

2019年中国虚拟物品（游戏）交易行业分析报告- 行业深度调研与发展战略评估

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2019年中国虚拟物品（游戏）交易行业分析报告-行业深度调研与发展战略评估》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/400780400780.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

【报告大纲】

第一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

第二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

第三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

第四章虚拟物品（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

第五章虚拟物品（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

第六章虚拟物品（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

第七章典型虚拟物品（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

第八章虚拟物品（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

图表目录

图表1：虚拟物品（游戏）交易行业所处产业链示意图

图表2：美国虚拟物品（游戏）交易行业发展经验

图表3：美国虚拟物品（游戏）交易行业对我国的启示

图表4：日本虚拟物品（游戏）交易行业发展经验

图表5：日本虚拟物品（游戏）交易行业对我国的启示

图表6：韩国虚拟物品（游戏）交易行业发展经验

图表7：韩国虚拟物品（游戏）交易行业对我国的启示

图表8：欧盟虚拟物品（游戏）交易行业发展经验

图表9：欧盟虚拟物品（游戏）交易行业对我国的启示

图表10：中国虚拟物品（游戏）交易行业监管体系示意图

图表11：虚拟物品（游戏）交易行业监管重点列表

图表详见报告正文 (GYSYL)

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国虚拟物品（游戏）交易市场现状分析报告-行业运营态势与发展趋势研究》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/400780400780.html>