



## W 视点—金融帝国实验室

■ 撰文时间: 2019.12.22

■ 原文作者: WJHJ

■ 原创文章编号: DS2019-004

最近有群成员问及有关 Lab 互联网业务的问题, 笔者觉得较有代表性, 故专门用一期专栏, 谈一下对互联网业务的认识, 权作抛砖引玉, 供大家参考:

### 一、互联网业务的主营业务收入

Lab 中互联网业务(现实行业归口: 现代服务业-信息技术服务)的商业模式(即收入类型)主要为四块内容:(目前具体有 12 项, 还是比较丰富的)

- 1、广告收费(5 项): 搜索引擎、社交网络、媒体流(视频、照片)分享、微博;
- 2、电子商务(4 项): 预订业务(酒店、租车)、在线拍卖、网上股票交易(经纪);
- 3、订阅收费(2 项): 优质内容订阅收费(新闻、视频点播);
- 4、电商业(1 项): 拓宽实物、电子商品销售渠道。

### 二、互联网业务的主要成本、费用(有关报表项目可参阅“DS2019-003”内容)

#### 1、办公场所

对应《资产负债表》项目:

建造成本归入“4、固定资产”; 土地成本归入“5、无形资产-土地和自然资源”

#### 2、人工费用

对应《利润表》项目: “18、职工薪酬”、“21、职工教育经费”

#### 3、销售费用-广告费

对应《利润表》项目: “20、销售费用-广告费和管理费用-公关费”

#### 4、信息技术研发费用

对应《利润表》项目: “22、研发费用”



## 5、电子设备

对应《利润表》项目：“23、购置数据服务器费用”（注：Lab 不计提折旧，直接费用化处理）

### 三、互联网业务的具体开展

按理说，互联网业务基本都为线上运营，在游戏伊始的城市中建一栋“互联网全业务大厦”铺开即可，即所谓“只用一条网线，一栋大厦搞定”。但是游戏设置却要求：但凡开启一项收入类型（目前共 12 项），就要配套一栋办公场所（即一栋大厦只专精一项业务）。而一栋大厦固定建造成本为 90 万，每月固定管理费用为 5.4 万，土地成本十分高昂，根据建造大厦位置的不同，在 200-1,000 万左右，所以一次全铺 12 项业务，不现实，需要根据市场发展，适时逐项推出。

同时，需要注意的是，互联网业务依托线上发展，覆盖面为 Lab 中的全部城市，故一项业务建造一栋大厦即可（不存在叠加效应）。那么互联网业务的生存和盈利取决于什么——**城市基础电信的发展！**要有效扩大每座城市互联网使用人群基数，通过在各个城市建立基础电信业务（现实行业归口：电信服务-基础电信服务），来支持互联网的长足发展。具体操作，是通过建造“电信业务大厦”推出相关业务来实现，如设置（调整）上网费、宽带基础设施扩容——高质量的上网体验对网民来讲十分重要，但成本也相当不菲：一座电信业务大厦建造成本为 3,500 万，每月固定管理费用为 52.5 万，土地成本根据建造大厦位置的不同，在 200-1,000 万左右。

此外 Lab 中每座城市（城市数量可设置 1-7 座）的基础电信发展水平，主要通过两项指标来衡量：

**一是，PC 用户数量；二是，PC 互联网用户数量。**其中第二项指标，刚才我们已经谈过如何提升，那么第一项指标呢，这又是一个崭新的话题，不展开，留给大家思考。

(END)