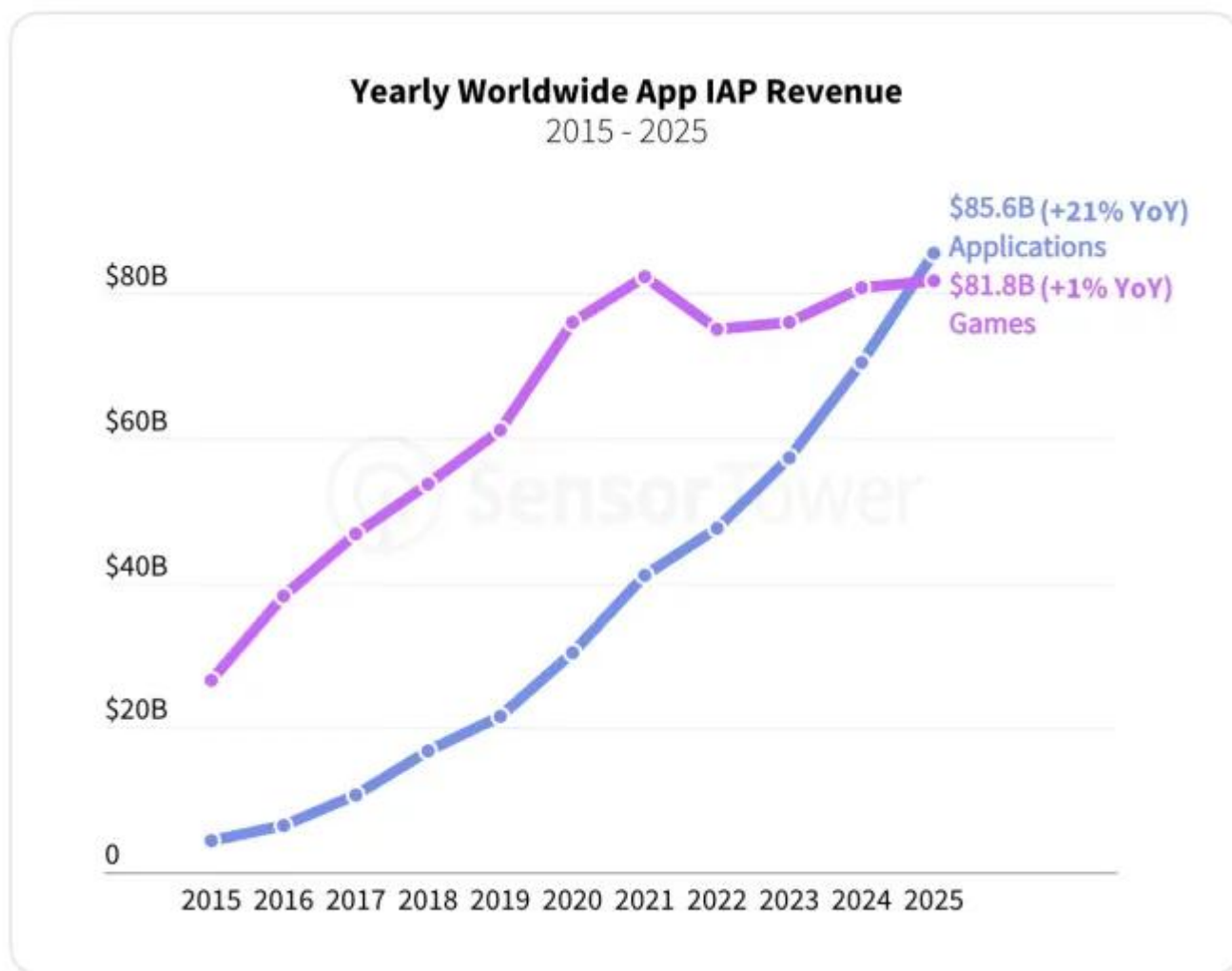


В 2025 году мировые потребители впервые потратили больше на неигровые мобильные приложения, чем на игры. [Об этом говорится в ежегодном отчёте Sensor Tower State of Mobile.](#)



Общий объём расходов на приложения достиг **85 млрд долларов**, что на **21% больше**, чем годом ранее. Это почти **в 2,8 раза больше**, чем пять лет назад.

Главным драйвером роста стали **приложения на базе искусственного интеллекта**: доходы от встроенных покупок в AI-сервисах выросли более чем втрое и превысили **5 млрд долларов**.

Эксперты отмечают, что пользователи всё чаще выбирают **AI-инструменты, подписочные сервисы, приложения для продуктивности и творчества**, тогда

как доля мобильных игр в общем объеме трат снижается.