

★SR-Xの構造

SR-Xの動作原理は、初期のSR-1および現在のSR-3と同一ですが、構造も音質も、より一段の改良が行われています。その点をいくつか説明しましょう。

① 振動膜（ダイアフラム）

《音の出口》、つまり電気信号を機械振動に変換するスピーカー又はヘッドフォンにとって、振動膜は《音の生命》です。

従来のマルチコーティングに代わってSR-Xでは3.8ミクロン厚という極薄のフィルム・ベースに、新しく開発した導電性物質をコーティングしてあります。現在の科学技術水準では、実効質量をこれ以下に引き下げ、コンプライアンスをこれ以上に引き上げるのは不可能な限界まで、振動膜の改良を推し進めました。当然、再生音はウェールが取りのぞかれた感じで、きめこまやかに、自然な再生ができます。

② 固定極（エレクトロード）

ひとくちにコンデンサー型というところ、そのしかし流行したコンデンサー・トワイターを連想される方が多いようですが、これは固定極が1枚しかないシングル方式で、ごく高い周波数しか再生できない上に、歪も大きくて、ハイファイ向きには不適當です。

イヤ・スピーカーでは、一対の固定極が、振動膜にサンドイッチ状に対向するプッシュ・プル方式を採用、もちろん全音域を歪なく再生できる構造です。

2枚の固定極は、振動膜をその両側から、一方は引きつけ、他方は反押し、それを交互に繰り返すことで発音させるものです。従って、振動膜全面に対し均一の力が働くこと（電界の均一性）が要求されると同時に、発生した音を固定極を通じて外へ発散させるため、その音道になる部分に充分に穴をあけ、可能な限り音道を大きくしてやること（音道の透過率）が必要になります。

この二つの条件は相矛盾するもので、もし前者を完全にするのなら、まったく穴の無い導電板にすればよく、後者を推し進めて行けば、固定極が無いことが理想になってしまいます。

STAX イヤ・スピーカーSRでは、電界の均一性と音道の透過率を、両者とも、最も効率の良い点で併立させることを実現した構造になっています。当社の長い開発経験から、SR-Xにおける対向面の工作精度はきわめて高く、取付精度の偏差は極小になり、理想的なプッシュ・プル動作が可能なため歪が減少し同時に最大音響出力が増大しました。

③ 耳当パッド

耳当パッドは、エレメント（振動膜と固定極から形成される発音体の総称）と耳の間に音響室を形づくるので、音質の良否にたいへん影響すると同時に、直接、人の皮膚に接触するので、その肌ざわりと圧力が十分に考慮される必要があります。

従来のパッドは、耳全体を包みこむドーナツ状のエンクロージャ型Enclosure型でしたが、SR-Xでは、耳に軽く接触するディスク状のプレッシュアPressure型を採用しました。この方式ですとパッドが耳に密着して、両者のあいだの空室Cavityが減少し、周波数特性はもちろん、位相特性、直線性など、高忠実度再生に必須の条件を向上させるのに決定的な要素になっています。但し、この方式を採用するためには、エレメント自体の特性が十分に高度なものでないと、非常に聴きづらい刺戟的な音になってしまいます。一つ一つ細心の注意を持って祖立てられたエレメントをもつSR-Xにして、はじめて、この方式を実現できたのです。

★SR-Xの音質

SR-Xが、これまでのスピーカー又はヘッドフォンにくらべて、どういう点で忠実度が高いか、その音質的特徴を説明しましょう。

① 情報量が多い

SR-Xでは、或る特定の周波数帯が耳ざわりになる（ボンボンびびりたりキンキン鳴る）ような、いわゆるピーク（山）はもちろん、その逆にあたるディップ（谷）も生じません。この平坦な再生能力により、どんなプログラムを再生しても、抜ける音がなく、空間いっぱい音の粒子をちりばめた感じ。言ってみれば、天体を観察するとき、肉眼から望遠鏡に切り換えると、見える星が飛躍的に増加するのと同じことです。

ふつうのスピーカー又はヘッドフォンに慣れた耳でSR-Xを聴くと、音の粒子がきわめて数多くなり、ロー・レベルの音が明瞭に聴取され、ハイ・レベルの信号が衝撃的に加えられても音の汚れ／濁りをまったく生じないことに気が付かれるでしょう。

② 分解能が良い

片耳で聴く電話の声の方が、両耳を活用するハイファイのステレオ装置から出てくる人の声よりも、かえって明瞭で生々しいことは、日常しばしば体験することです。

人の声、——特に何気なく行われている会話のやり取りなどは、再生の最も困難な課題だと言え、ふしぎに思われる方も多いでしょう。ところが、周波数帯域をひろげ、歪を減らそうとして、スピーカーやアンプをマルチ（多重方式）にさせ、プログラム・ソースのチャンネル数を1（モノラル）から2（ステレオ）に増し、さらに4チャンネルなどと表面的な効果音だけを求めているのと、人の声など、だれの声なのか、その唯一無二の個性が採れ殺されて、電話など狭帯域の再生だと、かえって個性が判別できるという事実は、いわゆる（高忠実度再生）が、世間なみの考え方では道連れであることの証明になります。

SR-Xでは、歪を圧するバロック・オルガンのペダル低音やバス・ドラムの衝撃的音から、ジェット機の尾を鋭く引く爆音、あるいは草の葉にすだく虫の音まで、すべて自然に再生するだけの分解能を示しますが、それは周波数帯域の広さだけでなく、過激現象を生ぜず、混交調整を受けず、さらに、正体を捕えにくい位相歪を除去する方策が取られているためです。

特に《位相歪》という厄介ものは、リスニング・ルームという大きい空間に音を放射したり、スピーカーをマルチ・ウェイにすると、避けることのできない歪です。ヘッドフォンにすれば、この点たいへん有利になることは言うまでもありませんが、特にSR-Xのように、単一振動系から再生して、発音体と耳の間に余分なキャビティ（空室）を作らない構造では、位相歪についても、ほとんど問題を生じないのです。ですから、スピーカーやヘッドフォンにありがちなエコーの掛ったような感じは全然なく、音の粒子がクッキリ、音の定位がハッキリします。

たとえば、楽器の合奏を聴いてみると、楽器同志がかくつかつたりせず、その一隅々々がよく判別でき、ふつうでは判別困難な低音楽器もそれぞれの個性が明確にわかります。人声の合唱でも、何人ぐらいで歌っているかということだけでなく、個々のパートの声質のちがいがまで判別できるキメのこまやかですから、歪れず、飽きがありません。

③ 臨場感が抜群

臨場感という言葉は、いざ定義しようとする中々むずかしい問題ですが、要するに、“そこでスピーカーが鳴っている”という人工的作為を意欲させず、ひとつの音場のなかに自分がいるという自然な安心感といえましょう。

SR-Xのように、情報量が多く、分解能が良く、歪感が皆無で、音のバランスが自然だ、というようなものでは、マイクロフォンが捕えたそのままの雰囲気のみごとくに再生できるのです。特に、人間の耳が捕えるのと同じ様式のワン・ポイント・マイクロフォンたとえばA-Charinの録音方式など——によるディスク或はテープをSR-Xでお聴きください。そのとき初めて、臨場感の意味がわかりになります。

★SR-Xの使い方

SR-Xの使い方は2通りあります。その1は専用アンプによる方法、その2はふつうのステレオ・アンプにアダプタを接続する方法です。

①SR-Xは、ふつうのヘッドフォンやスピーカーにくらべ、インピーダンスが非常に高いので、真空管のプレート回路（プッシュ・プル）から直接に出力を取ること（OTL）ができます。この方式の専用プリメイン・アンプにSR-3Sがあり、SR-Xをこれで聴くと、きわめて透明な音質を得られます。

②SR-Xを、ふつうのステレオ・アンプでお聴きになるときは、アダプターSRD-5をアンプのスピーカー端子につなぎ、その前面パネルのコンセントに、SR-Xのプラグを差込みます。アンプはできるだけ高性能のものをおえらびください。

SR-Xは、ステレオ・アンプのヘッドフォン・ジャック、リアアンプ、チューナー、テープレコーダーに、直接つなぐことはできません。必ず、①又は②の使い方をしてください。

SR-Xは、コード全長2.4mですが、アンプ又はアダプターから離れて聴くときには、机容量の延長コードSRE-14(4m)をご利用ください。これに増設用コンセントSRE-B2を併用すれば、SR-Xを2組差し込めます。

SR-Xの専用アンプをご自作のときは、6極コンセントSRCをお使いください。なお、自作されるときはSR-3Sの回路はむづかしいので、真空管だけで構成したOTLアンプを設計してください。ご希望の方には、回路設計例をお送りします。