

# 読書する家族の

# つくりかた

親子で本好きになる  
25のゲームメソッド



印南敦史

「読書の悪口」、読書プレゼン大会、短文バトル…  
書評執筆本数日本一の書評家が提案する、

家族で、ゲーム感覚で  
楽しめる

# 読書術!



読書する家族のつくりかた

親子で本好きになる25のゲームメソッド

印南敦史

星海社

193



SEIKAISHA  
SHINSHO



はじめに——「読書が嫌い」というよりも

本書に興味を持っていただき、ありがとうございます。

僕は作家と平行して、書評家という仕事をしています。「東洋経済オンライン」「ライフハッカー」「日本版」「ニューズウィーク日本版」「サライ・ip」「マイナビニュース」「FINDERS」などのウェブメディアを中心に、各サイトの特徴を意識しながら、それぞれの読者に刺さりそうな本についての紹介文を書いているのです。

根底にあるのは「これ、おもしろいので、よければ読んでみませんか？」というような「問いかけ」の気持ち。「読め」と押しつけるようなスタンスが好きではないので、あくまで紹介役に徹てつしたいと思っています。

その役割は、おすすめの曲をダンスフロアに流すDJと似ているのではないかと思うことがあります。こちらから踊おどることを強制することはないけれど、曲がよければみんな踊おどってくれるだろうし、雰囲気ふんいきに合わなければダンスフロアから人が消えるだけだし、とい

うような感じ。

ところで、そんな立場にいるからこそ気になっているのですが、みなさん、本を読んでいますか？ いや、これは愚問ぐもんかもしれないですね。「読んでいる」といい切れない部分があるからこそ、本書を手にとっていらっしやるのでしょうか。

とはいえ、最初から本が嫌いだったという方は少ないのではないかと感じています。誰でも多かれ少なかれ、本に夢中になったり、ストーリーにハマったりした経験は持っているはずなのですから。

たとえば余計な知識や偏見がなかった子ども時代、小学校の読書の時間などには、知らず知らずのうちに本に親しんでいたはず。

あるいは、本そのものにドキドキした経験をお持ちの方もいらっしやるかもしれません。たとえば小学生のころ、岩波書店から出ているミヒャエル・エンゲの『はてしない物語』や『モモ』のように高級感のある本をプレゼントされたりして、その装丁そうていの美しさに驚きながら「この本は大切にしよう」と思ったりはしませんでしたか？ そんなとき、本はな

にか特別なもののように映ったのではないでしょうか？

僕の場合であれば、小学校低学年のころに図書室で読んだ、佐藤さとるさんの『だれも知らない小さな国』に代表されるコロボックル・シリーズなどがそれにあたるかな。

いずれにしても、そうしたことがきつかけとなって、読書にハマる人も少なくなかったのではないかと思うのです。いいかえれば本来、本とはそれくらい身近なものだったはずなのです。

ところが不思議なことに、年齢を重ねていくとそういうことを忘れてしまうものなんですよね。それどころか、いつしか本から離れていく人も少なくありません。しかし、それではもったいない。そこで、改めて原点に立ち戻ってみるのもいいのではないかと思うのです。

そしてそのことについて触れるうえで、2016年に出した『遅読家ちどくかのための読書術——情報洪水でも疲つかれない「フロー・リーディング」の習慣』(ダイヤモンド社)のことを引き合いに出したいと思います。

このたび文庫版も発売されましたが（PHP文庫）、実はこの本ができたのも、担当編集者とひとつの思いを共有したことがきっかけだったのです。

「学生時代は本ばかり読んでいて、その頃はスラスラ読めたのに、最近は読むのが遅くなっちゃったんですよね」

「わかるわかる。僕も同じ。どうしてそうなっちゃうんだろうね」

居酒屋でのそんな会話を通じ、同じ悩みを共有していることがわかったわけです。そして、そこがスタートラインになったということ。

「どうしてそうなっちゃうのか」を考えた結果、行き着いたのはいくつかの原因でした。それは、先ほど触れた「本を読んでいるとはいいい切れない」という思いともつながっているのだと思います。

まず最初は、単純に時間がなくなってしまったという現実的な事情。

誰しも社会人になると、日々の仕事に追われることになってしまいます。やることが多

すぎて精神的にも余裕がなくなり、いつしか読書を楽しもうなどという気が起きなくなってしまうわけです。

もうひとつは、読書以外にも楽しめるものが増えたこと。たとえばゲームやSNS、ネットフリックスのような動画配信サービスなどがそれにあたるでしょう。わざわざ本のページをめくって細かい活字を追わなくても、有意義（に思える）時間を過ごせるようになったということです。

そして、そんなコンテンツを楽しむためのツールとして、スマートフォンやタブレットが浸透したことも大きな要因だと思います。たとえば通勤時間中に片手でスマホを操作すれば、最新のニュースをチェックできるし、そこから拾ったキーワードを通じ、SNSで知らない人たちとつながることもできる。もしくは、好きなゲームに没頭したりもできる。しかも、それらは通勤時間中だけではなく、帰宅後にくつろいでいる時間、お風呂やトイレに入っている時間など、起きている限りすべての時間に楽しめるものもあります。

だとすれば純粋じゆんすいに、すばらしい世界が訪れたとしか思えませんよね。なんてことを書いている僕だって日常的に実感しているのですから間違いありません。そして、だとすれば

読書の立ち入る隙すきがなくなってしまうても当然。なにしろ本を読まなくなると時間つぶは潰せるし、本を読むよりも楽しい時間を過ごせるのですから。

そう考えれば、読書をする時間が減ったとしても、読もうとしたにもかかわらずなかなか読めなくなっていたとしても、まったく不思議ではないのです。

そして、同じことは子どもにもいえます。

親である以上、本を読まない子どもに対してはつい不満いだを抱いてしまいがちではないかと思えます。「本を読まずに、スマホばかり見ている。困ったものだ」というように。

僕自身、高校生の娘がいつもスマホを眺ながめていることにはちよつとしたストレスを感じています。小学生時代の彼女は本が大好きで、一日に2冊も3冊も読んでしまうほどだったのに、中学生のころにスマホを与えたらまったく本に関心を示さなくなってしまうたのです。

しかし、それは間違いなく、スマホを早くに与えすぎた親の責任。なぜなら、スマホのようにオールマイティなツールを手にしてしまったとしたら、本に興味きょうみがなくなってしまう

つても無理はないからです。そう感じるからこそ、親として適切ではなかったなと反省しているということです。

でも、僕と同じように「スマホを与えるのが早すぎた」という思いを抱いている親御さんも多いのではないのでしょうか？ しかも当の親自身が、いまやスマホに操られてしまっているのです。僕にさえ、そうした傾向があります。たとえば「今夜は早めにベッドに入って本を読もう」と思っても、気がつけばスマホでニュースサイトを見ていたり。

つまり子どもも親も、ましてや僕のような仕事をしている人間でさえも、多かれ少なかれ「スマホの呪縛」から逃れにくい状況にあるわけです。

とはいえ、そこから少しでも逃れることに価値があると感じるのは、僕が本を読んで書評を書くという仕事をしているからかもしれません。しかし、それはすべての人に当てはまることでもありません。

スマホを否定する気はありません。いまや、スマホのない生活は考えられないのですから。でも、スマホのある生活の一部分に「本を読む時間」を組み込めば、日常はさらに意義のあるものになるはずなのです。スマホに頼りがちである一方、毎日本を読み続けている

る僕だからこそ、そう断言できます。

こういう時代ですから、スマホを利用することはある意味で当然の行為です。まったく間違つてはいません。問題は、僕たちがあまりにもスマホに“生活を侵食されすぎている”こと。ここまですると、読書の入り込む隙などないに等しいわけです。

読書は“なくていいもの”では決してなく、それどころか“あるべきもの”です。ところがスマホの恩恵を受けすぎている僕たちに、そう断言できるだけの余地はもはやなくなっている。これは矛盾むじゆんというしかありませんよね。

では、どうしたらいいのか？

重要なポイントは、「読書に肯定的こうていになれない子どもたちと、思いを共有すること」ではないかと思います。「読まないのはけしからん！」と上から目線になるのではなく、「だよー、本、読めないよねー」という思いを共有しようという発想。そもそも、大人だって読めない（読む気になれない）わけですし。

読めないものは読めないのだと開きなおって現状を受け入れ、「では、これからどうした

らしいのか」を前向きに考えてみればいいのです。

そこで提案したいのが、本書でお伝えしようとしていること。

親にも子にも多少なりとも読書に対するコンプレックスのようなものがあるとするなら、まずは気持ちを共有し、進むべき方向をもとに模索しようという考え方です。とはいっても、決して修行のようにつらく苦しいものであってはいけません。それでは、長く続かないからです。

ということと考えたのは、読書にまつわるもろもろのことをゲーム化するという手段。読めないのは事実なのだから、まずはそれを認め、「読めないこと」をゲーム化して笑い飛ばし、「読む」という行為に結びつけようという、無理のありすぎる、しかし大きな意味もあるに違いないメソッドです。

大切なのは、「無理のありすぎるゲーム」の無理を楽しみ、笑い飛ばすこと。「バカバカしいなあ」と思いながらゲームを楽しんでいたら、いつの間にか読書が楽になっていた、それどころか、読書を習慣化することができていたとしたら、そんなに素敵なことはない

じゃないですか。

つまり、そこに本書の意義があるのです。そんな思いがあるからこそ、僕は本書を書いたのです。

ですから、これからはじまる本編は、基本的に“ネタ”だと思ってください。でも、その“ネタ”のなかに本質があり、ひいてはそれが読書習慣につながっていくのです。そう感じるからこそ、気負うことなく「バカだなー」と（できれば好意的に）笑っていただきながら本書を楽しんでいただければと思います。そして、そこから得た感覚を、読書習慣につながっていただけたなら、それ以上の喜びはありません。

なお、もうひとつの裏テーマが本書にはあります。本や読書を通じて、家族のコミュニケーションを実現しようということ。親子間の交流はなにかとうまくいかないものでもありますが、いろいろ試してみること。“なにか”が変わるのだとしたら、それは少なくとも無駄ではないはず。変わらないかもしれないけれど、なにもやらないよりははずっといい。そんな思いがあるからこそ、これをもうひとつのテーマにしようと思いついたのです。

ともあれ、肩の力を抜いて楽しんでいただければ幸いです。

印南敦史  
いんなみあつし

はじめに——「読書が嫌い」というよりも 3

第1章

そもそもなぜ読書しないの？

19

読書習慣はなぜ身につかないのか——子どもは本当に本が苦手？ 20

優先順位が低くなっただけ 25

ラノベは本当に無意味？ 27

優先順位を上げればいい？ 30

順番なんてどうでもいい 32

そもそも大人は本を読んでる？ 35

大人も子どもも根っこは同じ 39

本以外にも楽しいことはたくさん 43

でも、本だって悪くないよ 46

実はみんな本が好き 48

書店にも図書館にも人はいる 51

本がなくても生きてはいける（でも） 54

読書についてのカミングアウト——読めなくても恥ずかしくない 60

読む気にならないのは悪いことじゃない 63

たかが読書、しかも自分のもの 66

「読めない自分」を親子で認め合おう 68

「読書の悪口」ゲーム 読書ゲーム1 「読書の悪口」ゲーム 71

読めなくて、なにが悪い？ 77

「読書の悪口」後にすべきこと ↓「そこからどうすべきか」を話し合う 79

「読書の悪口」に欠かせないアイテム 82

発想を変える——「読書がなくなるのは、記憶しようとするから。忘れていい読書をしよう」

## 第2章 ゲーム感覚で読書する家のしくみ

93

読書のすべてを習慣化する 94

「親子で一緒に読書習慣」ゲーム 読書ゲーム2 「親子で一緒に読書習慣」ゲーム 98

ほしい本リクエスト箱 読書ゲーム3 ほしい本リクエスト箱 102

知らない本があったら 105

借りてきた本公開タイム 読書ゲーム4 借りてきた本公開ゲーム 107

特定の本を否定しない 110

押しつけない 113

読めなくてもOK! 115

読書をゲーム化する 118

「読書掲示板」をつくる 読書ゲーム5 「読書掲示板」をつくる 123

iPadを活用する 126

「好きな本の紹介場」をつくる 読書ゲーム6 「好きな本の紹介場」をつくる 128

### 第3章

## 親子で楽しむ読書ゲーム 143

本棚の一角にギャラリーをつくる 読書ゲーム7 本棚の一角にギャラリーをつくる 131

おすすめ本を“わざとらしく面出し”する 読書ゲーム8 おすすめ本を“わざとらしく面出し”する 133

家のなかに「挫折した本の墓場」をつくる 読書ゲーム9 「挫折した本の墓場」をつくる 136

Zoomで「家族読書会」 読書ゲーム10 Zoomで「家族読書会」 139

読書プレゼン大会 読書ゲーム11 読書プレゼン大会 144

イラストやコラージュでプレゼン 読書ゲーム12 イラストやコラージュでプレゼン 152

マインドマップでプレゼン 読書ゲーム13 マインドマップでプレゼン 160

好きな本をデイスるプレゼン 読書ゲーム14 好きな本をデイスるプレゼン 165

短文バトル 読書ゲーム15 短文バトル 170

LINEで短文コミュニケーション 読書ゲーム16 LINEで短文コミュニケーション 175

家族内文通 読書ゲーム17 家族内文通 179

## 第4章

# 読書をイベント化する

193

家族限定 YouTube チャンネル 読書ゲーム18 家族限定 YouTube チャンネルを作る 185

家族限定 YouTube チャンネルで「短編朗読」 読書ゲーム19 家族限定 YouTube チャンネルで短編朗読 188

一緒に図書館へ行き、借りた本を各自が紹介 読書ゲーム20 家族で図書館ゲーム 194

月に一回、家族で書店ゲーム 読書ゲーム21 月に一回、家族で書店ゲーム 202

新古書店で衝動買いゲーム 読書ゲーム22 新古書店で衝動買いゲーム 208

筆談読書会ひつだん 読書ゲーム23 筆談読書会 読書ゲーム24 SNS読書会 215

家族のためのDJ 読書ゲーム25 家族のためのDJ 221

おわりに 226

第

1

章

そもそもなぜ

読書しないの？

読書習慣はなぜ身につかないのか——子どもは本当に本が苦手？

「子どもが本を読もうとしない」

「良書をすすめても興味を示さない」

「すすめた本を拒否することさえある」

あくまで一例ではありますけども、「子どもと読書」という問題についてこういった悩みを抱えていらっしゃる親御さんも少なくないのでは？

僕も子を持つ親なので、気持ちには痛いほどわかります。「はじめに」にも書きましたけれど、娘にスマホを早く与えすぎてしまったことの弊害を痛感していますし。時間を戻せはしないけど、あれは失敗であった……。

ただ、本を読まない子が増えたからといって、「子どもは本が苦手」と決めつけてしまうのはさすがに無理があるのではないかと感じています。いまの時代には本以外にも「楽しむ手段」や「時間を潰すための手段」はいくらでもあるので、本を読むという行為があ

まり魅力的みりよくに感じられない可能性はあります。とはいえ、それだけで子どもの読書状況を否定的とらに捉えるのはどうかとも思うのです。

そういえば数か月前にブックオフの文庫コーナーを眺めていたとき、ちよつといい光景に出会いました。横にいた数人の男子中学生が夏目漱石なつめ そうせきのコーナーを指差しながら、「俺はこれを持つてる」「俺、これは読んでないや」というように漱石作品に関する話で盛り上がっていたのです。

楽しそうなその姿を見たとき、「中学生のころ、自分も似たようなことをしたなあ」と懐かしい気持ちにもなりました。そして、「いまもまだ、こういう子がいたのか」とうれしくなりました。だから思わず声をかけそうになつちやっただけですけど、それをやったら危ないおじさんですね。

しかしまあそれでも、「いいものを見た」という感じではあつたのです。いまはもう、そんな子はいないだろうと心のどこかで決めつけていたから、ことさら感動したのでしょうか。でも、よくよく考えてみれば、本が好きなのが世の中から消えてしまったわけではないんですよね。

つまり考え方によっては、僕自身が「読書人口が減った」という情報に毒されてしまっていただけの話。そして、それは多くの方々にもいえることなのではないかと思うのです。

大切なポイントは、(読書人口が「数字的に減っている」のは事実だとしても)本を読む人がいなくなったわけではないということ。ましてや、「子どもは本が苦手」などと決めつけてしまうのはナンセンス。ネガティブな側面を強調することって、なんとなく気楽なものでもあります。このことに関してはあえてポジティブに考えるべきだと思うのです。

子どもたちが決して「本が苦手」ではないということを裏づけるものとして、すぐに思い浮かぶ作品があります。それは、児童書の『かいけつゾロリ』。なにを唐突にと思われるかもしれませんが、ご存じの方も多いいはず。そして、「ああ、なるほど」と納得なっとくされる方もまた多いのではないかと思います。

キツネのゾロリと、弟子で双子のイノシシ(イシシとノシシ)が修行の旅をする物語。1987年に第1作『かいけつゾロリのドラゴンたいじ』が発売されたとき、僕はすでに20

代半ばでした。そのため興味を持つはずもなかったのですけれど、数年前、必要に迫られてこの作品のことを調べたことがあって、その結果、とても驚かされたのです。

驚くべきは、当時から現在にいたるまで、年2回のペースで新作が発表され続けているという事実です。なかには初版50万部を記録したものもあるそうで、出版不況などど吹く風といった勢いです。でも実際に確認してみると、子どもに受け入れられる理由がはっきりとわかるんですよ。というよりも、「ここまでやってるのか!」と非常に驚かされたことを覚えています。

なにしろ本の形状をとことん活用し、いたるところにアイデアや仕掛けをちりばめたつくりになっているのです。また、惜し気もなく特殊印刷を多用しており、迷路や絵探しなどのアイデアも満載まんざい。したがって、子どもが(大人も)ワクワクしたって当然です。

また内容にも工夫があり、時々の時事ネタまで盛り込まれていたりもします(たとえば2016年12月発売の『かいけつゾロリの王子さまになるほうほう』には、 دونالد・トランプをモデルにした「なんでもかんでもお金でかいけつする『ドランプ』」が登場していました)。

つまりは徹底した「子ども目線」でつくられているわけで、長く人気を維持していることにも充分納得できるのです。参考までに書き添えておくと、本書執筆時点での最新刊で

ある『かいけつゾロリきょうふのエイリアン』（2020年12月刊行）は、シリーズ累計68  
作目。2022年は、35周年ということになります。

重要なポイントは、売れ続けるこのシリーズに、大人のネガティブな偏見へんけんを一蹴いっしゅうするほどの強い説得力があるということではないでしょうか？ なにしるこの時代にも、しっかりと売れているのです。ということは、そこに読者がいるということでもあります。

ちなみに2016年に『プレジデントFamily』秋号に掲載された「東大生が小学生時代に読んだ本ランキング」において、男子は『かいけつゾロリ』シリーズが『ハリー・ポッター』シリーズを抜いて1位を獲得してしまいます（3位は『ダレン・シャン』シリーズ）。

別に東大生だけが特別ということではなく、これは他の子どもにも充分に当てはまる結果だといえる気がします。つまり、「読んでいる子は読んでいるし、読まれている本は読まれている」ということ。状況が状況ですから、本を読む子が少なくなった「ように見える」のも事実ですが、だからといって必ずしも「本を読む子が少なくなった」わけではないのです。これは決して見逃してはいけけないポイントだと思えます。

『かいけつゾロリ』シリーズの人氣が、「子どもは本が苦手」とは限らないことを明らかに

していることは間違いありません。子どもの読書についてつい否定的なことを口にしたいくなる大人の気持ちもわかりますが、子どもと本当の接点を増やすために、あえて前向きな部分だけをクローズアップすべきだと思います。

### 優先順位が低くなっただけ

もちろん異論もあるでしょう。たとえば昔から、作品に対して「文学的価値」みたいなものを重視する方は少なくないので、『かいけつゾロリ』は本とは呼べない」みたいなことを主張したがる人がいたとしても不思議ではありません（ゾロリはゾロリなんですけどね）。

でも、僕はそれってナンセンスだと思うのです。簡単なことで、知識などを盾に他の意見を否定するということは、結果的に「新しい読者」の入り口を閉ざしてしまうことになるからです。しかし大切なのは、読書人口を増やすこと、とりわけ子どもたちに本の楽しさを理解してもらうことであるはず。しかも否定的な意見は（漠然としたイメージとして）伝播しやすいものでもあるので、そういう論調にはあえて耳を傾けるべきではないとすら感じます。

しかしその一方、SNSや動画投稿サイトなどのソーシャルメディアやオンラインゲー

ム、サブスクリプションサービス（以下、サブスク）などのニューメディアと比較して、本の優先順位が低くなったことは事実として認める必要があるとも思っています。認めたくなくて、「では、どうするべきか？」を考えればいいのです。

そのことを考えるにあたって、ヒントになりそうなものが近年の流行である「ライトノベル（以下、ラノベ）」です。頭の固い人の目には、『かいけつゾロリ』以上に価値がないものと映るかもしれませんが。しかし、ここには重要なポイントが隠かくされているようにも思っています。当時、なぜ流行っているのか知りたくなくて何冊かを読んだのですが、その結果、それが少しだけわかった気がしました。

たしかに、ラノベは玉石混交で、手放して礼賛するのは無理な話だと思います。文学的な完成度に乏しい、稚拙ちせつなものも少なくないのは事実ですから。

ただし見逃すべきでないのは、あのころそれらが売れたという事実です。売れたということは、たとえ一時的にはあっても、幾多いくたの競合するメディアよりも優先順位が高まったということです。わかりやすくいえば、使えるお金に限りのある子たちが、ゲームなどではなくラノベを買うことにお金を使ったからこそ、そこにブームができたのです。もち

ろん、ブームの構造はそれほど単純なものではありません。とはいえ、そういう部分が多  
少なりともあったことは事実であるわけです。

そんなところからもわかるように、本の優先順位が下がったとはいえ、それは永久に続  
くものだとは限らないのです。この先、第2のラノベとなるような本が出てくる可能性も  
あるはずですし、もっと画期的ななにかが登場するかもしれません。ただ現状を憂うので  
はなく、そこに注目すべきです。

### ラノベは本当に無意味？

ラノベについて、もう少し書いておきたいと思います。正直なところ、それを全面的に  
肯定したくはないという感情は僕のなかにも多少はあります。ただ、それでも否定的な気  
持ちは“多少”にとどめておきたいと感じるのは、本に関心を示す“積極的読者”の数を  
増やすために、ラノベにもできることがあると感じるからです。

ラノベの魅力とはなんでしょうか？ シンプルに表現すれば、それは“わかりやすさ”  
だったり“親しみやすさ”ではないでしょうか？ 大人がすすめるような文学作品は難し  
そうだし、ハードルも高い気がする。でもラノベはすぐに読めるし、そこそこおもしろい。

そう感じる子どもたちが多少なりとも存在したからこそ、ラノベは受け入れられたわけ  
です。

しかし、ここで重要なのは「そこそこ」という部分です。辞書に「辛うじて基準に達す  
るか達しないかの程度にとどまる様子」（新明解国語辞典第七版）とあるように、「そこそこ」  
とは「それなりに」という程度のニュアンスを表したものです。いいかえれば、「どっぶり  
ハマるわけじゃないけれど、それなりに時間潰しにはなるかな」という程度を指すのでは  
ないでしょうか？

気楽だからこそ、難しいことを考える必要もなく楽しめるということ。だとすれば、い  
つか必ず「そこそこ」が物足りなくなってきました。それは、受け手（読者）が成長したこ  
との証であるともいえるでしょう。何冊か読んだ結果、典型的なパターンや底の浅さを見  
抜けるだけの知識が身につつき、だからこそ「そこそこ」では満足できなくなるわけです。  
「またこのパターンかよ」みたいな感じで。

これは、売れ線のポップ・ミュージックを聴いていたリスナーが、そのわかりやすさに  
だんだん飽きを感じはじめ、コンセプトや意味性などを持った音楽に惹かれていくことに

似ていると思います。音楽への入り口はポップ・ミュージックだったのに、いろいろ聴き込んでいくうちに耳が肥こえていき、1年後にはかつて聴いていたポップ・ミュージックを否定するようになった、みたいな話があるじゃないですか。それと同じ。

つまり音楽のリスナーが新しいなにかを探しはじめるのと同じように、ラノベに飽きた読者もなんらかのアクションを起こす可能性はあるわけです。

ラノベに物足りなさを感じるようになった自分の欲求を満たしてくるような、「新たな刺激」を探すようになるということ。それは、その時点で話題になっている新刊かもしれないし、あるいは世間で知られる名作の類かもしれません。いずれにしても「本を読むこと」の楽しさ、そこから得られる満足感などに期待して、「次のフェーズ」に進む可能性があるということですよ。

その場合、ラノベは「次の世界へ続くドア」としての役割を果たしたことになります。だとすれば、そこには意義があるのではないのでしょうか？ 僕は万々歳ばんばんざいだと思っただけどね。ラノベにとどまったり、ラノベに飽きて読書そのものへの関心を失ったりするのはなく、次に進もうという意思につながったということになるのですから。

そう考えれば、ラノベもまったく無駄ではない。いや、ラノベに限らず、それがいつしか「次の世界へ続くドア」になっていくのであれば、無駄な本など存在しないということになるのです。

### 優先順位を上げればいい？

ということは、単純に優先順位を上げることができれば、それで問題は解決するのでしょ  
うか？

ある意味で、それは正解です。しかしその一方、そこまで単純化できることでもないのも事実。本の優先順位は上げるべきだけでも、その前に理解しておくべきこともあるはず。いまの時代においては、優先順位のあり方自体が曖昧あいまいになっているとも考えられるからです。

先に挙げた『かいけつゾロリ』の場合、読者である子どもたちがそれを選んだのは、同作の優先順位が上がったからにはかなりません。

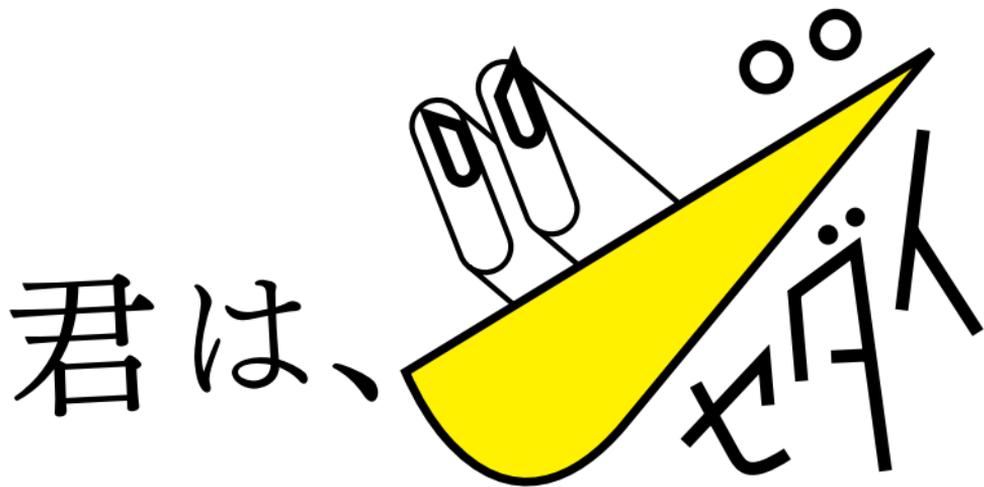
「ゲームをしたり、YouTubeで動画を観たりすることも好き。だけど、『かいけつゾロリ』

も読みたい」と判断したからこそ、読まれることになったわけです。そういう意味では、ゲームやYouTube動画よりも優先順位が上がったということです。

しかしそれは、ゲームやYouTube動画に対するニーズが下がったということではありません。極論きよくろんをいえば「その時点でたまたま『かいけつゾロリ』の優先順位が上がっただけ」だと考えることもできるのです。

もっとわかりやすくいえば、いま周囲にあるメディア（本、ソーシャルゲーム、YouTube動画、果てはそれらを楽しむデバイスであるスマホなど）はすべて、ユーザーにとって不可欠なもの、すなわち「なくすわけにはいかないもの」だということ。すべてが必要なものであり、その時々事情や気分によって優先順位が変わるだけなのです。

それは、大人である自分に当てはめて考えてみればすぐにわかることだと思います。優先順位が低くなったからといって、きょうからYouTube動画を観ることをやめるとか、ゲームを一切やらないというようなことは（それらが習慣化していればなおさら）非現実的な話ですよ。子どもにとっても、それは同じだということです。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ**  
**ジセダイイベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**