第一图书网, tushu007.com

<<2008年中国游戏产业报告>>

图书基本信息

书名：<<2008年中国游戏产业报告>>

13位ISBN编号：9787300105048

10位ISBN编号：7300105041

出版时间：2009-12

出版时间：中国版协游戏工委、 国际数据公司（IDC） 中国人民大学出版社 (2009-12出版)

作者：中国版协游戏工委，国际数据公司 编

页数：266

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《2008年中国游戏产业报告》是在新闻出版总署科技与数字出版司的大力支持下，在中国版协游戏工委（GPC）与国际数据公司（IDC）联合开展中国游戏产业调查活动的基础上，集业内外专业人士之智慧编撰的中国游戏产业蓝皮书。
2004年以来，中国版协游戏工委与国际数据公司高度关注中国游戏产业政策与环境，密切跟踪产业发展与创新，科学分析产业现状与趋势，每年开展中国游戏产业调查活动并发表中国游戏产业报告。
基于数据广泛翔实，全面反映产业现状，科学预测发展趋势，中国游戏产业报告的权威性、专业性、唯一性日益巩固，被国内外媒体和机构广泛引用，成为各方面专业人士了解和研究中国游戏产业与市场的第一手资料，也是公众了解中国游戏产业的重要参考。

书籍目录

第1部分 调查介绍1.1 调查背景1.2 报告术语1.2.1 游戏定义及分类1.2.2 游戏产业链各环节定义1.3 调查方法1.3.1 数据采集方法1.3.2 数据分析方法1.3.3 质量控制方法第2部分 中国互联网环境2.1 中国互联网发展概况2.2 中国宽带发展概况第3部分 中国游戏产业分析3.1 中国网络游戏产业状况3.1.1 中国网络游戏用户数3.1.2 中国网络游戏市场实际销售收入与预测3.1.3 中国网络游戏产业的特征与发展趋势3.1.4 中国网络游戏产业发展的驱动和阻碍因素3.2 中国自主研发网络游戏行业状况3.2.1 中国自主研发网络游戏企业数量3.2.2 中国自主研发网络游戏行业从业人数3.2.3 中国自主研发网络游戏数量3.2.4 中国自主研发网络游戏行业的特征与发展趋势3.2.5 中国自主研发网络游戏行业发展的驱动和阻碍因素3.3 中国自主研发网络游戏海外市场状况3.3.1 中国自主研发网络游戏进入海外市场的区域与作品数量3.3.2 中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入3.3.3 中国自主研发网络游戏海外市场的特征与发展趋势3.3.4 中国自主研发网络游戏海外市场发展的驱动和阻碍因素3.4 中国网络游戏产业主流厂商竞争分析3.5 中国手机网络游戏行业状况3.5.1 中国手机网络游戏用户数3.5.2 中国手机网络游戏市场实际销售收入与预测3.5.3 中国手机网络游戏行业的特征与发展趋势3.5.4 中国手机网络游戏行业发展的驱动和阻碍因素3.6 中国PC单机游戏行业状况3.6.1 中国PC单机游戏市场实际销售收入与PC单机游戏数量3.6.2 中国PC单机游戏用户对PC单机游戏类型的选择与获取方式3.6.3 中国PC单机游戏行业的特征与发展趋势3.6.4 中国PC单机游戏行业发展的阻碍因素第4部分中国游戏产业衍生行业分析4.1 中国网络游戏虚拟物品交易市场状况4.1.1 中国网络游戏虚拟物品交易市场规模4.1.2 中国网络游戏虚拟物品交易市场的特征4.1.3 中国网络游戏虚拟物品交易市场发展的驱动和阻碍因素4.2 中国网络游戏内置广告行业状况4.2.1 中国网络游戏内置广告市场实际销售收入4.2.2 中国网络游戏内置广告行业的特征和发展趋势4.2.3 中国网络游戏内置广告行业发展的驱动和阻碍因素第5部分中国整体游戏用户构成分析5.1 中国整体游戏用户性别构成5.2 中国整体游戏用户年龄构成5.3 中国整体游戏用户职业构成5.4 中国整体游戏用户收入构成5.5 中国整体游戏用户受教育程度附录附录1 中国游戏产业市场分析与预测2009—2013纲要附录2 2008年中国游戏产业年会“ 金凤凰奖 ”名单附录3 2008年度China Joy展览会“ 金翎奖 ”获奖名单附录4 中国游戏产业管理法律法规(部分)附录5 中国游戏产业大事记(2008年)附录6 中国游戏产业大事记(1994—2007年)

章节摘录

插图：（5）网页游戏成为网络游戏产业新的增长点。
2008年，从事网页游戏开发及运营的团队数量成倍增长，投入运营的游戏产品也急剧增加。
网页游戏在用户数量及市场影响力上快速发展，51wan、千橡集团与上海维莱等企业都凭借网页游戏进人网络游戏产业，同时网页游戏也被盛大、联众等知名游戏企业所看好，纷纷推出自己的网页游戏来占领这一市场。
（6）游戏企业对游戏用户的ARPU值深入挖潜。
免费模式推广后，游戏运营状况的决定性指标就不再简单地看游戏用户数量，免费用户不仅不会为企业提供收入，反而会增加运营成本，因此如何提高付费用户数量及付费用户的ARPU值成为游戏运营企业考虑的关键问题。
为了提高游戏运营收入，各游戏运营企业通过促销、辅助道具、宣传活动等多种手段来拉动游戏内现有用户的活跃程度，提高ARPU值。
（7）网络支付成为网络游戏用户的主要支付方式。
网上银行支付及第三方支付的普及，使游戏用户通过网上支付渠道购买点卡的支付习惯逐步形成。
通过网上支付渠道，游戏运营商能够获得更高的利润，加快资金周转速度，并且加强对渠道的掌控能力。
由于传统实体卡渠道的作用越来越弱，因此随着游戏运营商不断提升网上支付渠道占比，传统渠道将逐渐边缘化。

编辑推荐

《2008年中国游戏产业报告(摘要版)》由中国人民大学出版社出版。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com