子ども家庭福祉辞典』 所収、ミネルヴァ書房、2021年
8. 國分功一郎 (2017) 『中動態の世界』 医学書院、2017年
9. 鹿野祐嗣 (2020) 『ドゥルーズ『意味の論理学』の注釈と研究』 岩波書店、2020年
10. 千葉雅也 (2015) 「欲望」、國分功一郎監修 『ジル・ドゥルーズの「アベセデー」』 所収、KADOKAWA、2015年
11. 三木成夫 (2013) 『内臓とこころ』 河出書房新社、2013年 (原著は1982年)

という語は、その場に関与しているものの身体と同時に機能している。それが引き出すのは身体の儀式、すなわち、ジャンプし、ダンスし、叫ぶことであり、それは新たな探求を押し進める。お化けは、子どもたちから発せられる典型的に無意味な作品である。しかし、ここで完全に明らかなのは、意味と無意味とが一つの中心を回転しながら展開しているということだ。無意味を通じて意味が生まれてくるのだ。

保育者は、お化けを、意味とは関係のない無意味なものとして非難しないように注意したので、言語のもつプラグマティックな様相を活性化することができたのである。そうして、保育者たちは、子どもたちの意味生産と問題構成にアクセスすることもできたのである。言語という点について、子どもたちには欠如があると見なされてしまうことがよくある。大人の間での共通観念は、子どもとは適切な言語をもっておらず、ほとんどの場合、子どもたちは言語をすっかり間違えているというものである。しかし、お化けの実例からは、子どもたちと、その学習プロセスが、言語の点から見ても、再評価に値するものであることがわかる。子どもたちは、言語をプラグマティックに、かつ、創造的に用いて、意味を生産し、問題を構成しているのだ。」(Olsson, 2009 : 162-5)

VIII. 知識、学び — 結びにかえて —

第四の次元として、意味の次元を開くことで「知識とは、生産された意味が姿を様々に変えたもの variation である」という知識の定義も可能になる (op. cit. : 182)。本稿のまとめとして、これまでに登場した諸概念を総動員しながら、オルソンが描く学習の姿を、以下のようにスケッチしておこう。

アレンジメントされた欲望が、集合的な主体の中を通り過ぎてゆく。そうして動き出したメンバーたちが意味を生産していく。そうした過程で獲得される知識は、生産された意味が姿を変えたものである。そのような知識生産のプロセスを学びのプロセスと呼ぶ (op. cit. : Ch7)。

以上が、オルソンがD/Gの思想・概念を参照しながら描き直そうとした学びの姿である。オルソンの試みを引き継ぎながら乳幼児の学びを記述すること、その中で、エリクソンの理論などとドゥルーズの理論との接合を図ることなどが、今後の課題となる。

引用文献 (本稿中の各引用部分において、とくに断りが無い限り、カッコ内は引用者による補記である)

1. Erikson, E.H. (1964) *Insight and Responsibility: Lectures on the ethical*

本当に影が映っているのかという真偽問題の中に、また、「私は影が好きだ」という心理状態の表明の次元では、本当に影が好きなのか（正直に、偽りなく言語で表明しているのか）という真偽問題の中に、さらに、概念的な指意の次元では、概念的な矛盾なく、相互参照が成立するものとして言語が用いられているのかという真偽問題の中に、言語がそれぞれ閉じ込められてしまう。

このことの問題は、例えば「(この影は) お化けだ!」という子どもたちの言葉の真偽を問うた結果、その言葉を、偽りや誤りを含んだ言葉として断罪してしまうことの中に現れる。そうした状況を避けるために、ドゥルーズが導入するのが、第四の次元としての「意味(センス)」の次元である。

この次元はスクリーンに映った黒い像を呼ぶ際に「お化け」という言語を用いることを許容する次元である。それどころか、黒い像を「お化け」と呼ぶことを新しい真理の生産、すなわち、真偽問題に条件づけられない「無条件の真理の生産」と見なす次元である(op. cit.: 109-11)。そこでは「黒い像」という出来事と「影」という言語との結びつきだけを「真」と見なし、他の結びつきを「偽」として断罪するような状況からは解放された、(出来事と言語の) 新たな結びつきが生産される。

それは、出来事と言語の両者が真偽問題から解放されることでもある。とりわけ出来事は「実現された出来事」ではない、「到来しうる出来事」へと解放されていく。その点については『意味の論理学』で展開される「第一次領域」「第二次組織」「第三次整序」の議論を踏まえつつ検討したいところなのだが、紙幅の都合上、別の機会に検討することとする(鹿野, 2020: 237, 260が大いに参考になる)。

また、意味の次元を導入することで、子どもを、誤った結びつきを行う「欠如した存在」から、新たな真理や意味を構成する存在へと捉え直すことも可能になる(Olsson, 2009: 186)。意味の次元を導入する教育実践上の意義はそこにある。

さらには「黒い像」を「お化け」と呼ぶような、ある種の無意味(ナンセンス)が、意味の対立物ではなく、意味を生産しうるものとして把握され直しもある。こうした「子ども観の捉え直し」「意味を生産しうるものとしての無意味」について、オルソンが網羅的に述べた箇所を引用する。

「お化けは、プロジェクト全体を通じて復活するものだが、簡単にイメージできるものとしては、機能していない。子どもを少し怖がらせるものとして、しかし、子どもたちをとっても惹きつけるものとして機能している。(略)

『お化け』という言葉は、私たちに親しみのある特定の語義 meaning や指意 signification をもっているのではない。子どもたちは言語に固有の潜在性とプラグマティック(実用的で現実的な実際上の効果)を用いているのだ。(略)『お化け』

う言語で呼ぶものは、出来事としては「スクリーンに映る黒い像」であり、大人であれば「影」という言語で呼ぶものである。出来事としての黒い像（影）と言語とが結びつくとき、「指示」「表明」「指意」という三つの次元がある。第一は「そこに影が映っている」とか「この影は濃い」というように、言語によって出来事の状況を指示しようとする「(事態の) 指示」の次元である。第二は「私は影が好きだ」とか「この影を消したい」というように、言語によって出来事に対する心理状態を表明しようとする「(心理状態の) 表明」の次元である。第三の「指意」とは「概念的な指意」と呼ばれるものであり、「相互参照の過程の中」での言語と出来事との結びつきのことなのだが（以上、鹿野, 2020 : 131-9）、この次元を理解する際には、久保がヴィゴツキーの心理活動について述べた次の文章が参考になる。

「例えば、雨雲を見て、傘を準備するという心理活動では、『雨雲が見える』『雨が降る』『濡れる』『濡れないようにする』『傘を準備する』という思考が行われているが、この一連の活動を媒介しているのが『雨雲』『雨』『濡れる』『傘』といった言語（の語義）である。そこから、(略)『雨雲』などの言語は心理的道具と呼ばれる。人間は、これらの道具（言語とその語義）を使いこなすことで、活動を意識的なコントロールのもとで行えるようになる。」（久保, 2021b : 263。一部改）

今後、ドゥルーズの思想を学習論として深めていくとき、ヴィゴツキーの「語義（ズナチャーニエ）」概念とドゥルーズの「指意」概念との比較検討は一つのテーマになりうるが、ここでは両者の重なりのうち「雨雲」「雨」「濡れる」「傘」といった言語が、相互参照の過程の中に置かれている点に注目したい。この「相互参照の過程」を「シニフィアの連鎖」と言い換えながら、オルソンは指意の次元について、以下のように述べている。

「指意は、命題が言葉と普遍的な概念を関連づける方法である。それは命題内の単語を何かを指意するものと見なす方法である。指意は、ある命題内の単語またはシニフィアを、いわゆるシニフィアの連鎖の中の、別の命題内の単語またはシニフィアと接続することによって機能する。これらの連鎖においては、シニフィアは互いの前提または互いの結論であるという役割を果たす。すなわち、ある単語は、他の単語が、その単語を条件づける仕方に依存している。」（Olsson, 2009 : 108）

Ⅶ. 意味（センス）と無意味（ナンセンス）

以上が三つの次元の確認である。しかし、出来事と言語との結びつきを指示、表明、指意の次元に限定してしまうと、言語は真偽問題の中に閉じ込められてしまう（op. cit. : 110）。例えば「そこに影が映っている」という事態の指示の次元では、

参考になる研究とを参照してきた。ここにおいて、Ⅲで述べた学習モデルの変革、すなわち「あらかじめ定義された基準に従って予測し、制御し、監視し、評価することで、学習を飼い馴らそうと試みる」という学習モデルから、「欲望する身体が自分の能力を拡張させるための、より多くのスペースを創造する」という学習モデルへの変革が、欲望のアレンジメントとアフェクトとの思想を土台にしていたことが了解されるであろう (op. cit.: 181, 187)。すなわち、欲望のアレンジメントの思想からは、あらかじめ定義された基準よりも、いまこの場所で働いている欲望の力に焦点を当てることが導き出される。加えて、アフェクトの思想からは、身体が自分の能力を拡張することの喜びを学習の原動力とすることが導き出される。この二つの思想に導かれるようにして、学習モデルの変革が生じている。

とはいえ、このような学習モデルに対しては、欲望する身体を好き放題にさせていいのかという懸念が生まれるかも知れない。しかし、その点は心配が要らないように思う。というのは、身体は限界をもつからだ。言い換えれば、ある程度、拡張すると「疲れる」というのが身体だからだ。言い換えれば、身体は欲望を抑制(抑圧)するものとして機能しうる。その点は、三木成夫の内臓感覚論などと絡めながら、今後、議論を深めたい点である(三木, 2013)。

その点とも関わるのだが、D/Gのいう欲望は、エリクソンが「正体不明の衝動 dark urges」と呼ぶものと重なる(Erikson, 1964: 118)。第一期的なこの「衝動」が、抑制(抑圧)を経ることで、第二期的な「意志」が生じるのだと思われる。この点は、今後、重要な論点となりうるように思う。

Ⅵ. 出来事と言語

Iにおいて、「子どもたちは、自分たちを怖がらせたり、興奮させたりするものではなく、新しい何かを発見したり、よくわからないが興味を湧かせ、興奮させるようなものに直面したりしたときに、それを祝うための儀式としてお化けを使っている」ことを述べた。この「お化け」について分析する際、オルソンは、ドゥルーズが『意味の論理学』において提示した「出来事」「意味」「無意味」などの概念を用いて、分析を行っている。そこで本稿においても、それらの概念について鹿野祐嗣『ドゥルーズ『意味の論理学』の注釈と研究』を参照しながら、理解を深めておきたい。

ドゥルーズによれば、出来事と言語との結びつきのあり方は「指示」「表明」「指意」の三つの次元に分けることができる。本稿では、OHPマシンプロジェクトにおけるお化けの例を用いて、三つの次元を確認する。さて、子どもたちがお化けとい

はアフェクトされているということである。アフェクトは、哲学者であるスピノザによって私たちに提示された概念であり、それは意識的な思考に取って代わる新しいモデル、すなわち身体というモデルをもたらす。スピノザは『身体がなしうることを、私たちはわかっていない』ということを示すことで、『身体は私たちがそれについてもつ認識を超えており、同時に思惟もまた私たちがそれについてもつ意識を超えている』ことを明らかにした（ドゥルーズ『スピノザ』）。意識はアフェクトを登録することはできず、アフェクトの効果、つまり私たちの感情を登録できるだけである。（略）

例えば泳ぐことを学んでいるとき、私の体が浮くように水に入ることも、水の身体が優勢になり、私の身体がもつ活動する能力 *body's capacity to act* を解体し、制限し始めることも、どちらもが起こりえる。私の身体がもつ活動する能力が制限されているとき、私たちは受動性、悲しみ、不満などを感じる。（逆に）私たちの身体がもつ活動する能力が拡張されているとき、私たちは強さ、喜び、満足などを感じる。私たちの意識的な心では、これら（こうした感情）こそ、私たちが経験するところのものである。しかし、これらの感情は、アフェクトの効果 *effect* にすぎない。アフェクトする能力、アフェクトされる能力、活動する能力、それらの能力が拡張されたり、制限されたりしたことが（結果として）登録されたものが感情である。」（Olsson, 2009 : 152-3. 強調原文）

オルソン自身が指摘しているように、アフェクトという概念によって、身体に注目が当てられる。加えて、アフェクトという概念によって、身体が行為する能力を高める素材が、子どもたちにもたらす喜びを説明することができるようになる。プロジェクトの2年目に、コスチュームが大きな役割を果たしたことはすでに述べたが、オルソンによれば、コスチュームは、身体が活動する能力を高める素材なのである。以下、アフェクト概念を踏まえた、コスチュームの分析を引用する。

「欲望のアレンジメントにおいて起こることは、身体が活動する能力を増減させるということである。身体におけるアフェクトの能力が減ったときに、私たちは悲しみを感じ、能力が増したときに、私たちは喜びを感じる。この観点からすると、コスチュームは、身体の可能性 *potential* を高めるのに役立つ。ある子どもが言ったように『元気が出てくる *it makes you alive.*』のである。」（*op. cit.* : 173）

アフェクト概念を導入することで、コスチュームがプロジェクトにおいて果たした役割は、「身体の能力を高め、喜びを感じさせるものとしてのコスチューム」として理解することが可能になる。

以上、欲望のアレンジメントとアフェクトについて、オルソンの述べるところと

が見える』『私には音楽が聞こえる』の場合には、『見る』『聞く』という動作は表面から姿を消して、『見える』『聞こえる』という感覚の対象が主語として立てられ、『私』は『私には』の形でこの感覚が生起する場所として扱われている。(木村, 2014: 150. 強調原文)

木村はここで、「行為する主体」という主体（主語 subject）のあり方を示す態として能動態があるのに対して、「感覚が生起する場所としての主体」という主体のあり方を示す態として中動態があることを指摘している。この「感覚が生起する場所としての主体」という中動態的な主体観は、オルソンが「関係的な場としての主体感」と呼んだものに、そのまま重なるものである。

「場所としての主体」という人間観は、乳幼児研究においては特に重要な人間観である。この点について、久保は次のように述べている。

「子どもたちを見てみると、目に映るすべてのメッセージをキャッチしながら、そのメッセージの正体を確かめようとしている姿に、よく出会います。目に映るメッセージだけではなく。耳に入ってくるメッセージ、鼻先に漂ってくるメッセージ。世界に満ちあふれる様々なメッセージ（心理学ではそれらのメッセージを『アフォーダンス』と言います）を五感によって、豊かにキャッチしています。

メッセージをキャッチしてしまうものだから、その正体を確かめなくなったり、ほかのだれかに伝えなくなったりして、音の先を見ようとします。『見る』の土台に『見える（聞こえる）』があるのです。『動き出す』という能動性の土台に『メッセージをキャッチする』という中動性があるのです。」(久保, 2020: 36)

また、欲望が流れる「場所としての主体」は個体である必要はなく、集合的な主体 collective subject が主体となる場合が多々ある。オルソンが主体 subject という言葉を用いずに、主体感 subjectivity という言葉を用いて「関係的な場としての主体感 subjectivity as a relational field」を論じる背景には、このような人間観がある。

V. アフェクト

國分は「アフェクト」という概念を導入しつつ、木村が「感覚が生起する場所」と呼んだ人間の様態を「自閉的・内向的な変状（アフェクト）の過程」の「座」と呼んでいる（國分, 2017: 251）。木村、國分のいずれにおいても、そこでは人間が、行為主体としての様態ではなく、場所（座）としての様態を取っている。

國分が導入する「アフェクト」概念は、ドゥルーズに大きな影響を与えたスピノザに由来する概念である。その点については、オルソンが次のように述べている。「欲望のアレンジメントにおいて起きていることは、身体がアフェクトし、もしくは

の関連で欲望する。あなたは（一緒に外出する）友人との関連で欲望しているのであって、その外出事に出席しない友人との関連で欲望しているのではない。あなたは決して、ある対象を欲望しているのではない。あなたは、常に、関係のアレンジメントにおいて欲望している。」(op. cit. : 149. 強調原文)。

私たちは、単独の対象を欲望するのではない。様々なアレンジメント（組み合わせ）から構成された欲望がまずあって、その欲望が主体の中を流れていく。オルソンは、D/Gに仮託して、そのように主張している。この主張を理解する際に参考になるのは、千葉雅也が『ジル・ドゥルーズの「アベセテール」』に寄せた「欲望」の解説文である。以下、引用する。

「欲望の理論が抽象的になるのは、欲望を、それが置かれている状況から抜き取ってしまうからである。我々は何かを欲望するのではない（そうやって欲望の対象を一つだけ特権化することが、ここに言う『抽象化』に他ならない）。われわれは具体的なあれこれのものの集合の中で欲望する。私^レが何を欲望するというよりも、複数の具体的な要素の布置によって構成された欲望が、私^レの中に流れるのだ。そのような『構成主義 constructivism』こそ、ドゥルーズの欲望理論の根本テーゼである。なお、そうした具体的な諸要素の布置を指す言葉が、この後も何度も出てくる『アジャンス管理 agencement』なる語である。」(千葉, 2015 : 17. 強調原文)。

アジャンスマンというフランス語は、オルソンの文献（英語）では assemblage と訳され、本稿ではアレンジメントと訳した。ともあれ、ここに示されているのは、様々なアレンジメントから構成された欲望が、主体の中を流れていくという思想である。そこには前述の、主体に先立つものとしての欲望という思想が含まれつつ、と同時に、「場所としての主体」という思想が含まれている。

場所としての主体という思想は、オルソンにも見られるもので、特に「関係的な場としての主体感 subjectivity」という主体観は、その思想を色濃く反映している(Olsson, 174-6)。

「場所としての主体」「関係的な場としての主体感」という人間観は、中動態およびアフェクトという概念によって議論されてきた人間観でもある。ここでは木村敏と國分功一郎の議論を紹介することによって、「場所としての主体」「関係的な場としての主体感」の思想を読み解きたい。まずは、木村敏が中動態について述べた文章を引用する。

『「私は海を見る」』『私は音楽を聞く』という能動文の場合には、動作の主体である私^レがそのまま主語に置かれて、動作の客体が客語になっている。これは、自己である『私』を主語の実体として立てる言い方である。これに対して中動文『私には海

あるとしたら、欲望があります。

そして、『固定した主体』が現れるとしたら、それは、思いついたときではなく、その思いつきを抑圧し始めたときです。雨の中に飛び出していった、その先にクルマが来たら、響子は、何とか止まろうとすでしょう。そのとき、欲望を抑圧する『固定した主体』が初めて現れるのです。」(久保, 2021a : 57。一部改)

以上が『アンチ・オイディプス』において、D/Gが示した人間観である。D/Gはここで、意識的な主体に先立つものとしての、無意識的な欲望について述べている。オルソンが継承しているのは、D/Gのこのような欲望観である。およそ意識的な主体が存在する場には、すでに、無意識的な欲望が、主体に先立って存在している。これは「主体がまず存在し、その主体が欲望をもつのだ」という欲望観と主体観を転換するものである。

この点を、オルソンは「欲望の力 desiring forces」という言葉を使って、随所で論じている。例えば「欲望の力は、子どもたちのあいだ、そして子どもたちとOHPマシンのあいだで動き始めている」といった文章も見られる (Olsson, 2009 : 155。他にも144、148など参照)。ここに見られるのは、登場人物たちの主体 subject や、保育者の意識的な学習基準に先立って、その場で働いている欲望の力である。

主体に先立つものとして欲望を捉えることによって、保育者による学習の基準は後景に退き、その場に動いている欲望に焦点が当てられることになる。この点は、欲望観の転換がもたらす、学習観の変革の一つである。

しかし、欲望観の転換によってもたらされる学習観の変革はそれだけではない。それは「あらかじめ定義された基準に従って予測し、制御し、監視し、評価することで、学習を飼い馴らそうと試みる」という学習モデルから、「欲望する身体が自分の能力を拡張させるための、より多くのスペースを創造する」という学習モデルへの変革である (op. cit. : 181, 187)。

この点についてオルソンは、D/Gの「欲望のアレンジメント」の思想、および「アフエクト」の思想を踏まえている。そこで、次節では欲望のアレンジメントに関する文献を整理しつつ、オルソンの試みを読み解く。

IV. 欲望のアレンジメント

欲望のアレンジメントについては、オルソン自身の次の文章がわかりやすい。「ドゥルーズ／ガタリは、あなたが何かまたは誰かを欲望しているという考えに異議を唱えたいのだと言う。あなたは、常に、アレンジメントにおいて欲望している。あなたがドレスを欲望するとき、あなたは、あなたが足を運ぶ、ある夜の外出事と

Ⅲ. 主体に先立つものとしての欲望

オルソンは、保育者たちが設定した学習の基準が先にあるのではなく、子どもたちの欲望 *desire* が先にあるという思想によって、プロジェクトが進められていたことに注目する。言い換えれば「子どもたちの欲望を飼い馴らすために、あらかじめ定められた基準に従って、子どもたちの欲望を予測し、制御し、監視し、評価すること」よりも、「子どもたちの学習に組み込まれた (*involved in*) 原動力としての欲望に焦点が当てられている」ことに注目する (op. cit. : 141-2)。

プロジェクトを貫くこの思想にD/Gの欲望観が影響している。D/Gの欲望観については、オルソン自身もp142で参照している『アンチ・オイディプス』から以下の文章を引いておく。

「欲望は、こうしたもろもろの受動的総合の総体であり、これが部分対象を、またもろもろの流れと身体を、機械として組織し、みずから生産の単位として作動する。現実的なものは欲望から生ずるのであって、それは無意識の自己生産にほかならない欲望の受動的総合の結果である。欲望には何も欠けていないし、対象も欠けてはいない。欲望に欠けているのはむしろ主体であり、欲望は固定した主体を欠いているのだ。ただ抑圧によって、固定した主体が存在するだけだ。」(ドゥルーズ／ガタリ、2006 : 上58)

少々難解な文章だが、この文章において、D/Gは、欲望が主体に先立つものであることを論じている。その点について、久保は子どもの姿と重ねながら、次のように述べている。

「今朝、次女の響子(2歳)は、雨の中に飛び出していきました。そこには欲望だけがあって、主体はありませんでした。(略) (『アンチ・オイディプス』の中でD/Gが述べているように) 欲望は、積極的に生み出せるものではありません。むしろ受動的に生産し、生産されてしまうものです。響子が雨の中に飛び出したように、まさに、思いつく。到来する。やってくる。のです。それをD/Gは『無意識の自己生産』と呼んでいます。

欲望は欠如(欠けているもの)と結びつけて語られがちです。喉の渇きという水分の欠如が、水を欲望するというふうには。しかし、D/Gは、そのようには考えません。欲望のあるところには欠如があるのではなく、生産があるのです。欠けている何かを埋めるために飛び出すのではなく、飛び出したいから、飛び出すのです。

さらには、欠如しているものがあるとすれば、それは『固定した主体』だと言えます。また、主体が生まれるとすれば、それは欲望があるときではなく、抑圧があるときだとも言います。雨の中に飛び出していくとき、そこに主体はありません。

とから始めた。子どもたちは話し合う (negotiate) のにかなりの時間を費やした。そして、子どもたちは全員が自分のコスチュームに満足するまで決して動き始めなかった。子どもたちはいつも連れ立っていた。全員が役割を持ちながら調べることが重要だった。」(op. cit. : 138)。

以上が1年目の様子である。「お化け」という言葉が子どもたちの試みにどのような意味をもっていたのか。オルソンは「出来事」「意味」という概念を用いながら分析するのだが、その点はⅦ以降で読み解く。ここでは、引き続き、2年目の様子を紹介する。そこでは、コスチュームが、より大きな役割を果たすようになる。

Ⅱ. OHPマシンプロジェクト (2年目)

「2年目も、子どもたちはOHPマシンをほぼ毎日使っていた。プロジェクトの初期に子どもたちが導入したコスチュームとともに、それは教室の設備に不可欠なものになった。子どもたちは、マシンを使って何かに取り組むときには、必ずコスチュームを着た。2年目の初めに、保育者はグループに新しい素材を導入した。それが、すべての子どもたちの写真が貼り付けられた構成ブロックだった。それぞれの子どもは、頭、胴体、脚の3つの部分で撮影されており、様々な組み合わせで構成ができるようになっていた。(略)

保育者が子どもたちに素材を紹介した日、子どもたちはとても躊躇しているように見えた。保育者は子どもたちに『みなさんが取り組むのに、新しい素材を持ってきたんだけど、やってみない?』と伝えた。子どもたちは最初は沈黙していたが、すぐに起き上がって『わたしたちが取り組むなら、コスチュームが要る』と言い、コスチュームを取りに駆け出した。子どもたちは構成ブロックを使い始めてしばらくすると、ブロックの写真の中にコスチュームを着ていないものがあることにすぐに気づいた。それを発見したとき、子どもたちはコスチュームを着ていない子どもの写真が貼られたブロックをすべて片付け、コスチュームを着た子どもの写真が貼られたブロックのみで構成を始めた。しばらくすると、子どもたちはすべての構成ブロックを隣の部屋のOHPマシンに持ち込み、かつて光と影を用いた発明を続けていた部屋で、今やブロックを用いた発明をするようになった。」(op. cit. : 153-4)

以上が2年目の姿である。こうした子どもたちの姿を研修コースで検討しつつ、オルソンはD/Gの概念を用いて子どもたちの姿を分析していく。以下、オルソンの分析を参照しつつ、オルソンの分析を読み解く際に参考となる文献を紹介していく。

「ある日、2人の子どもがOHPマシンの前に座っていた。その子たちは、マシンに背を向け、スクリーンの方を向いていた。突然、1人の子どもがマシンの方へと振り返り、マシン上のオブジェクトの1つを動かした。すると、もう1人の子どもが、(マシン上で起きていることと、スクリーン上で起きていることとの)結びつきを発見した。

この発見によって、グループ全体が動き出した。全員が画面に向かって駆け寄り、その前で踊ったり叫んだりした。『お化け！ お化け！』。子どもたちはとても興奮していて、走り回ったり叫んだりするのを止めなかった。」(op. cit. : 136)

こうした子どもたちの姿は、ストックホルム教育研究所の保育者研修コースで、ドキュメンテーションとして報告される。オルソンは、コースに集う保育者たち(そこには、OHPマシンプロジェクトの張本人もいれば、他のプレスクールからの参加者もいる)と一緒に、子どもたちの姿を検討する。その検討の結果、オルソンは次のように分析を記す。

「子どもたちがお化けを用いるやり方は、私たちが、子どもたちとお化けとの関係として考えているようなやり方ではない可能性がある——保育者とその同僚はそう考えていると、彼女(プロジェクト実施園の保育者)は説明してくれた。子どもたちは、自分たちを怖がらせたり、興奮させたりするものではなく、新しい何かを発見したり、よくわからないが興味を湧かせ、興奮させるようなものに直面したりしたときに、それを祝うための儀式としてお化けを使っているのだと、彼女は説明してくれた。

観察を通して、保育者たちは、子どもたちが何か新しいものや予期しないものを発見したときに、お化けが常に登場することに気づいた。何か新しく予想外のことが発見されるたびに、『お化け！ お化け！』と叫びながら踊るこのワイルドで陶酔的な儀式が行われていた。プロジェクターから放たれる光と、スクリーンに映し出される影との結びつきが発見されると、光と影についての子どもたちからの問いが多くなったことをドキュメンテーションは示していた。(略) 子どもたちは、教室内にあるコスチュームを着れば、スクリーンにさらに壮観な影の効果が現れることを発見した。また、スクリーン上にストーリーを生み出せることも発見した。」(op. cit. : 136-8)。

研修コースでの検討を続けながら、プロジェクトは以下のように続いていく。

「子どもたちは一年中OHPマシンを使い続けた。部屋の中央に置いて、毎日使っていた。保育者たちは、子どもたちがマシンでしていることについて、一種の儀式を作ったようだ気づいた。たとえば、子どもたちはいつもコスチュームを着るこ

乳幼児の学びの理論としてのドゥルーズ／ガタリ理論

久保 健太*

How Deleuze and Guattari Theorize Young Children's Learning

Kenta KUBO

序：ドゥルーズ／ガタリの世界観・人間観から乳幼児の学びを記述するために

ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリが示した世界観・人間観は、乳幼児の学びを記述する格好の枠組みとなりうる。リーゼロット・マリエット・オルソンは、『乳幼児の学びにおける動きと試み—乳幼児教育におけるドゥルーズとガタリ』という著作において、ドゥルーズ／ガタリ（以下、D/G）の諸概念のうち「ミクロ政治」「切片性」「超越論的経験論」「出来事」「欲望のアレンジメント」といった概念を用いて、乳幼児の学びを記述しようと試みている（Olsson, 2009）。

本来であれば、オルソンの試みを継承し、D/Gの世界観から乳幼児の学びを記述したいところではある。しかし、本稿は、その数歩前で立ち止まる。乳幼児の学びを記述するための概念としてオルソンが選んだ、上の五つの概念のうち、「出来事」「欲望のアレンジメント」の概念が含む世界観・人間観を、オルソンやD/G以外の文献も用いながら示し直すことを、本稿の目的とする。

本稿ではD/Gの思想を枠組みとした乳幼児研究を今後行っていくための、その準備作業をしておきたいと思っている。そこに本稿の意図がある。その点で、本研究は先行する諸文献に何かを付け加えるものではない。むしろ、オルソンの試みを理解するための参考文献を整理し直し、それらの文献の力を借りて、オルソンの試みを読み解き直すものである。総説論文の一種としてお読みいただきたい。

I. OHPマシンプロジェクト（1年目）

オルソンは、ストックホルム近郊のプレスクールでのプロジェクトを素材にし、そこで生まれた学びを、ドゥルーズの世界観・人間観から論じている。そのプロジェクトとは、OHPマシンとスクリーンを活用したプロジェクトである。プロジェクトは2年にわたるものであるが、その1年目に見られた子どもたちの姿を下に紹介する。

*（くほけんた）関東学院大学