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

3．研究方法

アプリの無料・有料ランキングデータを毎日18時に取得し，その際にレビューのデータの取得する．OS別，無料・有料別のアプリランキングが取得でき，そのデータからアプリの人気ジャンル・ビジネスモデル・金額がどのような影響を与え，アプリの売上数値を抽出することが出来る．

4．進捗状況

現在の進捗状況は，OS別のビジネスモデル・売上，ランキングの調査が終了し，このデータを基にランキング時間変化論・偏微分方程式などの数理モデルから売上・ランキング抽出を行う段階まで至っている．

5．今後の展望

・ランキングとレビューを自動的に取得するようなプログラムを書く

・プログラムを実行し、データを集める

・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

・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.