



Adjust GmbH Saarbrücker Straße 37a, 10405 Berlin, Germany
Adjust Inc. 500 Montgomery Street, Suite A, CA 94111, United States of America
pr@adjust.com, www.adjust.com

Facebook и Adjust о мировой экономике приложений: быстрее всех растут игры и развлекательные приложения.

Отчет о росте позволяет маркетологам находить наиболее ценных пользователей и удерживать их в разных вертикалях экономики приложений

МОСКВА, 08 апреля 2021 г. — [Adjust](https://www.adjust.com), международная платформа для маркетинга приложений, выпустила сегодня второй Отчет о росте мобильных приложений в сотрудничестве с Facebook*. В нем собраны тенденции роста и удержания пользователей в приложениях в 2020 году. Отчет показывает, что в 2020 году рынок приложений значительно вырос в регионах APAC, MENA и Южной Америке. Игры – самая быстрорастущая вертикаль в мире; особенно высокие результаты она показала в Аргентине. А Индия занимает первое место в рейтинге самых быстрорастущих регионов.

Используя собственный показатель роста, Adjust создала глобальную карту, на которой отмечены тенденции в развитии мобильных приложений за пределами больших зрелых рынков. Это поможет маркетологам мобильных приложений понять, где потенциал роста наиболее высок.

*«Сейчас как никогда раньше мобильным маркетологам нужен план действий, как находить правильных пользователей в правильных местах и в правильных точках их пути, – заявляет **Андрей Казаков, COO Adjust**. – Данные Adjust, совмещенные с информацией о предпочтениях и действиях пользователей Facebook, позволяют маркетологам нацелиться на наиболее интересных пользователей и привлечь их».*

Вот, что мы обнаружили в выделяющихся регионах и вертикалях приложений:

- Игровые приложения лидируют во всем мире: как и в прошлом году, согласно отчету Adjust [о трендах мобильных приложений](#), игры находятся на вершине всех рейтингов, в том числе по метрикам роста. Не в последнюю очередь эта вертикаль обязана своим успехом инновационным бизнес-моделям, таким как [гиперказуальные игры](#) – игры, в которые можно играть бесконечно, специально созданные для вовлечения через простые механики, приносящие моментальное удовольствие.

- Латинская Америка доминирует среди игровых приложений: стремительное развитие мобильной разработки вызвано возросшей доступностью и ростом городского населения. Три из топ-5 стран в рейтинге роста игровой индустрии находятся в Латинской Америке, и лидер среди них Аргентина. Вьетнам, Бразилия, Китай и Мексика занимают остальные места в топ-5.
- Индия растет быстрее всех, по мере того как мобильные устройства внедряются в повседневную жизнь. Лидером по росту в этой стране является категория «Образование», а за высококонкурентным рынком развлекательных приложений нужно следить особенно внимательно по мере расширения стриминга и OTT-медиа.
- Развлекательная индустрия значительно выросла, а подписки стали трендом, за которым обязательно следить. Согласно [исследованию Adjust](#) на основе данных Apptopia, около 79% топ-225 приложений в Google Play и примерно 49% топ-225 приложений в App Store используют для монетизации подписочную модель.
- Корея и Вьетнам находятся на вершине рейтингов как два самых быстрорастущих региона в mobile-first экономике. Во Вьетнаме у приложений особенно много возможностей для роста: это почти нетронутый рынок с активными пользователями. Китай, Египет и Колумбия также показывают высокие показатели в категории eCommerce.

С помощью отчета маркетологи могут выстроить эффективную стратегию для рынков, где их приложения будут особенно востребованы, и создавать персонализированный опыт для конкретных пользователей.

*«Мобильные приложения – это по-настоящему глобальный бизнес. Его легко начать из-за низкого порога входа, но также легко потерпеть неудачу, если не понимать рынки и пользователей, – говорит **Брайан Вонг, Директор по маркетинговым исследованиям, игровой индустрии и региону Большого Китая в Facebook.** – Данные и выводы этого отчета помогут брендам определить стратегии для входа на новый рынок и найти выигрышную тактику».*

Другие материалы по теме вы найдете в [блоге Adjust](#).

###

Методология

В отчете Adjust о росте мобильных приложений, созданном в сотрудничестве с Facebook, использованы данные почти 25 000 приложений, опубликованных в App Store и Google Play в 2019 и 2020 г., из 250 стран и 12 вертикалей (индустрий). Показатель роста рассчитывается путем деления общего количества установок приложения за месяц на число активных пользователей

за месяц (MAU) для каждой вертикали и страны в наборе данных Adjust. Так можно увидеть темп роста в соотношении установок к базе активных пользователей за месяц.

*Все данные собраны исключительно с платформы Adjust. Данные Facebook не были использованы в этом отчете.

О компании

[Adjust](#) – глобальная платформа для аналитики маркетинга приложений, чья цель – обеспечить высочайшие стандарты конфиденциальности и эффективности. Решения Adjust включают в себя инструменты для атрибуции, измерения, кибербезопасности, автоматизации и противодействия фроду. Миссия компании – сделать маркетинг проще, умнее и безопаснее для более чем 50 тыс. приложений, работающих с Adjust.

Контактная информация:

Джошуа Грэнди (Joshua Grandy),
Менеджер по коммуникациям, США
pr@adjust.com