

中国虚拟物品（游戏）交易行业风险评估及投资商机分析报告2023-2030年

产品名称	中国虚拟物品（游戏）交易行业风险评估及投资商机分析报告2023-2030年
公司名称	鸿晟信合研究网
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	北京市朝阳区日坛北路19号楼9层(08)(朝外孵化器0530)
联系电话	18513627985 18513627985

产品详情

中国虚拟物品（游戏）交易行业风险评估及投资商机分析报告2023-2030年

【全新修订】：2023年10月

【出版机构】：中赢信合研究网

【内容部分有删减·详细可参中赢信合研究网出版完整信息！】

【报告价格】：[纸质版]:6500元 [电子版]:6800元 [纸质+电子]:7000元 (可以优惠)

【服务形式】：文本+电子版+光盘

【联系人】：何晶晶 顾佳

免费售后服务一年，具体内容及订购流程欢迎咨询客服人员

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xunihuobi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kaifa

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kaifa

5.2.1 中国游戏kaifa现状

5.2.2 中国游戏kaifa竞争格局

(1) 产品格局

(2) 企业格局

5.2.3 中国游戏kaifa的发展瓶颈

5.2.4 中国游戏kaifa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

- (1) 游戏账号交易概述
- (2) 游戏账号交易现状
- (3) 游戏账号交易影响因素
- (4) 游戏账号交易需求增长潜力

6.2.6 游戏代练

- (1) 游戏代练交易概述
- (2) 游戏代练交易现状
- (3) 游戏代练交易影响因素
- (4) 游戏代练交易需求增长潜力

6.2.7 游戏陪玩

- (1) 游戏陪玩交易概述
- (2) 游戏陪玩交易现状
- (3) 游戏陪玩交易影响因素
- (4) 游戏陪玩交易需求增长潜力

第7章：虚拟物品（游戏）交易企业/平台案例分析

7.1 虚拟物品（游戏）交易企业/平台发展概述

7.2 虚拟物品（游戏）交易企业案例分析

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

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：虚伪物品（游戏）交易行业自律组织

图表5：截至2023年虚拟物品（游戏）交易行业标准汇总

图表6：2018-2023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8：2018-2023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10：2017-2023年中国国内生产总值及其增长（单位：万亿元，%）

图表11：2018-2023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12：2023年主要经济指标预测（单位：%）

图表13：2017-2023年中国大陆人口数量（单位：万人，%）

图表14：2017-2025年中国城镇化率变化分析图（单位：%）

图表15：2018-2023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16：2018-2023年中国居民人均消费支出情况（单位：元，%）

图表17：2018-2023年中国数字经济总体规模及GDP占比情况（单位：万亿元，%）

图表18：2018-2023年我国互联网网民规模及互联网普及率（单位：万人，%）

图表19：2017-2023年虚拟物品（游戏）交易专利申请数量（单位：件）

图表20：2017-2023年虚拟物品（游戏）交易专利公开数量（单位：件）

图表21：2023年中国虚拟物品（游戏）交易专利申请人TOP10排名（单位：件，%）

图表22：2023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26：2018-2023年全球游戏市场规模变化趋势图（单位：亿美元，%）

图表27：2023年全球游戏市场规模分区域分布（单位：%）

图表28：2017-2023年全球移动端游戏市场规模（单位：亿美元）

图表29：2017-2023年全球PC端游戏市场规模（单位：亿美元）

图表30：2017-2023年全球主机端游戏市场规模（单位：亿美元）

图表31：全球虚拟物品（游戏）交易市场发展概况

图表32：2018-2023年全球虚拟物品（游戏）交易行业市场规模（单位：亿美元）

图表33：2023年全球虚拟物品（游戏）交易平均每位玩家年消费额测算情况（单位：亿美元、亿人、美元/人）

图表34：全球虚拟物品（游戏）交易商简介

图表35：2018-2023年美国游戏行业市场规模（单位：亿美元）

图表36：2018-2023年美国虚拟物品交易行业市场规模增长趋势（单位：亿美元）

图表37：2018-2023年日本游戏行业市场规模（单位：亿美元）

图表38：中美日移动游戏用户人均消费对比（单位：美元）

图表39：Ebay基本信息介绍

图表40：2017-2023年Ebay营收及净利润增长趋势（单位：亿美元）

图表41：2023年Ebay业务结构（单位：%）

图表42：2023年EBay销售区域分布（单位：%）

图表43：Ebay虚拟物品（游戏）交易模式介绍

图表44：OPSkids简况

图表45：IGE简况

图表46：IGE虚拟物品（游戏）交易模式介绍

图表47：Itembay简况

图表48：Itembay虚拟物品（游戏）交易模式介绍

图表49：Secondlife简况

图表50：2017-2023年Secondlife月活跃用户（MAU）数量（单位：万人）

图表51：Secondlife虚拟物品（游戏）交易模式介绍

图表52：全球虚拟物品（游戏）交易行业发展趋势

图表53：2023-2030年全球虚拟物品（游戏）交易市场规模预测（单位：亿美元）

图表54：虚拟物品（游戏）交易行业发展历程

图表55：虚拟物品（游戏）交易渠道

图表56：虚拟物品（游戏）交易平台类型

图表57：2018-2023年8月中国已成功上市游戏企业上市日期分布（单位：家）

图表58：2017-2020中国游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）

图表59：2018-2020中国游戏细分市场规规模占比（单位：%）

图表60：2018-2026中国移动端游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）

图表61：2018-2026中国客户端游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）

图表62：2018-2026中国网页游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）

图表63：2018-2026中国其他游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）

图表64：2017-2023年中国游戏用户规模增长趋势（单位：百万人，%）

图表65：2023年中国网民年龄结构（单位：%）

图表66：2023年成年人在腾讯中国网络游戏中消费占比（单位：%）

图表67：2023年中国游戏虚拟物品交易行业占中国游戏产业的比重计算表

图表68：2018-2023年中国虚拟物品（游戏）交易市场规模（单位：亿元，%）

图表69：中国虚拟物品B2C模式示意图

图表70：中国虚拟物品C2C模式示意图

图表71：中国虚拟物品C2B2C模式示意图

图表72：中国虚拟物品（游戏）交易投资主体的优劣势分析

图表73：2018-2023年中国游戏虚拟物品交易行业的投融资事件

图表74：行业并购特征分析

图表75：行业兼并重组意图

图表76：2014-2023年中国游戏虚拟物品交易行业的兼并与重组事件

图表77：中国虚拟物品（游戏）交易行业现有企业的竞争分析

图表78：中国虚拟物品（游戏）交易行业上游议价能力分析

图表79：中国虚拟物品（游戏）交易行业下游议价能力分析

图表80：中国虚拟物品（游戏）交易行业进入者威胁分析

图表81：中国虚拟物品（游戏）交易行业替代品威胁分析

图表82：中国虚拟物品（游戏）交易行业竞争情况结论

图表83：2023年中国30家游戏上市公司游戏收入排名（单位：亿元，%）

图表84：截止至2023年8月底中国虚拟物品（游戏）主流交易平台在ios和安卓客户端近30日下载量（单位：次）

图表85：截止至2023年8月底中国虚拟物品（游戏）主流交易平台在ios客户端近一年下载量（单位：次）

图表86：中国虚拟物品（游戏）主流交易平台在ios客户端上线日期

图表87：截止至2023年8月底中国虚拟物品（游戏）主流交易平台在安卓客户端累计下载量（单位：次）

图表88：虚拟物品（游戏）交易行业产业链示意图

图表89：2023年全球游戏收入排行榜TOP10发展情况（单位：十亿美元，百万人）

图表90：2018-2023年中国自研游戏销售收入（单位：亿元，%）

图表91：2018-2023年中国自研游戏海外销售收入（单位：亿美元，%）

图表92：2023年收入前100移动游戏中各类型IP（知识产权）游戏数量分布（单位：%）

图表93：2023年中国自主研发移动游戏海外市场收入前100类型收入占比（单位：%）

图表94：2023年中国自主研发移动游戏海外地区收入分布占比（单位：%）

图表95：2023年全球重要移动游戏市场流水Top100中国产移动游戏发行商数量（单位：家）

图表96：2023年全球重要移动游戏市场流水Top100中国产移动游戏数量（单位：款）

图表97：2023年全球移动游戏市场企业竞争力中国20强榜单

图表98：中国游戏kaifa的发展瓶颈

图表99：中国游戏kaifa未来发展趋势

图表100：我国活跃游戏运营商介绍

图表101：2023年全球游戏企业收入Top10排行榜（单位：亿美元）

图表102：我国游戏运营的发展瓶颈

图表103：2018-2023年我国自主研发游戏行业海外收入规模（单位：亿元）

图表104：我国虚拟物品（游戏）交易市场结构（单位：%）

图表105：5173网站武器装备交易情况（单位：元/个）

图表106：5173网站武器装备交易排行榜（2021.5.21-2021.5.27）（单位：元/个）

图表107：5173网站霸气装备交易价格（单位：元/个）

图表108：2018-2023年我国游戏装备交易需求市场规模（单位：亿元）

图表109：游戏装备交易影响因素

图表110：各类网络xunihuobi对比表

图表111：2018-2023年腾讯业务收入构成（单位：亿元）

图表112：2018-2023年我国游戏货币交易需求市场规模（单位：亿元）

图表113：游戏货币交易影响因素

图表114：《混沌战域》游戏商城变强商品种类及价格（单位：元宝）

图表115：《混沌战域》游戏美人界面商品种类及价格（单位：元宝）

图表116：2018-2023年我国游戏商城商品交易需求市场规模（单位：亿元）

图表117：消耗品哥布林的神经麻醉药剂示意图

图表118：2018-2023年我国游戏消耗品交易需求市场规模（单位：亿元）

图表119：2018-2023年我国游戏账号交易需求市场规模（单位：亿元）

图表120：《荣耀》账号估值影响因素分析

图表121：代练价格表（案例）（单位：元，元/胜点）

图表122：2018-2023年我国游戏代练服务市场规模测算（单位：亿元）

图表123：触手直播陪玩入口

图表124：虎牙陪玩入口

图表125：斗鱼陪玩入口

图表126：2018-2023年中国电竞游戏市场规模（单位：亿元）

图表127：直播平台入局游戏陪玩带来的影响

图表128：虚拟物品（游戏）交易企业发展概述

图表129：虚拟物品（游戏）交易平台发展概述

图表130：安徽百舟互娱网络股份有限公司基本信息表

图表131：安徽百舟互娱网络股份有限公司虚拟物品（游戏）交易相关产品

图表132：安徽百舟互娱网络股份有限公司发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

图表133：众应互联科技股份有限公司发展历程

图表134：众应互联科技股份有限公司基本信息表

图表135：2018-2023年众应互联科技股份有限公司主要经济指标分析（单位：万元）

图表136：2023年众应互联科技股份有限公司产品结构（按销售收入）（单位：%）

图表137：上海汇实信息科技股份有限公司发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

图表138：重庆软岛科技股份有限公司发展历程

图表139：重庆软岛科技股份有限公司基本信息表

图表140：2018-2023年重庆软岛科技股份有限公司主要经济指标分析（单位：万元）

图表141：重庆软岛科技股份有限公司主要业务体系构成

图表142：2023年重庆软岛科技股份有限公司产品结构（按销售收入）（单位：%）

图表143：2023年重庆软岛科技股份有限公司前五大客户创收情况（单位：万元，%）

图表144：重庆软岛科技股份有限公司虚拟物品（游戏）交易相关产品及服务类型

图表145：重庆软岛科技股份有限公司发展虚拟物品（游戏）交易业务的优劣势分析

图表146：5173平台基本信息简介

图表147：5173虚拟物品交易平台界面

图表148：5173平台特色

图表149：5173平台虚拟物品交易产品

图表150：5173平台优劣势分析

图表151：7881平台基本信息简介

图表152：7881平台虚拟物品交易平台界面

图表153：7881平台交易模式分析

图表154：7881平台虚拟物品交易产品

图表155：7881平台优劣势分析

图表156：掌上道聚城基本信息简介

图表157：掌上道聚城虚拟物品交易平台界面

图表158：掌上道聚城虚拟物品交易平台产品

图表159：掌上道聚城平台优劣势分析

图表160：淘手游平台基本信息简介

图表161：淘手游虚拟物品交易平台界面

图表162：淘手游平台虚拟物品交易产品类型

图表163：淘手游平台优劣势分析

图表164：17UOO平台基本信息简介

图表165：17UOO虚拟物品交易平台界面

图表166：17UOO平台优劣势分析

图表167：UU898（悠悠游戏服务网）基本信息简介

图表168：UU898（悠悠游戏服务网）交易方式分析

图表169：UU898（悠悠游戏服务网）虚拟物品交易类型

图表170：UU898平台优劣势分析

图表171：淘宝游戏平台基本信息简介

图表172：淘宝游戏业务种类

图表173：淘宝游戏虚拟物品（游戏）平台界面

图表174：淘宝游戏平台特色

图表175：淘宝游戏平台交虚拟物品交易类型

图表176：淘宝游戏平台优劣势分析

图表177：藏宝阁平台基本信息简介

图表178：藏宝阁虚拟物品交易平台界面

图表179：藏宝阁平台虚拟物品交易案例

图表180：藏宝阁平台优劣势分析

图表181：搜游宝游戏交易B2B平台基本信息简介

图表182：搜游宝游戏交易B2B平台特色分析

图表183：搜游宝平台优劣势分析

图表184：挖掘金平台基本信息简介

图表185：挖掘金平台界面

图表186：挖掘金平台虚拟物品交易类型

图表187：挖掘金平台优劣势分析

图表188：2018年-2023年“电竞”APP增长趋势（单位：款）

图表189：2023-2030年中国虚拟物品（游戏）交易市场规模预测（单位：亿元）

图表190：2018年5月1日-2023年8月30日五大游戏虚拟物品交易平台百度指数

图表191：第三方交易平台转型的出发点

图表192：游戏虚拟物品交易行业营销策略