



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ ПО ДАННЫМ MEDIASCOPE
МАЙ 2022





ОТЧЕТ ПОДГОТОВЛЕН ПО ДАННЫМ MEDIASCOPE:



МОБИЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ

ИЗМЕРЕНИЕ АУДИТОРИИ В ИНТЕРНЕТЕ

ИЗМЕРИТЕЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ НА СМАРТФОНАХ

8 000 ЧЕЛОВЕК



BRANDPULSE

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОВЕДЕНИЯ ПО КАТЕГОРИЯМ СЕРВИСОВ И ТОВАРОВ

ОНЛАЙН-ОПРОС

30 000+ ЧЕЛОВЕК

ОБЩАЯ ИГРОВАЯ АКТИВНОСТЬ В РОССИИ

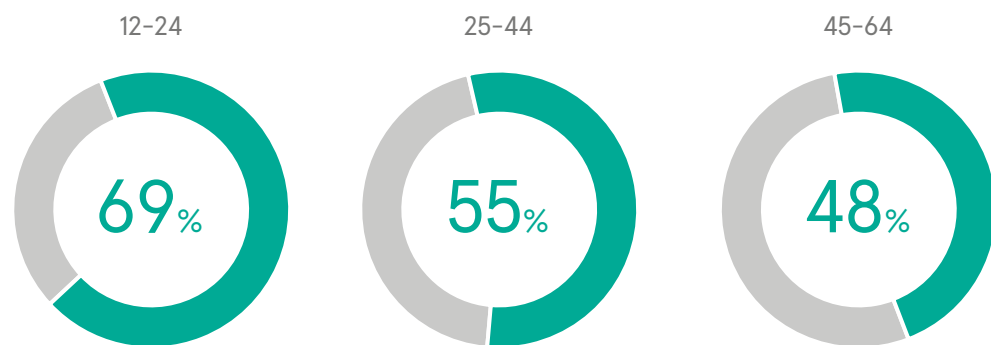
69% РОССИЯН 12-64
ХОТЯ БЫ ИНОГДА ИГРАЮТ В ИГРЫ

55% ИГРАЮТ В ИГРЫ
РЕГУЛЯРНО

ОКОЛО 70% НАСЕЛЕНИЯ РОССИИ 12-64 ИГРАЮТ В ИГРЫ НА КАКОМ-ЛИБО УСТРОЙСТВЕ ХОТЯ БЫ ИЗРЕДКА. ПРИ ЭТОМ РЕГУЛЯРНО, БОЛЕЕ РАЗА В НЕДЕЛЮ, ИГРАЮТ 55% РОССИЯН. НАИБОЛЕЕ АКТИВНАЯ ИГРОВАЯ ГРУППА – МОЛОДЫЕ ЛЮДИ ДО 25 ЛЕТ, ОДНАКО И В СТАРШИХ ГРУППАХ ИГРОВАЯ АКТИВНОСТЬ ЗАТРАГИВАЕТ ПОЛОВИНУ НАСЕЛЕНИЯ ИЛИ БОЛЕЕ.

САМОЕ ПОПУЛЯРНОЕ УСТРОЙСТВО ДЛЯ ИГР – СМАРТФОН, 42% ИГРАЮТ НА НИХ РЕГУЛЯРНО. НЕСУЩЕСТВЕННО ОТСТАЮТ КОМПЬЮТЕРЫ И НОУТБУКИ (33%). САМАЯ НИШЕВАЯ ИГРОВАЯ АКТИВНОСТЬ – ПРИСТАВКА (9% НАСЕЛЕНИЯ 12-64).

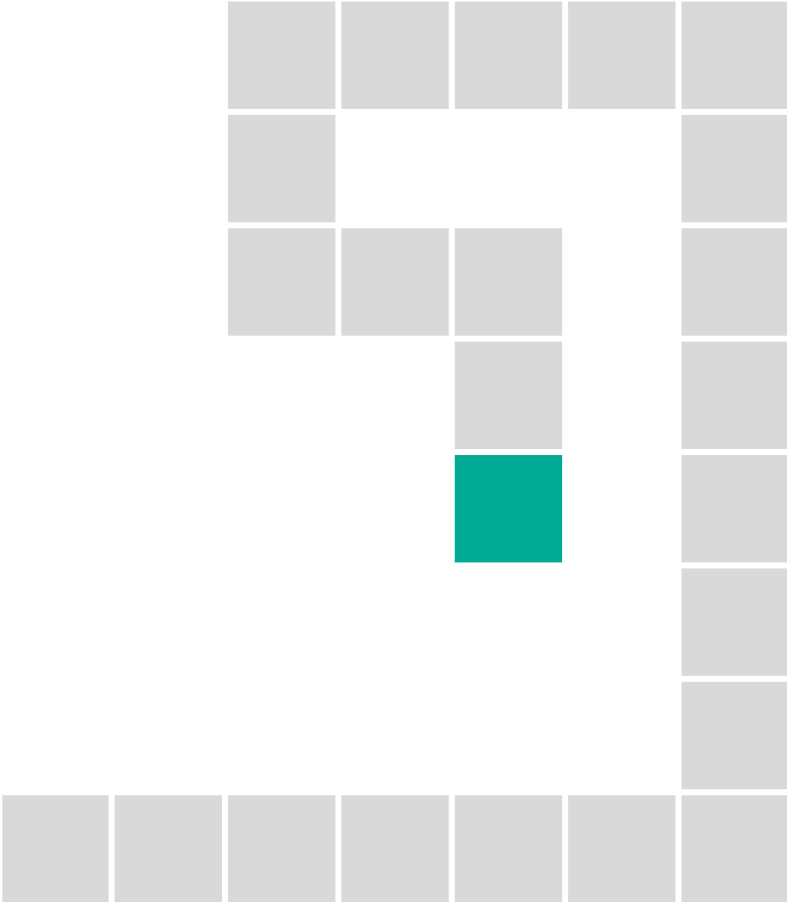
▼ % ЛЮДЕЙ, РЕГУЛЯРНО ИГРАЮЩИХ В ИГРЫ, ПО ВОЗРАСТНЫМ ГРУППАМ



▼ УСТРОЙСТВА, НА КОТОРЫХ ИГРАЮТ РЕГУЛЯРНО (12-64)

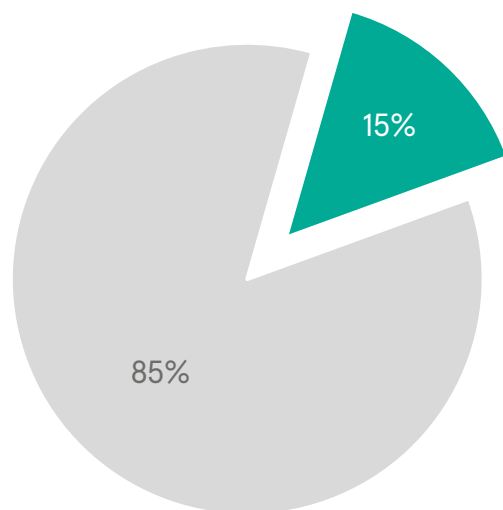


АУДИТОРИЯ МОБИЛЬНЫХ ИГР



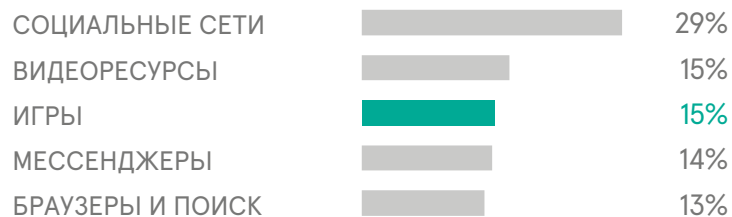
ОБЪЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

▼ ДОЛЯ ВРЕМЕНИ



15% ВРЕМЕНИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ У 12-64
ПРИХОДИТСЯ НА **МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ**

▼ ТОП-5 КАТЕГОРИЙ



ИГРЫ – ОДНА ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ МОБИЛЬНЫХ КАТЕГОРИЙ – СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ В ВОЗРАСТЕ 12-64 ТРАТИТ НА НИХ 15% ВРЕМЕНИ, ПРОВЕДЕННОГО В ПРИЛОЖЕНИЯХ СМАРТФОНА, ЧТО СОПОСТАВИМО С ПОТРЕБЛЕНИЕМ ВИДЕОРЕСУРСОВ (15%).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

68%

МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЗАХОДЯТ ХОТЯ БЫ В ОДНО ПРИЛОЖЕНИЕ МОБИЛЬНЫХ ИГР МИНИМУМ 1 РАЗ В МЕСЯЦ



40%

МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЗАХОДЯТ ХОТЯ БЫ В ОДНО ПРИЛОЖЕНИЕ МОБИЛЬНЫХ ИГР ЕЖЕДНЕВНО



58%

STICKY FACTOR (=СКОЛЬКО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЗАХОДИТ ЕЖЕДНЕВНО) ОХВАТ ЗА ДЕНЬ/ОХВАТ ЗА МЕСЯЦ



16 дней

ЗА МЕСЯЦ СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ЗАХОДИТ В ПРИЛОЖЕНИЯ МОБИЛЬНЫХ ИГР



7 игр

ИСПОЛЬЗУЕТ СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ЗА МЕСЯЦ



1ч 25 мин

В ДЕНЬ СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПРОВОДИТ ЗА ИГРОЙ В МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЯХ



ПОКАЗАТЕЛИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ПО ГРУППАМ ИГРОКОВ

LIGHT GAMER

ПРОВОДИТ ЗА ИГРОЙ НЕ БОЛЕЕ 25 МИНУТ
В ДЕНЬ, ЗАХОДИТ В ИГРОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
НЕ ЧАЩЕ 6 ДНЕЙ В МЕСЯЦ

MEDIUM GAMER

ПРОВОДИТ ЗА ИГРОЙ ОТ 21 ДО 45 МИНУТ
В ДЕНЬ, ЗАХОДИТ В ИГРОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
ОТ 6 ДО 15 ДНЕЙ В МЕСЯЦ

LOYAL GAMER

ПРОВОДИТ ЗА ИГРОЙ БОЛЕЕ 45 МИНУТ
В ДЕНЬ, ЗАХОДИТ В ИГРОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
БОЛЕЕ 15 ДНЕЙ В МЕСЯЦ

СРЕДНЕСУТОЧНЫЙ ОХВАТ ►

% МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВНУТРИ ГРУППЫ,
КОТОРЫЕ ЗАХОДЯТ ХОТЯ БЫ В ОДНО ПРИЛОЖЕНИЕ
МОБИЛЬНЫХ ИГР ЕЖЕДНЕВНО

7%

41%

87%

ВРЕМЯ В АКТИВНЫЙ ДЕНЬ ►

ВРЕМЯ, КОТОРОЕ СРЕДНИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ
ГРУППЫ ПРОВОДИТ ЗА ИГРОЙ В МОБИЛЬНЫХ
ПРИЛОЖЕНИЯХ (Ч:ММ)

0ч 11 мин

0ч 38 мин

1ч 55 мин

КОЛИЧЕСТВО ИГР В МЕСЯЦ ►

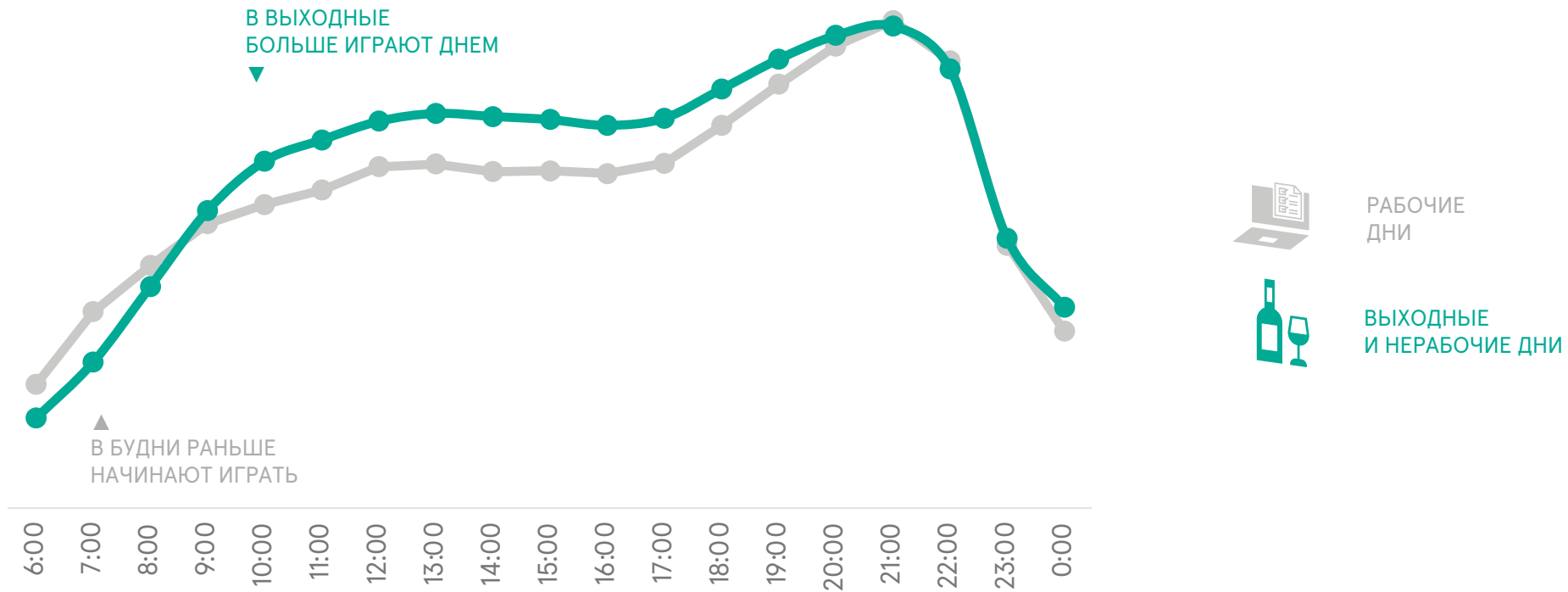
КОЛИЧЕСТВО ИГР, КОТОРОЕ ИСПОЛЬЗУЕТ
СРЕДНИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГРУППЫ ЗА МЕСЯЦ

2 игры

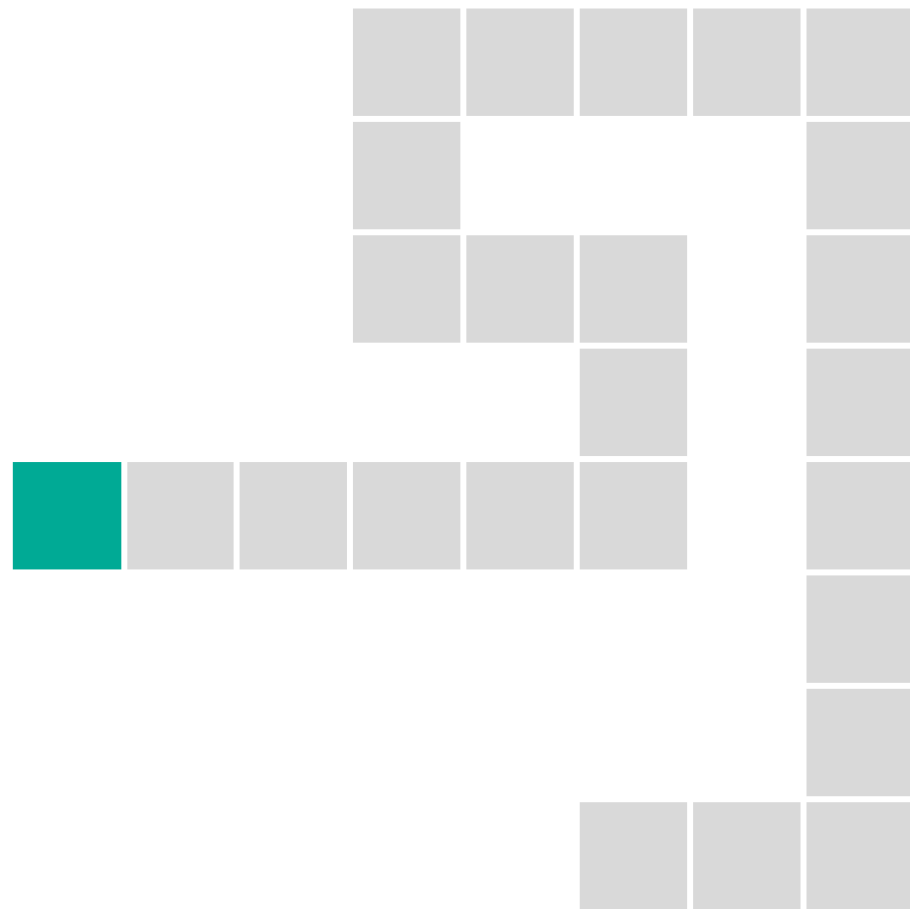
5 игр

10 игр

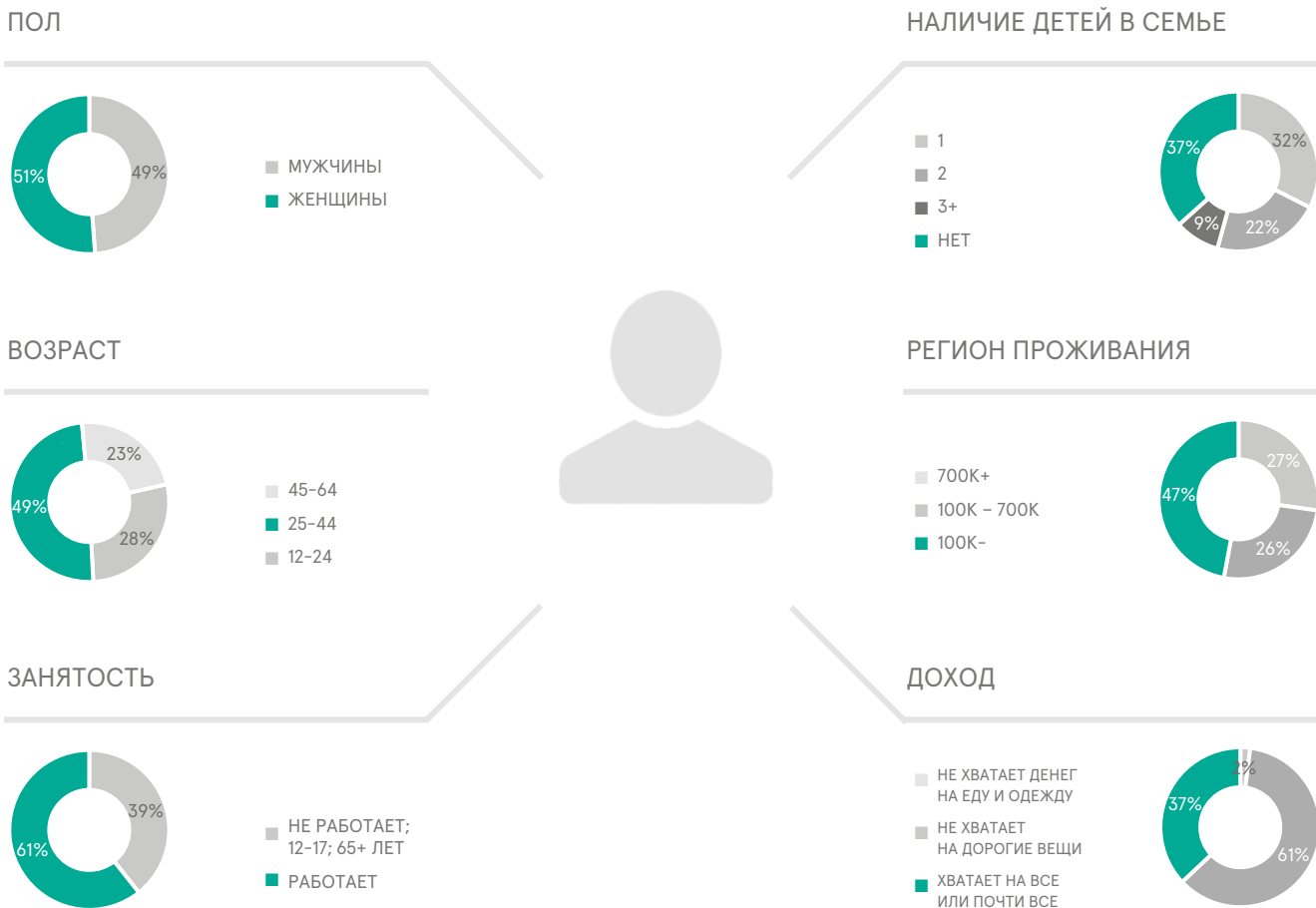
ПОТРЕБЛЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ТЕЧЕНИЕ ДНЯ



ПОРТРЕТ ГЕЙМЕРА

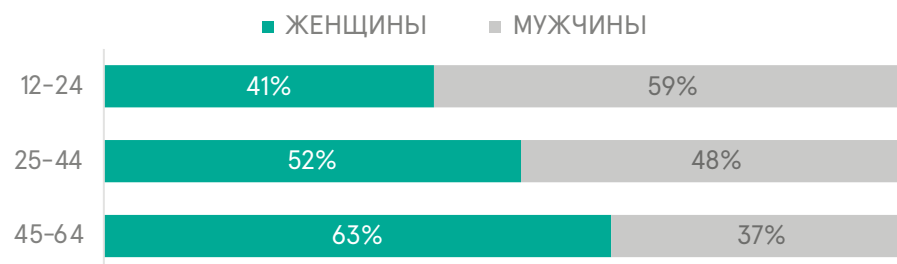


ПОРТРЕТ МОБИЛЬНОГО ИГРОКА

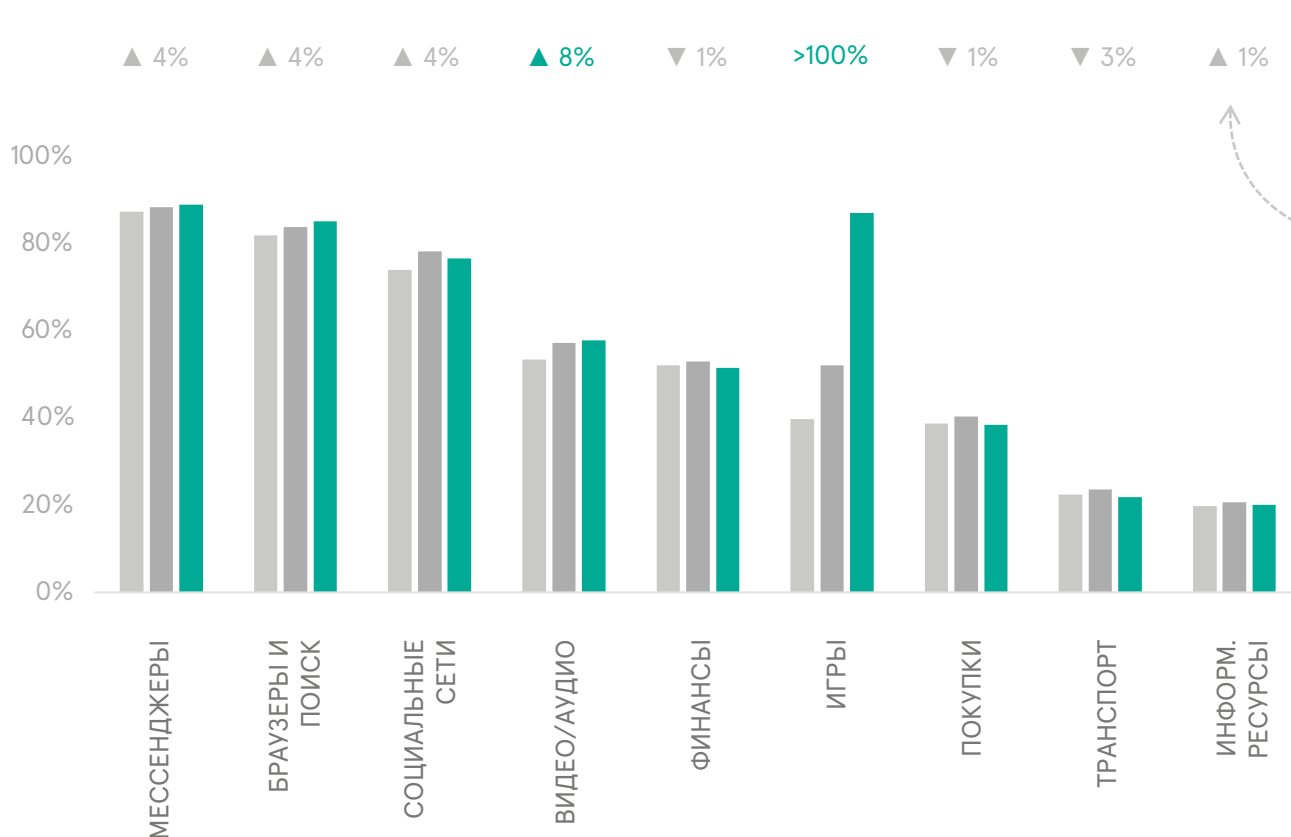


В СВЯЗИ С БОЛЬШИМ РАЗНООБРАЗИЕМ ИГР, В МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ ИГРАЮТ ЛЮДИ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ, ИЗ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ ГОРОДОВ/СЕЛ, БЕЗ ЗНАЧИМЫХ ПЕРЕВЕСОВ В КАКУЮ-ЛИБО ДЕМОГРАФИЧЕСКУЮ ГРУППУ. ТО ЕСТЬ МОБИЛЬНЫЙ ИГРОК – ЭТО ОБЫЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ МОБАЙЛА. ИЗ НЕБОЛЬШИХ ОТЛИЧИЙ – В СТРУКТУРЕ ИГРОКОВ ЧУТЬ БОЛЬШЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ 12-24 И ЭКСКЛЮЗИВНЫХ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (ЧТО ТАКЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ ОБЪЯСНЕНО ВОЗРАСТОМ).

ЕДИНСТВЕННАЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ МОБИЛЬНОГО ГЕЙМЕРА ОТ СРЕДНЕГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ – ГЕНДЕРНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО ВОЗРАСТНЫМ ГРУППАМ. ТАК, ЕСЛИ ПО МОБИЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ В ЦЕЛОМ МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ ВНУТРИ РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУПП ПРЕДСТАВЛЕНЫ ОДИНАКОВО, ТО В ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ МОЖНО ОТМЕТИТЬ ЯВНЫЙ ПЕРЕВЕС МУЖЧИН В МОЛОДОЙ ГРУППЕ НАСЕЛЕНИЯ, В ТО ВРЕМЯ КАК С ВОЗРАСТОМ В МОБИЛЬНОЙ ИГРОВОЙ АУДИТОРИИ, НАОБОРОТ, СТАНОВИТСЯ ЗАМЕТНО БОЛЬШЕ ЖЕНЩИН.



СРЕДНЕСУТОЧНЫЙ ОХВАТ КАТЕГОРИЙ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ



МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ 12-64

ALL GAMERS

LOYAL GAMERS

ОТНОСИТЕЛЬНАЯ РАЗНИЦА
LOYAL GAMERS VS МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ 12-64

АНАЛОГИЧНО СОЦИАЛЬНО-ДЕМОГРАФИЧЕСКОМУ СОСТАВУ, МЕДИАПОРТРЕТ МОБИЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ НЕИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ ТАКЖЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ОСТАЛЬНОГО НАСЕЛЕНИЯ. ОБЩЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИМИ ДРУГИХ ТИПОВ ПРИЛОЖЕНИЙ НЕ ИМЕЕТ СУЩЕСТВЕННЫХ СМЕЩЕНИЙ.

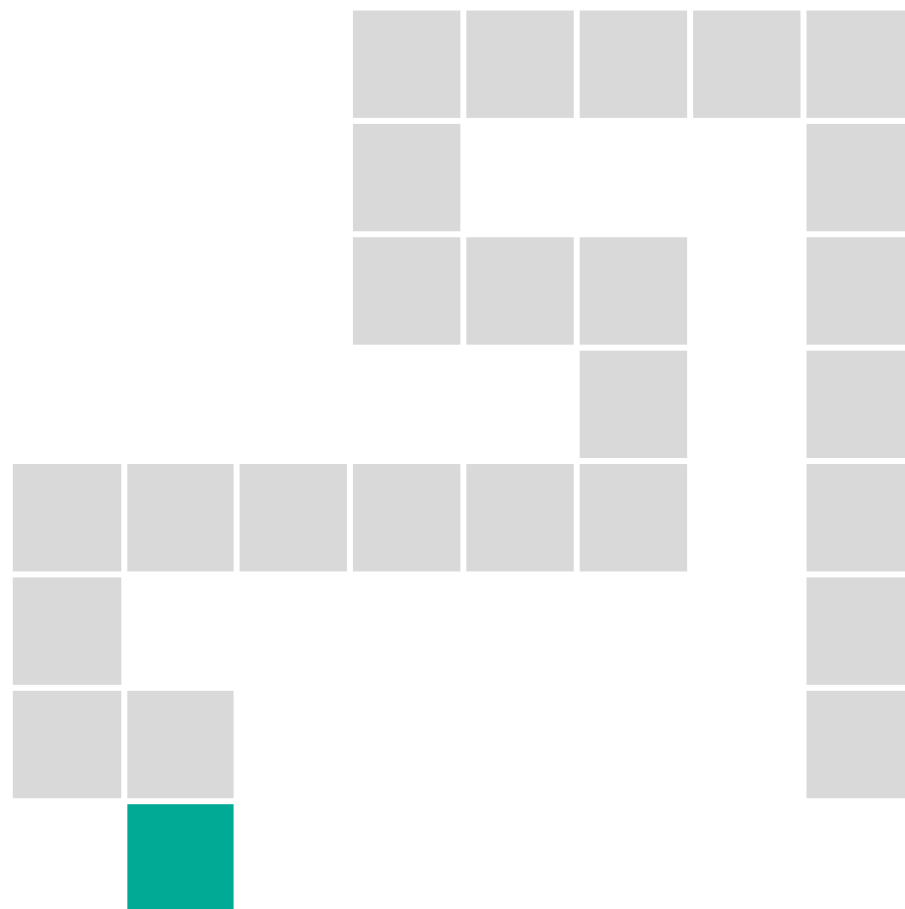
ЧУТЬ БОЛЬШУЮ АКТИВНОСТЬ ГЕЙМЕРЫ ПРОЯВЛЯЮТ К АУДИО-ВИДЕО ПРИЛОЖЕНИЯМ, ЧАСТЬ КОТОРОЙ ВЕРОЯТНО ТАКЖЕ СВЯЗАНА С ИГРАМИ. ТАК, НАПРИМЕР, СОГЛАСНО ДРУГОМУ ИССЛЕДОВАНИЮ MEDIASCOPE, В ТОПЕ ПОИСКА КОНТЕНТА НА YOUTUBE ОКОЛО 15% ЗАПРОСОВ ЗАНИМАЕТ ИГРОВАЯ ТЕМА.

ИЗ ОТДЕЛЬНЫХ СЕРВИСОВ, ПО КОТОРЫМ МОЖНО ОТМЕТИТЬ САМЫЕ ЗНАЧИМЫЕ РАЗЛИЧИЯ, ВЫДЕЛЯЕТСЯ МЕССЕНДЖЕР DISCORD – ИМ ГЕЙМЕРЫ ПОЛЬЗУЮТСЯ ЗАМЕТНО ЧАЩЕ ДРУГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

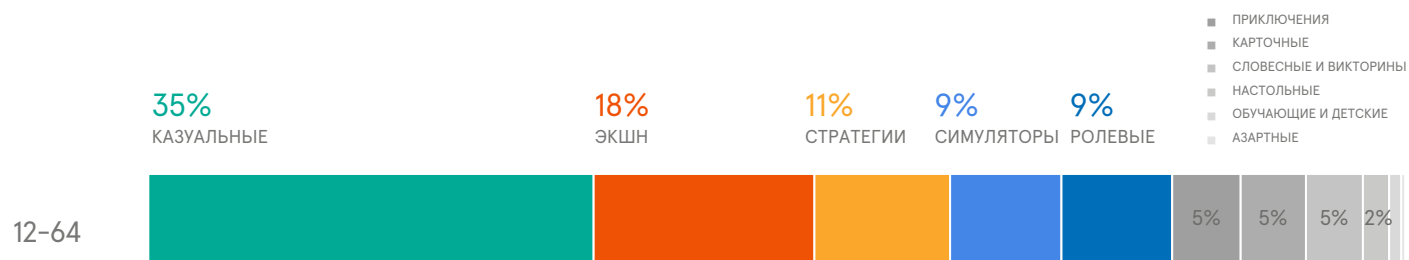


MEDIASCOPE, ВСЯ РОССИЯ, MOBILE PANEL, 4 КВАРТАЛ 2021
БЕЗ УЧЕТА СИСТЕМНЫХ ОФФЛАЙН ПРИЛОЖЕНИЙ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

ЖАНРЫ И ИГРЫ



ЖАНРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР

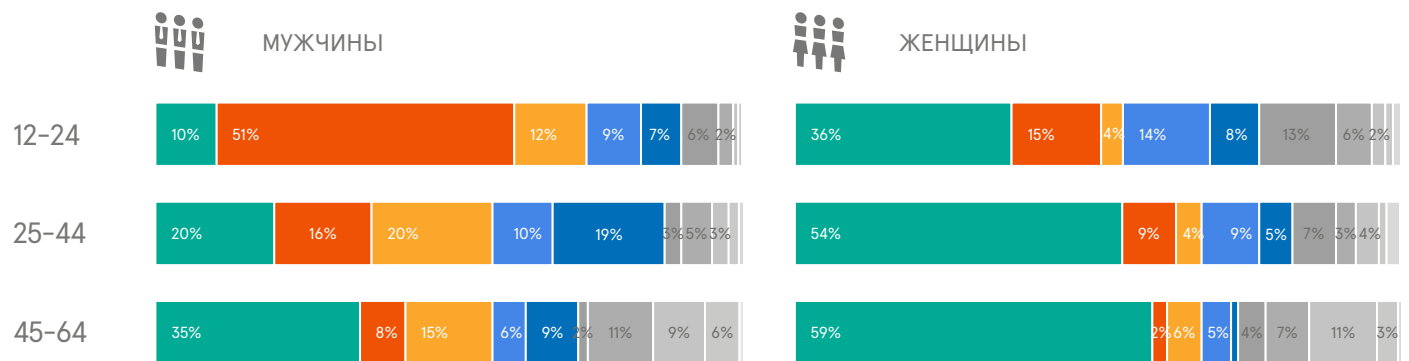


ПРИВЕДЕННАЯ ЖАНРОВАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВАНА НА ОПРЕДЕЛЕНИИ ЖАНРА ИГР В GOOGLE PLAY.

В АУДИТОРИИ 12-64 БОЛЕЕ 80% ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ ПРИХОДИТСЯ НА ПЯТЬ ОСНОВНЫХ ЖАНРОВ: КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ, ЭКШН, СТРАТЕГИИ, СИМУЛЯТОРЫ И РОЛЕВЫЕ. ПРИЧЕМ АБСОЛЮТНЫМИ ФАВОРИТОМ ЯВЛЯЮТСЯ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ – НА НИХ ПРИХОДИТСЯ ТРЕТЬ ВРЕМЕНИ, ПРОВЕДЕННОГО В ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЯХ.

ЖАНРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ ЗАВИСЯТ ОТ ПОЛА И ВОЗРАСТА ИГРОКА:

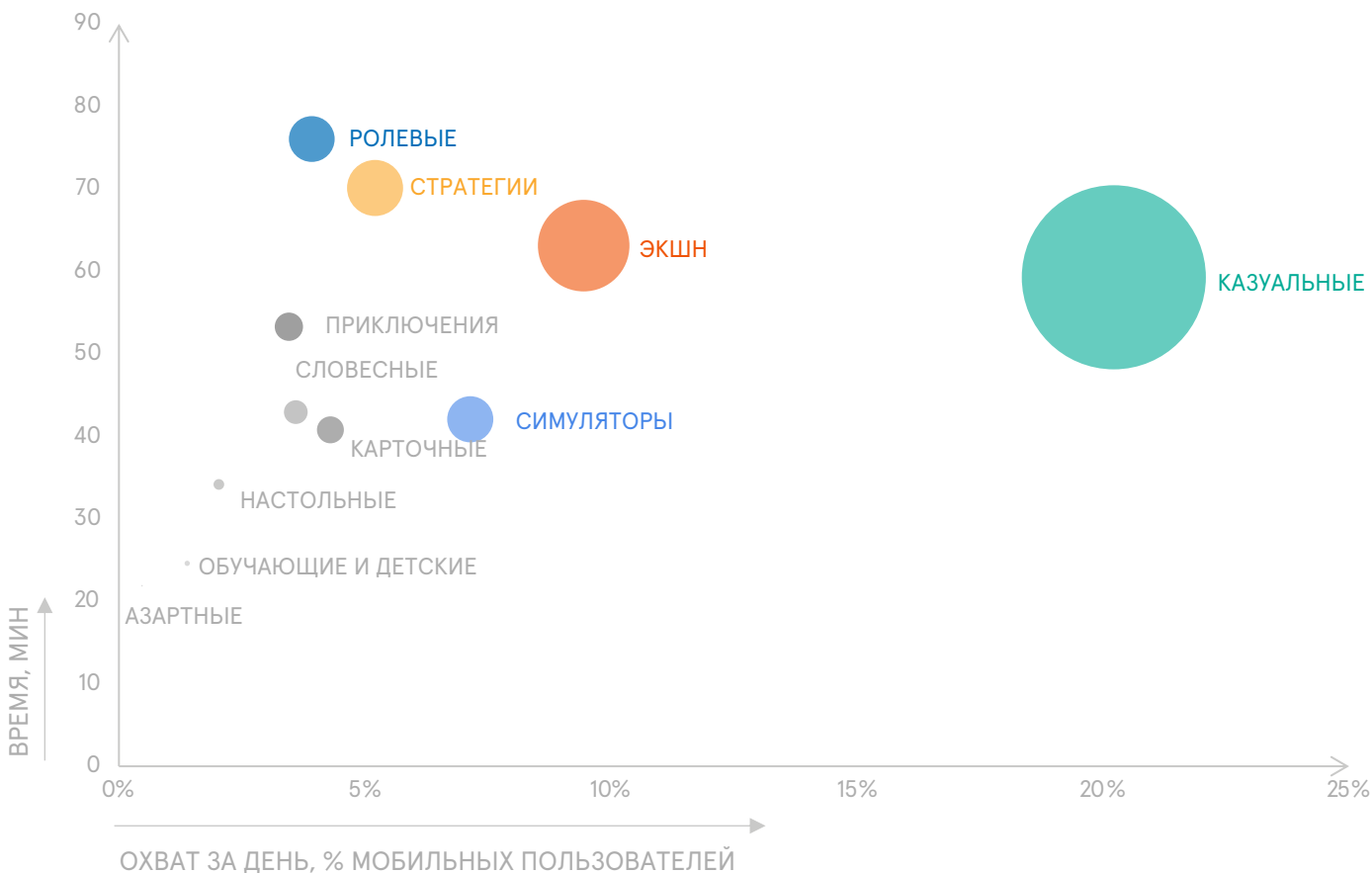
82% ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ ПРИХОДИТСЯ НА ПЯТЬ ЖАНРОВ



- НАИБОЛЕЕ ПРЕДПОЧИТАЕМЫМ ЖАНРОМ ДЛЯ ЖЕНЩИН НЕЗАВИСИМО ОТ ВОЗРАСТА ЯВЛЯЮТСЯ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ. НО ЕСЛИ ДЕВУШКИ ДО 25 ЛЕТ УДЕЛЯЮТ ЭТОМУ ЖАНРУ 36% ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ (ИГРАЯ ТАКЖЕ В ЭКШН-ИГРЫ И СИМУЛЯТОРЫ – ПО 15%), ТО В СТАРШЕЙ ГРУППЕ ОН ЗАНИМАЕТ 60% ВРЕМЕНИ ИГР.
- ПРЕДПОЧТЕНИЯ МУЖЧИН БОЛЕЕ РАЗНООБРАЗНЫ И СИЛЬНЕЕ МЕНЯЮТСЯ С ВОЗРАСТОМ – ЧЕМ СТАРШЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ, ТЕМ АКТИВНЕЕ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ВЫТЕСНЯЮТ ИГРЫ В СТИЛЕ ЭКШН (ПРЕВАЛИРУЮЩИЙ ЖАНР СРЕДИ МУЖЧИН 12-24). МУЖЧИНЫ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА ПРИМЕРНО В ОДИНАКОВОМ ОБЪЕМЕ ИГРАЮТ В КАЗУАЛЬНЫЕ, РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И СТРАТЕГИИ.

ДЛЯ ОБОИХ ПОЛОВ ХАРАКТЕРНО В СТАРШЕМ ВОЗРАСТЕ ВЫБИРАТЬ БОЛЕЕ СПОКОЙНЫЕ ФОРМАТЫ – СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ И ВИКТОРИНЫ.

ЖАНРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР | ВРЕМЯ И ОХВАТ



НА СЛАЙДЕ ПРЕДСТАВЛЕНА КАРТА ИГРОВЫХ ЖАНРОВ.

ПО ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ОСИ – СОВОКУПНЫЙ СРЕДНЕСУТОЧНЫЙ ОХВАТ ИГР ДАННОГО ЖАНРА (ЧЕМ ПРАВЕЕ, ТЕМ БОЛЬШИЙ ПРОЦЕНТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ 12-64 ИГРАЮТ В ЭТИ ИГРЫ). ПО ВЕРТИКАЛЬНОЙ ОСИ – ВРЕМЯ СРЕДНЕГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ПРОВЕДЕННОЕ В ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЯХ ЗА ДЕНЬ (ЧЕМ ВЫШЕ, ТЕМ ДОЛЬШЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ИГРАЕТ В ИГРЫ ДАННОГО ЖАНРА). РАЗМЕР – РЕЙТИНГ ЖАНРА, ТО ЕСТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ОХВАТА И ВРЕМЕНИ (ЧЕМ БОЛЬШЕ РАЗМЕР КРУГА, ТЕМ БОЛЬШЕ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ 12-64 НАХОДИЛИСЬ В ИГРОВОМ ПРИЛОЖЕНИИ ЭТОГО ЖАНРА В СРЕДНИЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ).

КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ЯВЛЯЮТСЯ АБСОЛЮТНЫМ ЛИДЕРОМ ПО ОХВАТУ – ЭТО ИГРЫ С ПРОСТОЙ МЕХАНИКОЙ, НЕ ТРЕБУЮЩИЕ ДОЛГОГО ВРЕМЕНИ НА ОБУЧЕНИЕ И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

ЛИДЕРЫ ПО ВРЕМЕНИ – РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И СТРАТЕГИИ, ТО ЕСТЬ ИГРЫ, ГДЕ ТРЕБУЕТСЯ ДОСТАТОЧНО БОЛЬШОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ (РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА/СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДА И Т.Д.).

ВЫСОКОЕ ВРЕМЯ ТАКЖЕ У ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР, КОТОРЫЕ, КАК ПРАВИЛО, СОВМЕЩАЮТ В СЕБЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ЖАНРОВ (В ТОМ ЧИСЛЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТРАТЕГИЙ И РОЛЕВЫХ ИГР).

ТОП-15 ИГРОВЫХ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ | ОХВАТ ЗА ДЕНЬ

4 КВАРТАЛ 2021 | ТОП ПО ОХВАТУ ЗА ДЕНЬ

1	BRAWL STARS	–
2	HOMESCAPES	–
3	GARDENSCAPES	▼ 1
4	WORDS OF WONDERS	▲ 1
5	ROBLOX	▼ 1
6	ДУРАК ОНЛАЙН	▲ 1
7	CLASH OF CLANS	▼ 3
8	STANDOFF 2	▼ 1
9	WORLD OF TANKS BLITZ	▲ 2
10	CLASH ROYALE	▼ 3
11	PUBG MOBILE: ПОСЛЕДСТВИЯ	▲ 3
12	EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST	▼ 3
13	КЛУБ РОМАНТИКИ	▲ 2
14	FISHDOM	–
15	MINECRAFT: POCKET ED	x

АПРЕЛЬ 2022 | ТОП ПО ОХВАТУ ЗА ДЕНЬ

1	BRAWL STARS	ЭКШН	3,1%	2,8%
2	HOMESCAPES	КАЗУАЛЬНЫЕ	2,4%	2,4%
3	WORDS OF WONDERS	СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ	1,2%	1,4%
4	GARDENSCAPES	КАЗУАЛЬНЫЕ	1,6%	1,3%
5	ДУРАК ОНЛАЙН	КАРТОЧНЫЕ	1,2%	1,2%
6	ROBLOX	ПРИКЛЮЧЕНИЯ	1,2%	1,1%
7	WORLD OF TANKS BLITZ	ЭКШН	1,0%	1,1%
8	PUBG MOBILE: ПОСЛЕДСТВИЯ	ЭКШН	0,8%	1,1%
9	STANDOFF 2	ЭКШН	1,0%	1,0%
10	CLASH OF CLANS	СТРАТЕГИИ	1,1%	1,0%
11	КЛУБ РОМАНТИКИ	СИМУЛЯТОРЫ	0,8%	0,8%
12	ROYAL MATCH	КАЗУАЛЬНЫЕ	0,4%	0,7%
13	CLASH ROYALE	СТРАТЕГИИ	0,9%	0,7%
14	FISHDOM	КАЗУАЛЬНЫЕ	0,7%	0,7%
15	EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST	РОЛЕВЫЕ	0,8%	0,7%

В ТОПЕ МОБИЛЬНЫХ ИГР ПО ОХВАТУ ПРЕОБЛАДАЮТ ЭКШН И КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ. С ЗАМЕТНЫМ ОТРЫВОМ СРЕДИ НИХ ЛИДИРУЮТ BRAWL STARS ОТ РАЗРАБОТЧИКА SUPERCCELL И HOMESCAPES ОТ PLAYRIX. В ЭТИ ИГРЫ ЕЖЕДНЕВНО ИГРАЮТ 2,5–3% МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ 12–64.

ТОП ИГР НЕЗНАЧИТЕЛЬНО ПОМЕНИЛСЯ С 4 КВАРТАЛА 2021 ПО АПРЕЛЬ 2022, МОЖНО ОТМЕТИТЬ ЛИШЬ НЕКОТОРОЕ ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЗИЦИИ ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ ТОПА.



MEDIASCOPE, ВСЯ РОССИЯ, MOBILE PANEL, МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ 12–64, 4 КВАРТАЛ 2021, АПРЕЛЬ 2022, КАТЕГОРИЯ ПРИЛОЖЕНИЙ – ИГРЫ
 ВЫДЕЛЕНЫ ИГРЫ С МАКСИМАЛЬНЫМ ИЗМЕНЕНИЕМ ОХВАТА. КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВАНА НА ДАННЫХ GOOGLE PLAY
 ТОП ПОСТРОЕН ПО ОХВАТУ ЗА ДЕНЬ
 МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

ТОП-10 МОБИЛЬНЫХ ИГР ПО ПОЛУ

- КАЗУАЛЬНЫЕ
- ЭКШН
- СТРАТЕГИИ
- РОЛЕВЫЕ
- ДРУГОЕ

МУЖЧИНЫ

	РЕЙТИНГ, ТЫС.ЧЕЛ
■ BRAWL STARS	48
■ RAID: SHADOW LEGENDS	36
■ PUBG MOBILE: ПОСЛЕДСТВИЯ	35
■ WORLD OF TANKS BLITZ	29
■ MOBILE LEGENDS: BANG BANG	24
■ STANDOFF 2	23
■ EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST	22
■ ROBLOX	18
■ GARDENSCAPES	17
■ WORDS OF WONDERS	15

ЖЕНЩИНЫ

	РЕЙТИНГ, ТЫС.ЧЕЛ
■ HOMESCAPES	45
■ GARDENSCAPES	31
■ TOWNSHIP	25
■ ROBLOX	24
■ WORDS OF WONDERS	22
■ BRAWL STARS	19
■ СОКРОВИЩА ПИРАТОВ	16
■ FISHDOM	14
■ ЧАСОВЩИК: ТРИ В РЯД	12
■ РАСКРАСКА ПО ЦИФРАМ	11

НАБОР ПОПУЛЯРНЫХ ИГР ПО РЕЙТИНГУ В РАЗНЫХ ПОЛОВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ ОТРАЖАЕТ ИХ ЖАНРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ.

СРЕДИ МУЖЧИН ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ТОПА ЗАНИМАЮТ ЭКШН-ИГРЫ, СРЕДИ ЖЕНЩИН – КАЗУАЛЬНЫЕ. ОБЩИМИ ПОПУЛЯРНЫМИ ИГРОВЫМИ ПРИЛОЖЕНИЯМИ ДЛЯ МУЖЧИН И ЖЕНЩИН ЯВЛЯЮТСЯ BRAWL STARS, ROBLOX, GARDENSCAPES, WORDS OF WONDERS.

ТОП ДЛЯ МОЛОДЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (СМ. НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ) ДОСТАТОЧНО РАЗНООБРАЗЕН, В НЕМ ВСТРЕЧАЕТСЯ МНОЖЕСТВО ЖАНРОВ, НО В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ ЭКШН-ИГРЫ. В ГРУППЕ 25-44 ЛИДИРУЮТ КАЗУАЛЬНЫЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ. В 45-64 ТОП ПРАКТИЧЕСКИ ПОЛНОСТЬЮ СОСТОИТ ИЗ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР.

ВО ВСЕХ ВЫДЕЛЕННЫХ ГРУППАХ В ЧИСЛО ТОПОВЫХ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ВХОДИТ ROBLOX – МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ СОЗДАВАТЬ СВОИ ИГРЫ И ИГРАТЬ В ИГРЫ, СОЗДАННЫЕ ДРУГИМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ. ВЕРОЯТНО, ЗА СЧЕТ МНОГООБРАЗИЯ ИГР, ЭТОТ РЕСУРС ОХВАТЫВАЕТ ВСЕХ ИГРОКОВ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА.



MEDIASCOPE, ВСЯ РОССИЯ, MOBILE PANEL, МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, 4 КВАРТАЛ 2021, КАТЕГОРИЯ ПРИЛОЖЕНИЙ – ИГРЫ
 КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВАНА НА ДАННЫХ GOOGLE PLAY, КАЗУАЛЬНЫЕ С УЧЕТОМ СЛОВЕСНЫХ ИГР И ВИКТОРИН
 ТОП ПОСТРОЕН ПО РЕЙТИНГУ
 МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

ТОП-10 МОБИЛЬНЫХ ИГР ПО ВОЗРАСТНЫМ ГРУППАМ

- КАЗУАЛЬНЫЕ
- СТРАТЕГИИ
- ДРУГОЕ
- ЭКШН
- РОЛЕВЫЕ

12-24

	РЕЙТИНГ, ТЫС.ЧЕЛ
BRAWL STARS	48
PUBG MOBILE: ПОСЛЕДСТВИЯ	26
MOBILE LEGENDS: BANG BANG	23
STANDOFF 2	21
ROBLOX	20
CLASH ROYALE	13
GENSHIN IMPACT	12
CLASH OF CLANS	11
WORLD OF TANKS BLITZ	11
ДУРАК ОНЛАЙН	11

25-44

	РЕЙТИНГ, ТЫС.ЧЕЛ
HOMESCAPES	40
GARDENSCAPES	36
RAID: SHADOW LEGENDS	28
EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST	24
PUBG MOBILE: ПОСЛЕДСТВИЯ	17
ROBLOX	16
BRAWL STARS	16
WORLD OF TANKS BLITZ	14
ХРОНИКИ ХАОСА	12
THE ANTS: UNDERGROUND KINGDOM	12

45-64

	РЕЙТИНГ, ТЫС.ЧЕЛ
WORDS OF WONDERS	25
TOWNSHIP	17
HOMESCAPES	14
VIKINGS: WAR OF CLANS	11
GARDENSCAPES	11
СОКРОВИЩА ПИРАТОВ	11
FISHDOM	10
ПОВАР СЛОВ	6
ROBLOX	6
EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST	6



MEDIASCOPE, ВСЯ РОССИЯ, MOBILE PANEL, МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, 4 КВАРТАЛ 2021, КАТЕГОРИЯ ПРИЛОЖЕНИЙ – ИГРЫ
 КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВАНА НА ДАННЫХ GOOGLE PLAY, КАЗУАЛЬНЫЕ С УЧЕТОМ СЛОВЕСНЫХ ИГР И ВИКТОРИН
 ТОП ПОСТРОЕН ПО РЕЙТИНГУ
 МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

ТОП-1 МОБИЛЬНАЯ ИГРА ПО РАЗНЫМ МЕТРИКАМ

САМАЯ ОХВАТНАЯ ИГРА | 12-64
ТОП-1 ПО ОХВАТУ ЗА КВАРТАЛ



BRAWL STARS

ЖАНР: ЭКШН

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 11%



BRAWL STARS

ЖАНР: ЭКШН

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 28%



HOMESCAPES

ЖАНР: КАЗУАЛЬНЫЕ

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 9%



WORDS OF WONDERS

ЖАНР: СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 8%



BRAWL STARS

ЖАНР: ЭКШН

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 13%



BRAWL STARS

ЖАНР: ЭКШН

ОХВАТ ЗА КВАРТАЛ: 10%

САМАЯ ВОВЛЕКАЮЩАЯ ИГРА | 12-64
ТОП-1 ПО ВРЕМЕНИ СРЕДИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



RAID: SHADOW LEGENDS

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 2:51



MOBILE LEGENDS: BANG BANG

ЖАНР: ЭКШН

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 1:55



RAID: SHADOW LEGENDS

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 2:47



TOWNSHIP

ЖАНР: КАЗУАЛЬНЫЕ

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 1:48



RAID: SHADOW LEGENDS

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 2:48



ЧАСОВЩИК: ТРИ В РЯД

ЖАНР: КАЗУАЛЬНЫЕ

ВРЕМЯ (Ч:ММ В ДЕНЬ): 1:51

САМАЯ ЛОЯЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ | 12-64
ТОП-1 ПО КОЛ-ВУ АКТИВНЫХ ДНЕЙ В МЕСЯЦ



EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 21



CLASH OF CLANS

ЖАНР: СТРАТЕГИИ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 13



EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 21



TOWNSHIP

ЖАНР: КАЗУАЛЬНЫЕ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 20



EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST

ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 21



EMPIRES & PUZZLES: RPG QUEST

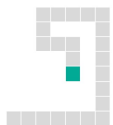
ЖАНР: РОЛЕВЫЕ

КОЛ-ВО ДНЕЙ В МЕСЯЦ: 20



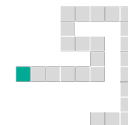
MEDIASCOPE, ВСЯ РОССИЯ, MOBILE PANEL, МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ 12-64, 4 КВАРТАЛ 2021, КАТЕГОРИЯ ПРИЛОЖЕНИЙ – ИГРЫ
КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВАНА НА ДАННЫХ GOOGLE PLAY
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ: ГЛАВНОЕ



АУДИТОРИЯ МОБИЛЬНЫХ ИГР

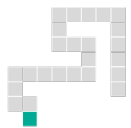
- ИГРЫ – ОДНА ИЗ ТОПОВЫХ КАТЕГОРИЙ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ, НА НИХ ПРИХОДИТСЯ 15% ВРЕМЕНИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СМАРТФОНА В ГРУППЕ 12-64.
- ОКОЛО 75% НАСЕЛЕНИЯ ИМЕЮТ ХОТЯ БЫ ОДНО УСТАНОВЛЕННОЕ ИГРОВОЕ МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ.
- ПОЧТИ 70% МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЗАХОДЯТ ХОТЯ БЫ В ОДНО ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ РАЗ В МЕСЯЦ.
- СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ЗАХОДИТ ПРИМЕРНО В СЕМЬ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ЗА МЕСЯЦ.
- ОКОЛО 40% МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИГРАЮТ ЕЖЕДНЕВНО, И ПРОВОДЯТ ЗА ИГРОЙ СУММАРНО ПОЧТИ ПОЛТОРА ЧАСА В ДЕНЬ.



ПОРТРЕТ ГЕЙМЕРА

- МОБИЛЬНЫЙ ГЕЙМЕР, ВОПРЕКИ РАСПРОСТРАНЕННЫМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯМ, ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ МОБАЙЛА. НА СМАРТФОНАХ ХОТЯ БЫ ИНОГДА ИГРАЮТ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ ГРУППЫ НАСЕЛЕНИЯ, НО В РАЗНЫХ ГРУППАХ ОТЛИЧАЮТСЯ ПРЕДПОЧТЕНИЯ ПО ТИПУ ИГР.
- ОТЛИЧИЯ В ХАРАКТЕРЕ МЕДИАПОТРЕБЛЕНИЯ ГЕЙМЕРОВ ВНУТРИ СМАРТФОНА ОТ ДРУГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ МИНИМАЛЬНЫ. МОБИЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРЫ БОЛЬШЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ МЕССЕНДЖЕРОМ DISCORD, YOUTUBE И СОЦИАЛЬНЫМИ СЕТЯМИ.

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ: ГЛАВНОЕ



ЖАНРЫ И ИГРЫ

- САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЖАНРЫ В КАТЕГОРИИ МОБИЛЬНЫХ ИГР – **КАЗУАЛЬНЫЕ И ЭКШН-ИГРЫ**, ОНИ ЗАНИМАЮТ БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ. ПРИ ЭТОМ АБСОЛЮТНЫМ ФАВОРИТОМ ЯВЛЯЮТСЯ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ – ИГРЫ С ПРОСТОЙ МЕХАНИКОЙ, НЕ ТРЕБУЮЩИЕ ДОЛГОГО ВРЕМЕНИ НА ОБУЧЕНИЕ И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.
- ЖАНРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ В ИГРАХ ЗАМЕТНО **РАЗЛИЧАЮТСЯ ПО ПОЛОВОЗРАСТНЫМ ГРУППАМ**. ЖЕНЩИНЫ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ ПРЕДПОЧИТАЮТ **КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ**. МУЖЧИНЫ МОЛОДОГО ВОЗРАСТА В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ ИНТЕРЕСУЮТСЯ **ЭКШН-ИГРАМИ**, НО С ВОЗРАСТОМ ИХ ВЫТЕСНЯЮТ **КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ И СТРАТЕГИИ**.
- **ТОПОВЫЕ ИГРЫ ПО ОХВАТУ** – **BRAWL STARS** ОТ РАЗРАБОТЧИКА SUPERCELL И **HOMESCAPES** ОТ PLAYRIX, ПРИЧЕМ ОНИ ДОВОЛЬНО ЧЕТКО РАЗДЕЛЕНЫ ПО ГЕНДЕРНОМУ ПРИЗНАКУ: ПЕРВАЯ ПОПУЛЯРНА СРЕДИ МУЖЧИН, ВТОРАЯ – СРЕДИ ЖЕНЩИН.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

 ИСПОЛЬЗОВАЛ ПРИЛОЖЕНИЕ

 НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛ ПРИЛОЖЕНИЕ



ОХВАТ

КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ, ЗАШЕДШИХ ХОТЯ БЫ РАЗ В ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА ПЕРИОД (ДЕНЬ, МЕСЯЦ, КВАРТАЛ). ОТРАЖАЕТ ФАКТ ЗАХОДА В ПРИЛОЖЕНИЕ (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ УЧИТЫВАЕТСЯ ОДИН РАЗ ЗА ПЕРИОД).

ВЫРАЖЕНО В ЛЮДЯХ ИЛИ В ПРОЦЕНТАХ ОТ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

◀ ПРИМЕР РАСЧЕТА:
ЗА 5 МИНУТ В ПРИЛОЖЕНИЕ ЗАШЛО 8 ИЗ 10 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (ИЛИ 80%)

СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ СРЕДИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПРИЛОЖЕНИЯ В АКТИВНЫЙ ДЕНЬ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ НАХОЖДЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ В ДЕНЬ СРЕДИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ЗАШЕДШИХ В ПРИЛОЖЕНИЕ В ЭТОТ ДЕНЬ.

ВЫРАЖЕНО В МИНУТАХ ИЛИ В Ч:ММ

◀ ПРИМЕР РАСЧЕТА:
ЧЕТВЕРО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПРОВЕЛИ В ПРИЛОЖЕНИИ ПО 5 МИНУТ, ДВОЕ – ПО 2 МИНУТЫ, ОДИН – 1 МИНУТУ И ЕЩЕ ОДИН – 3 МИНУТЫ. КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ – 8 ЧЕЛОВЕК.
 $(5+5+5+5+2+2+3+1)/8 = 3.5$ МИНУТЫ

РЕЙТИНГ

КОЛИЧЕСТВО ЧЕЛОВЕК, НАХОДИВШИХСЯ В ПРИЛОЖЕНИИ В СРЕДНИЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ (УЧИТЫВАЕТСЯ И ФАКТ ЗАХОДА, И ДЛИТЕЛЬНОСТЬ НАХОЖДЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ). РАССЧИТЫВАЕТСЯ НА ОСНОВЕ ОХВАТА ЗА ДЕНЬ И СРЕДНЕГО ВРЕМЕНИ СРЕДИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

ВЫРАЖЕНО В ЛЮДЯХ ИЛИ В ПРОЦЕНТАХ ОТ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

◀ ПРИМЕР РАСЧЕТА:
 $ОХВАТ * ВРЕМЯ / ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИНТЕРВАЛА$
 $(8 * 3.5) / 5 = 5.6$ ЧЕЛОВЕКА (ИЛИ 56%)

СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ СРЕДИ ВСЕХ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ НАХОЖДЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ В ДЕНЬ СРЕДИ ВСЕХ МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, ЗАХОДИЛИ ОНИ В ПРИЛОЖЕНИЕ ИЛИ НЕТ.

ВЫРАЖЕНО В МИНУТАХ ИЛИ В Ч:ММ

◀ ПРИМЕР РАСЧЕТА:
СУММАРНОЕ ВРЕМЯ НАХОЖДЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ / КОЛИЧЕСТВО МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
КОЛИЧЕСТВО МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ – 10 ЧЕЛОВЕК.
 $(5+5+5+5+2+2+3+1)/10 = 2.8$ МИНУТЫ

