

2022-2028年中国潮流玩具行业市场调查分析及未来前景分析报告

报告大纲

智研咨询

www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2022-2028年中国潮流玩具行业市场调查分析及未来前景分析报告》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：<https://www.chyxx.com/research/202109/973301.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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

智研咨询发布的《2022-2028年中国潮流玩具行业市场调查分析及未来前景分析报告》共十一章。首先介绍了潮流玩具行业市场发展环境、潮流玩具整体运行态势等，接着分析了潮流玩具行业市场运行的现状，然后介绍了潮流玩具市场竞争格局。随后，报告对潮流玩具做了重点企业经营状况分析，最后分析了潮流玩具行业发展趋势与投资预测。您若想对潮流玩具产业有个系统的了解或者想投资潮流玩具行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，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。

报告目录：

第一章 潮流玩具相关介绍

1.1 潮流玩具相关概念

1.1.1 潮玩经济的概念

1.1.2 潮流玩具的定义

1.1.3 潮流玩具的分类

1.1.4 潮流玩具产品特点

1.1.5 潮玩产品演变历程

1.1.6 潮玩文化发展意义

1.2 潮流玩具产品类型介绍

1.2.1 盲盒

1.2.2 手办

1.2.3 BJD娃娃

1.2.4 艺术玩具

第二章 2017-2021年全球潮流玩具行业发展综合分析

2.1 全球潮流玩具行业发展现状

2.1.1 潮流玩具发展历程

2.1.2 潮玩产品发展态势

2.1.3 潮流玩具市场规模

2.1.4 潮流玩具区域分布

2.1.5 潮玩市场人均消费

- 2.1.6 潮玩市场竞争格局
- 2.2 日本潮流玩具行业发展态势
 - 2.2.1 手办模型发展历程
 - 2.2.2 扭蛋行业发展历程
 - 2.2.3 扭蛋市场规模分析
 - 2.2.4 扭蛋机发展现状
 - 2.2.5 玩具市场规模分析
 - 2.2.6 潮流玩具市场规模
 - 2.2.7 潮流玩具发展现状
 - 2.2.8 潮流玩具发展方向
- 2.3 其他地区潮流玩具市场分析
 - 2.3.1 韩国
 - 2.3.2 新加坡
 - 2.3.3 北美
 - 2.3.4 美国
- 2.4 日本潮流玩具典型企业核心竞争力分析
 - 2.4.1 日本Sanrio
 - 2.4.2 万代南梦宫
 - 2.4.3 Be@rbrick
 - 2.4.4 名创优品
- 2.5 全球典型潮流玩具企业商业模式借鉴——乐高
 - 2.5.1 企业发展概况
 - 2.5.2 企业经营状况
 - 2.5.3 销售渠道布局
 - 2.5.4 企业布局动态
 - 2.5.5 企业业态模式

第三章 2017-2021年中国潮流玩具行业发展状况分析

- 3.1 中国潮流玩具行业发展驱动因素
 - 3.1.1 可支配收入提升
 - 3.1.2 行业利好政策
 - 3.1.3 潮流文化兴起
 - 3.1.4 供需推动消费
 - 3.1.5 泛娱乐蓬勃发展
- 3.2 中国潮流玩具市场运行状况

- 3.2.1 潮流玩具发展历程
- 3.2.2 潮流玩具商业模式
- 3.2.3 潮流玩具市场规模
- 3.2.4 潮流玩具发展现状
- 3.2.5 潮流玩具发展态势
- 3.2.6 潮流玩具区域发展
- 3.2.7 潮流玩具出海情况
- 3.2.8 潮流玩具发展特征
- 3.3 中国潮流玩具市场竞争状况分析
 - 3.3.1 潮玩市场集中度
 - 3.3.2 潮玩企业数量分析
 - 3.3.3 潮玩市场竞争格局
 - 3.3.4 潮玩市场参与主体
 - 3.3.5 潮玩企业核心竞争力
 - 3.3.6 潮玩企业竞争策略
- 3.4 中国潮流玩具行业发展问题与建议
 - 3.4.1 行业总体发展问题
 - 3.4.2 产品同质化问题
 - 3.4.3 行业标准亟待出台
 - 3.4.4 行业健康发展问题
 - 3.4.5 行业发展对策分析
 - 3.4.6 行业健康发展建议

第四章 中国潮流玩具产业链分析

- 4.1 潮流玩具产业链分析
 - 4.1.1 潮流玩具产业链
 - 4.1.2 产业链代表企业
 - 4.1.3 潮流玩具原材料
- 4.2 上游：IP
 - 4.2.1 潮流玩具IP概述
 - 4.2.2 IP授权市场规模
 - 4.2.3 授权IP类型分布
 - 4.2.4 IP产品收入比例
 - 4.2.5 潮玩IP销售状况
 - 4.2.6 潮玩IP竞争格局

- 4.2.7 企业IP运营状况
- 4.2.8 潮玩IP出海状况
- 4.2.9 潮玩IP应用场景
- 4.3 中游：代工制造
 - 4.3.1 潮流玩具制造流程
 - 4.3.2 潮流玩具制造规模
 - 4.3.3 潮流玩具制造现状
 - 4.3.4 潮流玩具工厂生产
 - 4.3.5 潮流玩具生产成本
 - 4.3.6 潮流玩具生产周期
- 4.4 下游：线上+线下
 - 4.4.1 消费渠道介绍
 - 4.4.2 销售渠道结构
 - 4.4.3 线上渠道现状
 - 4.4.4 线上销售规模
 - 4.4.5 品牌门店数量
 - 4.4.6 行业营销方式
 - 4.4.7 后市场交易渠道
 - 4.4.8 渠道发展方向
 - 4.4.9 渠道发展前景

第五章 2017-2021年中国潮玩盲盒市场发展分析

- 5.1 中国盲盒行业发展环境分析
 - 5.1.1 经济环境
 - 5.1.2 社会环境
 - 5.1.3 产业环境
 - 5.1.4 技术环境
- 5.2 中国盲盒行业发展综述
 - 5.2.1 盲盒行业发展历程
 - 5.2.2 盲盒产业链分析
 - 5.2.3 盲盒发展驱动因素
 - 5.2.4 盲盒行业属性分析
 - 5.2.5 盲盒产品主要类型
 - 5.2.6 盲盒商业模式分析
 - 5.2.7 盲盒盈利核心要素

5.3 2017-2021年中国盲盒市场运行分析

5.3.1 盲盒市场发展态势

5.3.2 盲盒市场规模分析

5.3.3 盲盒品牌IP数量

5.3.4 盲盒产品价格分析

5.3.5 企业盲盒收入占比

5.3.6 盲盒市场竞争格局

5.3.7 盲盒品牌销售排行

5.3.8 盲盒销售渠道现状

5.4 中国盲盒市场营销状况

5.4.1 盲盒营销模式分析

5.4.2 盲盒营销特点分析

5.4.3 盲盒营销心理分析

5.4.4 盲盒营销逻辑分析

5.4.5 盲盒营销策略分析

5.4.6 景区盲盒营销模式

5.5 中国盲盒行业发展问题及策略

5.5.1 行业竞争方面问题

5.5.2 行业规范发展问题

5.5.3 行业营销模式问题

5.5.4 行业总体发展策略

5.5.5 盲盒行业监管建议

5.5.6 盲盒经济发展建议

第六章 2017-2021年中国手办行业发展状况

6.1 中国手办产业链分析

6.1.1 手办产业链结构

6.1.2 产业链上游分析

6.1.3 产业链中游分析

6.1.4 产业链下游分析

6.2 中国手办行业发展概况

6.2.1 手办的生产工艺

6.2.2 手办行业发展历程

6.2.3 手办行业商业模式

6.2.4 手办商业价值分析

- 6.2.5 手办行业发展问题
- 6.3 中国手办市场运行分析
 - 6.3.1 手办市场规模分析
 - 6.3.2 手办商品销售规模
 - 6.3.3 手办行业发展现状
 - 6.3.4 手办市场竞争态势
 - 6.3.5 线上手办销售情况
 - 6.3.6 手办市场发展水平
- 6.4 中国手办行业发展趋势及前景分析
 - 6.4.1 手办行业发展趋势
 - 6.4.2 手办行业智能化趋势
 - 6.4.3 手办行业发展方向
 - 6.4.4 手办行业发展前景
 - 6.4.5 国风手办发展潜力

第七章 2017-2021年中国潮流玩具其他细分市场发展分析

- 7.1 盒蛋行业
 - 7.1.1 盒蛋行业发展历程
 - 7.1.2 盒蛋商业模式分析
 - 7.1.3 盒蛋市场竞争格局
 - 7.1.4 盒蛋产业价值链
- 7.2 BJD娃娃行业
 - 7.2.1 娃娃主要种类简介
 - 7.2.2 BJD娃娃模型介绍
 - 7.2.3 BJD娃娃价格分析
 - 7.2.4 BJD娃娃市场现状
 - 7.2.5 BJD娃娃发展态势
 - 7.2.6 行业人才需求状况
- 7.3 艺术玩具行业
 - 7.3.1 艺术玩具市场现状
 - 7.3.2 艺术玩具销售模式
 - 7.3.3 艺术玩具知名创作者
 - 7.3.4 艺术玩具消费群体
 - 7.3.5 艺术玩具投资价值
- 7.4 积木玩具行业

- 7.4.1 积木玩具发展现状
- 7.4.2 积木玩具发展原因
- 7.4.3 积木企业融资动态
- 7.4.4 积木玩具竞争格局
- 7.4.5 积木玩具布局态势

第八章 2017-2021年中国潮流玩具消费者偏好分析

8.1 中国潮流玩具消费驱动因素分析

- 8.1.1 市场消费环境分析
- 8.1.2 泛二次元用户规模
- 8.1.3 潮流玩具消费需求
- 8.1.4 潮流玩具消费动力

8.2 中国潮流玩具消费者特征分析

- 8.2.1 消费者总体特征
- 8.2.2 消费者收入分布
- 8.2.3 消费者年龄特征
- 8.2.4 消费者购买频率
- 8.2.5 消费者购买渠道
- 8.2.6 模型用户基本特征

8.3 中国潮流玩具盲盒市场消费者偏好分析

- 8.3.1 盲盒客群特征分析
- 8.3.2 盲盒消费者满意度
- 8.3.3 盲盒用户购买因素
- 8.3.4 盲盒用户区域分布
- 8.3.5 盲盒购买渠道占比

8.4 Z世代潮流玩具消费者特征分析

- 8.4.1 Z世代群体规模状况
- 8.4.2 Z世代消费群体特点
- 8.4.3 Z世代手办消费分析
- 8.4.4 Z世代盲盒消费频率
- 8.4.5 Z世代BJD娃娃消费

8.5 Z世代手办消费群体偏好分析

- 8.5.1 手办用户购买要素
- 8.5.2 手办用户IP类型分布
- 8.5.3 手办用户基本画像

- 8.5.4 手办用户地区分布
- 8.5.5 手办用户收入情况
- 8.5.6 手办用户消费行为
- 8.5.7 手办用户消费金额
- 8.5.8 手办用户渠道选择

第九章 中国潮流玩具重点企业经营状况分析

9.1 泡泡玛特

- 9.1.1 企业发展概况
- 9.1.2 企业经营状况
- 9.1.3 企业业务构成
- 9.1.4 企业成本分析
- 9.1.5 企业竞争优势

9.2 奥飞娱乐

- 9.2.1 企业发展概况
- 9.2.2 企业竞争优势
- 9.2.3 经营效益分析
- 9.2.4 业务经营分析
- 9.2.5 财务状况分析

9.3 晨光文具

- 9.3.1 企业发展概况
- 9.3.2 九木杂物社产品
- 9.3.3 九木杂物社营收
- 9.3.4 经营效益分析
- 9.3.5 业务经营分析

9.4 酷乐潮玩

- 9.4.1 企业发展概况
- 9.4.2 企业竞争优势
- 9.4.3 企业门店动态
- 9.4.4 企业产业链布局
- 9.4.5 企业发展战略

9.5 金运激光

- 9.5.1 企业发展概况
- 9.5.2 潮玩业务现状
- 9.5.3 潮玩业务布局

9.5.4 IP小站核心优势

9.5.5 企业项目动态

9.6 其他企业

9.6.1 52TOYS

9.6.2 KK集团

9.6.3 19八3

9.6.4 东方小匠

9.6.5 十二栋

9.6.6 阿里影业

第十章 中国潮流玩具行业投资分析

10.1 中国潮流玩具投融资状况分析

10.1.1 行业融资事件

10.1.2 企业融资动态

10.1.3 行业投资现状

10.1.4 行业投资热度

10.1.5 盲盒投资现状

10.1.6 渠道投资状况

10.2 中国潮流玩具行业投资策略

10.2.1 行业介入时机

10.2.2 行业投资逻辑

10.2.3 行业投资前景

10.2.4 行业投资方向

10.2.5 行业投资建议

10.3 中国潮流玩具行业投资壁垒及风险

10.3.1 IP壁垒

10.3.2 资金壁垒

10.3.3 竞争壁垒

10.3.4 投资风险

10.3.5 竞争风险

10.3.6 安全风险

第十一章 2022-2028年中国潮流玩具行业发展趋势及前景预测

11.1 中国潮流玩具行业发展趋势及前景分析

11.1.1 潮流玩具市场空间

- 11.1.2 潮流玩具发展前景
- 11.1.3 潮流玩具发展趋势
- 11.1.4 潮流玩具IP发展趋势
- 11.2 国产潮流玩具发展趋势及前景分析
 - 11.2.1 国产潮流玩具发展前景
 - 11.2.2 国产潮流玩具制造机遇
 - 11.2.3 潮流玩具本土化趋势
 - 11.2.4 传统文化带来的机遇
 - 11.2.5 青花瓷与玩具的结合
- 11.3 2022-2028年中国潮流玩具行业预测分析
 - 11.3.1 2022-2028年中国潮流玩具行业影响因素分析
 - 11.3.2 2022-2028年中国潮流玩具市场规模预测（ZY LZQ）

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202109/973301.html>