

公司代码：603444

公司简称：吉比特

**厦门吉比特网络技术股份有限公司**  
**2022 年年度报告摘要**

## 第一节 重要提示

- 1 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 [www.sse.com.cn](http://www.sse.com.cn) 网站仔细阅读年度报告全文。
- 2 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性、准确性、完整性，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。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。
- 5 董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司以未来实施 2022 年年度利润分配方案时股权登记日的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 30.00 元（含税）。本次利润分配不进行资本公积转增股本，不进行其他形式利润分配。

公司于 2022 年 12 月 29 日实施完成 2022 年前三季度权益分派，共计派发现金红利 10.06 亿元。公司自 2017 年 1 月上市以来现金分红累计金额为 47.93 亿元（包含已公布但尚未实施的 2022 年度分红金额），为首次公开发行股票融资净额的 5.33 倍。

## 第二节 公司基本情况

### 1 公司简介

公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	吉比特	603444	不适用

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	梁丽莉	蔡露茜
办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室	厦门软件园二期望海路4号101室
电话	0592-3213580	0592-3213580
电子信箱	ir@g-bits.com	ir@g-bits.com

### 2 报告期公司主要业务简介

#### 2.1 所处行业情况

网络游戏、网络动漫等文化产业作为互联网经济产业中非常重要的一个分支，受益于整个互联网产业的增长，在过去很长一段时间里呈现出快速发展的态势。近一两年来，游戏产业的人口红利逐渐减退，行业逐渐进入平稳发展的阶段。与此同时，我国越来越多游戏企业将出海作为重点发展战略，呈现出开展海外业务的游戏企业数量增多、出海游戏产品增多、出海区域不断拓展的趋势。

根据游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2022年中国游戏产业报告》，2020年至2022年，中国游戏市场实际销售收入分别为2,786.87亿元、2,965.13亿元和2,658.84亿元，同比变化20.71%、6.40%和-10.33%。作为游戏产业中最大的一个细分市场，移动游戏规模的缩减影响了国内游戏市场规模发展，2020年至2022年，中国移动游戏用户规模分别为6.54亿、6.56亿和6.54亿，同比变动分别为4.84%、0.23%和-0.23%，移动游戏市场实际销售收入分别为2,096.76亿元、2,255.38亿元和1,930.58亿元，同比变动分别为32.61%、7.57%和-14.40%。

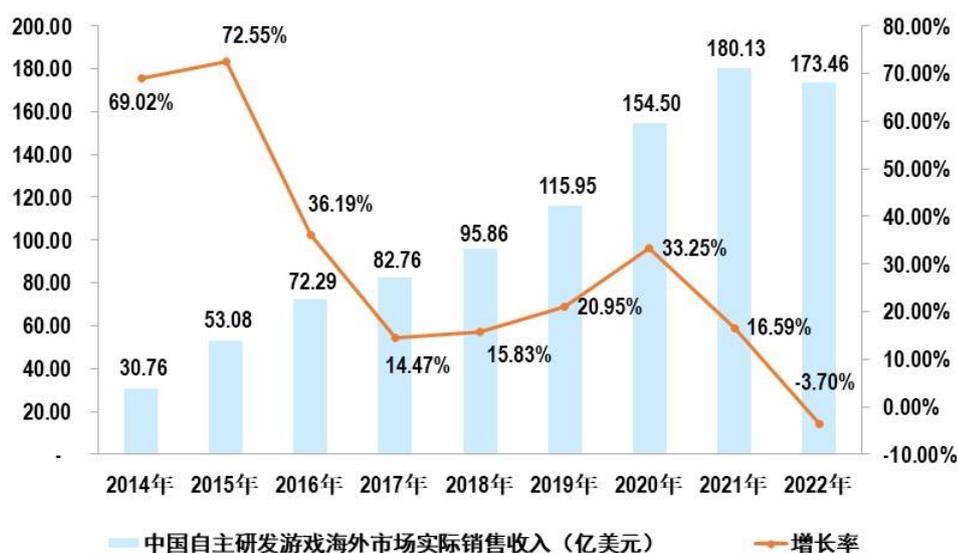
随着游戏产业的人口红利逐渐减退，游戏行业显现出承压蓄力的态势，行业整体已进入存量竞争的阶段，用户消费习惯更为理性，产品质量成为用户甄选内容的重要准则。因此，坚持高质量、精品化发展，深耕细分化、差异化赛道，更加注重用户体验，将成为中国游戏行业突破困境、健康发展的战略手段。

## 中国游戏市场实际销售收入



中国游戏企业在近几年也加快了出海脚步，出海产品覆盖的国家和地区数量明显增多，出海产品类型也更加多元。2022年受到整体经济形势变化和海外竞争加剧的影响，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入在2022年出现了近年来的首次下滑。2020年至2022年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入分别为154.50亿美元、180.13亿美元和173.46亿美元，同比变动分别为33.25%、16.59%和-3.70%。

## 中国自主研发游戏海外市场实际销售收入



## 2.2 行业政策对所处行业的影响

近年来，主管部门高度重视游戏产业规范健康发展，出台了一系列未成年人保护和防沉迷相关政策。自 2021 年新修订的《中华人民共和国未成年人保护法》实施、《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》印发以来，在游戏主管部门、游戏行业和社会各界的共同努力下，批准运营的游戏已实现全面接入防沉迷实名认证系统，未成年人游戏总时长、消费额度等大幅减少，未成年人游戏防沉迷工作取得了阶段性成果。

除了强调落实游戏防沉迷体系的基本要求，主管部门对用户信息保护、产品内容审核、功能性游戏开发等方面也提出了相应要求，指明了游戏企业后续工作的重点，在做好未成年人保护的同时，要特别加强个人信息安全的保障。

随着我国游戏产业政策环境不断优化，相关法律法规、制度规范陆续出台，且继续对高质量原创游戏倾斜，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境更加健康规范，我国游戏产业向着高质量、高水平方向发展。

## 2.3 公司主营业务情况

公司专注于网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营业务，以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品原创网络游戏。

公司自 2004 年成立以来，深耕游戏市场，经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力持续增强，产品矩阵日益丰富。公司成功研发出《问道》《问道外传》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏；2016 年 4 月，依托《问道》端游十余年来积累的强大用户群体和 IP 价值，公司成功推出了自主研发的 MMORPG 游戏《问道手游》并持续多年稳健运营；2021 年 2 月，公司推出自主研发的水墨国风放置修仙手游《一念逍遥》，上线以来表现优异。

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，已具备出色的游戏运营能力。截至目前，公司已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《奥比岛：梦想国度》《世界弹射物语》《鬼谷八荒（PC 版）》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡 3：魂之诗》《奇葩战斗家》《不思议迷宫》《魔渊之刃》等多款游戏。

## 2.4 公司获评荣誉



2017年至2022年，公司连续六年入选中国互联网协会、工业和信息化部联合发布的“中国互联网综合实力前百家企业”（原“中国互联网企业100强”）榜单。2019年至2022年，公司连续四年入选中国电子信息行业联合会“软件和信息技术服务竞争力百强企业”。2020年和2021年，公司连续两年入选“全国文化企业30强”提名企业。

此外，公司股票入选上证社会责任指数、上证公司治理指数、中证500指数、MSCI中国指数、富时全球股票指数系列、标普新兴市场全球基准指数。

近年来，公司获评的主要荣誉有：

分类	荣誉及称号
全国性	2017至2022年连续获评中国互联网综合实力前百家企业（原“中国互联网企业100强”）
	2019至2022年连续获评软件和信息技术服务竞争力百强企业
	2020至2021年连续获评第十二届、第十三届“全国文化企业30强”提名企业
	中国音像与数字出版协会“2022年度中国游戏十强优秀游戏科技创新企业”提名
	中国互联网协会“2021-2022年度中国互联网行业自律贡献和公益奖”称号
	人民网2020-2021年度、2021-2022年度“中国游戏企业社会责任表现相对突出企业”称号
	2020中国文化和旅游企业品牌价值TOP50
	2019至2020年连续获评胡润中国500强民营企业
	2020中国新经济企业500强
	中国软件和信息服务业企业信用评价AAA等级
省级	2022年福建省互联网综合实力前50家企业

分类	荣誉及称号
	2020 至 2021 年连续获评福建省互联网企业 30 强
	2017 至 2019 年连续获评福建省互联网企业 20 强
	2018 至 2022 年连续获评福建省文化企业十强
	2022 年福建服务业企业 100 强
	2022 年福建省民营企业 100 强
	2021 年福建省优秀民营企业
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2018-2021 年度福建省信息通信诚信企业
	2021 年福建省科技小巨人领军企业
	2016-2017 年度、2018-2019 年度福建省守合同重信用企业
市级	2017 至 2022 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2022 年厦门市新经济领军企业
	2021 至 2022 年获评厦门市民营企业科技创新 20 强
	2021 至 2022 年获评厦门市民营企业 100 强
	2018 至 2021 连续获评厦门企业 100 强
	2014 至 2021 年度厦门市守合同重信用企业
	2018 至 2021 年连续获评厦门市文化企业 30 强
	第八届（2020）厦门文化产业年度风云榜“年度企业”
	2020 年厦门十大新经济影响力企业
	2018 年度厦门绿色企业十强
公司项目相关情况	
“吉比特数字文娱互动产品出海”入选“国家文化产业发展项目库第二批入库项目”	
“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部文化产业发展专项资金支持项目	
“动漫创意中心平台”入选福建省新闻出版改革发展项目库	
“一种将网游客户端网页化的方法”发明专利获评厦门市人民政府“第八届厦门市专利奖一等奖”	

公司子公司获评的主要荣誉有：

子公司名称	荣誉及称号
雷霆互动	国家高新技术企业
	2020 至 2022 连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2021 年度福建省数字经济领域“瞪羚”创新企业名单
	2019 至 2022 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2018-2021 年度福建省信息通信诚信企业
雷霆娱乐	2021 游戏金钻榜“最具创新力企业”“最具成长性企业”
	2022 年深圳市“专精特新”中小企业

子公司名称	荣誉及称号
	2022 年深圳市创新型中小企业
雷霆股份	2020 年金翼奖“新三板百强企业”
	2020 年福建战略性新兴产业企业 100 强
	2019 至 2022 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
深圳雷霆信息	深圳市总部企业
	2022 年游戏金钻榜“社会责任奖”及“最具影响力企业”称号
	2021-2022 年度中国互联网行业自律贡献和公益奖
	旗下“雷霆游戏”运营平台获评中国音像与数字出版协会“2022 年度中国游戏十强优秀游戏运营平台”提名
	2022 年深圳市服务贸易领军企业
	2021 深圳 500 强企业榜单
	2020 至 2021 年连续获评深圳市软件业务收入前百家企业
	2020-2021 年度深圳文化企业百强
	2019 至 2020 年连续获评广东省守合同重信用企业
	2019 深圳南山文化&科技新锐企业 TOP10 企业
	2020 游戏金钻榜“最具影响力企业”“最具成长性企业”
	2019 游戏金钻榜“最具成长性企业”
2019 年度深圳市前海深港现代服务业合作区经济贡献突出企业	
吉游社	2019 至 2022 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业

## 2.5 公司主要经营模式

公司主要业务为游戏研发制作和商业化运营，收费模式和运营模式如下：

### (1) 收费模式

网络游戏的收费模式主要有按时长收费（PTP），按虚拟道具收费（FTP），以及游戏内置广告（IGA）等。公司游戏产品收入主要来源于按虚拟道具收费模式，该模式下玩家可以免费进入游戏，运营商主要通过在游戏中出售虚拟道具的收费模式盈利。按虚拟道具收费是目前中国网络游戏广泛采取的盈利模式。

### (2) 运营模式

公司产品运营模式主要有自主运营、授权运营及联合运营三种运营模式：

1) 自主运营是指在公司自主运营平台发布，由公司负责发行及推广的运营模式，标的产品来自于公司自主研发及外部公司研发；

2) 授权运营是指将公司自主研发的游戏授权给外部运营商, 由其进行发行及推广的运营模式, 公司一般只负责技术支持及后续内容研发;

3) 联合运营是指公司将自主研发或获得授权的游戏产品, 与第三方应用平台共同协作, 共同开展游戏的发行及推广的模式, 第三方应用平台主要有 App Store 及各类安卓渠道。

公司手游产品主要采取自主运营及联合运营模式。公司研发的《问道》端游授权北京光宇在线科技有限责任公司运营, 其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

### 3 公司主要会计数据和财务指标

#### 3.1 近3年的主要会计数据和财务指标

单位: 元 币种: 人民币

	2022年	2021年	本年比上年 增减(%)	2020年
总资产	6,490,420,298.78	7,103,275,522.22	-8.63	5,387,665,710.80
归属于上市公司股东的净资产	3,978,734,566.03	4,580,137,503.55	-13.13	3,802,961,389.06
营业收入	5,167,615,488.17	4,619,046,080.80	11.88	2,742,292,402.80
归属于上市公司股东的净利润	1,460,874,459.68	1,468,498,092.21	-0.52	1,046,406,050.64
归属于上市公司股东的扣除非 经常性损益的净利润	1,468,317,227.00	1,225,770,911.42	19.79	899,716,896.96
经营活动产生的现金流量净额	1,752,393,962.54	2,418,288,430.93	-27.54	1,533,014,623.10
加权平均净资产收益率(%)	32.49	35.97	减少3.48个 百分点	31.03
基本每股收益(元/股)	20.33	20.43	-0.49	14.58
稀释每股收益(元/股)				

说明:

#### (1) 公司本年主要经营概况

##### 1) 主要游戏收入概况

##### A. 境内游戏业务

a. 《问道手游》本年营业收入相比上年同期小幅增加。本年结合玩家诉求对核心玩法进行调优, 在延续往年新年服、周年服和国庆服三大版本的基础上, 新推出了夏日服, 并在各重要版本进行了多样化宣传推广活动, 保持产品稳定运营;

b. 《问道》端游本年营业收入相比上年同期小幅下降;

c.《一念逍遥（大陆版）》本年营业收入相比上年同期略有增加。本年保持稳定更新的节奏，对玩法和内容进行调优或简化，并持续推出了各类品牌或 IP 联动活动，配合效果广告投放，保持产品热度和人气；

随着《一念逍遥（大陆版）》运营时间拉长，游戏积累了更为充分全面的玩家行为数据，据此测算出的摊销周期与玩家行为更加匹配。第四季度测算的周期相比本年前三季度周期有所缩短，相应增加本年第四季度营业收入，减少递延余额；

d.《奥比岛：梦想国度》于 2022 年 7 月上线，本年贡献了增量营业收入；

e.《世界弹射物语》于 2021 年 10 月上线，本年运营时间较长，营业收入较上年同期大幅增加；

f.《地下城堡 3：魂之诗》于 2021 年 10 月上线，前期产生的流水较大但道具多数未消耗完毕，上年可确认为收入的金额较少，本年按照道具消耗情况持续确认收入，营业收入相比上年同期大幅增加；

g.本年第三季度，《摩尔庄园》根据其自身积累充分的运营数据对付费玩家预计寿命进行重新评估和测算，新的付费玩家预计寿命相比之前使用的摊销周期有所缩短，据此调整永久性道具摊销周期。按照新的付费玩家预计寿命摊销后，永久性道具余额减少，相应确认营业收入；

h.《鬼谷八荒（PC 版）》于 2021 年 1 月上线，为买断制端游，本年营业收入相比上年同期大幅下降。

## **B.境外游戏业务**

a.《一念逍遥（港澳台版）》于 2021 年 10 月上线，本年运营时间较长，营业收入较上年同期大幅增加；

b.《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》于 2022 年 9 月上线，贡献了部分增量营业收入。

## **2) 公司人员概况**

公司本年的月平均人数约 1,140 人，较上年同期月平均人数增加约 299 人（同比增长约 36%），其中，游戏业务研发人员数量增加约 167 人，海外运营业务人员数量增加约 64 人。公司本年员工人数增加，薪酬福利等人力相关开支相应增加。

## **3) 投资业务概况**

公司投资标的主要为游戏行业上下游企业或产业投资基金。本年公司新增股权投资金额为 24,082.76 万元，同比减少 57.09%；本年主要投资 Unity 中国、诺惟启丰基金及和谐超越三期基金等标的。因上年转让青瓷游戏部分股权产生收益，以及本年度部分联营企业经营情况不理想计提减值，本年投资业务会计收益相比上年同期整体下滑 4.63 亿元，具体情况如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	2022 年度	2021 年度
按照权益法确认的联营企业投资收益 (按持股比例确认被投资单位利润)	74,292,570.87	96,978,347.16
长期股权投资减值准备金额(股权标的减值)	-143,022,342.67	-28,243,403.88
投资收益(处置股权收益)	-54,000.00	267,291,435.35
其他非流动金融资产公允价值变动收益 (被投资单位公允价值变动)	-67,007,069.44	-17,966,487.12
其他非流动金融资产持有期间的投资收益 (被投资单位分红)	6,180,720.21	14,832,493.37
<b>合计</b>	<b>-129,610,121.03</b>	<b>332,892,384.88</b>

注：①上表中各项目损失以“-”号填列；②本年长期股权投资减值准备金额，主要系因广州因陀罗等投资标的的经营情况不理想，按照准则规定计提减值准备，详见《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于计提资产减值准备的公告》（公告编号：2023-008）。

#### 4) 汇率变动概况

本报告期末汇率中间价 1 美元对人民币 6.9646 元，比上年年末上升 9.24%，公司部分业务以美元结算，持有较多的美元（主要存放在境内银行），本年共产生汇兑收益 1.73 亿元（归属于上市公司股东的金额为 1.04 亿元），较上年同期增加 2.08 亿元。

### (2) 公司本年游戏利润概况

#### 1) 境内游戏业务

A.《问道手游》营业收入较上年同期小幅增加，宣传费及运营服务费、人力开支等也有所增加，整体利润微幅增加；

B.《问道》端游营业收入同比小幅减少，利润较上年同期也有所减少；

C.《一念逍遥（大陆版）》营业收入与产品相关支出等略有增加，整体利润基本持平；

D.本年新上线游戏《奥比岛：梦想国度》，宣传费及运营服务费投入较大，截至期末尚未产生利润；

E.《摩尔庄园》因本年第三季度调整永久性道具摊销周期，加之产品相关支出较上年同期减少，财务利润同比增加；

F.《地下城堡 3：魂之诗》于 2021 年 10 月上线，前期宣传费及运营服务费投入较多，且产生的流水较大但道具多数未消耗完毕，上年可确认为收入的金额较少，本年产品投入相对较少，加之按照道具消耗情况确认营业收入增加，贡献增量财务利润；

G.《世界弹射物语》于 2021 年 10 月上线，本年运营时间较长，贡献增量财务利润。

## 2) 境外游戏业务

A.《一念逍遥（港澳台版）》2021年10月上线时宣传费及运营服务费投入较大，上年产品利润亏损，本年运营时间较长，贡献增量财务利润；

B.《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》于2022年9月上线，上线前期宣传费及运营服务费投入较大，截至期末尚未产生利润。

### (3) 公司经营活动现金流概况

经营活动产生的现金流量净额变动情况如下：公司本年销售回款等金额较上年同期增加 1.08 亿元，公司经营性支出较上年同期增加 7.74 亿元，因此，经营活动产生的现金流量净额较上年同期减少 6.66 亿元。

公司经营性支出较上年同期增加，主要系：1) 公司 2021 年因经营业绩增长以及转让青瓷数码部分股权，产生了较多的应税利润，本年汇算 2021 年度企业所得税缴纳的税款较上年同期增加；2) 本年因人员增加，日常薪酬等相关开支增加，另外，因公司 2021 年业绩增长，在本年支付员工的年终奖金也较上年同期增加；3) 《奥比岛：梦想国度》《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》宣传费及运营服务费较上年同期为增量支出。

### (4) 公司收入摊销递延概况

截至 2022 年 12 月 31 日，公司尚未摊销的充值及道具余额共 5.56 亿元（与上市公司股东相关的金额为 3.33 亿元），较上年末减少 1.70 亿元，主要系：1) 《摩尔庄园》因本年第三季度调整永久性道具摊销周期，调整后永久性道具递延余额减少；2) 《地下城堡 3：魂之诗》于 2021 年 10 月上线，前期产生的流水较大但道具多数未消耗完毕，因此产生了较大的收入递延余额，本年按照道具消耗情况确认收入，加之本年流水下降，收入递延余额相应减少。

截至 2022 年 12 月 31 日，公司尚未摊销的充值及道具余额较第三季度末减少 1.47 亿元（与上市公司股东相关的金额减少 1.57 亿元），主要系：1) 随着《一念逍遥（大陆版）》运营时间拉长，游戏积累了更为充分全面的玩家行为数据，据此测算出的摊销周期与玩家行为更加匹配。第四季度测算的周期相比本年前三季度周期有所缩短，相应减少本年第四季度末递延余额，2022 年各季度末的递延余额因摊销周期变化有一定波动，但本年末递延余额较上年末基本持平，全年来看并无太大变化；2) 《奥比岛》本年第四季度流水较第三季度下降，按照道具消耗情况确认收入，收入递延余额相应减少；3) 《地下城堡 3：魂之诗》本年第四季度流水下降，按照道具消耗情况确认收入，收入递延余额相应减少。

### 3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)	合计
营业收入	1,229,231,606.63	1,281,322,345.56	1,319,483,418.94	1,337,578,117.04	5,167,615,488.17
归属于上市公司股东的净利润	349,652,771.04	338,676,385.41	323,398,522.08	449,146,781.15	1,460,874,459.68
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	333,109,610.36	334,570,852.94	334,709,485.30	465,927,278.40	1,468,317,227.00
经营活动产生的现金流量净额	327,911,346.27	422,001,844.81	542,614,303.18	459,866,468.28	1,752,393,962.54

说明：

(1) 本年第四季度归属于上市公司股东的净利润，较本年第三季度增长主要系：

1) 《奥比岛：梦想国度》《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》于本年第三季度上线，前期宣传费及运营服务费投入较大，且《奥比岛：梦想国度》还应向外部研发商支付分成款；

2) 本年前三季度根据经营业绩情况预提的奖金较为充足，年终根据全年公司经营业绩、项目业绩及员工绩效等情况，冲减部分奖金；

3) 随着《一念逍遥（大陆版）》运营时间拉长，游戏积累了更为充分全面的玩家行为数据，据此测算出的摊销周期与玩家行为更加匹配。第四季度测算的周期相比本年前三季度周期有所缩短，相应增加本年第四季度营业收入和净利润，减少递延余额；

4) 本年第四季度，雷霆互动冲销 2021 年度按照 25%计提所得税与实际汇算清缴税额之间的差额，出于谨慎性考虑，2022 年度仍按照 25%计提所得税。

(2) 2022 年第四季度归属于上市公司股东的净利润，较 2021 年第四季度（262,993,895.62 元）增长主要系：

1) 2022 年第四季度，相比上年同期增加《奥比岛：梦想国度》《一念逍遥（韩国版）》等当年第三季度新上线产品收入；

2) 2021 年第四季度，《地下城堡 3：魂之诗》《一念逍遥（港澳台版）》等新上线产品，前期宣传费及运营服务费投入较大，且受收入摊销影响，2021 年当期确认的营业收入较少；

3) 2022 年第四季度，雷霆互动冲销了 2021 年度按照 25%计提所得税与实际汇算清缴税额之间的差额。

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

#### 4 股东情况

##### 4.1 报告期末及年报披露前一个月末的普通股股东总数、表决权恢复的优先股股东总数和持有特别表决权股份的股东总数及前 10 名股东情况

单位：股

截至报告期末普通股股东总数（户）					17,840		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）					15,191		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）					-		
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数（户）					-		
前 10 名股东持股情况							
股东名称 （全称）	报告期内 增减	期末持股 数量	比例 （%）	持有有限 售条件的 股份数量	质押、标记或 冻结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
卢竑岩		21,629,475	30.10		无		境内自然人
陈拓琳		8,240,025	11.47		无		境内自然人
香港中央结算有限公司	-310,716	5,601,023	7.79		无		境外法人
黄志辉	-6,000	1,450,282	2.02		无		境内自然人
李培英		1,350,000	1.88		无		境内自然人
中泰证券资管—招商银行—中泰星河 12 号集合资产管理计划	228,238	1,328,740	1.85		无		其他
银华基金—中国人寿保险股份有限公司—传统险—银华基金国寿股份成长股票传统可供出售单一资产管理计划	1,031,333	1,031,333	1.44		无		其他
银华基金—中国人寿保险股份有限公司—分红险—银华基金国寿股份成长股票型组合单一资产管理计划（可供出售）	953,613	953,613	1.33		无		其他
全国社保基金—一八组合		751,901	1.05		无		其他
平安基金—中国平安人寿保险股份有限公司—平安人寿—平安基金权益委托投资 1 号单一资产管理计划	445,944	616,744	0.86		无		其他
上述股东关联关系或一致行动的说明		未知					
表决权恢复的优先股股东及持股数量		不适用					

的说明	
-----	--

**4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图**

适用 不适用



**4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图**

适用 不适用



**4.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况**

适用 不适用

**5 公司债券情况**

适用 不适用

## 第三节 重要事项

### 1 公司报告期内主要经营情况

报告期内，公司实现营业收入 5,167,615,488.17 元，同比增长 11.88%；归属于上市公司股东的净利润 1,460,874,459.68 元，同比减少 0.52%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 14.68 亿元，同比增长 19.79%。

### 2 导致公司暂停上市或终止上市情形的原因

适用 不适用

### 3 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

适用 不适用

### 4 公司对重大会计差错更正原因及影响的分析说明

适用 不适用

### 5 与上年度财务报告相比，对财务报表合并范围发生变化的，公司应当作出具体说明

适用 不适用

本报告期内注销子公司香港雷霆青瓷网络有限公司，新设子公司广州天狐网络科技信息服务有限公司、Boltray international Limited 及 BOLTRAY PTE.LTD.。