

審査員の

応募された作品の読者になることを毎年ワクワクしています。その上でそれぞれ作品との最初の出会いが重要な思います。「おつ!」とか「えつ!」とか「おー!」「あれー?」などと思いながら読ませてもらいます。「おつ!」と言うのは、これは面白そだぞということです。「えつ!」は、意外性です。「おおー!」は、凄いぞーです。「あれー?」と言うのは、疑問とか失望です。結果として、大賞に選出された作品は、書店での出版を前提としているので、ストーリーや絵の完成度が充分な作品となりました。上位入賞作品は次回作を楽しみにしています。

Profile

新潟県生まれ。色鉛筆を使った細やかでたたかい画風の絵を数多く発表。主な絵本作品に、「ごんぎつね」「手ぶくろを買ひに」「猫の事務所」(偕成社)、「おかあさんの目」(あかね書房)、「ころわんシリーズ」(ひさかたチャイルド)、画集に「雲の信号」(偕成社)などがある。



くろ い けん
黒井 健
絵本画家

Profile

愛知県生まれ。あたかいい線でユーモラスな動物たちが登場する絵本を数多く発表。主な作品に、「どっちからよんでも」(絵本館)、「ワニばうのこいのぼり」(文溪堂)、「うし」(アリス館)、「よいこはもうねるじかん」(BL出版)、「オレ・ダーレ」「ブービーとすべりだい」「ふたりのナマケモノ」(いずれも講談社)などがある。



たかばたけ じゅん
高畠 純
絵本作家

Profile

同社は、「環境」「安全」「ダイバーシティ」を社会貢献領域の中期重点分野と定め、活動に取り組む。次代を担う子どもたちへの支援は、同社が社会貢献活動を通じて一貫して取り組んでいるテーマであり、1984年のグランプリ創設以来、協賛を続けている。

社会の宝である子どもたちが愛情に包まれ、豊かな想像力を養い、異なる価値観を認め合える力を育みながら心身ともに成長していくことを願っています。

長期化するコロナ禍にも関わらず、今年も全国から素晴らしい作品が数多く寄せられました。ご応募いただいた皆さま、成長していくことを願っています。

本グランプリは今回で38回目を迎えます。38年前の創設当時も現在も、良質の童話や絵本と出会いを子どもたちに届けたいという思いは変わりません。



うち だ まさと
内田 誠
日産自動車(株)
代表執行役社長兼最高経営責任者

ご紹介・選評

祖父母や家族の亡くなる話が多いのは、「コロナ禍にゆれる不安な社会の影響でしょうか。でも、「あ、またおじいさんが死んでる」「これはおばあさんが死んじゃった」というお話をかりなのはどうも……。わずか10枚の制限の中で扱うには、死は余りにも重いテーマだと思うのです。年を重ねてきた私たち大人にとって、死は身近ですが、子どもたちに向けて、死を語ろうとする時私はいつも慎重でありたいと思います。どうぞ死を物語のオチにしないでください。お願いします。

Profile

東京生まれ。日本の神話や伝承をいかしたファンタジー読物や絵本を数多く発表。「クヌギ林のザワザワ荘」で日本児童文学者協会新人賞他、「小さなスズナ姫」シリーズで新美南吉児童文学賞、「盆まねき」で野間児童文芸賞等を多数受賞している。他の作品に「菜の子先生」シリーズ、絵本「まゆとおに」など。



とみ やす よう こ
富安 陽子
童話作家

Profile

中東のガザ地区を思わせる場所での、子ども同士の友情を描いた応募作品がありました。兵士に撃たれた犬の死を通して、大人による理不尽な戦争への深い怒りが伝わってくる作品です。残念ながら応募規定に沿っていなかつたため、入賞に至りませんでした。

いま世界の子どもたちは、戦争をはじめ、気候危機、「コロナ禍など、さまざまなもので不安の中で生きています。その子どもたちに、今とは違う未来がつくれることを、やさしく楽しく面白い物語の中で伝える作品を切望してやみません。



よし はし みち お
吉橋 通夫
児童文学作家

Profile

日本児童文学の研究者。立教大学文学部日本文学科卒。同大学院修了。宮城教育大学助教授等をへて、現在、武蔵野大学名誉教授。日本児童文学学会会長、日本児童文学者協会評議員も務める。「現代児童文学の語るもの」(NHKブックス)、「物語もっと深読み教室」(岩波ジュニア新書)など著書・編著多数。



みや かわ たけ お
宮川 健郎
(一財)大阪国際児童文学振興財団 理事長

私たちは、ことばを積み上げて考えます。「寒いな」と思つたときに寒さを感じるならば、感じることも「ことば越し」かもしれませんから、ことばは、自分をつかいでいるものです。ことばで語る童話は、子どもたちの内面を深く耕します。ことは、たくさん美しい蝶を飛ばし、「木箱の蝶」、クリエイションで家を建て、「お姉ちゃんの不思議なクリエイション」、幼い少女を大人にします(「ナツちゃんの考え方」と)。ことは遊びは、主人公を元気にします(「1が2 2が4 4が8」)。