


**产业解读**

随着财报季的到来,2023年各家游戏公司的“成绩单”也得以一一呈现。综合了90家上市游戏公司的年度“成绩单”后,现代快报发现,2023年这90家上市公司的游戏营收总和约3850亿元,同比增长约6%。总体而言,去年上市游戏公司的业绩整体有所回暖。但具体来看则发现,腾讯、网易两家公司作为行业的头部,游戏业务营收占据了总和的68%;除腾讯、网易以外的上市游戏公司中,亏损、利润下滑的“严寒”形势依旧普遍。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

## 头部转暖,腰部仍寒

# 上市游戏企业晒出2023年“成绩单”



《蛋仔派对》DAU已突破4000万



《王者荣耀》海外版《Honor of Kings》



哔哩哔哩代理游戏《公主连接》



网易旗下游戏《逆水寒》

### 90家公司营收总和约3850亿元,前20家公司占比92%

本次共梳理了90家上市游戏公司,既涵盖腾讯、网易、完美世界、哔哩哔哩等拥有游戏业务的企业,也包括万达电影、迅游科技等涉足游戏行业、对公司或游戏行业产生较大影响的上市公司。

从整体看,这90家上市游戏公司在2023年的游戏营收总和约3850亿元,同比增长约6%。营收超过1亿的公司共有69家,这项数据较2022年也有所增长,足以说明2023年上市游戏公司的业绩整体有所回暖。

其中,共4家上市游戏公司营收超过百亿,分别是腾讯、网易、三七互娱和世纪华通。其中,腾讯和网易作为头部企业,分别以1799、

815.6亿元的营收位列第一和第二名。而三七互娱与世纪华通作为A股游戏股“百亿俱乐部”的常客,则以165.5、112.8亿元的营收分别占据了第三和第四名。

除上述4家公司外,营收达20亿元以上的上市游戏公司有16家,包括完美世界、金山软件、哔哩哔哩等,以上企业共同构成了2023年上市游戏公司营收的TOP20。

然而在这90家上市游戏公司中, TOP20的公司营收已占据了营收总和的92%。也就是说其余70家公司营收仅占整体的8%。针对公司归母净利润的分析则指出, TOP20的公司中有16家保持

盈利,12家实现利润增长,且除腾讯、网易外的净利润总和约52亿。这说明,利润回暖的84%,由营收TOP20的厂商提供。

在统计的90家上市游戏公司中,有48%的公司面临亏损,49%的公司出现利润下滑。其中,在统计的22家游戏收入低于1亿的公司中,有19家公司营收下滑,并有部分公司开始谋求转型,试图依靠游戏以外的业务来维持营收。

综合以上数据不难发现,虽然2023年上市游戏公司整体数据回暖,但回暖的“温度”主要来自于头部企业,亏损和利润下滑情况依然普遍,不少上市游戏公司依旧处于“寒冬”之中。

### 数据回暖带动高管薪酬增长,哔哩哔哩高管薪酬最高

上市游戏公司整体数据回暖的同时,财报数据显示,部分公司高管(老板)的薪酬成本也有所增长。值得注意的是,高管薪酬成本数据均为财报所列数据,可能包含股权、津贴福利、保险等收益,不代表对应高管实际薪酬情况。

据统计,去年年度薪酬成本超过1亿元的高管有3位,超过1000万元的有12位,超过500万元的高管有27位——这些高管的薪酬成本总和达到9.34亿元,同比增长约7.1%。

尽管在统计的上市游戏公司

中,哔哩哔哩以48.2亿元亏损金额一骑绝尘,成为2023年亏损最多的上市公司(较去年已缩减了36%),但其高管的薪酬成本同样也一骑绝尘。哔哩哔哩的CEO陈睿和COO李旎分别以2.4623亿元(含股权2.44亿元)、1.6146亿元(含股权1.59亿元)的薪酬成本,成为了被统计的上市游戏公司中2023年度薪酬成本最高的高管。

在薪酬成本超过500万的27位高管中,除了陈睿和李旎,占据前5名的还有网龙的副董事长梁念坚、中旭未来(贪玩游戏)的

CEO吴旭波、腾讯的总裁刘炽平,金额分别为1.36亿元、约5400万元和5248万元。

值得注意的是,27人中,共有6人来自三七互娱。根据财报数据,2023年,三七互娱游戏营收达165.47亿元,同比增长0.86%,这已是三七互娱连续3年游戏营收超过160亿元。其营收增长一方面源于《Puzzles & Survival》《叫我大掌柜》《斗罗大陆:魂师对决》等多款老IP的持续造血;另一方面来自《寻道大千》《灵魂序章》《小小蚁国》等小游戏领域“新鲜血液”的贡献。

### 近七成营收归腾讯网易,网易实现营收、利润双增长

在90家上市游戏公司中,腾讯和网易的表现无疑非常耀眼:他们分别以1799和815.6亿元的营收,提供了统计营收总和的68%。

财报显示,腾讯在2023年的游戏营收保持稳定,游戏方面主要依靠《王者荣耀》《和平精英》等老IP撑起一片天。其中,腾讯的海外游戏业务增长亮眼,增长了14%,达到532亿元,在游戏总收入占比中首次提升至30%,该占比是自2021年第三季度首次公布国际市场收入以来的新高。

其中,《和平精英》海外版《PUBG MOBILE》在2023年恢复明显增长。根据SensorTower的数据显示,截至2023年12月,《PUBG MOBILE》的总收入逼近45亿美元,其中2023年下半年收入接近5亿美元。《王者荣耀》海外版《Honor of Kings》也获得了不俗的成绩,不仅在2023年敲开了巴西市场的大门,还获得了该年度的“Google Play 2023最佳游戏”用户选择奖。2024年2月21日,《Honor of Kings》上线海外57个

国家和地区,预注册阶段用户数即突破300万大关,开服首日即登顶多个市场下载榜单,显示其全球用户规模正在迅速扩大。

值得注意的是,5月14日,腾讯公布2024年Q1财报。数据显示,Q1腾讯游戏业务营收481亿元,据腾讯透露,其非游戏类小程序的日均使用次数同比实现双位数百分比增长,小游戏流水同比增长30%。

网易则实现了营收利润双增长,2023年网易游戏及相关增值服务净收入为815.6亿元,占到了总营收的78.8%。其中既有《梦幻西游》和《大话西游》等老IP的坚挺,也有《逆水寒》《蛋仔派对》等新IP的贡献。网易表示,2023年来自于手游的净收入约占在线游戏净收入的75.2%,2022年该占比为67.0%。而这一增长主要是由于《蛋仔派对》和《逆水寒》等手游的净收入占比增加。

其中,网易原创乐园游戏《蛋仔派对》自2022年上线以来累计注册用户数已达5亿,2024年春节

期间日活用户达到4000万,帮助网易游戏实现大DAU赛道突破。《逆水寒》端手游也达到了新的里程碑,目前已吸引超过1亿的活跃用户。

正是有这两个爆款游戏撑起了网易游戏的大幅增长,对此,网易CEO丁磊在财报电话会上表示:“2023年是网易游戏在品类创新突破上具有里程碑意义的一年。”

虽然财报数据显示,腾讯游戏无论是营收还是利润率依旧稳坐第一的宝座,但面对增势不减的网易,腾讯也已经感受到了危机:在2023年底,腾讯突然发力派对游戏赛道,推出小游戏、手游双端的《元梦之星》,剑指网易旗下《蛋仔派对》,大有一决高下的意味。但截至目前两款游戏仍处于不断拉锯的持久战状态,未能迅速分出胜负。

放眼2024年,手握《流放之路2》《地下城与勇士:起源》《沙丘:觉醒》等游戏产品的腾讯,与携手《永劫无间》手游、《射雕》《燕云十六声》等IP的网易还将继续展开角逐,双方的竞争必将愈发激烈。