

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ НА РЫНКЕ МОБИЛЬНЫХ УСЛУГ

Рынок мобильных услуг включает в себя комплекс телекоммуникаций, мобильные технологии (приложения, подписки на цифровые продукты), услуги передачи данных, с подключением к сети Интернет. Мобильные приложения, являясь частью анализируемого рынка, позволяют повысить лояльность пользователей, учесть их потребительские предпочтения. Только с учетом потребительских оценок возможно повышение результативности маркетинговых решений. Рынок мобильных приложений продолжает стремительно развиваться, становясь одной из ключевых платформ для взаимодействия между бизнесом и пользователями. По данным аналитической компании Sensor Tower, в 2025 году общее количество загрузок в iOS и Google Play выросло на 0,8 % в годовом исчислении, достигнув почти 150 миллиардов долларов. Потребители провели 5,3 триллиона часов в приложениях iOS и Google Play (+3,8 % в годовом исчислении), или примерно 3,6 часа в день на одного пользователя мобильного устройства. За год жители планеты загрузили 149 млрд приложений [1].

Основные тенденции развития рынка с учетом потребительских предпочтений следующие.

Во-первых, происходит рост использования ИИ и машинного обучения (ML). Количество загрузок на основе генеративного ИИ в 2025 году удвоилось по сравнению с прошлым годом, достигнув 3,8 миллиарда, а доход от внутриигровых покупок почти утроился, превысив 5 миллиардов долларов [1].

Во-вторых, наблюдается повышенное внимание к безопасности и конфиденциальности. Согласно прогнозам аналитиков, в 2025 году мировой рынок безопасности блокчейна достиг отметки в \$6,2 млрд [1].

В-третьих, растет потребление прогрессивных веб-приложений (PWA). По данным IndustryARC, объем рынка прогрессивных веб-приложений к 2030 году достигнет 12 миллиардов долларов [1].

В-четвертых, в игровой индустрии продолжается переход от масштаба к эффективности. Доходы от внутриигровых покупок в приложениях, не относящихся к играм, выросли на 21 % в годовом исчислении и почти в три раза превысили сумму, потраченную всего пять лет назад. Игры показали более скромный рост – на 1,3 % в годовом исчислении [1].

В-пятых, голосовые интерфейсы стремительно набирают популярность, становясь ключевым способом взаимодействия с технологиями. К 2027 году объем рынка голосовых роботов достигнет \$98,2 млн, демонстрируя ежегодный прирост в 18,6 % [1].

В-шестых, традиционно растет потребление мобильного Интернета вещей (IoT). К 2026 году число подключений к IoT увеличится вдвое и приблизится к отметке в 25 миллиардов по всему миру.

В-седьмых, технологии дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) продолжают занимать ведущие позиции в потребительских предпочтениях.

Список использованных источников

1. State of mobile 2026: Состояние мобильных технологий в 2026 году: ИИ выводит мобильные технологии на новый уровень.
2. [Электронный ресурс]. – 2026. – Режим доступа: <https://sensortower.com/blog/state-of-mobile-2026>. – Дата доступа: – 22.02.2026.