

Spis treści

01 Potrójna rewolucja 13

Komputery sobie z nami pogrywają (w go) 13

Co stało się z materialnymi aktywami? 17

Gigant kontaktuje się z ludźmi 21

Maszyna | Platforma | Tłum 24

Co wydarzyło się wcześniej? 27

Czego możecie się spodziewać 32

CZĘŚĆ I UMYŚL I MASZYNA

02 To, co najtrudniej nam zaakceptować w nas samych 37

Od kopalni papierologii do zawiązania
fundamentalnej umowy 37

Ludzki umysł: fantastyczny, lecz wadliwy 46

W stronę nowej współpracy umysłów i maszyn 48

Jak odnieść sukces 59

Podsumowanie 62

Pytania 63

03 Maszyny, które najbardziej przypominają umysł 65

Dwupasmówką do sztucznej inteligencji 66

Dlaczego mamy dostęp do sztucznej inteligencji
akurat teraz? 72

Zademonstrowanie i zastosowanie 74

Podsumowanie 80

Pytania 81

04 Cześć, robociku 83

Procesy bez udziału ludzi	84
Wirtualizacja jest rzeczywistością	84
Złoty wiek automatów	88
Kształty z przyszłości	96
Podsumowanie	99
Pytania	100

05 Tam, gdzie technologia i przemysł nadal potrzebują ludzkości 101

Czy androidy mogą wpaść na genialny pomysł?	101
Co takiego mamy my, czego nie mają komputery	108
Podsumowanie	112
Pytania	113

CZĘŚĆ II PRODUKT I PLATFORMA

06 Ofiary nowej maszyny 117

Cisza przed burzą	117
Terminator światów	119
Platformy się łączą, a tradycyjne przedsiębiorstwa znikają	123
Podsumowanie	132
Pytania	133

07 Dobór dóbr komplementarnych i inne sprytne strategie 135

Jak Steve Jobs był bliski zaprzepaszczenia wszystkiego	135
Prawdziwa moc cyfrowych platform	136
Bądźmy otwarci	145
Sztuka prowadzenia wojny platform.	
Wyróżnijcie się, i to szybko	147

Przymioty popularnych platform 149

Podsumowanie 154

Pytania 155

08 Dobrani do pary: dlaczego platformy odnoszą sukcesy 157

Kiedy świat nie jest darmowy, idealny i natychmiastowy 158

Silniki płynności 169

Wykorzystujcie kapitał i korzystajcie z życia 172

Podsumowanie 173

Pytania 173

09 Czy produkty mają jeszcze szanse? 175

Firmy wybierają się na przejażdżkę 175

Niezliczone zalety platform 179

Dlaczego ceny na platformach są niskie 184

Ograniczone innowacje:

tam gdzie stara gwardia wciąż jest na posterunku 192

Podsumowanie 194

Pytania 195

CZĘŚĆ III RDZEŃ I TŁUM

10 Nowy ład na horyzoncie: pojawienie się tłumu 199

Tutaj są wszyscy 200

Magia rynków, czyli tłumów

w najczystszej postaci 204

Jak można zapanować nad tłumem? 207

Podsumowanie 215

Pytania 215

11 Dlaczego ekspert, którego znacie, nie jest tym ekspertem, którego potrzebujecie 217

Żółtodzioby biją biologiczne rekordy 217

Co jest nie tak z ekspertami? 219

Rdzeń otwiera się na tłum 223

Głos dobywający się ze świata 231

Podsumowanie 235

Pytania 235

12 Sen o decentralizacji wszystkiego 237

Bitcoin: rewolucja pod pseudonimem 238

Rejestr, a nie waluta. Uświadamianie sobie
potencjału łańcucha bloków 244

Przewracanie poukładanych stosów:
kryptoatak na rdzeń 249

Podsumowanie 252

Pytania 253

13 Czy firmy są już passé? (podpowiadamy: nie) 255

Filozofia DAO 256

Gorzki koniec bitcoinów? 258

Technologie zamętu... 260

...spotykają się z ekonomią firm 261

Najnowsze pomysły na to,
dlaczego firmy są tak powszechne 264

Firmy przyszłości będą
tak naprawdę trochę nudne 269

Podsumowanie 274

Pytania 275

Zakończenie

Gospodarki i społeczeństwa a komputeryzacja 277

Przypisy 283

Podziękowania 323

Komputery sobie z nami pogrywają (w go)

Nauka grać w go grać zaczęła być dla ludzi prawdziwym wyzwaniem, ale zaprogramowanie komputera, aby dobrze sobie z nią radził, wydawało się niemalże niemożliwe.

Go to typowa gra strategiczna – szczęście nie ma tu nic do rzeczy – a była zaprojektowana oryginalnie 2500 lat temu w Chinach. Jeden gracz ma tylko kamienie, a drugi czarne i białe. Każdy gracz swoje kamienie na planszy 19x19 położył w 15 pionowych liniach. Jeśli jest ego kamień lub kilku kamieni nie można już przełożyć, czyli są one „zamrożone”. Kamienie to wół, zająsek, żółty i czerwony z piasku. Wierzyłem, że to jest dobry temat dla lekcji.

Gra go jest uciążliwa, nie ma tu żadnych strategii, nie. Konfucjusz powiedział, aby „mężczyźni nie tracić czasu” na trywialną grę i zajmować się nauką i grą go. W wielu miejscach go traktuje się nawet poważnie, gra strategiczna, która ma osobową, strategiczną grę, w której nie ma to być, ale to jest strategiczna, jest strategiczna.

* Technologia komputerowa nie determinuje, ale gra doskonała strategia.

* Gra komputerowa, której cel jest grą go, jest to gra, która jest strategiczna, jest to gra, która jest strategiczna.