

浙报数字文化集团股份有限公司

2019 年年度报告业绩说明会会议纪要

时间：2020 年 4 月 29 日下午 15:00-17:30

地点：杭州市体育场路 178 号浙报传媒大厦裙楼四楼视频会议室

参会人员：公司董事、高级管理人员、部分投资者和行业研究员

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 2019 年度、2020 年第一季度财务数据及 2019 年度利润分配预案

1、2019 年度及 2020 年第一季度公司财务数据

2019 年，公司实现营业收入 282,731.12 万元，同比增长 47.23%；归属于上市公司股东的净利润 50,835.21 万元，同比增长 6.28%；扣除非经常性损益后归属于上市公司股东的净利润 27,851.79 万元，同比增长 12.02%；基本每股收益 0.40 元/股，同比增长 8.11%。

2020 年第一季度，公司实现营业收入 10,362.35 万元，同比增长 56.42%；归属于上市公司股东的净利润 19,174.83 万元，同比下降 23.48%；扣除非经常性损益后归属于上市公司股东的净利润 20,237.99 万元，同比增长 90.10%；基本每股收益 0.15 元/股，同比下降 25.00%。

2、2019 年度公司利润分配预案

公司拟以 2019 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，向全体股东每股派现金红利 0.08 元(含税)，共计派发现金红利 101,258,441.84 元（含税），2019 年度公司已实施的股份回购金额 71,336,299.90 元视同现金分红，合计占公司 2019 年度归属于上市公司股东净利润的 33.95%。利润分配预案尚需提交公司股东大会审议批准后实施。

上市以来，公司持续开展现金分红，与投资者共享发展成果，已累计现金分红 13.53 亿元。

二、公司董事总经理张雪南介绍公司 2019 年度公司经营情况和 2020 年度发展要点

1、2019 年公司经营情况

2019 年，公司及下属各板块以不断创新为驱动，坚守数字文化和政府数字经济赋能两大平台，积极布局数字娱乐、大数据、数字体育三大产业板块，同时筹建拓展融媒体业务板块，充分探索并大力实践利用资本平台推动产业创新发展和体制机制改革，公司整体经营业绩继续保持稳定增长。

数字娱乐板块，公司紧紧围绕市场变化趋势，积极促进边锋网络继续大力度推进外延内生式创新发展战略，在互联网休闲类游戏领域继续纵深化发展，用户积累初见成效，同时自主研发的数十款小游戏在海外上线，取得了不错的市场反响。2019 年度，子公司杭州边锋网络技术有限公司（以下简称“边锋网络”）为公司整体业绩保持稳定增长提供了充分保障。

大数据板块，公司着力做好板块核心“富春云”互联网数据中心的营运工作，克服建设收尾期和销售攻坚期叠加的影响，在互联网数据中心建设中取得突破，实现盈利目标，并积极开拓以优质 IDC 服务为基础的各类数据增值服务。同时，公司积极投入“数字浙江”建设，深度参与“杭州城市大脑”建设。

数字体育板块，公司推进整体转型，专注聚焦电竞业务，为进一步做大做强电竞品牌，拓展上下游产业链夯实基础。公司也推动成立全国电竞协会联盟，当选浙江省电竞行业协会会长单位，进一步强化了自身在电竞产业中的行业地位。

融媒体板块，基于服务国家媒体融合发展战略这一大背景，公司以短视频为抓手，全力筹建集内容聚合、审核、分发、变现为一体的“融媒体云平台”，组建浙报融媒体科技（浙江）有限责任公司（以下简称“融媒体公司”）。公司启动新一轮组织架构调整和资源集聚，集中力量支持融媒体平台建设，以技术能力和服务能力推动平台产业链完成闭环，构筑具有市场竞争力和盈利能力的新业务模式。

文化产业服务板块，公司在巩固升级美术拍卖优势业务的同时，在教材编写、直播课程、短视频电商等多个领域进行了规划与拓展。投资业务方面，公司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，所参投的部分项目与基金实现持续分红，助力公司整体效益保持稳定。

2019 年度，公司正式启动了浙数文化产业园建设项目，总投资额不超过 8.6 亿元，建成后将有利于进一步实现产业集聚和资源整合，并强化人才引进开发和企业文化建设，满足公司未来持续发展的需要。

2、2020 年公司发展要点

迈入 2020 年，全球疫情扩散、金融市场动荡、经贸摩擦不断等等，全球经济和社会发展的严峻性、复杂性和不确定性愈演愈烈，危机四伏。这一年不仅将是世界格局的转折点，还将是很多行业、企业生死攸关的转折点。为保持战略定力继续赋能前行，公司上下必须继续增强危机意识，提升危中觅机的能力，坚持加快动能变革，紧紧抓住互联网、大数据技术革新和文化产业大发展的战略机遇，打开创新通路重塑产业格局。

在习近平新时代中国特色社会主义思想的指导下，公司将把“高质量、高效益、高水平”的发展理念贯彻到工作全过程、各方面，坚定不移向成为“浙江及国内传媒数字经济的领跑者”这一目标奋进。围绕战略目标，公司将进一步整合资源、聚焦发展，做精做强数字文化和政府数字经济赋能等优势产业，不断提升数字娱乐、大数据和数字体育等核心业务发展水平；同时，大力推进融媒体平台建设，打造兼具主流价值观与创新活力的正能量内容生态体系，快速推进板块内各方面资源的融合共进。此外，公司还将大力推进浙数文化产业园项目建设，进一步满足公司未来发展的战略需要，实现产业集聚效应，打造互联网数字文化聚合发展新地标。

2020 年，公司还将继续通过深化改革破解体制障碍和各种矛盾，全面提升公司企业管理水平及市场化运营能力，继续探索激励机制的创新突破，强化对优秀人才的集聚和培养。

三、互动交流

问题 1：目前边锋网络业务增长情况如何？主要有哪些休闲娱乐产品，以及后续产品整体规划？

答：2019 年，继续受国内外经济大环境不确定性以及国内游戏版号审批政策变化等因素影响，游戏市场竞争进一步加剧。为应对挑战，边锋网络在持续规范化经营管理的前提下，坚持内生外延式发展战略，一方面，在互联网休闲类游

戏核心业务领域继续纵深化发展，新用户积累初见成效，由边锋网络全资收购的深圳天天爱科技有限公司也已顺利完成三年利润承诺；另一方面，边锋网络审时度势加快海外市场拓展，自主研发的数十款小游戏在东南亚、北美等海外地区上线，取得了不错的市场反响。同时，边锋网络出资 2.32 亿元收购了杭州聚轮网络科技有限公司 40%的股权，大力探索对产业链上下游业务的延伸及资源协同。2019 年，边锋网络营收 234,685.41 万元，同比增长 62.43%；扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润 46,055.82 万元，同比增长 24.43%，为公司保持经营业绩稳定提供了充分保障。

边锋网络主要以网络休闲游戏产品为主，目前覆盖国内 20 余个省份的区域性市场，2019 年边锋网络通过并购新增休闲娱乐视频直播平台等泛娱乐产品，进一步延伸上下游产业链。在后续产品研发方面，边锋网络将继续以网络休闲游戏为核心，在巩固现有市场基础上，进一步拓展国内市场，并将加快推进海外市场休闲游戏的产品研发和推广，扩大海外市场布局。

问题 2：请介绍下目前公司互联网数据中心（IDC）业务的具体进展，以及未来的规划？

答：“富春云”互联网数据中心项目在国内第一个采用 EPC 建设模式，通过边建设边招商边运营的方式，大大提高了数据中心建设效率和机柜上电率，目前“富春云”互联网数据中心已完成 4,000 组机柜的建成投产，计划全部建成后拥有近 6,000 组机柜，目前近 70%的机柜已完成招商，2019 年已实现盈亏平衡。后续公司将根据市场需求加快推进剩余机柜的投产，并加大力度推动已签约机柜的上电速度，提高数据中心机柜整体上电率，进一步提升数据中心项目盈利水平。

2020 年，国家关于“新基建”相关鼓励政策密集落地，将加强对数据中心等新型基础设施建设的支持，为“富春云”互联网数据中心业务拓展带来政策机遇。基于在大数据板块的提前探索布局，公司将紧紧抓住“新基建”的机遇，积极寻找新的拓展机会，具体规划将根据行业政策变化、市场竞争程度、客户需求情况及公司实际经营需要等方面因素制定。请投资者关注公司后续相关公告。

问题 3：公司目前 IDC 业务的优势？

答：数据中心为标准化建设项目，目前国内各数据中心没有本质性的区别，但在项目建设和日常运营管理中，数据中心的设计和运营管理成本的控制会影响项目整体收益率，尤其是保持较高的运营管理水平，有利于降低数据中心的故障率，提升客户体验度，增强数据中心品牌价值。2019 年，公司数据中心保持高质量安全运营，收到阿里巴巴等核心客户发来的年度零故障感谢信。

问题 4：公司参股的城市大脑公司在未来城市管理中具体能发挥怎样的作用？

答：城市大脑是城市治理者的全新工具，宗旨是“让城市会思考，让生活更美好”。城市大脑的关键作用，一是技术赋能，建立城市大脑的中枢系统，实现行业、政府部门等之间大数据互通，达到数据共享；二是挖掘和发挥数据价值，探索城市管理中的垂直应用场景。2019 年，公司参股的杭州城市大脑有限公司深度参与杭州城市大脑中枢系统建设与运营管理、数字驾驶舱开发运维、应用场景建设和运营等工作。

问题 5：公司融媒体业务的盈利模式和预期目标？

答：目前公司融媒体业务盈利模式主要分为两方面，一方面，以“天目云”为主的融媒体技术平台，为浙江日报报业集团和浙江省内县级融媒体等提供融媒体技术服务，以及为省外媒体融合提供技术支撑、技术输出和商业赋能；另一方面，通过提供内容审核、内容聚合和分发等服务，在为包括 MCN（多频道网络的产品形态）在内的相关机构和企业进行内容推广和价值变现过程中，探索商业模式，实现盈利变现。目前，融媒体业务尚处于培育期，公司将集中资源重点推进相关业务布局和市场拓展，以尽早实现盈利。

问题 6：公司参股内容生产公司，比如平治信息，主要是为了短期投资，还是后续有长远整合规划？

答：公司 2018 年参与认购平治信息非公开发行股票 2,070,393 股，占平治信息发行后总股本的 1.66%，主要为兼顾业务协同和财务性投资。公司聚焦数字文

化产业的布局和发展，后续双方可能在用户开发、渠道拓展、IP 转化等方面开展业务合作。

问题 7：公司 2020 年股权激励中业绩考核目标设定是出于哪些考虑？

答：公司 2020 年股权激励计划业绩指标包括社会效益指标和经济效益指标，是结合公司前期业务经营情况、未来发展规划以及与行业主管部门的沟通结果设定。社会效益指标重点考核公司规范治理和安全经营情况，经济效益指标设定的业绩目标对激励对象同时具有激励和约束效果，有利于增强管理团队和核心经营技术管理骨干的责任心，调动其积极性，从而提升公司竞争能力，有利于公司未来发展战略和经营目标的实现，为股东创造更高效、更持久的价值回报。目前公司股权激励方案正在报行业主管部门审批中。

问题 8：公司 2020 年第一季度扣非增长 90.10%的原因？

答：公司 2020 年第一季度扣非后归属于上市公司股东的净利润同比增长 90.10%主要系如下方面原因：数字娱乐板块核心边锋网络通过自身业务发展以及新并购子公司实现了业务增长，为业绩做出了主要贡献；大数据板块核心杭州富春云科技有限公司业务增长，同比实现盈利增加；文化产业服务相关业务较去年同期增长，实现盈利提升，以及上市公司本级成本费用控制较好，减少相应经营开支。

浙报数字文化集团股份有限公司董事会

2020 年 5 月 6 日