

Анализ рынка компьютерных игр в России

URL: <https://marketpublishers.ru/r/AC21683FB26RU.html>

Дата: Январь, 2017

Страниц: 199

Цена: 50 000 руб.

Артикул: AC21683FB26RU

Цель исследования

Описать текущее состояние и перспективы развития российского рынка цифровых игр.

Задачи исследования:

- Охарактеризовать текущее состояние российского игрового рынка.
 - Определить объем и темпы роста российского игрового рынка.
 - Определить структуру российского игрового рынка.
 - Охарактеризовать сегменты российского игрового рынка.
 - Определить тенденции и перспективы развития российского игрового рынка и его сегментов.
 - Описать деятельность ключевых игроков рынка.
 - Определить ключевые факторы, определяющие текущее состояние и развитие российского игрового рынка.
 - Определить факторы, препятствующие росту рынка.
 - Описать формы распространения продукции игрового рынка.
 - Охарактеризовать состав и структуру потребителей игрового рынка.
- Объект исследования
Российский рынок цифровых игр

Метод сбора данных

Мониторинг материалов печатных и электронных деловых и специализированных изданий, аналитических обзоров рынка; Интернет; материалов маркетинговых и консалтинговых компаний; результаты исследований DISCOVERY Research Group.

Метод анализа данных

Традиционный контент-анализ документов

Информационная база исследования:

- Печатные и электронные, деловые и специализированные издания.
- Ресурсы сети Интернет.
- Материалы компаний.
- Аналитические обзорные статьи в прессе.
- Результаты исследований маркетинговых и консалтинговых агентств.
- Экспертные оценки.
- Интервью с производителями и другими участниками рынка.
- Материалы отраслевых учреждений и базы данных.
- Базы данных Discovery Research Group.

Краткое описание исследования

Готовый анализ рынка компьютерных игр в России. Отчет содержит сведения об объеме рынка, темпах роста, тенденциях и перспективах развития и других ключевых показателях.

Содержание

ГЛАВА 1. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель исследования
Задачи исследования
Объект исследования
Метод сбора данных
Метод анализа данных
Информационная база исследования

ГЛАВА 2. КЛАССИФИКАЦИЯ И ТИПОЛОГИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

2.1. Понятие, сегментация и классификация компьютерных игр
Классификация по жанрам
Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия
Классификация по тематике (сеттингу)
2.2. Игровые платформы как сегмент игрового рынка
Игровые приставки
Персональные и портативные компьютеры
Мобильные телефоны
Планшеты
2.3. Модели продаж игр
Shelves/Традиционная модель
Shareware
Steam и другие сервисы цифровой дистрибуции
Загружаемый игровой контент

ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

3.1. Объем мирового рынка компьютерных игр
3.2. Объем российского рынка компьютерных игр
3.3. Тенденции развития игрового рынка
3.4. Аудитория компьютерных игр
Образ жизни и поведение геймера
Портрет российского геймера
Исследование посетителей игровых сайтов
3.5. Реклама в компьютерных играх
3.6. Инвестиции и доходы от компьютерных игр
3.7. Поддержка отечественных производителей
3.8. Проблема 'пиратства'

ГЛАВА 4. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА ИГР ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

4.1. Объем мирового рынка консолей и игр для консолей
4.2. Объем российского рынка игр для консолей
4.2. Основные отечественные игроки сегмента РС-игр
Новый Диск
Акелла
Руссобит-М

Бука

1С-СОФТКЛАБ

ГЛАВА 5. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА МОБИЛЬНЫХ ИГР

5.1. Характерные черты и технологии мобильных игр

Игры на машинном коде

Игры на промежуточных кодах

Портирование игр

Защита от копирования

5.2. Объем рынка мобильных игр

5.3. Проблемы мобильных игр

Качество

Коммерческие игры

Недостатки устройств

Пиратство

Влияние технологии 3G

5.4. Оплата мобильных игр

5.5. Реклама и мобильные игры

ГЛАВА 6. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА КАЗУАЛЬНЫХ ИГР

6.1. Понятие казуальных игр

6.2. Бизнес-модели распространения игр

6.3. Аудитория казуальных игр

6.4. Мировой рынок казуальных игр

6.5. Российский рынок казуальных игр

Отличия российского рынка от западного

Основные игроки

6.6. Тенденции развития и прогнозы

ГЛАВА 7. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА ОНЛАЙН-ИГР

7.1. Понятие и отличительные черты онлайн-игр

7.2. Экономические и бизнес аспекты онлайн игр

Типы онлайн игр с точки зрения реализации

Себестоимость онлайн-игры

Бизнес-модели

Экономика процесса

7.3. Анализ рынка онлайн-игр

Тенденции и факторы развития сегмента

Популярные в России онлайн-игры

Аудитория и портрет игрока в онлайн

7.4. Основные игроки

Mail.Ru Group

Astrum Online Entertainment (Nival, IT Territory, TimeZero, Nikita, DJ Games)

Nikita.Online

TimeZero

Astrum Nival (бывшая "Nival Online")

DJ Games

IT Territory

Веб Интерактив Ворлд

Akella Online

GDTeam

Diamond Scent LTD (Бойцовский Клуб)
Innova Systems

ГЛАВА 8. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА ИГР В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

- 8.1. Объем и темпы роста социальных сетей
 - 8.2. Описание и характеристика игр в социальных сетях
 - 8.3. Объем и темпы роста рынка игр в соцсетях
 - 8.4. Социальные сети для геймеров
- GamerVision
Playfire
GamerDNA

ГЛАВА 9. ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ

- 9.1. Понятие и отличительные черты цифровой дистрибуции
 - 9.2. Бизнес-Модели
 - 9.3. Ситуация на рынке
 - 9.4. Официальная позиция российских издателей
- Приложение 1. Компьютерные игры, выпущенные в 2011 году
Приложение 2. Компьютерные игры, заявленные к выпуску в 2012 году

СПИСОК ТАБЛИЦ:

- Таблица 1. Объем рынка мобильных телефонов и смартфонов в России, тыс. руб. и млн. шт
Таблица 2. Объем игрового рынка в России, \$ млн
Таблица 3. Темпы роста игрового рынка в России, в % к предыдущему году
Таблица 4. Основные причины неконкурентоспособности игр от российских разработчиков
Таблица 5. Сколько можно заработать на компьютерных играх?
Таблица 6. Популярные мобильные игры в России
Таблица 7. Наиболее популярные игровые онлайн-проекты,
Таблица 8. Топ-20 ресурсов сектора 'Игры' по посещаемости
Таблица 9. Временные затраты на онлайн-игры в неделю и продолжительность сеанса среднем
Таблица 10. Релизы компьютерных игр
Таблица 11. Список компьютерных игр
Таблица 12. Список компьютерных игр без даты реализации

СПИСОК ДИАГРАММ

- Диаграмма 1. Объемы продаж смартфонов и обычных GSM-телефонов в России, млн. шт
Диаграмма 2. Объемы продаж смартфонов и обычных GSM-телефонов в России, млрд. руб
Диаграмма 3. Динамика долей операционных систем на рынке смартфонов в натуральном выражении в России, в % от натурального объема продаж
Диаграмма 4. Динамика долей операционных систем на рынке смартфонов в стоимостном выражении в России, в % от стоимостного объема продаж
Диаграмма 5. Динамика долей основных брендов на рынке смартфонов в натуральном выражении в России, в % от натурального объема продаж
Диаграмма 6. Динамика долей основных брендов на рынке смартфонов в денежном выражении в России, в % от стоимостного объема продаж
Диаграмма 7. Объем рынка мобильных телефонов в натуральном выражении в России, тыс. шт
Диаграмма 8. Объем рынка мобильных телефонов в стоимостном выражении в России, млн. руб
Диаграмма 9. Российский рынок смартфонов, тыс. шт
Диаграмма 10. Российский рынок смартфонов, млн. руб
Диаграмма 11. Объем и темпы роста игрового рынка в России, \$ млрд. и %
Диаграмма 12. Структура игрового рынка в России, %

- Диаграмма 13. Структура игрового рынка в России, \$ млн. и %
- Диаграмма 14. Возрастная структура российской игровой аудитории, в %
- Диаграмма 15. Половая структура российской игровой аудитории, в %
- Диаграмма 16. Уровень личных расходов российской игровой аудитории, рубли
- Диаграмма 17. Основная деятельность представителей российской игровой аудитории, %
- Диаграмма 18. Количество времени, затрачиваемое представителями российской игровой аудитории на компьютерные и видеоигры, %
- Диаграмма 19. Частота покупок игр, %
- Диаграмма 20. Альтернативные способы получения игр, %
- Диаграмма 21. Половая структура посетителей игровых сайтов %
- Диаграмма 22. Возрастная структура посетителей игровых сайтов %
- Диаграмма 23. Материальное положение посетителей игровых сайтов %
- Диаграмма 24. Уровень заработка на члена семьи у посетителей игровых сайтов, рубли
- Диаграмма 25. Наличие автомобиля у посетителей игровых сайтов, %
- Диаграмма 26. Потребительское поведение посетителей игровых сайтов, %
- Диаграмма 27. Динамика рынка мобильного контента в мире по странам
- Диаграмма 28. Структура российского рынка мобильного контента
- Диаграмма 29. Прогнозы развития и структуры рынка мобильного контента в РФ
- Диаграмма 30. Половая принадлежность потребителей казуальных игр, в %
- Диаграмма 31. Возрастная структура потребителей казуальных игр, в %
- Диаграмма 32. Причина игры в казуальные игры, %
- Диаграмма 33. Частота игры в казуальные игры, %
- Диаграмма 34. Предпочитаемое место для игры в казуальные игры, %
- Диаграмма 35. Активная аудитория онлайн-игр в России с учетом пересечения
- Диаграмма 36. Объем и темпы роста рынка онлайн-игр в России, млрд. руб.и %
- Диаграмма 37. Изменение структуры рынка онлайн-игр в России по сегментам, в %
- Диаграмма 38. Прогноз структуры онлайн-игр по секторам в России, в %
- Диаграмма 39. Аудитория сектора онлайн-игр в рунете и количества просмотров страниц на посетителя,
- Диаграмма 40. Сколько времени пользователи рунета проводят за онлайн-играми
- Диаграмма 41. Интересы аудитории рунета в секторе игр
- Диаграмма 42. Предпочитаемые пользователями способы играть
- Диаграмма 43. Какой жанр игр предпочитали пользователи рунета
- Диаграмма 44. Сколько часов в неделю Вы примерно тратите на онлайн-игры?
- Диаграмма 45. Сколько времени обычно в среднем продолжается Ваш игровой сеанс?
- Диаграмма 46. Что Вас наиболее привлекает в онлайн-играх?
- Диаграмма 47. На что Вы больше всего обращаете внимание, когда узнаете о новой онлайн-игре (или новой версии старой игры)?
- Диаграмма 48. Какие игровые жанры Вам наиболее интересны?
- Диаграмма 49. Какие игровые стили Вам наиболее интересны?
- Диаграмма 50. Половая структура российской игровой онлайн-аудитории, в %
- Диаграмма 51. Возрастная структура российской игровой онлайн-аудитории, в %
- Диаграмма 52. Уровень личных расходов российской игровой онлайн-аудитории, рублей
- Диаграмма 53. Основная деятельности представителей российской игровой онлайн-аудитории, %
- Диаграмма 54. Количество времени, затрачиваемое представителями российской игровой онлайн-аудитории на MMORPG, %
- Диаграмма 55. Продолжительность игрового сеанса представителей российской игровой онлайн-аудитории, %
- Диаграмма 56. Время, затрачиваемое представителями российской игровой онлайн-аудитории на интернет-коммуникации, связанные с онлайн-играми, %
- Диаграмма 57. Основные источники получения информации об играх, %
- Диаграмма 58. Способы доступа в интернет из дома, %
- Диаграмма 59. Тарифы для доступа в интернет, %
- Диаграмма 60. Уровень знания английского языка представителями российской онлайн-аудитории (личная оценка), %
- Диаграмма 61. Пользование социальными сетями в различных странах мира (данные Pew Research Center)

- Диаграмма 62. Использование социальными сетями в различных странах мира (данные comScore)
- Диаграмма 63. Популярность социальных сетей среди подростков (14-17 лет) и взрослых (старше 18 лет)
- Диаграмма 64. Способы использования социальных сетей подростками (14-17 лет) и взрослыми (старше 18 лет)
- Диаграмма 65. Мотивация посредством социального давления в социальных играх
- Диаграмма 66. Четыре шага к успешной игре в социальных сетях
- Диаграмма 67. Объем и темпы роста рынка игр и платных сервисов в социальных сетях (без учета доходов от рекламы) в России, млрд. рублей и %
- Диаграмма 68. Каналы приема платежей за платные сервисы и игры в социальных сетях в России, в %

Оформление заказа:

Название: Анализ рынка компьютерных игр в России
Ссылка: <http://marketpublishers.ru/r/AC21683FB26RU.html>
Артикул: AC21683FB26RU
Цена: 50 000 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

В случае приобретения Corporate License или печатной версии, пожалуйста, обратитесь в службу поддержки покупателей по электронному адресу office@marketpublishers.ru

Оплата

Для оплаты по кредитной карте (Visa, MasterCard, American Express, PayPal) используйте кнопку "BUY NOW" на странице <http://marketpublishers.ru/r/AC21683FB26RU.html>

Для осуществления денежного перевода (Wire Transfer), пожалуйста, внесите Ваши контактные данные в форму:

Имя:
Фамилия:
E-mail:
Компания:
Адрес:
Город:
Индекс:
Страна:
Телефон:
Факс:
Комментарии:

* Все поля обязательны к заполнению

ПОДПИСЬ _____

При оформлении заказа на сайте MarketPublishers.ru, Вы соглашаетесь с условиями публичного договора оферты, размещенного на http://marketpublishers.ru/docs/terms_conditions.html

Для размещения заказа по факсу, пожалуйста, распечатайте форму, внесите необходимые данные и отправьте по факсу **+44 20 7900 3970**