

「標準」を巡る提携と

新連載

インターネットを使った音楽配信。すでに始まったこの動きに二極化の方向が見えてきた。従来型のレコード会社を中心とする音楽ビジネスはSDMIの「標準」作りとコンピュータベンダーの覇権争いが重なり合い、複雑な絡みを見せている。一方で、MP3

が作り上げたインターネット的なコミュニティ派生型ビジネスも目が離せない。提携が作る「新しい流通」とMP3.comが作る「新しいビジネス」はどこに向かうのか。

# 疾走する ハンパパッケージ ミュージック

一瀬大志 + 前田邦宏  
Photo: Nakamura Tohru (P276)

# コンピュータベンダーと コンテンツ提供会社の思惑 提携が生み出す 新しい流通システム

ノンパッケージミュージックを流通させるためには、コンテンツ、配信システム、再生装置が必要となる。そして、既存の流通を考えれば著作権を保護する仕組みも必要だ。SDMIはこういった動きを標準化しようとする団体だが、ここではその標準を狙う各企業の役割と提携状況を解説しよう。

文 一瀬大志

## パートから提携の意味が見える

MP3を引き金に昨年あたりから急速に注目を集めたノンパッケージミュージックも、今年の春、マイクロソフトが新フォーマットを発表したことを最後に、技術主体のフォーマット競争から、商業化に向けてレコード会社をも巻き込んだ流通システム全体の勢力争いに発展してきている。

このような流れを受け、次々と企業間の提携発表がなされているが、これら断片的なニュースを拾っていったところで、全体として何を狙っているのかを理解していなければますます混乱するばかりだ。

そこで今回はまず、ノンパッケージミュージックの商業化において、各勢力が目指している新たな流通の枠組みについて復習する。また、それらの構成要素を洗い出すことで、それぞれの提携関係が全体のどのパートを埋めていっているものなのかを明らかにし、各勢力の現在値を改めて検証する。

## 新しい流通を構成するパートとは

どの勢力も目指すところは同じ「安全なノンパッケージミュージックの流通システム」の整備・構築である(278ページ下図)。

### 音楽コンテンツ

単にシステムを構築しただけでは意味はない。その上で流通させるコンテンツが必要

だ。実証実験を行う際にもそれが実際に使えるシステムであることを示すために、大量のリソースを持つ大手レコード会社との協力が不可欠となる。

### 圧縮技術

現在の通信環境で音声ファイルの円滑に流通させるためには、MP3に代表される何らかの音声圧縮技術が必要となる。

### 配信システム

圧縮した音声そのまま配信するだけでは、利用者の側でいくらでもコピーすることができてしまう。したがって、商業化の際には著作権者の権利を保護し、相応の対価が得られるようにするために著作権者が作品の配布、複製権の管理、課金などができるトータルな仕組みが必要となる。ここではそれらをまとめて「配信システム」と呼ぶことにする。配信システムの代表的なものとして、インタートラストの「DRM」(Digital Rights Management)やIBMの「EMMS」(Electronic Music Management System)がある。

インタートラスト  
 [www.intertrust.com](http://www.intertrust.com)

### 携帯型音楽プレイヤー

配信された音源を聞くためには、利用者側で何らかの再生環境が必要となる。現在、各音声フォーマットに対する再生ソフトウ

ェアは標準で用意されているので、ここでは再生ハードウェア、特にSDMIでの仕様も決まり、年末商戦に向けて各メーカー間での熾烈な開発競争が予想される「携帯型音楽プレイヤー」を重要な構成要素の1つに数えることとする。

SDMI (Secure Digital Music Initiative)  
 [www.sdmi.org](http://www.sdmi.org)



SDMIは米国レコード協会(RIAA)と大手レコード5社(BMG、EMI、ソニーミュージックエンタテインメント、ユニバーサル、ワーナー)を中心として発足した団体だ。音楽の著作権保護やインターネットなどによる流通技術を作り、次に音楽ビジネスを作り上げることを目的としている。これ以外にもマイクロソフトをはじめとする多くのコンピュータ系企業が参加している。

7月には、SDMIの携帯音楽プレイヤーに関するワーキンググループが業界標準仕様の最初の発表を行った。次の音楽ビジネスはこの団体が鍵を握っているのは間違いない。

### 提携劇を演じるプレイヤーたち

次に今年7月上旬までに発表された提携内容をこのページの図の内容を元に、それぞれの要素に当てはめてみる。すると、これまでの提携内容からノンパッケージミュージックの流通を巡る5つの大きな勢力が形成されていることがわかる（右ページ下表）。

### WMTで攻勢をかけるマイクロソフト

今年4月に発表された「ウィンドウズメディアテクノロジー4.0」(WMT)。マイクロソフトの音声圧縮フォーマット「ウィンドウズメディアオーディオ」(開発コード名MSオーディオ)を採用した音楽配信システム

で、著作権保護にはマイクロソフトが1,500万ドル出資したレシプロカルの著作権保護技術を採用し、コンテンツの作成から配信管理、課金、再生に至るまで、ノンパッケージミュージックの流通においてソフトウェア的に必要とされるほとんどのツールが提供される。また、マイクロソフトが提供するウィンドウズメディアプレイヤーはMP3の再生にも対応している。

WMTは6月に正式版が公開されたばかりだが、すでに提携企業として携帯型MP3プレイヤー「Rio」の開発を行うリオポート(ダイヤモンドマルチメディアの子会社)が対応プレイヤーの開発を表明しており、これにはインタートラストと共同で開発した著作権保護機能も搭載される予定だ。また、リオポートはマイクロソフトと共同で、PCとRio互換プレイヤーの間でファイルの受け渡しを行うための著作権保護技術「ウィンドウズメディアマネージメントサービス」の開発を行うことも発表している。分社化による「Rio」のブランド化や、商業的メジャー路線に向かう一連の動きは、本気で新たな音楽市場における「ウォークマン」の座を目指していることを伺わせるものだ。

またソニーミュージックエンタテインメント(SME)が、音楽コンテンツの提供を通

じてマイクロソフトと提携することが発表されている。SMEはソニーの関連企業であるが、SMEはコンテンツ提供側であるため、プラットフォームを選ぶ必要がないとしており、マイクロソフトと提携する一方で、IBMの音楽配信実験にも参加している。

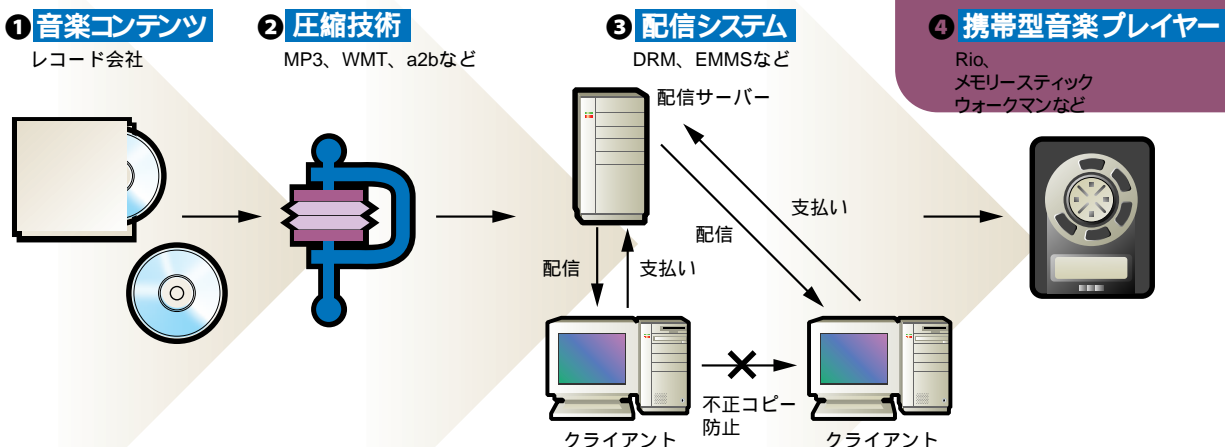
レシプロカル  
www.reciprocal.com

リオポート  
www.rioport.com

### ストリーミングの覇者の戦略

ストリーミングメディアで成功を収めてきたリアルネットワークスやほかの音楽プラットフォームの登場を受け、そのサポート領域を急速に拡大している。たとえば、MP3再生ソフトウェアの開発企業であるXingテクノロジーを買収したあとに、MP3に対応した音楽再生管理ツール「リアルジュークボックス」を発表している。これにはCDを自動認識し、曲に関する情報を自動的にデータベースから引き出してくる機能も付いている。また著作権管理技術に関して、IBMと提携して開発を進めており、IBMの配信技術である「EMMS」のプラグインによるサポートやリキッドオーディオ、a2bなどほかの音声フォーマットのサポートも表明している。このようにプラグインとしてさまざまな技術を取り込むことで、総合再生プラットフォームとしての性格を強めている。ま

著作権保護と課金システムを考えた音楽流通のパート



た、ジュークボックスと同時に発表された音楽配信システム「リアルシステムMP」には、レコード会社のRCAを始め60以上の企業がサポートを表明しており、マイクロソフトの対抗馬として、着実に勢力を拡大しつつあることがうかがえる。

また携帯音楽プレイヤーに関しても、フランスの家電大手トムソンマルチメディアが開発しており、「リアルジュークボックス」を同プレイヤーに採用するとしている。

### 草分け「リキッドオーディオ」の次の手

著作権保護機能を搭載し、クレジットカードによるオンライン決済で音楽の販売を行うなど、早くから商業的に動いていたものの、これまであまりパツとしてなかったリキッドオーディオ。しかしここに来て、業界3位の大手レコード会社EMIが音楽配信プラットフォームとしてリキッドオーディオを採用すると発表した。また、SDMIにおける携帯プレイヤーの仕様が決定された直後に、その仕様に沿った携帯プレイヤーの設計を発表を行い、さらにはアイオメガとの提携によるZipを記録メディアとした音楽配信の計画を明らかにするなど、その周辺にもわかに活気ついてきている。

携帯プレイヤーについては、テキサスインスツルメンツ(TI)とサンディスクとの共同で開発を行っており、今年のクリスマスシーズンまでに発売する予定だ。

アイオメガ  
www.iomega.com

### 暗躍するソニーの動き

ほかの勢力とは異なり、インターネット上の動きを見せてはいないものの、情報家電メーカーである立場を活かし、裏で着実にハードウェアインフラを整えていると思われるのがソニーだ。7月上旬現在、新たな音楽流通に関する具体的な動きとしては、CS放送スカイパーフェクTV!で5月からサービスを始めている「ミュージックリンク」による音楽配信や、米国における高速回線を用いたレコード店でのCDのオンデマンド販売などが行われているだけで、インターネット上で直接消費者に配信しようという動きは見せていない。ただ、国内において第一種通信事業免許を取得し、無線回線を利用したデータ通信サービスの計画を発表しており、あえて電話回線による既存のインターネット以外のところから流通システムを確立しようとしているのではないかとと思われる動きが多く見られる。確かに専用ハードウェアと無線による双方向通信のほうが利用者にとってはハードルが低く、一気に普及する可能性もある。

11月に発売が予定されている「メモリースティックウォークマン」には、著作権保護技術として自社技術の「MagicGate」が採用される。これはBMのEMMSとも連係するものだ。また配信管理を行うための「Super MagicGate」も開発中である。

### AT&Tと手を組む松下

AT&Tが推し進めてきた音楽配信システ

ム「a2bミュージック」もこれからという時期に社員の過半数がレシプロカルに移るなどの混乱が生じ、「もはやこれまでか」と思われたが、その後すぐに発表されたのが松下電器と大手レコード会社2社(ユニバーサルとBMG)との提携である。この提携により新事業「ナイジェルプロジェクト」が立ち上げられ、今年度末からサービスを開始すべく準備が進められている。

このプロジェクトでは、松下が携帯プレイヤーならびにメモリーカードによる記録メディアの開発を行い、AT&Tの技術を利用した配信技術を共同で開発することになっており、ここでa2bのときに培った技術が再び利用されるものと考えられる。また、ユニバーサルとBMGの2社が保有する音楽コンテンツは全米の音楽コンテンツの40パーセントを占めており、それだけでもこの勢力がいかに巨大であるかを知ることができる。

a2bミュージック  
www.a2bmusic.com

### 目標はすべてのデジタルコンテンツ

ノンパッケージミュージックの流通システムに関しては、このようにさまざまな巨大企業が連合体を作り、それぞれの仕様を事実上の標準まで押し上げようとしのぎを削っている。音楽に興味のない人は「たかが音楽になにをそんなに……」と思うかもしれない。しかし、安全な流通形態を確立し、それを広めることができた企業は、将来的に音楽以外のさまざまなデジタルコンテンツをその上で流通させることが可能となるのだ。

	圧縮技術	配信システム	携帯型音楽プレイヤー	コンテンツ (レコード会社)
マイクロソフト	ウィンドウズメディアオーディオMP3	ウィンドウズメディアテクノロジー(レシプロカル DRM)	リオポートがウィンドウズメディアオーディオサポートのRioを開発中	SME
リアルネットワークス	リアルオーディオMP3(a2b、リキッドオーディオにも対応)	IBM(EMMS)	仏トムソンマルチメディアが開発中	RCA
リキッドオーディオ	リキッドオーディオ(ドルビーシステム)	リキッドオーディオ	テキサスインスツルメンツサンディスクと共同開発中	EMI
ソニー	ソニー(ATRAC3)	IBM(EMMS)ソニー(MagicGate)	ソニーがメモリースティックウォークマンを開発中	(SME)
AT&T・松下電器(a2bミュージック)	a2bミュージック(MPEG2-AAC)	a2bミュージック(Policy Maker)	松下電器が開発中	ユニバーサルBMG

# 既存の音楽産業を覆す もう1つの音楽シーン MP3 サミットに見る 音楽ビジネスの新しい関係

MP3のブームを牽引したウェブサイト「MP3.com」の主催によるMP3サミットが6月15日から2日間、米国サンディエゴで開かれた。期間中、RIAAが請求したダイヤモンドマルチメディアのRIO販売差止め請求裁判で原告側が敗訴する話題もあり、MP3支持派が集まるこのサミットは多くの議論で盛り上がった。

文・写真 前田邦宏



サミットの会場となったカリフォルニア州立大学サンディエゴ校舎（UCSD）に設けられた展示会場。ビジネスショーというより学園祭の模擬店といった感じの手作りブースで、マイクロソフトも台湾のパーツメーカーも同じサイズだった。いまや時の人となったマイケル・ロバートソン EFFで有名なジョン・ベリー・パーロウ。元牧場主でグレイトフルデッドの作詞家だったという経歴が妙に納得できる貴族の持ち主。ラップアーティストでプロデューサーのカニバスも参加

成長したことにサミット参加者自身も興奮しているかのようだった。

MP3.com  
www.mp3.com

## 新しい「関係」が生まれる

ロバートソンは、2年ほど前、サーチエンジンで検索される数の多い言葉のリストを眺めながら、最下位に近いところでMP3という言葉を見つけたという（面白いことに、彼のビジネス手法は「常にチャートの最下位に着目する」ことが共通している）。

彼はMP3は技術的にも面白いが、将来この技術がコンテンツビジネスに結び付くことを予見していた。まず彼はMP3に関する情報を集めることから始め、MP3フォーマットの普及に努めた。その後、MP3は爆発的なブームとなり、MP3.comはサイトへの莫大なアクセス数を利用して、インディペンデントミュージシャンのプロモーションを始めた。そのビジネス手法は単純でアーティストにとって理解しやすいものだった。

「MP3.comであなたたちの音楽を紹介するので、CDが売れたらその利益を折半しよう。しかし、あなたたちがCDをほかに売ることや音楽活動には何の制約も与えない」

こうして、ミュージシャンにはアルバム中の数曲をMP3フォーマットで公開させ、そのことを宣伝という風に捉えさせたのだった。現在、MP3.comはこの方式で1万4千人のアーティストと8万の楽曲を契約しているという。

## ASCAPとの提携で次のビジネスへ

ロバートソンはそれほど多くの楽曲の中からユーザーが自分の求める音楽をどのように見つけられるかが、またサイト運営をCDパッケージ販売に頼らずに成長させるにはどうしたらいいかについても考えていた。その

## サミットの「意外な」開催趣旨

現在、MP3と言うとどうしても商業音楽CDを不法に複製して配布する著作権侵害（piracy）の手段としてのイメージが強い。しかしながら、MP3サミットは著作権侵害を容認するクラッカーの集会でもなければ、不法な複製を防ぐための技術者会議でもない。サミットの主催者であるMP3.com CEOのマイケル・ロバートソンは、開催挨拶の際にこう述べている。

「MP3の真の意義は、MP3が（メジャーレーベルに独占されている）音楽市場へ民主的に参入する機会を作り、その手段となっている点だ」

つまり、MP3サミットはMP3フォーマットを利用して既存の音楽産業に対抗する新しい音楽市場をネットワーク上に切り開こうという壮大なビジョンを持ったイベントなのだ。1年前には誰も信じることのなかったこの野望はやや現実味を帯び始めている。というのも、MP3.comは今年の1月に1,100万ドルもの投資をセコイアキャピタルやアイディアズラボから受け、さらに、IPO（株式公開）により8,300万ドル（約100億円！）もの資金を調達する予定なのだ。そんなこともあってか、ロバートソンのスピーチの途中には、会場から「ライナス（LINUXの開発者）を目指せ！」などと威勢のいい掛け声も聞かれた。周囲も弱冠31歳のCEOとこの小さなベンチャー企業が、たった1年の間に巨大な音楽産業を揺るがしがねない存在へ

戦略の1つが「My MP3」である。

My MP3はMP3.comに掲載されている音楽のどの曲を何回聞いているかをユーザー別にリストアップするシステムで、これによって複数のユーザー間で何がよく聞かれているかというヒットチャートが自動作成される。そして、ユーザーはこれらの楽曲をつなげてストリーミング再生し、独自のラジオコンテンツとして楽しむことができる。

この戦略に合わせてように、MP3.comと米国の大手著作権管理団体ASCAPとの提携が発表された。これにより、MP3.comはASCAPが著作権処理を済ませた楽曲を利用することも可能となり、またブロードキャストサービスによる収益も視野に入ってきた。かつてロバートソンは「MP3.comは次のMTVだ」と発言していたが、まさしくこの提携によってその実現に近づいたと言える。このようにMP3.comの戦略は、MP3フォーマットという技術に頼ったビジネスというより、アーティストとリスナーの関係性に着目したビジネスと言えるのだ。

実は、今回のMP3サミットに集まったいわゆるMP3支持派に共通するのは、この関係を重要視している点である。

**My MP3**  
my.mp3.com

**ASCAP**  
www.ascap.com

### 音楽産業への不満が原動力

MP3サミットに参加しているパネリストや来場者には、現在メジャーレーベルが中心に進めているSDMIなどの私的録音を制限する規格に対して反対する立場の人が多かった。その主な理由は「既存の音楽流通が10万枚以下のセールスのアーティストを切り捨てていること」や「制作労力や内容の違う音楽を同じ単価で工業製品と同じように売っている音楽産業の構造」に対する不

満から、オンライン音楽市場にその構図がそのまま移行することを嫌ってのことである。

たとえば、エレクトロニック・フロンティア・ファウンデーション（EFF）の共同設立者で、かつてグレイフルデッドの作詞者でもあったジョン・ベリー・パーロウは、「音楽は本来動詞であり、名詞ではない。いまこそ音楽を（CDという）器から解き放つ機会だ。そうすることで、私たちは（アーティストとファンとの）本来の信頼関係を取り戻すことができるだろう」と発言している。パッケージ中心のビジネスとなった音楽産業を批判し、ファンとの結び付きが強い音楽活動が発展することを強く求めた。

また、ミュージシャンのICE-Tは自らのレーベル名を引き合いに出して、「音楽業界の死に際に必要なのは検死官（coroners）だ」と発言し、いまの業界が見落としている音楽から新しい可能性を見つけられること、そして将来MP3によって音楽市場が開かれたとしても良い音楽を見極めていくことの重要性を語った。

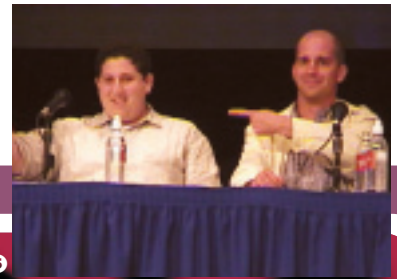
**EFF**  
www.eff.org

### ファンの逮捕など望まない！

初日の夜に行われたライブイベントで特別ゲストのリサ・ロブは、こんなジョークを飛ばしたそうだ。

「次の曲はファンのサイトから（MP3ファイルで）ダウンロード可能です」

現在、アーティストにとってみれば、自分の音楽が好きな人間が皮肉にも著作権侵害のため逮捕されるという不本意な「関係性」がある。しかし、深刻とされる著作権侵害の相手が「音楽が好きな人間」ということを考えれば、規制に頼らず、双方の利益にかなう「新しい関係 = ビジネス」が存在するように思える。MP3.comはそんな一例をすでに示しているのだから。



5



6



7



8

「Keeping the 17 year old happy: How to monetize the online music community」と題されたパネルディスカッションに登壇した地元の高校生。クレジットカードを持ってない年齢層がオンライン市場にどうかかわれるかも話題に。

カラフルなラインナップとユニークなフォームのI-JAMプレイヤー。録音機能もあり、FMチューナーも付いている。マッキントッシュにも対応している。定価199ドル。

www.ijamworld.com

mPride 韓国のHan Go社製携帯MP3プレイヤー。ADPCMという方式で録音も可能。

www.mpride.com

NEX 香港のフロンティアラボ製の携帯MP3プレイヤー。99年秋に発売予定。近日発表予定の携帯プレイヤーもノートパソコン上でプレゼンテーションしていた。

www.frontierlabs.com



## [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)