枠組みの違いがアプリの製造・販売形態や普及率に及ぼす影響の調査

プロジェクトマネジメントコース　矢吹研究室　0942112　増田　知之

1．研究背景

　現在世界中でスマートフォン利用者が年々増加している．その中でもAndroid端末とiOS端末が人気を集めている．OSの普及率は，2011年第2四半期では，Android端末が43％，iOS端末が18％（計61％），2012年第2四半期では，Android端末が63％，iOS端末が19％（計82％）となっている[1]．両者が市場をほぼ独占する勢いがあるが，Android端末の方の普及率が早く増える傾向にある．

その一方で，端末上で動作するアプリケーション（以下アプリ）の普及率は，Googleが運営するアプリ配布サイトであるGoogle playで配布される数の約4倍のアプリが，Appleが運営するアプリ配布サイトであるApp storeで配布されている．このように，Android端末とiOS端末はOSの普及率（Android端末が上）とアプリの普及率（iOS端末が上）に逆転現象が見られる．

こうしたアプリ市場を下支えしているのは，ゲーム分野である．ただし，iOS端末向けとAndroid端末向けでは好まれるゲームの傾向が異なる． iOS端末向けのゲームでは，戦略重視のゲームやカジノ・ゲームが好まれるのに対し，Android端末向けのゲームでは，頭脳ゲームやカジュアルなゲームが好まれている．

このことから，AndroidやiOSなどのプラットフォームの違いは，アプリの製造・販売戦略に大きく影響することがわかる．

2．研究目的

　本研究の目的は，アプリの成功には，プラットフォームの選択（AndroidかiOS）やアプリのジャンル，ビジネスモデル（広告・販売・アプリ内課金）など，さまざまな要因が影響しているはずである．公開されているたくさんのアプリの実態を調査することで，この影響を明らかにすることを目指す．それによって「OSの普及率とアプリの普及率の逆転現象」や「プラットフォームによって好まれるビジネスモデルの違い」を把握することで，プロジェクトマネジャーとしての必要不可欠な知識を把握することが可能である

レビューの話は「例」だったのですが，それで行くなら全体をそういう方向に向けた方がいいでしょう．（できるのか，よくわかりませんが．）

3．研究方法

アプリの無料・有料ランキングとレビューを毎日18時に取得する． 取得したデータをもとに，アプリの売上げを決めるモデルを構築し，そのモデルによって，アプリの売上げを決める要因を特定する．

4．進捗状況

（ウソを書いたら怒られますよ．）アプリのランキングを取得する方法を調査し，実際に手動でランキングデータを取得した．

5．今後の展望

　今後は以下のように研究を進める予定である．

1. レビューのデータを取得する方法を確認する．
2. ランキングとレビューを自動的に取得するプログラムを開発し，データを取得する．
3. ランキングとレビューの関係を表現するようなモデルを考える．
4. モデルをデータにあてはめ、レビューとランキングの関係を明らかにする．

参考文献

[1]　インターネットコム，

<http://japan.internet.com/busnews/20120816/4.html>　2013.09.21.