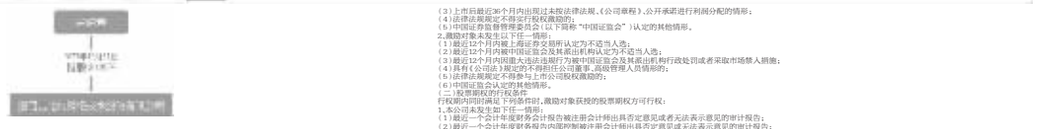
公司代码:603444 公司简称:吉比特

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35.33%。

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	邵嘉燕	
办公地址		厦门软件园二期望海路43号101室	厦门软件园二期望海路43号101室	
电话		0592-3213580	0592-3213580	
电子信箱		ir@g-bits.com	ir@g-bits.com	

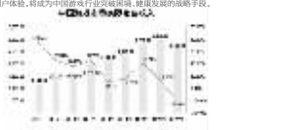
2 报告期公司主要业务简介

2.1 所处行业情况

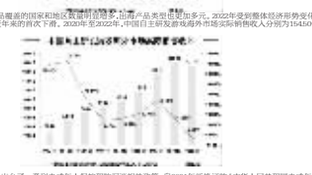
网络游戏,网络动漫等文化产业作为互联网经济产业中非常重要的一个分支,受益于整个互联网产业的增长,在过去很长一段时间呈现出快速发展的态势。近一两年来,游戏产业的人口红利逐渐减退,行业逐渐进入平稳发展的阶段。与此同时,我国越来越多游戏企业将出海作为重点发展战略,呈现出开展海外业务的游戏企业数量增多、出海游戏产品增多、出海区域不断拓展的趋势。

根据游戏工委(GPC)、中国音像与数字出版协会发布的《2022年中国游戏产业报告》,2022年国产游戏市场实际销售收入为聚为2,706.87亿元,同比减少10.33%,自2008年以来首次出现下滑,但降幅收窄至个位数,2008年至2021年,国产游戏市场实际销售收入从聚为74.00亿元,同比增长29.71%,2008年至2021年的复合增长率为24.07%。2022年,国产游戏用户规模为6.64亿元,同比变化2.07%,6.40%和-10.53%。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,2022年至2022年,中国移动游戏用户规模分别为6.54亿元,6.50亿和6.64亿,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、2,256.38亿元和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,游戏行业短视频化渐成为行业趋势,用户消费习惯更为碎片化,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、垂直化赛道,更加注重用户体验,将成为中国游戏行业可持续发展、提质发展的战略手段。



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持续增加,产品品类也日趋多元。2022年受到宏观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降。2022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%。



2.2 行业政策对所处行业的影响

近年来,主管部门高度重视对游戏产业规范健康发展,出台了一系列对游戏从业和运营的监督和支持政策,引领产业朝着规范健康的方向发展。2021年8月,国家新闻出版署发布《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》和以往,在游戏专项整治、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、消费额度等关键指标有所缩短,游戏规范发展取得阶段性成效。

除了实施游戏全面防沉迷实名认证系统外,国家新闻出版署还陆续出台了《关于规范网络游戏运营企业支付业务的通知》、《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》、《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》、《关于加强网络游戏虚拟货币发行管理 防范未成年人沉迷问题的通知》、《关于规范网络游戏广告和运营行为的通知》、《关于进一步加强网络游戏内容管理 防止未成年人沉迷问题的通知》、《关于进一步加强网络游戏未成年用户权益保护的通知》、《关于进一步加强网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》、《关于进一步加强网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》、《关于进一步加强网络游戏防沉迷实名验证工作