

# 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

## iTunes App Store、Android Marketの2強は変わらず 3スクリーンにも広がりを見せるマーケットプレース

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>(\*)</sup>向けアプリケーション流通市場である。

アップルのiPhone向けマーケットプレースであるiTunes 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。

### iTunes App Storeと Android Marketの2強体勢は変わらず

現在、iTunes App Storeには2011年1月22日現在で35万本以上のアプリが登録されており、累計で100億ダウンロードを突破している。ダウンロードの勢いは10億ダウンロード/月のペースである。Android Marketでは、2011年5月現在で20万本以上のアプリが登録され、累計ダウンロード数が45億ダウンロードを突破している。ダウンロードの勢いは5億ダウンロード/月のペースである。iTunes App StoreとAndroid Marketが2大マーケットプレースとして市場を牽引している状態で、その勢いは衰えを見せていない。

この2大マーケットプレースに追随しているのが、ノキアのOvi Storeである。Ovi Storeでは4万本のアプリケーションを載せ、600万ダウンロード/日の規模に達している。ノキアとマイクロソフトが提携し、ノキアからWindows Phone 7が発売されることで、この2強に対抗する勢力になりつつある。また、着実にダウンロード

数を伸ばしているのが、リサーチ・イン・モーション(RIM)のBlackBerry App Worldであり、こちらも2万本 of アプリケーションを登録し、300万ダウンロード/日の規模まで成長してきている。

### 3スクリーンに広がるマーケットプレース

2011年は、スマートフォンから、スマートパッド、スマートTVへとマーケットプレースの勢力も拡大されていく。スマートパッドでは、アップルのiOS搭載のiPadに加え、グーグルのAndroid 3.0(開発コード:ハニカム、Honeycomb)を搭載したAndroidタブレットが市場に投入され、iPadとAndroidタブレットの激しい競争が繰り広げられつつある。2010年の1月~12月の間だけで、iPadは1500万台以上出荷されている。Androidタブレットは、2011年から本格的な出荷が始まっており、iPadには及ばないが着実に出荷数を伸ばしていくものと予想されている。

また、スマートTVは、今後大きな成長が期待できる分野である。スマートTVでは、サムスン電子のSamsung TV AppsがスマートTV向けのマーケットプレースとして先行している。Samsung TV Appsでは、2011年5月時点で累計で600万のTV向けアプリケーションがダウンロードされている。現在のダウンロードの規模は10万ダウンロード/日程度の規模となっている。

Android OS搭載のGoogle TVも2011年夏よりAndroid Marketに対応し、AndroidアプリケーションがGoogle TVにダウンロードできるようになる予定である。2011年は、日本でもスマートTV元年となるだろう。

資料 2-1-1 世界のモバイルアプリマーケットプレース一覧表 (2011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	対応 ユーザー数	対応デバイス 増加数 (3か月)	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 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	1億台以上	3600万台	http://www.android.com/market/	クレジット課金、キャリア課金	30%	70%	Java	Android Market	http://developer.android.com/
iTunes App Store	アップル	2008年 7月	iPhone OS	1億台以上	1865万台 (iPhoneのみ)	http://www.apple.com/iphone/appstore/	クレジット課金	30%	70%	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	不明	数百万台	http://www.microsoft.com/windowsmobile/	クレジット課金	30%	70%	.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	2億台	2420万台	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%	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500万~2000万台	数百万台	http://au.lgapplication.com	クレジット課金	30%	70%	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6000万台	1490万台	http://na.blackberry.com/eng/services/appworld/	クレジット課金	20%	80%	Java	BlackBerry Developer Zone	http://na.blackberry.com/eng/developers/
Samsung Application Store	サムスン電子	2009年 4月	Bada OS Symbian, Windows, J2ME	約1000万~3000万台	数百万台	http://www.samsungapps.com/	クレジット課金	30%	70%	C/C++ Java JavaScript	Samsung Mobile Inocater	http://innovator.samsungmobile.com/

スマートフォン向け (キャリア統一)

	運営元	開設日	対応 OS/ Runtime	対応 ユーザー数	対応デバイス 増加数 (3か月)	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 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コミュニティ (WAC)	未公開	Web Runtime	世界30億ユーザー	-	http://www.wholesaleappcommunity.com/default.aspx	未公開	未公開	未公開	HTML+ Javascript+ CSS	Whole Applications Community	http://www.wholesaleappcommunity.com/

スマートブック向け

	運営元	開設日	対応 OS/ Runtime	対応 ユーザー数	対応デバイス 増加数 (3か月)	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 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	2008年 7月	iPhone OS (iPad)	約2000万台	469万台 (iPad)	http://www.apple.com/iphone/appstore/	クレジット課金	30%	70%	Objective-C/C++	iPhone Dev Center	http://developer.apple.com/iphone/
Android Market	グーグル	2011年 3月	Android 3.0	25万台	未公開	http://www.camangimarket.com/	クレジット課金	30%	70%	Java	Android Market	http://www.android.com
BlackBerry App World	リサーチ・イン・モーション (RIM)	2010年 4月	BlackBerry OS	-	-	http://na.blackberry.com/eng/services/appworld/	クレジット課金	20%	80%	Java	BlackBerry Developer Zone	http://na.blackberry.com/eng/developers/

スマートテレビ向け

	運営元	開設日	対応 OS/Runtime	URL	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 TV Apps	サムスン電子	2010年	独自OS/Widget	http://www.samsungapps.com/	JavaScript/HTML/CSS	Samsung Mobile Innovator	http://innovator.samsungmobile.com/
Vizio Internet Apps	ビジョ	2009年秋	独自OS/Widget	http://www.vizio.com/via/	JavaScript/HTML/CSS	非公開	非公開
Google TV	グーグル	2011年夏	Android OS	未定	Android	未定	未定

クロスプラットフォームツール

	開発会社	対応 OS	URL
Unity	Unity Technology	iOS/Android	http://unity3d.com/
Corona	Anscamobile	iOS/Android	http://www.anscamobile.com/
Titanium Mobile	Appcelarator	iOS/Android	http://www.appcelarator.com/
AIR	Adobe	iOS/Android	http://www.adobe.com/jp/products/air/
AirPlay	Ideaworks	iOS/Android	http://www.airplaysdk.com/

出所 筆者作成

## 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ことにある。

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。アップルのiTunes 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。アイコンをワンクリックするとマーケットプレースに接続され、欲しいアプリケーションを検索して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iTunes 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も急速に成長を始めている。

また、キャリア系を見ると、世界の主要キャリアが参加してWhole Application Community (WAC)という団体を結成し、HTML技術をベースにしたアプリケーション配信の仕組みの構築を行っている。2011年2月のMobile World Congressから本格的に営業を開始した。WACでは、マーケットプレースの窓口の一元化やマーケットプレースの仕組みの統一などを目指しており、今後HTMLベースのアプリ用のマーケットプレースの展開も予定されている。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。また、チャイナモバイルはAndroidを改造したOPhone (オーフォン) を独自に開発し、OPhoneに連携

したマーケットプレースなどを展開している。

## スマートパッドのマーケットプレースの特徴

スマートパッドとは、iPadのような8～10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パッド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歩きを前提にコンパクトな設計になっている一方で、スマートパッド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。こうしたスマートパッド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。スマートパッドは、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。

スマートパッドでは、iPadとAndroidタブレットのほか、海外ではBlackBerryのPlayBookや、HPのWebOSなども出荷され始め、スマートフォン同様にプラットフォームとそれに付随するマーケットプレースの競争が激化している。PlayBookに関しては、Androidアプリケーションの実行も可能な仕様になっており、プラットフォームをまたいだアプリケーション実行環境の互換性の動きも加速している。

## スマートTVのマーケットプレースの特徴

また、スマートTVは、今後大きな成長が期待できる分野である。スマートテレビは、前述したサムスン電子のSmartTVを筆頭に、BoxeeのBoxeeBox、アップルのAppleTV、グーグルのGoogle TVなどの出荷が始まっている。

特にサムスン電子のTV向けマーケットプレースであるSamsung TV Appsは、2011年5月時点で累計でTV向けアプリケーションが500万ダウンロード、1日で10万ダウンロード程度の規模まで急成長している。また、Google TVも2011年夏よりAndroidアプリケーション

のダウンロードが可能になり、2011年は、各社のマーケットプレースの公開やサードパーティーによりTV向けアプリケーションが多数出現してくるものと予想される。

### 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。少額課金(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。また、Android Marketでは、Android Marketの課金にキャリア課金の仕組みを使うことが可能になってきており、日本国内では、クレジットやプリペイドカードで課金をしているiTunes AppStoreよりもAndroid Marketのほうが課金の敷居が低くなりつつある。Androidに関しては、NTTドコモとKDDI/auに関しては、キャリアの独自課金も用意されており、日本市場と相性のいい形に改善されつつある状況である。

### 手数料は30%が標準

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円が開発者に、30円は運営者に支払われる仕組みだ。Androidに関しては、Android Marketでは70%:30%の比率が採用されているが、国内キャリア主導のマーケットプレースに関しては、手数料が30%以下に設定されており、開発者サイドへの還元比率が高くなっている。

## 対応端末の増加により クロスプラットフォームアプリ開発が重要に

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。前述したように、スマートフォン、スマートパッド、スマートTVなどのデバイスが急成長し、マーケットプレースやOS、デバイスのスクリーンサイズが乱立してくることで、いかにクリエイティブを崩さずに、より多くのデバイスに早く安く対応できるかがアプリ配信の成功要因として需要度が増してきている。特にiOSとAndroid、スマートフォンとスマートパッドに対応することは、より多くのユーザーを獲得する上で重要な要素になりつつある。

ユニティ・テクノロジーのUnity3Dは、GUIとスクリプトをベースに3D系のアプリが開発可能なツールであり、iOS/Android向けのアプリをワンリソースで出力可能である。また、アンスカ社のCoronaは、Luaというスクリプト言語で、iOS/Android向けのカジュアルゲームの開発が可能である。また、アプセラレーター社のTitanium MobileはJavaScriptで、iOS/Android向けのツールアプリの開発が可能である。その他にアドビのAIRや、ガレージゲームのTorque、アイデアワークスのAirPlayなど、さまざまなクロスプラットフォーム向けのエンジンが公開され始めている。

## 本格的な市場が到来した2011年

2011年は、日本国内でもスマートフォンが急速に普及し、アプリケーションのマーケットプレースの成長が加速する。iOSとAndroid向けのアプリケーションをクリエイティブを殺さずに、いかに早く市場に投入できるかが勝負の分かれ目になってくる。ソーシャルプラットフォーム陣営も本格的にスマートフォンに進出しつつあり、2011年、世界でもっとも変化が起こり、競争が激しい市場は日本市場になると言える。日本のマーケットプレースでの覇者が再び世界市場に展開する元年になることだろう。

(\*1) 小型で処理能力の高いデバイス。

(\*2) 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が書かれた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)