

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

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》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>