

# 中国游戏交易行业发展趋势分析与未来投资预测报告（2025-2032年）

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《中国游戏交易行业发展趋势分析与未来投资预测报告（2025-2032年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202503/745683.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

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

1、我国游戏市场销售收入与用户规模均创历史新高，为游戏交易行业提供庞大需求增长空间

2024年，在游戏新品数量增加且出现爆款大作、多款长青产品运营平稳、小游戏增长势头强劲以及多端发行与云游戏消费便利的背景下，我国游戏行业市场收入与用户规模同步增长并再创新高。根据数据显示，2024年，我国游戏市场实际销售收入3257.83亿元，同比增长7.53%，再创新高；游戏用户规模6.74亿人，同比增长0.94%，为历史新高点。在庞大的游戏产业规模下，我国游戏交易行业需求增长空间广阔。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

2、我国游戏交易行业规模快速扩张，其中游戏货币、游戏装备份额占比高

随着游戏产业快速发展，以虚拟物品交易平台为基础的游戏交易市场快速扩张，形成以游戏账号、装备、货币为核心的细分领域。根据数据显示，2023年，我国虚拟物品（游戏）交易市场总规模达742.5亿元。从细分种类来看，2023年，游戏装备、货币、消耗品、账号、代练交易市场规模达248.7亿元、253.9亿元、190.1亿元、5.2亿元、33.4亿元。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

3、我国游戏交易商品种类较多，出售平台主要有游戏虚拟物品和游戏CDKEY

目前，在游戏交易平台上，交易的商品种类较多，主要可以分为游戏账号、游戏道具（消耗品）、游戏币、代练等。

我国游戏交易种类

种类

简介

游戏账号

包含特定游戏内角色及附属资源，通常通过账号换绑实现所有权转移，部分厂商允许同一身份信息（邮箱/手机号）关联多个账号（即“连体号”交易）

游戏道具（消耗品）

涵盖武器、装备、宠物等可独立交易的虚拟物品，支持拆分出售或打包交易

游戏币

游戏内流通的虚拟货币（如金币、钻石等），通常通过游戏内任务奖励或充值获取，用于兑换其他游戏资源

游戏CDK

可直接激活游戏服务或道具的数字序列码

代练服务

提供角色等级提升、装备代刷等人工服务，满足玩家代打任务、提升段位等特定需求

资料来源：观研天下整理

根据售卖产品不同，游戏交易市场可以分为两类，游戏虚拟物品交易平台和游戏CDKEY交易平台。其中，游戏虚拟物品交易平台主要售卖游戏内账号、角色、道具和货币等，买卖双方可以通过出价、还价、竞价等方式达成交易，实现游戏资产的流通，平台在其中则起到中介作用，主要代表有网易藏宝阁、《问道》奇宝斋等和第三方平台如交易猫、盼之代售、螃蟹代售、C5GAME等；游戏CDKEY交易平台则主要售卖游戏数字密钥（CDKEY），买家线上购买CDKEY后通过在Steam、Battlenet、Origin、Rockstar等平台上输入序列号即可激活或解锁PC游戏，平台通过差价或收取手续费盈利，主要代表有小黑盒、杉果游戏、SteamPY等。

#### 4、交易猫、网易藏宝阁等各大游戏交易平台抽成比例不同

当前，各大游戏交易平台抽成比例不同。以交易猫为例，以个人卖家出售成品号为例，平台收取成交金额的8%（1000元封顶）作为佣金，并收取10元服务费。在保障方面，交易猫提供多种安心购保障：账号转移、永久包赔、角色交易、官方验号，保障规则逐渐完善。

各交易平台对于不同商品的抽成比例

种类

游戏账号

游戏道具

游戏币

游戏

代练

交易猫

8%（1000元封顶）+服务费10元

2%+2元

2%+2元

3%

普通代练6%（1000元封顶）；主播/极速代练25%（1000元封顶）

盼之代售

5%

5%

-

-

-

螃蟹代售

按游戏收取3%-5%左右

-

-

-

-

C5GAME

-

按游戏收取2%-3%左右（100元封顶）

-

3%（100元封顶）-

IGXE

按游戏收取1.5%-5%左右（除特定物品）

按游戏收取1.5%-5%左右（除特定物品）

-

2.5%

-

网易BUFF

-

2.5%

-

-

-

网易藏宝阁

按游戏收取8%-10%左右

按游戏收取8%-10%左右

-

-

-

奇宝斋

4%

(50-5000元)

套装：4%+10元；其他：4%+5元

以50/100元为区分收取10%/9%/4%+5元-

-

Steam社区市场

-

按游戏收取5%/10%

-

-

-

资料来源：观研天下整理

## 我国主流游戏交易平台保障规则

平台名称

保障规则

交易猫

账号转移：交易猫与九游/OPPO/小米官方合作，付款确认后系统自动将卖家该渠道账号下对应的游戏账号ID转移到全新该渠道账号中，无需等待卖家配合换绑，并确保账号100%不被卖家找回，目前约有5000+款游戏的九游/OPPO/小米的成品号支持该服务

永久包赔：买家在购买包赔服务后，当交易成功后出现账号找回问题将获得赔付。交易安全险分为“60天险”和“90天险”。保险费按照商品订单金额的5%-20%记收（按不同游戏、不同险种具体确定），最高赔付60000元

角色交易：对于灵犀账号下的游戏数据，确认购买后无需等待卖家配合换绑，数据自动转移到买家账号

官方验号：交易猫官方为卖家提供验号服务，出具的验号报告将和商品一同展示

盼之代售  
普通包赔，服务费为交易金额的10%，赔付比例为100%

2.5倍包赔，服务费为交易金额的20%，赔付比例为250%

人脸包赔（包含普通包赔权益），服务费为交易金额的15%，赔付比例为100%

螃蟹代售

免费包赔：凡是在螃蟹平台通过官网代售账号发生找回后，十五日内追回无果补偿交易金额的30%（上限15000元）

付费包赔：支付交易金额的10%，账号发生找回后十五日内无法追回，平台按照购买的包赔合同类型进行至少100%的全额赔付。

IGXE

IGXE平台通过绑定Steam令牌进行交易，无转移风险。对于个人或店铺卖家，拥有信誉评分体系，并且取消发货或超时发货等失信行为将触发惩罚，强制下架失信卖家在架饰品并封禁出售权限。

#### 网易BUFF

卖家所有失信行为都将永久记录在BUFF卖家信用评估系统中。取消发货、超时发货和Steam账号不能正常交易等行为均视为失信行为，同类饰品马上强制下架3天。系统每天会对发货率不良的卖家进行惩罚，封禁自售权限3-30天，对于情节严重的行为，将处以更严厉处罚（包括限制解绑Steam、关闭交易功能）。CSGO供应求购后，卖家需要在30分钟内发起报价，取消报价或超时未发起报价也将会受到惩罚。

#### 网易藏宝阁

藏宝阁作为官方平台，数据直接在账号间转移，无换绑风险。

#### 奇宝斋

买家在购买商品后，系统自动发货至游戏内的“仓库”。同时，配套的“光宇Go购”在线支付平台为用户提供安全交易保障，使用光宇Go购电子钱包余额进行支付或者提现时均需要验证绑定和激活 7天的主乾坤锁（移动密保产品）或认证 30天的手机短信验证码验证通过。

#### Steam社区市场

社区市场订单购买成功后，数据直接在账号间转移。同时，平台要求交易双方账户上必须要有一笔超过7天但不能超过一年的成功购买，并且Steam令牌必须启用超过15天，以防止用户物品与Steam钱包资金被非法盗用。

资料来源：观研天下整理（WYD）

注：上述信息仅供参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。

更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国游戏交易行业发展趋势分析与未来投资预测报告（2025-2032年）》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 游戏交易 的权威数据，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。

行业报告是业内企业、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。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

目录大纲：

【第一部分 行业定义与监管】

第一章 2020-2024年中国 游戏交易 行业发展概述

第一节 游戏交易 行业发展情况概述

一、 游戏交易 行业相关定义

二、 游戏交易 特点分析

三、 游戏交易 行业基本情况介绍

四、 游戏交易 行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、 游戏交易 行业需求主体分析

第二节 中国 游戏交易 行业生命周期分析

一、 游戏交易 行业生命周期理论概述

二、 游戏交易 行业所属的生命周期分析

第三节 游戏交易 行业经济指标分析

一、 游戏交易 行业的赢利性分析

二、 游戏交易 行业的经济周期分析

三、 游戏交易 行业附加值的提升空间分析

第二章 中国 游戏交易 行业监管分析

第一节 中国 游戏交易 行业监管制度分析

一、行业主要监管体制

二、行业准入制度

第二节 中国 游戏交易 行业政策法规

一、行业主要政策法规

二、主要行业标准分析

第三节 国内监管与政策对 游戏交易 行业的影响分析

【第二部分 行业环境与全球市场】

第三章 2020-2024年中国 游戏交易 行业发展环境分析

第一节 中国宏观环境与对 游戏交易 行业的影响分析

一、中国宏观经济环境

一、中国宏观经济环境对 游戏交易 行业的影响分析

第二节 中国社会环境与对 游戏交易 行业的影响分析

第三节 中国对磷矿石易环境与对 游戏交易 行业的影响分析

第四节 中国 游戏交易 行业投资环境分析

第五节	中国	游戏交易	行业技术环境分析		
第六节	中国	游戏交易	行业进入壁垒分析		
一、		游戏交易	行业资金壁垒分析		
二、		游戏交易	行业技术壁垒分析		
三、		游戏交易	行业人才壁垒分析		
四、		游戏交易	行业品牌壁垒分析		
五、		游戏交易	行业其他壁垒分析		
第七节	中国	游戏交易	行业风险分析		
一、		游戏交易	行业宏观环境风险		
二、		游戏交易	行业技术风险		
三、		游戏交易	行业竞争风险		
四、		游戏交易	行业其他风险		
第四章	2020-2024年全球	游戏交易	行业发展现状分析		
第一节	全球	游戏交易	行业发展历程回顾		
第二节	全球	游戏交易	行业市场规模与区域分	游戏交易	情况
第三节	亚洲	游戏交易	行业地区市场分析		
一、	亚洲	游戏交易	行业市场现状分析		
二、	亚洲	游戏交易	行业市场规模与市场需求分析		
三、	亚洲	游戏交易	行业市场前景分析		
第四节	北美	游戏交易	行业地区市场分析		
一、	北美	游戏交易	行业市场现状分析		
二、	北美	游戏交易	行业市场规模与市场需求分析		
三、	北美	游戏交易	行业市场前景分析		
第五节	欧洲	游戏交易	行业地区市场分析		
一、	欧洲	游戏交易	行业市场现状分析		
二、	欧洲	游戏交易	行业市场规模与市场需求分析		
三、	欧洲	游戏交易	行业市场前景分析		
第六节	2025-2032年全球	游戏交易	行业分	游戏交易	走势预测
第七节	2025-2032年全球	游戏交易	行业市场规模预测		
【第三部分 国内现状与企业案例】					
第五章	中国	游戏交易	行业运行情况		
第一节	中国	游戏交易	行业发展状况情况介绍		
一、			行业发展历程回顾		
二、			行业创新情况分析		
三、			行业发展特点分析		

第二节 中国	游戏交易	行业市场规模分析
一、影响中国	游戏交易	行业市场规模的因素
二、中国	游戏交易	行业市场规模
三、中国	游戏交易	行业市场规模解析
第三节 中国	游戏交易	行业供应情况分析
一、中国	游戏交易	行业供应规模
二、中国	游戏交易	行业供应特点
第四节 中国	游戏交易	行业需求情况分析
一、中国	游戏交易	行业需求规模
二、中国	游戏交易	行业需求特点
第五节 中国	游戏交易	行业供需平衡分析
第六节 中国	游戏交易	行业存在的问题与解决策略分析
第六章 中国	游戏交易	行业产业链及细分市场分析
第一节 中国	游戏交易	行业产业链综述
一、产业链模型原理介绍		
二、产业链运行机制		
三、	游戏交易	行业产业链图解
第二节 中国	游戏交易	行业产业链环节分析
一、上游产业发展现状		
二、上游产业对	游戏交易	行业的影响分析
三、下游产业发展现状		
四、下游产业对	游戏交易	行业的影响分析
第三节 中国	游戏交易	行业细分市场分析
一、细分市场一		
二、细分市场二		
第七章 2020-2024年中国	游戏交易	行业市场竞争分析
第一节 中国	游戏交易	行业竞争现状分析
一、中国	游戏交易	行业竞争格局分析
二、中国	游戏交易	行业主要品牌分析
第二节 中国	游戏交易	行业集中度分析
一、中国	游戏交易	行业市场集中度影响因素分析
二、中国	游戏交易	行业市场集中度分析
第三节 中国	游戏交易	行业竞争特征分析
一、企业区域分	游戏交易	特征
二、企业规模分	游戏交易	特征

### 三、企业所有制分 游戏交易 特征

## 第八章 2020-2024年中国 游戏交易 行业模型分析

### 第一节 中国 游戏交易 行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁
- 六、同业竞争程度
- 七、波特五力模型分析结论

### 第二节 中国 游戏交易 行业SWOT分析

- 一、SWOT模型概述
- 二、行业优势分析
- 三、行业劣势
- 四、行业机会
- 五、行业威胁
- 六、中国 游戏交易 行业SWOT分析结论

### 第三节 中国 游戏交易 行业竞争环境分析（PEST）

- 一、PEST模型概述
- 二、政策因素
- 三、经济因素
- 四、社会因素
- 五、技术因素
- 六、PEST模型分析结论

## 第九章 2020-2024年中国 游戏交易 行业需求特点与动态分析

### 第一节 中国 游戏交易 行业市场动态情况

### 第二节 中国 游戏交易 行业消费市场特点分析

- 一、需求偏好
- 二、价格偏好
- 三、品牌偏好
- 四、其他偏好

### 第三节 游戏交易 行业成本结构分析

### 第四节 游戏交易 行业价格影响因素分析

- 一、供需因素
- 二、成本因素

### 三、其他因素

第五节 中国	游戏交易	行业价格现状分析
第六节 2025-2032年中国	游戏交易	行业价格影响因素与走势预测
第十章 中国	游戏交易	行业所属行业运行数据监测
第一节 中国	游戏交易	行业所属行业总体规模分析
一、	企业数量结构分析	
二、	行业资产规模分析	
第二节 中国	游戏交易	行业所属行业产销与费用分析
一、	流动资产	
二、	销售收入分析	
三、	负债分析	
四、	利润规模分析	
五、	产值分析	
第三节 中国	游戏交易	行业所属行业财务指标分析
一、	行业盈利能力分析	
二、	行业偿债能力分析	
三、	行业营运能力分析	
四、	行业发展能力分析	
第十一章 2020-2024年中国	游戏交易	行业区域市场现状分析
第一节 中国	游戏交易	行业区域市场规模分析
一、影响	游戏交易	行业区域市场分 游戏交易 的因素
二、中国	游戏交易	行业区域市场分 游戏交易
第二节 中国华东地区	游戏交易	行业市场分析
一、	华东地区概述	
二、	华东地区经济环境分析	
三、华东地区	游戏交易	行业市场分析
(1)	华东地区 游戏交易	行业市场规模
(2)	华东地区 游戏交易	行业市场现状
(3)	华东地区 游戏交易	行业市场规模预测
第三节 华中地区	市场分析	
一、	华中地区概述	
二、	华中地区经济环境分析	
三、华中地区	游戏交易	行业市场分析
(1)	华中地区 游戏交易	行业市场规模
(2)	华中地区 游戏交易	行业市场现状

(3) 华中地区 游戏交易 行业市场规模预测

#### 第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区 游戏交易 行业市场分析

(1) 华南地区 游戏交易 行业市场规模

(2) 华南地区 游戏交易 行业市场现状

(3) 华南地区 游戏交易 行业市场规模预测

#### 第五节 华北地区 游戏交易 行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区 游戏交易 行业市场分析

(1) 华北地区 游戏交易 行业市场规模

(2) 华北地区 游戏交易 行业市场现状

(3) 华北地区 游戏交易 行业市场规模预测

#### 第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区 游戏交易 行业市场分析

(1) 东北地区 游戏交易 行业市场规模

(2) 东北地区 游戏交易 行业市场现状

(3) 东北地区 游戏交易 行业市场规模预测

#### 第七节 西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区 游戏交易 行业市场分析

(1) 西南地区 游戏交易 行业市场规模

(2) 西南地区 游戏交易 行业市场现状

(3) 西南地区 游戏交易 行业市场规模预测

#### 第八节 西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区 游戏交易 行业市场分析

(1) 西北地区 游戏交易 行业市场规模

(2) 西北地区 游戏交易 行业市场现状

(3) 西北地区 游戏交易 行业市场规模预测

第九节 2025-2032年中国 游戏交易 行业市场规模区域分 游戏交易 预测

第十二章 游戏交易 行业企业分析（随数据更新可能有调整）

第一节 企业一

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节 企业二

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第三节 企业三

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第四节 企业四

一、企业概况

## 二、主营产品

## 三、运营情况

### 1、主要经济指标情况

### 2、企业盈利能力分析

### 3、企业偿债能力分析

### 4、企业运营能力分析

### 5、企业成长能力分析

## 四、公司优势分析

## 第五节 企业五

### 一、企业概况

### 二、主营产品

### 三、运营情况

### 1、主要经济指标情况

### 2、企业盈利能力分析

### 3、企业偿债能力分析

### 4、企业运营能力分析

### 5、企业成长能力分析

## 四、公司优势分析

## 第六节 企业六

### 一、企业概况

### 二、主营产品

### 三、运营情况

### 1、主要经济指标情况

### 2、企业盈利能力分析

### 3、企业偿债能力分析

### 4、企业运营能力分析

### 5、企业成长能力分析

## 四、公司优势分析

## 第七节 企业七

### 一、企业概况

### 二、主营产品

### 三、运营情况

### 1、主要经济指标情况

### 2、企业盈利能力分析

### 3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第八节 企业八

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第九节 企业九

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第十节 企业十

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

【第四部分 展望、结论与建议】

第一节 中国	游戏交易	行业未来发展前景分析
一、中国	游戏交易	行业市场机会分析
二、中国	游戏交易	行业投资增速预测
第二节 中国	游戏交易	行业未来发展趋势预测
第三节 中国	游戏交易	行业规模发展预测
一、中国	游戏交易	行业市场规模预测
二、中国	游戏交易	行业市场规模增速预测
三、中国	游戏交易	行业产值规模预测
四、中国	游戏交易	行业产值增速预测
五、中国	游戏交易	行业供需情况预测
第四节 中国	游戏交易	行业盈利走势预测
第十四章 中国	游戏交易	行业研究结论及投资建议
第一节 观研天下中国	游戏交易	行业研究综述
一、	行业投资价值	
二、	行业风险评估	
第二节 中国	游戏交易	行业进入策略分析
一、	目标客户群体	
二、	细分市场选择	
三、	区域市场的选择	
第三节	游戏交易	行业品牌营销策略分析
一、	游戏交易	行业产品策略
二、	游戏交易	行业定价策略
三、	游戏交易	行业渠道策略
四、	游戏交易	行业推广策略
第四节 观研天下	分析师投资建议	

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202503/745683.html>