



巨头入场 逐鹿消费金融

苏,未来扩大内需可以说是拉动经济的一个重要抓手,主导作用会更加明显。”中国社科院金融所法与金融室副主任尹振涛在接受《经济参考报》记者采访时表示,在此背景下,金融科技企业甚至具备实力的跨行业机构都在关注这一市场。

中邮消费金融相关负责人表示在接受记者采访时表示,结合今年特殊的市场情况来看,消费金融行业特别是线上消金将步入快速发展的黄金时期,消费者刚需从线下向线上迅速转移,同时伴随政府一系列刺激消费、恢复经济的举措,让消费金融的关注度和市场比重大幅提高。

竞争火热 中小机构压力加大

纵观当前消费金融市场局势,在持

牌消费金融公司中,形成了银行系、产业系、互联网系等派系;此外,还有一些科技公司,通过消费金融牌照、互联网小贷牌照等来开展消费金融业务。互联网巨头的到来,会给消费金融市场的竞争格局带来怎样的变化?

“互联网巨头在流量和金融科技能力方面都具有明显优势,能够在把握风控的基础上开发出更有优势的产品,正在对传统市场形成竞争压力。”融360大数据研究院分析师李万赋对《经济参考报》记者表示,传统消费金融公司和“银行系”拥有广泛的资金渠道和较低的资金成本,却在流量获取及科技风控能力上略有欠缺。麻袋研究院高级研究员苏筱芮也指出,互联网巨头可以利用自身的流量优势,为消费金融的获客带来渠

道帮助。而市场上一些中小机构在流量方面存在劣势,未来可能会面临更大的经营压力。

事实上,为了跟随我国消费市场的扩张脚步、更好地应对市场竞争,多家消费金融机构也正加紧注资补血。今年以来,已有多家消费金融机构成功发行ABS、金融债。7月1日,乐信分期乐新一期ABS成功发行,回归公开债项市场。5月中旬,湖北消费金融注册资本由5亿元变更为9.4亿元。4月,银保监会安徽监管局同意华融消费金融公司增加3亿股普通股,增资后注册资本由6亿增加至9亿元。业内人士指出,增资有利于机构进一步夯实资本实力,增强市场竞争力。

值得一提的是,新入局者在加剧市

场竞争的同时,也给市场带来了新活力。苏筱芮表示,互联网巨头平台优势明显,所涉业务包括但不限于电商购物、团购等,能够为消费金融探索更多场景应用。同时,互联网体系内尤其是金融科技巨头,其先进的科技水平对推动数字化消费金融、智慧型消费金融功效明显。

“此外,互联网公司因其用户基数大,可以更好发挥用户教育的作用,有利于整个行业拓展市场空间。”中邮消费金融相关负责人表示,总体上,随着扩张速度的加快,各类机构在获取优质客户上争夺会更加激烈。但各家公司有自己独特的战略与核心竞争力,相信行业将呈现百花齐放的发展态势。

科技赋能 抢抓行业新机遇

业内人士指出,随着新兴消费潜力释放,消费金融行业正迎来新的发展机遇。未来,持牌的、科技实力强的公司会有更多的竞争优势。

“近年来,国内信用消费市场呈现出明显的从大额低频场景向小额高频场景转变,从一二线城市向下沉市场渗透的趋势,越来越多的消费人群开始习惯把信用消费当成日常消费的首选支付方式。随着90后、95后逐步成为消费主力军,这种趋势将愈发明显。”美团月付相关负责人对《经济参考报》记者表示。

乐信CEO肖文杰表示,做好年轻人客群的服务是未来消费行业的新机遇之一,这些年轻用户对未来有较好预期,但消费意愿往往受限于收入。同时,这部分人群也是银行服务没有覆盖到的新兴消费人群。

肖文杰还表示,未来的消费金融发展需要牢牢抓住科技的发展,不断加大技术研发投入,夯实平台战略根基。为满足该客群快速增长的消费需求,乐信自主研发了海量小微金融资产处理技术平台“虫洞”系统、AI风控引擎“鹰眼”系统等人工智能技术平台。

中邮消费金融相关负责人表示,下一步,中邮消费金融将紧抓科技赋能,建立双活数据中心,实施服务网格技术,进一步提升系统的灵活性和可扩展性,并全面实现服务场景化、自动化和智能化。 据《经济参考报》

全球游戏收入将达1593亿美元

字节跳动阿里等“新势力”或打破国内游戏行业格局

对于全球游戏行业来说,2020是个不同寻常的年份。

根据Newzoo最新发布的《2020全球游戏市场报告》(以下简称报告),2020年,全球游戏市场将产生1593亿美元的收入,同比增长9.3%。另一个值得关注的数字是,2019年,全球排名前50的上市游戏公司共创造了1245亿美元的收入,相比2018年的1182亿美元增长了5.3%。腾讯再次独占鳌头。

从行业角度看,这几年游戏行业不断有巨头玩家入场,前有阿里,后有字节跳动。业内人士分析认为,阿里和字节跳动在游戏领域不断加码,或将改变中国游戏行业的固化格局。



2023年全球游戏玩家超30亿

Newzoo预测,从2019年开始,全球游戏市场将以8.3%的复合年增长率增长,到2023年底,全球收入突破2000亿美元大关,达到2008亿美元。

报告显示,2020年,移动游戏仍是最大的细分市场,将创造772亿美元的收入,同比增长13.3%。增长最快的移动游戏生态系统出现在亚太地区、中东和非洲的新兴市场。随着越来越多的玩家转向移动游戏,网页游戏的收入将继续下降。2020年,网页游戏收入将同比下降13.4%。

主机游戏将成为2020年的第二大细分市场,同比增长6.8%,收入达到452亿美元。2020年,PC游戏总收入将达到369亿美元,跌落为第三大细分市场。

今年亚太地区的游戏收入将达到784亿美元,占全球游戏市场收入的49%,同比增长9.9%。2020年,中东和非洲地区的游戏市场收入同比增长最快,将达到14.5%。不过北美和欧洲市场的增速缓慢。

按游戏收入算,北美将再次成为全球第二大地区,以400亿美元占据2020年全球游戏市场总收入的四分之一,仅增长8.5%。欧洲市场的增速最慢,同比增长仅为7.8%,在2020年将创造296亿美元收入,占比不足全球游戏市场的五分之一。

Newzoo向记者表示,欧洲和北美都是非常成熟的游戏市场,因此相对于大多数新兴市场,它们较低的增长率也有迹可循。Newzoo预测,2023年

将是全球游戏市场的一个重要里程碑。届时全球玩家总数将超过30亿,复合年增长率(2015年-2023年)为5.6%。

一个引人注目的数据是,2019年,全球排名前50的上市游戏公司共创造了1245亿美元的收入,相比2018年的1182亿美元增长了5.3%。2019年,仅这50家公司的收入就占据了全球游戏市场的85%,腾讯再次独占鳌头。Newzoo表示,2019年,腾讯瞄准海外市场持续加注,并通过新游戏《和平精英》转化国内《PUBG》手游用户,成功实现商业化。腾讯的战略成果显著,其2019年的年增长率高达10%。

互联网龙头公司“乘风破浪”

一位游戏行业从业者告诉记者,国内游戏行业历经数十年发展,虽然腾讯进场后势力重新划分,但自从腾讯成为老大后,这一格局就再没变化。可以说,这十多年,腾讯、网易和其他游戏公司形成了一个相对安稳的格局,但随着阿里和字节跳动这两个实力雄厚的巨头玩家不断加码,行业版图也在悄然发生着变化。

格局虽然不是立即被改写,但阿里和字节跳动的身影已经绝对不可忽视。阿里做游戏,本身就备受关注。2013年,阿里就低调进军游戏领域,2017年,官方宣布全面进军游戏发行。2019年,阿里互动娱乐事业部正式成立。记者了解到,该事业部成立后,灵犀互娱成为全新品牌,负责游戏自研。

经过多年发展,阿里有了拿得出手的爆款产品。公开信息显示,从5月30日至今近一个多月的时间里,《三国志·战略版》从未跌出畅销榜单前十。有报道称,《三国志·战略版》日平均收入逾160万美元,人民币超过1100万元。

而字节跳动做游戏,首先是有渠道优势,旗下今日头条、抖音、TikTok等APP在全球拥有大量用户。另一方面,字节跳动也在不断积累研发实力。2019年3月至今,已经官宣收购了3家游戏公司,不久前,又和A股游戏公司凯撒文化亲密触电,签了10年合约。一位游戏从业者分析,对于字节跳动来说,渠道优势是全球性的,现在字节跳动也就缺一款能够证明研发实力的爆款游戏了。

Newzoo认为,无论是按收入还是按玩家数量计算,中国游戏市场无疑都是全球最大且最具竞争力的游戏市场。在很长一段时间内,中国游戏市场的发展都相对封闭,且是自给自足式的。另一方面,在本土大获成功的中国开发商在早期踏足国际市场时,同样无法取得同等优异的表现。游戏版号审批冻结是中国游戏市场走向全球化的催化剂,促使许多游戏公司、工作室重新燃起出海野心。

游戏之争,已经是一盘全球棋局。无论新势力如阿里、字节跳动等,还是老巨头腾讯、网易等,都必须在了解全球游戏市场的基础上考量未来发展。在这盘全球游戏棋局上,新一轮战争已经打响。

据《每日经济新闻》

暴风集团股票暂停上市



7月8日晚间,暴风集团公告,公司未能在2020年6月30日前披露2019年年度报告,公司股票已于2020年7月1日起停牌。深圳证券交易所于2020年7月7日向公司送达了自2020年7月8日起公司股票暂停上市的决定。

根据相关规定,如果暴风集团被暂停上市后一个月内仍未披露2019年年度报告,深交所有权决定终止公司股票上市交易;如果被暂停上市后的一个月披露了2019年年度报告,但未能在其后的五个交易日内提出恢复上市申请,深交所有权决定终止公司股票上市交易。

公司仅剩10余人

此前7月1日暴风影音披露的公告显示,截至目前,公司现有员工无法承担2019年业绩预告、业绩快报和2020年第一季度业绩预告、第一季度报告的编制工作,公司无法按相关规则的要求披露2019年业绩预告、业绩快报和2020年第一季度业绩预告、第一季度报告。

同时,公司对员工的薪酬支付困难,公司人员持续大量流失,除冯鑫先生外,公司的高级管理人员已全部辞职,协助信息披露事务的证券事务代表也已经辞职。公司目前仅剩10余人,同时存在拖欠部分员工工资的情形。

此外,暴风影音公告中提及,近期公司经营发生重大不利变化,资金紧张,难以维持公司正常运转。公司主营业务收入急剧下滑,应收账款回收困难,经营发展受到严重制约。公司现金流紧张,现金流入已经难以支撑日常经营。公司债务负担重,公司面临流动资金短缺导致无法及时偿债的情况。

短期内难以实现自救

从暴风影音披露的信息来看,在未来一个月提交年报的难度并不小,那么是否有可能获得外部资本的援助呢?

根据相关规定,由于暴风影音正被中国证监会立案调查,所以不符合发行股份购买资产的条件。2019年9月16日,深圳证券交易所对公司及冯鑫给予公开谴责的处分。根据相关规定,最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责,不得发行证券。由于上述情形的存在,公司不符合关于重组上市的规定。

这就意味着,短期内暴风影音难以通过“卖壳”实现自救。据悉,若暴风集团被终止上市,根据相关规定将不能在创业板重新上市。

6.35万股东“套牢”

暴风集团于2015年3月上市,曾经创造过连续37个涨停板的神话,2015年5月末曾触及327.01元/股,较发行价上涨44倍,市值最高曾超过400亿元。

然而由于实际控制人冯鑫对于笃信乐视生态,暴风集团激进扩张同时布局VR、体育、TV等板块,导致资金链断裂核心业务溃败。卷入MPS收购案的冯鑫,于2019年2月因涉嫌对非国家工作人员行贿罪、职务侵占罪被捕。

受到牵连的,还有上海歌斐资产,2019年6月6日,暴风影音收到北京仲裁委员会送达的《裁决书》,裁决暴风影音向上海歌斐资产管理支付股权转让价款、违约金等合计4.7亿元,暴风影音方面称,存在由于无法支付上述费用而产生的法律风险。

截至2019年三季度,暴风集团的总资产仅为3.60亿元,较上年末的12.42亿元减少了71.05%;归属于上市公司股东的净资产为-6.33亿元,据预测,其2019年全年归属于上市公司股东的净利润也有为负的风险。

截至2019年三季度,暴风集团拥有股东6.35万。 综合