+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Рынок цифровых игр в России

https://marketpublishers.ru/r/M0F974CFB17RU.html
Дата: 22.12.2008
Страниц: 107
Цена: (Лицензия на одного пользователя)
Артикул: M0F974CFB17RU

Описание

По оценкам ряда экспертов, в 2007 году, объем российского игрового рынка составил $ 540 млн., а в 2008 году, по оценкам DISCOVERY Research Group, составит $ 830-850 млн. Рынок демонстрирует устойчиво высокие темпы роста, чему способствует распространение широкополосного доступа к Интернету и увеличение числа пользователей.

В 2007-2008 годах российских рынок характеризовался большим числом слияний и поглощений с участием ключевых игроков рынка. Учитывая экономическую ситуацию можно прогнозировать усиление этой тенденции, в результате чего рынок станет еще более закрытым, чем сегодня.

Доля наиболее крупного сегмента PC-игр в структуре игрового рынка (54%), скорее всего, продолжит снижаться. Однако темпы снижения будут замедляться. А сегменты рынка, использующие в качестве основной модели распространения цифровую дистрибуцию, продолжат свой рост.

Экономический кризис может повлиять на продажи консолей и, если в начале и середине 2008 г., этому сегменту предсказывали бурный рост, то сейчас можно говорить о том, что темпы роста этого сегмента, по сравнению с нынешними (180%), снизятся весьма значительно. Однако, ввиду специфичности аудитории сегмента, скорее всего он продолжит расти.

Согласно прогнозам DISCOVERY Research Group, игровой рынок продолжит расти, но темпы роста год от году будут снижаться, ввиду его насыщения, а барьер входа на рынок будет очень быстро увеличиваться.

Цель исследования

Описать текущее состояние и перспективы развития российского рынка цифровых игр.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

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 (в том числе - компьютерных) 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.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Информационная база исследования

Печатные и электронные, деловые и специализированные издания.

Обработка и анализ баз данных ФСГС РФ (Росстат).

Расчеты Discovery Research Group.

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.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Содержание

Список таблиц и диаграмм
Резюме

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 ЦИФРОВЫХ ИГР

§ 1. Дефиниция, сегментация и классификация компьютерных игр
Классификация по жанрам
Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия
Классификация по тематике (сеттингу)
§ 2. Игровые платформы как сегмент рынка цифровых игр
Игровые приставки
Персональный компьютер
Портативные игровые консоли
КПК - карманные персональные компьютеры и мобильные телефоны
§ 3. Модели продаж игр
Shelves/традиционная модель
Shareware
Steam
Загружаемый игровой контент

ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЫНКА ЦИФРОВЫХ ИГР

§ 1. Объем, структура и динамика рынка
§ 2. Тенденции развития игрового рынка
§ 3. Аудитория
§ 4. Сегмент pc-игр и сегмент консолей
§ 5. Основные игроки сегмента pc-игр
Новый диск

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Акелла
Руссобит-м
Бука
1С

ГЛАВА 4. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА МОБИЛЬНЫХ ИГР

§ 1. Характерные черты и технологии мобильных игр
Игры на машинном коде
Игры на промежуточных кодах
Портирование игр
Защита от копирования
§ 2. Оплата мобильных игр
§ 3. Проблемы мобильных игр
Качество
Коммерческие игры
Недостатки устройств
§ 4. Рынок мобильных игр
Пиратство
Реклама и мобильные игры
Влияние технологии 3g
Тенденции 2009 года

ГЛАВА 5. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА КАЗУАЛЬНЫХ ИГР

§ 1. Понятие казуальных игр
§ 2. Бизнес-модели распространения игр
§ 3. Аудитория казуальных игр
§ 4. Мировой рынок казуальных игр
§ 5. Российский рынок казуальных игр
Отличия российского рынка от западного
Основные игроки
§ 6. Тенденции развития и прогнозы

ГЛАВА 6. АНАЛИЗ СЕГМЕНТА ОНЛАЙН-ИГР.

§ 1. Понятие и отличительные черты онлайн-игр
Сюжет
§ 2. Типы онлайн-игр с точки зрения реализации

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Себестоимость онлайн-игры
§ 3. Бизнес-модели
Экономика процесса
§ 4. Анализ рынка онлайн-игр
Тенденции развития
Сдерживающие факторы
Популярные в россии онлайн-игры
§ 5. Основные игроки
Astrum online entertainment (nival, it territory, timezero, nikita, dj games)
Nikita.online
Timezero
Nival online
Dj games
It territory
Медиа мир
Веб интерактив ворлд
Akella online
Gdteam
Diamond scent ltd (бойцовский клуб)
Новые участники рынка
§ 6. Аудитория

ГЛАВА 7. ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ.

§ 1. Понятие и отличительные черты цифровой дистрибуции
§ 2. Бизнес-модели
§ 3. Ситуация на рынке
Тенденции 2008 года
§ 4. Официальная позиция российских издателей

Отчет содержит 32 диаграммы и 7 таблицы.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Диаграммы

ДИАГРАММЫ

Диаграмма 1. Объем игрового рынка в России в 2006-2008 гг., $ млн.
Диаграмма 2. Структура игрового рынка в России, 2006-2008 гг., %.
Диаграмма 3. Структура игрового рынка в России, 2007г., %.
Диаграмма 4. Структура игрового рынка в России, 2006г., %.
Диаграмма 5. Структура игрового рынка в России, 2008г., %.
Диаграмма 6. Возрастная структура российской игровой аудитории, 2007г., %.
Диаграмма 7. Половая структура российской игровой аудитории в 2007 г., %.
Диаграмма 8. Уровень личных расходов российской игровой аудитории, 2007г., %.
Диаграмма 9. Основная деятельность представителей российской игровой аудитории, 2007г, %.
Диаграмма 10. Количество времени, затрачиваемое представителями российской игровой аудитории на компьютерные и видеоигры, 2007г., %.
Диаграмма 11. Игровые платформы, которые представители российской аудитории регулярно используют, 2007г., %.
Диаграмма 12. Частота покупок игр, 2007г., %.
Диаграмма 13. Альтернативные способы получения игр, 2007г., %.
Диаграмма 14. Доли крупнейших издателей в сегменте PC-игр в суммарной денежной выручке, 2007г., %.
Диаграмма 15. Возраст потребителей казуальных игр, %.
Диаграмма 16. Игровые предпочтения потребителей казуальных игр, %.
Диаграмма 17. Возраст мужской аудитории потребителей казуальных игр, %.
Диаграмма 18. Возраст женской аудитории потребителей казуальных игр, %.
Диаграмма 19. Объем российского рынка казуальных игр, 2006-2008 гг., $ млн.
Диаграмма 20. Возрастная структура российской игровой онлайн-аудитории, 2008г., %.
Диаграмма 21. Половая структура российской игровой онлайн-аудитории, 2008г., %.
Диаграмма 22. Уровень личных расходов российской игровой онлайн-аудитории, 2008г., %.
Диаграмма 23. Основная деятельности представителей российской игровой онлайн-аудитории, 2008г., %.
Диаграмма 24. Количество времени, затрачиваемое представителями российской игровой онлайн-аудитории на MMORPG, 2008г., %.
Диаграмма 25. Продолжительность игрового сеанса представителей российской игровой онлайн-аудитории, 2008г., %.
Диаграмма 26. Время, затрачиваемое представителями российской игровой онлайн-аудитории на интернет-коммуникации, связанные с онлайн-играми, 2008г., %.
Диаграмма 27. Основные источники получения информации об играх, 2008г., %.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Диаграмма 28. Способы доступа в интернет из дома, 2008г., %.
Диаграмма 29. Тарифы для доступа в интернет, %.
Диаграмма 30. Уровень знания английского языка представителями российской онлайн-аудитории (личная оценка), 2008г., %.
Диаграмма 31. Структура рынка игр, распространяемых с помощью сетей связи, 2007г., %.
Диаграмма 32. Структура рынка игр, распространяемых с помощью сетей связи, 2008г., %.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Таблицы

ТАБЛИЦЫ

Таблица 1. Темпы роста игрового рынка в России 2006-2008 гг. (по сегментам), %.
Таблица 2. Объем розничного рынка мобильных игр в мире в 2006-2007 гг. и прогноз на 2011 г., $.
Таблица 3. Популярные жанры мобильных игр.
Таблица 4. Модели телефонов, популярные среди пользователей мобильных игр.
Таблица 5. Наиболее популярные игровые онлайн-проекты, 2007г.
Таблица 6. Сегменты рынка цифровой дистрибуции и их темпы роста, 2008г., %.
Таблица 7. Структура платежей на рынке цифровой дистрибуции, 2008г., %.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Оформление заказа

Название: Рынок цифровых игр в России

Ссылка: https://marketpublishers.ru/r/M0F974CFB17RU.html

Цена: Цена по запросу

Если вы хотите заказать расширенную лицензию или печатную версию, пожалуйста, свяжитесь с нашей службой поддержки клиентов:
info@marketpublishers.ru

Оплата

Для оплаты кредитной картой (Visa, MasterCard, МИР), пожалуйста, нажмите кнопку "Купить сейчас" на странице отчета:
https://marketpublishers.ru/r/M0F974CFB17RU.html