证券代码：002605　　证券简称：姚记科技　　公告编号：2021-038

# 上海姚记科技股份有限公司 2020 年度报告摘要

一、重要提示

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，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

| 未亲自出席董事姓名 | 未亲自出席董事职务 | 未亲自出席会议原因 | 被委托人姓名 |
|---|---|---|---|
| 陈琳 | 独立董事 | 外地出差 | 李世刚 |

非标准审计意见提示

□ 适用 √ 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

√ 适用 □ 不适用

是否以公积金转增股本

□ 是 √ 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 400,434,990 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 5 元（含税），送红股 0 股（含税），不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

□ 适用 √ 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

| 股票简称 | 姚记科技 | 股票代码 | 002605 |
|---|---|---|---|
| 股票上市交易所 | 深圳证券交易所 | | |
| 联系人和联系方式 | 董事会秘书 | 证券事务代表 | |
| 姓名 | 卞大云 | 檀毅飞 | |
| 办公地址 | 上海市徐汇区宜州路 198 号 C1 栋 | 上海市嘉定区黄渡镇曹安路 4218 号 | |
| 电话 | 021-53308852 | 021-69595008 | |
| 电子信箱 | ir@yaoji.cn | secretarybd@yaojipoker.com | |

2、报告期主要业务或产品简介

公司主要从事移动游戏的研发、发行、运营业务和各类扑克牌的设计、生产、销售业务，以及互联网创新营销业务。报告期内，公司基于扑克牌传统主业与“大娱乐”战略的联动性，已实现了以互联网移动游戏业务为重心，不断向互联网领域扩张的格局，并经中国上市公司协会行业分类专家委员会确定和中国证监会核准，公司所属行业分类已变更为互联网和相关服务。公司移动游戏业务致力于打造休闲娱乐体验的精品原创网络游戏，旗下的游戏开发公司是上海市网络游戏行业协会理事单位、上海市信息网络安全管理协会会员、《上海信息化》理事会理事单位，获得“上海市南翔 2020 年度高质量企业”、“2020 年度游戏金狮奖最具成长性企业”等荣誉称号。

1、公司从事的主要业务、主要产品及经营模式

（1）移动游戏业务

公司移动游戏业务主要为游戏研发与运营，分国内游戏事业和海外游戏事业。国内游戏产品主要有《指尖捕鱼》、《捕鱼炸翻天》、《小美斗地主》、《齐齐来麻将》、《梦幻恐龙园》等休闲、养成类游戏。其中《指尖捕鱼》、《捕鱼炸翻天》已运营多年，具有很强的玩家粘性。海外游戏产品主要有《Bingo Party》、《Bingo Journey》、《Bingo Wild》等。其中《Bingo Party》、《Bingo Journey》是目前国内出海休闲竞技类游戏单品排名靠前的游戏，在全球范围内具有相当强的竞争力，在包括 AppStore、Google Play 等平台运营。

公司移动游戏业务运营模式包括自主运营和第三方联合运营。在自主运营模式下，公司自主研发并获得游戏产品的运营权，利用自有或第三方渠道发布并运营，全面负责游戏的运营、推广与维护，提供游戏上线的推广、在线客服及充值收款的统一管理服务。在第三方联合运营模式下，公司与第三方游戏运营公司保持良好的合作，游戏运营公司负责各自渠道的运营、推广管理，公司提供技术支持服务，通过游戏运营公司获取运营数据。公司研发团队根据玩家和游戏的实时反馈信息、对运营数据进行分析，及时了解游戏玩家的需求和意见，持续迭代更新产品，优化产品品质，延长上线游戏产品的生命周期。

公司移动游戏业务从技术研发、产品发行、团队运营、数据应用等方面奉行“聚焦精品、研运一体化”原则，保持优质内容的持续生产能力。技术层面上，公司自主研发、设计多种创新玩法，提升产品美术表现水平，并不断更新迭代升级版本以满足玩家游戏体验。人员上，公司重视对研发创新的投入，引进优秀人才和强化人才培训，组建多个游戏项目组，提升和优化各业务产品线，赋能团队提高制作精品游戏的能力。最终，全面提升游戏玩家体验，从而提升公司盈利能力及行业竞争力。

（2）扑克牌业务

公司扑克牌业务始终坚持贯彻以“机制创新、产品创新、流程创新”为中心的总体目标，使质量、创新和中国民族品牌的观念深入人心，培养了一批长期从事扑克牌生产的技术专家。公司扑克牌业务具有领先的技术水平，使用高端扑克牌专用纸张、专业上光技术和环保油墨，采用全自动生产线结合自主研发的部分核心设备，将传统的手工及机械操作扑克牌生产流程改进为自动化生产流水线方式，推动了传统扑克牌产业生产模式的变革。扑克牌销售主要采用传统的经销商分销模式，通过各级经销商实现产品的快速销售。　　公司产品“姚记”扑克牌品质卓越，图案精美，在国内外市场享有良好声誉，先后荣获“上海名牌产品”、“中国轻工质量信得过产品”、“中国轻工业联合会科学技术进步奖”、“上海市区级技术中心”等荣誉称号。“姚记”品牌具有较高的市场地位和知名度，是中国文教体育用品协会向社会公布的“中国扑克牌行业知名品牌”的六大品牌之一。公司确立了“树百年姚记，创世界品牌”的战略目标，致力于成长为世界级专业扑克牌生产基地。

（3）互联网创新营销业务

公司互联网创新营销业务是一种新型的网络营销方式，主要为信息流广告业务，其主要以短视频效果广告营销为核心，以技术和数据驱动流量运营，构建了覆盖数据分析、效果营销、效果优化、短视频内容生产、内容营销的互联网营销全链条，为网络服务、电商、游戏、金融、教育、快速消费品等行业客户提供最具商业价值的一体化营销服务。

信息流广告业务，是通过向广告主及广告代理商提供在线营销解决方案，包括获取用户流量、广告素材制作及广告效果优化，达到精准投放。公司就主要由结合 CPC（每次点击成本）、CPM（每千次展示成本）计量的在线营销解决方案向广告客户收取费用。公司向媒体供货商获取用户流量用于在线投放广告，并主要根据相同机制支付流量获取成本。信息流广告的盈利来源于广告客户收入与媒体流量采买成本差。

2、公司所处行业的发展情况

（1）移动游戏行业

近年来，随着手机的普及以及大数据、5G、人工智能、移动互联网等技术的发展，移动网络游戏呈现出快速发展的态势。从市场规模看，我国的移动游戏用户规模持续增长。根据中国音数协游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年，中国游戏市场实际销售收入 2,786.87 亿元，同比增长 20.71%，保持快速增长；我国游戏用户规模逾 6.6 亿人，同比增长 3.7%。其中，中国移动游戏市场实际销售收入 2096.76 亿元，比 2019 年增加了 515.65 亿元，同比增长 32.61%；中国移动游戏用户规模达 6.54 亿人，同比增长 4.8%。从中国游戏市场份额占比看，移动游戏市场占比 75.24%，客户端和网页分别占比 20.07% 和 2.73%，移动游戏收入占据游戏市场主要份额。“游戏出海”规模进一步扩大，自主研发游戏海外市场实际销售收入 154.50 亿美元，同比增长 33.25%，继续保持高速增长趋势，国际化水平进一步提升。此外，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，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境不断完善。

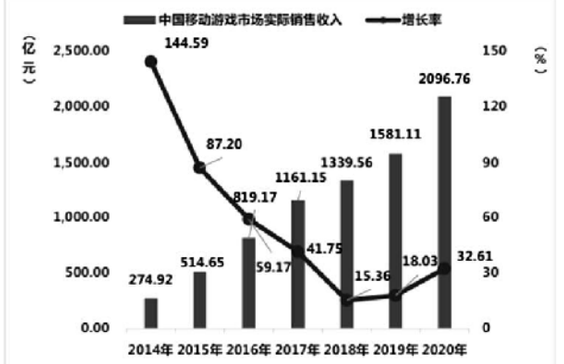



图 7 中国移动游戏市场实际销售收入及增长率

（2）扑克牌行业

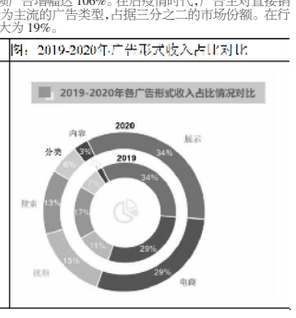
扑克牌属于消费品中的低值易耗品，是人们享受闲暇和联络感情以提高生活品质的重要工具，主题扑克牌不仅具有收藏价值，是常见的文创产品，更是传承历史文化的载体。近年来，随着收入水平的不断提高，国内消费者日益注重生活和产品品质，扑克牌保持稳定的需求，且精品扑克牌的使用越来越广泛，市场需求增加。我国扑克牌生产企业虽然众多，但大部分企业无相应专业设备和技术，市场竞争多表现为价格战，或采用 OEM 发展模式，为生产高端扑克的知名品牌进行代工生产。报告期内，公司凭借良好的生产技术、营销渠道、研发能力、生产效率以及内部管理制度，继续保持了市场的龙头地位。

（3）互联网营销业务

2020 年是中国互联网营销突破创新之年，我国互联网营销为抗击疫情、恢复生产、拉动实体经济提供了基础保障。中关村互动营销实验室发布的《2020 中国互联网广告数据报告》显示互联网广告维持了 13.85% 的增长态势，为实体经济复苏开启了本土时代的新路径。从市场规模看，国内 2020 年互联网广告全年收入 4,971.61 亿元，同期增长 13.85%。从市场主体看，2020 年小微、新锐品牌广告主的广告投放增长了 50%，已成为支撑我国互联网广告市场的新生力量。从媒介平台看，2020 年视频平台收入 903.53 亿元，较上年增长了 64.91%，其中短视频广告增幅达 106%。在后疫情时代，广告主对直接销售转化的期待更为迫切。效果类广告仍是目前最为主流的广告类型，占据三分之二的市场份额。在行业 TOP10 企业中，字节跳动的市场份额进一步扩大为 19%。

表：2017-2020年中国互联网广告总体收入

图：2019-2020年广告形式收入占比情况对比




数据来源：中关村互动营销实验室

从内容上看，营销服务内容从流量“获取”向流量“运营”迈进，新增“直播服务商”和“MCN”两类角色，短视频行业将进一步发展。2020 年，电商直播带货营销已经成为零售数字化、电商突围的重要渠道。仅上半年电商直播场次超过 1000 万场，活跃主播人数超过 40 万人，观看人数超过 500 亿人次，上架商品数超过 2000 万件。网络直播将营销重点从对“商品”的销售转变成对“人”的情感运营。根据艾瑞咨询发布的《中国网络广告市场年度洞察报告》，在视频移动化、资讯视频化和视频社交化的趋势带动下，短视频营销正在成为新的品牌营销风口，预计 2022 年短视频行业市场规模将达到 3,860.7 亿。

从技术发展看，人工智能助力营销内容海量生产。品牌方营销需求的增长推动了营销相关的内容大量生产，贴近消费者场景内容的海量生产能力与速度成为各个营销单位比拼的关键。AI 技术发展进一步提升了这一能力快速构建的可能性，一些主流营销机构已经开始使用 AI 技术帮助产出高度定制化的内容。

从行业监管看，2020 年为促进互联网营销行业的健康有序发展，国家主管部门已先后出台多项监管、规范相关法规措施如《规范促销行为暂行规定》《关于加强网络直播营销活动监管的指导意见》《关于加强网络秀场直播和电商直播管理的通知》《互联网直播营销信息内容服务管理规定（征求意见稿）》，促进互联网营销的健康可持续发展。

互联网营销行业市场竞争较为激烈，公司广告营销覆盖字节跳动、快手、腾讯广点通等主流视频媒体平台，培养了一批行业头部矩阵客户。

3、主要会计数据和财务指标

（1）近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

□ 是 √ 否

单位：元

| | 2020 年 | 2019 年 | 本年比上年增减 | 2018 年 |
|---|---|---|---|---|
| 营业收入 | 2,561,895,757.44 | 1,736,595,927.84 | 47.52% | 979,612,061.50 |
| 归属于上市公司股东的净利润 | 1,093,361,472.30 | 344,842,563.11 | 217.06% | 137,126,391.93 |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 | 567,975,979.87 | 317,933,506.38 | 78.65% | 97,884,657.96 |
| 经营活动产生的现金流量净额 | 525,784,620.20 | 707,984,769.21 | −25.74% | 261,065,977.69 |
| 基本每股收益（元／股） | 2.7450 | 0.8690 | 215.88% | 0.3453 |
| 稀释每股收益（元／股） | 2.7088 | 0.8561 | 216.41% | 0.3452 |
| 加权平均净资产收益率 | 60.77% | 19.79% | 40.98% | 8.32% |
| | 2020 年末 | 2019 年末 | 本年末比上年末增减 | 2018 年末 |
| 资产总额 | 3,886,358,589.27 | 3,020,971,880.60 | 28.65% | 2,826,697,628.88 |
| 归属于上市公司股东的净资产 | 2,060,002,721.01 | 1,493,007,959.33 | 37.98% | 1,929,933,501.47 |

（2）分季度主要会计数据

单位：元

| | 第一季度 | 第二季度 | 第三季度 | 第四季度 |
|---|---|---|---|---|
| 营业收入 | 534,420,305.80 | 484,309,453.37 | 796,258,780.49 | 746,907,217.78 |
| 归属于上市公司股东的净利润 | 663,428,466.20 | 137,038,546.03 | 184,511,312.08 | 108,383,147.99 |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 | 144,493,827.59 | 134,209,007.28 | 121,821,282.24 | 167,451,862.76 |
| 经营活动产生的现金流量净额 | 136,801,283.27 | 141,752,451.23 | 64,925,939.25 | 182,304,946.45 |

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

□ 是 √ 否

4、股本及股东情况

（1）普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

| 报告期末普通股股东总数 | 45,741 | 年度报告披露日前一个月末普通股股东总数 | 44,624 | 报告期末表决权恢复的优先股股东总数 | 0 | 年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

前 10 名股东持股情况

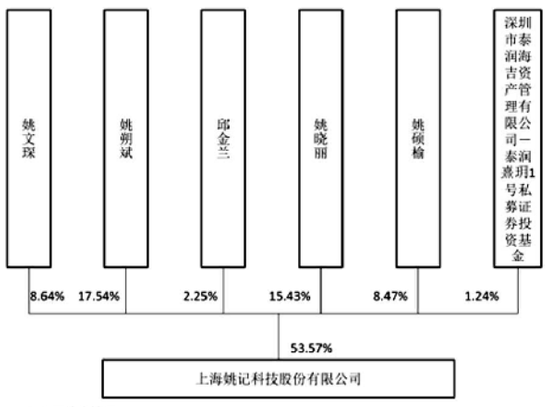
| 股东名称 | 股东性质 | 持股比例 | 持股数量 | 持有有限售条件的股份数量 | 质押或冻结情况 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 股份状态 | 数量 |
| 姚朔斌 | 境内自然人 | 17.54% | 70,502,252 | 52,876,689 | 质押 | 20,000,000 |
| 姚晓丽 | 境内自然人 | 15.43% | 62,052,252 | 0 | 质押 | 22,000,000 |
| 姚文琛 | 境内自然人 | 8.64% | 34,728,232 | 0 | 质押 | 5,600,000 |
| 姚硕榆 | 境外自然人 | 8.47% | 34,052,252 | 25,539,189 | | |
| 李松 | 境内自然人 | 4.97% | 19,972,303 | 0 | | |
| 邱金兰 | 境内自然人 | 2.25% | 9,058,869 | 0 | | |
| 邹应方 | 境内自然人 | 1.58% | 6,333,758 | 154,000 | | |
| 盛震 | 境内自然人 | 1.49% | 6,000,002 | 0 | | |
| 深圳市泰润海吉资产管理有限公司—泰润熹玥1号私募证券投资基金 | 其他 | 1.24% | 5,000,000 | 0 | | |
| 何朝军 | 境内自然人 | 0.95% | 3,801,600 | 154,000 | | |
| 上述股东关联关系或一致行动的说明 | 上述股东中姚文琛先生及配偶邱金兰女士、长子姚朔斌先生、次子姚硕榆先生、女儿姚晓丽女士为本公司控股股东暨实际控制人，与深圳市泰润海吉资产管理有限公司—泰润熹玥 1 号私募证券投资基金（以下简称“泰润 1 号基金”）互为一致行动人关系，合计持有公司股份占总股本的 53.57%。公司未知其他股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于《上市公司收购管理办法》中规定的一致行动人。 | | | | | | |
| 参与融资融券业务股东情况说明（如有） | 无 | | | | | | |

（2）公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

□ 适用 √ 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

（3）以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系




5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

2020 年，公司面对新冠疫情全球爆发的局面，董事会和经营管理层积极采取各种应对措施，组织员工复工复产，为公司各项业务稳健开展提供了有力保障。同时，公司继续坚持“大娱乐”发展战略，不断开拓创新，完善多元化布局，构建产业链，通过整合内部业务板块，优化资产结构，提高经营效率，实现股东利益最大化，保持了公司业绩稳健增长。2020 年实现营业收入 256,189.58 万元，较上年同期增长 47.52%，实现利润总额 130,727.23 万元，较上年同期增长 161.26%，归属于上市公司股东的净利润 109,336.15 万元，较上年同期增长 217.06%，基本每股收益 2.7450 元，归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润为 56,797.60 万元，较上年同期增长 78.65%。主要经营与管理情况如下：

1、加强研发创新，移动游戏业务保持稳定增长

报告期内，公司通过加强开发创新能力，以对抗市场竞争加剧的风险，在坚持手游业务的基础上积极布局 H5 游戏、微信小程序等领域，并且已建立数个游戏工作室，为公司后续业务发展提供潜在的动力。全年累计投入研究开发费用 13,766.15 万元，占公司全年营业收入的 5.37%，成功申请 50 项计算机软件著作权，获得 28 项商标著作权。

报告期内，公司加强持续创新力度，通过优化现有游戏版本迭代升级，提高游戏用户体验以及耐玩性；通过优化游戏长线收集系统和日常任务系统，增强用户粘性以及付费水平；通过分析游戏运营反馈的问题，推出创新性的日常运营活动和促销形式，延长游戏产品的生命周期。同时，公司自研自发建立了游戏智能化投放平台，及时跟踪投放效果，调整投放计划，大幅提高了投放效率。截至报告期末，公司移动游戏业务板块整体保持业绩稳定增长与流水良好表现。其中，国内目前主要运营的手游产品，累计注册用户超 6,500 万人；微信小游戏产品，累计注册用户超过 1 亿人，其中《梦幻恐龙园》在 Quest Mobile 发布的 2020 年上半年报告中位居 6 月份小游戏 MAU（月活跃用户）排行第 3 名，MAU 达到 2,480 万人次。海外游戏产品，已发行至全球超过 100 个国家和地区，累计注册用户超过 2,000 万人，多次取得 Google Play 全球推荐。同时，子公司成蹊科技获得 vivo 公司“游戏厂告年度最佳合作伙伴”奖、vivo“年度最佳休闲游戏”奖；子公司幽游网络被上海市网络游戏行业协会评选为“2020 年度游戏金狮奖最具成长性企业”；公司旗下小游戏《梦幻恐龙园》获得“2020 上半年阿拉丁神灯奖评选-最佳创意小游戏”、“2020 年度阿拉丁神灯奖评选-年度最佳品质小游戏”。

2020 年，子公司成蹊科技实现归属于成蹊科技股东的扣除非经常性损益的净利润为 44,240.61 万元，已超额完成 2020 年度 14,000 万元的业绩承诺；公司控股子公司大鱼竞技实现归属于大鱼竞技股东的扣除非经常性损益的净利润为 7,718.79 万元，已完成 2020 年度 7,000 万元的业绩承诺。

2、挖掘在线经济，创新营销业务实现突破性发展

报告期内，公司抓住“在线新经济”发展势能，积极布局互联网创新营销领域，逐步完善公司互联网产业布局，成功收购了参股子公司芦鸣科技的剩余 88%股权。收购完成后，芦鸣科技为公司全资子公司，公司在创新营销业务上实现突破性发展。公司创新营销事业具备行业领先的短视频制作团队，自建了丰富多样的拍摄场景，将进一步挖掘数据分析、效果营销、效果优化、短视频内容生产、内容营销的互联网营销全链条产业价值，打造专业整合营销服务商。2020 年度芦鸣科技实现归属于芦鸣科技股东的扣除非经常性损益后净利润为 3,442.84 万元，已完成 2020 年度 2,700 万元的业绩承诺。

3、优化产能布局，扑克牌业务实现降本增效

报告期内，公司顺利完成了“年产 2 亿副扑克牌扩建项目”和“年产 2 亿副扑克牌生产基地建设项目”等募投项目，并通过合理调配基地产能、工厂搬迁、人员安置、团队融入、职能转移等措施，顺利完成了上海基地产能和浙江万盛达基地产能向启东基地顺利转移。同时，公司严格执行精细化管理、稳健经营、降本提质、创新增效的经营方针，通过评比的方式，选取优秀员工参与到新厂建设和机器设备升级改造中，提高优秀员工的管理水平和技术水平，保障了扑克牌新厂建设完成后人才梯队的及时填补；通过科技创新，结合机器设备的需求对新厂房的建筑设施进行科学、合理的设计，全面实现了扑克牌机械自动化生产，促进了公司进一步降本增效；通过结合公司移动互联网游戏业务，充分发挥协同效应，形成线上客户和线下客户相互导向的良性发展；并通过扩大销售团队、制定新的销售策略等方式，拓宽了扑克牌产品的销售渠道。目前，启东姚记负责公司扑克牌生产的全部任务，通过调整、规划和整合扑克牌业务板块的综合资源，大幅提升了管理水平和技术水平，启东姚记的公司治理和生产经营也更加成熟与规范。2020 年，扑克牌业务实现营业收入 75,843.17 万元，较上年同期增长 11.52%。

4、响应产业倡导，价值创造谋求新增长

报告期内，公司顺应互联网经济的发展需求和国家的新经济产业倡导，积极响应上海“四大品牌”以及国际消费城市建设和《上海市促进在线新经济发展行动方案（2020-2022）》文件精神，与核心团队共同投资上海西亭文化传媒有限公司，为“在线经济”发展提供新动能。西亭文化打造了上海国际短视频中心基地，该基地位于上海市嘉定区姚记科技园，获得了嘉定区政府的认可，并在上海直播和短视频产业发展论坛暨上海国际短视频中心发布会上正式启动使用。西亭文化组建了专业短视频和直播运营服务团队，为客户提供一站式营销服务，为商业伙伴提供内容制造、视频技术、直播场景等基础设施。同时，西亭文化与高校签订合作协议引进优秀人才，并与同行业以及嘉定区其他产业基地积极互动，借助 5G 强大的优势推动短视频行业的发展，在创造服务价值同时谋求新的增长。

5、强化公司治理，企业发展保持内生动力

报告期内，公司完成了董事会、监事会的换届选举工作，进一步加强战略、提名、审计和薪酬委员会的职能作用，保障公司董事会持续科学决策和规范运作，强化监事会在监督董事和高管履职、对外担保、财务管理、募集资金使用等事项的积极作用。公司选举产生新一届的独立董事积极履行职责，认真审议董事会各项议案，为公司董事会提供决策参考建议。公司聘任了新一届的经营管理层，负责落实公司股东大会和董事会的决策，建立健全子公司的管理制度并监督执行，不断提高子公司经营管理效率。

公司着力培养核心团队孵化新的投资项目，大力支持核心团队内部创业，并由专人负责指导和规范对外投资及投后管理，保障子公司的规范运作和良性发展。在子公司治理上，由上市公司指导和帮助其规范运作和科学决策；在子公司业务上，发挥上市公司产业链协同效应和资源优势，形成了基于员工共同创业、多赛道多团队、集团资源协同的独特优势，不断增强企业凝聚力，使之成为公司保持发展的内生动力。

6、推进股权激励，人才建设夯实发展基础

报告期内，公司高度重视人力资源，持续巩固人才队伍建设。首先，根据企业的人员架构、发展战略和业务状况，梳理关键人才需求；然后，以内部培养与外部引进相结合的方式补充优秀人才，进一步提升了公司研发、技术及管理水平；同时，继续坚持以人为本的发展理念，在人才管理、薪酬绩效及福利制度等方面不断创新，夯实企业发展基础。报告期内，公司实施了 2020 年度股票期权激励计划、2020 年度第二期股权激励计划、2020 年度第三期股票期权激励计划，累计授予限制性股票 20 万股，授予股票期权 1,378 万股，总计 1,398 万股，占报告期末公司总股本的 3.48%。实施股权激励计划将进一步促进和保障管理及核心技术团队的长期稳定，为公司的进一步快速发展提供稳定的支持。同时，公司对每一期的股权激励计划均设置 3 年锁定期间的业绩考核条件，激励员工努力实现公司经营业绩目标及个人考核指标，实现员工与公司共享长期发展带来的价值。

7、履行社会责任，企业生态可持续发展

报告期内，公司将履行社会责任和实现可持续发展的理念扎根于企业经营的点滴行动中，与利益相关方共建良好生态圈。在社区公益上，公司每年向嘉定南翔镇捐款 6 万元用于地方慈善事业，支持当地社区发展，把参与社区公益与企业经营相结合，积极参加社区公益慈善活动；在救灾助困上，面对突袭的新型冠状肺炎疫情，公司捐赠现金 200 万元用于湖北省疫区的抗击疫情工作；在教育公益上，公司向江苏启东慈善基金会捐款 20 万元用于当地教育事业的发展；在体事业上，公司致力于弘扬中国传统历史文化，每年在全国较大省市举办“姚记扑克大赛”，贡献企业的力量推动中国全民健身与健智运动的发展；在扶贫助农上，公司“以购代捐”，从贫困地区购买农副产品作为福利发放给员工，带动贫困地区的经济发展和贫困户创业。在投资者关系管理上，公司高度重视与投资者保持规范有效的沟通，帮助投资者全面、理性地认识公司价值，维护股东权益，履行对股东的责任。此外，公司选择与“姚记”品牌内涵相契合的代言人，逐步打造游戏产品的 IP 化、品牌化，提高企业形象和品牌影响力。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

| 产品名称 | 营业收入 | 营业利润 | 毛利率 | 营业收入比上年同期增减 | 营业利润比上年同期增减 | 毛利率比上年同期增减 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 扑克牌 | 758,431,665.52 | 189,359,238.92 | 24.97% | 11.52% | 18.83% | 1.54% |
| 游戏 | 1,213,514,565.81 | 1,179,591,978.43 | 97.20% | 19.16% | 24.96% | 4.50% |
| 数字营销 | 477,789,439.88 | 45,663,218.45 | 9.56% | 100.00% | 100.00% | 9.56% |

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

姚记科技公司持有细胞集团公司 14.2119%的股权，并对该股权投资采用权益法核算，本期因不再拥有细胞集团公司董事会席位，也未向细胞公司派驻生产管理或经营人员，不再具有参与细胞公司财务和经营政策决策的权利，失去对细胞集团公司施加重大影响的权利，自 2020 年 4 月起，姚记科技公司对细胞公司股权投资变更为指定为以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产，按照其他非流动金融资产进行列报，并按照公允价值进行后续计量。

上述会计核算方法变更产生投资收益金额为人民币 509,747,289.07 元，本期确认其他非流动金融资产公允价值变动损益金额为人民币 99,625,121.73 元，确认递延所得税负债金额为人民币 138,374,955.06 元。

6、面临退市情况

□ 适用 √ 不适用

7、涉及财务报告的相关事项

（1）与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

√ 适用 □ 不适用

(1) 企业会计准则变化引起的会计政策变更

1) 公司自 2020 年 1 月 1 日起执行财政部修订后的《企业会计准则第 14 号——收入》(以下简称新收入准则)。根据相关新旧准则衔接规定，对可比期间信息不予调整，首次执行日执行新准则的累积影响数追溯调整本报告期期初留存收益及财务报表其他相关项目金额。

① 执行新收入准则对公司 2020 年 1 月 1 日财务报表的主要影响如下：

| 项 目 | 资产负债表 | | |
|---|---|---|---|
| | 2019 年 12 月 31 日 | 新收入准则调整影响 | 2020 年 1 月 1 日 |
| 预收款项 | 16,448,279.35 | −16,032,479.35 | 415,800.00 |
| 合同负债 | | 22,390,841.39 | 22,390,841.39 |
| 其他流动负债 | 8,189,676.43 | −6,358,362.04 | 1,831,314.39 |

② 对 2020 年 1 月 1 日之前发生的合同变更，公司采用简化处理方法，对所有合同根据合同变更的最终安排，识别已履行的和尚未履行的履约义务、确定交易价格以及在已履行的和尚未履行的履约义务之间分摊交易价格。采用该简化方法对公司财务报表无重大影响。

2) 公司自 2020 年 1 月 1 日起执行财政部于 2019 年度颁布的《企业会计准则解释第 13 号》，该项会计政策变更采用未来适用法处理。

(2) 其他会计政策变更

1) 会计政策变更的内容和原因

| 会计政策变更的内容和原因 | 审批程序 | 备 注 |
|---|---|---|
| 本公司原对上海细胞治疗集团有限公司股权投资采用权益法核算，本期因不再拥有细胞集团公司董事会席位，不再具有参与细胞公司财务和经营政策决策的权利，失去对细胞集团公司施加重大影响的权利，自 2020 年 4 月 7 日起，改按以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产核算。 | 本次变更经公司第四届董事会第四十五次会议审议通过。 | |

2) 受重要影响的报表项目和金额

| 受重要影响的报表项目 | 影响金额 | 备 注 |
|---|---|---|
| 长期股权投资 | −270,251,967.13 | |
| 其他非流动金融资产 | 628,874,698.50 | 失去重大影响日的公允价值 |
| 资本公积 | −151,124,557.70 | |
| 投资收益 | 509,747,289.07 | |

（2）报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

√ 适用 □ 不适用

| 会计差错更正的内容 | 处理程序 | 受影响的各个比较期间报表项目名称 | 累积影响数 |
|---|---|---|---|
| 本公司 2019 年度收购子公司上海成蹊信息科技有限公司少数股东持有的 46.55%股权，支付少数股权购买款 38,368.85 万元，2019 年度合并财务报表列报为“投资支付的现金”，调整至“支付其他与筹资活动有关的现金”。 | 本项差错经公司五届十九次董事会审议通过，本期采用追溯重述法对该项差错进行了更正。 | 投资支付的现金 | −383,688,500.00 |
| | | 投资活动现金流出小计 | −383,688,500.00 |
| | | 投资活动产生的现金流量净额 | 383,688,500.00 |
| | | 支付其他与筹资活动有关的现金 | 383,688,500.00 |
| | | 筹资活动现金流出小计 | 383,688,500.00 |
| | | 筹资活动产生的现金流量净额 | −383,688,500.00 |

（3）与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

√ 适用 □ 不适用

报告期内公司于 2020 年 7 月 14 日完成对上海芦鸣网络科技有限公司 88%股权的收购，于 2020 年 7 月 15 日将上海芦鸣网络科技有限公司纳入合并报表范围。于 2020 年 12 月 7 日完成上海德御文化传播有限公司 100%股权的收购，于 2020 年 12 月 8 日将上海德御文化传播有限公司纳入合并报表范畴。

同时报告期内上海姚记科技股份有限公司新设成立上海夏一科技有限公司、上海索立泰尔网络科技有限公司、上海姚记股权投资管理有限公司和上海柏灵互娱网络科技有限公司四家子公司；上海芦鸣网络科技有限公司新设成立上海芦星信息科技有限公司、上海秦雄互动广告有限公司和上海瑞焱信息科技有限公司 3 家孙子公司。报告期内上海成蹊信息科技有限公司孙公司深圳捷畅网络科技有限公司，大鱼竞技（北京）网络科技有限公司子公司霍尔果斯艾力斯特姆网络科技有限公司办理完成注销清算手续不再纳入合并报告。

证券代码：002605　　证券简称：姚记科技　　公告编号：2021-037

# 上海姚记科技股份有限公司 第五届董事会第十九次会议决议公告

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

一、会议召开与表决情况

上海姚记科技股份有限公司(以下简称“公司”) 第五届董事会第十九次会议于 2021 年 4 月 13 日以电子邮件、现场送达和传真等方式向全体董事发出通知，会议于 2021 年 4 月 23 日以现场表决的方式召开，应参会董事 7 名，实际参会董事 6 名。独立董事陈琳先生因在外地出差未能出席本次会议，书面委托独立董事李世刚先生代为行使表决权，部分监事、高级管理人员列席。会议的召开和表决符合有关法律、行政法规、部门规章、规范性文件和公司章程的规定。会议由董事长姚朔斌先生主持，经全体董事审议和表决，通过了以下决议：

1、审议通过了《2020 年度董事会工作报告》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

独立董事向董事会递交了《独立董事 2020 年度述职报告》，并将在公司 2020 年度股东大会上进行述职。

本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)同日披露的《2020 年度报告》中的第三节和第四节。

2、审议通过了《2020 年度总经理工作报告》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

3、审议通过了《2020 年度财务决算报告》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)同日披露的《2020 年度报告》中的第十二节。

4、审议通过了《2020 年度报告及摘要》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)及公司指定信息披露媒体《证券时报》、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券日报》同日披露的《2020 年度报告摘要》。

5、审议通过了《关于 2020 年度利润分配预案的议案》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

公司拟向全体股东每 10 股派发现金股利人民币 5 元（含税），不送红股，不进行资本公积金转增股本。公司通过回购专户持有的本公司股份不享有参与利润分配的权利。若在分配方案实施前公司总股本由于可转债转股、股权激励行权、再融资新增股份上市等原因而发生变化的，维持每股分配比例不变，相应调整分配总额。

独立董事就本议案发表了同意的独立意见。本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)及公司指定信息披露媒体《证券时报》、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券日报》同日披露的《关于 2020 年度利润分配预案的公告》。

6、审议通过了《关于未来三年(2021-2023)股东回报规划》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

独立董事就本议案发表了同意的独立意见。本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)及公司指定信息披露媒体《证券时报》、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券日报》同日披露的《关于未来三年(2021-2023)股东回报规划》。

7、审议通过了《关于公司续聘 2021 年度审计机构的议案》，同意 7 票，反对 0 票，弃权 0 票。

同意继续聘请天健会计师事务所为公司 2021 年度审计机构，聘期一年。

独立董事就本议案发表了事前认可意见和同意的独立意见。本议案尚须提交公司 2020 年度股东大会审议。具体内容详见公司指定信息披露网站巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)及公司指定信息披露媒体《证券时报》、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券日报》同日披露的《关于公司续聘 2021 年度审计机构的公告》。

8、审议通过了《2020 年度募集资金存放与使用情况专项报