

2024年11月19日

重视 AI+应用细分领域进度，前置关注 AR 眼镜产品

——传媒互联网行业周报（2024.11.11-2024.11.17）

投资评级：看好（维持）

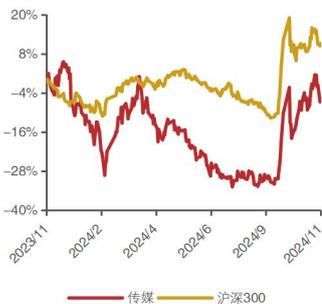
投资要点：

证券分析师

陈良栋
SAC: S1350524100003
chenliangdong@huayuanstock.com

联系人

板块表现：



➤ **本周观点：Duolingo、Applovin、Shopify 等海外公司业绩表现强劲，且强调 AI+业务场景价值，建议重视 AI+应用在细分领域进度，同时前置关注 AR+AI 眼镜产品。**

AI+AR 应用方向：近期美国在线教育龙头 DUOLINGO、APPLOVIN、SHOPIFY 等公司股价持续突破，并且在交流中，部分公司也强调 AI 赋能下产品形态与用户体验的提升。国内方面，AI 技术侧持续推进，并在部分领域增强 AI+形态探索，字节跳动【即梦 AI】正式全量上线两大视频模型，S2.0 Pro（首帧一致，效果稳定）以及 P2.0 Pro（精准响应，多镜头组合，保持整个视频的连贯性和一致性）；腾讯推出 AI 智能工作台 ima.copilot（简称 ima），并打通微信公众号文章生态。**我们认为重视 AI 应用侧持续发展，关注 B 端、C 端用户真实反馈以及内容模式和商业模式的创新延展。建议持续关注积极拥抱新技术，并具备一定数据、用户和应用场景优势的公司。**建议关注【昆仑万维】【易点天下】【中文在线】【世纪天鸿】【蓝色光标】【华策影视】【因赛集团】【视觉中国】【万兴科技】【美图公司】【汇量科技】等。此外，Rokid 将正式发布新品【Rokid Glasses】，将 AI 与 AR 结合，除日常佩戴，还可以拍照、翻译、实时导航、AI 语音聊天等，重新定义新交互模式，**建议前置关注 AR+AI 结合的硬件产品（如眼镜、玩具等）发展带来的新增量空间。**

互联网方面：【腾讯控股】【网易】【哔哩哔哩】【阿里巴巴】等公司陆续公布最新财报，头部企业平台优势体现在业绩基本面韧性之中，**建议持续关注头部公司在内部组织架构主动调整的战略价值，以及持续提高股东回报的积极行为。**

游戏方面：完美世界重磅产品《异环》「奇点测试」将于 11 月 28 日 11:00 正式开启；**我们认为游戏行业最为核心的投资思路目前仍然是新游产品周期演绎，重视重点新游产品的测试和上线时间，以及相关游戏产品表现超预期有望推动相关上市公司的价值重估。**建议关注【腾讯控股】【网易】【恺英网络】【完美世界】【ST 华通】【神州泰岳】【三七互娱】【快手】【哔哩哔哩】【吉比特】【电魂网络】【名臣健康】【冰川网络】【心动公司】【中手游】【祖龙娱乐】等。

电影方面：2024 年 11 月 12 日，国务院办公厅发布《国务院关于修改〈全国年节及纪念日放假办法〉的决定》，自 2025 年 1 月 1 日起施行。《决定》规定：1）全体公民放假的假日增加 2 天，即农历除夕、5 月 2 日，增加后春节放假 4 天（农历除夕、正月初一至初三），劳动节放假 2 天（5 月 1 日、2 日）。2）全体公民放假的假日，可合理安排统一放假调休。目前 2025 年贺岁档和春节档，已有《封神第二部：战火西岐》《射雕英雄传：侠之大者》《熊出没：重启未来》定档。**随着重点影片陆续定档，叠加假期增加，我们认为优质供给驱动下，25 年观影需求和电影票房有**

望修复，建议关注 25 年贺岁、春节档重点影片的出品方以及院线/票务公司。关注【博纳影业】【光线传媒】【万达电影】【猫眼娱乐】【阿里影业】【中国儒意】【百纳千成】【上海电影】【中国电影】【幸福蓝海】【横店影视】等。

新产业关注方向：我们认为，应重视卡牌、潮玩等线下高景气度产业发展，目前游戏和影视头部 IP 也持续加码布局，建议关注相关产业链布局公司。建议关注【姚记科技】【泡泡玛特】【奥飞娱乐】【阅文集团】【华立科技】【上海电影】【卡游】（港股已提交申请书）【布鲁可】（港股已提交申请书）等。

- **市场回顾。**A 股方面，2024 年 11 月 11 日到 11 月 15 日，上证综指（-3.52%），深证成指（-3.70%），沪深 300（-3.29%），创业板指（-3.36%）。按照申万行业分类，在所有行业中，传媒(申万)（1.07%）排名第 1。
- **行业要闻。**2024 年 10 月中国游戏产业月度报告；小游戏新功能：可游戏外支付、拼团支付，或将提升行业付费转化、ARPPU；即梦 AI 视频生成模型重磅更新；腾讯近 90 亿元收购 IAA 手游公司 EasyBrain；2025 芒果生态扩圈大会：6 大创新平台集结，7 大赛道主理人发布，超 300 部内容全新亮相；因赛集团与 CLICKSMOBI 达成战略合作，共建 AI 驱动的出海程序化广告交易平台。
- **公司动态。**【腾讯控股】发布 2024 三季度财报。2024Q3 实现总收入 1,672 亿元，同比增长 8%。毛利 888 亿元，同比增长 16%。按非国际财务报告准则，经营盈利 613 亿元，同比增长 19%；经营利润率由去年同期 33% 上升至 37%。期内盈利 609 亿元，同比增长 33%。期内本公司权益持有人应占盈利 598 亿元，同比增长 33%。

【网易】发布 2024 三季度财报。2024Q3 网易业绩稳健，净收入 273 亿元；非公认会计准则下，归属于公司股东的持续经营净利润 86 亿元；单季研发投入 43 亿元，今年前三季度研发投入已超 120 亿元。

【哔哩哔哩】发布 2024 三季度财报。2024Q3B 站总营收同比增长 26%，达 73.1 亿元。社区指标创下历史新高，日均活跃用户达 1.07 亿，月均活跃用户达 3.48 亿，日均使用时长从去年同期的 100 分钟增加到 106 分钟。分业务来看，增值服务的营收为 28.2 亿元，同比增长 9%。广告的营收为 20.9 亿元，同比增长 28%。移动游戏的营收为 18.2 亿元，同比增长 84%。IP 衍生品及其他业务的营收为 5.673 亿元，同比下滑 2%。本季度调整后净利润 2.4 亿元，实现上市后首次单季度盈利。
- **投资分析意见。**建议持续把握 AI+应用逐步落地，以及 B 端、C 端用户真实反馈，关注商业模式的延展。目前传媒行业景气度仍在持续提升，调整中建议继续沿新赛道+新内容方向布局。
- **风险提示。**新电影上线表现不及预期、新技术发展不及预期、行业竞争加剧、新产品研发上线及表现不及预期。

内容目录

1. 本周传媒行业行情跟踪	5
1.1. 传媒行业涨跌幅	5
1.2. 本周行业新闻	6
1.3. 本周公司公告	8
2. 行业数据跟踪	10
2.1. AI 投融资事件	10
2.2. 游戏	10
2.2.1. 畅销游戏表现情况	10
2.2.2. 休闲游戏及超休闲游戏榜单	11
2.3. 影视	13
2.3.1. 电影表现情况	13
2.3.2. 电视剧表现情况	14
2.3.3. 综艺表现情况	14
3. 投资分析意见	16
4. 风险提示	17

图表目录

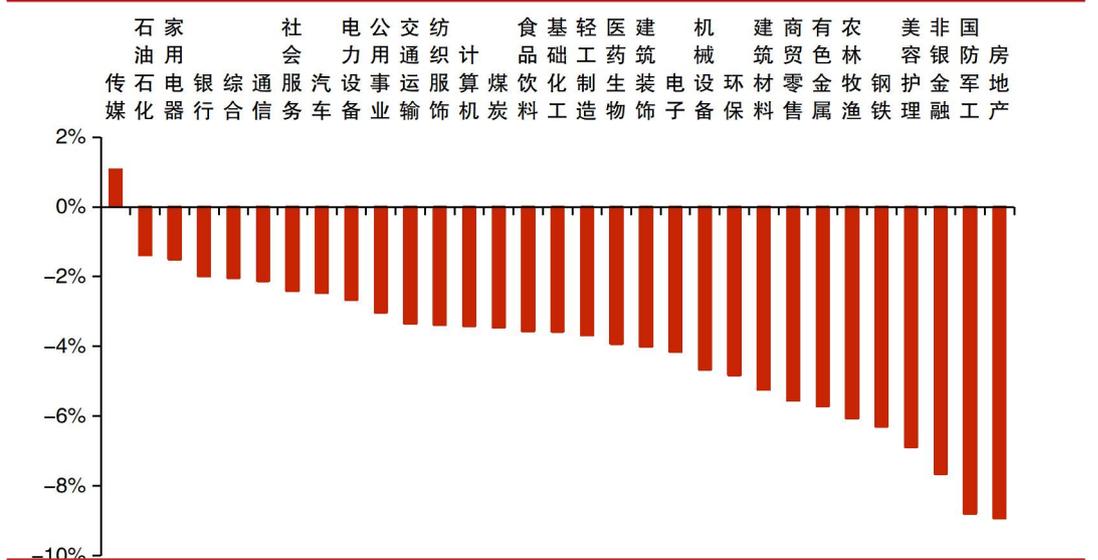
图表 1: 各行业涨跌幅 (%) 情况 (11.11-11.15)	5
图表 2: 传媒行业细分子行业涨跌幅 (%) 情况 (11.11-11.15)	5
图表 3: A 股市场传媒行业公司涨跌幅情况 (11.11-11.15)	6
图表 4: 港股市场传媒行业公司涨跌幅情况 (11.11-11.15)	6
图表 5: 本周 AI 投融资事件 (11.11-11.17)	10
图表 6: 中国 ios 手游游戏畅销榜排名 (11.11-11.15)	11
图表 7: 畅销小游戏排名 (11.4-11.10)	12
图表 8: 休闲手游排名 (11.4-11.10)	13
图表 9: 本周电影表现情况 (11.11-11.17)	14
图表 10: 各平台电视剧排名 (11.11-11.17)	14
图表 11: 各平台综艺排名 (11.11-11.17)	15

1. 本周传媒行业行情跟踪

1.1. 传媒行业涨跌幅

A股方面,2024年11月11日到11月15日,上证综指(-3.52%),深证成指(-3.70%),沪深300(-3.29%),创业板指(-3.36%)。按照申万行业分类,在所有行业中,传媒(申万)(1.07%)排名第1。

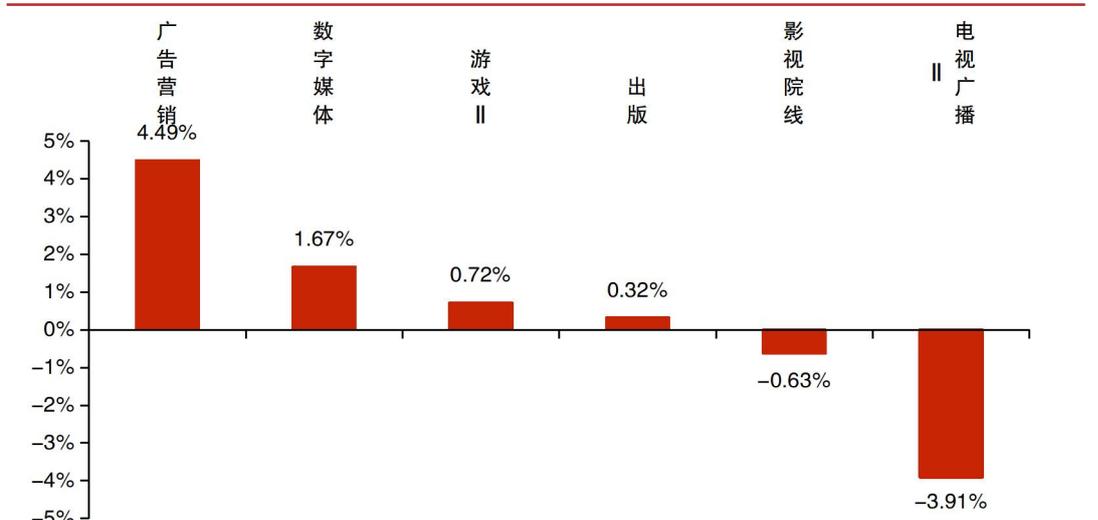
图表1: 各行业涨跌幅(%)情况(11.11-11.15)



资料来源: iFinD, 华源证券研究所

2024年11月11日到11月15日,申万传媒细分行业中,广告营销/数字媒体/游戏三大子行业涨跌幅居前,出版/影视院线/电视广播三大子板块涨跌幅靠后。个股方面,涨跌幅前五名分别是:易点天下(47.60%),兰生股份(29.37%),世纪天鸿(27.66%),天地在线(26.25%),蓝色光标(25.73%);涨跌幅后五名分别是:世纪华通(-14.78%),吉视传媒(-14.71%),华闻集团(-13.81%),湖北广电(-9.60%),联建光电(-9.20%)。

图表2: 传媒行业细分子行业涨跌幅(%)情况(11.11-11.15)



资料来源: iFinD, 华源证券研究所

图表 3: A 股市场传媒行业公司涨跌幅情况 (11.11-11.15)

涨跌幅前五名	周涨跌幅 (%)	涨跌幅后五名	周涨跌幅 (%)
易点天下	47.60	世纪华通	-14.78
兰生股份	29.37	吉视传媒	-14.71
世纪天鸿	27.66	华闻集团	-13.81
天地在线	26.25	湖北广电	-9.60
蓝色光标	25.73	联建光电	-9.20

资料来源: iFinD, 华源证券研究所

港股方面,2024 年 11 月 11 日到 11 月 15 日,涨跌幅前五名分别是:汇量科技(87.59%),博雅互动 (27.19%), 网易-S (12.23%), 创梦天地 (10.82%), 美图公司 (4.51%); 涨跌幅后五名分别是:哔哩哔哩-W (-20.29%), 宝尊电商-W (-16.22%), 祖龙娱乐 (-14.01%), 家乡互动 (-10.87%), 云游控股 (-8.86%)。

图表 4: 港股市场传媒行业公司涨跌幅情况 (11.11-11.15)

涨跌幅前五名	周涨跌幅 (%)	涨跌幅后五名	周涨跌幅 (%)
汇量科技	87.59	哔哩哔哩-W	-20.29
博雅互动	27.19	宝尊电商-W	-16.22
网易-S	12.23	祖龙娱乐	-14.01
创梦天地	10.82	家乡互动	-10.87
美图公司	4.51	云游控股	-8.86

资料来源: iFinD, 华源证券研究所

1.2. 本周行业新闻

【2024 年 10 月中国游戏产业月度报告】

本月游戏市场收入环比微降, 从各终端游戏市场来看主要受单机/主机端影响。2024 年 10 月中国游戏市场收入 290.83 亿元, 环比下降 4.10%, 同比增长 14.40%, 其中, 中国移动游戏市场实际销售收入 221.10 亿元, 环比增长 0.51%, 同比增长 17.07%, 中国客户端游戏市场实际销售收入 55.85 亿元, 环比下降 1.16%, 同比下降 0.73%。中国自主研发游戏海外市场实际销售收入 16.07 亿美元, 环比下降 5.63%, 同比增长 29.42%。(2024 年 11 月 14 日, 中国音数协游戏工委)

【小游戏新功能: 可游戏外支付、拼团支付, 或将提升行业付费转化、ARPPU】

11 月 14 号, 微信官方文档·小游戏更新《微信小游戏商城与拼团》。官方称: 为帮助开发者进行道具运营与活动拉收, 微信小游戏提供小游戏商城能力、拼团能力。使用小游戏商城, 开发者可在游戏外配置道具信息与价格, 支持用户在游戏外进行购买, 同时支持大额支付、道具多份合并支付。配置完成后, 开发者可以自主运用商城链接, 在社群/公众号/游戏圈等场景下发, 经营活动。运用好这些能力能够帮助游戏提升付费转化和 ARPU 值。同时针对商城中的商品, 开发者可以选择发布拼团活动。对于拼团商品, 用户可以选择邀请他人拼

团购买，获得优惠价格。运用好拼团能力，可帮助游戏提升用户付费转化。（2024年11月14日，DataEye 游戏观察）

【即梦 AI 视频生成模型重磅更新】

即梦 AI 两大视频模型正式全量上线我们迎来了具有首帧一致性的 S2.0 Pro 和具有极高提示词遵循能力 P2.0 Pro 视频生成模型在视频生成体验上更惊喜、更可控！

首帧一致，效果稳定。S2.0 Pro 就像是一个拿放大镜的细节控“画家”，在 i2v 场景下有非常好的首帧一致性，可以保持与用户输入图的一致性、色彩等细节还原。这位极具专业水平的“画家”，不仅能够精确描绘原作的每一笔，还能复制色彩的微妙变化与光影的细腻处理，并在这一过程中融入自己的理解，赋予了创意新的生命和动感。

精准响应，多镜头组合。P2.0 Pro 就像是一个高度服从命令的“士兵”，拥有极高的提示词遵循能力，对复杂的提示词仍然可以保持严格的遵循。在视频创作中，这意味着无论你的创意多么复杂，P2.0 Pro 都能将其转化为视频内容，并且能够保持整个视频的连贯性和一致性。（2024年11月15日，即梦 AI 微信公众号）

【腾讯近 90 亿元收购 IAA 手游公司 EasyBrain】

腾讯在英国的全资子公司 Miniclip 宣布，从 Embracer Group 手中接过股份，以 12 亿美元（约合 86 亿人民币）的价格收购休闲游戏公司 EasyBrain 100% 的股份。Easybrain 成立于 2016 年，在 23/24 财年（截至 2024 年 3 月），Easybrain 的净收入为 3.1 亿美元，调整后 EBIT 为 1.27 亿美元，调整后 EBITDA 为 1.26 亿美元。用户获取成本为 1.39 亿美元，占净收入的 45%。（2024 年 11 月 16 日，GameLook 微信公众号）

【2025 芒果生态扩圈大会：6 大创新平台集结，7 大赛道主理人发布，超 300 部内容全新亮相】

11 月 12 日，“以客为尊，因你而芒——2025 芒果生态扩圈大会”在长沙举行。集团（台）党委书记、董事长、台长龚政文发表致辞，他说，9 月以来国家的一揽子增量政策落地，12 万亿化债规模出台，释放的不止是力度空前的经济红利，更是党中央国务院把宏观经济搞上去的强大意志和坚定态度，是中国式现代化必将持续助推中国经济发展的鲜明信号，一定会传导到广电视听行业与商业领域。今年以来，在湖南省委省政府的坚强领导下，朝着建设“文化科技融合、两个效益俱佳”的主流新媒体集团战略目标，芒果人继续奋力奔跑，在平台、内容、传播各方面都巩固放大了传统优势，同时构筑了新优势。湖南卫视已收获 311 天全天收视第一，芒果 TV 有效会员数增至 7171 万，芒果 TV 国际 APP 累计下载 2.29 亿，金鹰卡通稳居全国少儿频道收视第一，今年 8 月上线的数字文博大平台山海 APP 已发展用户 1021 万，10 月焕新出发的新风芒日活比之前提升了 10 倍，内容电商平台小芒 GMV 超 130 亿元、

比去年增长了 50%，5G 智慧电台累计签约 1243 频、成为全国最大的基层数智化音频平台。在习近平文化思想的阳光照耀下，一个长中短贯通、音视频共进、科技含量和商业价值显著提升的平台矩阵正在旺盛生长。湖南广电的内容创制也进入了鼎盛时期，长中短全面开花，各个品类、赛道都有代表性节目，社会美誉度和市场效益都非常突出，强大的内容团队和技术团队正源源不断释放新质生产力和新质传播力。在传播技术和营销模式创新方面，我们以文化和科技融合为牵引，以“云化、虚拟化、智能化”工程为支撑，让“科技之光”放大“文化之美”。（2024 年 11 月 13 日，超媒很芒微信公众号）

【因赛集团与 CLICKSMOBI 达成战略合作，共建 AI 驱动的海程序化广告交易平台】

近日，因赛集团全资子公司创意热店与知名出海营销服务商 CLICKSMOBI MEDIA LIMITED（下称“CLICKSMOBI”，中文名为“点摩（上海）网络科技有限公司”）签署了战略合作协议，双方一方面将共建 AI 驱动的海程序化广告交易平台，涉及 DSP、ADX、SSP 等相关营销产品/工具；另一方面将积极探索基于 TikTok、Google、Meta 等媒体平台的出海营销业务合作。（2024 年 11 月 13 日，因赛集团）

1.3. 本周公司公告

【腾讯控股】发布 2024 三季度财报

2024 年第三季度公司实现总收入 1,672 亿元，同比增长 8%。毛利 888 亿元，同比增长 16%。按非国际财务报告准则，经营盈利 613 亿元，同比增长 19%；经营利润率由去年同期 33% 上升至 37%。期内盈利 609 亿元，同比增长 33%。期内本公司权益持有人应占盈利 598 亿元，同比增长 33%。

增值服务业务 2024 年第三季的收入同比增长 9% 至 827 亿元。国际市场游戏收入 145 亿元，同比增长 9%（或按固定汇率计算增长 11%），乃由于包括《PUBG MOBILE》及《荒野乱斗》在内的游戏表现强劲。国际市场游戏收入增速显著落后于总流水增速，因为部分游戏的留存率提高，我们相应延长了收入递延周期。本土市场游戏收入同比增长 14% 至 373 亿元，得益于包括《无畏契约》、《王者荣耀》、《和平精英》及《地下城与勇士：起源》在内的游戏驱动。社交网络收入同比增长 4% 至 309 亿元，得益于手游虚拟道具销售、音乐付费会员收入及小游戏平台服务费的增长，部分被音乐直播及游戏直播服务收入下降所抵销。

营销服务业务 2024 年第三季的收入同比增长 17% 至 300 亿元，得益于广告主对视频号、小程序及微信搜一搜广告库存的强劲需求，以及巴黎奥运会相关品牌广告的较小幅度贡献。游戏及电商行业的广告开支同比有所增长，超过房地产及食品饮料行业缩减的开支。

金融科技及企业服务业务 2024 年第三季的收入同比增长 2% 至 531 亿元。金融科技服务收入总体较去年同期基本保持稳定，其中理财服务收入因用户规模扩大及客户资产保有量增长而同比增长，而支付服务收入因消费支出疲软而有所下降。企业服务业务收入同比上升，乃由于云服务收入及商家技术服务费增长。

【网易】发布 2024 三季度财报

2024 年第三季度，网易业绩稳健，净收入 273 亿元；非公认会计准则下，归属于公司股东的持续经营净利润 86 亿元；单季研发投入 43 亿元，今年前三季度研发投入已超 120 亿元。季度内，网易 AI 自研大模型在核心业务、实体场景完成批量应用，同时以科技助力智慧亚运、加码未成年人保护，创新发挥技术的社会价值。

三季度，网易各项业务保持创新，持续为用户和公司创造价值。网易游戏积极推动商业模式及玩法创新，《逆水寒》手游等多款新品表现突破市场预期，斩获细分赛道冠军，带动游戏板块净收入达 218 亿元。网易云音乐 Q3 净收入 20 亿元，继续加强以音乐内容为核心的会员业务变现能力，毛利率进一步提升至 27.2%。得益于子曰教育大模型等 AI 技术落地产品，网易有道多项业务快速发展，单季净收入 15 亿元创新高，毛利率提升至 55.9%，为近两年新高。网易创新及其他业务 Q3 净收入 20 亿元。其中，网易传媒以数字技术创新内容生产，网易新闻客户端 Q3 视频消费占比提升至 74.8%，人均单日使用时长稳居行业第一。网易严选聚焦品牌化战略，双 11 期间多渠道销售额破亿，Pro 会员同比增长 187%；严选“中国大鹅羽绒服”成黑马，新品焱系列全网售罄，工装系列在大促期间首次成为千万级爆品。

【哔哩哔哩】发布 2024 三季度财报

第三季度，B 站总营收同比增长 26%，达 73.1 亿元。社区指标创下历史新高，日均活跃用户达 1.07 亿，月均活跃用户达 3.48 亿，日均使用时长从去年同期的 100 分钟增加到 106 分钟。分业务来看，增值服务的营收为 28.2 亿元，同比增长 9%。广告的营收为 20.9 亿元，同比增长 28%。移动游戏的营收为 18.2 亿元，同比增长 84%。IP 衍生品及其他业务的营收为 5.673 亿元，同比下滑 2%。本季度调整后净利润 2.4 亿元，实现上市后首次单季度盈利。

2. 行业数据跟踪

2.1. AI 投融资事件

本周共有 11 项人工智能领域的投融资事件，涉及 AI 教育、创意 workflow、智能软件解决方案、医药智能包装、企业级 AI 写作工具、行业知识模型与数据服务、具身智能、AI 视频技术、医疗手术设备以及自动驾驶产品等多个领域。宾果智能和九识智能分别以近亿人民币和 1 亿美元的融资额领先，Writer 以 2 亿美元的 C 轮融资成为单笔融资额最高的公司。估值方面，宾果智能和 Writer 分别达到 5 亿人民币和 123.5 亿人民币，显示出较高的市场认可度。

图表 5：本周 AI 投融资事件（11.11-11.17）

序号	时间	公司名称	简介	轮次	金额	最新估值(估算)
1	2024/11/15	宾果智能	AI 教育机器人研发商	B 轮	近亿人民币	5 亿人民币
2	2024/11/15	workflow	AI 创意 workflow 平台	种子轮	300 万美元	9750 万人民币
3	2024/11/15	SERENITY	人工智能软件解决方案提供商	A 轮	550 万美元	1.79 亿人民币
4	2024/11/14	Bluespine	AI 理赔成本降低解决方案提供商	种子轮	720 万美元	2.34 亿人民币
5	2024/11/14	Ennoventure	医药智能包装系统供应商	A 轮	890 万美元	2.89 亿人民币
6	2024/11/13	Writer	企业级 AI 写作协助工具	C 轮	2 亿美元	123.5 亿人民币
7	2024/11/13	彩智科技	行业知识模型与数据服务云	天使轮	数千万人民币	1.5 亿人民币
8	2024/11/13	灵初智能	具身智能创业公司	天使轮	数千万人民币	1 亿人民币
9	2024/11/12	ONE2X	AI 视频技术开发商	天使轮	-	500 万人民币
10	2024/11/11	Zap Surgical Systems	美国放射外科手术设备研发商	战略投资	数千万美元	9.75 亿人民币
11	2024/11/11	九识智能	L4 级自动驾驶产品研发企业	B 轮	1 亿美元	45.5 亿人民币

资料来源：IT 桔子，华源证券研究所

2.2. 游戏

2.2.1. 畅销游戏表现情况

中国 iPhone 游戏畅销榜动态表明：《三国志·战略版》周一登顶畅销榜第一，《恋与深空》周二和周三连续登顶畅销榜第一，《王者荣耀》《和平精英》表现较为强势。除以上游戏外，进入榜单前五的还有《无尽冬日》《地下城与勇士》《鸣潮》等。

图表 6: 中国 ios 手游游戏畅销榜排名 (11.11-11.15)

排名	2024/11/11	2024/11/12	2024/11/13	2024/11/14	2024/11/15
1	三国志·战略版	恋与深空	恋与深空	王者荣耀	王者荣耀
2	王者荣耀	三国志·战略版	王者荣耀	和平精英	和平精英
3	和平精英	王者荣耀	和平精英	恋与深空	恋与深空
4	无尽冬日	和平精英	三国志·战略版	无尽冬日	无尽冬日
5	地下城与勇士	无尽冬日	无尽冬日	鸣潮	地下城与勇士
6	英雄联盟手游	地下城与勇士	地下城与勇士	地下城与勇士	英雄联盟手游
7	捕鱼大作战	英雄联盟手游	英雄联盟手游	第五人格	幻唐志
8	梦幻西游	捕鱼大作战	梦幻西游	英雄联盟手游	第五人格
9	向僵尸开炮	梦幻西游	捕鱼大作战	三国志·战略版	鸣潮
10	金铲铲之战	金铲铲之战	金铲铲之战	金铲铲之战	梦幻西游

资料来源：七麦数据，华源证券研究所

2.2.2. 休闲游戏及超休闲游戏榜单

在微信小游戏畅销榜单中，登上 TOP3 的产品不变，其中点点互动的策略类游戏《无尽冬日》又一周稳坐畅销榜魁首，大梦龙途的《向僵尸开炮》和波克科技旗下的《跃动小子》分别拿下畅销榜第 2 和第 3 名。四三九九旗下的放置游戏《主宰世界》和欢游互动的策略游戏《三国：冰河时代》持续稳坐畅销榜 TOP10，且其当前分别位于榜单第 5 和第 7 名。此外，来自伍虎网络的《洪荒仙韵》也在本周冲上了畅销榜 TOP10。

QQ 小游戏畅销榜单中，三七互娱的《寻道大千》又一周拿下榜单第 1 的席位，MMO《青云诀之伏魔》和塔防玩法的《向僵尸开炮》紧随其后，分别拿下榜单第 2 和第 3 名。同时，微派网络的代表作之一《贪吃蛇大作战》也以超强市场竞争力，登上榜单第 4 的席位。

在硬核小游戏畅销榜单中，大梦龙途的塔防小游戏《向僵尸开炮》稳稳拿下魁首，三七互娱旗下的两款“开箱子游戏”《寻道大千》和《无名之辈》同时分别位列榜单第 2 和第 3 名。同时，回合制玩法的《仙剑奇侠传：新的开始》和放置玩法的《西游除妖》本周也冲上了硬核小游戏畅销榜 TOP5，且其当前分别位于榜单第 4 和第 5 名。

图表 7：畅销小游戏排名（11.4-11.10）

序号	游戏名称	游戏品类	所在平台	运营公司	最高排名	目前排名
1	无尽冬日	策略	微信	点点互动	1	1
2	向僵尸开炮	塔防	微信	盛昌网络	2	2
3	跃动小子	养成	微信	波克科技	3	3
4	寻道大千	养成	微信	尚轩网络	3	4
5	主宰世界	放置	微信	四三九九信息	3	5
6	青云诀之伏魔	MMO	微信	青实信息技术	5	6
7	三国：冰河时代	策略	微信	欢游互动（北京）	7	7
8	指尖无双	放置	微信	蓝琥珀网络	8	8
9	时光杂货店	模拟	微信	三七网络	6	9
10	洪荒仙韵	MMO	微信	伍虎网络	10	10
11	寻道大千	养成	QQ	尚轩网络	1	1
12	青云诀之伏魔	MMO	QQ	橙子互娱	2	2
13	向僵尸开炮	塔防	QQ	盛昌网络	3	3
14	贪吃蛇大作战	街机	QQ	微派网络	4	4
15	元梦小游戏	益智	QQ	腾讯	5	5
16	向僵尸开炮	塔防	硬核	盛昌网络	1	1
17	寻道大千	养成	硬核	尚轩网络	2	2
18	无名之辈	养成	硬核	雷虎网络	3	3
19	仙剑奇侠传：新的开始	回合制	硬核	嘉澜网络	4	4
20	西游除妖	放置	硬核	游动网络	5	5

资料来源：游戏茶馆公众号，华源证券研究所

手游方面，国内 App Store 免费游戏榜单中，由土耳其开发者 Eyad Alshafei 打造的模拟经营游戏《沙威玛传奇》霸榜，该游戏持续稳坐休闲手游榜单第 1 和免费游戏榜单第 2，仅次于腾讯最新上线的《宝可梦大集结》。同时，模拟游戏《飞机模拟高手 - 飞行模拟器》也在本周冲上了免费游戏榜单第 8 名，在各大小游戏平台已经火了一轮的《看谁能通关 - 官方正版》也拿下了第 15 名的好成绩。

美国 Google Play 免费榜单中，集合多种益智小游戏的《Mini Games: Calm & Relax》又一周拿下榜单第 2 的成绩，消除玩法的《Block Blast!》和沙盒游戏《Roblox》分别位列榜单第 3 和第 5 名。此前跌出免费榜单 TOP20 的《Offline Games - No Wifi Games》，本周排名有所回暖，当前该游戏冲上了榜单第 11 名。同时，又一款益智解谜玩法的产品《Screw Away: 3D Pin Puzzle》，冲上了免费榜 TOP10，且其当前位于榜单第 7 名。

图表 8：休闲手游排名（11.4-11.10）

序号	游戏名称	游戏品类	所在平台	运营公司	最高排名	目前排名
1	沙威玛传奇 - 中国版	模拟	App Store	Eyad Al Shafei	1	2
2	飞机模拟高手 - 飞行模拟器	模拟	App Store	BoomLabs	8	8
3	开心消消乐	消除	App Store	乐元素	6	9
4	蛋仔派对	派对	App Store	网易	8	10
5	颜色大作战	跑酷	App Store	ManyFun	9	12
6	途游斗地主（比赛版）	棋牌	App Store	Tuyoo Online	10	14
7	看谁能通关 - 官方正版	解谜	App Store	Akersun Technology	11	15
8	我的世界	沙盒	App Store	网易移动游戏(MC)	16	17
9	欢乐斗地主	棋牌	App Store	腾讯	12	20
10	Mini Games: Calm & Relax	益智	Google	Rocket Succeeded Together	2	2
11	Block Blast!	消除	Google	Hungry Studio	3	3
12	Roblox	沙盒	Google	Roblox Corporation	4	5
13	Perfect Tidy	益智	Google	ABI Game Studio	5	6
14	Screw Away: 3D Pin Puzzle	益智	Google	WONDER GROUP	7	7
15	Vita Mahjong	消除	Google	Vita Studio.	7	8
16	Bus Out	解谜	Google	Zego Global Pte	9	9
17	Hole.io	街机	Google	VOODOO	6	10
18	Offline Games - No Wifi Games	益智	Google	JindoBlu	11	11
19	MONOPOLY GO!	棋盘	Google	Scopely	11	13

资料来源：游戏茶馆公众号，华源证券研究所

2.3. 影视

2.3.1. 电影表现情况

在本周票房上（11.11-11.17），全国累计总票房 2.66 亿元。分影片来看，《胜券在握》以 5262.72 万元的周票房成绩领先，占据 19.7% 的票房份额，排片占比 11.0%，上座率达到 3.6%，显示出较强的市场吸引力。紧随其后的是《焚城》，周票房为 4362.84 万元，票房占比 16.4%，排片占比 13.7%，上座率为 2.2%。《毒液：最后一舞》以 4247.57 万元的票房位列第三，票房占比 15.9%，排片占比 14.9%，上座率最低，仅为 1.8%。其他影片如《那个不为人知的故事》和《鸳鸯楼·惊魂》也有不错的表现，分别以 2347.44 万元和 2337.07 万元的票房位列第四和第五。

图表 9：本周电影表现情况（11.11-11.17）

影片名称	周票房（万）	票房占比	排片占比	上座率	上映/重映日期
胜券在握	5262.72	19.70%	11.0%	3.6%	2024-11-15 上映
焚城	4362.84	16.40%	13.7%	2.2%	2024-11-01 上映
毒液：最后一舞	4247.57	15.90%	14.9%	1.8%	2024-10-23 上映
那个不为人知的故事	2347.44	8.80%	15.8%	1.1%	2024-11-09 上映
鸳鸯楼·惊魂	2337.07	8.70%	6.8%	4.0%	2024-10-31 上映
哈利·波特与混血王子	1606.77	6.00%	1.7%	4.7%	2024-11-15 重映
志愿军：存亡之战	732.85	2.70%	2.0%	3.4%	2024-09-30 上映
火影忍者剧场版：忍者之路	719.95	2.70%	6.4%	1.1%	2024-11-09 上映
哈利·波特与凤凰社	596.11	2.20%	2.2%	1.6%	2024-11-08 重映
好东西	577.18	2.10%	1.2%	3.3%	2024-11-22 上映

资料来源：猫眼电影专业版，华源证券研究所

2.3.2. 电视剧表现情况

本周电视剧市场表现中（11.11-11.17），电视剧全网正片播放量 7.08 亿。芒果和腾讯为主要播放平台，对头部内容的吸引力较强。

分剧集来看，《小巷人家》以 2.35 亿的正片播放量和 12.84% 的市场占有率遥遥领先。《好团圆》播放量为 1.15 亿，市场占有率 6.31%。《西北岁月》以 1.02 亿的播放量和 5.56% 的市场占有率位列第三。其他剧集如《宿敌》、《深潜》和《锦绣安宁》播放量分别为 7618.5 万、4688.1 万和 4162.1 万。整体来看，头部剧集占据较大市场份额。

图表 10：各平台电视剧排名（11.11-11.17）

节目	播放平台	本周排名	首播日期	正片播放量	市占率（%）
小巷人家	芒果	1	2024.10.28	2.35 亿	12.84%
好团圆	腾讯	2	2024.10.26	1.15 亿	6.31%
西北岁月	爱奇艺、腾讯、芒果	3	2024.11.05	1.02 亿	5.56%
宿敌	腾讯	4	2024.11.07	7618.5 万	4.15%
深潜	爱奇艺	5	2024.11.13	4688.1 万	2.55%
锦绣安宁	腾讯、芒果	6	2024.10.10	4162.1 万	2.27%
人民警察	爱奇艺、腾讯	7	2024.10.07	2237.1 万	1.22%
雪迷宫	优酷	8	2024.09.03	1416.4 万	0.77%
凡人歌	爱奇艺、腾讯	9	2024.08.31	1390.6 万	0.76%
暗夜与黎明	爱奇艺	10	2024.09.18	964.5 万	0.53%

资料来源：灯塔专业版，华源证券研究所

2.3.3. 综艺表现情况

本周综艺市场表现中（11.11-11.17），芒果有多个节目上榜，显示其在综艺节目领域的竞争力。

分综艺来看，《天猫双十一 疯狂好六夜》以 4.96% 的正片播放市占率稳居榜首。《有歌 2024》以 3.89% 的市占率位列第二，较上周下降一名，但仍然保持强劲的竞争力。《时光音乐会 第四季》以 1.56% 的市占率位列第三，较上周下降一名。《奔跑吧 第十二季》和《听说很好吃 第四季》分别上升一名和两名，显示出良好的观众增长趋势。《下一战歌手》、《音乐缘计划》、《芒果新生班·搭档季》、《嗨放派 第三季》和《开播！短剧季》的排名均有

所下降，其中《芒果新生班·搭档季》和《嗨放派 第三季》下降幅度较大。整体来看，本周综艺市场头部节目稳定，部分节目排名波动较大。

图表 11：各平台综艺排名（11.11-11.17）

节目	播放平台	正片播放市占率	本周排名	较上周变化
天猫双十一 疯狂好六夜	芒果	4.96%	1	不变
有歌 2024	腾讯	3.89%	2	下降一名
时光音乐会 第四季	芒果	1.56%	3	下降一名
下一战歌手	芒果	0.78%	4	下降一名
奔跑吧 第十二季	优酷、爱奇艺、腾讯	0.57%	5	上升一名
听说很好吃 第四季	爱奇艺、腾讯	0.48%	6	上升二名
音乐缘计划	爱奇艺	0.47%	7	下降三名
芒果新生班·搭档季	芒果	0.41%	8	下降三名
嗨放派 第三季	优酷、爱奇艺、腾讯	0.35%	9	下降二名
开播！短剧季	爱奇艺、腾讯	0.32%	10	下降一名

资料来源：灯塔专业版，华源证券研究所

3. 投资分析意见

建议持续把握 AI+应用逐步落地，以及 B 端、C 端用户真实反馈，关注商业模式的延展。比如 3D 建模和动画 AI 工具、及复杂 AIGC 能力的提升，推动工具化渗透，带来技术管线的变革与重组，深化产业变革。同时 AI 技术革新有望驱动 AIGC 应用跳跃式创新落地，激发产业的用户量、时长和 ARPU 值的增长，打开行业空间。积极拥抱新技术的公司，将深度受益于这轮技术革命带来的行业新机遇。

同时，目前传媒行业景气度仍在持续提升，调整中建议继续沿新渠道+新内容方向布局。包括苹果 Vision Pro 以及 Meta 的 VR 设备等硬件保持更新迭代，随着硬件终端的推广，软件应用侧有了更好的承载场景，创新应用产品有望实现落地。

4. 风险提示

1) **新电影上线表现不及预期**。由于电影上线的最终表现由实际口碑、用户消费等多种因素共同决定，存在新电影上线表现不及预期的风险。 2) **新技术发展不及预期**。由于 AI 和 MR 等相关技术仍在关键发展阶段中，存在新技术革新进程不及预期。 3) **行业竞争加剧**。目前游戏、影视内容制作仍处于竞争状态，若后续行业竞争加剧，可能会影响公司的毛利率水平，进而影响相关公司的盈利能力。 4) **新产品研发上线及表现不及预期**。目前游戏及影视内容的制作和上线受到多方面影响，可能导致产品上线时间延后，并且产品上线后，需要用户验证，可能存在表现不及预期的风险。

证券分析师声明

本报告署名分析师在此声明，本人具有中国证券业协会授予的证券投资咨询执业资格并注册为证券分析师，本报告表述的所有观点均准确反映了本人对标的证券和发行人的个人看法。本人以勤勉的职业态度，专业审慎的研究方法，使用合法合规的信息，独立、客观的出具此报告，本人所得报酬的任何部分不曾与、不与、也不将会与本报告中的具体投资意见或观点有直接或间接联系。

一般声明

华源证券股份有限公司（以下简称“本公司”）具有中国证监会许可的证券投资咨询业务资格。

本报告是机密文件，仅供本公司的客户使用。本公司不会因接收人收到本报告而视其为本公司客户。本报告是基于本公司认为可靠的已公开信息撰写，但本公司不保证该等信息的准确性或完整性。本报告所载的资料、工具、意见及推测等只提供给客户作参考之用，并非作为或被视为出售或购买证券或其他投资标的的邀请或向人作出邀请。该等信息、意见并未考虑到获取本报告人员的具体投资目的、财务状况以及特定需求，在任何时候均不构成对任何人的个人推荐。客户应对本报告中的信息和意见进行独立评估，并应同时考量各自的投资目的、财务状况和特殊需求，必要时就法律、商业、财务、税收等方面咨询专家的意见。对依据或使用本报告所造成的一切后果，本公司及/或其关联人员均不承担任何法律责任。任何形式的分享证券投资收益或者分担证券投资损失的书面或口头承诺均为无效。

本报告所载的意见、评估及推测仅反映本公司于发布本报告当日的观点和判断，在不同时期，本公司可发出与本报告所载意见、评估及推测不一致的报告。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。除非另行说明，本报告中所引用的关于业绩的数据代表过往表现，过往的业绩表现不应作为日后回报的预示。本公司不承诺也不保证任何预示的回报会得以实现，分析中所做的预测可能是基于相应的假设，任何假设的变化可能会显著影响所预测的回报。本公司不保证本报告所含信息保持在最新状态。本公司对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，投资者应当自行关注相应的更新或修改。

本报告的版权归本公司所有，属于非公开资料。本公司对本报告保留一切权利。未经本公司事先书面授权，本报告的任何部分均不得以任何方式修改、复制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。如征得本公司许可进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“华源证券研究所”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节和修改。本公司保留追究相关责任的权利。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。

本公司销售人员、交易人员以及其他专业人员可能会依据不同的假设和标准，采用不同的分析方法而口头或书面发表与本报告意见及建议不一致的市场评论或交易观点，本公司没有就此意见及建议向报告所有接收者进行更新的义务。本公司的资产管理部门、自营部门以及其他投资业务部门可能独立做出与本报告中的意见或建议不一致的投资决策。

信息披露声明

在法律许可的情况下，本公司可能会持有本报告中提及公司所发行的证券并进行交易，也可能为这些公司提供或争取提供投资银行、财务顾问和金融产品等各种金融服务。本公司将会在知晓范围内依法合规的履行信息披露义务。因此，投资者应当考虑到本公司及/或其相关人员可能存在影响本报告观点客观性的潜在利益冲突，投资者请勿将本报告视为投资或其他决定的唯一参考依据。

投资评级说明

证券的投资评级：以报告日后的6个月内，证券相对于同期市场基准指数的涨跌幅为标准，定义如下：

买入：相对同期市场基准指数涨跌幅在20%以上；

增持：相对同期市场基准指数涨跌幅在5%~20%之间；

中性：相对同期市场基准指数涨跌幅在-5%~+5%之间；

减持：相对同期市场基准指数涨跌幅低于-5%及以下。

无：由于我们无法获取必要的资料，或者公司面临无法预见结果的重大不确定性事件，或者其他原因，致使我们无法给出明确的投资评级。

行业的投资评级：以报告日后的6个月内，行业股票指数相对于同期市场基准指数的涨跌幅为标准，定义如下：

看好：行业股票指数超越同期市场基准指数；

中性：行业股票指数与同期市场基准指数基本持平；

看淡：行业股票指数弱于同期市场基准指数。

我们在此提醒您，不同证券研究机构采用不同的评级术语及评级标准。我们采用的是相对评级体系，表示投资的相对比重建议；

投资者买入或者卖出证券的决定取决于个人的实际情况，比如当前的持仓结构以及其他需要考虑的因素。投资者应阅读整篇报告，以获取比较完整的观点与信息，不应仅仅依靠投资评级来推断结论。

本报告采用的基准指数：A股市场基准为沪深300指数，香港市场基准为恒生中国企业指数（HSCEI），美国市场基准为标普500指数或者纳斯达克指数。