

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 2023 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

近年来公司研发人员数量不断增加，2021 年末、2022 年末和 2023 年末公司研发人员数量分别为 530 人、692 人、855 人，研发投入持续加大；此外，因市场竞争加剧及玩家消费意愿变化等因素影响，公司核心产品流水有所下滑。综合考虑前述因素及后续储备项目可能的发行投入、海外业务发展资金需要、回购计划执行资金需求等，经公司第五届董事会第二十次会议审议，公司拟不进行 2023 年度现金分红，也不进行其他形式的利润分配。

为分享经营成果，提振投资者持股信心，拟授权董事会在下述利润分配条件下决定 2024 年中期（包含半年度、前三季度）利润分配方案并在规定期限内实施：（1）公司当期盈利且累计未分配利润为正，董事会评估当期经营情况及未来可持续发展所需资金后认为资金充裕，当期适合进行现金分红；（2）当期内现金分红金额累计不超过当期实现的归属于母公司股东净利润的 100%。

上述安排尚需提交股东大会审议通过。

公司于 2023 年 9 月 27 日实施完成 2023 年半年度现金分红共计 5.04 亿元，2023 年全年现金分红金额占公司 2023 年度合并报表归属于母公司股东净利润的比例为 44.82%。

## 第二节 公司基本情况

### 1 公司简介

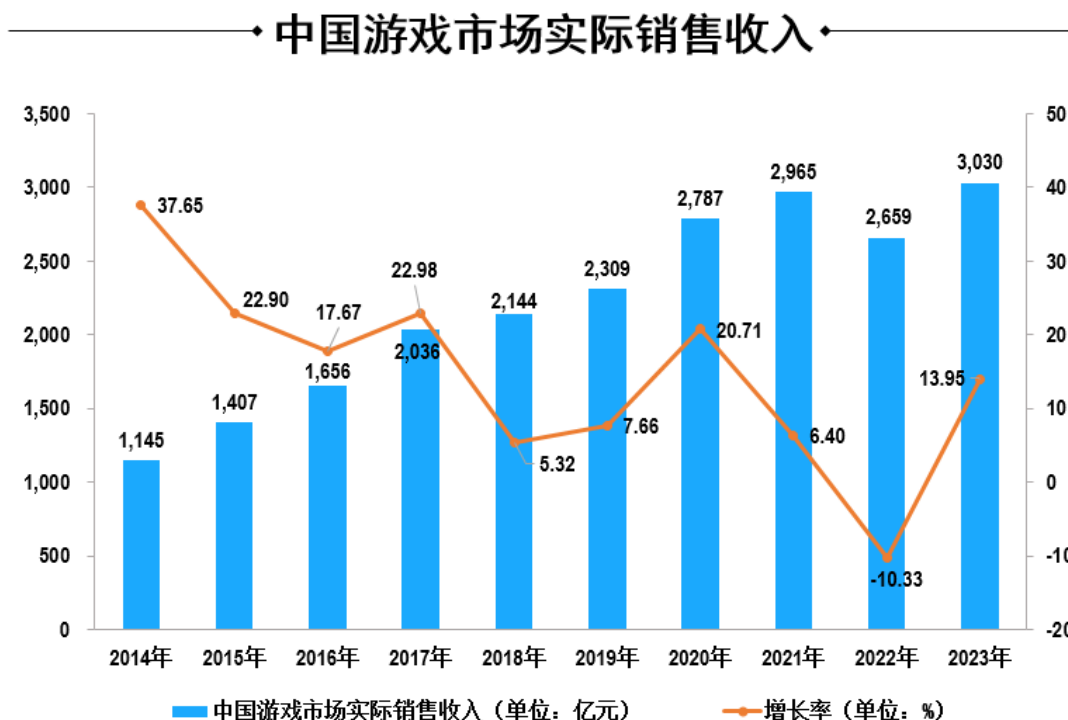
公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	吉比特	603444	不适用

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

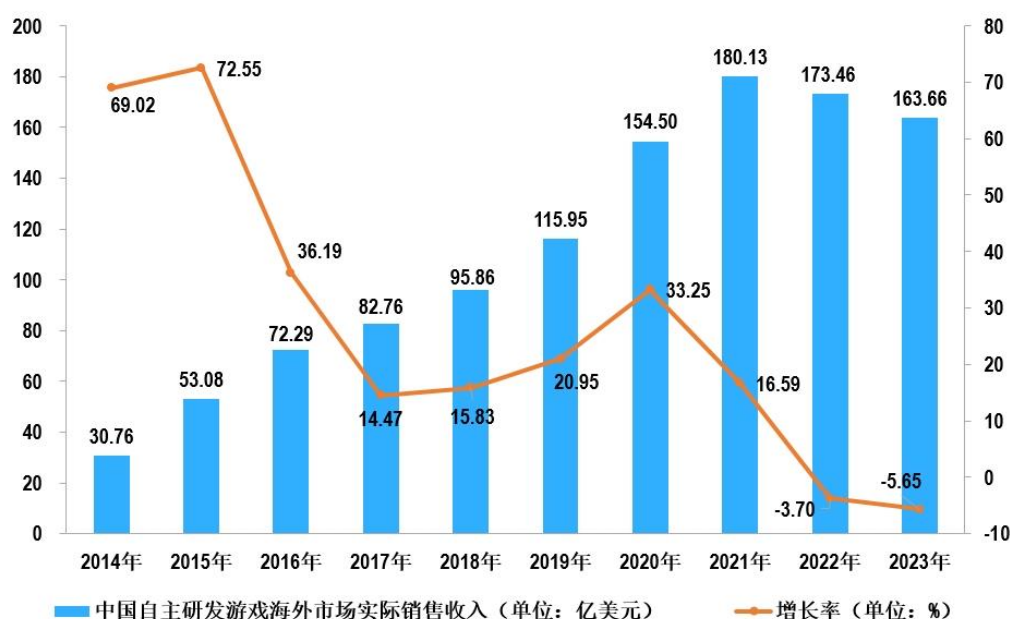
#### 2.1 公司所处行业情况

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，在过去很长一段时期内呈现出快速发展的态势。近年来，随着游戏产业的人口红利逐渐减退，市场迈入存量竞争阶段，行业增速逐渐放缓，进入压力与机会并存期。



根据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2023年中国游戏产业报告》显示，2023年，中国游戏用户规模为6.68亿人，同比增长0.61%；中国游戏市场实际销售收入为3,029.64亿元，同比增长13.95%，主要受集中上线的高品质新游带动。在细分市场中，移动游戏仍保持领先地位，实际销售收入占比达74.88%。此外，PC与主机游戏也有较多产品及受众，跨平台游戏和小游戏等新赛道表现亮眼，产业增长方向更加灵活多元。

## 中国自主研发游戏海外市场实际销售收入



游戏出海仍是我国众多游戏企业的重点发展战略。根据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院编写的《2023年中国游戏出海研究报告》显示，2023年中国自主研发游戏海外市场实际销售收入163.66亿美元，同比下降5.65%，出海赛道竞争激烈、流量获取成本上升、缺乏本土化人才是对中国游戏企业出海业务造成挑战的重要因素。此外，技术创新也成为全球性游戏产品竞争力的关键。2023年，一系列AI工具的涌现对游戏开发效率、内容生成质量等方面发挥越来越重要的作用，同时也推动游戏领域更多的创新应用，带来更多的变革和机会。因此，坚持高质量、精品化发展，坚持技术和内容创新双驱动，持续深耕差异化赛道，更加注重用户体验，已成为中国游戏行业迎接竞争、实现健康发展的战略手段。

## 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。2024年1月1日，《未成年人网络保护条例》正式实施，为游戏行业完善和落实未成年人保护工作提供了更为具体的指引。

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。公司未成年人保护、用户信息保护相关工作详见《公司2023年年度报告》正文“第五节环境与社会责任”之“二、社会责任工作情况”。

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

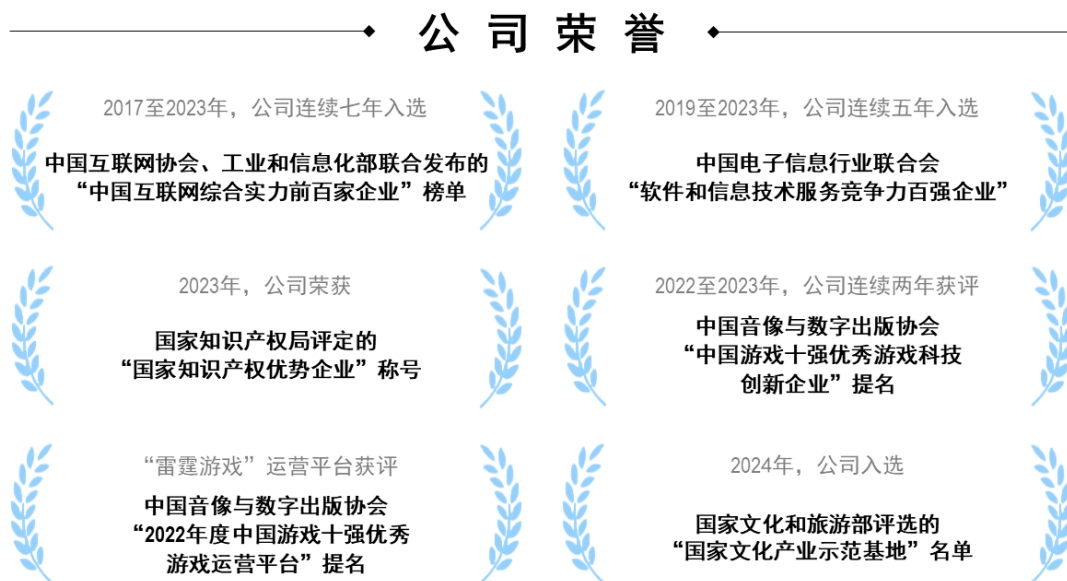
### (1) 公司主营业务

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，致力于汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，期望为全球用户提供差异化的产品和服务，创造和传播文娱领域的美好体验。

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》《问道手游》《一念逍遥》等多款立足于中华传统文化的游戏。《问道》自2006年上线至今已持续运营近18年，表现稳健；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》，上线近8年来一直保持长线稳健运营；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》，游戏累计注册用户已超过2,500万。

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。截至报告披露日，雷霆游戏已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《奥比岛：梦想国度》《飞吧龙骑士》《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》等多款游戏。

## (2) 公司获评荣誉



公司在行业内长期深耕，已连续多年获得包括“中国互联网综合实力前百家企业”“软件和信息技术服务竞争力百强企业”“中国游戏十强优秀游戏科技创新企业”在内的多项荣誉。此外，公司股票被纳入上证社会责任指数、上证公司治理指数、中证 500 指数、富时全球股票指数、标普新兴市场全球基准指数等重要股票指数。

## 2.4 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虚拟道具收费、按下载收费、按时长收费以及游戏内置广告收费等。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

	2023年	2022年	本年比上年 增减(%)	2021年
总资产	6,636,771,238.42	6,490,420,298.78	2.25	7,103,275,522.22
归属于上市公司股东的净资产	4,463,842,027.96	3,978,734,566.03	12.19	4,580,137,503.55
营业收入	4,184,851,388.03	5,167,615,488.17	-19.02	4,619,046,080.80
归属于上市公司股东的净利润	1,125,119,212.35	1,460,874,459.68	-22.98	1,468,498,092.21
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,118,962,328.86	1,468,317,227.00	-23.79	1,225,770,911.42
经营活动产生的现金流量净额	1,185,500,983.67	1,752,393,962.54	-32.35	2,418,288,430.93
加权平均净资产收益率(%)	26.04	32.49	减少6.45个 百分点	35.97
基本每股收益(元/股)	15.63	20.33	-23.12	20.43
稀释每股收益(元/股)				

说明：

#### (1) 主要游戏收入及利润概况

##### ①境内游戏业务

A 《问道》端游本年营业收入及利润与上年基本持平；

B 《问道手游》本年营业收入较上年同期有所减少，发行投入基本持平，故整体利润同比有所减少；

C 《一念逍遥（大陆版）》本年营业收入及发行投入同比皆大幅减少，但本年营业收入较发行投入减少更多，故整体利润同比大幅减少；

D 《奥比岛：梦想国度》于 2022 年 7 月上线，本年营业收入相比上年同期有所减少，但本年发行投入减少更多（主要系 2022 年上线前期发行投入较大），本年产品利润扭亏为盈；

E 《飞吧龙骑士》于本年 8 月上线，贡献增量收入，上线前期发行投入较大，截至本期末尚未盈利；

F. 《超进化物语 2》《皮卡堂之梦想起源》于本年 12 月上线，截至本期末游戏仍处于亏损状态。

## ②产品游戏业务

本年公司境外收入合计 2.72 亿元，较上年同期增加 5.03%。公司本年在境外主要发行了《一念逍遥（欧美版）》。截至本期末，境外游戏业务整体尚未产生利润。

## （2）公司人员概况

①本期末员工人数 1,447 人，较上年末增加 193 人（增长 15.39%），其中研发人员数量增加 163 人，运营业务人员数量增加 24 人。

②本年公司的月平均人数约 1,386 人，较上年同期增加约 246 人（同比增长约 21.58%），其中，研发人员数量增加约 159 人，运营业务人员数量增加约 83 人。

本年公司员工人数同比有所增加，基础性薪酬等相关费用相应增加，但公司根据经营业绩计提的奖金同比减少，整体职工薪酬等相关费用同比略有减少。

## （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较少。投资业务本年产生的财务收益（含投资收益、公允价值变动损益、资产减值损失等）具体情况如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	2023 年	2022 年
按照权益法确认的联营及合营企业投资收益 （按持股比例确认被投资单位利润）	9,207,061.64	74,292,570.87
长期股权投资减值准备金额 （股权标的减值）	-19,961,119.52	-143,022,342.67
投资收益 （处置股权收益）	2,198,115.56	-54,000.00



项目	2023 年	2022 年
其他非流动金融资产公允价值变动损益 (被投资单位公允价值变动)	-42,380,484.84	-67,007,069.44
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
合计	-50,936,427.16	-129,610,121.03

#### (4) 汇率变动概况

本期末汇率中间价 1 美元对人民币 7.0827 元，比上年年末上升 1.70%。公司部分业务以美元结算，且持有较多的美元，本年因汇率变动产生的收益为 3,151.44 万元（归属于上市公司股东的金额为 1,916.73 万元），上年同期汇率变动产生的收益为 1.73 亿元（上年末汇率相比前年年末上升 9.24%），本年收益同比减少 1.41 亿元。

#### (5) 公司经营活动现金流概况

①本年经营活动产生的现金流量净额较上年同期下降 32.35%，主要系核心产品流水同比下降，经营活动现金流入同比减少；

②本年营业收入同比下降 19.02%，与经营活动现金流入金额（同比下降 17.78%）下降幅度相当，但经营活动现金流出下降幅度仅为 10.76%，因此经营活动产生的现金流量净额下降幅度大于营业收入。

#### (6) 公司收入摊销递延概况

截至 2023 年 12 月 31 日，公司尚未摊销的充值及道具余额共 4.41 亿元，较上年末 5.56 亿元减少 1.15 亿元，主要系：

①公司与《摩尔庄园》研发商合作于 2023 年 5 月 26 日到期，将不再负有履约义务的收入递延余额确认为营业收入；

②核心产品流水下降，递延余额随之下降。

#### (7) 经调整后归属于上市公司股东的净利润

为更好反映公司主营业务经营表现，公司将汇率波动和投资业务对利润的影响予以剔除，2023 年经调整后归属于上市公司股东的净利润较上年同期下降 21.35%，概要情况如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	2023 年	2022 年
一、归属于上市公司股东的净利润	1,125,119,212.35	1,460,874,459.68
减：(1) 股权持有期间变动（公允价值变动损益、投资收益及资产减值损失等）	-60,053,823.16	-107,674,340.91
(2) 汇率变动收益	19,167,301.84	104,159,091.54
(3) 投资业务及汇率变动相关税费	-2,522,112.51	-21,352,917.98
二、经调整后归属于上市公司股东的净利润	1,168,527,846.18	1,485,742,627.03

注：上表列示均为归属于上市公司股东的的数据。

### 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	1,144,370,036.56	1,204,554,622.60	957,847,434.54	878,079,294.33	4,184,851,388.03
归属于上市公司股东的净利润	306,552,774.63	369,418,231.91	183,338,216.61	265,809,989.20	1,125,119,212.35
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	280,615,068.87	365,081,137.68	178,116,785.81	295,149,336.50	1,118,962,328.86
经营活动产生的现金流量净额	245,586,232.47	356,063,608.17	222,909,244.23	360,941,898.80	1,185,500,983.67

说明：

(1) 本年第四季度营业收入较第三季度减少主要系：

核心产品流水下降且新上线的产品对营业收入的贡献较小。

(2) 本年第四季度归属于上市公司股东的净利润较第三季度增长主要系：

① 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；

② 本年第四季度，雷霆互动冲销 2022 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，2023 年度仍按照 25% 计提所得税。

(3) 本年第四季度经营活动产生的现金流量净额较第三季度有所增加主要系：

① 公司通常于每月 5 日发放上月薪资，遇国庆假期提前至 9 月底发放当月薪资，导致第四季

度支付的薪资金额少于第三季度；

②受季度间业绩波动及纳税申报期的影响，导致第四季度缴纳的税费少于第三季度。

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）						21,808	
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）						26,350	
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	-216,860	21,412,615	29.72		无		境内自然人
陈拓琳		8,240,025	11.44		无		境内自然人
香港中央结算有限公司	1,457,789	7,058,812	9.80		无		境外法人
黄志辉	-75,500	1,374,782	1.91		无		境内自然人
李培英		1,350,000	1.87		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	-437,459	891,281	1.24		无		其他
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	546,936	682,008	0.95		无		其他
中国建设银行股份有限公司—中泰开阳价值优选灵活配置混合型证券投资基金	-139,623	423,811	0.59		无		其他
汇添富基金—中国人寿保险股份有限公司—分红险—汇添富基金国寿股份成长股票型组合单一资产管理计划（可供出	409,700	409,700	0.57		无		其他

售)							
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	-217,776	398,968	0.55		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的说明	不适用						

#### 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 公司应当根据重要性原则，披露报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项。

报告期内，公司实现营业收入 4,184,851,388.03 元，同比减少 19.02%；归属于上市公司股东的净利润 1,125,119,212.35 元，同比减少 22.98%。

2 公司年度报告披露后存在退市风险警示或终止上市情形的，应当披露导致退市风险警示或终止上市情形的原因。

适用 不适用