



传媒互联网行业周报：电影及 AIGC 引领行业反弹 关注游戏 行业监管政策变化



近期我们继续坚定看好【三七互娱】【芒果超媒】【博纳影业】【分众传媒】【完美世界】【恺英网络】【锋尚文化】【腾讯控股】【光线传媒】【兆讯传媒】【国联股份】【吉比特】【快手】【新东方在线】等

在过去的一周里，传媒行业上涨 5.27%，在所有行业中排名第 2，传媒板块年初到现在下跌 24.32%，排名所有板块第 28 名。本周传媒板块继续领先，电影游戏和 AIGC 等引领行业快速反弹。其中 AIGC 行业异军突起，近期 AI 画画风靡全球，甚至得到了绘画比赛的冠军，AI 的应用层面出现巨大突破，AIGC 的出现，对于插画师、营销公司的美工人员等都存在一定的可替代性，也大大节约了成本，我们近期已经发布了 AIGC 行业的深度报告，欢迎各位投资者继续关注我们相关的研究，我们看好视觉中国、中文在线、蓝标、三人行这类营销公司。另一方面，我们继续坚定看好前期力推的电影行业，我们看到近期《名侦探柯南：

万圣节的新娘》《坠落》等优质的海外电影正在被引进，当前整个中国电影行业的票房极其低迷，部分影院单日票房仅几百元，因此我们预计后期或有一定的针对电影板块的利好政策，特别是随着中美关系的和缓，我们预计《阿凡达 2》上映的概率也较大，若该片顺利上映，我们分析将利好中国电影，万达电影，横店影业等公司，也可能昭示着未来电影行业有望进一步放松，我们对此继续保持高度关注。同时，无论《阿凡达 2》不上映，本土的优质影视内容提供商如【博纳影业】【光线传媒】等都是我们长期坚定看好的公司，电影供给侧改革后，他们的市占率有望进一步扩

大。最后，我们看到游戏板块近期涨幅巨大，核心原因就是近期官媒对于游戏行业的态度发生了重要转变，同时近期版号的发放进一步加快，腾讯网易都有了相关游戏版号，显示游戏行业的政策监管正在放松，如果持续放松，有望对游戏公司的业绩和估值有进一步利好，三七互娱、吉比特、完美世界等龙头游戏公司我们也继续看好。

上周最引人注目的就是腾讯和网易的业绩相继公布，2022年11月16日，腾讯控股发布2022年三季度业绩。公司2022Q3营收1401亿元，同比下降2%；经营盈利516亿元，同比下降3%；调整后净利润323亿元，同比增长2%。另外，公司将按合资格股东持有每10股股份获发1股美团B类普通股的基准，向股东以实物分派的方式宣派由本公司持有的约9.58亿股美团B类普通股的特别中期股息。公司非国际财务报告准则盈利在经历了四个季度的下滑后，重新实现了同比增长。2022Q3视频号业务推出信息流广告，国际游戏发行取得突破，通过降本增效措施公司各业务的成本端都得以优化（增值服务业务YoY-1%；网络广告业务YoY-5%；金融科技及企业服务业务YoY-3%），总收入成本同比下降2%。费用端来看，2022Q3销售及市场推广开支同比下降32%至71亿元，体现内部对营销活动支出愈加严格的把控（主要包含数字内容服务、企业服务、游戏及工具类产品相关）。营销费用率由2021Q3的7%，下降至2022Q3的5%。2022Q3一般及行政开支同比增长11%至265亿元，反映了研发开支、雇员成本、租赁费用以及办公开支的增加。财务成本同比维稳。总体来看，公司Q3净利润393.43亿元，同比微增1%；Non-IFRS净利润322.54

亿元，同比增长 2%，略超市场预期。

另外网易发布 2022 年三季度财报，2022Q3 营收 244.3 亿元，同比增长 10.1%；Non-GAAP 净利润 74.7 亿元，同比增长 93.6%。2022Q3 公司净收入为 244 亿元，同比增加 10.1%。游戏及相关增值服务、有道、云音乐业务均保持健康增长。成本端，公司毛利润为人民币 137 亿元，同比增加 16.4%，毛利率由 2021Q3 的 53.22% 提升至 2022Q3 的 56.15%。其中高毛利的在线游戏业务净收入增长，占比提升至 77%；有道毛利润环比改善，云音乐成本管控整体有所改善。营业费用达 90 亿元，同比增加 12.0%，主要随着游戏及有道推广支出而增加，人员成本也有所提升。另一方面，公司研发投入规模为 37.6 亿元，连续三季度加码，研发费用率超 16%。归属于公司股东的净利润为 67 亿元，同比增长 110.55%，环比增加 26.6%。

净利润高增主要系报告期内投资收益和汇兑收益分别约为 13 亿和 14 亿元，较去年同期增长显著。非公认会计准则下归属于公司股东的持续经营净利润为 75 亿元，同比增长 93.62%，总体业绩符合预期。

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_49252

