

腾讯正在慢慢撕掉“游戏”标签

游戏在腾讯业务收入中占比的下降,与游戏行业的监管有关,也与腾讯自身的主动转型相关。



在外界看来,游戏一度是腾讯的重要标签之一,如今这个标签正在淡化。 .webp

3月22日,腾讯发布2021年全年及第四季度业绩。四季度,国内及国际市场的游戏业务收入合计428亿元(营收占比30%),而金融科技及企业服务业务第四季收入达480亿元(营收占比33%),这表明,To B业务首次超过网络游戏,成为腾讯第一大收入来源。

腾讯游戏之强,长期占据全球收入最高的游戏公司宝座。不过对这家互联网巨头而言,游戏在各项业务里的相对重要性已经比大幅下降。虽然长远来看,游戏仍然是腾讯的重要支撑,但腾讯的未来,不再由游戏决定。

意外的成功

回顾腾讯游戏的发展,会发现腾讯在游戏领域的成功本有意外之处。

2003年,中国互联网还处于野蛮生长的阶段,网络游戏初兴,各家互联网企业都想分一杯羹。网易在2001年底推出

了《大话西游Online》,2002年便上线《大话西游2》。

腾讯创始人马化腾动了心思。在他看来,喜欢网游的年轻群体和QQ用户们天然契合,腾讯不应该错过这块市场。但腾讯其他创业元老对此意见不一,其中张志东明确表示反对。他表示,QQ根基未稳,不宜开拓新战线。

不过马化腾最终说服了创业伙伴。2003年3月,腾讯游戏运营事业部在上海组建,以代理模式切入游戏市场,第一款代理游戏叫做《凯旋》。这是一款3D角色扮演游戏,画面华丽,技术先进,乍看起来,比当时流行的2D《传奇》游戏更有前景。但遗憾的是,他们选错了代理对象。作为游戏行业新手,彼时的腾讯对游戏运营缺乏经验。他们选中的游戏虽然看似不错,但《凯旋》的3D技术对电脑配置和网络带宽的要求也更高,而在当时中国的网络环境下,这款游戏很难流畅运行,玩家不得不面对画面锯齿和马赛克的烦恼。

《凯旋》的失败动摇了腾讯进军网游的决心,不过马化腾



在未来,腾讯会更更多地向互联网B端业务发力。决定再试一次。

2003年8月,QQ游戏诞生,这是腾讯自研的休闲游戏平台,可以玩多种休闲游戏。仅仅诞生一年,QQ游戏同时在线人数超过100万,大获成功。值得注意的是,这种成功有赖于“社交+模仿”的运作方式,而之后这种模式也促成了腾讯许多其他产品的成功。

依赖于QQ的用户资源优势,在具体产品上做模仿和创新,让腾讯能够后来居上。在QQ游戏之后,腾讯开发《QQ堂》,也实现了对盛大同类游戏《泡泡堂》的超越。在通过休闲游戏崛起的同时,腾讯积累下庞大的游戏玩家群体和丰富的游戏运营经验,为之后拓展游戏品类和进一步壮大打下基础。

2007年底,腾讯取得《穿越火线》和《地下城与勇士》两款游戏代理权,在2008年进行公测上线。原本韩国版权方对游戏的期望是最多30万用户同时在线,而到2008年年底,两者同时在线的账户数分别超过220万和150万。同在2008年,腾讯游戏业务全年实现营收28.38亿元,跃居国内游戏业第二,仅次于盛大。到2009年第二季度,腾讯游戏收入实现了对盛大的逆袭。

2008年,成了腾讯史上的游戏元年。

正在松动的统治力

2009年全年,受《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ炫舞》及《QQ飞车》等推动,腾讯网络游戏收入同比大幅增加131.5%,达到人民币53.85亿,占公司收入的比例达到43%。2010年第四季度,腾讯网络游戏实现收入27.86亿元,而当季总收入为55.24亿元,游戏收入占比过半。在之后的日子里,游戏长期是腾讯第一大收入来源。

腾讯在游戏上的成功,一方面与腾讯敢于冒险、大胆押注有关。

《英雄联盟》的爆发,就是腾讯的押注。如今,《英雄联盟》职业联赛LPL受到全球关注,但这款游戏诞生之初引来的是一片骂声。腾讯投资《英雄联盟》开发商Riot Games是在2008年,当时这款游戏尚未正式开启测试。

投入上看,2008年,腾讯向Riot Games投资800万美元;2011年,腾讯再次投资2.31亿美元,持股比例达到92.78%;之后腾讯进一步拿下剩余股份。回报上看,据2021年3月

WikiMili公布的全球最具价值IP榜单,“英雄联盟”位居的第39位,价值约124亿美元。

以收入而言,腾讯游戏成为前所未有的强大存在。Newzoo报告显示,2020年,全球排名前100的上市游戏公司共计创造了1663亿美元的收入,腾讯以274亿美元位居第一。

不过腾讯游戏对行业的统治力,已经略有松动。如《原神》这样的二次元游戏崛起,给腾讯、网易等老牌游戏厂商把控的市场格局造成冲击。此外,在业内人士看来,独立二次元游戏摆脱传统发行渠道将成为常态。

游戏不再是最大收入源

除了游戏领域的新势力对腾讯造成扰动,游戏行业近年来的监管政策,也对腾讯构成压力。自腾讯上市之后,有过5轮股价震荡,最近两次股价下行,分别受到游戏版号停发和反垄断政策影响。

2018年3月29日,原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》,称因机构改革,将影响游戏审批工作进度,游戏版号暂停核发,此后腾讯股价下跌,持续至当年10月底,跌幅超过40%。

早先,“游戏公司”这一身份是腾讯最突出的标签,而自2018年转型开始,腾讯不断向大众不熟悉的B端业务开拓。而在此次2021年年报中,从第四季度收入情况来看,To B业务首次超过游戏成为腾讯第一大收入来源,成为腾讯转型的一个关键节点。长远来看,游戏依然是腾讯重要支柱,但决定腾讯未来的,不会是游戏了。

腾讯总裁刘炽平表示,腾讯收入结构在向低利润、高健康度的业务方向转变。而腾讯明确的前进方向,便是大力开拓产业互联网的B端业务。

《中国产业互联网白皮书》显示,到2030年,我国产业互联网市场规模将达到12.22万亿元。这的确是一个诱人的市场,但对腾讯而言,其云业务目前居国内第二,金融科技领域也要直面阿里巴巴这一老对手的竞争,穿越阵痛期的道路恐怕不会平坦。

在腾讯早先发展中,QQ、微信的接连成功,让它可以依托庞大的用户规模和流量资源,不断获取收益;游戏事业的成功,更是持续不断为腾讯输送利润。但成功也会成为负担。此后腾讯主要创办人之一的张志东在媒体的采访中反思:“这里面可能有一种惰性,或者说红利期的滞后性。”张志东判断,腾讯第三次组织变革会远比历史上前两次变革要困难。

此次财报营收结构的变化,说明了腾讯转型的阶段性成效。而如张志东所说,这次变革还“需要鹅厂耐心去爬坡和填坑。”

编辑:彭洋

(整理自《腾讯传》、《中国游戏风云》、东兴证券、中国企业家、商界,有删改)