

# 2008中国虚拟物品交易市场分析及发展研究报告

## 报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2008中国虚拟物品交易市场分析及发展研究报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/3026130261.html>

报告价格：电子版: 11000元 纸介版：11500元 电子和纸介版: 12000

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

### 摘要

目前网络游戏产业已成为网络经济及文化娱乐业的重要支撑，网络游戏虚拟物品交易作为网络游戏的第二市场得到了快速发展。本报告从产业角度深入剖析了目前虚拟物品交易的产业环境、产业链组成以及国内外虚拟物品的发展情况，并对商业模式等进行了分析，同时对中国虚拟物品交易市场规模进行了预测。

报告认为，随着宽带的普及，以及网络游戏产业的不断发展成熟，网络游戏用户近年来持续增长。中国网络游戏用户数在2007年达到3600万，到2008年有望突破4100万。 预计2008年网络游戏产业规模（网络游戏运营商收入）将达到123亿元，同时给包括电信运营商在内的周边产业带来了可观的业务收入。而虚拟物品交易也在蓬勃发展，预计2008年将达到98.4亿元的市场规模。但虚拟物品交易市场存在着很多问题需要解决，这些问题对产业发展方向和进程将起到决定性作用。

报告认为，对虚拟物品交易服务商来说，要想实现持续稳定发展，须从几个方面努力：

- 1.充足的货源和对游戏社区的了解；
- 2.供货方的管理问题；
- 3.交易成功的保障措施；
- 4.支付手段的多样性和有效性。

### 报告目录

#### 第1章 研究概述 5

##### 1.1 研究背景 5

##### 1.2 研究方法 5

#### 第2章 虚拟物品交易概述 6

##### 2.1 定义 6

##### 2.2 类别 6

#### 第3章 虚拟物品交易产业环境 7

##### 3.1 政策 7

##### 3.2 经济 8

##### 3.3 社会 9

##### 3.4 技术 10

#### 第4章 国外虚拟物品交易业务发展现状 13

##### 4.1 主要国家发展情况 13

##### 4.1.1 全球虚拟物品交易市场规模及预测 13

##### 4.1.2 韩国 15

##### 4.1.3 日本 17

##### 4.1.4 主要投资兼并事件 18

#### 第5章 虚拟物品交易产业链 18

##### 5.1 产业链组成 18

5.2 主要产业链成员分析	19
5.2.1 游戏开发商	19
5.2.2 游戏运营商	21
5.2.3 虚拟物品交易服务提供商	21
5.2.4 玩家	22
5.2.5 代练	22
第6章 中国虚拟物品交易业务发展现状	24
6.1 整体市场发展状况	24
6.1.1 中国网络游戏用户发展情况	24
6.1.2 中国网络游戏市场运营商收入规模	24
6.1.3 中国网络游戏运营商虚拟物品销售收入及预测	25
6.2 网络游戏运营模式	26
6.3 虚拟物品交易市场	28
6.4 虚拟物品交易平台	30
6.5 主要投资兼并事件	31
第7章 虚拟物品交易业务商业模式	32
7.1 现有商业模式分析	32
7.2 商业模式趋势	33
第8章 国内外主要虚拟物品交易服务提供商	34
8.1 国外虚拟物品交易服务提供商及网游运营商	34
8.1.1 IGE	34
8.1.2 itembay	35
8.1.3 Second life	35
8.2 国内虚拟物品交易服务提供商及网游运营商	36
8.2.1 5173.com	36
8.2.2 我有网	38
8.2.3 腾讯QQ	39
图表 1 2001-2007中国GDP增长情况	9
图表 2 2002.6-2007.6中国宽带用户数量	11
图表 3 虚拟物品交易产业链	13
图表 4 中国虚拟物品交易产业链主要成员	14
图表 5 2004-2007中国网络游戏开发商及游戏产品数量	15
图表 6 2005年中国网络游戏市场国产及外来游戏占有率情况	15
图表 7 2001-2007全球网络游戏市场规模	18
图表 8 2004-2007全球虚拟物品交易市场规模	19
图表 9 2001-2007韩国网络游戏市场规模	20
图表 10 2007年韩国虚拟物品交易市场格局	21
图表 11 韩国虚拟物品交易主要公司及发展状况	22

- 图表 12 2004-2007日本网络游戏市场状况 22
- 图表 13 国外主要投资兼并事件 23
- 图表 14 2001-2007中国网络游戏用户数 24
- 图表 15 2001-2007中国网络游戏市场规模 25
- 图表 16 2004-2009中国网络游戏运营商虚拟物品收入规模现状与预测 26
- 图表 17 2003-2007 中国免费网游运营商数量 27
- 图表 18 2003-2007 中国免费网络游戏数量 27
- 图表 19 2007年中国网络游戏玩家在游戏中进行现金交易情况 29
- 图表 20 2007年网络游戏玩家对代练的态度 30
- 图表 21 中国虚拟物品交易平台现状 31
- 图表 22 国内投资兼并事件 31

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/3026130261.html>