

# 中国虚拟物品(游戏)交易市场供需深度调查与十三 五行业投资定位预测报告

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《中国虚拟物品(游戏)交易市场供需深度调查与十三五行业投资定位预测报告》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/youxi/234809234809.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

中国拥有全世界最庞大的游戏用户群体，在虚拟世界中也持续推进着我过游戏产业的持续增长；用户群体在游戏世界中同时扮演着消费者和生产者二者合一的角色。虚拟物品交易需求便促成了一个又一个交易平台的产生和崛起。

中国报告网发布的《中国虚拟物品(游戏)交易市场供需深度调查与十三五行业投资定位预测报告》内容严谨、数据翔实，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研究分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

报告大纲：

### 第一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

### 第二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

## 第三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

## 第四章虚拟物品(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

### 第五章虚拟物品(游戏)交易业务商业模式分析

#### 5.1C2B2C模式

##### 5.1.1业务模式

##### 5.1.2营销模式

##### 5.1.3运营模式

#### 5.2B2C模式

##### 5.2.1业务模式

##### 5.2.2营销模式

##### 5.2.3运营模式

#### 5.3C2C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

### 第六章虚拟物品(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

第七章典型虚拟物品(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

7.1.1Ebay

7.1.2IGE

7.1.3itembay

7.1.4Secondlife

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

7.2.2YX

7.2.3魔游游

第八章虚拟物品(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

图表详见正文.....

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/234809234809.html>