

УДК 004.055

ОПТИМИЗАЦИЯ МЕТОДОВ МОНЕТИЗАЦИИ МОБИЛЬНЫХ ИГР

Клокова Е.И. (Национальный исследовательский университет ИТМО)

Научный руководитель – доцент (квалификационная категория "ординарный доцент")

Авксентьева Е.Ю.

(Национальный исследовательский университет ИТМО)

В рамках данной исследовательской работы проводится опрос с целью получения мнения пользователей мобильных игр о возможных покупках в приложениях. Полученные результаты опроса анализируются с целью нахождения оптимальных соотношений методов монетизации мобильных игр, которые позволяют максимизировать получаемую от приложения прибыль и минимизировать отток пользователей. Полученные соотношения методов монетизации могут быть применимы как для новых разрабатываемых мобильных игр, так и для укоренившихся на рынке мобильных приложений.

Введение. В современном мире мобильные телефоны стали неотъемлемой частью жизни практически каждого человека. Люди пользуются ими постоянно для достижения самых разных целей, одной из которых является захватывающее и увлекательное времяпрепровождение в мобильных играх. В связи с этим сфера мобильных игр неустанно растет и постоянно монетизируется. Существует множество разных стратегий монетизации, однако их неправильное использование приводит к нежелательным результатам, когда потенциальные покупатели удаляют игру из-за вымогательства денег, надоедливой рекламы, платной подписки и многого другого. На данный момент информация об идеальной стратегии монетизации отсутствует, поэтому целью данной работы является оптимизация существующих методов монетизации мобильных игр, а именно нахождение таких соотношений методов монетизации, при которых пользователи приложения будут чувствовать себя комфортнее, надолго оставаясь преданными игроками.

Основная часть. В одной из предыдущих работ были рассмотрены существующие на данный момент способы монетизации мобильных игр. Изученные методы были распределены по группам, некоторые из которых вошли в базовый набор методов монетизации мобильных игр в силу своей универсальности (т.е. выбранные способы получения прибыли подходили к абсолютно любой мобильной игре). Для максимизации получаемой прибыли необходимо грамотное использование полученных методов монетизации. Например, добавление в логическую игру подсказки со случайной ценой – это плохое решение, которое может привести к оттоку пользователей.

В связи с этим в рамках данной исследовательской работы был проведен опрос, вопросы которого помогают выяснить следующие аспекты, используемые при монетизации мобильных игр: стоимость мобильной игры; связь между покупкой игры и возможностью получить ее демо-версию; возможные траты в мобильных играх на покупку нового уровня, дополнительного времени, бонуса; возможные суммы добровольного пожертвования; актуальность рекламы в мобильных играх; степень надоедливости рекламы и другие. Рассмотренная выборка составила более 50 участников опроса, все полученные ответы были проанализированы, и на основе обработанных результатов были составлены соотношения, которые следует использовать в различных методах монетизации мобильных игр для максимизации получаемой прибыли. При этом данные соотношения отвечают интересам игроков, то есть являются приемлемыми для дальнейшего продолжения использования пользователями мобильной игры.

Выводы. В результате проведенного исследования были получены соотношения методов монетизации мобильных игр, использование которых приведет к максимизации получаемой прибыли и увеличению удовлетворенности пользователями игрой. Полученные результаты могут быть использованы как начинающими разработчиками, выпускающими новую игру на рынке мобильных приложений, чтобы не потерять пользователей, так и опытными разработчиками с выпущенными мобильными играми для максимизации получаемой прибыли и минимизации оттока пользователей.

Клокова Е.И. (автор)

Подпись

Авксентьева Е.Ю. (научный руководитель)

Подпись