

# 2021-2027年中国虚拟物品行业市场全景评估及发展前景展望报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国虚拟物品行业市场全景评估及发展前景展望报告》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/202104/944328.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《2021-2027年中国虚拟物品行业市场全景评估及发展前景展望报告》共七章。首先介绍了虚拟物品行业市场发展环境、虚拟物品整体运行态势等，接着分析了虚拟物品行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟物品市场竞争格局。随后，报告对虚拟物品做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟物品行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟物品产业有个系统的了解或者想投资虚拟物品行业，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：

第一章 虚拟物品基本概述

第一节 虚拟物品定义

一、概念

二、分类

三、发展历程

四、交易形式

第二节 虚拟物品市场发展影响因素

第二章 中国虚拟物品行业发展环境分析

第一节 中国虚拟物品经济环境分析

第二节 中国虚拟物品行业政策环境分析

第三章 2016-2020年中国虚拟物品行业市场动态分析

第一节 2016-2020年中国虚拟物品市场发展现状

一、中国网络游戏用户发展情况

二、中国网络游戏市场运营商收入规模

三、中国网络游戏运营商虚拟物品销售收入及预测

第二节 2016-2020年中国虚拟物品市场动态分析

第三节 2016-2020年中国虚拟物品行业发展存在问题分析

第四章 2016-2020年中国网游虚拟物品付费玩家基本行为分析

第一节 网游玩家的虚拟物品消费行为特征

一、网游玩家在游戏中付费行为

二、网游玩家的虚拟物品购买行为

第二节 虚拟物品付费用户基本行为特征

### 第三节 虚拟物品付费网游使用特征及偏好

## 第五章 2016-2020年中国网游虚拟物品付费玩家购买行为及影响因素分析

### 第一节 虚拟物品付费用户消费观念及影响因素

#### 第二节 虚拟物品付费用户交易方式选择

#### 第三节 虚拟物品付费用户在不同类型网游中的交易行为

#### 第四节 虚拟物品付费用户在不同题材网游中的交易行为

#### 第五节 虚拟物品付费用户在产品细分市场购买行为分析

## 第六章 非游戏用户虚拟物品消费行为分析

### 第一节 非游戏用户特征与偏好

#### 一、SNS网站用户使用特征

#### 二、非游戏用户偏好

### 第二节 非游戏用户虚拟物品购买行为及影响因素

#### 一、SNS游戏玩家虚拟物品购买比例

#### 二、SNS游戏玩家虚拟物品支出情况

#### 三、SNS游戏玩家虚拟物品购买行为影响因素

### 第三节 非游戏用户虚拟物品购买渠道的选择

### 第四节 非游戏用户对虚拟物品产品评价

## 第七章 2021-2027年中国虚拟物品行业发展趋势预测分析

### 第一节 虚拟物品细分市场规范发展及预测

#### 一、虚拟货币市场规模及预测

#### 二、游戏道具市场规模及预测（ZY ZS）

#### 三、虚拟角色市场规模及预测

### 第二节 虚拟物品用户市场发展及预测

#### 一、虚拟物品整体市场用户发规模及预测

#### 二、虚拟货币市场用户规模及预测

#### 三、虚拟道具市场用户规模及预测

#### 四、虚拟角色市场用户规模及预测

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202104/944328.html>