

2016-2021年中国虚拟物品（游戏）交易行业市场前瞻与投资战略规划 分析报告

目 录

CONTENTS

- 第1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2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3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）交易细分市场分析及预测
- 第4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5章：虚拟物品（游戏）交易业务商业模式分析
 - 5.1 C2B2C模式
 - 5.1.1 业务模式
 - 5.1.2 营销模式
 - 5.1.3 运营模式
 - 5.2 B2C模式
 - 5.2.1 业务模式
 - 5.2.2 营销模式
 - 5.2.3 运营模式
 - 5.3 C2C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6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7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
 - 7.1.1 Ebay
 - 7.1.2 IGE
 - 7.1.3 itembay
 - 7.1.4 Secondlife
 - 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
 - 7.2.2 YX

7.2.3 魔游游

第8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

如需了解报告详细内容，请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线：400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件：service@qianzhan.com

或登录网站：<https://bg.qianzhan.com/>

我们会竭诚为您服务！