

# 2022-2028年中国虚拟物品 (游戏)交易行业发展趋势与行业前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

# 一、报告报价

《2022-2028年中国虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势与行业前景预测报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202206/300785.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、说明、目录、图表目录

相对于现实生活中看的见，摸得着的商品，虚拟商品包括在虚拟的电脑空间内所有可以交换的物品，包括虚拟货币、虚拟装备、虚拟不动产和其虚拟物品。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势与行业前景预测报告》共八章。首先介绍了虚拟物品（游戏）交易行业市场发展环境、虚拟物品（游戏）交易整体运行态势等，接着分析了虚拟物品（游戏）交易行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟物品（游戏）交易市场竞争格局。随后，报告对虚拟物品（游戏）交易做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟物品（游戏）交易产业有个系统的了解或者想投资虚拟物品（游戏）交易行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

### 第1章 虚拟物品交易概述

#### 1.1 虚拟产品概念

#### 1.2 虚拟产品类别

##### 1.2.1 按虚拟产品种类分类

##### 1.2.2 按虚拟产品行业应用分类

##### 1.2.3 按虚拟产品用途&功能分类

##### 1.2.4 按虚拟产品虚拟化程度分类

#### 1.3 虚拟产品的价值

#### 1.4 虚拟产品的特征

### 第2章 全球虚拟物品交易业务发展现状

#### 2.1 全球游戏市场规模分析

##### 2.1.1 网络游戏市场规模

##### 2.1.2 端游市场规模

##### 2.1.3 页游市场规模

- 2.1.4 手机游戏市场规模
- 2.2 全球虚拟物品(游戏)市场发展概况
  - 2.2.1 虚拟物品(游戏)交易渠道
  - 2.2.2 虚拟物品(游戏)交易平台
  - 2.2.3 虚拟物品(游戏)交易产品
  - 2.2.4 虚拟物品(游戏)产品载体
  - 2.2.5 虚拟物品(游戏)交易终端
  - 2.2.6 虚拟物品(游戏)交易服务商
- 2.3 全球虚拟物品(游戏)交易主要国家发展情况
  - 2.3.1 美国
  - 2.3.2 韩国
  - 2.3.3 日本
  - 2.3.4 主要投资兼并事件
- 2.4 全球虚拟物品(游戏)交易市场规模及预测

### 第3章 中国虚拟物品交易业务发展现状

- 3.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场基础环境分析
  - 3.1.1 网游戏市场规模分析及预测
  - 3.1.2 端游市场规模分析及预测
  - 3.1.3 页游市场规模分析及预测
  - 3.1.4 手机游戏市场规模分析及预测
- 3.2 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展状况
  - 3.2.1 虚拟物品(游戏)交易渠道
  - 3.2.2 虚拟物品(游戏)交易平台
  - 3.2.3 虚拟物品(游戏)交易产品
  - 3.2.4 虚拟物品(游戏)产品载体
  - 3.2.5 虚拟物品(游戏)交易终端
  - 3.2.6 虚拟物品(游戏)交易服务商
- 3.3 中国虚拟物品(游戏)交易市场竞争
  - 3.3.1 虚拟物品(游戏)服务商市场竞争格局
  - 3.3.2 虚拟物品(游戏)交易平台市场竞争格局
  - 3.3.3 虚拟物品(游戏)交易渠道市场竞争格局

- 3.3.4 虚拟物品(游戏)交易产品市场竞争格局
- 3.4 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展驱动力及阻力
  - 3.4.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展驱动力
  - 3.4.2 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展阻力
- 3.5 中国虚拟物品(游戏)交易市场规模预测
  - 3.5.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场规模分析及预测
  - 3.5.2 中国虚拟物品(游戏)交易细分市场规模分析及预测

#### 第4章 虚拟物品(游戏)交易产业链分析

- 4.1 产业链组成
- 4.2 产业链关键厂商价值分析
  - 4.2.1 游戏开发商
  - 4.2.2 游戏运营商
  - 4.2.3 虚拟物品交易服务提供商
  - 4.2.4 玩家
  - 4.2.5 代练

#### 第5章 虚拟物品(游戏)交易业务商业模式分析

- 5.1 C2B2C模式
  - 5.1.1 业务模式
  - 5.1.2 营销模式
  - 5.1.3 运营模式
- 5.2 B2C模式
  - 5.2.1 业务模式
  - 5.2.2 营销模式
  - 5.2.3 运营模式
- 5.3 C2C模式
  - 5.3.1 业务模式
  - 5.3.2 营销模式
  - 5.3.3 运营模式
- 5.4 大运营模式对比分析

## 第6章 虚拟物品(游戏)交易市场用户研究

### 6.1 虚拟物品(游戏)目标用户群体定位

#### 6.1.1 目标用户基本用户特征定位

#### 6.1.2 目标用户终端及通信特征定位

### 6.2 虚拟物品(游戏)目标用户产品定位

#### 6.2.1 目标用户游戏类型偏好

#### 6.2.2 目标用户游戏载体偏好(网游、页游、端游、手游)

#### 6.2.3 目标用户虚拟物品(游戏)偏好

### 6.3 虚拟物品(游戏)目标用户渠道购买行为

#### 6.3.1 平台渠道购买行为

#### 6.3.2 专业渠道购买行为

#### 6.3.3 代理、批发渠道购买行为

#### 6.3.4 个人渠道购买行为

### 6.4 虚拟物品(游戏)目标用户付费价格

#### 6.4.1 按游戏虚拟物品下用户付费意愿及价格

#### 6.4.2 按游戏种类条件下用户付费意愿及价格

#### 6.4.3 按游戏获取渠道下用户付费意愿及价格

#### 6.4.4 按游戏载体终端下用户付费意愿及价格

### 6.5 虚拟物品(游戏)目标用户满意度

#### 6.5.1 游戏虚拟物品种类满意度

#### 6.5.2 虚拟交易物品承载游戏类型满意度

#### 6.5.3 游戏虚拟物品体验满意度

#### 6.5.4 游戏虚拟物品价格满意度

#### 6.5.5 游戏虚拟物品获取渠道满意度

## 第7章 典型虚拟物品(游戏)交易服务商案例研究

### 7.1 国外典型虚拟物品交易服务平台

#### 7.1.1 Ebay

#### 7.1.2 IGE

#### 7.1.3 itembay

#### 7.1.4 Secondlife

#### 7.1.5 其他

## 7.2 中国典型虚拟物品交易服务平台

### 7.2.1 淘宝网

### 7.2.2 YX

### 7.2.3 魔游游

## 第8章 虚拟物品(游戏)交易市场发展趋势分析

### 8.1 虚拟物品(游戏)交易产品发展趋势

### 8.2 虚拟物品(游戏)交易应用发展趋势

### 8.3 虚拟物品(游戏)交易终端发展趋势

### 8.4 虚拟物品(游戏)交易渠道发展趋势

### 8.5 虚拟物品(游戏)交易服务商发展趋势

### 8.6 虚拟物品(游戏)商业模式发展趋势

### 8.7 虚拟物品(游戏)投资机会分析

## 部分图表目录:

图表 1 2016-2020年全球网络游戏市场规模分析

图表 2 2016-2020年全球端游市场规模分析

图表 3 2016-2020年全球页游市场规模分析

图表 4 2016-2020年全球手游戏市场规模分析

图表 5 全球虚拟物品(游戏)交易终端

图表 6 主要投资兼并事件

图表 7 2022-2028年全球虚拟物品(游戏)交易市场规模及预测

图表 8 2022-2028年中国网络游戏市场规模分析

图表 9 2022-2028年中国端游市场规模分析

图表 10 2022-2028年中国页游市场规模分析

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202206/300785.html>