

中国游戏IP衍生品行业发展现状研究与投资前景 分析报告（2024-2031年）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国游戏IP衍生品行业发展现状研究与投资前景分析报告（2024-2031年）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202410/731713.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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。

二、报告目录及图表目录

1、游戏用户规模及收入止跌转增

游戏作为互联网经济产业重要分支，行业发展与互联网的普及程度息息相关。近年来，随着游戏产业人口红利逐渐减退，行业逐渐进入平稳发展的阶段，2022年用户规模有所下降，进入2023年则又止跌转增。根据数据显示，2023年，我国游戏用户规模6.68亿人，同比增长0.61%；中国游戏市场收入首次突破3000亿，来到3029.64亿元，同比增长13.95%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

2、游戏IP是内容、形象、商品和渠道的综合体

游戏和文/漫/影有着本质区别。在媒介形态上，文学、动漫和影视都是“data”，是“数据”，是单向传播的，核心在于内容是否有趣、是否吸引人；而游戏是“procedure”，是“程序”，是玩家和系统、玩家和玩家之间的双向乃至多向传播的，核心在于玩法是否有趣。在叙事模式上，文/漫/影为线性叙事，而游戏为非线性叙事。游戏可以构建超文本的非线性叙事，将海量的、网状的信息和细节提供给玩家。然而这对于时间线性流动的动画而言是较大的负担。游戏IP通常兼具内容、形象、商品和渠道四个属性。首先，游戏中的故事、情节、角色、世界观提供了内容；第二，游戏本身就是视觉化产品，提供大量的角色形象；第三，游戏中的道具和皮肤兼具功能属性和社交属性，即商品；第四，游戏是一个线上平台，将粉丝群汇集在一起，提供社交场所和交易渠道。

3、游戏IP衍生品市场规模稳步上升，或成游戏产业新增量

在庞大的游戏产业规模带动下，我国游戏IP衍生品行业快速发展。根据数据显示，2023年，我国游戏IP衍生品行业市场规模达40.6亿元，2019-2023年复合增长率达17%。从衍生品市场与游戏市场的增速对比来看，即便在游戏产业负增长的2022年IP衍生品市场依然是增长的，可见衍生品对于游戏产业而言是增量市场。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

4、近50%用户偏好动漫IP游戏，故事设定高丰富度的受欢迎

游戏分为强交互型游戏和强内容型游戏。对于强交互型游戏，如MOBA，其大部分收入来自游戏内的皮肤和道具收入，而游戏外衍生品带货能力、多媒介改编能力较弱。在改编为动画时，嵌套在游戏交互性中的体验随之弱化了，作品魅力也大打折扣。而对于强内容型游戏，如RPG游戏，有着大量故事背景设定和丰富的角色，相对容易改编为动画；游戏角色在游

戏外也相对具有更强的带货能力。

在2023年淘宝及天猫全平台IP商品成交数据排行前50的IP中，游戏IP有9个，其中大部分游戏有着丰富的故事设定，仅《蛋仔派对》和《马里奥》的故事设定相对简单。

淘天2023年度IP价值榜-上榜游戏IP的故事设定 排名 游戏IP 游戏类型 IP持有者 故事设定 6

《原神》 开放世界二次元RPG 米哈游 “提瓦特”世界由七种元素力量构成，分别对应着七个不同的国家。玩家扮演的“旅行者”角色，与一对双胞胎在穿越世界时被神秘力量分离。为了寻找失散的兄弟姐妹，“旅行者”踏上了探索世界、揭露世界秘密的旅程。 11 《宝可梦》

战斗RPG 任天堂，宝可梦 游戏的核心玩法是收集、训练和对战虚构生物——宝可梦。玩家扮演宝可梦训练师，旅行于不同的地区，捕捉宝可梦，培养它们成为强大的战斗伙伴，并挑战其他训练师和宝可梦道馆。 13 《光与夜之恋》 二次元乙女 腾讯 游戏设定在现代都市背景下，但存在“神的后裔”群体，包括血族、灵族和有特殊天赋的人类。男主角们各自有一个表身份以及一个里身份，主线剧情围绕女主角与男主角的故事展开。 23 《明日方舟》

塔防，二次元，养成 鹰角网络 在一个架空的未来世界里，主要居民是带有动物特征的亚人类。这个世界遭受着名为“天灾”的自然灾害，导致人们不得不居住在移动城市中以躲避灾难。

源石是这个世界的能源，但同时也带来了“感染者”。游戏的故事围绕罗德岛制药公司以及整合运动等组织展开。 24 《崩坏3》 二次元，动作，冒险 米哈游 在一个名为崩坏的世界中，崩坏是一种周期性出现的灾难，对人类文明构成巨大威胁。玩家将扮演女武神，与同伴们

一起对抗崩坏的源头——律者。 26 《蛋仔派对》 MOBA 网易 每轮游戏有多达60名玩家参与，通过多个越来越难的迷你游戏，最终只有一名玩家能够胜出。 34 《崩坏：星穹铁道》

二次元RPG 米哈游 玩家乘坐星穹铁道列车与同伴们降临到各类危机的星球，找到星核，解决危机。崩坏系列的大设定中，宇宙由虚数之树和量子之海构成，两者形成动态平衡，游戏中存在命途，星神，以及不同的派系。 35 《马里奥》 动作 任天堂

玩家控制马里奥通过各种障碍，收集金币，打败敌人，最终救出公主。 38 《未定事件簿》

二次元乙女 米哈游 故事发生在2030年的架空城市“未名市”——一个在文明碰撞中崛起的、科技与阴暗共存的城市。玩家扮演的角色是初级律师，调查组代号“蔷薇”，与不同男主角合作解决案件。

资料来源：观研天下整理

同时，我国移动游戏IP拥有超过1.9亿核心用户与2.3亿泛用户群体，用户与泛用户规模持续扩张，其中男性用户仍然是移动游戏IP用户群体的“核心”，占比67%。在IP偏好上，移动游戏用户对动漫IP的偏好较为明显，有近50%的用户玩动漫、动画IP游戏，这高于移动游戏IP。

5、我国游戏IP衍生品行业将回归精品内容的延伸和放大

需要值得注意的是，目前，在当前存量市场条件下，我国IP游戏潜在用户规模增长乏力。而且，随着版号发放逐渐进入常态化以及玩家审美、鉴别能力的快速提升，近两年新游爆发上新，IP游戏衍生品市场某种程度上正处于饱和状态，如果是套一个成熟玩法的IP游戏，会显

得“毫无新意”、“又来圈钱”。

清华大学教授、博士生导师、澳门科技大学特聘教授司若认为，只有经过多矩阵对一个IP的联合开发，才能使用户规模越来越大，用户体验也越来越多元，用户黏性越来越大。同时，通过IP化动态放大和延展的过程，无论是周期还是规模上，都将有利于进一步延展产业链。孙寿山也坦言，在IP产业快速发展的过程中仍存在着不足，比如原生IP孵化能力有待提升，商业化模式显得单薄，这就需要行业形成上游战略布局、中游推陈出新、下游多维度覆盖的整体优势，建设高质量IP生态的精品化IP路径。

由此可见，只是依靠买量、渠道，就能推好游戏的时代，正在悄然过去，我国游戏IP衍生品行业也将回归精品内容的延伸和放大。（WYD）

注：上述信息仅作参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。

个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。

更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国游戏IP衍生品行业发展现状研究与投资前景分析报告（2024-2031年）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。

本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。

本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

【目录大纲】

第一章 2019-2023年中国游戏IP衍生品行业发展概述

第一节 游戏IP衍生品行业发展情况概述

一、游戏IP衍生品行业相关定义

二、游戏IP衍生品特点分析

三、游戏IP衍生品行业基本情况介绍

四、游戏IP衍生品行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、游戏IP衍生品行业需求主体分析

第二节中国游戏IP衍生品行业生命周期分析

一、游戏IP衍生品行业生命周期理论概述

二、游戏IP衍生品行业所属的生命周期分析

第三节游戏IP衍生品行业经济指标分析

一、游戏IP衍生品行业的赢利性分析

二、游戏IP衍生品行业的经济周期分析

三、游戏IP衍生品行业附加值的提升空间分析

第二章 2019-2023年全球游戏IP衍生品行业市场发展现状分析

第一节全球游戏IP衍生品行业发展历程回顾

第二节全球游戏IP衍生品行业市场规模与区域分布情况

第三节亚洲游戏IP衍生品行业地区市场分析

一、亚洲游戏IP衍生品行业市场现状分析

二、亚洲游戏IP衍生品行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲游戏IP衍生品行业市场前景分析

第四节北美游戏IP衍生品行业地区市场分析

一、北美游戏IP衍生品行业市场现状分析

二、北美游戏IP衍生品行业市场规模与市场需求分析

三、北美游戏IP衍生品行业市场前景分析

第五节欧洲游戏IP衍生品行业地区市场分析

一、欧洲游戏IP衍生品行业市场现状分析

二、欧洲游戏IP衍生品行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲游戏IP衍生品行业市场前景分析

第六节 2024-2031年世界游戏IP衍生品行业分布走势预测

第七节 2024-2031年全球游戏IP衍生品行业市场规模预测

第三章 中国游戏IP衍生品行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

第二节我国宏观经济环境对游戏IP衍生品行业的影响分析

第三节中国游戏IP衍生品行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节政策环境对游戏IP衍生品行业的影响分析

第五节中国游戏IP衍生品行业产业社会环境分析

第四章 中国游戏IP衍生品行业运行情况

第一节中国游戏IP衍生品行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节中国游戏IP衍生品行业市场规模分析

一、影响中国游戏IP衍生品行业市场规模的因素

二、中国游戏IP衍生品行业市场规模

三、中国游戏IP衍生品行业市场规模解析

第三节中国游戏IP衍生品行业供应情况分析

一、中国游戏IP衍生品行业供应规模

二、中国游戏IP衍生品行业供应特点

第四节中国游戏IP衍生品行业需求情况分析

一、中国游戏IP衍生品行业需求规模

二、中国游戏IP衍生品行业需求特点

第五节中国游戏IP衍生品行业供需平衡分析

第五章 中国游戏IP衍生品行业产业链和细分市场分析

第一节中国游戏IP衍生品行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、游戏IP衍生品行业产业链图解

第二节中国游戏IP衍生品行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对游戏IP衍生品行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对游戏IP衍生品行业的影响分析

第三节我国游戏IP衍生品行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

第六章 2019-2023年中国游戏IP衍生品行业市场竞争分析

第一节 中国游戏IP衍生品行业竞争现状分析

一、中国游戏IP衍生品行业竞争格局分析

二、中国游戏IP衍生品行业主要品牌分析

第二节 中国游戏IP衍生品行业集中度分析

一、中国游戏IP衍生品行业市场集中度影响因素分析

二、中国游戏IP衍生品行业市场集中度分析

第三节 中国游戏IP衍生品行业竞争特征分析

一、企业区域分布特征

二、企业规模分布特征

三、企业所有制分布特征

第七章 2019-2023年中国游戏IP衍生品行业模型分析

第一节 中国游戏IP衍生品行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、波特五力模型原理

二、供应商议价能力

三、购买者议价能力

四、新进入者威胁

五、替代品威胁

六、同业竞争程度

七、波特五力模型分析结论

第二节 中国游戏IP衍生品行业SWOT分析

一、SOWT模型概述

二、行业优势分析

三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国游戏IP衍生品行业SWOT分析结论

第三节 中国游戏IP衍生品行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国游戏IP衍生品行业需求特点与动态分析

第一节中国游戏IP衍生品行业市场动态情况

第二节中国游戏IP衍生品行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节游戏IP衍生品行业成本结构分析

第四节游戏IP衍生品行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国游戏IP衍生品行业价格现状分析

第六节中国游戏IP衍生品行业平均价格走势预测

一、中国游戏IP衍生品行业平均价格趋势分析

二、中国游戏IP衍生品行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国游戏IP衍生品行业所属行业运行数据监测

第一节中国游戏IP衍生品行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节中国游戏IP衍生品行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节中国游戏IP衍生品行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十章 2019-2023年中国游戏IP衍生品行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏IP衍生品行业区域市场规模分析

一、影响游戏IP衍生品行业区域市场分布的因素

二、中国游戏IP衍生品行业区域市场分布

第二节 中国华东地区游戏IP衍生品行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏IP衍生品行业市场分析

(1) 华东地区游戏IP衍生品行业市场规模

(2) 华东地区游戏IP衍生品行业市场现状

(3) 华东地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏IP衍生品行业市场分析

(1) 华中地区游戏IP衍生品行业市场规模

(2) 华中地区游戏IP衍生品行业市场现状

(3) 华中地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏IP衍生品行业市场分析

(1) 华南地区游戏IP衍生品行业市场规模

(2) 华南地区游戏IP衍生品行业市场现状

(3) 华南地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第五节 华北地区游戏IP衍生品行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区游戏IP衍生品行业市场分析

(1) 华北地区游戏IP衍生品行业市场规模

(2) 华北地区游戏IP衍生品行业市场现状

(3) 华北地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区游戏IP衍生品行业市场分析

- (1) 东北地区游戏IP衍生品行业市场规模
- (2) 东北地区游戏IP衍生品行业市场现状
- (3) 东北地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第七节西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区游戏IP衍生品行业市场分析

- (1) 西南地区游戏IP衍生品行业市场规模
- (2) 西南地区游戏IP衍生品行业市场现状
- (3) 西南地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第八节西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区游戏IP衍生品行业市场分析

- (1) 西北地区游戏IP衍生品行业市场规模
- (2) 西北地区游戏IP衍生品行业市场现状
- (3) 西北地区游戏IP衍生品行业市场规模预测

第十一章 游戏IP衍生品行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第六节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十二章 2024-2031年中国游戏IP衍生品行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏IP衍生品行业未来发展前景分析

一、游戏IP衍生品行业国内投资环境分析

二、中国游戏IP衍生品行业市场机会分析

三、中国游戏IP衍生品行业投资增速预测

第二节 中国游戏IP衍生品行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏IP衍生品行业规模发展预测

一、中国游戏IP衍生品行业市场规模预测

二、中国游戏IP衍生品行业市场规模增速预测

三、中国游戏IP衍生品行业产值规模预测

四、中国游戏IP衍生品行业产值增速预测

五、中国游戏IP衍生品行业供需情况预测

第四节 中国游戏IP衍生品行业盈利走势预测

第十三章 2024-2031年中国游戏IP衍生品行业进入壁垒与投资风险分析

第一节 中国游戏IP衍生品行业进入壁垒分析

一、游戏IP衍生品行业资金壁垒分析

二、游戏IP衍生品行业技术壁垒分析

三、游戏IP衍生品行业人才壁垒分析

四、游戏IP衍生品行业品牌壁垒分析

五、游戏IP衍生品行业其他壁垒分析

第二节 游戏IP衍生品行业风险分析

一、游戏IP衍生品行业宏观环境风险

二、游戏IP衍生品行业技术风险

三、游戏IP衍生品行业竞争风险

四、游戏IP衍生品行业其他风险

第三节 中国游戏IP衍生品行业存在的问题

第四节 中国游戏IP衍生品行业解决问题的策略分析

第十四章 2024-2031年中国游戏IP衍生品行业研究结论及投资建议

第一节 观研天下中国游戏IP衍生品行业研究综述

一、行业投资价值

二、行业风险评估

第二节 中国游戏IP衍生品行业进入策略分析

一、行业目标客户群体

二、细分市场选择

三、区域市场的选择

第三节 游戏IP衍生品行业营销策略分析

一、游戏IP衍生品行业产品策略

二、游戏IP衍生品行业定价策略

三、游戏IP衍生品行业渠道策略

四、游戏IP衍生品行业促销策略

第四节 观研天下分析师投资建议

图表详见报告正文

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202410/731713.html>