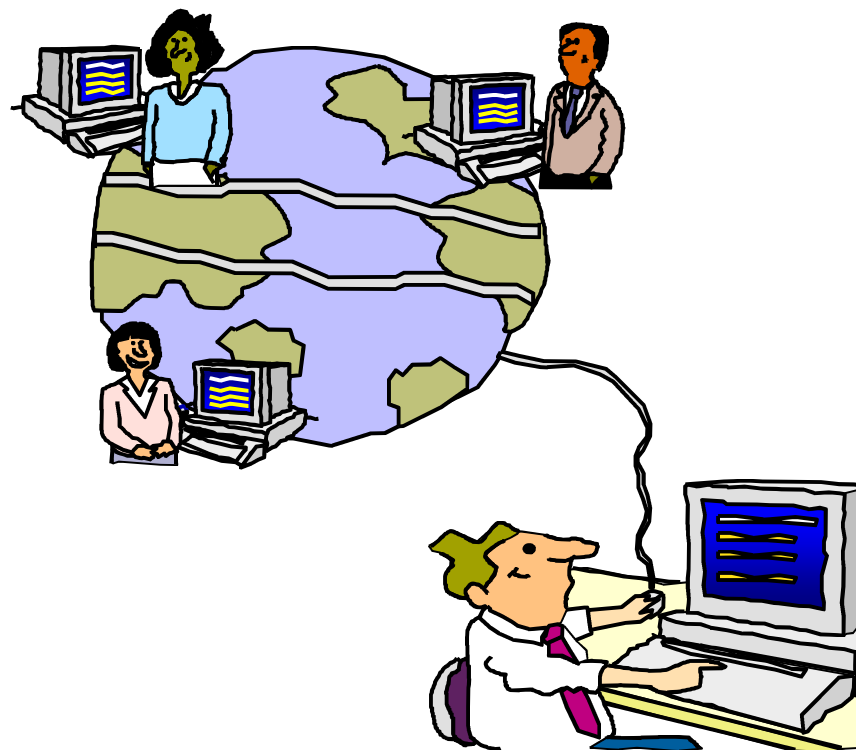


あたしのIT化の これまでとこれから



2013年9月7日

あたしのIT化。

創造力を鍛える

10年前の本
「バカの壁」流に言えば
「脳内の一次方程式」

$$y = aX$$

aという係数 = 「現実の重み」(養老猛司)

社会的知性 = 信頼 = 信頼性 (山岸俊男)

を鍛える。



情報が見えるということ

momo

情報が見える能力
(信頼の能力)

共進化

情報を発信する能力
(信頼性)

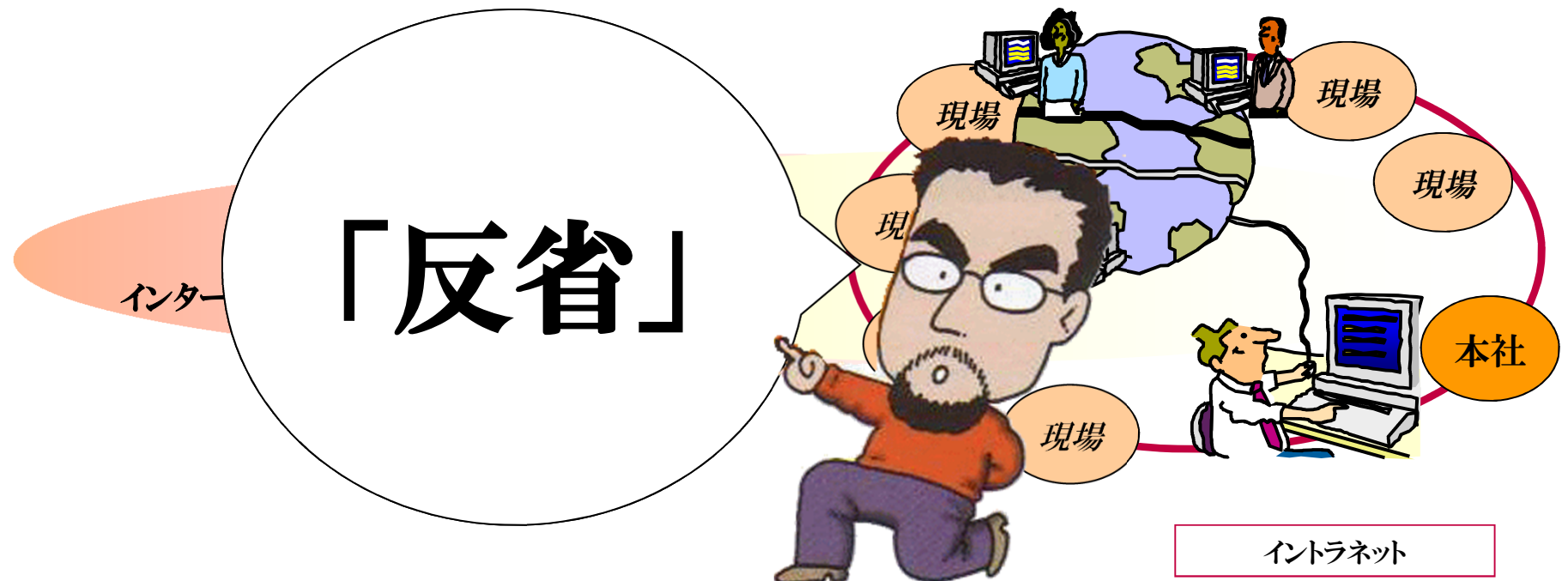


情報を発信する

IT化はここから始める

ITを使って、

自分自身のことを語ろう



ITを使った反省 「反省」

「経験」を振り返り、徹底的に「追体験」することによって、
そこで学んだ「智慧」を可能な限り言葉にしようとする方法

「反省」を通じて、そこで学んだことを言葉で表そうと極限の努力を
するとき、「言葉で語れる知識」だけでなく
「言葉で語れない智慧」も掴みやすくなる

『これから知識社会で何が起こるのか』 田坂広志(著) 東洋経済新報社 2003年7月17日

ITを使って 自分自身のことを語ることから始めよう



あたしは
病気で駄目になった時も
情報を
発信続けてきました。

約15年前

幕張の

ORACLE

のブース

で見たもの

フロッピーデスクのない インターネットに繋がれたコンピュータ



Oracle Applications 10.7
Network Computing
Architecture (NCA) をリリース。
全てのビジネスソフトウェアを
ウェブ上で動作させ、標準の
ウェブブラウザで使えるように
した。

これが
わたしのIT化の
はじまりでした。

協会 組合のIT化 企業

建設業のIT化に
イントラネット
を使うと
1997年に思った

円環をつくる(もしくは保つ)



しかし
構造的すぎる
その体質が問題
になる。

円環に
ひねりを加
える。

メビウスの帯



会員各社が
自ら
情報を発信する。

ブログ化

SNS化

なにを使うかは
その時々
の流行で
かまわない。

とりあえずはこの巨大な動き
の中で流れて、それ以上の
スピードで流れていくことで
独自性を保っていくことが一
つの方法になるかもしれない。

(川俣正:『アートレス』:p45)

そして
リアルに動く。

15年

15年前の インターネットの精神文化

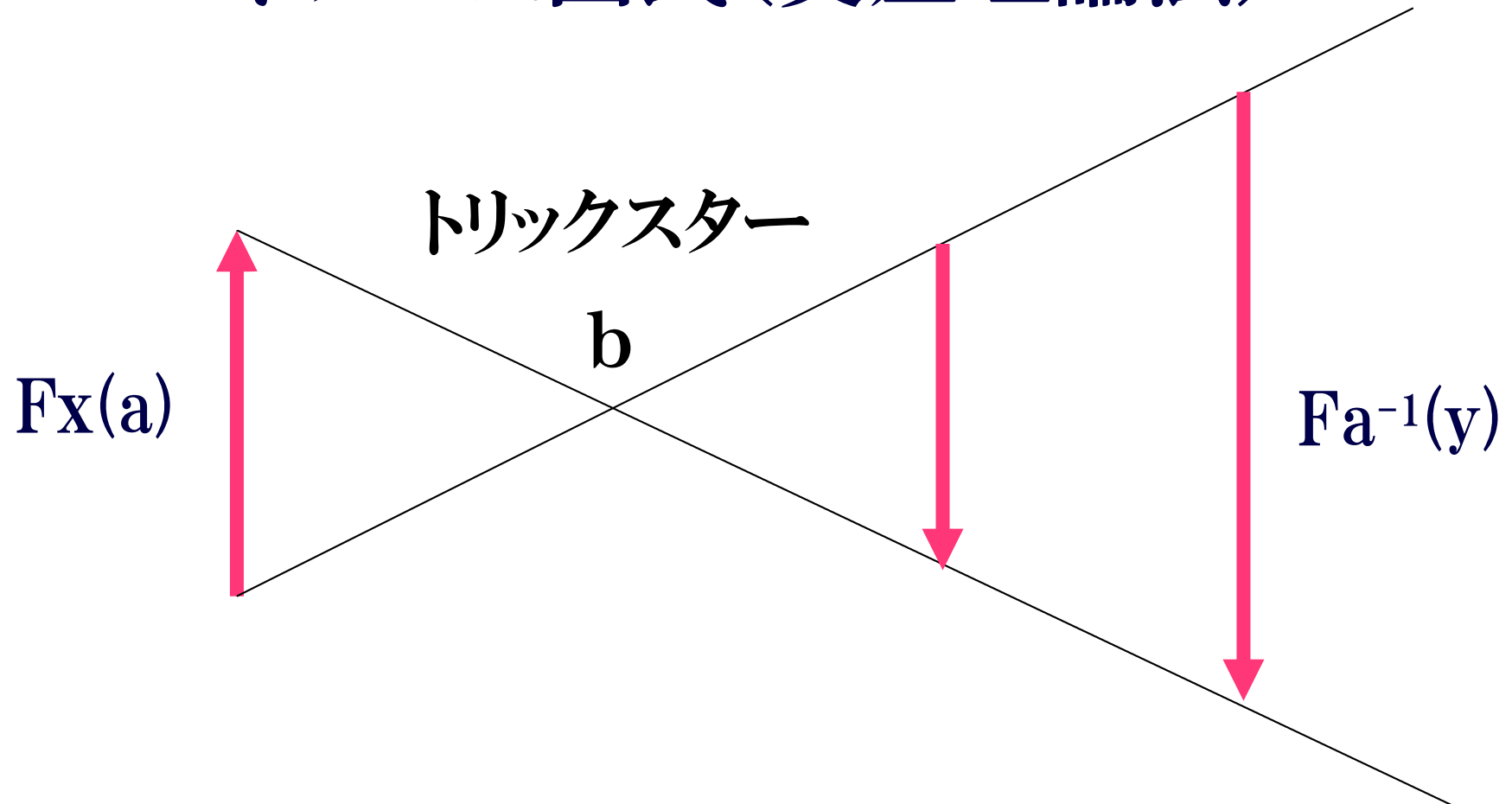
自発性 (ボランティア)
草の根 (グラスルーツ)
開放系 (オープン)

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

ユートピア論
でしかなかった。

キアスム図式(交差理論法)



分離 → 結合 → 再分離

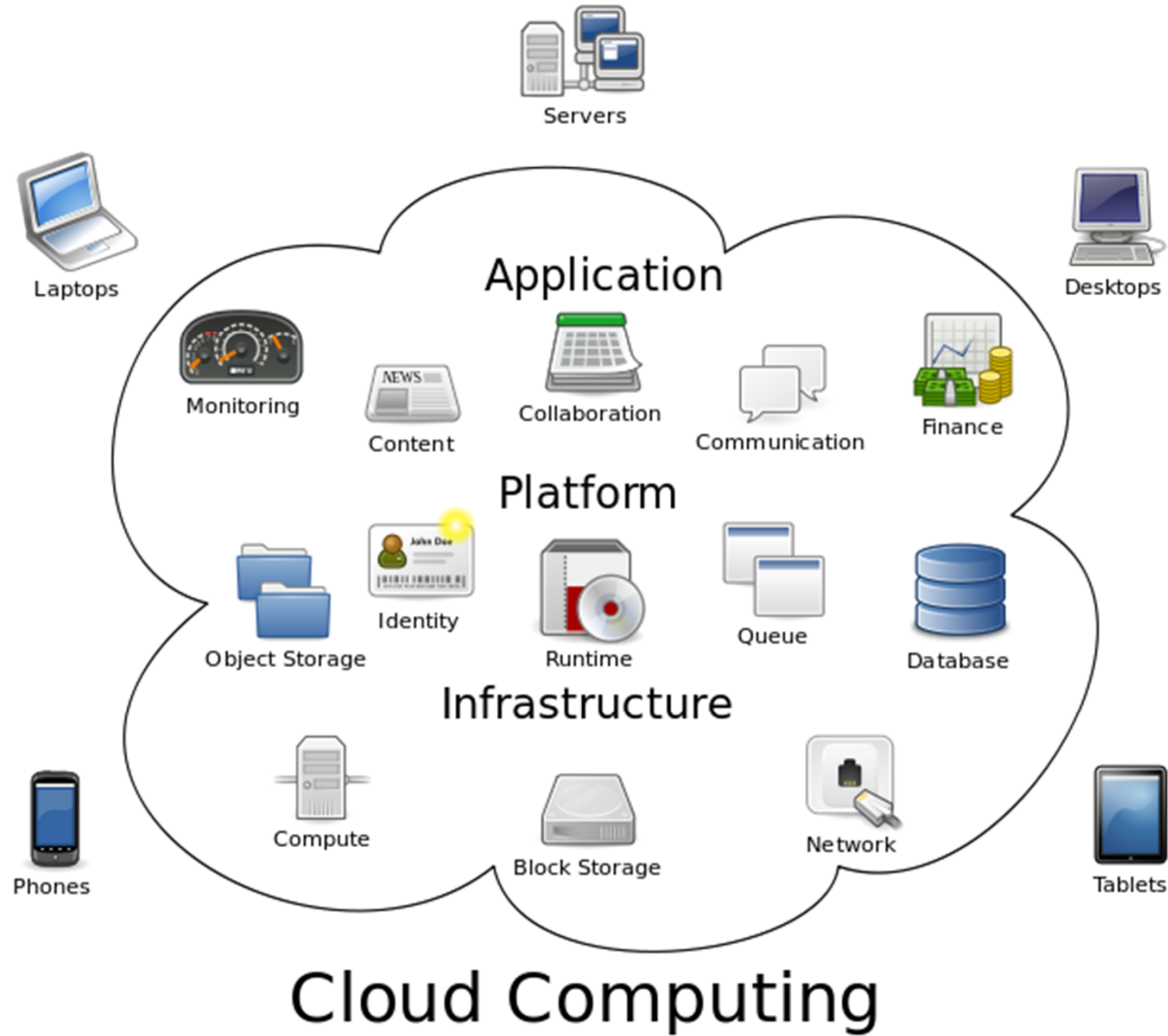
$$F_X(a) : F_Y(b) = F_X(b) : F_{a^{-1}}(y)$$

なにかが
毎日少しずつ
変わっていく。

クラウド・コンピューティングの時代

1964年	IBM メインフレーム「System/360」発表	メインフレーム時代 ※すべての処理をメインフレーム上に集約
1966年	GE 商用TSSサービス開始	
1970年	IBM ハードとソフトのアンバンドリングを開始	
1971年	電電公社、DEMOSサービス開始	
1975年	マイクロソフト創業	
1981年	IBM パソコン「IBM PC」を発売	
1991年	Linux公開	クライアント／サーバー時代 ※安価なPCの登場。クライアント側に画面表示と処理機能を実装
1991年	マイクロソフト、日本語MS-Windows 3.0を発表	
1994年	Webブラウザ「Netscape Navigator」リリース	Webコンピューティング時代 ※PCに標準装備のWebブラウザの利用により、処理は再びサーバーに集中
1998年	グーグル創業	
1999年	セールスフォース・ドットコム創業	
2006年	アマゾン S3/EC2開始。 グーグル Gmail開始	クラウド・コンピューティング時代 ※ブラウザさえあれば端末は問わない。サーバー統合、データセンターの統合が進む
2007年	アップル「iPhone」販売開始(米国)	
2008年	グーグル「Google App Engine」開始	
2010年	マイクロソフト「Windows Azure」リリース	

クラウド・コンピューティング



ブラウザしか
搭載しないデバイスが
将来の形になる。

ORACLE

で見た、フロッピーデスクのない
インターネットに繋がれたコンピュータ



しかし

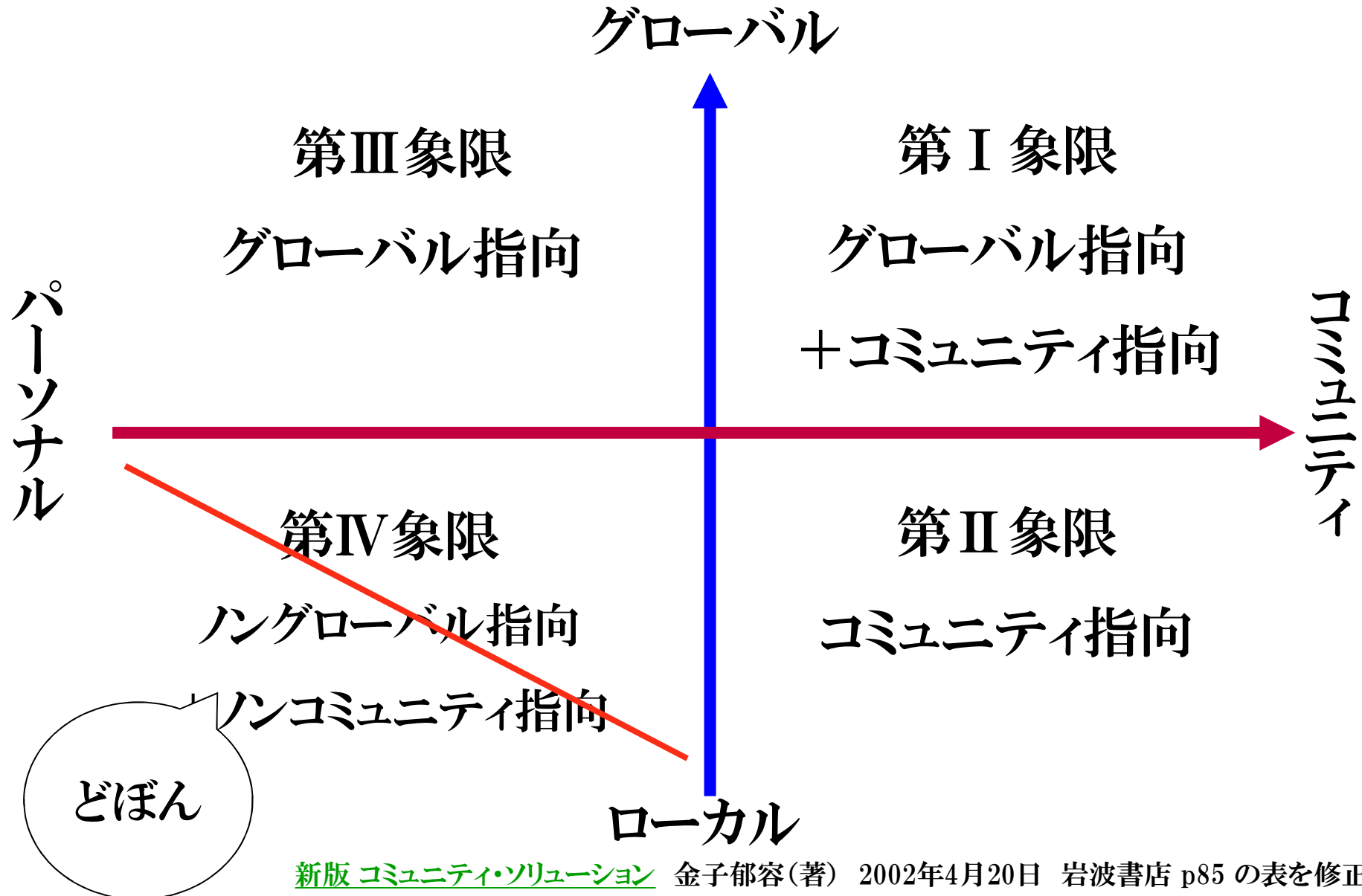
カリフォルニアン・イデオロギーには
ちょっとだけ注意しておこう。

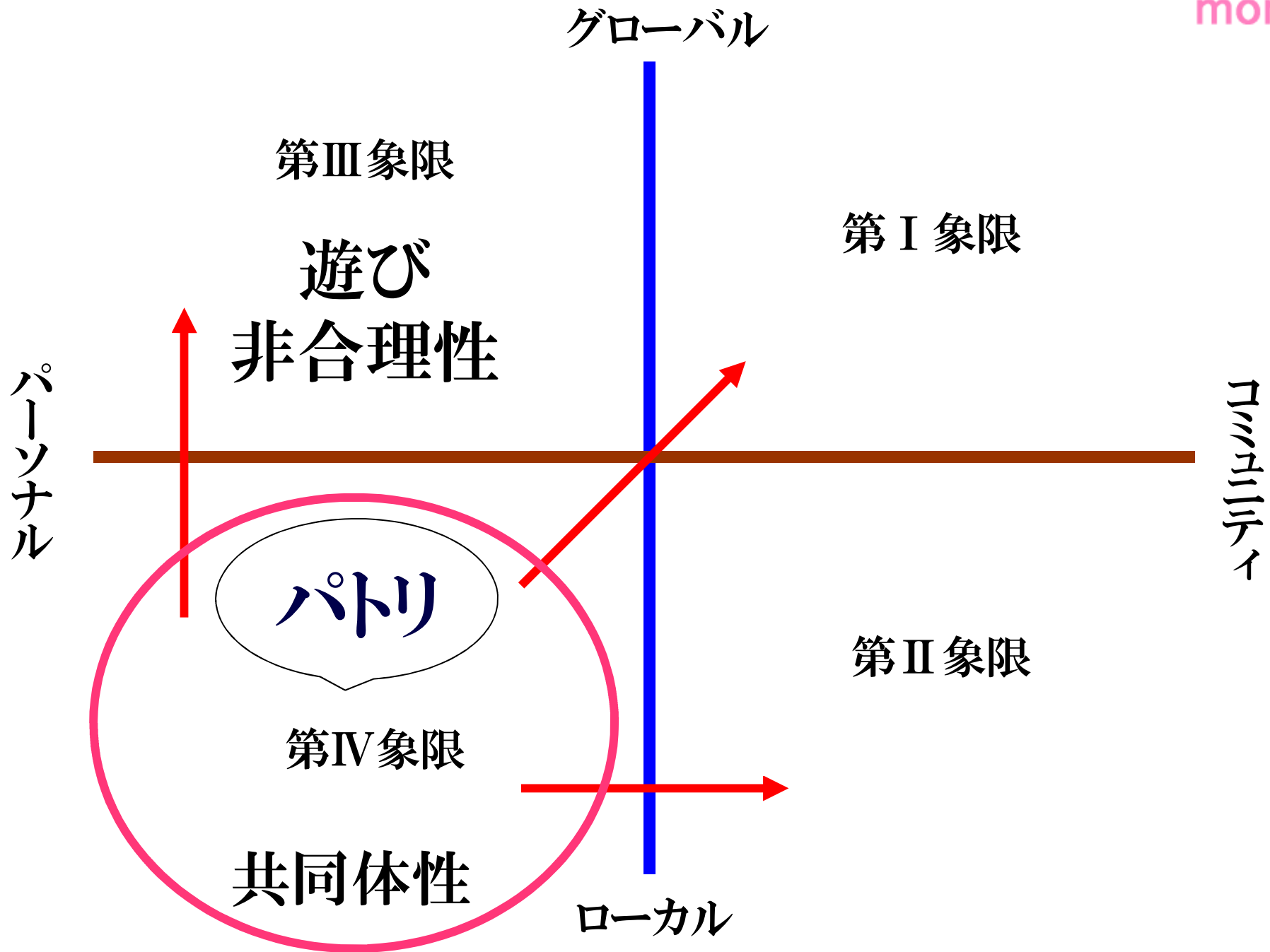
- 反体制的イデオロギー
- 資本主義のゲームを
全肯定するリバタリアン
- 無邪気な技術信仰

なぜなら
遊び(非合理性)
がない。

遊び
(非合理性)は
何処にあるのか？

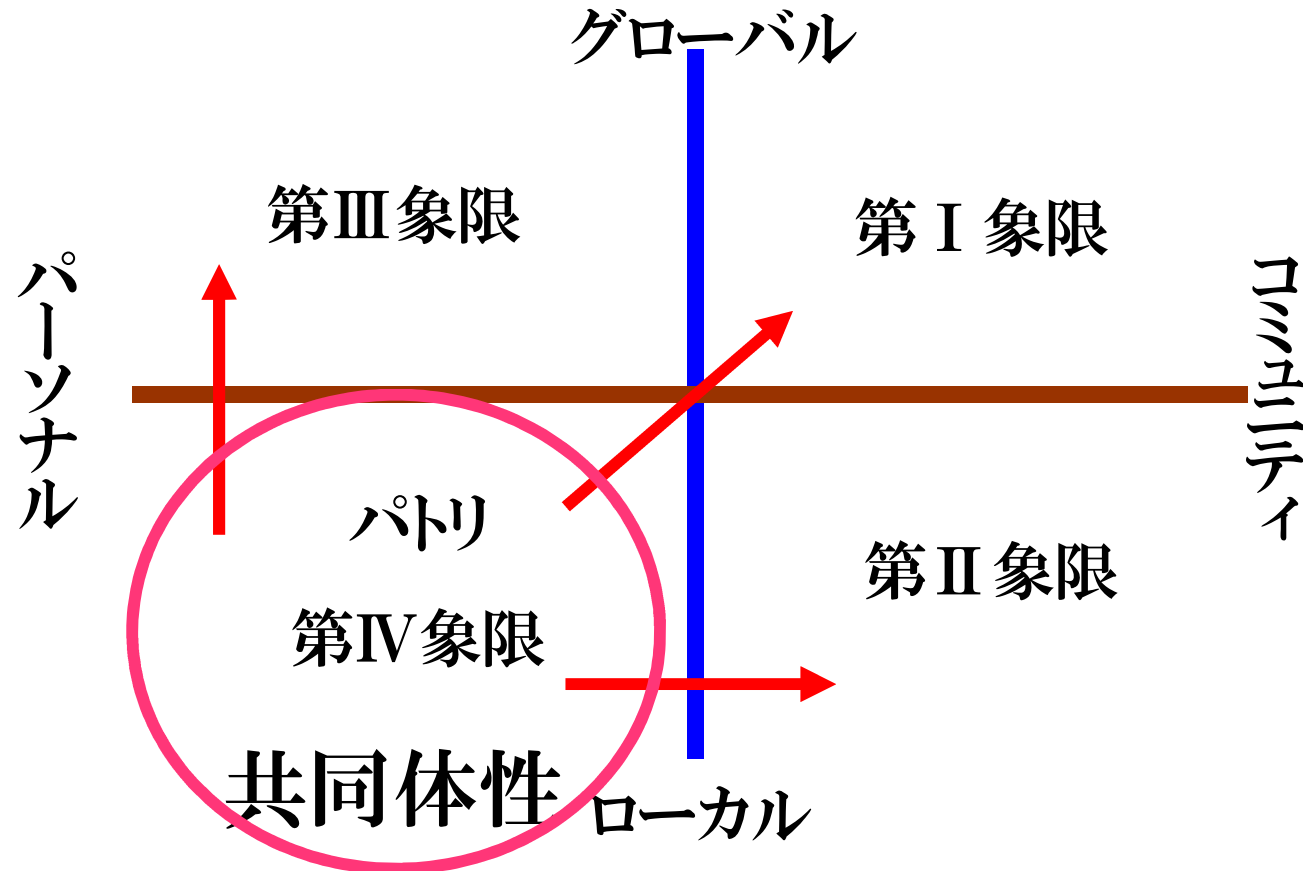
インターネット社会の指向性





大事なものはパトリ

〈世界〉に感染するための通路



第IV象限=パトリ

「依って立つ共同体」



IT化とは
あたしの
「依って立つ共同体」
を護持すること。

ももちどっとこむ

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。