



## 传媒

优于大市（维持）

### 证券分析师

马笑

资格编号：S0120522100002

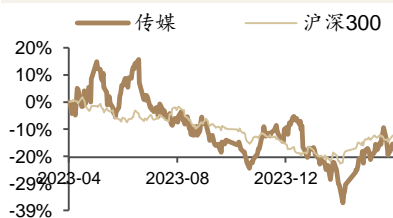
邮箱：maxiao@tebon.com.cn

### 研究助理

王梅卿

邮箱：wangmq@tebon.com.cn

### 市场表现



### 相关研究

- 《传媒互联网行业周报：2024 网络视听大会在成都召开；24 年 3 月下发 107 个国产游戏版号》，2024.3.31
- 《恺英网络点评：增持分红持续提升信心，看好公司未来长期发展》，2024.3.29
- 《传媒互联网行业周报：国内 AI 应用百花齐放，OpenAI 拟借助 Sora 进军好莱坞》，2024.3.25
- 《上海电影（601595.SH）点评：公司发布 iNEW 新战略，IP+AI 目标明确》，2024.3.18
- 《传媒互联网行业周报：关注 GDC 游戏开发者大会，GTC 英伟达 AI 开发者盛会》，2024.3.17

# 传媒互联网行业 3 月报：Kimi 引领长文本趋势，国内外多模态应用百花齐放

## 投资要点：

- **行情概述：**2024 年 3 月，传媒行业指数（SW）涨幅为 1.50%，沪深 300 涨幅为 0.61%，创业板指涨幅为 0.62%，上证综指涨幅为 0.86%。各传媒子板块中，媒体上涨 2.62%，广告营销上涨 1.47%，文化娱乐上涨 1.57%，互联网媒体下跌 0.98%。2024 年 3 月，港股互联网板块涨幅为 5.90%，恒生科技涨幅为 1.35%，恒生指数涨幅为 0.18%。港股互联网板块相较恒生科技指数跑赢 4.55%。
- **数据跟踪：**1) **游戏：**2 月中国市场同比增长 15.12%，环比增长 2.17%。根据伽马数据，2024 年 2 月，中国游戏市场规模为 248.75 亿元，环比增长 2.17%，同比上升 15.12%。春节假期及游戏运营活动的集中举办成为市场规模实现环比同比均增长的主要原因。具体而言，移动游戏市场实际销售收入为 182.55 亿元，环比增长 3.21%，同比增长 17.88%。增长主要来源于本月老产品的运营活动，例如，监测产品中：《王者荣耀》在春节期间推出皮肤、红包等活动；《和平精英》通过推出春节“龙跃长城”版本以及发布短片等方式提升游戏热度；《原神》大型活动“海灯节”也在此期间开启。客户端游戏市场规模为 56.42 亿元，环比增长 0.75%，同比增长 5.94%。从监测的客户端游戏产品来看，基于春节影响，本月运营活动较为集中，虽然天数少于 1 月但仍取得增长，头部产品中，《英雄联盟》开启春节通行证，并对数百款皮肤展开优惠活动；《永劫无间》开启新春版本，并上线限时返场活动等；此外，《大话西游》《征途》等产品均展开春节活动。2) **电影：**3 月全国票房 27.86 亿元。根据猫眼专业版，2024 年 3 月全国票房 27.86 亿元，观影总人次 0.67 亿，总场次 1125.0 万，平均票价 41.6 元。根据 iFind，3 月总票房环比减少 75%，同比增加 46%。票房前三分别为《周处除三害》6.26 亿，《沙丘 2》3.35 亿，《哥斯拉大战金刚 2：帝国崛起》3.17 亿。
- **投资组合：**腾讯控股、网易、恺英网络、上海电影、三七互娱、神州泰岳、吉比特、姚记科技、汤姆猫、快手、芒果超媒、皖新传媒、百度集团、美团、分众传媒等。
- **投资主题：**游戏，AI 和 VR，教育，短剧，影视动漫，广告，数据要素等。
- **受益标的：**港股海外公司阿里巴巴-SW、京东集团-SW、拼多多、爱奇艺、移卡、阅文集团、美图公司、哔哩哔哩-W、猫眼娱乐、泡泡玛特、云音乐、祖龙娱乐、中手游、心动公司、东方甄选、巨星传奇等；A 股主要有慈文传媒、掌阅科技、三人行、万达电影、浙数文化、电广传媒，南方传媒，中文传媒、电魂网络、冰川网络、中文在线、昆仑万维、万兴科技、游族网络、力盛体育、遥望科技、东方时尚、浙文互联、零点有数、兆讯传媒、风语筑、视觉中国、创业黑马、立方数科等。
- **投资建议：**AI 进击 MR 成长 IP 裂变，看好结构增长和出海市场等机会。我们认为行业的整体加配机会已现良机，基于以下三点理由：1) 预计今年基本面逐步修复；2) ARVR 和 AIGC 赛道成长预期非常明显，当下正是布局时机；3) 政策支持数字经济、文化产业和平台经济发展。《扩大内需战略规划纲要》强调文化、体育、互联网+社会服务、共享经济、新个体经济领域对于促进消费发展的重要性，结合二十大关于繁荣文化产业、网络强国、数字强国的表述，以及中央经济会议支持平台经济在引领发展、创造就业和国际竞争中发挥作用，看好未来发展。
- **风险提示：**宏观经济波动；游戏上线进度不及预期；行业竞争加剧等。

## 内容目录

1. 行情回顾.....	4
1.1. A股传媒板块.....	4
1.2. 港股互联网板块.....	5
2. 月度数据跟踪.....	5
2.1. 游戏市场：2月中国市场同比增长 15.12%，环比增长 2.17%.....	5
2.2. 电影：3月全国票房 27.86 亿元.....	6
3. 本月重点事件点评合集.....	6
3.1.1. Claude 3 模型发布，在智能性、安全性和响应速度上更进一步.....	6
3.1.2. 抖音本地业务人事变动，竞争进入深水期.....	8
3.1.3. 2024GDC 游戏开发者大会聚焦 AI、XR 等新技术.....	8
3.1.4. 英伟达 AI 开发者盛会将于美国加州圣何塞举行.....	9
3.1.5. 国内 AI 应用百花齐放，有望迎来爆发式增长.....	9
3.1.6. OpenAI 拟借助 Sora 进军好莱坞.....	10
3.1.7. 2024 中国网络视听大会在成都召开。.....	10
3.1.8. 24 年 3 月下发 107 款国产游戏版号.....	11
4. 风险提示.....	11

## 图表目录

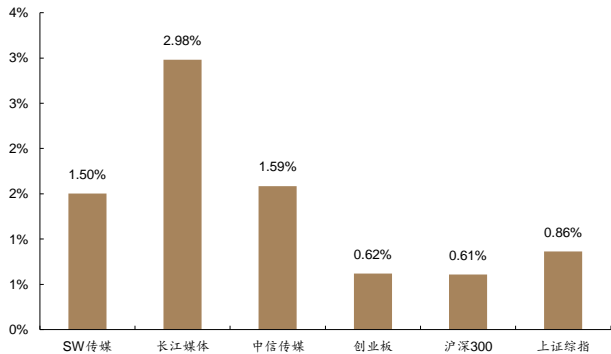
图 1: 传媒板块与创业板、沪深 300、上证指数比较 (2024/03) .....	4
图 2: 传媒各子板块月涨跌幅比较 (2024/03) .....	4
图 3: 传媒与其他板块月涨跌幅比较 (2024/03) .....	4
图 4: 港股互联网板块与恒生科技、恒生指数比较 (2024/03) .....	5
图 5: 2022/02-2024/02 中国游戏市场规模及增速 .....	6
图 6: 2022/02-2024/02 中国移动游戏市场实际销售收入及增速 .....	6
图 7: 2022/02-2024/02 中国客户端游戏市场实际销售收入及增速 .....	6
图 8: 近一年全国电影票房收入 (截至 2024/03) .....	6
图 9: 近一年全国电影票房人次 (截至 2024/03) .....	6
图 10: AnthropicAI 发布 Claude3 模型测试成绩 .....	7
图 11: 2024 年 GDC 游戏开发者大会于旧金山举行 .....	9
表 1: H 股传媒板块月涨跌幅前十个股 (2024/03) .....	5

## 1. 行情回顾

### 1.1. A股传媒板块

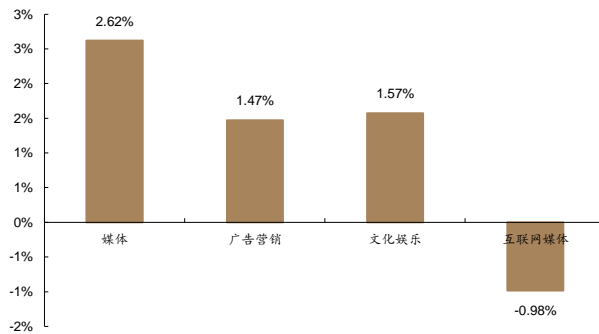
2024年3月，传媒行业指数（SW）涨幅为1.50%，沪深300涨幅为0.61%，创业板指涨幅为0.62%，上证综指涨幅为0.86%。各传媒子板块中，媒体上涨2.62%，广告营销上涨1.47%，文化娱乐上涨1.57%，互联网媒体下跌0.98%。

图 1：传媒板块与创业板、沪深300、上证指数比较（2024/03）



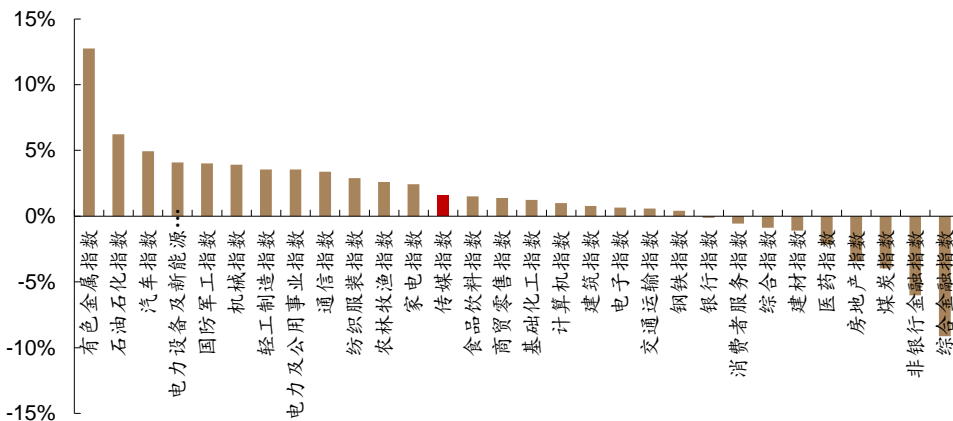
资料来源：iFind，德邦研究所

图 2：传媒各子板块月涨跌幅比较（2024/03）



资料来源：iFind，德邦研究所  
注：各子版块口径均为中信行业类

图 3：传媒与其他板块月涨跌幅比较（2024/03）



资料来源：iFind，德邦研究所  
注：各版块口径均为中信行业类

表 1：A股传媒板块月涨跌幅前十个股（2024/03）

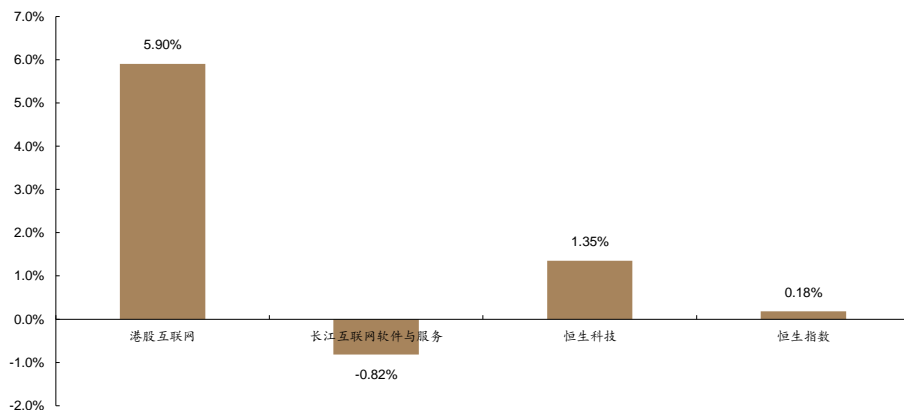
涨幅前十 (%)			跌幅前十 (%)	
300133.SZ	华策影视	76.32%	华扬联众	603825.SH -26.88%
600715.SH	文投控股	70.45%	国脉文化	600640.SH -19.57%
603721.SH	中广天择	63.72%	*ST美盛	002699.SZ -17.39%
301025.SZ	读客文化	56.39%	姚记科技	002605.SZ -16.00%
603533.SH	掌阅科技	52.80%	神州泰岳	300002.SZ -13.72%
002343.SZ	慈文传媒	41.11%	吉比特	603444.SH -11.92%
300654.SZ	世纪天鸿	30.51%	宣亚国际	300612.SZ -11.85%
002739.SZ	万达电影	27.95%	恺英网络	002517.SZ -11.84%
603729.SH	龙韵股份	26.97%	三七互娱	002555.SZ -10.63%
000917.SZ	电广传媒	26.02%	宝通科技	300031.SZ -10.53%

资料来源：iFind，德邦研究所

## 1.2. 港股互联网板块

2024年3月，港股互联网板块涨幅为5.90%，恒生科技涨幅为1.35%，恒生指数涨幅为0.18%。港股互联网板块相较恒生科技指数跑赢4.55%。

图4：港股互联网板块与恒生科技、恒生指数比较（2024/03）



资料来源：iFind，德邦研究所

表1：H股传媒板块月涨跌幅前十个股（2024/03）

涨幅前十 (%)			跌幅前十 (%)		
0136.HK	中国儒意	29.22%	0020.HK	商汤-W	-21.11%
3690.HK	美团-W	21.30%	1797.HK	东方甄选	-14.05%
9618.HK	京东集团-SW	21.17%	2013.HK	微盟集团	-9.00%
9626.HK	哔哩哔哩-W	15.20%	9999.HK	网易-S	-7.60%
1810.HK	小米集团-W	13.01%	0241.HK	阿里健康	-7.56%
3888.HK	金山软件	10.30%	0354.HK	中国软件国际	-7.45%
1024.HK	快手-W	10.22%	6618.HK	京东健康	-7.05%
0700.HK	腾讯控股	9.60%	2158.HK	医渡科技	-4.75%
0909.HK	明源云	8.93%	1686.HK	新意网集团	-3.77%
2400.HK	心动公司	8.76%	9988.HK	阿里巴巴-SW	-3.64%

资料来源：iFind，德邦研究所

## 2. 月度数据跟踪

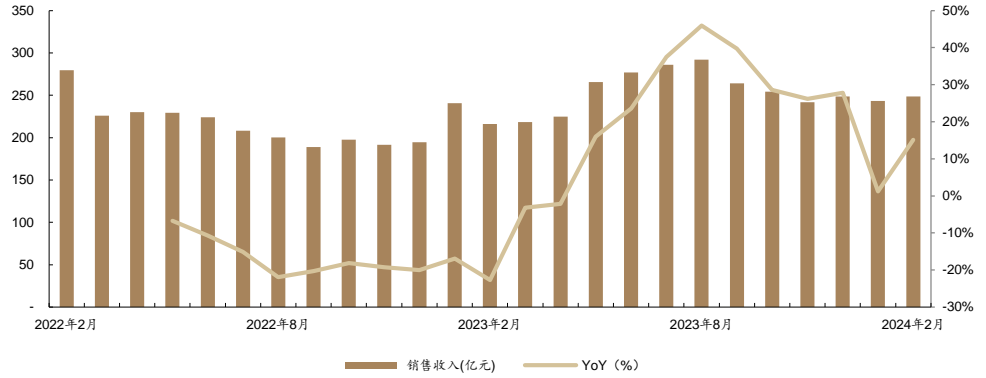
### 2.1. 游戏市场：2月中国市场同比增长15.12%，环比增长2.17%

根据伽马数据，2024年2月，中国游戏市场规模为248.75亿元，环比增长2.17%，同比上升15.12%。春节假期及游戏运营活动的集中举办成为市场规模实现环比同比增长的主要原因。

具体而言，移动游戏市场实际销售收入为182.55亿元，环比增长3.21%，同比增长17.88%。增长主要来源于本月老产品的运营活动，例如，监测产品中：《王者荣耀》在春节期间推出皮肤、红包等活动；《和平精英》通过推出春节“龙跃长城”版本以及发布短片等方式提升游戏热度；《原神》大型活动“海灯节”也在此期间开启。

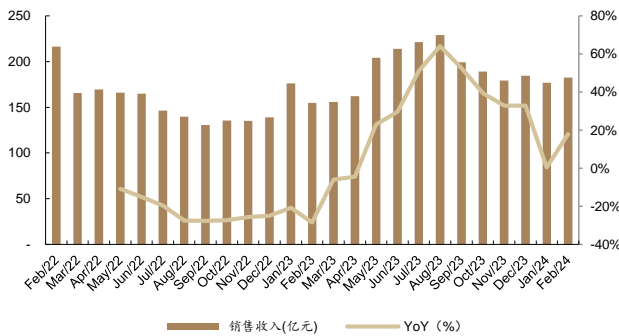
客户端游戏市场规模为56.42亿元，环比增长0.75%，同比增长5.94%。从监测的客户端游戏产品来看，基于春节影响，本月运营活动较为集中，虽然天数少于1月但仍取得增长，头部产品中，《英雄联盟》开启春节通行证，并对数百款皮肤展开优惠活动；《永劫无间》开启新春版本，并上线限时返场活动等；此外，《大话西游》《征途》等产品均展开春节活动。

图 5：2022/02-2024/02 中国游戏市场规模及增速



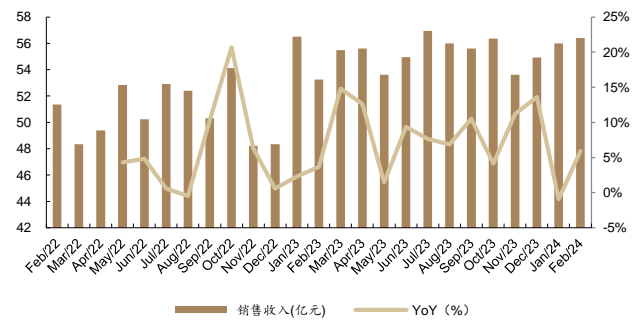
资料来源：伽马数据，德邦研究所

图 6：2022/02-2024/02 中国移动游戏市场实际销售收入及增速



资料来源：伽马数据，德邦研究所

图 7：2022/02-2024/02 中国客户端游戏市场实际销售收入及增速

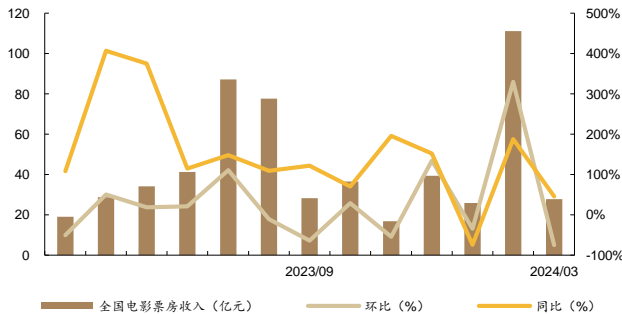


资料来源：伽马数据，德邦研究所

## 2.2. 电影：3月全国票房 27.86 亿元

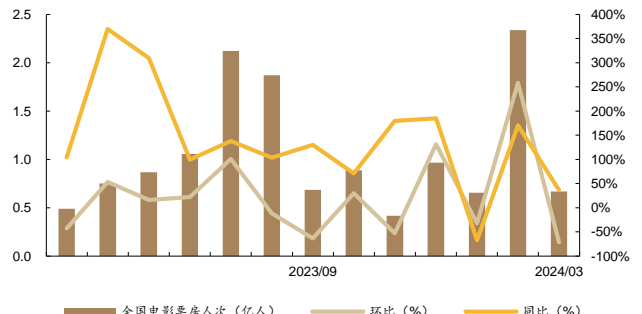
根据猫眼专业版，2024 年 3 月全国票房 27.86 亿元，观影总人次 0.67 亿，总场次 1125.0 万，平均票价 41.6 元。根据 iFind，3 月总票房环比减少 75%，同比增加 46%。票房前三分别为《周处除三害》6.26 亿，《沙丘 2》3.35 亿、《哥斯拉大战金刚 2：帝国崛起》3.17 亿。

图 8：近一年全国电影票房收入（截至 2024/03）



资料来源：iFind，德邦研究所

图 9：近一年全国电影票房人次（截至 2024/03）



资料来源：iFind，德邦研究所

## 3. 本月重点事件点评合集

### 3.1.1. Claude 3 模型发布，在智能性、安全性和响应速度上更进一步

3月4日晚间，Claude 发布其最新力作 Claude3 模型家族，包括 Claude 3 Haiku、Claude 3 Sonnet 和 Claude 3 Opus 三款模型，各具特色，旨在为用户提供多样化的选择。三个模型中最强的 Opus，所有能力皆表现优异，尤其是在研究生级别专家推理（GPQA）、数学、编码等方面均表现优异。

三款模型旨在为不同需求的用户提供针对性的服务，Opus 模型性能最强大，擅长处理复杂任务，它能够流畅应对开放式问题和全新场景，显示出类似人类的高度理解能力。Sonnet 模型平衡了智能与速度，适合承担企业级任务，性价比高。Haiku 模型反应迅速，是所有模型中最快的，特别适合需要即时反应的简单任务。Claude 3 Sonnet 在智能水平和响应速度之间实现了理想的平衡，尤其对于企业场景下的任务。与同类产品相比，它以更低的成本提供了强大的性能，并且专为大规模人工智能部署中的高耐用性（high endurance）而设计。

Anthropic 再次重点强调了 Claude 大模型的安全性，这也是 Anthropic 的价值观。他们在 Claude 训练中引入了一种叫做“宪法 AI（Constitutional AI, CAI）”的技术。根据 Anthropic 的官方解释，在训练过程中，研究人员会定义一些符合人类公序良俗的原则来约束系统的行为，如不得产生威胁人身安全的内容，不得违反隐私或造成伤害等。Anthropic 的创始人 Dario Amodei 和 Daniela Amodei 兄妹俩，二人原本都是 OpenAI 的员工。

建议关注 AI 视频、AI 应用相关标的：万兴科技、汤姆猫、昆仑万维、盛天网络、美图公司、中文在线、皖新传媒、佳发教育、恺英网络、上海电影、汉仪股份、果麦文化、力盛体育、华策影视、奥飞娱乐、光线传媒等。

图 10: AnthropicAI 发布 Claude3 模型测试成绩

	Claude 3 Opus	Claude 3 Sonnet	Claude 3 Haiku	GPT-4	GPT-3.5	Gemini 1.0 Ultra	Gemini 1.0 Pro
Undergraduate level knowledge MMLU	86.8% 5-shot	79.0% 5-shot	75.2% 5-shot	86.4% 5-shot	70.0% 5-shot	83.7% 5-shot	71.8% 5-shot
Graduate level reasoning GPQA, Diamond	50.4% 0-shot CoT	40.4% 0-shot CoT	33.3% 0-shot CoT	35.7% 0-shot CoT	28.1% 0-shot CoT	—	—
Grade school math GSM8K	95.0% 0-shot CoT	92.3% 0-shot CoT	88.9% 0-shot CoT	92.0% 5-shot CoT	57.1% 5-shot	94.4% Maj1@32	86.5% Maj1@32
Math problem-solving MATH	60.1% 0-shot CoT	43.1% 0-shot CoT	38.9% 0-shot CoT	52.9% 4-shot	34.1% 4-shot	53.2% 4-shot	32.6% 4-shot
Multilingual math MGSM	90.7% 0-shot	83.5% 0-shot	75.1% 0-shot	74.5% 8-shot	—	79.0% 8-shot	63.5% 8-shot
Code HumanEval	84.9% 0-shot	73.0% 0-shot	75.9% 0-shot	67.0% 0-shot	48.1% 0-shot	74.4% 0-shot	67.7% 0-shot
Reasoning over text DROP, F1 score	83.1 3-shot	78.9 3-shot	78.4 3-shot	80.9 3-shot	64.1 3-shot	82.4 Variable shots	74.1 Variable shots
Mixed evaluations BIG-Bench-Hard	86.8% 3-shot CoT	82.9% 3-shot CoT	73.7% 3-shot CoT	83.1% 3-shot CoT	66.6% 3-shot CoT	83.6% 3-shot CoT	75.0% 3-shot CoT
Knowledge Q&A ARC-Challenge	96.4% 25-shot	93.2% 25-shot	89.2% 25-shot	96.3% 25-shot	85.2% 25-shot	—	—
Common Knowledge HellaSwag	95.4% 10-shot	89.0% 10-shot	85.9% 10-shot	95.3% 10-shot	85.5% 10-shot	87.8% 10-shot	84.7% 10-shot

资料来源：AnthropicAI，德邦研究所

### 3.1.2. 抖音本地业务人事变动，竞争进入深水期

根据《晚点 LatePost》报道，抖音生活服务部门与字节商业化销售部门的组织架构将发生大调整，两块业务的部分中层也将双向流动轮岗。其中，抖音生活服务原先按照行业划分的到店餐饮、到店综合、酒旅三个平行部门，将按地域被重组为北、中、南三个大区，以及服务全国连锁大商户的 NKA 部门。字节商业化销售部门的核心骨干会被调至生活服务业务，接管上述新成立的部门；剩余未外调的管理者也将内部轮岗。在今年年初美团董事长、CEO 王兴宣布了公司最高决策机构 S-team 的组织调整决定，美团平台、到店、到家、基础研发等由高级副总裁王莆中负责，王莆中此前为到家事业群负责人；大众点评、SaaS（餐饮管理系统）、骑行、充电宝等由高级副总裁张川负责，张川此前为到店事业群负责人；无人机、境外业务直接汇报给王兴；其他组织保持不变。这是美团上市以来最大的一次调整，最主要的变化是整合原本独立的两个事业群（到家、到店）和两个平台（美团平台、基础研发平台），打包交给美团高级副总裁王莆中统一管理，他掌管着美团的核心本地商业板块，这一根基业务在美团总营收中占比超过七成。

**建议关注本地生活相关标的：美团等。**

### 3.1.3. 2024GDC 游戏开发者大会聚焦 AI、XR 等新技术

2024 年 3 月 18 日-22 日，GDC 游戏开发者大会在美国旧金山举行。参与厂商涵盖基础设施、硬件、游戏引擎、游戏公司等全产业链。本次大会聚焦 AI、XR 新技术，AI 相关议题多达 50 场。

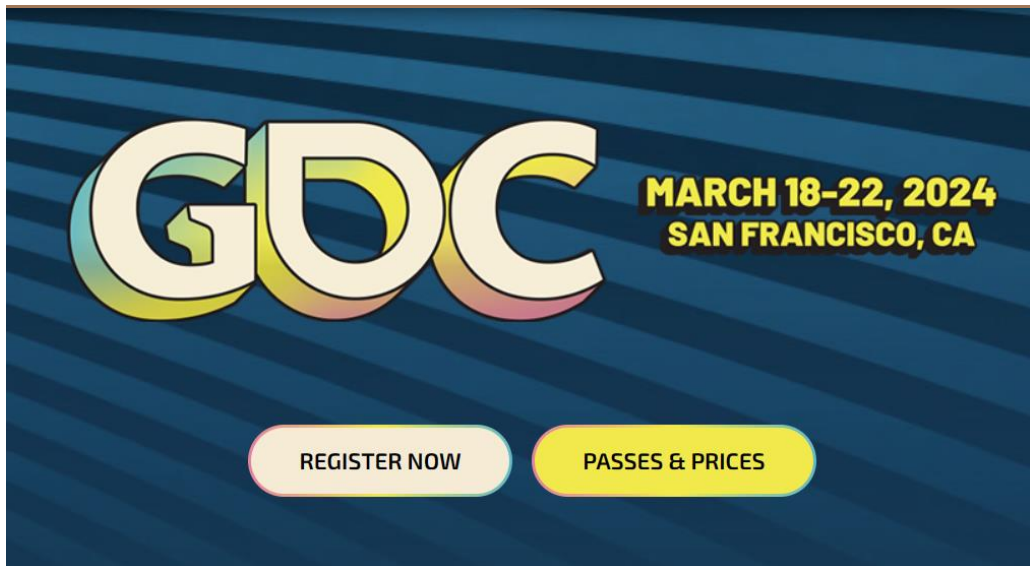
国内参与游戏公司包括：1) 腾讯：分享主题涵盖 GiINEX 游戏 AI 引擎机器学习、角色动画系统、跨平台开发等主题，分享内容包括天美《三角洲行动》和魔方《暗区突围》、《火影忍者》项目等；2) 网易：分享主题涵盖人工智能在开放世界和 UGC 领域的创作，分享内容包括《全明星街球派对》等；3) 字节跳动：大模型对游戏内容的创建。

海外技术大厂分享主题包括：1) Nvidia：利用 NVIDIA RTX Remix 和生成式 AI 实现游戏现代化，以及利用 AI NPC 改变游戏玩法等主题；2) Unity：深入了解 Apple Vision Pro 和 Unity；利用 AI 在用户设备上推动更好的游戏体验等；3) Meta：分析如何开发 VR 游戏 Asgard's Wrath2；4) Square Enix：利用 AI 优化战斗平衡；5) Amazon：利用 AI 进行游戏内容审核等。

**建议关注游戏行业龙头、AI 游戏、AI 应用相关标的：腾讯、网易、心动公司、巨人网络、宝通科技等。**



图 11：2024 年 GDC 游戏开发者大会于旧金山举行



资料来源：GDC，德邦研究所

### 3.1.4. 英伟达 AI 开发者盛会将于美国加州圣何塞举行

2024 年 3 月 18-21 日，2024 英伟达 AI 开发者盛会于美国加州圣何塞举行。热门议题包括“China AI Day —— LLM 最佳实践和应用会议”、“AI 创业的“繁花”时代 —— GTC 创业企业特别会议”、“借助 OpenUSD 和生成式 AI，推动全球各大行业实现数字化”，参与嘉宾包括 Meta AI 研究副总裁 Joelle Pineau、OpenAI 首席运营官 Brad Lightcap、Microsoft GenAI 副总裁 Sébastien Bubeck、斯坦福大学教授李飞飞等人。

建议关注 AI 视频、AI 应用相关标的：万兴科技、汤姆猫、昆仑万维、盛天网络、美图公司、中文在线、皖新传媒、佳发教育、恺英网络、上海电影、汉仪股份、果麦文化、力盛体育、华策影视、奥飞娱乐、光线传媒等。

### 3.1.5. 国内 AI 应用百花齐放，有望迎来爆发式增长

月之暗面科技有限公司开发的 Kimi Chat 在支持 200 万字超长无损上下文处理方面成为市场焦点，其在长文档处理能力上的突出表现已经引起了广泛关注。

阿里通义千问于 3 月 22 日升级，向所有人免费开放 1000 万字的长文档处理功能，用户可以通过通义千问网站和 APP 快速阅读研报、分析财报、阅读科研论文、解读法律条文等。

同时根据《科创板日报》22 日讯，文心一言有望在下个月将进行版本升级，届时也将开放长文本能力，文字范围在 200 万-500 万。

国内首个千亿参数多模态金融大模型“财跃 F1 金融大模型”于 23 日在 2024 全球开发者先锋大会发布，财跃星辰由上海报业集团旗下界面财联社与阶跃星辰公司联合创办，前微软全球副总裁姜大昕任首席科学家。公司围绕金融信息服务、智能投顾、智能投研等场景服务金融机构推动生产力的发展。

国产 AI 应用爆款可期，关注长文本，AI 办公和教育，内容创意，广告营销，影视 IP 等，到整个传媒应用，人工智能+方面。AI 大时代已然来临，把握 AI 时

代机会。

**建议关注 AI 相关及有望受益标的：**

**AI 技术与工具及应用场景相关公司：**【电广传媒，万兴科技，福昕软件，美图公司，值得买】等。

**IP 类及动漫动画影视类素材和创意内容产出公司：**【华策影视，中文在线，汤姆猫，上海电影，光线传媒，奥飞娱乐，百纳千成，果麦文化，荣信文化】等。

**AI 视频广告营销电商素材等有望率先落地：**【引力传媒，因赛集团，浙文互联，蓝色光标，青木股份，天下秀】等。

**AI+IP 传媒国央企：**【上海电影，芒果超媒，中广天择，中国电影，浙文影业】等。

**AI+游戏：**【恺英网络，巨人网络，神州泰岳，盛天网络，掌趣科技，三七互娱，世纪华通，名臣健康，星辉娱乐，冰川网络】等。

**AI+教育：**【世纪天鸿，佳发教育，皖新传媒，南方传媒，中文传媒等】等。

### 3.1.6. OpenAI 拟借助 Sora 进军好莱坞

根据彭博社，OpenAI 安排在美国洛杉矶与好莱坞诸多工作室、媒体高管、（演员等）艺人经纪开会，以构建娱乐产业的合作伙伴关系、并鼓励众多制片公司将 OpenAI 的新款 AI 视频生成器融入它们的工作中。OpenAI 向好莱坞推介其 AI 视频生成工具 Sora，公司 CEO Altman 已经在奥斯卡电影节周末出席洛杉矶的多场派对。AI 在影视艺术界是一个存在争议的话题，好莱坞编剧和演员去年举行的罢工，部分原因是为了争取面对 AI 自动化技术的保护。

**建议关注 AI 视频、AI 应用相关标的：**万兴科技、汤姆猫、昆仑万维、盛天网络、美图公司、中文在线、皖新传媒、佳发教育、恺英网络、上海电影、汉仪股份、果麦文化、力盛体育、华策影视、奥飞娱乐、光线传媒等。

### 3.1.7. 2024 中国网络视听大会在成都召开。

3 月 27 日下午，《中国网络视听发展研究报告（2024）》（以下简称《报告》）在第十一届中国网络视听大会上发布。

全国政协常委、文化文史和学习委员会副主任，中国网络视听协会会长聂辰席，中国互联网络信息中心主任、党委书记刘郁林出席报告发布会并致辞。

报告主要要点包括：1) 网络视听“第一大互联网应用”地位愈加稳固，用户数 10.74 亿，使用率达 98.3%；2) 移动端视听应用人均单日使用时长超 3 小时，短视频人均单日使用时长为 151 分钟，网络视听仍然是“杀时间第一利器”；3) 网络视听市场规模超 1.15 万亿，企业 66 万余家，网络视听是数字经济新质生产力的重要力量；4) 全网短视频账号总数达 15.5 亿个、职业主播超过 1500 万人，网络视听提供新就业渠道；5) 短视频直播拉动消费效应明显，七成以上用户因看短视频/直播购买商品，短视频/直播和电商、文旅成为最强 CP；6) “长”“短”“直”“音”活跃用户进一步聚集在头部平台；7) 网络视听是大众“文娱大餐”的重要供给，2023 年度上线长视频作品 1.7 万余部，主要长视频平台作品存量达 12 万余部；8) 重点网络微短剧上线量翻倍，微短剧用户黏性快速增长，

四成用户经常看、三成用户曾付费；9) 网络视听肩负新时代文化使命，精品频出，2023 年上线主旋律类长视频作品播放量达 515.34 亿次；10) 主流媒体在短视频平台凸显传播力、引导力；11) 大屏“双治理”成效显著，用户体验大幅提升，满意用户占比达九成。

《报告》不仅全面展示了中国网络视听产业的蓬勃发展态势，还深入剖析了网络视听产业发展的内在逻辑和趋势，成为展望行业未来的风向标和研究行业发展的重要依据，为行业的持续发展提供了有力的决策参考。

**建议关注：IP 类及动漫动画影视类素材和创意内容产出公司：【华策影视，中文在线，汤姆猫，上海电影，光线传媒，奥飞娱乐，百纳千成，果麦文化，荣信文化】等。**

**AI+IP 传媒国央企：【上海电影，芒果超媒，中广天择，中国电影，浙文影业】等。**

**AI+游戏：【恺英网络，巨人网络，神州泰岳，盛天网络，掌趣科技，三七互娱，世纪华通，名臣健康，星辉娱乐，冰川网络】等。**

**港股建议关注：【腾讯、快手-W、阅文集团】等。**

**美股建议关注：【爱奇艺】等。**

### 3.1.8. 24 年 3 月下发 107 款国产游戏版号

2024 年每月国产版号数量持续超过 100 款。部分重点产品整理如下：

快手&阅文集团：《诡秘之主》

巨人网络：《无主王座》

中青宝：《从零开始：梦境》、《落樱 2：千乐之章》、《最强防守》

吉比特：《异界原点传说：史莱姆不哭》

三七互娱：《时光大爆炸》

百度：《隋唐烽火录》

汤姆猫：《汤姆猫闯乐园》、《汤姆猫跑酷 2》

禅游科技：《甜心泡泡龙》

网易《荒野行动》（增报客户端）；

西山居（金山软件）《解限机》（PC 主机双端）

我们认为，经历大幅调整后，当前主要游戏公司估值水平处于较低位置，重视风险的同时，我们后续继续看好版号持续、新产品、出海、AIMR 技术，情绪修复等，带来的机会。调整之后的机会，A 股方面建议关注：【巨人网络、汤姆猫、恺英网络、三七互娱、游族网络、完美世界、盛天网络、吉比特、星辉娱乐】等；港股方面，建议关注：【快手、阅文、网易-S、百度、金山软件】。

## 4. 风险提示

技术发展不及预期、商誉风险、监管政策变化等。

# 信息披露

## 分析师与研究助理简介

马笑，华中科技大学硕士，2022年加入德邦证券，传媒互联网&海外首席分析师，行业全覆盖。7年多二级研究经验，2年产业战略/投资/咨询经验。曾任新时代证券TMT组长，传媒互联网/计算机首席分析师，此前担任过管理咨询顾问/战略研究员/投资经理等岗位。2018年东方财富百佳分析师传媒团队第一名；2020年wind金牌分析师；2023年界面荣耀分析师传媒第一名；2023年21世纪金牌分析师传媒互联网第5名，港股与海外第5名。

王梅卿，2022年加入德邦证券研究所传媒互联网组。

## 分析师声明

本人具有中国证券业协会授予的证券投资咨询执业资格，以勤勉的职业态度，独立、客观地出具本报告。本报告所采用的数据和信息均来自市场公开信息，本人不保证该等信息的准确性或完整性。分析逻辑基于作者的职业理解，清晰准确地反映了作者的研究观点，结论不受任何第三方的授意或影响，特此声明。

## 投资评级说明

	类别	评级	说明
<b>1. 投资评级的比较和评级标准：</b> 以报告发布后的6个月内的市场表现为比较标准，报告发布日后6个月内的公司股价（或行业指数）的涨跌幅相对同期市场基准指数的涨跌幅；	<b>股票投资评级</b>	买入	相对强于市场表现 20%以上；
		增持	相对强于市场表现 5%~20%；
		中性	相对市场表现在-5%~+5%之间波动；
		减持	相对弱于市场表现 5%以下。
<b>2. 市场基准指数的比较标准：</b> A股市场以上证综指或深证成指为基准；香港市场以恒生指数为基准；美国市场以标普500或纳斯达克综合指数为基准。	<b>行业投资评级</b>	优于大市	预期行业整体回报高于基准指数整体水平 10%以上；
		中性	预期行业整体回报介于基准指数整体水平-10%与 10%之间；
		弱于大市	预期行业整体回报低于基准指数整体水平 10%以下。

## 法律声明

本报告仅供德邦证券股份有限公司（以下简称“本公司”）的客户使用。本公司不会因接收人收到本报告而视其为客户。在任何情况下，本报告中的信息或所表述的意见并不构成对任何人的投资建议。在任何情况下，本公司不对任何人因使用本报告中的任何内容所引致的任何损失负任何责任。

本报告所载的资料、意见及推测仅反映本公司于发布本报告当日的判断，本报告所指的证券或投资标的的价格、价值及投资收入可能会波动。在不同时期，本公司可发出与本报告所载资料、意见及推测不一致的报告。

市场有风险，投资需谨慎。本报告所载的信息、材料及结论只提供特定客户作参考，不构成投资建议，也没有考虑到个别客户特殊的投资目标、财务状况或需要。客户应考虑本报告中的任何意见或建议是否符合其特定状况。在法律许可的情况下，德邦证券及其所属关联机构可能会持有报告中提到的公司所发行的证券并进行交易，还可能为这些公司提供投资银行服务或其他服务。

本报告仅向特定客户传送，未经德邦证券研究所书面授权，本研究报告的任何部分均不得以任何方式制作任何形式的拷贝、复印件或复制品，或再次分发给任何其他人，或以任何侵犯本公司版权的其他方式使用。所有本报告中使用的商标、服务标记及标记均为本公司的商标、服务标记及标记。如欲引用或转载本文内容，务必联络德邦证券研究所并获得许可，并需注明出处为德邦证券研究所，且不得对本文进行有悖原意的引用和删改。

根据中国证监会核发的经营证券业务许可，德邦证券股份有限公司的经营范围包括证券投资咨询业务。