

## SOHOを実現した人の体験談

### 『自由な仕事と稼げるパソコン』

数年前からSOHO (Small Office/Home Office) が米国で流行し、昨年は日本でもしきりに雑誌で取り上げられた。本誌でも95年から、SOHOについてはたびたび取り上げている。技術的な側面は、そうした雑誌の特集を見ていただければわかるだろうがSOHOを取り入れた人や導入を考える人々が、どのように決断したかというワークスタイルの側面からSOHOを語った本は少ない。本書はまさしく、人やワ

ークスタイルからSOHOをとらえており、自宅をオフィスにした人の事例や、SOHOでゲームソフト「エデン2」開発プロジェクトを達成した著者の体験、SOHO構築のポイントの解説が書かれている。前書きで著者が、本書をパソコンガイドに見られるかもしれないと危惧しているが、その心配はまったくない。SOHOで仕事はどうなるかや、組織が課す仕事への時間拘束の制約を抜け出してフレックスタイム制以上の時間的自由を得るために、より仕事の成果が重要となっていく状況など、フリ

ーの仕事をしていないと認識できない状況がのびのびと描かれている。会社からの脱出を密かにねらってフリーをめざす人は、この本を読んで、SOHOの構築を考えてみるのはどうだろうか。私も山の麓にSOHOを作ってみたいなあ。



# ネットワークで自由な仕事

菊地宏明 Hiroaki Kikutchi

## 電子情報産業の最新情報

### 『サイバースペース 最新線』



日経産業新聞編  
日本経済新聞社発行  
241頁  
1500円  
ISBN : 4-532-14542-2

1995年10月から日経産業新聞に連載された「サイバースペース革命」を加筆して再構成した本。インターネットを中心とした電子情報産業をいろいろな側面から断片的な部分を集めて、とらえ所のないサイバースペースを説明している。インターネット上のショップ、バーチャルタレント、電子マネー、JAVA、OCNと、多くの話題を網羅する。なかでも興味をひいたのは、情報の規制についての記事だ。わ

いせつ、暴力的な内容のホームページを子供たちに見せないようにするフィルタリングソフトを開発するメーカーを取り上げていた。常々、これらのホームページを他の一般的な内容のホームページとどう区別するのが疑問に思っていたが、これを読んでやっと解決した。女性団体や教職員組合からの助言などにもとづいて、サービスを提供する企業や非営利組織がリストを作成し、そのリストや利用者の設定した条件にもとづいてフィルタリングを行うようである。その結果、該当するページにはジャンプできなくなる。また、わいせつや暴力に関連するキーワードでのWWW検索を監視するソフトもあるらしい。きっと、日本でもこのサービスは開始されるだろう。子供のころに、ハレンチ学園を見てはげしかったと学校で言われたことを思い出した。

## 情報産業界の秘められた争い

### 『デジタル・ウォーズ』

ここ数年の情報産業界の話題を詰め込んだ本である。テーマごとに章立てられ、どれも興味深い。断片的に伝えられる記事の裏に、これほどの争いが秘められていたのかと感心させられる。たとえば、家庭用ゲームマシンの市場争いは『ゲーム立国の未来像』でも取り上げられているが、セガ、SCE、任天堂の激戦の中、はじき飛ばされた感のある3DOについては、第7章「人々が夢中になるゲーム」で取り上げられている。マーケティングより技術志向の3DO設立者ホーキンス氏の戦略が

描かれており、『ゲーム立国の未来像』とともに読むとさらにおもしろい。2章のHDTVでは、日本のハイビジョンテレビについての痛烈な批評がある。世界に先駆けて、高画質化、アナログベースの伝送HDTVを行おうとした日本の敗退。個人的には、高すぎる受像機を買ってまで将来に不安が残るハイビジョンを見ようとは思わない。だから、日本人が皆ハイビジョンを支持しているような書き方には納得がいかない。また、いたるところでマイクロソフト社を非難している。痛恨な面もあるが、果たしてそうなのだろうかと思いたくもなる。少し見方が偏っているかもしれないが、楽しめる1冊ではある。



# 日本が世界に誇るゲーム業界

## 『ゲーム立国の未来像』

年末年始のTVを見ていて、NINTENDO 64がデビューしたのはまだ去年だったと気がついた。家庭用ゲームマシン市場で、プレイステーション、セガサターンと三つ巴の競争を繰り広げ始めてからまだ1年もたっていないのに、だいぶ前からのように感じてしまう。それほど、ゲームソフトのTVCMは日常に溶け込んでいた。コンピュータビジネスやインターネットの文化を取り上げる書籍で必ず出てくるのが、これらのゲームマシンを中心とした日本のゲーム業界の話である。米国の映画産業に匹敵するゲーム産業だと言われているゲーム産業について、部外者は多くを知らない。かつて、米国で

栄華を誇ったアタリ社を中心としたテレビゲーム機のブームが忽然と消えてしまったのは古代文明の謎にも匹敵する...とは言いすぎだが、その盛衰の理由を知らない人も多いはずだ。そして、なぜ任天堂がファミコンで一大帝国を築いたか。また、セガやSCEが、その牙城をどのように崩していったか。本書は金融業界の著者(長銀総合研究所)がゲーム業界をリサーチし、各メーカーの思惑や、成功の要因、今後の動向を分析している。技術的なことよりも、セールスやマーケティングといったビジネスを重点的に書いている点



矢田真理著  
日経BP社発行  
198頁  
2400円  
ISBN : 4-8222-9042-5

## 知っておくと失敗しない

### 『電腦ビジネス ルールブック』

企業でイントラネットの導入を開始すると、多くの初心者が電子メール、WWW、FTPを駆使する世界になだれ込んでくる。もちろん、技術的に未熟なのは仕方がないのだが、マナーが悪いのはただけない。不思議の国に迷い込んだアリスのように、どまどいながらもその世界に溶け込もうとする従順さを持ちあわせていけばいいが、肩書きを持ち込んで、今まで自分が押し進めていたスタイルで通そうするのは困りものだ。説教をそのまま電子メールで書いたり、本人認証や

暗号化なしに重要文書をインターネット経由のメールで送信しようしたり。そのままでは本人だけでなく、まわりの人々や会社自体に迷惑をかけるかもしれない。そんなときには、インターネットのマナー、知られているネチケット、気をつけたいポイントをまとめたこの本をそっと見てみよう。ルールブックとはいっても、高圧的なものではなく、TIPS的に「こうすると便利だ」というポイントを集めたものだが、ルールから外れることを嫌う性格の人なら、少しは行動を改めてくれるだろう。見ただけでルールがつかめるようなレイアウトではないが、意思の疎通を図るための提案が盛り込まれている。



サイバーソサエティ研究会編  
日刊工業新聞社発行  
214頁  
1300円  
ISBN : 4-526-03932-2

## インターネットを放送網にした技術

### 『インターネット マルチキャスト MBone』

インターネットでコンサートのライブ中継を行うことも珍しくなくなってきたが、かつては放送のように一対多の通信をインターネットで行うことは困難だとされていた。その状況を変えて行った技術がMBone (virtual multicast backbone on the internet: エムボーン) である。インターネットライブ中継の解説などでしばしば現れるこのMBoneという用語

を、皆さんも聞いたことはあるだろう。しかし、それがどういうものかは意外と知られていない。本書では、MBoneとはどういうものか、MBoneを支えるIPマルチキャストとは、MBoneの使い方、仕組み、対応するアプリケーション、リソースの紹介、管理者ガイドなどが書かれている。この本を読めば、漠然としていたMBoneの理解が明確になっていくだろう。どんな仕組みで情報が送られるか、MBoneにつなぐには何が必要か、マルチキャストルーター間

に普通のルーターがあっても大丈夫かなどの疑問が解決する。解説部分は、インターネットやルーターの知識をある程度もっている人を対象に書かれているが、IPマルチキャストやそれに使われるインターネットアドレスクラス「クラスD」について書かれている本が少ないので、ネットワークの中級者におすすめだ。



Vinay Kumar著  
楠本博之監訳  
インプレス発行  
233頁  
2900円  
ISBN : 4-8443-4913-9



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)