

AI 应用进入落地期， AI 游戏、 AI 营销更新 20230625

本期投资提示：

AI 应用进入落地期，调整中布局新一轮行情。SW 传媒 23 年初至今涨幅 50%，短期波动较大。我们认为业绩和 AI 产品落地兑现度高的公司值得全年重点关注。一方面，AIGC 长期趋势正在逐步验证，美图视觉大模型、紫天科技《大侦探智斗小 AI》、掌阅科技阅爱聊、天下秀灵感岛、浙数文化传播大脑“传播大模型”内测版等多个 AI 应用开始落地；国家互联网信息办公室发布境内深度合成服务算法备案清单（2023 年 6 月）；6 月，腾讯云公布行业大模型研发进展，并发布面向腾讯云 MaaS，已在传媒、文旅、政务、金融等行业落地，腾讯云行业大模型还在腾讯企点、腾讯会议、腾讯 AI 代码助手等多款腾讯生态内头部产品中率先应用。另一方面，中期复苏、长期 AI 趋势迎来关键落地期。23Q2 开始，游戏、广告、线下场景复苏逻辑逐步兑现。

专题一：AI 游戏：目前市场对 AI 赋能游戏，带动玩法创新和体验升级仍预期较低。AIGC 创新一方面带动多轮对话的能力（改变人机交互体验），另一方面实现内容高效生成，交互关系的变化和内容生产成本的降低对于沉浸感强、交互维度最多的游戏而言有望带来玩法的创新，做大行业蛋糕。预计 AI 带来休闲游戏创新玩法和互动性的明显提升，改变游戏中 NPC 与玩家的交互；NPC 与 NPC 的交互创造更多可能性的虚拟世界；AIGC 有望驱动游戏成为“千人千面”（各行业纪要加 v：teer987）；AI 降低 UGC 游戏门槛，加速品类创新周期。预期 AI 休闲游戏落地较快，AI NPC、

AI+UGC、AI 陪伴等结合下半年将逐步落地，带动板块估值中枢从 25X 进一步上行。持续重点推荐【巨人网络】，【紫天科技】，【神州泰岳】，【浙数文化】，【三七互娱】，【世纪华通】，关注恺英网络、游族网络、完美世界、电魂网络。

专题二：AI 营销：关注海外 JasperA 股映射。Jasper 是基于 GPT-3 的 AI 营销公司。2022 年 10 月，Jasper 估值达到 15 亿美元。根据浙数文化微信公众号，5 月 25 日，传播大脑上线“传播大模型”内测版，包括多款媒体内容生产类 AIGC 应用，在浙报集团新闻生产发布平台“媒立方”开展内部测试，供潮新闻记者和编辑试用。易点天下推出基于 AI 的 CyberCreative 创意平台，天下秀推出 AIGC 创作助手灵感岛。蓝色光标提出 All in AI 战略，三人行与科大讯飞建立合作。

AI 陪伴场景：海外已经出现独角兽 Character.ai，重点关注拥有艺人 IP 资源的芒果超媒、华策影视，以及小说 IP 资源的掌阅科技。

出版公司：AI 教育，拥有渠道和内容优势的低 PE 教育出版国企，南方传媒、皖新传媒、凤凰传媒等；AI 数据，拥有丰富语料的中国科传、中国出版、中信出版。

风险提示：AIGC 作品对原创作品的知识产权保护构成挑战；AI 模型训练面临算力和能耗瓶颈的风险；内容公司无法及时适应 AI 时代变革，在竞争中处于不利地位的风险。

1. 专题一AI 游戏更新：AI 带动交互体验升级，预计休闲游戏落地较快，AI NPC、AI+UGC 值得期待

以 Chatgpt、Midjourney 为代表的 AIGC 创新一方面带动多轮对话的能力（改变人机交互体验），另一方面实现内容高效生成，交互关系的变化和内容生产成本的降低对于沉浸感强、交互维度最多的游戏而言有望带来玩法的创新，做大行业蛋糕。

其一，预计 AI 带来休闲游戏创新玩法和互动性的明显提升，并且落地较快。日本已经推出基于 ChatGPT 的互动侦探游戏《ドキドキ AI 尋問ゲーム》。紫天科技旗下河马游戏（Hippo Joy）自研休闲手游《大侦探智斗小 AI》正式上线中国港澳台地区。游戏中，玩家需要通过对各个嫌疑人的 7 轮文字问答，找出各个案件的真凶。

第二，改变游戏中 NPC 与玩家的交互：GPT 赋能智能 NPC 与玩家形成多样化的拟真交互。传统游戏中的 NPC 交互方式较为固定和单一，AI 将推动 NPC 的对话向智能化和多元化方向演进。如网易将在《逆水寒》手游中植入智能 NPC，成为国内首个实现类 ChatGPT 实装的手游，实现游戏内的智能 NPC 与玩家自由生成对话并自主给出有逻辑的行为反馈。

第三，NPC 与 NPC 的交互创造更多可能性的虚拟世界：从围绕玩家构建人物关系到动态形成拟真世界。传统游戏的世界中，除玩家外其他人物关系线通常为静态，游戏仅围绕玩家运转。AIGC 的推动下，游戏世界可能由静态转向动态发展，游戏内的关系网络从辐射状向网络状演进，玩家将扮演拟真世界的参与者角色。2023 年 4 月，斯坦福大学和谷歌发布新研究，该研究构建了一个虚拟小镇，依托 ChatGPT 创造了 25 个 AI 智能体在小镇中共同生活，这些 AI 智能体已经可以从事复杂的行为，甚至比

人类角色扮演的行为更加真实。

第三，AIGC 有望驱动游戏成为“千人千面”：即通过 AI 生成剧情/内容、构建场景、道具，不同玩家在游戏中会得到截然不同的体验，游戏成为高度定制化、千人千面的产品。过去 AI 驱动有着局限性，千人千面的游戏停留在以文本/图像为核心的低维度，目前实现了内容定制化的游戏《AI Dungen2》等都是 AI 驱动的文字内容为主。随着 AI 驱动的 3D 模型搭建能力不断成熟，定制化游戏内容的核心将转向视频/3D 游戏场景，千人千面将从二维图像走向三维场景。

第四，AI 降低 UGC 游戏门槛，加速品类创新周期。AIGC 则有望进一步降低玩家创作的门槛。竞技/休闲竞技品类包含较多的 UGC 内容，在 UGC 门槛下降的趋势下，腾讯的《王者荣耀》、网易的《蛋仔派对》、巨人网络的《太空行动》《球球大作战》等包含 UGC 编辑器的竞技/休闲竞技游戏有望受益。以《蛋仔派对》与《太空行动》为例，UGC 编辑器可让玩家自由搭建地图，设计关卡，提升游戏内容的丰富度与可玩性。AIGC 应用到游戏开发中后，创意外的诸多环节将被 AI 替代，UGC 游戏门槛有望进一步降低，创意将得到放大，游戏创新走向去中心化。AIGC 带动游戏创意丰富度跃升，有望加速玩法创新周期到来。

相关标的：

紫天科技跟踪：上线 AI 原生游戏，AI 赋能超休闲游戏落地中。公司 AI 游戏《大侦探智斗小 AI》已上线港澳台安卓市场（Google Play）。游戏整体玩法与日本爆款 AI 推理游戏《ドキドキ AI 尋問ゲーム》#相似点在

于，均为侦探场景，玩家扮演审判者、AI 扮演嫌疑人；玩家通过与 AI 交流来解决问题。不同点在于，日本 AI 游戏玩家是通过 7 轮对话让 AI 认罪，而《大侦探智斗小 AI》是玩家与多个 AI 嫌疑人交流（7 轮）直到找出真正的罪犯。除 AI 侦探外，还有 AI 小镇、AI 女友等方向，共 5 款储备且落地较快。公司亦在探索 TOC/TOB 的垂直领域小模型业务，将小模型能力对外输出（主要是美术），用小模型替代中低端美术外包，实现美术外包预算的转移。目前已开始与部分游戏公司/项目组接洽，合作推进良好。我们看到，一方面行业进入 AI 产品落地期，AI 原生游戏落地快的具备强稀缺性；另一方面我们认为 AI 赋能与超休闲游戏较为契合，游戏体量小、开发周期短、创意灵活，AI 能有效拉动供给；另一方面，类比移动游戏初期，最先跑出来的是《植物大战僵尸》《愤怒的小鸟》等迎合移动智能终端特点的小游戏，超休闲游戏也有望成为新的 AI 玩法探索的排头兵。

【神州泰岳】精品游戏生命周期长，AI 催收有望放量；

【浙数文化】游戏基本盘坚实，5 月 25 日传播大脑上线“传播大模型”内测版，包括多款媒体内容生产类 AIGC 应用。

【恺英网络】下半年进入新品周期；

【完美世界】AI in Gameplay 有预期差，新品弹性大；

【三七互娱】Q2《凡人修仙传》等新品表现较好；

【巨人网络】2023 年产品储备丰富，AI 玩法创新有望 Q3 落地。

此外，重点关注：吉比特（2 个重点版号、24 年弹性大）世纪华通、电魂网络、游族网络、姚记科技、电广传媒（背靠湖南广电，聚焦游戏+旅游+创投）

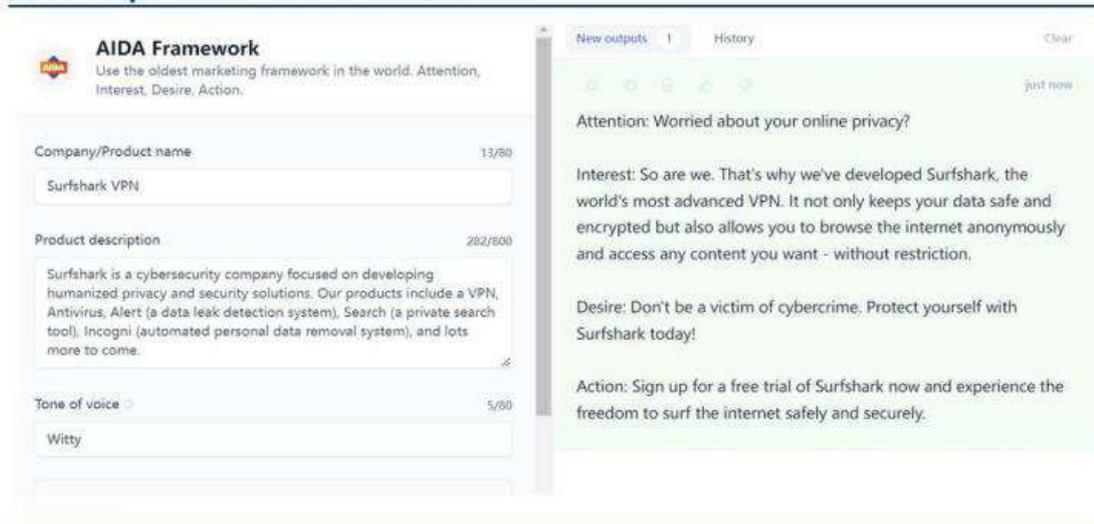
2. 专题—AI 营销：关注海外 Jasper A 股映射

海外现象级应用 Jasper 是 AI 营销创作助手。Jasper 是基于 GPT-3 开始构建应用的 SaaS 企业，Jasper 的主要业务是帮助企业和个人用户写营销文案和 AI 绘画。2022 年 10 月，Jasper 获得 1.25 亿美元 A 轮融资，估值达到 15 亿美元。根据阿尔法公社，Jasper2022 年收入 0.75 亿美元，同比增长 70%。根据 2022 年 10 月估值测算，Jasper 对应 PS 为 20 倍。

Jasper 包括多种模式，并对不同模式采取不同定价。1) 初学者模式：可以利用 Jasper 的 50 多种模板，生成对应的文案。模板种类丰富，囊括了大部分营销场景：大致可以分为广告，博客，电商，邮件，SEO，视频，网站等。2) 个人付费版：100%由 Jasper AI 自动写成的文案，没有人工干预。适合需要创建长篇内容的人群。个人模式下，用户每月生成 5 万/10 万/30 万/70 万字，月会员费分别为 49/82/232/500 美元。3) 商业付费版：499 美元/月，沟通定价，可支持超过 5 名用户共同使用。

Jasper 聚焦营销领域，提供营销相关专业支持。Jasper 使用强调公司对营销的行业理解，公司有专业化的团队，产品市场岗位会要求应聘者对 Google SEO，社交广告、视频广告等都有了解，因此 Jasper 的创作内容也更加符合 Google SEO 的规则，能为用户提供更加专业的服务。

图 1: Jasper AIDA Framework 模板示例



资料来源: Jasper 官网, 申万宏源研究

海外 Jasper 已经推出 SaaS 模式产品并有成熟商业模式落地。重视国内有能力基于大模型推出 AI 创作产品的公司:

浙数文化游戏基本盘平稳提供业绩支撑, 公司上线的传播大模型类似海外 AI 创作助手 Jasper AI (2022 年底 PS 估值约 20 倍), 传播大模型开始内测并有望尽快发布, 省内推广, 有望为公司提供估值弹性。

1) 游戏方面: 浙数文化游戏子公司边锋旗下主要有边锋游戏、游戏茶苑和攒蛋网三个平台。我们认为: 2023 年游戏行业版号恢复带动景气回升, 公司游戏主体资产边锋 (22 年年报净利润 7.1 亿) 主营棋牌和休闲游戏经营稳中有进。棋牌类游戏生命周期长且自 2018 年起没有新增版号, 根据国家新闻出版总署的国产网游审批公示, 公司休闲类游戏有版号储备, 我们预期整体流水平稳, 有望为公司提供业绩支撑。

2) 传播大模型: 根据浙数文化微信公众号, 5 月 25 日, 传播大脑上线“传播大模型”内测版, 包括多款媒体内容生产类 AIGC 应用, 在浙报集团新闻生产发布平台“媒立方”开展内部测试, 供潮新闻记者和编辑试

用，现已收获不错反馈。内测结束后，将尽快发布至公司媒体深度融合生态开放平台“天目蓝云”。传播大脑以“天目蓝云”为技术底座，未来基于媒体技术“一张网”，将联通各级媒体、政府机构、商业大数据，融合运用到媒体、政府、企业、城市等不同场景中，年底前初步形成全省媒体技术一体化局面。

传播大模型产品：在内测版本中，用户进入AI创作页面，可以采用以文生图、以图生文、以图生图的方式开展创意设计；在对话框中提出要求或提供关键词，可以实现想标题、写提纲、写作辅助等11项需求；具备总结大纲、生成摘要、提取关键词、情感分析、写演讲稿、写邮件等14项功能。传播大脑通过接入国内外开源大模型和国内头部大模型平台能力，结合试用反馈进行不断优化，通过大模型技术打造服务专业采编的智能创作助手。

图 2：浙数文化传播大模型内测版本界面



资料来源：浙数文化公众号，申万宏源研究

图 3：浙数文化传播大模型文生图功能



资料来源：浙数文化公众号，申万宏源研究

图 4：浙数文化传播大模型写作素材辅助功能



资料来源：浙数文化公众号，申万宏源研究

此外，关注有营销能力和数据积累的营销类公司包括：易点天下，天下秀，蓝色光标等。

1) 易点天下：2023 年营销出海增速稳健，基于 AI 的内容素材创意平台已经开启商业化测试。根据公司在巨潮信息网披露的《易点天下 2023 年 5 月 16 日投资者关系记录表》，公司基于 AI 能力的 CyberCreative 创意平台，实现了多项前沿技术的商业化应用测试，其中主要包括：视频人脸融合、多图视频生成、文本+绿幕生成多语种视频、单文本生成数字人多语种视频等，通过以上技术应用测试，电商商家可以实现一套（爆款）素材，变换不同人种风格的人脸，叠加不同商品图片，从而实现高效率复用。多语种视频与数字人多语种视频自动生成，也能帮助电商商家更轻松进行多语种市场的拓展尝试。

2) 天下秀：2023 年营销主业复苏，推出 AIGC 创作助手灵感岛提升优质

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.com>)

文档名称：AI应用进入落地期，+AI游戏、AI营销.pdf

请登录 <https://shgis.com/post/1728.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

