

# 2013-2018年中国虚拟物品 行业市场监测及投资预测报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

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

## 报告报价

《2013-2018年中国虚拟物品行业市场监测及投资预测报告》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.bosidata.com/ruanjian1502/C447755NZR.html>

【报告价格】纸介版6800元 电子版7000元 纸介+电子7200元

【出版日期】2026-05-09

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

# 说明、目录、图表目录

中国网络游戏的扩张，也使得虚拟世界更加庞大，而虚拟物品产生了独特的价值并自成体系。有了价值必然带来利益的追逐，无论是厂商还是玩家，都在利益面前义无反顾地投入成为虚拟价值体系中的一部分。但网络游戏中个人网游虚拟物品如何定位，虚拟物品是否受法律保护，虚拟物品交易是否合法化等问题却日渐凸现。利用虚拟物品进行诈骗的事件层出不穷，虚拟物品交易的安全问题再度浮现，各地区、各家游戏公司对“虚拟物品现金交易”这一现象的看法也是不尽相同。多数认为玩家行为无法限制，但此风又不可长，大部份持不鼓励的态度。伴随着中国网络游戏的用户数突破千万，网络游戏交流所衍生的虚拟交易日渐频繁而虚拟物品的价值投射到现实生活中，不断冲击着传统实物的价值体系。虚拟交易的核心问题就是网络游戏中的虚拟物品现实价值问题！

博思数据发布的《2013-2018年中国虚拟物品行业市场监测及投资预测报告》共七章。首先介绍了虚拟物品相关概述、中国虚拟物品市场运行环境等，接着分析了中国虚拟物品市场发展的现状，然后介绍了中国虚拟物品重点区域市场运行形势。随后，报告对中国虚拟物品重点企业经营状况分析，最后分析了中国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监测数据，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。

## 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 2013年中国虚拟物品行业发展环境分析

### 第一节 国内虚拟物品经济环境分析

- 一、GDP历史变动轨迹分析
- 二、固定资产投资历史变动轨迹分析
- 三、2013年中国虚拟物品经济发展预测分析

## 第二节 中国虚拟物品行业政策环境分析

## 第三章 2013年中国虚拟物品行业市场动态分析

### 第一节 2013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 2013年中国虚拟物品市场动态分析

### 第三节 2013年中国虚拟物品行业发展存在问题分析

## 第四章 2013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 虚拟物品付费用户网游使用特征及偏好

## 第五章 2013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 非游戏用户半年内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 2013-2018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

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

图表目录：

图表：国内生产总值同比增长速度

图表：全国粮食产量及其增速

图表：规模以上工业增加值增速（月度同比）（%）

图表：社会消费品零售总额增速（月度同比）（%）

图表：进出口总额（亿美元）

图表：广义货币（M2）增长速度（%）

图表：居民消费价格同比上涨情况

图表：工业生产者出厂价格同比上涨情况（%）

图表：城镇居民人均可支配收入实际增长速度（%）

图表：农村居民人均收入实际增长速度

图表：人口及其自然增长率变化情况

图表：2012年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2012年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2013年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2013年中国GDP增速预测

图表：略&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.bosidata.com/ruanjian1502/C447755NZR.html>