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．そのスマートフォンにもAndroidsやiOS，Symbian，Research In Motion，Bada，Microsoftなど，様々なプラットフォームが組み込まれている．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．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[1]．

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[2]．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．例えば，頭脳ゲームを製造・販売しようとするなら，まずはiOSではなくAndroid向けのものを開発した方が良いと思われる．

2．研究目的

　（主語・述語）アプリの成功には，プラットフォームの選択（AndroidかiOSか）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．本研究では，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，第１節で提示した「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ゲームのジャンルの違い」について何らかの説明がつくことが期待される．

3．研究方法

　本研究では，現在のアプリランキングや製造・配布・工程からデータを読み取り，ランキングの時間変化の理論式を使ってデータや最善な環境・手法を導き出し，背景である影響を明らかにすることが出来る．

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．今後の計画

|  |  |
| --- | --- |
| 日程 | 内容 |
| 2013年10月 | ランキングデータからの売上抽出 |
| 2013年11月 | プログラミング・実装 |
| 2013年12月 | 論文執筆 |

本文中の[1][2]に対応する物がない。

何度も言ってる気がしますが、中間発表なので、「具体的」な話がなければなりません。君の文章は、「なんとなく」でしかなく、具体的に何をして、その結果何がわかる（できる）のかがまったくわかりません。

例えば

1. アプリのランキングデータを定期的（毎日0時）に取得する。

2. ランキングに掲載されているアプリのレビューデータを定期的（毎日0時）に取得する。

3. レビューがランキングに及ぼす影響を調べる。たとえば、ランキング上位のアプリへのレビューの影響は小さいが、ランキング下位のアプリは、レビューによって大きな影響を受ける、というようなことがわかることが期待される。

現状

ランキングを取得する手段を調べ、実際にランキングデータを取得してみた。（具体的なデータとあわせて論文に書く）

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。