

# 2020

## 动漫游戏上市公司年度绩效数据报告

武汉大学大数据研究院传媒大数据研究中心·媒至酷

执笔：张子琦

数据总监：羊晚成

编·审：周小莉

2020-12

**01****动漫游戏行业概观****02****动漫游戏上市公司榜单****03****动漫游戏上市公司指标分析****04****龙头动漫游戏上市公司能力分析**

# 媒至酷团队简介

- 本报告由武汉大学大数据研究院传媒大数据研究中心主任，武汉大学信息管理学院教授、博士生导师朱静雯带领的媒至酷团队完成并发布，清博大数据（gsdata.cn）提供技术支持。目前，媒至酷团队已建立主板与新三板传媒上市公司财务信息数据库、投融资数据库及创新能力数据库等，并已实现数据自动抓取和多次迭代；
- 媒至酷团队一如既往地聚焦传媒上市公司发展，除本次发布的行业报告外，将持续发布传媒上市公司综合绩效排行榜以及投融资、创新融合、跨界转型等多维度、多视角的系列报告，并将致力于为各类传媒公司提供个性化需求的定制服务，为其提供融合转型、绩效评估、创新提升、资源优化等一站式解决方案，以期能为政府职能部门制定产业政策、传媒上市公司战略决策、传媒行业研究者等提供支持与服务；
- 未来，媒至酷团队将持续深耕传媒行业大数据，努力成为有影响力的传媒智库。



报告制作：媒至酷团队

Email: [meizhiku@aliyun.com](mailto:meizhiku@aliyun.com)

数据支持：清博大数据（gsdata.cn）

**01**

# 动漫游戏行业概观

# 评价指标：6个二级指标，24个三级指标

本报告以资产规模、运营能力、盈利能力、偿债能力、现金能力、成长能力为6个二级指标，下设净资产、总资产、流动资产、流动比率、速动比率等24个三级指标。

## 资产规模

净资产  
总资产  
流动资产

## 运营能力

应收账款周转率  
流动资产周转率  
固定资产周转率  
总资产周转率

## 盈利能力

主营业务利润率  
总资产净利润率  
基本每股收益  
净利润

## 偿债能力

流动比率  
速动比率  
产权比率  
资产负债率

## 现金能力

现金比率  
资产的经营现金流量回报率  
经营现金净流量对销售收入比率  
经营现金净流量与净利润的比率  
经营现金净流量对负债比率

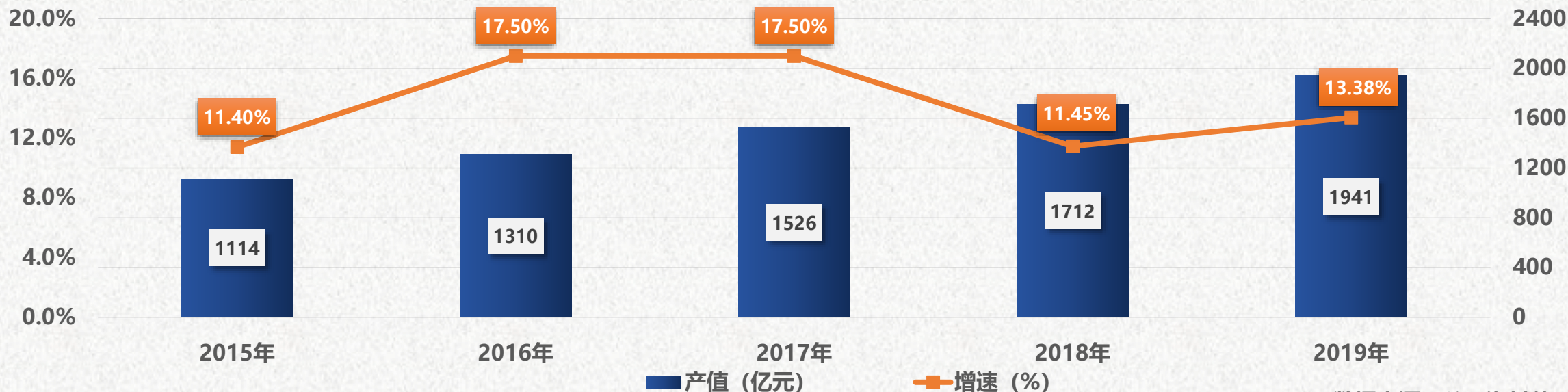
## 成长能力

主营业务收入增长率  
净利润增长率  
净资产增长率  
总资产增长率

## 动漫行业发展概况：产值稳健增长，市场渐趋成熟

- 2019年，中国动漫游戏行业发展稳中向好，各种产品形式不断丰富，市场需求得到进一步满足。得益于5G 网络支撑、技术驱动，动漫游戏实现产业升级，愈加丰富的IP资源与全产业链运营也为市场注入活力，产业结构和产业生态逐渐清晰，市场渐趋成熟，产值与用户规模均得到平稳增长。
- 2015年开始，我国动漫生产实力进一步提升，多样化内容与题材涌现，动漫产业发展进入高速增长期。经历2016至2017两年达17.5%的高增长，在2018年增速放缓，进入稳健发展阶段，但以用户付费为代表的增值服务仍保持强势增长态势，推动市场规模持续扩大。**2019年动漫行业达到1941亿的总产值规模，发展形势乐观。**

2015-2019年中国动漫产业产值及增速趋势

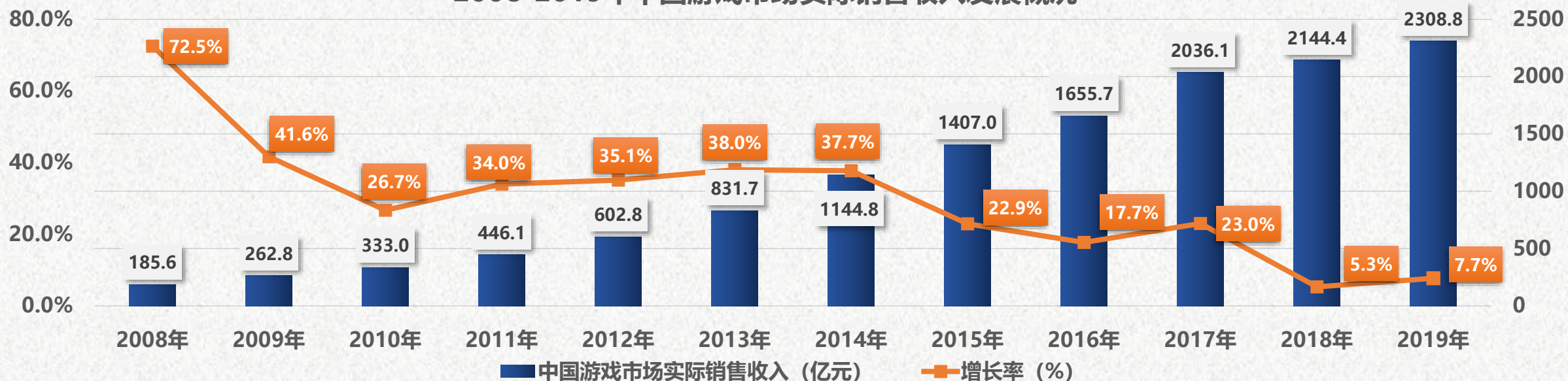


数据来源：公开资料整理

## 游戏行业发展概况：发展稳中有升，市场增速放缓

- 2018年，受游戏版号限制影响，游戏市场实际销售收入增速骤降，2019年虽游戏版号审批常态化，但严管趋势仍在持续，头部市场份额更加巩固，行业竞争异常激烈。2019年中国游戏市场实际销售收入达2308.8亿元，同比增长7.7%，较2018年增长率提升2.4%，**尽管增速放缓，但仍呈现稳中有升的积极态势。**
- 2020年新冠疫情的爆发，许多行业消费低迷、收入规模大幅下跌，而游戏作为互联网娱乐产业的重要组成部分，受用户娱乐时间增多、消费需求放大等因素影响，迎来巨大发展机遇。2020年上半年，中国游戏市场实际销售收入1394.93亿元，同比增长22.34%，有显著向好趋势。

### 2008-2019年中国游戏市场实际销售收入发展概况

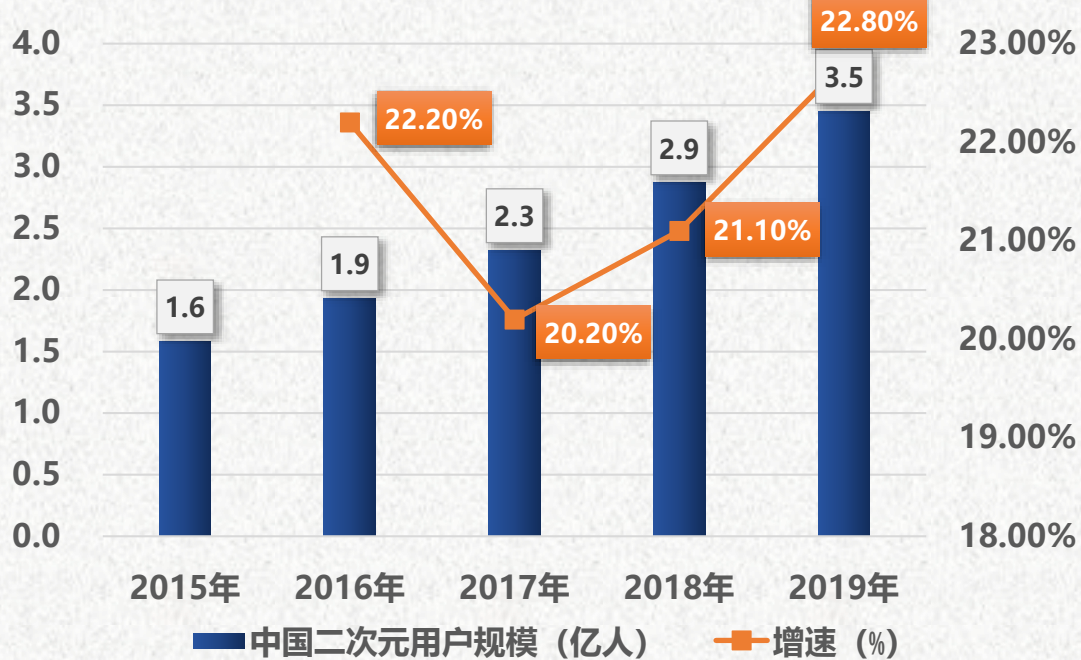


数据来源：中国音数协游戏工委 (GPC) & 国际数据公司 (IDC)

# 用户规模：动漫用户持续扩增，游戏玩家进入存量

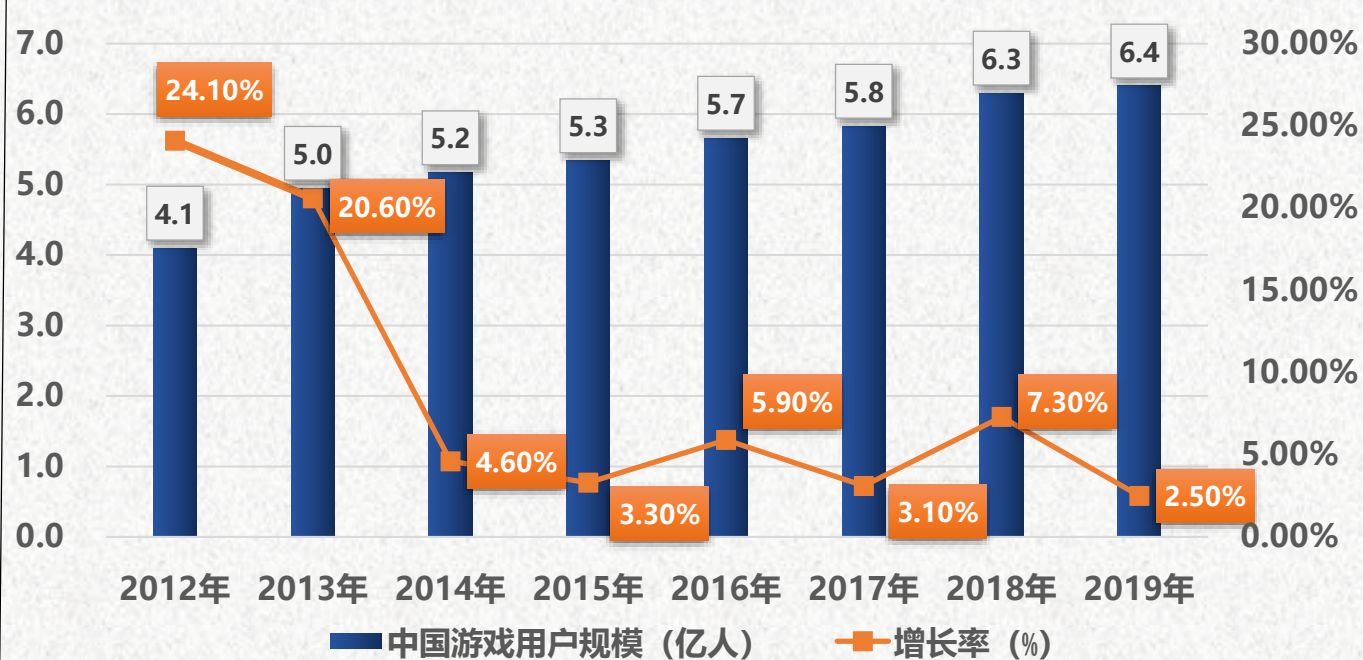
- **动漫行业：**2015年以来，随着动漫平台的兴起以及二次元亚文化的广泛传播，中国二次元用户规模不断扩大，进入快速发展期，其增速连续4年保持在20%以上，2019年我国二次元用户已达3.5亿人，相较游戏行业，动漫用户市场提升空间更为广阔。
- **游戏行业：**中国游戏市场激烈竞争，新产品层出不穷，吸引用户不断进入。但从2014年开始中国游戏用户规模增长速度骤降，进入存量阶段。2019年中国游戏用户规模达到6.4亿人，较2018年仅增加0.1亿人，同比增长2.5%。

2015-2019年中国二次元用户规模发展概况



数据来源：艾媒数据中心

2012-2019年中国游戏用户规模发展概况



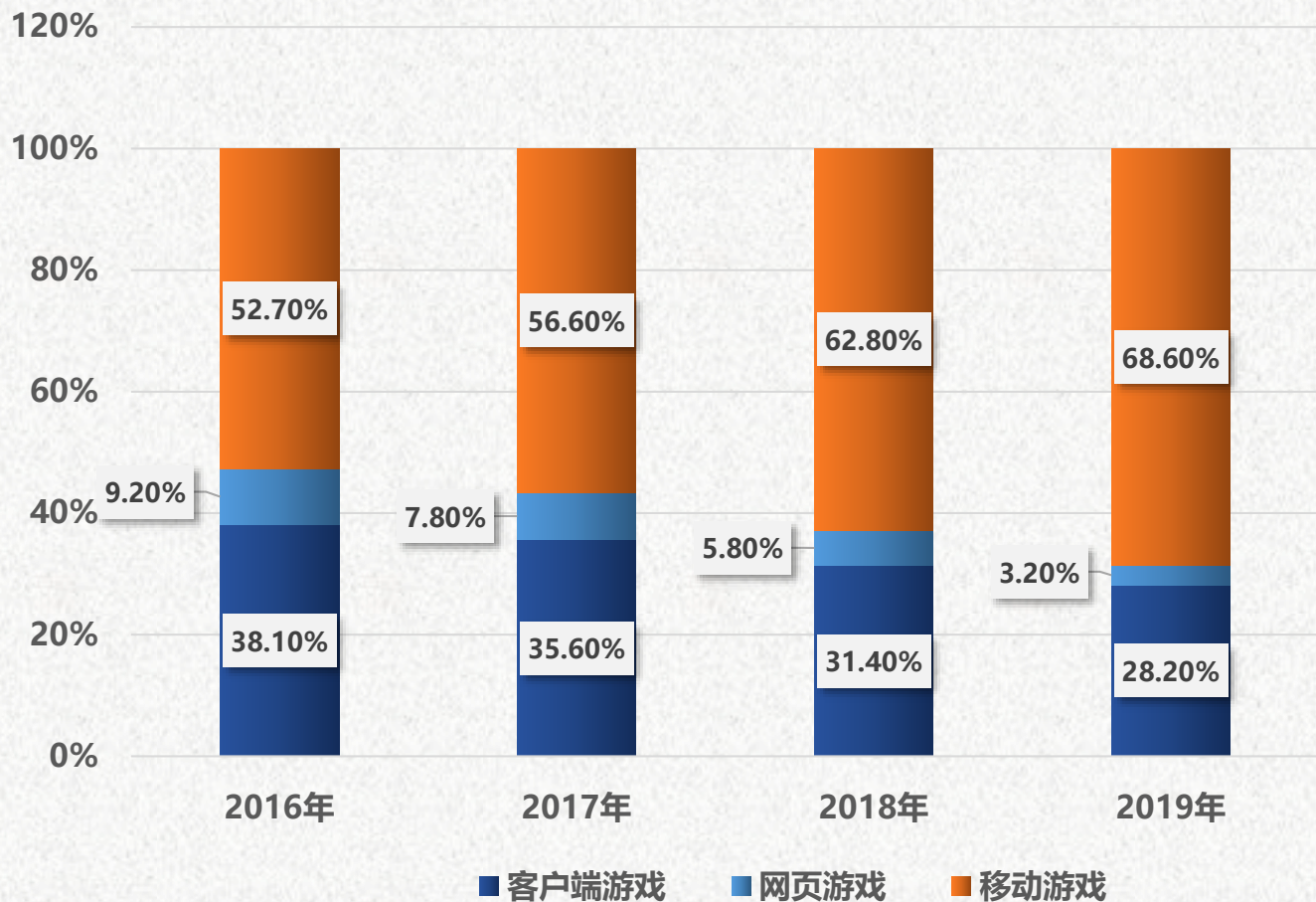
数据来源：中国音数协游戏工委 (GPC) & 国际数据公司 (IDC)



# 细分市场：移动游戏持续走强，占据2/3市场份额

- 受益于游戏市场的回暖以及客户端游戏和网页游戏市场的持续调整，**2019年移动游戏市场规模大幅提升，占比高达68.6%，已占据中国网络游戏2/3的市场份额。**
- 网页与客户端游戏新品供应不足，无法依靠存量获得大幅收益。
- 移动游戏具有其他端游戏无法比拟的庞大用户基础，并且可满足碎片化娱乐需求。
- 5G网络发展给移动游戏提供更强大的技术支撑，促进产业进一步升级，吸引更多游戏用户群体，并带动游戏消费。
- **受多种因素的影响，2020年移动游戏市场持续走强，未来增长态势可期。**

2016-2019年中国网络游戏市场细分



数据来源：Analysys易观

## 政策助推：动漫稳步发展，游戏规范清晰

- 近年来，文化产业在我国国民经济中的地位不断提升，国家也相应实施一系列政策措施推动其发展。动漫行业在产业融合、宣传推广、税收优惠等方面都受益于政策支持，实现稳步快速发展。
- 中国游戏用户具有年轻化特征，而其中未成年人占据很大比例，因此游戏的产品质量、内容规范与行业监管成为重点关注问题。2019年，中国游戏行业相关政策继续强化监管审批，向推动高质量原创产品方向倾斜，并且针对未成年人沉迷游戏的现象也提出应对措施，游戏行业规范化发展态势凸显。

行业	概要	时间	政策大事件
动漫行业	促进产业融合	2016/11	《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》要求以数字技术和先进理念推动文化创意与创新设计等产业加快发展，促进文化科技深度融合、相关产业相互渗透。
	强化宣传推广	2017/02	《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》指出推动中国国际动漫游戏博览会等重点展会市场化，支持原创动漫创作生产和宣传推广，培育民族动漫创意和品牌。
	实施税收优惠	2018/04	《关于延续动漫产业增值税政策的通知》继续实施动漫产业增值税政策，对动漫企业增值税一般纳税人售其自主开发的动漫软件实行即动漫软件出口免增值税、征即退等政策。
游戏行业	强监管重审批	2019/04	国家新闻出版署组织各地方出版主管部门召开全国游戏管理工作专题会议，明确游戏监管要求、审批倾向精品游戏、严格规范市场秩序等。
	高质量稳发展	2019/08	《关于推动广播电视和网络视听产业高质量发展的意见》谋划实施重点创作规划，完善优秀选题项目储备库，加大专项资金扶持力度。
	防沉迷护少年	2019/11	《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》从实名注册、控制未成年人游戏时长、付费服务、行业监管、适龄提示制度以及履行守护责任六个方面做出规定。

## 技术驱动：布局5G网络制高点，探索云游戏新风口

- 2019年中国正式进入5G商用时代，游戏行业迎来更大机遇。5G网络有着高速率、大容量、低时延的特点，不仅可以给用户提供高速上传和下载服务，更可以为游戏玩家带来流畅的游戏体验。
- 以云计算为基础的云游戏，具有云端运行、即点即玩的高便捷性，用户无需下载庞大客户端即可进行游戏体验。5G网络的应用使阻碍云游戏发展的网速与延迟两大问题得到有效解决，游戏行业上限被大大提升。  
**作为一种新兴游戏形态，云游戏将对整个行业产生深远影响，各大游戏公司争相入局，探索新风口。**

### 世纪华通

同中国移动旗下咪咕互娱签订合作框架协议，在游戏联运、5G云游戏生态建设、版权合作、电竞产业等方面进行全面战略合作，建立业内首个云游戏开发工作室“擎云”，已完成多款端游、手游的云游戏化测试。

### 凯撒文化

联合白鹭科技、国金投资成立云游戏公司及云游戏产业联盟，正式布局云游戏，力图推动云游戏产业的普及和发展。

### 完美世界

携手国内5G、VR头部公司，率先合作布局“5G+VR+云游戏”领域，抢占5G时代游戏新赛道。公司多款产品登录云游戏平台，并积极布局《诛仙2》等原生云游戏研发，不断扩增相关技术储备。

### 游族网络

与华为签署合作框架协议，联手开展云游戏合作，共同开拓行业市场，为玩家带来全新的游戏体验。

# 科技赋能：引入3D/8K新技术，催生动漫新业态



近年来，随着互联网和移动互联网的发展，以及得益于5G网络带来的通信传输速率的提升，网络动漫市场发展迅速，传播效率极大提升，传播渠道也更加丰富。在线动漫视频摆脱模糊与卡顿，使用户获得高清流畅观看体验，用户付费热情高涨。在新的消费需求下，如何将技术与传统文化内容进一步融合以提升产品质量成为动漫行业重点关注的问题。



3D技术的应用使得动漫产品质感更上一层楼；8K超高清视频技术的突破也为动漫产业升级注入新鲜活力，推动动漫影视画面精度进一步提升。而动漫与AR/VR的融合不仅使产业以全新姿态呈现，也使其表现力与传播力更加强大，沉浸感与真实感为用户带来更大想象空间。在技术加持之下，多种新兴业态出现带动周边产业成长，社会效益和经济效益显著提升。

## 祥源文化

为抓住5G时代发展机遇，2019年祥源文化投资布局原创动画公司其卡通，以提升公司动漫IP视频化创制能力，加快在动画电影、动画剧集等领域的布局。年内创制数十部院线级动画电影，荣获国内多项动画大奖，在科技赋能下公司制片体系与原创能力具有显著优势。

与国际接轨的  
CG 动画制作技术

优秀的管理流程

顶尖的人才团队

丰富的原创资源

## 上市公司时间分布：2019年“零上市”，进入存量时代

- 随着行业监管趋严、IPO审核收紧，2018年与2019年A股市场均无新增动漫游戏上市公司。从整体趋势看，虽然2019年动漫游戏市场销售收入有所提升，**但增速放缓，进入规范有序的存量时代。**
- A股市场审批严格、上市周期较长，且上市公司商誉减值、营收不稳、挂牌整顿等因素都在影响动漫游戏公司选择A股市场上市的积极性。不少公司转而选择上市周期更短、要求不同的港股美股。2019年心动网络、中手游、玩友时代、家乡互动、火岩控股、禅游科技均赴港上市，斗鱼也在美国成功上市。

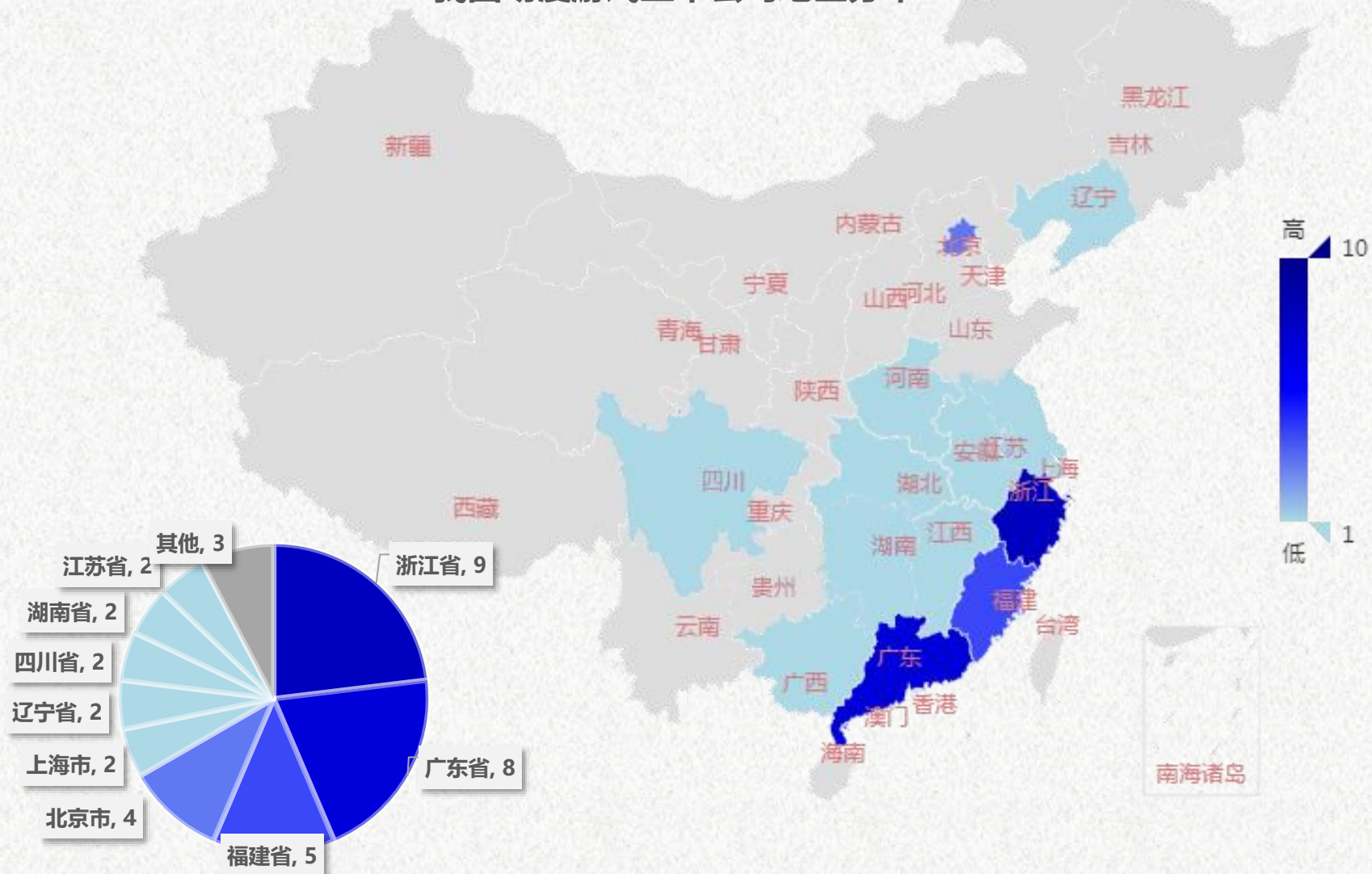
2015-2019年国内A股动漫游戏公司新增上市情况



# 上市公司地区分布：集中分布沿海地区，浙江广东公司近半

因部分公司业务调整，转型至动漫游戏领域，2019年动漫游戏上市公司扩增五家公司，数量达39家。扩增公司为：**惠程科技、富春股份、神州泰岳、瀚叶股份、晨鑫科技**。从空间分布来看，我国动漫游戏上市公司集中分布在东南沿海地区，其中浙江省的公司数量最多，达9家；广东省次之，达8家；福建省有5家，北京市有4家。在地域上呈现集中化趋势。

我国动漫游戏上市公司地区分布



## 关键词之一：IP衍生市场潜力巨大，全产业链运营深入探索

2019年，关于动漫衍生产品以及动漫IP孵化的投融资事件占比共达34.4%，资本频频入局也体现动漫市场热点不再仅仅停留在传统内容创作，而是更多地聚焦于IP衍生、多业态融合等方面，这也为我国动漫上市公司提供新的探索方向：开发衍生品、进行游戏影视等IP变现，打造全产业链运营模式，挖掘更大附加值。动漫作为具有最长产业链的行业，未来发展空间巨大。近些年美盛文化、祥源文化等上市公司也在积极探索。

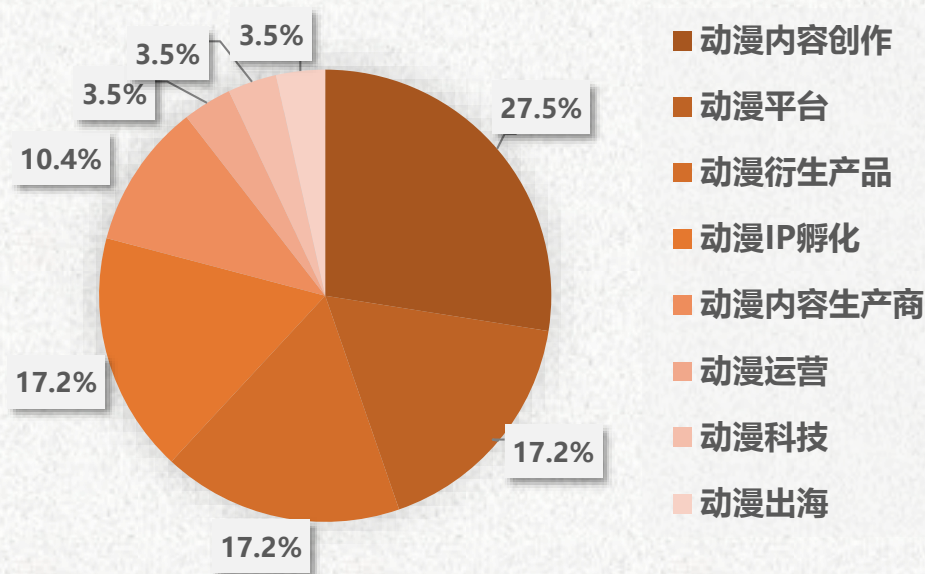
### 美盛文化

自上市以来重点开拓上下游业务，在文化产业链包括动漫、游戏、影视、衍生品等上下游进行战略布局，实现转型升级。在不断完善原创IP的同时也与众多顶级知名IP进行深层次合作开发。

### 祥源文化

旗下拥有超 600个原创动漫版权、1200多个动漫版权形象等优质 IP 资源，旨在打通从IP原始创意-动漫影视、游戏产品发布-优质动漫影视或游戏衍生品销售-线下实地体验等泛娱乐产业链。

2019年中国动漫融资事件细分领域分布图



数据来源：艾媒数据中心

## 关键词之二：线上线下多方联动，园区文娱融合渐深

除了基于互联网的线上动漫发展，越来越多公司开始挖掘具有更大增长点的线下发展新模式，以期获得协同效应。动漫展览（简称“漫展”）是其中重要的组成部分，它是由众多动漫爱好者汇聚的动漫文化展览场所，近些年呈现规模壮大的趋势。2019年在上海举办的第十七届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy），就以动漫游戏为核心，并覆盖数字娱乐多领域，成为每年动漫游戏迷关注参与的年度盛事。

### 奥飞娱乐

#### IP赋能主题商业

#### 乐园活动接连落地

室内乐园“奥飞欢乐世界”采取“亲子互动+IP场景体验+剧作演艺+主题餐饮+购物”的一站式娱乐模式，打造还原动漫的沉浸式体验。主题活动多城市落地，营收超过1000万；主题策展超过40次，打造体验式消费经济。

主题公园、动漫园区等实体场所的建立也体现其背后丰富且深厚的动漫文化资源。主题公园是在一定空间内集中展示体验的主题游乐区，是包含游乐设施、餐饮、购物等多位一体的文化旅游综合体，不断更新技术设备让游客得到沉浸式文化体验，这种新兴商业模式已展现庞大的市场增长潜力。

### 祥源文化

#### 提出“动漫+文旅”发展规划

#### 进行多样融合发展

2019年祥源文化获得西施动漫形象设计大赛金奖，通过城市动漫IP形象树立，促进城市产业多元化发展。此外，对旅游景区的创意营销策划与主题娱乐项目创意设计，都进一步达到以动漫形式推动体验式消费升级的目的。



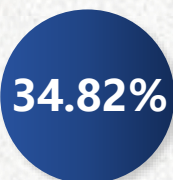
## 关键词之三：开放姿态布局全球，海外市场探寻商机

- 随着动漫产业发展进一步完善，海外市场成为国内动漫公司开拓的新领域。从全球动漫市场规模来看，美国依靠动画电影大片带动整个产业链运行，形成垄断式发展态势，占据全球动漫最大市场份额，剩余市场份额又被日本与韩国瓜分大半，中国动漫市场所占的份额极为有限。
- 进入全球化加速发展期，我国动漫企业不断开展国际化海外业务布局，并以积极开放态度迎接文化与技术的融合，探寻更大商机。

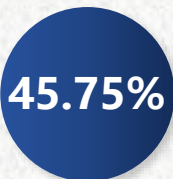
奥飞娱乐

积极开拓海外市场 收入占比快速增长

海外收入占比



2018年



2019年

动漫龙头企业奥飞娱乐积极开拓海外市场，海外营业收入占比逐年增长，2019年更是增至45%，尽管其业务还涉及玩具、婴童用品销售等，但影响力日益扩大的多项内容产品都为开拓海外市场做出巨大贡献，为其他公司出海布局做出表率。至2019年末，奥飞娱乐动画发行网络已覆盖超过130个国家与地区，衍生品营销网络也随之进一步扩大，已形成全方位的国际化战略布局。

## 关键词之四：电子竞技持续发力，多方助推实现转变

2019年，中国电竞市场规模达1159.3亿元，电竞用户规模达4.7亿，虽已渐渐脱离高速增长阶段，但是得益于游戏直播、大型赛事以及相关影视文创等多方助推，整个电竞市场仍在稳步扩张，发展潜力巨大。最初作为一种娱乐形态的电子竞技，如今已实现向专业化体育竞技以及商业化产业发展的新形态转变，具备显著文化价值。

### 技术助力产业升级

5G技术给电子竞技带来更多发展机遇，如节目制作、赛制直播、观赛体验等都有更进一步的提升，而与VR技术的融合也会给电竞创造更多发展可能性。

### 联赛推动商业发展

国内知名电竞联赛如英雄联盟的LPL、守望先锋的OWL以及王者荣耀的KPL等都展现出极大的商业价值，其品牌赞助、赛事版权、节目衍生等都为行业带来可观收益。

### 城市结合战队主场

各大电竞俱乐部落地国内核心城市，择定主场，一方面城市为战队提供更多资源助力，另一方面战队推动城市经济增长与文化交流。二者联系更加紧密，实现双向获益。

### 行业重视人才培养

随着2019年初国家对于电子竞技运营师与电子竞技员两种新兴职业的认定，以及国内高校电竞专业的开设，意味着电竞行业的发展呈现专业化趋势，愈发重视相关人才培养。

## 关键词之五：研发投入持续增加，自主研发逐渐增强

自主研发能力是决定一款游戏品质的关键要素，也是展现我国游戏公司核心竞争力的重要方面。近些年各大上市公司都在不断加大研发投入，头部公司研发人员占比基本达半数以上。新兴技术的应用、数据平台的建设、游戏稳定性的设计等都依托于团队的自主研发能力。

三七互娱作为A股R&D能力位居头部的公司，2019年增加研发投入至8.2亿元，同比增长52.57%，在游戏品质提升和新品类探索方面做出贡献，从而进一步实施“三七游戏2.0”战略。截至2019年底，公司有十余款游戏在研发过程中。

吉比特顺应行业研发运营一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网络游戏运营业务。在2017-2019年期间，吉比特累计投入研发费用8.63亿元，公司研发人员占比达54.3%，显示其不断增强的技术研发实力。



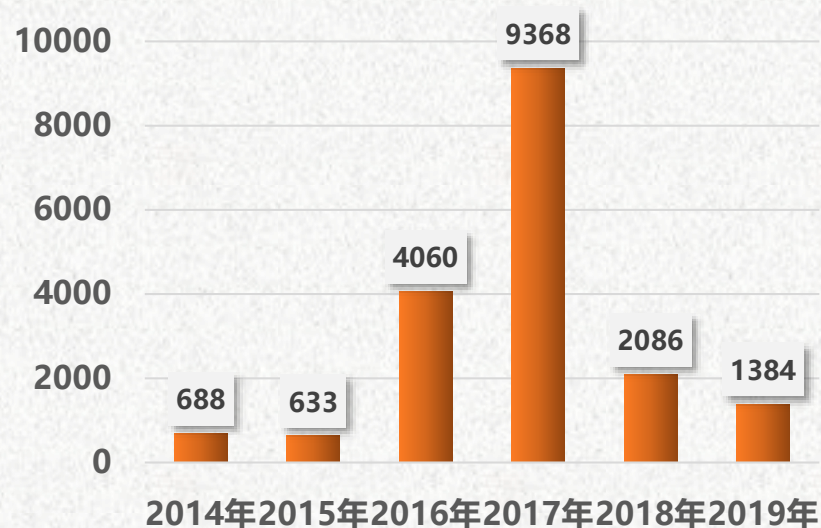
世纪华通自2019年并购专注各品类游戏研发与运营的盛跃网络之后，公司研发能力大大增强，基于此，公司持续加大新游戏研发力度及细分游戏市场的布局，实现源源不断的新品供给。2019年公司投入研发费用13.30亿元，同比增长28.68%。

巨人网络以“坚持自主研发、聚焦精品”为研发理念，实施研发运营一体化的经营模式，经过十余年的积累，公司已拥有非常成熟的研发体系，2019年研发投入金额占总营收的32.06%，较上一年涨幅近12%，研发人员占比更是高达75.48%。

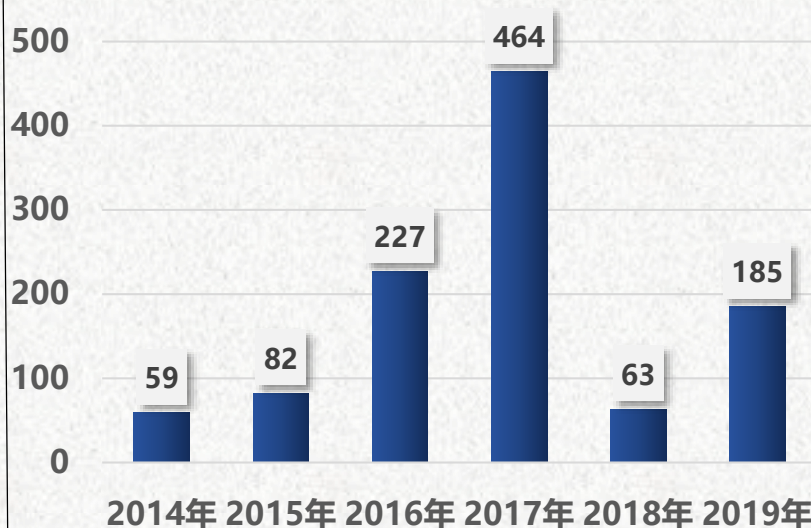
## 关键词之六：游戏版号持续收紧，中小公司夹缝求存

- 近年来我国加强游戏行业监管，游戏版号收紧，近三年通过审批的网络游戏逐年减少，2018年通过审批的国产网络游戏仅2086个，较2017年减少7282个，降幅达77.7%，进口网络游戏审批数量降幅更高达88.6%。2019年国产网络游戏审批数量继续下跌，降幅达33.7%，而进口产品数量则有较大提升，从53个增加至185个，增幅达249%。
- 据有关数据显示，2015-2019年注销、吊销的游戏公司数量逐年增加，且呈加速态势。2018年注销、吊销的游戏公司有9705家，2019年增至18710家，增幅高达92.79%。在国内头部公司挤压、竞争激烈及游戏版号收紧情况下，中小游戏公司夹缝中求生存。

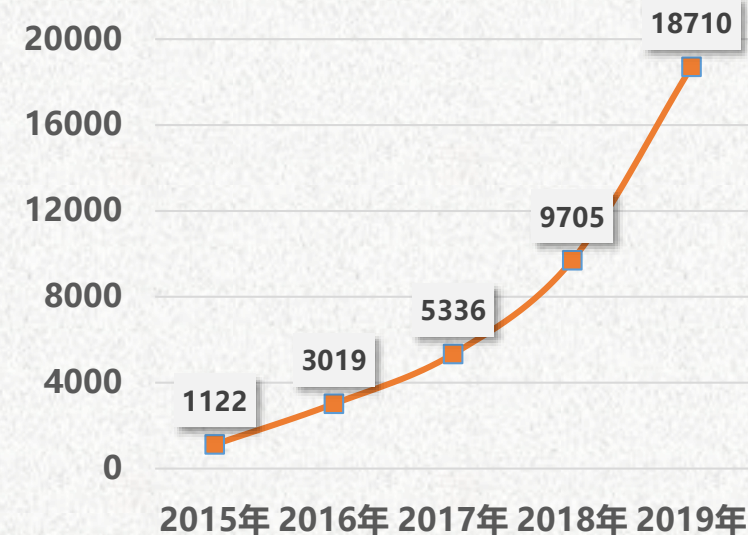
### 2014-2019年中国国产网络游戏审批数量



### 2014-2019年中国进口网络游戏审批数量



### 2015-2019年中国注销吊销的游戏公司数量



数据来源：国家新闻出版广电总局、智研咨询

数据来源：天眼查等公开资料

## 关键词之七：积极进行海外布局，美国成为出海首选

- 目前，我国游戏市场呈现典型“2+N”的格局，马太效应显著。位于头部的腾讯、网易两大公司，其游戏收入占据一半以上市场份额，剩余市场由三七互娱、世纪华通、完美世界、吉比特等上市公司瓜分，并且受游戏版号收紧影响，中小游戏公司发展空间更为狭小，因此，众多公司选择出海，积极进行海外业务布局。
- 在海外市场中，美、日、韩市场收入占比近七成，其中美国占三成，成为中国游戏企业出海首选。完美世界、世纪华通、巨人网络等游戏上市公司均积极布局海外业务，意在打造具有本土特色的游戏品牌。

### 世纪华通

旗下海外游戏发行公司点点互动业务网络覆盖美国、欧洲、中东、东南亚等多个国家和地区，拥有与国际知名游戏社交平台多年良好的合作关系和健全的国际发行网络。2019年海外业务营收高达58.34亿元，一举成为A股动漫游戏公司海外营收冠军，出海成绩显著，彰显其强大的发行营运实力。

### 完美世界

作为国内首批出海的文化企业，完美世界一贯秉承“全球制作、全球发行、全球伙伴”的国际化战略，加速探索“完美式”海外打法，借助海外市场的广阔空间助力游戏业务的进一步发展，2019年海外游戏收入占游戏业务整体收入的21%，营收成绩亮眼。

### 巨人网络

积极响应“文化出海”的号召开拓海外市场，通过针对不同区域定制发行策略、打造个性化游戏活动，获得良好市场反馈。2019年在海外市场的销售收入达20.3亿元，同比增长10.10%，而海外营收占比则高达63.04%，海外市场发展出色。

# 动漫游戏行业发展趋势：行业监管精准出击，新兴业态前景光明

随着我国动漫游戏知识产权保护系统逐步健全，区块链、大数据等新技术的应用帮助企业加强对自有知识产权保护和侵权监测。未来政策环境不断优化，知识产权相关法律法规、制度规范陆续出台，动漫游戏行业的产权保护将会进入一个更加健康的生态空间。

中国游戏直播市场快速增长，不论是可观的营收还是庞大的用户群，都展现极大的开发价值，进入发展成熟期。2019年游戏直播平台盈利能力持续提升，市场规模达208.1亿元，同比增长57.8%。用户规模达3亿人，同比增长15.4%。新主播、新模式、新业务层出不穷，各方发力共同带动整个动漫游戏市场实现快速扩张。



动漫游戏行业的未来发展不会建立在单一媒介之上，而是探索与更多媒介融合的多样化发展方向。影游联动、漫游联动、音游联动等各种跨界合作都已展现勃勃生机，整合营销也将成为有效的市场手段。

近些年IP改编的动漫、游戏产品均获不俗成绩，刷新国产动画电影票房纪录的《哪吒之魔童降世》即是其典范。未来IP资源也将成为动漫游戏公司竞争焦点，获得优质IP则意味着有更好的内容储备与更高的市场竞争力。目前，众多动漫游戏上市公司公司坚持“精品产品+知名IP”战略，发挥IP运营、研发一体化经营优势。

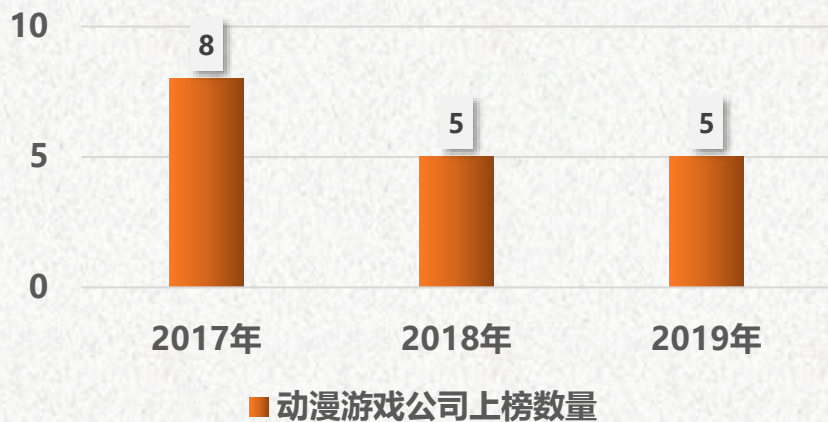
02

## 动漫游戏上市公司榜单

# 动漫游戏上市公司在传媒行业中排名：数量位居中游，绩效占领头部

在2019年传媒上市公司综合绩效TOP30排名中，动漫游戏上市公司上榜数量5家，与去年持平，位居行业第三（前两位分别是新闻出版与营销传媒）；但其中4家进入TOP10，且三七互娱与世纪华通两家公司稳占榜单冠亚军位置，充分体现动漫游戏龙头实力与行业发展潜力。

2017-2019年动漫游戏公司上榜数量



排名	公司简称	所属类别	公司代码	绩效值	排名	公司简称	所属类别	公司代码	绩效值
1	三七互娱	动漫游戏	002555	95.41	16	光线传媒	影视传媒	300251	93.27
2	世纪华通	动漫游戏	002602	94.34	17	思美传媒	营销传媒	002712	93.26
3	蓝色光标	营销传媒	300058	94.20	18	完美世界	动漫游戏	002624	93.26
4	佳云科技	营销传媒	300242	94.08	19	横店影视	影视传媒	603103	93.25
5	昆仑万维	动漫游戏	300418	93.96	20	吉宏科技	营销传媒	002803	93.25
6	芒果超媒	影视传媒	300413	93.88	21	中国科传	新闻出版	601858	93.25
7	吉比特	动漫游戏	603444	93.87	22	皖新传媒	新闻出版	601801	93.24
8	凤凰传媒	新闻出版	601928	93.76	23	新华文轩	新闻出版	601811	93.23
9	中文传媒	新闻出版	600373	93.71	24	浙数文化	新闻出版	600633	93.15
10	中南传媒	新闻出版	601098	93.58	25	引力传媒	营销传媒	603598	93.13
11	华扬联众	营销传媒	603825	93.47	26	分众传媒	营销传媒	002027	93.11
12	科达股份	营销传媒	600986	93.39	27	中国电影	影视传媒	600977	93.11
13	山东出版	新闻出版	601019	93.38	28	中国出版	新闻出版	601949	93.05
14	东方明珠	广播电视	600637	93.32	29	北巴传媒	营销传媒	600386	93.03
15	中原传媒	新闻出版	000719	93.31	30	南方传媒	新闻出版	601900	93.03



# 动漫游戏上市公司综合绩效排名：三七互娱问鼎冠军



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	三七互娱	002555	95.41	动漫游戏

- 在2019年动漫游戏上市公司综合绩效榜单中，三七互娱凭借其强大综合实力，以95.41的绩效值成功超越去年榜首世纪华通问鼎冠军，同时也成为整个传媒行业上市公司综合绩效榜单第一名。
- **头部稳定：**同2018年相比，世纪华通、昆仑万维、吉比特、完美世界仍稳居榜单前五位，龙头实力强劲。
- **稳中有变：**39家动漫游戏上市公司整体表现良好，部分公司波动较大。其中掌趣科技从2018年的第22位跃至2019年的第6位，游久游戏从第33位升至第21位，排名提升显著。众应互联、艾格拉斯则分别从第13、12位降至第36、37位，排名下滑较为严重。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	世纪华通	002602	94.34	21	游久游戏	600652	91.31
3	昆仑万维	300418	93.96	22	中青宝	300052	91.24
4	吉比特	603444	93.87	23	三五互联	300051	91.11
5	完美世界	002624	93.26	24	神州泰岳	300002	91.05
6	掌趣科技	300315	92.91	25	天神娱乐	002354	90.58
7	宝通科技	300031	92.72	26	瀚叶股份	600226	90.57
8	冰川网络	300533	92.61	27	北纬科技	002148	90.46
9	电魂网络	603258	92.55	28	富春股份	300299	90.42
10	巨人网络	002558	92.55	29	天润数娱	002113	90.23
11	顺网科技	300113	92.34	30	聚力文化	002247	90.21
12	星辉娱乐	300043	92.20	31	大晟文化	600892	90.12
13	游族网络	002174	92.19	32	迅游科技	300467	89.92
14	奥飞娱乐	002292	92.12	33	盛讯达	300518	89.46
15	凯撒文化	002425	91.98	34	东方网络	002175	89.44
16	美盛文化	002699	91.71	35	祥源文化	600576	89.42
17	拓维信息	002261	91.64	36	众应互联	002464	88.67
18	盛天网络	300494	91.62	37	艾格拉斯	002619	88.38
19	恺英网络	002517	91.46	38	晨鑫科技	002447	87.59
20	惠程科技	002168	91.34	39	长城动漫	000835	85.84

# 动漫游戏上市公司资产规模排名：世纪华通拔得头筹



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	世纪华通	002602	83.70	动漫游戏

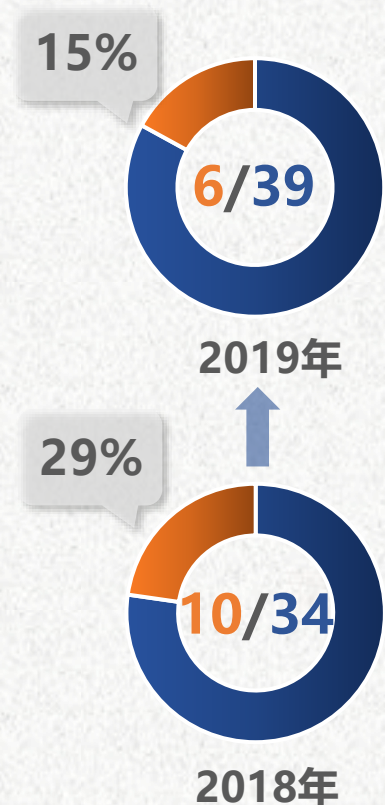
- 2019年，世纪华通以83.70的绩效值超越前两年冠军-完美世界，在上市公司资产规模绩效排名中拔得头筹，并与后面公司拉开较大差距。得益于重组并购的世纪华通资产实力大大增加，总资产达323.36亿，同比增长93.1%。
- **普遍增长：**相较2018年，大部分动漫游戏上市公司资产规模绩效值有所增长，完美世界、巨人网络和艾格拉斯出现小幅下跌，三五互联与长城动漫连续三年位列末位。
- **差距显著：**行业内资产规模差距较大，头部公司世纪华通总资产约为尾部公司长城动漫的59倍，绩效值差高达59.16。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	完美世界	002624	72.83	21	拓维信息	002261	45.86
3	三七互娱	002555	63.82	22	电魂网络	603258	45.46
4	巨人网络	002558	62.39	23	冰川网络	300533	44.96
5	昆仑万维	300418	59.25	24	迅游科技	300467	42.00
6	游族网络	002174	57.99	25	聚力文化	002247	41.33
7	奥飞娱乐	002292	52.74	26	盛天网络	300494	41.23
8	掌趣科技	300315	52.23	27	游久游戏	600652	39.83
9	神州泰岳	300002	51.07	28	富春股份	300299	39.82
10	吉比特	603444	50.93	29	祥源文化	600576	39.46
11	艾格拉斯	002619	49.98	30	天润数娱	002113	39.42
12	天神娱乐	002354	49.95	31	中青宝	300052	39.04
13	恺英网络	002517	49.63	32	众应互联	002464	38.68
14	宝通科技	300031	48.97	33	北纬科技	002148	38.49
15	星辉娱乐	300043	48.81	34	盛讯达	300518	37.85
16	瀚叶股份	600226	48.41	35	晨鑫科技	002447	35.20
17	美盛文化	002699	48.39	36	大晟文化	600892	32.97
18	顺网科技	300113	48.22	37	东方网络	002175	32.20
19	凯撒文化	002425	47.50	38	三五互联	300051	32.11
20	惠程科技	002168	46.56	39	长城动漫	000835	24.54

# 动漫游戏上市公司资产规模：落后明显，处于行业末位

- 2019年39家动漫游戏上市公司中仅有6家超过传媒行业资产规模平均绩效值，占比15%，相较2018年降低14%。
- **横向比较：**2019年动漫游戏行业资产规模平均绩效值为46.76，远低于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中连续三年排名垫底。
- **纵向比较：**2019年动漫游戏行业资产规模平均绩效值相较2018年提高1.64，行业整体资产规模呈增长趋势。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业资产规模平均绩效



# 动漫游戏上市公司现金能力排名：晨鑫科技排名第一



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	晨鑫科技	002447	92.59	动漫游戏

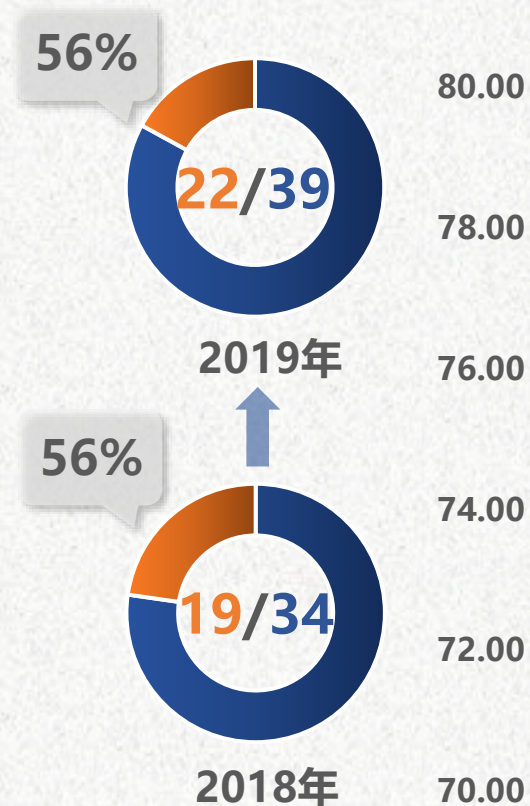
- 2019年，晨鑫科技以92.59的绩效值超越众多头部公司，一举登上动漫游戏上市公司现金能力排行榜首。公司以体育类及电子竞技类游戏为核心，多品类游戏同步发展，实现流量变现。经营活动产生的现金流量净额较2018年增加132.41%，主要系上年支付企业所得税5316万元，金额相较更大所致。
- **整体稳定：**2019年动漫游戏上市公司现金能力相较2018年更为稳定，但2018年的榜首顺网科技未能保持现金能力优势，跌出前五，位列第七；电魂网络从第二滑落至第十四。
- **差异较小：**排行榜头部与尾部公司现金能力差距相对较小，仅差21.66的绩效值。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	掌趣科技	300315	88.21	21	世纪华通	002602	78.22
3	巨人网络	002558	86.31	22	星辉娱乐	300043	77.97
4	艾格拉斯	002619	85.50	23	游族网络	002174	77.91
5	吉比特	603444	85.08	24	大晟文化	600892	77.81
6	三七互娱	002555	83.76	25	凯撒文化	002425	77.65
7	顺网科技	300113	83.00	26	神州泰岳	300002	77.17
8	迅游科技	300467	82.28	27	天润数娱	002113	76.54
9	盛天网络	300494	82.18	28	富春股份	300299	76.42
10	冰川网络	300533	82.07	29	游久游戏	600652	76.41
11	拓维信息	002261	80.61	30	奥飞娱乐	002292	76.24
12	恺英网络	002517	80.34	31	聚力文化	002247	75.94
13	北纬科技	002148	79.76	32	中青宝	300052	75.91
14	电魂网络	603258	79.43	33	天神娱乐	002354	75.75
15	美盛文化	002699	79.41	34	众应互联	002464	75.44
16	盛讯达	300518	79.29	35	瀚叶股份	600226	73.18
17	宝通科技	300031	79.23	36	东方网络	002175	72.84
18	完美世界	002624	79.19	37	惠程科技	002168	72.09
19	昆仑万维	300418	79.05	38	祥源文化	600576	71.02
20	三五互联	300051	78.64	39	长城动漫	000835	70.93

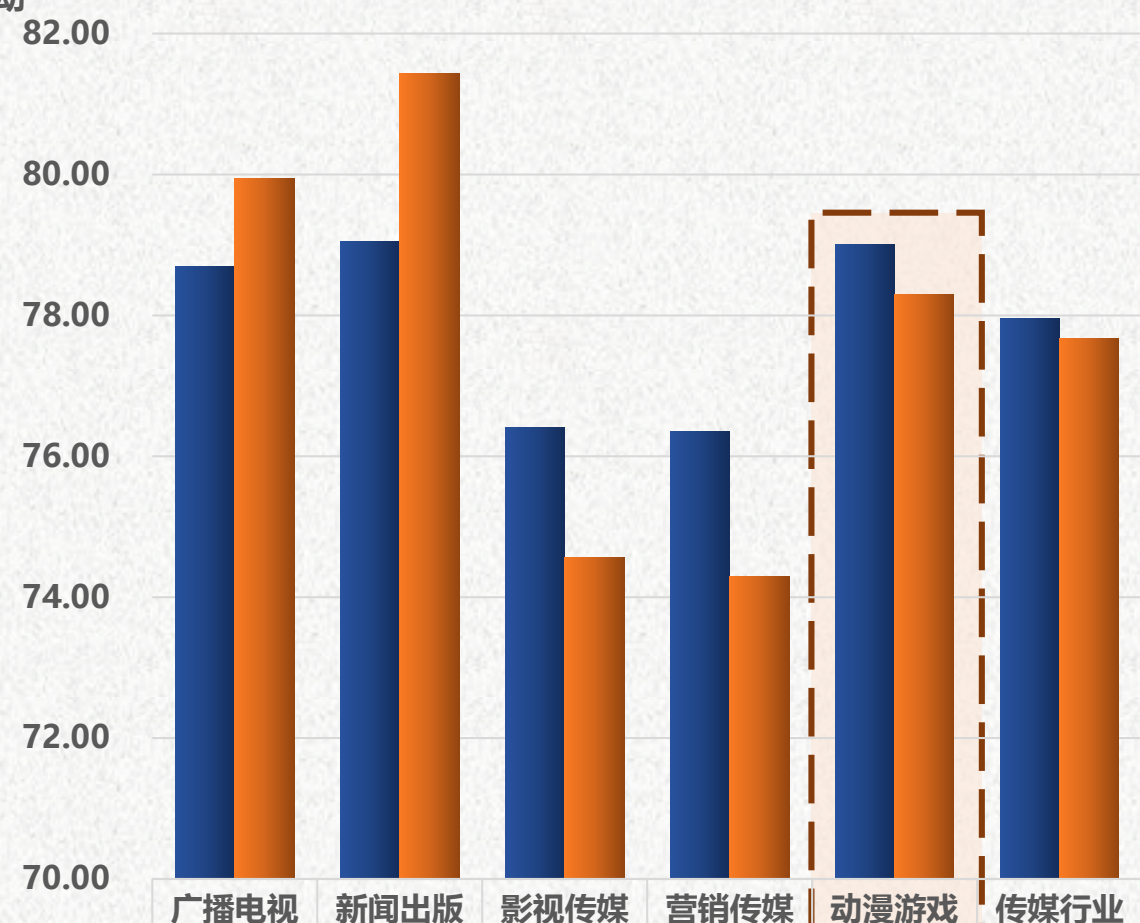
# 动漫游戏上市公司现金能力：小有突破，升至行业第二

- 2019年39家动漫游戏上市公司中有22家超过传媒行业现金能力平均绩效值，占比56%，与2018年比例持平。
- **横向比较：**2019年动漫游戏行业现金能力平均绩效值为79.01，高于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中排名第二，相较2018年提升一位。
- **纵向比较：**2019年动漫游戏行业现金能力平均绩效值相较2018年提高0.71，行业整体现金能力呈增长趋势。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业现金能力平均绩效



	广播电视	新闻出版	影视传媒	营销传媒	动漫游戏	传媒行业
■ 2019年现金能力行业平均绩效	78.69	79.05	76.41	76.36	79.01	77.95
■ 2018年现金能力行业平均绩效	79.95	81.43	74.56	74.29	78.30	77.67

# 动漫游戏上市公司盈利能力排名：吉比特三连冠



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	吉比特	603444	98.49	动漫游戏

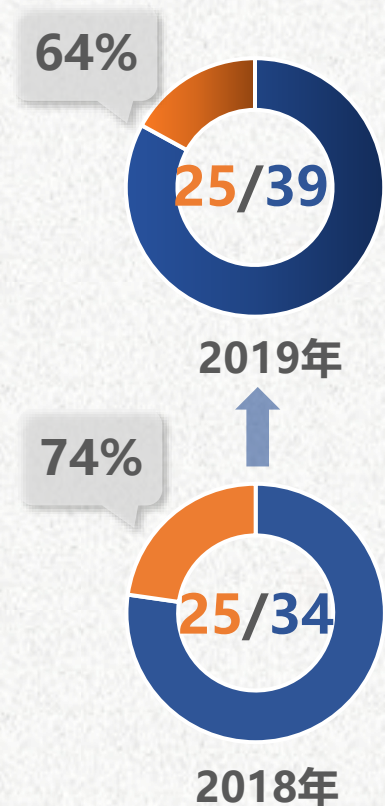
- 2019年，吉比特以98.49的绩效值稳居动漫游戏上市公司盈利能力排名榜单第一。自2017年上市以来，吉比特的投入产出水平较高，资产运营成效显著，推动业绩持续增长，公司连续三年保持盈利能力第一。
- **盈利降低：** 相较2018年，2019年动漫游戏上市公司盈利能力普遍有所降低但差距较小。其中艾格拉斯落差最为显著：从2018年的第4位骤降至2019年的第36位。迅游科技从第22位降至第39位，为行业垫底。
- **进步显著：** 2018年盈利能力评估垫底的天神娱乐在2019年进步显著，排名跃居榜单第29位。游久游戏从第32位升至第14位。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	三七互娱	002555	89.99	21	游族网络	002174	82.34
3	昆仑万维	300418	88.64	22	美盛文化	002699	82.09
4	冰川网络	300533	88.62	23	东方网络	002175	81.85
5	电魂网络	603258	87.31	24	三五互联	300051	81.36
6	巨人网络	002558	87.22	25	大晟文化	600892	80.95
7	完美世界	002624	87.17	26	瀚叶股份	600226	80.74
8	世纪华通	002602	86.56	27	神州泰岳	300002	80.62
9	宝通科技	300031	85.70	28	富春股份	300299	80.58
10	凯撒文化	002425	85.45	29	天神娱乐	002354	79.56
11	惠程科技	002168	85.27	30	恺英网络	002517	79.54
12	顺网科技	300113	84.86	31	长城动漫	000835	79.44
13	掌趣科技	300315	84.75	32	盛讯达	300518	78.15
14	游久游戏	600652	84.24	33	祥源文化	600576	77.44
15	星辉娱乐	300043	84.05	34	晨鑫科技	002447	77.08
16	中青宝	300052	83.68	35	天润数娱	002113	75.99
17	奥飞娱乐	002292	83.48	36	艾格拉斯	002619	75.87
18	拓维信息	002261	83.31	37	众应互联	002464	75.28
19	北纬科技	002555	82.50	38	聚力文化	002247	72.55
20	盛天网络	300418	82.38	39	迅游科技	300467	67.29

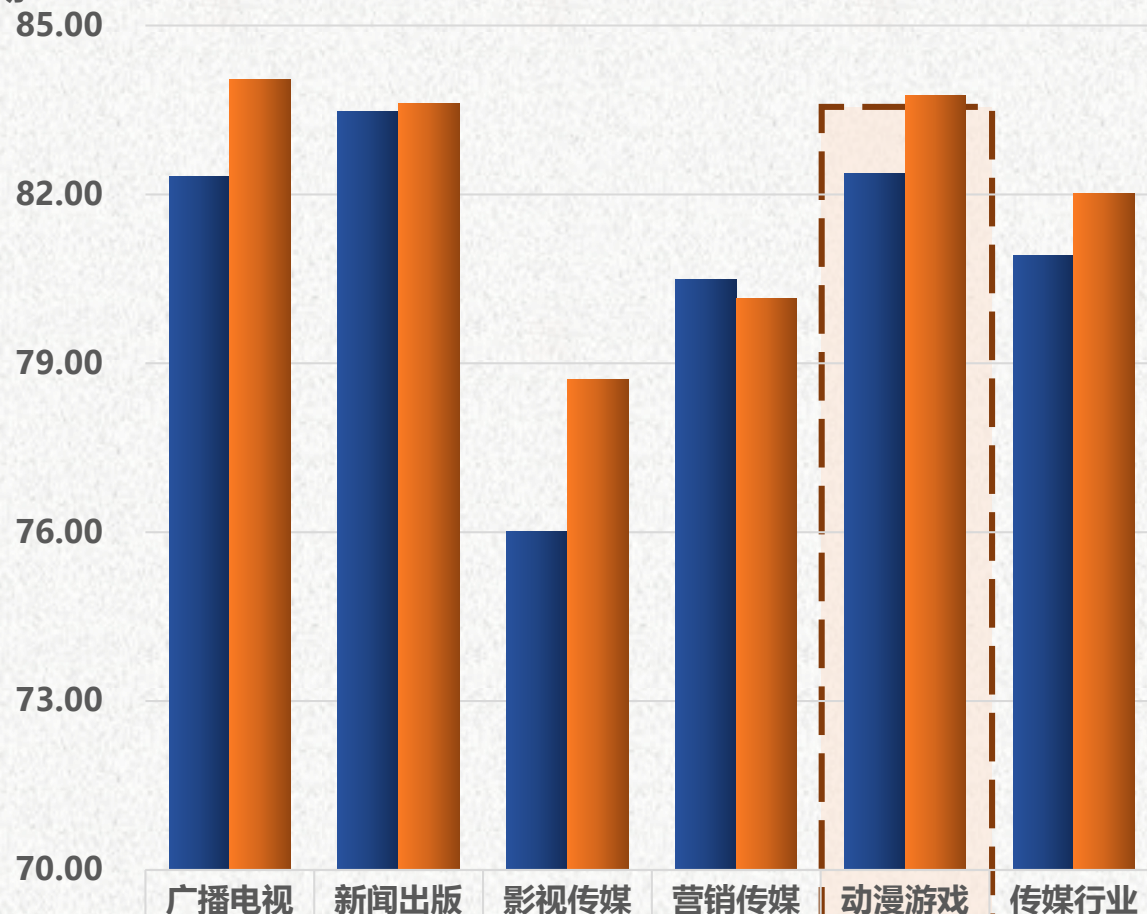
# 动漫游戏上市公司盈利能力：保持优势，位列行业第二

- 2019年39家动漫游戏上市公司中有25家超过传媒行业盈利能力平均绩效值，占比达64%，相较2018年降低10%。
- **横向比较：**2019年动漫游戏行业盈利能力平均绩效值为82.37，略高于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中排名第二，与2018年排名相同。
- **纵向比较：**受经济大环境影响，2019年动漫游戏行业盈利能力平均绩效值相较2018年降低1.39，行业整体盈利能力呈减弱趋势。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
 ■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业盈利能力平均绩效



	广播电视	新闻出版	影视传媒	营销传媒	动漫游戏	传媒行业
■ 2019年盈利能力行业平均绩效	82.32	83.48	76.01	80.49	82.37	80.91
■ 2018年盈利能力行业平均绩效	84.05	83.62	78.71	80.15	83.76	82.02

# 动漫游戏上市公司运营能力排名：三七互娱蝉联冠军



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	三七互娱	002555	72.23	动漫游戏

- 2019年，三七互娱以72.23的绩效值蝉联动漫游戏上市公司运营能力榜单冠军。公司依托强劲的产品表现与强大的资源储备，展现其突出的运营实力。相较于2018年55.67的绩效值，提升明显，与第二名昆仑万维拉开较大差距，优势显著。
- **尾部乏力：**2018年运营能力排名靠后的游久游戏、长城动漫、东方网络、北纬科技在2019年仍居下游，发展乏力。而大晟文化与美盛文化从尾部升至中游。
- **增长迅速：**依据整体绩效值水平来看，2019年动漫游戏上市公司的运营能力有所上升，增长速度较快。但依然存在行业内头尾部公司差距较大的问题。

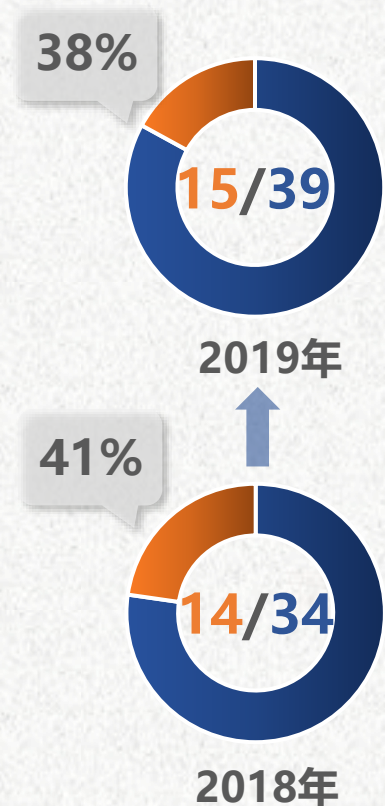
排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	昆仑万维	300418	61.14	21	美盛文化	002699	46.32
3	掌趣科技	300315	54.56	22	天润数娱	002113	45.74
4	宝通科技	300031	52.86	23	惠程科技	002168	45.33
5	世纪华通	002602	52.83	24	大晟文化	600892	45.06
6	冰川网络	300533	52.72	25	中青宝	300052	44.89
7	三五互联	300051	52.13	26	巨人网络	002558	44.57
8	顺网科技	300113	51.76	27	富春股份	300299	43.89
9	星辉娱乐	300043	51.66	28	神州泰岳	300002	43.82
10	聚力文化	002247	51.42	29	艾格拉斯	002619	43.60
11	吉比特	603444	50.95	30	天神娱乐	002354	43.33
12	恺英网络	002517	50.75	31	众应互联	002464	43.26
13	迅游科技	300467	50.07	32	东方网络	002175	41.84
14	电魂网络	603258	50.04	33	北纬科技	002148	41.76
15	奥飞娱乐	002292	49.93	34	游久游戏	600652	41.38
16	完美世界	002624	48.92	35	祥源文化	600576	41.17
17	游族网络	002174	47.50	36	瀚叶股份	600226	41.01
18	凯撒文化	002425	47.38	37	盛讯达	300518	39.79
19	拓维信息	002261	46.48	38	长城动漫	000835	36.23
20	盛天网络	300494	46.32	39	晨鑫科技	002447	31.88



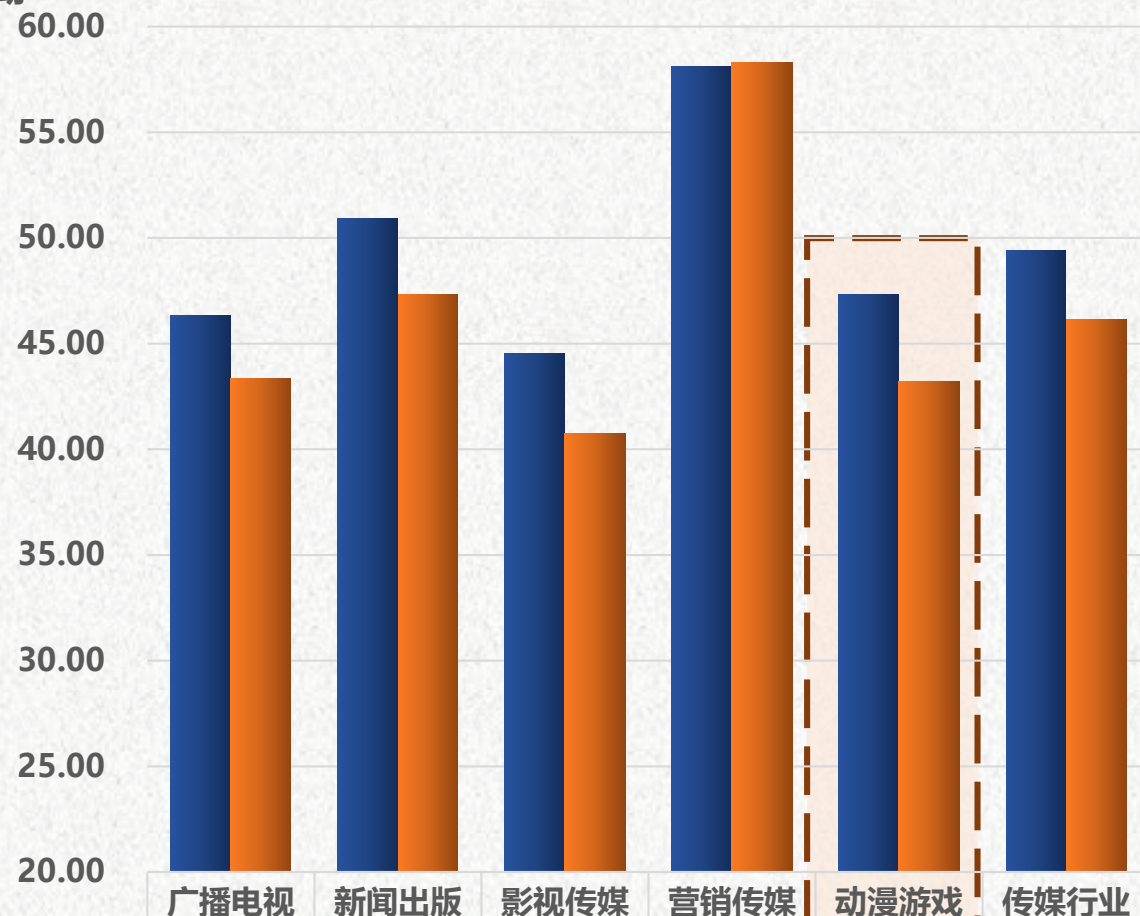
# 动漫游戏上市公司运营能力：稳中有进，跃至行业第三

- 2019年39家动漫游戏上市公司中有15家超过传媒行业运营能力平均绩效值，占比达39%，相较2018年降低3%。
- **横向比较**：2019年动漫游戏行业运营能力平均绩效值为47.35，低于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中排名第三，相较2018年有所提升。
- **纵向比较**：2019年动漫游戏行业运营能力平均绩效值相较2018年提高4.14，行业整体运营能力呈增长趋势，且增长幅度最大。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
 ■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业运营能力平均绩效



	广播电视	新闻出版	影视传媒	营销传媒	动漫游戏	传媒行业
■ 2019年运营能力行业平均绩效	46.33	50.94	44.52	58.12	47.35	49.43
■ 2018年运营能力行业平均绩效	43.35	47.34	40.73	58.30	43.21	46.14

# 动漫游戏上市公司偿债能力排名：完美世界再次夺冠



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	完美世界	002624	99.13	动漫游戏

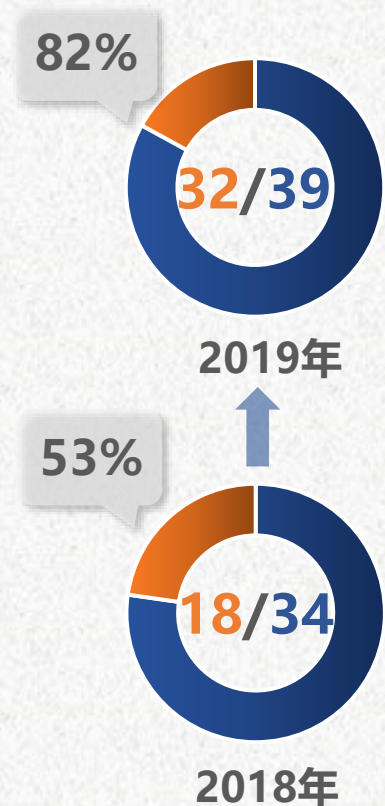
- 2019年，完美世界以99.13的高绩效值重登动漫游戏上市公司偿债能力排行榜首。尽管2018年绩效有大幅下跌，但随后拓宽全球布局，多维度发展，稳步推出数款流水过亿的游戏产品，进一步提升偿债能力。
- **下跌严重：**2018年位居榜首的三五互联在2019年则下跌至第18位，东方网络从第6位跌至第28位，聚力文化、天神娱乐以及众应互联则下滑至尾部。
- **高低不一：**动漫游戏上市公司整体长期偿债能力较好，短期偿债水平参差不齐。位于下游的公司如众应互联、长城动漫和艾格拉斯亟需通过优化资本结构，制定合理偿债计划以提升偿债能力，缩小与头部的差距。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	盛讯达	300518	99.05	21	吉比特	603444	97.94
3	宝通科技	300031	99.04	22	盛天网络	300494	97.76
4	世纪华通	002602	98.96	23	巨人网络	002558	97.76
5	游族网络	002174	98.95	24	富春股份	300299	97.76
6	神州泰岳	300002	98.94	25	美盛文化	002699	97.75
7	惠程科技	002168	98.91	26	拓维信息	002261	97.62
8	中青宝	300052	98.86	27	天润数娱	002113	96.91
9	凯撒文化	002425	98.83	28	东方网络	002175	96.88
10	奥飞娱乐	002292	98.70	29	祥源文化	600576	96.63
11	三七互娱	002555	98.55	30	游久游戏	600652	96.40
12	顺网科技	300113	98.44	31	聚力文化	002247	96.37
13	星辉娱乐	300043	98.28	32	掌趣科技	300315	95.66
14	大晟文化	600892	98.26	33	天神娱乐	002354	94.01
15	电魂网络	603258	98.19	34	北纬科技	002148	93.18
16	昆仑万维	300418	98.13	35	冰川网络	300533	91.90
17	迅游科技	300467	98.10	36	晨鑫科技	002447	76.85
18	三五互联	300051	98.03	37	众应互联	002464	73.62
19	恺英网络	002517	98.02	38	长城动漫	000835	71.38
20	瀚叶股份	600226	98.00	39	艾格拉斯	002619	49.21

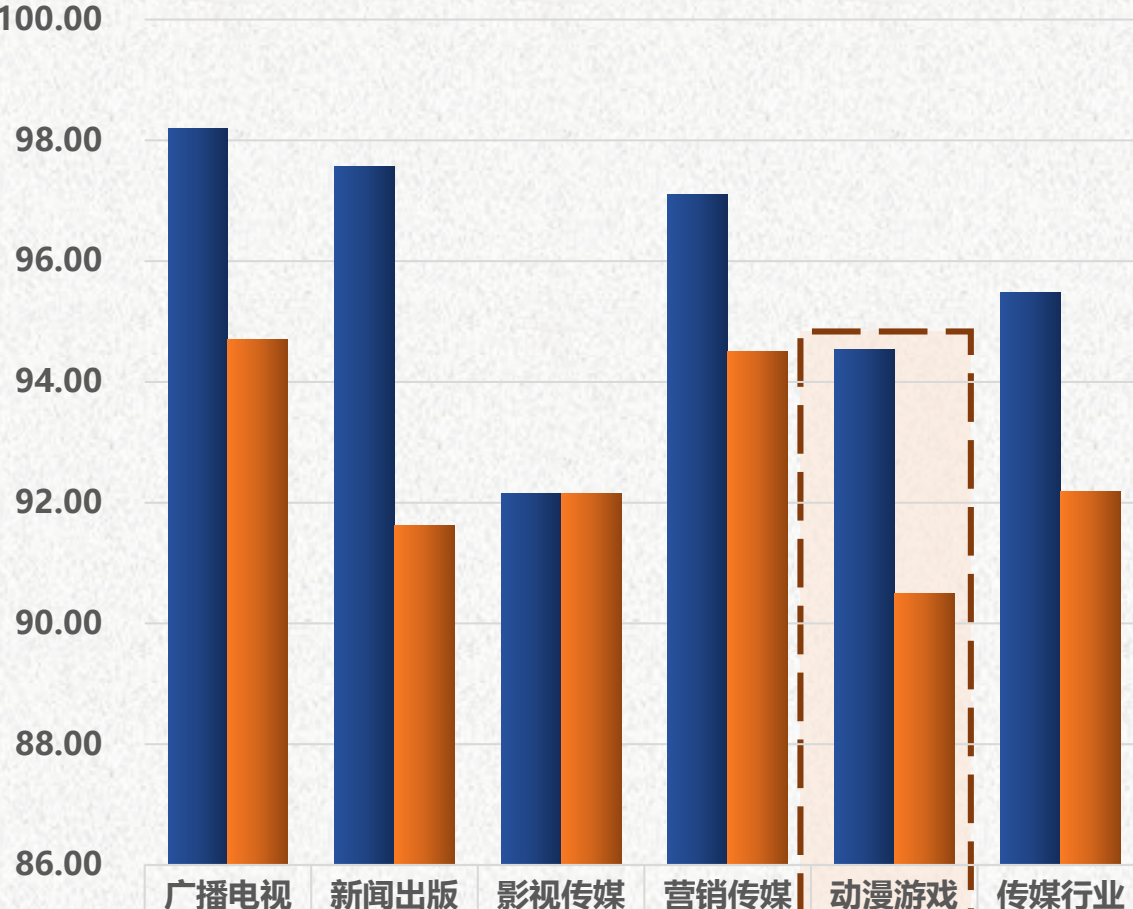
# 动漫游戏上市公司偿债能力：不容乐观，位于行业下游

- 2019年39家动漫游戏上市公司中有32家超过传媒行业偿债能力平均绩效值，占比高达82%，相较2018年增加29%。
- **横向比较：**2019年动漫游戏行业偿债能力平均绩效值为94.54，低于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中排名第四，相较2018年提升一位。
- **纵向比较：**2019年动漫游戏行业偿债能力平均绩效值相较2018年提高4.04，行业整体偿债能力呈增长趋势。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
 ■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业偿债能力平均绩效



	广播电视	新闻出版	影视传媒	营销传媒	动漫游戏	传媒行业
■ 2019年偿债能力行业平均绩效	98.19	97.56	92.16	97.10	94.54	95.48
■ 2018年偿债能力行业平均绩效	94.71	91.62	92.16	94.50	90.50	92.18

# 动漫游戏上市公司成长能力排名：游久游戏跃居第一



排名	公司简称	公司代码	绩效值	所属类别
1	游久游戏	600652	96.03	动漫游戏

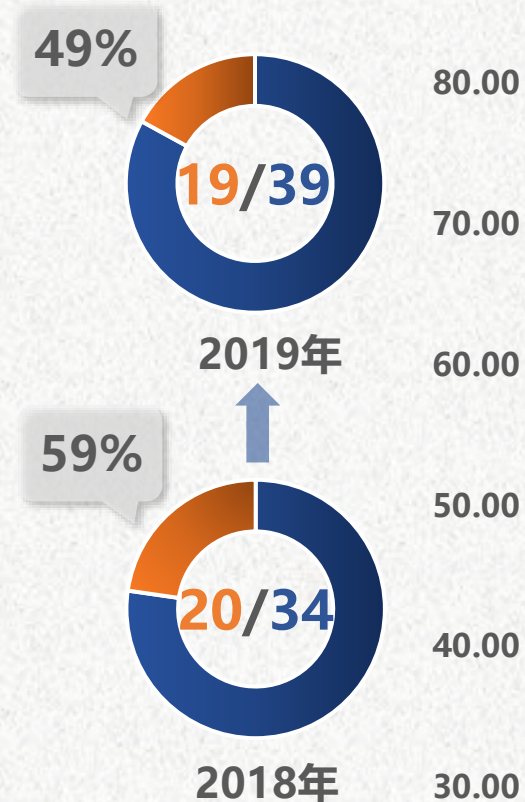
- 2019年，游久游戏以96.03的绩效值从2018年的第32位跃升至榜首。该公司在2019年平稳推进主业运营，有效盘活存量资产，摆脱公司经营业绩连续两年亏损局面，实现快速成长，成功突围。2018年的绩效冠军世纪华通则退居第二。
- **排位互换：**2018年绩效排名垫底的掌趣科技在2019年发力增长，进入TOP20。其他排名靠后的三五互联等公司均有较大增长。而2018年排名靠前的盛讯达、天润数娱、众应互联下滑明显，跌出前20。
- **成长乏力：**晨鑫科技、长城动漫绩效垫底，成长能力维度表现较差。

排名	公司简称	公司代码	绩效值	排名	公司简称	公司代码	绩效值
2	世纪华通	002602	95.74	21	顺网科技	300113	81.20
3	三七互娱	002555	89.52	22	巨人网络	002558	81.08
4	电魂网络	603258	89.43	23	惠程科技	002168	80.68
5	盛天网络	300494	89.08	24	天润数娱	002113	80.15
6	中青宝	300052	87.46	25	瀚叶股份	600226	80.10
7	宝通科技	300031	87.01	26	神州泰岳	300002	78.58
8	冰川网络	300533	86.52	27	富春股份	300299	77.83
9	吉比特	603444	86.31	28	天神娱乐	002354	77.39
10	美盛文化	002699	86.22	29	恺英网络	002517	75.91
11	昆仑万维	300418	85.58	30	迅游科技	300467	75.87
12	游族网络	002174	85.39	31	大晟文化	600892	75.33
13	凯撒文化	002425	84.66	32	聚力文化	002247	74.93
14	完美世界	002624	84.24	33	众应互联	002464	74.38
15	拓维信息	002261	83.68	34	祥源文化	600576	74.21
16	掌趣科技	300315	83.14	35	艾格拉斯	002619	73.52
17	星辉娱乐	300043	83.00	36	东方网络	002175	71.96
18	奥飞娱乐	002292	82.90	37	盛讯达	300518	70.89
19	三五互联	300051	82.39	38	晨鑫科技	002447	64.73
20	北纬科技	002148	81.62	39	长城动漫	000835	51.92

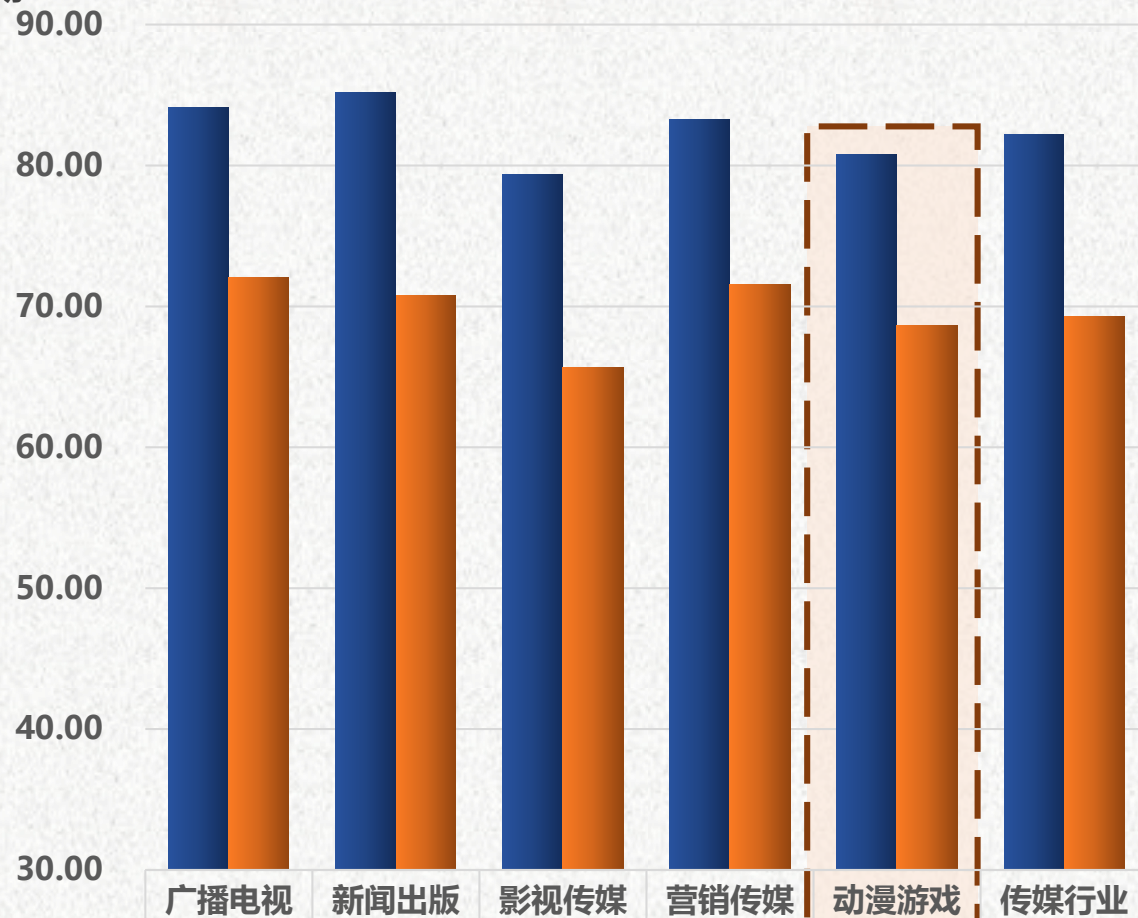
# 动漫游戏上市公司成长能力：持续落后，位居行业第四

- 2019年39家动漫游戏上市公司中有19家超过传媒行业成长能力平均绩效值，占比达49%，相较2018年减少10%。
- **横向比较**：2019年动漫游戏行业成长能力平均绩效值为80.78，低于传媒行业平均绩效值，在五个子行业中排名第四，与2018年排名相同，持续落后。
- **纵向比较**：2019年动漫游戏行业成长能力平均绩效值相较2018年提高12.13，行业整体成长能力大幅增长。

■ 动漫游戏行业上市公司数量  
 ■ 超过传媒行业平均绩效的动漫游戏上市公司数量



2018-2019年传媒行业资产规模平均绩效



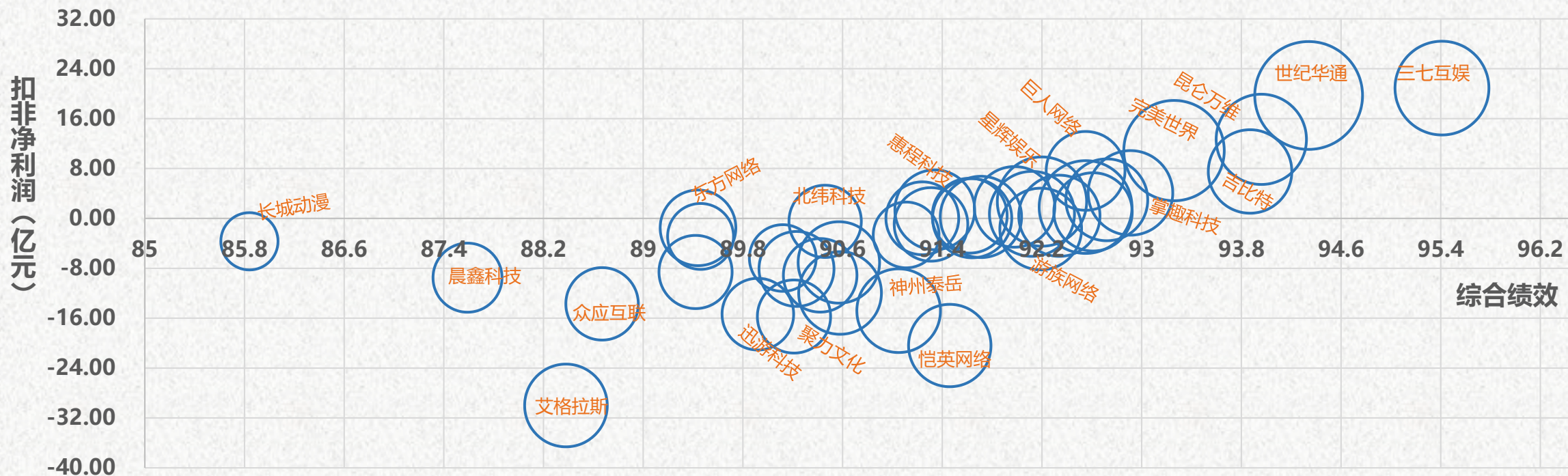
	广播电视	新闻出版	影视传媒	营销传媒	动漫游戏	传媒行业
■ 2019年成长能力行业平均绩效	84.11	85.15	79.36	83.24	80.78	82.17
■ 2018年成长能力行业平均绩效	72.08	70.77	65.66	71.55	68.65	69.27

**03**

## 动漫游戏上市公司指标分析

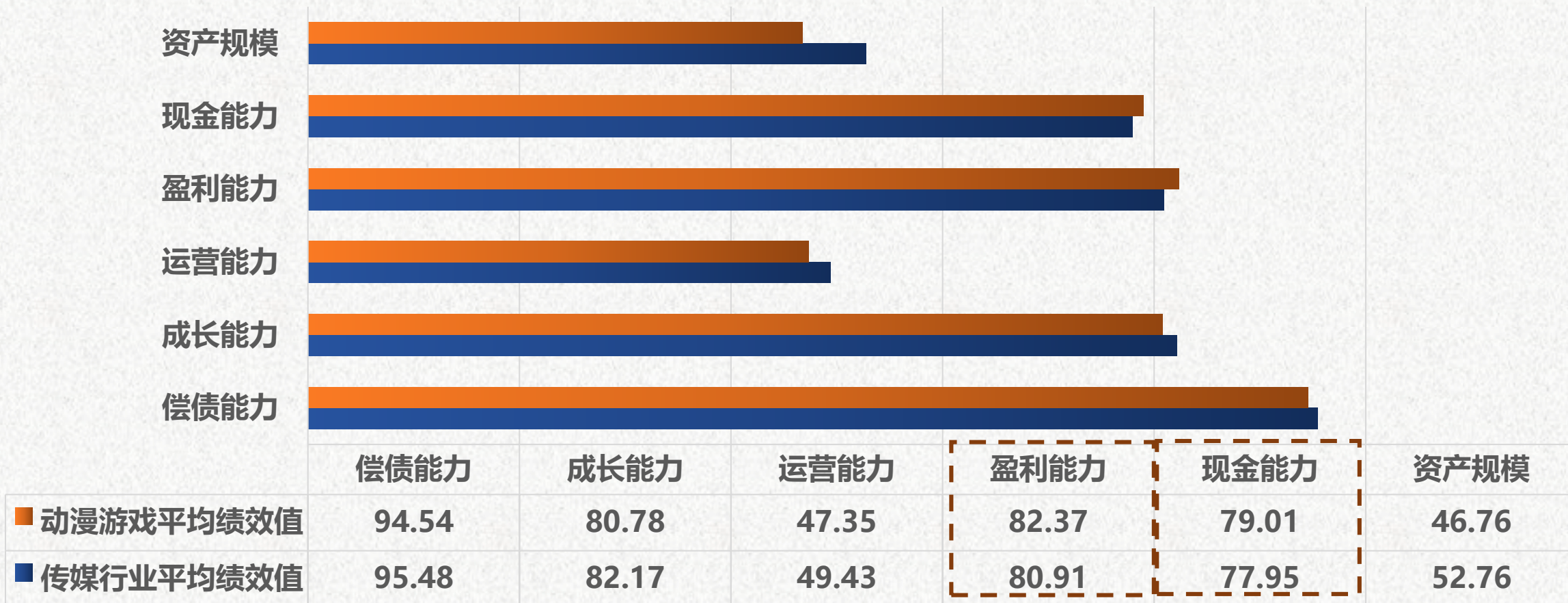
# 绩效分布：两极链式分布，龙头公司领跑，尾部下沉众多

- 以净利润为纵坐标，以综合绩效值为横坐标，以资产规模为圆圈大小，得出39家动漫游戏上市公司财务绩效分布情况如下图。
- 绩效分布整体上呈现串联式紧随分布，龙头公司与尾部公司两极差距较大。三七互娱以明显的领先优势在综合绩效上与大部队拉开距离，长城动漫、晨鑫科技等掉队较为严重；世纪华通和三七互娱虽在扣非净利润上不分伯仲，但在综合绩效和资产规模上有所差别，大部分中部动漫游戏公司紧凑地分布在盈利线的上边缘，亦有20家公司位于盈利线以下，其中艾格拉斯、恺英网络等下沉状态最为明显。



## 动漫游戏上市公司优势：现金能力与盈利能力较为突出

通过对比2019年动漫游戏上市公司六大能力指标的平均绩效值与传媒行业平均绩效值，动漫游戏上市公司在现金能力与盈利能力两个维度优势明显，体现动漫游戏公司在现金与盈利能力方面较为突出。在资产规模维度则落后较多。



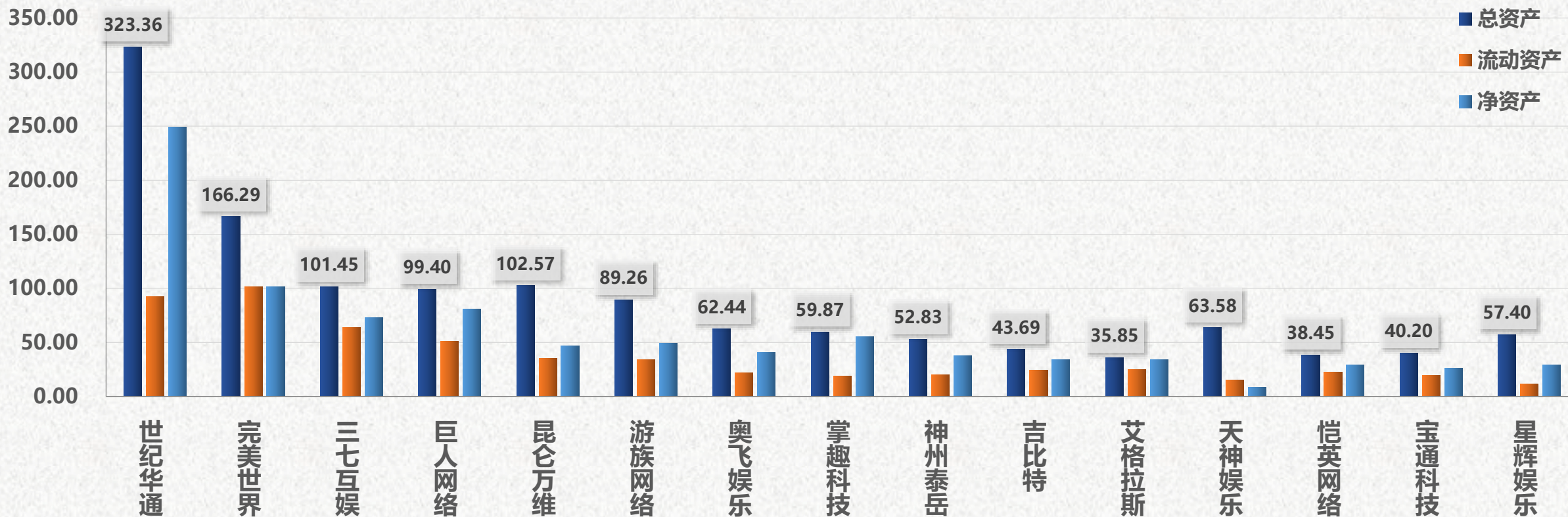


# 资产规模：龙头公司资产实力雄厚，总资产占比近半

- 2019年，39家动漫游戏上市公司总资产达1817亿元，其中资产规模TOP15 的公司总资产为1337亿元，占比73.6%，较2018年增长126亿元，与世纪华通资产剧增密切相关。
- TOP5的龙头公司总资产为793亿元，占比43.6%；净资产为550亿元，占39家公司净资产1209亿的45.5%，占比近半，足见动漫游戏龙头公司资产实力之雄厚。

单位：亿元

2019年动漫游戏上市公司资产规模排名TOP15

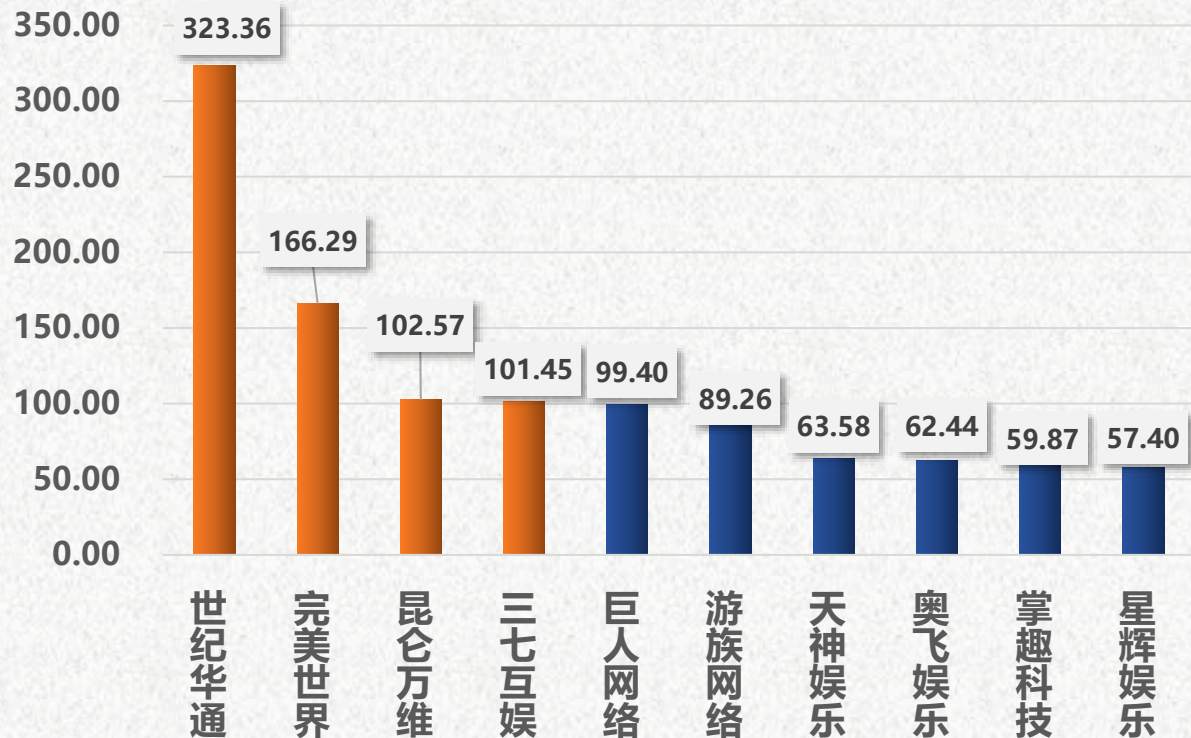


# 资产规模：“百亿梯队”新添成员，巨人网络遗憾退出

从整体来看，动漫游戏上市公司资产规模持续扩大，2019年总资产“百亿梯队”中除了老牌成员世纪华通与完美世界，又新增两员：**三七互娱与昆仑万维**。而2018年位居“百亿梯队”的巨人网络则因资产小幅下跌遗憾退出。

2019年动漫游戏上市公司总资产TOP10

单位：亿元

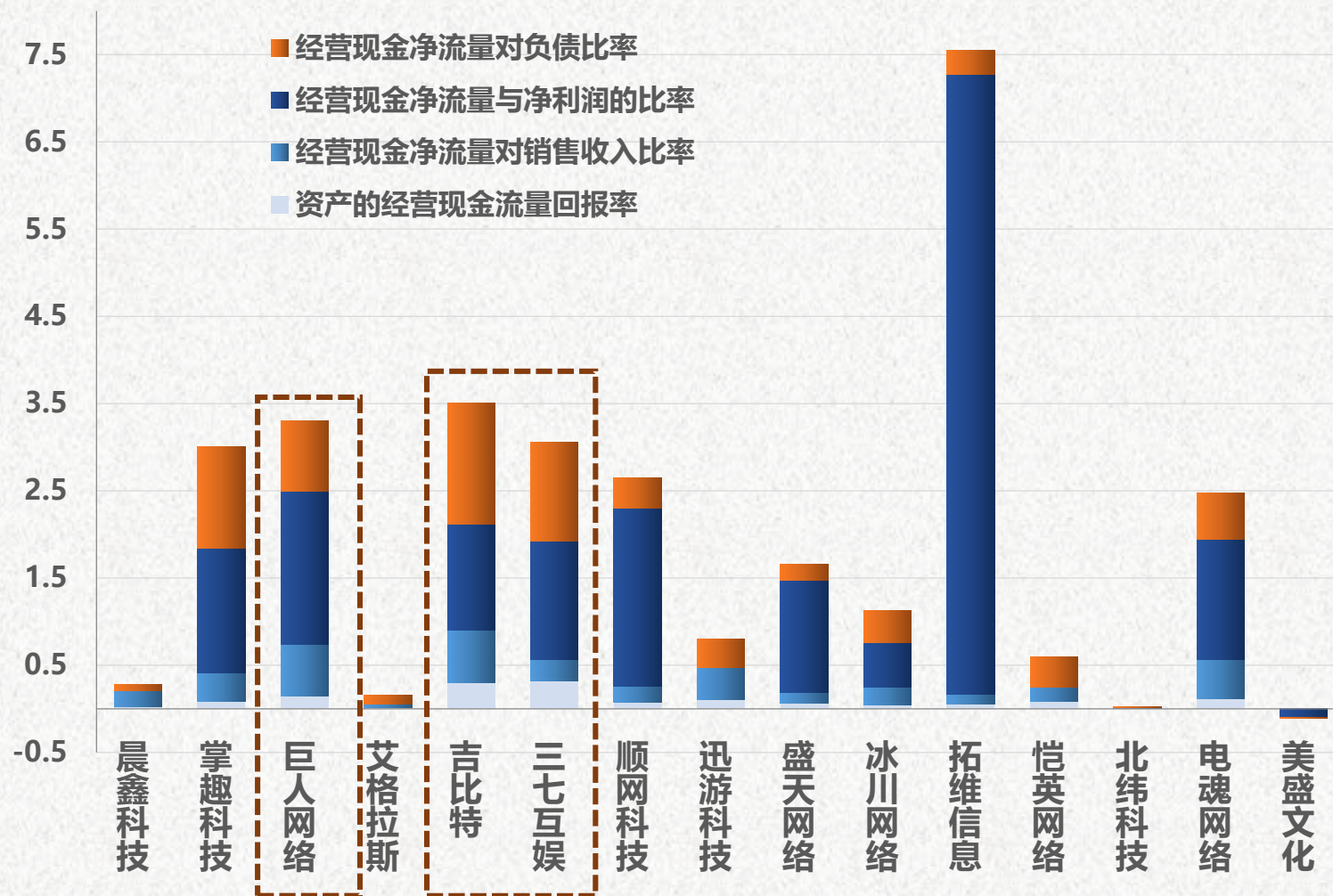


2019年动漫游戏上市公司总资产“百亿梯队”

	公司名称	总资产 (亿元)	同比增长
老牌成员	世纪华通	323.36	93.1%
	完美世界	166.29	4.08%
新晋成员	昆仑万维	102.57	16.17%
	三七互娱	101.45	20.84%
遗憾退出	巨人网络	99.4	-6.94%

# 现金能力：收现能力落差较大，拓维信息尤为明显

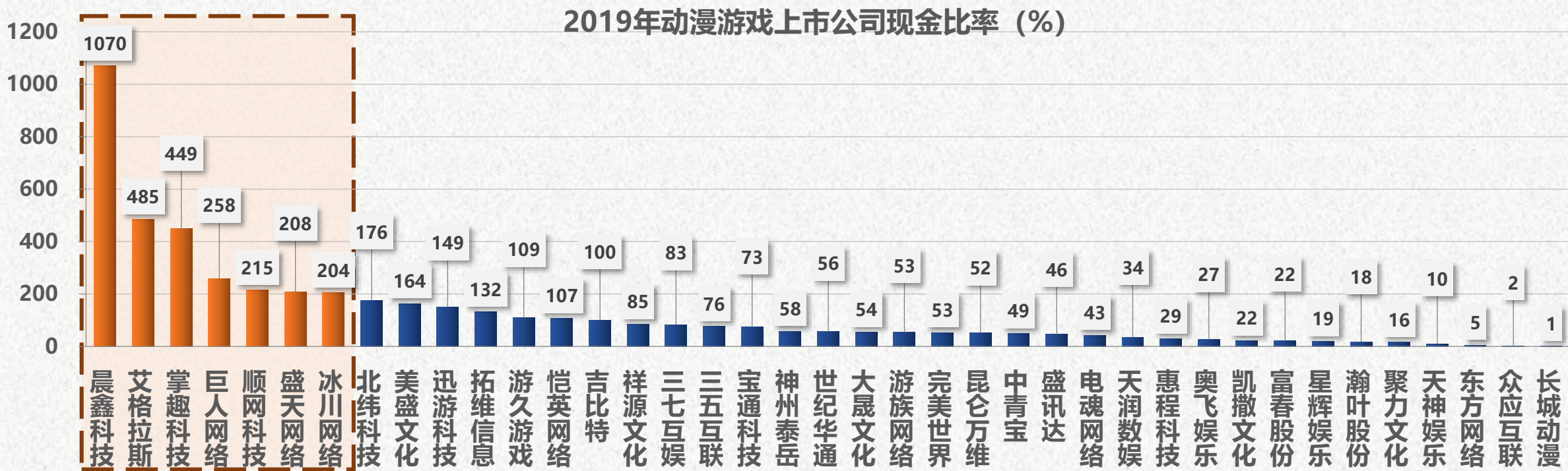
2019年动漫游戏上市公司现金能力排名TOP15



- 2019年，动漫游戏行业现金能力TOP15公司中，收现能力落差比较大，显示出公司现金流量的盈利质量以及现金流量偿付债务能力存在的问题。三七互娱、吉比特和巨人网络的经营现金流量回报率分别为0.32、0.3和0.15，收现能力较强，位居前三甲。
- 拓维信息经营活动产生的现金流量净额较去年同期增加650.35%，主要系销售回款增加及采购付款采用票据结算规模增加所致。

# 现金能力：现金比率整体较高，首尾公司差距显著

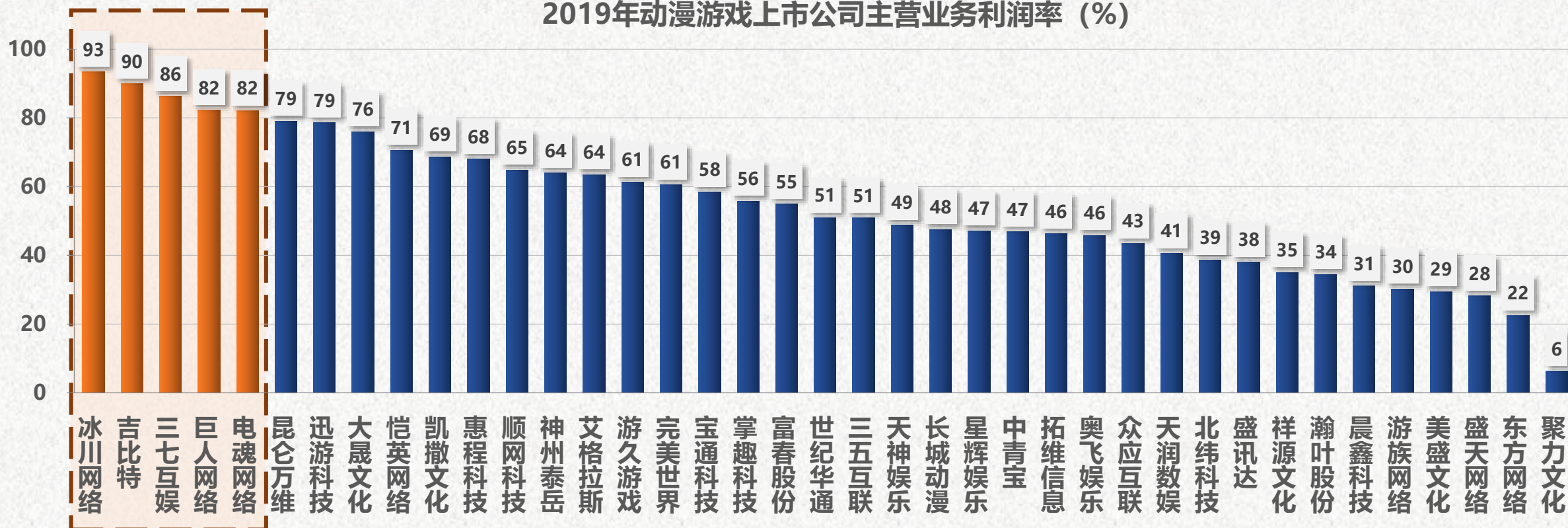
- 2019年39家动漫游戏上市公司中，现金比率超过200%的共有7家，占比为18%。其中晨鑫科技现金比率高达1070%，艾格拉斯与掌趣科技也超过400%。现金比率较高，意味着动漫游戏上市公司整体的短期偿付能力较高，短期内债权人的债务风险较小，但现金比率过高则意味着大量资金闲置，资金利用效率较低。
- 从行业内部来看，39家动漫游戏上市公司现金比率存在较大差距，晨鑫科技现金比率是长城动漫的约1060倍。现金比率高的公司应在保证合理偿债能力的基础上，充分利用现金资源进行投资，实现公司价值最大化；而现金比率低的公司则应注重债务风险把控。



## 盈利能力：主营业务利润率持续增长，头部公司表现突出

- 2019年，39家动漫游戏上市公司主营业务利润率持续增长，**超过40%的公司有29家，占比74%**，表明动漫游戏行业利润水平较高，能给公司带来较大收益。其中冰川网络、吉比特、三七互娱、巨人网络以及电魂网络表现突出，不断加强游戏研发，打造符合市场需求的游戏产品，主营业务利润率均超80%，位于第一梯队。
- 聚力文化由于市场变化和账期影响等因素，主营业务利润率排名末端，其移动单机游戏业务从2019年初便处于停滞状态，移动网络游戏业务从第二季度开始萎缩，导致主营业务营收大幅下滑，盈利能力受到较大影响。

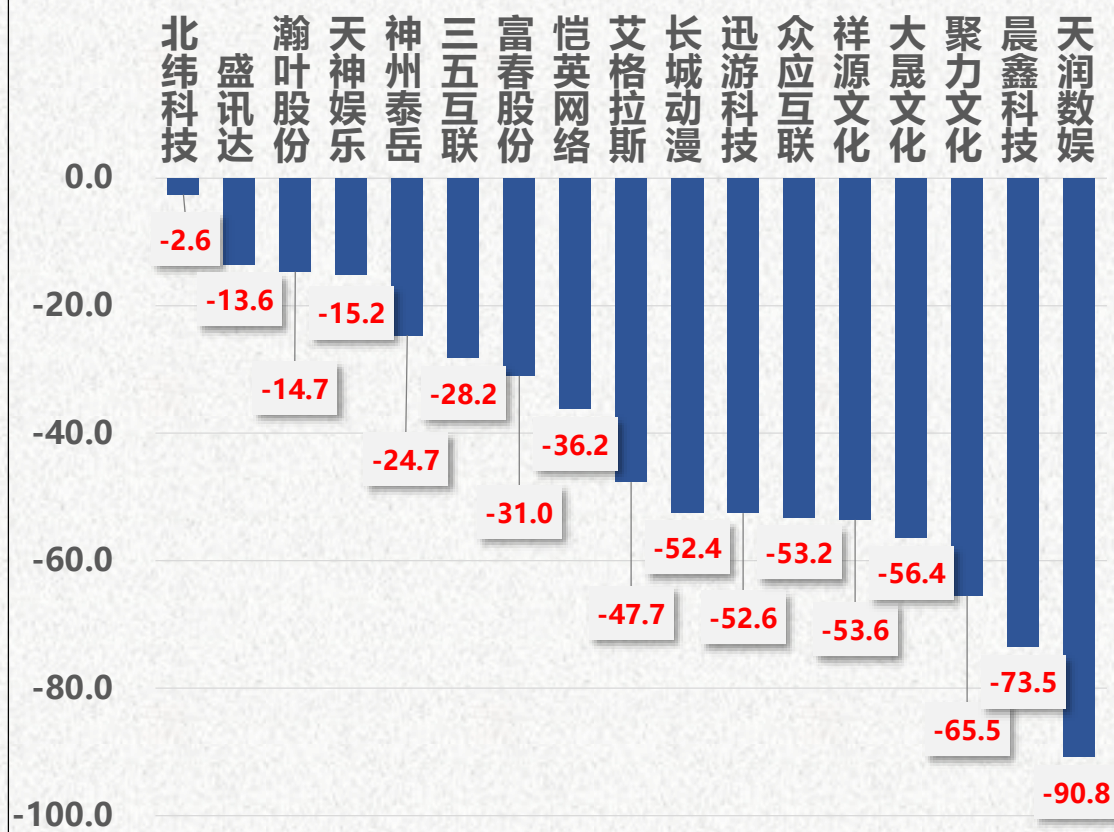
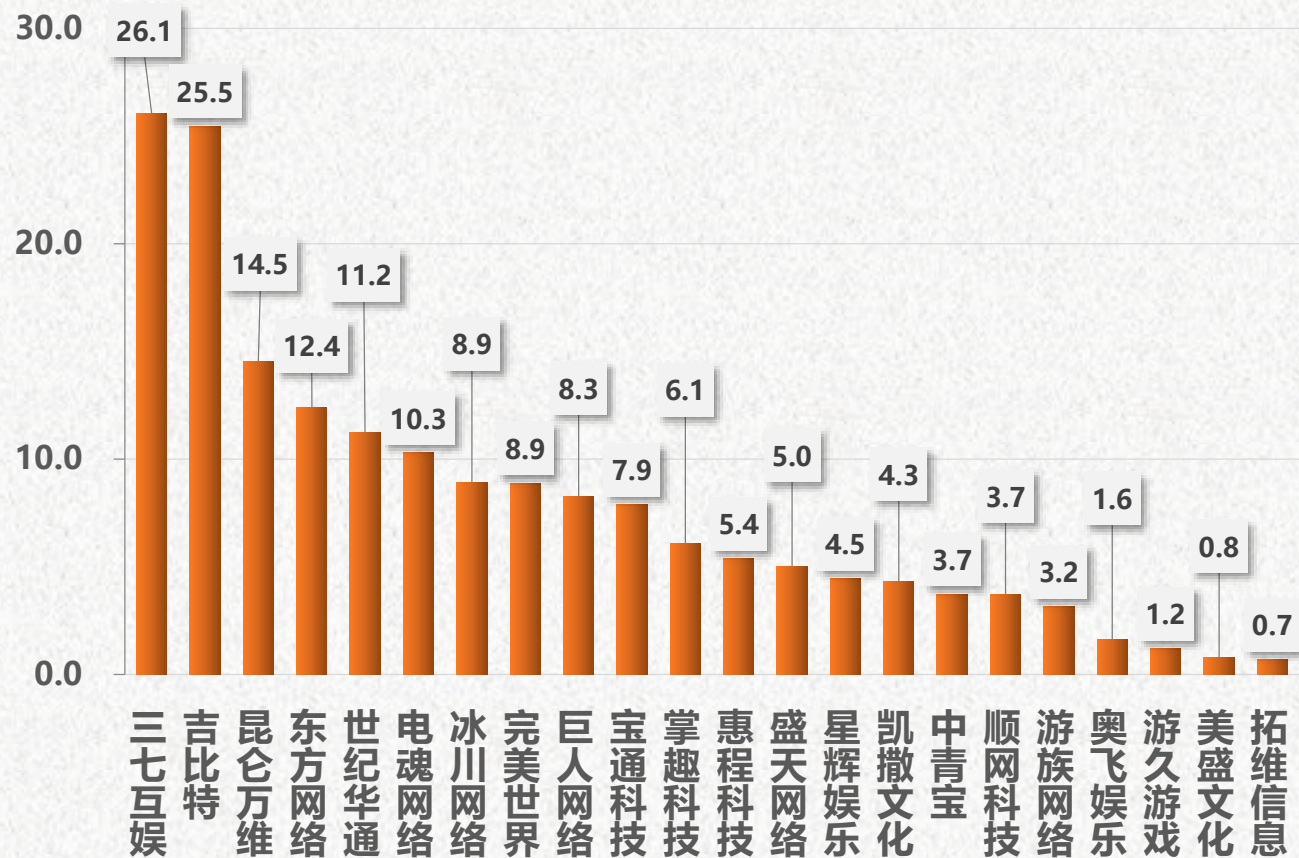
2019年动漫游戏上市公司主营业务利润率 (%)



# 盈利能力：总资产净利润率近半数出现负值，盈利水平不均

2019年，39家动漫游戏上市公司总资产净利润率差距较大，盈利水平不均。位于头部的三七互娱较2018年有大幅增长，冲至第一，吉比特位居第二。17家公司总资产净利润率出现负值，占比近半，其中3家低于-60%，分别为聚力文化（-65.5%）、晨鑫科技（-73.5%）与天润数娱（-90.8%），企业资产投入产出水平较低。

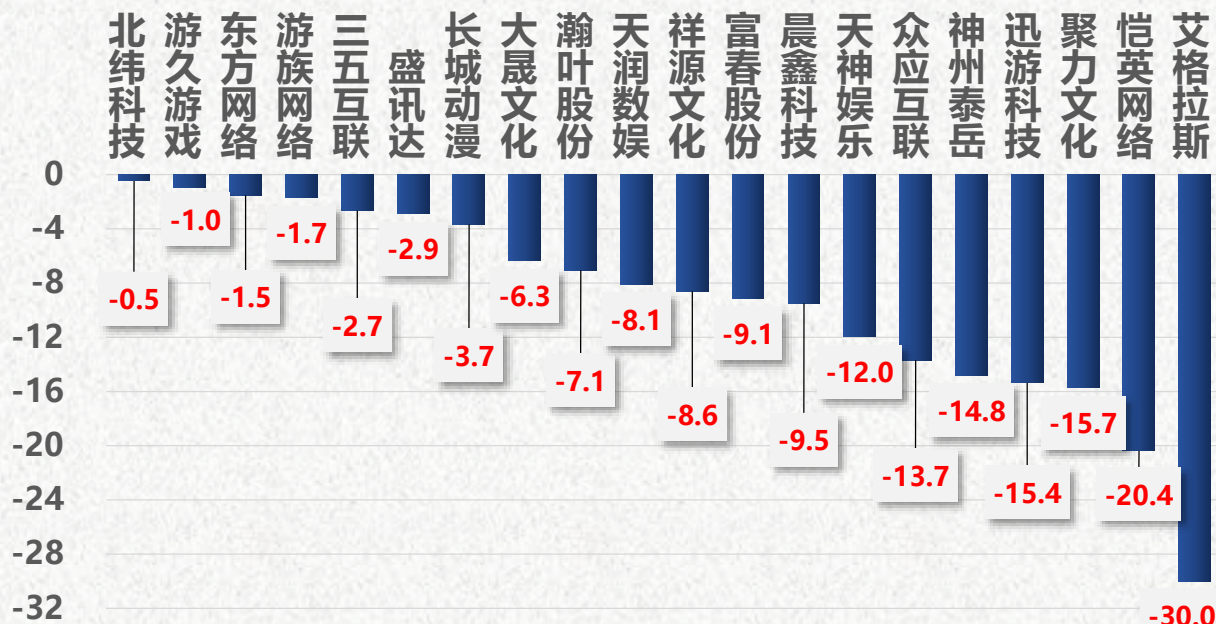
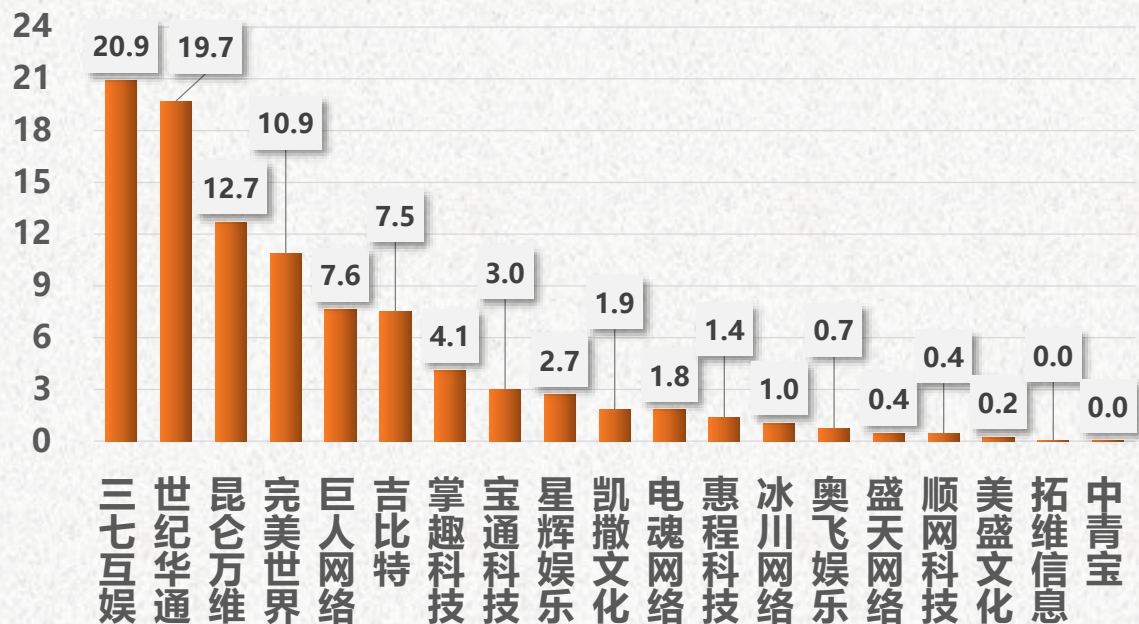
2019年动漫游戏上市公司总资产净利润率（%）



# 盈利能力：扣非净利润差距显著，冰火两重天

- 2019年，39家动漫游戏上市公司的扣非净利润差距显著，19家公司处于盈利梯队，20家公司陷入亏损。其中三七互娱突破20亿大关，世纪华通紧随其后，领跑动漫游戏行业，相较2018年均均有大幅增长。三七互娱移动游戏业务持续高速增长是其收入与利润增长的主要驱动力；世纪华通则则在客户端游戏与移动游戏领域共同发力，实现利润双收。
- 2019年仅有6家动漫游戏上市公司净利润超过5亿元，相较于2018年减少2家。而亏损超过5亿元的公司则有13家，其中艾格拉斯更是利润巨跌，成为行业垫底，利润总额较上年同期减少468.95%，主要原因是2019年度公司计提全资子公司杭州搜影、北京拇指玩以及艾格拉斯科技商誉减值所致。

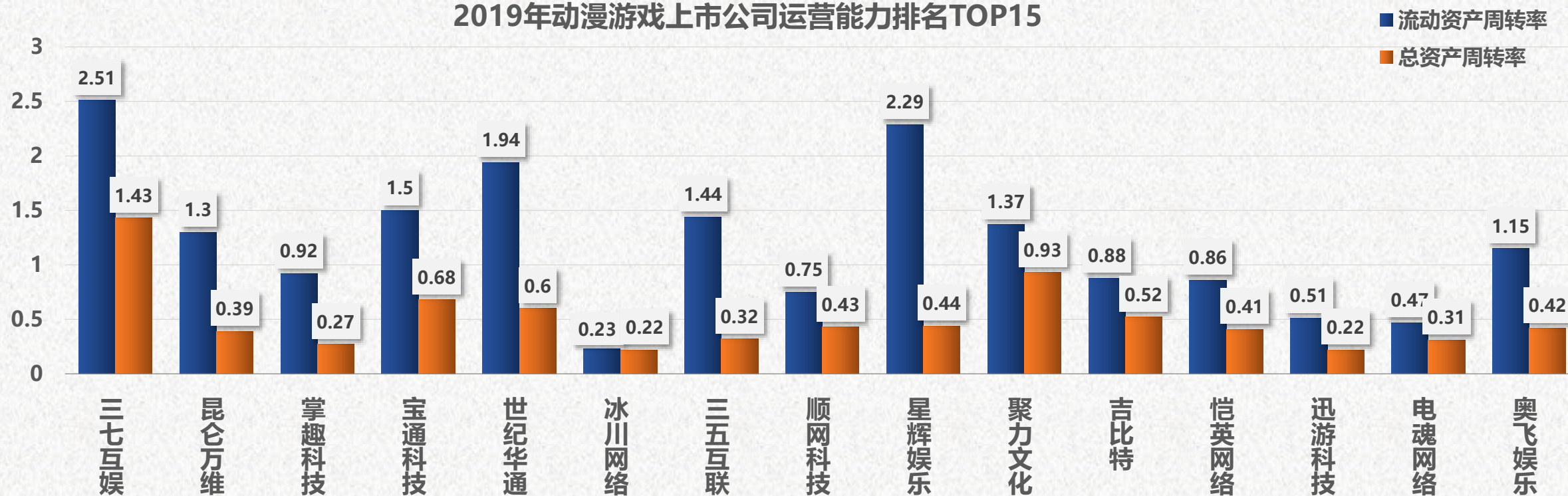
2019年动漫游戏上市公司扣非净利润（亿元）



## 运营能力：三七互娱双项第一，运营能力较为突出

- 2019年，运营能力TOP15的动漫游戏上市公司中，4家公司总资产周转率高于0.5，有8家公司的流动资产周转率高于1，其中三七互娱均占第一，总资产周转速度最快，资产利用效率最高，流动资金周转能力最强。
- 流动资产周转率排名第二的星辉娱乐公司瞄准潜力巨大的海外市场，布局国内移动网络游戏的海外发行和运营，极大地提升公司的整体盈利能力，其游戏产品《三国群英传-霸王之业》全球月均流水规模维持1亿元左右。掌趣科技、冰川网络以及迅游科技的总资产周转率均不足0.3，销售能力及资产综合利用水平较低。

### 2019年动漫游戏上市公司运营能力排名TOP15

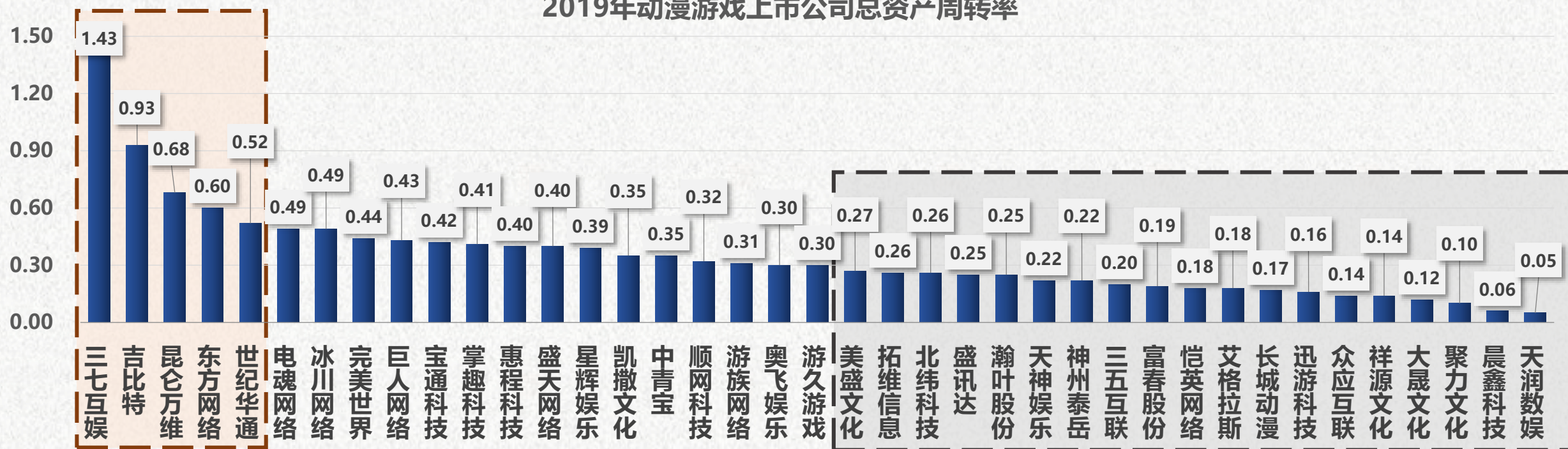




## 运营能力：总资产周转率整体偏低，尾部梯队下沉较多

- 从行业纵向比较来看，在2019年39家动漫游戏上市公司中，仅三七互娱总资产周转率超过1，较2018年增长率达64.4%，而超过0.5的公司数量则从2018年的6家减少为5家，其中东方网络总资产周转率从0.13增至0.6，增长最为迅速，资产利用效率大幅提升。
- 从传媒子行业横向比较来看，动漫游戏上市公司总资产周转率总体偏低，多数公司集中在尾部，19家不足0.3，表明动漫游戏行业销售能力普遍略低，资产利用效率不高。公司需要致力于提升各项资产的利用效率，减少闲置资产，改善公司经营业绩，促进总资产周转率增长，从而提升公司运营能力。

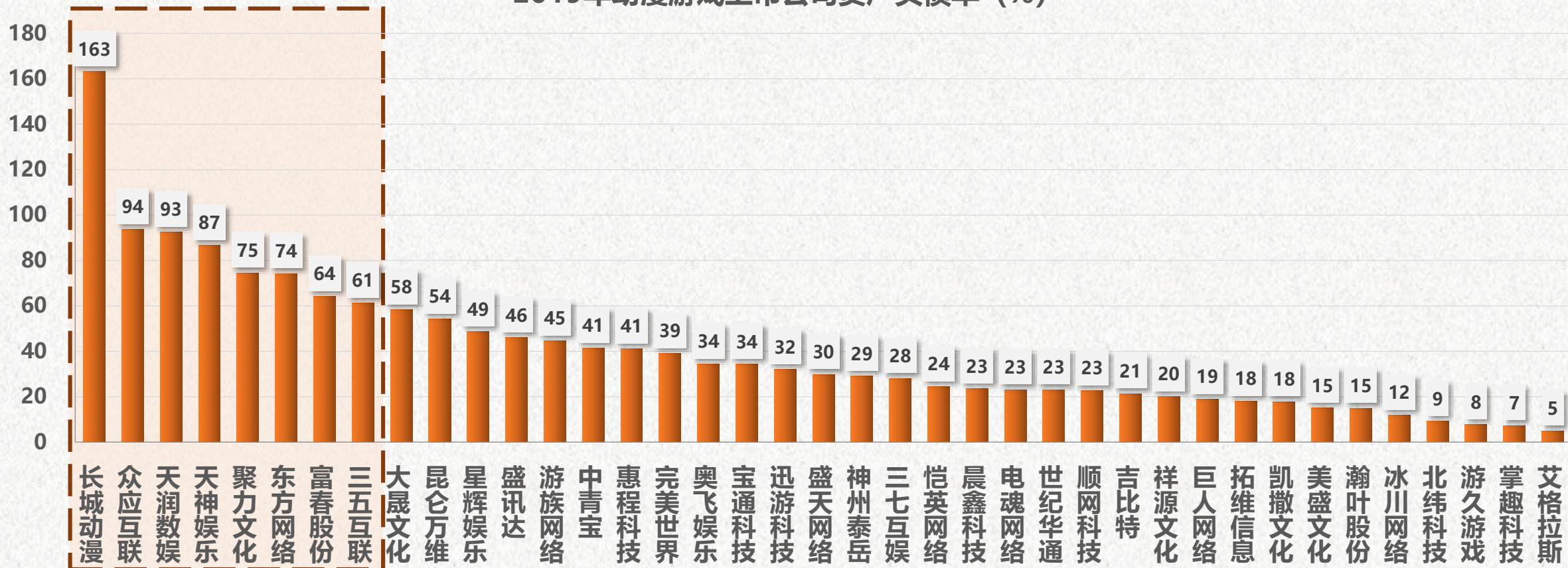
2019年动漫游戏上市公司总资产周转率



# 偿债能力：长城动漫资产负债率达163%，财务风险极高

从39家动漫游戏上市公司的资产负债率横向对比来看，有8家公司超过60%，其中长城动漫以163%的超高数值占据第一，显示出极高的财务风险。2019年长城动漫资金严重短缺，逾期债务高达5亿左右，公司动漫业务和游戏业务基本处于停业状态，经营严重亏损，同时导致商誉全部减值。

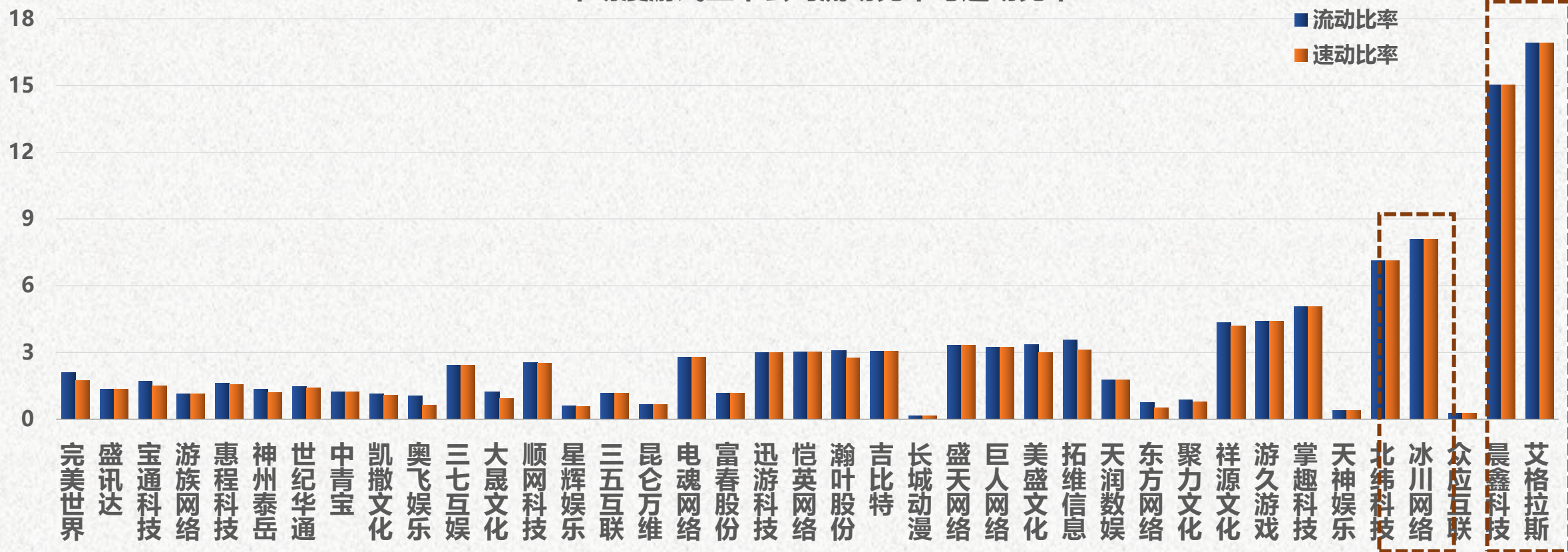
2019年动漫游戏上市公司资产负债率 (%)



# 偿债能力：流动比率与速动比率已超出适值

- 在偿债能力维度上，流动比率和速动比率衡量企业的短期偿债能力。39家动漫游戏上市公司的流动比率与速动比率普遍偏高，其中北纬科技和冰川网络的流动比率与速动比率均超过6，而晨鑫科技与艾格拉斯已至15甚至更高。
- 从整体来看，2019年动漫游戏上市公司流动比率与速动比率均值分别为3.02与2.93，相较2018年2.77与2.67的均值，有明显增加，上市公司短期偿债能力有所提升。

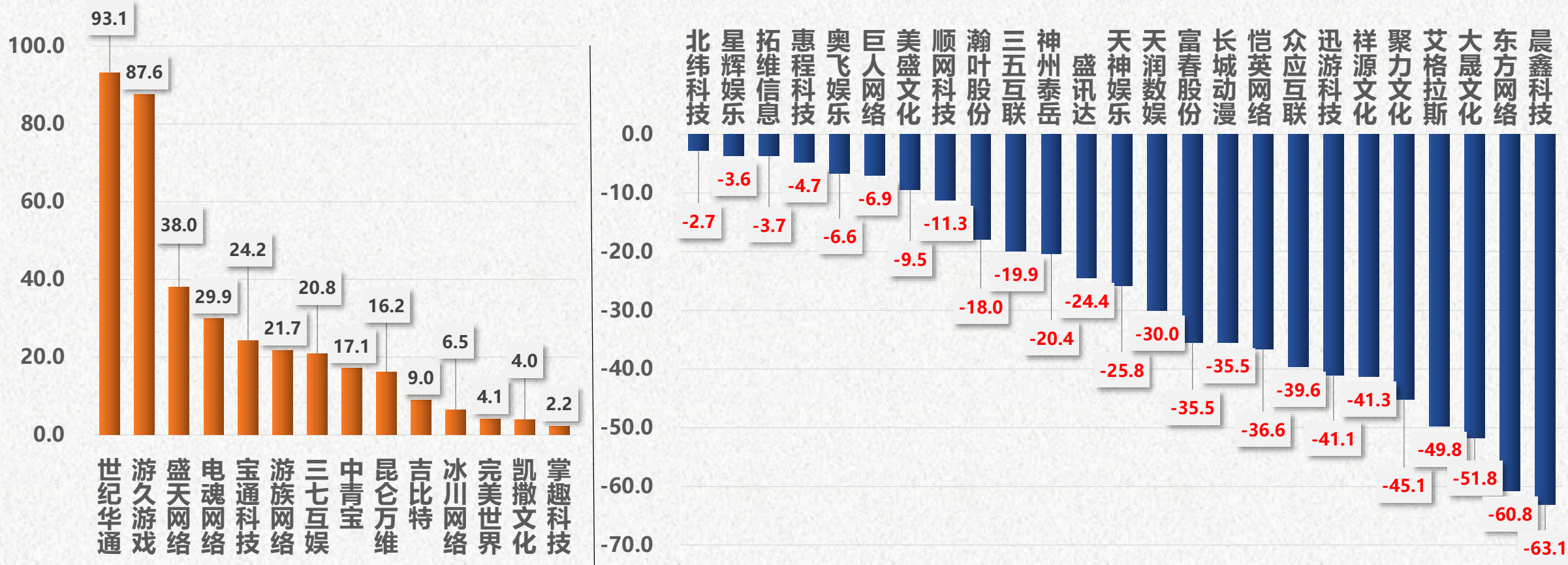
2019年动漫游戏上市公司流动比率与速动比率



# 成长能力：总资产增长率内部差距较大，强弱分化极为明显

2019年，39家动漫游戏上市公司中，25家公司总资产增长率呈负值，占比64.1%，已过半数。而在增长率为正值的14家公司中，游久游戏与世纪华通均超80%，优势极为明显，呈现断崖式分布。从传媒行业纵向来看，动漫游戏公司的总资产增长率大多占据行业头部与尾部，内部差距较大，有强者愈强、弱者愈弱的态势。

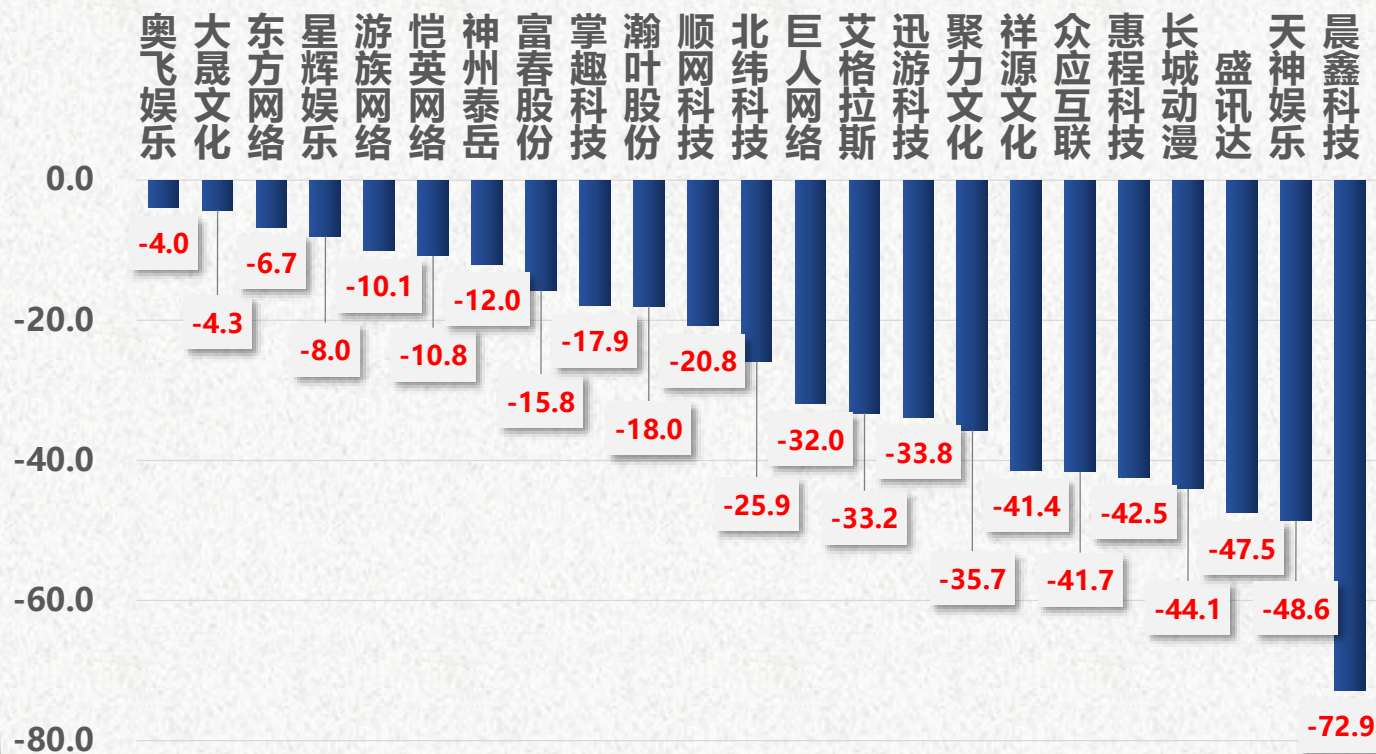
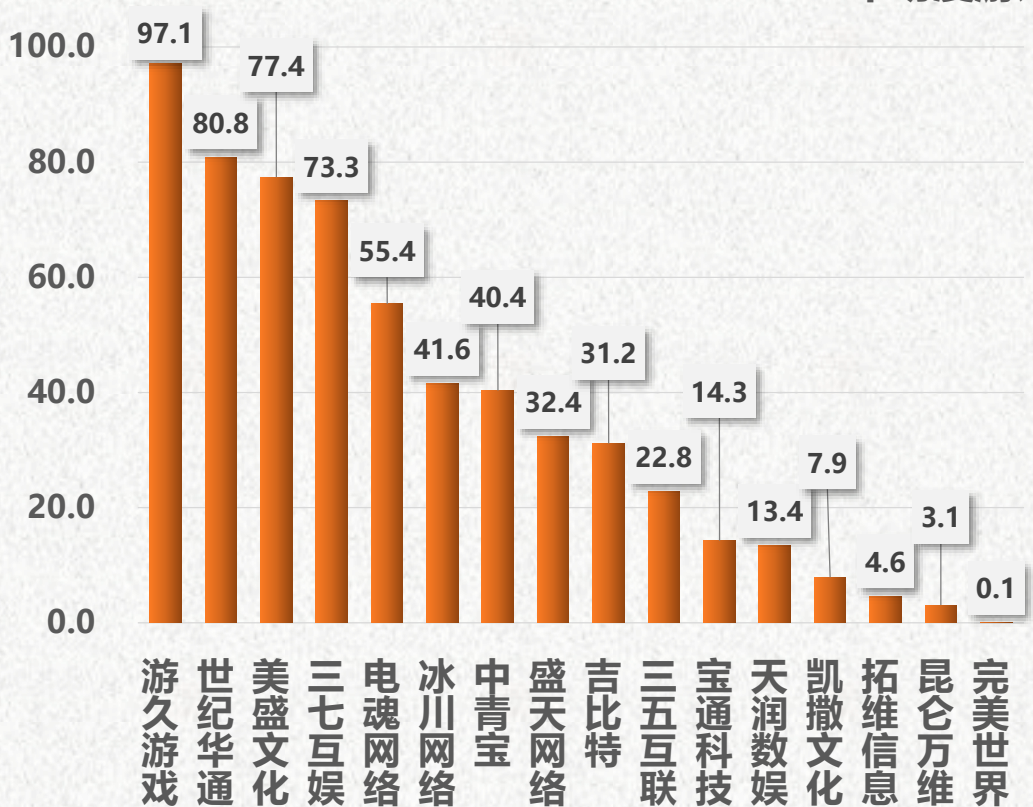
2019年动漫游戏上市公司总资产增长率 (%)



# 成长能力：主营业务收入增长率普遍降低，负增长超半数

从主营业务收入增长率来看，39家动漫游戏上市公司同样呈现冰火两重天局面，高者如游久游戏营收增速达97.1%，低者如晨鑫科技营收增速为-72.9%。游久游戏因出售房产实现收入增长，晨鑫科技则因商誉减值而大幅影响业绩。2019年主营业务增长率超过50%的公司有5家，相较2018年整体增长率明显降低。而增长率呈负值的公司数量依然占比过半，尾部公司数量较多。

2019年动漫游戏上市公司主营业务收入增长率 (%)



04

## 龙头动漫游戏上市公司能力分析

# 三七互娱六大能力评估：各项能力突出，全部优于均值

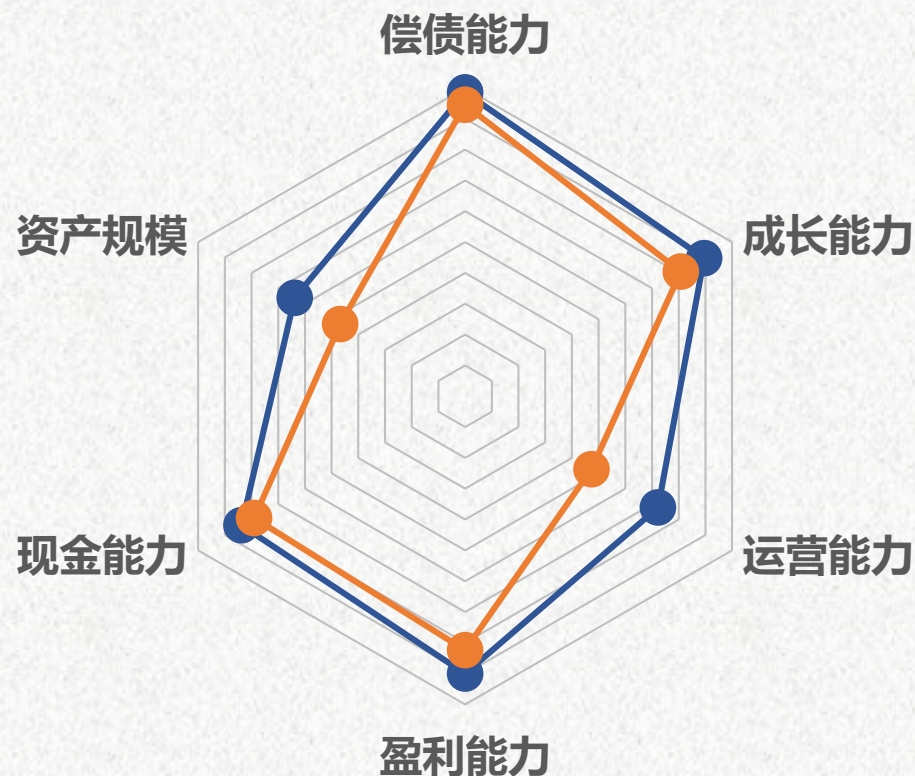


2019年，三七互娱实现营业收入132.27亿元，同比增长73.30%；利润总额26.96亿元，同比增长121.12%；归属于上市公司股东的净利润为21.15亿元，较上年同期增长109.69%。其中，移动游戏业务的持续高速增长是收入及利润增长的主要驱动力。

三七互娱以其行业领先的自研能力，不断增加新品供应强化自身游戏品牌。并且近些年持续推进全球化布局，加大拓展海外市场力度。此外积极迈入5G、云游戏等相关领域并积极探索，力图执行“精品化、多元化、平台化、全球化”战略，以应对激烈的市场竞争。

三七互娱六大能力均领先行业平均水平，全面优于均值。尤其在资产规模与运营能力方面遥遥领先。以5.58%的总资产贡献占比高于2.44%的行业总资产平均贡献占比

● 三七互娱绩效值    ● 动漫游戏行业平均绩效值



总资产贡献占比

行业总资产平均贡献占比

5.58%



高于



2.44%

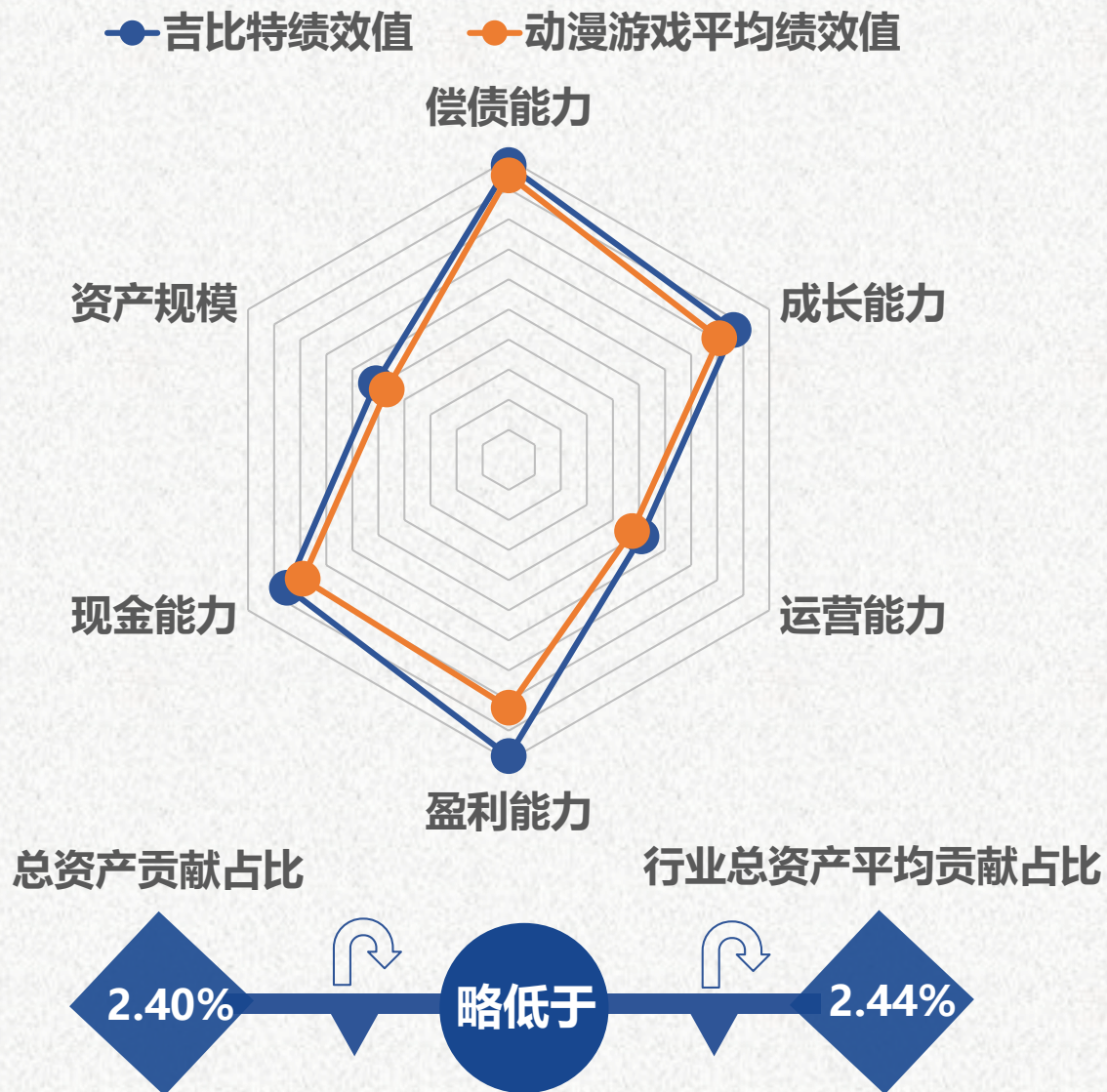
# 吉比特六大能力评估：普遍高于均值，盈利能力显著



2019年，吉比特实现营业收入21.7亿元，同比增长31.16%；实现归属于上市公司股东的净利润8.09亿元，同比增长11.93%。公司继续保持高效益的运营业绩和优秀的业绩增长水平。

吉比特通过实施差异化策略，坚持以玩家为本的运营理念，近年一直保持快速的市场反应能力，已积累庞大的用户群体与良好的市场口碑，多款游戏产品收获较高人气，保持较高生命力。其中经典游戏《问道手游》的出色表现，使得吉比特能够保持良好的盈利能力。海外市场收入增长潜力巨大，公司持续布局以期获得进一步增长。

吉比特六大能力均略高于行业平均水平，盈利能力略有优势。以2.40%的总资产贡献占比略低于2.44%的行业总资产平均贡献占比。





# 世纪华通六大能力评估：资产规模领跑，成长能力显著



2019年，世纪华通实现营业收入146.90亿元，同比增长17.30%；归属于上市公司股东的净利润为22.85亿元，较上年同期增长69.77%。**互联网游戏业务的持续高速增长是收入增长的主要驱动。**

世纪华通目前仍处于双主业格局，但互联网游戏收入占比已超过80%。公司于2019年6月完成盛跃网络重组并购，丰富的IP资源、深厚的研发优势以及全球化合作布局使世纪华通竞争实力不断增强，游戏市场份额更为扩大。基于“研运一体”的业务体系，辅以相关核心技术的持续投入，世纪华通云游戏布局不断扩大，进一步打开增长空间。

世纪华通在资产规模维度以绝对优势领先行业平均水平，在现金能力方面略显不足。以17.8%的总资产贡献占比远高于2.44%的行业总资产平均贡献占比。



# 完美世界六大能力评估：资产规模强大，盈利与偿债能力略显优势

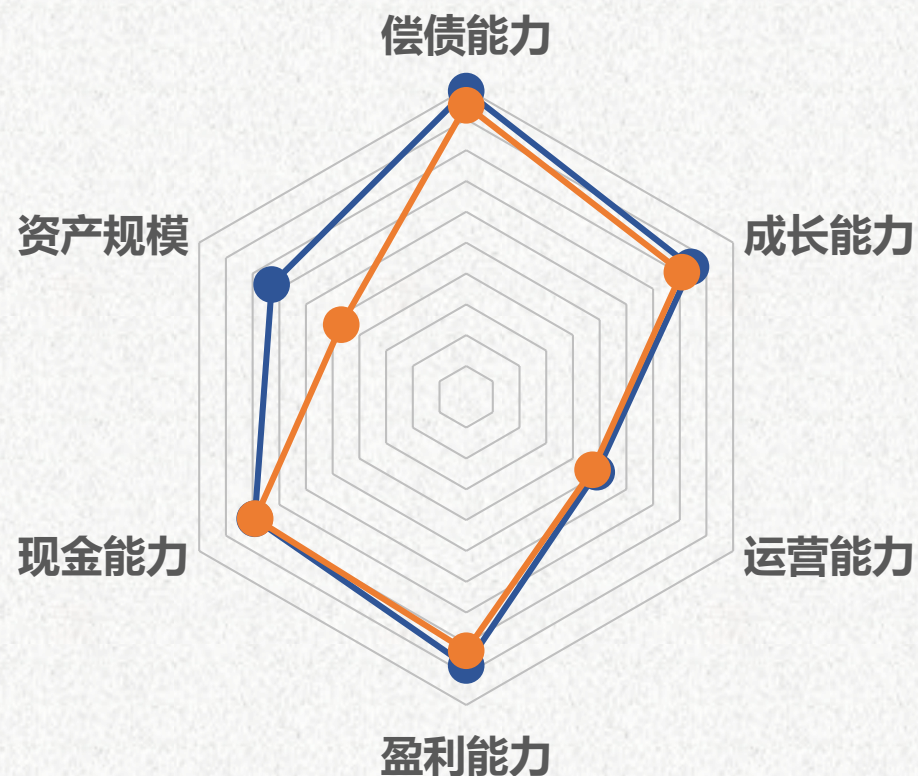


2019年，完美世界实现营业收入80.4亿元，2018年公司转让院线业务，剔除院线业务影响后，游戏及影视业务收入实际较上年同比增长6.80%，其中游戏业务实现营业收入68.6亿元，较上年同比增长26.56%。

作为国内文化娱乐行业的龙头公司，完美世界拥有丰厚的IP资源积累与较大的内容制作优势，加以行业领先的研发能力，该公司在游戏业务中的核心优势品类MMORPG领域多维度发力，推出数款力作并获得出色市场表现，同时借助海外市场的广阔空间助力进一步发展。此外还积极深化电竞领域布局，提升在电竞产业的优势地位。

完美世界在资产规模维度远超行业平均值，其他维度与行业平均值近乎持平。以9.15%的总资产贡献占比高于2.44%的行业总资产平均贡献占比。

●完美世界绩效值    ●动漫游戏平均绩效值



总资产贡献占比

行业总资产平均贡献占比



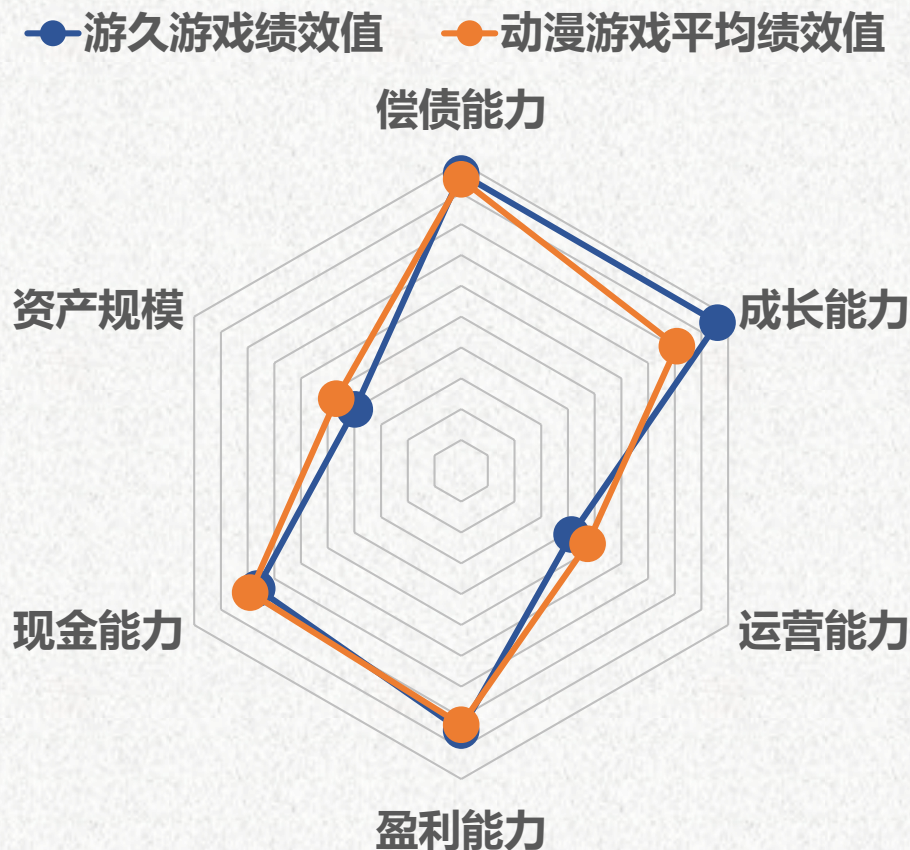
# 游久游戏六大能力评估：成长能力逆袭，运营和资产能力不足



2019年，游久游戏实现总资产18.5亿元，归属于母公司股东的净资产17亿元，分别比上年同期增加87.55%和109.19%；实现营业收入1.7亿元，比上年同期增加97.10%；**净利润和归属于母公司股东的净利润1717万元，与上年同期相比，实现扭亏为盈。**

➤ 游久游戏公司立足游戏主业，充分发挥游戏媒体资讯等业务的资源优势，提升自身的核心竞争力。该公司建立较完善的内控管理制度，确保企业规范有效运营，盘活存量资产，优化资源配置，在合理调整资产结构的同时，实现公司全年经营业绩扭亏为盈的目标并确保其可持续发展。

游久游戏在成长能力维度远超行业平均值，运营能力与资产规模较低。以1.02%的总资产贡献占比低于2.44%的行业总资产平均贡献占比。



# 晨鑫科技六大能力评估：现金能力占优，其余指标堪忧

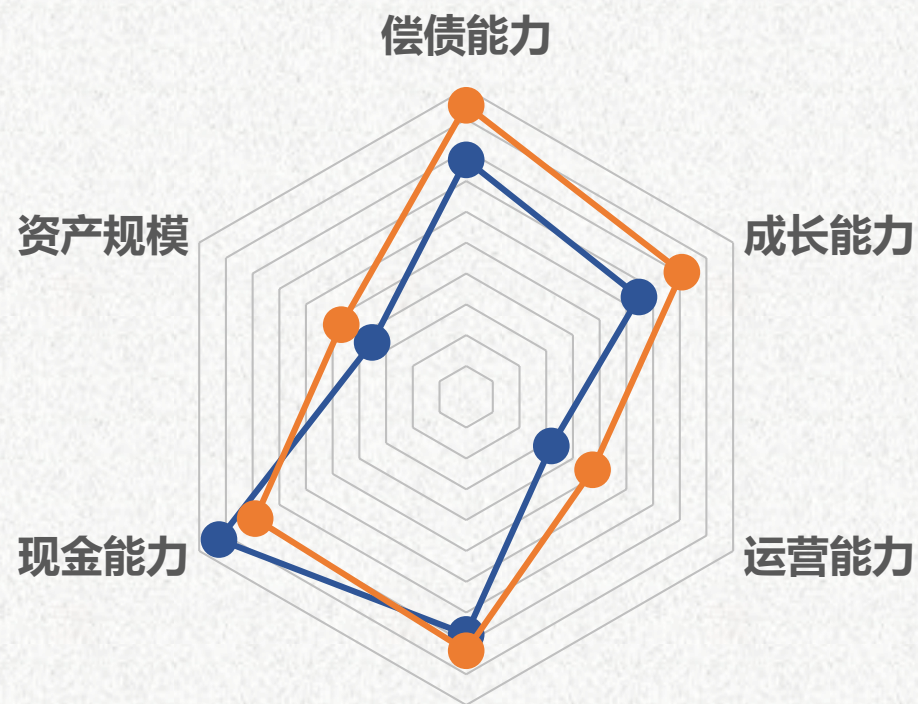


2019年，晨鑫科技实现营业收入6635万元，比上年同期下降72.86%；实现属于上市公司股东的净利润-10亿元，比上年同期下降57.20%，**主要系计提资产减值准备和信用减值准备所致，对公司经营业绩产生重大影响。**

晨鑫科技主要通过全资子公司壕鑫互联从事互联网游戏、电子竞技和区块链业务。以“线上游戏-线下赛事-媒体直播”的业务模式来实现流量变现。年内收回信托投资1.8亿致现金流量净额大幅增加，但是，该公司因缺乏游戏开发能力导致竞争力持续下降，部分游戏进入衰退期并下线，游戏收入大幅减少，互联网游戏业务呈现萎缩状态。

晨鑫科技六大能力中仅现金能力较为突出，其他五个维度均远低于行业平均值。以0.40%的总资产贡献占比远低于行业总资产2.44%的平均贡献占比。

● 晨鑫科技绩效值    ● 动漫游戏平均绩效值



# 数据来源&研究方法

## 研究方法

本报告传媒上市公司绩效使用基于突变理论和熵权法的评价模型。突变理论融合了拓扑学、结果稳定性理论，是一种通过描述系统临界点的状态来研究不连续现象的数学理论，基于此理论的模型对于控制变量变化带来的状态变化较敏感。传统的人工确定属性相对重要度方法主观性太强，本报告使用熵权法确定各个属性的相对重要度。

## 数据说明

本报告统计数据由媒至酷团队采集整理，均来自上市公司公开信息，本团队力求数据统计的客观公正，为市场和客户提供基本参考；所有内容均属原创，如需转载或引用本报告内容，请注明出处，谢谢合作。



清博大数据

融媒体 舆论 产业营销  
大数据服务者

大数据 | 生态 | 智能 | 创新

谢谢关注!



报告制作：媒至酷团队

Email: [meizhiku@aliyun.com](mailto:meizhiku@aliyun.com)

数据支持：清博大数据 ([gsdata.cn](http://gsdata.cn))

若需报告原文，请扫码关注“媒至酷”，  
留言“报告名称+姓名+单位+电子邮箱”