

实时发布

腾讯公布二零二一年第一季业绩

香港，二零二一年五月二十日 – 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三月三十一日止第一季未经审核综合业绩。

二零二一年第一季业绩摘要

总收入：同比增长 25%，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 22%

- 总收入为人民币 1,353 亿元（206 亿美元²），较二零二零年第一季度（“同比”）增长 25%。
- 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（65 亿美元），同比增长 20%；经营利润率由去年同期的 33% 下降至 32%。
 - 期内盈利为人民币 345 亿元（53 亿美元），同比增长 23%；净利润率为 26%，同比持平。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 331 亿元（50 亿美元），同比增长 22%。
 - 每股基本盈利为人民币 3.481 元，每股摊薄盈利为人民币 3.415 元。
- 按国际财务报告准则：
 - 经营盈利为人民币 563 亿元（86 亿美元），同比增长 51%；经营利润率由去年同期的 34% 上升至 42%。
 - 期内盈利为人民币 490 亿元（75 亿美元），同比增长 67%；净利润率由去年同期的 27% 上升至 36%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 478 亿元（73 亿美元），同比增长 65%。
 - 每股基本盈利为人民币 5.020 元。每股摊薄盈利为人民币 4.917 元。
- 期末总现金为人民币 2,588 亿元（394 亿美元）。

董事会主席兼首席执行官马化腾表示：“第一季，我们各项业务取得稳健增长，并且继续提升产品及服务。展望未来，由于技术创新及数字解决方案在用户及企业间日益普及，我们所经营的各个垂直领域不断出现机遇。因此，我们将会在各个领域加大投入，包括企业服务及软件、高工业化水准的游戏及短视频。此外，作为服务广大用户及企业客户的科技公司，我们认识到我们的社会责任及通过创新缔造重大社会价值的机会。我们相信，近期的战略升级以及可持续社会价值事业部的设立，将会使我们对社会产生更多正面的影响，并且引领腾讯踏进新的发展阶段。”

二零二一年第一季财务分析

增值服务业务二零二一年第一季的收入同比增长 16% 至人民币 724 亿元。游戏收入增长 17% 至人民币 436 亿元，主要由于我们的全球手机游戏（包括《王者荣耀》、《PUBG Mobile》及《和平精英》，以及近期推出的游戏如《天涯明月刀手游》）的收入增长。二零二一年第一季，手机游戏收入总额（包括归属于我们社交网络业务的手机游戏收入）及个人电脑客户端游戏收入分别为人民币 415 亿元及人民币 119 亿元。社交网络收入增长 15% 至人民币 288 亿元，乃由于数字内容订购以及游戏虚拟道具销售的稳健增长所致。

网络广告业务二零二一年第一季的收入同比增长 23% 至人民币 218 亿元，反映电子商务平台、教育及快速消费品等品类的需求增长以及合并易车的广告收入贡献。社交及其他广告收入增长 27% 至人民币 185 亿元，由于我们响应广告主对微信朋友圈广告及我们的移动广告联盟的需求增长而提供更多广告库存。媒体广告收入增

¹ 非国际财务报告准则撇除股份酬金、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，以及所得税影响。

² 美元数据基于 1 美元兑人民币 6.5713 元计算。

长 7%至人民币 33 亿元，主要由于音乐流媒体应用的广告收入增长。

金融科技及企业服务业务二零二一年第一季的收入同比增长 47%至人民币 390 亿元。金融科技服务收入增长部分反映了二零二零年第一季的居家令影响以及移动支付使用的长期趋势。企业服务收入同比增速较上季提升，主要由于项目部署恢复、企业软件及在线视频客户的需求增长，以及自二零二零年第四季合并易车的企业服务收入所推动。

二零二一年第一季其他主要财务信息

EBITDA 为人民币 494 亿元，同比增加 17%。经调整的 EBITDA 为人民币 529 亿元，同比增加 17%。

资本开支为人民币 77 亿元，同比增加 26%。

自由现金流为人民币 332 亿元，同比下降 15%。

于二零二一年三月三十一日，本公司的现金净额为人民币 56 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 13,623 亿元。于二零二零年十二月三十一日及三月三十一日，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 12,049 亿元及人民币 4,103 亿元。

经营数据

	于二零二一年 三月三十一日	于二零二零年 三月三十一日	同比变动	于二零二零年 十二月三十一日	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	1,241.6	1,202.5	3.3%	1,225.0	1.4%
QQ 的移动终端月活跃账户数	606.4	693.5	-12.6%	594.9	1.9%
收费增值服务注册账户数	225.7	197.4	14.3%	219.5	2.8%

业务回顾及展望

我们相信中国互联网行业处于大规模投资的阶段，而我们在此时期维持了稳健的运营及财务业绩。我们的上市公司投资组合实现了可观的增值，而对我们分占联营公司的盈利带来不同的影响，部分投资公司因为投入于社区团购业务等新项目，而带来更大的联营公司亏损。以下为本季我们主要产品及业务的重点表现：

微信

微信视频号随着其内容生态的构建，继续吸引越来越多用户及内容创作者。我们提供定制化入驻服务及持续的运营支持，加强对内容创作者的吸纳及培育。小程序进一步增加在中小企业的渗透率，其生态日益蓬勃。我们的低代码开发平台协助小企业以更具成本效益的方式开发小程序。我们提供了更多工具协助服务商，他们服务的活跃小程序数是去年同期的三倍以上。

QQ 及数字内容

我们利用技术促进 QQ 内社交与内容消费体验之间的融合，例如提供跨实时通信与游戏的无缝体验。用户可以跟 QQ 好友组队，一键开启多人游戏对战。至于不在 QQ 好友名单上的游戏朋友，用户可以通过游戏中心与他们交流。此外，用户还可以通过 QQ 小程序接收最新的游戏活动消息。展望未来，QQ 新领导团队将致力升级 QQ 的技术、运营及内容，更好地服务年轻用户在社交及娱乐方面的需求。

我们的收费增值服务账户数同比增长 14% 至 2.26 亿。视频付费服务会员数同比增长 12% 至 1.25 亿，主要受惠于一些 IP 改编为动画及真人剧集的作品，例如《斗罗大陆》。我们自制的综艺节目广受欢迎，包括《创造营 2021》及《吐槽大会第五季》。音乐付费服务会员数同比增长 43% 至 6,100 万，主要受益于更高质的内容、有效的营销计划及更高的会员留存率。

我们现正把腾讯视频与微视团队合并，升级其推荐算法，为用户带来一体化的观看体验，并通过改编长视频库的作品，丰富我们的短视频内容。我们公布了腾讯音乐娱乐集团的管理层变动，旨在加强我们的数字内容服务之间，以及与社交之间的合作及协同效应。

游戏

尽管二零二零年第一季度在居家令影响下基数较高，我们的总用户活跃度及用户消费仍实现了同比增长。我们在一月发布了《王者荣耀》有史以来最大的版本更新，以增强画质及游戏体验，并在春节期间推出广受欢迎的营销活动及顶级皮肤，推动该游戏的日活跃账户数及付费用户在二月均创下新高。我们降低了《PUBG Mobile》的安装包大小并增强本地运营能力，增加了《PUBG Mobile》在欧洲、中东及非洲国家的日活跃账户数。《英雄联盟》发布了更大型及更优质的春节内容 Lunar Revel，覆盖个人电脑与移动终端、其核心游戏模式及《云顶之弈》，令该游戏受益不少。

除了上述拥有大量受众的游戏以外，我们也在培育新游戏品类。例如，我们的新游戏《小森生活》及《胡桃日记》在二零二一年四月按日活跃账户数计算排名为中国前十模拟经营手机游戏。我们计划推出的游戏涵盖不同品类，包括动作类游戏、多人在线战术竞技场游戏及生存游戏。我们面向中国市场的许多新游戏由现有热门游戏及文学 IP 改编而成。海外市场方面，我们预期过往在顶尖个人电脑、主机及手机游戏工作室的大量投资，将会在未来开始贡献各种创新品类的游戏。

网络广告

通过连接微信小程序，以及为游戏、零售及交通出行相关垂直领域等重点行业升级营销解决方案，我们增强了广告资源连接交易的能力，为广告主带来更高的销售转化率及投资回报率。广告主更多地采用小程序作为落地页，体现微信逐渐被认可为能够带来交易的环境。我们的移动广告联盟继续受惠于视频广告库存的增加（主要在游戏、在线阅读及工具应用）。在二零二一年余下时间，行业不确定性包括 K-12 教育面对的潜在监管因素以及我们视频内容排播可能延后。

金融科技

随着消费增长及数字经济扩张，移动支付在中国日益普及，我们的商业支付金额也得以受惠。人们在春节期间减少出行而增加消费，线下支付交易（尤其在零售及餐饮服务）环比增长。

微信支付一直协助中国的中小型商户实现业务增长及数字化。我们将投入大量补贴、资源及服务，帮助中小型商户进一步降低运营成本及提升运营效率。

云及其他企业服务

凭借我们在安全、通信及 CRM 解决方案的优势，我们在本季扩大了 PaaS 及 SaaS 业务的规模。为了更好地把握中国新兴 SaaS 市场的机遇，我们推出了千帆计划，以协助 SaaS 供应商的发展及促进企业客户的数字化。我们推出了企业应用连接器，可实现横跨不同 SaaS 产品的统一账户登录及数据连通，使 SaaS 供应商更有效地开发及交付产品，同时协助企业客户更好地协调多项 SaaS 解决方案。

投资未来

我们认为，全球数字化转型目前仍然处于初期阶段。科技进步将为我们的消费互联网及产业互联网活动带来大量机会。因此，我们将主动加大投入，把二零二一年的部分利润增量投资于新的机会，我们相信长远而言这可带来丰厚回报。这些投入会覆盖以下领域：企业服务、游戏及短视频内容。

- **企业服务：**我们将会进一步投资在人才及基础设施等领域，支持业务的迅速发展。我们将加强效率办公 SaaS 产品及安全软件，以及与 SaaS 供应商及独立软件供应商的合作伙伴关系和对它们的投资，以支持客户的数字化需求。通过提升我们在医疗保健、零售、教育及交通等关键垂直领域的向上销售及交叉销售能力，我们将为企业提供智能解决方案及为用户提供消费性产品。
- **游戏：**我们正在增加对游戏研发的投资，尤其专注于能够吸引全球用户的大型及高工业化水准游戏。此外，我们也正在进一步投资于能服务更多不同目标受众的新游戏类型，建立其 IP 和跨媒体联动，以及投资于先进技术以提供下一代游戏体验，例如云游戏。
- **短视频内容：**我们正在培育视频号的内容生态，连接用户与现实生活内容，并让优质内容创作者能够触达消费者。我们为内容创作者提供制作及商业化工具，优化以社交为导向的推荐算法，丰富知识型内容，以及增加服务器及带宽，藉此支持视频号的稳健发展。我们正在加强长短视频服务之间的协同效应。通过腾讯视频与微视的合并，我们将利用本身于短视频的能力进一步助力长视频业务的发展。我们将提升自制内容的生产能力，以进一步扩充我们的 IP 内容库，并且提供可让创作者改编的视频素材。

作为服务广大用户及企业客户的科技公司，我们认识到我们的社会责任，以及通过创新缔造重大社会价值的机会。因此，我们增设可持续社会价值事业部，整合企业社会责任及公益活动。我们首期投入的人民币 500 亿元将来自投资收益，用于包括基础科学、教育创新、乡村振兴、碳中和、FEW（食品、能源与水）、公众应急、养老科技及公益数字化等领域。此次升级旨在践行“科技向善”的使命，标志着本公司迈进新的发展阶段。

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:



###

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	
		1Q2021	1Q2020
收入		135,303	108,065
增值服务		72,443	62,429
网络广告		21,820	17,713
金融科技及企业服务		39,028	26,475
其他		2,012	1,448
收入成本		(72,668)	(55,271)
毛利		62,635	52,794
	毛利率	46%	49%
利息收入		1,614	1,636
其他收益净额		19,521	4,037
销售及市场推广开支		(8,530)	(7,049)
一般及行政开支		(18,967)	(14,158)
经营盈利		56,273	37,260
	经营利润率	42%	34%
财务成本净额		(1,367)	(1,684)
分占联营公司及合营公司盈利/(亏损)净额		1,348	(281)
除税前盈利		56,254	35,295
所得税开支		(7,246)	(5,892)
期内盈利		49,008	29,403
	净利润率	36%	27%
下列人士应占：			
本公司权益持有人		47,767	28,896
非控制性权益		1,241	507
非国际财务报告准则本公司权益持有人应占盈利		33,118	27,079
归属于本公司权益持有人的			
每股盈利（每股人民币元）			
- 基本		5.020	3.049
- 摊薄		4.917	2.999

综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

未经审核	
1Q2021	1Q2020
49,008	29,403
288	(30)
(3)	-
(5,908)	1,315
1,163	(1,357)
381	-
18,483	(7,850)
207	-
-	(54)
14,611	(7,976)
63,619	21,427
63,756	21,020
(137)	407

期内盈利

其他全面收益（除税净额）：

其后可能会重新分类至损益的项目

分占联营公司及合营公司其他全面收益/(亏损)	288	(30)
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	(3)	-
外币折算差额	(5,908)	1,315
其他公允价值收益/(亏损)	1,163	(1,357)

其后不会重新分类至损益的项目

分占联营公司及合营公司其他全面收益	381	-
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/(亏损)净额	18,483	(7,850)
外币折算差额	207	-
其他公允价值亏损	-	(54)

期内全面收益总额

下列人士应占：

本公司权益持有人	63,756	21,020
非控制性权益	(137)	407

其他财务数据

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		
	1Q2021	4Q2020	1Q2020
EBITDA (a)	49,355	42,872	42,228
经调整的 EBITDA (a)	52,927	46,533	45,190
经调整的 EBITDA 比率 (b)	39%	35%	42%
利息及相关开支	1,726	1,766	2,006
现金/(债务)净额 (c)	5,581	11,063	(5,716)
资本开支 (d)	7,734	9,659	6,151

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) 现金/(债务)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	经审核
	于二零二一年 三月三十一日	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	61,833	59,843
土地使用权	16,073	16,091
使用权资产	12,904	12,929
在建工程	5,118	4,939
投资物业	563	583
无形资产	156,772	159,437
于联营公司的投资	323,145	297,609
于合营公司的投资	7,672	7,649
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	183,926	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	240,237	213,091
预付款项、按金及其他资产	26,653	24,630
其他金融资产	510	4
递延所得税资产	24,052	21,348
定期存款	33,219	31,681
	1,092,677	1,015,778
流动资产		
存货	816	814
应收账款	51,676	44,981
预付款项、按金及其他资产	49,182	40,321
其他金融资产	645	1,133
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	9,286	6,593
定期存款	67,737	68,487
受限制现金	2,493	2,520
现金及现金等价物	148,621	152,798
	330,456	317,647
资产总额	1,423,133	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 三月三十一日	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	51,853	48,793
股份奖励计划所持股份	(4,747)	(4,412)
其他储备	124,487	121,139
保留盈利	590,219	538,464
	761,812	703,984
非控制性权益	83,334	74,059
权益总额	845,146	778,043
负债		
非流动负债		
借款	117,477	112,145
应付票据	122,942	122,057
长期应付款项	10,895	9,910
其他金融负债	8,393	9,254
递延所得税负债	16,523	16,061
租赁负债	10,145	10,198
递延收入	6,629	6,678
	293,004	286,303
流动负债		
应付账款	102,625	94,030
其他应付款项及预提费用	43,065	54,308
借款	12,818	14,242
流动所得税负债	16,369	12,134
其他税项负债	2,761	2,149
其他金融负债	4,844	5,567
租赁负债	3,891	3,822
递延收入	98,610	82,827
	284,983	269,079
负债总额	577,987	555,382
权益及负债总额	1,423,133	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) / 亏损净额 (b)	无形资产摊销 (c)	减值拨备/(拨回) (d)	所得税影响 (e)	
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 12 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	63,713	3,744	(34,652)	885	4,394	–	38,084
期内盈利	59,369	4,896	(36,149)	2,260	4,407	(329)	34,454
本公司权益持有人应占盈利	59,302	4,735	(36,928)	1,926	4,407	(235)	33,207
经营利润率	48%						28%
净利润率	44%						26%
截至 2020 年 3 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	37,260	3,435	(5,272)	639	(487)	–	35,575
期内盈利	29,403	4,198	(6,992)	1,572	(18)	(179)	27,984
本公司权益持有人应占盈利	28,896	3,957	(6,976)	1,338	(18)	(118)	27,079
经营利润率	34%						33%
净利润率	27%						26%

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）/ 亏损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 / （拨回）
- (e) 非国际财务报告准则调整的所得税影响