

# 2025-2031年中国虚拟物品 (游戏)交易行业发展态势与市场供需预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2025-2031年中国虚拟物品（游戏）交易行业发展态势与市场供需预测报告》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/202411/471954.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《2025-2031年中国虚拟物品（游戏）交易行业发展态势与市场供需预测报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局市场服务行业的重要决策参考依据。

根据CredenceResearch提供的数据和信息来看，目前中国已经成为全球最大的虚拟物品交易市场，结合中国游戏行业市场规模，以及中国游戏玩家人数规模和全球占比，初步统计出中国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模占全球市场规模比重大约为25%左右，略高于美国的市场规模，2024年中国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模达到169亿美元，达到近年来的新高。

通过对比中国游戏行业发展前景可以看出，目前中国游戏行业用户平均付费规模正在持续增长，中国游戏用户对于游戏的开销和花费接受度正在逐步提升，这也进一步促进了中国虚拟物品（游戏）交易行业的快速发展，未来随着游戏产业规模进一步增长，玩家对于游戏内交易和游戏装备交易进一步认可，中国的行业市场规模将会持续提升，预计2024年中国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模将突破190亿美元，2024年有望突破320亿美元，5年复合增长率超过10%。

报告目录：

第1章：虚拟物品（游戏）交易行业综述及数据来源说明

1.1虚拟物品（游戏）交易行业界定

1.1.1虚拟物品（游戏）交易的界定

1.1.2虚拟物品（游戏）交易相似概念辨析

1.1.3《国民经济行业分类与代码》中虚拟物品（游戏）交易行业归属

1.2虚拟物品（游戏）交易行业分类

1.3虚拟物品（游戏）交易行业监管规范体系

1.3.1虚拟物品（游戏）交易专业术语说明

1.3.2虚拟物品（游戏）交易行业监管体系介绍

1、中国虚拟物品（游戏）交易行业主管部门

2、中国虚拟物品（游戏）交易行业自律组织

1.3.3虚拟物品（游戏）交易行业标准体系建设现状

1、中国虚拟物品（游戏）交易标准体系建设

- 2、中国虚拟物品（游戏）交易现行标准汇总
- 3、中国虚拟物品（游戏）交易行业标准
- 4、中国虚拟物品（游戏）交易重点标准解读

#### 1.4本报告研究范围界定说明

#### 1.5本报告数据来源及统计标准说明

##### 1.5.1本报告权威数据来源

##### 1.5.2本报告研究方法及统计标准说明

## 第2章：全球虚拟物品（游戏）交易行业发展现状调研及前景趋势洞察

### 2.1全球虚拟物品（游戏）交易行业发展现状分析

#### 2.1.1全球游戏行业市场规模

#### 2.1.2全球游戏市场规模结构

#### 2.1.3全球游戏行业细分市场现状

- 1、移动端市场规模
- 2、PC端市场规模
- 3、主机端市场规模

#### 2.2全球虚拟物品（游戏）交易行业市场规模体量分析

#### 2.3全球虚拟物品（游戏）交易行业区域发展格局及重点区域市场研究

##### 2.4.2重点区域一：美国虚拟物品（游戏）交易市场分析

- 1、美国游戏行业市场规模分析
- 2、美国虚拟物品（游戏）交易行业规模分析
- 3、美国虚拟物品（游戏）交易行业规模发展预测

##### 2.4.3重点区域二：日本虚拟物品（游戏）交易市场分析

- 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

#### 2.4全球虚拟物品（游戏）交易行业竞争格局

#### 2.5全球虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势预判及市场前景预测

##### 2.5.1全球虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势预判

##### 2.5.2全球虚拟物品（游戏）交易行业市场前景预测

## 第3章：中国虚拟物品（游戏）交易行业供需规模及发展痛点分析

### 3.1中国虚拟物品（游戏）交易行业技术发展现状

### 3.1.1中国虚拟物品（游戏）交易行业关键技术分析

#### 1、传统虚拟物品交易平台技术分析

#### 2、新兴市场交易平台技术分析

##### （1）元宇宙核心技术分析

##### （2）去中心化交易技术分析

### 3.1.2中国虚拟物品（游戏）交易行业科研投入状况

### 3.1.3中国虚拟物品（游戏）交易行业科研创新成果

#### 1、中国虚拟物品（游戏）交易行业专利申请

#### 2、中国虚拟物品（游戏）交易行业专利公开

#### 3、中国虚拟物品（游戏）交易行业热门申请人

#### 4、中国虚拟物品（游戏）交易行业热门技术

### 3.2中国虚拟物品（游戏）交易行业发展历程介绍

### 3.3中国虚拟物品（游戏）交易行业市场特性

#### 3.3.1网络虚拟交易的不稳定性

#### 3.3.2网络游戏发展盈利的新模式对现有金融秩序提出挑战

#### 3.3.3第三方市场交易集中在移动端

### 3.4中国虚拟物品（游戏）交易行业市场主体分析

#### 3.4.1中国虚拟物品（游戏）交易行业市场主体类型

#### 3.4.2中国虚拟物品（游戏）交易行业企业数量规模

### 3.5中国虚拟物品（游戏）交易行业市场供给状况

#### 3.5.1虚拟物品（游戏）交易渠道

#### 3.5.2虚拟物品（游戏）交易平台

#### 3.5.3虚拟物品（游戏）交易产品

#### 3.5.4虚拟物品（游戏）服务商

### 3.7中国虚拟物品（游戏）交易行业市场需求状况

#### 3.7.1中国游戏时长销售收入规模

#### 3.7.2中国移动游戏行业市场渗透率分析

### 3.8中国虚拟物品（游戏）交易行业市场需求特征

#### 3.8.1中国移动游戏行业用户规模

#### 3.8.2中国移动游戏行业用户画像

##### 1、年龄分布

##### 2、性别分布

### 3、城市分布

#### 3.8.3中国移动游戏产品需求类型

##### 1、游戏类型

##### 2、题材类型

#### 3.9中国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模体量分析

#### 3.10中国虚拟物品（游戏）交易行业市场发展痛点分析

### 第4章：中国虚拟物品（游戏）交易行业市场竞争状况及融资并购分析

#### 4.1中国虚拟物品（游戏）交易行业市场竞争布局状况

##### 4.1.1中国虚拟物品（游戏）交易行业竞争者入场进程

##### 4.1.2中国虚拟物品（游戏）交易行业竞争者省市分布热力图

##### 4.1.3中国虚拟物品（游戏）交易行业竞争者战略布局状况

#### 4.2中国虚拟物品（游戏）交易行业市场竞争格局分析

#### 4.3中国虚拟物品（游戏）交易行业市场集中度分析

#### 4.4中国虚拟物品（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

#### 4.5中国虚拟物品（游戏）交易行业投融资、兼并与重组状况

##### 4.5.1中国虚拟物品（游戏）交易行业投融资发展状况

##### 4.5.2中国虚拟物品（游戏）交易行业兼并与重组状况

### 第5章：中国虚拟物品（游戏）交易产业链全景梳理及配套产业发展分析

#### 5.1中国虚拟物品（游戏）交易产业结构属性（产业链）分析

##### 5.1.1中国虚拟物品（游戏）交易产业链结构梳理

##### 5.1.2中国虚拟物品（游戏）交易产业链生态图谱

##### 5.1.3中国虚拟物品（游戏）交易产业链区域热力图

#### 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

## 3、研发投入

(1) 游戏企业研发投入状况

(2) 游戏研发人才储备情况

### 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中国游戏发行及分发渠道发展现状

#### 1、发行模式

#### 2、分发渠道

#### 3、渠道发展格局分析

(1) 联运渠道

(2) 买量渠道

#### 4、企业竞争格局分析

### 5.3.4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

(1) 加强游戏版号监管清除在线运营无版号游戏

(2) 提高游戏运营资质门槛需经相关部门审核

(3) 游戏厂商应加强对游戏环境的审核

#### 3、平台加强内容监管，加大用户权益保障力度

(1) 平台推行用户保护系统家长、企业共同引导未成年人游戏

(2) 提高内容质量加大用户权益保障力度

(3) 加强第三方充值渠道的监管

(4) 提升家长网络素养，开设校园网络课程

## 5.4服务器设备

### 5.4.1服务器市场现状分析

#### 1、服务器分类及厂商布局

#### 2、服务器市场规模分析

#### 5.4.2服务器市场竞争格局

#### 5.4.3服务器发展趋势

### 5.5网络设备

#### 5.5.1网络设备市场现状分析

#### 5.5.2网络设备竞争格局

##### 1、交换机市场竞争格局

##### 2、路由器市场竞争格局

#### 5.5.3网络设备未来发展趋势

## 第6章：中国虚拟物品（游戏）交易行业细分产品市场发展状况

### 6.1中国虚拟物品（游戏）交易行业细分市场结构

### 6.2中国虚拟物品（游戏）交易市场分析：游戏装备

#### 6.2.1游戏装备交易概述

#### 6.2.2游戏装备交易现状

#### 6.2.3游戏装备交易影响因素

#### 6.2.4游戏装备交易需求增长潜力

### 6.3中国虚拟物品（游戏）交易市场分析：游戏货币

#### 6.3.1游戏货币交易概述

#### 6.3.2游戏货币交易现状

#### 6.3.3游戏货币交易影响因素

#### 6.3.4游戏货币交易需求增长潜力

### 6.5中国虚拟物品（游戏）交易市场分析：游戏消耗品

#### 6.5.1游戏消耗品交易概述

#### 6.5.2游戏消耗品交易现状

#### 6.5.3游戏消耗品交易影响因素

#### 6.5.4游戏消耗品交易需求增长潜力

### 6.6中国虚拟物品（游戏）交易市场分析：游戏账号

#### 6.6.1游戏账号交易概述

#### 6.6.2游戏账号交易现状

#### 6.6.3游戏账号交易影响因素

##### （1）游戏账号归属问题

##### （2）账号的质量高低

#### 6.6.4游戏账号交易需求增长潜力

## 6.7中国虚拟物品（游戏）交易市场分析：游戏代练

### 6.7.1游戏代练交易概述

### 6.7.2游戏代练交易现状

### 6.7.3游戏代练交易影响因素

## 第7章：全球及中国虚拟物品（游戏）交易行业代表性企业布局案例研究

### 7.1全球及中国虚拟物品（游戏）交易代表性企业布局梳理及对比

### 7.2全球虚拟物品（游戏）交易代表性企业布局案例分析

#### 7.2.1IGE

- 1、企业发展历程及基本信息
- 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

#### 7.2.2ValveCorporation

- 1、企业发展历程及基本信息
- 2、企业运营状况
- 3、企业虚拟物品（游戏）交易业务布局状况
- 4、企业虚拟物品（游戏）交易业务销售网络布局
- 5、企业虚拟物品（游戏）交易业务市场地位及在华布局

### 7.3中国虚拟物品（游戏）交易代表性企业布局案例分析

#### 7.3.1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
  - （1）企业产品结构
  - （2）企业销售渠道网络
- 4、企业虚拟物品（游戏）交易业务布局及产品销售情况
  - （1）企业资质及能力
  - （2）企业虚拟物品（游戏）交易相关产品及服务介绍
- 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.2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

#### 7.3.3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
  - (1) 企业产品结构
  - (2) 企业销售渠道网络
- 4、企业虚拟物品（游戏）交易业务布局及产品销售情况
  - (1) 企业资质及能力
  - (2) 企业虚拟物品（游戏）交易相关产品及服务介绍
- 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.4金华比奇网络技术有限公司

- 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
  - (1) 企业资质及能力
  - (2) 企业虚拟物品（游戏）交易相关合作商
- 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.5南京锐扬软件科技有限公司

- 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
  - (1) 企业销售情况
  - (2) 企业虚拟物品（游戏）交易相关合作商
- 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.6贵州指趣网络科技有限公司

- 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

##### （1）企业销售情况

##### （2）企业虚拟物品（游戏）交易相关合作商

#### 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.7郑州市中奥网络技术有限公司

##### 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

#### 7.3.8广州交易猫信息技术有限公司

##### 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

##### 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

#### 7.3.9成都蓝蝌蚪网络科技有限公司

##### 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

#### 7.3.10新乡市嘟嘟网络技术有限公司

##### 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）交易业务合作商情况

##### 5、企业发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

### 第8章：中国虚拟物品（游戏）交易行业发展环境洞察

#### 8.1中国虚拟物品（游戏）交易行业行业经济（Economy）环境分析

##### 8.1.1中国宏观经济发展现状

- 1、中国GDP及增长情况
- 2、中国三次产业结构
- 3、中国工业经济增长情况
- 8.1.2中国宏观经济发展展望
  - 1、国际机构对中国GDP增速预测
  - 2、国内机构对中国宏观经济指标增速预测
- 8.1.3中国虚拟物品（游戏）交易行业发展与宏观经济相关性分析
- 8.2中国虚拟物品（游戏）交易行业社会（Society）环境分析
  - 8.2.1中国虚拟物品（游戏）交易行业社会环境分析
    - 1、中国人口规模及增速
    - 2、中国人口结构
      - （1）年龄结构
      - （2）中国人口性别结构
    - 3、中国城镇化水平变化
      - （1）中国城镇化现状
      - （2）中国城镇化趋势展望
    - 4、中国网民规模及互联网普及率
    - 5、中国居民人均可支配收入
    - 6、中国居民人均消费支出及结构
      - （1）中国居民人均消费支出
      - （2）中国居民消费结构变化
    - 7、中国居民消费习惯变化
      - （1）线上渠道成为主要的购物渠道
      - （2）体验式消费需求增加
    - 8、中国居民消费升级演进
      - （1）中国消费升级演进历程
      - （2）中国消费变革的八大趋势
  - 8.2.2社会环境对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响总结
- 8.3中国虚拟物品（游戏）交易行业政策（Policy）环境分析
  - 8.3.1国家层面虚拟物品（游戏）交易行业政策规划汇总及解读
    - 1、国家层面虚拟物品（游戏）交易行业政策汇总及解读
    - 2、国家层面虚拟物品（游戏）交易行业规划汇总及解读

### 8.3.3国家重点规划/政策对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响

- 1、《国家“十四五”规划》解读
- 2、《未成年人网络保护条例(征求意见稿)》解读

### 8.3.4中国游戏产业各省市政策汇总及解读

- 1、中国游戏产业各省市重点政策汇总
- 2、中国各省市游戏行业发展方向解读

### 8.3.5政策环境对虚拟物品（游戏）交易行业发展的影响总结

## 第9章：中国虚拟物品（游戏）交易行业市场前景预测及发展趋势预判

### 9.1中国虚拟物品（游戏）交易行业SWOT分析

### 9.2中国虚拟物品（游戏）交易行业发展潜力评估

### 9.3中国虚拟物品（游戏）交易行业发展前景预测

### 9.4中国虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势预判

## 第10章：中国虚拟物品（游戏）交易行业投资战略规划策略及建议

### 10.1中国虚拟物品（游戏）交易行业进入与退出壁垒

#### 10.1.1虚拟物品（游戏）交易行业进入壁垒分析

- 1、资金壁垒
- 2、技术壁垒
- 3、人才壁垒

#### 10.1.2虚拟物品（游戏）交易行业退出壁垒分析

### 10.2中国虚拟物品（游戏）交易行业投资风险预警

### 10.3中国虚拟物品（游戏）交易行业投资机会分析

### 10.4中国虚拟物品（游戏）交易行业投资价值评估

### 10.5中国虚拟物品（游戏）交易行业投资策略与建议

### 10.6中国虚拟物品（游戏）交易行业可持续发展建议

## 图表目录

图表1：虚拟物品（游戏）交易的概念界定

图表2：虚拟物品（游戏）交易相似概念辨析

图表3：《国民经济行业分类与代码》中虚拟物品（游戏）交易行业归属

图表4：虚拟物品（游戏）交易产品按种类分类列表

图表5：虚拟物品（游戏）交易专业术语说明

图表6：中国虚拟物品（游戏）交易行业监管体系

图表7：虚拟物品（游戏）交易行业行政主管部门

- 图表8：虚伪物品（游戏）交易行业自律组织
- 图表9：中国虚拟物品（游戏）交易标准体系建设
- 图表10：中国虚拟物品（游戏）交易主要现行标准汇总
- 图表11：中国虚拟物品（游戏）交易主要行业标准汇总
- 图表12：中国虚拟物品（游戏）交易重点标准解读
- 图表13：本报告研究范围界定
- 图表14：本报告权威数据资料来源汇总
- 图表15：本报告的主要研究方法及统计标准说明
- 图表16：2020-2024年全球游戏市场规模变化趋势图（单位：亿美元，%）
- 图表17：2024年全球游戏市场规模分区域分布（单位：%）
- 图表18：2020-2024年全球移动端游戏市场规模（单位：亿美元）
- 图表19：2020-2024年全球PC端游戏市场规模（单位：亿美元）
- 图表20：2020-2024年全球主机端游戏市场规模（单位：亿美元）
- 图表21：2020-2024年全球虚拟物品（游戏）交易行业市场规模（单位：亿美元）
- 图表22：2024年全球玩家数量区域分布（单位：%）
- 图表23：2020-2024年美国游戏行业市场规模（单位：亿美元）
- 图表24：2020-2024年美国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模（单位：亿美元）
- 图表25：2025-2031年美国虚拟物品（游戏）交易行业市场规模（单位：亿美元）
- 图表26：2020-2024年日本游戏行业市场规模（单位：亿美元）
- 图表27：2024年中美日移动游戏用户人均消费（单位：美元）
- 图表28：全球虚拟物品（游戏）交易行业主要企业/平台概览
- 图表29：全球虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势
- 图表30：2025-2031年全球虚拟物品（游戏）交易行业市场前景预测（单位：亿美元）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202411/471954.html>