

[-B2C-]虚拟装备交易火爆渐成电子商务新热点 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/64/2021_2022__5B-B2C-_5D_E8_99_9A_c40_64878.htm 目前，为网络游戏虚拟物品交易提供服务的电子商务网站正在崛起，这可以说是电子商务的一场圈地运动：电子商务的交易范围不再仅仅局限于现实物品。关于网游产业的一个事实是：网络游戏拉动的相关产业规模，已远远超出了网络游戏本身的市场规模。仅2003年一年，网络游戏对电信产业的直接贡献就达到87.1亿元，因服务器、PC等设备销售而产生的对IT业的直接贡献为35亿元，对媒体和传统出版的直接贡献也达到26.4亿元。这些数据就像是一座冰山，而冰山最底部、最庞大的一部分，就是网络游戏的虚拟物品交易。在绝大多数游戏玩家看来，游戏中的虚拟物品都是可以用现实的货币来衡量的。玩网络游戏几乎都逃不过时间、精力和金钱的积累过程，只有通过不断地打怪升级等办法，才能满足玩家对极品装备的欲望，但这种“时间+金钱+精力=极品装备（高等级）”的公式，不是所有玩家都能做到的，于是就产生了打装备出售的“职业玩家”。调查显示，在保证安全的情况下，超过80%的玩家表示愿意接受用合适的价位，购买游戏中的虚拟装备。一位玩家表示：“我打的是《奇迹(MU)》，每个月花68元买包月卡，买卖装备却至少花500 - 600元。”按照市价，《传奇》中一套顶级装备售价在3000元左右，而中上等级的装备则大多在1000元到2000元。在华义的《石器时代》里，去年通过官方途径拍卖的一只虚拟宠物“朱雀”，最终以人民币6300元的天价成交。据去年进行的一项调查显示，22.64%的用户曾使用现实

货币购买过网络游戏中的ID或虚拟物品。以我国目前收费运营中的几款主流网络游戏计算，总注册账号已经超过4亿个。如果以23%的比例计算，将会有9000万个注册账号参与现金交易，以每笔交易金额100元计算，整个市场的规模可达到90多亿。而在韩国、我国台湾地区等网络游戏发达的地方，虚拟物品交易市场已经达到数十亿美元。于是，一大批网络游戏虚拟物品交易网站应运而生。在美国，eBay网站上有专门进行网络游戏虚拟物品交易的目录，香港网络游戏娱乐公司(InternetGamingEntertainment)仅从事虚拟物品电子交易的全职工作人员就超过100名。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com