モバイルアプリケーションの製造・販売・配布工程と普及率の関係に関する研究

ソフトウェア開発管理グループ　矢吹研究室　0942112　増田 知之

1. 研究の背景

1.1スマートフォンの普及率

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．両者が市場をほぼ独占する勢いがあるが，Android端末の方が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．

1.2スマートフォンで利用されるアプリ

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，主に欧米企業が作成した，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，アジア企業が作成した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．

1. 研究の目的

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．

1. プロジェクトマネジメントとの関連

モバイルプラットフォームによって，対応しなければならない端末の種類，審査に時間をとられるかどうか，品質を高めるために必要な作業などが変わり，プロジェクトマネジメントの各種要素（スコープやタイム，コスト等）も影響を受けることになる．モバイルソフトウェアの開発プロジェクトにおいて，プロジェクトマネジャーはこのような事情について事前によく知っておくことが望ましい．つまり，本研究によって，モバイルソフトウェア開発のプロジェクトマネジャーにとって必要な知識が整理されることになる．

1. 研究の方法

アプリの販売価格・過去の売上価格，アプリのカテゴリ別普及率の違い，開発環境，アプリ内でできることの相違点，アプリ内課金・広告のあり方などのデータを収集し，それがアプリの普及率及ぼす影響を解析する．

1. 現在の進捗状況

アプリ開発・配布方法，各配布サイトの違いは以下の通りである．（概要をまとめると表1のようになる）．

* 製造方法： Playストアは多数のメーカーへのアプリ提供だが，App StoreはiOS端末のみである．
* 配布方法： App StoreはApple社の審査を通過する必要があり，安易に配布できないが，Playストアは審査が存在しないため，アカウント取得から24時間以内に配布可能である．
* 販売方法：PlayストアはGoogleアカウント使ったクレジット決算が基本であり，App StoreはAppleIDを使ったクレジット決算が基本．プリペイド方式のiTunesカードでも対応可．
* アプリ内課金の仕方： Playストアは，アプリ内で自由な販売ができるが，App Storeは，Appleが仲介役として間に存在する．

表1　アプリ開発・配布方法，各配布サイトの違い

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Play ストア（Googleの配布サイト） | App Store（Appleの配布サイト） |
| 製造方法 | 端末別提供 | 単一機種向け |
| 配布方法 | 審査なし | 審査が厳重 |
| 販売方法 | Googleアカウントを利用 | Apple IDを利用 |
| アプリ内課金の仕方 | 自由 | Appleが代行 |

出典：IT Leaders[4]

1. 今後の計画

課題研究では，AndroidとiOSの枠組みの違いを調べた．卒業論文では，課題研究で枠組みの違いが，アプリの製造・販売形態や普及率とどう関係しているかを，実データを集めることによって調査する．

1月～10月データ収集と解析

11月～1月 卒論執筆

参考文献

[1] NTTナビスペース. “スマートフォン市場の動向（2011年9月）”. 2011-9.

http://www.research.nttnavi.co.jp/304z/1109smartphone.html

[2] 平松波央, 三国大洋編. “Google Playでのアプリ売上、今年は3倍以上に - 国別では日本が首位に”. WirelessWire News. 2012-11-30.

<http://wirelesswire.jp/Watching_World/201211301202.html>

[3] John P. Mello Jr. 編. “グーグル、アプリ・ストア「Google Play」でのレビューを実名制に”．

COMPUTERWORLD . 2012-11-28．

<http://www.computerworld.jp/topics/576/205665>

[4] IT Leaders. “iOSとAndroid OSはこう違う Part 2”. IT Leaders. 2012-1-17.

<http://it.impressbm.co.jp/e/2012/01/17/4153>