

实时发布

腾讯公布二零二一年第二季及中期业绩

香港，二零二一年八月十八日 – 中国领先的互联网增值服务提供商——腾讯控股有限公司（「腾讯」或「本公司」，香港联交所股票编号：00700）今天公布截至二零二一年六月三十日止第二季及上半年未经审核综合业绩。

二零二一年上半年业绩摘要

总收入：同比增长 23%，按非国际财务报告准则¹的本公司权益持有人应占盈利：同比增长 17%

- 总收入为人民币 2,736 亿元（423 亿美元²），较二零二零年上半年（“同比”）增长 23%。
- 按非国际财务报告准则，撇除若干一次性及/或非现金项目的影响，以体现核心业务的业绩：
 - 经营盈利为人民币 856 亿元（132 亿美元），同比增长 17%；经营利润率由去年同期的 33% 下降至 31%。
 - 期内盈利为人民币 696 亿元（108 亿美元），同比增长 18%；净利润率由去年同期的 27% 下降至 25%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 672 亿元（104 亿美元），同比增长 17%。
 - 每股基本盈利为人民币 7.055 元，每股摊薄盈利为人民币 6.916 元。
- 按国际财务报告准则：
 - 经营盈利为人民币 1,088 亿元（168 亿美元），同比增长 42%；经营利润率由去年同期的 34% 上升至 40%。
 - 期内盈利为人民币 920 亿元（142 亿美元），同比增长 49%；净利润率由去年同期的 28% 上升至 34%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 904 亿元（140 亿美元），同比增长 46%。
 - 每股基本盈利为人民币 9.492 元。每股摊薄盈利为人民币 9.299 元。
- 期末总现金为人民币 2,552 亿元（395 亿美元）。

二零二一年第二季业绩摘要

总收入：同比增长 20%，按非国际财务报告准则¹的本公司权益持有人应占盈利：同比增长 13%

- 总收入为人民币 1,383 亿元（214 亿美元），较二零二零年第二季（“同比”）增长 20%。
- 按非国际财务报告准则，撇除若干一次性及/或非现金项目的影响，以体现核心业务的业绩：
 - 经营盈利为人民币 428 亿元（66 亿美元），同比增长 14%；经营利润率由去年同期的 33% 下降至 31%。
 - 期内盈利为人民币 351 亿元（54 亿美元），同比增长 13%；净利润率由去年同期的 27% 下降至 25%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 340 亿元（53 亿美元），同比增长 13%。
 - 每股基本盈利为人民币 3.574 元，每股摊薄盈利为人民币 3.504 元。
- 按国际财务报告准则：
 - 经营盈利为人民币 525 亿元（81 亿美元），同比增长 34%；经营利润率由去年同期的 34% 上升至 38%。
 - 期内盈利为人民币 430 亿元（67 亿美元），同比增长 33%；净利润率由去年同期的 28% 上升至 31%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 426 亿元（66 亿美元），同比增长 29%。
 - 每股基本盈利为人民币 4.472 元。每股摊薄盈利为人民币 4.387 元。

¹ 非国际财务报告准则（过往称为非通用会计准则）撇除股份酬金、并购带来的效应，如来自投资公司的（收益）/ 亏损净额、无形资产摊销及减值拨备/（拨回），以及所得税影响。

² 美元数据基于 1 美元兑人民币 6.4601 元计算。

董事会主席兼首席执行官马化腾表示：“本季度，我们提升了服务并在各项业务取得健康增长，尤其是企业服务及广告，游戏收入也受益于国际业务增长。我们加大运用技术及专业经验，助力中小企业、公共服务及公司进行内部协作及与外部用户联系，为实体经济乃至整个社会作出贡献。在河南洪灾期间，我们的云端效率办公解决方案‘腾讯文档’发挥协作编辑功能，在帮助救援人员与受灾民众信息对接上发挥重大作用。”

二零二一年第二季财务分析

增值服务业务二零二一年第二季的收入同比增长 11%至人民币 720 亿元。游戏收入增长 12%至人民币 430 亿元，主要由于《王者荣耀》、《PUBG Mobile》、《Valorant》、《部落冲突》及《天涯明月刀手游》等游戏的收入增长所推动，部分被《和平精英》的收入减少所抵销。二零二一年第二季，手机游戏增值服务收入总额（包括归属于我们社交网络业务的手机游戏收入）增长 13%至人民币 408 亿元，而个人电脑客户端游戏收入增长 1%至人民币 110 亿元。社交网络收入增长 9%至人民币 290 亿元，主要由于数字内容服务以及游戏虚拟道具销售的收入增长所致。

网络广告业务二零二一年第二季的收入同比增长 23%至人民币 228 亿元，尽管教育行业的广告需求疲弱，但来自互联网服务及消费必需品等品类的广告主需求增加，以及合并易车的广告收入的贡献，仍推动了广告收入的增长。社交及其他广告收入增长 28%至人民币 195 亿元，该增长是由小程序作为落地页更多地被采用，微信朋友圈内视频广告库存的增加，以及移动广告联盟的收入增长所驱动。媒体广告收入为人民币 33 亿元，与二零二零年第二季相比基本保持稳定，由于我们音乐应用的广告收入增加抵销了新闻广告收入的下降。

金融科技及企业服务业务二零二一年第二季的收入同比增长 40%至人民币 419 亿元。金融科技服务收入增长主要反映数字支付交易增长。企业服务收入同比大幅增加，乃由于公共服务及传统产业数字化以及合并易车的企业服务的收入贡献。

二零二一年第二季其他主要财务信息

EBITDA 为人民币 446 亿元，同比增加 10%。经调整的 EBITDA 为人民币 503 亿元，同比增加 15%。

资本开支为人民币 69 亿元，同比减少 27%。

自由现金流为人民币 173 亿元，同比下降 39%。

于二零二一年六月三十日，本公司的负债净额为人民币 210 亿元。我们于上市投资公司（不包括附属公司）权益的公允价值合共为人民币 14,460 亿元。于二零二一年三月三十一日及二零二零年六月三十日，我们于上市投资公司（不包括附属公司）权益的公允价值分别为人民币 13,623 亿元及人民币 7,262 亿元。

经营数据

	于二零二一年 六月三十日	于二零二零年 六月三十日	同比变动	于二零二一年 三月三十一日	环比变动
(百万计, 除非另有说明)					
微信及 WeChat 的 合并月活跃账户数	1,251.4	1,206.1	3.8%	1,241.6	0.8%
QQ 的移动终端月活跃账户数	590.9	647.6	-8.8%	606.4	-2.6%
收费增值服务注册账户数	229.4	203.4	12.8%	225.7	1.7%

业务回顾及展望

通信及社交

微信方面, 活跃用户数及参与度进一步提升, 突显我们的服务及商业生态蓬勃发展。通过小程序产生的交易额同比增长超过一倍, 原因是我们促进企业客户自有渠道及用户关系的管理, 帮助企业繁荣发展, 同时让他们实现比在销售平台上更高的利润率。品牌及商户能够: 1) 通过扫二维码及微信支付为其小程序从线下获客; 2) 通过自有公众号及微信群创作及分发内容, 与用户互动并吸引他们回访小程序; 3) 借助小程序强大的购物功能, 将用户访问转化为销售; 及 4) 凭借视频号及直播作为额外的接触点, 加深与用户的连接。

QQ 方面, 年轻用户更乐于享受动漫等娱乐内容。为满足年轻用户对于沉浸式社交及娱乐体验的需求, 我们丰富了视频内容制作及视频聊天中的“增强现实”(Augmented Reality)摄影效果。此外, 我们亦提供智能模板及多媒体工具, 以自动化应用内的视频编辑流程, 推动用户制作更多精彩的视频内容。

数字内容

我们的收费增值服务付费会员数同比增长 13%至 2.29 亿。视频付费会员数同比增长 9%至 1.25 亿, 受惠于体育、动画片、剧集及电影等多元化内容。得益于腾讯音乐娱乐集团有效的市场推广, 以及消费者日益增强的为音乐服务付费的意愿, 音乐付费会员数同比增长 41%至 6,600 万。

游戏

我们提升了在中国及海外头部游戏的 IP 价值。《王者荣耀》官方授权剧集《你是我的荣耀》, 以每集播放量计, 成为腾讯视频年初至今最热播的剧集。《PUBG Mobile》与《哥斯拉大战金刚》、McLaren 及 Line Friends 等国际知名品牌跨界合作, 进行内容创新。《部落冲突》在二零二一年四月发布重大内容更新, 并在二零二一年八月举行九周年庆祝活动, 按日活跃账户数计, 该游戏在国际市场保持手游排行榜前十名的位置。《Valorant》在推出后一周年实现了 1,400 万月活跃账户数。

我们在新兴品类推出了自研游戏。由巡回犬工作室研发的《白夜极光》受惠于其动漫艺术风格及独特的战棋消除玩法, 成为二零二一年七月日本下载量最高的战术类角色扮演游戏。由北极光工作室研发的《光与夜之恋》于二零二一年七月成为按日活跃账户数计中国最受欢迎模拟恋爱游戏, 提升了女性玩家的参与度。我们首款开放世界生存建造类(SOC)游戏《黎明觉醒》由光子工作室研发, 在中国的累计预约注册人数已超过 3,000 万。

我们一直致力为行业打造健康的游戏环境。二零二一年八月，我们进一步加强了在中国对未成年人³的保护措施。从《王者荣耀》及《和平精英》试点，逐步面向全游戏升级游戏时长及消费限制等举措，将未成年人于法定节假日的游戏时长降至每日 1 小时，于法定节假日降至每日 2 小时，相对于监管要求的 1.5 小时及 3 小时；未满 12 周岁的玩家禁止在我们的游戏内消费。我们也打击未成年人冒用成年人账号以及第三方平台买卖成年人账号的行为。二零二一年第二季，16 岁以下玩家在我们中国游戏流水的占比为 2.6%，其中 12 岁以下玩家的流水占比为 0.3%。

网络广告

我们提升了行业解决方案，并支持商户更好地管理微信生态内的私域运营，扩大了我们整体的广告主基数。愈来愈多广告主以小程序作为朋友圈广告的落地页，从而提升了销售转化率及收入增长。广告主日益认可公众号获取销售线索的能力。

二零二零年东京奥运会举行期间，我们提供了覆盖微信、QQ、腾讯视频、腾讯体育、腾讯新闻及其他广告资源的整体营销解决方案。凭借我们在社交、短视频分发及内容管理方面的优势，我们在播放量及用户分享方面超越其他网络平台。

金融科技

日活跃用户数及支付频率同比健康增长。中小企业是我们支付生态发展的重要贡献者及受益者；在某些场景下，我们对商户收取非常低或豁免支付费率，并提供辅助资源及服务以支持其发展，从而继续帮助中小企业受惠于手机支付日益普及的趋势。

云及其他企业服务

凭借云基础设施、PaaS 及 SaaS 技术，我们助力公共服务及传统行业实现数字化。我们在技术及产品开发上的提升，吸引了更多的客户采用我们的平台及软件服务，例如安全、人工智能及数据分析服务。视频化趋势为我们的视频云解决方案提供更多机会，根据国际数据公司（IDC）的数据，我们的视频云解决方案收入在中国排名第一。我们进一步打通了通信与效率办公 SaaS 工具（企业微信、腾讯会议及腾讯文档），以支持企业客户内部及其与外部用户有更好的协作。

有关更详细的披露，请浏览 <https://www.tencent.com/zh-cn/investors.html> 或通过微信公众号（微信号：Tencent_IR）关注我们：



###

³ 未满 18 周岁的玩家

关于腾讯

腾讯以技术丰富互联网用户的生活。

通过通信及社交服务微信和QQ，促进用户互相连接，并助其连接数字内容、网上及线下服务。通过定向广告服务，助力广告主触达数以亿计的中国消费者。通过金融科技及企业服务，促进合作伙伴业务增长，助力实现数字化升级。

腾讯大力投资于人才队伍和推动科技创新，积极参与互联网行业协同发展。腾讯于 1998 年在中国深圳成立，腾讯的股份 (00700.HK) 在香港联合交易所主板上市。

如有查询，请联系：IR@tencent.com

非国际财务报告准则财务计量

为补充根据国际财务报告准则编制的本公司综合业绩，若干额外的非国际财务报告准则财务计量（经营盈利、经营利润率、期内盈利、净利润率、本公司权益持有人应占盈利、每股基本盈利及每股摊薄盈利）已于本公布内呈列。此等未经审核非国际财务报告准则财务计量应被视为根据国际财务报告准则编制的本公司财务业绩的补充而非替代计量。此外，此等非国际财务报告准则财务计量的定义可能与其他公司所用的类似词汇有所不同。

本公司的管理层相信，非国际财务报告准则财务计量藉排除若干非现金项目及并购交易的若干影响为投资者评估本公司核心业务的业绩提供有用的补充数据。此外，非国际财务报告准则调整包括本集团主要联营公司的相关非国际财务报告准则调整，此乃基于相关主要联营公司可获得的已公布财务资料或本公司管理层根据所获得的资料、若干预测、假设及前提所作出的估计。

重要注意事项

本新闻稿载有前瞻性陈述，其涉及业务展望、预测业务计划及本公司的增长策略。该等前瞻性陈述是根据本公司现有的资料，亦按本新闻稿刊及之时的展望为基准，在本新闻稿内载列。该等前瞻性陈述是根据若干预测、假设及前提，其中，若干部份为主观性或不受我们控制。该等前瞻性陈述或会证明为不正确及可能不会在将来实现。该等前瞻性陈述之内大部分为风险及不明朗因素。该等风险及不明朗因素的其他详情载于我们的其他公开披露档和公司网站。

综合收益表

人民币百万元（特别说明除外）

		未经审核		未经审核	
		2Q2021	2Q2020	2Q2021	1Q2021
收入		138,259	114,883	138,259	135,303
增值服务		72,013	65,002	72,013	72,443
网络广告		22,833	18,552	22,833	21,820
金融科技及企业服务		41,892	29,862	41,892	39,028
其他		1,521	1,467	1,521	2,012
收入成本		(75,514)	(61,673)	(75,514)	(72,668)
毛利		62,745	53,210	62,745	62,635
	毛利率	45%	46%	45%	46%
利息收入		1,630	1,749	1,630	1,614
其他收益净额		20,763	8,607	20,763	19,521
销售及市场推广开支		(10,013)	(7,756)	(10,013)	(8,530)
一般及行政开支		(22,638)	(16,499)	(22,638)	(18,967)
经营盈利		52,487	39,311	52,487	56,273
	经营利润率	38%	34%	38%	42%
财务成本净额		(1,942)	(2,005)	(1,942)	(1,367)
分占联营公司及合营公司(亏损)/盈利		(3,857)	(295)	(3,857)	1,348
除税前盈利		46,688	37,011	46,688	56,254
所得税开支		(3,666)	(4,557)	(3,666)	(7,246)
期内盈利		43,022	32,454	43,022	49,008
	净利润率	31%	28%	31%	36%
下列人士应占：					
本公司权益持有人		42,587	33,107	42,587	47,767
非控制性权益		435	(653)	435	1,241
非国际财务报告准则					
本公司权益持有人应占盈利		34,039	30,153	34,039	33,118
归属于本公司权益持有人的					
每股盈利（每股人民币元）					
- 基本		4.472	3.491	4.472	5.020
- 摊薄		4.387	3.437	4.387	4.917

综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

未经审核	
2Q2021	2Q2020
43,022	32,454
期内盈利	
其他全面收益（除税净额）：	
<i>其后可能会重新分类至损益的项目</i>	
分占联营公司及合营公司其他全面(亏损)/收益	159
处置及视同处置联营公司及合营公司后分占其他全面收益转至损益	(2)
外币折算差额	2,358
其他公允价值收益/(亏损)	(687)
<i>其后不会重新分类至损益的项目</i>	
分占联营公司及合营公司其他全面收益	-
以公允价值计量且其变动计入	
其他全面收益的金融资产的公允价值变动收益净额	56,797
外币折算差额	-
其他公允价值收益	102
44,928	58,727
87,950	91,181
87,511	89,242
439	1,939

期内全面收益总额

下列人士应占：

本公司权益持有人
非控制性权益

其他财务数据

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		
	2Q2021	1Q2021	2Q2020
EBITDA (a)	44,567	49,355	40,525
经调整的 EBITDA (a)	50,347	52,927	43,742
经调整的 EBITDA 比率 (b)	36%	39%	38%
利息及相关开支	1,912	1,726	1,822
(债务)/现金净额 (c)	(20,972)	5,581	7,212
资本开支 (d)	6,936	7,734	9,466

附注：

- (a) EBITDA 乃按经营盈利扣除利息收入及其他收益/亏损净额，加回物业、设备及器材、投资物业及使用权资产的折旧、以及无形资产及土地使用权摊销计算。经调整的 EBITDA 乃按 EBITDA 加按权益结算的股份酬金开支计算。
- (b) 经调整的 EBITDA 比率乃按经调整的 EBITDA 除以收入计算。
- (c) (债务)/现金净额为期末余额，乃根据现金及现金等价物加定期存款及其他，减借款及应付票据计算。
- (d) 资本开支包括添置（不包括业务合并）物业、设备及器材、在建工程、投资物业、土地使用权以及无形资产（不包括视频及音乐内容、游戏特许权及其他内容）。

综合财务状况表

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核 于二零二一年 六月三十日	经审核 于二零二零年 十二月三十一日
资产		
非流动资产		
物业、设备及器材	61,141	59,843
土地使用权	15,953	16,091
使用权资产	13,769	12,929
在建工程	5,805	4,939
投资物业	559	583
无形资产	161,904	159,437
于联营公司的投资	356,687	297,609
于合营公司的投资	7,743	7,649
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	178,915	165,944
以公允价值计量且其变动计入 其他全面收益的金融资产	291,500	213,091
预付款项、按金及其他资产	29,936	24,630
其他金融资产	385	4
递延所得税资产	22,971	21,348
定期存款	39,219	31,681
	1,186,487	1,015,778
流动资产		
存货	1,020	814
应收账款	53,523	44,981
预付款项、按金及其他资产	57,481	40,321
其他金融资产	471	1,133
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	9,417	6,593
定期存款	65,330	68,487
受限制现金	2,322	2,520
现金及现金等价物	141,721	152,798
	331,285	317,647
资产总额	1,517,772	1,333,425

综合财务状况表（续上）

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核	经审核
	于二零二一年 六月三十日	于二零二零年 十二月三十一日
权益		
本公司权益持有人应占权益		
股本	-	-
股本溢价	58,013	48,793
股份奖励计划所持股份	(4,674)	(4,412)
其他储备	172,666	121,139
保留盈利	620,202	538,464
	846,207	703,984
非控制性权益	80,764	74,059
权益总额	926,971	778,043
负债		
非流动负债		
借款	114,007	112,145
应付票据	147,481	122,057
长期应付款项	10,876	9,910
其他金融负债	8,102	9,254
递延所得税负债	15,228	16,061
租赁负债	10,962	10,198
递延收入	6,540	6,678
	313,196	286,303
流动负债		
应付账款	99,279	94,030
其他应付款项及预提费用	49,637	54,308
借款	14,686	14,242
流动所得税负债	8,599	12,134
其他税项负债	1,404	2,149
其他金融负债	3,735	5,567
租赁负债	4,013	3,822
递延收入	96,252	82,827
	277,605	269,079
负债总额	590,801	555,382
权益及负债总额	1,517,772	1,333,425

非国际财务报告准则财务计量与根据国际财务报告准则编制的计量的调节

人民币百万元 百分比除外	已报告	调整					非国际财务报告准则
		股份酬金 (a)	来自投资公司的 (收益) 净额 (b)	无形资产摊销 (c)	减值拨备 (d)	所得税影响 (e)	
截至 2021 年 6 月 30 日止三个月未经审核							
经营盈利	52,487	6,202	(20,383)	1,124	3,372	—	42,802
期内盈利	43,022	7,658	(20,413)	3,140	3,338	(1,605)	35,140
本公司权益持有人应占盈利	42,587	7,376	(20,537)	2,767	3,331	(1,485)	34,039
经营利润率	38%						31%
净利润率	31%						25%
截至 2021 年 3 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	56,273	3,704	(18,331)	1,062	50	—	42,758
期内盈利	49,008	5,036	(22,231)	2,699	178	(187)	34,503
本公司权益持有人应占盈利	47,767	4,855	(21,829)	2,352	178	(205)	33,118
经营利润率	42%						32%
净利润率	36%						26%
截至 2020 年 6 月 30 日止三个月未经审核							
经营盈利	39,311	3,507	(14,672)	870	8,613	-	37,629
期内盈利	32,454	4,225	(16,108)	1,886	9,268	(505)	31,220
本公司权益持有人应占盈利	33,107	4,019	(15,436)	1,503	7,310	(350)	30,153
经营利润率	34%						33%
净利润率	28%						27%

附注：

- (a) 包括授予投资公司雇员的认沽期权（可由本集团收购的投资公司的股份及根据其股份奖励计划而发行的股份）及其他奖励
- (b) 包括视同处置 / 处置投资公司、投资公司的公允价值变动的（收益）净额以及与投资公司股权交易相关的其他开支
- (c) 因收购而产生的无形资产摊销
- (d) 于联营公司、合营公司、商誉及收购产生的其他无形资产的减值拨备
- (e) 非国际财务报告准则调整的所得税影响