

北京光线传媒股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2026-01

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 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 checked="" type="checkbox"/> 其他（投资者交流会）
活动参与 人员	<p>朱珠—华鑫证券有限责任公司、 蔡佳成—中信建投证券股份有限公司、刘 玉洁—华创证券有限责任公司、 吴婧—华创证券有限责任公司、 吴同一— 中国国际金融股份有限公司、 焦杉—中国国际金融股份有限公司、郭念伟— 中航证券有限公司、 于歆—国泰海通证券股份有限公司、 冯海星—西 部证券股份有限公司、 陈星光—国泰海通证券股份有限公司、陈瑶蓉—国 信证券股份有限公司、 吴倩—国海证券股份有限公司、 廖志国—广发证 券股份有限公司、 黄静仪—广发证券股份有限公司、 高超—长江证券股 份有限公司、 李雨琪—东方证券股份有限公司、 高歌—开源证券股份有 限公司、 刘勇—光大证券股份有限公司、 王利慧—国投证券股份有限公 司、 应豪—甬兴证券有限公司、 叶敏婷—中信证券股份有限公司、 蔡瀚 毅—中信证券股份有限公司、 杨昊—国联民生证券股份有限公司、 李婉 云—广发证券股份有限公司、 赵海楠—国盛证券有限责任公司、 杨刚— 金鹰基金管理有限公司、 李煜—大成基金管理有限公司、 胡云—泓德基 金管理有限公司、 贾静雯—华夏基金管理有限公司、 陈玮—中海基金管 理有限公司、 高坤—东兴基金管理有限公司、 曹嘉扬—天弘基金管理有 限公司、 尤鑫—湘财基金管理有限公司、 陈怡—泰康基金管理有限公司、 卫保川—北京宏道投资管理有限公司、 刘宝军—上海名禹资产管理有限</p>

	<p>公司、 赵晚嘉—北京神农投资管理股份有限公司、 魏鑫—北京橡果资产管理有限公司、 王立—耕霖（上海）投资管理有限公司、 曾旒微—上海信璞私募基金管理中心(有限合伙)、 王振鹏—上海循理资产管理有限公司、 何海涛—北京永瑞私募基金管理有限公司、 马骁骁—成都火星资产管理中心（有限合伙）、 李政兴—新华资产管理股份有限公司、 谢璐—中华联合保险集团股份有限公司、 陈凯南—北京国际信托有限公司、 陈浣月—研究所、 徐国军—兴证证券资产管理有限公司、 冯静静—研究所、 张奕扬—永安期货股份有限公司等。</p> <p>（以上排名不分先后。提示：参会人员名单由组织机构提供并经整理后展示，公司无法保证参会人员及其单位名称的完整性、准确性，请投资者注意。）</p>
时间	2026 年 4 月 22 日
地点	公司会议室
形式	价值在线（ https://www.ir-online.cn/ ）线上会议
上市公司接待人员	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
交流内容及具体问答记录	<p>Q1: 关于今年的片单，马上五一要上的《三心两意》以及后面的动画电影《去你的岛》这两个项目，公司有何期待？以及《第十七条》今年会成为爆款吗？明年公司的重点项目是什么？</p> <p>A: 就目前的中国电影市场形势，我们也很难对影片的票房做出预测。《三心两意》是一部女性题材喜剧，将于五一档上映；《去你的岛》是光线动画制作团队的第一部自制奇幻、爱情、动画电影，改编自网络热门小说，原作者也参与了电影的编剧工作；《我的女朋友》《活色生香》《第十七条》等等电影作品今年也有上映的可能。明年的影片目前还有待确定，公司预计将有一部喜剧电影在春节档上映，还有机会上映一部二维动画电影及新的“法条系列”等作品，以及多部影片正在筹备中。2028 年开始，公司估计将进入动画电影集中上映的时期。</p>

公司对剧本的要求非常高，会不断推翻、打磨和调整，有些剧本创作所需的时间和难度，超出了我们此前的预期，导致部分电影的制作和上映时间比原计划有所延迟，但我们认为，这种谨慎、提高标准的做法，对公司是有益的，有利于公司长期主义战略，也有利于 IP 的长远打造与规划，其中一些电影的调整，也是根据公司新的战略方向进行的。

Q2：公司目前账面现金流充足，但 IP 衍生全链条覆盖很多环节，公司是否有考虑哪些是未来要重点投入的？

A：公司目前围绕 IP 在许多领域开展了前期的调研、业务的筹备、部门的组建以及投资，涉及衍生品、动画、游戏、音乐等多个方面。一个 IP 的价值是多维度的，例如电影上映时有票房价值，下映后有版权价值、衍生价值，以及授权价值等等，这些重要的价值领域，公司都将全面布局、持续深耕。

公司未来涉及部门的组织机构调整会围绕 IP 进行划分。目前，公司已经组建了两个专门负责衍生品开发的部门，同时几乎所有的创作部门、项目部门都加入到 IP 的打造和运营之中。接下来，公司还会投资、组建新的公司，可能是围绕番剧、艺人、游戏等多领域。从去年战略转型以来，我们投资、设立了 10 余家公司，今年预计还会投资、设立 10 家左右。

我们希望能够复制彩条屋最初围绕动画的投资策略，投资一批具备创造优秀 IP 潜力的公司，形成一个 IP 矩阵。对于这些 IP，公司会参与其运营及后续开发，也将与这些公司共同发起、制作和运营项目；与此同时，我们还会结合公司内部的 IP 进行打造与运营。这样一来，内外两条线并行，使我们能够同时打造和运营更多有潜力的 IP，从而提高整体运营数量，并提升超级 IP 出现的概率。我们现在无法预知哪个 IP 会成为超级 IP，但通过外部投资合作与内部运营相结合，我们有很大几率能够产生这些超级 IP，这正是公司目前正在推进的策略。

Q3：请问公司，2025 年计提了大额的减值，2026 年是否还会有类似的减值压力？另外，一季度是否也计提了经营外损失？

A：公司一季度未计提资产减值。按照惯例，公司每年年底会根据对行业、

市场的展望，梳理各项资产，包括所投资公司的经营情况，并基于其未来盈利预测进行估值评估，若估值出现下降，公司将相应计提减值。

公司一季度内部运营良好，利润较为可观，但由于公司陆续投资了产业链上下游的多家公司，其中部分企业正处于前期孵化投入阶段，尚未产生实际盈利，因此公司一季度在投资收益上会有一些损失。这其实与公司十年前投资动画领域的情况相似，早期的投资也并未立即产生收益，但随后十年间涌现出一批优秀影片以及未来还有多部值得期待的动画电影。我们相信这些收益将在未来年度逐步体现。

Q4: 今年到目前为止的电影市场票房比较惨淡，请问王总怎么看全年的表现？谢谢。

A: 通过与业内同行交流，大家普遍并不悲观，认为今年电影市场仍有较大可能取得较为理想的票房成绩，主要原因是从暑期开始，会有比较多的高质量的、有竞争力、有市场影响力的影片陆续上映，有可能会带热暑期电影市场，到年底之前还会有一些影片上映，总体数量和品质还是有所保证。

当然，考虑到其他媒体形态和娱乐方式对电影行业的冲击，整体形势依然较为严峻，这方面还需要持续观察。总体而言，电影行业会进入一个调整期，调整期的长短取决于行业自身的应对策略，以及与其他娱乐形式之间的竞争态势变化，并没有那么悲观。

Q5: 王总好，看了前几天您和其他嘉宾在北京电影节上的发言，感觉大家的共识是电影行业已经到了必须变革的边缘，那么是否可以预测未来几年行业将持续震荡，大批中小电影公司可能难以为继？

A: 行业调整不一定是向下调整，还有向良性方向发展的趋势，目前电影行业的良性发展趋势核心在于重新定义电影、定位电影。过去，电影收入的90%至95%以上来自票房；接下来，电影将成为IP的源头，更多收入将来源于版权运营、衍生品开发等，这些非票房收入的比重会逐渐提高，最终超过票房收入，这也是全球电影行业普遍的状况。以往由于电影票房的高速增长，大家忽略了其他的电影相关产品与收入来源的开发，现在需

要补上这一课。

但另一方面，行业目前处于调整期，各方变得相对谨慎，这会导致影片投资拍摄数量减少、上映数量下降以及单部影片投入规模有所缩减，可能会有部分从业人员退出、企业倒闭的情况发生。经过一段时间的调整，这些公司可能会结合自身优势，进行内部业务模式的转型。

Q6: 王总好，公司转型的逻辑我们能理解，但公司如何确保自己在一个全新的领域能够继续成功？可以分享一下吗？

A: 公司历史上的多次转型能够成功，说明公司在战略方向的把握上是比较精准的，我们相信这次转型也依旧会成功。过去一年，公司充分围绕 IP 业务进行了前期规划、探索，通过和业内顶尖公司的接触、学习以及达成合作等，推动对公司内部全面转向“创造 IP”和“运营 IP”的调整。公司一直是一家坚持长期主义的公司，不太在意短期的得失，更看重长远的利益，这次调整将为公司下一阶段的长期发展打下非常好的基础。

我们也不会放弃现在的电影市场，票房仍是公司重要的收入来源，为此，我们已经储备了大量电影项目，相信短期业绩释放与长期战略蓄力最终将汇合到公司业务中，业绩也将迎来新的爆发。

Q7: 请教王总，公司在转型过程中打算自己建工厂吗？是否会面临资金方面的压力？

A: 我们是一家内容公司，制造并非我们所长，所以不会自建工厂。中国是制造强国，有足够多、足够好的合作伙伴。我们会打造自己的产品，这也是我们已经在做的，会选择合作方委托他们来生产、制作。

Q8: 公司 IP 运营的团队和人员规模目前是怎样的？是主要从外界引进人才还是内部培养？如果是内部，是否会放慢公司拓展新业务的速度？

A: 公司人才策略为内部培养与外部引进相结合，绝大多数是内部培养，但动画制作团队主要是外部人才。公司不那么在意人才从哪里来，更在意的是能不能找到、拥有并留下人才，这是公司的重要目标。我们希望员工能够从内部不断成长起来，从单一电影人才成长为具有 IP 意识的综合性人才，现有员工正快速适应公司的战略转型，我们对公司内部员工寄予厚望。

Q9: 请问王总，之前公司说第一款 3A 游戏已经在制作中，后续还会考虑其他的游戏类型比如手游吗？

A: 公司第一款 3A 游戏已经在制作之中，初步预计可能在 2028 年左右推向市场，目前开发进展比较顺利。单机/主机游戏与公司的电影制作、营销经验更加契合，而且有更强的独立性，对外部网络和流量的依赖比较少，更像一个电影项目的管理，是公司目前的重点方向。其他一些游戏类型，尤其是手机游戏，公司仍在研究和观察之中。另外，公司也会去投资外部的游戏项目或公司，现在已经在进行之中。

Q10: 公司如何看待 AI 对动画行业的影响？公司的动画项目很多，目前是否看到了 AI 对效率的明显提升？

A: 公司始终认为 AI 是一个先进的生产工具，但它不能取代人的决策、想象力、审美能力以及公司所能把握的标准。我们已经把 AI 应用到一些合适的环节，AI 对流程的改善尤其在前期角色设计、场景演示等流程中能够提高工作效率。但 AI 还在发展、进化之中，目前尚不能满足高质量动画电影的全部需求。当然，我们不会拒绝这种先进的工具，会持续探索使用，但是不会放弃人的主观能动性，这也是我们吸引、留下人才的一种重要思维。

Q11: 王总好，这两年大批潮玩和谷子店陆续倒闭，明显有增长乏力的迹象。即使公司有 IP 源头的优势，如何应对衍生品市场的衰退？

A: 不同品类的衍生品有此消彼长的情况是正常现象，不影响整体市场的总体增长，某个产品的落潮不影响总体市场，事实上市场规模仍然在增长，只不过消费者的需求更高、更多样化，对生产者和 IP 拥有方提出了更多要求。

公司作为 IP 全链条运营方，会根据市场情况调整产品品类来平衡市场波动，整体运营空间和收入规模预计也将不断上升。

Q12: 现在的动画电影都是跟风历史、神话题材，是否会出现撞车之类的情况，是否考虑更多原创内容？

	<p>A: 不同公司对传统题材的切入角度和表现方式都是不一样的, 传统题材只不过是提供了跟观众沟通的一个基础信息。观众对待 IP 也不会混同看待, 更多的是认可由哪一家电影公司、哪个团队创作的 IP, 所以我们不认为这些方面有很大的困惑和挑战。</p> <p>我们内部的要求是要有自己的独特性、创新性、原创性, 我们也会开发市场上没有的新题材、新形象。未来如果有超级 IP, 我们相信既会包含传统 IP 也会有原创 IP, 这也是国际上目前的情况和我们未来努力的方向。</p> <p>(本投资者关系活动记录表中涉及的未来经营计划、预测是公司基于目前的行业、市场环境、经营情况制定的公司战略发展规划及判断, 并不构成业绩承诺, 敬请投资者保持足够的风险意识, 并且应当理解计划、预测与承诺之间的差异。)</p>
关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明	不涉及
活动过程中所使用的演示文稿、提供的文档等附件	无