

アプリ本（アプリ連動出版）を企画しよう！



ビジネス研究委員会

市場背景

- 出版と隣接するITとの“ハイブリッド商品”開発が活発になってきている。
- Gartnerの調査によれば、2017年度、全世界でダウンロードされたアプリは、推定2,687億ダウンロード。
(前年比で19.5%増加)
- 2016年のボローニャ・チルドレンブック・フェアには、複数社から出版物とアプリを連動させた「アプリ本」が登場した。
- ASEAN諸国では、すでに複数の出版社からアプリと出版物を連携させた児童書や図鑑が販売され、実際の教育現場でも活用されている。
- ここで注目すべきは、「1書籍+1アプリ」を1つのコンテンツとしている点。
(従来は、書籍は書籍、アプリはアプリで、アプリに汎用性を求め、別々に開発されていた)
- 日本においては、すでに「ぬりえ貯金」関連の出版物が宝島社、扶桑社など複数社からリリースされていたが、ニュージーランドのEコマースが出版物と連動した「塗り絵シート貯金ブック」を販売しSNSで話題となった。価格は700円だったが、出版物にECで利用できる500円のクーポンがついていた。
- 一方、AIスピーカーの販売が好調。2018年の第1四半期には、Google Homeが310万台、
- Amazon Echoが250万台との販売レポートもある。
Amazon Echoの販売数は、2018年度は1,000万台を上回り、累計で2,000万台に届く勢いだ。
- 2018年11月にはGoogle Home miniが、ウォルマートやバーンズ&ノーブルでの販売がはじまり普及に拍車がかかっている。応じるかのように、GoogleとDisney/Pixarは、Google Homeを利用した「読み聞かせ」コンテンツを、ISBN付きの紙の出版物と連動させた。
- Amazon Echoは、「Books on Alexa」で、オーディオブックに対応したスキルをリリースしている。

開発インフラの充実

従来、出版と隣接するITとの“ハイブリッド 商品”開発では、特別な知識や開発チームが必要だったが、たとえばVR（仮想現実）/AR（拡張現実）/MR（複合現実）では、Amazon Sumerian、Microsoft Maquette、Facebook Oculusなど、特別な知識が無くても、コンテンツを開発できる環境が、原則無料で提供されている。また、Amazon EchoやGoogle HomeなどのVUI（ボイスUI）開発環境においても、各社から多様なツールが出揃ってきている。

実現に向けての課題

原則、販売終了期日が決められていない書籍とアプリを連携させた場合、

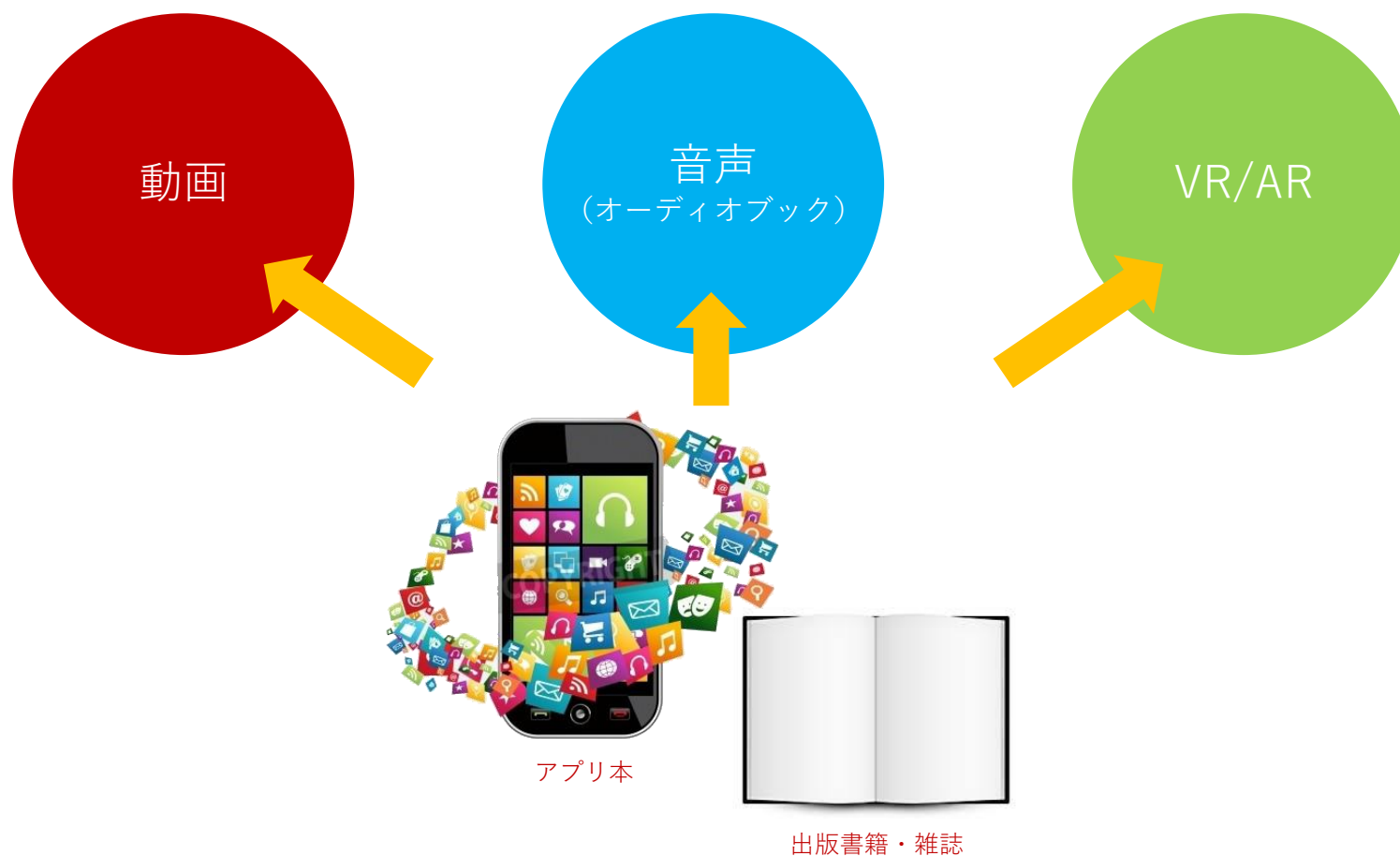
- リンク保証期間（サーバの契約期間）
- OSバージョンアップ対応
- 多様な機種やOSへのマルチ対応
- ユーザーサポート
- 動画コンテンツ等の権利処理
- iOSの場合、アップル社の許諾

など、コンテンツ提供側の負荷が増えることが想定される。

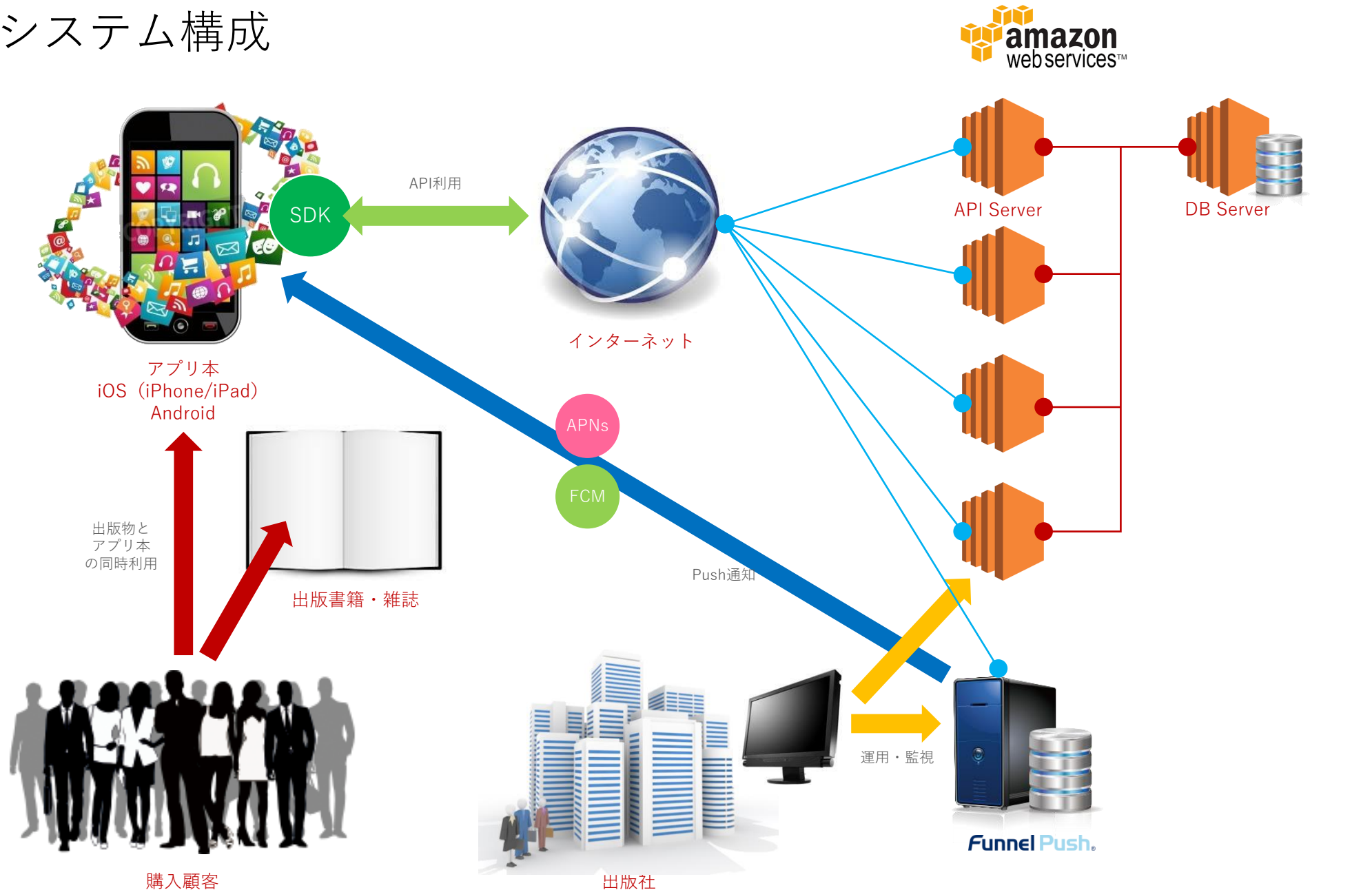
→これらの課題をコンソーシアムが解決できれば、コンテンツ制作がスムーズに行える環境が整う。

ワークショップの定義

- 本茶話会では、架空の設定になりますが、出版社が「アプリ本」のインフラとなる、サーバーサービス「アプリ本サーバー」（仮称）を利用して、各レギュレーションに従い、自由に「アプリ本」の企画・機能・サービスを考察し、議論し、日本における「アプリ本」の可能性を模索して頂きたいと思っております。
- 参加者を3チームに分け、各テーマを主議題とし、議論をおこなって頂きます。



システム構成



レギュレーション

- 各社アプリは、iOS/Androidのネイティブアプリとする。
スマホタイプ・タブレットタイプは、どちらもOK（片方だけでも可）。
- JEPAがサービスする「アプリ本サーバー」との契約が必要とする。
（「アプリ本サーバー」以外にも利用したいサービスがあれば、別サーバーとも接続可能とする）
- 単独で機能するアプリではなく、連動して動作する（紙の）出版物を必要とする。
- 出版物の方は、単独でも利用可能とする。（従来の出版物として）
- 出版物が発行されてから最低2年間は、アプリの動作保証が必要。
（2年間はサービス利用料を支払う義務がある）
- 「アプリ本サーバー」のサーバー運営・メンテナンス・動作保証はJEPAの方で運営・保証する。
- 各社アプリの開発は、各社で開発可能だが、JEPAの方でも開発会社の紹介は可能。
- Apple/Googleより特別契約を締結しており、審査・公開作業はJEPAの方で運営する。
- アプリを利用するには、ユーザー登録が必要となる。（個人情報の帰属はJEPAとなる）各出版社にはユーザーの個人情報（個人を特定する情報）は公開しないが、個人を識別するIDとその個人に紐付く各属性情報（別途説明）は、各社のアプリユーザーのみ、管理画面から検索・閲覧可能とする。
- 自社のアプリユーザーにのみ、Push通知を配信可能。（別途説明）
- 各コンテンツに対して、読了率の算出が可能。
- コンテンツは、基本的にテキスト・静止画・動画・AR・VR・音声とその組み合わせが可能だが、各社アイデアを出して、オリジナルのコンテンツ企画をすること。
コンテンツをSNSに紹介・拡散する事は、アプリへの誘導を条件にOKとする。
- 「アプリ本サーバー」の利用料金は、月額制とする。（算出方法は別途説明）

非機能要件

- iOSのバージョンは、iOS11/12とする。
- Androidのバージョンは、Android OS 6/7/8/9とする。
- Web Viewのみを使用した様ないわゆるチープアプリは、リジェクトする。
- 個人情報をオリジナルのサーバーに蓄積する場合は、リジェクトする。
- アプリを各ストアで公開するためには各社でライセンス契約が必要になります。
iOS Developer Program：12,744円/年
Android Developer Account：\$25（登録時のみ）
- アプリの審査・リリースに必要な期間は2週間とする。
リリースの日時指定は可能。

ユーザー属性

- 性別（オプション）
- 生年月日（オプション）
- 貴社のどの書籍・雑誌を購入しているか（必須）
- 貴社のどのコンテンツを閲覧したか（必須）
- 貴社のどのコンテンツを読了したか（必須）
- 貴社・他社を含めたどのジャンルのコンテンツを閲覧しているか？（必須）
（他社についてはジャンルしか分からない：出版社・タイトルは分からない）
- アプリを利用しているピークの時間帯（閲覧回数が規定値を超えた場合に算出）
- 貴社がアプリ本の中で促したアンケートの回答（オプション）
（アンケートの回答率は、3～5%程度と推測）

Push通知で出来る事

- 一斉配信（管理画面より日時を指定して配信）
- プライムタイム配信（ユーザー毎に一番アプリを利用している時間帯に届くよう配信）
- ユーザー属性によるターゲティング配信
- 個別配信（特定のユーザーに対して、特定のタイミングに通知をおこなう）
（タイミングは購入・読了など任意のタイミングが設定可能）

サービス利用料

- サービス初期費用： 40万円（1社最初に1回）
- アプリ申請代行：
 - 新規アプリ： 3万円
 - アップデート： 1万円
- 月額利用料：
 - 基本利用料： 3万円（ユーザーが1万人未満）
+ユーザー1万人超の場合、1万人毎に3千円追加
 - 動画ストレージ料： 1Gあたり2千円
 - 動画ストリーミング料： 下り1Gあたり2千円
（VRについては、上記動画料金に準じる）
 - Push利用料金： 5千円（300万配信/月まで）

企画に対するマーケティング的なアドバイス

出版社に限らず、コンテンツプロバイダーがコンシューマー（消費者）にコンテンツを提供する行為を「プロダクト・アウト」という。

このコンテンツに価値を持つコンシューマーがユーザー（顧客）となる。

