

アップル担当者に聞いた iPodとiTunesを支える QuickTimeテクノロジー

iPodとiTunesの爆発的な人気によって、いまやコンピュータ/ソフトウェアメーカーの枠を超えた企業イメージを確立したアップル。サービスや製品の使い勝手やデザインセンスなど、派手で分かりやすい部分が注目されがちだが、それらは同社がこれまで培ってきた、確固とした技術によって支えられている。その中心となるのが、90年代にはマルチメディアフォーマットの代名詞として同社の製品を支えてきたQuickTimeテクノロジーだ。アップルが同技術で目指すものが何か、同社のインタラクティブ・メディア・グループ プロダクト・マーケティング、シニア・ディレクターであり、QuickTimeを統括するフランク・カサノヴァII氏に聞いた。

編集部

フランク・カサノヴァII
編集部

QuickTimeは90年代からマルチメディアフォーマットとして位置づけられてきました。Mac OSがOS Xへと変わり、

QuickTimeもバージョン7までできましたが、マルチメディアフォーマットの中心的な存在でありたいという位置づけは、現在も同じですか。

はい。これからも、消費者とプロフェッショナルのためのフォーマットであ



りたいと考えています。ただし、それに対する我々の取り組み方は、90年代の初頭と今では変わってきています。これまでも、QuickTimeにはさまざまな技術が使われていましたが、それはアップルやQuickTimeだけの閉鎖的な技術でした。しかしそれが変化して、現在のQuickTimeで中心となっているのは、オープンな標準技術です。

過去のアップル製品の魅力や優位性は、独自の技術によって生み出されていたという面もあります。それがいまオープンスタンダードを重視したり、OSに関してもオープンソースコミュニティともかかわりを持つようになったのはどうしてですか。

独自技術だけを使うというのは、いわば孤島に住んでいるような状況です。オープンで業界標準のものを使っていくというのは、同じ方向性を持ったより多くの人たちのグループに加わるということです。

アップルとしては、そういった「規模のメリット」を考えると、標準技術をサポートすることが理にかなっていると考えたわけです。たとえばIEEE 1394やUSB、UNIX、IEEE 802.11、Bluetoothなどの標準技術を採用してきました。ソフトウェアでも、描画エンジンに標準技術のOpenGLを採用しました。多様化の流れの中で、オープンな標準技術をサポートして取り込んでいくのは、我々にとっていいことだと確信しています。

H.264を採用した理由は、次世代DVDでの採用もあると思いますが、最大の理由は为什么呢か。

1つは、H.264の開発と標準化にアップルもかかわってきたということです。アップルはMPEG4標準化委員会のメンバーです。H.264の標準化においても貢

献してきました。また、他のビデオコーデックには解決できない問題を、H.264が解決できることに注目しました。それはスケーラビリティです。3G ケータイ用の映像からフルHD映像にいたるまで、そのすべてに対応できるという点です。H.264には、アップル以外にも何百もの企業が関わっていますが、これらの企業の多くが、自社の製品とQuickTimeがきちんと連携できるか双方運用性のテストを行っています。そのおかげで、3G ケータイから iPod、Blu-ray Disc や HD DVD まで、1つのフォーマットで対応できます。また、QuickTime に対応したソフトなら、どれも H.264 を利用できます。

日本では、2006年に地上波デジタルのモバイル向けとなるワンセグ放送が始まります(映像コーデックにH.264を採用)。ケータイも3Gが普及して、高機能なものが多くあります。QuickTime や H.264 は、日本市場で活用されるフォーマットだともいえますね。

日本の6大放送局であるフジテレビやテレビ朝日が、すでにH.264の採用を発表しています。我々は、Final Cut Pro といったプロ向けの映像制作ソフトもあるので、QuickTime で H.264 を採用することで、そういった映像制作現場での連携もしやすくなります。

今のアップルは、iPod と iTunes のおかげで特別コンピューターに親しくない人々にも知られています。多くのユーザーが iPod や iTunes を使うことで、結果的に QuickTime が普及し、Windows 版も含めると、おそらく最も普及しているマルチメディアフォーマットともいえます。今後は、こういったことを考えていますか。

QuickTime のダウンロード数は、毎日65万以上もあります。今後も標準技術を



フランク・カサノヴァ II
Frank Casanova II

Apple Computer, Inc.
インタラクティブ・メディア・グループ
プロダクト・マーケティング、シニア・ディレクター

サポートしますし、3G への対応も推し進めていきます。

QuickTime には、iTunes や iPod で使われているフェアプレイ(アップルの DRM 技術)も含まれていますね。

フェアプレイに関しては、かなり労力を費やしました。今のところ、QuickTime は汎用的な DRM 技術は持っていませんが、コンテンツ保護の重要性は認識しています。ただ、リソースや優先度を考えると、今はまず iTunes Music Store (iTMS) を世界一にすることに集中したいと考えています。

欧米の iTMS で始めたミュージックビデオやテレビ番組の販売は、放送・通信の融合として非常に興味深く捉えています。それについてはどうお考えですか。

我々にとっても非常にエキサイティングなことです。2か月未満で300万以上のビデオが販売されました。さらにポッドキャストもポピュラーになりましたが、そ

の何万というポッドキャストの中で人気ナンバー2のものは、ビデオポッドキャストです。

これまでアップルはクリエイティブな分野ですばらしい製品を作ってきました。アップルの製品によって、ユーザーに何を提供し、何を実現してもらいたいと考えていますか。

ユーザーが非常に簡単にすばらしいコンテンツを作成できるようにするという事です。H.264 は世界で最も先進的なビデオコーデックになりました。その中で、Mac ではワンクリックで iPod 用に H.264 対応のビデオを作成できます。こういったことができるのはアップルだけだと思います。3GPP 用のコンテンツを作りたいという場合でも同様です。

こういった使いやすさが、ユーザーに支持されている部分だと思います。本来は非常に複雑なものでも、それをシンプルにしていくということです。

ありがとうございました。



[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