

りと身に付けたうえで日々の業務にあたっていただきたい。

そんな思いを込めて本書を書いた。

実務や生活場面で困った場合、読みたい部分だけをすぐに拾い読みできるようにQ&A形式で構成していて、問題解決に直結するようにもしている。またファッション企画の現場で仕入れ業者との会話で困った場面や、販売の現場で消費者にうまく説明できなかった場面などを会話形式で再現し、どのような知識でどのような対応をすれば、スムーズに業務がはかどるかにも視点を向けて書いている。

日頃の生活者の衣生活やファッション業務の「現場で生きる」を徹底的に意識した本である。アパレルファッションに関心を持つ誰もが疑問を持つことを、具体的に解決できる一助になると確信している。

高橋幸治著

『Rethink Internet

——インターネット再考』

現代図書、2019年刊
198頁、1680円+税

国際ファッション専門職大学
高橋幸治

本書は2019年11月に刊行された筆者にとって2冊目の書籍となる。「はじめに」にも記載した通り、朝日インタラクティブ株式会社が運営する「ZDNet Japan」および、SBクリエイティブ株式会社が運営する「ビジネス+IT」の両Webメディアに、約3年半にわたって書き継いできた連載原稿18本に加筆修正を施したものである。

もちろんこの期間に寄稿した文章はもっと多いのだが、前者の連載「IT×芸術論」と後者の連載「Rethink Internet——インターネット再考」とでは取り扱った題材が少々異

なり、すべての記事を収録するにはいささか無理な構成となる懸念があったため、デジタル社会の現在性とその問題点をテーマにした「Rethink Internet——インターネット再考」からの抜粋を中心とし、書籍のタイトルも連載のそれをそのまま流用することにした。

収録した記事の内訳は「ZDNet Japan」のものから4本、「ビジネス+IT」のものから14本、もっとも古いものは2016年9月発表、もっとも新しいものは2019年3月発表となっている。「はじめに」と「おわりに」は新規に執筆し、上記の計18本の原稿は以下の4つの章にまとめた。

- 第一章 インターネット第1四半世紀から第2四半世紀へ
- 第二章 過渡期における諸問題
- 第三章 インターネットイメージの刷新
- 第四章 イノベーションのための新たなパースペクティブ

そもそもなぜ連載と書籍の題名が『Rethink Internet——インターネット再考』になったのかというと、第一章の冒頭に収めた「インターネットの次なる四半世紀に必要な『三つのエコロジー』」にその趣旨が凝縮されていると言っている。同記事は2016年9月30日に前編、10月1日に後編が掲載され、両日ともにその日のサイトのアクセスランキングで1位となったが、25年前のとあるトピックから筆を起し、以降の連載全体、さらには本書全体の根底に流れる問題を提起した内容となっている。

1991年8月6日、欧州原子核研究機構(CERN)に在籍していたイギリスのコンピューター科学者ティム・バーナーズ=リーは、今日の私たちが1日としてそれなしには過ごせない「World Wide Web」の世界で最初のページを公開した。もちろんインターネット自体の歴史はもっと古く、1969年にアメリカ国防総省の高等研究計画局

(Advanced Research Projects Agency) が資金を提供して複数の大学や研究機関を接続したパケット通信ネットワーク「ARPANET」にその祖型を見出すことができるが、現在の私たちが Web ブラウザーを通して日常的に活用しているハイパーテキストシステムという観点から見れば、バーナーズ＝リーが Web ページを立ち上げた 1991 年 8 月 6 日が事実上のインターネットの誕生日と考えてよいだろう。

2016 年はそれからまさに 25 年、つまり、四半世紀という歳月が経過したタイミングであった。インターネットは全世界への爆発的な普及と浸透、そしてデータ転送速度の高速化、処理可能なデータの大容量化といったプロセスを順調にたどった第 1 四半世紀から、高度に発達した他の先端技術と融合しながら政治や経済、文化、芸術の様態変容を促す触媒として機能する第 2 四半世紀へとシフトしつつある。ユーザー数や回線速度といった表層的な「数」が取り沙汰されていた段階から、関連技術の推進力となり原動力となって社会の深層部に根を下ろし、自らの「質」を変化させる次なる段階へ移行したと言ってもよい。

人工知能 (AI) にしても IoT にしてもウェアラブルデバイスにしても自律走行車にしても、すべてはインターネット接続を前提として成り立っており、しかも、そこにはインターネットにログインしているという意識や自覚は介在していない。要するにもうインターネットには初めから「繋がらばなし」ということであり、換言すれば、森林や河川といった存在していて当たり前のようなものになっていると言って差し支えないだろう。本書では触れていないが、2014 年に刊行され 2017 年には翻訳も出版されたイタリアの情報学者であるルチアーノ・フロリディによる『第四の革命——情報圏 (インフォスフィア) が現実をつくりかえる』の中には以下のような一節がある。

インターフェースが次第に見えなくなるとつれて、こちら側 (アナログ、炭素ベース、オフライン) とあちら側 (デジタル、シリコンベース、オンライン) の境界は、どんどん不鮮明になっていく。(中略) デジタルオンラインの世界は、アナログオフラインの世界にあふれ出て、それと同化していく。こうした現象の最近の姿は、「ユビキタス・コンピューティング (Ubiquitous Computing)」「アンビエント・インテリジェンス (Ambient Intelligence): 環境知能」「IoT (Internet of Things: モノのインターネット)」「拡張ウェブ (Web-argumented things)」などとして、広く知られている。私はそれを、オンライン体験 (onlife experience) と呼びたい。それは情報化時代の発展の次の段階でもあり、すぐにそうになっていくだろう。我々は、次第にオンラインを生きるようになってきているのである。[フロリディ 2017: 56-57]

筆者が「ビジネス+IT」での連載「Rethink Internet: インターネット再考」で毎回取り扱ってきたのは、まさに、こうしたアナログ／デジタルの優劣をことさら議論することがほとんど無意味となった世界の有り様であり、そこから回避的に生起する新たな課題や新たな問題の抽出であった。フロリディは先の文章に続けてさらにこう述べている。

人工物や全体 (社会) 環境の段階的な情報化はすなわち、プレ・デジタル時代の生活がどのようなものであったかを理解するのが難しくなってきたことを意味している。近い将来、オンラインとオフラインの区別は、これまで以上に不鮮明になり、消失してしまうだろう。たとえばすでに、リアルタイムにデータベースを更新しているカーナビシステムに従って運転している際に、それがオンラ

インかオフラインかを問うことはほとんど意味を持たない。同じ問いを、GPSに導かれた無人自動車で移動中に電子メールをチェックしている人にしても、理解し難いだろう。[フロリディ 2017: 57]

これまで空想の次元や試作の途上にあった「未来的な」テクノロジーが一気に現実のものとなり、社会に実装されていくインターネット第2四半世紀においては、もはやリアル／ヴァーチャルといった対立図式はほぼ意味をなさず、すべてがリアルであるとも言え、すべてがヴァーチャルだとも言える。そして、私たちの生活のあらゆる場面に点在するデジタルのプロダクトおよびサービス群の基幹技術であるインターネットは、次第に意識せざる不可視のものとなっていく。ひょっとすると「そもそもインターネットとは？」などといった呑気な問いを発することができるのはあと数年かもしれず、インターネットが第1四半世紀の形態から第2四半世紀の形態へと移行しつつある現在がその最後のチャンスかもしれない——というのが本書のコンセプトである。

したがって、収録したどの記事も課題解決的なものではなく、あえて問題提起的なものとなっている。現在、社会に実装されつつあるテクノロジーが私たちの生活をどれほど便利にしていくとか、いかなる経済効果をもたらすかとか、そうした観点はほぼ皆無で、インターネット黎明期に掲げられた同技術の理想的なビジョンが25年のあいだにどれほどのズレやブレを生じさせたのか、または、当時誰も予想できなかったいかなる懸念や弊害がもたらされつつあるのかといった論点が主たる視座となっている。もちろん、理想が現実になればよいというわけではないのは重々承知だが、先のバーナーズ＝リーが世界各地での講演でインターネットの現在の状況に対して苦言を呈しているということは一考に値する。本書の中から当該の部分引用

してみよう。

第2四半世紀のインターネットを暗示するこうした傾向に対して、WWWの生みの親であるティム・バーナーズ＝リーは数年前からさまざまな場所で警告を発している。例えば二〇一六年六月八日から九日にかけてサンフランシスコで開催された「Decentralized Web Summit」（分散型Webサミット）において同氏は「Re-decentralizing the web」（Webの再-分散化）というタイトルの基調講演を行い、「現代のWebは人々が閲覧するものをコントロールし、どのように影響を及ぼし合うかについての仕組みを作り出します。それはそれで素晴らしいことですが、同時に、ユーザーをスパイのように追跡し、サイトを閲覧不能にし、ユーザーのコンテンツを再利用し、あなたを間違ったWebサイトへと誘導します。それは、人々の創造を支援するというWebの精神を完全に損なうものと言えるでしょう」と述べ、「Webは最初から分散化されています。問題なのは特定の検索エンジンや特定のSNSなどの独占的な支配構造です。私たちが抱えているのは技術的な問題ではなく、社会的な問題なのです」と語った。（本書、7-8ページ）

言うまでもなく「特定の検索エンジン」とはGoogleのことであり、「特定のSNS」とはFacebookのことである。インターネットはその基本原理である「分散」の力によって従来の社会システムに対するカウンターカルチャーとしての機能を期待されていたが、もちろんそのビジョンは多くの側面では実現されつつも、一方で、特定の企業によるユーザーの囲い込みと飼い慣らしという極度の「集中」と「独占」をも生み出してしまった。巨大IT企業に巨額の利益をもたら

すユーザーの購入履歴や閲覧履歴といったプライバシーの追跡問題も、フィルターバブルやエコーチェンバー、ひいてはデマ、フェイクニュースの蔓延問題も、すべてはインターネット第2四半世紀的な状況と一脈通じている。バーナーズ＝リーはそれを技術的な問題ではなく、社会的な問題であると指摘する。つまりこれらは一部のテック（tech）オタク＝デジタル技術愛好者の界限に限定された事態ではなく、世界中の人々にことごとく関係する由々しき事態であると言うことである。

今回、自著紹介ということで本稿を執筆しているわけだが、これまで述べたことは概ね第一章の「インターネット第1四半世紀から第2四半世紀へ」で論及したつもりである。第二章の「過渡期における諸問題」では、ここ数年マスメディアでも取り沙汰されている情報過多といった状況やそれに付随する「Post-Truth」などについて根本的な考察を試みた。第三章の「インターネットイメージの刷新」では、合理や効率のためのツールと思われているインターネットがそもそも孕む非合理性や非効率性について触れている。インターネットのいまだ引き出しきれていない可能性の追求には、この反時代的な性質への眼差しが不可欠であると個人的には考えている。第四章の「イノベーションのための新たなパースペクティブ」では、私たちが忘却しつつあるインターネットの本質をハイパーリンクという情報の連鎖性と連係性に求め、現在の停滞と閉塞を乗り越えていくための鍵となる論点をいくつか提示した。

最後に余談めいたことを少しだけ申し添えておくと、本書を上梓した直後の2019年12月、世界で最初の新型コロナウイルス患者が確認された。現在まで断続的に続くその後の未曾有のパンデミックは周知の通りである。それから約2年のあいだ、さまざまな人々がそれぞれの立場で大なり小なり影響を被ってきたわけだが、良く悪くも、このウイルスが私たちにもたらしたもっとも重要な変化の

1つは、本書でたびたび触れているデジタルテクノロジーの本格的な社会実装である。学校でも職場でもそれまでやむを得ぬ場合の「オプション」であつたりモートによる遠隔のコミュニケーションが、必要欠くべからざる「デフォルト」へと昇格した。無闇に他人に接触できない不便な生活は、電子マネーなど自分には必要ないと考えていた多くの人々の背中を押し、利用へと踏み切らせただろう。自宅で過ごす時間の増加はNetflixをはじめとする定額制の動画ストリーミングサービスの加入者を劇的に増加させた。実店舗における対面での接客と販売に主軸を置いてきたファッション業界も、いよいよEC(Electronic Commerce)へと舵を切り始めたようである。

筆者は本書において、インターネット第2四半世紀とはこうした変化が続々と現実のものとなっていく段階のことであり、インターネットの基本原則を問い直すことによって、よりポジティブな潜在性を引き出すのはここ数年が最後のチャンスではないかと述べてきたわけだが、その時期ははからずもかなり前倒しになったのかもしれない。ここで私たちは、デジタルへの移行というものは単なるアナログの置き換えではないということを念頭に置いておくべきだろう。新規性の高い技術は社会実装の初期段階でひとまず前時代の既存物をメタファーとして用いるが、それはやがて独自の機能から独自の性質を発展させ、それまでには存在しなかったまったくの別物となっていく。つまり、オンライン授業は教室での授業の代替物ではないし、ECはショップでの買い物の擬似的な体験ではない。1995年、インターネット黎明期に刊行されたマサチューセッツ工科大学(MIT)メディアラボの創設者であるニコラス・ネグロポンテの『ビーイング・デジタル——ビットの時代』から、示唆に富んだ言葉を引用して本稿を締め括ろう。

未来のテレビに到達する鍵は、テレビを

テレビとして考えるのをやめることだ。ビットを基盤に考えることで、テレビは最大の利益を得ることができる。たとえば動画であろうと、データの同報通信（ブロードキャスト）の特別な例にすぎない。ビットはビットなのだ。

六時のニュースをいつでも望みの時間に送り届けられるようになるし、それだけでなくニュースを個々のユーザーに合わせて編集し、ランダムにアクセスできる形で提供することも可能だ。午後八時一七分にハンフリー・ボガートの古い映画を見なくなったら、ツイステッド・ペアを通して電話会社から送って貰えばいい。そしていつの日にか、スタジアムのどの席からでも——何ならボールの視点からでも——野球を観戦できるようになるだろう。デジタルを選ぶことによって生じるこの変化は、現在の二倍の解像度で『セインフェルド [テレビのコメディ番組]』を楽しめるという話とはまるで異質なものだ。[ネグロポンテ 1995: 74-75]

<参考文献>

- ネグロポンテ、ニコラス 1995『ピーニング・デジタル——ビットの時代』西和彦監訳、福岡洋一訳、アスキー。
- フロリディ、ルチアーノ 2017『第四の革命——情報圏（インフォスフィア）が現実をつくりかえる』春木良且・犬東敦史監訳、先端社会科学技術研究所訳、新曜社。

ケイト・フォックス著 『イギリスの競馬サークル——人類学者の人間観察』

山本雅男訳 小鳥遊書房刊、2021年刊
2800円+税、308頁

国際ファッション専門職大学
山本雅男

本書は Kate Fox, *The Racing Tribe : Portrait of a British Subculture*, Transaction Publishers, New Jersey, 2009. Originally published by Metro Publishing Ltd., 1999. の全訳である。

訳書には、巻末に「訳者端書」を添えたが、紙幅の関係で、かつ冗長を避けるために言葉足らず多々ありであった。さいわい、このたび絶好の機会を得たので、そのさいの渴を癒したい。

ただし、今回の起稿には二つの目的がある。ひとつは、いうまでもなく、本書そのものの解題。本書の構成や意図について解説を試みるということ。本稿の読者には、社会・文化人類学に関わる方が少なくないだろうから、社会人類学者の人間観察という本書の主旨からして、いくばくかの解説を加える意味でも起稿の意義があろうかと考える。いまひとつは、本書の扱っている対象がイギリス競馬という、なにぶんにも特殊な世界のために、日本の読者には馴染みのないところと思われ、訳出中にも、註解を施したいところが随所にあったのだが、通読の煩雑を慮って最小限にとどめたという経緯がある。したがって、本書の解説をしつつ、扱っている対象そのものについても解析をするという、いわば「メタ理論」的な解題となることをご了解願いたい。

まずその構図を整理しておく、イギリス競馬という特殊な世界があって、それを取り巻く一般のイギリス人（フォックス女史の念頭にある読者）が存在し、さらにそれを読み取る日本の読者（ここで想定する読者）がい