

# 2023-2029年中国虚拟物品 (游戏)交易市场深度评估与前景趋势报告

## 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

《2023-2029年中国虚拟物品(游戏)交易市场深度评估与前景趋势报告》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/202309/404180.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

中企顾问网发布的《2023-2029年中国虚拟物品(游戏)交易市场深度评估与前景趋势报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局煤炭综采设备后市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录： 第1章 虚拟物品交易概述 10 1.1 虚拟产品概念 10 1.2 虚拟产品类别 10 1.2.1 按虚拟产品种类分类 10 1.2.2 按虚拟产品行业应用分类 11 1.2.3 按虚拟产品用途&功能分类 11 1.2.4 按虚拟产品虚拟化程度分类 13 1.3 虚拟产品的价值 14 1.4 虚拟产品的特征 15 第2章 虚拟物品交易业务发展现状 18 2.1 游戏市场规模分析 18 2.1.1 网络游戏市场规模 18 2.1.2 端游市场规模 20 2.1.3 页游市场规模 20 2.1.4 手游戏市场规模 21 2.2 虚拟物品(游戏)市场发展概况 22 2.2.1 虚拟物品(游戏)交易渠道 22 2.2.2 虚拟物品(游戏)交易平台 22 2.2.3 虚拟物品(游戏)交易产品 24 2.2.4 虚拟物品(游戏)产品载体 24 2.2.5 虚拟物品(游戏)交易终端 25 2.2.6 虚拟物品(游戏)交易服务商 25 2.3 虚拟物品(游戏)交易主要国家发展情况 26 2.3.1 美国 26 2.3.2 韩国 27 2.3.3 日本 28 2.3.4 主要投资兼并事件 28 2.4 虚拟物品(游戏)交易市场规模及预测 29 第3章 中国虚拟物品交易业务发展现状 31 3.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场基础环境分析 31 3.1.1 网络游戏市场规模分析及预测 31 3.1.2 端游市场规模分析及预测 32 3.1.3 页游市场规模分析及预测 33 3.1.4 手游戏市场规模分析及预测 33 3.2 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展状况 34 3.2.1 虚拟物品(游戏)交易渠道 34 3.2.2 虚拟物品(游戏)交易平台 35 3.2.3 虚拟物品(游戏)交易产品 36 3.2.4 虚拟物品(游戏)产品载体 36 3.2.5 虚拟物品(游戏)交易终端 36 3.2.6 虚拟物品(游戏)交易服务商 37 3.3 中国虚拟物品(游戏)交易市场竞争 37 3.3.1 虚拟物品(游戏)服务商市场竞争格局 37 3.3.2 虚拟物品(游戏)交易平台市场竞争格局 38 3.3.3 虚拟物品(游戏)交易渠道市场竞争格局 38 3.3.4 虚拟物品(游戏)交易产品市场竞争格局 39 3.4 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展驱动力及阻力 39 3.4.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展驱动力 39 3.4.2 中国虚拟物品(游戏)交易市场发展阻力 40 3.5 中国虚拟物品(游戏)交易市场规模预测 41 3.5.1 中国虚拟物品(游戏)交易市场规模分析及预测 41 3.5.2 中国虚拟物品(游戏)交易细分市场规模分析及预测 41 第4章 虚拟物品(游戏)交易产业链分析 42 4.1 产业链组成 42 4.2 产业链关键厂商价值分析 42 4.2.1 游戏开发商 42 4.2.2 游戏运营商 42 4.2.3 虚拟物品交易服务提供商 42 4.2.4 玩家 43 4.2.5 代练 43 第5章 虚拟物品(游戏)交易商业模式分析 45 5.1 C2B2C模式 45 5.1.1 业务模式 45 5.1.2 营销模式 45 5.1.3 运营模式 46 5.2 B2C模式 47 5.2.1 业务模式 47 5.2.2 营销模式 48 5.2.3 运营模式 50 5.3 C2C模式 50 5.3.1 业务模式 50 5.3.2 营销模式 50 5.3.3 运营模式 53 5.4 大运营模式对比分析 57 第6章 虚拟物品(游戏)交易市场用户研究 59 6.1 虚拟物品(游戏)目标用户群体定位 59 6.1.1 目标用户基本用户特征定

位 59 6.1.2 目标用户终端及通信特征定位 59 6.2 虚拟物品(游戏)目标用户产品定位 60 6.2.1 目标用户游戏类型偏好 60 6.2.2 目标用户游戏载体偏好(网游、页游、端游、手游) 61 6.2.3 目标用户虚拟物品(游戏)偏好 61 6.3 虚拟物品(游戏)目标用户渠道购买行为 62 6.3.1 平台渠道购买行为 62 6.3.2 专业渠道购买行为 63 6.3.3 代理、批发渠道购买行为 63 6.3.4 个人渠道购买行为 64 6.4 虚拟物品(游戏)目标用户付费价格 65 6.4.1 按游戏虚拟物品下用户付费意愿及价格 65 6.4.2 按游戏种类条件下用户付费意愿及价格 66 6.4.3 按游戏获取渠道下用户付费意愿及价格 66 6.4.4 按游戏载体终端下用户付费意愿及价格 67 6.5 虚拟物品(游戏)目标用户满意度 68 6.5.1 游戏虚拟物品种类满意度 68 6.5.2 虚拟交易物品承载游戏类型满意度 69 6.5.3 游戏虚拟物品体验满意度 69 6.5.4 游戏虚拟物品价格满意度 70 6.5.5 游戏虚拟物品获取渠道满意度 71 第7章 典型虚拟物品(游戏)交易服务商案例研究 72 7.1 国外典型虚拟物品交易服务平台 72 7.1.1 Ebay 72 7.1.2 IGE 76 7.1.3 itembay 78 7.1.4 Secondlife 78 7.1.5 其他 92 7.2 中国典型虚拟物品交易服务平台 93 7.2.1 淘宝网 93 7.2.2 YX 93 7.2.3 魔游游 95 第8章 虚拟物品(游戏)交易市场发展趋势分析 97 8.1 虚拟物品(游戏)交易产品发展趋势 97 8.2 虚拟物品(游戏)交易应用发展趋势 97 8.3 虚拟物品(游戏)交易终端发展趋势 98 8.4 虚拟物品(游戏)交易渠道发展趋势 99 8.5 虚拟物品(游戏)交易服务商发展趋势 99 8.6 虚拟物品(游戏)商业模式发展趋势 101 8.7 虚拟物品(游戏)投资机会分析 104 略&bull;&bull;&bull;&bull;完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202309/404180.html>