

《評論連載》

児童文学補完計画

(最終回)

— 速度 —

石井直人

1 速度術

わたしは、児童文学とはなにかという問いに読者サイドから答えた方がよいのではないかと思ってきた。子どもの読者（視聴者）が、絵本、童話、小説、マンガ、アニメ、ゲーム、TV、映画などの違いを区別せず、なんらかの作品に接触して物語を読み取っている限りにおいてそのつどそこに児童文学が発生しているとみなす。こう考えてしまつたら、どうか？ もちろん、これは、子どもと文学から子どもと物語にシフトしただけで、どのような物語がより良いのかに答えるものではない。が、読者の現実に近い感じたいのである。たとえば、身近な学生や知人に「フランダーズの犬って知ってる？」と聞くと、「知ってる。」と答える。で、「どうやって知ったの？」と聞くと、実にいろいろだったりする。絵本、子ども向けのリライトノベル、児

童文学の完訳、大人向けの文庫本、ペーパーバック、TVアニメ、レンタルのDVDなどなど。グーグル先生に教わった、友だちから聞いた、なんとなく、忘れちゃった、というのもありうるだろう。でも、「知ってる。」のだ。テキトーな聞き方だから、あー、そのタイトル聞いたことあるかも程度も入ってしまうかもしれない。ここには、読者にとって重要なのは物語そのものであってルートやツールではないという現実があると思う。もともと、読者は、ツールの混在を生きてきた。マーケティングの戦略がブロックバスターだ、メディアミックスだ、クロスメディアだといわずとも、絵本も読むし、文庫も読むし、マンガも見ると、アニメも見ると、という流儀でやってきたのだ。それは、いろいろなツールごとに違う語られ方をする複数の物語をじぶんで調整してきたということでもある。そういう普通の読者があたりまえにやっている物語を獲得するメカニズムの中に児童文学を位置づけてみてはどうか。