



連載

ビブリオ・トーク
—私のオススメ—

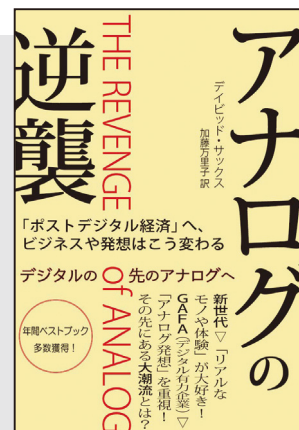
→ 眞部雄介 (千葉工業大学)

アナログの逆襲

「ポストデジタル経済」へ、ビジネスや発想はこう変わる

デイビット・サックス 著，加藤万里子 訳

インターシフト (2018) (発売：合同出版)，2,100 円+税，400p.，ISBN：978-4772695626



全米レコード協会 (RIAA) によると，米国で 2020 年上半期 (1～6 月期) に発売されたレコードの売り上げ (約 246 億円) が，1980 年代以降で初めて CD を上回ったことが報告された。また，英国レコード産業協会 (BPI) によると，イギリスの 2020 年 12 カ月間のレコード販売総数は前年比の 11.5% 増となる 480 万枚だったことが報告された。さらに，日本レコード協会によると，日本においてもアナログレコードの生産実績が 2014 年から 6 年連続で伸びていることが報告されている。アメリカやイギリス，日本では，アナログレコードの人氣が再燃しているのだ。かく言う僕も，今，レコードをかけながらこの文章を書いている。

さて，今回紹介する『アナログの逆襲』は，デジタル技術による革新によって表舞台から退いたと思われるアナログ技術の現在と未来にスポットを当てた本である。原書は 2016 年に出版されている。ここで最も重要な点は，この本のサブタイトルに『「ポストデジタル経済」へ，ビジネスや発想はこう変わる』とあるように，「昔はよかったね」的な懷古主義で書かれた本ではなく，「デジタルの先端にあるアナログ」 (本書最終章の表題になっている) という発想で書かれた本であるということである。一言で言えば，「アナログ技術の現在と未来」を追ったレポートである。

表-1 に本書の構成と各章で主に取り上げられているトピックを示す。第 1 章～第 4 章がアナログ

な「モノ」，第 5 章～第 8 章がアナログな「発想」を扱っている。

僕の個人的なことを言うと，レコードはもちろん，モレスキンのノートもロモグラフィーのカメラも持っている。馴染みの古本屋が 2，3 件あり，家の書棚は古本で溢れている。なんとアナログな人間だろうとつくづく思った。

各章で書かれている内容に共通していることは，「アナログにはあって，デジタルにはないものがある」ということだろう。たとえば，第 8 章「教育の逆襲」では，幼児教育において人とのかわかりを形成する重要な体系的認識が，「身体を使った経験」 (僕はこれを＜身体性＞を伴う＜経験＞と解釈した) であることが書かれている。ちょっと脇道に

表-1 本書の構成と主なトピック

章	表題	主なトピック
第 1 章	レコードの逆襲	アナログレコードとターンテーブル復活の最前線
第 2 章	紙の逆襲	モレスキンのノートのブランド力
第 3 章	フィルムの逆襲	ロモグラフィー，ポラロイド，モノクロフィルムの復活
第 4 章	ボードゲームの逆襲	ボードゲーム，カードゲームの人氣再燃
第 5 章	プリントの逆襲	印刷出版物
第 6 章	リアル店舗の逆襲	小規模な個人書店の強みと価値
第 7 章	仕事の逆襲	手仕事による技能・熟練の解体阻止
第 8 章	教育の逆襲	エドテックの失敗，対面教育の意義
第 9 章	デジタルの先端にあるアナログ	アナログ技術のこれから



逸れるが、数年前、自分の子供に iPad を使ってお絵かきをさせていた僕の知人の先生から面白い話を聞いたことがある。幼稚園でクレヨンを使ってお絵かきをするようになったとき、その子供が「手が汚れるから嫌だ」と言ったそうである。その先生は「それを聞いてまずいと思った」と言っていたが、今や何がまずいのか分からないという人も増えてきているのかもしれない。そのほか、学校での学びにおいても、情報を知識に形成するために教師と生徒の直接のかかわりが不可欠であることなどが述べられている。このあたりの記述は、新型コロナウイルスの影響により対面での教育機会を著しく失った経験をした後に読むと、とても説得力がある。

本書を通じて、「アナログにはあって、デジタルにはないもの」とは、「＜身体性＞を伴う＜経験＞の機会」ということではないかと思った。たとえば、レコードをかける行為を見ても、LP レコード片面 20 分前後の演奏のたびに、ターンテーブルの回転を止め、針を上げ、レコード盤を裏返して置き、またターンテーブルを回転させ、針を落とす、という＜労力＞と＜時間＞を伴う作法が必要である。ほかに、紙の辞書と電子辞書の違いを考えてみると、単語の意味を調べるのに必要な＜労力＞と＜時間＞の差は歴然だろう。デジタルは、アナログにあった＜労力＞と＜時間＞をあっという間に削ぎ落

としてしまった。ここで言う＜労力＞と＜時間＞は、そのまま＜身体性＞と＜経験＞に置き換えられないだろうか。

そう考えると、＜労力＞と＜時間＞をかけることを拒否してコスパ重視の価値観へ舵をとる多くの現代人が、アナログを捨てデジタルを志向するようになったのも納得がいく。デジタルは、欲しい情報にダイレクトアクセス可能なので、速いし、便利なのは間違いない。しかし、デジタルにとって「コスト」として切り捨てられたものの中に、＜身体性＞を伴う＜経験＞の機会が含まれている。コスパ重視の選択は、究極的には、AI に置換可能な体験しか持たない現代人へと突き進む道かもしれない、というのは考えすぎだろうか。

アナログ好きな方、AI に置き換えられない経験を得たいという皆さんに、ぜひ本書をおすすめします。

(2021 年 1 月 30 日受付)

眞部雄介（正会員）

ymanabe@net.it-chiba.ac.jp

千葉工業大学情報科学部准教授。博士（ソフトウェア情報学）。近年は、実世界の状況に応じて気配り・心配りのできる機能を備えた『コンテキスト・ウェアシステム』の実現に向けた研究を行っている。

