

Мобильные игры

Маркетинговые материалы для подготовки докладов: прогнозы, оценки, мнения

2006.07.05 В США женщины составляют 59% от количества тех, кто играет в мобильные игры. Среди тех, кто играет в мобильные игры 1-4 часа в месяц – 61% женщин, >4 часов в месяц – 58%.

Источник: Parks Associates. [Подробнее](#).

2006.07.01 Потребление мобильных игр в Германии, Великобритании и США, в тысячах штук в марте 2006 года

Активность	Всего мобильных игр в использовании (включая предустановленные)	Мобильных игр в использовании (только загружаемые)	Всего мобильных игр скачено за месяц	Впервые скачали игру для мобильного
Германия	9.910	3.097	1.092	236
В процентах к числу абонентов связи Германии	22.8%	7.1%	2.5%	0.5%
Великобритания	13.691	4.347	1.813	344
В процентах к числу абонентов связи Великобритании	31.8%	10.1%	4.2%	0.8%
США	45.042	15.514	4.957	1.520
В процентах к числу абонентов связи США	24.2%	8.3%	2.7%	0.8%

Источник: M:Metrics, Inc.

2006.07.01 Цены, ассортимент и потеря интереса были тремя наиболее распространенными причинами, которыми объясняют свое решение пользователи мобильных игр в Германии, США и Великобритании, не купившие ни одной новой игры в марте 2006 года.

Повторно в этих странах покупают загружаемую игру для мобильного от 20 до 30% тех, кто сделал это впервые.

Женщины и мужчины показывают примерно равный интерес к играм на мобильных телефонах, однако мужчины чаще загружают игры в свои телефоны, в частности, до 35% от всей аудитории людей, загружающих мобильные игры в США составляют мужчины в возрасте 18-34 года, 30% в Великобритании и 33.7% в Германии.

Источник: M:Metrics, Inc.

2006.06.26 В течение следующих пяти лет общие доходы сектора мобильных игр вырастут с \$3.1 миллиардов в 2006 году до \$17.6 миллиардов в 2011.

Источник: [Juniper Research, июнь 2006](#).