



传媒行业周报：游戏行业防沉迷监管持续推进 新潮传媒融资 4 亿美元



《网络游戏行业防沉迷自律公约》发布，行业监管持续推进。9月23日，中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布了《网络游戏防沉迷自律公约》（简称《公约》），包括腾讯（0700.HK）、网易（9999.HK）等游戏企业在内，共有213家联合发起单位。《公约》要求游戏企业和小游戏平台应坚决落实实名认证，必须全面接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统，同时对用户识别精准度提出了更高的要求，鼓励企业积极探索人脸识别等验证方式。《公约》对游戏内容也进行了限制与要求，并强调游戏企业应坚决反对追求“唯金钱”“唯流量”等不良倾向，下决心改变诱导玩家沉迷的各类规则和玩法设计；不得发布错误引导、诱导消费等内容；坚决抵制绕过监管机制，通过境外游戏平台向国内用户提供服务。我们认为《公约》的出台有助于规范游戏行业健康稳健运行，对保护未成年人防沉迷工作将是长期、持续性的；对成年玩家而言，优质的游戏内容供给将是重中之重，游戏精品化趋势明显，有研发实力的厂商仍能在竞争中获得较强优势，建议继续关注龙头厂商：腾讯、网易、完美世界（002624.SZ）、吉比特（603444.SH）、心动公司（2400.HK）。

新潮传媒融资4亿美元，京东为第一大股东。启信宝显示，新潮传媒的注册资本及股权结构在8月下旬发生了变更，注册资本增加1556万元至1.3亿元，京东（9618.HK）全资子公司重庆京东对新潮传媒的持股比例增至18.47%，为公司第一大股东，新潮传媒董事长张继学（持股10.69%）和顾家家居（603816.SH）董事长顾江生（持股9.86%）分列二三位。本次变动主要由于新潮近期融资约4亿美元，由京东方面领投，这也是京东

再次加持新潮，2019 年 8 月京东就曾对新潮进行过一轮战略投资，投资金额 10 亿元。新潮与京东的合作有助于彼此在商家层面的互相拓展，同时可以帮助广告主实现更加精准的投放。行业层面看，在教育广告投放受限后，电梯广告花费增长仍然持续，梯媒受到单个行业发展周期性的影响逐渐降低，同时梯媒能够从户外媒体中获取更多份额，新消费品也更多选择投放梯媒。目前行业进入良性竞争，未来竞争重点将在营销能力和数据赋能，分众传媒（002027.SZ）都具有较强优势，建议关注分众传媒。

一周行业表现：

上证综指下滑 0.02%，深证综指下滑 0.48%，传媒（申万）收于 625.99 点，下滑 0.50%，跑输上证综指 0.48 个百分点。从行业内部来看，影视指数上涨 0.19%，动漫指数上涨 0.99%，游戏指数上涨 0.30%，出版指数上涨 0.18%，广播电视指数下滑 0.30%，广告营销指数下滑 1.68%。

风险提示：竞争加剧，游戏流水不及预期，票房收入不达预期，政策风险

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_27085

