

# デジタル音楽ストア

～ Apple のデジタル音楽販売戦略と今後の市場動向～

尾崎 久実, 松本 義秀

Kumi Ozaki, Yoshihide Matsumoto

## 1 はじめに

今年、音楽市場ではデジタル音楽ストアによる流通が注目されている。既に 2003 年 10 月から、Apple 社は Windows ユーザ向けのデジタル音楽提供サービスを開始しており、デジタル音楽市場は現在 Apple 社が市場の七割を占めている。しかし Microsoft 社などがデジタル音楽市場に参入することを表明しており、今後は状況が変わる可能性がある。また、現在は P2P による音楽ファイル交換が蔓延しており、デジタル音楽業界が一般に浸透するためには P2P によるファイル交換を規制するなどの対策が必要となる。

## 2 デジタル音楽ストアとは

デジタル音楽ストアはダウンロードストアとも呼ばれ、クレジット支払いで音楽データを購入できる。CD のようなメディアが必要ないため、以下のようなメリットがある。

- 一曲 99 (iTunes, BuyMusic.com 等) と安価
- 外出せずに最新の音楽を入手することができる
- ポータブルプレイヤーに移す作業が軽減できる

Apple 社によるサービス開始以前から BuyMusic.com や musicmatch といったデジタル音楽ストアが存在していた。2003 年 11 月に Apple 社により iTunes Music Store の Windows ユーザ向けサービスが開始され、それ以降市場規模が急速に拡大している。

## 3 デジタル音楽ストアの現状

### 3.1 Apple

Apple 社が 2001 年 11 月に iPod というデジタル音楽のポータブルプレイヤーを発売し、同時に Mac ユーザ向けのデジタル音楽ストア iTunes Music Store を展開させた。iTunes とは、Apple 社が無償で提供しているメディアプレイヤーソフトウェアであり、iPod との連携や iTunes Music Store といったデジタル音楽ストア機能を有している。Fig. 1 は、iTunes で iTunes Music Store を利用している際の画面である。

また、Apple 社は 2003 年 10 月に Windows ユーザ向けのデジタル音楽ストアサービスを開始した。その結果、



Fig. 1 iTunes Music Store の利用画面

Apple 社の 2004 年度第 1 四半期決算報告によると、iPod の売り上げが前年同期比で 909% に伸びている。また、現在インターネット上で販売される音楽全体の 70% 以上を iTunes が占めている。ただ現在の iTunes Music Store の問題点として、iTunes Music Store で手に入る音楽は ACC フォーマットで、iTunes あるいは iPod でしか再生できないことが挙げられる。

### 3.2 他社の参入予定

他社も Apple の成功を見て次々と参入を表明している。主なところでは Microsoft, SONY, そして Napster 等である。また詳細はまだ発表されていないが、大手書籍通信販売ストアアマゾンや音楽会社イイベックス、そして楽天もデジタル音楽の有料提供を予定している。

#### Microsoft

動画再生機能を付加したポータブルミュージック・ビデオプレイヤーが 2004 年前半に欧州で発売される。また、2004 年中に独自にデジタル音楽ストアを立ち上げる計画を進めている。

#### SONY

MP3 プレイヤー市場への参戦時期を逃していたソニーが 2003 年 10 月に "PSP" で参戦表明をした。デジタル音楽ストアとしてはソニーミュージックのオフィシャル音楽配信サイト bitmusic として既にサービスが開始されている。日本に向けてのサービスのため、iTunes Music Store と違い邦楽を一曲あたり 150 円から購入可能である。

## Napster

1999年に存在したNapsterというP2Pソフトウェアの名前を買い取ったRoxioが2003年10月にNapster 2.0の名前で合法音楽配信サービスのベータテストが開始した。フォーマットは『ウィンドウズメディアオーディオ(WMA)』で、Apple社のiPodとの互換性はない。

## 4 DRM

DRM(Digital Rights Management)とはデジタル著作権管理を指し、利用者の不正コピーによる著作権侵害を防止する技術である。手順は以下のようになっている。(Fig. 2)

1. コンテンツ自体を暗号化し、そのままでは使えない状態で流通させる
2. 購入手続きで暗号化を解く鍵を受け取る
3. 専用のプレイヤーの中で暗号を解いて再生する

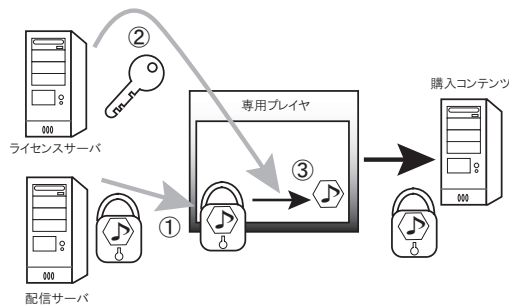


Fig. 2 DRMの手順

このように利用者は暗号を解いたコンテンツをファイルに保存することはできず、利用者の手元に保存されているコンテンツファイルは、第三者に渡しても鍵がないため、不正利用はできなくなる。現在デジタル音楽で頻繁に使用されるDRM製品としてMicrosoft社のWORM(Windows Media Rights Manager)、IBM社のEMMS(Electronic Media Management System)がある。

### 4.1 WORM

WORM(Windows Media Rights Manager)はMicrosoft社の音楽配信技術であるWindows Media Technologiesをベースに、Reciprocal社とともに開発した、コンテンツの暗号化、課金情報のトランザクション機能などを統合した音楽配信ソリューションシステムである。

### 4.2 EMMS

EMMS(Electronic Media Management System)はIBM社で開発された音楽配信技術である。金融システム

で使われている認証技術をベースに、データ圧縮技術、課金など音楽や電子書籍といったメディア配信に必要な仕組みを統合している。「データ・ハイディング」と呼んでいる埋め込み技術によって、配信データ中に著作権情報を埋め込んで著作権保護、不正コピーの防止ができる。現在RealNetworks社がEMMSでの音楽配信においてIBMと提携することを発表している。

### 4.3 AppleのDRM

Apple社は独自のDRMであるFairPlayを使用している。コピーに関して規制があり、同じプレイリストで10回までCDへの書き込み、3台のコンピュータでの共有、iPodへのファイルの転送など細かく決められている。FairPlayの詳細な内容は公開されていない。他社のDRMと比較すると制限が小さい。

## 5 P2P

P2Pとは不特定多数の個人間でファイル交換を行うことができるシステムである。現在日本で利用されている代表的なP2PソフトウェアとしてWinnyやWinMXがある。これらのソフトウェアの利用者は違法に音楽ファイルや有償のソフトウェアを交換しあっている。そのため、今後デジタル音楽ストアが発展するためには大きな弊害となる。P2Pを利用して米国だけで年間10億曲以上の音楽ファイルが交換されていると言われており、これらのP2Pユーザーにデジタル音楽ストアの利用させるためには、取締りの強化などの対策が必要であると考えられる。ただWinnyというソフトウェアでは交換されているファイルが暗号化されており、また、データを送受信しているユーザは互いを特定することができないため匿名性が高く、取り締まるのが難しいと言われている。

## 6 展望

2004年4月、デジタル音楽市場を支配しつつあるのはApple社である。Apple社のスティーブ・ジョブスCEOは『iPodの誕生はファイル交換ネットワークの終焉を告げるものになる』と話し、iTunes Music Storeで2004年一年で販売される音楽は1億曲を目標にしているが、これはP2Pでやりとりされる10億曲以上の音楽ファイル全体から比べれば一割にも満たない。反対にAppleのコピー規制のゆるさから、P2Pで共有される音楽ファイルが増えるとも言われている。しかしコピー規制のゆるいからこそ、制限が厳しいWORMで管理されたデジタル音楽ストアよりもiTunes Music Storeの利用者が増えていく可能性がある。よってデジタル音楽市場は現状のままAppleが主権を握り続けると考えられる。