# 「スマートフォン・ビジネス白書 2012年版」を販売開始

報道関係者各位

平成２４年２月１日
株式会社クロス・マーケティング
（東証マザーズ 3629）

---

「スマートフォン・ビジネス白書 2012年版」を販売開始

～スマートフォン・ビジネス、業界動向分析、アプリケーションストア、
開発コミュニティ、企業向けソリューション、おサイフケータイ、電子書籍、
など、スマートフォン・ビジネスについて体系的・総合的に編纂～

---

■■ 要約 ■■

マーケティングリサーチを行う株式会社クロス・マーケティング（代表取締役社長 五十嵐幹 東京都中央区）は、リサーチ・コンサルティング活動を行うストラテジック・リサーチ（代表取締役 森田 進 東京都千代田区）が提供する「スマートフォン白書2012年版」を販売開始しました。

詳細URL：http://www.cross-shop.jp/shop/goods/$/id/8472/

■概要■

2011年は”スマートフォン業界”にとって激動の年であった。アップル／iOS、Androidが拮抗し、新興ベンダー、メーカーが勢力を拡大し、モバイル・エコシステム、スマートフォン・ビジネスは大きなうねりとなってIT業界全体を揺るがしている。

本白書は、国内外で開発・普及が加速度的に進んでいるスマートフォン・ビジネスの全容について、精鋭アナリストの分析、公開資料・統計・ジャーナル、その他多くの協力会社の調査結果等をもとに集大成した調査報告書である。

スマートフォン・ビジネス、業界・ベンダー動向分析に加え、アプリケーションストア、開発コミュニティ、企業向けソリューション、おサイフケータイ、電子書籍、その関連領域を含めた“多元的な構造”としてのスマートフォン・ビジネスについて750ページ余（うち本文約410ページ）に渡り、体系的・総合的に編纂している。スマートフォンに関するさまざまな視点にたった論評（紹介）なども内容に組み入れており、事業企画、開発、研究の基礎資料としても役立てるよう、密度の濃い内容で編纂されている。

■■ 資料目次 ■■

序

第1部 業界再編（スマートフォンが業界に与える影響）

第1章 スマートフォンが通信キャリアに与える影響

［1］ 通信キャリアの競争ポジションの変質
［2］ SIMロック解除問題－2011年以降の動向
［3］ Wi-Fiの利用拡大とスマートフォン
［4］ 送金・決済プラットフォーム事業
［5］ 第4世代ネットワーク対応

第2章 スマートフォン・ネットブックがPC・家電業界に与える影響

［1］ マルチレイヤー化が進むPC業界
［2］ PC業界に与える影響
［3］ 家電業界に与える影響

第3章 スマートフォンがエレクトロニクス・半導体業界に与える影響

［1］ 半導体業界
［2］ 液晶パネル業界
［3］ スマートフォン向け基板事業

第4章 スマートフォンがソフトウェア開発業界に与える影響

［1］ 着実に整備が進む統合開発環境
［2］ スマートフォン向け統合開発環境の課題

第5章 スマートフォンがモバイル広告業界に与える影響

［1］ 変容を遂げる広告エコシステム
［2］ アプリ連動型広告の動向
［3］ モバイル・アプリ対応広告プログラムの動向
［4］ グーグル／AdMobの広告戦略
［5］ モバイル検索市場でのビジネスチャンスを探る動き
［6］ スマートフォン・ユーザを想定した行動ターゲティング型広告モデル
［7］ クライアントソフト内のディスプレイ広告
［8］ クライアントソフト内のバナー広告
［9］ 広告モデル採用したタブレット端末

第6章 スマートフォンがコンテンツ配信・放送業界に与える影響

［1］ スマートフォン普及で顕在化してきたコンテンツ業界の課題
［2］ コンテンツ常時提供アプリケーション
［3］ 次世代マルチメディア放送を巡る動向
［4］ スマートフォンが開拓する新たな音楽配信サービス
［5］ コンテンツとサービスが一体となった音楽配信モデル

［6］ スマートフォン向け動画配信サービス
［7］ スマートフォン向けラジオ放送ストリーム・サービス

第7章 スマートフォンが出版・電子書籍業界に与える影響

［1］ 電子書籍市場の胎動とスマートフォン
［2］ 書籍／コンテンツの枠組みを取り払った新たなサービス形成の動き
［3］ 有望視されるタブレットを活用した電子テキストプラットフォーム

第8章 スマートフォンがゲーム業界に与える影響

［1］ 次世代ゲームプラットフォーム参入ベンダー動向
［2］ 次世代ゲームプラットフォームとしての価値を秘めるiPhone／iPod touch
［3］ ソーシャル・ネットワークとゲーム・プラットフォーム
［4］ 活況を呈するスマートフォン向け新作ゲーム
［5］ スマートフォンへの市場拡大に対応する海外ゲーム業界

第9章 スマートフォンが小売・オンラインショップ業界に与える影響

［1］ パーソナライゼーション卵化器としてのEコマース
［2］ ショッピングのエクスペリエンスを変えるタブレット端末
［3］ 位置情報プラットフォームを利用したオンラインネットショッピング
［4］ 画像認識と検索エンジンを組み合わせたオンラインネットショッピング

==========

第2部 主要プレーヤー編

第1章 端末メーカー／スマートフォン・ベンダー

［1］ アップル（Apple Inc.）
［2］ ノキア／シンビアン（Nokia Corporation）
［3］ リサーチ・イン・モーション（Research In Motion Limited）
［4］ パーム（Palm, Inc.）
［5］ ソニー・エリクソン（Sony Ericsson Mobile Communications）
［6］ ソニー（株）
［7］ HTC（宏達国際電子）
［8］ シャープ（株）
［9］ 富士通（株）
［11］ 富士通東芝モバイルコミュニケーションズ（株）
［12］ 日本電気（株）（NEC）
［13］ パナソニック／パナソニック モバイルコミュニケーションズ
［14］ （株）東芝
［15］ 京セラ（株）

第2章 各種ITサービス／ソフトウェア・ベンダー

［1］ グーグル（Google Inc.）

［2］ マイクロソフト（Microsoft Corporation）
［3］ アドビ・システムズ（Adobe Systems）
［4］ オペラ・ソフトウェア（Opera Software ASA OSE）
［5］ アマゾン・ドット・コム（Amazon.com, Inc.）

第3章 通信キャリア／ISP／IDC

［1］ （株）NTTドコモ
ースマートフォンの事業展開、戦略商品の位置づけ
ーLTEサービス、「Xi(クロッシィ)」のサービス発表
ー2015年度に向けた「中期ビジョン2015」
ーボーダフォンと提携し、アジア・欧州で一元サービス開始
ー「LTE」向け半導体開発・販売で合弁会社を設立
［2］ ソフトバンクモバイル（株）
-同社スマートフォン視戦略と新施策
ー業務提携・協業動向
［3］ KDDI（株）
ー業績動向
ー“auの復活”を賭けた新たなチャレンジ
［4］ （株）インターネットイニシアティブ
［5］ （株）ウィルコム
［6］ 日本通信（株）
［7］ イー・モバイル（株）
［8］ （株）インターコミュニケーションズ
［9］ UQコミュニケーションズ（株）
［10］ ヤフー（株）
［11］ （株）ヴェクタント（VECTANT Ltd.）
［12］ ベライゾン・ワイヤレス（Verizon Wireless）
［13］ AT&T（AT&T Inc.）
［14］ AT&Tモビリティ（AT&T Mobility LLC）
［15］ スプリント・ネクステル（Sprint Nextel Corporation）
［16］ ビベンディ（Vivendi SA）
［17］ ボーダフォン（Vodafone Group Plc）
［18］ T-モバイル
［19］ ソフトバンクBB（株）

第4章 PC／デバイス・ベンダー

［1］ ヒューレット・パッカード（Hewlett-Packard Company）
［2］ シスコシステムズ
［3］ エイサー（Acer）
［4］ デル（Dell Inc.）
［5］ レノボ（Lenovo）
［6］ 万利達（まらた）（中国）
［7］ 聯発科（Mediatek）
［8］ 瑞芯微（Rockchip）
［9］ ASUSTeK
［10］ カシオ計算機（株）

第5章 半導体／電子部品／通信機器メーカー

[1] インテル（Intel Corporation）
[2] ARMホールディングスARM Holdings plc）
[3] サムスン電子（Samsung Electronics Co., Ltd.）
[4] LGエレクトロニクス
[5] モトローラ（Motorola, Inc.）
[6] テキサス・インスツルメンツ（Texas Instruments Incorporated）
[7] ミップス・テクノロジーズ（MIPS Technologies, Inc.）
[8] クアルコム（Qualcomm）
[9] マーベル・テクノロジー・グループ
[10] ビア・テクノロジーズ（VIA Technologies, Inc.）
[11] ファーウェイ・テクノロジーズ（Huawei Technologies）

第6章 その他

[1] トヨタ自動車（株）
[2] （株）インテック
[3] 日立マクセル（株）
[4] コクヨ（株）
[5] （株）キングジム
[6] MetaMoJi
[7] グリー（株）
[8] ディー・エヌ・エー（DeNA）（株）
[9] （株）ミクシィ
[10] イオン（株）
[11] ローソン（株）

==========
第3部 コンシューマ向けアプリ／サービス編

第1章 デジタル家電・ホームサーバーとの統合

[1] Androidとデジタル家電イノベーション
[2] iPhone・iPad・iTunesとホームサーバー連携

第2章 拡張現実（AR）活用技術とスマートフォン

[1] ARプラットフォーム向けアプリケーション
[2] AR技術応用事例

第3章 オーディオ・システムとスマートフォンの統合

[1] スマートフォン専用ドックとデスクトップオーディオシステム
[2] 2011年に形成された新市場
[3] Bluetooth 3.0対応モデルの登場
[4] スマートフォン対応ワンセグチューナー

第4章 スマートフォン向け動画配信ソリューション

［1］ スマートフォンと動画コンテンツ配信サービス
［2］ HTML5／クラウドを利用したスマートフォン向け動画配信ソリューション

第5章 Skype通話／Skypeアプリとスマートフォン

［1］ Skypeの概況・近況
［2］ Skype対応スマートフォンの製品化・サービス動向
［3］ Skypeと大手通信キャリア動向（要補充→マイクロソフト買収）
［4］ iPhone／Android向けSkypeの動向と今後の展開

==========
第4部 エンタープライズ・プラットフォーム編

第1章 企業のスマートフォン利用動向概説

［1］ スマートフォン・プラットフォームの企業システムへの適応
［2］ 企業向けスマートフォン・プラットフォームのソリューション
［3］ 企業のネットワークインフラに押し寄せる新たな潮流
［4］ 後手に回るモバイルデバイス管理、セキュリティポリシー管理
［5］ 個人所有スマートフォンを業務利用させる際の課題・取り組み動向

第2章 スマートフォンを活用した企業向けソリューション動向

［1］ スマートフォンとのWi-Fi接続向けツール／ソリューション
［2］ クラウド型データ共用サービス
［3］ グループウエア／スケジュール管理
［4］ リモート管理
［5］ スマートフォンの企業内内線化ソリューション
［6］ 企業内ソーシャル・メッセージング・サービス
［7］ M2Mビジネスとスマートフォン応用
［8］ その他

第3章 タブレット端末を活用した営業・接客支援

［1］ タブレット端末を活用したスマートセールス
［2］ 顧客向けプレゼンテーション支援
［3］ 企業におけるiPad導入の課題

第4章 ビジネス市場で守りを固めるBlackBerry

［1］ ビジネスユースで豊富な実績
［2］ サーバとの連携で効果を発揮

第5章 企業・企業情報システムへの進出を強めるアップル

［1］ 企業のMac採用増加の傾向

［2］ 企業IT部門にも押し寄せるiPhone／iPad人気と今後の課題
［3］ iPhone導入に際してIT部門が留意すべき点

第6章 Android端末を活用した企業向けソリューション

［1］ Google Apps for Businessとの組み合わせソリューション
［2］ Android端末を利用したグループウエア

第7章 クラウド型Officeアプリとスマートフォン／タブレット端末

［1］ 注目を集めるクラウド型Officeアプリ
［2］ Office 365 vs Office互換のWebサービスの比較検証

第8章 スマートフォンのセキュリティ、電子認証システム

［1］ スマートフォンのウイルス感染対策
［2］ 企業のスマートフォン利用とアクセス制限
［3］ 企業のスマートフォン利用と認証システム
［4］ スマートフォンの業務利用と電子認証・電子証明書
［5］ スマートフォンのセキュリティソリューション／セキュリティサービス

第9章 スマートフォンと企業向けソリューション・サービス事例

［1］ スマートフォンを活用したエンタープライズ・システム
［2］ プッシュ型メールソリューション

==========
第5部 スマートフォン・プラットフォームと先端技術の融合編 ［1］

第1章 おサイフケータイ対応スマートフォンの動向と将来展望

［1］ 接点を拡大するおサイフケータイ
［2］ おサイフケータイの認証プラットフォーム

第2章 近距離無線通信（NFC）とスマートフォンのコンバージェンス

［1］ NFC搭載端末の開発動向
［2］ 国内大手キャリアの取り組み

第3章 車載端末とスマートフォンの連携

［1］ 車載端末を活用したITS／テレマティクスの新たな展開
［2］ スマートフォンとテレマティクス統合
［3］ Android搭載車載用端末の研究・開発・製品化動向

第4章 スマートコミュニティとスマートフォンの結合

［1］ スマートフォンの非接触充電

［2］ スマート家電連携とエネルギー最適化支援ソリューション

==========
第6部 スマートフォン・プラットフォームと先端技術の融合編 ［2］

第1章 デバイス設計、ユーザインターフェイス開発動向

［1］ 次世代モバイルデバイスの研究開発
［2］ 研究開発の取り組み事例

第2章 スマートフォンと仮想化技術の結合

［1］ 仮想化技術によるスマートフォン・プラットフォームの統合
［2］ マルチデバイス化、プラットフォーム仮想化動向

第3章 次世代ブラウザ技術とスマートフォン

［1］ 次世代ブラウザに照準を合わせる先進・ベンダー
［2］ ブラウザ技術の進歩とスマートフォンへの影響

第4章 次世代Web標準技術（HTML 5）とスマートフォン

［1］ HTML 5実装・活用動向
［2］ スマートフォンとHTML 5への対応
［3］ HTML 5を積極的に採用するスマートフォン・ベンダー各社

第5章 次世代ネットワーク・ソリューションとスマートフォンのコンバージェンス

［1］ コグニティブ無線とインフラ拡張動向
［2］ コグニティブ無線実装ツール（事例）

==========
第7部 アプリケーション開発動向編

第1章 アプリケーション開発ツール動向

［1］ 整備が進むiPhone用アプリ開発環境
［2］ iPhone／iPad向けアプリ開発ツールの制限緩和動向
［3］ Windows Phone 7向け開発ツール動向
［4］ 大手ソフトウエア・ベンダーのスマートフォン向けアプリ開発・製品化動向
［5］ スマートフォン向け日本語入力アプリの動向

第2章 スマートフォン向け業務アプリの開発動向

［1］ 販売促進・在庫管理アプリの動向
［2］ 金融・生命保険業界向けアプリの動向

**********

## 付章A 代表的なスマートフォン機種／タブレット機種（国内）と特徴

### A-1 NTTドコモ

Galaxy S (SC-02B)
Galaxy S II SC-02C
Galaxy Tab
OPtimus chat L-04C
Optimus bright L-07C
BlackBerry Bold 9700
BlackBerry Bold 9780
BlackBerry Curve 9300
Xperia SO-01B
Xperia arc SO-01C
Xperia acro SO-02C
REGZA Phone T01C
LYNX SH-10B
LYNX 3D SH-03C
dynapocket T-01B
Optimus chat L-04C
MEDIAS N-04C
MEDIAS WP N-06C
Optimus Pad L-06C
AQUOS PHONE SH-12C
F-12C
P-07C

他

### A-2 au（KDDI、沖縄セルラー）

SIRIUS α IS06
htc EVO WiMAX ISW11HT
REGZA Phone IS04
REGZA Phone IS11T
SMT-i9100
IS01
IS02
IS03
IS05
Sanyo Zio（米国向け）
biblio Leaf SP02
EVO WiMAX ISW11HT
MOTOROLA XOOM
INFOBAR A01

Xperia acro IS11S
AQUOS PHONE IS12SH
AQUOS PHONE IS11SH
GzOne IS11CA
他

A-3 ソフトバンク

Softbank 001DL (DELL Streak)
GALAPAGOS 003SH
GALAPAGOS 005SH
004HW
Libero SoftBank 003Z
iPhone4
DeSire HD 001HT
Desire X06HTII
Libero 003Z
Sweety SoftBank 003P
SoftBank 008Z
他

A-4 イー・モバイル

HTC Aria
Pocket WiFi S

A-5 ウィルコム

HYBRID W-ZERO3 (WS027SH)

A-6 NECビッグローブ

Smartia

A-7 日本通信

IDEOS
Light Tab

付章B スマートフォン／モバイル関連調査報告書

B-1 モバイル・プラットフォーム／スマートフォンをテーマにとりあげた主な調査報告書

B-2 その他報告書

付章C WEB掲載のスマートフォン関連レポート

付章D 関連サイト

D-1 モバイル関連サイト

D-2 Android関連サイト リンク集

付章E スマートフォン／モバイル関連書籍

E-1 2012年／2010年発刊の書籍

E-2 2009年／2008年発刊の書籍

E-3 2007年以前に発刊の書籍

付章F スマートフォン／クラウド関連標準化団体

F-1 スマートフォン関連標準化団体

F-2 クラウド関連標準化団体他（主に海外）

F-3 主なクラウド関連団体（国内）

F-4 スマートフォン関連調査会社・団体

付章G モバイル／スマートフォンに関係した各種ガイドライン

G-1 モバイル マーケティング ソリューション協議会 ガイドライン
他

付章H モバイル／スマートフォン関連アワード

H-1 CESアワード

H-2 Android Application Award

H-3 アプリ・アドバンスアワード

他

［以上］

■■ 商品詳細 ■■

商 品 名：スマートフォン・ビジネス白書 2012年版
発 刊 日：2012年1月18日
発 行：ストラテジック・リサーチ
販 売：株式会社クロス・マーケティング
判 型：A4判／約750ページ
（※ バインダー製本とPDF版では編集上の違いにより
ページ数が若干異なります。）
頒 価：
■CD-ROM 94,500円（本体価格90,000円、消費税4,500円）
■ダウンロード 94,500円（本体価格90,000円、消費税4,500円）
■製本版98,700円（本体価格94,000円、消費税4,700円）
※製本はバインダー製本になります。 製本版には、付章資料集PDF版が付属します。
※製本とCD-ROMには、別途送料500円頂戴いたします。

詳細：http://www.cross-shop.jp/shop/goods/$/id/8472/

【お申し込み方法】
上記URLよりお申し込みください。

【お支払い方法】
法人様・・銀行振込みの後払いとなります。
商品と同封、または別送にて請求書と納品書をお送りいたしますので、振込み期日までに指定口座へお振込みください。

個人様・・銀行振込みの前払いとなります。
お申し込み後に請求書をお送りいたします。
ご入金が確認されましてから、商品を発送いたします。

■■株式会社クロス・マーケティングについて■■

株式会社クロス・マーケティングは、国内150万人超の大規模モニターを軸に、生活者の「生」の声を主にインターネットを活用して収集するマーケティングリサーチ会社です。
生活者の嗜好の多様化や、商品サイクルの短期化に対応するため、ネットリサーチの優位性である「スピード」「コスト」に加え、「品質」を最大限に重視したリサーチサービスを展開しています。
調査企画から設計、実査、集計・分析レポートまで、マーケティングリサーチに関するあらゆるサービスをトータルにサポートいたします。

■■株式会社クロス・マーケティング会社概要■■

名称：株式会社クロス・マーケティング

本社所在地：東京都中央区銀座8丁目15番2号銀座COMビル6Ｆ
代表者：代表取締役社長 五十嵐 幹
設立：2003年4月
URL：http://www.cross-m.co.jp/

■■ 本件に関するお問い合わせ先 ■■

株式会社クロス・マーケティング
Cross Shop 販売窓口担当
Tel： 03-3549-1319
Fax： 03-5565-1555
Mail： cs-info@cross-m.co.jp
Facebook：http://www.facebook.com/crossshop.jp
twitter：http://twitter.com/cross_CS

---

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com