

恒信东方文化股份有限公司 2020 年年度报告摘要

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。

全体董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

大华会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由变更为大华会计师事务所（特殊普通合伙）。

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

公司计划不派发现金红利，不送红股，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	恒信东方	股票代码	300081
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	吴狄杰	宫泽茹	
办公地址	北京市海淀区蓝靛厂南路牛顿办公区北区 11 层	北京市海淀区蓝靛厂南路牛顿办公区北区 11 层	
传真	010—88846699	010—88846699	
电话	010—88846823	010—88846823	
电子信箱	office@hxgro.com	office@hxgro.com	

2、报告期主要业务或产品简介

（一）报告期内公司所从事的主要业务、主要产品及其用途、经营模式和主要的业绩驱动因素

1. 公司从事的主要业务

恒信东方是一家主要从事数字文化创意、内容生产与技术服务的公司。2020年，公司继续推进以“艺术创意+视觉技术”为驱动的数字创意产业发展战略，业务范围主要包括VR与CG内容生产、儿童产业链开发运营、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务、互联网视频应用产品及服务业务。

2. 主要产品及其用途

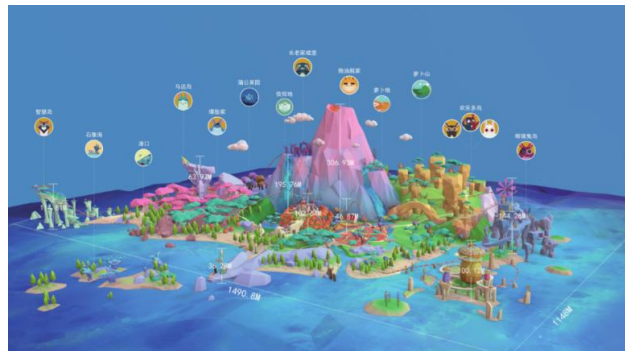
2.1 VR/CG数字影像产品

公司创作的VR产品内容主要涉及VR娱乐和VR教育两个领域。VR娱乐方面，公司着力打造的大型武侠类VR游戏《醉铁拳VR》已开发完成。《醉铁拳VR》以四大名著《水浒传》为背景，儒学思想与忠孝仁义为精髓，用现代手法生动演绎了一百零八个梁山好汉的传奇故事。项目制作团队对原著中所描绘的汴梁城、景阳冈、阳谷县以及梁山等地做了大量的资料调研和地理考察，力求《醉铁拳VR》将水浒传中重要情节进行还原。目前公司正在开发的产品有大型合家欢场地型开放世界VR游戏《兔子岛宝贝VR》，该游戏具有自身独特的环境和完整的生态系统，使得用户在感受VR骑乘游戏方式带来刺激体验的同时能够自由探索整个梦幻世界。

VR教育方面，基于目前教育市场的普遍需求，计划推出覆盖学前教育市场、中小学教育市场、成人教育市场等细分市场，适用于幼儿园、幼教机构、中小学科创室、少年宫、党建基地等教育场所的成体系的VR教育整体解决方案。其中，面向学前阶段用户的VR教育产品包括太空学院-VR未来教室和太空学院-VR科探区；面向中小学阶段用户的VR教育产品为红色VR-爱国主义教育体验区；面向成年人用户的VR教育产品为红色VR-党建学习体验区。这些自研精品VR教育产品系列，将逐渐覆盖VR教育市场各年龄段的主流用户群体，具有广阔的市场空间和巨大的潜力。《本色中国》是东方梦幻联合中国国家地理策划，在中宣部立项的国家重点对外传播VR项目。2018年10月，中宣部向全球200个使领馆赠播；11月，在首届全球VR大会作为唯一国家级项目正式向公众展映，并受到广泛好评；12月，伟大的变革——庆祝改革开放40周年大型展览在国家博物馆开幕，《本色中国》作为VR科技成果作品在科技成果展厅展映。公司正在策划研发的VR图书项目——《写给孩子的中国国家地理》青少版地理百科VR交互图书，是一部原创、综合、权威的图文自然地理百科VR体验全书。该丛书知识体系完整、可读性强。邀请院士担任执行主编，搭建儿童容易理解的架构，让文字适合孩子阅读，知识点帮助儿童应对学科学习，精选中国美景照片，结合海量地图、图表，设计具有市场冲击力的产品形态。以图书为载体，实现VR交互，让知识更直观，阅读更有趣。该产品一套共9册，预计将由中信出版社出版发行。



(图 1: VR游戏《醉铁拳VR》的角色图)



(图 2: VR游戏《兔子岛宝贝VR》的地形图)

公司与新西兰紫水鸟影像联合出品的《KIDDETS》(中文名称《太空学院》)，与新西兰紫水鸟影像、加拿大Breakthrough Entertainment联合出品的《小熊读书会》是公司基于CG技术生产的作品。此外，公司VR/CG数字影像产品团队也对外承接CG制作委托项目。

2.2 儿童产业链开发运营

AI合家欢平台是公司儿童产业链开发与运营产品的重要支撑平台，平台核心理念倡导儿童积极天性的发现和培养，提供寓教于乐陪伴式家庭教育解决方案。其硬件载体为智能硬件“斯泰同学”，并配套手机客户端APP（家长控制端）和云端服务。AI合家欢平台提供的产品目前包括面向家庭教育市场的“斯泰同学”智能硬件，面向幼儿园渠道的“斯泰云教室”、“VR未来教室”，面向商业综合体等场地合作的“VR欢乐岛”等系列产品和服务。

“斯泰同学”是一款面向2-8岁儿童打造的AI家庭教育机器人，以智能主持人核心，打造内容+场景+知识点的儿童教育趣味课堂，是AI合家欢平台的家庭接入端，汇集了海量教育资源，让教育回归家庭，让孩子浸润在寓教于乐的高科技教育环境中。



(图 3: “斯泰同学”简介)

斯泰云教室以倡导儿童积极天性为教育理念，通过科技赋能幼教，将CG、AI等技术与教育内容深度结合，帮助园所师生减负增效，建立家园共育系统，给家长提供大师领学、游戏伴学的陪伴方案，形成教育“线下+线上”联动的新型教学平台。内容涵盖合家欢平台丰富的教育资源、园所五大领域基础课程、特色课程、智能终端及培训服务体系，打造优质化的普惠教育。

VR未来教室是在AI合家欢平台中嵌入的一款VR创新型素质教育产品，产品面向3-6岁的儿童，采用先进的VR交互技术、高科技教学设备及专业的VR课程内容，依托恒信东方与清华大学联合开展的“积极天性与AI合家欢应用发展研究课题”的理论基础，以倡导儿童积极天性为教育理念，由斯泰同学为载体，通过网络连接云端，园所可实时调取云端教育资源，虚拟场景结合现实场景，实现可移动式授课场景，为园所提供硬件设备、软件系统、完整课程体系及培训运维服务，打造沉浸式、交互式的体验课堂。



(图 4: VR未来教室效果图)

VR欢乐岛是基于公司VR技术，专为儿童群体打造的线下娱乐教育产品，可提供上百部高品质精选VR课程，支持四人同时体验，融合社交学习新理念，将科普教育与VR互动相结合。



(图 5: VR欢乐岛效果图)

2.3 LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐业务

随着公司承接LBE项目数量及规模的增加和扩大，公司在LBE业务方面已经形成了科学的管控流程并积累了丰富的产业链条优势，能够为客户提供LBE场馆从创意制作到实施建设的一站式服务。该项业务主要包含整体体验、故事创意和世界观、角色形象、建筑概念、体验设备、展陈艺术效果、场地游戏玩法等设计部分，CG/AR/VR、数字特效、场地游戏、数字预演、视觉效果、沉浸环境声效、导引服务宣传影像、物理特效、艺术雕塑及微缩模型、场景再造、道具和景片订制等内容创作部分，以及特殊装置及设备、用户交互系统等研发制作部分，可以充分提升主题场馆内容表现力，打造新奇的沉浸式娱乐体验。

公司LBE业务主要代表作品之一-珠海横琴中医药科技创意博物馆项目，即是公司历经三年打造的以中医药技术及中医药植物为主题的沉浸式叙事体验馆，通过CG、VR、互动装置、全息成像、巨型雕塑、微缩模型等手段实现感官的沉浸，带领游客离开繁碌的现代社会，穿越到神奇的中医药世界，体验中医药文化的神奇魅力。



(图 6: 珠海横琴中医药科技创意博物馆项目实景图)

2.4 互联网视频应用产品及服务

公司全资子公司安徽赛达的主要产品是云视频监控、云视频会议视频终端、物联网智慧广播终端和相关的支撑平台软件。软件平台由安徽赛达自主开发，硬件终端通过OEM方式代工生产。

云视频监控产品及服务针对家庭、政企行业的卡片型摄像机、云台摄像机、枪型摄像机、球机等多款类型设备，通过电脑及手机客户端登录平台，实现实时视频监控、录像云存储、检索、云台控制、图片抓拍、视频对讲等各项业务功能。

云视频会议产品及服务针对不同规模的会场环境提供多样化的硬件会议终端，同时提供电脑端及手机端的软件终端，将软硬终端接入云会议平台，实现多方音视频交互，同时支持主会场电脑信号源下发分会场，由主会场控制整个会议的发言、禁言、会议显示模式等。

物联网智慧广播通过4G智能云广播系统实现村务、学校、景区、重点保障公众区域日常广播和应急指挥调度等功能，助力政府美丽乡村、平安校园、智慧景区等建设。

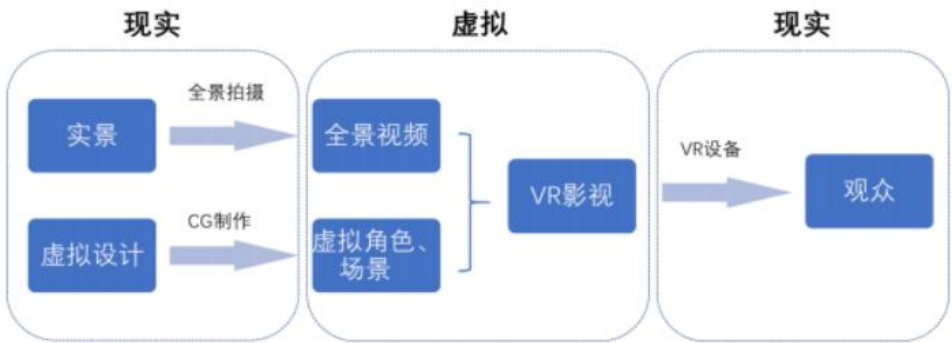


（图 7：安徽赛达的云视频会议产品终端、云视频监控产品终端及物联网广播终端）

3. 经营模式

3.1 VR与CG内容生产、出品、发行

VR与CG内容制作生产流程是公司产生原创叙事创意（idea），或与原始IP版权方（文学作者、漫画作者等）就改编权、摄制权达成授权协议后，经过适当的文学创作与视觉开发过程，在前期形成可用于实拍摄制、动画、互动游戏改编的文学剧本、概念设计、玩法设计、关卡设计、分镜故事板，在中后期由制作团队完成美术资源和镜头制作，再将初步成型的数字中间影像（DI）/游戏原型（prototype）经由后期的剪辑、调色、后处理、配乐、音效的润色修饰，最终形成可商业传播的影视或互动游戏作品。公司可按照投资比例或协议的约定取得著作权收入、制作收入或代理发行收入。而内容生产过程中沉淀的创作生产经验、计算设备硬件、流程工具软件以及数字资产积累，不仅具有降低同类型内容投资风险、提高收益率的作用，还具有一定的直接变现价值。



（图 8：VR数字影像内容生产过程）

3.2 儿童产业链开发运营

现阶段儿童产业链的盈利方式为：一方面，公司通过多渠道发行播映、衍生品销售、玩教具开发、线下场馆运营等方式提升IP在受众心中的认识度和好感度，打造知名品牌IP，以知名品牌IP作为业务资源，向消费品制造行业、数字娱乐行业以及其他行业类客户收取IP授权费用、产品销售分成。另一方面，公司向幼儿园、培训机构、经销商和家庭用户销售AI合家欢平台系列产品和服务，通过教育产品和服务的纵深发展逐渐获取持续收益。

3.3 LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务

公司目前的LBE项目主要以拥有自主知识产权的定制化服务为主，公司与需求方签署合作协议后，按照双方约定的项目计划书进行内容的概念体验设计（包含创意设计、世界观设计、综合体验设计、多媒体装置设计）和建筑设计，将施工设计及工程实施环节外包，同时按照技术要求采购硬件设备，配套完成独立对外展示的人机交互系统，并交付给内容需求方使用，取得整体方案设计服务收入。公司已经在LBE的模式复制方面做了前期的开发规划工作，开始向运营方向进行探索。

3.4 互联网视频应用产品及服务

安徽赛达致力于通信电子、视频语音以及信息安全领域的云计算、移动视频、物联网、智慧教育和信息安全研发与销售业务，在全国部署了互联网+视频应用集约运营平台并在31个省级行政区域部署了专业

落地支撑人员，保证了业务的可持续发展，建立了涉及多行业应用研发的合作中心，聚焦政务、农村、商业、校园、社区家庭、信息安全和物联网等领域，为上述领域提供应用解决方案和垂直行业支撑体系，凭借与电信运营商合作的视频业务技术和经验积累，产品应用扩展到云计算平台、视频安保模式识别、图像智能分析、网络视频应用、混合P2P技术、互联网模式下的云存储技术、互联网CDN加速技术、GPU算力技术和应用等方向。

云视频监控产品通过将安徽赛达自有的智能视频云平台、智能终端与运营商的云存储、带宽、流量等基础业务紧密融合整体打包成套餐，最终用户向运营商缴纳月服务费，公司按照合作协议约定的比例与运营商分成。

云视频会议产品及服务通过在运营商云上部署的视频会议云平台、视频会议终端与运营商的云资源、带宽、流量等基础业务紧密融合整体打包成套餐，最终用户向运营商缴纳月服务费，公司按照合作协议约定的比例与运营商分成。

物联网产品如智慧广播、智能烟感、健康养老手表等已经顺利入围中国电信物联网公司泛终端库，对接中国电信AEP平台，结合中国电信NB-IoT网络形成销售品，同时结合中国电信物联网公司的美丽乡村、智慧社区等SAAS平台进行销售，提供给用户整体解决方案。

支撑平台软件为公司自有的智能视频云平台，与其他终端打包成套餐，用户按月缴纳服务费，或者以招投标方式一次性缴纳服务费，公司按照协议约定比例与运营商分成。

4. 主要的业绩驱动因素

报告期内，公司继续经营VR/CG内容生产、儿童产业链开发运营、LBE城市新娱乐、互联网视频应用产品及服务四大板块业务，新冠肺炎疫情的爆发对公司各项业务造成了较为严重的冲击，2020年度公司经营业绩未达预期，详见本报告第四节“经营情况讨论与分析”中的相关部分。

（二）报告期内公司所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

1、VR/CG内容生产所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

2020年新冠疫情的全球蔓延使得消费者居家时间大幅延长，VR产品在疫情助推下成为消费者居家娱乐的主流选择。根据2020年11月发布的《IDC全球增强与虚拟现实支出指南》，IDC预计2020年全球AR/VR市场支出规模将达到120.7亿美元，同比增长43.8%，全球总支出规模在2020-2024年间年复合增长率将达到54%。2020年中国市场在AR/VR相关产品和服务的支出总量占到全球超过一半的市场份额，较疫情前显著增长。2020年底中国总体市场规模将达到66亿美元左右，较2019年同比增长72.1%，预计2020-2024年间中国市场的年复合增长率也将保持在大约47.1%的水平。VR游戏产业也呈现蓬勃发展的态势，Steam2020年度报告显示，2020年Steam VR的会话数量达到1.04亿次，初次使用Steam VR的用户新增170万，VR游戏销量同比增长71%，VR游戏时间同比增长30%。2015年至今，国内影视CG公司已形成技术型和内容型两类，技术型公司拥有优质CG技术，以提供特效制作服务为主要业务，内容型公司不仅从事CG制作，也开发原创IP，目前大部分是动画类作品。由于CG特效制作的收入规模有限、成本较难控制，越来越多的技术型公司在向IP运营及内容创意领域进行拓展。国内特效公司集中度较为分散，即将步入产能整合期。随着5G时代的来临，VR/CG技术将开启沉浸式体验时代，将突破平面视觉的极限，引领消费者进入三维空间体验阶段并引入包括触觉等更多的感官维度。

恒信东方是行业内少有的集IP创作与开发、VR/CG内容生产与制作、商业拓展与应用等业务于一体的上市公司。公司在VR/AR领域布局较早，有丰富的经验和技術储备，具备市场先发优势，未来有望抓住机遇乘势发展壮大。

2、儿童产业链所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

2020年因为新冠疫情，影响了人们衣食住行、娱乐、教育、工作、社交的方方面面，对各行各业的发展产生了极大的影响。儿童产业的线上教育业务蓬勃发展，而相关线下业态受到较大冲击。对于诸如玩具类的儿童零售业态，短期内并不乐观，对于并未系统性铺设线上营销端的企业而言冲击尤其明显。儿童线下游乐也是这次受疫情影响的领域之一，直至2020年7、8月份全国各地方在限流的情况下，逐步恢复营业。但是疫情影响不改变随着二胎政策的全面放开和我国经济的持续稳健发展，儿童产业保持快速增长态势。VR教育是通过VR技术来构建虚拟学习环境，如虚拟实验室、宇宙中的天体运动、生物中的微观世界等，从而将抽象、不易理解的知识以形象、生动、直观的形式呈现，可提高教学效果。教育是刚性需求，

2020年新冠疫情的蔓延使在线教育需求激增，VR技术在在线教育场景的应用快速推广，从而拉动VR教育市场规模的爆发式增长。IDC预测，AR/VR培训被普遍应用于除消费者部门以外的其他行业部门之中，该场景的市场份额在2020年位列第二，总额达9.8亿美元。人们的消费观念和习惯因为疫情发生显著变化，未来VR教育有望在行业内扮演重要角色。

公司自转型以来一直在儿童产业持续发力，拥有自主开发的VR教育产品，着力开展供应链合作，打造线上多渠道营销平台，通过IP的创新和个性化设计，打造更多优质产品和服务同时，持续扩大公司的市场影响力。

3、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

近年来，人们对于文化娱乐的需求逐渐从物质层面转向精神层面，以科技和文化为核心的线下主题娱乐项目逐渐成为城市家庭娱乐生活的重要承载形式。新冠肺炎疫情并未改变我国旅游业长期向好的发展趋势，疫情应对政策促进文旅消费扩容、产业升级。各级政府出台多项政策促进文旅产业发展，对于乡村旅游、文旅投资、旅游科技化发展、资源均等化等方面做出规划。2020年5月26日中宣部文改办下发的《关于做好国家文化大数据体系建设工作通知》中明确提出，推进文化和科技深度融合，依托现有工作基础，以旅游景区、游乐园、城市广场等为目标，建设具有一定空间规模的文化体验园，把地域文化、红色文化从博物馆和纪念馆“活化”到文化体验园，促进文化和旅游深度融合。2020年6月国务院发布《公共文化领域中央与地方财政事权和支出责任划分改革方案》，提出“博物馆、纪念馆、公共图书馆、美术馆、文化馆（站）、全国爱国主义教育示范基地免费开放，所需经费由中央与地方财政分档按比例分担”，明确约定了中央和地方的分担比例，有利于财政薄弱地区的公共文化设施的建设和运营。在2020年9月22日召开的教育文化卫生体育领域专家代表座谈会上，习近平总书记强调：“文化产业和旅游产业密不可分，要坚持以文塑旅、以旅彰文，推动文化和旅游融合发展，让人们在领略自然之美中感悟文化之美、陶冶心灵之美。”文化旅游业是社会经济活力的重要风向标，也是刺激消费、推动发展的重要途径。

行业相关政策扶持及行业机会得到普遍认可的情况下，我国主题场馆领域迎来了需求层面的黄金时期。在全国各地对于科技赋能文化项目呈现高速增长需求的背景下，公司深耕用国际语言表达中国故事。公司通过对珠海横琴中医药科技创意博物馆等中国文化相关项目的积累和理解，以及同紫水鸟影像、新西兰维塔工作室等国际领先创意制作团队的交流合作，融合国内外团队的“一站式流程”供应链体系，具备优秀的科技赋能文化的能力。在LBE一站式流程的实施过程中，公司同多家国内外优秀创意设计、数字技术开发和多媒体应用等行业伙伴深度合作，组成了紧密的供应链协作体系，以特种影像显示、灯光气氛控制、多元传感器人机交互等高科技多媒体声光电为手段，把独具艺术表现力的数字创意内容同建筑空间有机融合，形成数字创意+场地新娱乐的产业链布局。

4、互联网视频应用产品及服务所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

当前，云视频应用产品及服务的发展处于高速增长阶段。智研咨询发布的《2020-2026年中国云视频行业市场现状调研及未来发展前景报告》数据显示：国内云视频行业市场规模获得快速发展。2010年云计算产业被国家正式列为重点培育和发展的战略新兴产业，近几年来国家陆续出台了关于推动云计算发展的若干意见和计划指南，并倡导社会各行各业要逐步与云计算接轨，深化云计算在各行业中的运用，云计算一直得到国家政策的大力扶持。而云视频作为整个云计算产业中与用户联系相对紧密，并且用户需求处于持续增长状态下的行业，能够在企业发展视频业务的过程中起到有效的激励作用，从而促进中小企业的创新发展。疫情触发了远程办公需求，促进视频会议产品流量暴增，企业级市场基础不断扩大。

公司全资子公司安徽赛达和运营商联合推出的服务型产品，很好的满足了客户对视频数据通过互联网模式进行统一汇聚、智能分析及结构化存储的需求。同时，安徽赛达通过覆盖全国的集约视频云平台，在就近接入、智能分析、实时存储等方面能够有效结合运营商的云网融合、提速降费、企业上云等核心业务，推出一系列融合套餐促进业务规模化发展。安徽赛达作为电信运营商视频监控业务的合作伙伴之一，业务发展具有一定的关联性，其产品在运营商总部入围，各省电信运营商可以结合网络宽带、云资源面向政企客户打包接入安徽赛达的云网融合产品。在技术方面，安徽赛达的云视频监控及云视频会议产品在平台部署和视频存储方面可以与云对接，能有效拉动运营商云主机及存储的业务发展，促进各省电信运营商分公司行业应用业务的拓展，从而获得电信运营商对安徽赛达相关业务发展的支持。

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	330,326,157.73	546,414,932.58	-39.55%	697,723,347.65
归属于上市公司股东的净利润	-512,931,220.94	56,331,886.52	-1,010.55%	198,317,704.59
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-480,376,894.69	8,792,134.75	-5,563.71%	145,631,710.24
经营活动产生的现金流量净额	-35,490,155.57	-128,602,623.54	72.40%	4,015,174.12
基本每股收益（元/股）	-0.9763	0.1068	-1,014.14%	0.3739
稀释每股收益（元/股）	-0.9763	0.1068	-1,014.14%	0.3739
加权平均净资产收益率	-21.90%	2.19%	-24.09%	8.46%
	2020 年末	2019 年末	本年末比上年末增减	2018 年末
资产总额	2,568,446,147.60	3,153,703,319.58	-18.56%	3,227,449,153.95
归属于上市公司股东的净资产	2,017,904,873.74	2,606,473,005.95	-22.58%	2,420,078,472.79

(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	79,314,764.70	80,499,641.73	82,657,927.57	87,853,823.73
归属于上市公司股东的净利润	-16,249,763.57	-34,519,571.60	-22,047,340.28	-440,114,545.49
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-42,018,947.64	-34,808,318.29	-31,941,074.97	-371,608,553.80
经营活动产生的现金流量净额	-51,381,697.48	45,626,637.87	-41,091,014.13	11,355,918.17

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

与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标相比出现差异的原因系公司部分收入确认时点与审计收入确认时点存在不一致，根据谨慎性原则调减了部分营业收入及营业成本。

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	23,299	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	20,868	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	质押或冻结情况		

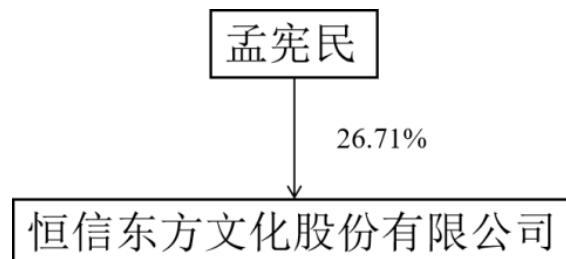
				数量	股份状态	数量
孟宪民	境内自然人	26.71%	141,342,466	106,006,849	质押	101,060,000
					冻结	17,000,000
王冰	境内自然人	6.86%	36,278,366	27,208,774	质押	24,400,000
裴军	境内自然人	2.74%	14,510,810	10,883,107	质押	6,060,000
宁波梅山保税港区东岙投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	2.63%	13,907,515	0		
金鹰基金—工商银行—万向信托—万向信托—星辰 50 号事务管理类单一资金信托	境内非国有法人	2.18%	11,513,595	0		
厦门荣信博投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	1.72%	9,092,323	0		
沈阳政利投资有限公司	国有法人	1.70%	8,987,069	0		
周杰	境内自然人	1.43%	7,550,000	0		
李映元	境内自然人	1.36%	7,193,200	0		
赵红玉	境内自然人	0.75%	3,992,350	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明		上述股东之间不存在关联关系或一致行动关系。				

(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

（一）公司2020年度业绩情况

2020年受新冠疫情影响，公司各个业务板块业务收入和毛利均受到不同程度的影响。报告期内，公司实现营业收入330,326,157.73元，同比减少39.55%；归属于母公司所有者的净利润-512,931,220.94元，同比减少1,010.55%。其中，VR/CG影像内容生产业务实现营收14,854,443.63元，同比下降38.92%；儿童产业链开发运营业务实现营收6,251,389.17元，同比下降95.18%；LBE城市新娱乐业务实现营收56,568,419.16元，同比下降65.12%；互联网视频应用产品及服务实现营收249,164,673.64元，同比上升14.71%。

（二）公司2020年度主要业务发展情况

1. VR与CG内容生产业务板块

报告期内，VR/CG影像内容生产业务实现营收14,854,443.63元，该分类收入同比下降38.92%，占营业总收入的4.43%。公司VR业务板块处于VR游戏和VR教育互动内容的研发阶段，产品研发周期较长，还未进入商业成熟期。公司承接的外部委托项目受经济环境和疫情等因素冲击，项目进度严重放缓，公司将生产能力投入到内部产品如《太空学院》第二季、《小熊读书会》及“PANDA梦”等项目的制作中，导致公司该板块的营业收入和毛利大幅下滑。

VR内容制作方面，《醉铁拳VR》现有长达3小时的体验时长，玩法多样，情节故事设计巧妙。将剧情延伸至二级人物，并创新快速反应玩法，增强空间真实体验感及玩法畅快感。2021年1月，VR游戏《醉铁拳VR》正式上线运营，在STEAM平台面向全球用户发售。大型合家欢场地型开放世界游戏《兔子岛宝贝VR》VR项目也已启动。VR未来教室项目所制作的VR内容，已开发完成涵盖动物、地理、科学、太空等方面70多个VR视频教学内容和20多个VR交互教学内容。

在公司出品的CG动画片方面，《太空学院》第二季前26集的制片已完成，并进入到后26集的制作中。由东方梦幻原创制作的面向全球市场儿童和家庭的色彩启蒙大型娱乐教育产品“PANDA梦”项目，其核心产品为“沉浸式虚拟现实童话色彩趴”（又名《熊猫香巴拉》），目前场景资产、角色资产、模型材质绑定已完成，由CG+UE4制作的V20版内容已制作完成，音乐音效已完备，互动部分已制作完成，已在场馆进行试运营。以“PANDA梦”为核心打造的国内首家沉浸式色彩启蒙主题场馆已落地武汉汉阳区，施工已完成，十二月底进入试运营阶段。围绕“PANDA梦”项目衍生的系列产品“双语暖心绘本”已完成89集的制作，并在爱奇艺、喜马拉雅、今日头条等线上音、视频平台播出；面向3-7岁儿童的衍生产品“PANDA梦”色彩启蒙系列动画片和游戏也在创作中。基于成熟的CG作品艺术创作与技术开发能力，公司已经进入影视CG视效服务（VFX）领域，也开始为一些大型游戏公司、互联网平台公司制作CG作品。

2. 儿童产业链开发运营业务板块

报告期内，儿童产业链开发运营业务实现营收6,251,389.17元，同比下降95.18%。儿童产业链业务板块主要产品为AI合家欢系列产品，一方面，该系列产品的特点以及公司采取的市场销售策略决定了需要一定的时间来反馈市场对产品的认可度，因此规模销售收入在本报告期内尚未体现。鉴于教育市场在C端竞争的无序性以及AI合家欢产品应用场景的特点，公司采取的是打通及锁定B端渠道进而延伸至C端获客的稳妥策略；在推广“斯泰云教室”及“VR未来教室”产品过程中，公司对B端客户实施样板间试点方式，试点周期一般为3-5个月，公司初期开展的试点活动已经得到包括公立园以及民营连锁园在内的多类机构用户的认可。随着市场推广力度以及范围的不断扩大，市场对产品的接受度以及销售规模将得到显著提升。另一方面，上半年因为全球疫情的爆发，AI合家欢平台系列产品“斯泰同学”“斯泰云教室”等针对的B端客户幼儿园所和儿童教育培训机构全部闭园停课，对公司销售计划造成了严重影响。虽然国内疫情逐渐好转，但大量幼儿园所和儿童教育培训机构并未迅速从上半年的经营困难中恢复过来，对公司相关产品的采购需求较去年同期出现较大幅度下滑，公司业务拓展因此受到了较大影响。面向C端客户的“VR欢乐岛”产品所放置的例如新华书店、儿童乐园、大型商场、孕婴童店及教育机构等场所在疫情期间的营业状况及顾客流量都

受到了较大的影响，产品销售未能达到预期效果。

报告期内，在儿童产业链上游IP品牌自创以及获取方面，公司与新西兰合作方联合出品的战略级动漫IP《太空学院》第一季在央视少儿黄金时段已进行了三轮播出。继第三轮播出反响良好之后，《太空学院》第一季继续在中国教育电视台、以及多家国家级、省市级电视台播出。公司与新西兰以及加拿大合作方联合出品的《小熊读书会》第1-52集已于2020年全部拿到动画片发行许可证，可在全国范围内的适当时段播放。公司正积极推进发行合作事宜，播出日期暂未确定。

3. LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务板块

报告期内，LBE城市新娱乐业务实现营收56,568,419.16元，占营业总收入的比重为16.86%，该分类收入同比下降65.12%。一方面公司重点项目珠海横琴中医药科技创意博物馆项目，2020年年初由于新冠疫情致使项目无法按照原定计划复工。疫情好转后，复工人员严重不足，原材料和人工工资大幅度上涨，成本增加。同时因疫情的不可抗力，外方专家不能到现场，工期被迫延长，外方服务时间也相应延长，总工期因此延长一年，工期较计划时间超出12个月。另一方面公司其他项目的实施进度有所延迟，从而影响了项目预期收入的实现。

报告期内，部分重点项目进展介绍：

3.1 珠海横琴中医药科技创意博物馆项目

珠海横琴中医药科技创意博物馆项目由东方梦幻、澳投（横琴）健康旅游有限公司、粤澳中医药科技产业园开发有限公司以及紫水鸟影像委托维塔工作室共同设计实施。2020年新冠疫情不可抗力对博物馆项目的现场硬装施工、展陈布展及道具、设备安装工期影响严重，工期较计划时间延后一年。疫情好转恢复施工后，项目全力推进，报告期内各展项、影像内容、音乐、多媒体设备均已进入全面收尾，形象进度已达90%。



（图 9：珠海横琴中医药科技创意博物馆规划效果图）

3.2 中国新西兰数字创意小镇

中国新西兰数字创意小镇将建设成为集数字创意产业集群、儿童全产业链、武侠主题LBE城市新娱乐、城市美学及职业教育培训、高端居住等多功能业态于一体的大型产城综合体。

2019年11月5日，在广州文化产业交易会开幕式上，公司下属公司恒信方所与广州市文化广电旅游局签署《合作意向书》。2020年7月，恒信方所与广东保利城市发展有限公司签署《中国新西兰数字创意小镇项目战略合作框架协议》。双方正共同与广州市增城区政府落实供地方案、产业扶持政策等相关工作。



(图 10: 中国新西兰数字创意小镇规划效果图)

3.3 金庸“射雕三部曲”主题体验馆

2020年3月，公司子公司侠义文化与江苏华莱坞投资发展有限公司、深圳市中手游网络科技有限公司共同签署了《金庸“射雕三部曲”全产业链联合开发战略合作协议》等战略框架合作协议。作为金庸“射雕三部曲”全产业链合作的一部分，金庸“射雕三部曲”主题体验馆将充分利用“射雕三部曲”中的故事情节、人物形象、角色名称、场景道具等内容，在无锡国家数字电影产业园内进行投资开发和运营管理，体验馆将涵盖文化旅游、线下游戏体验、文创商业零售等业态。针对金庸“射雕三部曲”主题体验馆建设工作，江苏华莱坞投资发展有限公司与公司子公司侠义文化、北京华奥视美国际文化传媒股份有限公司、深圳市中手游网络科技有限公司签署了《金庸“射雕三部曲”武侠世界主题体验馆合作协议》，公司已经开始体验馆的概念方案设计工作。目前高概念设计已结束，即将开始概念设计。



(图 11: 金庸“射雕三部曲”主题体验馆规划效果图)

3.4 广西壮族自治区南宁市上林县大龙湖东方梦幻国际文旅康养项目

“大龙湖东方梦幻国际文旅康养项目”位于广西壮族自治区南宁市上林县大龙湖风景区，恒信东方将负责主导项目中数字创意产业资源、项目整体设计、文旅运营、IP创制等内容，该项目将涵盖数字创意文旅、国际医疗康养基地、综合教育培训基地、金融服务组团、康养社区、高端酒店及数字创意工作室等板块。2021年2月，公司与中公未来集团有限公司、北京梦幻智众科技有限公司、广东康合健康医疗有限公司共同成立了广西东方梦境文旅康养投资有限公司及其全资子公司上林东方梦境文旅康养产业发展有限公司，将做为项目实施载体。

4、互联网视频应用产品及服务业务板块

报告期内，互联网视频应用产品及服务产品推广及应用进展顺利。实现营收249,164,673.64元，占营业总收入的74.26%，同比上升14.71%。互联网视频应用产品及服务产品收入上升，主要是因为天翼智慧家庭等项目终端销售收入增长。受疫情影响，市场竞争加剧，其他类型收入均有不同程度的下滑。其中，毛利较高的平台运营收入受电信制定任务考核机制、补贴政策影响，影响到了新增受理用户的发展。为了应对这种局面，2020年下半年公司已调整运营套餐价格，保持套餐运营市场的竞争优势。

报告期内，安徽赛达的各项产品推广主要情况如下：

4.1 云视频监控：报告期内，安徽赛达协同通信运营商结合云计算、云存储及混合云能力，面向中小企业推出了基于云化部署和云存储能力的标准化视频监控产品，将“云业务+宽带+视频监控终端”打包成为两年合约期的融合套餐推向客户。目前全国标准化产品运营用户数量超70万户。

同时，安徽赛达积极探索转型，基于自身的云视频监控和AI算法能力，持续加大研发投入，面向林业、环保、水利、食药监、连锁商业等行业开发了自有的行业应用平台，目前基于烟火识别算法的森林防火监测预警平台和秸秆禁烧远程视频监控平台、基于人脸和行为识别算法的智看店平台和智慧校园平台、基于吸烟、老鼠、厨师服识别等算法的明厨亮灶平台等细分行业应用已经在全国多个省份落地，为用户提供云视频监控+行业应用业务平台的整体解决方案。

4.2 数字乡村平台：报告期内，安徽赛达基于国家乡村治理、数字乡村相关政策，融合基层政府实际业务需要，依托互联网、物联网、云计算、大数据、人工智能等先进技术，打造基层党建引领，自治、法治、德治、综治、智治五治融合多元参与的乡村治理体系，提升基层治理精细化、智能化、现代化水平，为政府提供管理服务，便捷百姓生产生活，打通乡村信息服务最后一公里，助力数字乡村建设，全面推进乡村振兴。

结合通信运营商的云网优势及省市县乡村五位一体的营销渠道优势，安徽赛达将数字乡村平台与通信运营商的云计算、互联网专线等优质资源结合打造了数字乡村平台标准版产品，以运营服务的方式销售给客户，目前业务范围已经覆盖超过了20个省份，平台的落地同时大量拉动了智能广播、监控终端、环境监测等各类物联网感知终端的发展。

同时在乡村振兴领域安徽赛达基于自身的研发能力，积极拓展项目制业务类型渠道，在数字乡村标准版产品的基础上，面向基层政府的个性化需求，为用户专属开发量身定制产品功能，打造了村民积分银行、新时代文明实践等高阶功能版块。

4.3 智慧家庭产品：报告期内，天翼看家作为中国电信智慧家庭业务的重点产品，2019年开始在全国进行推广，安徽赛达多款产品得到电信认可，在全国全面推广销售，2020年全年销售量超50万台。同时安徽赛达也在积极拓展可视门铃、一键报警终端等更多的智慧家庭产品。

4.4 铁塔合作类智能监控业务：在报告期内，赛达科技大力加强与中国铁塔的业务合作，参与了中国铁塔集团组织的秸秆燃烧产品合作伙伴公开招募并顺利入围，并以此为契机在全国范围内全面拓展与中国铁塔的业务合作。安徽赛达基于中国铁塔遍布全国的通信铁塔高点优势及铁塔基站的备电优势，同时结合自身的云视频监控能力、成熟的AI算法分析能力及经验丰富的集成交付能力，瞄准环保、林业、水利及渔政等行业持续加大研发资源投入，重点打造行业产品能力，报告期内与中国铁塔合作落地的重点项目有：中国铁塔股份有限公司合肥市分公司合肥市生态环境局远程视频监控系统服务项目、合肥铁塔肥东县生态环境秸秆禁烧远程视频监控工程服务项目等。

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
LBE 城市新娱乐	56,568,419.16	-26,585,565.57	-47.00%	-65.12%	-172.77%	-69.53%
CG/VR 影像内容生产	14,854,443.63	4,229,489.07	28.47%	-38.92%	-63.29%	-18.91%
儿童产业链开发运营	6,251,389.17	-19,764,001.21	-316.15%	-95.18%	-129.69%	-367.45%

互联网视频应用产品及服务	249,164,673.64	77,642,593.41	31.16%	14.71%	-22.17%	-14.77%
其他业务	3,487,232.13	1,743,558.66	50.00%	-73.14%	-67.34%	8.88%

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

	本期金额（元）	上期金额（元）	增减变动	变动原因
营业总收入	335,524,789.32	559,379,846.69	-40.02%	主要因为本报告期受经济环境和疫情等因素影响，面向文化和娱乐领域的专业技术服务业务板块的收入下降所致。
营业成本	293,060,083.37	326,701,715.64	-10.30%	主要因为本报告期收入下降导致成本下降。但由于市场环境和业务特性，成本费用下降幅度小于收入的下降幅度。
销售费用	76,553,824.18	71,385,365.39	7.24%	主要因为公司在2019年末加大市场销售投入。
管理费用	76,949,816.74	94,854,453.04	-18.88%	主要因为本报告期股权激励费用下降以及人工成本下降导致管理费用降低。
研发费用	53,102,908.16	29,631,502.49	79.21%	主要是因为报告期公司研发投入增加所致。
财务费用	16,451,373.69	14,843,224.35	10.83%	主要是因为本报告期利息收入较上年同期减少所致。
其他收益	8,949,881.77	15,397,231.14	-41.87%	主要是因为收入、利润下降，导致税收返还和增值税退税减少所致。
投资收益	-37,072,403.46	-15,532,561.53	-138.68%	主要是因为权益法核算的投资亏损和本期处置股权亏损所致。
公允价值变动收益	-29,474,899.47	87,544,535.69	-133.67%	主要是因为金融性交易资产公允价值变动导致。
信用减值损失	-60,938,452.50	-6,816,225.47	794.02%	主要是因为疫情原因导致回款困难，预期信用减值损失较大所致。
资产减值损失	-241,008,205.95	-5,715,793.61	4116.53%	主要是收入及毛利下降，降低经营预期，导致商誉和存货减值增加所致。
资产处置收益	-606,880.57	-59,666.21	-917.13%	主要是本报告期固定资产处置损失。
营业利润	-541,896,125.58	93,743,916.30	-678.06%	主要是因为受经济环境和疫情等因素影响，收入下降，毛利下降，公允价值变动损失、信用减值损失、资产减值损失都较上年增加所致。
营业外收入	15,458,913.41	1,086,428.50	1322.91%	主要是本报告期收到的政府补助较上年同期增加所致。
营业外支出	10,253,204.44	332,561.11	2983.10%	主要是新冠疫情期间对外捐赠和往来核销。
所得税费用	-13,283,488.83	40,293,547.61	-132.97%	主要是因为本年利润总额下降，所得税费用下降以及计提的递延所得税资产较多所致。

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

会计政策变更的内容和原因	审批程序	备注
财政部于2017年7月5日颁布了《关于修订印发<企业会计准则第14号—收入>的通知》（财会[2017]22号），要求在境内外同时上市的企业以及在境外上市并采用国际财务报告准则或企业公司，自2018年1月1日起施行；其他境内上市企业，自2020年1月1日起施行。按照前述通知及企业会计准则的规定和要求，公司自2020年1月1日开始执行新收入准则。	公司于2020年4月8日召开的第三届董事会第八次会议审议通过了《关于会计政策变更的议案》。	本次变更会计政策符合财政部及新会计准则的相关规定，是公司根据财政部相关规定进行的合理变更，本次变更会计政策不会对公司财务状况、经营成果产生重大影响。

对本期期初资产负债表相关项目影响如下：

单位：元

项目	合并资产负债表		母公司资产负债表	
	调整前	调整后	调整前	调整后
预收款项	5,662,233.15		747,521.11	
合同负债		5,341,729.39		705,208.59
其他流动负债		320,503.76		42,312.52

按照财政部2017年7月5日发布的《关于修订印发（企业会计准则第14号—收入）的通知》（财会[2017]22号）的规定，本公司自2020年1月1日将企业已收客户对价而应向客户转让商品的义务由预收款项调整至合同负债。

(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

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(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

1. 本期不再纳入合并财务报表的子公司为6个。其中，转让所持有的南京恒达盈信智能科技有限公司、北京梦幻智众科技有限公司、深圳市华之宝动漫实业有限公司和北京伯儒文化发展有限公司这四家公司全部股权后出表，不再合并。转让北京恒盛通典当有限责任公司51%后股权后转为联营企业，不再合并，注销河北普泰通讯有限公司不再合并。
2. 本年新设立东方梦幻（珠海）商业运营有限公司1家子公司。