

## デジタル・ナーバス・システムとは？

### 『思考スピードの経営』

ビル・ゲイツが書いたビジネス本であるが、経営哲学を書き記した本ではない。デジタル・プロセスの必要性和利用法を解説し、ビジネスの問題を解決するであろうデジタル・ナーバス・システムの構築を説いている。このシステムは企業を生き物にたとえると、ナーバス（神経）を構築するデジタルなシステムであるといっている。そしてそれは環境を認識し、生き残るためにタイムリーに反応する情報伝達網であるとしている。知的労働者に正確な情報を

リアルタイムで提供することを目的としている。

つまり、単純なコンピュータネットワークと一線を画すものである。この情報システムは、知的労働者の洞察力を深め、相互のコラボレーションを推し進める力となる。ただし、完璧なデジタル・ナーバス・システムを持つ企業はまだないようで、マイクロソフト社でさえも実現できてない理想のシステムである。

デジタル・ナーバス・システムを目指すマイ

クロソフト社が、自社のシステム開発の中で得られた成果を事例として取り上げながら、これからの企業に必要なITとは何なのかを示していく。

経営トップからみた望まれるITの形が、明確に描かれている。経営者やIT関連担当者の必見の本である。



ビル・ゲイツ著 / 大原 進訳  
日本経済新聞社  
520ページ  
本体1,905円 + 税  
ISBN4-532-14731-X

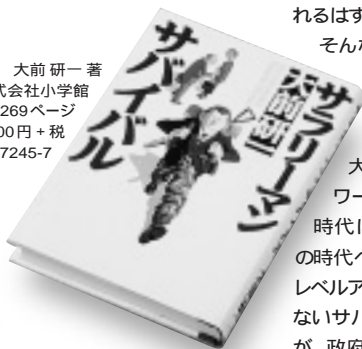
# インターネットがビジネスを変える

菊地宏明 Hiroaki Kikuchi

## 生き残るのは大変だ！

### 『サラリーマン・サバイバル』

大前 研一 著  
株式会社小学館  
269ページ  
本体1,500円 + 税  
ISBN4-09-387245-7



外資系IT企業のトップが、日本の不況を打開するためにIT振興策を政府に提案し、ビル・ゲイツが企業経営者にデジタル・ナーバス・システムを提案している。一会社員である我々は何をすべきなのだろうか。政府が重い腰をあげるのを待つのか、経営者が次期システムの構築を始めるのを眺めているのか？もちろん、時流がそんなことを許し

てはくれるはずはない。個人レベルでも変革は必要であり、大きく変わる社会に適応する能力も要求されるはずだ。

そんな人々へ向けたメッセージが本書には盛り込まれている。雇用や年金など、今までの常識が覆され、大きく変わっていく。チームワークがあればどうにかになった時代に終わりをつけ、個人も次の時代への移行を余儀なくされる。レベルアップなきものは、生き残れないサバイバルの始まりだ。企業が、政府がさらされている危機的状况で、個人ができる生き残り手段を探っている。本書ではインターネットやITは重要なキーポイントであると言っており、我々は少しだけサバイバルのアドバンテージを持っているが、絶対的な優位ではないし、危機感のないサラリーマンやこれから社会へ出る学生は、本書で安穩とした精神に活を入れ、アグレッシブなサラリーマンを目指そう。

## メディアビジネスのきも

### 『インターネット広告'99』

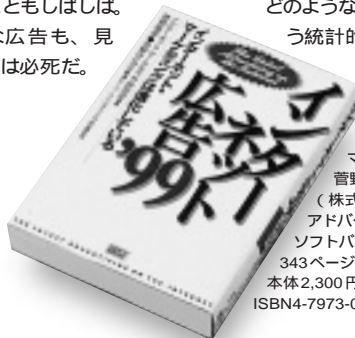
かつて、CMを自動的にカットしてテレビ番組を録画するビデオデッキがあった。純粋に番組を楽しみたい時に、CMは邪魔ものとなる。

インターネットでもしかり。ダイヤルアップでやっとつながったのにクリックするたび広告が表示され、なかなかウェブブラウズを楽しめない。広告の森に迷いこんだあげくに停止ボタンと戻りボタンで広告を飛ばすこともしばしば。

そんな広告も、見せるほうは必死だ。

本書ではインターネットでどのような広告が行なわれているか、どのような効果があるかということを中心に書かれている。具体的には、いろいろな形態のインターネット広告の仕組み、掲載料金、効果の測定手法、広告を出す手順などが解説されている。最新のインターネット広告業界の状況をつかみ、効果的に広告を打つための資料として役立つだろう。

しかし、どのような広告が好まれるような成果をあげているかという統計的な情報はなく、今後に期待したい。



インターネット・マーケティング研究会 著  
菅野 龍彦、原野 守弘  
(株式会社電通 サイバー・アドバイジング部) 監修  
ソフトバンク株式会社  
343ページ  
本体2,300円 + 税  
ISBN4-7973-0821-4

## ウェブデザイナー必見

### 『よくわかるXMLの基礎』

ビル・ゲイツの著書にもHTMLのアップデートバージョンとして紹介されている、マークアップ言語「XML」を解説する。よくわかるとタイトルに書かれているが、初心者向けではなくHTML開発者に向けて書かれている。HTMLとの対比もあり、HTMLを修得している人にとっては理解しやすい記述となっている。

XMLの文法を詳細に解説するのではなく、概要を解説したあとにHTMLで使われそうな例をXMLで記述しその説明をしているため、読者がXMLを理解しやすいようになっている。基礎的な内容を丁寧に解説しているが、全体を通して図版類が少なく文章とサンプルコードで解説しようとしているために、複雑な個所になると読み辛さを感じる。

Simon St. Laurent 著 / 藤本 叔子 訳  
日経BP社  
303ページ  
本体2,500円 + 税  
ISBN4-8222-9110-3



XMLは規格が日進月歩で改定されていくので、どのバージョンに基づいて解説されているかが重要となるが、本書は全編を通して1つのバージョンに限定して書かれている訳ではないようだ。章毎にその時点で入手できた情報を基に書いている。昨年大きく変わったリンク関連の部分では、1998年3月のXLinkやXPointerの仕様などを訳者が追記しているの、1998年前半の規格がベースになっているので、ある程度を念頭に置いたほうがよい。訳注でも最新情報はウェブで確認すべきだとしている。

## ウェブアニメーションの定番

### 『ザ・テキスト of FLASH3J』

少し前までは、パソコンを購入してすぐに使うソフトは、ゲーム、ワープロ、お絵書きソフトなどだったのだが、インターネット時代になると、そこにWWWブラウザが入ってくる。そして、お絵書きソフトの代わりに、フォトタッチソフトや、簡単なアニメーションを作成するソフトが使われるようになってきた。

インターネットでのコンテンツに使えるアニメーションの作成というと、DirectorやFlashがよく使われるが、手軽さではFlashが一番と言われ

ている。かくして、デジタルコンテンツクリエイターを目指す者が最初に手にするツールが、Flashになることが少なくない。いきなり、Flashで作られたコンテンツを見ると、どうやって、こんなアニメーションが作られるのかわからないかもしれない。本書は初めてFlashを使うユーザーのそんな疑問に答えてくれる本である。クリエイターを養成する学校デジタルハリウッドから出されたFlash 3Jの教科書であるというのがミソ。見開き毎に1作業となっており、それぞれの作業は10~20分ほどで終了するようにうまくまとまっている。

阿部 信行 著 / デジタルハリウッド出版局 編  
デジタルハリウッド株式会社出版局  
189ページ  
本体2,400円 + 税  
ISBN4-925140-02-7



Anonymous 著 / SE編集部 訳編  
株式会社翔泳社  
700ページ  
本体6,800円 + 税  
ISBN4-88135-732-8

## 難攻不落のネットワーク構築

### 『クラッキング対策 ファイナルガイド』

コンピュータに不当に侵入ハッキングやシステムをダウンさせるクラッキング行為を予防するのは難しく、どのように防いでいけるかがわかりづらい。クラッキングが行われたことや、どこがセキュリティホールになったかは公開されていても、どのように侵入、破壊されたかは、まねをされる恐れがあるため明らかにされないことがほとんどであった。セキュリティ対策をこれから学ぼうとするものには、暗闇で手さぐりしている状況にも等しい。匿名の著者によって書かれた「Maximum Security:A Hacker's

Guide to Protecting Your Internet Site and Network」の翻訳は、クラッカーの手口を明らかにしながら、クラッキング対策を解説している。UNIX、ウィンドウズ、マッキントッシュのプラットフォームでの攻撃の事例や対策手法を詳細に解説しており、セキュリティの解説本の中では群を抜いている。

劇薬のような過激さもあり悪用される危険性もあるが、クラッキングの手口もわからず対策をたてなければならぬ管理者達には、必見の内容である。クラッキング対策を考えると、まずクラッカーになりきってみることだ、と思われる方にぜひとも読んで欲しい。

## 現代美術はインターネットで

### 『TOKYO TRASH web the book』



山口 裕美 著  
株式会社美術出版社  
156ページ  
本体2,200円 + 税  
ISBN4-568-50205-5

教育の場からつま弾きにされている現代美術だが、実は子供だって、心地よさはわかっているかもしれない。美術の授業のような難解な解釈なしに楽しめる作品だってたくさ

んある。そんな現代美術が、ホームページでブレイクしている。それが「TOKYO TRASH」だ。その書籍版が本書であり、アーティストの作品やインタビューで構成されている。お楽しみは、欄外に掲載されているURL。関連ページのURLだが、まったく説明がない。何が出てくるかドキドキしながらURLを入力するのも楽しい。理屈を考えながらものを見るのをやめて、まず感じて楽しんでみることをおすすめしたい。現代美術館や画廊に足を向けるのが面倒でも、URLを入力するくらいはたやすいはずだ。疲れ果てて物事を考えるのもいやになったとき、ブラブラと徘徊すると頭が休まるページが見つかることだろう。



## [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)