

# モバイルアプリマーケットプレースの最新動向

佐々木 陽 株式会社GClue 代表取締役社長

## 3スクリーンのスマートデバイス向けに開花する新市場 世界主要キャリア24社合同で立ち上げる巨大プラットフォームの動きも

マーケットプレースとは、「デジタルコンテンツの配信」と「マイクロペイメントの仕組み」が融合した世界規模のスマートデバイス<sup>(\*)1</sup>向けアプリケーション流通市場である。アップルのiPhone向けであるApp Storeの大成功により、「プラットフォーム開発会社」「世界の主要キャリア」「情報家電メーカー」が自社のサービス領域を超えてマーケットプレースに力を注ぎ始めている。

その中でも、世界の主要キャリア24社が一堂に会し、モバイルアプリ配信用のオープンプラットフォーム構築を目指して2010年2月に立ち上げたWholesale Applications Community (WAC)の動きは注目に値する。アップルのApp Storeに対抗し、世界のキャリアが共同で立ち上げるWACにより、マーケットプレースのコンテンツ流通がさらに世界規模で加速していくものと予想される。

### 3スクリーンに広がるマーケットプレース

最近になり、マーケットプレース市場に大きな変化が現れている。従来スマートフォンを中心に展開されてきたマーケットプレースが、新たにスマートブックやスマートテレビ<sup>(\*)2</sup>向けにも幅を広げ、3スクリーン対応をはじめたことだ。スマートフォン、スマートブック、スマートテレビをまたにかけた巨大な世界規模でのデジタルコンテンツ流通市場が立ち上がり始めている。

スマートフォン向けには、2008年にスタートしたアップルのApp Storeの大成功を皮切りに、PCインターネット系最大手のグーグルやマイクロソフトが独自のマーケットプレースを立ち上げ、ノキアやLGエレクトロニクス、リサーチ・イン・モーション (RIM)、サムスン電

子などの携帯電話製造各社も独自のマーケットプレースの運営に乗り出した。さらに、チャイナモバイル、ボーダフォン、テレフォニカなどの世界主要キャリアもマーケットプレースの運営に乗り出した。

スマートブック向けには、2010年1月のアップルのiPadの発売を受けて、アップルのApp Storeがスマートブックもターゲットにするようになった。それを追従するように、Androidをベースにしたスマートブック向けマーケットプレースも立ち上がり始めている。

また、スマートテレビ分野向けのアプリケーション配信も、韓国のサムスン電子や米ビジオ、グーグルなどを中心に開始されている。

3スクリーンをまたにかけたさまざまなプレーヤーがマーケットプレースの分野に進出し、近未来生活のフロントデバイスの座を目指し熱い戦いが始まっている。

### 世界規模でコンテンツを配信

マーケットプレースの特徴は、世界中のクリエイターにより作成されたアプリケーションや音楽、映像などのデジタルコンテンツを、スマートデバイス向けにシームレスに世界規模で配信できる事にある。

スマートデバイスの開発会社は、マーケットプレースへの接続アイコンをデバイスに標準搭載することで、スマートデバイス上で動作する、数万にも及ぶ種類のデジタルコンテンツをユーザーにダウンロードさせることが可能になる。また、世界中のクリエイターは、ウェブで開発者登録をして数万円の登録料を支払うことで、世界規模でのデジタルコンテンツの配信が可能になる。

資料 1-1-6 世界のモバイルアプリマーケットプレース一覧表(2010年5月現在、筆者の推計含む)

スマートフォン向け

	運営元	開設日	対応OS/Runtime	アプリ数	対応ユーザー数	対応デバイス増加数	URL	課金方式	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
Android Market	グーグル	2008年10月	Android OS	約5万5000本	約2000万台	500万台/3か月	http://www.android.com/market/	クレジット課金	30%	70%	Androidアプリ	Java	Android Market	http://developer.android.com/
App Store	アップル	2008年7月	iPhone OS	約8万5000本	約1億台	875万台/3か月 (iPhoneのみ)	http://www.apple.com/iphone/appstore/	クレジット課金	30%	70%	iPhoneアプリ	Objective-C/C++	iPhone Dev Center	http://developer.apple.com/iphone/
Windows Marketplace for Mobile	マイクロソフト	2009年9月	Windows OS	約1000本	不明	数百万台/3か月	http://www.microsoft.com/windows/mobile/	クレジット課金	30%	70%	Windows Mobileアプリ	.Net	Windows Mobileデベロッパーセンター	http://developer.windowsphone.com/
Ovi Store	ノキア	2009年5月	Symbian OS	約1万本	約1億台以上	2150万台/3か月	http://store.ovi.com/	クレジット課金 SMS課金 通話料金 上乗せ課金	30%	70%	Symbianアプリ Javaアプリ WRTウィジェット Flashアプリ	C/C++ Java JavaScript FlashLite 1.0, 1.1, 2.0, 2.1, 3.0	Forum Nokia	http://www.forum.nokia.com/
LG Application Store	LG電子	2009年9月	独自OS Windows, J2ME	約1400本	約500万~2000万台	数百万台/3か月	http://au.lgapplication.com/	クレジット課金	30%	70%	Symbianアプリ Javaアプリ ウィジェットアプリ	C/C++ Java JavaScript	LG Developer Network	http://developer.lgmobile.com/
BlackBerry App World	リサーチ・イン・モーション(RIM)	2009年4月	BlackBerry OS	約6000本	約4100万台	1050万台/3か月	http://na.blackberry.com/engine/services/appworld/	クレジット課金	20%	80%	Javaアプリ	Java	BlackBerry Developer Zone	http://na.blackberry.com/engine/developers/
Samsung Application Store	サムスン電子	2009年4月	Bada OS Symbian, Windows, J2ME	約数千本	約1000万~3000万台	数百万台/3か月	http://www.samsungapps.com/	クレジット課金	30%	70%	Symbianアプリ Javaアプリ ウィジェットアプリ	C/C++ Java JavaScript	Samsung Mobile Inocater	http://innovator.samsungmobile.com/
Palm App Catalog	パーム	2009年7月	WebOS	約1000本	約500万台	110万台/3か月	http://www.palm.com/us/products/software/mobileapplications.html	クレジット課金	30%	70%	WebOSアプリ	JavaScript/ CSS/HTML	Palm Developer Network	http://developer.palm.com/
Sony Ericsson Play Now	ソニー・エリクソン	2004年	WRT, Symbian, Windows, J2ME	-	未公開	未公開	http://www.playnow-arena.com/	クレジット課金	30%	70%	Symbianアプリ WRTウィジェット Javaアプリ	C/C++ Java JavaScript	Developer World	http://developer.sonyericsson.com/wportal/devworld/

スマートフォン向け(キャリア主導)

	運営元	開設日	対応OS/Runtime	アプリ数	対応ユーザー数	対応デバイス増加数	URL	??	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
Mobile Market	チャイナモバイル	2009年8月	OPhone OS	約2000本	数百万台	2000万契約/3か月	http://www.mmarket.com/	SMS課金 通話料金 上乗せ課金	30%	70%	OPhoneアプリ Androidアプリ Symbianアプリ Windows Mobileアプリ 且ウィジェット	Java Java C/C++ NET JavaScript	China Mobile Developer Network	http://dev.chinamobile.com/cmdn/supsite/
Vodafone 360	ボーダフォン	2010年開設予定	LiMo R2	-	数百万台	500万契約/3か月	http://www.vodafone360.com	SMS課金 通話料金上	-	-	Javaアプリ 且ウィジェットアプリ	Java JavaScript	Betavine	http://www.betavine.net

スマートフォン向け(キャリア共同)

	運営元	開設日	対応OS/Runtime	アプリ数	対応ユーザー数	対応デバイス増加数	URL	課金方式	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
W.A.C	ホールセールアプリケーションズコミュニティー(W.A.C)	現在協議中	現在協議中	-	世界30億ユーザー	未定	http://www.wholesaleappcommunity.com/	未定	未定	未定	未定	未定	Wholesale Applications Community	http://www.wholesaleappcommunity.com/

スマートブック向け

	運営元	配信開始日	対応OS/Runtime	アプリ数	対応ユーザー数	対応デバイス増加数	URL	課金方式	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
App Store	アップル	2010年4月	iPhone OS (iPad)	約150本	200万台	200万台/3か月 (iPad)	http://www.apple.com/iphone/appstore/	クレジット課金	30%	70%	iPadアプリ	Objective-C/ C++	iPhone Dev Center	http://developer.apple.com/iphone/
Windows Marketplace for Mobile	マイクロソフト	未公開	Windows 7	-	-	不明	http://www.microsoft.com/windowsmobile/	クレジット課金	30%	70%	Windows7アプリ	.Net	Windows デベロッパーセンター	http://msdn.microsoft.com/ja-jp/windows/default.aspx
Ovi Store	ノキア	未公開	MeeGo OS	-	-	未出荷	http://store.ovi.com/	クレジット課金 SMS課金 通話料金 上乗せ課金	30%	70%	MeeGoアプリ	MeeGo+Qt C/C++	MeeGo	http://meego.com/
Camangi Market	カマンジ	2009年12月	Android OS (独自改造)	約100本	未公開	未公開	http://www.camangimarket.com/	無料のみ	無料のみ	無料のみ	Camangiアプリ	Java	Camangi ウェブステーション	http://www.camangi.com/jp/
AppUp Center	インテル	現在準備中	MeeGo OS	-	-	未出荷	http://www.intel.com/consumer/products/appup.htm	不明	30%	70%	MeeGoアプリ	MeeGo+Qt C/C++	Atom Developer Program	http://appdeveloper.intel.com/en-us/

スマートテレビ向け

	運営元	配信開始日	対応OS/Runtime	アプリ数	対応ユーザー数	対応デバイス増加数	URL	課金方式	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
Samsung Application Store	サムスン電子	2010年冬	独自OS	-	-	未公開	http://www.samsungapps.com/	クレジット課金	30%	70%	Samsung TVアプリ	JavaScript/ HTML/CSS	Samsung Mobile Inocater	http://innovator.samsungmobile.com/
Vizio Internet Apps	ビジオ	2009年秋	独自OS	-	-	未公開	http://www.vizio.com/via/	不明	不明	不明	JavaScript/ HTML/CSS	未公開	未公開	
Android Market	グーグル	2010年秋	Android OS	-	-	未公開	http://www.android.com/market/	不明	30%	70%	不明	不明	Google TV Developers Site	http://www.google.com/tv/

出所 筆者作成

アップルのApp Storeでは、すでに個人で数億円を稼ぐスーパークリエイターも続出しており、個人の創造力の開花がマーケットプレースとスマートデバイス上で起き始めている。

## スマートフォンのマーケットプレースの特徴

スマートフォンのマーケットプレースの特徴は、スマートフォンの出荷時にマーケットプレースへアクセスするアイコンが搭載されている点である。アイコンをクリックするとマーケットプレースに接続され、すぐに欲しいアプリケーションを検索しダウンロードすることが可能である。スマートフォン向けプレースでは、アップルのApp Storeがアプリ数やダウンロード数でほかを圧倒している。それを追って、Android Marketが急速に成長中である。また、ノキアのOvi StoreやRIMのBlackBerry App Storeも急速に成長をはじめている。

また、キャリア系をみると、ボーダフォンのVodafone 360や、チャイナモバイルのMobile Marketなどでは、専用の端末を独自開発し、マーケットプレース専用の端末として発売しはじめています。Vodafone 360はLinuxベースの携帯電話向けプラットフォームLiMoを搭載した端末をベースに、チャイナモバイルはAndroidを改造したOPhone（オーフォン）をベースにマーケットプレースを展開しはじめています。

さらに、前述したWACという動きもある。これは、世界の主要キャリア24社が一堂に介して、マーケットプレースの窓口の一元化や仕組みの統一などを目指して立ち上がったもので、ウィジェットアプリを中心に、世界中のキャリア系マーケットプレースの統一の動きを加速させている。同団体には、NTTドコモやソフトバンクモバイルなど日本のキャリアも参加している。

## スマートブックのマーケットプレースの特徴

スマートブックとは、iPadのような5×8インチのタッチスクリーンベースのデバイスをいう。iPadの発表により、マーケットプレースの新たな領域としてスマートブックも含まれるようになってきている。スマートフォンが外での持ち運びを前提にコンパクトな設計になっている一方で、スマートブックでは大画面で映像やコンテンツを楽しむことが可能なデザインになっている。こうし

たスマートブック向けマーケットプレースでは、「リアル以上にリアルなデジタルコンテンツ市場」が活性化すると予想される。例えば、紙ベースの絵本では表現できないようなインタラクティブな絵本がiPad上で再現されることで、リアルの価格よりも高いデジタルコンテンツの流通も十分に起こりうるポテンシャルを持っている。スマートブックは、エンターテインメント系のツール以外にも、ビジネス支援ツールや教育ツールなど新たな分野が開拓されつつあり、さまざまな企業が世界をまたにかけたビジネスを展開し始めている。

今後、スマートブック分野では、ヒューレット・パッカートの「Slate」やレノボの「IdeaPad」、iPadに対抗するグーグルのデバイスなど、さまざまなデバイスがiPadに対抗すべく出荷される予定である。

## スマートテレビのマーケットプレースの特徴

現在、韓国のサムスン電子や米ビジオを中心に、テレビ向けアプリケーション配信のマーケットプレースも開始されている。スマートテレビと呼ばれるこの分野は、家庭向けテレビにアプリケーションや映像などを配信するマーケットプレースになっている。グーグルは2010年5月、ソニーやインテルと提携しAndroidをベースとした、ウェブにアクセス可能な「Google TV」を発表した。サムスン電子は3Dテレビをターゲットとしたテレビ向けアプリケーションを近い将来に展開すると予想され、今後は3D映像を含め、マーケットプレース分野での激しい競争が繰り返されると予想される。

## 課金方法のわかりやすさが流通量を左右

マーケットプレースで大きなポイントになってくるのが課金方法である。小額課金（マイクロペイメント）では、課金方法のわかりやすさがマーケットプレースでの有料アプリの流通量を左右することになる。

プラットフォーム開発会社主導のマーケットプレースはクレジット課金がベースになり、キャリア系主導のマーケットプレースはSMS課金<sup>(\*)</sup>や通信料金への上乗せ課金という形になる。デバイスメーカー系主導のマーケットプレースは、基本的にはクレジット課金だが、ノキアは例外的にSMS課金や通信料金への上乗せ課金と連動したハイブリッド型となっている。

プラットフォーム開発会社系のマーケットプレースの強みは、世界中に同じ仕組みでアプリケーションの配信ができる点である。一方でキャリア主導のマーケットプレースの強みは、既存の携帯電話サービスと同様のスキームでSMS課金や毎月請求する通信料金に上乗せして課金できるため、課金がわかりやすい点である。世界最大の携帯電話市場である中国ではクレジットカードを使う習慣はなく、デビットカードが決算の標準となっているので、そういった市場ではキャリア主導のマーケットプレースが主戦場となってくる。デバイス製造会社のマーケットプレースでは、ノキアのようにクレジットカードが使えるエリア向けにはクレジット課金を、クレジット課金ができないエリアではSMS課金や通信料金への上乗せ課金を行える柔軟なマーケットプレースになっている。

### 手数料は30%が標準に

マーケットプレースの運営者に支払う手数料は30%が標準的な値として設定されている。例えば、100円のアプリを配信して売れた場合は、70円が開発会社に、30円は運営者に支払われる仕組みだ。キャリア主導のマーケットプレースに関しても基本は70%：30%の比率が適用される方向性だが、現地での配信免許や配信ルールなどがあるので、実際には配信するまでにはほかにもいろいろな費用がかかる可能性があると考えられる。また、韓国では国立のマーケットプレースの設立を準備中で、法令で運営者側の比率を30%以内とする動きがでている。

### 成長スピードは端末の増加数や契約数に依存

マーケットプレースの成長スピードは、対応端末の増加数や契約者数の増加数に依存する。スマートフォン系のマーケットプレースの対応端末は、iPhone、Androidもさることながら、ノキアやBlackBerryもすごい勢いで出荷数を伸ばし、1000～2000万台程度で増加し始めている。ダークホースは韓国のサムスン電子とLGエレクトロニクスであり、サムスン電子は2010年に1800万台のスマートフォンを出荷すると発表している。

スマートブック系は、iPad以降、急速にマーケットの成長が始まった。iPadに続き、前述したヒューレット・パッカーのWindows 7を搭載した「Slate」やゲーグル製のスマートブック、ノキアのオープンソースプラットフォーム

「Maemo」をインテルの「Moblin」とマージさせたスマートブックなどの出荷も予定されている。

スマートテレビ向けの成長スピードは、まだ始まったばかりといえる。サムスン電子が3Dテレビ+アプリケーションの組み合わせのマーケットプレースの開設を予定しているように、3Dテレビの世界的な普及とともにマーケットプレースも急拡大していくことが予想される。

### 充実した開発者向け情報

マーケットプレースでは、ウェブサイト上で開発者登録や配信登録の手続きが可能である。開発者向けには、サポートサイトや開発環境、マーケットプレース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開発の開発言語はJava言語やC/C++言語、Objective-C/C++言語、.Netなどがある。Ovi Storeに関しては、4形式の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。

### 新しいインターネット時代の到来

アップルのApp Storeの対象デバイスはまもなく1億台を突破する。iPadの出現でコンテンツ単価が上がり、リアルな媒体よりもインタラクティブで価値のある媒体が多数出現するものと予想される。既存のデスクトップインターネットに変わる新しいモバイルインターネットの形が、iPad/iPhoneで確立されたといえる。さらに、スマートテレビでは、3Dテレビ向けの3D映像配信とテレビ向けのアプリケーション配信で急速に市場を拡大していくものと予想される。また、WACの出現により、App Storeに対抗可能な世界規模の課金プラットフォームを保持した巨大なマーケットの出現も予想される。

マーケットプレースという仕組みの出現により、個人の創造力が開花され、世界各地でスマートデバイス向けの新しいイノベーションが出現し、それが一瞬にして世界中に普及するという新しい時代を迎えようとしている。

(\*1) 小型で処理能力の高いデバイス。

(\*2) ネットワークに接続し、さまざまなコンテンツをダウンロードできる処理能力の高いテレビ。

(\*3) 決済の際に携帯電話の番号を入力すると、携帯電話に課金承認のURLが記載されたSMSが届き、そのURLをクリックするとキャリアで決済が行われ、コンテンツのダウンロードなどが可能になる仕組み。



## [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](mailto:iwp-info@impress.co.jp)