

公司代码：600880

公司简称：博瑞传播

成都博瑞传播股份有限公司
2024 年年度报告摘要

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、 信永中和会计师事务所（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
 - 1、向全体股东每10股派发现金红利0.10元(含税)。截止2024年12月31日，公司总股本1,093,332,092股，以此计算合计派发现金红利10,933,320.92元（含税）。本年度公司现金分红占当年实现归属于母公司股东的净利润(合并报表数)比例为58.11%。
 - 2、不实施送股和资本公积金转增股本，剩余可分配利润留存下一年度。

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	博瑞传播	600880	四川电器

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	苟军	王薇
联系地址	成都市锦江区三色路38号成都传媒大厦A座23楼	成都市锦江区三色路38号成都传媒大厦A座23楼
电话	028-87651183	028-62560962
电子信箱	goujun600880@163.com	wangwei600880@163.com

2、 报告期公司主要业务简介

（一）智慧管理行业发展情况

2024年5月，国家发展改革委、国家数据局等部门发布《关于深化智慧城市发展 推进城市全域数字化转型的指导意见》，强调全领域推进城市数字化转型。《指导意见》提出，要培育壮大城市数字经济，促进新型产城融合发展。国家数据局数字经济司副司长陆冬森认为，数字经济是智慧城市建设的重要驱动力之一。伴随着云计算、大数据、人工智能等数字技术与实体经济深度融合，数字经济已成为推动智慧城市建设的關鍵力量。同时智慧城市不仅是发展数字经济的重要载体，也是推动其发展的重要抓手。城市集中承载着生产、生活和社会治理活动，智慧城市为产业集聚、数字经济发展提供了丰富的应用场景，为数字新技术、新产品集成创新和应用搭建验证与推广平台。未来，智慧城市的市场规模将持续增长。

2025年1月19日，中共中央、国务院印发了《教育强国建设规划纲要（2024-2035）》，明确提出实施国家教育数字化战略，提出构建“创新牵引的科技支撑体系”，强调通过科技创新赋能教育现代化，推进智慧校园建设，推动人工智能等技术深度融入教育场景。

（二）数字文创行业发展情况

根据《2024年中国游戏产业报告》数据显示：2024年国内游戏行业实际销售收入已达3275.83亿元，同比增长7.53%，再创新高，国内用户规模6.74亿人，同比增长0.94%，亦为历史新高点。在细分市场中，移动游戏收入占比73.12%，客户端游戏收入占比20.87%，网页游戏收入占比1.42%。小游戏仍处于快速发展阶段。游戏产业在经历高速增长后，正面临市场饱和与竞争加剧的挑战。未来，技术创新、全球化布局、IP与内容创新将成为行业增长的关键驱动力。随着科技的发展，游戏将融合技术、美术、设计和互动体验，成为推动文化输出与科技应用的重要载体。

在国家文化数字化战略背景下，人工智能、物联网、虚拟现实等数字技术的发展正在加速重塑文化产业发展格局，数字文化已成为数字经济的重要组成部分，爆发式增长的数字技术正在深度赋能数字文化产业自创意、生产、传播到体验的全链条发展，持续为国内在线娱乐、数字内容创作、虚拟现实体验等数字文化产业发展赋能。

（三）现代传媒行业发展情况

根据CTR数据显示，2024年广告市场整体同比上涨1.6%。从各广告渠道看，2024年电梯LCD和电梯海报广告刊例花费保持两位数同比增长；火车/高铁站和影院视频广告同比分别增长1.6%和7.4%；其他渠道的广告花费则呈现不同程度的缩减。随着互联网技术的普及和大数据、人工智能等新兴技术的应用，户外大牌广告业务逐渐从传统的静态广告向互动式、智能化的动态广告转变，同时社交媒体和短视频平台崛起也为企业新媒体带来新的机遇和挑战。

（四）报告期内公司从事的业务情况

博瑞传播围绕“打造成都数字文创新经济重要资本平台”的战略定位，持续围绕“智慧管理、数字文创、现代传媒”业务发展方向深耕。公司主要业务模式如下：

智慧管理业务：公司依托自身在软件研发和硬件集成的整合能力，以智慧教育和智慧城市为细分赛道，积累了丰富成果和经验。在智慧教育上拥有“教育治理、教学质量提升、素质教育”三大成熟完整的自研产品体系，结合AI、大数据等为基础教育全场景、全角色提供基于大数据深度专业服务的“区域智慧教育整体解决方案、智慧校园整体解决方案、区校一体化解决方案、（智慧）精准教学整体解决方案、素质教育整体解决方案”五大解决方案。在智慧城市（园区）上通过推动业务结构优化升级，结合区域实际需求，搭建数字化校园综合服务解决方案、城市综合治理智慧解决方案等，加大对业务拓展和落地，打造更多“智慧教育”、“智慧城市”赛道上的标杆范例。

数字文创业务：公司数字文创业务包含两部分，一是以文化产权交易为主的文交所业务，二是以游戏研运为主的游戏业务。文交所业务以旗下数字文化资产交易平台为经营主体，以区块链技术提供确权保障，打造文创资源交易平台，推动数字文化产权交易公平化、安全化、智能化利用，释放文化资产价值。游戏业务以自主研发“侠义道”、“全民主公”、“七雄争霸”等知名IP为题材的网络游戏，产品线覆盖手游、页游及端游。试点探索以弘扬中华文化为特色的IP游

戏，并积极推进游戏出海业务，加快海外市场拓展和产品运营，已完成离岸“研发+运营+发行”一体化全流程体系构建，打通游戏出海全业务链条。

现代传媒业务：公司以传统户外广告为发展基础，紧跟传播行业结构性变革，大力拓展新媒体业务、广告代理、赛事整合营销等业务。目前经营的媒体有高速大牌、公交车身、门户网站平台、垂类新媒体直播等。为更好的实现传播效果，公司也正在进一步探索传播业务向数字化、流量化、场景化转变和发展，以弘扬传承优秀传统文化为核心、数字化赋能创新为驱动，整合国内外优质文创 IP 及资源，拟通过升级打造国际非遗博览园积极推进演艺、文创活动及赛事营销等业务，打造成成都潮流文创消费新地标。

3、 公司主要会计数据和财务指标

3.1 近 3 年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2024年	2023年	本年比上年 增减(%)	2022年
总资产	4,113,379,378.10	4,002,500,181.86	2.77	3,863,647,314.95
归属于上市公司股东的净资产	3,040,091,886.49	3,032,202,897.13	0.26	3,009,250,563.71
营业收入	541,864,974.99	575,845,170.19	-5.90	468,394,890.36
归属于上市公司股东的净利润	18,816,296.79	36,067,243.05	-47.83	40,235,505.18
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-3,394,981.20	30,241,260.56	-111.23	41,182,429.87
经营活动产生的现金流量净额	-41,266,346.62	-114,689,556.55	64.02	85,973,307.32
营业总收入	578,598,196.45	614,405,404.70	-5.83	506,956,963.39
利润总额	37,263,569.09	63,320,696.32	-41.15	68,452,662.52
加权平均净资产收益率(%)	0.62	1.19	减少0.57个百分点	1.34
基本每股收益(元/股)	0.02	0.03	-33.33	0.04
稀释每股收益(元/股)	0.02	0.03	-33.33	0.04

3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	94,298,452.99	79,035,240.79	108,405,176.20	260,126,105.01
归属于上市公司股东	10,026,149.56	-1,393,834.20	3,622,214.59	6,561,766.84

的净利润				
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	9,308,202.00	-2,581,811.38	3,521,265.99	-13,642,637.81
经营活动产生的现金流量净额	36,835,015.64	-70,962,750.84	-69,580,673.93	62,442,062.51

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

☐适用 ☒不适用

4、 股东情况

4.1 报告期末及年报披露前一个月末的普通股股东总数、表决权恢复的优先股股东总数和持有特别表决权股份的股东总数及前 10 名股东情况

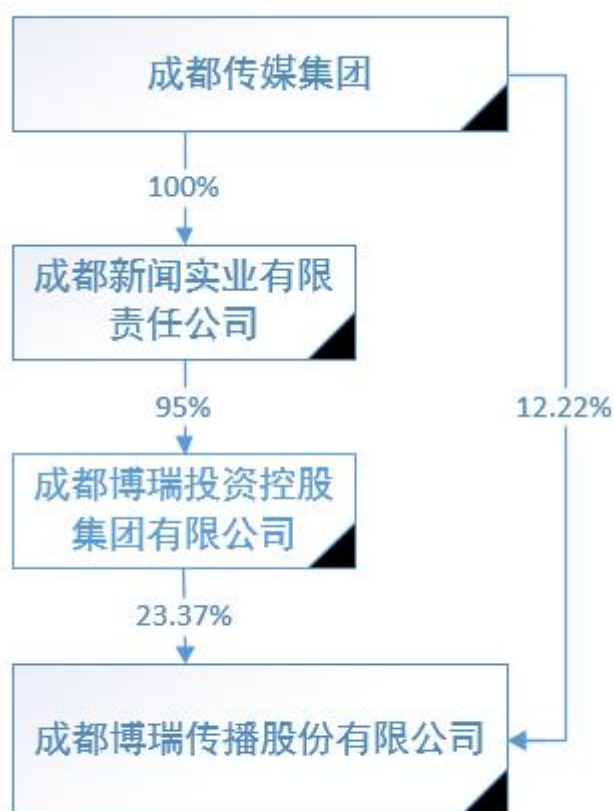
单位：股

截至报告期末普通股股东总数（户）					68,328		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）					59,449		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）					0		
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数（户）					0		
前十名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）							
股东名称 （全称）	报告期内 增减	期末持股数 量	比例 （%）	持有有 限售条 件的股 份数量	质押、标记或冻 结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
成都博瑞投资控股集团 有限公司	0	255,519,676	23.37	0	无	0	国有法 人
成都传媒集团	0	133,612,937	12.22	0	无	0	国有法 人
中国民生银行股份有 限公司－华夏中证动 漫游戏交易型开放式 指数证券投资基金	4,145,000	15,621,300	1.43	0	未知		未知
田华	805,000	10,689,900	0.98	0	未知		未知
汪林冰	-461,500	8,125,596	0.74	0	未知		未知
李翠群	5,504,200	7,272,300	0.67	0	未知		未知
朱艳萍	6,193,000	6,193,000	0.57	0	未知		未知
程婉怡	4,321,200	4,321,200	0.40	0	未知		未知
上海浦东发展银行股 份有限公司－国泰中 证动漫游戏交易型开 放式指数证券投资基金	59,456	4,313,956	0.39	0	未知		未知
林群	850,000	4,100,000	0.38	0	未知		未知

上述股东关联关系或一致行动的说明	成都传媒集团持有公司第一股东成都博瑞投资控股集团有限公司（以下简称“博瑞投资”）95%股权，故成都传媒集团与博瑞投资为一致行动人，同时成都传媒集团也通过股权投资关系，成为公司控股股东。除此外公司未知其余股东之间有无关联关系，也未知其是否属于《上市公司股东持股变动信息披露管理办法》规定的一致行动人。
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	无

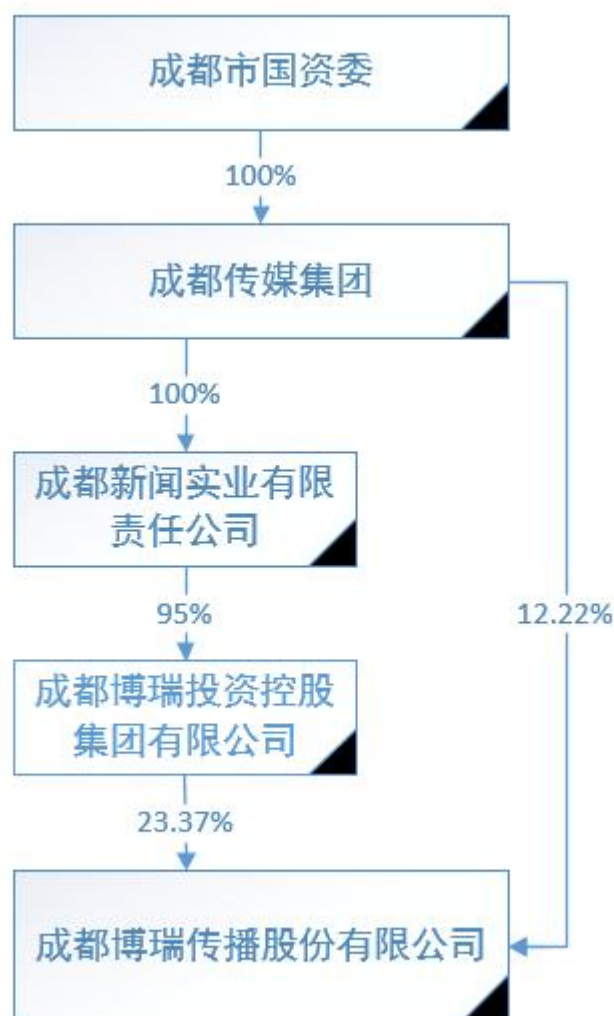
4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用



4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用



4.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况

☐适用 ☒不适用

5、公司债券情况

☐适用 ☒不适用

第三节 重要事项

1、公司应当根据重要性原则，披露报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项。

报告期内，博瑞传播实现营业总收入 5.79 亿元、利润总额 3726 万元、净利润 2933 万元，分别比上年同期减少 5.83%、41.15%、42.23%；归属于母公司所有者的净利润 1882 万元，同比减少 47.83%；归属于母公司所有者的扣除非经常性损益的净利润-339 万元，同比减少 111.23%。

2、 公司年度报告披露后存在退市风险警示或终止上市情形的，应当披露导致退市风险警示或终止上市情形的原因。

☐适用 ☒不适用