

【EMD.GR.JP 掲載のニュース】 (8月4日~8月18日分)

Macrovision、Sonopress と音楽 CD に関する著作権保護技術の代理店契約を締結

米 Macrovision は、同社の音楽 CD に関する著作権保護技術「SAFEAUDIO」について Bertelsmann Arvato AG グループの Sonopress と最初のワールドワイドリセラー契約を結んだと発表した。

SAFEAUDIO は Macrovision が TTR Technologies, Inc.と共同で開発した音楽 CD に関する著作権保護技術。Red Book に準拠した 100%ソフトウェアで構成されたソリューションで、CD 製造工程のマスタリング作業に於いて適用される。この技術を施すことによって、CD アルバムやアルバムの中の特定の曲に対して認証を得ていない複製行為を防ぐ CD を作成することができる。これまでに販売されている PC を含む CD プレーヤーとも高い互換性を実現しており、PC やインターネットを介した認証を提供する Macrovision の SAFEDISC と結合することもできる。

Sonopress は 1958 年創立のドイツ・Gutersloh に本拠を置く世界的メディア生産メーカー。塩化ビニールのレコード盤のプレス工場から始まり、現在では CD、CD-ROM、DVD、DVDplus、SACD といったデジタルメディアパッケージを取り扱っている。世界各地に拠点をもち、原盤制作過程から流通段階まで一貫したサービス体制を提供している。

今回の契約により、アーティストやレーベルは南北アメリカ、アジア、ヨーロッパ、アフリカに至る Sonopress のネットワークを通じて SAFEAUDIO を利用できるようになるとしている。

(8/18)

Apple Store、EMD プレーヤーの販売を開始

アップルは 2001 年 8 月 18 日より同社のオンラインストアである Apple Store (アップルストア) において、EMD プレーヤーを

含む他社製品 11 アイテムの販売を開始することを発表した。

今回販売される EMD プレーヤーは、ソニックブルーの Rio 600 32MB、Rio 800 128MB、クリエイティブメディアの Creative NOMAD II MG。いずれも Mac と組み合わせ、アップルの世界で最も使いやすいジュークボックスソフトウェア「iTunes (アイチューズ)」を使用すれば、ユーザーは気に入った音楽を簡単に取り込み、携帯していつでも聴くことができる。

また、アップルでは 2001 年 8 月 17 日より、Mac と指定の周辺機器を期間内に購入すると、周辺機器 1 台につき 1 万円をキャッシュバックする「デジタルライフキャンペーン」を開始する。この対象商品としてソニックブルーの Rio 600 32MB および 64MB が含まれている。プログラム実施期間は 2001 年 8 月 17 日~同 10 月 14 日。購入者は期間内に購入したことを証明する書類をアップルに提出する必要がある。

アップルでは今後も、Apple Store においてユーザーの多様なニーズに合わせたソリューションを提案し、ショッピング・エクスペリエンスの向上をはかっていくとしている。

(8/17)

米 beenz.com、サービスを終了

インターネット上でポイントサービスを提供する米 beenz.com は、2001 年 8 月 26 日をもってサービスを終了するとサイト上で告知した。

beenz.com のサービスは「ポイント獲得サイト」で得たポイントを「ポイント利用サイト」で物品やサービスの購入に利用できるようにするもの。「ポイント購入サイト」としては集客やマーケティングのための広告宣伝手法の一つと位置づけ、ユーザーに対し訪問回数や顧客情報の取得に応じてポイントを与えていた。一方、「ポイント利用サイト」としては決済手段の一つとして位置づけられ、集めたポイント程度で購入できる少額決済に向いていると考えられていた。

日本語サイトは既に 2001 年 4 月 20 日で閉鎖している。ユーザーがこれまで獲得したピ

ーズポイントはすべて無効となる。

(8/17)

モバイル放送、S バンド衛星の開発に着手

モバイル放送株式会社は、2003 年度にサービスを開始する予定の移動体端末向けデジタル放送サービスのために、米 Space Systems/Loral 社と S バンド衛星の開発に着手する契約を結んだと発表した。

この計画はハイパワー静止衛星を用い、S バンド (2.6GHz 帯) で全国同報でデジタル放送サービスを行うというもの。パラボラアンテナを不要とし、高速移動中の受信も可能となっている。データ伝送容量は 7.2Mbps に達し、世界初の個人・携帯向け音声・データ・画像の多チャンネル放送が実現できる。また、携帯電話や PDA と連携することで双方向の総合ブロードバンドネットワークサービスも可能。さらに MPEG4 を使って STB に多重受信システムを搭載したタイムシフト機能付きデジタルレコーダーといった利用法も想定されている。

モバイル放送システムは 1999 年に電気通信技術審議会に答申された、全系一周波数、同一伝送方式のシンプルな構成になっており、そのシステム性能は赤坂、府中、芝、銀座、新橋等でのフィールド試験により検証されている。また、既に受信機用第一世代 LSI チップの開発を終わり、同 LSI を組込んだ試験用受信端末を使用した評価試験により、次世代 LSI 開発データの取得を行ない、今年末からは、更にエリアを拡張したフィールド試験により、商用システム展開前の最終確認を行うとしている。

モバイル放送は自動車を中心とした移動体を対象に、高音質の音楽、画像、データを組み合わせたマルチメディア放送を提供することを目的に、1998 年 5 月 28 日に東芝、トヨタ自動車、富士通、日本テレビ、エフエム東京、ケンウッド、デンソー、アルパイン、凸版印刷の出資で設立された。

当初は 2001 年からのサービス開始を予定していたが、自動車を対象とする放送サービスの採算性の問題等から実現が遅れていた。今回、対象を携帯端末(PDA)、車載端末(カーナビカ-ラジオ/ディスプレイ接続形及び一

体型)、携帯電話一体型端末等に据えることで実現への一歩を踏み出したことになる。モバイル放送では今秋にも増資を予定しており、早期サ・ビスインに向けた活動を加速させていくとしている。

(8/17)

日本航空電子工業、小型メモリアダプター向けリーダ・ライタを開発

日本航空電子工業は、SD カード、Multi Media Card(MMC)、メモリスティックに対応した著作権保護機能付 USB リーダ・ライタ基板モジュールを開発、販売を開始したと発表した。

この製品は、顧客の希望に応じて形状・形態を設計対応する OEM 製品で、機器組込用の基板モジュールと、顧客が希望するケース組込での供給、の2通りの対応が用意されている。インターフェースは USB Ver. 1.0/1.1(12Mbps)に準拠し、USB のバスパワーから電源供給にも対応している。

著作権保護機能に関してはメモリスティックの「マジックゲート」、SD カードの「CPRM (Content Protection for Recordable Media)」の両方に対応している。特に SD カードについては6月初めに公開された「SD Secure API」に準拠を予定しており、また、Secure MMC のUDAC-MB への対応も準備中としており、いずれも9月初旬に完了の予定。

対応 OS は Windows Me、Windows 2000 で、Windows XP には OS リリースに合わせて対応する予定。また、USB ドライバソフトを含め WHQL のロゴ取得を完了している。

この製品は、既に NEC が 2001 年 7 月 9 日に発表した新型ノートパソコン『LaVie T』および『LaVie C』の「SD メモリアダプター」および「マジックゲートメモリスティックアダプター」として標準採用されている。

(8/17)

NTT コム、Hi-FIBE の実験スポットに品川プリンスホテルを追加

NTT コミュニケーションズは、2001 年 7

月より開始している公衆エリアを活用した無線 LAN インターネット接続実験(実験名称: Hi-FIBE(ハイファイブ))の実験スポットに8月15日から品川プリンスホテル別館 2F ロビーを追加した。

この実験は、家庭やオフィス・学校で利用しているパソコン+無線 LAN の環境をそのまま外出先に持ち出して活用するというコンセプトのもと、人の多く集まるホットスポットにブロードバンドインフラを敷設し、IEEE802.11b をベースにした世界標準規格(Wi-Fi 認定)に準拠したシステムを構築している。ホットスポットではブロードバンドコンテンツ配信と共にブロードバンド環境を体験することができる。

これまではモスフードサービスと協同で東京都内のモスバーガー7店舗において展開されていた。第1回の無料モニター募集では1000名を上回る応募があったとして、今回、追加募集も実施する。

(8/16)

米 TI と米 RealNetworks、デジタルメディア機器向け DSP 分野での提携を拡大

米 Texas Instruments (TI) と米 RealNetworks は提携範囲を拡大、DSP ベースのデジタルメディア機器にストリーミングオーディオ・ビデオソリューションを統合すると発表した。

今回の提携に伴って、TI は同社の DSP プラットフォーム「TMS320C6000」に RealNetworks の RealAudio と RealVideo を統合する。これにより TMS320C6000 を採用したデジタル家電メーカーは、既にインターネット上で RealAudio や RealVideo で提供されているデジタルコンテンツにユーザーが簡単にアクセスできる製品を提供できるようになる。

具体的にはセットトップボックス(STB)やネットワーク対応のビデオアプライアンス、パーソナルビデオレコーダー(PVR)、ストリーミングメディアサーバー、IP ベースの TV 電話、セキュリティ目的の監視装置などを想定している。

既に両社は 2001 年 1 月に携帯機器やデジ

タルオーディオ機器向けにマルチメディアソリューションを提供するという提携を発表しており、今回の発表はその提携範囲を拡大したものである。

RealAudio と RealVideo が統合された TMS320C6000 は 2001 年第 4 四半期に OEM 向けに出荷開始される予定。

(8/14)

MIS、無線インターネットサービスの実証実験を開始

モバイルインターネットサービス(MIS)は、2001年8月6日より一般モニター参加の『街角無線インターネット』(公衆エリアにおける無線インターネット接続)実証実験を開始したと発表した。

MIS の『街角無線インターネット』は IEEE802.11b をベースに認証セキュリティとハンドオーバー技術を付加し、公共空間に設置したアクセスポイント経由で最大 11Mbps でインターネット接続サービスを提供するもの。

今回実証実験に参加できるのは、7月から開始していた第1次公募の結果選ばれたモニター。実証実験エリアは東京都世田谷区三軒茶屋1丁目・2丁目の一部及び同区太子堂2丁目・4丁目の一部で、実験期間は2001年12月までを予定している。

MIS では、一般モニター実証実験を通してユーザ利用動向等の検証を続け、引き続き第2次モニター募集を実施するとともに順次実験エリアを拡大していく予定としている。

(8/14)

三洋電機、業界最高容量の二酸化マンガンリチウム電池を発表

三洋電機は、デジタルカメラ等の高出力用途に最適な新形状の二酸化マンガンリチウム電池「CR-V3」を商品化したと発表した。

CR-V3 は、電極自体を薄くし同じ体積内に入る極板の面積を従来のリチウム電池(CR123A)より15%向上させた。これにより、デジタルカメラ用途での業界最高容量を実現、アルカリマンガン乾電池の7倍以上の長寿命(3W 放電時の放電時間、同社比)が可能となった。

また、CR-V3 は、単 3 サイズ 2 本との互換

設計を可能にしており、互換設計された機器では単3サイズ2本であれば、従来から使用されていたアルカリマンガン乾電池、ニッケル水素電池なども使用でき、使い方によって電池を選択することができる。

さらに CR-V3 は -40 ~ 60 の幅広い温度で使用が可能となっている。特に低温特性に優れており、0 の環境下においてはアルカリマンガン乾電池の 50 倍以上の長寿命 (3W 放電時の放電時間、同社比) を実現した。

以上の特徴から、CR-V3 は従来の一眼レフ、コンパクトカメラ等に比べ、消費電力が大きく、スキー場など低温下での使用も想定されるデジタルカメラ用途に最適としている。その他にもヘッドランプ、カメラ、ストロボ、シェーバー、小型 AV 機器、携帯情報端末、セキュリティ関連機器(電子錠、報知器)などを用途としてあげている。

2001年9月より出荷開始、市販開始は2001年10月25日、メーカー希望小売価格(税別)は1,100円となっている。

(8/13)

DDI ポケットが PHS の IP 網を大口利用向けに開放

DDI ポケットは、PHS データ通信 (IP) サービスの大口利用向けに、通信容量単位での料金設定による PHS データ通信サービスを提供することを決定、総務大臣に約款認可申請、料金表届出を行ったと発表した。約款認可など諸般の手続きを経て、9月中のサービス提供を目標としている。

ネットワーク使用料は、DDI ポケットと利用者側を接続するルータに設定される通信容量によって決定される。8Mbps までは月額 3,000 万円。8Mbps を超えて 30Mbps までは 1Mbps ごとに月額 320 万円追加。30Mbps を超える場合はさらに 1Mbps ごとに月額 300 万円が追加となる。

その他には、IP アドレス利用料は 29 個までは無料、追加は 29 個までごとに月額 3,000 円を加算。着信電話番号料金は各ユーザーから利用者が着信するための番号の数により 1 電番が月額 15,000 円。2 から 3 電番で月額 30,000 円。3 電番を超える場合は組み合わせとなる。

各ユーザーが使う端末接続料は端末番号な

どの管理費用として回線当たり月額 80 円のみとなっている。

最低利用期間は 2 年となっている。

DDI ポケットでは、PHS の IP 網のインフラ利用を目的とした企業の一括導入が増えてきていることから、主として大企業、あるいは企業グループでの利用において、社内システム化が容易でアプリケーションを付加しやすい環境を提供するサービスとしている。

ただ、実際にはこのサービスの提供を受けた企業が独自のサービス料金体系によって一般顧客に向けて新たな PHS データ通信サービスを提供することもできるようになっている。既に欧州では「MVNO (仮想移動体サービス事業者)」と呼ばれる、独自の移動通信ネットワークを持たないサービス事業者が導入されており、今回の発表が日本での MVNO 登場のきっかけとなる可能性もある。

(8/11)

タワーレコードと三菱商事、著作権保護付き CD-ROM を 10 万枚配布

タワーレコードと三菱商事は、InterTrust の著作権保護を施した CD-ROM 「e-bounce "special issue"」を 10 万枚無償で配布すると発表した。

これまで同様に配布された CD-ROM はプロモーション目的の試聴のみであったが、今回の CD-ROM では購入手続きまで可能にしているのが特徴。

内容はこの夏公開予定の映画「賢沢な骨」の作品中に登場する架空のバンド THE HUMPBACKS の楽曲「TORCH SONG」の楽曲データ、映画「けものがれ、俺らの猿と」「クインコング」の予告編、デイヴ・マシューズ・バンド、クリスティーナ・アギレラ、森広隆などの洋邦あわせて約 30 アーティストによる注目曲の楽曲データ。

この CD-ROM は 2001 年 8 月 10 日より全国のタワーレコード 49 店舗およびオフィシャルサイト@TOWER.JP での購入者に配布される。

(8/10)

Liquid Audio の技術が Palm の音楽配信サービスに採用

米 Liquid Audio は、米 Palm の音楽配信サービスに同社のハードウェア向け技術 Secure Portable Player Platform (SP3) と配信プラットフォーム Liquid Store が採用されたと発表した。

Palm は SP3 と Liquid Store をパートナーにライセンスする。これにより、サードパーティーのハードウェアベンダーは Palm のすべての製品に対応するデジタルオーディオデバイスを開発することができる。Shine の Porteson MP3 Player for Palm m100 が Palm 向けに SP3 を統合した製品として最初の製品となる。

また、Palm は Liquid Audio の音楽配信ソリューション、Liquid Store のカスタマイズバージョンをライセンスすることで、Palm Music Connection を構築する。Palm m100 ユーザーはこの新しい音楽ダウンロード Web ページにアクセスすることですぐに幅広いジャンルのアーティストの数千を超えるセキュアな楽曲をダウンロードすることができる。

(8/10)

イー・アクセスも 8Mbps の ADSL サービスを発表

イー・アクセスは、高速 ADSL 規格「G.dmt Annex C」による下り最大速度 8Mbps のサービスを導入すると発表した。

G.dmt Annex C は高速であることに加え、国内に約 1000 万回線あるとされている ISDN との干渉対策が施された伝送方式。既にアッカ・ネットワークスがこの規格を採用したサービスを発表している。

イー・アクセスでは今秋の導入に向け機器メーカーとの技術的検証を進めている最中で、安定したサービスが可能であることが確認でき次第提供を開始するとしており、料金など具体的な内容については未定としている。ただし、@nifty が同時に 8Mbps の ADSL 接続サービスに対応すると表明している。

(8/9)

7月末の xDSL 加入者数、40 万を突破

総務省から 2001 年 7 月末時点の xDSL 加入者数の速報が発表された。それによると加入者数は 400,760 でこれは前月末の 38% 増。増加率は前月から 25% のマイナス。

内訳を見ると NTT 東西のフレッツ ADSL での加入者が 261,786、他事業者経由の xDSL 加入者が残りの 138,974 となり、NTT 東西のシェアはさらに伸び、65% に達している。これを 7 月の増加分だけで見ると 73% にも達する。

7 月は Yahoo!BB の導入が始まっており、その数字が目撃されたが、本格サービス開始を遅らせるなど導入が進んでいないことを伺わせる。

(89)

リキッドオーディオジャパン、新社名と新事業を発表

リキッドオーディオジャパンは新社名「サイバー・ミュージックエンタテインメント」と新たにカフェの店とターミナル事業の開始を発表した。

新社名「サイバー・ミュージックエンタテインメント」は 2001 年 9 月 11 日開催予定の臨時株主総会に諮られ、承認の上、2001 年 10 月 1 日をもって商号変更の予定。

サイバーミュージックカフェは横浜元町に 2001 年 12 月オープン予定。高速インターネット回線を敷設し、音楽・静止画・動画などの配信サービスを自由に利用できる施設となる。1 号店は直営となるが、以後は FC 化を目指していくとしている。

サイバーミュージックターミナルは、楽曲のダウンロード / 楽曲のインターネットへの登録 / オリジナルポスターの出力 / アーティストのファンクラブ向け媒体の配布といった機能を持つ。福家書店への導入が決まっており、2001 年 11 月から事業開始予定となっている。

同社では Liquid Audio, Inc. との契約解除を受けて、音楽を中心としたデジタルエンタ

テインメント領域への貢献を目指すとしている。

(88)

MP3.com、企業向けミュージックサーバを発表

米 MP3.com は、同社の企業向け音楽配信サービス「Business Music Services (BMS)」の顧客向けに、Lineo と協同で Linux ベースのアプリケーションサーバ「Business Music Media Server (BMMS)」を開発したと発表した。

BMMS は Lineo のインターネットアプリケーションプラットフォーム「Lineo SecureEdge」をベースに、組み込み向け Linux の「Lineo uClinux」で動作している。MP3.com の BMS サイトからファイルをダウンロードし、楽曲や広告を配信する機能を備えている。BMS の世界展開も視野に入れ、アプリケーションは国際対応となっている。

BMS は MP3.com のレストラン、ブティック、スーパーマーケット、コンビニエンスストア、サロン、大型量販店、オフィスなど幅広い企業を顧客とする定額制音楽配信サービス。顧客は様々な場面に合わせた形で音楽を広告や BGM として利用できる。

Lineo は、MP3.com の BMS のためにソールトレークシティにサービスセンターを開設する。ここでは、BMMS プレーヤーの配送、受注、設置や設定などのサポートを担当する。なお、提供は今秋から開始される予定。

(88)

米 Liquid Audio、オーディオ圧縮技術で特許を取得

米 Liquid Audio は、低ビットレートでの音質向上を実現したオーディオ圧縮技術について米国特許を取得したと発表した。

今回取得した米国特許番号は 6,266,644。オーディオ信号に応じて複数の圧縮技術を組み合わせることで、1 つの圧縮技術を利用した場合よりも最適化されたストリーミングを実現できるというもの。

Liquid Audio では、この技術を限られたメ

モリと帯域の中でより高品質のオーディオを求められている携帯電話やワイヤレス機器に応用できるとしている。

(88)

SII、液晶ディスプレイをカーブさせる技術を発表

セイコーインスツルメンツ (SII) は、手首のラウンドに沿って液晶ディスプレイをカーブさせる技術「Circadium (サーカディウム)」を発表した。

Circadium の実現に当たっては、カーブさせることを前提にフィルムの基板を選定し、大画面のフィルムディスプレイを半径 40mm の曲率で堅実に保持する特殊構造を開発した。また、低消費電力の IC を搭載することにより、カーブデザインで薄型、軽量で腕にフィットするスポーツウォッチの製造を実現している。

ナイキジャパンではこの Circadium を 11 月に発売を予定している nike time ware TRIAX S シリーズにおいて、手首へのフィット感を追求すると同時に、タイムや時刻の見やすさを追求したランナーのためのウォッチの表示部分として採用した。

(87)

米 InterTrust と DataPlay、デジタルコンテンツ配信分野で戦略的提携

米 InterTrust Technologies と米 DataPlay, Inc. は、DataPlay メディアを利用して著作権保護を施したデジタルコンテンツ配信プラットフォームの構築に関して、戦略的提携を結んだと発表した。

InterTrust と DataPlay は、DataPlay メディア上に著作権保護を施したデジタルコンテンツを保存するためのフォーマットを策定する。このフォーマットはサムスン、東芝、ソニックブルーなど DataPlay を採用した製品をリリース予定のメーカーにもライセンスされる。そのため、ユーザーは DataPlay を採用したプレーヤーであればどれでも、InterTrust の著作権保護方式のコンテンツを再生することができるようになる。

InterTrust では、DataPlay メディアをサポートするために、携帯プレーヤー向け技術「Rights|PD」の特別バージョンとセキュアフォーマット上にコンテンツを置く「パッケージ」を開発した。さらに、DataPlay メディアからデジタルコンテンツを PC に取り込み再生し、保護されたコンテンツに認証を与えて利用できるようにするという DataPlay 独自の機能を提供する再生ソフトのプラグインも開発した。

InterTrust では先頃発表した Rights|System サーバによって、小売業者や流通業者にデジタルメディア上のコンテンツの認証を与え、ユーザーに分かりやすい形でコンテンツを届けるというインフラを完成させる。

なお、Universal Music Group、EMI Recorded Music、BMG Entertainment が DataPlay メディアを用いた記録済みパッケージをリリース予定としている。

(8/7)

クリエイティブメディア、日本語表示を可能にする NOMAD Jukebox 用ファームウェアをリリース

クリエイティブメディアは NOMAD Jukebox の日本語表示を可能にしたファームウェア バージョン 3.00 と PlayCenter2 バージョン 2.52 のリリースを発表した。同社サイトから無償でダウンロード可能。

NOMAD Jukebox は記録媒体に 6GB の HDD を採用した大容量プレーヤー。今回リリースされたファームウェアとソフトウェアのバージョンアップにより MP3 ファイルの ID3 タグの日本語の表示がプレーヤー上で可能となった。ただし、メニュー・操作画面等に関しましては英語表示のまま。

クリエイティブメディアでは、NOMAD II MG で液晶リモコン画面にいち早く日本語の漢字表示を可能にしており、NOMAD Jukebox のアジア、ヨーロッパの多言語サポートは、巨大容量を持つデジタルオーディオプレーヤーとして世界に先駆けての実現としている。

(8/6)

DDI ポケット、AirH"利用者向けに PRIN の無料キャンペーン

DDI ポケットは、データ通信サービス「AirH" (エアエッジ)」の利用者向けに、インターネット接続サービス「PRIN」の接続料金を期間限定で無料にするキャンペーンを実施すると発表した。

今回の無料キャンペーンは、AirH"「つなぎ放題コース」の開始に併せて実施され、キャンペーン期間は 2001 年 8 月 29 日～2001 年 12 月 31 日。この間、AirH"「32k パケット方式」及び AirH"「フレックスチェンジ方式」による接続では通常 5 円/分の PRIN 接続料が無料となり、「つなぎ放題コース」及び「ネット 25」の料金のみで PRIN のインターネット接続サービスが利用できる。

DDI ポケットでは今回のキャンペーンを、ユーザーが希望するプロバイダが AirH"対応となるまでの期間、いち早く定額制サービスを体験できるように実施するもの、としている。

(8/4)

CDNOW JAPAN サービス停止に伴いソニー製品の一部に影響

ソニーは、「CDNOW JAPAN」のサービス停止に伴い、同社製品に付属の一部ソフトウェアにおいて CDNOW JAPAN のサービスを使用する一部の機能が利用できなくなることを発表した。

利用できなくなる機能と対象ソフトウェアは次の通り。

- ・ CD 情報取得機能
対象ソフトウェア：Media Bar Ver.2.1～3.2 / OpenMG Jukebox Ver.1.0～2.1 / LabelMaker Ver.5.0
- ・ OpenMG Jukebox 上の「CDNOW JAPAN ご紹介」ページからのリンク
対象ソフトウェア：OpenMG Jukebox Ver.2.1
- ・ 「CDNOW で音楽情報を Get!」アイコンからのリンク
対象ソフトウェア：1999 年 9 月～2001 年 8 月に発売のバイオのデスクトップ上およびスタートメニュー内のアイコン

なお、CD 情報取得機能について、OpenMG Jukebox Ver.1.2 以上 / Media Bar Ver.3.1 以上と共にインストールされたデータベース、およびソニーと(株)音楽出版社で運営する「インターネット CD 情報サービス」からのプレイリスト登録機能はこれまで同様利用できる。

「CDNOW JAPAN」はシーディーエヌエイが運営するオンライン CD 販売サービス。2001 年 8 月 1 日、突然サービスを停止した。同日午前 7 時、邦楽・洋楽(日本盤)を取り扱う「円ストア」でのオーダー受け付けを終了。電子メールによるカスタマーサービスも 8 月 20 日午後 5 時で終了する。

(8/4)

【EMD.GR.JP オリジナル企画】 企業インタビュー第 5 回 「Liquid Audio, Inc.」

EMD.GR.JP の企業インタビュー第 5 回は Liquid Audio, Inc.

先日、リキッドオーディオジャパンとの契約解除の発表をし、今後の国内でのビジネス展開が気になるところ。

今回は Liquid Audio, Inc. マーケティング担当 Kevin Walker 氏に話を伺った。

なお、文中では Liquid Audio とあるのは Liquid Audio, Inc. を指しており、リキッドオーディオジャパンとは区別して表記している。あらかじめご承知の上、読んでいただきたい。

- まず先日、リキッドオーディオジャパンとの契約解除の発表をされましたが、今後、日本で Liquid Audio としてのビジネスをやめるというわけではないのでしょうか

Kevin Walker 氏：現在は Liquid Audio 取締役会の正式決定を待っている段階です。

計画としては Liquid Audio の日本支社を設立します。社名やオフィスの場所などはまだ決まっていますが、ビジネスは Liquid Audio として続けていく予定です

- 分かりました。日本でのお話は後ほど改めて伺うとして、日本で続けられるという Liquid Audio のビジネスについてご説明いただけますか

Kevin Walker 氏：はい。Liquid Audio が提供している製品は大きく分けて 4 つあります。Liquid Store という音楽配信インフラの提供、RIFFS という音楽カタログの提供、プレーヤーソフトの提供、そして PD(編集注：携帯プレーヤー)向け API の提供です

- それぞれについてご説明いただけますか

Kevin Walker 氏：まず、Liquid Store は欧米で提供している音楽配信ソリューションです。日本ではリキッドオーディオジャパンがローカライズして LMNJ (Liquid Music Network Japan) という名前で開催しています。Web ページの表示、楽曲の試聴、配信、決済まで含めたターンキー E-Commerce ソリューションです。これから音楽配信を行

いたいという事業者を提供します

- e-tailer 向けのサービスですね

Kevin Walker 氏：そうです。

e-tailer の中でも既に自ら Web ページを持ち、決済システムも持っている事業者に対しては RIFFS (Retail Integration and Fulfillment System) を提供します。これは主に小売業サイト向けの音楽配信システムです。具体的には Liquid Audio の持っている楽曲の電子カタログを提供するものです。カタログは XML で書かれており、ここには楽曲情報と共にダウンロードサーバへのリンク情報なども入っていますので、小売サイトはこれを加工して自らのサイトの Web ページに貼り付けるだけで配信サービスを始めることができます。

Liquid Store のように音楽配信専用のサイトと決済システムを持つのではなく、小売店が販売している本や CD などと一緒に同じ決済システムで音楽配信サービスも展開できるようになります

- すると、決済システムを持っていない事業者には Liquid Store、決済システムを持っている事業者には RIFFS、と使い分けられるのですか

Kevin Walker 氏：その通りです

- RIFFS を使った場合も実際のダウンロードは Liquid のサーバからになるのですか

Kevin Walker 氏：ええ。ただ、Liquid の名前はどこにも出てきませんから、ユーザーがそれに気が付くことは無いでしょう。

例えば、RIFFS はアメリカでは既に大手レコードショップのサイトで使われています。その Web ページの中には楽曲の情報が並んでいて、クリックしていくと徐々にショッピングカートに入っていく、課金は一回で済みます。課金が終わると、「ここをクリックするとダウンロードができますよ」というページが表示されます。そこをクリックすると、初めて Liquid Audio のサーバに接続されてダウンロードが始まります。ただ、ユーザーは Liquid Audio のサーバに接続されているとは気が付きません。そのレコードショップサイトから買い物をしたというだけです

- e-tailer 側からすると、特にサーバを増やす必要もなく、自分のショッピングサイトに RIFFS というカタログを埋め込むだけで良いわけですか

Kevin Walker 氏：はい。その作業も通常は 2 週間程度でインテグレーションできます。もちろん、複雑なシステムにすると長くなることはありますが、基本的にはとても簡単なものです

- RIFFS の場合、楽曲のセレクトは e-tailer 側でできるのですか

Kevin Walker 氏：RIFFS のカタログは XML のデータベースになっていますから、ジャンル別やアーティスト別にセレクトが可能になっています

- すると、e-tailer によってはジャズだけやロックだけと言った店の特色を出すことが可能なのですか

Kevin Walker 氏：その通りです。そうしたセクションをしないのであれば、検索システムなどを提供する必要があると思います

- この RIFFS というのはリキッドオーディオジャパンではサービスをしていなかったものですか

Kevin Walker 氏：そうです。今のところ提供できるのはアメリカのサーバに入っている楽曲リストですが、これも日本では今までサービスしていません。

今後は国内にも RIFFS サーバを置いて日本の楽曲も RIFFS でサービス提供できるようにしたいと考えています

- 他に Liquid Store と RIFFS の違いはありますか

Kevin Walker 氏：特にありません。

また、Liquid Store の方も顧客に合わせたブランディングが可能です。Liquid Audio の名前はまったく出さないこともできます。Liquid Audio はあくまでインフラを提供するだけですので、名前を出す必要はありません

- このビジネスの収益としては ASP として

e-tailer からシステム使用料を得る形ですか？

Kevin Walker 氏：それもありますし、レーベルやアーティスト向けには、こうしたシステムへの楽曲の登録を実費の形で販売しています。エンコードして DRM を施す作業料金と、ストレージの場所代、1GB 当たりいくらといった形でレーベルなどコンテンツ側には提供しています。もちろん、販売されたら何%という手数料もあります

- コンテンツホルダーに対しては、若干の登録料を払うことで Liquid Store や RIFFS を通して多くの販売ルートで楽曲を配信できますよ、ということですね

Kevin Walker 氏：そうですね。インターネットでもお客さんが多く立ち寄るのはレコードショップのサイトですし、実際のレコードショップでも棚に自分の CD を置いてもらうのは大変でしょう。Liquid Audio はそうしたレコードショップとコンテンツホルダーの間に入る卸のような立場になるわけですね

- では、プレーヤーソフトについてご説明をお願いします

Kevin Walker 氏：プレーヤーソフトにはご存じの通り Liquid Player というものがあります。昨日（編集注：2001年7月24日）、バージョン6の英語版がリリースされました。若干フォントの問題などがあり日本語版のリリースはもう少し後になりそうです

- 一部でバージョン6はマルチランゲージ対応になっているという情報もありましたが

Kevin Walker 氏：基本的にはその通りです。ヨーロッパ系の EFIGS と呼ばれる英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語と日本語に対応しています。本当に少しの表示の問題だけです。1ヶ月以内にはリリースできると思います。

プレーヤーソフトには無償プレーヤーと有償プレーヤーがあります。これまで日本では無償プレーヤーしか提供してきませんでしたが、このバージョンからは有償のプレーヤーも提供します

- 無償と有償ではどのような違いがあるのですか？

Kevin Walker 氏：無償の場合は機能制限があります。

具体的には、バージョン6の場合、CD リッピング時のビットレートが最大78Kbps になっています。また、バージョン6からは CD-R への焼き込みの機能が付いたのですが、これも4倍速までの制限になっています

- これを有償でフルバージョンにアップグレードできるわけですね

Kevin Walker 氏：アメリカでは\$19.95でフルバージョンになります。フルバージョンではリッピングのビットレートは192Kbps、CD-R への焼き込みも理論的には制限無しになります。日本では他にもコストのかかる部分がありますので、アップグレード料金は3000円弱くらいになりそうです。

これがコンシューマー向けのビジネスですが、OEM のビジネスも展開します。プレーヤーソフトも Liquid Store のようにカスタマイズが可能になっています

- それはスキンレベルですか？

Kevin Walker 氏：はい。ウィンドウが四角なのは変えられないのですが、その中の色やボタンやアイコンなどはデザインも配置も自由に設定できます。ロゴを付けることもできます。また、ブラウザ機能も付きましたので、起動時に接続するサイトを指定することもできます。

- 自分の好きな名前のプレーヤーを作って自分のサイトに接続させることができるようになるわけですね

Kevin Walker 氏：そうです。そこで楽曲データだけでなく他のものも販売できるようになります。

実績としては、アメリカで大手メーカーの CD-R ドライブ2機種にバンドルしています。バージョンは5.4になりますが、それもカスタマイズされており、メーカーの名前とロゴが表示されています。そのプレーヤーの音楽購入ボタンを押すとそのメーカーが展開している音楽配信サイトにつながるのですが、このサイトは Liquid Store で運営されています。また、GO SHOPPING と言うボタンを押すと、そのメーカーの販売サイトに接続し、PC や CD-R といったものが購入できる仕掛けになっています。

OEM 先としてはこのようなコンピュータメーカーや CD-R メーカー、PD のメーカーなどです

- 最後に PD 向けの API ということですが

Kevin Walker 氏：これは OEM ビジネスに近いのですが、セキュアな楽曲データを再生できるための API を携帯プレーヤーメーカーに提供しています。SP3 (Secure Portable Player Platform) と呼ばれているものです

- SP3 対応のプレーヤーといえば三洋電機のものがあり、その OEM が TDK、アイオーデータ、日立から販売されました。しかし、その後新しいメーカーを聞きません

Kevin Walker 氏：アメリカやヨーロッパも含めると他にもあるのですが、確かに現状ではプレーヤーの市場があまり伸びていないため、メーカーは慎重になっています

- これまでの4つの製品群は、圧縮方式こそ AAC とはいえ、DRM も含めその他は Liquid Audio の独自方式ですね。ただ Liquid Audio のサイトを見ると Microsoft の WMT でのサービスも行っているようですね

Kevin Walker 氏：はい。我々がホスティングしている18万曲のほとんどは WMA のコーデックに変換されており、WMT の DRM でも提供されています。Liquid Player では WMA ファイルの再生もできます。制限はありますが ATRAC3 にも対応していますし、MP3 ももちろん再生できます

- 先ほどの Liquid Store や RIFFS も WMT に対応しているのですか

Kevin Walker 氏：ええ、対応しています。e-tailer が希望するなら Liquid Store や RIFFS を WMT だけの配信サービスに使うてもらって構いません。Liquid Audio としては提供するサービスはマルチコーデック、マルチ DRM という方針です

- 独自方式だけを提供することからそうした方針になった理由というのは？

Kevin Walker 氏：音楽配信市場が当初言われていたほどに広がっていないという現状があります。その原因を考えてみると、今の音楽

配信は難しすぎると言えます。

何の曲をどのサイトへ行って、どうやって買えばいいのか、圧縮方式、DRM が違うと再生もできません。それぞれにプレーヤーソフトを揃える必要があります。PD にしても圧縮方式の対応によって再生できない事がありますから、せっかく買ったのに使えないと言うことを選べるためにユーザーはそれを勉強しなくてははいけません。CD を聞くためにそんな勉強は必要ないでしょう。買った CD を CD プレーヤーに入れるだけです。

やはりもう少し簡単に、欲しい楽曲を購入して聴くことのできる環境にすることが必要です。現状はライセンスの問題もあり、すべての圧縮方式、すべての DRM を揃えるには至っていませんが、我々はそうした環境を提供していきたいと考えています

- と言うことは、既に Liquid Audio としては独自の DRM などにはこだわらず、Liquid Store や RIFFS といった配信システムのアドバンテージで勝負していくと言うことですか

Kevin Walker 氏：そうです。特に RIFFS は、楽曲カタログとして Liquid Audio のサーバでない他社のダウンロードサーバの楽曲も登録できるようにしていく予定です。我々は本当にインフラを提供するだけです。

先日、サブスクリプションモデルを発表しましたが、これも RIFFS をベースに構築されるものです

- そのサブスクリプションモデルの発表では既存のインフラにビルトオンできるとありましたが、RIFFS の上で動くという意味なのですか

Kevin Walker 氏：はい、裏のエンジンが RIFFS になっています。その意味でも RIFFS というのは本当に配信を Fulfillment するシステムなのです。ですから、我々は e-tailer がどのようなビジネスモデルを希望されてもいかに RIFFS を自由度の高いシステムとして拡張していきます

- 発表ではサブスクリプションモデルはレビューとなっていました、実際にリリースされるのはいつ頃ですか？

Kevin Walker 氏：今はまだレーベルや RIAA (全米レコード協会) などの話を進めている最中です。月々いくらかで何曲までダウンロード

ードさせるかと言った金額や曲数にコンセンサスを作らなければなりません。

また、追加料金で PD への転送をできるようにすると、月が変わってもプレイリストをリフレッシュするのではなく更新する形にすると、正式なリリースまでにはそうしたオプションに関するアイデアのうちのいくつかもまとまるものと考えています

- 若干戻すかもしれませんが、Liquid Audio の製品群として Liquid Store、RIFFS、Liquid Player はマルチ DRM、マルチコーデックという方針に沿っているように思われますが、SP3 についてはどうなっているのでしょうか？

Kevin Walker 氏：SP3 では他の圧縮方式や DRM の楽曲ファイルをそのまま PD に渡す仕組みになっています。トランスコーディング(圧縮方式変換)と呼ばれる技術もサポートされているので、技術的には十分可能なのですが、ライセンスの問題で実現していません。極端に言えば、Liquid Audio では WinAmp や Realplayer に Plugin を提供していますので、プレーヤーソフトやプレーヤーはどこのものでも良いという部分もあります。

ただ、SP3 には面白い機能があり、コーデックがなにかという情報を PD に渡すことができます。ですから、メーカー側でライセンスを持っていれば、PD にそのコーデックの再生機能を搭載しておき、これは何々のコーデックという情報を PD に渡して再生することができます。もっとも、なかなか市場が伸びないのでメーカーがそうした対応を採ることは難しくなっています

- Liquid Audio として SP3 のライセンスに力を入れていないと言うことではないのですか

Kevin Walker 氏：いえ、方針を変えたと言った方がいいでしょう。

Liquid Audio は今年の初めにチップコアの大手開発メーカーと提携しました。このコアを採用している多くの半導体メーカーには SP3 がサブライセンスされる仕組みができています。ですから、Liquid Audio 自身がプレーヤーメーカー 1 つ 1 つとライセンスする必要はなくなっているのです。

既にチップのコアに API が入っているわけですから、セキュアなデータを扱う上でインテグレーションやインプリメントは何も必

要ありません。メーカーは PD のディスプレイ上に何の情報を表示するかと言ったことだけ考えればいいのです

- あと必要なのは PC とのアプリケーションインターフェースくらいと言うことでしょうか

Kevin Walker 氏：そうですね。USB ドライバとベンダーモジュールというデバイスの情報が入っているモジュールの作成は必要です。そのための API も我々で用意していますのでメーカーはそれを使って簡単に作成することができます

- メーカーにはセキュアなプレーヤーの方がノンセキュアなプレーヤーよりコストが高くなるので作らないという判断があると思えますが

Kevin Walker 氏：確かに各メーカーと Liquid Audio がライセンスを交わしていればコストは高くなります。ですから、上流のチップコアメーカーにライセンスすることで、コストを抑えようとしているのです。ライセンス収入は一時的に減るかもしれませんが、コストが抑えられれば販売数量も大きくなるでしょうし、結果的に我々としてもプラスになります。やはりどのプレーヤーを使っても気にせず音楽を再生できるようになるための仕組みが早く必要です

- そうしたユーザー環境として問題にしていることは他にもありますか？

Kevin Walker 氏：やはり通信環境でしょう。日本では ADSL が話題になっていますが、通常の回線ですとまだダウンロードに 15 分以上かかりますし、まだそうした環境でインターネットを利用しているユーザーが大部分です。そんな環境でアルバム全体を何曲もダウンロードしようとすると大変です。

Liquid Player6 では新たにダウンロードマネージャーという機能が加わりました。複数曲のダウンロードの管理ができるようになっており、Liquid Audio の DRM が付いている楽曲なら回線が切断されても途中から再開することが可能です。他の DRM では残念ながら最初からやり直しになってしまうのですが。

また、先ほどのサブスクリプションモデルの実現が重要です。インターネット上にクレ

ジットカード情報を流すことに抵抗のある人は少なくありません。そうした情報の入力回数はできる限り少なくする必要があります。さらにサブスクリプションモデルが実現できればISPのサービス料金に上乘せすることも可能になりますので、ビジネスの幅が非常に広がります。ユーザーに対しては全体として音楽配信サービスが簡単なものになると期待しています

- アメリカでの Liquid Audio の状況はいかがでしょう？ 先ほど 18 万曲の楽曲があると同いしましたが、メジャーレーベルとの契約もあるのですか？

Kevin Walker 氏：アメリカでは既に EMI、BMG、Warner、Zomba と契約しています。ブリトニースピアーズ、バックストリートボーイズ、レニークラヴィッツ、カントリーミュージックではケネロジャースなど有名な楽曲も揃っています。最近はそのようなメジャーレーベルからの楽曲が増えてきました。ようやく半導体メモリにオーディオを記録するという事が大手のレーベルにも理解され始めたという印象です

- ワールドワイドでは pressplay と MusicNet というメジャーレーベル自体のビジネスも立ち上がろうとしています影響がありますか？

Kevin Walker 氏：まず、それらはまだリリースだけで立ち上がっていないと言うことを指摘しておかなければなりません。

また競合する部分もあるでしょうが、是非 Liquid Audio の RIFFS を使ってくださいと言う立場ですね。Liquid Audio は既にインフラが整っていて稼働している唯一のシステムなわけですから。マルチコーデックでマルチ DRM ですし、先ほど申し上げた通り、次のバージョンでは他のサーバに入っているも構いません。Liquid 独自の技術では特許も 10 くらいありますし、一緒にビジネスがしたいという立場です

- そうすると、あまり脅威に感じてはいないと言うことですか

Kevin Walker 氏：ええ、この数年間、同様のリリースはいくつもありません。ただ我々はまだ生き残っています。実際に e-tailer のサイトと接続して稼働しているという実績の方

が重要だと考えています

- では、この後の日本での体制についてお伺いしたいのですが、Liquid Audio のリリースでは 30 日以内にリキッドオーディオジャパンからの移管を終えたとあったのですが

Kevin Walker 氏：ロゴやライセンス、技術などはその通りです。ただし、社名については上場企業ですから日本の商法により株主総会の決定が必要ですので（2001 年）9 月 12 日の臨時株主総会を待つことになります

- これまでの顧客へのサポートはどうなるのでしょうか

Kevin Walker 氏：その点に関しては、契約解除の合意によって顧客に不利益にならないように移管を完了することになっています。新しい組織ができ、Liquid Audio が 100% 管理するシステムができるまで、システム自体はリキッドオーディオジャパンのままかもしれませんが、少なくとも顧客の配信サービスがストップすることはありません

- 具体的に新しい組織の規模などはどのくらいになるのですか

Kevin Walker 氏：当初は 5、6 人の体制になるでしょう。セールスと技術サポートだけと考えています。やはり日本でビジネスを続けて行くには日本語で取引先とコミュニケーションできる人間が必要です。またソフトウェアの日本語表示や日本語環境の検証なども必要です。本当に少人数の組織になるでしょう。

ネットワークやサーバメンテナンスはネット経由でアメリカの技術者でも対応できます。実際にホスティングセンターに行く必要があるトラブル時に行って対応すれば良いだけです。

ソフトウェアのユーザーサポートは現在もそうですが、アウトソーシングにします

- 現在の日本の顧客の楽曲のホスティングは国内にあるのですか？

Kevin Walker 氏：はい、ほとんどのコンテンツホルダーはホスティング場所を国内に限定しています。アメリカのサーバにホスティングしても良ければすぐにでも移したいのですが、..

- その国内に限定というのは意外ですが、法律的な問題があるのでしょうか

Kevin Walker 氏：いえ、今のところはないですね。ドイツやフランスはホスティングを国内に限るという文化があり、そうした影響があるのかもしれませんが。ただ今のところ法律的理由はないようです。

Liquid Audio ではユーザーがどこの国からアクセスしているかを判別して、制限をかける特許技術を持っています。それを使えば法律的問題が出てきたときにクリアできるのですが、まだ技術が若いこともあり 100% でないことに対する不安もあります

- 日本ではエンドユーザー向けも含めて通信料金などが急速に下がっていますから、コスト削減は急務ですね

Kevin Walker 氏：はい、今のところ最もコストの負担が大きいのはサーバのハウジングサービスです。とはいえ、安ければいいというものではなく、やはり建物の構造も含めたセキュリティなどがしっかりしていないといけませんから選択は大変です。

また、Liquid Audio のライセンスや名称などはリキッドオーディオジャパンから引き揚げますが、リキッドオーディオジャパンが開発した決済システムやそのハードウェアまで引き継ぐかどうかなど、新しい組織として判断する部分はまだまだ多く残っています

- 少人数体制になるということは、一旦積極的な営業活動を辞めることになりませんか？

Kevin Walker 氏：それは方針の違いです。多くの営業人員を集めてコンテンツホルダーや e-tailer を回しても人員に見合うだけの実績が上がるような状況ではありません。

また、今後はパートナーシップを強めていきたいと考えています。コンテンツ側にも e-tailer 側にもパートナーとなってもらえる企業と一緒に営業を行っていくことで効率化を図ることができます

- 見通しの方はいかがですか？

Kevin Walker 氏：幸い、これまでサービスを利用いただいていたお客様は、配信サービス自体を見直すところは別にして、ほとんど継続していただける見込みです。また、新しい組織になったら一緒にやりたいという新規の

お話しも多く頂いています

- ビジネスのイメージも大きく変わりそうで
すね

Kevin Walker 氏：我々は技術会社です。人手をかけて売っていく販売会社ではありません。その意味でも販売パートナーは重要です。新しい組織では Liquid Audio の新しいサービスを積極的に展開していきますので、きっと良いパートナーシップが築いていけるものと考えています

- お伺いしているだけで大変だとは思いますが、新しいサービスに期待できる部分も多かったです。是非頑張ってください

Kevin Walker 氏：ありがとうございます。期待に応えられるよう頑張っていきたいと思えます

- 本日はお忙しいところありがとうございます

【EMD.GR.JP コラム】 「MP3-CD プレーヤーは生き残れるか」

MP3-CD プレーヤーが売れている。何を持って売れているのか、という判断は難しいが、例えばソニックブルーの発表によれば、同社の MP3-CD プレーヤー「Rio Volt」は4月から5月にかけて BCN 調べで月間売上第1位となっている。同社は「Rio シリーズ」でフラッシュメモリ搭載のプレーヤーも販売しているし、同時期には新機種も出していることから、ブランドによる差や機種種のローテーションによるものとは考えにくい。単純に MP3-CD プレーヤーが支持されていると理解すべきだろう。

実際、MP3-CD プレーヤーの新機種も多い。下記の表はこれまで MP3 が再生できるプレーヤーとして販売されたモデル数の推移をメディア別にまとめたものだ。メモリーカードは種類が多いため、フラッシュメモリとして一括りにしてみた。すると、一目瞭然、2001年に入ってから MP3-CD プレーヤーが続々と発売されていることが分かる。

MP3-CD プレーヤーが支持される理由について考えてみよう。

まず1つには本体価格の安さが挙げられる。理屈としては本体側に記憶媒体を持っていないので、値下がりしているとはいえ依然として本体価格に占める割合の多いフラッシュメモリのコストがない。また、基本的に既存の CD プレーヤーの技術による部分が大きく、新しいジャンルの製品でありながら既に部品単価が十分に下がっているため本体価格を安く抑えることができるわけだ。

MP3 およびその他の圧縮オーディオ再生機器の記憶媒体別モデル数推移

	1998年	1999年	1999年	2000年	2000年	2001年
	下半期	上半期	下半期	上半期	下半期	上半期
CD-R or CD-RW				4	3	21
フラッシュメモリ	1		13	15	40	31
その他の媒体		1	1		2	2

(音楽配信関連情報サービス調べ、公式発売日を基にモデル数で集計)

2つ目としては媒体の価格があるだろう。次ページの表は現時点の各媒体の容量単価をまとめたものだ。価格は秋葉原の標準的な量販店を基準としている。さらに安い店もあるだろうが、比較する上ではあまり問題にはならないと考える。

これを見ると、圧倒的に CD-R メディアの単価は安い。フラッシュメモリのように書き換えができる CD-RW メディアにしても比べものにはならない。

そして3つ目の理由としてはメディアの価格もさることながら、PC 用 CD-R/RW ドライブの低価格化とメーカー製 PC への標準搭載を指摘しておかなければならない。CD-R/RW ドライブの低価格化は3年ほど前から顕著であり、MP3 ファイルを大量に CD-R に焼き込む行為はその頃から行われていなかったわけではない。ただ、あくまで CD-R/RW ドライブを買ってきて MP3 ファイルを焼き込むという面倒な作業が余分にかかるため、そうした行為はヘビーユーザーの域を出なかった。これが変化するのは家庭向けの大手メーカー製 PC に CD-R/RW ドライブが標準搭載されるようになってからだ。

この CD-R/RW ドライブの標準搭載は、その前提として PC の低価格化と利益の減少がある。PC メーカーとしては何とか他社製 PC との差別化を図り、利益を確保しなければならず、その戦術の1つが十分に低価格になっていた CD-R/RW ドライブの標準搭載だったわけだ。2000年夏商戦の新モデルから顕著となった CD-R/RW ドライブの標準搭載は2000年秋の Windows Me 搭載機でさらに勢いを増した。もっとも今では大手メーカー製の家庭向け PC は CD-R/RW ドライブが搭載されていることが当たり前になってしまい、メーカーの意図していた差別化は横並びという皮肉な状況を産むだけに留まってしまっている。

何はともあれ、大手メーカーの鮮やかなパンフレットにもこれまでヘビーユーザーの行為でしかなかった CD-R/RW メディアへの MP3 ファイルの焼き込みがファッションブルで紹介されることになった。それは、他に標準搭載した CD-R/RW ドライブの利用法をアピールできなかったというメーカーのマーケティングの弱さという側面もあるものの、一般ユーザーへの認知に貢献したことは疑いようがない。

さて、本体価格も安く、媒体も安く、容量

も大きく順風満帆に見える MP3-CD プレーヤーはこのままオーディオ機器として伸びていくのだろうか。

MP3-CD プレーヤーの今後を考える上で、まず最初に法的な問題として私的録音補償金制度について触れておこう。これは 1993 年に改正された著作権法に基づいた制度だ。

著作権法第 30 条 1 項では個人的、または家庭内など限られた範囲内における使用（私的使用）を目的とする複製を使用者に認めている。しかし、これはあくまでアナログ方式という劣化が避けられない複製技術を前提としていた。ところが劣化のほとんどないデジタル方式では著作権者の不利益が著しくなると言う理由で追加されたのが同第 30 条 2 項だ。

著作権法第 30 条の 2

私的使用を目的として、デジタル方式の録音又は録画の機能を有する機器（放送の業務のための特別な性能その他の私的使用に通常供されない特別な性能を有するもの及び録音機能付きの電話機その他の本来の機能に附属する機能として録音又は録画の機能を有するものを除く。）であつて政令で定めるものにより、当該機器によるデジタル方式の録音又は録画の用に供される記録媒体であつて政令で定めるものに録音又は録画を行う者は、相当額の補償金を著作権者に支払わなければならない。

この制度の趣旨は、デジタル録音により著

作権者が被る不利益を予めデジタル録音機器とメディアに乗せて販売しようというもの。補償金の徴収の仕方は事業者（つまりはメーカー）を通して行われ、政令により指定された機器または媒体を販売しようとする事業者は一定の率で補償金を支払わなければならない。ちなみに 2001 年 4 月現在で指定されているのは以下の機器とそれに使われる媒体である。

- ・DAT(デジタル・オーディオ・テープレコーダー)
- ・DCC(デジタル・コンパクト・カセット)
- ・MD(ミニ・ディスク)
- ・オーディオ用 CD-R(コンパクトディスク・レコーダブル)
- ・オーディオ用 CD-RW(コンパクトディスク・リライタブル)

既にほとんど見かけなくなった懐かしい規格も含まれているが、ここで注意しなければならないのはオーディオ用 CD-R/RW が入っていることだ。これは CD レコーダーというオーディオ機器で使われるメディアで、上記の表にもあるとおり実勢価格は一般のデータ用に比べて高めに設定されている。メディア自体は通常のデータ用のものと変わりはないが、オーディオ用である旨の ID が書き込まれているところが異なる。CD レコーダーはこの ID を読みとってダビングを許可する仕組みとなっている。ただし、この CD レコーダーというものの自体が余り普及しているとは

言い難い。考えてみれば、同様のことは CD-R/RW ドライブ搭載の PC でできるわけで、現状では更なる普及は見込めないだろう。

これらを鑑みると、PC で音楽 CD をリッピングし、CD-R/RW に焼き込む行為は上記の法律に従えば補償の対象になりうる事が分かる。そうであれば、各メーカーは著作権法に則って補償金を払わなければならない。ところが各メーカーは補償金を払う必要はない。その理由は単純に政令に指定されていないからだ。

ただし、政令は法律より簡単な手続きで随時追加ができる。実際、政令で指定の動きはあるようだが、何を指定するかで異論が多いという。確かに録音機能は CD-R/RW ドライブと PC により構成されているわけだが、録音だけに利用されるわけではないので補償金を払うには当たらないとメーカーサイドは主張する。媒体についても同様で、この論拠はもっともだ。

では、MP3-CD プレーヤーについて考えてみよう。この機器で再生されるのはほぼデジタル（複製）録音された媒体と決まっているのだから、プレーヤーに補償金を掛けることは適当にも思える。ただ、これも条文を読むと対象が録音機器となっているため再生機能しかない MP3-CD プレーヤーは該当しない。少なくとも政令の指定だけではどうにもならず、法律の改正まで踏み込む必要がある。

ちなみに MP3-CD プレーヤーの発展形として録音機能を追加してしまうと一気にグレーゾーンからブラックゾーンへ踏み込んでしまう可能性があり、そうした製品を企画しているメーカーは注意が必要だ。

主な記憶媒体の市場価格比較

	容量	店頭価格	MB 当たりの単価
コンパクトフラッシュ	128MB	¥16,800	¥131.25
ID 付きスマートメディア	128MB	¥19,800	¥154.69
マルチメディアカード	64MB	¥12,800	¥200
マジックゲートメモリースティック	128MB	¥24,800	¥193.75
SD カード	128MB	¥24,800	¥193.75
CD-R メディア	650MB	¥40	¥0.06
CD-RW メディア	650MB	¥140	¥0.22
オーディオ用 CD-R メディア	650MB	¥200	¥0.31

(音楽配信関連情報サービス調べ)

微妙ではあるが、法的には MP3-CD プレーヤーに問題ないことは分かった。それでは他に懸念材料は無いだろうか。

ビジネス戦略上 MP3-CD プレーヤーを考えた場合、その弱点として音楽配信への対応がないことが挙げられる。このサイトの製品情報の中にも書かれているが、今のところ MP3-CD プレーヤーで音楽配信によって購入した楽曲ファイルを再生することはできない。もちろん、何のセキュリティもかかっていない MP3 ファイルは再生できるけれど、それはもはやビジネスにつながるものではないとされている。

また、MP3-CD プレーヤーの中には WMA の再生に対応しているものがあるじゃないか、という意見もあるだろう。確かに WMA

は音楽配信に置いてポピュラーな圧縮形式になりつつある。

ところが、音楽配信に使われている WMA ファイルと CD をリッピングして作った WMA ファイルは似て非なるものである。詳細は割愛するが、前者は音楽配信関係者の間では区別する意味でセキュア WMA と呼ばれている。

このセキュア WMA を再生できる MP3-CD プレーヤーはまだない。その旨は WMA に対応している MP3-CD プレーヤーメーカーの FAQ などに見ることができる。そもそもセキュアであるからには、焼き込みを行った CD-R メディアからコピーされては困るのだが、それを防ぐ仕組みがまだないと言った方が正しいだろう。

どうせ音楽配信など一般に普及するはずがないから関係ないという向きもあるだろう。しかし、音楽 CD を巡る枠組みを変えようという動きは徐々に始まっている。

例えば Macrovision は音楽 CD に違法コピーを防ぐ技術を開発したと発表した。通常の CD プレーヤーで再生する分には何の問題もないが、PC などでもリッピングしようとするとうざいというものだ。既に CD 生産設備メーカーとツールも開発済みとしており、一部には大手レーベルが試験的に Macrovision の技術を導入しているという話もある。また、BMG は SunnComm の音楽 CD に対する著作権保護技術「MediaCloQ」を検証すると発表している。

また、逆のアプローチとしては EMI が CD-R ライティングソフト大手の Roxio と提携し、CD-R に対する著作権保護技術の開発に当たると発表している。世の中には多くの CD-R ライティング機能を持ったソフトが存在するが、実際に開発している企業はそう多くない。特に Roxio の技術は次期 Windows OS である Windows XP に搭載されることが決まっている。インストールベースでは圧倒的なシェアを持つことになる CD-R ライティングソフトに著作権保護機能が搭載されれば、それを持たないソフトは違法コピーツールと位置づけられることになるだろう。

すべてがうまくいくとは限らないが、これらの1つでも一定の成果を挙げようであれば、音楽 CD のリッピング防止策が一斉に開始される可能性はある。

さらに大胆に、CD というメディア自体から脱皮しようという動きもある。既に登場してから 20 年以上経っている CD は枯れたメディアと言える。その CD の跡継ぎを担う候補の1つは DVD-Audio であり、DataPlay である。いずれもメディアとして著作権保護の仕組みを持っており、違法コピーを防止することができる。

特に DataPlay は大きさも小型であることに加え、大容量のセキュアなコンテンツを収録したパッケージを低価格で販売し、その後に利用したいコンテンツのみオンラインで認証を有料で受けるというビジネスモデルを考えている。その実現に向けたパートナーも InterTrust と Reciprocal に決まった模様だ。既に大手レーベル3社とプレーヤーメーカーにライセンスしており、まったく新しいメディアとしては急激な立ち上がりを期待されている。

もしうまく立ち上がった場合には、高音質のコンテンツは DVD-Audio で、圧縮された普及版は DataPlay で、といった棲み分けが音楽パッケージに起きる可能性もある

以上の記事を戯言と捉えるか否かは自由だ。既に普及している音楽 CD を置き換える作業はとても困難であることは間違いない。しかし、それにこれまでに真剣に取り組まなければならないと考えるほどに音楽業界は現状に危機感を持っているような印象を受ける。その要因は Napster でもあるだろうし、古典的な違法コピーによる海賊盤でもあろう。

そしてまた、今後プレーヤーメーカーはプレーヤー単体だけではなく、購入者に対するサービスも提供しなければならない。例えば購入者に対する音楽配信サービスなどで収益を確保することでプレーヤー本体の価格競争から脱出しなければ利益を出しにくい構造にメーカーは陥っている。

そうした事業者の利害に、ユーザーに十分受け入れられるだけの利便性（本当はこれが最も大事なだけけれど）が加わったとき、オーディオ機器は新たな時代に入る。そこには残念ながら MP3-CD プレーヤーの姿は見えない。

(2001/8/13、日夏雄高)

EMD Magazine 第2号

発行 2001年8月20日

発行所 音楽配信関連情報サービス

責任編集 宮腰 温

レイアウト 株式会社アイビルダース