

TCG卡牌行业

TCG行业快速兴起，国内IP潮玩龙头有望乘势而上

报告摘要

TCG卡牌是一种以收集和交换卡牌为核心的游戏形式，具有较大的商业潜力。1) TCG的玩法集娱乐、策略、社交、收藏于一体，玩家需要购买补充包来获得想要的卡牌，并在对战时使用一定的策略来达到自己的目标，丰富的玩法使得TCG近年快速兴起；2) 卡牌产业链中，IP授权和产品销售环节附加值较高；3) IP为卡牌的核心，世界知名的卡牌均有一定的文化背景，如宝可梦、游戏王、万智牌等，以动漫IP或西方魔幻故事为背景。

TCG已成日本第一大玩具品类，IP升级、玩法创新推动行业发展。1) TCG行业1993年起源于美国，90年代末在日本与动漫文化结合并举办国际联赛；截至2024年3月宝可梦/游戏王卡牌出货量超过600/350亿张，已成为风靡全球的一种游戏形式；2) 从日本头部卡牌厂商的发展历程看，日本的TCG行业发展的内在动力在于动漫IP与卡牌的结合和玩法的持续创新；3) TCG已成日本第一大玩具品类，2023年行业规模达到2774.3亿日元（约合人民币129亿元），占日本玩具行业33.6%的份额。

中国TCG行业2018年起进入快速发展期，中长期行业规模有望达到360~600亿元。1) 2018年起，一方面《奥特曼》《游戏王》《航海王》《宝可梦》等知名国外卡牌陆续进入中国，另一方面2019-2020年青少年游戏防沉迷政策实施和公共卫生事件影响，2022年TCG行业规模达到122亿元，一跃成为IP潮玩行业的第三大品类。2) 中长期看，中国TCG行业的规模有望达到360~600亿：2.1) 从用户量角度，假设中国卡牌的渗透率在2030年达到日本目前的水平，那么2030年中国卡牌用户数有望达到2.0亿人以上；2.2) 从ARPU角度，随着新卡牌的推出，假设中长期中国人均卡牌消费达到日本目前的30%~50%，即ARPU有望达到174~290元/每年；2.3) 综合来看，中长期卡牌行业的市场空间有望达到360~600亿元，相比当前市场规模有190%~380%的成长空间。

国内公司IP储备丰富、销售渠道强大，具备推出爆款IP卡牌的潜力。1) 卡游在国内集换式卡牌行业份额第一，目前有44个授权IP、1个自有IP，2022年收入规模超过40亿、经营利润率45%，发展势头强劲；2) 泡泡玛特的IP创作和运营能力较强，2024年5月推出了收藏向卡牌，市场反馈良好；3) 姚记科技、华立科技均代理销售了海外的知名卡牌，如宝可梦等，卡牌业务成为公司的新增长点；4) 奥飞娱乐自有IP的粉丝基础庞大，IP产品变现潜力大。

中国卡牌行业未来成长空间大，头部IP潮玩公司有望抓住行业机遇。1) 从行业层面来看，中国卡牌行业近年快速兴起、用户基数庞大、Z时代用户较多，未来随着TCG用户渗透率的增长和Z世代用户收入的提升，TCG卡牌行业有望迎来量价双增。2) 从公司层面看，中国TCG行业的头部公司目前以代理海外知名产品为主，但中国本土文化底蕴深厚、动画产业作品较多，有望推出自有IP卡牌。推荐IP创作、运营、销售能力较强的泡泡玛特，销售渠道较为完善的姚记科技，以及IP粉丝基础庞大的奥飞娱乐。

- 01 TCG集娱乐、策略、社交、收藏于一体，商业潜力较大
- 02 海外市场：TCG为日本玩具市场第一大品类
- 03 中国TCG行业：快速成长的蓝海市场
- 04 国内公司IP储备丰富，卡牌市场增长潜力浮现

1.TCG集娱乐、策略、社交、收藏于一体，
商业潜力较大

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/527152030150006143>