

2017 年度董事会工作报告

2017年，公司董事会严格按照《公司法》、《证券法》等法律法规、规范性文件及《公司章程》的规定，认真履行职责，积极开展工作，贯彻落实股东大会的各项决议，不断规范公司治理。公司全体董事、勤勉尽职，为公司董事会的科学决策和规范运作做了大量富有成效的工作。现将2017年度董事会工作汇报如下：

一、2017 年的经营成果

截至2017年12月底，全国上网服务行业实际经营的场所14.7万家，同比减少0.5万家；用户规模约为1.1亿，同比减少0.12亿；全年行业实现营收708亿元，同比减少32亿¹。在网络游戏行业，移动游戏销售收入和市场份额继续增长，客户端游戏销售收入增长的同时市场份额继续下降，网页游戏销售收入和市场份额继续下降。

网吧市场和网络游戏市场的变化给公司经营带来了压力。相对于本报告期前，公司需要投入更多的资金和人力去拓展新的渠道，扩大渠道覆盖面。同时，公司不断加大市场开拓力度，销售费用和渠道成本不断增加。

面对复杂的市场环境，公司围绕“打造国内领先的场景化互联网用户运营平台”战略目标，积极探索，大胆尝试，勇于创新，敢于突破，在产品研发、市场销售、公司治理和新业务开拓四个方面积极做出调整。公司大数据分析能力大幅度提升，产品结构进一步完善，业务类型更加丰富，销售收入继续增长。

本年度公司实现营业收入38,836.94万元，同比增长12.86%；实现净利润8,589.20万元，同比下降21.74%。

（一）网络广告业务实现增长

2017年，公司加强了非游戏类客户的拓展，同时利用大数据分析提升广告效果，全年实现广告收入18,705.95万元，同比上升27.84%。

（二）增值服务业务继续增长

公司积极探索移动环境下增值服务模式，并尝试多业务合作模式，巩固并优化内

¹ 根据《2016年中国互联网上网服务行业发展报告》，截止2016年底，全国上网服务行业实际经营场所约为15.2万家，用户规模约为1.22亿，全行业实现营收约为740亿。

外部资源，提升投放效率和效果。同时，“连乐无线”、“场景通”的商业化探索顺利开展，商业Wifi的盈利能力较去年获得了较大提升。增值业务全年实现收入13,564.54万元，同比增长12.64%。

（三）游戏运营业务结构优化

2017年，公司加强在手游和H5游戏领域业务的拓展，和多家知名游戏厂商进行深度合作，积极引入高质量精品游戏，提升服务水平。2017年游戏运营收入5,543.08万，虽比去年同期下降22.28%，移动游戏接入数量和质量有了较大幅度的提升，公司的游戏业务结构逐步优化。

（四）电子竞技业务稳步开展

随着电子竞技产业链的逐渐完善，公司持续探索线上电竞模式，进一步丰富电竞赛事内容，提升赛事运营能力。2017年度“战吧电竞平台”PC端产品装机量不断增加。此外，公司作为承办方之一，深度参与了2017年中国青年电子竞技大赛（简称CYEC）春季赛及第一届的总决赛；与巨人网络、阿里体育合作，成功举办了“球宝俱乐部”活动；与腾讯合作，成功举办了英雄联盟S7第二赛场活动；与完美世界合作，成功举办了CSGO全国唯一网吧赛事活动；与网易合作，成功举办了终结者2全国唯一网吧赛事活动。

（五）新业务开拓取得进展

公司在稳固原有业务的基础上积极开拓新业务。2017年下半年，绝地求生类游戏的爆发为端游市场带来新的活力。围绕此类游戏，公司开拓了多项游戏服务业务，满足游戏用户需求，扩大销售收入。公司开发上线了视听娱乐内容分发平台，该平台通过人工精选编辑和用户大数据智能推荐来分发包括游戏、娱乐、购物的短视频以及直播等多品类视听娱乐内容，深受广大用户喜爱。此外，公司关注互联网金融市场，探索互联网金融业务，搭建了互联网金融服务平台，并于2017年11月获批设立互联网小额贷款公司。

（六）内部管理水平不断提升

面对2017年的市场变化，公司除了在业务上不断开拓进取外，在内部管理上也在不断创新。公司重新梳理了内部人力资源，加强对中层管理者的考评，有序淘汰不适

应公司发展的管理人员，将人才匹配到合适的岗位。公司上线了金蝶ERP系统，开通财务管理线上流程，提升财务管理效率。业务部门充分发挥互联网公司灵活高效的优势，针对业务变化及时调整考核重点，发挥绩效指标的指导作用，提升员工的工作效率。

二、董事会日常工作情况

2017年，公司董事会共召集11次董事会会议，就公司重大经营计划、发展等进行了认真审议和决策，并按照《公司法》和《公司章程》的规定，严格执行股东大会决议和股东大会授权事项，为公司的发展壮大发挥了巨大作用，使股东资产得以保值、增值。

1. 2017年1月16日，第二届董事会第十七次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于继续使用暂时闲置募集资金购买理财产品的议案》和《关于调整公司组织机构的议案》。

2. 2017年3月14日，第二届董事会第十八次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于继续使用自有资金购买理财产品的议案》、《关于聘任曹晴先生担任董事会秘书的议案》等6项议案。

3. 2017年4月13日，第二届董事会第十九次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于〈2016年年度报告全文及摘要〉的议案》、《关于2016年度利润分配预案的议案》等12个议案。

4. 2017年4月24日，第二届董事会第二十次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《2017年第一季度报告》。

5. 2017年6月19日，第二届董事会第二十一次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于用户中心建设项目完工及节余募集资金永久性补充流动资金的议案》。

6. 2017年7月10日，第二届董事会第二十二次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于对外投资设立全资子公司湖北盛天金融科技服务有限公司的议案》和《关于对外投资设立全资子公司武汉盛天文娱研创服务有限公司的议案》。

7. 2017年8月28日，第二届董事会第二十三次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于〈2017年半年度报告全文及摘要〉的议案》、《关于〈2017年半年度募集

资金存放与使用情况专项报告》的议案》等3个议案。

8. 2017年9月12日，第二届董事会第二十四次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于对外投资设立互联网小额贷款公司的议案》和《关于召开2017年第一次临时股东大会的议案》。

9. 2017年10月30日，第二届董事会第二十五次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于〈2017年第三季度报告〉的议案》。

10. 2017年11月15日，第二届董事会第二十六次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于提名公司第三届董事会非独立董事候选人的议案》、《关于提名公司第三届董事会独立董事候选人的议案》等4个议案。

11. 2017年12月1日，第三届董事会第一次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于选举公司第三届董事会董事长的议案》、《关于公司第三届董事会各专业委员会组成人选的议案》等4个议案。

（二）董事会对股东大会决议的执行情况

2017年，公司共召开了一次年度股东大会、两次临时股东大会，公司董事会根据《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》要求，严格按照股东大会的决议和授权，认真执行股东大会通过的各项决议。

（三）董事会下设的专业委员会日常工作情况

1. 薪酬与考核委员会

2017年4月13日召开公司薪酬与考核委员会二届三次会议，本次会议审议通过《关于公司高管2016年度薪酬考核和2017年度薪酬方案的议案》。

2. 战略委员会

（1）2017年1月16日召开公司战略委员会二届六次会议，本次会议审议通过《关于调整公司组织机构的议案》。

（2）2017年4月13日召开公司战略委员会二届七次会议，本次会议审议通过《2016年度总经理工作报告》、《2016年度董事会工作报告》和《关于〈2016年年度报告全文及摘要〉的议案》。

（3）2017年7月10日召开公司战略委员会二届八次会议，本次会议审议通过《关

于对外投资设立全资子公司武汉盛天文娱研创服务有限公司的议案》和《关于对外投资设立全资子公司湖北盛天金融科技服务有限公司的议案》。

(4) 2017年9月12日召开公司战略委员会二届九次会议，本次会议审议通过《关于对外投资设立互联网小额贷款公司的议案》。

3. 提名委员会

(1) 2017年3月14日召开公司提名委员会二届四次会议，本次会议审议通过《关于聘任曹晴先生担任董事会秘书的议案》。

(2) 2017年11月14日召开公司提名委员会二届五次会议，本次会议审议通过《关于提名公司第三届董事会非独立董事候选人的议案》和《关于提名公司第三届董事会独立董事候选人的议案》。

4. 审计委员会

(1) 2017年1月16日召开公司审计委员会二届八次会议，本次会议审议通过《关于继续使用暂时闲置募集资金购买理财产品的议案》和《审计部2016年四季度工作总结和2017年工作计划》。

(2) 2017年3月14日召开公司审计委员会二届九次会议，本次会议审议通过《关于继续使用自有资金购买理财产品的议案》、《湖北盛天网络技术股份有限公司内幕信息知情人登记管理制度》等5项议案。

(3) 2017年4月13日召开公司审计委员会二届十次会议，本次会议审议通过《2016年度财务决算报告》、《关于2016年度利润分配预案的议案》等8项议案。

(4) 2017年6月19日召开公司审计委员会二届十一次会议，本次会议审议通过《关于用户中心建设项目完工及节余募集资金永久性补充流动资金的议案》。

(5) 2017年8月28日召开公司审计委员会二届十二次会议，本次会议审议通过《关于〈2017年半年度报告全文及摘要〉的议案》、《关于〈2017年半年度募集资金存放与使用情况专项报告〉的议案》等6项议案。

(6) 2017年10月30日召开公司审计委员会二届十三次会议，本次会议审议通过《2017第三季度内部审计工作报告及第四季度工作计划》。

三、2018年董事会工作

(一) 公司面临的行业环境

1. 全国网民增速持续低位运行

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）中国互联网络发展状况统计报告的统计数据，中国网民增速自2012年起连续多年在10%以下。

截止2017年12月底，我国网民规模达7.72亿，全年共计新增网民4,074万人，增速为5.57%。手机网民规模达7.53亿，较2016年底增加5,734万人。网民中使用手机上网人群的占比由2016年的95.1%提升至97.5%。移动互联网发展依然是带动网民增长的首要因素，我国网民规模经历近十年的快速增长后，人口红利逐渐消失，网民规模增长率趋于稳定。

2. 网吧行业转型升级效果显著

截至2017年12月底，全国实际经营的场所14.7万家，全国营业场所中的计算机终端保有量为1,352万台，用户规模约为1.1亿，全年行业实现营收708亿元。我国互联网上网服务行业相比其他网络文化产业发展成熟，每年固定产生700亿元左右的经济价值，其转型升级为我国十三五文化产业健康发展做出了积极贡献。除此之外，上网服务行业已经朝着线下多元化娱乐综合体迈进，在带动就业、举办竞技赛事、传播公共文化、惠及民众等方面起到了重要的作用。从用户对上网服务场所的反馈来看，正面认知占了93%的比例，负面认知仅为7%，相较于以往37.8%的负面认知有大幅缩减，上述变化表明近年来的转型升级效果显著，用户满意度较高提升。

3. 移动游戏维持活跃发展

根据中国音数协会游戏工委（GPC）发布的《2017年中国游戏产业报告》的统计，2017年中国游戏市场实际销售收入达到2,036.1亿元，同比增长23.0%。自2014年出现的收入增长率下滑的情况在今年得以缓解，中国游戏市场表现出良好的发展态势。从细分市场来看，移动游戏市场实际销售收入1,161.2亿元，份额继续增加，占57.0%；客户端游戏销售收入同比增长11.4%，网页游戏销售收入同比下降16.6%，同时客户端游戏市场和网页游戏市场份额继续减少。从产品推出速度来看，国家新闻出版广电总局2017年共批准出版国产游戏约9,310款，其中移动游戏约占96.0%，相比2016年提升

4个百分点,中国游戏用户规模同比增长3.1%。综合2014年至2017年的用户数据来看,中国的游戏用户规模增长速度已经处于较低的状态。从游戏用户规模来看,客户端游戏用户继续保持稳定,网页游戏用户规模持续小幅下降,移动游戏用户数量在增长方面,显现出较为疲软的态势,同比增长仅4.9%。移动游戏目前是中国游戏行业最具有活力的领域。

4. 电竞产业市场潜力巨大

根据中国音数协游戏工委(GPC)发布的《2017年中国游戏产业报告》的统计,2017年电竞游戏市场规模达到730.5亿,从电子竞技平台构成观察,基于客户端游戏的电子竞技保持了稳定的增长。同时,受《王者荣耀》等知名电子竞技产品的拉动,移动电子竞技游戏市场实际销售收入大幅度增长,已经成为电子竞技市场的重要组成部分。电子竞技游戏产业链逐渐完善,电子竞技赛事体系逐渐成型。与此同时,电子竞技的成熟让电子竞技与综艺走到了一起。斗鱼直播、熊猫直播等直播平台均推出了以热门游戏项目或知名主播为核心的综艺节目以此来实现“圈粉效应”,打造粉丝经济。游戏、直播平台、场地、俱乐部、赛事运营有进一步融合发展的趋势。

5. 网络娱乐用户规模持续高速增长

根据中国互联网络信息中心(CNNIC)第41次中国互联网络发展状况统计报告,2017年网络娱乐类应用用户规模均保持了高速增长。强烈的市场需求、政策的鼓励引导、企业的资源支持共同推动网络文化娱乐产业进入全面繁荣期。在网络娱乐应用中,网络直播用户规模年增长率最高,达到22.6%,其中游戏直播用户规模增速达53.1%,真人秀直播用户规模增速达51.9%。与此同时,网络文化娱乐内容进一步规范,以网络游戏和网络视频为代表的网络娱乐行业营收进一步提升。良好的行业营收推动网络娱乐厂商加大对于内容创作者的扶持力度,为网络娱乐内容的繁荣发展打下基础。

(二) 公司的发展规划

尽管互联网与移动互联网用户增速双双放缓,互联网娱乐行业的结构性变动带来了新的机遇。客户端游戏市场销售收入增长,移动游戏市场份额超过50%,互联网文化娱乐行业全面繁荣,用户越来越习惯为优质的内容付费。多年行业沉淀为公司积累了庞大的用户群体与海量数据。如何放大、激活沉睡中的存量用户价值,同时吸引更多

多新增用户是公司未来的着力点。

2018年，公司将进一步强化“国内领先的场景化用户运营平台”战略，以场景化为核心，以大数据技术为手段，以泛娱乐为内容，继续推进精准广告营销，丰富游戏服务业务，开展互联网金融业务，拓展移动互联网业务领域，持续提升公司的盈利能力。具体规划包括以下几个方面：

1. 促进网吧场景升级

上网服务场所同时具备场景、内容和服务三要素，大多靠近社区、学校、城乡结合部等人流量大的区域。丰富服务功能和内容，扩大消费群体，实现多业态混合经营创新是上网服务行业未来发展大势所趋。鉴于目前线下娱乐方式不断增多，上网服务场所内可植入新兴娱乐玩法，规划桌游、手机游戏、主机游戏等专属区域，拓展衍生增值服务，提供用户粘性，扩大营业收入。

以网吧场景为代表，公司将通过导入电玩、桌游、VR等模块，研发场景化管理应用产品，同时给行业直接从业者提供更多的资金和支持，来提升网吧的服务能力和场景增长潜力。

2. 开展互联网金融业务

公司将密切围绕核心场景和用户，逐步构建基于场景化的消费信贷科技金融板块。一方面通过主营业务现有积累的用户优势拓展互联网小贷业务，利用品牌优势、技术优势、客户优势，低获客成本快速打开市场。另一方面通过借贷产品的提供以及交互服务，加强公司在产业链中的品牌地位，进一步拓宽主营业务的覆盖面，协同主营业务实现双赢。

3. 丰富游戏及游戏服务业务

公司将利用既有优势，通过并购、投资、自主开发来整合游戏、电竞、社交等服务和内容，强化公司体系内生态运营及产业上下游的联动共赢，创建盛天游戏这一独立板块，卡位整个游戏服务格局。

4. 加大大数据平台投入力度

在公司业务扩展的进程中，大数据的分析与应用起着基础支撑作用。2018年，公司将向数据分析平台倾斜更多的资源和投入，让数据分析系统成为公司用户服务、产

品优化、业务调整、行业研究、战略执行的重要支撑。

5. 提升管理效能

在组织管理和人力资源管理方面，公司将进一步调整优化组织结构，建立新的激励模式，全面提高内部人员运营效率。在项目管理和业务发展方面，公司将打通项目资源和业务数据，构建更科学的绩效与目标考核管理体系，打造灵活稳健的项目攻坚梯队。

湖北盛天网络技术股份有限公司董事会

2018年4月23日