

中文在线数字出版集团股份有限公司

关于深圳证券交易所对公司 2019 年年报问询函的回复公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

中文在线数字出版集团股份有限公司（以下简称“中文在线”、“上市公司”或“公司”）董事会于 2020 年 5 月 20 日收到深圳证券交易所创业板公司管理部下发的《关于对中文在线数字出版集团股份有限公司 2019 年年报的问询函》（创业板年报问询函【2020】第 271 号）。公司董事会收到问询函后高度重视，立即组织开展对相关事项的核实和问题答复工作。截止目前，公司已对问询函中问题涉及的相关事项完成了核查落实，现对问询函中所涉及的事项逐一回复如下：

问题 1

报告期内，你公司文化行业实现收入 64,174.06 万元，同比下降 19.52%，毛利率为 42.60%，同比上升 5.48 个百分点。请结合报告期内市场竞争、同行业情况、你公司核心竞争力以及业务变化等情况，补充说明上述变动的原因及合理性。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：**1.1 公司回复：****（一）公司“文学+”业务收入情况**

公司文化行业收入情况列示如下：

（单位：人民币万元）

项目	2019 年度文化收入	2019 年度文化成本	2018 年度文化收入	2018 年度文化成本	2019 年毛利率 (%)	2018 年毛利率 (%)
数字阅读	48,516.49	20,605.21	33,252.60	19,361.80	57.53	41.77
其中：互动式视	29,683.36	5,928.76	11,595.57	2,070.57	80.03	82.14

觉 阅 读 平 台 Chapters						
其他	15,657.57	16,230.56	46,483.44	30,773.81	-3.66	33.80
合计	64,174.06	36,835.77	79,736.04	50,135.61	42.60	37.12

公司文化行业包含数字阅读业务及其他文化业务，其他文化业务主要系游戏、互联网服务、衍生权授权等业务。报告期内，公司文化行业实现收入 64,174.06 万元，同比下降 19.52%，主要因其他文化业务中互联网服务及游戏业务收入大幅下降所致；毛利率同比上升 5.48 个百分点，主要系数字阅读业务中的海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务本期销售收入增长较快，占公司文化行业总收入的比重大幅增长，由上年度的 14.54% 增长至 46.25%，而海外互动式视觉阅读平台 Chapters 的销售毛利率为 80.03%，高于公司文化行业其他业务线整体毛利率，综上，海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务本期销售占比大幅增长以及其毛利率较高从而拉高了公司文化行业整体毛利率。

1、数字阅读收入情况

数字阅读收入本年为 48,516.49 万元，较上年度增长 15,263.89 万元，同比增长 45.90%，主要是海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务本年销售收入大幅增长所致。海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务上线 2 年多以来注册用户数已超 1,500.00 万，该业务 2019 年销售收入较上年大幅增长了 18,087.79 万元，增长率 155.99%，公司 2019 年在该业务上继续投入，不断细化平台，提升用户阅读体验并加大对产品的推广，因此，收入规模不断扩大。

2、其他文化业务情况

其他文化业务主要包括游戏、互联网服务、衍生权授权等业务，本年其他文化业务收入为 15,657.57 万元，较上年减少 30,825.87 万元，降低了 66.32%，本年大幅下滑主要原因具体如下：

(1) 互联网服务收入同比减少 76.49%，主要是互联网服务收入中广告业务的大幅减少所致，广告业务线本年同比减少 88.17%。广告收入为企业在自有平台、网站、APP 应用软件向客户提供广告发布服务产生的收入，本年广告收入较上年大幅减少，主要系：1) 本年度北京中文万维科技有限公司（以下简称“中文万维”）不再纳入合并范围致广告收入较上年减少；2) 上海晨之科信息技术

有限公司（以下简称“晨之科”）受游戏业务缩减的影响，广告收入较上年减少。

（2）游戏收入同比减少 47.88%，主要是因为晨之科受国内游戏行业政策紧缩的影响，国内并未有新游戏上线，本年收入主要来源于之前已发行的游戏项目，但之前已发行游戏已到生命周期的后期，盈利能力不足，致本年游戏收入大幅下滑。

（3）衍生权授权收入是将图书权利中的影视改编权、动漫改编权、游戏改编权等以独家授权的方式，授权给第三方。衍生权授权收入本期同比减少 62.38%，主要是版权衍生品业务大幅下滑，受影视行业市场下行影响及游戏行业政策紧缩的影响，授权业务量减少。

（二）市场竞争及行业情况说明

（1）政策暖风助推数字阅读行业蓬勃发展

在新的时代背景下，数字阅读方式已经蔚然成风，政策暖风助推数字行业蓬勃发展。

国务院《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》中明确指出：推动优秀文化内容数字化转化和创新，加强数字文化创意内容的创作与供给；依托数字技术进行创作、生产、传播和服务的数字文化产业，培育形成文化产业发展新亮点。目前，数字出版已成为文化产业新的经济增长点，是新闻出版业的战略性新兴产业和主要发展方向，大力发展数字出版产业已成为我国实现向出版强国迈进的重要战略任务。

国家新闻出版广电总局《关于开展 2018 年全国阅读工作的通知》提出，创新思路、创新方法、创新举措，通过全年化、常态化、制度化、体系化、工程化、项目化，加快构建全民阅读推广服务体系，扎实推动新时代全民阅读工作更加快速、更加深入、更加全面、更加科学发展。

全民阅读自 2014 年已连续六年纳入《政府工作报告》，这充分体现了国家对全民阅读和建设学习型社会的高度重视。

（2）技术升级助力数字阅读用户阅读习惯养成

随着数字出版产业的发展以及全民阅读的普及进程进一步加快，在结合移动互联网和全媒体出版的大背景下，移动设备已逐渐取代了传统的纸书，成为了人们主要的阅读工具。正版化和用户付费习惯的养成，网络文学发展迎来了空前的发展机遇。

根据《2019 中国数字阅读白皮书》，2019 年数字阅读行业市场整体规模达 288.8 亿元，增长率达 13.5%，市场保持稳步增长。

根据《2019 年度中国数字阅读市场研究报告》，2019 年我国数字阅读用户规模达到 7.4 亿人，同比增长 1.4%。2019 年我国网络文学用户规模达到 4.7 亿人，同比增长 8.3%。

移动通信技术的高速发展是数字阅读行业快速发展的基石。随着我国即将全面铺开 5G 网络，网络文学将通过布局全场景生态流量整合以触达更多用户。随着我国人口红利消失，数字阅读行业进入下半场，除了付费阅读市场以外，免费阅读兴起成为新热点，带动数字阅读行业蓬勃发展。

（3）知识产权保护逐渐强化

2019 年，中共中央办公厅国务院印发《关于强化知识产权保护的意见》，《意见》在“强化制度约束”、“加强社会监督共治”、“优化协作衔接机制”、“健全涉外沟通机制”等方面提出一系列创新举措。《意见》明确提出，力争到 2022 年，侵权易发多发现象得到有效遏制，权利人维权“举证难、周期长、成本高、赔偿低”的局面明显改观；到 2025 年，知识产权保护社会满意度达到并保持较高水平，保护能力有效提升，保护体系更加完善。《意见》将以前所未有的力度推动我国知识产权保护能力和保护水平全面提升。

（4）行业格局不断变化，国内市场竞争加剧

在公司所处的网络文学端，以 17K 小说网为代表的原创网络文学平台高度重视作者培养，持续帮助新人作家成长。根据中国音像与数字出版协会发布的《2018 年度中国数字阅读白皮书》，2015 年至 2018 年我国作者数量持续增长。同时，付费/免费移动阅读平台持续增多，行业商业模式的逐渐成熟，为作者的作品变现创造了良好的行业环境。

近年来，影视爆品反哺网络文学的现象频现。移动互联网背景下，娱乐产业从有限供应的“娱乐”时代进入到联动整合、无限供应的“泛娱乐”时代。值得一提的是，依托在数字阅读基础上衍生而来的听书市场，也在快速发展。iiMeia Research(艾媒咨询)数据显示，2018年，中国在线音频市场用户规模达4.25亿人。预计到2020年，中国在线音频用户规模将达5.42亿。《2019年中国有声书市场分析报告-市场深度研究与发展趋势预测》数据显示，2016年我国有声书市场规模为23.7亿元，2018年市场规模增长至46.3亿元；预计2020年我国有声书市场规模将达到82.1亿元。中国网络音频用户在不同时段、对不同分类作品听书的需求均呈现出较大增长。

在数字阅读行业整体高速发展的大背景下，行业内部竞争格局日趋复杂，新业态，新产品和新市场不断涌现，互联网巨头和创新型公司都在不断加大在数字阅读行业的投入，以争取市场份额。在这样的市场竞争背景下，公司积极发挥自己的核心竞争力，调整优化业务结构，以面对激烈的市场竞争。

(5) 海外市场潜力巨大

在“一带一路”战略框架下，中国元素的文化出海，已成为标准模式。文化出海为增强我国文化影响力，提高文化软实力有着重要的作用，国内数字阅读企业积极将优质的文化内容通过数字出版的方式走向世界。根据 Statista 的统计数据，2017年和2018年全球数字阅读用户规模分别为8.31亿人和8.99亿人，并预计相关规模在2023年可以达到11.19亿人。全球数字阅读用户已具备相当规模且处于上升态势。



(三) 公司“文学+”业务情况及其核心竞争力分析

在“文学+”领域，公司以自有原创平台、作家、版权机构为正版数字内容来源，获得海量文学 IP 资源，形成了以数字阅读业务为主，版权衍生业务、知识产权业务等数字内容增值服务为辅的内容生态。

1、公司拥有领先的内容资源，持续生产优质内容并分销的能力

公司以 17K 小说网、汤圆创作、四月天文学网三大原创平台，结合传统出版中心布局内容资源，公司目前拥有数字内容资源超 400 万种，驻站作者 370 万人；与 600 余家版权机构合作，签约知名作家、畅销书作者 2,000 余位。公司经过多年积累，与大量出版机构、作家建立了良好的合作关系，建立了广泛的直接内容采购网络，致力于引进精品化数字内容，打造规模性内容生态。

公司始终坚持以作者为中心，打造中国领先的网文原创社区。公司旗下 17K 小说网、四月天文学网等作为网络文学行业最资深的平台代表，每年生产大量优质作品的同时，吸引了大批的潜力作者及大神作者。公司于 2013 年成立网络文学大学，是专门培养网络文学原创作者的培训机构，由诺贝尔文学奖得主莫言老师担任第一届名誉校长。旗下有青训学院、精英学院、创作研究院，持续培养出大批热爱网文写作的优秀职业作家。公司旗下的创作工具“小黑屋”备受网文大神欢迎。

除三大原创平台外，公司的合作渠道包括三大运营商、互联网及移动互联网平台，以及其他多种阅读平台（以下排名不分先后），如 QQ 阅读、掌阅、百度阅读、爱奇艺、书旗、新浪、亚马逊、米读、七猫、番茄、喜马拉雅、蜻蜓 FM 等。

2、版权衍生业务

公司版权衍生业务以文学 IP 为核心，向下游延伸进行版权衍生开发，如将文学 IP 改编成听书产品，或以授权、联合出品、自制等方式开发成影视、游戏、动漫等多种形式的产品。

公司旗下听书品牌鸿达以太，是全国最早的有声内容制作公司、有声内容提供商之一，经过 24 年的积累，目前拥有 123 万部(集)，28 万小时有声书资源。内容涵盖评书、相声、畅销小说、原创小说、百家讲坛、管理课程、少儿作品等各领域。鸿达以太经过 24 年的品牌及内容积淀，成为国内听书市场主流平台重

要的内容提供商，旗下音频作品在喜马拉雅、蜻蜓 FM、懒人听书、酷我音乐等各大音频平台及中央人民广播电台、北京广播电台等传统媒体上线播出。

3、知识产权保护为数字出版保驾护航

公司自成立之初一直秉承“先授权、后传播”的原则，严格遵照授权权限，合理合法使用数字版权，通过技术保护、行政保护、司法保护和社会保护，形成了全方位立体化的保护版权体系，进一步规范版权作品交易秩序。公司积极参与版权保护工作，促进全民反盗版意识的提高，目前，维权诉讼近万起，涉案作品超过十万部，已成为权利人维权的重要渠道，对业界产生积极影响。

4、国际化探索：“互动式视觉阅读平台” Chapters 风靡海外

公司海外互动式视觉阅读平台 Chapters 持续聚焦欧美女性，上线 2 年多以来在新阅读赛道不断做精做深。Chapters 注册用户数超 1,500 万，产品在美国 iPhone Game Top Grossing（收入排行榜）不断提升，稳定在前列，位列全球视觉小说市场前两名。在北美，互动叙事类手游一直稳定占据市场相当大的份额，也是当地年轻女性用户娱乐的主要形式之一。欧美用户对阅读产品的需求变化创造了新阅读赛道的发展机会，Chapters 产品成功的将交互体验和视觉小说结合，满足了海外用户的新阅读需求。

（四）公司“文学+”业务的变化情况

1、终止经营现有游戏发行业务

2018 年初，原国家新闻出版广电总局暂停受理和审批所有网络游戏产品的网络出版物号（即游戏版号）申请，直至 2018 年 12 月 29 日才重新开始受理和审批网络游戏产品的游戏版号申请，但获得版号的新游戏数量较此前大幅减少，2019 年行业政策逐渐收紧并趋严。暂停审批网络游戏版号以及控制、规范的政策颁布实施对整个网络游戏行业企业产生重大不利影响，使得整个行业估值大幅度下滑，同行业公司因此经营受到较大影响，经营利润同比大幅度下降。

2018 年至今，在游戏版号停发之后，公司重大资产重组标的晨之科国内并未有新游戏上线，2018 年-2019 年主要收入贡献仍为之前已发行的游戏项目，由于手机游戏生命周期较短，原来的游戏已经进入生命周期的后期，盈利能力不足。

此外，晨之科 G 站广告业务依托用户活跃度，受游戏行业大环境影响，G 站日活用户由 2018 年 2 月份近 300 万后持续下跌，至 2018 年 12 月份下降至 150 万，2018 年年中，企业调整战略，停止广告业务，因此 2019 年度晨之科无广告收入。

受行业政策的影响，晨之科的游戏、广告均出现下滑，整体盈利能力下降，2018 年度经营业绩大幅下滑；在未有新游戏的情况下，2019 年度经营业绩持续大幅下滑，连续两年亏损。

目前，公司已终止经营晨之科现有业务。

2、海外市场潜力巨大，“互动式视觉阅读平台” Chapters 风靡海外

公司控股子公司 CRAZY MAPLE STUDIO, INC. 旨在聚焦新阅读的需求变化，提供领先的产品来满足用户的新阅读需求。其打造的新阅读平台将在 Chapters 现有产品的基础上，围绕短阅读不断扩大产品品种并丰富产品的形式，在时间轴、内容和互动方式等多个维度延伸产品，打造产品矩阵。作为平台，一方面通过互动视觉阅读等新的表现形式深度挖掘欧美读者的新阅读需求，另一方面也为内容创作者提供了非常好的放大器，更高效地实现内容的生产和传播。

2019 年度，公司旗下互动式视觉阅读平台 Chapters 收入迅猛增长。Chapters 持续推出聚焦欧美女性的畅销作品，落实公司内容战略，作品上线频率显著提升，涉及浪漫、悬疑、魔幻、校园、科幻等题材，更好地满足了用户的内容需求；同时，Chapters 团队不断完善产品运营，用户体验显著提升。2019 年产品中开发了许多新的功能，专注用户体验，不断培养用户社区，月活用户大幅增加，用户主要来自欧美国家。

同时，Chapters 继续发展连接读者和作者的短信小说平台，作者、作品和读者数量显著增加。活跃作者增加超过 30%。2019 年平台成功举行了全球短信小说大赛，作者和读者踊跃投稿和评选，最终产生多位全球优胜者，活动的成功进一步展示其作为作家聚合平台和粉丝互动平台的平台效应。

1.2 会计师核查意见

（一）核查过程

1、对文化收入和成本进行分析性复核

信永中和会计师取得中文在线收入成本和毛利变动明细表，对文化收入、成本两期变动，毛利率变动进行了分析复核。针对异常变动情况，信永中和会计师向中文在线管理层、财务人员以及业务人员了解了异常变动的原因，结合行业环境、市场情况判断其变动原因的合理性。

2、对文化收入和成本进行抽样检查、并对文化收入回款情况进行检查

信永中和会计师对本年的文化收入进行了抽样检查，取得了合同以及文化收入确认的相关单据（结算单、验收单）。信永中和会计师检查文化收入回款情况，文化收入回款是按照合同约定结算方式，期后回款受新冠肺炎疫情影响，回款较慢，但主要款项在报告日前均已收回。

3、对本年大客户及新增客户进行访谈

信永中和会计师抽取中文在线本年文化收入大客户及新增客户，对大客户及新增客户与中文在线的本年交易情况进行访谈，结合访谈情况检查了相关的交易合同、文化收入入账凭证、本期回款及期后回款情况等，并进行收入的合理性分析。

4、通过公开网站，抽样查询大客户、新增客户情况

信永中和会计师通过公开网站，查询了中文在线文化收入大客户和新增客户的经营状况、注册资本、主营业务等情况，与交易内容和交易金额进行对比，以此确认中文在线文化收入的真实性。

5、对本年文化收入、成本执行截止测试

信永中和会计师抽取截止日前后文化收入、成本的会计凭证及原始凭证进行检查，检查是否存在跨期情况。

6、对互动式视觉阅读平台 Chapters 业务、游戏业务执行 IT 审计程序

互动式视觉阅读平台 Chapters 业务、游戏业务终端客户为阅读用户和游戏玩家，客户较分散，信永中和会计师对此两项业务执行了 IT 审计程序，对用户及玩家的充值金额以及阅读和游戏过程中虚拟币的消耗金额进行了检查。

（二）核查意见

经核查，信永中和会计师认为，中文在线报告期内由市场竞争、同行业情况、公司核心竞争力以及业务变化等方面所导致的 2019 年度收入、毛利率变动是合理的。

问题 2

报告期内，你公司实现境外收入 34,977.73 万元，同比增长 98.44%，占营业收入的 49.58%，毛利率为 67.83%。请补充说明主要境外收入来源地（大洲或国家、地区等）的名称、销售的产品、销售收入等情况。请会计师补充说明对公司业绩以及境外收入真实性的核查情况，包括收入成本确认依据及其合理性、收入增长合理性、成本真实性、客户真实性、与同行业可比公司相比毛利率变化的合理性等，并就核查手段、核查范围的充分性及有效性、公司业绩的真实性发表明确意见。

答复：

2.1 公司回复：

（一）报告期内境外收入来源地按大洲划分情况如下表列示：

（单位：人民币万元）

项目	数字阅读及广告服务	游戏	合计
北美洲	23,350.99	2,789.35	26,140.34
欧洲	5,207.27		5,207.27
亚洲	2,315.90	740.05	3,055.94
非洲	218.23		218.23
大洋洲	212.14		212.14
南美洲	143.80		143.80
合计	31,448.32	3,529.40	34,977.73

公司的美国子公司 CRAZY MAPLE STUDIO, INC. 本年产生境外收入的产品主要为数字阅读产品、手机游戏和依托于数字阅读产品的广告服务，其中数字阅读产品主要为互动式视觉阅读平台 Chapters（以下简称“Chapters”）。

（二）收入确认方法

数字阅读产品及手机游戏均由终端用户充值购买平台虚拟资产产生现金流入，公司将用户当期消耗虚拟资产折算后的实际金额确认为当期收入，期末未消耗虚拟资产折算后的金额确认为递延收益。依托于数字阅读产品的广告服务根据广告投放时间、广告篇幅等与广告投放客户进行线上结算。

数字阅读产品及依托于数字产品的广告服务本年境外收入金额为 31,448.32 万元，占境外收入的 89.91%，来源地主要分布在北美洲、欧洲和亚洲。手机游戏收入金额为 3,529.40 万元，占境外收入的 10.09%。本年境外收入 34,977.73 万元，同比增长 98.44%，主要受 Chapters 的影响，公司本年优化 Chapters，提高用户体验，并且加大推广力度，致用户增加，收入大幅增长。

2.2 会计师核查意见

（一）核查过程

境外收入主要来源于数字阅读业务、依托于数字阅读业务的广告服务和游戏业务，信永中和会计师执行的核查程序如下：

1、收入核查情况

（1）了解境外收入相关的内部控制并进行控制测试

信永中和会计师了解境外收入相关的内部控制，对公司境外收入内部控制设计有效性进行了评价，并对相关内部控制运行有效性进行测试。

（2）对境外收入进行分析性复核

信永中和会计师向公司管理层、财务人员以及业务人员了解本年收入增长情况及原因。

（3）对境外收入执行 IT 审计程序

1) 了解 Chapters 业务信息系统，了解 Chapters 统计报表汇总过程中对问题账户的剔除逻辑，通过对业务明细数据的重新汇总计算，核对统计数据的完整性和准确性，进而评估相关信息系统算法的准确性。

2) 核查关键业务数据。

3) 核查注册记录、充值记录、消费记录等信息，评估游戏账户行为的真实性。另外，信永中和会计师获取了 2019 年全年境外数字阅读业务的月度新增注册账户、月充值账户数、月充值流水金额，对三者变化趋势的匹配性进行了对比，对运营数据变化趋势匹配性测试及增长性进行了分析。

通过分析，信永中和会计师发现境外数字阅读业务月度新增注册账户、月充值账户数、月充值流水金额未出现大幅波动，全年保持稳定。稳定的新增用户代表境外数字阅读业务处于增长阶段，同时月新增用户的相对稳定也让月活跃用户数和月充值金额都保持稳中有升，促进了境外数字阅读业务的持续发展。

(4) 细节测试

信永中和会计师从财务部门获取了境外数字阅读 2019 年全年收入计算表，抽查苹果市场平台、谷歌安卓市场平台的对账数据与收入计算表进行对比，收入计算表中的收入金额与对账单中的金额存在微小差异，根据财务的反馈，此差异系不同充值币种折算为美元产生的微小汇率差异。信永中和会计师认为此差异在合理范围内，信永中和会计师取得了境外收入回款单据并进行检查。

对境外游戏收入，信永中和会计师抽取本年收入金额较大的游戏，从业务部门获取了 2019 年全年游戏收入每月充值统计数据，从财务部门获取了 2019 年全年收入计算表，将两者金额逐月进行对比，对存在的差异，询问企业产生差异原因，并判断其合理性。

2、成本核查情况

(1) 分析性复核

信永中和会计师对成本结构进行检查，境外成本主要为境外数字阅读业务产生的外包服务费，游戏业务产生的版权金摊销及与游戏运营商的分成，对异常变动成本，向管理层、财务人员及业务人员询问原因，确认其变动的合理性。

(2) 细节测试

针对境外数字阅读业务，信永中和会计师取得外包服务合同、检查合同交易内容，抽取全年供应商与公司的对账单、发票等成本入账凭证进行了检查。

(3) 截止测试

信永中和会计师抽取截止日前后结转成本的会计凭证和原始凭证进行检查，检查是否存在成本跨期。

(4) 函证

信永中和会计师对成本中的主要外包服务成本进行函证，已全部回函，回函相符。

3、同行业可比公司情况

本年境外收入主要为 Chapters 收入，单独开发此类型业务的国内企业较少，且无公开收入数据可供对比。境外市场存在同类产品比如 Choices: Stories You Play 和 Episode - Choose Your Story，但该同类产品相关公司 Pixelberry Studios 和 Episode Interactive 均未对外披露相关财务数据，因此无法获取同行业可比公司情况。

(二) 核查意见

经核查，信永中和会计师认为，信永中和会计师对公司的业绩情况执行了充分、适当的审计程序，对海外收入的核查手段及核查范围是充分、有效的，为信永中和会计师发表意见提供了基础，公司境外收入报告期内增长合理，公司业绩真实。

问题 3

报告期内，你公司分行业的成本结构发生较大变化，请补充说明其合理性。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：

3.1 公司回复：

公司分行业的成本结构明细列示如下：

(单位：人民币万元)

行业分类	项目	2019年		2018年		同比变动	
		金额	占营业成本比重(%)	金额	占营业成本比重(%)	变动额	变动率(%)
文化行业	版税成本(注1)	18,099.04	45.91	19,966.76	37.43	-1,867.72	-9.35
文化行业	渠道成本(注2)	4,213.67	10.69	20,110.21	37.70	-15,896.54	-79.05
文化行业	硬件成本	87.66	0.22	129.22	0.24	-41.56	-32.16
文化行业	运维成本	515.30	1.31	713.32	1.34	-198.02	-27.76
文化行业	游戏成本(注3)	6,349.56	16.11	3,461.16	6.49	2,888.40	83.45
文化行业	影视成本			964.37	1.81	-964.37	-100.00
文化行业	维权成本	89.17	0.23	180.60	0.34	-91.43	-50.63
文化行业	运营成本(注4)	7,477.08	18.97	4,569.05	8.58	2,908.03	63.65
文化行业	数据加工成本	4.29	0.01	40.92	0.08	-36.63	-89.51
文化行业小计		36,835.77	93.44	50,135.61	94.00	-13,299.84	-26.53
教育行业	版权成本	565.15	1.43	581.14	1.09	-15.99	-2.75
教育行业	渠道成本(注5)	699.94	1.78	1,275.23	2.39	-575.29	-45.11
教育行业	硬件成本(注6)	607.06	1.54	956.85	1.80	-349.79	-36.56
教育行业	运维成本	61.71	0.16	57.45	0.11	4.26	7.41
教育行业	运营成本	86.30	0.22	13.46	0.03	72.84	541.21
教育行业	数据加工成本	337.77	0.86	208.23	0.39	129.54	62.21
教育行业小计		2357.93	5.98	3092.36	5.80	-734.43	-23.75
其他行业	其他业务成本	227.38	0.58	110.52	0.21	116.86	105.74
	合计	39,421.08	100.00	53,338.51	100.00	-13,917.43	-26.09

注1：文化行业版税成本主要为买断版税摊销以及分成版税，本年版税成本较上年度减少1,867.72万元，同比下降9.35%。原因主要系部分买断版权摊销到期，而本年新购入版权较少，导致买断版权摊销金额减少。

注2：文化行业渠道成本本年较上年减少15,896.54万元，同比减少79.05%。原因主要系本年中文万维不在合并范围内，致渠道成本较上年同期大幅下降；此外，由于晨之科游戏业务缩减，致晨之科渠道成本显著减少。

注3：文化行业游戏成本本年较上年增加2,888.40万元，同比增长83.45%。主要系本年确认游戏项目一游戏版权金摊销3,301.89万元。游戏项目一系2018年进行开发，2019年3月正式上线运营，上线后游戏运营效果显著低于预期，版权金本年摊销完毕，计入本年游戏成本，致游戏成本较上年度大幅增加。

注 4: 文化行业运营成本本年较上年增加 2,908.03 万元, 同比增加 63.65%, 主要系互动式视觉阅读平台 Chapters 本年业务大幅增长, 公司与负责平台后台支持维护的游戏开发商按照约定比例对收入进行分成, 本年收入的增长导致分成运营成本大幅增长; 另外, 公司对平台内容进行扩充, 并不断优化和细化视听互动效果, 致相应外包服务成本大幅增加, 上述原因综合致运营成本较上年度增加。

注 5: 教育行业渠道成本本年较上年减少 575.29 万元, 同比减少 45.11%, 主要系公司书香中国业务减少, 书香平台面向高校、中小学、政府机关、图书馆等机构提供服务, 本年收入大幅减少, 致相应渠道成本减少。

注 6: 教育行业硬件成本本年较上年减少 349.79 万元, 同比减少 36.56%, 主要系本年硬件销售业务行业竞争加大, 硬件产品销量减少, 致硬件成本减少。

3.2 会计师核查意见

(一) 核查过程

1、分析复核

信永中和会计师取得成本明细表, 对成本两期变动进行分析, 向财务及业务人员询问异常变动原因, 对营运成本进行月波动分析, 结合明细账检查异常变动的的原因。

2、与资产管理系统平台数据进行核对

信永中和会计师从中文在线财务部门获取了本年 1-12 月应付版税的收入成本表, 从公司技术部门获取了资产管理平台提供的 1-12 月版税销售明细表。根据测试结果, 应付分成版税账面金额与信永中和会计师根据明细重新计算的数值相同。

3、细节测试

信永中和会计师获取合同、成本确认的原始凭证等资料, 检查成本的真实性、准确性。对本期大幅增长的营运成本-外包服务费进行函证, 回函结果相符。

对应付、预付款项期末余额进行检查, 以确认成本的完整性, 信永中和会计师抽取期末大额应付账款、预付账款余额对应的合同及原始凭证, 检查交易实质,

询问交易情况。

4、截止测试

信永中和会计师抽取资产负债表日前后成本记账凭证，检查后附原始凭证，据交易内容及原始凭证判断是否存在成本跨期情况。

5、重新计算

信永中和会计师取得企业买断版权明细表，对本期摊销金额进行了重新计算。

(二) 核查意见

经核查，信永中和会计师认为，公司本年成本结构变动主要受业务变动的影响，成本变动合理。

问题 4

报告期内，你公司前五名客户合计销售金额占年度销售总额比例为 12.32%，前五名供应商合计采购金额占年度采购总额比例为 41.30%。请你公司向本部报备前五大客户与供应商的具体情况，并说明报告期末前五大客户的应收账款及其回款情况，与 2018 年度相比主要客户是否发生变动。

已报备。

问题 5

报告期内，你公司应付账款期末余额为 13,291.70 万元，同比增长 14.33%。请结合报告期营业收入的变动情况、你公司与供应商的合作模式、结算政策等情况，补充说明应付账款同比增长的原因及合理性。同时请向我部报备应付账款前五名的具体情况，包括对象、交易内容、账龄情况（如适用）等。

答复：

本报告期公司供应商主要为广告代理公司，在谷歌 Google，苹果 APPLE 等

多个平台进行广告投放营销推广来获取个人用户，结算政策为当月的营销推广费用在次月进行核对，核对无误后供应商出具发票，付款条件一般是出具发票后30-60天；供应商还包括提供外包技术服务公司，提供产品开发、数据支撑等技术服务，结算政策为当月的技术服务情况在次月进行核对，核对无误后供应商出具发票，付款条件一般是出具发票后60天。

2019年度互动式视觉阅读业务销售额大幅增长，因营销推广对互动式视觉阅读用户增加及收入增长有较为明显的推动作用，公司进一步加大对该业务的营销推广，致期末应付账款-营销推广费余额较上年有一定增加；同时公司对平台内容进行扩充，并不断优化和细化视听互动效果，致相应外包服务成本增加及应付外包服务费期末余额增加。

综上，2019年末应付账款余额同比增长合理。

2019年末应付账款前五名的具体情况已报备。

问题6

报告期内，你公司计提资产减值损失31,352.35万元，其中，坏账损失金额13,672.40万元，同比增长116.30%；其他金额7,129.84万元，同比增长42.60%。请补充说明上述项目的具体情况以及减值计提的合理性。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：

6.1 公司回复：

（一）报告期内，公司整体资产减值损失计提情况：

（单位：人民币万元）

报表项目	资产减值损失	本年计提金额	主要计提原因	涉及的主体
预付账款	预付版权金、CP分成款减值损失以及其他预付款减值损失	-13,672.40	游戏行业版号限制及晨之科现有业务终止经营等原因，相关预付的游戏版权金及CP分成款无法收回/游戏测试版本未达预期投资难以收回等	晨之科、母公司等
存货	存货-剧本减值	-887.22	剧本改编效果未达预期、更换	霍尔果斯光

报表项目	资产减值损失	本年计提金额	主要计提原因	涉及的主体
			编剧等原因致原剧本投入未来无法产生经济效益	之影、天津光之影、天津中文在线
长期股权投资	长期股权投资减值损失	-6,970.02	被投资单位2019年度经营成果未达预期,未来收益预测不佳,经评估股权可回收价值下降	天津中文在线、晨之科
无形资产	无形资产减值损失	-848.77	行业发展趋势变化致该资产盈利能力较弱,预计无法产生正向收益	教育科技
商誉	商誉减值损失	-1,844.10	2019商誉资产组业绩未达预期、未来经营业绩预测大幅下滑、经评估商誉资产组可回收价值下降致商誉减值	广州迈步、广州四月天
其他非流动资产	其他非流动资产减值	-4,233.96	游戏行业版号限制及晨之科现有业务终止经营等原因致相关预付的游戏版权金无法收回	晨之科
长期待摊费用	长期待摊费用减值	-2,495.88	游戏行业版号限制及晨之科现有业务终止经营等原因,付出并开始摊销的游戏版权金、CP分成款无法收回	晨之科
其他非流动金融资产	其他非流动金融资产减值	-400.00	整体游戏行业经营情况不佳,资产可收回性较低	晨之科
合计		-31,352.35	-	-

注:财务报告中披露其他金额7,129.84万元,如上表所示,系其他非流动资产、长期待摊费用、其他非流动金融资产的减值金额合计数。

(二) 预付版权金、CP分成款以及其他预付款本期减值损失情况

(单位:人民币万元)

项目类别	参与主体	合作单位名称	合作项目	期末账面余额	本期计提减值金额	期末减值准备余额
游戏业务预付版权金及CP分成减值	母公司	单位1	项目1	1,300.00	1,300.00	1,300.00
	母公司	单位2	项目2	141.51	141.51	141.51
	母公司	单位3	项目3	117.28	117.28	117.28
	母公司	单位4	项目4	19.42	19.42	19.42
	母公司	单位5	项目5	198.11	141.51	198.11
游戏业务预付版权金及CP分成减值小计1(母公司)				1,776.32	1,719.72	1,776.32
游戏业务预付版权金以及CP分成减值	晨之科	单位6	项目6	1,000.00	1,000.00	1,000.00
	晨之科	单位6	项目6	800.00	800.00	800.00
	晨之科	单位7	项目7	800.00	800.00	800.00

项目类别	参与主体	合作单位名称	合作项目	期末账面余额	本期计提减值金额	期末减值准备余额
	晨之科	单位8	项目8	800.00	800.00	800.00
	晨之科	单位9	项目9	799.71	799.71	799.71
	晨之科	单位10	项目10	767.45	767.45	767.45
	晨之科	单位11	项目11	700.00	700.00	700.00
	晨之科	单位12	项目12	600.00	600.00	600.00
	晨之科	单位13	项目13	566.04	566.04	566.04
	晨之科	单位14	项目14	550.00	550.00	550.00
	晨之科	单位15	项目15	424.53	424.53	424.53
	晨之科	单位6	项目16	300.00	300.00	300.00
	晨之科	单位16	项目17	290.94	290.94	290.94
	晨之科	单位17	项目18	235.85	235.85	235.85
	晨之科	单位18	项目19	200.00	200.00	200.00
	晨之科	单位19	项目20	200.00	200.00	200.00
	晨之科	单位20	项目21	188.68	188.68	188.68
	晨之科	单位6	项目22	130.00	130.00	130.00
游戏业务预付版权金以及CP分成减值小计2（晨之科）				9,353.20	9,353.20	9,353.20
游戏业务预付版权金以及CP分成减值合计（注1）				11,129.52	11,072.92	11,129.52
预付推广服务费减值	晨之科	单位21	游戏推广业务	840.00	840.00	840.00
	晨之科	单位22	游戏推广业务	350.00	350.00	350.00
	晨之科	单位23	游戏推广业务	300.00	300.00	300.00
	晨之科	单位24	游戏推广业务	283.02	280.82	280.82
	晨之科	单位25	游戏推广业务	200.00	200.00	200.00
	晨之科	单位26	游戏推广业务	150.00	150.00	150.00
	母公司	单位27	游戏推广业务	35.44	35.44	35.44
预付推广服务费减值小计（注2）				2,158.46	2,156.26	2,156.26
影视业务相关资产减值	霍尔果斯光之影	单位28	项目23	93.22	93.22	93.22
	天津光之影	单位29	项目24	125.00	125.00	125.00
	霍尔果斯光之影	单位29	项目25	225.00	225.00	225.00
影视业务相关资产减值小计				443.22	443.22	443.22
合计				13,731.20	13,672.40	13,729.00

注1：游戏业务预付版权金以及CP分成相关核算：行业内游戏、IP类投资付款一般包括预付版权金及CP分成，根据合同具体约定按照以下预付类型进行会计核算处理：（1）预付CP分成主要为预付游戏保底分成；（2）长期待摊费用、其他非流动资产主要核算采购合同中授权版权金部分：1）长期待摊费用主要核算代理协议中有明确约定授权期限的情况，如“签订合同之日起24个月”；2）其他非流动资产主要核算

代理协议中约定：“自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后 24 个月止”等未明确摊销期限且游戏尚未上线部分，待游戏上线后转入长期待摊费用按照授权期限进行摊销。

注 2：游戏推广业务主要核算公司为锁定较低的推广成本而预先支付的推广费用，后续由于游戏上线规划调整尚未消耗部分。

1、游戏业务预付版权金及 CP 分成减值

公司本期对游戏业务预付版权金及 CP 分成计提减值金额合计 11,072.92 万元，其中，中文在线母公司根据自营游戏业务实际情况计提减值 1,719.72 万元，晨之科因现有业务终止经营且受游戏行业调控政策影响，对预付版权金及 CP 分成款计提减值 9,353.20 万元。

(1) 母公司游戏业务预付版权金及 CP 分成减值

公司本期根据自营游戏业务实际情况，对预计无法收回的相关预付游戏版权金及 CP 分成款计提减值准备 1,719.72 万元，具体情况如下：

1) 预付单位 1 游戏开发版权金及 CP 分成款

公司 2017 年 12 月与单位 1 签署协议，单位 1 授权公司项目 1 游戏 IP 研发并发行 H5 游戏。受 2018 年度网络游戏产品的网络出版物号申请暂停及 2019 年度发放网络出版物号较往年大幅下降原因影响，公司对游戏业务进行缩减，同时游戏研发团队已大规模流失，预计该 IP 开发未来盈利前景存在重大不确定性，继续投入将会持续扩大亏损。同时该游戏 IP 共同著作权人就 IP 授权存在争议和纠纷，涉及诉讼主体众多。2019 年 12 月江西省宜春市中级人民法院做出裁定，要求单位 1 及其关联公司停止在中国大陆向第三方针对此游戏进行改编权授权。除非国内有判决先例支持单位 1 确实没有权利授权，公司才能对其起诉，且起诉按照合同约定需在新加坡进行，诉讼成本高且收回成本的可能性非常低。据上述情况，公司于 2019 年 12 月主动终止该项目，并全额计提坏账准备 1,300.00 万元。

2) 预付单位 2 游戏开发版权金及 CP 分成款

公司于 2018 年 1 月 20 日与单位 2 签署游戏代理及发行协议。依据协议约定，单位 2 应于 2018 年 9 月 30 日前将该游戏软件测试版交付，且正式交付游戏最终

版本的时间不得晚于 2018 年 12 月 30 日。交付逾期后，经多次沟通单位 2 仍未能提供合格的游戏版本且配合度低，最终游戏无法按原计划上线运营。为避免更大损失，2019 年底公司决定终止该游戏项目。基于谨慎性原则全额计提坏账准备 141.51 万元。

3) 预付单位 3 游戏开发版权金及 CP 分成款

公司于 2018 年 8 月 30 日与单位 3 签署游戏委托开发协议。依据协议约定，单位 3 正式交付游戏最终版本的时间不得晚于 2019 年 2 月 28 日。交付逾期后，经多次沟通单位 3 仍未能提供合格的游戏版本。后续沟通单位 3 未回应且研发团队已搬离原研发场地，最终游戏无法按原计划上线运营。公司于 2019 年 10 月提起诉讼，保全到的财产金额很低无法覆盖预付账款金额，基于谨慎性原则全额计提坏账准备 117.28 万元。

4) 预付单位 4 游戏开发款项及 CP 分成款

公司于 2018 年 8 月 15 日与单位 4 签署游戏委托开发协议。依据协议约定，单位 4 应于 2018 年 11 月 30 日前交付游戏软件测试版，且正式交付游戏最终版本的时间不得晚于 2018 年 12 月 20 日，正式交付游戏 iOS 微端版本和安卓微端版本的时间不得晚于 2019 年 1 月 20 日。单位 4 在游戏开发过程中开发进度拖延，游戏产品质量不佳，直至 2019 年 7 月 14 日，单位 4 才首次提交游戏产品的测试版本，公司经多次沟通仍不能获得游戏正式版本，最终游戏无法按原计划上线运营。为避免损失扩大，2019 年 12 月公司决定终止该项目，不再进一步开发投入，并全额计提坏账准备 141.51 万元。

5) 预付单位 5 游戏开发款项及 CP 分成款

公司于 2018 年 6 月 30 日与单位 5 签署游戏委托开发协议。该游戏上线测试评估后未达预期，同时对应联动的影视剧已播完，影响力下降。公司为减少损失在 2019 年四季度终止该游戏项目，故将该项目相关预付款项全额计提减值准备 19.42 万元。

(2) 晨之科游戏业务预付版权金及 CP 分成减值

晨之科因现有业务终止经营且本年受游戏行业调控政策影响，游戏项目开发

及推广处于停滞状态，公司判断原在预付账款中核算之预付游戏版权金及 CP 分成款，无法收回的风险较高，根据《企业会计准则第 8 号-资产减值》及北京卓信大华资产评估有限公司(以下简称“卓信大华”)出具的卓信大华估报字(2020)第 8518 号估值报告，对预付版权金及 CP 分成款 9,353.20 万元全额计提减值准备。具体情况如下：

晨之科对外游戏投资一般需支付游戏研发商的成本包括预付分成(保底分成)和版权金(授权金)两部分，预付账款中游戏类投资主要系晨之科购买支付游戏研发商的预付分成部分，该部分预付款待游戏上线后抵扣给研发商的游戏分成。

2018 年以来，受行业政策的影响，晨之科处于亏损状态。2019 年度经营情况仍无好转迹象，继续投入将会持续扩大亏损，为进一步减少亏损，维护股东的合法权益，公司管理层在 2020 年的年初决定终止经营晨之科现有业务，且无计划开展晨之科基于目前资产的新业务。该事项经中文在线董事会审议通过《关于拟终止经营子公司上海晨之科信息技术有限公司现有业务的议案》，同时中文在线于 2020 年 2 月披露了《关于拟终止经营子公司上海晨之科信息技术有限公司现有业务的风险提示性公告》(公告编号：2020-015)。晨之科董事会于 2020 年 2 月审议通过《关于终止经营晨之科现有全部业务的议案》。

晨之科现有业务终止经营涉及的资产减值损失会计科目包含预付账款、长期待摊费用、其他非流动资产等原有游戏投资项目(长期待摊费用、其他非流动资产等减值情况详见 6.1、(三))，因公司不准备进一步投入，故在终止业务的前提下对上述游戏投资项目计提减值，相关资产减值损失计提参考了专业机构分析结果，包括北京市中伦(上海)律师事务所专项法律分析意见以及北京卓信大华资产评估有限公司对相关资产的估值结果等，具体如下：

1) 专项法律分析意见

在晨之科终止业务的前提下，公司委托专业律师机构对各项游戏合同双方权利义务情况进行梳理。经对业务合同(含补充协议)相关文件、公司具体描述进行分析后，律师认为相关已支付的款项收回可能性较小，并由北京市中伦(上海)律师事务所出具的“关于上海晨之科信息技术有限公司部分业务合同预付相关条款的专项法律分析意见”以及上海市前和律师事务所“关于单位 24 等八家公司

诉讼保全专项法律分析报告”。

2) 评估公司对相关资产的评估

公司委托北京卓信大华资产评估有限公司在终止现有业务经营的前提下针对晨之科的部分资产进行估值，以确定晨之科部分资产的可收回价值，并出具了“中文在线数字出版集团股份有限公司以财务报告为目的资产减值测试所涉及上海晨之科信息技术有限公司部分资产可收回价值估值项目估值报告”（卓信大华估报字(2020)第 8518 号），公司根据最终的估值结果计提减值准备。

具体估值方法如下：

A 预付账款

预付账款根据能够收回的相应货物形成资产或权利的价值确定估值。鉴于中文在线管理层拟决定终止经营子公司晨之科现有业务，估值人员根据预付账款的具体性质分情况进行估值：

a 对于预付分成款、意向金、推广费和版权金：对已支付款项收回的可能性较小的，本次估值结果为 0，对款项收回可能性无法判断或者可以要求对方返还已支付款项的，已核实后的账面数确定评估值。

b 对于预付的房租物业费、设备租赁费、仲裁费、垃圾清理费等，以可收回的资产或可获得的资产权利确定估值。

B 长期待摊费用

长期待摊费用采用成本法，按照合同约定的收益期间，考虑该等资产与未来收益相匹配的价值确定评估值。鉴于中文在线管理层拟决定终止经营子公司晨之科现有业务，长期待摊费用按照性质不同分情况进行估值。

a 对游戏版权已转让的游戏版权金：按照合同约定的收益期间，以核实正确后的摊余价值确定估值。

b 对于无法单独对外转让的游戏版权金：已支付款项收回的可能性较小的，本次估值结果为 0。

c 对于技术开发费，其性质是待摊销的费用，由于晨之科已终止经营业务，故本次估值为 0。

C 其他非流动资产

其他非流动资产为预付的版权金，对已支付款项收回的可能性较小的，本次估值结果为 0。对款项收回可能性无法判断或者可以要求对方返还已支付款项的，已核实后的账面数确定评估值。

2、预付推广服务费减值

(1) 母公司预付推广服务费减值

公司与单位 27 于 2018 年 1 月 20 日签署《信息服务合作框架协议》及《信息服务推广执行单》，依据协议约定，公司已于 2018 年 2 月向单位 27 预先支付推广服务费人民币 105.00 万元。单位 27 于 2018 年 7 月向公司发送 AS0 小号结算单，结算单显示：截至 2018 年 6 月 30 日，原告预付的推广服务费尚有未消耗余额为人民币 37.57 万元。根据《信息服务推广执行单》约定：“如协议到期推广服务费仍有余额，单位 27 应于协议届满后 3 个工作日内退还公司。”

协议已于 2019 年 1 月 19 日到期，公司曾多次以各种形式要求单位 27 退款推广服务费余额，但对方拒不履行退款义务，其行为已严重损害公司合法权益。据此公司已向北京市东城区人民法院提起诉讼，要求对方退款推广服务费 37.57 万元并赔偿相应损失。

北京市东城区人民法院已发出公告，向单位 27 公告送达（2019）京 0101 民初 17454 号民事裁定书，裁定保全事项。但通过公开信息查询单位 27 同时还有其他涉诉事项，已被其他公司冻结账户，公司通过诉讼回款可能性较低。基于谨慎性原则，对该未决诉讼涉及的预付账款 35.44 万元（不含税）全额计提减值准备 35.44 万元。

(2) 晨之科预付推广服务费减值

具体情况详见 6.1（二）1、（2）中相关说明。

3、影视业务相关资产减值

公司本期根据影视业务实际情况，对影视业务相关预付影视剧改编费及导演费计提减值准备，减值金额合计 443.22 万元。具体情况如下：

(1) 公司与单位 29 合作的项目 24，在剧本创作过程中公司未能与原编剧就改编思路达成一致，故公司于 2019 年度与新编剧签约，原有项目剧本作废，同时预付单位 29 导演费因原有编剧成果作废，不再具有商业价值。根据谨慎性原则对原剧本投入及预付导演费等资产全额计提减值准备。

(2) 公司与单位 29 合作的项目 25，因市场政策原因无法进行且因题材特殊无法转让给其他方，该项目联合研发方单位 30 未正常开展业务。同时，前期剧集剧本质量经多次修改沟通仍无法达到要求，为避免更大损失，公司管理层于 2019 年 12 月决定与原编辑停止合作，公司计划引入新编剧继续修改开发，原有项目剧本作废。根据谨慎性原则对原剧本投入及预付导演费等资产全额计提减值准备。

(3) 公司与单位 28 合作的项目 23，因合作平台终止项目，公司更换编剧方为单位 31 继续创作，同时，受特殊题材审查政策收紧等因素影响导致项目无法继续开展，前期剧本及预付导演费投入未来无法继续利用，为避免损失进一步扩大，公司管理层于 2019 年 12 月决定不再继续投入前述项目。根据谨慎性原则对剧本投入及预付导演费等资产全额计提减值准备。

文学剧本改编周期较长，涉及与编剧的持续沟通，同时根据行业惯例编剧更换会导致前期剧本无法继续使用，故 2019 年末对上述预付影视剧改编费用及导演费投入进行减值测试，基于谨慎性原则对有明确减值迹象的相关预付款计提减值准备合计 443.22 万元。

(三) 其他非流动资产、长期待摊费用、其他非流动金融资产相关减值情况如下（减值金额合计 7,129.84 万元）：

报表项目	项目类别	参与主体	合作单位名称	合作项目	期末账面余额	本期计提减值金额	期末减值准备余额
其他非流动资产	游戏业务预付版权金以及 CP 分成减值	晨之科	单位16	项目17	1,415.09	1,415.09	1,415.09
		晨之科	单位11	项目11	283.02	283.02	283.02
		晨之科	单位6	项目22	443.40	443.40	443.40
		晨之科	单位7	项目7	377.36	377.36	377.36
		晨之科	单位14	项目14	300.00	300.00	300.00

报表项目	项目类别	参与主体	合作单位名称	合作项目	期末账面余额	本期计提减值金额	期末减值准备余额
		晨之科	单位9	项目9	377.36	377.36	377.36
		晨之科	单位20	项目21	188.68	188.68	188.68
		晨之科	单位32	项目26	471.70	471.70	471.70
		晨之科	单位33	项目27	377.35	377.35	377.35
其他非流动资产	游戏业务预付版权金以及CP分成减值小计1				4,233.96	4,233.96	4,233.96
长期待摊费用	游戏业务预付版权金以及CP分成减值	晨之科	单位6	项目16	72.94	72.94	72.94
		晨之科	单位6	项目6	24.76	24.76	24.76
		晨之科	单位8	项目8	908.81	908.81	908.81
		晨之科	单位34	项目20	304.27	304.27	304.27
		晨之科	单位34	项目28	253.70	253.70	253.70
		晨之科	单位35	项目29	304.41	304.41	304.41
		晨之科	单位36	项目30	283.02	283.02	283.02
		晨之科	单位37	项目31	23.27	23.27	23.27
长期待摊费用	游戏业务预付版权金以及CP分成减值小计2				2,175.18	2,175.18	2,175.18
长期待摊费用	技术开发费用	晨之科	单位38	技术开发费	29.03	29.03	29.03
		晨之科	单位39	技术开发费	291.67	291.67	291.67
长期待摊费用	技术开发费用小计（注1）				320.70	320.70	320.70
其他非流动金融资产	股权投资业务	晨之科	珠海远洋互动科技有限公司	不涉及	400.00	400.00	400.00
其他非流动金融资产	股权投资业务小计（注2）				400.00	400.00	400.00
合计					7,129.84	7,129.84	7,129.84

注1：技术开发费用主要核算公司部分软件研发费用，在一定期限内摊销。

注2：股权投资业务主要核算公司对外的股权投资，被投资单位均为游戏研发业务相关公司。

1、晨之科因现有业务终止经营且本年受游戏行业调控政策影响，游戏项目开发及推广处于停滞状态，公司判断原在其他非流动资产、长期待摊费用中核算之预付游戏版权金及CP分成款，无法收回的风险较高，根据《企业会计准则第8号-资产减值》及北京卓信大华资产评估有限公司（以下简称“卓信大华”）出具的卓信大华估报字(2020)第8518号估值报告，对其他非流动资产4,233.96万元、长期待摊费用2,495.88万元，合计6,729.84万元全额计提减值准备。相

关专业机构法律意见及评估结果详见 6.1（二）1、（2）。（注：长期待摊费用中游戏类投资主要系晨之科购买游戏支付游戏研发商的版权金部分，该部分在资产授予期限内进行摊销，其他非流动资产部分主要核算需游戏上线后根据授权期限进行摊销部分。）

2、晨之科的联营单位珠海远洋互动科技有限公司存在明显减值迹象，公司对其他非流动金融资产计提减值准备 400.00 万元。

珠海远洋互动科技有限公司（以下简称“珠海远洋公司”）主营业务为游戏研发，公司对其计提股权投资减值准备 400.00 万元，主要系游戏行业整体经营情况不佳，珠海远洋公司目前经营情况不理想，公司账面货币资金结余较少，公司对外投资无法回收，资金周转出现困难，加之晨之科已终止现有游戏相关业务，基于谨慎性原值考虑，并结合公司会计政策，决定对珠海远洋公司股权投资单项计提减值准备 400.00 万元。

6.2 会计师核查意见

（一）核查过程

1、信永中和会计师检查了公司业务人员提供的对方提交游戏版本的相关邮件以及公司业务人员反馈游戏版本质量问题的相关往来邮件的部分记录并获取了相关截图。

2、信永中和会计师查询了相关合作方的公开信息，包括工商信息、涉诉情况以及财务状况（如已公开）等，并结合减值项目情况进行了判断。

3、信永中和会计师对公司管理层及法务部门、业务部门相关人员执行了访谈程序，深入了解了相关游戏及影视项目情况及公司对诉讼追回财产可能性的判断。

4、信永中和会计师获取并检查了管理层对晨之科终止经营不再继续投入的董事会决议。

5、信永中和会计师获取并检查了公司管理层对于以上减值事项的相关判断的说明文件。

6、信永中和会计师与资产评估机构沟通了解评估的工作性质、评估范围、评估目标、评估基准日、评估价值类型是否恰当。

7、信永中和会计师复核估值报告使用的评估假设和方法是否恰当，复核估值报告所引用的数据、参数、折现率的确定是否合理；预测数据及所依赖的重大的商业合同与协议的恰当性；预测的数据是否符合外部环境及内部经营情况。

8、信永中和会计师复核并评价估值报告的结果的合理性，及其与其他已获取审计证据的一致性；并根据评估结果计算减值金额计提的正确性。

9、信永中和会计师查询了评估机构以及评估师、律师机构以及律师相关公开信息，评价评估机构、律师机构的执业情况和评估师、律师的专业胜任能力及客观、独立性。

10、信永中和会计师了解了晨之科股东、治理层、管理层做出终止经营晨之科现有业务所履行的公司治理依据及程序，并对相关方实施访谈程序；向晨之科治理层、管理层访谈了解了 2020 年经营计划，人员情况，并将 2020 年 1-4 月实际情况与了解的情况进行核对。

11、信永中和会计师了解了晨之科基于终止经营业务前提下治理层、管理层对截至 2019 年 12 月 31 日相关资产、负债公允价值的判断依据。

12、信永中和会计师获取了律师在晨之科终止经营业务的前提下对主要资产项目各方履约情况以及如何维护上市公司权益的法律建议，并对其进行访谈以及执行函证程序。

（二）核查意见

经核查，信永中和会计师认为报告期内，管理层对上述资产计提资产减值损失的原因合理，计提资产减值的估计数恰当，符合业务的实际情况。

问题 7

报告期内，你对无形资产-买断版权核销 18,055.12 万元，对晨之科相关的其他非流动资产-买断版权计提减值准备 4,233.96 万元。（1）请列示上述

无形资产和其他非流动资产具体情况，包括不限于具体内容、用途、取得方式及成本、所采用的摊销方式和期限等；（2）请说明你公司判断相关无形资产存在减值迹象的详细理由；（3）请补充说明核销上述无形资产的原因及合理性，以及以往年度的减值计提情况。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：

7.1 公司回复：

（一）请列示上述无形资产和其他非流动资产具体情况，包括不限于具体内容、用途、取得方式及成本、所采用的摊销方式和期限等；

1、无形资产明细情况如下

（单位：人民币万元）

核销版权类型	核销原值金额	摊销方式	摊销期限	取得方式	成本
视频	10,829.23	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
图书	5,742.92	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
音频	562.47	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
文字	425.64	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
游戏	283.02	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
其他	211.84	直线法	按权利期限/受益期	购买取得	按合同约定价款
合计	18,055.12				

公司报告期内对无形资产-买断版权（注：该买断版权系买断一般是1-8年以内年限不等的版权，授权期结束后，将不再有任何权利）核销18,055.12万元，该等买断版权取得方式主要系与相应出版社、作家等签约购买取得，取得成本为按合同约定的一次买断的总价款或者分次买断的价款合计，所采用的摊销方式主要系在授权期内按直线法摊销。

2、其他非流动资产明细情况如下

（单位：人民币万元）

合作单位名称	合作项目	取得成本	2019年末减值准备余额	用途	取得方式	摊销方式	摊销期限
单位16	项目17	1,415.09	1,415.09	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期	自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日

合作单位名称	合作项目	取得成本	2019年末减值准备余额	用途	取得方式	摊销方式	摊销期限
						限内摊销	后48个月止。
单位11	项目11	283.02	283.02	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏公测之日后36个月止。
单位6	项目22	443.4	443.4	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	游戏商业化运行之后36个月
单位7	项目7	377.36	377.36	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	合同签订之日起—授权游戏公测之日后24个月止
单位14	项目14	300	300	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后36个月止
单位9	项目9	377.36	377.36	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后24个月止。
单位20	项目21	188.68	188.68	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后24个月止。
单位32	项目26	471.7	471.7	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏公测之日后24个月止。
单位33	项目27	377.36	377.36	游戏相关业务投资	现金获取	游戏上线后版权金部分在合同约定授权期限内摊销	自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后36个月止
合计		4,233.97	4,233.97				

注：其他非流动资产主要核算代理协议中约定：“自本协议生效之日起至授权游戏商业化运营之日后24个月止”等未明确摊销期限且游戏尚未上线部分，待游戏上线后转入长期待摊费用按照授权期限进行摊销。

(二) 请说明你公司判断相关无形资产存在减值迹象的详细理由；

经公司管理层判断上述已核销的无形资产未出现减值迹象，核销系相关版权到期所致。

（三）请补充说明核销上述无形资产的原因及合理性，以及以往年度的减值计提情况。

公司核销上述无形资产的原因主要系无形资产已正常按直线法全额摊销完毕且相关权利已到期，公司不再享有该部分买断版权的权利，因此，公司本年通过管理层决议将相关无形资产原值及累计摊销予以核销。相关会计处理符合企业会计准则相关要求。如公司购买的是永久版权，则均按 10 年摊销，摊销期满后版权仍归属于中文在线，此类无形资产不进行核销。上述已核销无形资产以前年度不存在减值情况。

以往年度的无形资产减值计提情况：

2018 年无形资产-其他减值系 2018 年 4 月份起因受游戏行业版号停止发放，以及后续一系列规范、控制网络游戏政策的影响，游戏行业整体业绩大幅度下滑，该政策对晨之科的主营业务产生了重大的不利影响，无形资产-其他对应的多款游戏业务已终止或下线，后续游戏开发也因此受到重大影响，广告等主营业务无法按照预期为公司带来相应的现金流量及经济效益，晨之科的主营业务收入较去年大幅度下滑，其主要业务业绩与本公司收购时业绩承诺有巨大差距。本公司根据整体行业情况、晨之科经营情况以及参考中瑞世联资产评估（北京）有限公司出具的《关于上海晨之科信息技术有限公司的账外无形资产评估情况说明》，认为上述无形资产在未来无法按照收购时的预期再为公司带来相应的现金流量以及经济效益，基于谨慎性原则对无形资产-其他中的商标、软件著作权、美术作品、域名等无形资产计提减值准备 18,859.86 万元。

7.2 会计师核查意见

（一）核查过程

1、信永中和会计师获取并检查了资产管理平台系统导出的无形资产明细，并对权利已到期的无形资产进行了筛选，信永中和会计师抽样获取并检查了外购无形资产相应合同，对公司获得的主要权利、使用期限、价款等主要合同条款进

行了检查，与系统相关记录一致。

2、信永中和会计师从公司资产管理平台系统导出的无形资产明细中抽取无形资产样本追查至其所在网站或版权库验证了其存在性。

3、对于无形资产减值的核查程序，详见 6.2（一）中所述的 6-12 项核查程序。

（二）核查意见

经核查，信永中和会计师认为，公司报告期内对无形资产-买断版权核销 18,055.12 万元的核销合理，相关情况属实，相关处理符合企业会计准则相关规定。其他非流动资产-买断版权本期计提减值准备合理，符合公司实际情况。

问题 8

报告期内，你对中文万维的长期股权投资计提减值准备 6,719.51 万元，请你公司结合中文万维的经营情况、相关业绩约定以及业绩实现情况，说明长期股权投资的减值测试过程，关键参数、主要假设、预测指标的确定依据，较以前报告期减值测试所选取参数、假设、指标存在的差异及合理性。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：

8.1 公司回复：

（一）请你公司结合中文万维的经营情况、相关业绩约定以及业绩实现情况，说明长期股权投资的减值测试过程

公司的联营单位中文万维的经营业务立足于免费阅读市场，以“流量+广告”模式运营，用户无需为内容付费，平台依靠流量获得广告收入。其主要业务模式包括用户线和产品线两种模式，其中，用户线：公司版权中心与外部版权方合作，为版权方支付版税成本；引入版权方作品置于公司平台，交由多媒体阅读中心进行运营，供用户免费阅读；广告销售中心引入广告商，在公司平台投放广告以用户点击赚取收入；产品线：公司产品中心针对公司产品进行设计，交由产品研发

中心进行开发，开发完成后由商务中心进行产品推广，由多媒体阅读中心管理运营。

2019 年度免费阅读市场大幅增长，除原有阅读 APP 转型免费阅读外，部分拥有较大流量优势的互联网平台孵化自有免费阅读平台，导致付费阅读业务和小型免费阅读业务的公司收入整体出现明显下滑。受前述影响，中文万维 2019 年度实际经营业绩与 2018 年 10 月估值咨询报告书中使用的 2019 年度预测数据已有较大差异，中文万维管理层根据 2019 年度业务情况变化及行业状况判断未来五年的经营业绩预测低于前述估值咨询报告书中使用的同期预测数据。

中文万维 2019 年度实际销售业绩为 19,895.28 万元，实际净利润为-448.31 万元，2019 年度经营情况未达预期，公司判断中文万维股权存在明显减值迹象，因此，公司委托北京卓信大华资产评估有限公司对中文万维股东全部权益可收回价值进行了评估，评估结果为长期股权投资减值测试提供了价值参考。

（1）测算对象和测算范围

测算对象为中文万维股东全部权益可收回价值。

测算范围为中文万维全部资产及负债。

（2）测算基准日

此次评估基准日为 2019 年 12 月 31 日。

（3）价值类型：

根据评估目的和企业会计准则的相关规定，确定评估对象的价值类型为可收回价值。

可收回价值是指评估对象在现有管理、运营模式和持续经营条件下，预计未来现金流量的现值和公允价值减去处置费用后净额的孰高者。

（4）测算方法

依据《企业会计准则-资产减值》规定，考虑中文万维自成立至评估基准日已持续经营数年；目前企业已进入稳定发展阶段，未来具备可持续经营能力，可

以用货币衡量其未来收益，其所承担的风险也可以用货币衡量，符合采用收益法的前提条件。同时考虑本次评估获取的评估资料较充分，故本项目适宜采用收益法评估。中文万维为轻资产公司，股东全部权益预计未来现金流量的现值将大于公允价值减去处置费用的净额。因此，本次采用收益法-现金流量折现法确定股东全部权益可收回价值。

本项目采用的现金流量折现法是指通过估算评估对象未来预期的净现金流量并采用适宜的折现率折算成现值，借以确定评估价值的一种评估技术思路。现金流量折现法的适用前提条件：1) 企业整体资产具备持续经营的基础和条件，经营与收益之间存有较稳定的对应关系；2) 必须能用货币衡量其未来期望收益；3) 评估对象所承担的风险也必须是能用货币衡量。

(5) 测算结论

此次评估机构以中文万维 2019 年 12 月 31 日数据为基础，采用收益法测算，在评估假设及限定条件成立的前提下，经评估，中文万维的股东全部权益在评估基准日可收回价值为 8,089.75 万元。

综上，根据北京卓信大华资产评估有限公司出具的卓信大华评报字(2020)第 8517 号评估报告采用收益法测算公司持有的中文万维按持股比例计算的股权市场公允价值与账面值相比，需计提减值准备 6,719.51 万元，本公司据此计提该项减值准备 6,719.51 万元。

(二) 关键参数、主要假设、预测指标的确定依据，较以前报告期减值测试所选取参数、假设、指标存在的差异及合理性。

1、关键参数、预测指标的确定依据（永续期假设与 2024 年持平）

(1) 营业收入预测

通过对企业未来发展预测、企业历史年度营业收入的变动分析，结合以上主要经营业务的特点，对营业收入的主要指标及其历史变动趋势进行分析判断：

中文万维核心业务是以广告和阅读收入为主，2019 年广告和阅读业务收入占比 99.70%，数字阅读行业正处于蓬勃发展阶段，2018 年-2022 年为数字阅读

转型期，有多家头部互联网企业进入该赛道，丰富了数字阅读流量范围；网络文学被纳入监管，在政治、经济、社会和科技角度对健康正版的数字阅读均呈现有利态势；内容平台与阅读渠道呈整合趋势；免费阅读进入市场，对付费阅读造成一定冲击，且付费阅读流量红利消失，免费阅读正带动流量增长；随着 5G、人工智能、大数据等新技术被用于数字阅读行业，阅读场景将会被进一步完善，满足更多的用户不同的用户需求；用户范围极广，涵盖各年龄段、各阶级城市、各职业人群，数字阅读用户 2019 年达 7.4 亿；数字阅读市场规模仍保持较快增长态势，2019 年数字阅读市场规模达 204 亿，同比增长 21%，以 IP 衍生为核心的泛娱乐产品链收入为市场规模增长的主要推动因素。

广告收入主要通过日活跃用户数量 (DAU) 和每用户平均收入 (ARPU) 计算，预测未来几年日活跃用户数量 (DAU) 参考 2019 年数量，每用户平均收入 (ARPU) 参照历史年度的增长情况进行预测。

阅读收入由于受行业免费的影响，对付费阅读参考历史年度占广告收入比重进行预测。

代理收入和其他收入所占比重较小，参考历史年度占广告收入比重进行预测。

经上述分析，确定预测期营业收入。

(2) 营业成本预测

营业成本主要为推广成本、版税成本、服务器成本和其他成本，其中推广成本和版税成本为主要的成本构成项目。未来年度营业成本参考历史年度各项成本明细占收入比重来进行预测。

(3) 销售费用预测

销售费用主要为工资、社保费、福利费、劳务费、差旅费、办公费、招待费等，其中职工薪酬近年来占销售费用比例较高，未来年度预计仍将占较高比例。

本次评估根据企业盈利预测资料，结合企业历史年度销售费用的结构分析，经与管理层访谈，职工工资未来增长比例为 10% 进行预测，同时，分析历史年度各项费用的计提比例和实际耗用情况，以销售人员工资预测值为基础，预测未来

年度的人工附加费。对于与销售收入相关性较大的其他费用如：差旅费、招待费等，业务拓展将会导致销售费用呈现增长趋势，因此以历史期销售费用占收入比例进行预测。

（4）管理费用预测

管理费用主要为工资、社保费、福利费、房租物业费、研发费、办公费、差旅费、招待费、折旧摊销费。对各类费用分别预测如下：

A、管理人员薪酬

包括职工工资、各种社会保险、福利费等。该类费用主要与未来工资增长幅度及企业薪酬政策相关。根据历史期人员工资水平，结合公司未来业务发展状况，通过预测未来管理人员人数和人均年工资，确定预测期的人员工资。同时，分析历史年度各项费用的计提比例和实际耗用情况，以管理人员工资预测值为基础，预测未来年度的人工附加费。

B、折旧和摊销

折旧为固定资产每年应计提的折旧费用，以评估基准日固定资产的账面原值，乘以年折旧率进行预测；摊销以无形资产的年摊销额作为预测值。

C、办公类费用

主要包括办公费、差旅费、招待费、研发费及其他管理费用等与业务收入相关性较强的变动费用。根据各项管理费用项目与收入的比例进行预测。

（5）财务费用预测

主要为利息收入、手续费。

基准日货币资金已通过溢余资金加回的方式或在运营资金中最低现金保有量的形式考虑对现金流的影响，故未来不对利息收入进行预测；

手续费支出参考 2019 年度手续费占收入比值进行预测。

（6）税金及附加预测

税金及附加主要包括城建税、教育费附加、地方教育费、印花税、文化事业

建设费等。以企业应缴纳的增值税额，按照企业实际执行的税率进行预测。城建及教育费附加根据实际税率进行预测；印花税以预测的营业收入和营业成本的合计金额为基数，按照实际 0.05% 的税率进行预测、文化建设事业费根据提供广告服务取得的全部含税收入，减除支付的含税广告发布费后的余额，按照实际税率进行预测。

（7）折旧及摊销预测

根据企业正在执行的会计政策、依据评估基准日固定资产和无形资产的账面价值，以及未来更新固定资产折旧进行预测。

（8）资本性支出预测

资本性支出为存量资产的更新支出，以及为维持现有生产能力而需要支付的固定资产更新改造费用。对于设备类、其他无形资产等，本次评估预测参考历史年度固定资产和无形资产增加进行预测。

（9）营运资金预测及增加额的确定

企业营运资金追加额系指企业在不改变当前主营业务条件下，为保持企业持续经营能力所需的新增营运资金。

营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化，获取他人的商业信用而占用的现金，正常经营所需保持的现金、存货等；同时，在经济活动中，提供商业信用，相应可以减少现金的即时支付。营运资金的增加只需考虑正常经营活动所需保持的现金、应收款项、应付款项等主要因素。

结合中文万维业务结算环境的特殊性和历史期实际经营情况，对企业历史期经营性流动资产、负债与经营收入和经营成本的周转率分析，取其基准日经营性周转率指标，预测未来收益期每年营运资金需求量，计算营运资金净增加额。

（10）折现率的确定

1) 折现率模型

本次评估采用加权平均资本成本定价模型(WACC)。

$$R=Re \times We+Rd \times (1-T) \times Wd$$

式中：

Re：权益资本成本；

Rd：付息负债资本成本；

We：权益资本价值在投资性资产中所占的比例；

Wd：付息负债价值在投资性资产中所占的比例；

T：适用所得税税率。

其中，权益资本成本采用资本资产定价模型 (CAPM) 计算。

计算公式如下：

$$Ke= Rf+\beta \times MRP+Rc$$

Rf：无风险收益率

MRP：Rm-Rf：市场平均风险溢价

Rm：市场预期收益率

β ：预期市场风险系数

Rc：企业特定风险调整系数

其中：目标资本结构 (Wd/We) 按照现行市场价值确定公司的目标资本结构，或者参考可比公司的资本结构。

2) 各项参数的选取过程

A 无风险报酬率的确定

无风险收益率是指在当前市场状态下投资者应获得的最低收益率。在我国，国债是一种比较安全的投资，因此国债收益率可视为投资方案中最稳妥，也是最低的收益率，即安全收益率。本次评估，参考 Wind 资讯的债券相关资料，选取中长期国债的到期收益率 3.93%。

B 市场平均风险溢价的确定

市场风险溢价是投资者投资股票市场所期望的超过无风险收益率的部分，是市场预期回报率与无风险利率的差。

市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

本次评估市场风险溢价取 7.24%。

C 风险系数 β 值的确定

β 值被认为是衡量公司相对风险的指标。通过 Wind 证券资讯终端系统，查取可比上市公司的评估基准日有财务杠杆的 β 值、带息债务与权益资本比值，并求取平均数，企业所得税率为 15%，换算为无财务杠杆的 β 值，取其算术平均值，即 1.2884。本次评估采用目标公司行业的资本结构，则风险系数 β 值为 1.2884。

D 公司特定风险的确定

公司特定风险是指企业在经营过程中，由于市场需求变化、生产要素供给条件变化以及同类企业间的竞争，资金融通、资金周转等可能出现的不确定性因素对被评估单位预期收益带来的影响。

由于被评估单位为非上市公司，而评估参数选取的可比公司是上市公司，故需通过特定风险系数调整。综合考虑企业的生产经营规模、经营状况、财务状况及流动性等，确定被评估单位的特定风险系数为 3%。

E 权益资本成本折现率的确定

将选取的无风险报酬率、风险报酬率代入折现率估算公式计算得出折现率为 16.26%。

$$\begin{aligned} Re &= R_f + \beta \times ERP + R_{sp} \\ &= 16.26\% \end{aligned}$$

F 加权平均资本成本折现率的确定

根据目标公司基准日资本结构情况

Wd: 付息负债价值在投资性资本中所占的比例 9.73%;

We: 权益资本价值在投资性资本中所占的比例 90.27%;

则: $R = R_e \times W_e + R_d \times (1 - T) \times W_d$

$= 14.68\%$

折现率为 14.68%。

(11) 预测期的确定依据

收益期, 根据被评估单位章程、营业执照等文件规定: 营业期限 2015 年 05 月 28 日至 2035 年 05 月 27 日; 本次评估假设企业未来持续经营, 因此确定收益期为无限期。

预测期, 根据公司历史经营状况及行业发展趋势等资料, 采用两阶段模型, 即评估基准日后 5 年根据企业实际情况和政策、市场等因素对企业收入、成本费用、利润等进行合理预测, 假设永续年期与第 5 年持平并保持不变。

2、收益预测的假设条件

(1) 假设评估基准日后被评估单位持续经营。

(2) 假设被评估单位完全遵守所有有关的法律法规, 需要审批的相关事项可以获得通过。

(3) 假设公司的经营者是负责的, 且公司管理层有能力担当其职务。

(4) 假设公司保持现有的管理方式和管理水平, 经营范围、方式与目前方向保持一致。

(5) 假设公司未来将采取的会计政策和编写此份报告时所采用的会计政策在重要方面基本一致。

(6) 有关利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化。

(7) 被评估单位未来可持续获得高新技术企业认定, 并申请相应的所得税

优惠。

(8) 无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素对企业造成重大不利影响。

3、较以前报告期减值测试所选取参数、假设、指标存在的差异及合理性

中文万维于 2018 年 10 月 31 日完成管理层收购并引入外部投资方永利投资咨询（广州）有限公司的增资，2018 年期末根据引入外部增资的价格估算，中文万维全部权益价值高于 2018 年 10 月 31 日评估价值，且 2018 年度中文万维经营数据与预测数据不存在明显差异，故公司持有中文万维股权在 2018 年末不存在明显减值迹象，未进行减值评估测试。

8.2 会计师核查意见

（一）核查过程

1、了解和评估管理层对于长期股权投资相关内部控制，并对上述内部控制运行有效性进行测试。

2、与资产评估机构沟通了解评估的工作性质、评估范围、评估目标、评估基准日、评估价值类型是否恰当。

3、复核评估报告使用的评估假设和方法是否恰当，复核评估报告所引用的数据、参数、折现率的确定是否合理。预测数据及所依赖的重大的商业合同与协议的恰当性。预测的数据是否符合外部环境及内部经营情况。

4、复核并评价评估报告的结果的合理性，与其他已获取审计证据的一致性。并根据评估结果计算减值金额计提的正确性。

5、查询评估机构以及评估师相关公开信息，评价评估机构的执业情况和评估师的专业胜任能力及客观、独立性。

（二）核查意见

经核查，信永中和会计师认为，长期股权投资的减值测试过程符合企业会计准则相关规定，关键参数、主要假设、预测指标的确定依据合理。

问题 9

报告期内，你公司销售费用发生额为 38,367.41 万元，同比增长 22.75%，占营业收入的 54.39%，占比较上年提高 19.09 个百分点，你公司解释主要系本年度对互动式视觉阅读业务营销推广费用大幅增加所致，请结合具体的销售费用明细科目进一步说明具体情况以及该项费用同比增长的原因及合理性。

答复：

报告期内销售费用主要构成为：广告费 25,559.05 万元，占比 66.62%，金额较上年同比增长 37.31%；职工薪酬 8,765.88 万元，占比 22.85%，金额较上年同比下降 4.37%；前述两项费用合计占销售费用比例为 89.47%，合计金额较上年同比增长 23.56%。其中广告费主要为互动式视觉阅读业务营销推广费用，该业务 2019 年度处于快速发展阶段，营销推广对互动式视觉阅读用户增加及收入增长有较为明显的推动作用。2019 年度视觉阅读业务收入金额较上年大幅增加，得益于 2019 年持续加大对该业务的营销推广；但同时被 2019 年度公司加强人员成本费用控制，销售费用中职工薪酬金额及占比均较上年有所下降所部分抵消。综上，本报告期销售费用发生额同比增长合理。

问题 10

报告期内，你公司研发投入金额 11,398.73 万元，同比下降 7.25%，研发人员数量为 159 人，同比下降 45.36%，研发支出资本化金额为 4,477.06 万元，同比增长 163.21%，其中研发费用资本化占研发投入的 39.28%。请结合报告期内研发项目的具体情况补充说明研发投入资本化金额同比大幅上升的原因及合理性、说明研发费用资本化处理是否符合企业会计准则的规定。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复：

10.1 公司回复：

为了巩固公司核心技术优势、数字全媒体出版优势，公司持续增加了对移动互联网产品、基础教育平台项目、资产管理平台等项目的研发投入。报告期研发

投入 11,398.73 万元，占营业收入的 16.16%。具体情况如下：

1、基础教育平台项目基本情况

中文在线基础教育平台，是构建面向基础教育的、以数字教材及其配套资源为核心的数字教育内容的出版、发行、应用综合服务体系，为产业链相关各方提供各类数字教育内容的生成发布、质量控制、交易结算、下载推送、教学应用平台、工具和服务的平台。该项目为报告期内唯一的资本化研发项目。

中文在线基础教育平台的建设目标：构建一个第三方的数字教育资源版权管理和集成分发应用平台，打通教育资源生成和应用的产业链条，上游连接各个传统教材教辅出版单位和新型数字资源开发单位，中游连接各地教材教辅发行渠道发行交易网络、下游联接各地教育主管部门及学校的各类教育教学系统、教育类 APP、客户端软件，能够提供数字化学习资源的个性化推送和教学应用服务。

资本化确认时点：该项目经过前期 2013 年 9 月至 2016 年底的市场调研、项目可行性论证和项目实验等研究阶段，于 2017 年 1 月正式进入开发阶段。预计 2020 年 6-7 月达到预定可使用状态并经验收后转入无形资产，目前该项目已在上海多所学校进行试验和改进。自 2017 年 1 月 1 日公司起将该项目发生的研究开发费用计入开发支出，予以资本化。资金投入以募投项目资金为主。

截至目前，中文在线基础教育平台产品的建设已初步完成募投项目的开发计划，平台产品设计遵循基础教育课程教材建设、管理的基本规律和机制，构建数字教材可持续建设、管理、应用的业务模式。平台满足数字教材从审查出版到发行应用整个管理闭环需求，以及包括版权管理、用户身份认证等的底层技术支撑。实现了数字教材的申报、审查、发稿、征订、报订、发行、应用等业务全流程在线的常态化管理，实现了教材内容管理、资源建设及配送体系分级部署，为数字教材应用实验保驾护航。平台具备以中心综合服务体系提供平台支撑，支持省级数字教材服务体系的平台级应用需求。

2、研发投入资本化金额同比大幅上升的原因及合理性

报告期内研发总投入金额 11,398.73 万元，同比下降 7.25%。其中，费用化研发支出本期发生额 6,921.67 万元，同比降低了 21.37%，主要系“文学+”业

务平台及资产管理平台功能 2019 年度已较为成熟，能够满足基本使用需要，目前其相关费用化研发支出主要用于系统维护及用户持续改善，费用化研发支出金额较以前年度金额有所下降；另外，报告期内公司游戏类项目研发显著减少同时游戏部门研发人员缩减，致费用化研发支出减少。2019 年度归集开发支出资本化金额 4,477.06 万元，较上年同期增长了 163.21%，主要系 2019 年度基础教育平台项目进入重点开发阶段，公司加大对基础教育平台项目研发投入力度，继续深入平台建设，提供以数字教材为核心的各类数字教育内容的生成发布、质量控制、交易结算、下载推送、教学应用平台、工具和服务，使资本化研发支出大幅增长，截至 2019 年 12 月 31 日，基础教育平台项目累计已归集开发支出 10,124.73 万元。2019 年对研发团队人员优化致研发人员人数减少，致报告期研发投入总体较上年减少。

3、研发支出资本化会计处理的合规性

公司的基础教育平台项目研发支出满足以下五个条件：

1)公司目前已组建了一支完整的平台建设团队，进行了一系列的专题研究，制定了详细的产品开发方案，已完成数字教材出版发行核心技术与分模块的初步开发，并且已经在上海 100 多所学校进行测试，证明公司进行开发所需的技术条件等已经具备，不存在技术上的障碍或其他不确定性。

2) 项目开发目标是构建面向基础教育、以数字教材及其配套资源为核心的数字教育内容的出版、发行、应用综合服务体系，为产业链相关各方提供各类数字教育内容的生成发布、质量控制、交易结算、下载推送、教学应用平台、工具和服务的平台，研发目标明确。

3) 经过公司对市场的调查发现，此类开发项目在目前市场中较少，研发的成品可以填补产业空白，为用户提供解决方案，特别是新冠疫情后市场上存在对该平台的需求。

4)公司已组建了建设团队，并且在初始阶段为了此项目定增了 9 个亿资金，公司在改变资金用途后，该项目资金预算剩余 4.5 个亿，故公司有足够的技术和财务资源支持，以完成该无形资产的开发。

5) 公司对该项目研究开发支出进行单独核算。

综上，公司的基础教育平台项目具备以上五个条件，满足研发支出资本化相关规定，相关研发支出资本化会计处理符合企业会计准则的相关规定。

10.2 会计师核查意见

（一）核查过程

1、信永中和会计师获取并了解开发支出的相关的制度文件并对内控环节进行了测试。

2、信永中和会计师对公司管理层及研发人员进行了访谈，了解了基础教育平台项目相关情况。

3、信永中和会计师对开发支出中归集的相关明细项目变动情况执行了分析程序，结合基础教育平台项目开发进展，本期资本化支出较上期增加较大，符合业务的实际情况。

4、信永中和会计师根据相关立项/计划文件并结合实际访谈情况，判断管理层划分研究阶段和开发阶段的划分标准及合理性。

5、信永中和会计师获取并检查了中文在线基础教育平台项目计划书、项目资本化说明，相关合同、协议。

6、信永中和会计师登录并检查了该基础教育平台系统开发及使用情况，同时获取了部分相关系统截图，该系统真实存在，各平台模块功能基本能够满足相关设计要求。

7、信永中和会计师对本期发生的开发支出进行了相关细节测试。

（二）核查意见

经核查，信永中和会计师认为，研发投入资本化金额同比大幅上升的原因主要系基础教育平台项目 2019 年度进入重点开发阶段，相关资本化金额同比大幅上升具有合理性，符合公司实际情况；研发支出资本化处理符合企业会计准则的相关规定。

问题 11

报告期末,递延收入-递延服务收入余额为4,664.21万元,同比增长123.77%。请补充说明该项收入的具体情况、主要客户、会计政策等。请会计师进行核查并发表明确意见。

答复:

11.1 公司回复:

递延收入-递延服务收入余额主要来自数字阅读业务中的海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务,2019 年期末余额为 3,645.92 万元,占递延收入-递延服务收入余额的比重为 78.17%。较 2018 年期末余额增加 2,444.29 万元,同比升高了 203.41%,增长的主要原因是由于公司海外互动式视觉阅读平台 Chapters 本年收入大幅增长,期末相应未消耗虚拟资产大幅增加。

海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务的客户及分布和会计政策详见“问题 2.1 (一)、(二)。”

11.2 会计师核查意见

(一) 核查过程

1、执行 IT 审计程序

IT 审计程序执行情况详见“问题 2 2.2 (一) 1、(3) 对境外收入进行分析性复核。”

2、复核企业递延收入计算过程

针对海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务递延收入,信永中和会计师取得了企业递延收入的计算过程,并重新进行了计算。

(二) 核查意见

经核查,信永中和会计师认为,中文在线的递延收入增长主要是公司海外互动式视觉阅读平台 Chapters 业务发展较快所致,变动存在合理性。企业确认递

延收入的会计政策与实际情况一致。

问题 12

其他应付款-代缴个税款期末余额为 2,806.92 万元，去年同期无此项目。请补充说明该项目的具体情况。

答复：

其他应付款-代缴个税款期末余额为 2,806.92 万元，为本公司通过发行股份及支付现金方式购买的晨之科 80%的股权，应向朱明支付的交易对价所对应的朱明应缴的部分个人所得税款。2018 年报表列示在其他应付款-往来款中，本期末重分类到其他应付款-代缴个税款中。形成该款项的主要原因是：本公司在购买朱明所持晨之科的股份时，朱明签署了《关于依法按时申报缴纳个人所得税的承诺函》，朱明承诺并保证“本次交易后，如该等个人所得税通过本人自行申报缴纳的方式完成，本人须在税收法律法规规定的申请期限内到晨之科税务登记地点办理完毕全部个人所得税申报缴纳手续，并向中文在线提供合法有效的缴税凭证。本人若未完成本次税款缴纳或未取得税务机关的延期批准，则中文在线有权在支付本人下一笔股权转让款时将本次应缴纳税金转账给晨之科，根据晨之科管辖的税务机关要求，执行扣缴义务。因本次股权转让所产生的税款给中文在线带来的一切税务风险由本人承担。”

本公司在 2018 年支付给朱明第二笔股权对价款项 6,616 万元时，按承诺函的约定全部转账支付给了晨之科，2018 年晨之科已向上海当地税务局代扣代缴了 3,809.08 万元朱明的个税款，剩余 2,806.92 万元。本公司待朱明完成个人所得税申报缴纳义务时，会将此部分 2,806.92 万元再支付给朱明。因此，2018 年末在其他应付款-往来款中列示。

2019 年三年业绩承诺期结束后，朱明未完成业绩承诺约定的利润承诺，如本年财务报表附注十五其他重要事项中披露的原因，本公司在报告期末未确认朱明对业绩承诺补偿的股份补偿和现金补偿。在此期间朱明尚未完成个人所得税自行申报和缴纳。为了避免本次交易相关的税务风险，该款项的实质为代扣代缴的

个人所得税，因此本报告期末将其他应付款-往来款重新分类到其他应付款-代缴个税款中披露。

问题 13

报告期内，支付的其他与经营活动有关的现金发生额为 35,946.04 万元，同比增长 17.63%。请结合各明细项目的变动情况补充说明支付的其他与经营活动有关的现金发生额同比增长的原因及合理性。

答复：

报告期内支付的其他与经营活动有关的现金主要明细项目构成为：广告宣传费 23,186.88 万元，占比 64.50%，金额较上年同比增长 55.04%；其他项中涉诉冻结资金 2,140.74 万元，占比 5.96%，金额较上年同比增长 100%；上述两项明细项目合计占 70.46%，合计金额较上年同比增长 69.35%，是支付的其他与经营活动有关的现金同比增长的主要原因，其他项目占比未超过 5%，变动影响较小。因本期互动式视觉阅读业务收入与营销推广费用较上年大幅增加，致广告宣传费现金支出相应增长，现金流量与费用变化趋势一致；因诉讼事项公司本期被冻结银行存款 2,140.74 万元，上年无类似资金冻结事项，相关诉讼及冻结情况已在年报中如实披露，冻结资金从现金及现金等价物中扣除。综上，本报告期支付的其他与经营活动有关的现金发生额同比增长合理。

问题 14

你公司 2018、2019 连续两个年度亏损。（1）请补充说明你公司为改善盈利拟采取或已采取的措施。（2）说明晨之科 2019 年末的资产负债情况、以及预计对公司 2020 年度的经营影响。（3）由于晨之科未完成相关业绩承诺，补偿义务人朱明向公司补偿 4470 万股股票，公司以 1 元的总价予以回购并注销该部分股份。请补充说明上述业绩补偿和回购注销的会计处理，以及对公司 2019 年度业绩的影响。

答复：

（一）请补充说明你公司为改善盈利拟采取或已采取的措施。

受重大资产重组标的晨之科及公司自有影视游戏业务减值影响，公司 2018、2019 连续两个年度亏损。2018 年度，晨之科受游戏行业政策影响，经营亏损，公司对其计提了全部商誉减值准备 125,421.46 万元及其他可辨认无形资产计提无形资产减值准备 18,859.86 万元；2019 年度，晨之科持续亏损，公司已终止其现有业务经营，并对其计提资产减值准备 19,054.37 万元。考虑到游戏行业逐渐趋严的监管政策和晨之科较大的人员流失率，晨之科游戏业务未来盈利前景存在重大不确定性，继续投入将会持续扩大亏损。为进一步减少亏损，维护股东的合法权益，2020 年 1 月公司决定终止经营晨之科现有业务，且无计划开展晨之科基于目前资产的新业务。

2020 年第一季度，公司实现营业总收入 16,736.08 万元，较去年同期增长 8.01%，主要系公司“文学+”业务收入增长所致；2020 年第一季度，公司归属于上市公司股东的净利润 403.98 万元，实现扭亏为盈，主要系“文学+”业务收入增长、游戏业务亏损下降以及股权投资收益影响所致。

2020 年，公司充分发挥自身在数字内容领域的优势，公司持续围绕“文学+”、“教育+”双翼飞翔的发展战略，进一步聚焦核心数字出版业务，不断深耕数字阅读业务，并围绕主业不断探索开拓新的业务形态，推动公司业务稳定发展。

1、“文学+”战略

1) 专注营造版权内容沃土，把握数字出版生态源头

经过近二十年的积累，公司拥有大量优质内容，以自有原创平台、知名作家、版权机构为正版数字内容来源，拥有数字内容资源超 400 万种，与 600 余家版权机构合作，签约知名作家、畅销书作者 2,000 余位。

2020 年，公司持续深化内容优势，加强 17K 小说网、四月天文学网、汤圆创作三大原创网络平台的建设，继续引入和培养网络文学大神，签约优质作家和作品、培育超级 IP，多元化打造 IP 原创平台。此外，公司旗下“网络文学大学”着力培养作者的创作能力，帮助其提升专业能力。

2) 深耕数字出版运营模式，拓宽数字内容分销渠道

公司持续为三大运营商提供服务。咪咕文化是中文在线重要的长期合作伙伴，双方于 2020 年 4 月签署了新的《战略合作协议》，公司持续为其提供内容版权等业务服务，并将结合各自在内容版权，全 IP 开发，渠道分发，海外合作，签约知名作家、艺人，地方公共文化等各方面优势进行战略合作。此外，公司与号百控股签订了《战略合作协议》，已签署天翼阅读的 CP 协议、中国电信全国积分平台、“翼积分”通用积分平台虚拟商品合作框架协议；公司为中国联通官方自营阅读平台沃阅读编审运营支撑合作伙伴，也是其重要的内容合作伙伴，双方长期保持良好合作关系。

近来，免费阅读成为数字阅读新热点，数字阅读市场规模扩大，免费渠道成为带动数字阅读行业发展的新的增长点。公司作为以内容为核心优势的数字出版企业，与业内付费及免费分销渠道都广泛合作。公司数字版权分销业务收入以及三方合作渠道数量均取得大幅增长，合作基本覆盖了重点阅读平台（以下排名不分先后），如 QQ 阅读、掌阅、百度阅读、爱奇艺、书旗、新浪、亚马逊、米读、七猫、番茄等。

3) 版权衍生业务加速产品创新

在拥有大量版权衍生权利的背景下，公司加速产品创新，数字版权衍生出的听书、影视等产品，为渠道和用户提供更多形式的优质内容。

①音频业务（听书）

公司旗下子公司鸿达以太是全国最早的有声内容制作公司、有声内容提供商之一，经过 24 年的积累，目前拥有 123 万部(集)，28 万小时有声书资源。公司作为各大主流音频（听书）平台重要的内容 CP，旗下音频作品在喜马拉雅、蜻蜓 FM、懒人听书、酷我音乐等各大音频平台及中央人民广播电台、北京广播电台等传统媒体上线播出。

2020 年 5 月初，公司与上海麦克风文化传媒有限公司（“蜻蜓 FM” 的运营实体，以下简称“麦克风”）签订《战略合作协议》，本次签署战略合作前，公司就作为“蜻蜓 FM”平台重要的内容提供商，本次与麦克风开展合作为双方更深一步合作，双方计划开展合作的主要内容包括数字版权授权、音频作品授权、AI

主播专区联运。在原有业绩的基础上，本次合作预计每年约增加 2,000 万元至 5,000 万元的营业收入。

②影视业务

2020 年 5 月，公司与北京爱奇艺科技有限公司、宁波青梧企业管理合伙企业（有限合伙）合资设立了北京中文奇迹文化科技有限公司（以下简称“中文奇迹”），中文奇迹是一家以影视制作、影视项目投资等为主营业务的有限责任公司。本次设立合资公司，有利于推进公司 IP 影视项目多元化开发，增强公司在 IP 下游的变现能力，放大 IP 价值，进一步增强公司的战略竞争力和产业盈利能力；同时，采用设立合资公司的方式，能放大 IP 开发的投资规模，并降低 IP 投资的风险。

4) 维权业务规模化发展，持续推动知识产权保护

在知识产权保护方面，继续坚持通过法律手段，维护版权方的合法权益。公司将持续在全国多地区部署实施开展知识产权保护工作，进一步加强知识产权保护的深度和广度，并通过知识产权维权案件数量的增长，切实落实知识产权保护工作。在发挥民事诉讼作为主要知识产权保护方式的同时，将进一步加强与有关行政执法、公安机关等部门的沟通联络，增加知识产权行政保护、刑事保护的投入力度，寻求全方位、多元化知识产权保护方式。

5) 海外业务

海外业务方面，CRAZY MAPLE STUDIO, INC. 将持续聚焦新阅读的需求变化，提供领先的产品来满足用户的新阅读需求。互动式视觉阅读平台 Chapters 持续推出聚焦欧美女性向的畅销作品，落实公司内容战略，作品上线频率显著提升，涉及浪漫、悬疑、魔幻、校园、科幻等题材，更好地满足了用户的内容需求；同时，Chapters 团队不断完善产品运营，用户体验显著提升。

2、“教育+”战略

2020 年，公司继续优化教育产品，加强建设在线教育平台，提升用户体验；加大教育优质内容及研发投入；加大基础教育领域的教育阅读产品和市场开拓投入；以教材教辅为切入点，建成适应跨媒体及多终端应用环境的教育服务平台，在多省市推广并应用于学校日常教学中。

除了上述措施以外，公司为改善盈利还有多项措施正在逐步落实过程中。

（二）说明晨之科 2019 年末的资产负债情况、以及预计对公司 2020 年度的经营影响。

2019 年末晨之科资产总额 9,143.09 万元，其中主要资产为货币资金 4,184.17 万元，占比 45.76%；应收账款 2,675.40 万元，占比 29.26%，主要为前期业务形成的应收款项；预付账款 568.75 万元，占比 6.22%，主要为尚未使用待收回的预付推广费等；长期待摊费用 1,011.33 万元，占比 11.06%，主要为仍在运营游戏的游戏版权金。

2019 年末晨之科负债总额 4,697.34 万元，其中主要负债为应付账款 743.96 万元，占比 15.84%；预收账款 474.28 万元，占比 10.10%；其他应付款 2,823.55 万元，占比 60.11%，主要为代缴个税款 2,806.92 万元。

2018 年以来，受行业政策的影响，晨之科处于亏损状态，经营情况持续恶化。2019 年度经营情况仍无好转迹象，考虑到游戏行业逐渐趋严的监管政策和晨之科较大的人员流失率，晨之科游戏业务未来盈利前景存在重大不确定性，继续投入将会持续扩大亏损。为进一步减少亏损，维护股东的合法权益，2020 年 1 月公司决定终止经营晨之科现有业务，且无计划开展晨之科基于目前资产的新业务。

针对晨之科目前仍在运营的三款游戏，根据公司的战略调整，晨之科将停止持续的开发和市场推广投入。未来，晨之科将在取得相关许可后，向市场公告即将停止游戏服务的通知，并于公告日后的两个月停止相关游戏的充值服务、关闭充值通道；停止充值服务并关闭充值通道之日起的两个月后，停止该游戏的服务器服务。在关闭充值通道和停止服务器服务之间的时间，晨之科将确保游戏的持续正常运营状态，以维护相关消费者的权益。

晨之科的现有业务终止经营后，公司董事会授权公司管理层按照相关法律法规的规定和要求办理晨之科的后续相关工作。前述资产如出现减值风险将会对公司 2020 年度经营产生较大影响，公司将会及时履行信息披露义务。

（三）由于晨之科未完成相关业绩承诺，补偿义务人朱明向公司补偿 4470

万股股票，公司以 1 元的总价予以回购并注销该部分股份。请补充说明上述业绩补偿和回购注销的会计处理，以及对公司 2019 年度业绩的影响。

2018 年度由于晨之科未完成相关业绩承诺，补偿义务人朱明向公司补偿 4470 万股股票，按公司 2018 年 12 月 31 日股票收盘价 4.84 元/股计算，在 2018 年度期末确认的以公允价值计量的且其变动计入当期损益的金融资产 21,639.50 万元，同时在 2018 年度确认公允价值变动收益 21,639.50 万元。

2019 年 11 月公司以 1 元的总价予以回购并注销该部分股份，回购注销致股本总额减少 4,470.29 万元、资本公积-股本溢价减少 17,169.21 万元、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产减少 21,639.50 万元。本次回购致 2019 年末所有者权益减少 21,639.50 万元，不影响 2019 年度净利润。

特此公告。

中文在线数字出版集团股份有限公司董事会

2020 年 6 月 1 日