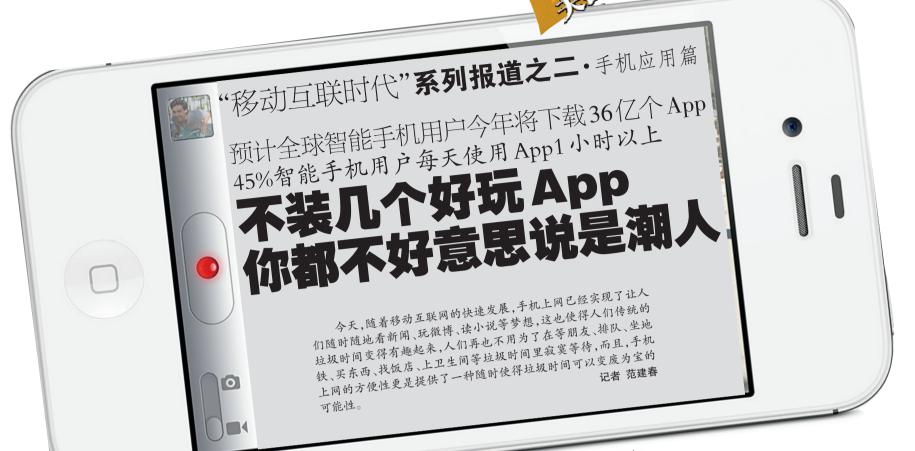
AAO4~AAO6 2012年8月2日 星期四 财经新闻







### 智能手机普及加剧了应用系统的发达

杨女士是郑州一家政府机关的工作人员,一年前换用了智能手机,从此她便很少使用家里的电脑上网了。据杨女士介绍,平时她喜欢玩QQ游戏,也喜欢织"微博"。现在,她只要一有空闲时间,就会下意识地拿出手机开始网上"冲浪",从前无聊的垃圾时间已经从她的身边悄悄消失了。

杨女士就是当代"手机人"的写照。自从 2007年第一款苹果手机面世,就重新定义了移 动电话,开启了移动终端的新纪元。2008年9 月,第一款安卓手机诞生了,凭借其开源性、多样 的手机选择、丰富的手机应用,安卓系统在智能 手机操作系统领域迅速开疆拓土,站稳了领地。

2010年末的一则数据显示,正式推出仅两年的操作系统安卓已经超越了称霸10年的诺基亚Symbian系统,跃居全球最受欢迎的智能手机平台。目前,安卓系统已经覆盖了市场上除苹果iPhone以外的其他主流智能手机平台。安卓系统手机的价格、产品组合更加多样化,各个年龄段、各个收入层都能为自己找到一款合适的安卓手机,这也促使了智能手机的普及。而智能手机的普及反过来又加剧了应用系统的发达,更增加了人们对手机的依赖,进一步影响了人们的生活方式。

#### 79%的智能手机用户安装了App

北京大学新闻与传播学院教授刘德寰在2011年的一项调查数据中显示,手机用户中,感到无聊的时候就会手机上网的人占到70%,公交车上会使用手机上网的人群占到67.4%,垃圾时间也可以成为娱乐时间。

移动互联网的发达以及智能手机的普及, 不仅重新刷新了手机的定义,同时,手机也重 新获得了人们的迷恋。因为现在很多人已经 离不开手机,手机成了他们生活中的重要工 具。而实现这一切的原因,则是因为有了App。截至2012年6月Apple App Store中app的数量高达65万。

据统计,79%的智能手机用户安装了App,而在使用时长方面,45%的智能手机用户表示需要每天使用App1小时以上,21%的用户使用App2小时以上,甚至有7%的App重度使用者,每天使用App长达5小时以上(数据来源:艾瑞咨询)。

# 公 告

尊敬的广大市民:

二七区嵩山路办事处刘砦社区范围内五百亩土地征用 迁坟,系自留地内的墓迁坟。

云鹤生态艺术陵园(原五里山公墓)不搬迁,广大市 民可放心购买和正常使用。希望广大市民不要听信陵园搬 迁谣言。

特此公告



# 游戏娱乐、系统 软件、影音播放、即时聊天等类别的下载量最大

据北京第一象限市场咨询有限公司的数据,截至2011年7月,全球三大应用商店的需求量均突破了10亿次大关。美国苹果公司7月底宣布,全球超过3.15亿的iPhone、iPad和iPodtouch用户在其应用商店(AppStore)的应用程序下载量已突破250亿。从App的使用行为看,游戏娱乐、系统软件、影音播放、即时聊天等类别的下载量最大。

调查机构 ABI Research 发表报告,预料全球智能手机用户将于2012年度下载36亿个App,即平均每个用户每年下载37个App,比去年平均下载量上升6%。

不过,尽管App的市场前景看好,但是,这个市场的竞争则更为惨烈。除了苹果及其竞争对手外,移动运营商也不甘落后,纷纷加入这个战场,上线自己的应用商店。而App外包服务公司的数量则更为庞大,市场的参与者众多,远远超过了手机制造商的数量。

### App用户忠诚 度普遍较差,开发 风险大

虽然面对市场的需求旺盛, 但是一些开发者发现,要想开发 一款赢得用户青睐的App简直是 难上加难,开发风险已经显现。

在郑州从事这一行业的王先生现在为北京的一家外包公司服务,他告诉记者,目前的 App 市场,因为用户的转换成本极低,所以忠诚度普遍较差,随装随删的现象十分普遍。所以,获得用户一时的认可并不意味着你就在App 市场上占据了一席之地。App开发商与用户使用习惯的磨合可能需要很长一段时间。

#### 手机游戏市场远远没有饱和

在郑州从事App行业代理服务的王先生介绍说,从用户层面上说,手机游戏已经随着智能手机的普及而迎来了繁荣期,这个市场还远远没有饱和。智能手机的大屏幕,高性能,使得手机游戏的可玩性、丰富性以及体验型都大大增加,手机游戏已经不再是"俄罗斯方块"这种简单的游戏类型,而变成了"愤怒的小鸟"之类的画面有趣、操作简单的精致游戏。这就使得人们只要有碎片的时间,就可以随时随地消遣娱乐。这也使得这个市场进入了成熟期。

北京大学新闻与传播学院教授刘德寰在2011年进行了一项有关"手机人"的市场调查,数据显示,手机游戏的整体普及率较高,在年龄分布上,21岁~35岁是一个高峰期,有超过60%的手机网民在玩手机游戏。这些群体均属于网络活跃程度高、愿意尝试新生事物的"先锋派"。

由此,我们可以得出一个结论,那就是创新、有趣、 参与度高的手机游戏更有市场,这也为一些商家提供了 开发思路。

#### 未来手机购物商店应该大有作为

相比起手机游戏,手机购物还是一种比较新鲜的移动互联网行为。到了移动互联网时代,作为网购的延伸,人们有大量的碎片时间,手机用户可能会更关注某几个商家,定期到这些商家的店铺进行浏览,商家导向有所抬头。

而且,手机购物相对于网络购物而言,可以说是进一步的解放:场合、时间等传统意义上的限制不复存在,能够实现即时消费,甚至借助手机的个性化属性实现手机购物的个性化服务,这一切会使购物变得更为轻松。

因此,可以说,从传统购物到网络购物再到手机购物,互联网和移动互联网的发展使消费者一步步得到解放。帮消费者省事或者省钱的手机购物商店应该是大有作为。

## 手机即时通信市场分为4个层次

13年前,一只可爱的小企鹅诞生在电脑桌面上,从此,人们开始习惯于每天打开电脑就把QQ挂在网上。后来,有了MSN、有了飞信、有了米聊,有了手机上的即时通信工具。

北京第一象限市场咨询有限公司在2011年进行的调查显示,从市场占有率来看,目前的手机即时通信市场可以分为4个层次:手机QQ依托于6亿用户遥遥领先;手机飞信、手机MSN、手机阿里旺旺不甘落后,处在第二层次;作为新产品的米聊、微信、手机人人等略逊一筹,处在第三层次;而普及不够的其他品牌处于第四层次。其中,第一、第二层次的用户比较固定,市场地位也比较稳固。而第三、第四层次的市场占有率较低,可能拓展也可能萎缩。

从上面调查结果可以看出,这个时候,其实对第三、 第四层次的产品是一个机会,因为如果从用户的个性化 出发去创新产品,比如从性别上、职业上、区域上、功能上 等进行细分市场,倒是有可能走出自己的一片新天地。