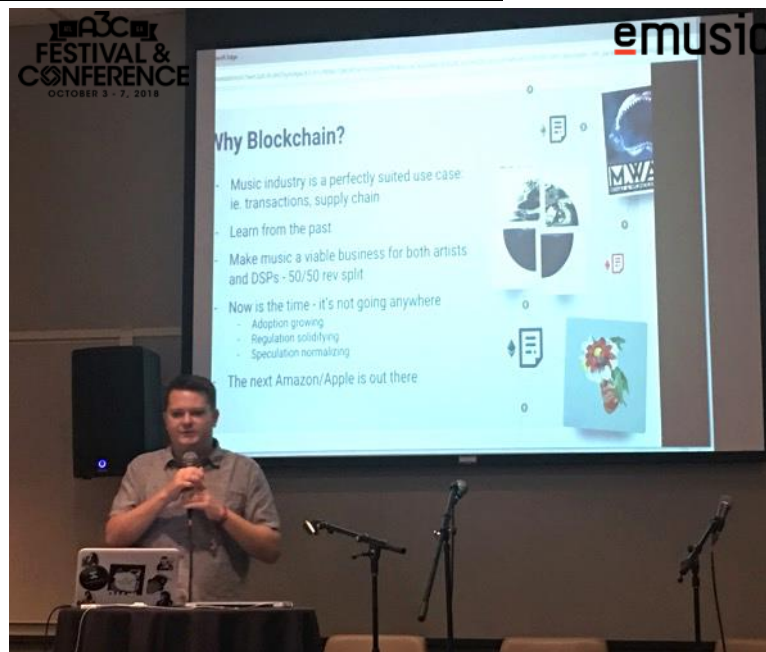


**<事後リリース> 音楽業界に革命を起こすeMusic、
アーティスト自身で楽曲リリースが可能に！「A3Cカンファレンス」登壇で明かす**
～eMusic CTO独占インタビュー！プラットフォームのオープンソース化で、
自社構築するツールブロックチェーン・コミュニティをより早く前進させる～

BaseLayer株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役：競仁志、以下BaseLayer）が日本におけるマーケティングのパートナーシップ契約を結んでいる「eMusic(イーミュージック)」は、2018年10月3日から3日間にかけて開催されるヒップホップ音楽業界に携わる人のためのカンファレンス「A3Cカンファレンス」にて登壇いたしました。現在の音楽業界の実態や問題点を明るみにした上で、アーティストに直接収益が届くフローや、自身でeMusicオンラインストアに楽曲のリリースが可能になるなど、これからの音楽業界をより自由で公平なものにするeMusicの解決プロセスに、多くの参加者が耳を傾けていました。

さらに、今回の登壇に伴い、BaseLayerはeMusicのCTOであるNir Peled氏に独占インタビューを実施。eMusic開発における壁や開発ロードマップについてお話しいただきました。

■ eMusic公式サイト：<https://token.emusic.com/>



■ 音楽業界をより自由に平等に！eMusicが「A3Cカンファレンス」で語る

数千人のアーティストや、起業家、クリエイターなどが世界中から参加した「A3Cカンファレンス」。アーティストに直接プロデューサーがフィードバックする機会や、アーティスト同士が交流することで新たなコラボレーション音楽が誕生するなど、素晴らしい音楽のプラットフォームの場として大盛況のうちに閉幕しました。eMusicはアーティストが受けとる収益が少ないなどの不平等な収益の実態や、音楽以外をユーザーに購入させることに尽力し始めているストリーミングサービスの現状など、音楽業界の課題を提示。eMusicはそれらを解決するために、楽譜などの音楽資産やアーティストがもつ権利をブロックチェーン技術を採用したeMusicプラットフォーム上でやりとりすることで、透明性ある取引を確保しました。アーティストは自身で楽曲をリリースしたり、ファンと直接コミュニケーションする機会が生まれるだけでなく、クラウドファンディング・プラットフォームにて、新しい楽曲の出品時には、出資を募ることもできるようになるなど、音楽業界をより自由に平等に創造していきます。



＜右「eMusic」 Matt Robinson氏＞



＜アーティストのパフォーマンスに会場は熱狂＞

■ eMusic CTO、Nir Peled氏への独占インタビュー

Q. これまでの経歴も含めて、自己紹介をお願いします。



＜eMusic CTO Nir氏＞

ソフトウェア開発とエンジニアリング・チームのマネジメントに16年の経験があります。面白い経歴ですが、私は14才で自分のホスティング会社を設立しました。その会社を立ち上げるのに、請求システム、自動アカウント作成、インフラストラクチャーのニーズ、その他諸々を学ばなければなりませんでした。それは膨大な仕事量でしたが、その経験で非常に多くのことを学びました。自分でLinuxの流通・包装システムも構築しました。それでオペレーティングシステムやスクリプト言語を徹底的に学ぶことができました。間もなくイスラエルの会社でDevOps（デブオプス：ソフトウェア開発の手法のひとつ、開発部門と運用部門が連携してシステム開発を行うやり方）運営とソフトウェア製品開発を指揮するために採用されました。私は学ぶことが大好きなので、いつも最新のテクノロジーの潮流をすぐに超えて、所属している会社に多くの付加価値をもたらすことができました。10年ほど前にTriPlay社にシニア・デベロッパーとして入社しましたが、すぐにウェブ・チームリーダー、サーバー・チーム

リーダーと昇進し、現在CTOをしています。自分の仕事に情熱を感じています。スタートアップの経験と技術的専門知識や創造性を活かして、CTOとして常に現場でアーキテクチャー・デザインや方向性をリードしていきたいと考えています。

Q. eMusic開発チームの構成をお聞かせください（どのようなエンジニアが、何名いるのか）

eMusicブロックチェーン・プロジェクトには8名のエンジニアがいます。今後、現行のシステムを維持しながら、ホワイトペーパーで発表した素晴らしい新サービスの全てを、予算内かつスケジュール通りに提供するために必要な規模のエンジニアリング・チームに拡大する予定です。また非常に有能なテクニカル・アドバイザーとも協力体制をしいています。彼らはブロックチェーン業界に良いコネクションがあり、最高レベルのテクニカル及び、プラットフォーム・パートナーと繋がる助けになってくれています。TriPlayでは、あらゆる方法でチームやプロジェクトを支えることのできる規律あるエンジニアのチームであることに誇りをもっています。実績ある企業として、コア製品に長年携わってきたチームがありますし、ビルド・システム、コード・インフラストラクチャー、アプリケーション・サーバー、チーム・ビルディング等、このプロジェクトを支えるインフラストラクチャーも完備されています。



Q. eMusic開発における課題や壁にはどのようなものがありましたか。

最大の課題の一つは、ブロックチェーン技術がまだ主流ではないということです。普通、新しいテクノロジーは、周辺にデベロッパーのコミュニティ、関連するドキュメント類やサポートが築かれるまで数年かかります。ブロックチェーンは稲妻のような速さで進化していますし、私たちのようなチームがこれまで誰も取り組んでいない問題を解決しなければならないのです。このような高速で進化するテクノロジーについていくことは困難ですが、私たちはやり遂げる気力十分です。既に、難しい問題に対して非常にクリエイティブな解決方法を見つけたケースもありますし、その内のいくつかは近々コミュニティに共有できる予定です。

Q. 開発ロードマップについて、お聞かせください。

多くのエキサイティングなマイルストーンを予定しています。トークン発行イベント実施後、eMusicブロックチェーンのエコシステムを構築する予定です。例えば、ブロックチェーン・ベースの流通サービスや、ブロックチェーン・ベースのアーティスト自己出版サービスに加え、権利・印税管理サービスや、クラウドファンディング・サービス等々です。さらに、プラットフォームを部分的にオープンソースにすることも検討しています。そうすることでより容易にパートナーと一体化して、私たちが構築するツールを活用してブロックチェーン・コミュニティをより早く前進させることができると考えています。

■ 「eMusic」とは

世界初のデジタルミュージックストアとして1998年に誕生した eMusic。ブロックチェーン技術を採用したことにより、従来の小売業者やレーベルなどにより中抜きされていた収益が、直接アーティストたちに届くようになりました。収益のメリット以外にも、アーティストは自分自身で「eMusic」オンラインストアに楽曲の納品・リリースが可能になった他、これまでとは異なる方法でファンにアプローチするなど音楽アーティストのために誕生したプラットフォームです。



▼ 「eMusic」公式サイト : <https://www.emusic.com/>

▼ ホワイトペーパー : https://token.emusic.com/assets/pdf/eMusic_White_Paper_ENG.pdf?d=1533729116103

▼ 「eMusic」日本語Telegram : https://t.me/emusic_jp

▼ 「eMusic」日本語LINE@ : <http://line.me/ti/p/%40ezh0455k>

▼ 「eMusic」日本語Twitter : <https://twitter.com/EmusicJapan>

<プロジェクトに関するお問い合わせは、以下よりお願いいたします>

「eMusic」Telegram（日本語可） : https://t.me/emusic_jp

Mail（英語のみ） : support@emusic.com

この資料のご利用にあたっては当社WEB【プレスリリースに関する当社方針】をご確認ください。

<https://www.baselayer.asia/pr-policy/>

■ 配信会社概要

会社名 : BaseLayer株式会社

所在地 : 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-14-5 第16スカイビル4階

代表者 : 代表取締役 競仁志

事業内容 : 海外ブロックチェーン・プロジェクトの日本向けPR・マーケティング・
コミュニティマネジメントをワンストップで提供

TEL : 03-5775-1313

MAIL : info@baselayer.asia

URL : <https://www.baselayer.asia/>

【PRに関するお問い合わせ】

BaseLayer PR事務局（株式会社ベイニッチ内）担当：福澤・佐藤

TEL : 03-6447-4440 / FAX : 03-6447-4442 / Email : baselayer@baynich.jp