

分析师：乔琪
登记编码：S0730520090001
qiaoqi@ccnew.com 021-50586985

单月游戏版号新高，关注游戏板块向上修复弹性

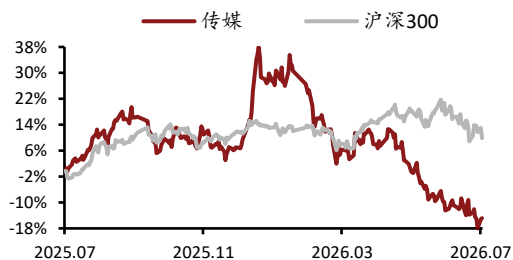
——传媒行业月报

证券研究报告-行业月报

强于大市(上调)

传媒相对沪深 300 指数表现

发布日期：2026 年 07 月 29 日



资料来源：聚源，中原证券研究所

相关报告

- 《传媒行业半年度策略：游戏估值低位蓄力，AI 应用未来可期》 2026-06-25
- 《传媒行业月报：游戏市场延续良好增长，Token 调用量持续提升》 2026-05-26
- 《传媒行业月报：AI 模型密集更新，能力提升带来应用机会》 2026-04-27

联系人：李智

电话：0371-65585629

地址：郑州郑东新区商务外环路 10 号 18 楼

地址：上海浦东新区世纪大道 1788 号 T1 座 22 楼

投资要点：

- **行情回顾与估值表现：**截至 2026 年 7 月 28 日，7 月传媒指数下跌 4.14%，在 30 个一级行业中排名第 17 名，跑赢同期创业板指 (-23.39%) 19.24pct，跑赢上证指数 (-6.87%) 2.72pct，跑赢沪深 300 指数 (-8.23%) 4.09pct。

子板块中，动漫板块上涨 20.73%，其他广告营销、互联网音视频分别上涨 7.99% 和 6.39%，出版和广播电视板块分别上涨 2.54% 和 3.11%。

139 只个股中 73 只上涨，1 只持平，65 只下跌。涨幅最高的有智度股份、世纪天鸿、奥飞娱乐、北投科技、盛通股份、中原传媒、分众传媒、福石控股、山东出版、皖新传媒；跌幅最高的有宝通科技、返利科技、三人行、天娱数科、中青宝、易点天下、联建光电、完美世界、粤传媒、冰川网络。

截至 2026 年 7 月 28 日，传媒板块 PE (ttm，整体法，剔除负值) 为 26.13 倍，2023 年以来板块平均市盈率 26.13 倍，中位数 26.16 倍，最大值 35.98 倍，最小值 17.78 倍，当前 PE 历史分位为 22.5%。

● 投资建议：

AI：模型方面，Anthropic 发布 Claude Opus 5，与旗舰顶配模型 Fable 5 相比，Claude Opus 5 的综合性能较为接近，但调用成本仅有一半；月之暗面也推出 3 万亿级别大模型 Kimi K3，推动国产大模型能力上线提升。在多模态方面，Seed Audio1.0、阿里 Qwen-Image-3.0、Qwen-Audio-3.0 等模型迭代推动多模态能力提升。另一方面，全球科技巨头持续保持巨额资本开支用于算力基础设施建设，为后续 AI 应用落地提供硬件基础设施保障。叠加 AI 模型和多模态技术能力迭代，带来的内容产业供给侧变化、内容产业市场规模扩容以及 AI 应用的逐步落地有望成为传媒板块未来新一轮周期的重要驱动力。相关板块和上市公司也有望迎来业绩的改善和增长，为板块的估值修复和估值中枢提升提供支撑。目前在 AI 应用领域，包括 Coding、办公、广告营销、内容创作等场景还存在较大的空间，建议关注中长期 AI 多模态应用方向。

游戏：产业数据显示国内游戏市场保持较高的景气度。整体的市场规模持续保持同比增长，2026 年 1-5 月市场规模增长 12.27%，其中客户端游戏连续 11 个月保持 2 位数以上的同比增幅，1-5 月增长 31.77%，游戏出海连续 7 个月保持 25% 以上的同比增幅，1-5 月增长 31.07%。同时根据游戏公司发布的半年度业绩预告

显示，头部游戏公司依靠自身产品力在 2026H1 保持了较高的业绩增长幅度。在版号层面，7 月发放游戏版号 197 款，创单月新高，监管常态化趋势显著。在估值层面，截至 7 月 27 日，游戏板块的动态市盈率为 16.83 倍（剔除负值，整体法），2020 年以来板块动态市盈率平均值为 25.35 倍，中位数 23.99 倍，最小值 15.14 倍，最大值 46.00 倍，当前的板块动态市盈率历史分位数为 1.5%，处于底部位置，向上修复空间较为充分。

高分红/高股息：建议关注以国有教育出版以及广告龙头分众传媒为代表的高分红/高股息公司，此类公司具有现金流稳定、分红比例高、估值低、业绩平稳等特点。

建议关注：吉比特、完美世界、三七互娱、恺英网络、中原传媒、分众传媒。

风险提示：政策效果不及预期；市场竞争加剧；内容产品质量不及预期；AI 技术及应用落地进展不及预期；部分领域监管政策变化

内容目录

1. 投资建议.....	4
2. 行情回顾.....	4
2.1. 行情回顾	4
2.2. 估值水平	6
3. 行业要闻.....	6
4. 行业月度数据.....	7
4.1. 电影市场	7
4.2. 影视剧市场.....	9
4.3. 综艺节目市场	10
4.4. 游戏市场	10
5. 豫股专栏.....	13
5.1. 河南省传媒上市公司走势与公告.....	13
5.2. 河南省传媒产业要闻	13
6. 风险提示.....	14

图表目录

图 1: 2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日 A 股主要指数涨跌幅 (%)	5
图 2: 中信传媒板块 PE (截至 2026 年 7 月 28 日)	6
图 3: 国内电影市场票房情况 (亿元)	7
图 4: 国内电影市场观影人次情况 (亿人)	7
图 5: 国内电影市场放映场次情况 (万场)	8
图 6: 国内电影市场平均票价情况 (元) (含服务费)	8
图 7: 国内游戏市场实际销售收入	11
图 8: 国内客户端游戏市场实际销售收入	11
图 9: 国内移动游戏市场实际销售收入.....	11
图 10: 中国自主研发网络游戏海外市场收入.....	11
图 11: 游戏版号发放情况	12
图 12: 2026 年 6 月中国手游收入 TOP30	12
图 13: 2026 年 6 月中国手游发行商收入 TOP30.....	12
表 1: 2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日中信传媒行业二级与三级子板块涨跌幅	5
表 2: 2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日传媒板块个股涨跌幅 TOP10.....	5
表 3: 2026 年 7 月影片票房情况.....	8
表 4: 2026 年 8 月部分上映电影档期.....	8
表 5: 2026 年 6 月院线数据 (不含服务费)	9
表 6: 2026 年 6 月影投数据 (不含服务费)	9
表 7: 2026 年 6 月电视剧/网剧全网正片播放量市占率.....	9
表 8: 2026 年 6 月电视综艺/网络综艺全网正片播放量市占率	10
表 9: 手机游戏排行榜 (2026 年 7 月 28 日)	13

1. 投资建议

AI: 模型方面, Anthropic 发布 Claude Opus 5, 与旗舰顶配模型 GPT-5 相比, Claude Opus 5 的综合性能较为接近, 但调用成本仅有一半; 月之暗面也推出 3 万亿级别大模型 Kimi K3, 推动国产大模型能力上线提升。在多模态方面, Seed Audio1.0、阿里 Qwen-Image-3.0、Qwen-Audio-3.0 等模型迭代推动多模态能力提升。另一方面, 全球科技巨头持续保持巨额资本开支用于算力基础设施建设, 为后续 AI 应用落地提供硬件基础设施保障。叠加 AI 模型和多模态技术能力迭代, 带来的内容产业供给侧变化、内容产业市场规模扩容以及 AI 应用的逐步落地有望成为传媒板块未来新一轮周期的重要驱动力。相关板块和上市公司也有望迎来业绩的改善和增长, 为板块的估值修复和估值中枢提升提供支撑。目前在 AI 应用领域, 包括 Coding、办公、广告营销、内容创作等场景还存在较大的空间, 建议关注中长期 AI 多模态应用方向。

游戏: 产业数据显示国内游戏市场保持较高的景气度。整体的市场规模连续 8 个月保持同比增长, 2026 年 1-5 月市场规模增长 12.27%, 其中客户端游戏连续 11 个月保持 2 位数以上的同比增幅, 1-5 月增长 31.77%, 游戏出海连续 7 个月保持 25% 以上的同比增幅, 1-5 月增长 31.07%。同时根据游戏公司发布的半年度业绩预告显示, 头部游戏公司依靠自身产品力在 2026H1 保持了较高的业绩增长幅度。在版号层面, 7 月发放游戏版号 197 款, 创单月新高, 监管常态化趋势显著。在估值层面, 截至 7 月 27 日, 游戏板块的动态市盈率为 16.83 倍 (剔除负值, 整体法), 2020 年以来板块动态市盈率平均值为 25.35 倍, 中位数 23.99 倍, 最小值 15.14 倍, 最大值 46.00 倍, 当前的板块动态市盈率历史分位数为 1.5%, 处于底部位置, 向上修复空间较为充分。

高分红/高股息: 建议关注以国有教育出版以及广告龙头分众传媒为代表的高分红/高股息公司, 此类公司具有现金流稳定、分红比例高、估值低、业绩平稳等特点。

建议关注: 吉比特、完美世界、三七互娱、恺英网络、中原传媒、分众传媒。

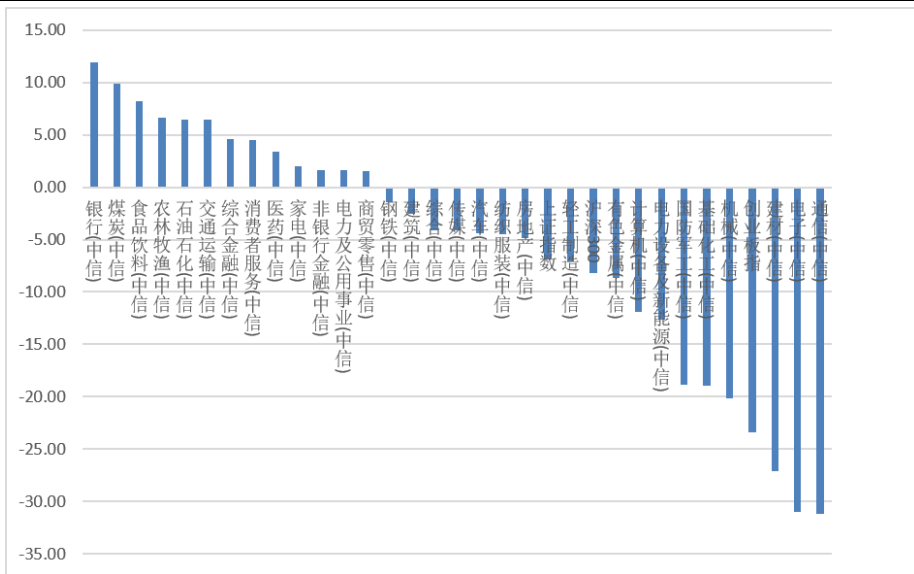
2. 行情回顾

2.1. 行情回顾

截至 2026 年 7 月 28 日, 7 月传媒指数下跌 4.14%, 在 30 个一级行业中排名第 17 名, 跑赢同期创业板指 (-23.39%) 19.24pct, 跑赢上证指数 (-6.87%) 2.72pct, 跑赢沪深 300 指数 (-8.23%) 4.09pct。

子板块中, 动漫板块上涨 20.73%, 其他广告营销、互联网音视频分别上涨 7.99% 和 6.39%, 出版和广播电视板块分别上涨 2.54% 和 3.11%。

图 1：2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日 A 股主要指数涨跌幅（%）



资料来源：Wind，中原证券研究所

表 1：2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日中信传媒行业二级与三级子板块涨跌幅

二级子板块	涨跌幅	三级子板块	涨跌幅 (%)
媒体	2.77%	出版	2.54%
		广播电视	3.11%
广告营销	-4.27%	互联网广告营销	-11.04%
		其他广告营销	7.99%
文化娱乐	-7.03%	影视	-4.06%
		动漫	20.73%
		游戏	-8.89%
		其他文化娱乐	-0.60%
互联网媒体	-2.21%	信息搜索与聚合	-1.20%
		社交与互动媒体	-6.81%
		互联网影音视频	6.39%

资料来源：Wind，中原证券研究所

2026 年 7 月 1 日至 7 月 28 日，139 只个股中 73 只上涨，1 只持平，65 只下跌。涨幅最高的有智度股份、世纪天鸿、奥飞娱乐、北投科技、盛通股份、中原传媒、分众传媒、福石控股、山东出版、皖新传媒；跌幅最高的有宝通科技、返利科技、三人行、天娱数科、中青宝、易点天下、联建光电、完美世界、粤传媒、冰川网络。

表 2：2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日传媒板块个股涨跌幅 TOP10

涨幅 TOP10	涨幅 (%)	跌幅 TOP10	跌幅 (%)
智度股份	45.79%	宝通科技	-35.39%
世纪天鸿	22.02%	返利科技	-34.95%
奥飞娱乐	20.73%	三人行	-33.04%
北投科技	18.84%	天娱数科	-33.01%
盛通股份	17.06%	中青宝	-30.80%

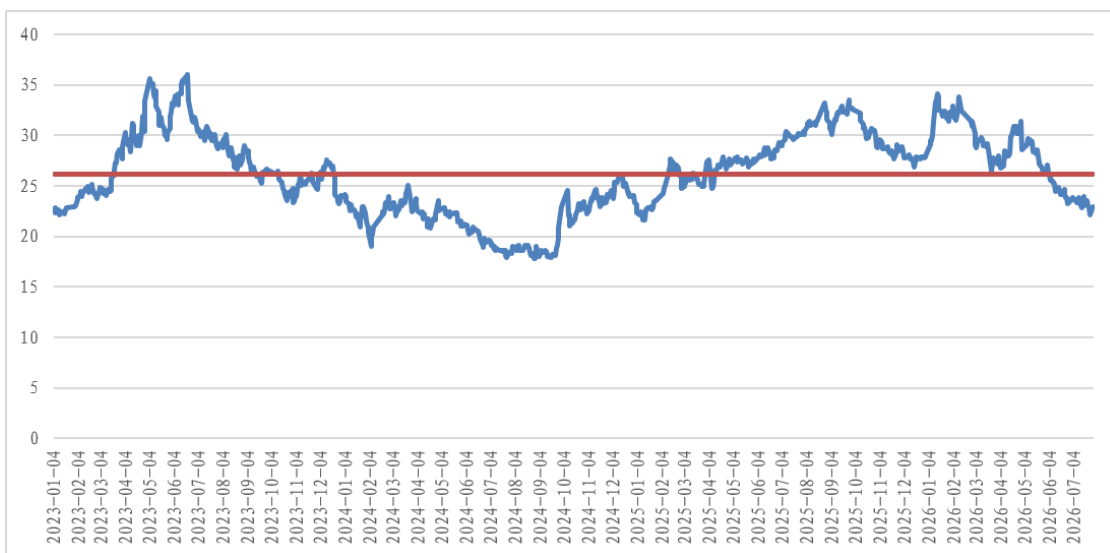
中原传媒	16.43%	易点天下	-22.94%
分众传媒	14.99%	联建光电	-20.15%
福石控股	14.86%	完美世界	-19.73%
山东出版	14.84%	粤传媒	-19.10%
皖新传媒	13.11%	冰川网络	-18.35%

资料来源：Wind，中原证券研究所

2.2. 估值水平

截至 2026 年 7 月 28 日，传媒板块 PE（ttm，整体法，剔除负值）为 26.13 倍，2023 年以来板块平均市盈率 26.13 倍，中位数 26.16 倍，最大值 35.98 倍，最小值 17.78 倍，当前 PE 历史分位为 22.5%。

图 2：中信传媒板块 PE（截至 2026 年 7 月 28 日）



资料来源：Wind，中原证券研究所

3. 行业要闻

2026 年 7 月版号过审名单发布，共 193 款国产产品过审，4 款进口游戏。在过审的国产游戏中，包含 192 款移动端产品，46 款客户端产品，17 款移动-休闲益智类产品、3 款移动、网页产品，1 款产品同时拿到了移动端与客户端版号。（新浪财经）

Alphabet 将 2026 年资本支出指引从原先最高 1900 亿美元上调至 1950 亿至 2050 亿美元，并告知投资者，随着公司加速建设支撑人工智能算力的基础设施，相关支出可能超过 2000 亿美元。这一最新指引也高于分析师约 1860 亿美元的平均预期。（金融界）

7 月 20 日，字节跳动 Seed 团队今日发布音频创作模型 Seed Audio 1.0，面向完整声音场景，在统一框架下联合建模人声、音效和环境声等多种音频要素，端到端完成影视级音频创作。官方称，声音不再只是画面的补充，而是可以直接参与叙事，做到“听见”即“看见”。（和讯网）

Anthropic 宣布推出 Opus 5 AI 模型，其性能接近前沿智能水平的 GPT-5，但价格仅为其一半。（财联社）

7 月 21 日，数据平台 QuestMobile 发布 2026 手机游戏行业半年报告。截至 2026 年 5 月，手机游戏 App 月活跃用户规模达 6.72 亿，同比增长 4.0%；微信小游戏月活达 6.54 亿，同比增长 32.7%；抖音小游戏月活达 0.85 亿。2026 年上半年国产游戏版号获批 917 个，同比增长 21.1%。2026 年 5 月新上线手游中，《洛克王国：世界》月活 1748.2 万居首。人均单日月使用时长同比增长 6.9%至 111.2 分钟。月活 Top3 为《王者荣耀》《开心消消乐》《三角洲行动》。（每日经济新闻）

7 月 27 日晚，月之暗面官方正式开源 Kimi K3 模型。官方发布了 Kimi K3 的模型权重、技术报告，并开源支撑 Kimi K3 模型训练的关键 Infra 技术：MoonEP、FlashKDA 和 AgentEnv。（九派新闻）

7 月 28 日，据网络平台数据，截至目前，2026 年暑期档电影总票房（含预售）突破 60 亿元。2026 年度电影总票房（含预售）突破 217 亿元。（每日经济新闻）

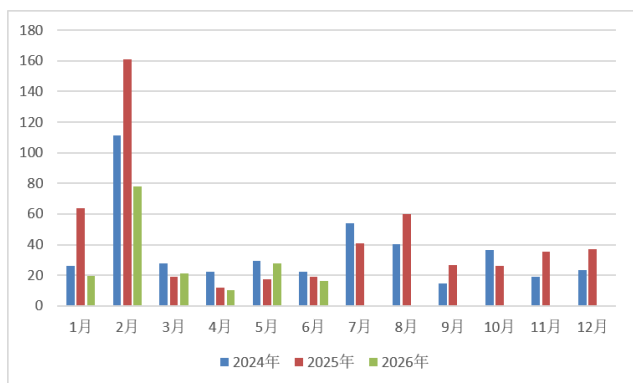
4. 行业月度数据

4.1. 电影市场

2026 年 6 月国内电影市场票房 16.45 亿元，同比减少 13.78%，环比减少 41.10%；观影人次 4501.76 万，同比减少 8.16%，环比减少 43.04%；放映场次 1194.5 万场，同比增加 2.93%，环比减少 5.12%。

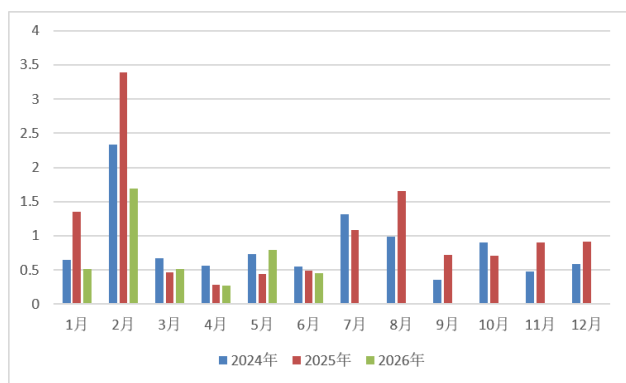
1-6 月国内电影市场票房 173.57 亿元，同比减少 37.20%，观影人次 4.22 亿，同比减少 34.16%。

图 3：国内电影市场票房情况（亿元）



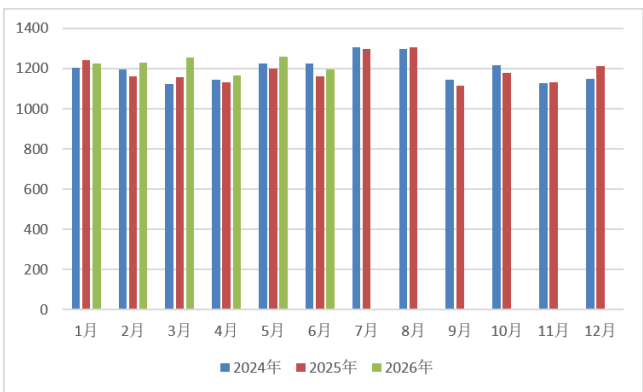
资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

图 4：国内电影市场观影人次情况（亿人）



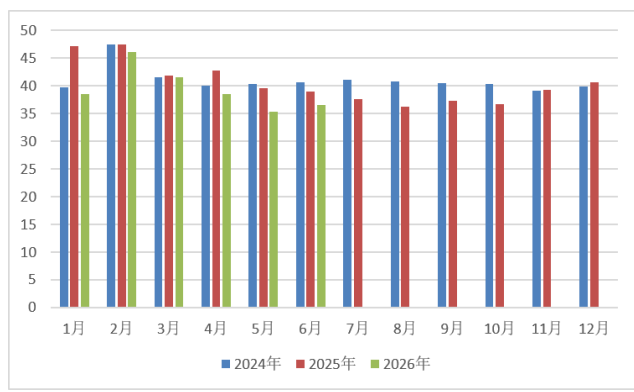
资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

图 5：国内电影市场放映场次情况（万场）



资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

图 6：国内电影市场平均票价情况（元）（含服务费）



资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

截至 7 月 28 日，2026 年 7 月票房排名前三的影片分别是《功夫女足》《八仙！》《小黄人与大怪兽》，单月票房分别为 20.28 亿元、8.87 亿元和 3.00 亿元，票房占比分别为 45.0%、19.7%、6.6%，排片占比分别为 27.8%、13.0%、10.5%。

表 3：2026 年 7 月影片票房情况

影片	票房（万元）	票房占比	排片占比	上座率	上映日期
功夫女足	202855	45.0%	27.8%	10.9%	2026-07-11
八仙！	88762	19.7%	13.0%	10.8%	2026-07-18
小黄人与大怪兽	29985	6.6%	10.5%	4.1%	2026-07-03
蜘蛛侠：崭新之日	18005	4.0%	3.2%	6.3%	2026-07-29
四渡	15834	3.5%	6.1%	4.6%	2026-06-26
想你了	15588	3.4%	4.1%	8.6%	2026-07-17
特立独行	13627	3.0%	6.5%	3.5%	2026-07-03
后室	13236	2.9%	5.0%	4.9%	2026-06-26

资料来源：猫眼专业版，中原证券研究所

表 4：2026 年 8 月部分上映电影档期

首映日期	影片名称	类型	国家/地区	相关上市公司(参与出品、引进或发行等)
8.1	年会不能停 2！	喜剧	中国	中国电影、儒意影业
8.7	杀死比尔：血色前传	动作/犯罪	美国	
8.8	大唐妖探	动画/喜剧/玄幻/奇幻	中国	幸福蓝海
	汪汪队立大功大电影 3：勇闯恐 龙岛	动画/喜剧/冒险	美国/加拿大	中国电影
8.14	奥德赛	动作/历史/冒险/奇幻	美国	中国电影
	逃出绝命街	惊悚/冒险/动作	美国	
8.19	去你的岛	爱情/动画/奇幻	中国	光线传媒

资料来源：猫眼专业版，中原证券研究所

2026 年 6 月珠海横琴儒意电影院线票房 2.36 亿元，票房占有率 16.05%，环比提升 0.12pct；中影电影院线票房 1.89 亿元，票房占有率 12.86%，环比提升 0.04pct；上海联合电影院线票房 1.57 亿元，票房占有率 10.68%，环比提升 2.21pct。

表 5：2026 年 6 月院线数据（不含服务费）

院线	票房（万元）	票房占有率	人次（万人）	场均人次	平均票价（元）
珠海横琴儒意电影院线	2.36 亿元	16.05%	688.7	6.4	34.4
中影电影院线	1.89 亿元	12.86%	590.0	3.5	32.1
上海联合电影院线	1.57 亿元	10.68%	393.6	5.5	40.0
深圳市中影南方电影新干线	1.55 亿元	10.54%	459.0	4.6	33.9
江苏幸福蓝海院线	6201.9	4.22%	205.3	3.8	30.2
横店影视	5759.6	3.92%	203.8	3.5	28.3
广州金逸珠江电影院线	5246.5	3.57%	160.6	4.8	32.7
浙江时代电影院线	5122.1	3.48%	170.5	3.1	30.0
广东大地电影院线	5097.8	3.47%	173.8	2.7	29.3
北京华夏联合电影院线	4959.2	3.37%	162.1	2.9	30.6
全国	14.70 亿元	(CR10) 72.17%	4502.1	3.8	32.7

资料来源：猫眼专业版，中原证券研究所

2026 年 6 月，万达影投票房 2.16 亿元，票房占有率 14.69%，环比提升 0.22pct；横店影投票房 5332.2 万元，票房占有率 3.63%，环比提升 0.33pct；CGV 影投票房 4316.0 万元，票房占有率 2.94%，环比提升 0.21pct。

表 6：2026 年 6 月影投数据（不含服务费）

院线	票房（万元）	票房占有率	人次（万人）	场均人次	平均票价（元）
万达影投	2.16 亿元	14.69%	620.4	6.7	34.9
横店影投	5332.2	3.63%	188.8	3.7	28.2
CGV 影投	4316.0	2.94%	105.7	8.2	40.8
星轶影投	4147.1	2.82%	128.8	6.6	32.2
万影影投	3508.8	2.39%	74.9	11.3	46.9
博纳影投	3069.8	2.09%	90.7	6.6	33.8
金逸影投	2863.3	1.95%	83.2	5.7	34.4
SFC 影投	2755.9	1.87%	54.7	8.5	50.4
中影影投	2730.8	1.86%	83.6	6.0	32.7
幸福蓝海影投	2532.3	1.72%	81.4	5.4	31.1
全国	14.70 亿元	(CR10) 35.96%	4502.1	3.8	32.7

资料来源：猫眼专业版，中原证券研究所

4.2. 影视剧市场

根据灯塔专业版统计的 2026 年 6 月全网正片播放量，电视剧排名前五的分别是《莫离》《主角》《家业》《爱情有烟火》《雨霖铃》；网剧排名前五的分别是《翹楚》《南部档案》《灵魂摆渡·十年》《昨夜将至》《云秀行》。

表 7：2026 年 6 月电视剧/网剧全网正片播放量市占率

排名	电视剧	播放量市占率	网剧	播放量市占率
1	莫离	10.11%	翹楚	9.91%
2	主角	7.69%	南部档案	9.23%

3	家业	7.55%	灵魂摆渡·十年	4.05%
4	爱情有烟火	4.85%	昨夜将至	2.21%
5	雨霖铃	4.05%	云秀行	1.69%
6	耀眼	3.50%	大唐迷雾	1.28%
7	迷墙	3.43%	千香	1.19%
8	问心 2	2.76%	佳偶天成	1.00%
9	低智商犯罪	2.62%	月鳞绮纪	0.74%
10	炽夏	1.79%	盛唐奇案	0.72%

资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

4.3. 综艺节目市场

根据灯塔专业版统计的 2026 年 6 月全网正片播放市占率，电视综艺排名前五的分别是《奔跑吧 第十季》《歌手 2026》《你好，星期六 2026》《妻子的浪漫旅行 2026》《无线超越班 第四季》；网络综艺排名前五的分别是《哈哈哈哈哈 第六季》《乘风 2026》《这是我的西游 第二季》《开始推理吧 第四季》《爸爸当家 第五季》。

表 8：2026 年 6 月电视综艺/网络综艺全网正片播放量市占率

排名	综艺	播放量市占率	网络综艺	播放量市占率
1	奔跑吧 第十季	10.48%	哈哈哈哈哈 第六季	17.15%
2	歌手 2026	3.80%	乘风 2026	6.40%
3	你好，星期六 2026	2.59%	这是我的西游 第二季	6.27%
4	妻子的浪漫旅行 2026	2.45%	开始推理吧 第四季	4.30%
5	无线超越班 第四季	2.09%	爸爸当家 第五季	3.08%
6	中餐厅·南洋拾光季	1.22%	半熟恋人 第五季	3.04%
7	为爱闪耀的她	1.09%	种地吧 第四季	3.00%
8	合伙人	0.98%	五十公里桃花坞 第六季	2.93%
9	天赐的声音 第七季	0.92%	怦然心动 20 岁：冬季	1.67%
10	国医少年志	0.90%	喜欢你我也是 第六季	1.66%

资料来源：灯塔专业版，中原证券研究所

4.4. 游戏市场

根据《2026 年 5 月中国游戏产业季度报告》：

2026 年 5 月，中国国内游戏市场实际销售收入为 308.75 亿元，环比增长 1.67%，同比增长 10.07%。同比收入增长主要来自成熟期产品通过版本更新与节假日、周年庆运营活动维持流水基本盘，并叠加双端互通产品在客户端与移动两端的通路覆盖，共同形成增量贡献。环比方面，5 月包含五一小长假，用户在线游戏时长相对提升，使头部产品围绕该窗口的版本活动排期得以更充分地兑现为收入。

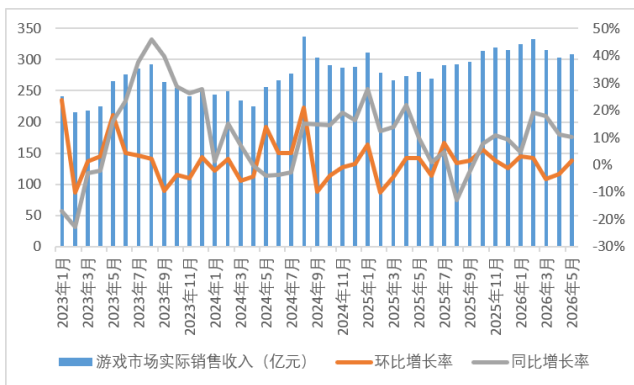
中国客户端游戏市场实际销售收入达 70.80 亿元，环比增长 3.13%，同比增长 21.69%。成熟期客户端游戏产品收入保持相对稳定。双端互通产品中，《三角洲行动》上线烽火春决庆典，并同步放出阿萨拉宣章传说捆绑包以及 4v4 战术模式限时回归，抬升了用户活跃度与游戏时长；《异环》在 5 月 7 日完成停服维护后上线 1.0 下半版本：限定 S 级角色“浔”通过“独酌胧月流”

限定棋盘开放获取，并同步投放配套活动，刺激了用户付费。

中国移动游戏市场实际销售收入达到 226.63 亿元，环比增长 1.04%，同比增长 7.02%。成熟期产品提供主要增量来源：其中，《地下城与勇士：起源》于 5 月 20 日上线“黑龙降临”二周年版本，实现用户回流与拉新；《明日方舟》开启七周年庆典，推出的限定寻访等活动促使其流水环比增长约 200%；此外，《永远的蔚蓝星球》本月在 App 与小程序端均有较佳市场表现，流水环比增幅超 100%。

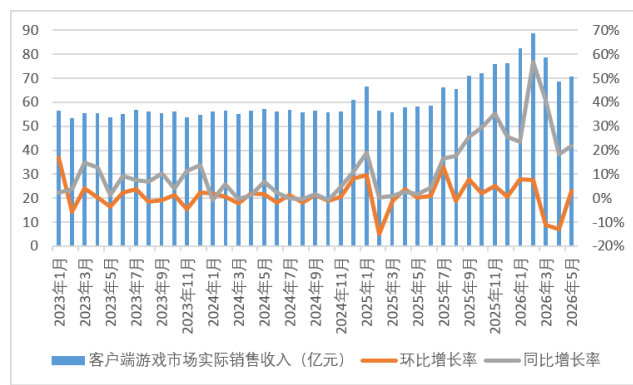
中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达 20.39 亿美元，环比增长 0.33%，同比增长 29.27%；环比方面，主要由《异环》贡献增量，该游戏凭借高人气角色“浔”和“安魂曲”上线、版本更新及跨界联动，实现流水增长；同比方面继续保持高增长，主要由《Kingshot》《浪漫餐厅（Gossip Harbor）》《食光旅行（Tasty Travels: Merge Game）》等产品驱动。

图 7：国内游戏市场实际销售收入



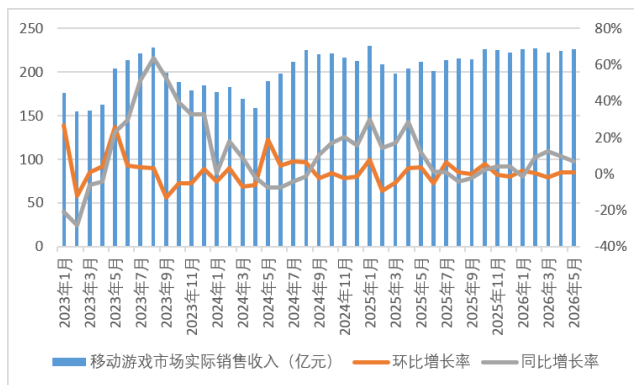
资料来源：伽马数据，中原证券研究所

图 8：国内客户端游戏市场实际销售收入



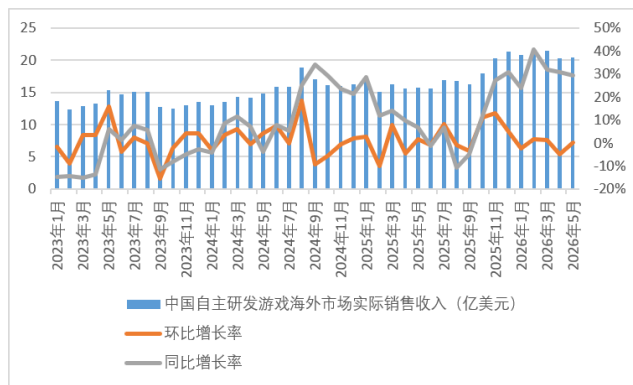
资料来源：伽马数据，中原证券研究所

图 9：国内移动游戏市场实际销售收入



资料来源：伽马数据，中原证券研究所

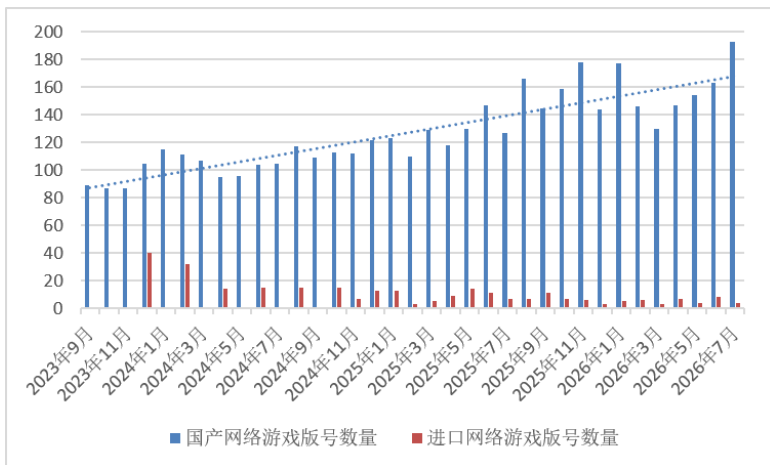
图 10：中国自主研发网络游戏海外市场收入



资料来源：伽马数据，中原证券研究所

2026 年 7 月发放国产游戏版号 193 款，环比增加 30 款，同比增加 66 款；发放进口游戏版号 4 款，环比减少 4 款，同比减少 1 款。1-7 月共发放国内游戏版号 1110 款，同比增加 226 款。

图 11：游戏版号发放情况



资料来源：国家新闻出版署，中原证券研究所

根据 SensorTower 数据显示，2026 年 6 月中国手游产品在海外收入 TOP30 中，《Gossip Harbor: Merge& Story》《Whiteout Survival》《Kingshot》《PUBG MOBILE》《使命召唤手游》排名前五。

2026 年 6 月共 38 个中国厂商入围全球手游发行商收入榜 TOP100，合计吸金 20.6 亿美元，占本期全球 TOP100 手游发行商收入 41.6%。其中腾讯、点点互动、柠檬微趣、网易、米哈游排名前五。

图 12：2026 年 6 月中国手游收入 TOP30



资料来源：SensorTower，中原证券研究所

图 13：2026 年 6 月中国手游发行商收入 TOP30



资料来源：SensorTower，中原证券研究所

根据七麦数据统计的 2026 年 7 月 28 日 iOS 畅销榜游戏排行中，《王者荣耀》《和平精英》《无尽冬日》《三角洲行动》《无畏契约：源能行动》排名前五。iOS 免费榜中，《王者荣耀》《三角洲行动》《蛋仔派对》《和平精英》《无畏契约：源能行动》排名前五。

表 9：手机游戏排行榜（2026 年 7 月 28 日）

排名	iOS 畅销榜		iOS 免费榜	
	游戏名称	厂商	游戏名称	厂商
1	王者荣耀	腾讯游戏	王者荣耀	腾讯游戏
2	和平精英	腾讯游戏	三角洲行动	腾讯游戏
3	无尽冬日	点点互动	蛋仔派对	网易游戏
4	三角洲行动	腾讯游戏	和平精英	腾讯游戏
5	无畏契约：源能行动	腾讯游戏	无畏契约：源能行动	腾讯游戏
6	梦幻西游	网易游戏	鹅鸭杀	金山世游
7	开心消消乐	乐元素	我的世界：移动版	网易游戏
8	蛋仔派对	网易游戏	开心消消乐	乐元素
9	FC 最求世界杯赛	腾讯游戏	疯狂找一找	
10	火影忍者	腾讯游戏	迷你世界	迷你玩科技

资料来源：七麦数据，中原证券研究所

5. 豫股专栏

5.1. 河南省传媒上市公司走势与公告

中原传媒（000719）2026 年 7 月 1 日-7 月 28 日之间上涨 16.43%，跑赢同期创业板指 39.82pct，跑赢沪深 300 指数 24.67pct，跑赢上证指数 23.30pct。

2026 年 4 月 17 日发布 2025 年年度报告，2025 年实现营业收入 93.51 亿元，同比减少 5.13%；归母净利润 13.76 亿元，同比增加 33.57%，扣非后归母净利润 13.43 亿元，同比增加 7.44%。

4 月 27 日发布 2026 年一季度报告。2026 年一季度实现营业收入 18.76 亿元，同比减少 2.09%，归母净利润 11.11 亿元，同比增加 1.07%，扣非后归母净利润 1.05 亿元，同比增加 0.89%。

5.2. 河南省传媒产业要闻

1 月 26 日，河南省十四届人大四次会议开幕，省长王凯作政府工作报告。报告提到，2026 年提速文旅产业融合。擦亮“行走河南·读懂中国”文旅品牌，创新“老家河南”文化 IP 宣传推广，加快建设极具影响力的黄河古都群文化旅游目的地。推进“文旅+百业”“百业+文旅”融合发展，打造一批景区、街区、工业遗产等沉浸式体验新空间。积极发展电竞潮玩、云演艺云展览、虚拟现实电影、微短剧等新业态，引导规范网络文学、网络游戏、网络视听等健康发展。加大“引客入豫”力度，让中原大地成为令人向往的“诗与远方”。（大河财立方）

近日，河南印发《河南省支持微短剧产业高质量发展若干政策措施》，推出 15 条“真金白银”举措。政策涵盖内容创作、产业链完善、配套服务等方面，对优秀剧本、剧目制作、传播及出海给予最高 30 万至 100 万元不等奖励，对相关产业项目和平台最高奖励 300 万元。同时优化

审查服务，提供“一站式”支持，鼓励盘活闲置资源打造产业集聚区。河南 2024 年备案微短剧超 5000 部，政策将推动产业从“量”到“质”突破，打造全国产业高地。（澎湃新闻）

6. 风险提示

政策效果不及预期；市场竞争加剧；内容产品质量不及预期；AI 技术及应用落地进展不及预期；部分领域监管政策变化

行业投资评级

强于大市：未来 6 个月内行业指数相对沪深 300 涨幅 10% 以上；

同步大市：未来 6 个月内行业指数相对沪深 300 涨幅-10% 至 10% 之间；

弱于大市：未来 6 个月内行业指数相对沪深 300 跌幅 10% 以上。

公司投资评级

买入：未来 6 个月内公司相对沪深 300 涨幅 15% 以上；

增持：未来 6 个月内公司相对沪深 300 涨幅 5% 至 15%；

谨慎增持：未来 6 个月内公司相对沪深 300 涨幅-10% 至 5%；

减持：未来 6 个月内公司相对沪深 300 涨幅-15% 至-10%；

卖出：未来 6 个月内公司相对沪深 300 跌幅 15% 以上。

证券分析师承诺

本报告署名分析师具有中国证券业协会授予的证券分析师执业资格，本人任职符合监管机构相关合规要求。本人基于认真审慎的职业态度、专业严谨的研究方法与分析逻辑，独立、客观的制作本报告。本报告准确的反映了本人的研究观点，本人对报告内容和观点负责，保证报告信息来源合法合规。

重要声明

中原证券股份有限公司具备证券投资咨询业务资格。本报告由中原证券股份有限公司（以下简称“本公司”）制作并仅向本公司客户发布，本公司不会因任何机构或个人接收到本报告而视其为本公司的当然客户。

本报告中的信息均来源于已公开的资料，本公司对这些信息的准确性及完整性不作任何保证，也不保证所含的信息不会发生任何变更。本报告中的推测、预测、评估、建议均为报告发布日的判断，本报告中的证券或投资标的价格、价值及投资带来的收益可能会波动，过往的业绩表现也不应当作为未来证券或投资标的表现的依据和担保。报告中的信息或所表达的意见并不构成所述证券买卖的出价或征价。本报告所含观点和建议并未考虑投资者的具体投资目标、财务状况以及特殊需求，任何时候不应视为对特定投资者关于特定证券或投资标的的推荐。

本报告具有专业性，仅供专业投资者和合格投资者参考。根据《证券期货投资者适当性管理办法》相关规定，本报告作为资讯类服务属于低风险（R1）等级，普通投资者应在投资顾问指导下谨慎使用。

本报告版权归本公司所有，未经本公司书面授权，任何机构、个人不得刊载、转发本报告或本报告任何部分，不得以任何侵犯本公司版权的其他方式使用。未经授权的刊载、转发，本公司不承担任何刊载、转发责任。获得本公司书面授权的刊载、转发、引用，须在本公司允许的范围内使用，并注明报告出处、发布人、发布日期，提示使用本报告的风险。

若本公司客户（以下简称“该客户”）向第三方发送本报告，则由该客户独自为其发送行为负责，提醒通过该种途径获得本报告的投资者注意，本公司不对通过该种途径获得本报告所引起的任何损失承担任何责任。

特别声明

在合法合规的前提下，本公司及其所属关联机构可能会持有报告中提到的公司所发行的证券头寸并进行交易，还可能为这些公司提供或争取提供投资银行、财务顾问等各种服务。本公司资产管理部门、自营部门以及其他投资业务部门可能独立做出与本报告意见或者建议不一致的投资决策。投资者应当考虑到潜在的利益冲突，勿将本报告作为投资或者其他决定的唯一信赖依据。