

ルシーンの風景を子どもとして見た人たちが描きますから、リアルな幅も変わってくると思います。つまり、ファンタジーは描きにくくなり、これまでファンタジーの範疇でしか描かれなかったことが当たり前のようになりリアルに描かれていく」(『ふしぎなふしぎな子どもの物語 なぜ成長を描かなくなったのか?』「あながき」 光文社新書)。

これは、心象も含めた風景が変化して行くであろうとの予測ですが、それを反映した作品は、現在子どもでもある世代が作家として台頭してくるのを待たなければならぬでしょう。

震災とは別の話ですが、風景の変化ということで付け加えます。それは、スマートフォンなどの普及に関わることです。しごく単純に言えば、子どもに限らず大人も、ケータイやスマートフォンを操作するのに忙しく、町の風景やすれ違う他者などを眺める時間は急激に減少しています。作品を書く場合に当てはめて考えると、今までのような風景描写だけは不自然になってくるのです。たとえば主人公の心の動きと風景を重ねる方法は文学の常道、王道のようにして使用されてきました(最後の一行を風景描写で締めくくることが典型でしょうか)が、違う描き方が求められつつあるのです。また、「佐賀県教委は、全三六県立高校の全生徒にタブレット型端末を配布する方針を固めた。二〇一三年度の新入生から導入する。」(朝日新聞一月二日)とい

った動きもありますから、学校でも子どもたちは教室風景よりモニターを見る時間が増えるでしょう。それを意識した物語が生まれますように。

そして、もう一つ。二〇一一年は、大阪で圧勝した橋下徹的な、勝ち負けに価値を置く考え方が教育などを通して子どもたちに浸透していく始まりの年としても記憶されるかもしれない。(橋下は)『統一テストが必要になる。今までのように序列化だめ、点数化だめなんていう建前論はなくなる』と述べ、『学区を撤廃すれば、情報戦になる』との認識を示し、『自分はどの学校に行けるのかを確認しないと(いけない)』と強調し(読売新聞一月二日)しました。

ここにあるのは、人間を序列化し、その序列に従えという考え方です。「負けたくなければがんばって勝ち上がればいい。それで平等だろ?」。一見もっともな理屈ですが、勝ち負けが価値のある世界では、ほとんどの人が負けます(困ったことに私たちは、自分の子どもは勝つだろう)と思いがちですが)。

こうした価値観はこれまでもありましたが、これほど堂々と正義のように語られることはありませんでしたし、支持されることもありませんでした。それは、こうした価値観が表通りを跋扈すれば、子どもが世界や社会を愛さずに、自分が勝てばいいという考え方に染まってしまい、それは