

# Unix is the Bad Knowhow

江渡 浩一郎

独立行政法人 産業技術総合研究所 情報処理研究部門  
情報流デザイングループ 特別研究員

# バッド・ノウハウ発祥の地

- バッド・ノウハウは、いつ、どのような形で生まれたのか
- もしかしたら、バッド・ノウハウは Unix の誕生と共に生まれたのではないか

# The UNIX-HATERS Handbook

- 1987年 UNIX-HATERS mailing list
- 1994年に発行された本
- Jamie Zawinski, Michael Tiemann などが参加
- 私が入手したのは 1995年
- 私はこの本の影響で UNIX が嫌いになった

# 本の中身の紹介

- sendmail: Berkeley Unix のベトナム
- shell: 6 発弾が込められたロシアンルーレット
- X は災害
- C++ は 90 年代の COBOL
- NFS は悪夢
- 要するに、現在言われてることはすでに言い尽されている

# Unix 主義からの訣別

- 最初の Unix はよく出来ていたのかもしれない
- 発展を遂げるにつれ、綻びが出てきた
- Unix 主義はすでに時代遅れになっている

# Simple is Best とは限らない

- Simple と Easy を勘違いしない
- Simple を実現するためには、非常に難しい実装を必要とする場合もある

# 20%/80%の法則は信じない

- 20%の労力で80%の成果ができればそれでいい？
- 「80%でいいや」が掛け合さると、どんどん数字は低くなっていく
- 100%の完成度を目指そう

# GNU is Not Unix

- GNU 主義は Unix 主義ではない
- GNU は完璧を目指す
- それ故に GNU HURD の完成が遅れているが...



# Plan 9

- 元々あった Unix 主義をさらに純化させた
- 中途半端な Unix 主義が良くなかったのかも

# Windows の分散オブジェクト処理環境

- COM を使って統一的にアクセスできる
- 素晴らしい。Windows を真似しよう。
- Miguel de Icaza もそう言ってる

# X Window System はステ

- Mac OS X の Quartz Extreme を真似しよう
- つまり全てを OpenGL で書き直す
- Mac OS X に出来たんだから不可能じゃない

# 現状が全てではない

- 歴史があるから正しいってわけじゃない
- 過去よりも未来の方がずっと長い
- 現状に対して、常に疑いの目を向けるべし