

证券代码：300113

证券简称：顺网科技

公告编号：2021-020

杭州顺网科技股份有限公司 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。

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
-----------	-----------	-----------	--------

中汇会计师事务所（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未变更，为中汇会计师事务所（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

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 684,921,392 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.8 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

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	顺网科技	股票代码	300113
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	俞国燕	蔡颖	
办公地址	杭州市西湖区文一西路 857 号智慧产业创业园 A 座	杭州市西湖区文一西路 857 号智慧产业创业园 A 座	
传真	0571-87397837	0571-87397837	
电话	0571-89712215	0571-87205808	
电子信箱	DSH@shunwang.com	DSH@shunwang.com	

2、报告期主要业务或产品简介

杭州顺网科技股份有限公司创立于2005年7月，是以产品技术创新驱动的文娱产业互联网公司。从网吧管理软件网维大师开始，公司一直致力于通过产品技术的迭代创新，引领网吧行业的技术变革，从最初的有盘到无盘到推出基于边缘计算技术的顺网云，顺网科技率先实现了边缘计算在网吧行业的应用落地；以网吧为本，公司构建了完善的网吧管理平台，从网吧管理、网吧经营、网吧计费等多维度，为网吧等行业提供一站式、全方位的解决方案；在依托网吧一站式泛娱乐服务平台和国内优质游戏厂商进行合作实现商业价值变现外，秉承用户为上、内容为王的理念，公司还在互联网泛娱乐领域的上下游产业发力，先后并购了浮云科技、ChinaJoy等国内优质平台和内容；随着5G及数字经济时代的发展，公司依托自身资源和产

品技术优势，全力打造基于边缘计算的高算力云计算平台及全链路云游戏技术解决方案，面向云计算发展，为更多行业发展带来新机遇。

报告期内，公司提供的主要产品和服务如下：

1.网吧业务

公司通过网吧管理平台及“网维大师”等软件，从网吧管理、网吧经营、网吧计费、网络安全等多维度，为网吧行业提供了一站式、全方位的解决方案。

与此同时，基于网吧行业及其外延的海量用户与流量，公司开展游戏推广业务、游戏服务业务、大数据业务等。公司以技术优势为核心，产品平台为载体，从PC端向移动端不断拓展，通过庞大的用户流量为游戏、视频、电商等厂商提供精准的个性化推广展示服务；包括顺网云海、顺网游戏、91Y平台、泡泡加速器等产品在内的线上娱乐平台，为用户提供包含个性化游戏推荐、精品手游推荐、游戏道具商城、H5游戏、游戏视频、游戏直播、游戏资讯、在线社交等在内的一站式娱乐体验；依托大数据基础平台，公司致力于全场景用户画像的建设及人工智能在泛娱乐领域的应用，以大数据为驱动，不断升级优化公共上网场景下的用户体验；依托云计算平台，公司积极推动网吧业务与云计算业务的融合，赋能行业转型升级。

2.云计算业务

公司在全国范围内建设雾计算为基础的边缘云服务机房、突破大规模裸金属算力调度管理技术，打造了全国首张基于雾计算架构的算力服务网络，支持多种不同应用场景下对算力的需求。

以高算力云平台为基础，公司构建起完整的ToB云算力、ToC云游戏服务体系。基于公司在网吧软件服务市场的多年技术和渠道积累优势，公司TOB云服务持续保持领先优势；基于超低时延+独占高算力的技术特点，公司云电脑、云游戏等TOC云产品在可用性、可玩性上具备独特优势，用户侧反响热烈，展现出良好的产品力和C端市场需求潜力。

通过算力网络的不断建设及优化，公司将持续赋能游戏行业，提供垂直于游戏行业的云服务全套解决方案，让高可玩性的云游戏体验成为可能。

3.ChinaJoy

作为全球数字互动娱乐展会服务的领先者，中国国际数码互动娱乐展览会（简称ChinaJoy）线下盛会持续为网民提供多元化、一站式的泛娱乐服务。通过公司赋能，ChinaJoy展览会已从早期单纯的游戏展会，发展成为最具权威性、专业性、国际性的产业功能服务平台，进而成为举世瞩目的中国创造的知名国际数字娱乐产业大型活动品牌之一。目前，ChinaJoy是全球数字娱乐领域最具影响力的年度盛会，是世界前三大数字娱乐展会之一，并以IP为核心，覆盖游戏、动漫、互联网影视与音乐、网络文学、电子竞技、智能娱乐软件与硬件以及新生娱乐业态等数字娱乐多领域，已成为我国及全球数字娱乐产业发展风向标。

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	1,044,126,473.90	1,572,332,757.99	-33.59%	1,984,862,605.83
归属于上市公司股东的净利润	90,893,773.89	85,248,853.10	6.62%	321,645,075.36
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	81,238,042.11	42,607,439.79	90.67%	291,320,145.36
经营活动产生的现金流量净额	-29,071,009.58	277,070,397.62	-110.49%	633,342,353.07
基本每股收益（元/股）	0.13	0.13	0.00%	0.46
稀释每股收益（元/股）	0.13	0.13	0.00%	0.46
加权平均净资产收益率	3.63%	3.25%	0.38%	10.79%
	2020年末	2019年末	本年末比上年末增减	2018年末

资产总额	2,936,380,008.79	3,448,296,985.76	-14.85%	3,885,770,834.68
归属于上市公司股东的净资产	2,440,186,738.89	2,557,326,597.48	-4.58%	2,945,650,077.82

(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	229,874,559.92	206,762,688.22	358,756,738.62	248,732,487.14
归属于上市公司股东的净利润	24,713,225.98	26,843,214.14	65,199,373.22	-25,862,039.45
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	23,694,740.41	17,468,502.44	58,367,529.89	-18,292,730.63
经营活动产生的现金流量净额	-101,929,902.54	19,022,763.02	26,680,353.27	27,155,776.67

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	46,820	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	42,773	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	
华勇	境内自然人	40.36%	280,191,727	210,143,795	质押	115,050,000	
杭州顺网科技股份有限公司回购专用证券账户	境内非国有法人	2.64%	18,331,748	0			
中国工商银行股份有限公司—华安媒体互联网混合型证券投资基金	其他	2.15%	14,899,126	0			
李雪虹	其他	1.77%	12,318,537	0			
中国工商银行—易方达价值成长混合型证券投资基金	境内非国有法人	1.21%	8,409,232	0			
中国农业银行股份有限公司—华安智能生活混合型证券投资基金	其他	1.14%	7,941,386	0			
新疆盛凯股权投资有限公司	境内非国有法人	1.09%	7,600,060	0			

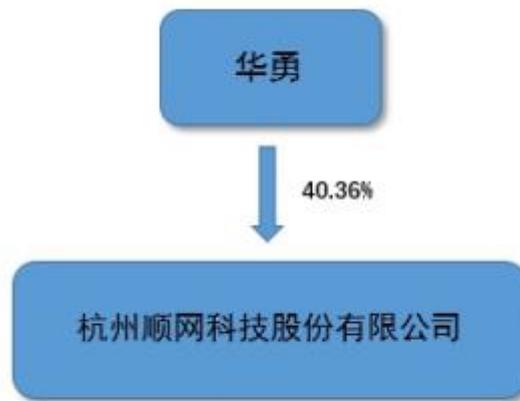
香港中央结算有限公司	境外法人	1.09%	7,593,946	0	
袁伟华	境内自然人	1.05%	7,272,564	0	
武雪元	境内自然人	0.57%	3,959,700	0	
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司未知前十名股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。公司未知前十名无限售条件股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。				

(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

报告期内，公司立足游戏行业垂直云服务提供方的战略定位，聚焦云业务发展，坚持创新驱动，用户导向，持续打造高算力云计算平台及全链路云游戏技术解决方案，深耕行业技术与应用，用技术解决业务痛点，持续推动公司向云计算转型。

在云计算领域，公司近年持续加大战略性投入的成效进一步显现，ToB+ToC云业务全面推进，实现了对PC、移动端、大屏的云游戏覆盖；在泛娱乐领域，公司致力为网民提供更多元、更能引领次世代泛娱乐潮流的一体化娱乐服务：线下，ChinaJoy盛会承受住疫情考验圆满举行；线上，创新增加CJ Plus云展触达数亿线上用户，顺网云海平台进一步升级为用户提供千人千面的一站式游戏娱乐综合服务；传统优势业务上，公司积极推动云计算业务与产业的融合，不断革新技术、创新产品应用场景，拓展终端业务市场，巩固PC端优势地位，持续赋能行业转型升级；公司内部，持续提升组织级竞争能力，进一步优化人才结构和布局，提升团队商业价值创造力，持续推动公司经营效率提升。报告期内，公司各项业务顺利开展，营

收104412.65万元，较去年下降33.59%，归属上市股东净利润9089.38万元，较去年增长6.62%。

1、云业务全面推进，消费级ToC云游戏产品发售

作为国内领先的网吧及互联网平台服务商，公司致力于借助产品和技术的持续创新，推进云时代行业轻量化改革，探索云游戏落地场景，引领行业技术变革。报告期内，云计算业务作为公司核心战略方向，依托公司资源和产品技术优势，保持强劲发展。

致力于提供高可玩的云游戏体验，公司建立起全国第一张基于云计算架构的算力服务网络，云平台边缘算力服务网遍布全国，目前已超越2000线并发能力，并保持增长态势，具备提供行业领先的串流品质的能力。在此基础上，公司首款消费级ToC云游戏产品正式发售，可提供3.0GHz-4.7GHz 8核的CPU运算能力以及7.5T-10T的图形运算单精度浮点运算能力，为用户带来了高性价比、高配置、低时延的云游戏体验。

公司对云计算业务前景及产品表现抱有十分信心，凭借在技术及架构层面的沉淀、游戏领域的专业积累以及互动娱乐领域的资源优势，公司云游戏解决方案将在可用性、可玩性及成本上具备独特优势。

2、ChinaJoy如期举办，科技引领数字娱乐新浪潮

作为全球数字娱乐展会服务的领先者，中国国际数码互动娱乐展览会（简称ChinaJoy）线下盛会持续为网民提供多元化、一站式的数字娱乐服务。ChinaJoy是当今全球数字娱乐领域最具知名度与影响力的年度盛会，是世界前三大数字娱乐展会之一，并以IP为核心，覆盖5G、云游戏、动漫、互联网影视与音乐、网络文学、电子竞技、智能娱乐软件与硬件以及新生娱乐业态等数字娱乐多领域，已成为我国及全球数字娱乐产业发展风向标。

2020年，在全球疫情影响下，业界几大线下游戏展会全部取消，ChinaJoy对疫情防控高度重视，严格遵循政府相关政策法规，周密筹备获批如期举办，整体规模达10个展馆，汇聚400余家世界顶尖数字娱乐企业，新增5G云游戏及其配套硬件设备展示，为满足更多游戏迷的观展需求，本届展会还首次推出了同期线上展会“ChinaJoy Plus”云展，为全球数百家业界企业、以及全国广大玩家带来了更多在展会现场之外的创新价值。

3、顺网云海全面升级，加码ToC布局

顺网云海平台进一步升级，平台秉承与用户一起“发现更好玩”的品牌精神，提供游戏、电商、影视、直播、音乐、动漫等一站式游戏娱乐综合服务。平台以用户需求为导向，根据用户在网吧场景下的行为，借助于大数据分析平台，为用户提供多维度的泛娱乐服务，同时结合厂商开展专属活动，打造泛娱乐服务生态圈，通过增加用户停留时长，增加用户粘性，实现公司从ToB业务向ToC业务拓展的战略目标，实现从传统的流量变现业务向服务变现、内容变现业务的商业化模式的重大突破。

4、大数据+人工智能赋能游戏行业和数字娱乐产业，提升传统场所服务体验 and 用户体验

公司不断推进大数据和人工智能平台建设，依托浙江省大数据领域重点企业研究院的研究成果，实现大数据与人工智能领域关键技术的应用落地。

大数据方面，依托顺网自有娱乐平台构建用户体系，打通用户多个上网场景和娱乐场景，多维度刻画用户画像，精准挖掘用户上网需求，在用户侧实现精准服务的游戏体验，在厂商侧实现游戏内容的精准分发和数字化评估赋能。同时利用大数据技术分析游戏生命周期及行业发展趋势，包括端、页、手等游戏载体的兴替变化，以及不同游戏题材的发展趋势，从而发现、预测和指导行业产业的发展方向。

人工智能方面，公司近年来不断加大在人工智能领域的投入，将人脸识别、智能问答、智能视频、内容安全等技术应用于传统场所智能化改造、用户智能问答助手、网吧经营赋能提升、内容安全审核等场景，不断提升产品的用户体验与网吧门店的竞争力。

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
网络广告及增值业务	522,833,254.36	295,941,428.05	56.60%	-26.48%	-21.76%	3.41%
游戏业务	400,641,819.32	276,338,462.35	68.97%	-33.76%	-45.66%	-15.11%

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

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

财政部于2017年7月5日发布《企业会计准则第14号——收入(2017年修订)》(财会[2017]22号)，本公司自2020年1月1日起执行新收入准则。

原收入准则下，公司以风险报酬转移作为收入确认时点的判断标准。商品销售收入同时满足下列条件时予以确认：(1)公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；(2)公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；(3)收入的金额能够可靠地计量；(4)相关的经济利益很可能流入企业；(5)相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时。

新收入准则下，公司以控制权转移作为收入确认时点的判断标准。公司在履行了合同中的履约义务，即在客户取得相关商品控制权时确认收入。在满足一定条件时，公司属于在某一段时间内履行履约义务，否则，属于在某一时点履行履约义务。合同中包含两项或多项履约义务的，公司在合同开始日，按照各单项履约义务所承诺商品的单独售价的相对比例，将交易价格分摊至各单项履约义务，按照分摊至各单项履约义务的交易价格计量收入。

新收入准则的实施未引起本公司收入确认具体原则的实质性变化，仅根据新收入准则规定中履行履约义务与客户付款之间的关系在资产负债表中增加列示合同资产或合同负债。

(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

详见第十二节财务报告下“八、合并范围的变更”。