

第三代オーディオ普及委員会の活動と課題

日本オーディオ協会 理事

君塚 雅憲

1. アナログからデジタル、パッケージメディアの進化

アナログオーディオ、デジタルオーディオに続く新しい時代のオーディオという意味で、第三代と名づけて出発した当委員会の活動と今後の課題について、簡単ですが報告いたします。

日本オーディオ協会の一委員会として一昨年に活動を開始した当委員会は、たいへん広い対象領域の中で、JAS の方向性の一つとして掲げられた「携帯オーディオとホームオーディオの融合」を議論することから出発いたしました。

1979年のウォークマンの登場で始まったといえる携帯オーディオですが、近年のデジタル信号処理技術と、データ通信環境の進歩が大きな推進力となって、過去10年ほどの間にそれまでとは違う形の大きな市場に発展してきました。ウォークマンはコンパクトカセットを使ったテープレイヤーでしたが、1970年代のラジカセやステレオセットの普及とFM放送の充実などで、ユーザーの手元に多くのエアチェック・テープが存在していたことが、一つの成功要因であったと考えることも出来ます。

ウォークマンから3年後の1982年にはCDが誕生し、オーディオはデジタル時代に突入しました。アナログ時代に比べると、はるかに高い性能のソフト、ハードが出現し、高音質で使い勝手の良い機器が手の届く価格帯で次々と登場し、急速に普及いたしました。

携帯オーディオはしばらくの間コンパクトカセット型が主流であり続けましたが、CDの商品開発技術が進むにつれて、徐々にポータブルCDプレーヤーが携帯オーディオの機器として勢力を伸ばしました。しかしCDは再生専用のため、録音機能を持つコンパクトカセットを全面的に置きかえることは難しかったのです。当然の成り行きとして、デジタルオーディオ時代にふさわしいコンパクトカセット型ウォークマンの後継機が、記録も出来る新しいフォーマットとして考えられたのですが、コンパクトカセットという大きな財産をも利用しようというDCCと、全く新しい小型ディスクを使うMDが提案され、結果的にMDがその地位を占めることになりました。

コンパクトカセットはアナログオーディオであり、CDやMDはデジタルであるわけですが、いずれも音楽はある形を持った媒体に収められています。もちろんいかなる形式でどのような媒体であるか、といった規格は厳密に定められており、音楽ソフト、記録媒体、録音再生機がそれぞれ規格を守ることによって、安心して使える環境が提供されているわけです。

DCCやMDが開発される時、データの記録容量を抑えることを目的としてデジタル圧縮技術がオーディオ信号に応用されたのですが、音質議論も含めてデジタルデータ圧縮の大きな可能性が認識されたことも、その後の携帯オーディオの発展に大きな影響を与えました。

2. 音楽ソフト流通のパッケージレス化

蓄音機の発明以来、音楽ソフトの提供は(ラジオ放送は除いて)何らかの媒体を使って行われてきましたが、デジタルオーディオ技術の発展が、音楽をデータ化し劣化することなく伝送することを可能とし、IT技術

の進歩によってデジタルデータの流通が当たり前のように行われるようになると、媒体によらない音楽ソフトの提供が大きな潮流となってきました。

このような音楽ソフトの形態の変遷については 2010 年の音展にて協会セミナーを行い、多数の方に聞いていただきました。音楽ソフトの販売に配信という手法が使われるようになり利便性も高まりましたが、目に見える媒体、すなわちパッケージが無いことによって再生互換性や、音質の判断基準がわかりにくくなったのも事実ではないかと思えます。

第三世代オーディオ普及委員会では、JAS を代表して MAPI (Mobile Audio Promotion Initiative) の活動に参画し携帯電話での配信音楽について議論してきましたが、配信された音楽の外部機器への転送において、レベルコントロールなどオーディオ性能に関する部分が機器ごとにばらついていることに注目し、基準信号の提供を検討してまいりました。

JAS のホームページにも「モバイルオーディオ・チェックコンテンツ」として、この音源のことに触れておりますが、現代のパッケージによらない音楽ソフトにおいても、互換性や基準レベルといったオーディオの基本的な特性の確認に役立つものではないかと思っております。

パッケージ型からパッケージによらない音楽ソフトの提供という流れは、携帯型プレーヤーを前提とした圧縮型音源から始まりました。当初はデータの容量を抑え、通信路やメモリーの負担を軽減することが重要な課題であり、音質との兼ね合いを考慮しつつ技術開発が進められ、MP-3 や AAC、MD で使われた ATRAC など、いくつかの方式が並存するようになりました。

最近、ネットワークに関連する技術が急速に進歩し、一般ユーザーの通信環境が非常に高度なものになって大容量データのやりとりも無理なく行えるようになってきました。さらにハードディスクや半導体メモリー等データ記録デバイスの価格も下がり、圧縮に頼らなくても音楽データを比較的自由に扱えるようになってきました。

こうして従来の CD と同じデータがパッケージ無しで流通するようになり、さらに CD を超える高音質仕様の音源も提供されるようになってきております。ポータブルプレーヤーのヘッドフォンによるリスニングと並んで、CD 以上の音質を楽しむ PC オーディオというジャンルが活発になってきたのも、パッケージによらない高音質音源の流通が大きな要因になっていると思えます。

3. 将来への課題

音楽ソースはパッケージレス型へとますます変化していくのですが、100 年の歴史を持つパッケージ型に対して、ユーザーから見て解りにくいところも多々あるのではないかと思えます。特に PC オーディオでは、必要な機材の選択、接続方法、音源の入手等々、ハードルがやや高く感じられるところがあって、幅広い普及にはまだ至っていません。一方、IT 技術に親しみが深い若い世代を中心としたポータブル機器は広く普及し、ヘッドフォンによるリスニングの比重はますます高まっています。こうした変化に対応し、オーディオ文化を発展させていくためには、音源の音質レベルやリスニングスタイルにこだわることなく、パッケージレス型オーディオの課題をきちんと把握し、関係各位への提言に多少とも貢献が出来るよう活動を続けていくことが大切であると思っております。

オーディオの新たなあり様について考えることは、今後の協会活動の中でも重要なテーマになってくると思えますので、これからも皆様のご助言、ご協力を宜しくお願いいたします。