



互联网传媒行业周报：游戏行业受消息面扰动 存在长期投资机会



本周行情

本周 (22.2.21-22.2.25) 上证综指、深证成指、创业板指、传媒板指分别上涨-1.1%、-0.3%、1.0%、-4.4%。本周板块内个股涨幅前三贵广网络 (31.7%)、联创股份 (17.8%)、天娱数科 (17.1%)，后三金财互联 (-19.1%)、博瑞传播 (-18.6%)、三七互娱 (-16.4%)。本周板块内个股涨幅前三极光 (7.5%)、香港科技探索 (4.1%)、阜博集团 (2.1%)，后三心动公司 (-20.8%)、微盟集团 (-18.2%)、趣头条 (-15.5%)。

本周观点

本周游戏板块受相关消息扰动，叠加地缘政治风险避险情绪，游戏 (中信) 指数本周涨跌幅为-6.24%，其中【三七互娱】(-16.41%)、【吉比特】(-5.5%)、【完美世界】(1.06%)、【网易-S】(-6.64%)。我们长期看好游戏行业基本面，2017 年以来政策监管始终围绕内容质量及未成年人保护两条主线，政策监管趋严主要目的为规范行业发展，并非限制行业发展。(1) 强监管将加速内容精品化，优胜劣汰，强者恒强。审批游戏版号趋严对游戏企业运营已有版号资源提出了更高要求，有利于提高游戏内容质量，延长游戏运营生命周期，并加速淘汰国内换皮、山寨等低质游戏；(2) 为规避短期事件性扰动，游戏出海已成必选项。受消息面扰动及成功先例激励，游戏企业加速出海进程，中国自信下反向文化输出有望开启，手握精品游戏内容的游戏公司受益性更高；(3) 沉浸互联网时代，VR/AR 等新型终端设备的普及有望提升游戏内容的互动性及可玩性，游戏、影视有望成为最

先打开局面的的 C 端内容产品。

此外，端游市场表现值得关注。内容行业供给决定需求，《逆水寒》推出以后已有 3 年未推出国产端游，而用户对端游的需求始终存在。根据游民星空，2021 年 9 月《新世界》(亚马逊出品，MMORPG) 上线 steam，上线首日同时在线破 50 万人，最高同时在线达 91 万人(预估近一半为国人)，此前 7 月进行的 Beta 测试同时在线超过 20 万人；2022 年 2 月《失落的方舟》steam 版上线首日同时在线达 98 万人，次日突破 130 万人。根据 steam 官方报告，2018 年国际服国人月活达 3000 万人，预计 2021 年底国人月活 4000-6000 万人(2020 年底 steam 全球月活达 1.2 亿人)，此类用户大多为高价值硬核游戏用户。

我们认为在需求旺盛，供给匮乏的背景下，手握新端游产品的游戏企业有望受益。

投资建议

(1) 沉浸互联网是未来发展趋势，元宇宙处于发展阶段最初期，相比 C 端应用落地(需要接入终端普及)，我们认为 B 端项目有望最先落地。目前各国及地方政府逐步出台元宇宙相关政策，城市馆、展览馆、主题馆、企业馆等及文旅演艺活动均有望成为虚拟文创类项目最先落地的应用场景。关注展馆创意设计龙头【风语筑】、文旅活动创意设计龙头【锋尚文化】等。

(2) 我们长期看好游戏行业基本面，短期政策监管趋严有望推动游戏

行业厚积薄发。从布局时点上，重点把握版号发放前后，目前游戏公司股价已经历深度回调，版号发放前存在短期博弈价值，版号发放后确定性确立，具备长期投资价值。关注具备精品研发能力、手握端游《诛仙世界》的【完美世界】；强运营能力、已验证精品游戏研发能力和出海发行能力的【三七互娱】；重研发、小而美的【吉比特】；拥有丰富产品矩阵，强风险抵御能力的【网易-S】、【腾讯控股】。

风险提示

政策监管趋严超预期的风险、元宇宙发展进度不及预期、游戏公司流水下降幅度超预期等风险。

关键词: AR 创业板

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38683

