

2016 年度董事会工作报告

2016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。

一、2016 年的经营成果

公司坚持打造国内领先的场景化互联网用户运营平台，牢牢把握用户运营和流量运营两个关键点，跟随市场需求，积极推进产品研发，加强数据分析能力，深挖终端用户价值。公司在稳固市场优势的同时，逐步丰富产品结构，增加业务类型，营业收入和净利润稳定增长。本年度公司实现营业收入34,411.00万元，同比增长43.51%；实现净利润10,975.02万元，同比增长43.45%。各项业务情况如下：

（一）网络广告业务基本稳定

2016年，中国游戏市场客户端游戏和网页游戏销售收入同比下降7.36%。受游戏行业发展影响，公司广告及推广收入略有下降，全年实现广告收入14,632.03万元，同比下降6.94%。

（二）增值服务业务不断拓展

公司积极探索增值服务模式，在优化内部资源的同时，积极引入外部优质渠道，提升运营效果。公司注重研发新产品，在“连乐无线”、“场景通”上进行了各种商业WiFi项目盈利模式的尝试。增值业务全年实现收入12,041.89万元，同比增长104.85%。

（三）游戏运营业务快速增长

2016年，公司大力发展游戏运营业务，在加强客户端游戏和网页游戏运营的同时，积极将业务延伸至手机游戏和H5游戏领域。目前，公司旗下游戏运营平台“易乐玩”接入游戏近百款。报告期内，“易乐玩”平台新增注册用户数量260万，新增付费用户同比增加237.5%，全年实现游戏运营收入7,132.01万，同比增长246.14%。

（四）电子竞技业务稳步开展

随着电子竞技成为体育运动项目，全民健身上升为国家发展战略，电子竞技产业迎来发展的黄金时机。2016年7月，公司举办了电竞战略发布会，将电子竞技业务的纳入公司的战略版图。报告期内，公司电竞场馆“战吧”覆盖全国主要城市，电竞赛事相关视频、直播类节目登陆主要游戏视频和直播平台。公司在推出了战吧电竞平台，每月举行SNL赛事，影响力覆盖核心游戏玩家人群。同时，“战吧电竞”成功承办了NEST2016大众组选拔赛、ROG战吧电竞馆巡回赛两项全国性大型赛事。

二、董事会日常工作情况

（一）董事会召开情况

公司董事会共召集10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. 2016年1月12日，第二届董事会第七次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于使用自有资金购买理财产品的议案》、《关于使用暂时闲置募集资金购买理财产品的议案》、《关于修订〈湖北盛天网络技术股份有限公司募集资金管理制度〉的议案》等13项议案。

2. 2016年1月29日，第二届董事会第八次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于以自有资金设立投资公司的议案》。

3. 2016年3月7日，第二届董事会第九次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于子公司对外投资暨认购合嘉泓励（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）基金份额的议案》。

4. 2016年3月25日，第二届董事会第十次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于子公司对外投资暨认购北京创新工场创业投资中心（有限合伙）基金份额的议案》。

5. 2016年4月19日，第二届董事会第十一次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《2015年度总经理工作报告》、《2015年度董事会工作报告》、《关于〈2015年年度报告全文及摘要〉的议案》、《2015年度财务决算报告》等14个议案。

6. 2016年4月26日，第二届董事会第十二次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《2016年第一季度报告》和《关于推选崔建平先生为第二届董事会非独立董事候选人的议案》。

7. 2016年8月3日，第二届董事会第十三次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《2016年半年度报告全文及摘要》、《关于变更公司注册资本并修订公司章程的议案》等4个议案。

8. 2016年9月26日，第二届董事会第十四次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于公司日常关联交易预计的议案》和《关于聘任曹晴先生担任公司副总经理的议案》。

9. 2016年10月27日，第二届董事会第十五次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《2016年第三季度报告》。

10. 2016年11月14日，第二届董事会第十六次会议在公司会议室召开。会议审议通过了《关于子公司对外投资暨认购嘉兴居銓投资合伙企业（有限合伙）基金份额的议案》。

（二）董事会对股东大会决议的执行情况

2016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

2016年4月19日召开公司薪酬与考核委员会二届二次会议，本次会议审议通过《关于公司高管2015年度薪酬考核和2016年度薪酬方案的议案》。

2. 战略委员会

（1）2016年1月29日召开公司战略委员会二届四次会议，本次会议审议通过《关于以自有资金设立投资公司的议案》。

（2）2016年4月19日召开公司战略委员会二届五次会议，本次会议审议通过《关于〈2015年年度报告全文及摘要〉的议案》、《湖北盛天网络技术股份有限公司对外投

资管理办法》等5个议案。

3. 提名委员会

(1) 2016年4月26日召开公司提名委员会二届二次会议，本次会议审议通过《关于推选崔建平先生为第二届董事会非独立董事候选人的议案》。

(2) 2016年9月26日召开公司提名委员会二届三次会议，本次会议审议通过《关于聘任曹晴先生担任公司副总经理的议案》。

4. 审计委员会

(1) 2016年1月20日召开公司审计委员会二届三次会议，本次会议审议通过《关于使用自有资金购买理财产品的议案》、《关于使用暂时闲置募集资金购买理财产品的议案》等6项议案。

(2) 2016年4月19日召开公司审计委员会二届四次会议，本次会议审议通过《2015年内部控制自我评价报告》、《2015年度财务决算报告》、《关于使用募集资金置换预先投入募投项目自筹资金的议案》等8项议案。

(3) 2016年7月29日召开公司审计委员会二届五次会议，本次会议审议通过《2016年半年度报告全文及摘要》、《关于公司2016年半年度募集资金存放与实际使用情况的专项报告的议案》等3项议案。

(4) 2016年9月26日召开公司审计委员会二届六次会议，本次会议审议通过《关于公司日常关联交易预计的议案》。

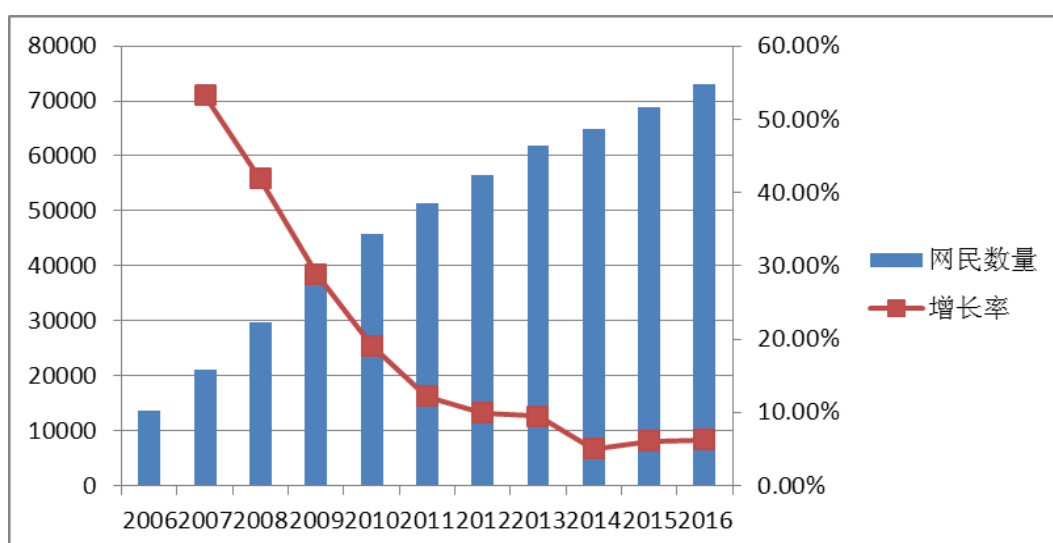
(5) 2016年10月27日召开公司审计委员会二届七次会议，本次会议审议通过《2016年第三季度报告》和《三季度审计部工作报告及四季度工作规划》。

三、2017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）第39次中国互联网络发展状况统计报告的统计数据，截止2016年12月，我国网民规模达到7.31亿，53.2%的中国人已接入互联网，网民增速自2012年起连续多年在10%以下。



(数据来源: CNNC)

新增网民中使用手机上网的群体占比达到**80.7%**，较2015年增长**9.2**个百分点，使用台式电脑的网民占比下降**16.5**个百分点。移动互联网发展依然是带动网民增长的首要因素，网民中使用手机上网的人群占比达到**95.1%**。由此可见，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. 网吧行业转型升级逐渐深化

根据中国互联上网服务营业场所行业协会《**2016中国互联上网服务行业发展报告**》，随着行业政策的放宽，以及多业态融合发展的加快，“绿色网咖”、“电竞网吧”等一批新的上网服务营业场所涌现出来。截止**2016年12**月底，全国正常经营的上网服务营业场所**15.15**万家，同比增长**3.8%**。全行业实现营业收入约**740**亿元，同比增长**15.3%**；在网吧收入中，营业利润从单一上网收入、饮料食品收入向其他增值服务收入上转移。网吧经营模式逐渐多元化，尤其在主题化、品牌化、网咖化、亲民化转型趋势加快。上网服务行业与电竞、VR、直播、歌舞娱乐、游戏、电影、电子商务、公共服务等业态的融合步伐也在加快，有成为全新的大众“休闲娱乐综合体”的趋势。

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《**2016年中国游戏产业报告**》的统计，**2016**年中国游戏市场实际销售收入**1,655.7**亿元，同比增长**17.7%**，增长率相对上年有所放缓。从市场份额来看，客户端游戏和网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏**2016**年超过客户端游戏市场达到**49.5%**，成为份额最大、增速最快的细分市场。从产

品推出速度来看，国家新闻出版广电总局2016年共批准出版国产游戏约3,800款，其中移动游戏约占92.0%，网页游戏占约6.0%，客户端游戏占约2.0%。从游戏用户规模来看，客户端游戏用户规模多年来保持稳定，网页游戏用户规模持续小幅下降，移动游戏用户规模继续增长，达到5.28亿。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）《2016年中国电竞产业报告（摘要版）》，2016年电竞游戏市场规模达到504.6亿，在整个游戏市场中占比为30.5%，市场规模持续增长。客户端电竞游戏在电竞游戏市场占有率为66.03%，移动电竞游戏收入突破百亿，占有率达到34%。从电竞赛事来看，国内电子竞技赛事已经形成了综合性赛事，围绕单款游戏的专项赛事，城市赛、商业比赛等多层次的赛事体系，可以满足不同类型的市场需求。此外，赛事主办方越来越多元化，电子竞技赛事奖金持续加码，有利于整个电竞市场的成熟。

5. 互联网营销行业存在结构性机遇

易观智库《2016年中国互联网发展趋势报告》指出，中国互联网营销的空间还很大，显著增长背后预示着结构性机遇。相比美国市场，中国市场对于网络广告的接受程度更高，中国企业在网络广告市场还有很大挖掘空间。原生广告打破内容与广告边界，与更多场景结合。广告更加自然的嵌入到内容与服务中，商品和品牌的信息融入到用户获取资讯、服务等互联网场景中，从而成为内容和服务的一部分。网络零售向场景化电商演进，消费者倾向于从更能够引起共情的场景中消费，以获得精神上的认同感。正如艾瑞咨询《中国场景营销市场研究报告》所述，基于场景的营销能够优化传统网络营销，未来将成为基本营销方式。

（二）公司的发展规划

在当前互联网与移动互联网用户增速双双放缓的背景下，公司仍然具备竞争优势。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，同时吸引更多新增用户是公司未来的着力点。

行业的变革使机遇与挑战并存。未来，公司将以场景化为核心，以大数据技术为手段，以泛娱乐为内容，致力于打造国内领先的场景化互联网用户运营平台，服务广

大用户。其中，用户是基础，场景是纽带，泛娱乐内容促进场景化升级，大数据技术为泛娱乐提供数据支撑。公司将继续强化业务挖掘能力，稳固并扩大市场优势，做大做强，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

当前互联网与移动互联网用户增速放缓，年轻时尚群体已经不满足于单一的线上互动娱乐，需要线下场景承载更多的增强社交属性。网吧场景拥有14.6万家场所的市场容量，可承载包括游戏、娱乐、社交等方面的多元化服务模块，具备场景化用户运营的先天优势。

以网吧场景为代表，公司通过导入电玩、桌游、VR等模块，研发场景化管理应用产品，大力提升网吧的经营和盈利能力，拓展消费人群结构，促进网吧从单一网费消费升级到娱乐内容与服务、数码产品、轻饮食等多元消费的转型。

2. 加大网娱平台的投入力度

针对网娱平台这一主要产品，公司将加大投入力度，深耕用户需求，优化用户体验，持续推动资源与渠道的整合与创新，做好产品的更新迭代。

3. 强化广告精准营销

在保证用户体验的基础之上，依托用户及场景大数据分析，公司进行精准营销，优化广告效果，保证广告投放客户流量价值的最大化。同时，公司将注重非游戏行业客户的营销和推广，进一步扩大公司的广告客户群体。

4. 提升游戏运营能力

公司将在扩大客户端游戏和网页游戏规模的基础上，进一步扩大业务领域，不断加强对手机游戏和H5游戏领域业务的拓展，实施精品化的产品策略，塑造游戏产品的行业影响力。

5. 扩大“战吧电竞”影响力

公司将继续加强在电子竞技业务方面的投入，提升“战吧电竞”平台的品牌和影响力，促进赛事运作的精细化、专业化、规模化。

6. 优化媒体内容

在媒体内容业务方面，公司将努力挖掘互联网移动用户的需求，积极布局媒体内

容在移动端的落地，提升媒体在行业的影响力。

此外，在巩固存量市场，夯实主营业务的同时，公司将围绕产业链上下游适时展开投资与并购，以助力公司发展提速，增强公司的综合竞争力。

湖北盛天网络技术股份有限公司

董事会

2017年4月13日