騰訊累瀉35% 市值失萬億

300元受考驗 中信里昂：遊戲監管將更嚴

股王騰訊（00700）連續三個交易日進行股份回購，惟股價再跌近2%至308元。從今年1月的歷史高位計，騰訊累計跌幅高達35%，市值蒸發逾萬億元。中信里昂指出，雖然遊戲產業成為內地策略行業，但未來將迎來更強監管，亦有分析員認為，隨着行業整合，將令遊戲產業汰弱留強。

大公報記者　李潔儀

中信里昂認爲，內地娛樂行業進入黃金年代，預期網上娛樂市場規模未來三年將翻一番，由今年約6900億元（人民幣，下同），到2020年近一萬億元。其中，移動遊戲市場三年複合增長率達20%，達1990億元。

不過，內地持續收緊遊戲行業，近期更暫停發放新遊戲的版號。中信里昂電訊及互聯網研究董事總經理梁向奕認爲，遊戲行業已成爲內地重要的策略產業，相關遊戲軟件更可出口至海外市場，相信當局不會將之打倒，又指暫停審批新遊戲與監管當局重整部門職權有關。

中國遊戲產業冠全球

梁向奕指出，單計遊戲產業規模，2017年內地遊戲收入增長11.8%至275億美元，居全球之冠。她認爲，隨着遊戲產業發展迅速，相關規管有助行業健康發展。

騰訊旗下「吃雞」手遊《絕地求生》海外版《PUBG》，單是7月吸引約1400萬日活躍用戶（DAU），月流水超過2000萬美元（約1.56億港元）。梁向奕直言，該遊戲最大挑戰莫過於未能變現，預料一旦獲批即可帶來以十億元計的收入。

受制於內地加強監管遊戲市場，騰訊股價一瀉如注，昨早段見307.2港元逾一年低位，收報308元，跌近1.8%，市值單日蒸發533億元。

股王再斥3900萬元回購

騰訊昨日再披露股份回購，按介乎307.6元至313.6元，回購12.6萬股，涉及3900萬元。騰訊連續三個交易日回購，合共斥資逾8500萬元，回購相等於0.0029%股份。

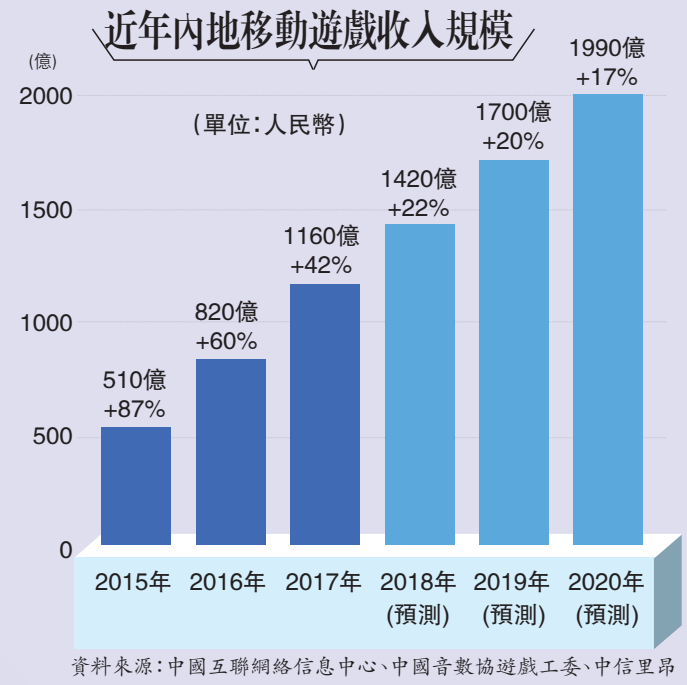
信達國際研究部董事趙晞文表示，雖然內地遊戲行業監管風險仍大，但在行業整合的大前提下，形成汰弱留強，有助提升行業質素。他指出，騰訊約有三分之一收入來自手遊業務，其他業務難以彌補遊戲業務短期放緩的風險，直言騰訊不難跌穿300元關口，建議散戶只好分注「溝淡」。

另外，光大新鴻基財富管理策略師溫傑提到，市場忽略一點是除了政策收緊的影響，其他娛樂產業例如短視頻，已造成遊戲玩家分流，玩家在一隻遊戲逗留時間可能有所縮少。他認爲，從資本市場來看，騰訊股價未見回穩跡象，並續試低位，惟現價已跌至估值吸引水平。

▲中信里昂電訊及互聯網研究董事總經理梁向奕　大公報記者李潔儀攝

▲馬化騰稱希望透過互聯網助各行業轉型升級

▼遊戲行業已成為內地重要的策略產業



資料來源：中國互聯網絡信息中心、中國音數協遊戲工委、中信里昂

全球五大遊戲市場規模比較

市場	遊戲收入（美元）	按年變動	遊戲玩家	ARPU*（美元）
中國	275億	+11.8%	5.65億	49元
美國	251億	+6.2%	1.6億	156元
日本	125億	+0.8%	6500萬	194元
德國	44億	+8.9%	3700萬	118元
英國	42億	+10.1%	3200萬	130元

資料來源：Newszoo、中信里昂
備註：截至2017年全年
「*」為每月每戶收入

短視頻成娛樂產業新戰場

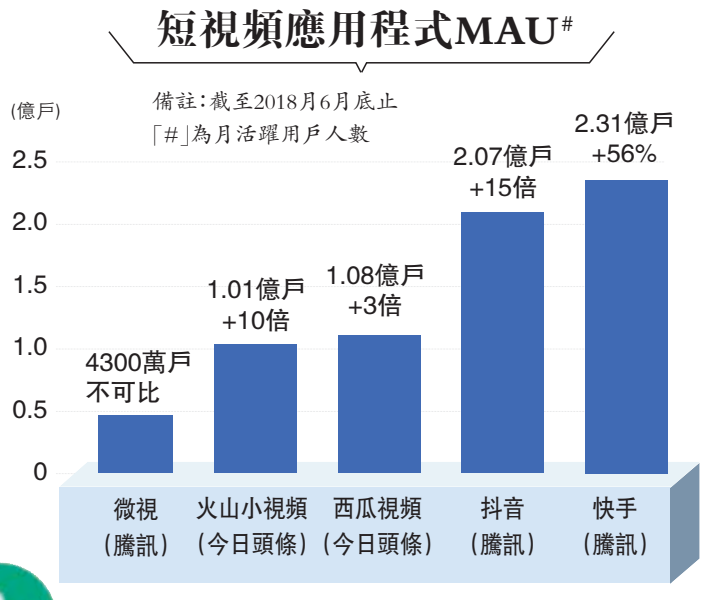
【大公報訊】記者李潔儀報道：除了手遊之外，內地監管部門近年亦加強規範視頻平台，包括騰訊（00700）有份投資的快手、今日頭條孵化而成的抖音，但中信里昂預期，短視頻將成爲內地娛樂產業的新戰場。

近年短視頻在娛樂產業冒起，內地三大互聯網巨擘BAT先後推出短視頻功能或應用程式。百度在今年1月初推出Nani小視頻（現稱爲「夥拍小視頻」），支援最長15秒的短視頻錄製。

面對抖音的強勢，阿里巴巴亦推出淘寶短視頻，騰訊旗下則有月活躍用戶（MAU）達2.46億戶的快手，還有MAU約820萬戶的微視。

中信里昂估計，網上視頻未來三年複合增長率達24%，單計短視頻產業，2018年收入估計約爲120億元，按年翻一番，到2020年將進一步增至360億元。

▲內地近年短視頻大行其道



內地遊戲產業危與機

專家	危	機
中信里昂電訊及互聯網研究董事總經理梁向奕	當局將持續加強監管遊戲市場	監管有助行業健康發展
信達國際研究部董事趙晞文	行業監管風險仍大	行業整合、汰弱留強
光大新鴻基財富管理策略師溫傑	其他娛樂產業已造成遊戲玩家分流	當局勢必重開遊戲審批

馬化騰：冀成行業數字化助手

【大公報訊】記者李潔儀報道：騰訊（00700）主席兼首席執行官馬化騰表示，希望成爲各行各業的「數字化助手」，通過開放輸出互聯網技術與能力，爲各行業解決「最後一公里」的問題，助力各行業轉型升級。

馬化騰日前在深圳出席「2018媒體融合發展論壇」時致辭表示，騰訊定位爲以互聯網爲基礎的科技和文化公司，爲行業數字化轉型提供服務，結合騰訊的大數據、雲計算、人工智能、安全等技術能力，以及微信、QQ、社交廣告等資源平台，探索移動互聯網時代內容生產的新組織、新模式、新業態。

此外，馬化騰提到，近年來，移動化、社交化、智能化成爲新媒體發展的新趨勢，令數字平台在媒體行業的傳播渠道、運營業態中扮演重要角色。他舉例說，騰訊在2012年推出微信公衆平台，目前《人民日報》微信公衆號粉絲量已突破2000萬。

「泛娛樂」衝擊網絡遊戲

大公報記者　李潔儀

新聞分析

近年，內地遊戲市場可謂風聲鶴唳，當局繼反對大逃殺類遊戲，又凍結所有新遊戲牌照的審批，更表明要調控遊戲總量，坊間傳出當局可能對遊戲徵收專項稅，無不令遊戲企業管理層被嚇至目瞪口呆。

以騰訊（00700）爲例，市場對其遊戲業務成績備受關注。騰訊今年第二季來自手遊收入按季大跌19%，已連續兩季錄得跌幅。其中，「吃雞」手遊《絕地求生》一直未獲發牌，延遲其賺錢能力，只能嘆句「望雞未能吃」。

內地遊戲行業近年發展迅速，初期難免出現良莠不齊的情況，儘管內地政策風險無可避免影響遊戲行業，惟在加強產業監管力度的大前提下，去蕪存菁，相信有助提高產業競爭力，預期未來將有更多的監管政策出台，爲健康的遊戲產業打好基礎。

有一點要留意的是，在整個娛樂產業中，並非只局限於網絡遊戲，還有直播、串流音樂、短視頻等，在多類娛樂選擇下，用戶在娛樂產業的逗留時間早已出現變化，令遊戲的流水已不及從前，今時今日，一隻遊戲要能留住玩家也非易事。

其實，騰訊已陸續把戰略由「泛娛樂」升級爲「新文創」。所謂新文創，即以IP（知識產權）構建爲核心的文化生產方式，正如騰訊管理層所言，要打造具有影響力的「中國文化符號」，從打造IP入手。

BAT娛樂業產大比拼

業務	百度	阿里巴巴	騰訊
網絡遊戲	沒有	沒有	英雄聯盟、王者榮耀、PUBG MOBILE等
視頻	愛奇藝	優酷土豆	騰訊視頻
短視頻	夥拍小視頻（Nani小視頻）	淘寶短視頻	快手、微視
直播	沒有	淘寶直播	NOW直播
音樂串流	太合音樂	阿里音樂	QQ音樂、酷狗音樂、酷我音樂
網絡文學	百度文學	阿里文學	閱文集團

▲內地網絡遊戲行業近年面臨更嚴格監管