

急成長するモバイルアプリマーケットプレイス

佐々木 陽 ●株式会社 GClue 代表取締役社長

「App Store」を皮切りにプラットフォーム直営市場が続々登場 日本の開発者やCPがモバイルアプリで世界に挑戦する好機に

モバイルアプリマーケットプレイスとは

モバイルアプリマーケットプレイス（以下、マーケットプレイス）とは、アプリケーションの配信とマイクロペイメント（小額課金）の仕組みが融合した世界規模のスマートフォン向けアプリケーション流通市場の総称である。

2008年7月にスタートしたiPhone 3G向けのマーケットプレイス「iTunes App Store」（以下、App Store）の大成功により、スマートフォンのプラットフォーム各社は、プラットフォームの一部としてマーケットプレイスを組み込む方針を取り始めた。現在（2009年4月時点）までに開設済みのマーケットプレイスは、App Storeのほか、グーグルの「Android Market」、リサーチ・イン・モーション(RIM)の「BlackBerry App World」がある。さらに、ノキアの「Ovi Store」、マイクロソフトの「Windows Marketplace for Mobile」も今後開設される予定である(資料1-2-1)。これ以外にも、PDAメーカーであるパームが発表したスマートフォン「Palm Pre」などでもマーケットプレイスの開設が予定されている。

過去にも似たようなマーケットプレイスは存在していたが、それらはサードパーティーによる運営であり、端末からワンキーでアプリをダウンロードできるような仕組みにはなっていなかったために、どのマーケットプレイスも成功するに至らなかったという経緯があった。

新しいマーケットプレイスの特徴は、プラットフォーム提供会社やデバイスメーカー自体が直営するという点と、ワンキーでマーケットプレイスへ接続でき、マーケットプレイスで流通するアプリケーションを自由にダウンロードできる「マーケットプレイス専用アプリ」が端末出荷時に標準搭載された点になる。

アプリケーションプロセッサの機能向上により、PCと同等のOSやフルブラウザがスマートフォン上で起動するようになった現在、プラットフォーム間の優劣を決めるひとつの大きな要素はマーケットプレイスだと考えられる。マーケットプレイス上のアプリの数がプラットフォームの魅力に直結し、PCで繰り広げられたOSのシェア争いと同様なプラットフォーム競争が始まっている。

課金方法のわかりやすさが普及の鍵に

マーケットプレイスでポイントになってくるのが、課金方法である。小額課金では、課金方法のわかりやすさが有料アプリの流通量を左右することになる。

すでにマーケットプレイスで成功を収めているアップルのApp Storeの課金は、クレジットカード決済とプリペイドカード決済の2つがある。もともとアップルは、音楽配信サービス「iTunes Music Store」で世界的に成功し、日本でもセブン・イレブンでiTunes用プリペイドが購入できるなど、App Storeの開設以前から課金のしくみで成功していた。そのために、2008年7月11日のiPhone 3G発売直後から記録的なアプリの売り上げを達成できた。これは、iTunes Music Storeの利用者がすでに世界に数千万人おり、そのうちのアーリーアダプター層であるユーザーがiPhone 3Gを購入し、音楽を買うのと同じ感覚でアプリを購入したためだと思われる。

そういう状況を考えると、App Store以外のマーケットプレイスは、ユーザー獲得や課金回収機構の浸透に相当の時間とプロモーション費用が必要になると思われる。とはいえ、App Storeの成功により、アプリケーションをダウンロードするという文化形成は完了しているため、あとはマーケットプレイスの魅力と課金のわかりやすさ、開発者の囲い込みが各プラットフォーム間の競争ポイントになってくると考えられる。

App Storeの年間市場規模は概算266億円

マーケットプレイスの規模としては、現時点でApp Storeが配信アプリ数やダウンロード数のいずれも、他を圧倒している。App Storeは2009年4月時点で、1日当たり約500万ダウンロードがあり、2009年4月23日には10億ダウンロードを突破した。また、現在も1日当たり約200本の新規アプリが増加中である。

App Storeの市場規模を概算してみた。スタートした2008年7月10日から2009年4月23日までの約9か月の総ダウンロード数が10億と仮定し、有料アプリのダウンロード比率が10%と仮定する。さらに、アプリ1本の平均

資料1-2-1 世界のモバイルアプリマーケットプレーズ一覧表(2009年4月時点)

ストア名	運営元	開設日	アプリ数	課金方式	対応デバイス	対応デバイス増加数	対象ユーザー数	URL
iTunes App Store	アップル	2008年7月	約3万本	独自クレジット課金、iTunesプリペイドカード	iPhone 3G、iPodTouch	iPhone 3G: 440万台/3か月、iPodTouch:不明	iPhone 3G:約1500万台、iPodTouch:数千万台	http://www.apple.com/iphone/appstore/
Android Market	グーグル	2008年10月	約2300本	決済代行サービス「Google Checkout」	Android搭載携帯電話	50-100万台/3か月	約100万台	http://www.android.com/market/
BlackBerry App World	リサーチ・イン・モーション(RIM)	2009年4月	約1000本	決済サービス「PayPal」	BlackBerry	780万台/3か月	数百万台	http://www.blackberry.com/
Ovi Store	ノキア	2009年5月予定	-	独自クレジット課金	Nokia Nシリーズ、Eシリーズ	800万台/3か月	-	http://store.ovi.com/
Windows Market place for Mobile	マイクロソフト	2009年秋予定	-	独自クレジット課金	Windows Mobile搭載携帯電話	300万-500万台/3か月	-	未定

ストア名	レベニュー比率(運営者)	レベニュー比率(開発者)	アプリ名称	アプリ開発言語	開発者向けサイト名	開発者向けサイトURL	アプリ配信登録料	アプリ配信登録サイトURL
iTunes App Store	30%	70%	iPhoneアプリ	Objective-C/C++	iPhone Dev Center	http://developer.apple.com/iphone/	99~299ドル	http://developer.apple.com/iphone/program/
Android Market	30%	70%	Androidアプリ	Java	Android Market	http://developer.android.com/	25ドル	http://market.android.com/publish/Home
BlackBerry App World	20%	80%	BlackBerryアプリ	Java	BlackBerry Developer Zone	http://na.blackberry.com/eng/developers/	200ドル	https://appworld.blackberry.com/ispportal/home/login.seam
Ovi Store	30%	70%	Symbianアプリ、Javaアプリ、WRT Widget、Flashアプリ	C/C++、Java、Java Script、FlashLite 1.0,1.1,2.0,2.1,3.0	Forum Nokia	http://www.forum.nokia.com/	50ユーロ	https://publish.ovi.com/login
Windows Market place for Mobile	30%	70%	Windows Mobileアプリ	.Net	Windows Mobile デベロッパーセンター	http://msdn.microsoft.com/ja-jp/	99ドル	未定

出所 筆者作成

単価を200円として計算した場合、年間市場規模は266億円程度と予想される。

マーケットプレーズの成長スピードは、対応端末の増加数に依存する。現時点での対応端末の出荷数は、ノキアの対応端末、RIMのBlackBerry、アップルのiPhone 3G およびiPod Touchがそれぞれ800万台近辺と予想される。したがって、3か月で800万~1000万台、年間で2400万~3000万台程度の台数をベースに市場が成長していくことが予想される。

充実した開発者向け情報

マーケットプレーズでは、ウェブサイト上で開発者登録の手続きが可能である。開発者には、サポートサイトや開発環境、マーケットプレーズへアプリを配信するための仕組みなどが提供される。

また、各ストア向けアプリの開発言語は、Java言語やC/C++言語、Objective-C/C++言語、.Netなどさまざまである。Ovi Storeに関しては、4形式で開発したアプリの配信が可能になっており、さまざまなコンテンツでのアプリケーション流通が可能になる。

開発したアプリは、配信サイトに配信者登録をし、契約することで世界中に配信される。契約から配信まですべての作業がウェブ上で可能であり、世界中どこにいても、世界に向けてアプリケーションの配信が可能になるのだ。

開発者がマーケットプレーズの運営者に支払う手数料は、BlackBerry App Worldが20%に設定され、他は30%と横並びの状態である。妥当な価格帯と言えるだろうが、開発者の困り込みのために運営側のレベニュー比率

を他社よりも低く設定するマーケットプレーズも今後は増えてくるものと予想される。

マーケットプレーズの今後

資料1-2-1を見てもわかるように、2008年から2009年にかけては、マーケットプレーズの開設ラッシュである。また、夏にはiPhone OS 3.0のリリースが予定され、アプリ内で決済を促すような新しい課金スタイルも可能となる。

それぞれのプラットフォームが年間増加数2400万~3000万台程度のスピードで成長し続けた場合、アプリの流通額は倍々で伸び、近い将来、勝者となったプラットフォームは、世界の携帯電話ユーザー約40億人の半分にあたる20億人程度に行き渡ると予想される。

1999年にiモードが立ち上がった直後、日本のコンテンツプロバイダーは世界市場にどんどん進出していった。しかし、課金問題やキャリアの仕組みなどで苦戦し撤退していった。モバイルアプリマーケットプレーズは、10年ぶりに現れた世界市場へのアクセス権である。日本のコンテンツプロバイダーが、一度は目指した世界に、再び挑戦する絶好の機会が現れたといえる。

マーケットプレーズへの進出とは、日本から世界へ向けた挑戦であり、言語の問題や文化の問題など超えなければならぬハードルは多いが、世界中が熱狂するアプリケーションを作れたならば、それは新しい価値観や文化を創ることであり、その貢献度やそこから得られる対価は、日本市場1億人を相手にするのとは桁違いのものとなるだろう。

次世代インターネットに向けた巨大なアプリ流通市場と急速な成長が今始まろうとしている。



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp