



～ 其二
領土争い～
永井 紀章

さて前回はXMLの世界を存分に体験していただいたと思う。今回もXMLの核心に迫っていききたいと思う。

昔の戦国武将に負けじと、現代に生きる我々IT戦国武将も日々戦いに巻き込まれている。それはあの恐ろしい、社内における領土争いである。狭い社内スペース、常に社員の作業スペースは競合してしまう。皆さんも、隣の人の資料が自分のデスクにはみ出して来たり、自分のイスが他人に占領されたりした苦い経験があたりと思う。だが、我々が会社という戦場にいる限り、こうした争いは避けては通れない問題である。今回はその対策について考えて見たい。

1) 先駆け

鎌倉時代の戦いにおいては「先駆けの功」といって真っ先に戦いに出た人には褒美が与えられた。今日でもこの方法は実際的である。隣の席のあのより早く出社すれば、なんと場所は取り放題！当然広い領土を獲得できるのだ。ここは早起きして

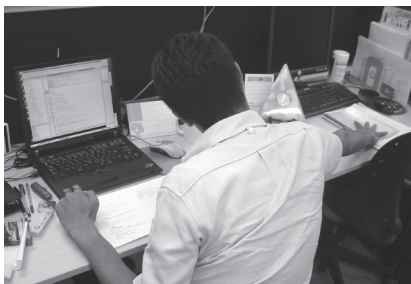


図1：早起き占領

出社し、一気に広大な領土を獲得しよう。ただし隣の席の人が前日から徹夜している場合は、既に自分のイスは寝る場所の足置き代わりに使用されているので通用しないだろう。

2) サーバー長城

万里の長城¹に見られるように、昔から人々は高い壁によって敵の侵入を阻んで来た。今日でも、完全に隣からの侵入を阻むにはデスクトップマシンを立てて（建てて）しまうのが一番良い。マシンの種類はサーバ用のタワー型重量型マシンが望ましい。軽量型薄っぺらマシンでは敵に簡単に動かされてしまうからだ。



図2：鉄壁をほこるサーバ長城

3) 協定

争いに疲れ果てた人や、平和を好む人には、隣の方とデスクの境界線について協定を結ぶ事をお勧めする。定規やメジャーで領土の境を綿密に測り、決めたら確固たる印をつけておこう。これで隣の侵入を気にせず安心して仕事に専念する事ができる。だが歴史を見れば明らかなように古来こうした約束が守られたためしは無いので油断禁物である。



図3：つかの間の
停戦と境界シール

4) 放浪

領土争いを嫌う人が選ぶ最後の手段。思い切って自分のデスクを捨て、空いているデスクへ移動して作業を行うのだ。しかし別に悲しむ事は無い。ゲルマン人の大移動が巨大なローマ帝国を滅亡へと追いやったように、民族大移動は歴史の大きなロマンなのである。胸を張って実行しよう。



図4：空白地へ移動する

5) 戦闘

以下の写真は起きてはいけない事が起きてしまった場面を捉えたものである。オフィスで隣国との戦闘状態に突入するなど、百害あって一利なしである。皆様は決してこのような争いにはならないように十分注意していただきたい。



図5：領土問題は地上だけにあらず、しれつな制海権争い

このように検討してきたが、領土争いは人類永遠の悩みのたねである。しかし皆さんも様々な策を駆使して、戦国を生き残って行って欲しい。

(1) ご存知、中国の長～い城壁。北の異民族が侵入して来ないように建設された。