



 i n t e r v i e w

ネットスケープコミュニケーションズ社 上級副社長
M a r c A n d r e e s s e n

マーク・アンドリーセン



94年10月、WWWブラウザ「ネットスケープナビゲーター」のベータ版が発表された。画像とテキストを同時に表示できるこのソフトウェアは、インターネットのメディアとしての可能性を提示し、インターネットが一般へ爆発的に普及するにあたって非常に大きな役割を担ってきた。

このナビゲーターの原形になったのは、イリノイ大学の米国スーパーコンピュータ応用センター（NCSA）で働く学生が中心になって93年に作り上げたWWWブラウザ「NCSAモザイク」だ。そしてモザイクのプロジェクトを指揮していたのは当時イリノイ大学の学生で、のちに弱冠22歳でネットスケープコミュニケーションズ社を設立したマーク・アンドリーセン氏である。6月に初来日を果たしたアンドリーセン氏に、自らが切り拓いたウェブの世界とネットワークの未来について聞いた。聞き手：本誌シニアコラムニスト 今泉 洋
photo:picatti dandolini

WWWブラウザ生みの親が語る 次世代ネットワーク

☞：グラフィックベースのウェブブラウザが登場してからというもの、それまでの学術系の利用が中心だったインターネットは個人ユーザーや企業にも広まり、情報を発信する人も急増しています。こうした中で、ウェブは洗練されてきたと思いますか？それとも混乱してきたのでしょうか？

マーク・アンドリーセン（以下マーク）：**どんどん混乱の度合いが高まっていると思います。インターネット上を流れている情報量は多く、オーバーロード（ネットワークの過負荷状態）となっており、これが大きな問題となっています。**

情報のオーバーロードは進む一方で、今後も膨大な量の情報が流れることでしょう。ですから、ユーザーがたくさんの情報の中から必要な情報を選び出すために、新しいツールや技術がいろいろと必要になると考えています。

☞：ネットキャストはその解決策の1つになるのでしょうか？

マーク：そうですね。ネットキャストはその

解決の一助となると思いますよ。ユーザーは、ネットキャストを利用すれば興味のある情報をわざわざ探しに行かなくても手に入れることができるようになりますからね。

このような傾向はインターネット関連製品に全般的に見られるものです。今後重要になってくるのは、ユーザーに必要な情報を届け、ユーザーが見たい時に見られるようにするということです。

☞：ネットスケープコミュニケーター4.0が発表されました。WWWブラウザの機能以外にプッシュ技術や電子会議ツールが統合されるなど、ある意味でコミュニケーターはインターネット関連のクライアントソフトウェアの完成型と言えるのではないのでしょうか。ですから、次にネットスケープ社が何か新しいことに取り組むとすれば、それはインターネットの可能性の拡大につながると思います。今後コミュニケーターのどのような点が強化されるのかなどについて教えてください。

マーク：実はネットスケープ社では1つのプロダクトに対して、2つの開発プロジェクトが並行して進められます。コミュニケーター



ーについても同様で、すでにバージョンナンバーでいくと5.0と6.0に相当するものの開発に取りかかっています。いずれもネットキャスト技術つまりウェブトップが強化されることとなります。現行バージョンよりもさらに使いやすいものにしたいと考えています。

そしてファイヤーフライネットワーク社やベリサイン社など約60社と提携しまして、ユーザーが細かいプロフィール情報をサー



マーク・アンドリーセン Marc Andreessen

ネットスケープコミュニケーションズ社の技術担当上級副社長。

イリノイ大学在学中の1992年に、ネットスケープナビゲーターの原形となったグラフィックベースのWWWブラウザ「NCSAモザイク」を開発。1994年4月にジム・クラーク氏と共同でネットスケープコミュニケーションズ社を設立した。25歳。

【注】ティム・バーナーズ・リー (Tim Berners-Lee)

CERN (欧州合同原子核研究機関、スイス) に所属していた1989年に、インターネット上に分散しているファイルをリンク構造で関係づけてハイパーテキストを実現するWWW (ワールドワイドウェブ) を発案した。その後W3C (World Wide Web Consortium) の技術的総責任者を務めている。現在マサチューセッツ工科大学コンピュータサイエンス研究所の主任研究員。

パーに登録するとどこからアクセスしてもそのユーザー用にカスタマイズされた情報を引き出せるサービスを行いたいと思っています。つまり、ユーザーの個人情報を保護しながら、よりパーソナライズされた情報を提供するのです。

また将来的にはすべてのアプリケーションをJavaやJavaスクリプトで記述して、われわれはこれを「クロスウェア」と呼んでいます。プラットフォームに依存しないアプリケーションとして提供していく予定です。

☞：今後どういった分野の企業といっしょに仕事をしたいとお考えですか？

マーク：従来のソフトウェアの開発者以外にも、コンテンツプロバイダーなどいろいろな

業種の方々と仕事をしていきたいですね。たとえばコンテンツプロバイダーと一緒に、個人ユーザー向けにコンテンツをカスタマイズできるようにするプロジェクトをすでにスタートさせています。

また今後はイントラネットやエクストラネットなどの企業向けのシステムに力を注いでいきますので、システムインテグレーターやコンサルタントの方々とも協力し、システム構築事業を進めていきます。

☞：最近のアプリケーションやコミュニケーションの方法で、一番洗練されていると思うものは何でしょうか？

マーク：洗練されたアプリケーションですか？ 難しい質問ですね。洗練ですよ、洗練、洗練……。匿名メーラー (Anonymous

E-mailers) でしょうか。匿名で電子メールが送れるなんて、これまでなかったものですから……。そういう意味では、これはとても洗練されたものと言えるのではないかと思います。

☞：現在のようにインターネットが普及した理由は、やはりワールドワイドウェブが登場したことにあると思っています。そのウェブを発案したティム・バーナーズ・リー氏に対しては、どのような印象をお持ちでしょうか？

マーク：非常に頭脳明晰な人ですね。今、彼はMIT (マサチューセッツ工科大学) にいますが、私たちもMITで行われているウェブの研究において標準の開発のお手伝いをするなど、彼とは密接な関係を保っています。彼はこの進行中の研究を全般にわたって手がけており、とても重要な任務を担っています。

☞：「完璧なインターネット」とは、どのようなものだとお考えですか？

マーク：完璧なインターネットですか？ いつか実現するでしょうけれど、おそらくまだずっと先のことになると思います。インターネット上を流れる情報はますます増えていくわけですから、まずは十分な回線の帯域幅を確保することが必要だと思います。

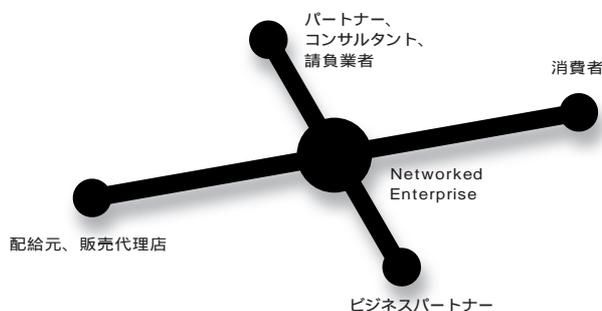
☞：では「完璧なソフトウェア」についてはどうでしょうか？

マーク：完璧なソフトウェアですか？ それは、たぶんありえないでしょうね (笑)。ソフトウェアというのはそもそも不完全なもので、アップデートし続けられるものなんです。ですから、今後も完璧なソフトを作るのはまだまだ難しいでしょう。

☞：もし、まだイリノイ大学の学生でいたとするならば、どんなアプリケーションを作っているでしょう？ また、どんなアプリケーションを作りたいですか？

マーク: えっ、参ったなあ……。恐らく、情報のオーバーロードに関するもの、たとえばフィルタリングやトラッキングのためのものを手がけるでしょうね。こういったアプリケーションはまだあまり出回っていませんし、ネットスケープ社としてもこの分野に非常に注目しています。実際に今、こういうものが望まれていると思いますからね。

☎: どうもありがとうございました。 ●●



Networked Enterpriseの概念図

クロスウェア

ネットスケープが目指す
次世代のアプリケーションの形

ネットスケープコミュニケーションズ社は、97年3月に白書『THE NETWORKED ENTERPRISE: ネットスケープの企業に関するビジョンとロードマップ』を発表した。これはマーク・アンドリーセン氏とネットスケープのプロダクトチームが「Networked Enterprise (=ネットワーク化された企業)」をテーマに、同社のビジョンとロードマップを説明したものだ。この中で「クロスウェア」という概念を打ち出している。

クロスウェアとは?

クロスウェアとは「どのような環境でも使用できるアプリケーション」と位置づけられている。つまりHTMLやJava、Javaスクリプトなどをベースにした、クライアント側のマシンの種類を問わずに動作するアプリケーションだ。従来のアプリケーションは、1つのオペレーティングシステム(OS)やハードウェアに特化して開発されているので、OSやマシンが違えば当然ながら使えない。

クロスウェアの場合は、アプリケーションの根幹部分はサーバーに置かれ、必要に応じてクライアント側でダウンロードしたコンポーネントと通信して動作する。そのため、どのプラットフォームからも同じ方法でアクセスすることができるのだ。またクライアントの集中管理もできるため、一括してアップデートすることも可能となる。

クロスウェアの利点

クロスウェアの利点を考えるうえで、一番分かりやすい例はイントラネットだろう。

従来の企業内LANは、そのクライアント/サーバーシステム独自のプロトコルで運用されるため、全社的に統一したマシン環境でシステムを組む場合が多い。そのため業務内容によってそれぞれが最適なマシンを選ぶと、ネットワーク構築が難しくなるのだ。その点、イントラネットの場合は、インターネットの標準的なプロトコルを採用しているので、クライアントのマシンの種類を問わずに利用できる。

さらに自社内だけではなく、開発パートナーや販売代理店などの組織間でエクストラネットを構築する場合は、相手側に改めて専用マシンを配布する必要もないため、コストの削減にもつながるといえる。

Javaビーンズなどで容易に開発

企業にとって、自社に必要な機能を盛り込んだアプリケーションを作れるということは重要なポイントだ。それではどうやってクロスウェアを開発すればよいのだろうか。

開発コード名「パロマ」という次世代の開発ツールを使用すると、HTMLやJava、Javaスクリプトコンポーネントを組み合わせて、容易にクロスウェアを開発することができる。

また6月11日に行われたネットスケープ開発者会議の基調講演において、Netscape ONE (Open Network Environment) のコンポーネントモデルとしてJavaビーンズを採用すると正式に発表した。つまり、今後ネットスケープが開発するサーバーやクライアント製品の各機能をJavaビーンズとして公開するというのだ。これによってOS別に製品を開発する必要がなくなり、開発期間が大幅に短縮できることになる。



『THE NETWORKED ENTERPRISE』原文
http://home.netscape.com/comprod/at_work/white_paper/vision/print.html
http://home.jp.netscape.com/ja/comprod/at_work/white_paper/vision/intro.html (日本語)



[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