



Институт философии и социально- политических наук Кафедра социальных

Презентация на тему:
ТЕХНОЛОГИЙ
«Статистика гейминга»

Предмет: «Профилактика девиантного поведения в молодежной среде»

Выполнил: студент 4 курса 6 группы,
направление подготовки «Организация работы с молодежью»

Дзахкиев В.В.

Проверил: Давыденко Д. В.

Ростов-на-Дону 2019г.

Основные игровые платформы американцев

Игровые консоли - 47%

Мобильные устройства - 26%

Компьютеры - 27%

Статистика гейминга

	Франция	Германия	Великобритания	США
13–17 лет	19	26	20	26
18–20 лет	6	6	9	8
21–25 лет	22	13	16	12
26–30 лет	16	15	20	17
31–35 лет	14	14	18	17
36–40 лет	11	15	10	13
Старше 40 лет	12	11	7	7

Возраст геймеров России

	Игроки в целом	Играют на ПК, ноутбуке	Играют на смартфоне или планшете
12–24 года	25	22	31
25–34 года	30	24	35
35–44 года	21	21	20
45–54 года	12	16	9
55+ лет	12	16	5

Статистика геймеров по интересам в играх

				
Игрок Сам процесс игры	Коммуникатор Общение, социальный статус, новые знакомства, сотрудничество	Творец Кастомизация, инструменты для творчества, сюрпризы, загадки	Ачивер Видимый процесс, квесты, челленджи, достижения, награды	Филантроп Чувство приобщенности, социальный статус, сотрудничество

Типы геймеров по уровню увлеченности и активности в игровом процессе:

Казуальщики

Геймеры общественники

Продвинутые

Увлеченные геймеры

Хардкорщики

Олдгеймеры

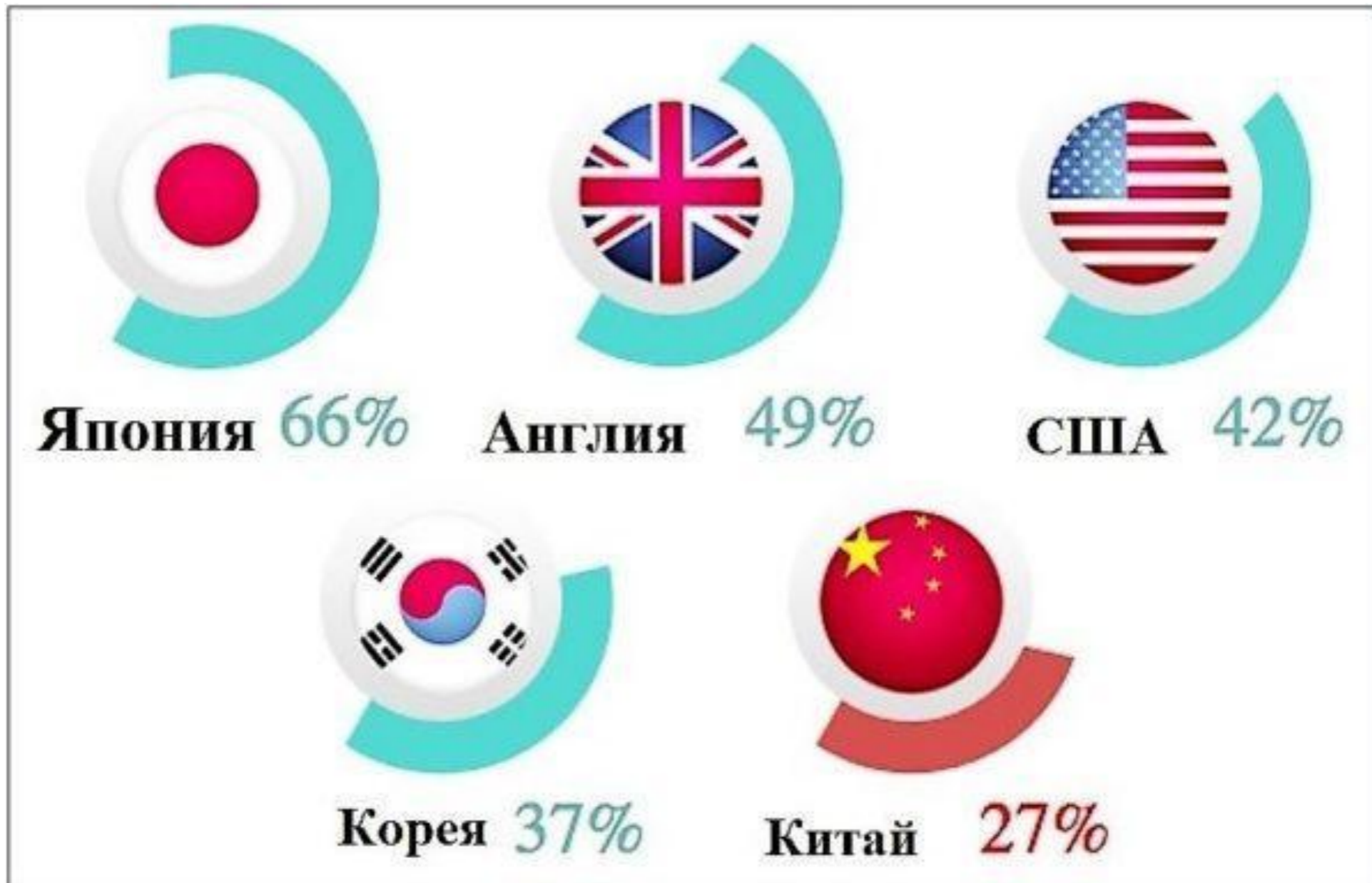
Киберспортсмены

Компьютерными играми в России интересуется свыше 43 млн. человек

- 61% играет на ПК
- Смартфоны и планшеты используют 57% игроков
- Игровые консоли имеются у 12% геймеров
- Количество игроков среди мужчин – 52%, женщин – 48%.

- Высшее образование есть у 42% геймеров России
- Среди школьников и студентов количество игроков не превышает 15%
- Больше всего играют офисные работники. На их долю приходится 25% от общего количества игроков.
- Среди обычных рабочих всего 17% игроков
- Не сильно отстают и пенсионеры. Каждый одиннадцатый из них – игрок.

Количество женщин-геймеров в разных странах:



Список литературы

- Олег Феоктистов, Кто такой геймер?/2012 г./
pro-gamer.org
- Tom Wijman, Mobile Revenues Account for More than 50% of the Global Games Market as it Reaches \$137.9 billion in 2018/ <https://newzoo.com>
- «ТелеФОМ» - телефонный опрос граждан РФ от 18 лет и старше. 2017. 1000 респондентов
- Nick Yee Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre/2017/ <https://quanticfoundry.com>