

## 北京光线传媒股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2022-02

投资者关系 活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	通过约调研平台“光线传媒投资者关系”小程序参与公司2021年年度报告网上说明会的投资者
时间	2022年6月30日
地点	公司会议室以线上会议方式召开
上市公司接待人员姓名	董事长兼总经理王长田先生、董事会秘书侯俊先生、财务总监曾艳女士、独立董事王雪春先生
投资者关系 活动主要内容介绍	<p><b>Q1：6月28日，国务院联防联控机制发布第九版新冠肺炎防控方案；6月29日，工信部宣布通信行程卡取消“星号”标记。请问公司预计国家对疫情管控的相关政策调整对影视娱乐行业会产生什么样的影响？</b></p> <p>A：我们认为整个行业会逐渐恢复正常，影片上映也会进入到常规状态，预计下半年市场有望得到较大幅度回升。</p> <p><b>Q2：公司之前预计今年上映4部动漫电影，“暑假档”是否应该上映两部？《深海》能否赶得及“暑假档”上映？</b></p> <p>A：公司原本预计上映的《深海》《冲出地球》《茶啊二中》《大雨》都有希望在年内上映，具体取决于市场恢复状况及审查进度，我们希望《深海》能在今年的重要档期上映。</p> <p><b>Q3：董事长好！疫情对整个电影行业的冲击显著。请问咱们作为龙头企业，从哪些方面能够受益于这次行业洗牌，谢谢！</b></p> <p>A：疫情对包括公司在内的行业有巨大冲击，但公司经过努力仍然保持了一定的竞争优势。</p>

1. 公司资金充足、项目储备丰富，使我们可以持续进行优质内容的投入，尤其是在市场目前供应不足的情况下，资金优势使我们可以获得更多优质项目的投资机会；

2. 公司在疫情这几年中潜心研发项目，目前处于不同阶段的项目达六七十个左右，这些项目的立项标准和剧本要求都比以往有大幅度的提高，具备成为好作品的基础条件，为未来公司的业绩增长提供了重要保障；

3. 公司的人才培养和人才合作计划取得很大成效，通过多厂牌、多项目策略带动制片人的培养，使公司“培养 20 个优秀制片人”的计划得以顺利推进，此外公司签约了超过 60 个编剧和导演，与他们进行大量的项目合作，为公司的创作质量提供了有力保障；

4. 公司的动画电影业务取得新进展，新成立了“光线动画”厂牌，主要进行中国神话宇宙的开发，目前已经取得重要成果，初步构建了神话宇宙的世界观和重点人物、事件的框架，部分具体项目已经在创作之中；与此同时，彩条屋与所投资公司在项目上的紧密合作也在顺利推进，多个重点项目的续集也已在创作之中，此外一批新项目已进入制作阶段。这些都使公司持续保持在动画电影领域的领先优势；

5. 公司的艺人经纪、网剧、版权、实景娱乐等业务也都势头良好，使公司营收结构更加均衡，降低了对单一业务或单一项目的依赖，也使公司获得了新的资源。

以上这些方面使公司在疫情期间能够保持相应的行业优势，也将是未来公司在不同环境下保持行业优势的重要保障。

**Q4: 请问《扫黑·拨云见日》确定今年可以上映吗？目前基本上没有关于这部电影的公开消息，能赶得及年底前上映吗？**

A: 我们希望这部电影作为有关部门的重点影片，在今年的重要档期可以上映。目前《扫黑·拨云见日》相关后期制作及报审工作都在正常进行中。

**Q5: 光线传媒是否有应对更长期疫情的方案？**

A: 公司一直用谨慎、稳健、踏实的态度从事内容生产，尤其疫情以

来，公司增加了中小成本影片的数量，并且加强了主投、主控项目的开发，适当减少对外部项目的投资，对剧本的打磨比以往更加精细，成本控制更加严格，也加强了对动画电影的投入。这些措施都使公司在疫情背景下仍然取得了优秀的经营业绩；这也是我们应对更长期疫情的基本策略。

**Q6：请问光线在动漫周边的营收占比是否有提高，未来是否有计划提高这一块收入的计划？**

A：目前，公司动漫周边营收占比不高，但随着公司动画 IP 的逐步丰富，以及中国神话宇宙的逐渐开发，未来动漫周边的营收占比会不断提高。

**Q7：你好，请问贵公司在影片放映数量大增的情况下（也就是我认为是去库存），是否有信心在未来三年内，净利润呈阶梯式增长。管理层是否对公司未来有很长远的规划。**

A：公司目前储备和开工的项目确实都是行业最多的，比如今年预计还会有 5 部以上真人电影开拍，5 部以上动画电影进入到前期制作阶段。未来几年公司希望每年具备上映条件的影片平均达到 15 部左右；这些影片中公司的投资比例会比以往更高，项目品质也有望更好，这是我们取得业绩增长的前提。公司希望在未来几年保持电影业务的持续增长，另一方面公司也在积极拓展其他业务，如艺人经纪、网剧、版权业务等，希望这些业务的营收比重能持续提高，使公司营收结构更加均衡，降低对单一业务或单一项目的依赖。

**Q8：请问公司有没有有可能在“国庆档”或“春节档”这样的重磅档期同时上映极具竞争力的一部真人电影和一部动漫电影？因为无论暑假，还是国庆，还是春节，动漫电影都很有市场，这是公司最大的竞争力所在，另外像《坚如磐石》也完全有可能在“国庆档”和其它影片“一战”！**

A：公司希望在重要档期及前后安排两部以上的影片上映，但时间会稍有错开。

**Q9：随着光线（扬州）中国电影世界项目的逐步推进，公司有无将**

自身影视内容制作优势和旅游文化产业未来发展巨大潜力相结合的更大想法？

A: 扬州·中国电影世界项目目前在正常建设中，希望于年内完成一期主体建设，初步具备影视制作条件，进入试运营阶段。第一步计划是先作为影视制作基地来运营，在具备一定条件之后会逐步开展文旅相关业务。这是一个长期项目，预计在未来通过 10 年以上的时间成为国内现当代题材影片最大的制作基地，也逐渐成为一个大型的文旅产业基地。

**Q10: 《茶啊二中》是否已经制作完成？会在今年暑假档上映吗？**

A: 这是一个当代题材的喜剧动画电影，在目前的动画电影市场中独树一帜，影片正在后期制作及报审阶段，希望年内能够上映。

**Q11: 请问王总，国内外视频网站估值受到较大挑战，这不是一个时代的转折，内容的价值将会更受重视，内容公司的估值此消彼长？**

A: 我们是一个内容公司，存在的价值是生产高端的、高品质的内容作品。我们多年来一直专注于公司的核心业务，是因为我们相信好的内容在任何情况下都是有价值的，不管渠道如何变化，只要我们能够持续生产好内容，公司就能持续发展。但我们也会根据技术的发展和市场的变化，与相应的渠道进行平等互利的合作，使我们的内容价值最大化。

**Q12: 光线的神话宇宙是否考虑部分开放，让国内各大小团队参与进行打造各式短片，就像现在的独立游戏，然后光线择优投资支持呢。**

A: 目前，中国神话宇宙的基础世界观已经构建完成，重点人物、重点事件、重要节点也初具轮廓，接下来将进入到具体动画电影项目的制作阶段。在基础工作完成之后，我们不排除与外部公司及人才进行多种方式的合作，尤其欢迎优秀的动画人才加入到神话宇宙的创作之中；这是一个将持续几十年的巨大工程，是中国人自己的神话宇宙和动画电影体系，我们希望它能够成为一个全行业工程。

**Q13: 贵公司艺人经纪收入在总营收中的占比从 2019 年的 2.11% 上升到 2021 年的 12.55%，请问对于艺人经纪部门是否有加强发展的计划？是否考虑从外部引进艺人和专业经纪团队？**

A: 公司艺人经纪业务经过多年的潜心经营，目前在稳步成长中。公

公司的策略是重点培养新人，帮助新人成长；在这个策略之下公司已经培养出了一批形象积极健康、专业能力强的新人，得到了行业和观众的认可。公司仍在继续挖掘、培养新人，努力使公司成为国内影视新人最好的成长平台。

**Q14:** 经过疫情这几年影响，影视行业比较低潮，但是在危中也蕴含着机遇。光线在这两三年里还算不错的能盈利的公司！可见公司经营很稳健！从长远来看，人民对精神文化的需求随着物质的丰富，只会越来越多！公司有没有魄力做好向美国那些优秀动漫公司学习追赶的动力，自己做不了也可以加大投资力度，寻找优秀的动漫制作团队合作。光线可以输出成熟的市场运行能力！

**A:** 我们的目标是成为世界一流的动画电影公司，因此我们比一般动画公司有更大的规划和布局，投资了超过 20 家动画公司，目前规划了超过 30 个动画电影项目，这些项目会在未来超过 10 年的时间里逐步推进。为此公司做了许多基础性的工作，比如打造中国神话宇宙体系、建立多家动画制作公司、培养和储备了大量优秀人才、与新一代动画导演进行紧密合作等等，这使我们能够调动中国动画电影行业的大量人才和资源，希望每年推出数部动画电影，不仅带动公司业绩增长，也推动中国动画电影行业的发展。

**Q15:** 如果防疫常态化，公司如何处理库存，是否考虑网上发行？

**A:** 目前公司的影片绝大多数仍采取线上线下都发行的策略，可以使项目利益最大化；当然也不排除在条件合适的前提下对部分项目采取纯网上发行的策略。

**Q16:** 公司未来在电影项目的投资类型会发生变化吗？今年从结果上来看，仍然是爱情片类型居多。

**A:** 公司项目的题材类型是多样化的，青春、爱情、喜剧、科幻、动作、现实题材、主旋律等都有涉及；但在目前的市场情况下，青春、爱情类型的项目因为相对成本较小、风险较低，所以我们安排了一些这类项目上映，但公司储备及制作中的项目各类型都有，未来会陆续上映。

**Q17:** 公司虽然现金充足但如果不能迅速而有序处理库存也将导致

	<p>运转不灵，公司是否对此有所安排？</p> <p>A：目前，公司库存在健康良性的滚动状态中。在疫情期间，公司持续有意识地储备优质项目，加大项目的投资制作数量。目前市场的主要问题是项目供应不足，公司的项目储备将赢得接下来的竞争优势。</p> <p><b>Q18：公司除了封神以外，有没有打造其他超级 IP 的规划。中国传统文化涵盖面极广，公司是否有这样的野心和能力，真正成为传统优秀文化巩固和传播的旗手？</b></p> <p>A：我们目前构建的中国神话宇宙的涵盖面远远超过封神系列，我们把中国有史以来所有的神话传说、故事、人物、事件进行了全面的梳理，实际上是重新构建了一个新的中国神话史，只不过是用电影形式来表现；我们初步估计中国神话宇宙的基础框架将会由几十部动画电影作品构成，这是一个巨大的工程，需要持续几十年。我们希望这个系列能够对挖掘优秀传统题材、传播优秀传统文化起到应有的作用。</p> <p><b>Q19：请问一下公司领导动漫类的影片制作周期一般多长时间？成本较其他类型影片有何区别吗？谢谢！</b></p> <p>A：目前看动画电影的制作周期通常会达到四五年，部分影片会更长。成本方面近年来确实有所提高，但仍在可接受范围内，相对真人电影，动画电影在系列电影的后续作品上成本更可控，主要是主创主演、部分素材等，可以大幅节省成本。</p>
附件清单 (如有)	无
日期	2022 年 6 月 30 日