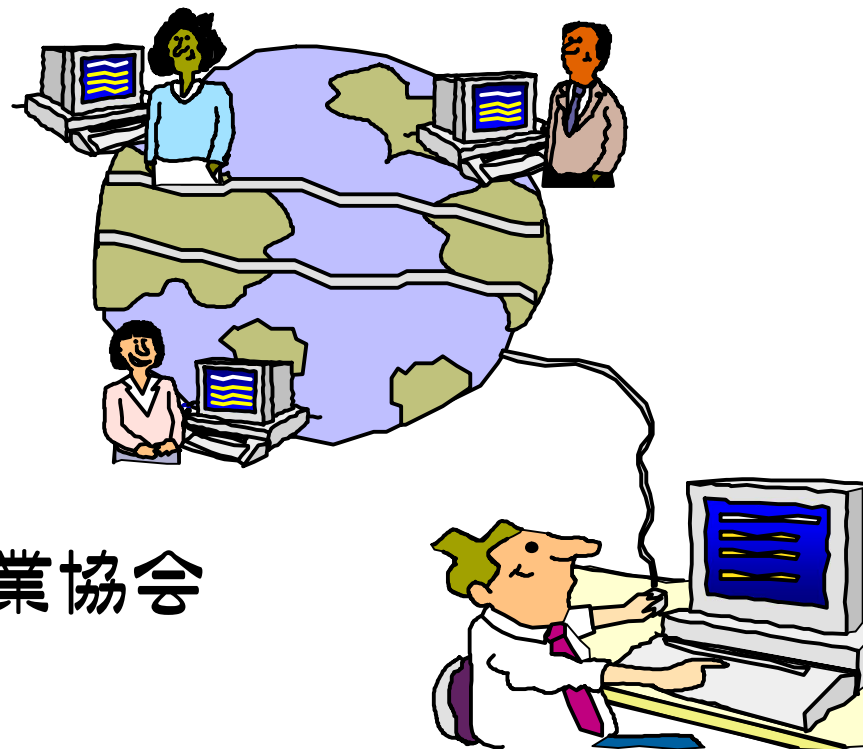


Web2.0の時代と建設業

技術者の為の
元氣の出る「Web2.0的」勉強会



2008年6月24日 空知建設業協会

10年

インターネットの精神文化

自発性（ボランテニア）
草の根（グラスルーツ）
開放系（オープン）

カリフォルニアン・イデオロギー

- 反体制的イデオロギー
- 資本主義のゲームを全肯定するリバタリアン
- 無邪気な技術信仰

夢物語
でしかなかった

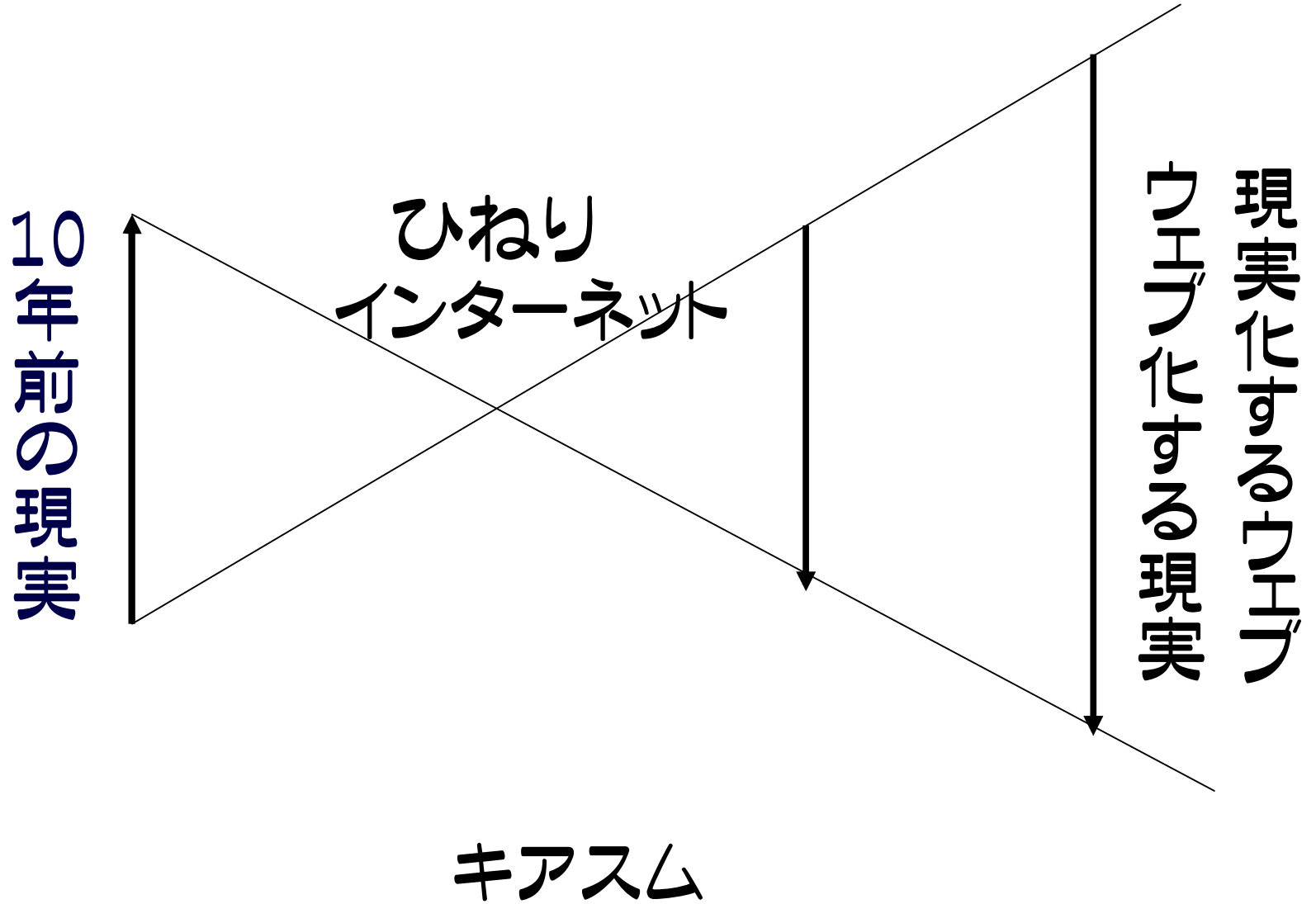
建設CAIS の登場

少しずつの実現

電子入札

電子納品

確実に時代は変わる



何が
変わったのか

市場原理化 (一般競争入札)

否定された
ものは
何か

開発主義

という

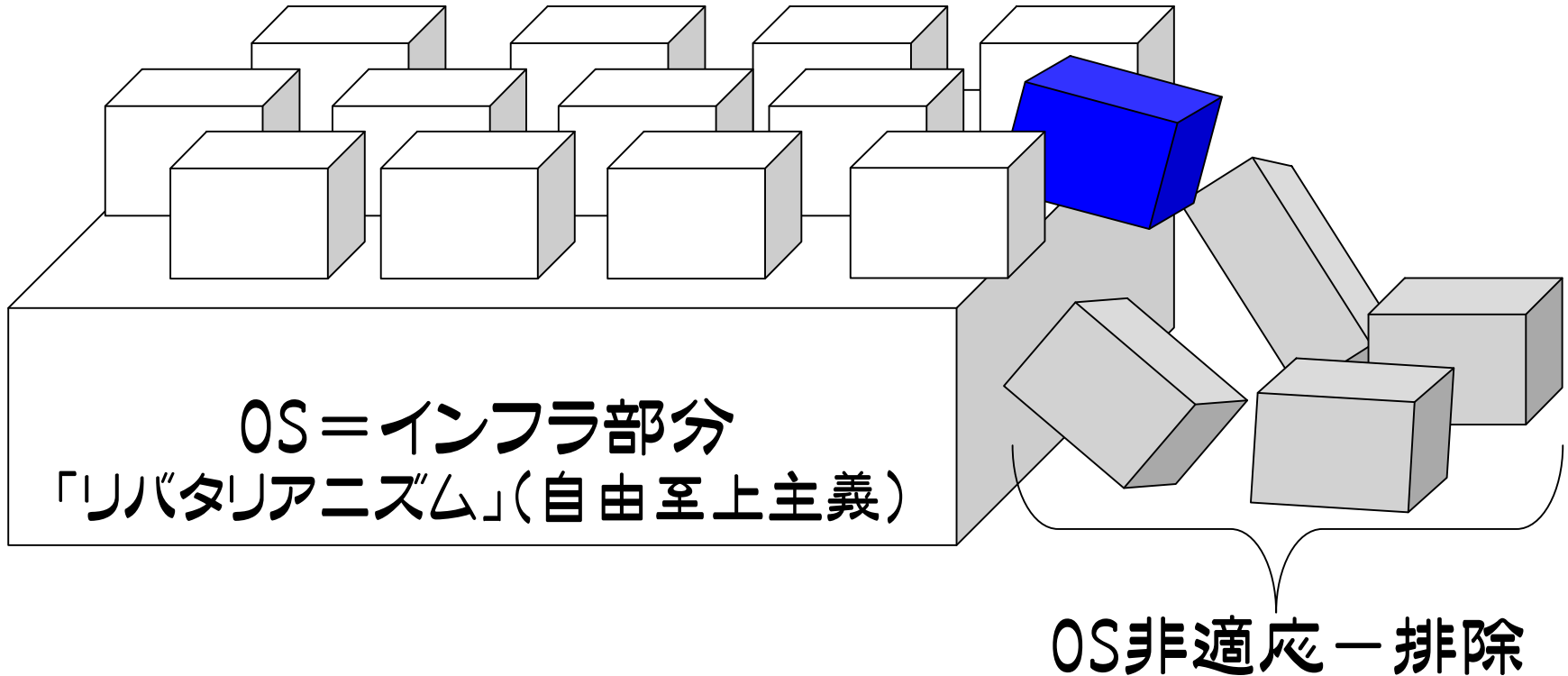
構造

今、何が
起きて
いるのか

OSの書換え ～構造改革

OSの変化に伴う価値観の変化

アプリケーション部分 = 価値観



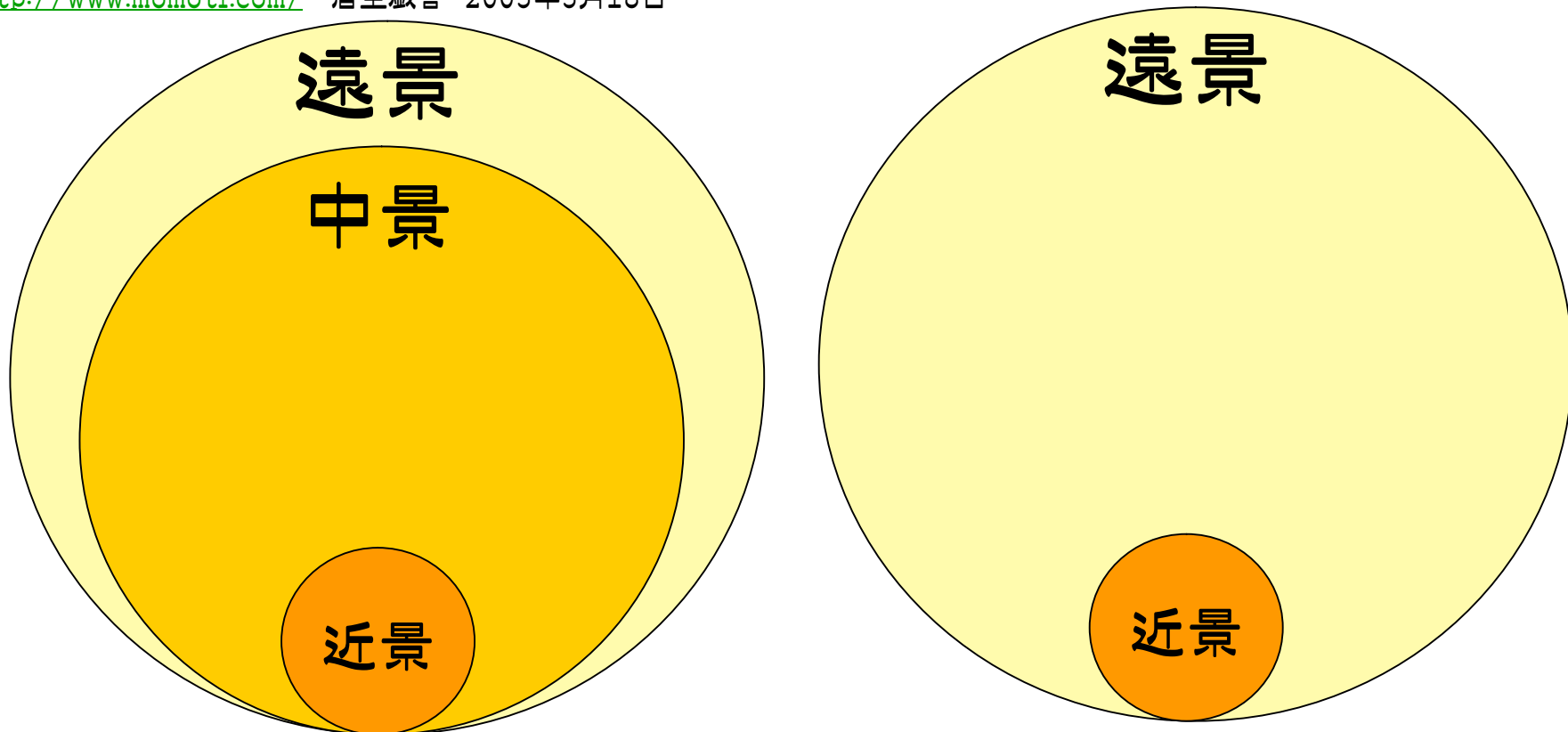
失われていく
もの

共同体性 (中景)

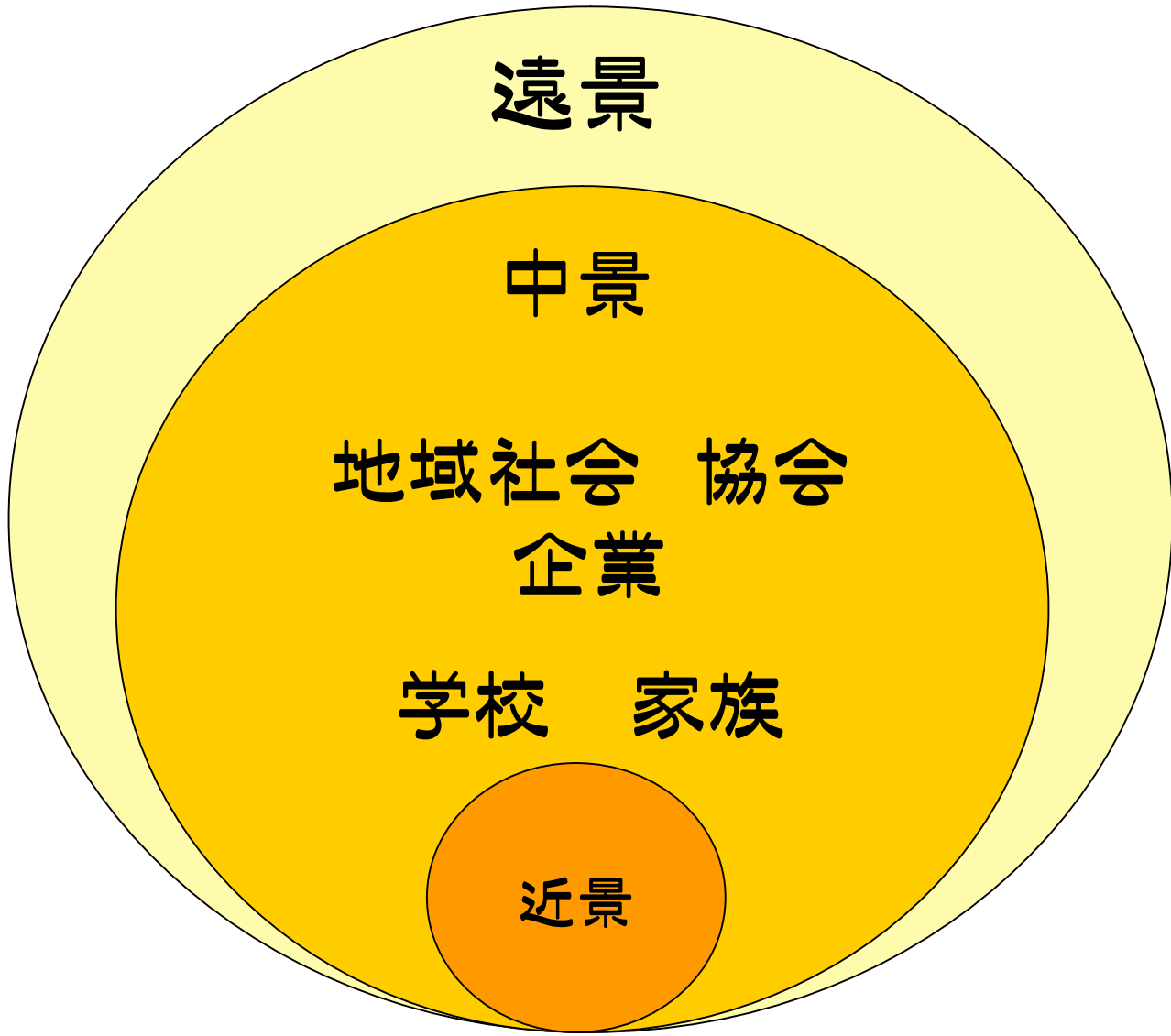
中景の喪失

劇作家の別役実氏は 皮膚感覚でお互いに感じ取れる距離については「近景」
家族や地域社会といった共同体的な対人距離で構成される「中景」
神秘的なものや占いを信じるような態度は「遠景」につながり
そしていまや 近景と遠景を媒介するはずの「中景」が抜けてしまつて
近景と遠景がネットワークを通じていきなり接続されると言います

<http://www.momoti.com/> 店主戯言 2005年5月18日



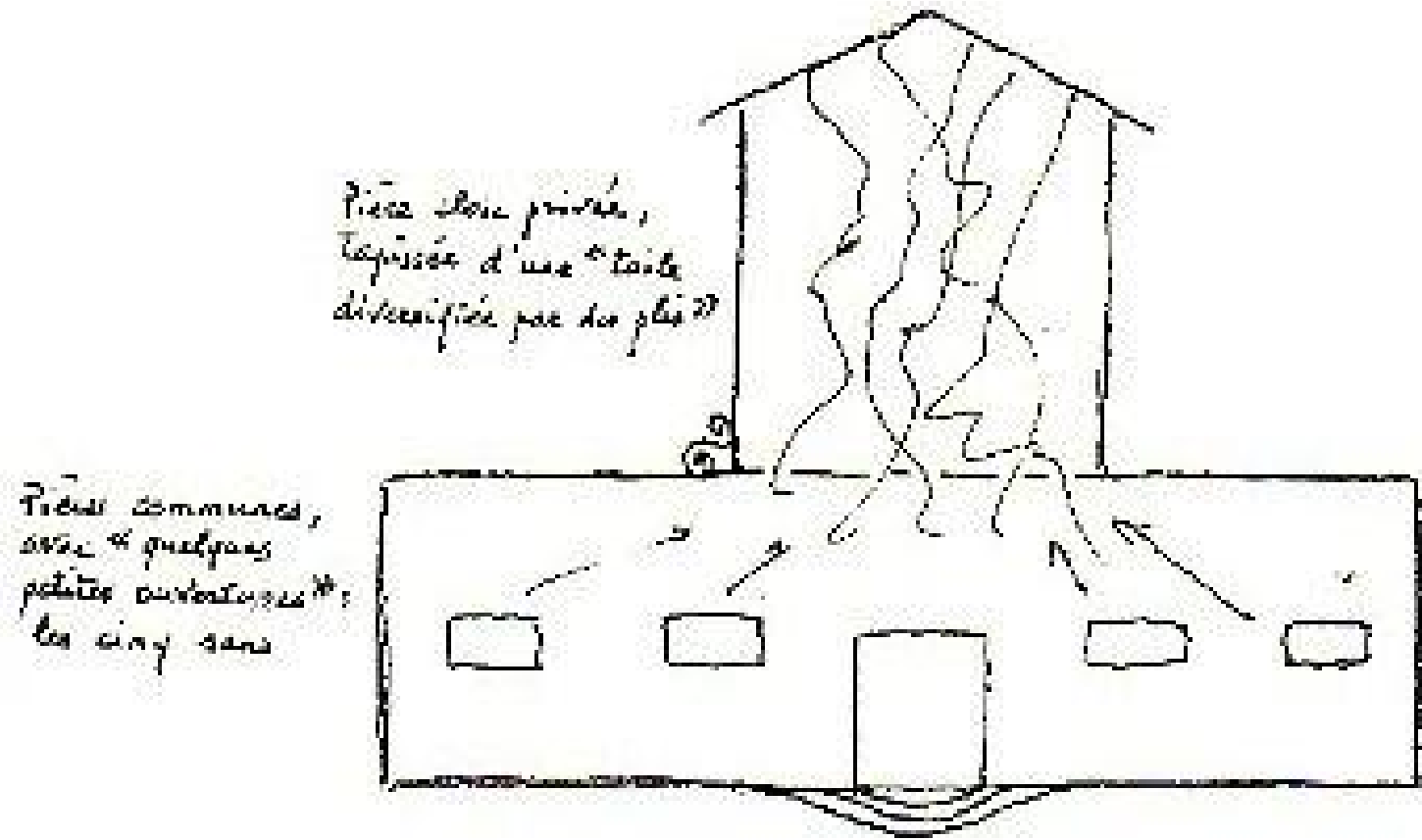
中景



しかし
それは

依って立つ大地
変化への足場

一階部分—「われわれ」



- la maison baroque -
(allégorie)

(ジル・ドゥールーズ, 『巽』, p11)

中景としてのイントラネット



たずさわる
こと

欠点

外とつながらない

おぼんのような世界



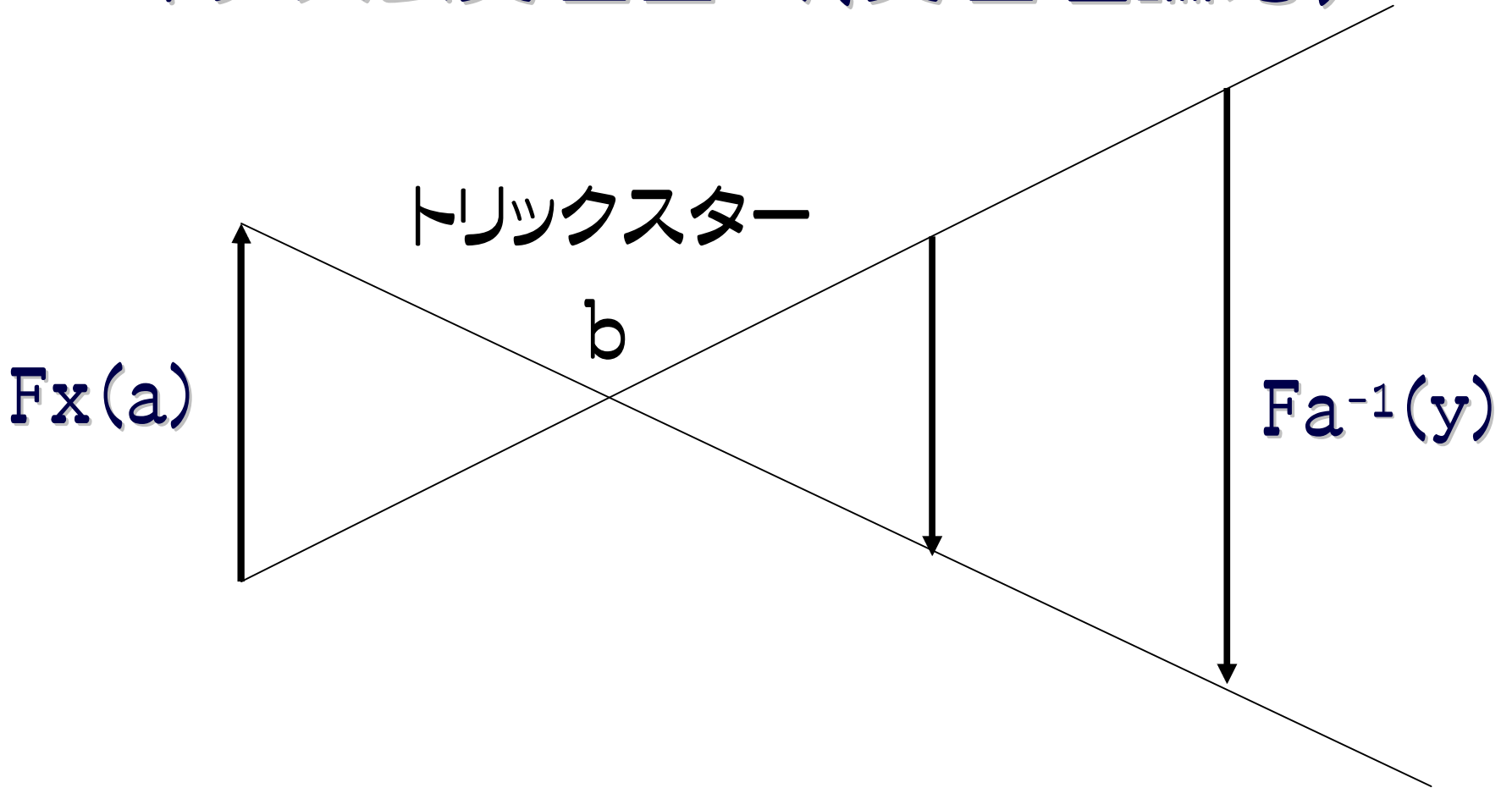
わからない世界

内と外をつなぐには
遇有性をつくるには
想像力を働かせるには

ひねる

ひねられてはならない

キアスム交差図式(交差理論法)

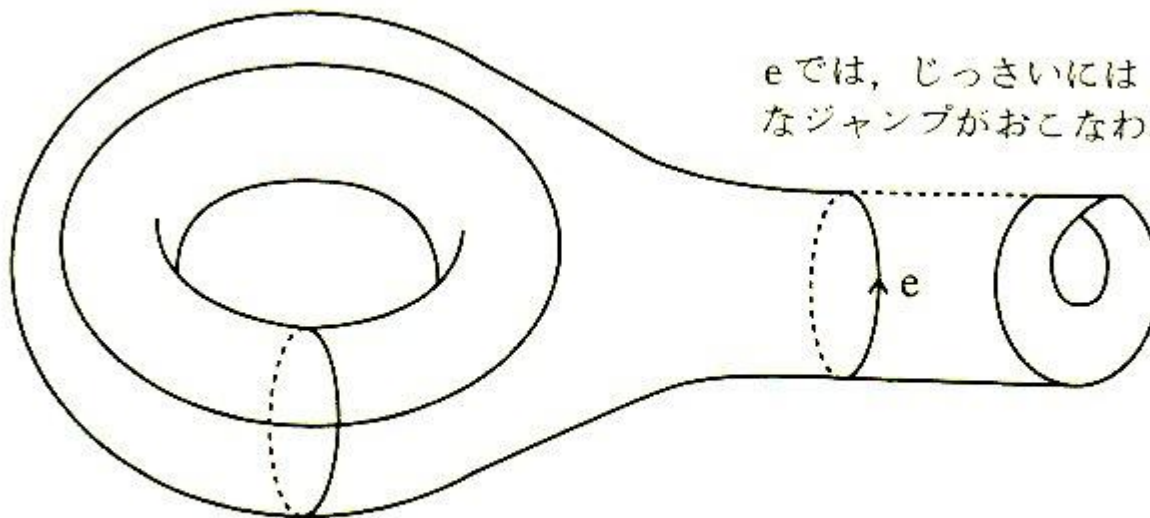


分離 → 結合 → 再分離

メビウスの帯



IT化の目指すもの



トーラスとメビウスの帯を連結したイメージ

中沢新一 『芸術人類学』:p91



今と いう時代 のヒント

Web 2.0

あれば便利だな
と思うものがウェブにある
それも無料で

無料糸又

濟

Google

の時価総額

- トヨタ: 19兆円
- 三菱UFJ: 11兆円
- 任天堂: 8兆円

それは如何にして
可能なのか

限定経済学(今までの経済学)

〈贈与／交換〉

社会的交換
(贈与)



経済的交換
(交換)

贈与の原理

贈り物はモノではない。モノを媒介にして、人と人との間を人格的ななにかが移動しているようである。

相互信頼の気持ちを表現するかのよう、お返しは適当な間隔をおいておこなわれなければならない。

モノを媒介にして、不確定で決定不能な価値が動いている。そこに交換価値の思考が入り込んでくるのを、デリケートに排除することによって、贈与ははじめて可能になる。

交換の原理

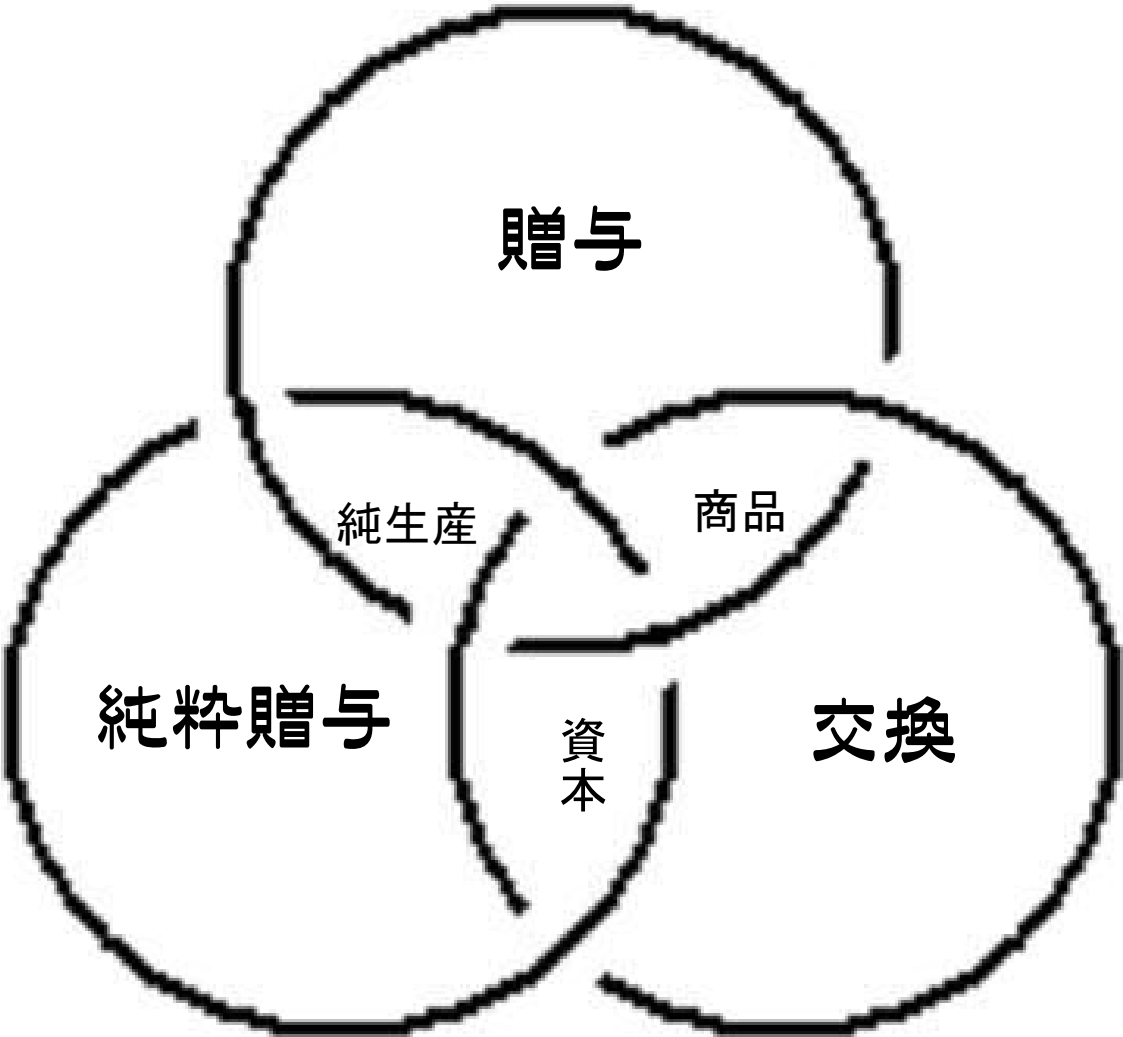
商品はモノである。つまり、そこにはそれをつくった人や前に所有していた人の人格や感情などは、含まれていないのが原則である。

ほぼ同じ価値をもつとみなされるモノ同士が、交換される。商品の売り手は、自分が相手に手渡したモノの価値を承知していて、それを買った人から相当な価値がこちらに戻ってくることを、当然のこととしている。

モノの価値は確定的であろうとつとめている。その価値は計算可能なものに設定されているのでなければならぬ。

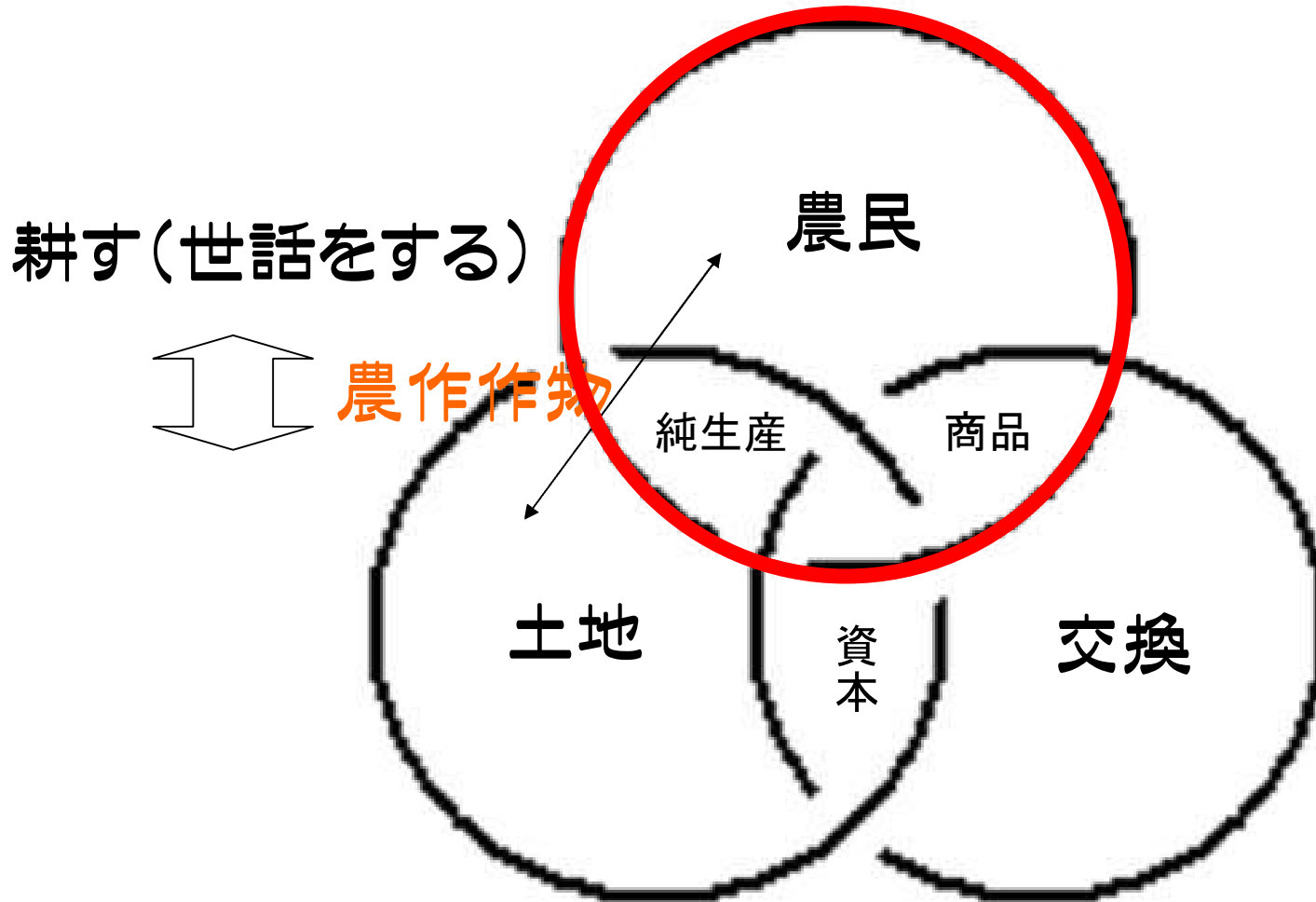
Googleは
〈贈与／交換〉の
バイナリーコード
(今までの経済学)
では
とらえきれません

普遍経済学



普遍経済学—農業の三位一体モデル

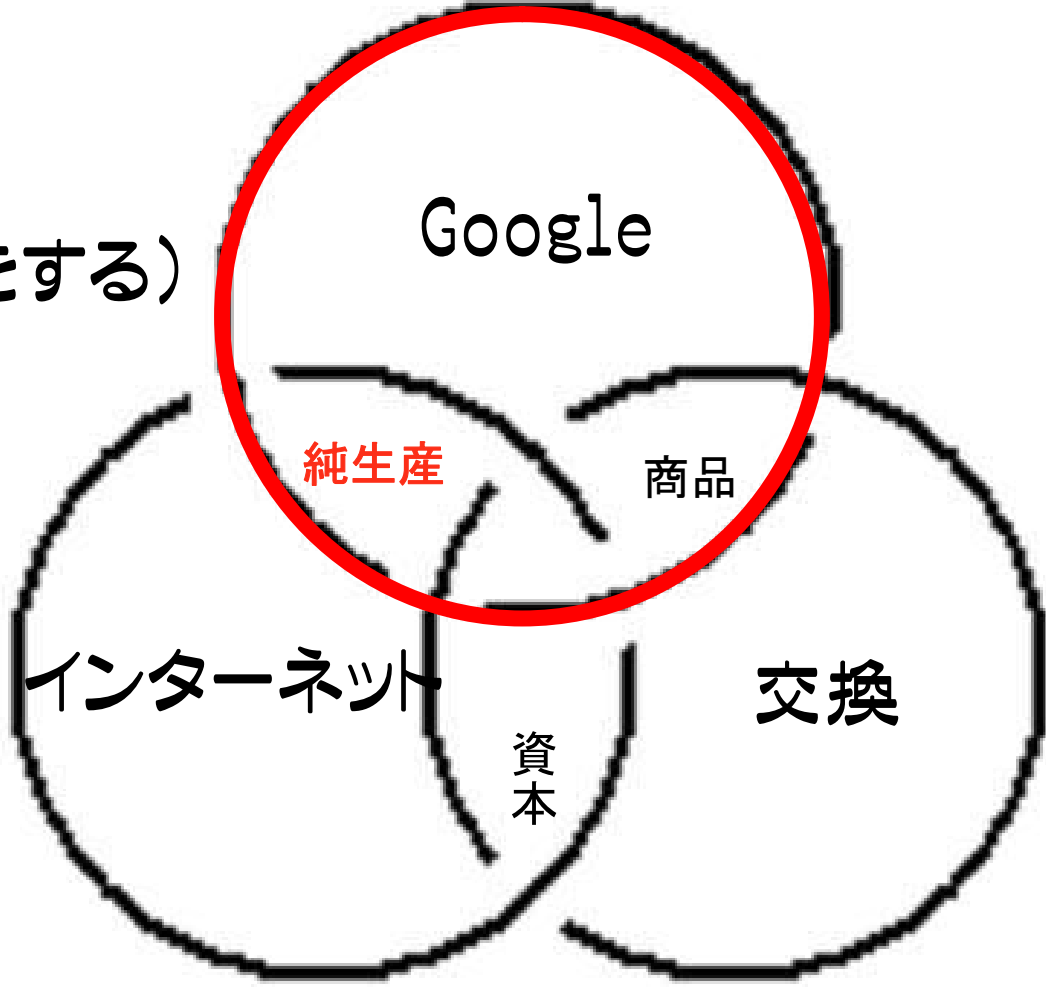
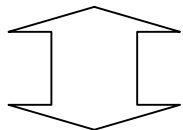
momo



交換は後から接続されることで
純生産が商品に転換する。

Googleのモデル

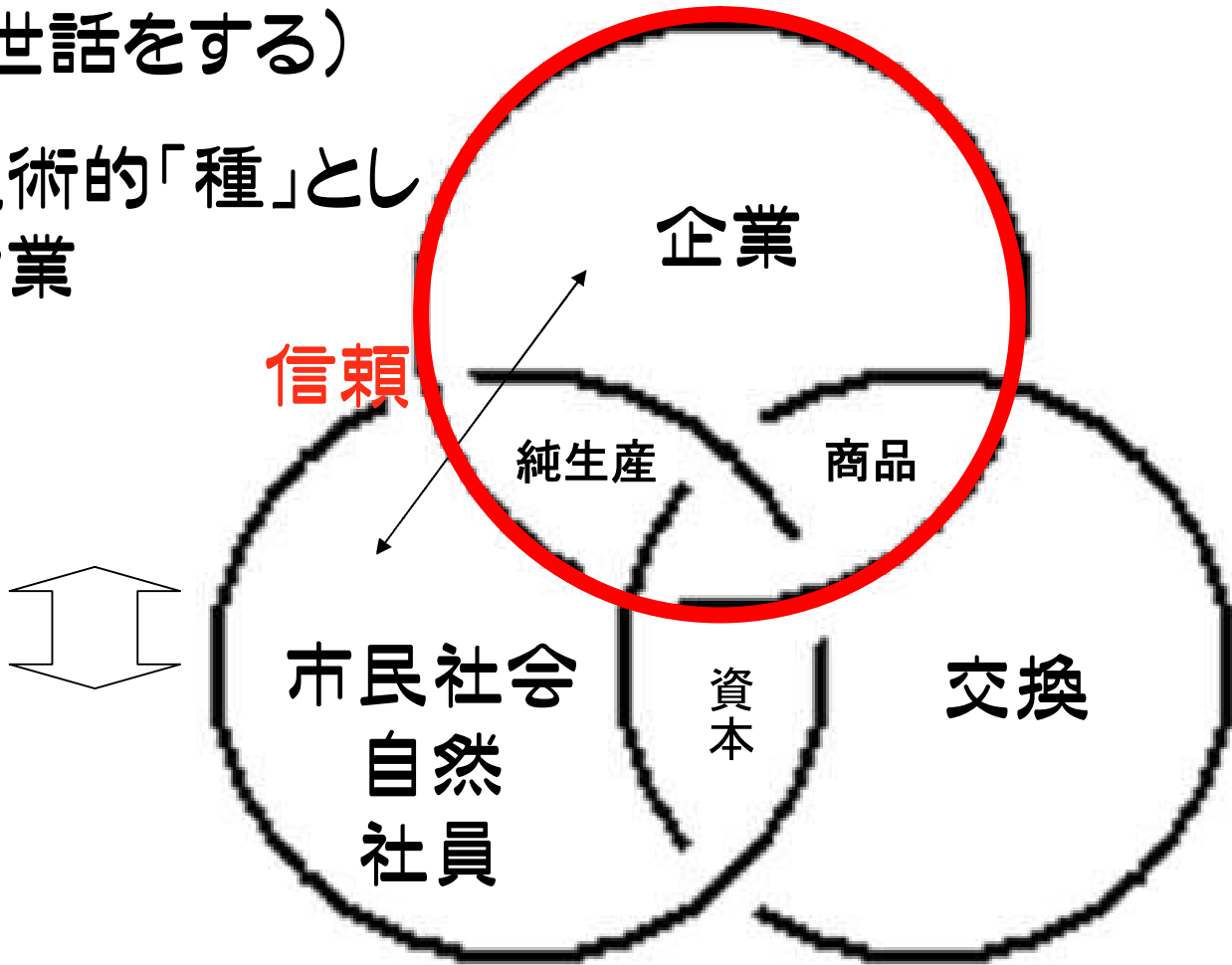
耕す(世話をする)



企業の三位一体モデル

耕す(世話をする)

その技術的「種」としての企業

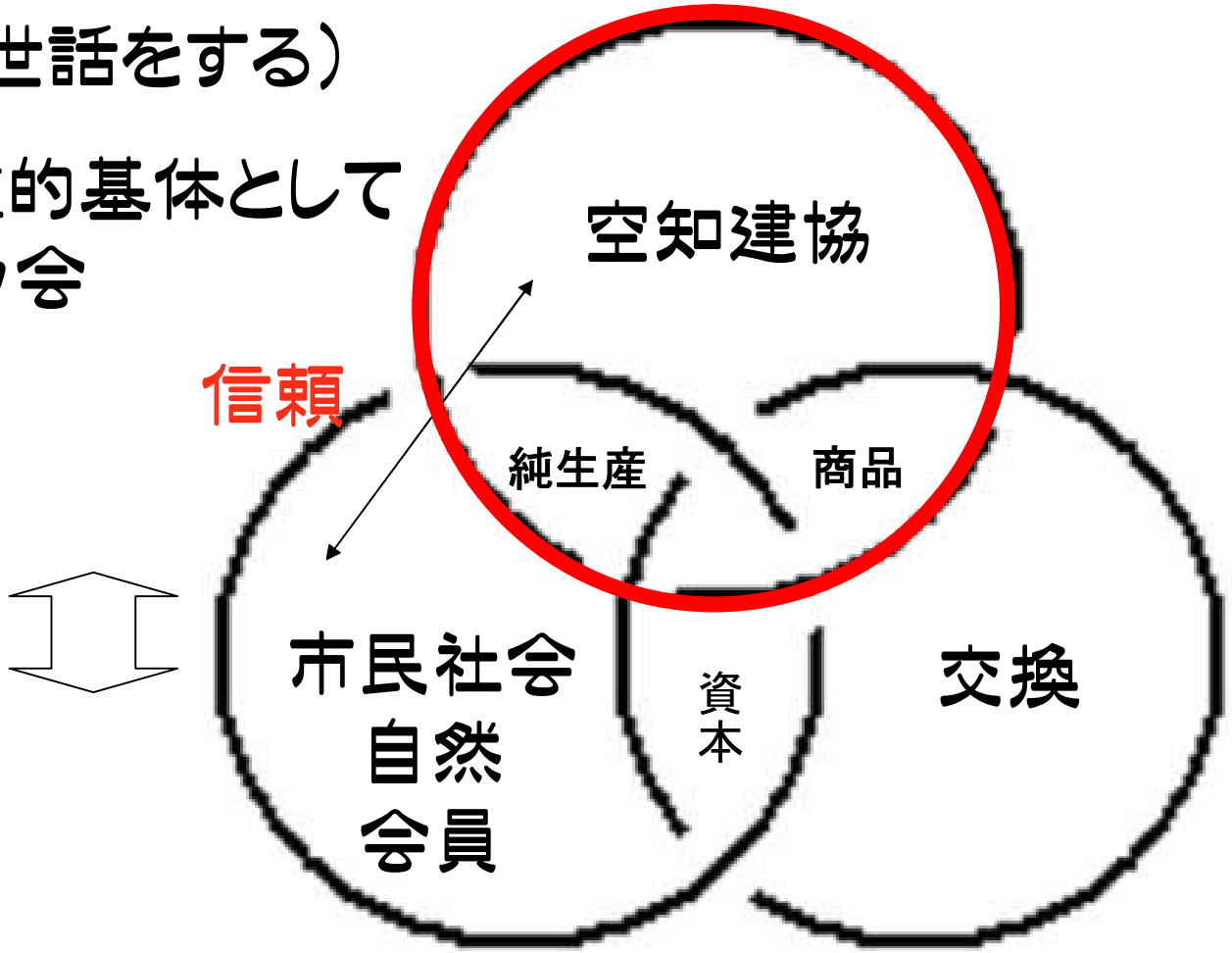


交換は後から接続されることで
純生産が商品に転換する

空知建設業協会の三位一体モデル

耕す(世話をする)

その種的基体としての
の協力会

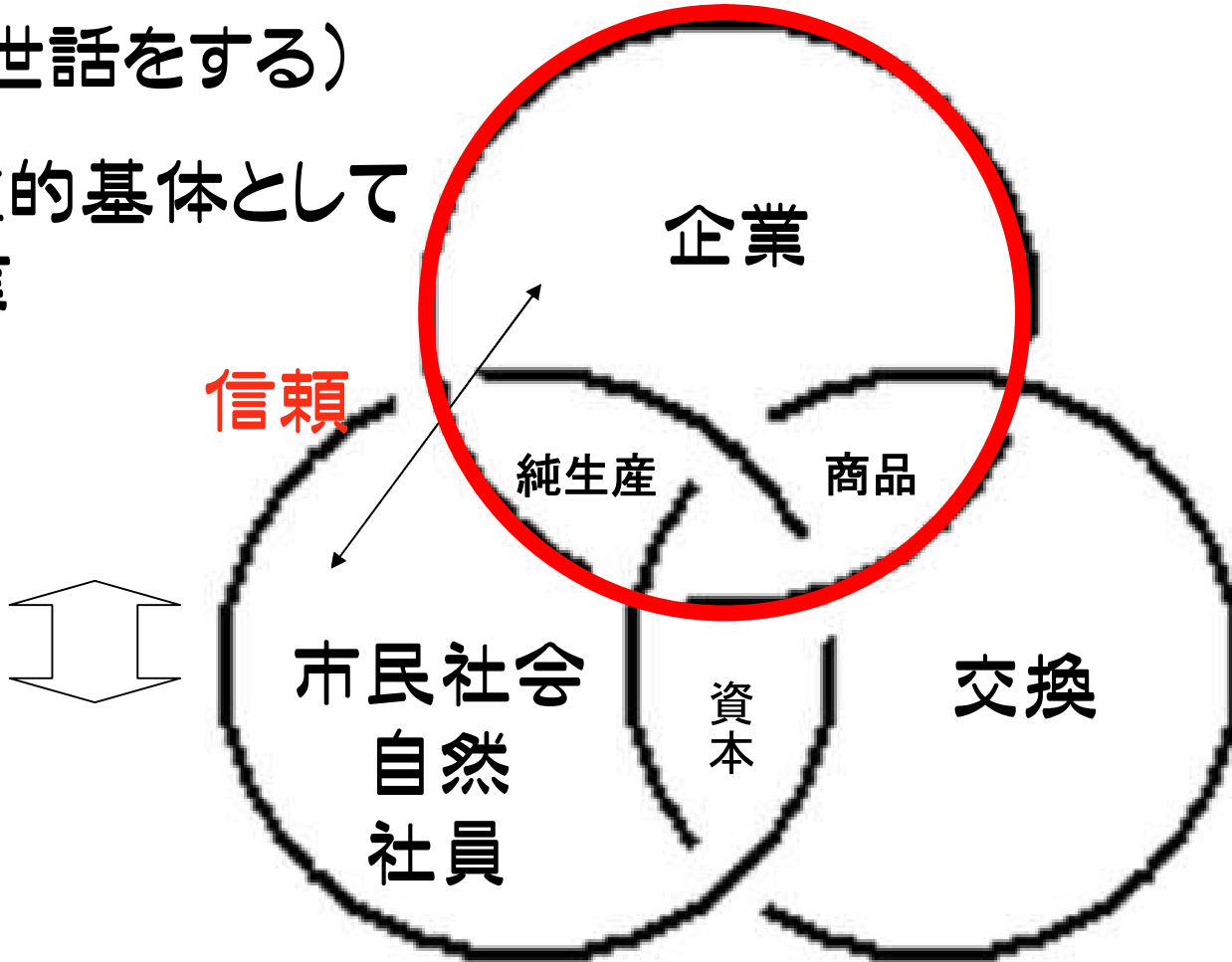


交換は後から接続されることで
純生産が商品に転換する

企業の三位一体モデル

耕す(世話をする)

その種的基体としての
の企業



交換は後から接続されることで
純生産が商品に転換する

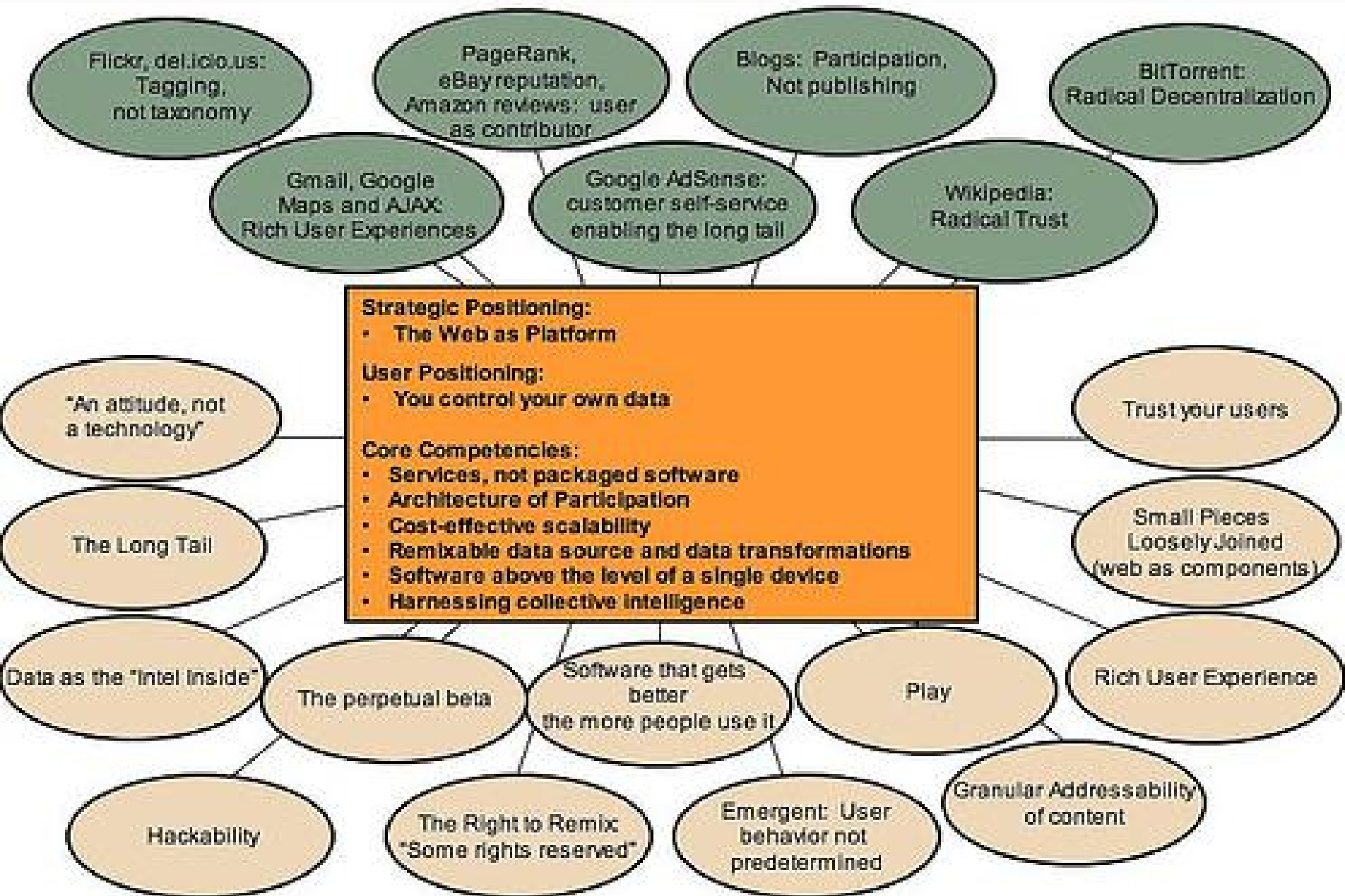
世話をする
その裏付けとしての
技術と品質

その技術を自らのものとするための贈与共同体

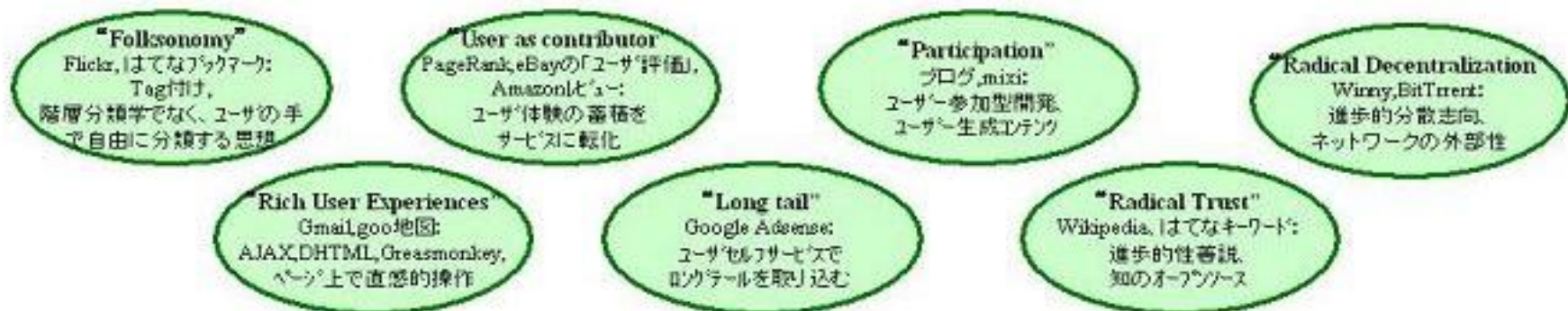
地域社会・学校・企業・事業者
団体・家庭

とりあえずは大きな流れで流れて、それ以上のスピードで流れることで独自性を保つ。

Web 2.0 Meme Map



Web 2.0 要素MAP



- 戦略テーマ: 「Webはプラットフォームとなる」
- ユーザーメッセージ: 「自分の情報は自分でコントロールする時代」
- 競争要因:
 - 「サービス」 ・ ・ パッケージソフトではなくウェブで提供される便益
 - 「参加型アーキテクチャ」 ・ ・ ユーザを協力者にする構造
 - 「スケーラビリティ」 ・ ・ 規模拡大時のリソース対効果を最大化
 - 「所有データ」 ・ ・ 再構成可能なデータソースとその可変性
 - 「デバイスフリー」 ・ ・ PC・モバイル・TV・ウェアラブル
 - 「群衆の叡智」 ・ ・ 集められたユーザー体験データは最大の武器

技術ではなく“姿勢”

ユーザーを
信頼する

ロングテール

機能のモジュール化

データの所有が
デファクトを制す

永久にβ版

良いサービスほど
多く使われる

ユーザー参加

ページ上での
直感的操作

Webサービスの
公開

再構成したい
データの権利保持

ユーザの行動が
全ての基点

コンテンツ単位の
アドレス特定

注: Tim O'Reilly.com掲載回を上原にローカライズ

Web2.0 meme

1. Tagging

Social Tagging、つまりはFolksonomy
階層分類学としての分類ではない。

つまりユーザーの手で自由に分類すること。

Flickr, del.icio.us(「デリシャス」と発音する)

2. Rich User Experiences:

直感的操作性 Gmail, GoogleMap, AJAX

3. User as contributor

寄稿者、投稿者としてのユーザ、つまりユーザーの意見が力をもつ。

PageRank, eBayのユーザ評価, Amazonレビュー

4. customer self-service enabling the long tail

ロングテールを巻き込むために、ユーザーが自分でできる機能を与える。

Google AdSense

5. Participation

Not publishing, つまり出版のように押し付けではなく、ユーザーが参加して作り出すコンテンツ。 Blogs

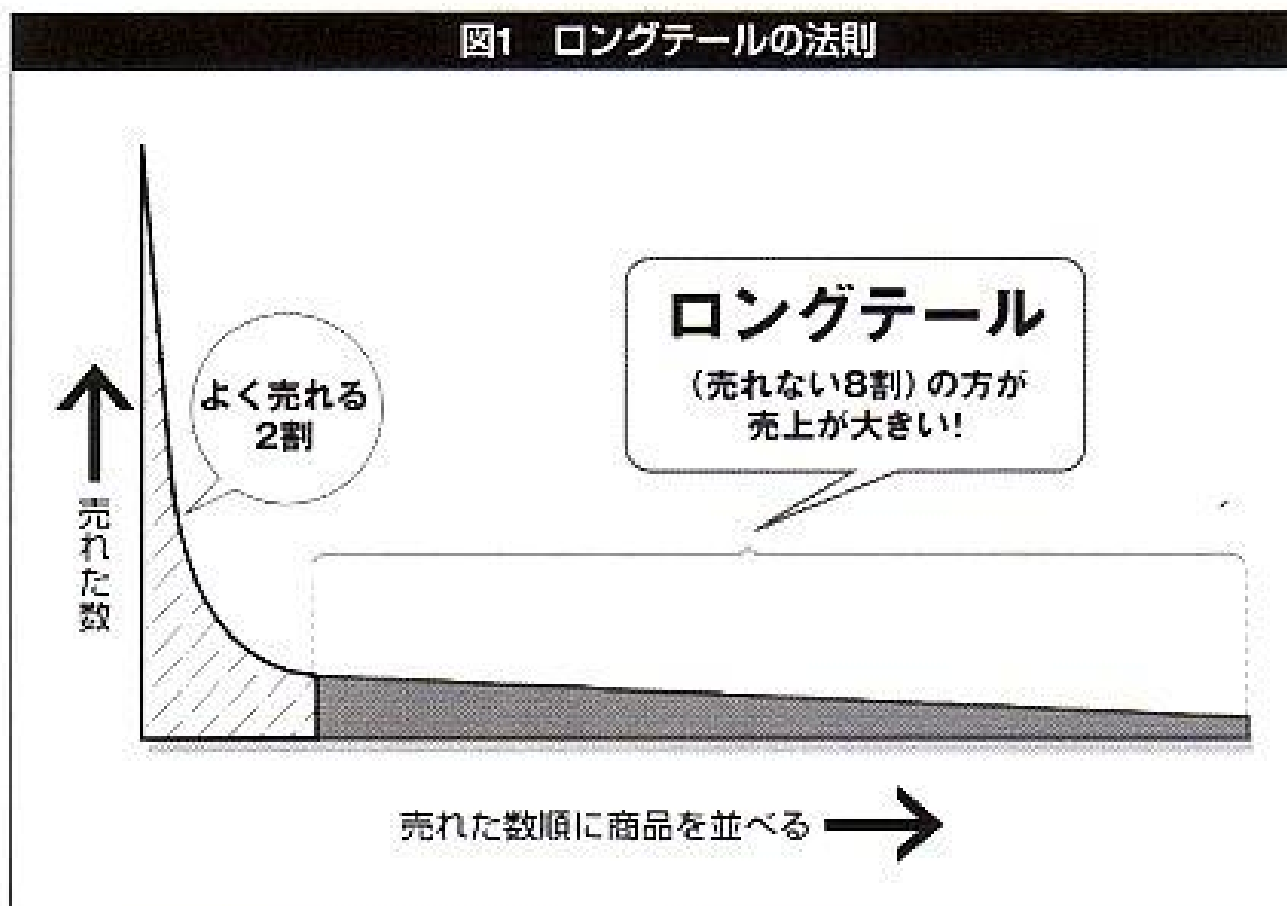
6. Radical Trust

信頼への過剰な期待。(笑) Wikipedia

7. Radical Decentralization:

進歩的分散志向。 BitTorrent

第三法則：(≒無限大) × (≒ゼロ) =
Something、あるいは、消えて失われ
ていったはずの価値の集積



では、
どうするのか

つまり
誰が円環をひねるのか

個々の企業
個人が
情報を発信すること

「私」の三位一体モデル

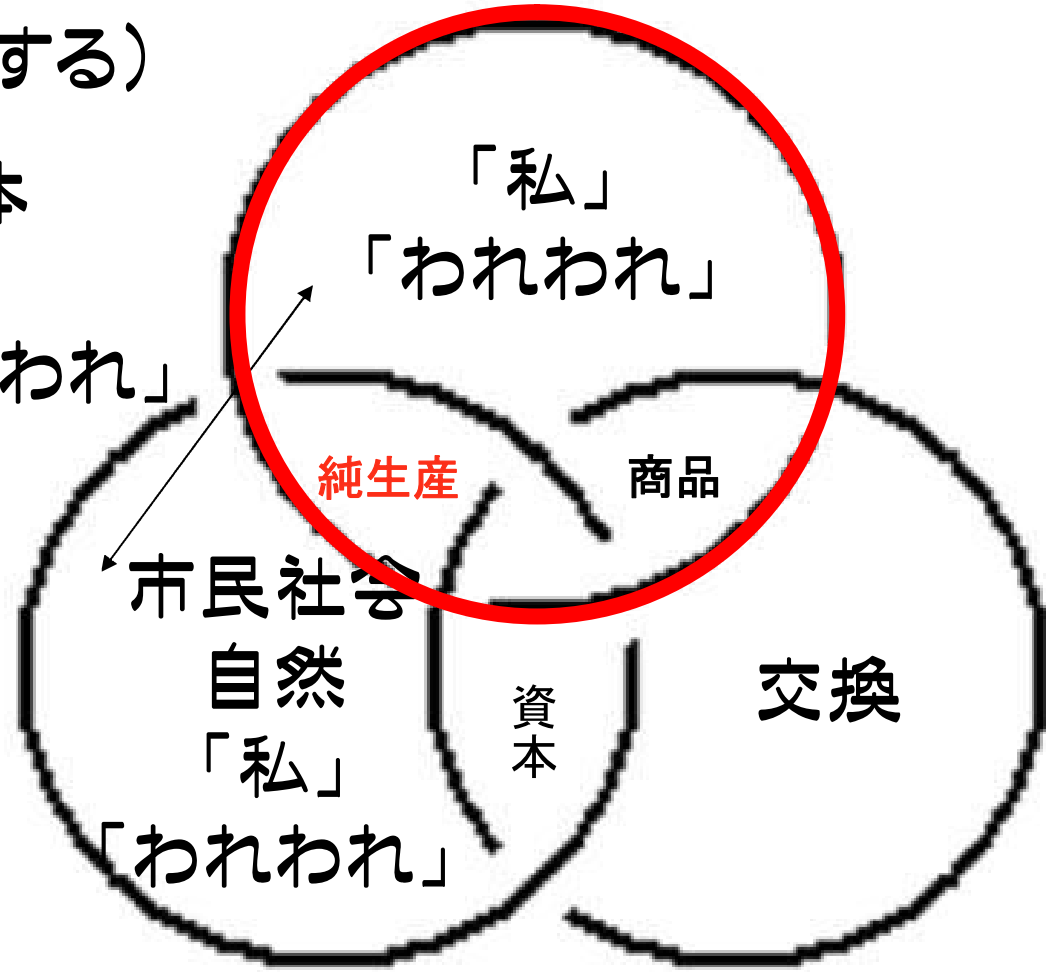
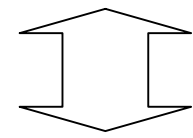
耕す(世話をする)

その種的基体

としての

「私」=「われわれ」

信頼



交換は後から接続されることで
純生産が商品に転換する

そのための
環境を協会や
企業が実装する

Web2.0的

もちどっこむ

桃知 利男

E-mail pinkhip@dc4.so-net.ne.jp

URL <http://www.momoti.com/>



ご面倒をおかけいたしますが、ご連絡はメールでお願いいたします。