

2021-2027年中国虚拟物品 (游戏)交易产业发展现状与市场需求预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2021-2027年中国虚拟物品(游戏)交易产业发展现状与市场需求预测报告》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/202103/207282.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《2021-2027年中国虚拟物品(游戏)交易产业发展现状与市场需求预测报告》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)交易细分市场规模分析及预测

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

5.1C2B2C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
 - 7.1.1Ebay
 - 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)投资机会分析

部分图表目录：

图表1 2013-2019年全球网络游戏市场规模分析

图表2 2013-2019年全球端游市场规模分析

图表3 2013-2019年全球页游市场规模分析

图表4 2013-2019年全球手游戏市场规模分析

图表5 全球虚拟物品(游戏)交易终端

图表6 主要投资兼并事件

图表7 2018-2021年全球虚拟物品(游戏)交易市场规模及预测

图表8 2013-2019年中国网络游戏市场规模分析

图表9 2013-2019年中国端游市场规模分析

图表10 2013-2019年中国页游市场规模分析

图表11 2013-2019年中国手游戏市场规模分析

图表12 中国虚拟物品(游戏)交易平台市场份额

图表13 中国虚拟物品(游戏)交易终端

图表14 2018-2021年中国虚拟物品(游戏)交易市场规模分析及预测

图表15 目标用户基本用户特征定位

图表16 目标用户终端及通信特征定位

图表17 目标用户游戏类型偏好

图表18 目标用户游戏载体偏好

图表19 目标用户虚拟物品(游戏)偏好

图表20 平台渠道购买行为

图表21 专业渠道购买行为

图表22 代理、批发渠道购买行为

图表23 个人渠道购买行为

图表24 按游戏虚拟物品下用户付费意愿及价格

图表25 按游戏种类条件下用户付费意愿及价格

图表26 按游戏获取渠道下用户付费意愿及价格

图表27 按游戏载体终端下用户付费意愿及价格

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202103/207282.html>