

АНАЛИЗ РЫНКА МОБИЛЬНЫХ ИГР

М.Е. Лобанов⁽¹⁾, В.Р. Шокуров⁽²⁾, В.А. Новиков⁽³⁾

1) студент группы 23-ПИ-01, специальность Программная инженерия, АНОО ВО «Кубанский ИПО», г. Краснодар, Россия; xprowl@mail.ru

2) студент группы 23-ПИ-01, специальность Программная инженерия, АНОО ВО «Кубанский ИПО», г. Краснодар, Россия; vshokurov03@mail.ru

3) к.т.н., доцент кафедры Информационных систем и технологий, АНОО ВО «Кубанский ИПО», г. Краснодар, Россия; vsenovik@bk.ru

Аннотация. Работа посвящена актуальной теме мобильного гейминга, который на сегодняшний день является одним из наиболее динамично развивающихся сегментов игровой индустрии. Рост популярности мобильных игр обусловлен широким распространением смартфонов и улучшением технических характеристик устройств. В условиях активного внедрения 5G и облачных технологий мобильные игры становятся всё более сложными и конкурентными, постепенно приближаясь к уровню консольных и ПК-игр. В связи с этим, проведен анализ рынка мобильных игр, позволяющих глубже освоить эту тему и определить направления и методы дальнейших исследований.

Ключевые слова: мобильный гейминг, анализ, исследование, тестирование, игровая индустрия, облачные технологии.

ANALYSIS OF THE MOBILE GAMES MARKET

M.E. Lobanov⁽¹⁾, V.R. Shokurov⁽²⁾, V.A. Novikov⁽³⁾

1) student of group 23-PI-01, specialty Software Engineering, Kubanskiy IPE, Krasnodar, Russia; xprowl@mail.ru

2) student of group 23-PI-01, specialty Software Engineering, Kubanskiy IPE, Krasnodar, Russia; vshokurov03@mail

3) Candidate of Technical Sciences, Associate Professor of the Department of Information Systems and Technologies, Kubanskiy IPE, Krasnodar, Russia; vsenovik@bk.ru

Annotation. The work is devoted to the topical topic of mobile gaming, which is currently one of the most dynamically developing segments of the gaming industry. The growing popularity of mobile games is due to the widespread use of smartphones and the improvement of the technical characteristics of the devices. With the active adoption of 5G and cloud technologies, mobile games are becoming more complex and competitive, gradually approaching the level of console and PC games. In this regard, an analysis of the mobile games market has been carried out, allowing us to explore this topic more deeply and determine the directions and methods of further research.

Keywords: mobile gaming, analysis, research, testing, gaming industry, cloud technologies.ng.

Мобильный гейминг на сегодняшний день является одной из самых быстрорастущих отраслей игровой индустрии. Современные технологии позволяют разрабатывать качественные и конкурентоспособные мобильные игры, привлекая миллионы пользователей по всему миру.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что в современном мире практически у каждого человека есть смартфон, что делает мобильные игры доступными для широкой аудитории. Развитие мобильных технологий и увеличение производительности устройств привели к стремительному росту индустрии. Игровые компании активно инвестируют в мобильный гейминг, поскольку этот сегмент рынка показывает стабильный рост и высокую прибыльность.

Кроме того, благодаря распространению 5G и облачного гейминга мобильные игры становятся всё более сложными и качественными, приближаясь к уровню консольных и ПК-игр. Таким образом, исследование данного сегмента актуально с точки зрения его влияния на индустрию развлечений и экономики в целом.

Целью данного исследования является: провести анализ рынка мобильных игр, выявить его особенности и тенденции развития.

Так же для достижения поставленной были поставлены следующие задачи:

1. Изучить теоретический материал по теме мобильного гейминга;
2. Провести анкетирование среди пользователей;
3. Проанализировать собранные данные и сделать выводы о текущем состоянии и перспективах рынка мобильных игр.

В рамках данного исследования были рассмотрены следующие методы:

- анализ теоретического материала – включает изучение публикаций, аналитических отчетов, данных игровых компаний и исследовательских агентств, что позволяет выявить ключевые характеристики и тренды мобильного гейминга;
- анкетирование – метод сбора информации путем опроса пользователей мобильных игр, направленный на выявление их предпочтений, привычек и отношения к мобильным играм;
- системный анализ – включает анализ статистических данных магазинов приложений (Google Play, App Store), изучение

механик популярных игр и их влияния на вовлеченность пользователей.

Объектом исследования является тенденции и особенности мобильного гейминга, модели монетизации, предпочтения пользователей и перспективы развития рынка.

Предмет исследования — это рынок мобильных игр, включающий разработчиков, издателей, платформы распространения и конечных пользователей.

Научная новизна исследования представляет собой попытку комплексного анализа мобильного игрового рынка, включая предпочтения пользователей и динамику его развития. Впервые проводится детальное изучение мобильного гейминга с опорой на анкетирование и статистические данные.

Практическая значимость исследования обусловлена тем, что полученные результаты могут быть полезны разработчикам игр, маркетологам и аналитикам игровой индустрии для понимания предпочтений пользователей и оптимизации стратегий продвижения мобильных игр.

Мобильные игры развиваются благодаря технологическому прогрессу, росту вычислительных мощностей смартфонов и распространению интернета. В настоящее время выделяют несколько основных жанров мобильных игр: казуальные, стратегии, RPG, MOBA и др. Развитие мобильного гейминга также тесно связано с различными моделями монетизации, такими как реклама, внутриигровые покупки (in-app purchases) и подписки. [1, 2]

Ранее проведенные исследования [3] в данной области показывают, что мобильные игры обладают высокой степенью вовлеченности пользователей благодаря удобному доступу, частым обновлениям и социальной составляющей (мультиплеер, внутриигровые события). Важную роль играет также психологическая мотивация игроков, связанная с достижением целей, наградами и социальной конкурентностью. [4]

В рамках работы было проведено анкетирование, направленное на изучение предпочтений пользователей мобильных игр.

Анкетирование – это метод сбора данных, при котором респонденты отвечают на заранее подготовленные вопросы. Этот метод позволяет выявить предпочтения пользователей, их мотивацию и поведенческие особенности.

Наше анкетирование проводилось в онлайн-формате среди активных пользователей мобильных игр. Вопросы охватывали такие аспекты, как:

- любимые жанры мобильных игр;
- частота и продолжительность игровой сессии;
- предпочитаемая модель монетизации (реклама, подписка, внутриигровые покупки);
- важность социальных механик в игре (мультиплеер, взаимодействие с друзьями);

- влияние рекламы и акций на выбор игры.

Эксперимент и анализ данных Анализ тестирования показал, что большинство пользователей отдадут предпочтение мобильным играм с удобным управлением, минимальным количеством рекламы и возможностью играть без постоянного интернет-соединения. При этом модели монетизации играют значительную роль в удержании аудитории [5].

В рамках исследования был проведен анализ статистики загрузок мобильных игр, пользовательских оценок и отзывов. Также изучены модели монетизации и факторы, влияющие на успешность мобильных проектов. Экспериментальный метод позволяет оценить, какие механики наиболее привлекательны для пользователей и какие факторы определяют популярность мобильных игр.

По результатам проведенного тестирования, было опрошено более 20 людей, были выявлены следующие результаты:

- большему количеству опрошенных от 18 до 24 лет (60%);
- большинство опрошенных пользуются устройствами на базе Android (60%);
- большинство опрошенных играют в игры каждый день (66,7%);
- большинство опрошенных предпочитают игры жанра RPG (66,7%);
- в среднем на игры тратят 30 – 60 минут (46,7%);
- наиболее важным фактором выступает интересный сюжет (66,7%);
- внутриигровыми покупками пользуется в основном если игра заинтересовала (53,3%);
- в основном люди тратятся на ежемесячные подписки в играх и боевые пропуски (40%);
- также опрошенные не против внутриигровых покупок, но если они не навязчивы (40%);
- чрезмерная реклама по мнению опрошенных является ключевым фактором для удаления игры (46,7%);
- также среди опрошенных никто не пользовался облачными сервисами для мобильных игр, и сама эта тема им особо не интересна (60%);
- для того чтобы улучшить мобильные игры, опрошенные считают, что надо убрать рекламу (60%).

По данным ответам были разработаны следующие рекомендации.

1. Разработчикам мобильных игр.

Использовать удобные и ненавязчивые механики монетизации, такие как подписки или боевые пропуски, вместо агрессивной рекламы.

Включать в игры социальные механики (мультиплеер, взаимодействие с друзьями) для повышения вовлечённости пользователей.

Оптимизировать игровой процесс под короткие игровые сессии (30–60 минут), так как это наиболее распространённый формат игры.

2. Маркетологам.

Учитывать, что большинство пользователей мобильных игр – молодёжь 18–24 лет, преимущественно с Android-устройствами.

Разрабатывать стратегии продвижения, ориентируясь на RPG-жанр и интересный сюжет, так как они наиболее востребованы.

3. Игровым платформам.

Сокращать количество рекламы или предлагать бонусы за её просмотр, чтобы повысить лояльность игроков.

Развивать облачный гейминг для привлечения аудитории с менее мощными устройствами.

Анализировать влияние новых технологий (AR, VR) на мобильный гейминг.

На основании проведенного анализа можно сделать следующие выводы.

1. Изучено, что рынок мобильных игр продолжает активно расти, а крупные игровые компании делают акцент на мобильные проекты;

2. Проанализировано, что пользователи отдают предпочтение играм с удобным геймплеем, регулярными обновлениями и привлекательными механиками монетизации;

3. Анкетирование показало, что большая часть игроков выбирает мобильные игры как способ развлечения в свободное время;

4. В ближайшие годы ожидается дальнейший рост мобильного гейминга, развитие облачных технологий и внедрение новых форм взаимодействия с пользователями

Список использованных источников:

1. Соколова, В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений: учебник для вузов / В. В. Соколова. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 160 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16302-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561336> (дата обращения: 23.03.2025).

2. Соколова, В. В. Разработка мобильных приложений: учебник для среднего профессионального образования / В. В. Соколова. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 160 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16868-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566082> (дата обращения: 23.03.2025).

3. Гаврилов, Л. П. Инновационные технологии в коммерции и бизнесе: учебник для вузов / Л. П. Гаврилов. — Москва: Издательство

Юрайт, 2025. — 372 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15960-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560208> (дата обращения: 23.03.2025).

4. Горохов, В. Ф. Социология: учебник и практикум для вузов / В. Ф. Горохов. — 3-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 459 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17779-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568743> (дата обращения: 23.03.2025).

5. Mayra, F., & Alha, K. Mobile Gaming // Routledge Companion to Video Game Studies / Ed. M. J. P. Wolf, B. Perron. — London: Routledge, 2023. — P. 115–130. — URL: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429351815-9> (дата обращения: 23.03.2025).