

浙报数字文化集团股份有限公司

2018 年年度报告业绩说明会会议纪要

时间：2019 年 4 月 2 日下午 15:00-17:00

地点：杭州市体育场路 178 号浙报传媒大厦裙楼四楼会议室

参会人员：公司董事及高管、边锋网络高管、投资者、各证券行业分析师和证券媒体人士

会议主要内容如下：

一、公司副总经理、财务总监郑法其介绍公司 2018 年度财务数据和利润分配情况

1、2018 年度公司财务数据

2018 年，公司实现营业收入 190,992 万元，同比增加 17%；归属于上市公司股东的净利润 47,835 万元，同比下降 71%；扣除非经常性损益后归属于上市公司股东的净利润 24,879 万元，同比增加 32%；基本每股收益 0.37 元/股，同比下降 71%。

若上年同期数以剔除出售新闻传媒类资产的备考财务数据为基数：营业收入 190,992 万元，同比增长 64%；归属于上市公司股东的净利润 47,835 万元，同比增长 2%；扣除非经常性损益后归属于上市公司股东的净利润 24,879 万元，同比增长 41%；基本每股收益 0.37 元/股，同比增长 2%。

2、2018 年度公司利润分配预案

公司拟以 2018 年 12 月 31 日总股本 1,301,923,953 股扣减不参与利润分配的回购股份 36,193,430 股，即 1,265,730,523 股为基数，向全体股东每 10 股派现金红利 0.80 元(含税)，共计派发现金红利 101,258,441.84 元（含税），占 2018 年度归属上市公司股东的净利润的 21.17%，利润分配预案尚需提交股东大会审议批准后实施。2018 年度公司已实施的股份回购金额 236,280,182.49 元(不含手续费)视同现金分红，占公司 2018 年度归属于上市公司股东净利润的 49.39%。

上市以来，公司持续开展现金分红，与投资者共享发展成果，累计现金分红

超 13 亿元（含本次利润分配）。

二、公司董事总经理张雪南介绍公司 2018 年度公司经营情况和 2019 年度发展规划

1、2018 年公司经营情况

2018 年，浙数文化及下属各板块继续聚焦数字娱乐、大数据和数字体育三大主业，以创新促稳定、以聚焦促突破、以变革促提升，立足高质量科学发展这一理念，为未来谋篇布局，报告期内公司整体经营业绩仍保持稳定增长。在国内资本市场波动期间推出股份回购计划，公司控股股东亦推出股份增持计划，充分体现了公司对后续进一步发展的强劲信心。

数字娱乐板块，公司紧紧围绕市场变化趋势，积极促进边锋网络大力度推进外延内生式创新发展战略，使得互联网休闲游戏业务始终保持行业头部地位，2018 年度，边锋网络为公司整体业绩保持稳定增长做出了重要贡献。

大数据板块，公司努力推动“四位一体”大数据产业生态圈建设提质增效，板块核心“富春云”互联网数据中心的基础建设及销售、运营工作开展顺利，目前已与中国移动、中国电信等确立长期稳定合作，引入了阿里巴巴、网易等一批互联网领军企业。

数字体育板块，继续围绕浙江电子竞技强省的定位，做好电竞赛事品牌培育，并创新产业发展模式，继续组办并升级了 2018 浙江电竞节（浩方 ESM）和战旗电竞总动员（Lan Story）等具有较强影响力的大型行业会展，成功实现了线上线下用户资源的衔接和应用，成为行业内优秀的用户聚合平台。

文化产业服务板块整体营收和利润较去年增长。投资业务方面，围绕全新战略规划有序实施往期项目退出工作，收益释放仍处于较高水平，助力公司整体效益保持稳定，旗下各支基金募投工作顺利，紧紧围绕公司战略规划积极布局互联网新兴产业。

2、2019 年公司发展规划

2019 年，公司立足“数字文化”和“政府数字经济赋能”两大产业板块，进一步聚焦数字娱乐、大数据等核心业务的“平台+生态”体系建设，同时加大数字体育业务全面融合转型，始终以高质量发展为主线，并将围绕大数据、云计

算、人工智能及数字娱乐等重点关注产业，积极展开投资布局。

作为 2019 年的重点项目，公司将以战旗直播、太梦科技等互联网内容生产、审核平台为基础，基于短视频业务这一抓手，启动内容生产、审核、分发为一体的“融媒体云平台”建设。全面启动浙数文化产业园项目建设，进一步集聚、整合资源，打造涵盖多种互联网高新技术并不断催化文化娱乐业态发展的综合生态体系。

2019 年，公司还将纵深推进全面从严治党，以高质量党建推动公司高质量发展，并进一步推动公司体制机制的系统性改革创新，在高质量发展的同时全面提升公司管理效率及市场化运营能力，并进一步强化激励机制创新，积极探索建立更加市场化的薪酬考核机制，充分释放员工创新创业活力、动力。

三、互动交流

问题 1：以边锋网络为核心的游戏业务情况如何，下一步公司游戏业务发展空间如何？

答：公司游戏业务的核心是边锋网络，自 2013 年被公司并购以来，实现了两个阶段的快速发展，第一阶段是 2013 年并购边锋网络后，2013-2015 年三年实现利润超 10 亿元，超额完成三年利润承诺，实现了量的增长；第二阶段是 2016-2018 年，边锋网络实现了质的跨越，创始人团队完成了向职业经理人的成功转变，产品实现从 PC 端向移动端的顺利迁移，以及通过外延并购实现了从浙江省区域市场向全国性市场的快速拓展。特别是移动端产品市场拓展方面，通过并购深圳天天爱、深圳乐玩、北京梦启和苏州丰游等互联网休闲游戏公司，市场已拓展至 20 余个省份，而边锋网络在浙江省内也不断扩大移动端市场份额，区域优势进一步增强。此外，边锋网络自 2017 年开始还针对海外市场进行了布局，自行研发的手游也在东南亚地区取得了不错的成绩。2018 年度，边锋网络整体实现利润 4.9 亿元，同比增长 28%，并购的深圳天天爱、深圳乐玩、北京梦启和苏州丰游等项目也顺利完成年度利润承诺，持续为公司整体业绩作出贡献。

此外，近年来游戏行业监管政策趋严趋紧，公司非常支持，有利于市场竞争更趋公平，而公司作为国有企业的规范经营和管理优势也可以更好的发挥出来，能够获得更多的发展机会。

截至 2018 年，国内游戏市场规模已达 2140 多亿元，边锋网络当年度营收规模为 14.45 亿元，还有很大的拓展空间，公司对后续游戏业务的持续发展充满信心。

问题 2：公司数据中心投入、建设和运营情况，公司优势和后续发展？

答：公司 2016 年非公开发行股票募投项目富春云互联网数据中心总投资 21.97 亿元，使用募集资金 19.5 亿元，目前累计投入募集资金近 7 亿元，已完成 4,000 组机柜的建成投产，预计 2019 年可建设完成全部 6900 组机柜，将成为目前华东地区单体规模居前的互联网数据中心。2018 年，富春云公司亏损 2150 余万元，主要系当期上电的机柜数量产生的收益尚不能完全覆盖固定资产折旧所致，待后续机柜全面建成投产，项目收入将可覆盖成本并实现盈利，预计 2019 年富春云可实现盈亏平衡，到 2021 年 6900 组机柜全面产出，利润会充分体现。同时，随着数据增值等衍生服务和产品的开发，产出也将持续增大，有利于进一步提升盈利能力。

在前期各级政府、主管部门和浙江日报报业集团的支持下，富春云互联网数据中心项目提前一年完成预期阶段性建设目标，后续公司将进一步发挥自身各项资源优势，并加大在大数据领域的拓展。

问题 3：请介绍公司为数字政府建设赋能情况，以及公司的优势。

答：公司于 2015 年组建浙江政务服务网事业中心，承接浙江省政府网站和浙江政务服务网的运营，并研发政务服务线上功能，开发政务服务 APP 产品，参与浙江省数字政府建设。截至 2018 年末，浙江政务服务网已提前完成注册用户突破 2000 万等各项数据目标，形象落地 11 个地市 89 个区县，通过线上政务服务功能的不断丰富，加快助推浙江省“最多跑一次”改革，惠及省内广大人民群众；2018 年公司承接“衢州市政务信息系统集成和公共服务数据共享应用示范工程”这一国家级重点项目，业务开始覆盖浙江省内地级市区域，在经营业务拓展方面取得持续突破。

为数字政府建设赋能，特别是涉及到网络和数据安全方面，浙数文化作为国有资本背景的上市公司参与更具备优势。此外，公司通过近几年的互联网化转型

发展，集聚了一支互联网和大数据专业人才团队，具备参与数字政府建设的专业技术和人才条件。公司将作为国有资本和市场化技术企业两方面优势有效发挥，形成了较好的竞争优势。未来各地数字政府建设的空间很大，对公司来说有很多机会，2019年公司也会加大投入，并计划后续在数字浙江、杭州“城市大脑”建设经验基础上，加快对外输出复制。

问题 4：公司参与杭州城市大脑项目建设情况，城市大脑的商业模式是什么样的？

答：公司参与“杭州城市”大脑项目建设主要以营运为主，通过发挥技术和人才优势，为“城市大脑”中枢系统的研发和营运做支撑。2018年，公司团队已开始参与到项目建设中，跟杭州市属国资主体组建的合资公司正在注册中。

商业模式方面，根据杭州“城市大脑”每年建设营运任务，由此形成的成本费用主要通过政府采购来消化，过程中也会不断催生新的研发需求和新的垂直应用，公司会部署相应的力量，承接更多的业务，增加收入来源；并通过将运营杭州“城市大脑”项目的经验向外复制，寻求收益机会。

问题 5：公司融媒体云平台内容审核的运营模式和空间如何？

答：（1）云计算方面，公司主要基于人工智能做一个数据应用场景，通过切入应用场景，在场景上堆积各种应用层的算法，可以实现不断自我强化和发展，而强化和发展所需的也是应用场景生成的数据，形成循环生态。同时作为一家媒体集团旗下的上市公司，在融媒体方面要做的数据应用场景是要能够推动传统媒体的转型，对采编、审核、刊发全流程进行商业模式再造，体现融媒体的价值。

（2）2019年，公司将启动建设融媒体云平台重点项目，以所属战旗直播、太梦科技等互联网内容生产、审核平台为基础，基于短视频业务这一抓手，启动内容生产、审核、分发为一体的“融媒体云平台”建设。通过先进视频内容生产工具聚合内容资源打造中央媒资库；完善事前、事后审核机制，提供优质内容审核服务；打通大流量输出通道形成统一内容输出机制；协助优质内容找到合适变现场景。最终以技术能力和服务能力推动产业链完成闭环，构筑具有市场竞争力和盈利能力的新业务模式，同时大力服务国家媒体融合发展战略。

内容审核是融媒体云平台项目其中一环，公司将主要通过对市场内容提供商，包括自媒体和主流媒体提供审核和编审服务，逐步实现内容聚合，再逐步协调发行机制，为内容商形成更好的内容生成和流量分成机制，并在县域媒体和各级官方媒体平台提供分发投放服务，提高运营效率。同时，凭借战旗直播完整的直播平台机制和淘宝天下电商业务的良好基础，通过合适的应用场景实现流量的二次变现。如果整个战略形成一定的规模化后，将会逐步形成融媒体平台上的数据应用场景，相应的人工智能产品的导入会优化现有的内容组织方式和发行方式。

问题 6：关于短视频市场，公司会选择 B 端市场，还是市场竞争更激励的 C 端市场？

答：公司会选择 B 端市场。公司判断短视频会是未来新闻内容的主要载体，而公司凭借主流媒体背景和成熟的视频直播平台，具有天然竞争优势。此外，为积极响应国家加强短视频行业自律监管要求，今年上半年公司将牵头与浙江省内主要 MCN（多频道网络）机构等建立浙江省以短视频为主的融媒体内容联盟，使主流媒体起正向引领作用，实现主流内容更大的覆盖，这也将有利于公司建立短视频内容审核行业的品牌公信力。

公司旗下战旗直播将作为视听牌照和视频内容生产的核心主体，将首先向县域融媒体平台提供视频 APP 以及云平台等服务。

问题 7：公司内容审核业务将主要基于人工还是人工智能技术？

答：公司内容审核业务会包括前端审核和后端审核，前端审核主要针对未发布上线的视频内容，采用人工智能技术和人工审核相结合的方式，并要求人工再确认，这属于行业标准模式；后端审核主要针对已发布上线的视频内容，根据内容平台要求，或按照监管部门要求，以人工智能技术审核为主，但也需要人工再审核确认。

问题 8：能介绍一下公司享受的税收优惠政策吗？

答：公司享受的税收优惠政策有多种类别，一类是属于文化体制改革中经营性文化事业单位转制为企业的享受所得税全免，包括上市公司本级、子公司东方

星空创业投资有限公司、浙江美术传媒拍卖有限公司和淘宝天下传媒有限公司；第二类是公司所属软件类子公司，享受所得税两年免税三年减半征收的优惠政策，包括深圳市天天爱科技有限公司、深圳市乐玩互娱网络技术有限公司等；第三类是由个别子公司享受特殊优惠政策，比如边锋网络 2018 年被列为“国家规划布局内重点软件和集成电路企业”，所得税税率由原高新技术企业的 15%进一步降至 10%。此外，国家的增值税等相关减税政策的实施，在延伸到企业后，也会有一定程度减少公司经营成本。

浙报数字文化集团股份有限公司董事会

2019 年 4 月 4 日