

目標集團的行業概覽

於本章節中，「我們」指趣丸集團（「目標公司」）、其附屬公司及綜合聯屬實體（統稱「目標集團」）。本節及本通函其他章節所載資料及統計數據摘錄自不同的政府官方刊物、可供查閱的公開市場調查資料來源及其他獨立供應商的資料來源以及弗若斯特沙利文編製的獨立行業報告。我們委聘弗若斯特沙利文就特殊目的收購公司併購交易編製獨立行業報告弗若斯特沙利文報告。我們認為，該等資料及統計數據的來源是有關資料及統計數據的恰當來源，且我們已合理謹慎摘錄及轉載有關資料及統計數據。我們並無理由相信，有關資料及統計數據在任何重大方面屬虛假或具誤導性，或任何事實有所遺漏，致使有關資料及統計數據在任何重大方面屬虛假或具誤導性。該等資料及統計數據並未經我們、*Vision Deal*、我們或他們各自的任何董事及顧問、獨家保薦人、獨家保薦人－整體協調人或參與特殊目的收購公司併購交易的任何其他人士或各方核實，且概無就有關資料及統計數據的準確性發表任何聲明。與我們行業有關風險的討論，請參閱「風險因素－與目標集團的業務及行業相關的風險」。

不斷發展的中國移動社交網絡行業

中國的移動社交網絡行業一直快速發展。中國移動社交網絡行業的市場規模由2018年的人民幣1,226億元增加至2022年的人民幣2,982億元，複合年增長率為24.9%，預計未來5年的複合年增長率為14.5%，至2027年將達到人民幣5,868億元，主要受移動社交用戶增長、年輕用戶付費能力及意願提升以及垂直社交網絡平台滲透等因素的推動。中國移動社交網絡市場相對多元化，社交網絡產品由以熟人社交為主到以陌生人社交為主一應俱全。

作為家庭、朋友、業務熟人等現有線下關係的延伸，熟人移動社交網絡是中國移動社交網絡行業的重要動力。與基於熟人的移動社交網絡的特點是將現有的家庭、休閒及職業關係從線下延伸到線上不同，在基於陌生人的移動社交網絡中，人們基於共同的興趣或對某些愛好及話題的共同熱情，通過網絡平台與陌生人發展新的關係。近年來，隨著互聯網用戶數量的增加釋放出巨大的社交需求，以及創新的互動功能及匹配機制的發展，基於陌生人的社交網絡應運而生並迅速發展，主要包括以外貌為中心及興趣驅動平台。

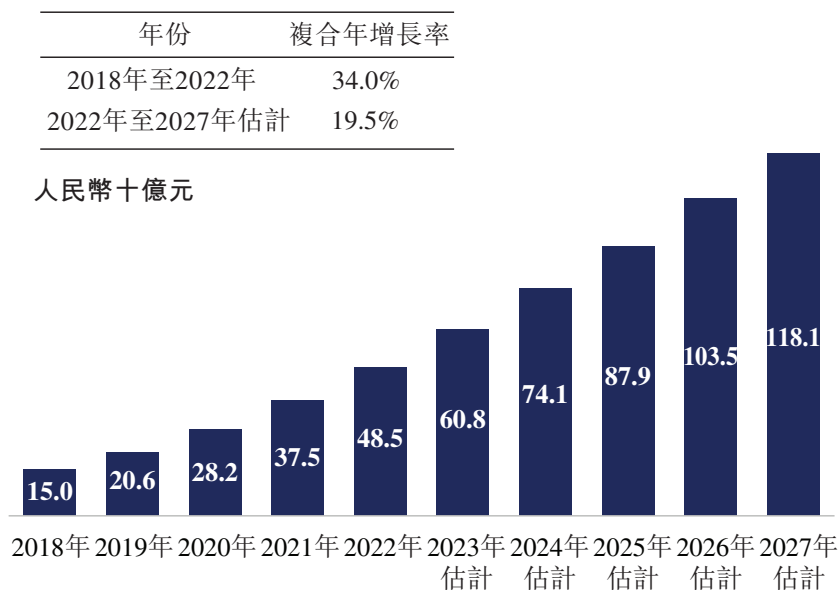
目標集團的行業概覽

以外貌為中心的平台通常涉及構建戀愛關係，而興趣社交平台的獨特定位是幫助形成興趣驅動社交網絡，連接更有可能建立長久的、高度互動關係的志同道合的人，通過特徵識別及標記用戶，並根據興趣進行分組。

通過對社交產品的強勢定位及對特定類別的關注，興趣社交平台可以有效匹配興趣相投的用戶，促進社交關係的保留及沉澱。該等類別包括以遊戲為中心的社交、生活方式的分享、個性的匹配等等。除提供一對一或多對多的互動場景外，部分興趣社交產品亦拓展了服務內容，如直播服務、廣告服務及電商服務等，以提高盈利能力。

2022年中國興趣驅動的移動社交網絡市場的市場規模，以收入計達人民幣485億元，且受興趣驅動的移動社交網絡用戶群的快速增長、這些用戶的購買力和支付意願不斷增強以及興趣社交網絡平台的商業化程度增強推動，預計將以19.5%的複合年增長率增長，到2027年達人民幣1,181億元。下圖顯示中國興趣驅動的移動社交網絡市場的歷史和未來市場規模。

中國興趣驅動的移動社交網絡市場規模（按收入劃分）
（以人民幣十億元計）（2018年至2027年估計）



資料來源：弗若斯特沙利文

目標集團的行業概覽

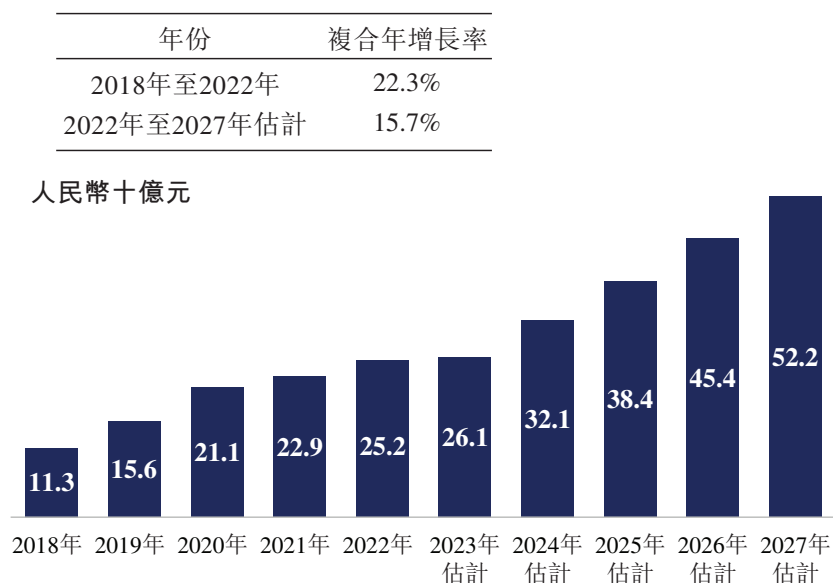
中國興起的移動語音社交網絡行業

中國的興趣驅動的移動社交網絡產品可按關係、媒體及場景等多個維度進行分類。根據弗若斯特沙利文的資料，以媒體為分類，文本及圖形、語音及視頻是興趣驅動的移動社交互動市場中的主要應用媒體。語音互動是不同場景下最自然的溝通方式，因此，移動語音社交網絡平台可能涉及不同的興趣群體和互動場景，如遊戲、娛樂、自由交談等。

移動語音社交網絡平台主要通過語音聊天室、音頻流、線上卡拉OK等不同互動功能和娛樂場景促進用戶之間的語音互動。於2022年，移動語音社交網絡平台佔中國興趣驅動的移動社交網絡市場份額的51.9%（按收入計），而其餘48.1%歸屬於移動文本及視頻社交網絡平台。

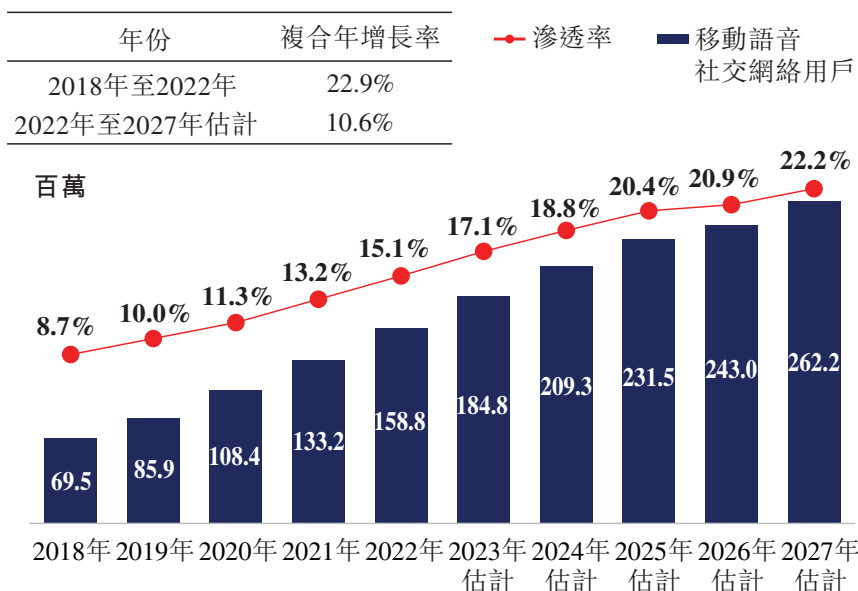
移動語音社交網絡在中國是一個快速發展的行業，增長潛力巨大。2022年，中國移動語音社交網絡市場的規模（以收入計）達到人民幣252億元，預計將以15.7%的複合年增長率增長，於2027年達到人民幣522億元。移動語音社交網絡用戶群總數自2018年的69.5百萬增長至2022年的158.8百萬，預計於2027年將進一步增長至262.2百萬（如下所示）：

中國移動語音社交網絡市場規模（按收入劃分）
（以人民幣十億元計）（2018年至2027年估計）



目標集團的行業概覽

中國移動語音社交網絡用戶群及滲透率 (2018年至2027年估計)



資料來源：弗若斯特沙利文，中國互聯網絡信息中心(CNNIC)

中國移動語音社交網絡市場的強勁增長可歸因於以下因素：

- 強烈渴望建立更深、更持久的社會聯繫。** 語音互動在希望以更真實的方式與他人建立聯繫以建立真實而持久的關係的用戶中越來越受歡迎。他們傾向通過語音表達自己，原因是他們認為語音有更真實的情感表達且更安全，因為它不像照片和文字那樣留下痕跡。因此，出現了許多移動語音社交網絡平台滿足此類需求。這些平台支持不同場景下的語音互動，以促進關係建立，例如應用程序內休閒社交遊戲、角色扮演和約會。
- 對即時互動的需求不斷增長。** 隨著智能手機的普及和移動互聯網技術的進步，用戶越來越多地尋找通過智能手機保持聯繫和陪伴的方式。因此，移動語音社交網絡平台越來越受歡迎，因為與照片和文字相比，語音可以產生更強的陪伴感。這些平台將語音互動與其他社交網絡和娛樂功能（例如電競遊戲和線上卡拉OK）相結合，以滿足越來越多場景和用例中的此類用戶需求。

目標集團的行業概覽

- *多樣化且有效的變現方式*。一方面，移動語音社交網絡平台正引入創新特性和功能，以鼓勵用戶消費虛擬物品。這些平台也在探索各種變現方式，例如付費會員和廣告服務。憑藉如此多樣且有效的變現方式，中國移動語音社交網絡行業有望在未來幾年錄得持續增長。

中國移動語音社交網絡市場的平台可專注於不同的場景，以初步滲透預期的目標用戶。此類場景包括遊戲、音樂及卡拉OK、個性匹配及音頻內容等，分別佔2022年就收入而言中國移動語音社交網絡平台市場份額的66.8%、14.2%、11.3%及5.7%。

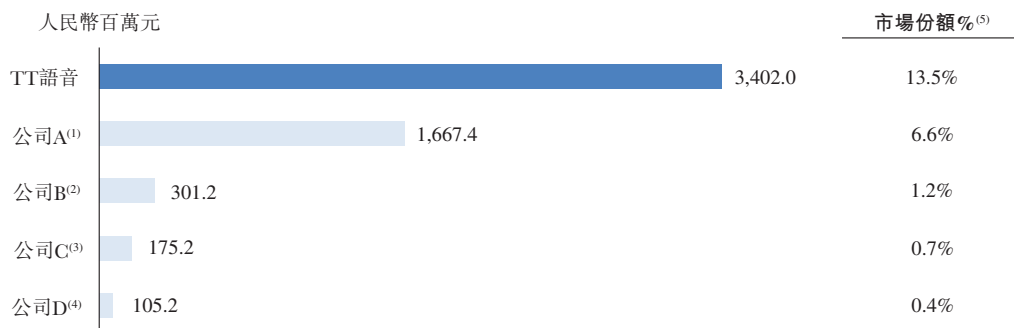
由於以下優勢，與以外貌為中心的社交網絡平台（用戶互動主要基於照片和短信）不同，語音互動是最好的媒介，特別是對於興趣驅動的移動社交網絡平台：

- *自然而真實的關係*：聊天是最自然的社交互動形式之一，尤其是在玩遊戲期間。因此，出於文化或隱私原因，語音互動可以緩解照片或視頻社交網絡通常帶來的羞怯和精神壓力。它可以有效地建立強大的親和力並建立人與人之間的聯繫。
- *付出最少*：與輸入文字、拍照或創建視頻相比，語音的付出最少。語音社交網絡對人們與他人互動的障礙最低。
- *無處不在*：語音互動可以隨時隨地進行，不會完全佔據人的注意力，允許多任務處理。例如，遊戲用戶可以在專注於玩遊戲的同時，通過語音與他們的遊戲玩伴進行互動。此意味著，移動語音社交網絡平台不一定與其他應用程序直接競爭用戶花費的時間或注意力。
- *高效且即時的溝通*：語音互動是即時的，而且往往更直接和準確，使社交環境更有利於建立關係。由於這種性質，語音是遊戲和電競中用戶互動的主要形式，在這些遊戲和電競中，盡快向隊友傳達信息對於愉快的遊戲共同體驗至關重要。

目標集團的行業概覽

移動語音社交網絡平台的競爭格局

按2022年的收入計，我們是中國領先的移動語音社交網絡平台。下圖顯示按2022年的收入計中國前五大移動語音社交網絡平台：



資料來源：弗若斯特沙利文

- (1) 公司A成立於2016年，是一款虛擬語音社交應用程序，提供語音社交、陌生人匹配、群聊聚會、Giftmoji等服務。
- (2) 公司B成立於2014年，是一款語音社交應用程序，涵蓋各類主流遊戲娛樂、提供線上團隊遊戲及娛樂互動等服務。
- (3) 公司C成立於2017年，是一款虛擬語音社交軟件，提供線上看電影、線上聽歌、線上玩遊戲、線上聊天等服務。
- (4) 公司D成立於2016年，是一款線上實時語音互動社交軟件，提供包括組隊找隊友、遊戲活動、語音直播、魔性及搞笑表情包等服務。
- (5) 根據2022年中國移動語音社交網絡市場的估計規模(以收入計)計算。

中國移動語音社交網絡市場的進入壁壘

- **即時語音技術**。即時語音技術是移動語音社交網絡平台的基礎技術。它是實現用戶之間即時、清晰和穩定通信的關鍵。具有技術基礎設施以適應越來越多的語音互動而不會對用戶體驗產生負面影響的平台將受到用戶青睞。
- **用戶留存率**。為留住用戶，需要創建互補的場景鼓勵語音互動，例如應用程序內休閒社交遊戲和卡拉OK。能夠與此類場景實現無縫融合的市場參與者有望提供更好的社交體驗，從而提高用戶留存率。
- **內容監控能力**。語音互動在內容監控方面出現難以解決的技術障礙，因為它不能像文字或圖像一樣進行分析或解釋。平台需要建立多層機器篩選和人工審核，以確保有效及時的內容管理。

目標集團的行業概覽

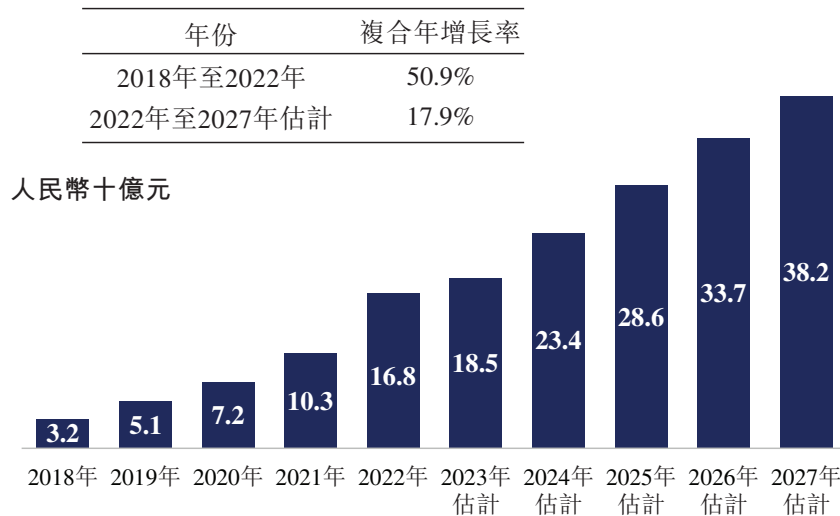
中國快速增長的面向移動遊戲用戶的社交網絡平台行業

興趣驅動的移動社交平台可通過加強產品定位及於垂直領域深耕，篩選特定圈子的用戶，以提高用戶間的匹配效率，加速關係鏈的形成及沉澱。興趣社交網絡領域有各種類型的細分賽道，例如遊戲用戶的社交網絡。

面向移動遊戲用戶的社交網絡平台通過提供可改善遊戲體驗的功能（例如遊戲玩伴配對、陪練和語音聊天，以及其他娛樂和互動功能），促進在遊戲用戶之間建立關係和社交互動。這種面向移動遊戲用戶的社交網絡平台主要通過提供增值服務產生收入，例如虛擬打賞、陪練、會員和廣告。由於語音互動與電競遊戲高度兼容，部分面向移動遊戲用戶的社交網絡平台均以語音功能為中心。於2022年，面向移動遊戲用戶的社交網絡平台在中國興趣驅動的移動社交網絡中佔34.6%的市場份額（按收入計）。

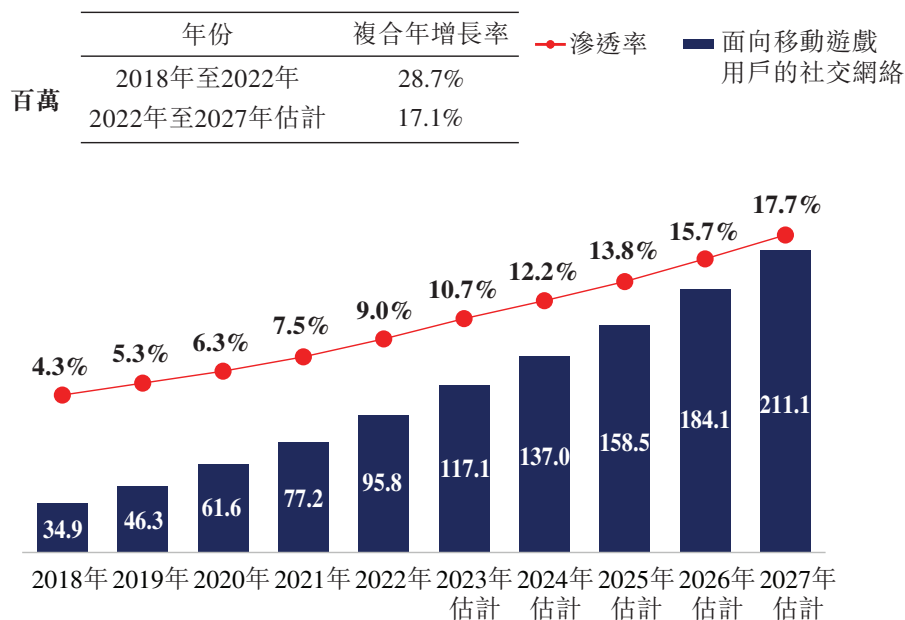
2022年中國面向移動遊戲用戶的社交網絡市場的規模（以收入計）達人民幣168億元，預計將以17.9%的複合年增長率增長，到2027年達人民幣382億元。面向移動遊戲用戶的社交網絡的用戶群總數自2018年的34.9百萬增長至2022年的95.8百萬，預計2027年將進一步增長至211.1百萬（如下所示）：

中國面向移動遊戲用戶的社交網絡市場規模（按收入劃分）
（以人民幣十億元計）和用戶群總數（2018年至2027年估計）



目標集團的行業概覽

中國面向移動遊戲用戶的社交網絡用戶群及滲透率 (2018年至2027年估計)



資料來源：弗若斯特沙利文

中國面向移動遊戲用戶的社交網絡市場的主要增長推動因素包括：

- 不斷增長的移動遊戲用戶基礎：**隨著移動技術的進步（包括移動互聯網可訪問性和移動設備可負擔性的提高），移動娛樂在Z世代中越來越受歡迎。值得注意的是，移動遊戲在網絡遊戲行業蓬勃發展，迅速超越PC遊戲（就市場規模而言）。在這有利趨勢下，移動遊戲用戶基礎迅速增長，因為移動遊戲的可訪問性和嵌入此類競技遊戲的社交元素吸引越來越多的人。這個龐大且不斷增長的移動遊戲用戶基礎已成為面向移動遊戲用戶的社交網絡平台的主要目標用戶群。
- 移動遊戲對團隊合作的需求日益增加：**行業趨勢是遊戲開發商傾向於設計鼓勵多名玩家之間的團隊合作和競爭的移動遊戲，而不是單人遊戲，以培養遊戲用戶之間的社交聯繫，從而提高玩家對遊戲的黏性。大多數移動遊戲用戶需要與具有相容技能水平和遊戲風格的隊友進行有效即時溝通和無縫協作，才能在此類遊戲中脫穎而出。為滿足這種遊戲的協作需求，面向移動遊戲用戶的社交網絡平台提供基於技能水平和其他相關屬性的精準遊戲玩伴匹配，以滿足遊戲用戶與合適遊戲玩伴建立聯繫的需求。此外，面向移動遊戲用戶的社交網絡平台提供廣泛的社交功能，例如即時消息和虛擬打賞，以進一步擴展遊戲環境之外遊戲用戶之間的關係。

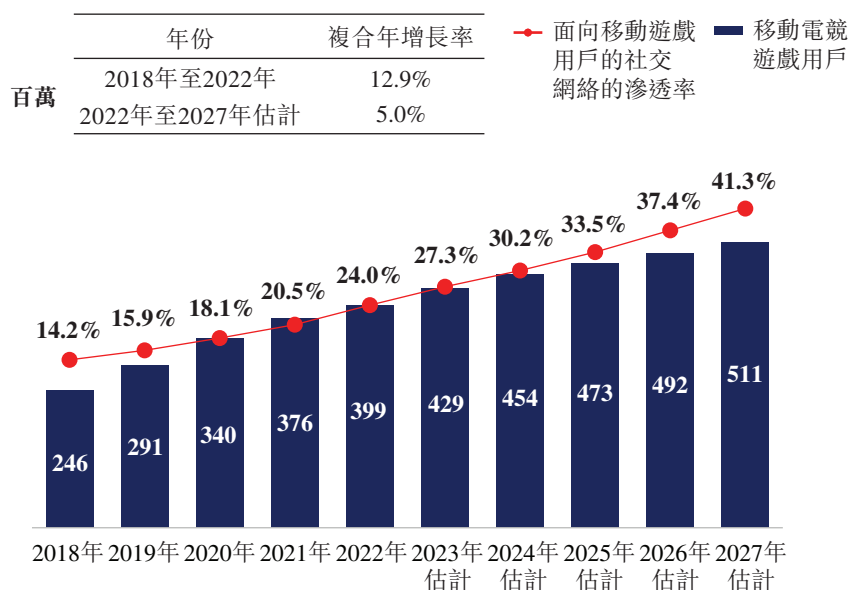
目標集團的行業概覽

- **產品功能和用戶體驗的持續改進和創新：**隨著面向移動遊戲用戶的社交網絡的用戶群和滲透率不斷增加，用戶需求日益多樣化。為滿足這種不斷變化的用戶需求，平台將繼續推出新特性和功能，以提供更好的遊戲和社交網絡體驗。反過來，用戶體驗提升將提高現有用戶的留存率並吸引新用戶，從而形成良性循環，推動面向移動遊戲用戶的社交網絡市場的增長。
- **就更加精準匹配應用新技術：**通過使用先進算法分析用戶資料和行為，面向移動遊戲用戶的社交網絡可利用其龐大及活躍的用戶群，不斷增強其用戶匹配算法。精準高效的匹配是吸引更多遊戲用戶使用這些社交網絡平台的關鍵，有利於建立一個更全面的匹配數據庫和更有效的匹配引擎。

電競日益流行推動面向移動遊戲用戶的社交網絡行業的增長

移動電競遊戲在中國是一個龐大的市場，2022年超過399百萬移動電競玩家，其指在移動設備上玩電競遊戲的人員。在移動電競遊戲日益普及和娛樂需求增強的推動下，預計到2027年，中國移動電競遊戲用戶的數量將增至511百萬，佔中國社交網絡用戶群的43.2%。面向移動遊戲用戶的社交網絡平台在中國移動電競遊戲用戶人數中的滲透率於2022年達到24.0%，預計2027年將進一步增長至41.3%。

中國移動電競遊戲用戶的規模及滲透率
(2018年至2027年估計)



資料來源：弗若斯特沙利文，CADPA (中國音像與數字出版協會)

目標集團的行業概覽

電競遊戲用戶是面向移動遊戲用戶的社交網絡行業的重要推動因素，因為他們具有以下屬性：

- *長時間上網的數字原生代*：於2022年，57.5%的中國移動電競遊戲用戶年齡在18至30歲之間，他們早已習慣移動互聯網，包括社交網絡和娛樂，在這些平台和服務花費大量時間。於2022年，中國電競遊戲用戶平均每天上網時間為380分鐘。
- *購買力上升，支付意願高*：隨著移動支付的廣泛應用、市場上電競遊戲種類的增加以及消費能力的提升，越來越多的電競遊戲用戶不僅增加電競遊戲的支出，而且增加面向移動遊戲用戶的社交網絡提供的增值服務和社交娛樂服務的支出，例如虛擬打賞和會員服務，以增強他們的遊戲體驗並滿足他們的社交網絡需求。
- *對出色的遊戲共同體驗和陪伴的需求不斷增加*：電競遊戲用戶往往對線上社交互動和人際關係有日益增長的需求，以減輕他們的孤獨感，因為他們中的大多數人是家庭中的獨生子。此外，他們中的許多人成為電競遊戲用戶，因為他們喜歡電競的協作性和競爭性，這需要與具有相容技能水平和遊戲風格的其他遊戲用戶進行有效的團隊合作。面向移動遊戲用戶的社交網絡平台為電競遊戲用戶提供一個有吸引力的渠道，可以通過各種互動和創新社交娛樂功能和場景，輕鬆地與他們喜愛的網絡遊戲和他們喜愛的網絡遊戲以外的遊戲建立並保持新的聯繫。

隨著移動電競遊戲行業的發展和電競玩家的獨特行為，面向移動遊戲用戶的社交網絡在中國興起。這些平台提供各種服務和功能滿足電競遊戲用戶的特定需求，包括陪伴、陪練、遊戲內交流。這些功能增強電競遊戲用戶之間的互動並提高黏性。

面向移動遊戲用戶的社交網絡（作為獨立第三方平台）

與移動電競遊戲嵌入的通信功能相比，面向移動遊戲用戶的社交網絡平台作為獨立第三方平台提供以下額外好處：

- *個性化、見解驅動的遊戲玩伴匹配*：與移動電競遊戲的遊戲內交流工具相比，面向移動遊戲用戶的社交網絡利用更複雜的數據分析和機器學習匹配具有相似技能水平、遊戲風格和其他以遊戲為核心屬性的電競遊戲用戶進行團隊合作，以增強遊戲共同體驗。

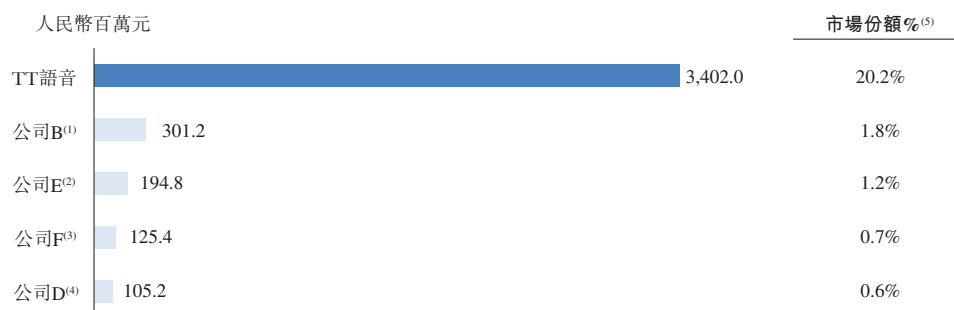
目標集團的行業概覽

- **多樣化的社交和互動功能**：除移動電競遊戲提供的遊戲內交流功能外，面向移動遊戲用戶的社交網絡平台通常提供額外功能，允許電競遊戲用戶在遊戲環境之外進行社交、建立和維護關係。這些功能包括虛擬打賞、應用程序內休閒社交遊戲、音頻流以及消息和動態。
- **多款熱門網絡遊戲的一站式解決方案**：面向移動遊戲用戶的社交網絡通常覆蓋大部分熱門電競遊戲，並且能夠快速添加已於其覆蓋範圍聚集大量電競遊戲用戶的新遊戲。電競遊戲用戶可將他們的遊戲偏好、隊友列表和聊天記錄保存在一個地方，以獲得更多沉浸式體驗。

憑藉這些優勢，電競遊戲用戶越來越多地被吸引到面向移動遊戲用戶的社交網絡，以尋找遊戲玩伴並在遊戲環境內外相互建立持久的社交關係。此外，利用其龐大的用戶群和語音互動功能，面向移動遊戲用戶的社交網絡正將其服務產品擴展至各種非遊戲環境和興趣，例如生活方式、娛樂、旅遊等，旨在進一步豐富用戶體驗並提高他們對平台的忠誠度。這些平台還從事電競和網絡遊戲分發。通過這種擴張，面向移動遊戲用戶的社交網絡處於有利地位，可以更好地滿足其不斷變化的用戶需求並利用新變現機會。

面向移動遊戲用戶的社交網絡平台的競爭格局

按2022年收入計，我們是中國領先的面向移動遊戲用戶的社交網絡平台。下圖顯示按2022年收入計中國前五大面向移動遊戲用戶的社交網絡平台：



資料來源：弗若斯特沙利文

目標集團的行業概覽

- (1) 公司B創立於2014年，是一款語音社交應用程序，涵蓋各類主流遊戲娛樂、提供線上團隊遊戲及娛樂互動等服務。
- (2) 公司E創立於2014年，為一款供用戶聚會交友的遊戲社交應用程序，提供最流行的聚會遊戲及其他服務。
- (3) 公司F創立於2015年，為一個線上娛樂社交平台及遊戲社交應用程序。其提供數十款高品質休閒遊戲，以及語音直播、廣場舞等豐富的娛樂及社交服務。
- (4) 公司D創立於2016年，是一款線上實時語音互動社交軟件，提供包括組隊找隊友、遊戲活動、語音直播、魔性及搞笑表情包等服務。
- (5) 根據2022年中國面向移動遊戲用戶的社交網絡市場的估計規模(以收入計)計算。

中國面向移動遊戲用戶的社交網絡市場的進入壁壘

- **遊戲用戶關係鏈。**遊戲用戶之間的現有關係鏈是面向移動遊戲用戶的社交網絡平台的重要資產。已經建立龐大遊戲用戶群和強大遊戲用戶關係的平台有望在面向移動遊戲用戶的社交網絡市場處於領先地位。這是因為新用戶更容易被此類平台吸引以建立聯繫，而現有用戶不太可能轉向其他平台。
- **匹配功能。**面向移動遊戲用戶的社交網絡平台的主要功能之一是幫助遊戲用戶找到合適的遊戲玩伴提升他們的遊戲體驗。準確的遊戲玩伴匹配需要複雜的算法和引擎，這些算法和引擎通過利用龐大的用戶群和活躍的用戶行為得以不斷增強。因此，新平台很難從頭開始提供有效的匹配。
- **社交娛樂產品。**鑒於遊戲用戶不同的社交和娛樂需求，將用例擴展到遊戲環境之外、涵蓋更多主題類別並鼓勵用戶之間進行更高質量的互動的能力對於市場參與者獲取和留住用戶而言非常重要。

中國移動社交網絡平台的全球機遇

在對社交聯繫的普遍需求以及技術和產品功能不斷進步的推動下，全球移動社交網絡市場近年出現可觀增長。預計全球移動語音社交網絡市場將錄得快速增長，複合年增長率為19.1%，由2022年的371億美元增加至2027年的889億美元。全球面向移動遊戲用戶的社交網絡市場於2022年達225億美元，預計將以16.8%的複合年增長率增長至2027年的488億美元。此市場相對分散，有幾個中等規模的參與者及多個小規模參與者。有關競爭格局為具備非凡的產品組合並已在龐大的中國市場的經營及成功中積累了運營技術知識的新進入者提供了重要的增長機會。

目標集團的行業概覽

藉助本土運營發展的核心競爭力，中國多家領先線上社交網絡平台正通過本土化業務拓展海外市場，以滿足海外用戶在這些市場的特定需求和偏好，其中一些已經取得顯著成績。同樣，中國領先的移動語音社交網絡平台也在全球移動社交網絡市場擴張。憑藉其成熟的商業模式、在某些海外市場捕捉未開發的本地機會的能力以及高技能人才的供應，這些領先平台處於有利地位，可以捕捉海外社交網絡市場在遊戲和非遊戲領域以及用戶群的增長機會。

中國移動社交網絡平台所面臨的挑戰

隨著科技的發展和人們生活方式的不斷轉變，中國的移動社交網絡行業近年來一直在經歷著快速而強勁的變化。移動社交網絡平台的成本構成主要包括：(i)與技術和內容專業人員相關的勞動力成本，及(ii)技術成本，如帶寬成本和數據存儲成本。隨著社會經濟的發展和互聯網行業整體上對專業技術和內容人才的更大依賴，勞動力成本隨著時間的推移而穩步上升，而技術成本反而隨著互聯網基礎設施的技術進步而穩步下降。

資料來源

我們已就特殊目的收購公司併購交易委聘獨立市場研究諮詢公司弗若斯特沙利文對中國市場的(i)移動語音社交和互動及(ii)面向移動遊戲用戶的社交網絡進行詳細分析並編製行業報告。弗若斯特沙利文是一家獨立的全球諮詢公司，於1961年在美國成立，主要從事提供市場研究諮詢服務、進行行業研究以及提供跨行業的市場和企業戰略和諮詢服務。我們就編製弗若斯特沙利文報告共產生費用和開支人民幣1.1百萬元。有關款項的支付並不取決於我們成功上市或弗若斯特沙利文報告的結果。除弗若斯特沙利文報告外，我們並無就特殊目的收購公司併購交易委託任何其他行業報告。

我們在本節和本通函其他部分摘錄弗若斯特沙利文報告的部分資料，以全面介紹我們經營所在市場。我們相信此類資料有助於潛在投資者了解此類市場。董事確認，在採取合理的措施後，自弗若斯特沙利文報告日期起，整體市場資料沒有發生重大不利變化，以致對有關資料在重大程度上存有保留意見、抵觸或對其造成影響。

目標集團的行業概覽

編製弗若斯特沙利文報告時，弗若斯特沙利文進行一手和二手研究，並獲得目標研究市場行業趨勢的知識、統計、信息和行業見解。一手研究涉及採訪行業內部人士，如領先的市場參與者、供應商、客戶和認可的第三方行業協會。二手研究涉及審查公司報告、獨立研究報告和基於弗若斯特沙利文自身研究數據庫的數據。弗若斯特沙利文已獨立核實資料，但其審閱結論的準確性在很大程度上取決於所收集資料的準確性。弗若斯特沙利文的研究可能受到所用假設的準確性以及一手和二手來源選擇的影響。

弗若斯特沙利文報告根據以下假設編製：(a)中國的社會、經濟和政治環境在預測期內將保持穩定及(b)中國移動語音社交和互動及面向遊戲用戶的社交網絡市場維持穩健增長。