

2012-2016年中国虚拟物品 产业市场分析与投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2012-2016年中国虚拟物品产业市场分析与投资前景研究报告》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/chuanmei1208/J14380GACG.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7200元 纸介+电子7500元

【出版日期】2012-08-11

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服热线：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

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2012-2016年中国虚拟物品产业市场分析与投资前景研究报告》共七章。侧重对虚拟物品行业运行环境、市场格局、产品市场供需、企业竞争的研究和行业发展趋势及市场规模增长的预测。通过研究虚拟物品行业市场的特征、竞争态势、市场现状及预测，使企业和投资者对虚拟物品行业整个市场的脉络更为清晰，从而保证投资者做出更为正确的决策。

通过《2012-2016年中国虚拟物品产业市场分析与投资前景研究报告》，生产企业及投资机构将充分了解产品市场、原材料供应、销售方式、市场供需、有效客户、潜在客户等详实信息，为研究竞争对手的市场定位，产品特征、产品定价、营销模式、销售网络和企业发展提供了科学决策依据。

虚拟物品是指从虚拟的网络游戏世界里衍生出来的物品，主要是装备、武器等，有时候还包括了游戏中的货币等以及qq的各种收钱图标如黄钻、qq会员等。

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 2012年中国虚拟物品行业市场发展环境分析

第一节 2012年中国经济环境分析

- 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、2012年中国宏观经济发展预测分析

第二节 2012年中国虚拟物品行业政策环境分析

- 一、虚拟物品政策分析

二、虚拟物品标准分析

第三节 2012年中国虚拟物品行业社会环境分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、中国城镇化率

六、居民的各种消费观念和习惯

第三章 2012年中国虚拟物品行业市场动态分析

第一节 2012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 2012年中国虚拟物品市场动态分析

一、国内主流虚拟物品交易平台对比

二、虚拟物品交易平台标准化已完成

三、5173推出页游虚拟物品交易平台

第三节 2012年中国虚拟物品行业发展存在问题分析

第四章 2012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

一、虚拟物品付费用户互联网使用特征

二、虚拟物品付费用户网游参与情况

三、虚拟物品付费用户地域分布

四、虚拟物品付费用户月生活支出情况

五、虚拟物品付费用户月游戏支出

第三节 虚拟物品付费用户网游使用特征及偏好

一、虚拟物品付费用户玩网游的时间特征

- 二、虚拟物品付费用户对单款游戏的忠诚度
- 三、虚拟物品付费用户玩网游的心态特征
- 四、虚拟物品付费用户对网游的心理定位
- 五、虚拟物品付费用户的群体组织参与行为特征
- 六、虚拟物品付费用户在网游中消费潜力分析
- 七、虚拟物品付费用户对网游类型偏好

第五章2012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

- 一、消费者虚拟物品交易考虑因素
- 二、虚拟物品付费用户理财特征
- 三、虚拟物品付费用户生活水平感知
- 四、网游玩家不购买虚拟物品原因分析
- 五、虚拟物品购买动因分析
- 六、虚拟物品付费用户对产品价值认可度分析

第二节 虚拟物品付费用户交易方式选择

- 一、虚拟物品交易方式用户偏好
- 二、虚拟物品不同交易方式成交量比较
- 三、虚拟物品付费用户对现有交易方式的满意度
- 四、虚拟物品付费用户对现有交易方式的评价

第三节 虚拟物品付费用户在不同类型网游中的交易行为

- 一、不同类型网游玩家虚拟物品交易对比分析
- 二、角色扮演类网游玩家虚拟物品交易行为
- 三、即时战略类网游玩家虚拟物品交易行为
- 四、休闲类网游玩家虚拟物品交易行为
- 五、模拟经营类网游玩家虚拟物品交易行为
- 六、竞速类网游玩家虚拟物品交易行为
- 七、体育类网游玩家虚拟物品交易行为
- 八、射击类网游玩家虚拟物品交易行为
- 九、格斗类网游玩家虚拟物品交易行为
- 十、养成类网游玩家虚拟物品交易行为
- 十一、策略类网游玩家虚拟物品交易行为

第四节 虚拟物品付费用户在不同题材网游中的交易行为

- 一、不同题材网游中的虚拟物品交易对比分析
- 二、武侠题材类网游中玩家虚拟物品交易行为
- 三、魔幻题材类网游中玩家虚拟物品交易行为
- 四、历史题材类网游中玩家虚拟物品交易行为
- 五、休闲题材类网游中玩家虚拟物品交易行为

第五节 虚拟物品付费用户在产品细分市场购买行为分析

- 一、虚拟物品付费用户不同细分产品交易对比
- 二、虚拟货币市场用户交易行为分析
- 三、虚拟道具市场用户交易行为分析
- 四、虚拟角色市场用户交易行为分析

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 2012-2016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：（部分）

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：2011年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2011年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2012年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2012年中国GDP增速预测

图表：略

更多图表见报告正文

本研究报告数据主要采用国家统计数据，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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1208/J14380GACG.html>