

# 2024-2030年中国虚拟物品 (游戏)交易行业前景展望与投资方向研究报告

## 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

《2024-2030年中国虚拟物品（游戏）交易行业前景展望与投资方向研究报告》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/202404/454845.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《2024-2030年中国虚拟物品（游戏）交易行业前景展望与投资方向研究报告》共八章。首先介绍了虚拟物品（游戏）交易行业市场发展环境、虚拟物品（游戏）交易整体运行态势等，接着分析了虚拟物品（游戏）交易行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟物品（游戏）交易市场竞争格局。随后，报告对虚拟物品（游戏）交易做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟物品（游戏）交易产业有个系统的了解或者想投资虚拟物品（游戏）交易行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

### 报告目录

#### 第1章：虚拟物品（游戏）交易行业研究范围界定及发展环境剖析

##### 1.1 虚拟物品（游戏）交易行业的研究范围界定

###### 1.1.1 虚拟物品（游戏）交易的概念界定

###### （1）虚拟物品的概念

###### （2）网游游戏虚拟物品交易的概念

###### 1.1.2 虚拟物品（游戏）交易的产品分类

###### 1.1.3 虚拟物品的价值及特征分析

###### （1）虚拟物品的价值

###### （2）网络虚拟财产基本特征

###### 1.1.4 本报告统计口径及数据来源说明

###### （1）统计口径

###### （2）数据来源

##### 1.2 虚拟物品（游戏）交易行业政策环境分析

###### 1.2.1 行业监管体系

###### （1）行政主管部门

###### （2）行业自律组织

###### 1.2.2 行业规范标准

### 1.2.3 行业发展相关政策汇总及重点政策解读

#### (1) 行业发展相关政策汇总

#### (2) 行业发展重点政策解读

### 1.2.4 行业发展中长期规划汇总及解读

#### (1) 行业发展中长期规划汇总

### 1.2.5 政策环境对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响分析

## 1.3 虚拟物品（游戏）交易行业经济环境分析

### 1.3.1 宏观经济现状

#### (1) 国内生产总值分析

#### (2) 固定资产投资分析

### 1.3.2 宏观经济展望

## 1.4 虚拟物品（游戏）交易行业社会环境分析

### 1.4.1 中国人口环境分析

### 1.4.2 中国城镇化水平不断提高

### 1.4.3 中国居民可支配收入与支出水平分析

### 1.4.4 数字中国建设现状

### 1.4.5 社会环境变化对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响分析

## 1.5 虚拟物品（游戏）交易行业技术环境分析

### 1.5.1 虚拟物品（游戏）交易关键技术分析

### 1.5.2 虚拟物品（游戏）交易行业专利申请及获得情况

#### (1) 专利申请

#### (2) 专利公开

#### (3) 热门申请人

#### (4) 热门技术

### 1.5.3 虚拟物品（游戏）交易技术发展趋势

#### (1) 云计算的发展及商业价值

#### (2) 大数据产业的发展及其商业价值

### 1.5.4 技术环境对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响分析

## 第2章：全球虚拟物品（游戏）交易行业发展现状及趋势前景分析

### 2.1 全球虚拟物品（游戏）交易行业发展现状分析

#### 2.1.1 全球游戏行业市场发展规模分析

- (1) 全球游戏行业市场规模
- (2) 全球游戏市场结构
- (3) 全球游戏细分市场发展规划
- 2.1.2全球虚拟物品（游戏）交易市场发展概况
- 2.1.3全球虚拟物品（游戏）交易行业市场规模分析
- 2.1.4全球虚拟物品（游戏）交易行业市场竞争格局
- 2.1.5全球虚拟物品（游戏）交易行业安全问题现状
  - (1) 虚拟物品（游戏）交易平台安全性待提升
  - (2) 虚拟物品（游戏）交易存在较大的市场风险
- 2.2 主要国家虚拟物品（游戏）交易行业发展分析
  - 2.2.1美国
    - (1) 美国游戏行业市场规模全球第二
    - (2) 美国虚拟物品（游戏）交易市场发展快
  - 2.2.2日本
    - (1) 日本游戏市场规模呈上升趋势
    - (2) 日本移动游戏市场用户价值高
    - (3) 日本游戏虚拟货币发展较快
- 2.3 全球典型虚拟物品（游戏）交易服务商案例分析
  - 2.3.1 Ebay
    - (1) 企业发展简况分析
    - (2) 企业经营情况分析
    - (3) 企业业务结构分析及销售网络分布
    - (4) 企业虚拟物品（游戏）交易业务模式及特色分析
  - 2.3.2 OPSkins
    - (1) 企业发展简况分析
    - (2) 企业经营情况分析
    - (3) 企业虚拟物品（游戏）交易业务模式及特色分析
  - 2.3.3 IGE
    - (1) 企业发展简况分析
    - (2) 企业经营情况分析
    - (3) 企业业务结构分析及销售网络分布
    - (4) 企业虚拟物品（游戏）交易业务模式及特色分析

#### 2.3.4 itembay

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业虚拟物品（游戏）交易业务模式及特色分析

#### 2.3.5 Secondlife

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业虚拟物品（游戏）交易业务模式及特色分析

### 2.4 全球虚拟物品（游戏）交易行业发展前景预测

#### 2.4.1 全球虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势

#### 2.4.2 全球虚拟物品（游戏）交易市场前景预测

## 第3章：虚拟物品（游戏）交易行业发展现状与市场供求分析

### 3.1 虚拟物品（游戏）交易行业发展概述

#### 3.1.1 虚拟物品（游戏）交易行业发展历程分析

#### 3.1.2 虚拟物品（游戏）交易行业发展特征分析

- (1) 网络虚拟交易的不稳定性
- (2) 网络游戏发展盈利的新模式对现有金融秩序提出挑战
- (3) 二级市场交易集中在端游，页游和移动端潜力有待开发

### 3.2 虚拟物品（游戏）交易行业市场供给分析

#### 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）服务商

### 3.3 虚拟物品（游戏）交易行业市场需求分析

#### 3.3.1 中国游戏市场规模分析

#### 3.3.2 中国游戏细分市场规模

- (1) 中国游戏细分市场概述
- (2) 中国移动端游戏市场规模分析及预测
- (3) 中国客户端游戏市场规模分析及预测
- (4) 中国网页游戏市场规模分析及预测
- (5) 中国其他游戏市场规模分析及预测

- 3.3.3中国游戏用户规模分析
- 3.3.4游戏用户中参与交易的人群特征分析
- 3.3.5中国虚拟物品（游戏）交易市场规模测算
- 3.3.6中国虚拟物品（游戏）交易商业模式研究
  - （1）B2C模式
  - （2）C2C模式
  - （3）C2B2C模式
- 3.4 虚拟物品（游戏）交易行业面临的安全问题分析
  - 3.4.1虚拟物品交易的法律保护不全面
  - 3.4.2买卖双方诚信问题
  - 3.4.3交易平台不规范
- 3.5 虚拟物品（游戏）交易行业发展的阻碍因素解析
  - 3.5.1网络立法没有得到健全和完善
  - 3.5.2未明确游戏运营商的责任
  - 3.5.3未设立网络游戏虚拟物品交易第三方监管机构

#### 第4章：虚拟物品（游戏）交易行业竞争状态及竞争格局分析

- 4.1 虚拟物品（游戏）交易行业投资、兼并与重组分析
  - 4.1.1行业投资主体分析
  - 4.1.2虚拟物品（游戏）交易行业投资现状
  - 4.1.3虚拟物品（游戏）交易行业兼并与重组
    - （1）兼并与重组现状
    - （2）兼并与重组动因
    - （3）兼并与重组案例
    - （4）兼并与重组趋势
- 4.2 虚拟物品（游戏）交易行业波特五力模型分析
  - 4.2.1现有竞争者竞争情况
  - 4.2.2上游供应商议价能力
  - 4.2.3下游消费者议价能力
  - 4.2.4行业潜在进入者威胁
  - 4.2.5行业替代品威胁
  - 4.2.6行业竞争状况总结

#### 4.3 虚拟物品（游戏）交易行业市场竞争格局

##### 4.3.1 虚拟物品（游戏）服务商市场竞争格局

##### 4.3.2 虚拟物品（游戏）交易平台市场竞争格局

### 第5章：虚拟物品（游戏）交易行业产业链市场分析

#### 5.1 虚拟物品（游戏）交易行业产业链剖析

##### 5.1.1 虚拟物品（游戏）交易行业产业链介绍

##### 5.1.2 虚拟物品（游戏）交易行业上游介绍及其对虚拟物品（游戏）交易行业的影响分析

##### 5.1.3 虚拟物品（游戏）交易行业下游介绍及其对虚拟物品（游戏）交易行业的影响分析

#### 5.2 游戏开发

##### 5.2.1 中国游戏开发现状

##### 5.2.2 中国游戏开发竞争格局

###### （1）产品格局

###### （2）企业格局

##### 5.2.3 中国游戏开发的发展瓶颈

##### 5.2.4 中国游戏开发未来发展趋势及前景

#### 5.3 游戏运营

##### 5.3.1 中国游戏运营现状

##### 5.3.2 中国游戏运营竞争格局

##### 5.3.3 中国游戏运营的发展瓶颈

##### 5.3.4 中国游戏运营未来发展趋势及前景

###### （1）海外市场收入成为重要收入来源

###### （2）政策加强行业监管，游戏环境持续净化

###### （3）平台加强内容监管，加大用户权益保障力度

### 第6章：虚拟物品（游戏）交易细分产品的市场需求增长潜力分析

#### 6.1 虚拟物品（游戏）交易细分产品市场需求概述

#### 6.2 虚拟物品（游戏）交易细分产品需求增长潜力分析

##### 6.2.1 游戏装备

###### （1）游戏装备交易概述

###### （2）游戏装备交易现状

###### （3）游戏装备交易影响因素

(4) 游戏装备交易需求增长潜力

#### 6.2.2 游戏货币

(1) 游戏货币交易概述

(2) 游戏货币交易现状

(3) 游戏货币交易影响因素

(4) 游戏货币交易需求增长潜力

#### 6.2.3 游戏商城

(1) 游戏商城交易概述

(2) 游戏商城交易现状

(3) 游戏商城交易影响因素

(4) 游戏商城交易需求增长潜力

#### 6.2.4 游戏消耗品

(1) 游戏消耗品交易概述

(2) 游戏消耗品交易现状

(3) 游戏消耗品交易影响因素

(4) 游戏消耗品交易需求增长潜力

#### 6.2.5 游戏账号

#### 6.2.6 游戏代练

#### 6.2.7 游戏陪玩

### 第7章：虚拟物品（游戏）交易领先企业/平台案例分析

#### 7.1 虚拟物品（游戏）交易领先企业/平台发展概述

#### 7.2 虚拟物品（游戏）交易领先企业案例分析

##### 7.2.1 安徽百舟互娱网络股份有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品结构及销售渠道网络分析

(4) 企业虚拟物品（游戏）交易业务布局及产品销售情况

(5) 企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

##### 7.2.2 众应互联科技股份有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品结构及销售渠道网络分析

(4) 企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

### 7.2.3 重庆软岛科技股份有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品结构及销售渠道网络分析

(4) 企业虚拟物品（游戏）交易业务布局及产品销售情况

(5) 企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

## 7.3 虚拟物品（游戏）交易领先平台案例分析

### 7.3.1 5173平台

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

### 7.3.2 7881平台

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

### 7.3.3 掌上道聚城

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

### 7.3.4 淘手游

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

### 7.3.5 17UOO平台

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

#### 7.3.6 UU898平台

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

#### 7.3.7 淘宝游戏

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

#### 7.3.8 藏宝阁

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

#### 7.3.9 搜游宝

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

#### 7.3.10 挖掘金

(1) 平台基本信息

(2) 平台业务布局及特色介绍

(3) 平台虚拟物品交易类型

(4) 平台优劣势分析

### 第8章：虚拟物品（游戏）交易行业发展前景预测与投资机会分析（）

#### 8.1 虚拟物品（游戏）交易行业发展前景预测

##### 8.1.1 影响虚拟物品（游戏）交易行业发展的因素分析

(1) 网络游戏行业的快速发展

(2) 政策资本加持，电竞行业前景良好

## 8.1.2行业整体及细分市场容量预测

### 8.1.3行业发展趋势预测

- (1) 行业关注度整体呈下滑态势
- (2) 第三方虚拟物品交易平台积极转型
- (3) 移动端将是主要竞争市场

## 8.2 虚拟物品（游戏）交易行业投资特性分析

### 8.2.1行业进入壁垒分析

- (1) 人才壁垒
- (2) 技术壁垒
- (3) 资金壁垒

### 8.2.2行业投资风险预警

- (1) 管理风险
- (2) 法律风险
- (3) 财务风险
- (4) 竞争风险

## 8.3 虚拟物品（游戏）交易行业投资价值与投资机会

### 8.3.1行业投资价值分析

### 8.3.2行业投资机会分析

- (1) 产业链投资机会分析
- (2) 重点区域投资机会分析
- (3) 细分市场投资机会分析

## 8.4 虚拟物品（游戏）交易行业投资策略与可持续发展建议

### 8.4.1行业投资策略分析

- (1) 定价策略
- (2) 营销策略

### 8.4.2行业可持续发展建议

- (1) 贯彻落实网络交易实名制
- (2) 建立智能快捷的虚拟物品交易平台
- (3) 建立更为便捷的虚拟物品交易渠道
- (4) 形成做市商制度（ ）

部分图表目录：

图表1：虚拟物品（游戏）交易产品按种类分类列表

图表2：虚拟物品流通性指标

图表3：虚伪物品（游戏）交易行业行政主管部门

图表4：虚伪物品（游戏）交易行业自律组织

图表5：截至2020年虚拟物品（游戏）交易行业标准汇总

图表6：2024-2030年虚拟物品（游戏）交易行业发展政策汇总

图表7：《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》的政策解读

图表8：2024-2030年虚拟物品（游戏）交易行业中长期规划汇总

图表9：完善虚拟物品（游戏）交易行业政策建议

图表10：2024-2030年中国国内生产总值及其增长（单位：万亿元，%）

图表11：2024-2030年中国全社会固定资产投资及其增长速度（单位：万亿元，%）

图表12：2021年主要经济指标预测（单位：%）

图表13：2024-2030年中国大陆人口数量（单位：万人，%）

图表14：2024-2030年中国城镇化率变化分析图（单位：%）

图表15：2024-2030年中国城镇居民和农村居民人均可支配收入情况（单位：元）

图表16：2024-2030年中国居民人均消费支出情况（单位：元，%）

图表17：2024-2030年中国数字经济总体规模及GDP占比情况（单位：万亿元，%）

图表18：2024-2030年我国互联网网民规模及互联网普及率（单位：万人，%）

图表19：2024-2030年虚拟物品（游戏）交易专利申请数量（单位：件）

图表20：2024-2030年虚拟物品（游戏）交易专利公开数量（单位：件）

图表21：2021年中国虚拟物品（游戏）交易专利申请人TOP10排名（单位：件，%）

图表22：2021年中国虚拟物品（游戏）交易行业热门专利TOP10排名（单位：个，%）

图表23：云计算对移动电子商务的影响

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202404/454845.html>