

# 2022-2028年中国虚拟物品（游戏）交易产业发展 动态及投资趋势预测报告

报告大纲

## 一、报告简介

产业信息网发布的《2022-2028年中国虚拟物品（游戏）交易产业发展动态及投资趋势预测报告》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：<https://www.chyxx.com/research/202107/960481.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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

智研咨询发布的《2022-2028年中国虚拟物品（游戏）交易产业发展动态及投资趋势预测报告》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（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模
  - 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 (ZY KT)

## 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：虚拟物品（游戏）交易行业行政主管部门
- 图表4：虚拟物品（游戏）交易行业自律组织
- 图表5：截至2021年虚拟物品（游戏）交易行业标准汇总
- 图表6：2017-2021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8：2017-2021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10：2017-2021年中国国内生产总值及其增长（单位：万亿元，%）
- 图表11：2017-2021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13：2017-2021年中国大陆人口数量（单位：万人，%）
- 图表14：2017-2021年中国城镇化率变化分析图（单位：%）
- 图表15：2017-2021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16：2017-2021年中国居民人均消费支出情况（单位：元，%）
- 图表17：2017-2021年中国数字经济总体规模及GDP占比情况（单位：万亿元，%）
- 图表18：2017-2021年我国互联网网民规模及互联网普及率（单位：万人，%）
- 图表19：2017-2021年虚拟物品（游戏）交易专利申请数量（单位：件）
- 图表20：2017-2021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
- 图表24：大数据的对虚拟物品（游戏）交易行业的影响
- 图表25：大数据的商业价值
- 图表26：2017-2021年全球游戏市场规模变化趋势图（单位：亿美元，%）
- 图表27：2021年全球游戏市场规模分区域分布（单位：%）
- 图表28：2017-2021年全球移动端游戏市场规模（单位：亿美元）
- 图表29：2017-2021年全球PC端游戏市场规模（单位：亿美元）

图表30：2017-2021年全球主机端游戏市场规模（单位：亿美元）

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202107/960481.html>