

证券代码：300418

证券简称：昆仑万维

公告编号：2023-038

# 昆仑万维科技股份有限公司

## 2022 年年度报告摘要

## 一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

非标准审计意见提示

适用 不适用

公司上市时未盈利且目前未实现盈利

适用 不适用

董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

## 二、公司基本情况

### 1、公司简介

股票简称	昆仑万维	股票代码	300418
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	吕杰	刘娟	
办公地址	北京市东城区西总布胡同 46 号 明阳国际中心 B 座	北京市东城区西总布胡同 46 号明 阳国际中心 B 座	
传真	010-65210399	010-65210399	
电话	010-65210366	010-65210366	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	

### 2、报告期主要业务或产品简介

昆仑万维是中国领先的互联网平台出海企业。面对互联网行业快速的发展变革，公司积极转型，经过多年发展，现业务已经覆盖包括信息分发、社交、娱乐、元宇宙、游戏及 AIGC 等多个领域，用户遍及全球一百多个国家和地区，累计月活跃用户近 4 亿，发展潜力巨大。同时，多元化发展策略显著提升了公司抵御风险能力，帮助公司穿越经济周期波动。

2022 年，公司海外业务逆势取得良好成绩，海外业务收入占比与毛利水平双升。公司整体收入结

构亦更加均衡，本报告期公司社交娱乐、广告、搜索、游戏等各项业务收入在营业收入中比重分别为 35%、27%、20%、15%。各项业务毛利率亦处于较高水平，其中社交娱乐业务毛利率超 90%，较上年同期提升 23 个百分点，有效增厚公司经营业绩。

报告期内，公司积极推进前沿技术的探索及应用，与战略合作伙伴一同发力，实现 AIGC 模型算法上的技术创新与突破。未来，人工智能技术一方面将作为新的发展引擎，全面激活公司内部各业务，助推公司业务发展进入新纪元；另一方面也将为个人及企业用户定制化输出 AIGC 能力，帮助各行业提效转型，实现高质量发展。

本报告期，公司业务主要包括：

### 海外信息分发与元宇宙平台

Opera 是全球知名的互联网品牌，已由传统的浏览器蜕变成成长为具有全球影响力的信息分发与元宇宙平台。目前 Opera 业务涵盖广告、搜索、内容分发、元宇宙等多个领域，旗下产品丰富多样，主要包括 Opera Browser、Opera GX、Opera Mini 等 Opera 系列浏览器、新闻聚合平台 Opera News，全面覆盖互联网用户日常信息消费需求，并通过游戏浏览器 Opera GX、游戏开发引擎 GameMaker Studio 以及游戏社区 GX.games 形成游戏开发、发行、消费闭环，进行元宇宙打造。此外，Opera 已与 OpenAI 展开全面合作，提供如“Shorten”等原生 AI 功能，为海外用户提供最前沿的浏览使用体验。截至 2022 年第四季度，Opera 平均月活跃用户达 3.24 亿，已成为全球最主要流量入口之一。

本报告期，Opera 围绕“浏览器+”发展思路，不断丰富完善产品功能，满足用户日新月异的使用需求。在对用户进行广泛而深入的调研后，Opera 在今年将 TikTok 集成到旗下浏览器当中，成为全球首款内置 TikTok 的浏览器，用户只需轻轻一点，即可畅享轻松愉悦的视频娱乐体验。同时，内容创作者亦可通过浏览器上传作品，提升创作发布体验。在市场拓展方面，报告期内，Opera 继续向高用户价值地区扩张，深化北美、欧洲等核心关键地区发展，同时通过举办“Shake and Win”等活动持续扩大在新兴市场的影响力，为后续发展扩张打下坚实基础。

元宇宙方面，Opera GX 浏览器持续进行产品升级，推出如 Mods、Shaders 等个性化功能，满足各类用户差异化需求；游戏社区 GX.games 不断丰富平台游戏内容，同时加强用户身份及社交体系建设，通过游戏挑战及分享等活动提升用户互动水平。截至 2022 年四季度，Opera GX 游戏浏览器月活跃用户已突破 2,000 万，同比增长超过 40%；GX.games 上线游戏超 3,000 款，桌面端与移动端游戏内容均不断丰富。此外，GameMaker Studio 游戏引擎亦全面升级，从智能编程、工具提升等多个方面优化对开发者的支持。目前，Opera 元宇宙业务整体呈现健康发展态势，行业影响力不断提升。

### 海外社交娱乐平台

公司旗下 StarX 是海外知名社交娱乐平台，其核心产品 StarMaker 亦在音乐社交行业处于龙头地位。StarMaker 最早以在线 K 歌为切入点，入局音乐社交。经过产品的快速更新迭代，目前 StarMaker 已经拥有包括在线 K 歌、语音房、直播、休闲游戏等在内的多种在线娱乐场景，并通过家族社交、图文社区等手段降低社交门槛，帮助用户实现破冰，建立并沉淀社交关系链，为用户提供丰富有趣的社交娱乐体验。同时，StarX 积极布局下一代硬件终端，现已推出 StarMaker VR 版，并成功取得 Oculus 开发者认证，现已在 Oculus App Lab 及第三方 VR 内容平台 SideQuest 上线。此外，StarX 亦大力推进人工智能等前沿技术在业务发展中的应用，旗下 MusicX Lab 音乐实验室现已具备成熟专业的全链路 AI 音乐制作和全球发行能力，成功拓展了汽车、教育、时尚、游戏、娱乐、政府等合作生态，实现了歌曲代销、车载音源、公播音乐、AI 音乐辅学、品牌联名主题曲、有声书及视频配乐等业务落地，并持续探索新商业模式，通过人工智能技术为音乐产业发展赋能。

本报告期，StarMaker 继续对产品进行更新迭代。在语音房的玩法上推出如 Ludo、你画我猜、桌球、多米诺等多种在海外受众较广、受欢迎度较高的休闲游戏，更好的实现用户承接；在社交关系构建上，推出图文社交形态，进一步提升用户间互动频率，丰富社交内容；此外，不断优化创作者生产体系与算法推荐，平衡创作者与消费者关系，鼓励更多优质内容生产，促进平台内容生态健康向上发展。截至报告期末，Starmaker 累计注册用户达 3.1 亿，并在 116 个国家和地区位列音乐/音频类应用下载榜前五，其中 78 个国家和地区位列第一，累计在 148 个国家和地区位列音乐/音频类应用畅销榜前五，其中 130 个国家和地区位列第一。

新产品方面，StarMaker VR 版已完成首个版本的商业化发布。功能方面，除了传统的听音乐、K 歌等功能外，StarMaker VR 版还提供了多款音乐节奏类动作游戏供用户体验。同时，用户还可以创建并装扮其虚拟形象，打造其在 StarMaker VR 内的个性化虚拟化身。技术方面，StarMaker VR 版架构了基于 Unity 3D 引擎的自研 VR 技术框架，可支持多终端快速开发和布局，同时在多个 VR 技术场景中推广应用 AIGC（人工智能生成内容）技术，并持续迭代优化。凭借高品质的音视频技术以及丰富多样的社交娱乐形式，StarMaker VR 版树立了 VR 端优质音乐社交体验的行业标杆。

报告期内，作为公司在人工智能领域的重大布局之一，StarX 旗下 MusicX Lab 在 AIGC 方向取得里程碑式发展成果，成功实现了 AI 作词、作曲、编曲等功能，支持多种语言和音乐风格创作，极大程度上降低了音乐创作的门槛，提升了音乐创作效率。目前，MusicX Lab 创作的歌曲已在全球 180 多个音视频平台发布，成为全球音乐市场一支新的力量。同时，依托可高效供给支持 ISRC 版权认证的高质量 AIGC 音乐能力，MusicX Lab 积极同各领域龙头企业展开合作，帮助企业应对科技变革，为企业转型发展贡献力量。

## 全球移动游戏平台

Ark Games 是公司旗下集游戏研发、发行、运营于一体的全球移动游戏平台，产品类型覆盖包括 MMORPG、SLG 等在内的多个品类，发行区域覆盖东南亚、欧美、日韩及大陆等全球 150 多个国家和地区。作为游戏出海老兵，Ark Games 拥有经验丰富并且实力强劲的本地化技术及运营团队，通过定制化开发，从题材、画风、玩法等多个维度打造符合当地玩家需求的游戏产品。目前，Ark Games 已深耕游戏出海市场十数年，具有深厚的经验与资源积累，竞争优势较为明显。

本报告期，Ark Games 继续聚焦精品化、全球化发展路线，旗下主打产品《圣境之塔》完成港澳台、欧美及日韩等地区的上线。《圣境之塔》在欧美地区上线首日荣登美、加、英、法、德等主要国家免费榜榜首，单日最高流水突破 20 万美元，首月流水突破 300 万美元；在日韩上线获得谷歌商店推荐，并位居畅销榜前列，表现出众。

《圣境之塔》在海外取得优异成绩的同时，亦于 2022 年 9 月成功取得国内游戏版号，预期将于 2023 年完成国内发行，为公司贡献可观业绩表现。同时，在对市场进行深度调研后，公司决定推出《圣境之塔》PC 版，满足用户多终端游戏体验需求，目前《圣境之塔》相关目前各项开发、发行及测试工作均在快速推进。

此外，Ark Games 还有包括重度 SLG 游戏《战龙崛起》、SLG+射击游戏《D-War》以及 UGC 类游戏《代号 D》等在内的多款游戏储备，未来将陆续在海外和国内上线，释放潜在价值。

### 休闲娱乐平台

闲徕互娱是国内顶级休闲娱乐平台，其产品主要包括各类地方麻将、斗地主等线上棋牌游戏。同时，基于对棋牌游戏的深度理解，不断进行玩法创新，为用户提供独具创意的休闲娱乐体验。经过多年发展，目前闲徕互娱市场地位稳固，始终位居行业 Top 2。

本报告期，闲徕互娱继续完善产品矩阵，创造性推出以《奇门遁甲》为代表的多种棋牌玩法，将传统棋牌游戏与 RPG 游戏深度融合，为用户带来耳目一新的游戏体验。在运营上，通过节日特别活动、与第三方支付渠道合作，推出专属用户福利、优化渠道矩阵等多种形势盘活存量用户，提升用户规模及活跃水平。同时，不断丰富产品形态，探索国内棋牌市场新的发展空间，布局国内棋牌直播业务，并快速实现从零到一的突破。

### 科技股权投资

公司自成立以来，经营性现金流充沛，为更好的进行资金管理，实现资产保值增值，公司依托自身行业优势与经验积累，聚焦前沿科技领域，积极开展对外投资，并取得了亮眼的投资表现，丰厚的投资回报显著增厚了公司业绩。本报告期，公司顺应国际能源结构转型趋势，结合自身全球资源与渠道优势，在原有一级市场科技股权投资业务基础上，增设新能源领域投资业务，将投资业务板块全面升级为

“1+1”并行业务结构。新能源投资布局一方面有利于提升潜在投资回报，另一方面也是公司承担社会责任，助力中国新能源国际化的有力体现。

报告期内，公司在对全球宏观经济和外部环境进行深度研判后，主动采取更审慎的投资和退出策略以及财务核算方式，这在一定程度上导致报告期内投资相关收益较上年同期有所减少，进而对公司整体利润产生一定影响。但公司对未来仍充满信心，随着科技革命的进一步演进，公司的投资布局亦将逐步得到验证，迎来收获。

### 3、主要会计数据和财务指标

#### (1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：元

	2022 年	2021 年	本年比上年增减	2020 年
营业收入（元）	4,735,992,652.99	4,849,950,685.86	-2.35%	4,629,822,235.08
归属于上市公司股东的净利润（元）	1,152,502,772.29	1,546,847,991.45	-25.49%	5,041,561,911.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	1,154,411,603.34	1,284,832,053.20	-10.15%	2,067,834,721.17
经营活动产生的现金流量净额（元）	830,830,850.40	1,173,299,077.65	-29.19%	1,140,299,847.99
基本每股收益（元/股）	0.97	1.31	-25.95%	4.33
稀释每股收益（元/股）	0.97	1.31	-25.95%	4.33
加权平均净资产收益率	10.04%	16.12%	-6.08%	62.45%
	2022 年末	2021 年末	本年末比上年末增减	2020 年末
资产总额（元）	17,560,746,007.37	17,898,675,591.47	-1.89%	17,464,280,655.27
归属于上市公司股东的净资产（元）	12,697,705,127.65	10,380,735,475.80	22.32%	10,338,001,895.53

#### (2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	1,192,815,082.00	1,056,387,886.90	1,149,425,932.34	1,337,363,751.75
归属于上市公司股东的净利润	374,183,334.60	268,955,385.05	143,567,152.82	365,796,899.82
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益	410,955,423.30	284,636,237.72	179,419,823.84	279,400,118.48

的净利润				
经营活动产生的现金流量净额	315,006,190.39	95,830,788.80	156,009,193.82	263,984,677.39

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

#### 4、股本及股东情况

##### (1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	87,392	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	89,201	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0	持有特别表决权股份的股东总数（如有）	0
前 10 名股东持股情况									
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况				
					股份状态	数量			
新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）	境内非国有法人	16.00%	189,744,943.00						
周亚辉	境内自然人	12.21%	144,844,325.00	108,633,244.00	质押		200,000.00		
李琼	境内自然人	11.15%	132,209,942.00						
香港中央结算有限公司	境外法人	1.29%	15,281,249.00						
中国工商银行股份有限公司—广发中证传媒交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.81%	9,568,862.00						
中国农业银行股份有限公司—中证 500 交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.67%	7,945,554.00						
#勒伍超	境内自然人	0.63%	7,415,000.00						
#李越	境内自然人	0.47%	5,588,370.00						
#蔡强	境内自然人	0.43%	5,153,076.00						
中国工商银行股份有限公司—易方达创业板交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.35%	4,202,578.00						
上述股东关联关系或一致行动的说明		股东周亚辉和股东新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）为一致行动人。							

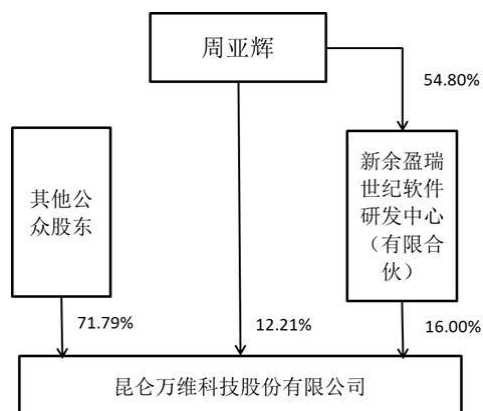
公司是否具有表决权差异安排

适用 不适用

##### (2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、在年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

三、重要事项

报告期内，公司经营情况未发生重大变化，不存在对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项。报告期内，公司发展方向明确，各项业务健康有序发展，具体内容详见公司刊登在中国证监会指定信息披露网站巨潮资讯网 (<http://www.cninfo.com.cn>) 上的《2022 年年度报告》。