

证券代码：002292

证券简称：奥飞娱乐

公告编号：2017-021

奥飞娱乐股份有限公司 2016 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。

声明：

本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

非标准审计意见提示

☐ 适用 ☒ 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

☒ 适用 ☐ 不适用

是否以公积金转增股本

☐ 是 ☒ 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 2016 年 12 月 31 日的公司总股本 1,307,889,679 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.40 元（含税），送红股 0 股（含税），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	奥飞娱乐	股票代码	002292
股票上市交易所	深圳证券交易所		
变更前的股票简称（如有）	奥飞动漫		

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	王晶	高丹
办公地址	广州市天河区珠江新城金穗路 62 号 侨鑫国际金融中心 37 楼	广州市天河区珠江新城金穗路 62 号 侨鑫国际金融中心 37 楼
电话	020-38983278-3886	020-38983278-1107
电子信箱	invest@gdalpha.com	invest@gdalpha.com

2、报告期主要业务或产品简介

公司主营业务主要分为四大部分：内容创作、媒体经营、游戏研运、消费品制造与营销。

（一）内容创作：公司的内容创作业务，包括漫画、动漫影视、连续剧、电影内容的研发与推广。

（1）漫画：报告期内，公司收购了北京四月星空网络技术有限公司100%股权，其旗下的“有妖气原创漫画梦工厂（www.u17.com）”（下称“有妖气”）是国内领先的UGC（用户原创内容）原创漫画平台。截至报告期末，平台拥有1400多万注册用户，累计20,000多位漫画作者持续进行内容创作、更新，所连载的漫画作品超过40,000部。公司一方面进行网站平台运营，另一方面凭借平台的数据分析能力，挖掘具有市场前景的IP通过授权进行动画、连续剧、电影、游戏等开发。有妖气平台收入分为用户付费收入、IP授权收入两种形式。

（2）动漫影视：公司制作动漫影视内容，已实现从创意、制作到市场推广完整的运作体系，部分加工制作环节对外委托加工，但核心环节均由公司自主完成。动漫影视作品的收入分为动漫影视片节目发行收入、授权费收入两种形式。前者主要是发行动漫影视作品的收入，后者指公司授权客户采用其动漫影视作品中的形象、品牌等的商品或业态，按商品销售额的一定比例收取的形象授权费或固定授权费。

（3）连续剧：IP提炼成多形态、多维度的文化内容成为行业趋势。2016年，公司成立剧业板块，基于有妖气的漫画IP资源，与影视制作团队、发行渠道等合作进行真人连续剧创作。连续剧作品通过网络视频平台、电视台等媒体渠道播出，公司主要收入为连续剧发行收入。

（4）电影：公司电影业务已构建内容创作、影片制作、影片发行、衍生品开发的链条。内容创作主要依托公司现有K12领域的IP矩阵、有妖气平台的IP资源进行剧本创作。在影片制作环节，公司以主投或参投的形式参与制作，根据约定模式分享影片票房收益。2016年，全资子公司奥飞影业投资（北京）有限公司获得《电影发行经营许可证》，逐步夯实电影发行能力。电影作品中所含的IP版权，公司可根据协议约定进行如消费品、形象授权、游戏等相关衍生产品开发，获得IP后端的价值增量。

（二）媒体经营：公司已建立囊括卫星电视频道、PC及移动端动漫媒体渠道，搭建“线上”、“线下”多屏传播平台。

（1）电视媒体：公司所控股的广东嘉佳卡通影视有限公司（下称“嘉佳卫视”）与广告专业运营团队壹沙（北京）文化传媒有限公司，形成“内容制作+媒体渠道+广告运营”的媒体产业链运作经营格局。通过节目赞助、节目植入、线上线下营销、软硬广告传播结合等诸多方面进行广告招商；年度广告运作通过招标方式实行广告包盘，实现营业收入。

(2) 互联网媒体：公司控股国内领先的移动漫画平台北京魔屏科技有限公司（漫画魔屏），全资收购了北京四月星空网络技术有限公司，拥有“有妖气原创漫画梦工厂（www.u17.com）”，并推出了有妖气移动漫画阅读APP，搭建起PC及移动端多元动漫媒体渠道。各平台用户量均以千万计。公司利用平台较大的流量进一步扩大旗下漫画作品、影视内容的用户群体，提升IP影响力；同时，为其他内容、发行商提供快速、精准的客户定位与内容投放服务；此外，公司的游戏、消费品等可搭载线上媒体渠道，获得更直接、更广阔的用户群。

(三) 游戏研运：公司已构建研发与发行一体化的游戏运营平台。公司所研发的游戏产品由内部发行团队向各大游戏平台进行推广和运营。游戏产品采用下载免费/下载收费、道具收费等模式，取得的收入在研发商、发行商、平台商及支付服务商之间进行分配。

(1) 游戏研发：公司旗下控股了多家游戏研发公司，各专注不同类型的产品，包括手游、端游、休闲类、修仙类、重度型等多类型游戏研发，并在上海、深圳、广州三地建立了一体化办公的研发中心。

(2) 游戏发行：公司通过控股子公司广州卓游信息科技有限公司开展游戏发行业务，除代理内部自研游戏产品外，还通过与国际游戏运营商合作如日本角川游戏、韩国NCsoft等，推动海外游戏产品在国内市场发行。

(四) 消费品制造与营销：公司通过自主创作或授权开发，生产制造玩具及婴童用品，其中玩具包括动漫玩具与非动漫玩具，婴童用品包括婴童益智玩具、耐用品、出行用品等。业务流程主要包括创意外观设计、结构功能开发、模具开发、制造、营销等多个环节。公司在前端创意与后端营销方面，大力推动与精品IP矩阵相结合，提升产品的品牌效应；自有的产品研发与制造体系使公司在成本、效率、市场反应等方面更具竞争优势；国际研发与渠道拓展进一步提升了产品竞争力与扩大了市场空间。

(1) 动漫玩具：公司动漫玩具主要包括喜羊羊玩具、超级飞侠变形和模型玩具、火力少年王悠悠球、战斗王之飓风战魂陀螺、零速争霸四驱车、巴拉啦小魔仙女孩人偶和装备玩具、铠甲勇士人偶和装备玩具、积木等自主创作的动漫形象相关的衍生品。

(2) 非动漫玩具：公司非动漫类玩具主要包括遥控飞机、挥挥飞车、魔幻手工、星舞球等，其中遥控飞机Sky Rover品牌成为美国沃尔玛最大的飞行类玩具供应商，在国际市场获得高度认可。

(3) 婴童用品：报告期内，公司全资收购北美领先的婴童出行及耐用品公司Baby Trend Inc. 以及其国内主要产品供应商东莞金旺儿童用品有限公司，将婴童用品品类扩展至婴童益智玩具、宝宝餐椅、宝宝推车、汽车安全座椅等，销售网络也从国内市场扩展至海外市场。

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

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

☐ 是 ☒ 否

单位：人民币元

	2016 年	2015 年	本年比上年增减	2014 年
营业收入	3,360,668,382.81	2,589,170,846.06	29.80%	2,429,673,166.54
归属于上市公司股东的净利润	498,444,367.91	489,039,975.91	1.92%	428,012,884.72
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	339,273,704.48	354,187,234.73	-4.21%	409,978,285.72
经营活动产生的现金流量净额	185,950,956.40	-96,615,452.55	292.47%	522,773,944.04
基本每股收益（元/股）	0.39	0.39	0.00%	0.34
稀释每股收益（元/股）	0.39	0.39	0.00%	0.34
加权平均净资产收益率	11.74%	17.46%	-5.72%	20.41%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	8,366,213,477.97	4,809,286,924.08	73.96%	4,110,066,248.82
归属于上市公司股东的净资产	4,795,167,175.49	3,029,507,283.07	58.28%	2,538,775,769.42

（2）分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	654,214,997.56	863,385,807.84	984,034,269.14	859,033,308.27
归属于上市公司股东的净利润	80,388,633.82	212,097,264.95	145,392,810.55	60,565,658.59
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	76,561,109.06	100,596,975.72	143,164,605.69	18,951,014.01
经营活动产生的现金流量净额	2,954,690.37	286,031,564.20	29,448,826.70	-132,484,124.82

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	104,787	年度报告披露日 前一个月末普通 股股东总数	103,868	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
-----------------	---------	-----------------------------	---------	---------------------------	---	---------------------------------------	---

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	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
蔡东青	境内自然人	44.33%	579,725,785	461,311,875	质押	150,322,500
蔡晓东	境内自然人	11.06%	144,672,000	117,504,000	质押	41,190,000
李丽卿	境内自然人	4.82%	63,096,715	0	质押	7,600,000
信泰人寿保险股份有限公司－万能保险产品	其他	1.14%	14,886,927	0		
全国社保基金四一七组合	其他	0.58%	7,619,144	0		
全国社保基金四一三组合	其他	0.48%	6,324,235	0		
孟洋	境内自然人	0.48%	6,228,692	3,811,824		
上海应趣网络科技有限公司（有限合伙）	境内非国有法人	0.47%	6,146,974	6,146,974	质押	6,000,000
中国建设银行股份有限公司－华商盛世成长混合型证券投资基金	其他	0.43%	5,578,169	0		
中民投资管理有限公	境内非国有法人	0.34%	4,502,944	4,502,944		
上述股东关联关系或一致行动的说明		蔡东青为本公司实际控制人，蔡晓东为蔡东青的弟弟，李丽卿为蔡东青、蔡晓东的母亲。				
参与融资融券业务股东情况说明（如有）		报告期内，前十大股东没有因参与融资融券业务导致股份增减变动的情况。				

（2）公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

☐ 适用 ☒ 不适用

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、公司债券情况

(1) 公司债券基本信息

债券名称	债券简称	债券代码	到期日	债券余额（万元）	利率
广东奥飞动漫文化股份有限公司 2012 年公司债券	12 奥飞债	112180	2018 年 06 月 07 日	45,000	5.20%
报告期内公司债券的付息兑付情况		报告期内，12 奥飞债于 2016 年 6 月 7 日支付了 2015 年 6 月 7 日至 2016 年 6 月 6 日期间的利息 5.2 元(含税)/张。具体内容详见 2016 年 6 月 1 日刊登在证券时报和巨潮资讯网的《“12 奥飞债”2016 年付息公告》（公告编号：2016-076）。			

(2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

报告期内，公司债券资信评级机构鹏元资信评估有限公司出具了《2012年公司债券2016年跟踪信用评级报告》，公司债券信用等级维持为AA，具体内容详见2016年4月26日刊登在巨潮资讯网的相关公告。《2012年公司债券2017年跟踪信用评级报告》预计将于2017年4月刊登在巨潮资讯网上，敬请投资者留意。

(3) 截至报告期末公司近 2 年的主要会计数据和财务指标

项目	2016 年	2015 年	同期变动率
资产负债率	41.48%	35.81%	5.67%
EBITDA 全部债务比	40.11%	32.42%	7.69%
利息保障倍数	12.17	13.84	-12.07%

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

本公司请投资者认真阅读本年度报告全文，并特别注意下列风险因素
 公司是否需要遵守特殊行业的披露要求 否

（1）行业概述

2016年，国民消费升级趋势持续，文化娱乐消费保持快速增长。泛娱乐核心产业2016年总产值约为4155亿元，预计2017年达到4800亿元以上，增速15%以上（来源：工信部《2017年中国泛娱乐产业白皮书》）。文化娱乐类产品渗透率进一步提升，全民娱乐时代已经到来。

各细分领域中，游戏2016年产业规模1655.7亿元，同比增长17.7%，移动游戏成为份额最大、增速最快的细分市场（来源：《2016年中国游戏产业报告》）。电影2016年全国总票房457.1亿元，同比增长3.7%，在2015年高位的基础上保持增长（数据来源：国家新闻出版广电总局电影局），前10%的电影占据七成以上票房，头部效应明显（来源：艺恩《影视2.0时代内容产业趋势洞察》）。网络剧2016年上线作品数量同比增长约28%，前50名的播放总流量同比增长78%，首尾两极分化加剧（来源：艺恩《2015-2016年中国网络自制剧市场白皮书》）。借助精品IP的影响力，结合游戏、实景娱乐、旅游、教育、乐园、体育等周边产业，市场形成了多样化的娱乐消费场景。

泛娱乐产业整体呈现三大发展趋势：一、精品内容头部效应明显，用户对精品的需求及付费意愿不断提升，行业从争夺流量逐渐转向优质内容；二、企业多元、协同开发变现意愿增强，精品内容搭配娱乐体验的多元业态层出不穷；三、文化娱乐产业上中下游深度融合，以IP为导向、生态产业链运作与跨界融合思维已经成为业界的方向与共识，市场竞争愈加激烈。

（2）报告期内公司经营情况

2016年，公司基本建成了以IP为核心的泛娱乐全产业链平台，并在儿童（kindergarten through 12 grade，以下称“K12”）领域成功实现了从精品IP打造到全产业链变现的生态运作，K12以上领域正不断夯实核心竞争力与深化产业布局。在加大各项业务投入的同时，公司2016年营业收入实现快速增长，综合业绩稳步提高，为巩固行业地位、扩大市场空间、加速多元变现奠定了坚实的基础。

报告期内，公司继续聚焦内容领域，构建了全龄段IP研运平台，进一步强化精品IP孵化能力；同时，IP衍生产业多元变现能力增强，泛娱乐生态整体效能提升；公司秉承积极开放的态度，深化产业合作，加速国际化布局，打开了“IP+”产业发展新空间。具体业务表现如下：

①构建全龄段IP研运平台，精品IP创造能力持续提升，树立泛娱乐生态核心竞争优势

公司已构筑漫画、动画、连续剧、电影的IP多维内容开发链条，多部作品在海内外市场取得了突出成绩。同时，通过产业合作、国际化布局、全球人才引入等持续夯实各内容产业的精品创造能力，着力提升泛娱乐生态核心竞争力。

动漫K12领域，公司保持持续打造精品IP的能力。喜羊羊与灰太狼、超级飞侠等IP表现突出。《喜羊羊与灰太狼》系列获得2016年全国动画收视冠军。学龄前动画《超级飞侠》上映不到两年，国内全网点播量累计超过60亿，动画发行覆盖70多个国家与地区，并荣登纽约时代广场，率先开辟了IP国际化路径。报告期内，公司还制作并发行了巨神战击队、爆裂飞车、零速争霸、巴啦啦小魔仙、欢乐大联盟等超过10部动画、特摄剧及其续集，作品总体网络点播量处于行业较高水平，IP矩阵保持强大的综合实力。

动漫K12以上领域，有妖气（www.u17.com）平台在原创漫画领域保持领先的市场地位。平台的漫画作者、漫画作品、注册用户等数量持续上升，S级漫画作品超过60部，极具活力的UGC模式为公司注入了丰富

的IP资源。有妖气的漫改动画也取得良好的市场表现，截至报告期末，已推出130多集动画作品，其中2016年上映的《镇魂街》，点击量在国内原创动画中排名领先，在优酷等网站居于首位。

剧业强化粉丝运营，打造IP放大器。剧业已在资源整合、项目运作、产品出品等初见成效。基于有妖气的IP资源，报告期内启动了《三生三世桃花缘》、《镇魂街》等多部网络剧的开发与制作。首部作品《三生三世桃花缘》已于2017年初上映，上映一个月点播量超过4亿，跻身同档期网络剧前十位。剧业已经完成从制作到发行的业务链条搭建，还将继续整合业内优秀制作团队，为未来发展奠定基础。

电影初步构建精品打造能力，继续整合制作资源，提升IP国际化辐射能力。2017年初，公司出品的《大卫贝肯之倒霉特工熊》获得1.26亿票房，成为国内第七个票房过亿的国产动画影片（系列）。公司成功通过电影打造动漫IP贝肯熊的市场影响力。为持续提升精品创造力，公司建立北美动画研发中心与美国电影项目公司，积极整合世界一流技术与人才，引入迪士尼、派拉蒙影业、梦工厂动画等好莱坞资深团队，力图打造国际化、精品化、系列化的影片，夯实精品发展之路。

②IP衍生产业多元、协同变现能力增强，泛娱乐生态整体效能提升

受精品IP驱动，玩具全年收入、单品销量创历史新高。依托公司精品IP打造能力，创造了超级飞侠、爆裂飞车等具有突出影响力的IP，带动相关衍生玩具热销，其中超级飞侠累计销量超过3000万件，客户重复购买率大幅提升。品牌与IP效应进一步增强公司定价能力，2016年玩具毛利率比2015年有所提升。此外，渠道下沉与扩张成效明显，三四线城市渗透率不断提升；公司加大与沃尔玛、永辉超市等大型商超合作，引导商超渠道进行玩具IP化布局。为驱动未来发展，公司储备了涵盖互联网+、增强现实（AR）、智能等多类型、多品类的IP与产品研发项目，持续推动产业升级，在相对分散的玩具市场中不断提升市场占有率。

玩具加大国际化渠道、创意布局，未来发展空间巨大。公司海外发行与销售网络不断扩大，并与沃尔玛、玩具反斗城、Target三大零售巨头均达成合作。产品创意衔接国际资源，公司在美国洛杉矶新设国际设计和营销中心，迎来多名来自美泰玩具、费雪、万代（美国）等行业高端人才加盟，提升产品创新能力。国际化拓展成效明显，海外收入在2015年高增长的基础上，2016年实现同比增长138.21%，未来发展前景广阔。

婴童以IP为链接，打造一站式的服务平台，通过“内生+并购”双引擎驱动品牌、品类、市场多维扩张。报告期内，公司全资收购北美领先的婴童出行及耐用品公司Baby Trend Inc. 以及其国内主要产品供应商东莞金旺儿童用品有限公司。实施并购后，公司成立婴童业务线，整合国内品牌“澳贝”，快速组建婴童耐用品团队，依托美国Baby Trend的品牌、创意、技术与渠道等资源，结合奥飞的IP资源，一方面促进婴童益智玩具、耐用品、出行用品等多品类产品共同研发，拓展国内市场；另一方面，推动用户资源共享、海内外渠道共享，升级母婴大产业链。

游戏构建研发与发行一体化运营平台，提升综合实力。2016年，游戏在作品储备、产业联动与国际化拓展均取得一定成绩。通过内外部IP授权、自研IP，公司加大研发力度，游戏产品储备丰富。集团内产业联动，围绕精品IP进行动画、网剧、游戏、电影多元内容同步开发。游戏全球化业务版图进一步扩大，公司投资日本新生代最大出版社角川集团旗下的角川游戏，将与其共同打造《星娘收藏》进军国内市场；并与韩国知名游戏公司NCsoft达成战略合作，计划国内发行其手游《天堂：红骑士》，并推动其IP在华的衍

生品运营。

媒体旗下的嘉佳卫视频道价值显著提升，内部产业联动助力提升公司IP影响力。目前，嘉佳卫视覆盖人口突破5亿。频道在2015年全国卫视排名上升冠军的基础上，2016年再升3位，成功进入全国51卫视的前20名。其区域优势亦非常明显。嘉佳卫视以绝对领先优势蝉联同类卡通卫视“北上广深”年内收视总份额冠军；在广东地区少儿频道的收视份额，连续三年稳居第一，成为公司内容有效的传播渠道。频道节目创作与公司产业高度协同，精心策划与玩具推广相关栏目，如《加速前进》、《爆裂兄弟》、《零速四驱联盟》等均位于青少年自制节目的区域收视前列，助推产业迅速渗透市场，大幅提升公司IP影响力。

③深化产业合作协同发展，加速跨界融合，打开“IP+”产业新空间

公司依托IP矩阵及品牌影响力，构建了优质合作伙伴阵容，通过授权消费品、体验业态以及战略合作等方式，加速实现产业跨界融合。

授权业务激发IP长尾价值，成新业态孵化器。公司依托丰富的IP资源，保持国内原创授权领军者的地位。授权拥有成熟的运作模式，可快速推动精品IP渗透市场，激发IP长尾效应明显。2016年超级飞侠相关授权业务收入翻倍，为奥飞及授权客户造就双赢的局面。整体授权品类结构越来越丰富，覆盖内容出版、服装配饰、电子产品、食品饮料、玩具、家具日化、文具等10多个品类，使IP得到多层次、丰富的呈现。未来，还将通过深入产业、挖掘大客户、打造爆款等，不断扩大IP商业价值的边界。

体验业态布局初具规模，打造“内容+体验”新模式，捕捉新零售趋势下的产业新空间。公司已切入室内乐园、特色餐饮、主题酒店等众多领域，具体如虚拟现实体验中心、奥飞IP主题酒店、超级飞侠主题购物广场、喜羊羊餐厅等，构筑了新服务业态的模型。未来，将加大模型的推广与复制，积极开展多元产业合作，打开“内容+体验”新业态的市场空间。

树立产业合作领先地位，公司与多家行业龙头企业达成战略合作。报告期内，公司与海航文化控股集团有限公司、中文在线数字出版集团股份有限公司、四川川大智胜软件股份有限公司等企业签署战略合作协议，利用双方的资源与优势，在技术研发、资源授权、产品开发、内容制作、新业态开发、国际业务协同等方面展开股权、项目及业务等多层次、多维度的合作，协作共赢，共同创造泛娱乐产业的新模式。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

☐ 是 ☒ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

☒ 适用 ☐ 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
玩具销售	1,932,322,780.98	860,924,103.15	55.45%	19.57%	18.74%	0.31%
影视类	582,326,849.05	311,786,210.05	46.46%	37.95%	34.75%	1.27%
婴童用品	519,601,325.12	349,397,618.39	32.76%	399.14%	478.83%	-9.25%

电视媒体	95,553,296.63	88,918,876.70	6.94%	-5.87%	-27.47%	27.71%
游戏类	176,453,666.03	35,934,941.20	79.63%	-39.46%	6.31%	-8.77%
设计及制作	15,080,755.51	4,597,835.27	69.51%	-36.24%	-66.25%	27.10%
其他业务	39,329,709.49	48,258,837.62	-22.70%	29.85%	282.01%	-80.99%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

☐ 是 ☒ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

☐ 适用 ☒ 不适用

6、面临暂停上市和终止上市情况

☐ 适用 ☒ 不适用

7、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

☒ 适用 ☐ 不适用

详见年度报告全文第十一节财务报告“八、合并范围的变更”。

(4) 对 2017 年 1-3 月经营业绩的预计

2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润变动幅度	-50%	至	-20%
2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润区间（万元）	4019.43	至	6431.09
2016 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润（万元）	8038.86		
业绩变动的原因说明	新业务布局导致费用增加		

奥飞娱乐股份有限公司

董 事 会

二〇一七年三月三十一日