

杭州平治信息技术股份有限公司

公开发行可转换公司债券募集资金使用的可行性分析报告

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

一、本次募集资金的使用计划

本次拟公开发行可转换公司债券募集资金总额不超过 12,000.00 万元，扣除发行费用后用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟使用募集资金额
1	动漫运营及研发中心项目	10,000.00	10,000.00
2	补充流动资金	2000.00	2000.00
合计		12,000.00	12,000.00

在本次募集资金到位前，公司将根据募集资金投资项目实施进度的实际情况通过自筹资金先行投入，并在募集资金到位后按照相关法规规定的程序予以置换。如果本次发行募集资金扣除发行费用后少于上述项目募集资金拟投入的金额，不足部分公司将以自有资金或其他融资方式解决。

二、本次募集资金投资项目的可行性分析

（一）动漫运营及研发中心项目

1、项目背景

（1）数字阅读市场蓬勃发展，IP 综合开发成为行业趋势

随着数字出版产业的发展以及“全民阅读”的普及进程进一步加快，在结合移动互联网和全媒体出版的大背景下，移动设备已逐渐取代了传统的实体书，成为了人们主要的阅读工具。同时，随着正版化和用户付费习惯的养成，中国数字内容用户付费规模迅速扩大，文学、游戏、影视、动漫、视频、音乐、直播、知识分享等细分领域预计将陆续迎来付费风口。

IP 作为文化源头成为了各个文化、娱乐行业市场主体争夺的焦点，IP 的价值逐渐显现，以 IP 为核心，动漫、影视、游戏、文学等领域进行深度融合，搭

建泛娱乐生态已经成为行业趋势。

（2）动漫行业处于高速成长阶段，市场空间广阔

我国的动漫行业的真正发展始于本世纪，2001-2012 年国内政策开始逐步扶持国产动画，产业发展势头迅猛，但作品品质参差不齐，作品内容以儿童动画片为主，适合低龄儿童，这个阶段为行业的培育期；2013 年至今，我国的动漫产业处于高速成长阶段，现象级产品时有出现，青少年及成人作品日益增多，市场消费潜力逐步上升。根据中国产业信息网的数据，2016 年我国动漫产业规模达到了 1,328 亿元，2011-2016 年复合增长率接近 20%。

全球最发达的动漫 IP 产业集中在美国以及日本。以美国为例，美国的动画市场高度发达，产值超过 2000 亿美元，动画电影平均观影人次全球第一，内容题材以角色为核心，以超级英雄题材为主，运作模式以公司化创作为特色，产业壁垒森严，变现渠道丰富，围绕动漫 IP 衍生出真人影视、主题公园（迪士尼）及周边产品销售。与美国、日本两个动漫产业高度发达的国家的历史发展进程相比，我国动漫产业的发展目前已经跳过了纸质出版阶段，直接进入网络出版飞速发展的阶段；从用户基础来看，我国的动漫用户发展时间较短，用户比例尚且较小，未来市场前景广阔。

公司一直专注于移动阅读领域，近年来公司依托内容及营销推广上的优势，持续业务模式创新，加大内容版权和研发投入，加快渠道拓展，不断打造价值 IP，构建泛娱乐新生态，推动了公司业务的快速稳定增长。基于动漫行业广阔的市场前景，本次“动漫运营及研发中心项目”的实施，有助于公司在现有业务的基础上，将业务范围由小说阅读延伸至动漫领域，增加公司的利润来源，有效增强公司在移动阅读领域的综合实力。同时，本次发行补充流动资金，可以更好的满足公司业务迅速发展所带来的资金需求，为公司未来经营发展提供资金支持。

2、项目实施必要性分析

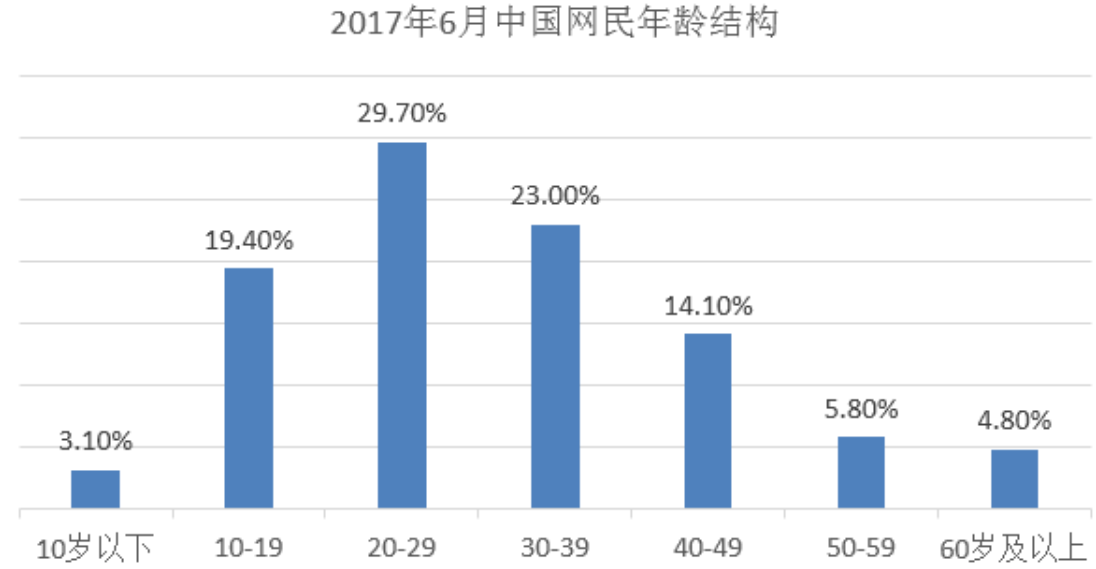
（1）国家政策鼓励文化产业及动漫产业发展

2009 年 7 月，国务院审议通过《文化产业振兴规划》，将文化创意、影视制作和动漫产业列为重点发展的产业方向。2009 年 9 月，文化部发布《文化产业投资指导目录》，将数字内容产品开发、网络游戏、动漫创作、动漫服务平台、动漫衍生产品开发等行业列为鼓励类产业。2014 年 3 月，国务院发布《国务院

关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。2017 年文化部发布了《“十三五”时期文化产业发展规划》（下称“《“十三五”规划》”），明确指出“发挥动漫游戏产业在文化产业国际合作中的先导作用”，要求提升动漫、游戏等新兴文化产业发展水平，形成文化产业新的增长点。同时，《“十三五”规划》也对动漫 IP 做了明确指示，要求加强动漫关键技术研发和动漫公共素材库项目建设；探索建设培育动漫品牌授权市场，促进动漫与实体经济的深度融合。

（2）我国动漫产业市场空间广阔

近年来，我国动漫产业发展迅猛。由于动漫产业的用户特点较为鲜明，主要为 80、90 后群体；80 后群体自幼受日本漫画影响深，因此存在动漫基因和情怀，该部分 80 后群体的经济能力较强，随着国产动画质量的不断提高及作品类别的不断增多，现正逐渐吸引 80 后用户观看。90 后、00 后用户从小观看国产动画，见证国产动画的发展，国产动画在 90 后、00 后群体中的渗透率高，属于核心人群。依据中国互联网信息中心（CNNIC）数据显示，截止 2017 年 6 月时，中国网民年龄结构如下图所示：



根据以上数据，2017 年 6 月中国网民的年龄分布中 29 岁及以下占比为 52.2%，随着时间的发展，未来这部分群体的消费能力将会有有一个较大的提升，加之当代青年的消费观念的转变，付费意识日益加强，未来动漫市场的消费潜力

将十分巨大。

2015 年及以前，国产动画作品数量少，在年轻用户群体中的影响力一般，用户以观看日本动画为主。2016 年，在泛娱乐大背景下，《画江湖之不良人》和《秦时明月》为代表的国产原创动画，通过 IP 泛娱乐化，逐渐进入大众视线，用户规模稳步提高；同时，众多企业加强对国产动画的布局。2017 年，国产动画作品数量增多，影响力增强，在用户中的渗透率提高，预估覆盖将近 1.4 亿的用户群体。未来国产动画将会通过产量的日益提升，实现用户以及产值的稳步增长。

（3）网络文学改编动漫作品已经成为趋势

动漫作品分为 IP 改编的作品和原创作品，原创作品由于缺乏原著粉丝积累，各环节均从零开始，对于公司的创作、运作等综合能力要求更高，原创作品的商业价值不可控性较大。而 IP 改编的动画作品，虽然作者创作的自由度受限，但是由于经过了原先读者的筛选，沉淀下来的网络文学大都具备创意和想象力，文学内容的价值及改编潜力较高；另一方面，网络文学和动漫的粉丝主要为年轻一代，受众人群重合度高，容易吸引关注。目前，网络文学几乎垄断了 IP 改编动漫的来源。

自 2013 年以来，IP 改编动画作品数不断增加。近年来热播的国产动漫中，《择天记》两季点击量破 3 亿，开创了全 VIP（付费观看）观看历史纪录；《斗破苍穹》首日 24 小时全网播放点击量破亿，一举打破了国内 3D 动画首播纪录，收官点击量更是突破 10 亿；《全职高手》开播 24 小时全网播放点击量破亿。上述热播动漫均改编自网络文学。

动漫文化作为青少年亚文化的重要表征和社会文化发展的必然产物，逐渐成为一种因社会发展而客观存在的文化现象。从用户端的认可，到泛娱乐产业链之间的追捧，说明动漫在文化产业链中具备了成熟的市场影响力，网络文学 IP 已经成为了泛娱乐规划中重要的延伸热点。

3、项目实施的可行性

（1）公司专注于移动阅读领域多年，深刻理解市场与客户需求，具备良好的技术能力

公司多年来一直从事移动阅读业务，具有丰富的技术经验和管理经验；公司

的高级管理人员、核心研发人员及核心销售人员团队在长期的业务拓展中积累了丰富的开发及运营经验，具备较强的凝聚力和高效的执行力，对市场需求有敏锐的察觉能力，并对核心技术及发展趋势有着深刻的理解，可以及时准确依照市场变化把握公司的战略方向，以保障公司健康、稳定、快速地发展。

公司通过多年的经营和研发，已经开发完成并积累了一系列成熟的核心技术，并运用在公司的主营业务和产品中，包括媒体内容库搜索引擎技术、用户偏好挖掘技术、服务器智能缓冲技术、用户行为统计和分析技术等，为本次募投项目的实施提供了有利的技术支持。

（2）公司具有丰富的网络文学资源，具备往动漫阅读方向发展的 IP 基础

IP 是动漫产业链的核心，整个动漫产业链均围绕 IP 而展开，而目前绝大多数 IP 改编动漫的来源均为网络文学。公司目前已经和塔读文学、中文在线、晋江文学、掌阅科技、3G 书城、掌文科技、天翼阅读等国内知名内容制作方签订了长期合作协议，并持续增加和原创文学作者的签约，从而积累了庞大的文学内容储备。通过本次募投项目的实施，公司可以从现有以及新购的版权库中筛选优质 IP 并改编成漫画作品，有利于公司探索围绕 IP 为核心的网络文学立体化产业发展新路径，加快作品 IP 全版权运作。

（3）公司拥有在移动阅读领域丰富的推广与运营经验

近年来，公司凭借自身对行业的深刻了解，顺应行业变化趋势，加速新媒体领域的布局，通过多个新媒体平台向用户精准推送内容，实现精准化引流。公司在新媒体推广方面的经验，有助于本次募投项目的顺利实施。同时，公司多年来增值电信业务的开发及运营经验积累使公司与电信运营商建立了深入的互惠互利合作模式。中国移动、中国联通、中国电信三大运营商拥有庞大的用户基数，通过三大运营商的平台可形成产品的快速分发。公司可以凭借和运营商在内容、渠道和营销等方面的合作，扩大本次募投项目的产品营销市场。

4、项目投资概要

本项目总投资额为 10,000.00 万元，拟使用募集资金 10,000.00 万元，拟在杭州市购置一处研发办公场所作为本项目的实施场所，投资内容包括研发办公场地购置及装修费、IP 库购买、动漫制作费、软件购置费等。通过本项目的实施，有助于公司在现有业务的基础上将业务范围由小说阅读延伸至动漫领域，有利于

公司探索围绕 IP 为核心的网络文学立体化产业发展新路径，增加公司的利润来源，增强公司在移动阅读领域的综合实力。

（二）补充流动资金

1、项目概况

本次募集资金总额中的 2,000.00 万元将用于补充流动资金，占公司本次发行募集资金总额的 16.67%。

2、项目实施必要性分析

（1）公司目前正处于迅速扩张阶段，主营业务发展带来的资金需求不断增长

近年来，公司主营业务快速发展，最近三年及一期营业收入的增长率分别为 23.84%、35.42%、178.84%和 122.28%。随着公司经营规模的迅速扩张，公司流动资金需求也不断增加。同时，前次及本次募集资金投资项目的陆续投产，也将带来公司营运费用的提升。此外，公司为了保持市场竞争力，将不断加大内容版权和研发投入，加快渠道拓展，这些都会使公司的资金需求不断增长。

公司通过本次发行补充流动资金，可以更好的满足公司业务迅速发展所带来的资金需求，为公司未来经营发展提供资金支持，从而巩固公司的市场地位，提升公司的综合竞争力，为公司的健康、稳定发展夯实基础。

（2）优化资产结构，增强抗风险能力

截至 2017 年 9 月 30 日，公司资产负债率（合并报表）为 50.71%，其中流动负债占负债总额的比例为 78.37%。通过本次可转债发行补充公司流动资金，可以降低公司的偿债压力，同时当可转债持有人实现转股后，公司资产负债率将进一步下降，资产结构得以优化，有效降低公司的财务成本，提高了公司的抗风险水平。

三、本次募集资金投资对公司经营管理、财务状况等的影响

（一）本次发行对公司经营的影响

本次公开发行可转债募投项目的实施是公司未来发展的重要战略举措，能够丰富公司的产品领域，扩大公司竞争优势，增强公司市场竞争力和盈利能力，巩固和提升主营业务。往动漫领域的延伸有助于公司把握市场机遇，进一步丰富公

司产品类型，提升市场份额，增加未来相关营业收入及盈利能力，增强公司的核心竞争力。同时，本次发行补充流动资金，可以更好的满足公司业务迅速发展所带来的资金需求，为公司未来经营发展提供资金支持。

（二）本次发行对公司财务状况的影响

本次可转债发行完成后，公司的总资产、净资产规模均将大幅度提升，可转债发行完成后、转股前，公司需按照预先约定的票面利率对未转股的可转债支付利息，正常情况下公司对可转债募集资金运用带来的盈利增长会超过可转债需支付的债券利息，公司营业收入规模及利润水平将随着募投项目的实施有所增加。由于募集资金投资项目建设周期的存在，短期内募集资金投资项目对公司经营业绩的贡献程度将较小，可能导致公司每股收益和净资产收益率在短期内被摊薄。

四、本次公开发行可转债的可行性结论

本次募集资金投资项目符合国家相关的产业政策以及未来公司整体战略发展规划，具有良好的市场前景，符合公司及全体股东的利益。同时，本次发行可转债可以提升公司的盈利能力，优化公司的资本结构，为后续业务发展提供保障。综上所述，本次募集资金投资项目具有良好的可行性。

杭州平治信息技术股份有限公司董事会

2017 年 11 月 8 日