

那須作品におけるシミュレーションという装置

「もしも」は世界を拓けるか



1

本誌編集委員会からの執筆依頼状では、僕の担当部分には、「シミュレーション小説」について」となっている。これは、僕が『児童文学の行方』読者の視座から児童文学の今を探る（『てらいんく 二〇一〇年』）の中で、ズッコケ三人組シリーズ、特に『ズッコケ家出大旅行』を捉えて、「とてもよくできたシミュレーション小説」と結論づけていることを意識してのことと思われる。従って、そこで述べていることを復習することから始めなければならないが、実はそれ自体、二〇〇一年に出した『児童文学への3つの質問』（『てらいんく』）に書いていることを承けたものなので、復習の復習で、まずはそこから始めさせていだきたい。

『児童文学への3つの質問』はタイトルの通り、三点の質問を設定して、それに答えるという形式で書かれた本である。その質問とは、一つめが「今、子どもたちの『読書離れ』が盛んにいわれていますが、その要因はどこにあるの

藤田のぼる



でしょうか」。二つめは「子どもにとって、文学作品を読むということとは、どのような行為なのでしょう。子どもは作品から、何を受け取るのでしょうか」。そして最後が「子ども読者にとって、今どんな作品が求められているのでしょうか」というものだった。この本を出した〇一年に先立つ九〇年代、子どもたちの「読書離れ」ということが、子どもの本関係者のみならず教育の世界などでも盛んに言われ、井上ひさしを会長とする「子どもと本の出合いの会」が結成されたり、政府が二〇〇〇年を「子ども読書年」に制定して、学校図書館の整備などの施策が打ち出されたりした時期だった。「児童文学評論家」という看板を背負っていると、この時期「子どもたちはなぜ本を読まなくなったのですか？」という質問を受けることがよくあった。だが、その要因というのは、そんなに簡単に言えることではない。それならいっそ、そのテーマで一冊書いてしまおう、と思っただけだが、そこから派生するような形で二つめと三つめ