

# 2017-2023年中国虚拟物品交易市场深度调查 评估及投资方向研究报告

报告大纲

## 一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2023年中国虚拟物品交易行业市场深度调查评估及投资方向研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/detail/322266.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

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 (AK WZY)

#### 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

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/322266.html>