

恒信东方文化股份有限公司

关于创业板年报问询函【2022】第 421 号的回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

恒信东方文化股份有限公司（以下简称“公司”）收到贵部“关于对恒信东方文化股份有限公司的年报问询函【2022】第 421 号”的年报问询函，函中提出若干问题，针对提到的问题，公司结合相关情况回复如下：

1.年报显示，你公司报告期内实现营业收入 48,679.90 万元，同比增加 47.37%，综合毛利率为 28.35%，同比上升 16.03 个百分点。其中，数字创意产品应用及服务实现营业收入 17,319.44 万元，同比增加 122.98%，毛利率为 28.19%，同比上升 82.78 个百分点。

(1) 请你公司补充披露各板块业务情况，包括但不限于所处行业发展状况、市场容量及竞争状况、所处产业链位置、盈利模式、主要产品及其用途等。

回复：

1、公司各板块业务所处行业发展状况

公司业务按产品划分为两大板块：数字创意产品应用及服务 and 互联网视频应用产品及服务。其中数字创意产品应用及服务由三部分业务组成，包括 LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务、VR/CG 内容生产及应用以及 AI 合家欢平台应用产品业务。公司各板块业务所处行业发展状况如下：

1.1 数字创意产品应用及服务业务板块

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

沉浸式娱乐作为一种创新型娱乐方式，在体验感、互动性与场景感等方面优势突出，迎合了消费升级需求。商业空间、文旅目的地等升级发展也创造了新的契机。国内线下商业空间发展至今面临着重新升级和改造的问题，对 IP 内容引入有着强烈诉求，而沉浸式娱乐产品较高的内容和流量属性，对商业地产引流有着至关重要的作用。同时对于文旅景区，在“去门票”趋势下，消费内容和体验性产品至关重要，引入沉浸式娱乐产品成为有效路径。一方面 AR/VR、人工智能等技术的不断发展，使沉浸式娱乐产品营造的交互感、场景感、代入感更强，克服了传统娱乐产品中的环境限制；另一方面，在“新基建”“中国制造 2025”

等发展战略推动下，中国底层科技和应用科技实现迅猛发展，未来或将有更多硬核科技融入沉浸式娱乐产品中。《十四五文化和旅游发展规划》、《5G应用“扬帆”行动计划（2021-2023年）》等政策出台正推进数字沉浸式娱乐的快速发展。数字文旅行业市场迅速向“新文旅 5.0”时代转型。

1.1.2 VR/CG 内容生产及应用

随着美国 Roblox 上市、字节跳动收购 Pico（小鸟看看）、Facebook 更名 Meta 等标志性事件，元宇宙概念快速兴起，其中，VR 和 CG 技术正是元宇宙的关键硬件载体及核心内容呈现技术，也因此受到了更多的市场关注和资源投入。根据 IDC 发布的 2021 年四季度《全球 AR/VR 头显市场季度跟踪报告》，2021 年全年全球 VR 头显全年出货量已达 1,095 万台，IDC 预计 2022 年这一数字将进一步增长至 1,573 万台。这意味着，VR 内容行业即将迎来真正的“奇点”——即硬件用户生态积累达到可以让 VR 内容开发者持续获利的数量。而根据 Omdia 研究表明，2021 年消费级 VR 头显的全球销量预计大约为 1,250 万台，VR 内容的总营收有望达到 20 亿美元。VR 产业链从上游到下游依次可以分为零部件、硬件设备、软件应用、内容、服务/渠道、以及客户等六个环节。从 VR 产业链来看，随着专用 SoC 解决方案、眼动跟踪解决方案的普及，VR 产业链不断成熟，优质体验设备成本逐渐降低，内容制作能力愈发重要。

1.1.3 AI 合家欢平台应用产品业务

2021 年 5 月 31 日，中共中央政治局召开会议审议《关于优化生育政策促进人口长期均衡发展的决定》并指出，为进一步优化生育政策实施一对夫妻可以生育三个子女政策及配套支持措施。“三孩政策”的出台与相应养育、教育等配套制度的落实将在未来几年显著刺激儿童产业的扩大化发展。2021 年 7 月教育部等六部门发布《关于推进教育新型基础设施建设构建高质量教育支撑体系的指导意见》，意见指出到 2025 年基本形成结构优化、集约高效、安全可靠的教育新型基础设施体系，并通过迭代升级、更新完善和持续建设，实现长期、全面的发展。建设教育专网和“互联网+教育”大平台，为教育高质量发展提供数字底座。2021 年 7 月 24 日，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》（以下简称“双减政策”），从政策导向上看，双减政策下现有学科类培训机构将统一登记为非营利性机构，双减政策的实施可能对教育培训行业环境产生重大影响。

1.2 互联网视频应用产品及服务业务板块

随着我国平安城市、雪亮工程等各项建设的持续开展，以及金融、教育、物业等各行业用户安防意识的不断增强，视频监控市场近 5 年来一直保持着 18% 左右的稳定增长。然而，大多数摄像头一直没能摆脱人工监控的传统监控方式，由此导致了大量视频数据堆积占用存储资源、视频监控实时性差、视频检索困难等问题，一旦有案件发生，海量摄像头带来的海量视频数据检索工作需要耗费大量人力，为了解决这些问题，近年来，视频监控行业向“高清化、网络化、智能化”趋势加速演进。视频监控设备技术性极强，系统的创新升级同时也在引导市场需求的变化并创造了新的市场需求，故从 2021 年开始具备 AI 能力的视频监控市场开始了高速的发展。

2、市场容量及竞争状况

2.1 数字创意产品应用及服务业务板块

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

受益于技术、政策、消费升级、产业升级发展等方面的因素驱动，近年来我国数字沉浸式体验市场快速崛起。根据中研普华研究院的研究数据：2021 年中国数字文旅资产规模达到 2.37 万亿元，中国数字文旅工业总产值达到 5,881 亿元，中国数字文旅工业销售产业为 5,822 亿元，行业产销率高达 98.997%。行业集中度相对较低，全国各地分散发展，小规模新兴的数字文旅企业较多。

随着国家政策的支持以及市场的发展，越来越多的企业进入该行业，市场竞争将会更加激烈。根据中研普华研究院的研究数据：2021 年数字文旅行业总共拥有 29,559 家，由于 2020 年疫情原因，数字文旅行业的市场规模大幅度增长，导致 2021 年新成立企业高达 12,793 家；2021 年数字文旅行业的人员规模达到 178 万人。行业还未处于高度竞争的红海阶段，强运营强产品打造能力的企业相对较少。

2.1.2 VR/CG 内容生产及应用

当前中国数字创意产业正处于快速发展期，产业内企业数量增长迅速，市场竞争日趋激烈，但产业呈现政策体系不断完善、市场和内容创造空前繁荣、技术引领趋势突出、国际化发展成效显著等突出特征，数字创意产业市场具有较大发展空间。Google、FaceBook、Sony、微软等国际 IT 巨头，以及华为、腾讯、HTC、小米、爱奇艺等一批国内知名企业，都在 VR 硬件、VR 底层算法、VR 内容方

面做了大量的铺垫与准备工作，其投资规模已达数百亿。VR 内容市场集中度较高，科技巨头相继布局内容赛道：Facebook 先后布局 Quest 平台、VR 社交平台；苹果收购 VR/AR 直播企业 Next VR、收购虚拟现实初创公司 Spaces、Apple TV+ 流媒体视频服务中增加 VR/AR 内容，基于底层链条逐步完善内容生态；Value 专注 VR 游戏，以爆款内容撬动 VR 商业价值；腾讯布局 VR+旅游、VR 游戏；阿里已经全面启动 Buy+ 计划引领未来购物体验，并将协同旗下的影业、音乐、视频网站等，推动优质 VR 内容产出；HTC 全力布局 VR 内容生态，在 HTC Viveport 平台中涵盖了游戏、艺术及企业应用等多种内容，并在不断更新中。

2.1.3 AI 合家欢平台应用产品业务

当前符合儿童心理学及行为学的产品设计，尤其是有文化内涵的角色精神产品设计仍较缺乏，未来能够为中国家庭提供功能、角色、品质俱佳的优质产品和服务的公司才能在未来教育相关行业中具有市场竞争优势。

纵观家庭教育领域，智能硬件方面虽然种类繁多，但大多数属于功能相对单一的产品，如学习平板、故事机、学习机、智能台灯等。这个领域市场规模较大，增长迅速，小规模企业众多，行业集中度相对较低，市场尚无明显的龙头企业。销售额相对较高的产品主要有学习平板类产品（例如讯飞学习电脑）、智能硬件产品（例如大力智能台灯、有道/讯飞/汉王词典笔等），多集中在 K12 年龄段，以学科学习辅导为主。而面向 2-8 岁低年龄段儿童的智能硬件产品及服务较少，多以故事机、教育游戏机、学习机等技术含量较低的产品为主，功能单一，缺少与互联网紧密结合、持续迭代的线上线下产品与服务模式。

2.2 互联网视频应用产品及服务业务板块

近年来，随着中央层面相继出台《关于促进云计算创新发展培育信息产业新业态的意见》、《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》等文件，不断加大对云计算的政策扶持力度，鼓励云计算与各行各业的深度融合，又得益于智慧城市和雪亮工程的实施，云视频应用始终保持较高增长态势。

随着人工智能、大数据、云计算、物联网等新兴技术的加速融合和科学技术的不断进步，尤其是拥有更大带宽、更低时延、多连接性的 5G 技术的成熟，视频应用领域不断拓宽，在平安城市、智慧交通、综合安防、智能建筑、智能门店、教育视讯、视频会议等传统互联网视频行业市场需求增大的同时，森林防火、秸秆禁烧、河道监控、国土监管等细分领域的创新应用市场增长空间在不断打开，

互联网视频应用行业市场容量显示出了多场景快速增长。

目前我国视频整体行业主要由监控设备厂商（海康、大华、宇视等）、AI 算法服务商（旷世、商汤等）及互联网视频应用服务商组成。其中监控设备厂商中龙头企业规模较大，海康、大华、宇视三家占据了 70% 的市场份额，行业集中度高，其他厂商竞争异常激烈；AI 算法服务商多为近年新兴厂商，主要为用户提供针对性解析算法，但是因为技术壁垒较高，市场被旷世、商汤、依图、云从四小龙占据大部分份额，对于其他厂家来说只有打价格战争夺市场份额，竞争较激烈；互联网视频应用领域主要致力于视觉能力在细分行业的整体解决方案的落地，主要聚焦包括数字乡村、智慧社区、森林防火、明厨亮灶、智慧农业等行业场景，就目前聚焦的例如数字乡村、智慧社区行业来说，是契合国家战略的蓝海市场，单乡村振兴领域 2022 年全国市场投放资金即达到 1650 亿，同时目前该行业虽然各大运营商及互联网龙头企业均在介入，但是行业集中程度不高，以布局单一细分赛道的中小型企业为主，市场饱和度相对较低，竞争环境较监控设备厂商及 AI 算法服务商而言相对宽松，行业生态体系尚未完全建立。

3、公司各板块业务所处产业链位置

3.1 数字创意产品应用及服务业务板块

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

公司 LBE 城市新娱乐业务在数字文旅行业中处于产业链的上游，根据客户需求提供整体方案设计服务、资源整合等服务。

3.1.2 VR/CG 内容生产及应用

VR 内容生产及应用处于 VR 产业链的中游。VR 娱乐方面，公司通过将 VR 技术与 VR 娱乐内容生产相结合，进行 VR 娱乐产品的研发。VR 教育方面，基于目前素质教育市场的普遍需求，公司推出 VR 教育整体解决方案，通过提供硬件设备、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。

CG 内容生产及应用处于视觉特效行业的上游，CG/VR 数字影像产品团队目前主要为公司影视类 IP 开始第一步的视觉开发。

3.1.3 AI 合家欢平台应用产品业务

AI 合家欢平台应用产品处于儿童智能教育产业链上游，AI 合家欢平台应用产品涵盖了从硬件设计、软件开发、内容制作、IP 运营、渠道建设、终端销售

等各个环节。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”。

3.2 互联网视频应用产品及服务业务板块

互联网视频应用产品及服务业务处于互联网视频应用行业中游，上游厂商主要是硬件终端代工厂以及 AI 视频解析算法服务商，安徽赛达以细分行业应用场景为业务切入点，整合优质上游厂家（海康、大华）的产品及服务，通过硬件产品及算法服务迭代更新、业务平台自主研发优化，赋能通信运营商，攻坚农业农村、应急、环保、林业、国土等政府客户，助力政府实现信息化及数字化升级。同时，针对 To C 客户，安徽赛达通过国内一流硬件代工厂代工生产优质视频监控终端，协助通信运营商占领家庭监控终端市场。

4、公司各板块业务盈利模式

4.1 数字创意产品应用及服务业务板块

4.1.1 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。在新文旅、新文娱、新商业领域，公司可以提供顶层设计、规划咨询、产品体系、产品配置及投资、运营管理、项目开发模式等全产业链一站式服务。合作模式上，公司有定向咨询服务、项目设计委托、EPC 单体项目交钥匙工程、OM 运营委托、EPCO 模式、FEPCO 项目融资模式等。



(图1: LBE项目经营模式示意图)

4.1.2 VR/CG 内容生产及应用

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2: VR数字影像内容生产过程)

4.1.3 AI 合家欢平台应用产品业务

AI 合家欢平台产品应用的盈利模式为公司向幼儿园、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。

4.2 互联网视频应用产品及服务业务板块

安徽赛达致力于视频应用体系、物联网感知体系的研发与销售业务，依托通信运营商在部署了覆盖全国的互联网+视频应用平台，并在 31 个省份设立了分支机构对接运营商进行业务承载，聚焦政务环保、林业、农村、商业、校园、社区、家庭等领域，依托运营商遍布全国的销售渠道接触客户获取商机，同时结合运营商云网资源优势为上述领域客户提供端到端的综合应用解决方案和销售支撑服务，一是打造标准化销售品通过用户购买服务的方式进行业务落地，二是通过招投标方式落地系统集成业务。

5、公司各板块业务主要产品及其用途

5.1 数字创意产品应用及服务业务板块

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

LBE 城市新娱乐业务主要为客户提供从创意制作到实施建设的一站式服务。通过故事创意、场地游戏玩法设计、数字特效等内容创作以及特殊装置及设备、用户交互系统等研发制作提升主体场馆的内容表现力。报告期内，公司 LBE 业务的代表项目包括珠海横琴中医药科技创意博物馆项目、金庸“射雕三部曲”主题体验馆项目等。

5.1.2 VR/CG 内容生产及应用

公司主要涉及两个领域的 VR 产品，包括 VR 娱乐和 VR 教育。VR 娱乐方面，目前已上线及在开发的产品包括大型武侠类 VR 游戏《醉铁拳 VR》、多人 PvP 游戏《气球总动员》（英文名称：Party Crashers: Balloons）、VR 剧本杀《失落的王朝》等。VR 教育方面的产品主要包括 VR 创新型素质教育产品 VR 未来教室、VR 图书《给孩子的中国国家地理》等。

CG 内容生产方面，公司 CG/VR 数字影像产品团队目前主要为公司影视类 IP 开始第一步的视觉开发。如番剧《神雕侠侣》的故事脚本创作和美术设计等，影视 CG 视效服务方面，承接部分外部 CG 制作委托项目。

5.1.3 AI 合家欢平台应用产品

AI 合家欢平台是公司自主开发的，以倡导儿童积极天性的发现和培养为核心理念，提供寓教于乐陪伴式家庭教育解决方案。AI 合家欢平台提供的产品目前主要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”。

5.2 互联网视频应用产品及服务业务板块

公司互联网视频应用主要产品是云视频监控、云视频会议的终端和相关的支撑平台软件，及由监控和会议能力衍生出的智慧社区、数字乡村、智慧林业等行业应用平台软件。软件平台由公司全资子公司安徽赛达自主开发，硬件终端通过OEM方式代工生产。

云视频监控产品主要赋能运营商，面向 To G 和 To C 两类客户群体，面向政府类行业客户基于自主开发的 AI 视频算法能力，为用户提供包括人脸识别、车牌识别、客流统计、烟火识别、热成像等特色 AI 功能，面向家庭用户依托通信运营商提供极具性价比的视频监控终端为满足用户看家护院远程监控需求。

云视频会议产品平台基于云端部署，能够兼容主流品牌、多档次视频会议终端，为用户提供高清视频会议媒体流分发、会议调度和管控等功能，并支持对接传统视频会议系统（设备利旧），满足不同用户和不用场景（固定会议或移动化场景）的应用需求。

(2) 请你公司结合各板块业务产销量变化、在手订单情况、产品价格变化趋势、近三年前五大客户及收入占比的变动情况、产品成本及其构成变化情况、收入确认政策及其变化、销售政策及其变化、同行业可比公司情况等，说明报告期内营业收入增长以及毛利率水平上升的原因及合理性。

回复：

1、公司 2021 年与 2020 年营业收入、营业成本对比：

单位：元

	2021 年			2020 年			增长率		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
数字创意产品应用及服务	173,194,423.25	124,364,255.69	28.19%	77,674,251.96	120,074,552.48	-54.59%	122.98%	3.57%	82.78%

互联网视频应用产品及服务	311,119,640.24	223,271,066.93	28.24%	249,164,673.64	172,389,554.14	30.81%	24.87%	29.52%	-2.58%
其他业务	2,484,857.90	1,178,024.35	52.59%	3,487,232.13	1,743,673.47	50.00%	-28.74%	-32.44%	2.59%
营业收入合计	486,798,921.39	348,813,346.97	28.35%	330,326,157.73	294,207,780.09	10.93%	47.37%	18.56%	17.42%
利息收入				5,198,631.59			100%		
营业总收入合计	486,798,921.39	348,813,346.97	28.35%	335,524,789.32	294,207,780.09	12.31%	45.09%	18.56%	16.03%

由上表可见，公司 2021 年数字创意产品应用及服务业务收入、互联网视频应用产品及服务收入较 2020 年均不同幅度的上涨，营业收入较上年同期增长了 47.37%；受 2020 年数字创意产品应用及服务毛利率为负数的影响，2021 年该业务板块的毛利率比上年同期增长了 82.42%，公司整体综合毛利率为 28.35%，较上年同期增长了 16.03%。公司两年收入确认政策一致、销售政策无重大变化。

分业务板块分别说明如下：

1、数字创意产品应用及服务

公司该业务板块是以 CG/VR 影视内容生产、设计制作服务作为支撑，通过自行制作开发 IP 孵化、外购高价值文化 IP 版权，形成内容供给驱动，进行垂直纵深开发、横向探索等多维度挖掘，通过动画片、游戏授权运营、图书运营、延伸到主题文化场馆、衍生品、AI 与学前教育结合、VR 娱乐场地运营等各种变现形式，产品形态和商业模式多元化。

① 数字创意产品应用及服务分大类营业收入、营业成本对比：

单位：元

	2021 年			2020 年			增长率		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
LBE 城市新娱乐	157,191,114.30	107,753,782.59	31.45%	56,568,419.16	83,239,415.90	-47.15%	177.88%	29.45%	78.60%
CG/VR 影像内容生产	11,285,826.09	12,723,058.75	-12.73%	14,854,443.63	10,624,954.56	28.47%	-24.02%	19.75%	-41.21%
AI 合家欢平台应用产品	4,717,482.86	3,887,414.35	17.60%	6,251,389.17	26,210,182.02	-319.27%	-24.54%	-85.17%	336.87%
数字创意产品应用及服务合计	173,194,423.25	124,364,255.69	28.19%	77,674,251.96	120,074,552.48	-54.59%	122.98%	3.57%	82.78%

由上表可见，数字创意产品应用及服务收入增长主要是因为 LBE 城市新娱乐业务收入增长所致。LBE 城市新娱乐业务收入占板块收入的比例达到了 90.36%，报告期内该类收入金额为 15,719.11 万元，收入较上年同期增长了 177.88%。CG/VR 影像内容生产业务、AI 合家欢平台应用产品收入占比较小且客户较分散；CG/VR 影像内容生产业务、LBE 城市新娱乐业务均是项目型业务，项目价格根据业务内容、市场行情协商确定，AI 合家欢平台应用产品业务中仅有部分业务涉及到硬件的销售。下面列示 LBE 城市新娱乐业务的前五大客户如下：

②LBE 城市新娱乐业务近三年前五大客户及收入占比的变动情况如下：

单位：元

年份	客户	营业收入	LBE 城市新娱乐收入占比
2021 年	****健康旅游有限公司	39,116,976.02	24.88%
	****科技（深圳）有限公司	37,145,739.14	23.63%
	****投资发展有限公司	17,093,154.96	10.87%
	****文化旅游发展有限公司	12,816,466.37	8.15%
	****（北京）文化传播有限公司	9,433,962.33	6.00%
	合计	115,606,298.82	73.53%
2020 年	****科技（深圳）有限公司	20,470,679.66	36.19%
	****健康旅游有限公司	17,876,095.17	31.60%
	****际装备有限公司	2,858,490.57	5.05%
	****投资发展有限公司	2,825,471.69	4.99%
	****阳区城市管理委员会	2,710,435.35	4.79%
	合计	46,741,172.44	82.62%
2019 年	****健康旅游有限公司	97,982,074.86	60.42%
	****阳区人民政府朝外街道办事处	5,075,915.09	3.13%
	****（北京）科技有限公司	4,157,690.29	2.56%
	****阳区孙河乡人民政府	2,109,856.41	1.30%
	****药科技产业园开发有限公司	1,113,207.54	0.69%
	合计	110,438,744.19	68.10%

近三年 LBE 城市新娱乐业务前五大客户收入占比基本保持稳定。LBE 城市新娱乐业务都是项目型的，随着项目进展，前五大客户会有所变动，不存在对单一客户的依赖。

③数字创意产品应用及服务业务根据在手合同，预计未来收入如下表所示：

单位：元

	预计 2022 年确认收入	预计 2023 年确认收入	预计 2024 年确认收入
数字文化创意产业	63,377,503.75	20,438,460.56	10,000,000.00

④产品成本及其构成变化情况如下：

单位：元

成本构成	2021 年		2020 年	
	金额	占比	金额	占比
采购成本	94,000,620.68	75.58%	86,841,448.96	72.49%
人工成本	17,536,531.44	14.10%	13,499,583.69	11.27%
其他项目相关成本	12,827,103.56	10.32%	19,453,297.02	16.24%
数字创意产品应用及服务成本合计	124,364,255.68	100%	119,794,329.67	100%

公司最主要的成本为外购采购成本，成本构成比例基本保持稳定。外购采购成本中包括外购的材料、工程施工成本、外包成本；人工成本和其他项目相关成本整体占比较低。

⑤同行业可比公司收入、毛利率情况：

单位：元

公司	项目	营业收入	营业成本	毛利率
华强方特（文化科技主题公园板块）	2021 年度	3,723,991,191.01	2,223,907,823.73	40.28%
	2020 年度	3,348,197,089.84	1,963,235,194.94	41.36%
	变动幅度	11.22%	13.28%	-1.08%
华侨城（文旅板块）	2021 年度	43,316,822,547.92	29,298,878,957.29	32.36%
	2020 年度	43,175,476,292.69	25,034,830,366.24	42.02%
	变动幅度	0.33%	17.03%	-9.65%
风语筑	2021 年度	2,939,906,282.47	1,971,036,827.32	32.96%
	2020 年度	2,256,301,888.51	1,469,333,558.04	34.88%
	变动幅度	30.30%	34.14%	-1.92%
恒信东方（数字创意产品应用及服务）	2021 年度	173,194,423.25	124,364,255.69	28.19%
	2020 年度	77,674,251.96	120,074,552.48	-54.59%
	变动幅度	122.98%	3.57%	82.78%

以上可比公司均涉足文化创意产业领域，但受产品差异化、商业模式不同、公司所处的发展阶段以及公司规模等因素影响，2021 年各可比公司营业收入整体呈现上升趋势，但可比公司的毛利率均有不同程度的下降，公司 2021 年的毛利率虽然较上年同期上升，但毛利率水平均低于各可比公司。

数字创意产品应用及服务业务毛利率水平上升的原因及合理性：数字创意产品应用及服务业务毛利率增长主要是因为上年 LBE 城市新娱乐业务、AI 合家欢

平台应用产品业务的毛利率为负数所致。

上年 LBE 城市新娱乐业务毛利为负数的主要原因为：“珠海横琴中医药科技创意博物馆”项目期初受疫情影响无法按照原定计划复工。疫情好转后，复工人员严重不足，导致原材料和人工工资上涨，工期进一步延长，工程成本增加；同时因疫情的不可抗力，外方专家不能到现场，外方服务时间也相应延长，总工期较计划时间超出 12 个月，工期延长同时增加了项目期间费用、劳务成本，从而导致 2020 年该项目业务毛利率降至-147.21%。

2021 年，国内防疫工作常态化，虽然“珠海横琴中医药科技创意博物馆”项目受疫情影响出现了波折，但是数字创意文化产业在国家产业政策支持的大背景下也逐步实现恢复性增长，公司跟踪、孵化的 LBE 城市新娱乐项目也都有了不同的进展，取得了一些成果，为公司带来营业收入的同时也增加了毛利。

上年 AI 合家欢平台应用产品业务毛利为负数的主要原因为：2020 年初因为疫情，幼儿园所及儿童教育培训机构无法正常开课，下半年疫情好转后大部分潜在客户的经营受疫情影响严重，对于产品的采购诉求下降；另一个系列产品“VR 欢乐岛”属于场地型娱乐项目，其运营要依托商场和教育培训机构等地方的正常营业及稳定的客流量，各个场地的营业及客流量都因疫情受到较大影响，直接影响了该业务收入的实现。但因为设备折旧、自营场馆的场地租赁费等运营成本正常发生，报告期内，收入无法覆盖成本，该业务毛利率为负值。2020 年公司除少量合家欢产品收入外，基本停滞了玩具销售、品牌授权和嘉年华业务。IP 授权收入也较上年同期减少，授权收入无法覆盖授权费的摊销，导致该项目毛利率为负值。嘉年华项目是节假日及特别节日举办的儿童娱乐活动，也是一项场地型娱乐项目，因疫情没有取得收入，但设备折旧、人员工资等成本正常发生，造成该项目毛利率为负值。

报告期内，公司 AI 合家欢平台应用产品业务受到“双减政策”和疫情的双重影响，公司响应国家政策，及时调整该板块业务的经营策略，虽然毛利率有所恢复，但是收入持续降低。

2、互联网视频应用产品及服务

互联网视频应用产品及服务业务板块的主要产品是云视频监控、云视频会议的终端和相关的支撑平台软件，及由监控和会议能力衍生出的智慧社区、数字乡村、智慧林业等行业应用平台软件。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。

①智慧家庭定制终端产销量如下：

行业分类	项目	单位	2021 年	2020 年	同比增减
视频监控设备	销售量	台、套、项	1,231,346	944,266	30.40%
	库存量	台、套、项	273,936	317,430	-13.70%
	采购量	台、套、项	1,187,852	831,951	42.78%

公司 2021 年采购量、销售量均大于上年同期的采购量、销售量

②互联网视频应用产品及服务在手订单情况对比如下：

单位：元

年度	在手订单金额			
	2022 年	2023 年	2024 年	合计
2021 年	98,918,493.22	84,321,841.07	83,916,388.24	267,156,722.53

公司互联网视频应用产品及服务在手订单金额较上年有所增加。

③互联网视频应用产品及服务业务收入分类如下：

单位：万元

	2021 年			2020 年			增长率		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
商品销售收入	19,219.66	17,237.89	10.31%	15,842.30	13,392.02	15.47%	21.32%	28.72%	-5.16%
建筑安装服务收入	301.92	252.24	16.45%	-	-				16.45%
平台运营服务收入	7,703.41	2,450.35	68.19%	5,372.74	1,750.11	67.43%	43.38%	40.01%	0.77%
系统运营服务收入	846.45	510.48	39.69%	1,010.03	505.22		-16.20%	1.04%	39.69%
软件销售收入	67.45	0.68	98.99%	186.03	-	100.00%	-63.74%		-1.01%
信息技术服务收入	2,990.99	1,883.80	37.02%	2,178.03	1,479.43	32.07%	37.33%	27.33%	4.94%
总计	31,129.87	22,335.45	28.25%	24,589.14	17,126.78	30.35%	26.60%	30.41%	-2.10%

由上表可以，互联网视频应用产品及服务收入增长，主要是商品销售收入、平台运营服务收入、信息技术服务收入这三类收入增长所致。

A、报告期内，商品销售收入为 19,219.66 万元，较上年同期增长了 21.31%。

商品销售收入主要分为二类：

一类是：集成项目商品销售收入，根据每单业务不同，毛利率也大不相同，项目考虑信用风险、项目风险、系统性及维保等相关因素综合研判。本报告期受疫情、视频监控市场竞争激励等各方面因素影响，集成项目商品销售收入毛利率

有所降低。

另一类是：智慧家庭定制终端销售收入，终端产品主要为天翼电信终端集采项目、中国移动千里眼定制终端项目，主要供应中国电信和中国移动智慧家庭视频监控产品，集采数量多，产品销售单价低，但整体收入占比较大，随着国内疫情、国际市场环境双重因素影响，IC 芯片等原材料价格上涨，产品成本上升，毛利率大幅下降。

B、报告期内，平台运营服务收入为 7,703.41 万元，较去年同期增长了 43.38%。随着疫情防控工作的常态化，平台运营服务收入稳步增长，其中手机看店项目较去年同期增加了 1278 万元，其他运营服务项目收入也都有所增长，其中安徽平安+项目收入增加 362 万元，甘肃智能视频云增加 457 万元，新视通视频会议项目增加 150 万元。

C、报告期内，信息技术服务收入为 2,990.99 万元，较上年同期增长了 37.33%。报告期内，公司互联网视频应用产品及服务转型初见成效，集成项目中标大幅增加，公司根据市场需求推出个性化、定制化的落地方案，成立研发中心打造各行业智能化软件平台，例如项目涉及数字乡村平台、森林防火平台等，赋能智慧政务、智慧乡村、智慧教育、智慧物联、智慧家庭、智慧生态、信息安全等多行业。为今后的业务布局积累了丰富的经验。

④互联网视频应用产品及服务近三年前五大客户及收入占比的变动情况如下：

单位：元

年度	客户名称	营业收入	互联网视频应用产品及服务收入占比
2021 年度	****股份有限公司	100,698,255.32	32.35%
	****终端有限公司	99,429,684.99	31.94%
	****股份有限公司	28,598,834.92	9.19%
	****信息技术有限公司	18,239,952.21	5.86%
	****通信集团终端有限公司	11,100,858.45	3.57%
	合计	258,067,585.89	82.91%
2020 年度	****终端有限公司	74,816,271.58	30.43%
	****股份有限公司	68,151,532.37	27.72%
	****股份有限公司	34,144,420.58	13.89%
	****宇华科技有限公司	9,773,451.30	3.97%
	****有限公司	6,879,682.12	2.80%
	合计	193,765,357.95	78.81%

2019 年度	****股份有限公司	50,766,782.92	23.28%
	****终端有限公司	40,461,614.61	18.56%
	****宇华科技有限公司	37,538,937.30	17.21%
	****智能科技股份有限公司	15,765,821.15	7.23%
	****股份有限公司安徽分公司	8,604,317.29	3.95%
	合计	153,137,473.27	70.23%

如上表所示，公司互联网视频应用产品及服务近三年前五大客户及收入占比逐年上升，营业收入合计与该板块业务收入比例在 2021 年超过 80%。公司前二大客户相对稳定，业务具有持续性。公司互联网视频应用产品及服务业务不同于同行业公司的销售和集成模式，公司致力于视频应用体系、物联网感知体系的研发与销售业务，依托通信运营商在部署了覆盖全国的互联网+视频应用平台，并在 31 个省份设立了分支机构对接运营商进行业务承载，凭借突出的市场能力、技术能力和服务能力与通信运营商多年合作，相辅相成，共同为终端客户提供产品和服务，销售收入逐年增长。2021 年度，公司又加强了与中国移动通信集团终端有限公司平台业务的开拓力度，中国移动通信集团终端有限公司成为 2021 年度公司该业务板块的第五大客户。

⑤互联网视频应用产品及服务产品成本及其构成变化情况如下：

金额单位：元

成本构成	2021 年		2020 年	
	金额	占比	金额	占比
采购成本	223,271,066.93	100%	172,389,554.14	100%
成本合计	223,271,066.93	100%	172,389,554.14	100%

由上表所示，公司互联网视频应用产品及服务产品成本均为对外采购成本。

⑥同行业可比公司收入、毛利率情况：

金额单位：万元

公司	项目	营业收入	营业成本	毛利
海康威视	2021 年度	8,142,005.35	4,532,940.03	44.33%
	2020 年度	6,350,345.09	3,395,769.79	46.53%
	变动幅度	28.21%	33.49%	-2.20%
同为股份	2021 年度	100,375.31	70,155.31	30.11%
	2020 年度	78,839.41	49,591.43	37.10%
	变动幅度	27.32%	41.47%	-6.99%
世纪瑞尔	2021 年度	90,040.07	59,026.58	34.44%
	2020 年度	77,541.44	45,961.22	40.73%
	变动幅度	16.12%	28.43%	-6.28%

恒信东方（互联网 视频应用产品及服 务）	2021 年度	31,111.96	22,327.11	28.24%
	2020 年度	24,916.47	17,238.96	30.81%
	变动幅度	24.87%	29.52%	-2.58%

以上可比公司均处于视频监控设备行业，虽然各公司所处的发展阶段、公司规模各不相同，所服务的行业、商业模式也不尽一样，但是整个行业的发展趋势相同，2021 年各可比公司营业收入整体呈现上升趋势，毛利率均有不同程度的下降。

综上所述，公司营业收入增长具有合理性，毛利率水平上升具有合理性。

请会计师核查并发表明确意见，并重点说明就公司收入真实性所采取的具体审计程序及覆盖率、程序有效性和审计结论。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

- （1）了解、评价和测试与收入确认相关内部控制制度的设计及执行有效性；
- （2）复核收入确认的会计政策，判断管理层收入确认的会计政策运用的适当性，收入确认的会计政策是否得到有效执行；
- （3）对营业收入分别按大类按客户进行毛利率分析，对毛利率异常的客户获取充分合理的解释；
- （4）根据销售流程，检查重要客户的销售合同、验收单及交付成果等，根据获取的证据综合判断收入是否实现；
- （5）结合应收账款、预收款项及收入的函证，以及销售的期后回款测试等程序进一步确认收入的实现。

针对公司收入真实性，我们主要实施了以下核查程序：

- （1）评估、测试与收入相关的关键内部控制的设计和运行；
- （2）获取公司主要客户销售合同，了解交易的商业理由，检查合同主要条款，评价收入确认方法是否恰当；
- （3）对公司业务部门进行访谈，了解不同业务板块的销售模式、客户情况、销售单价变动情况、原材料成本等因素的变化情况对本期收入及毛利的影响，分析其变动的合理性；
- （4）对新增重要客户进行了视频访谈，了解项目合作情况及完成情况；

(5) 根据收入确认条件，抽样检查与收入确认相关的支撑性文件，包括但不限于销售合同、订单、销售发票、出库单、运输单、签收单、验收单、对账记录等；

(6) 获取银行对账单，检查项目回款情况。

根据上述获取的证据综合判断收入是否实现；2021年，营业收入48,679.89万元，检查金额38,523.56万元，综合检查比例79.14%；其中：发函金额占账面金额的比例79.14%，回函金额占发函金额的比例为78.35%；占账面余额62.00%，同时对新增重要客户执行访谈程序占账面金额的比例为3.86%；替代测试金额占账面金额的比例为17.14%；替代程序检查资料主要包括：销售合同、订单、销售发票、出库单、运输单、签收单、验收单等。

核查结论：经核查，我们认为公司收入确认的账务处理、列报与披露符合《企业会计准则》的相关规定，营业收入真实、金额准确。

2.报告期末，你公司应收账款账面余额为24,932.21万元，坏账准备余额为11,861.58万元，计提比例为47.58%，坏账准备余额占报告期营业收入的比例为24.37%。其中，两年以上账龄的应收账款占比为91.75%。你对中英网络技术有限责任公司（以下简称“中英网络”）的应收账款和应收票据的账面余额分别为617.44万元和2,000万元，均已全额计提坏账准备。

(1) 请你公司补充披露对中英网络及其他期末余额前十名客户的销售情况，包括但不限于客户名称、对应销售内容、已确认的销售收入、应收账款及应收票据账面余额、账龄、已计提的坏账准备及期后回款情况，客户与你公司、公司主要股东、董监高人员是否存在关联关系或者其他利益安排，并逐一说明相关客户是否按照合同约定支付款项，若否，请说明原因以及公司已采取和拟采取的应对措施。

回复：

公司对中英网络技术有限责任公司（以下简称“中英网络”）及其他期末余额前十名客户的销售情况如下表所示：

单位：万元

序号	客户名称	销售内容	已确认收入	应收账款及应收票据账面余额	账龄	已计提坏账准备金额	期后回款	与公司、公司主要股东、董监高人员是否存在关联关系或者其他利益安排	是否按照合同约定支付款项	客户未按合同约定支付款项的原因	公司已采取和拟采取的应对措施
1	客户一	恒信东方儿童宝盒	2,316.32	2,617.44	1-2年	2,617.44	-	否	否	客户自身回款被严重拖欠，客户收到的央企开具商业承兑汇票被拒付，连锁影响本公司收到的客户商业承兑汇票也无法到期兑付；近二年疫情影响产品滞销，自身经营困难。	公司多次催款、法律函，客户做过多次回款承诺方案均未兑现，公司于2022年2月向北京仲裁委员会提起了仲裁，3月收到受理通知书，截至目前尚未裁决。
2	客户二	“VR欢乐岛”销售及运营	3,097.35	2,070.00	2-3年	1,392.47	300.00	否	否	客户业务依托商场等场地开展，受新冠疫情持续影响，销售及运营业绩不好，回收现金流差。	经多次催款了解客户经营已陷入极度困顿状态，为及时止损，公司于2022年初与其达成债务重组协议：以支付现金300万元和客户已投入运营的“VR欢乐岛”设备抵偿债务。截止回复日，公司已收到300万元现金及抵债资产。
3	客户三	受托完成中国梦工厂项目下的《星期的天》《爱情虫子》《复活岛》数字影像内容制	8,216.98	2,000.00	2-3年		2,000.00	否	否	客户自身经营出现危机，其影像作品销售、上映出现逾期，对本公司已到期款项亦从2019年底开始拖欠。	公司已于2019年底提前中止执行该客户的后续制作工作，并多次催款，发律师函，最终于2021年11月与客户达成债务重组协议-《关于“中国梦工厂计划”高端数字影像作品委托制作合同终止协议》，双方一致同意将制作费尾款从4632.4万元下调至人民

序号	客户名称	销售内容	已确认收入	应收账款及应收票据账面余额	账龄	已计提坏账准备金额	期后回款	与公司、公司主要股东、董监高人员是否存在关联关系或者其他利益安排	是否按照合同约定支付款项	客户未按合同约定支付款项的原因	公司已采取和拟采取的应对措施
		作									币 2000 万元,我方亦无须交付后续制作成果。2022 年 3 月公司已收到客户 2000 万元。重组协议已执行完毕。
4	客户四	恒信东方儿童宝盒	2,149.82	1,806.50	2-3 年	1,806.50	-	否	否	客户受新冠疫情和教育双减政策影响,销售业务未达预期,实控人陷入自身债务危机,员工大幅遣散,经营极度困难,无力还款。	公司长期持续不断发函和现场追讨欠款,2020 年该客户的实控人由于未完成对赌业绩陷入股份回购的巨额债务危机,2021 年已被收购方上市公司起诉并判败诉,其公司和个人的账户及股权被冻结,回款希望渺茫。谨慎原则公司于 2021 年全额计提了坏账准备,后期公司还将付诸法律手段继续催收。
5	客户五	武汉汉街体验馆项目的总体设计策划、IP 授权、技术开发、体验内容设计生产、体验设备的采购、安装和系统集成以及项	8,673.41	1,931.02	1 年以内 1.02 万, 1-2 年 150 万元, 3 年以上 1780 万	1,793.04		否	否	2018 年因当地政府将客户项目所在地的武汉汉街场馆位置纳入新修地铁线路规划范畴,客户被迫停工,并追讨业主方和政府补偿未果;客户因此项目前期已投入几千万资金损失惨重,对	公司多次催款未果,知悉客户方因项目停工无现金回款,多次沟通以资抵债的方案,最终于 2022 年 2 月与客户签订债务重组协议,约定客户以其与杭州市城建开发集团有限公司联合开发的武汉“光谷梦幻世界”项目中的 3,000 平米自持商业物业经营使用权抵偿剩余债务。

序号	客户名称	销售内容	已确认收入	应收账款及应收票据账面余额	账龄	已计提坏账准备金额	期后回款	与公司、公司主要股东、董监高人员是否存在关联关系或者其他利益安排	是否按照合同约定支付款项	客户未按合同约定支付款项的原因	公司已采取和拟采取的应对措施
		目的整体管理咨询等内容。								后期欠我司款项亦无力偿还。	
6	客户六	东方儿童宝盒	1,351.58	1,360.41	2-3 年	946.49	-	否	否	客户受新冠疫情和教育双减政策影响,销售业务未达预期,经营非常困难,已陷入多起官司债务纠纷中,回款难	公司多次催款、发律师函追讨欠款,客户以疫情期间客户无法正常销售面向幼儿园的教育产品为由要求以物抵债,最终与客户达成债务重组事项,客户以所持有的商品抵偿部分货款,按照预计无法偿还部分计提了坏账损失。
7	客户七	青岛中央商务区多媒体互动(一期)项目技术开发、转让及交互体验软硬件集成销售,该合同系青岛市政府公开招标项目	1,651.85	968.00	467.18 万元 2-3 年,500.82 万元 3 年以上,	584.35	200.00	否	否	客户在本项目的销售回款严重逾期,给予本公司的采购付款亦出现相应逾期。	公司多次与客户通过电话、现场面谈等方式进行款项催收,并多次追讨客户给予书面回款计划承诺书,自 2021 年 5 月客户逾期以来已陆续分批回款 242 万元。鉴于最终用户为青岛政府采购部门,公司还将持续追款,直到收回全款。

序号	客户名称	销售内容	已确认收入	应收账款及应收票据账面余额	账龄	已计提坏账准备金额	期后回款	与公司、公司主要股东、董监高人员是否存在关联关系或者其他利益安排	是否按照合同约定支付款项	客户未按合同约定支付款项的原因	公司已采取和拟采取的应对措施
8	客户八	智能摄像头采购	9,942.97（报告期营业收入）	951.39	1年以内	28.45	951.39	否	是	不适用	不适用
9	客户九	视觉工业应用展示示范项目（一期）多元交互技术开发及硬件集成实施项目	1,780.34	800.00	3年以上	800.00		否	否	由于本场馆项目消防、政府资金不到位等多种原因2019年已停工，客户对欠款事实认可，但该项目主管负责人换届多任，催款难度大	经多次催收与沟通，并向对方公司已发多次律师函试图沟通加速回款，若2022年6月底前仍然不能得到明确回款方案，公司将直接采取法律诉讼程序催收欠款。公司已按账龄全额计提了坏账准备。
10	客户十	联合开发和发行游戏	3,714.57（报告期营业收入）	751.28	1年以内	22.46	751.28	否	是	不适用	不适用
11	客户十一	与中国电信合作开展运营的“手机看店”应用业务	10,069.83	502.46	1年以内	15.02	502.46	否	是	不适用	不适用

上述客户中，客户一、客户四、客户六是公司“斯泰同学”智能硬件的销售客户。人工智能家庭教育机器人“斯泰同学”是一款公司自主研发、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。公司销售策略主要是通过幼儿园、教培机构、经销商（B 端），利用 BToC 的天然强链接，将斯泰同学销售到每个家庭端。实现教师陪伴、家长陪伴、幼儿自主学习三位一体，让家庭——幼儿园实现真正的教育、活动、习惯养成零距离，让园所可以在家园共育工作上减负、增效、提质。

“斯泰同学”智能硬件于 2019 年正式进入销售市场，由于产品处于市场开拓前期，为了能够快速占领市场，吸引更多的客户和用户数量，公司推行买断式销售，并给予了较宽松的信用政策，2019 年全年实现营业收入 6,577.26 万元。2020 年初一场突如其来的疫情扰乱了整个市场的销售节奏，销售渠道的 B 端园所和代理商也相应受到了影响，随着疫情的持续，大量幼儿园所和儿童素质教育培训机构并未迅速从疫情引起的经营困难中恢复过来，部分客户应收账款回款延迟；2021 年国家“双减政策”的颁布，学前教育课外培训板块受挫，“斯泰同学”智能硬件的销售面临着挑战，更加剧了公司催款的难度，部分客户一再延期，公司也采取了各种催收手段，包括但不限于，现场催收、发律师函、仲裁、债务重组等方式。报告期末，公司通过与“斯泰同学”销售客户的沟通，预计了回款的可能情况，分别计提了减值。

（2）请你公司结合应收账款账龄分布、客户信用状况、行业特点，往年应收账款基于迁徙模型所测算的历史损失率，近三年报告期末应收账款逾期情况、期后回款情况等因素，说明应收账款坏账准备计提是否合理、充分，是否存在以前年度确认了不实的销售收入导致应收账款无法收回而大幅计提坏账的情形。

请会计师对上述事项予以核查，并说明针对应收账款及对应销售收入真实性、坏账准备计提及时性和充分性，所采取的审计程序及覆盖率、程序有效性和审计结论。

回复：

公司报告期末应收账款、坏账准备、往年应收账款基于迁徙模型所测算的历史损失率账龄分布的坏账准备如下表 2-1 列示：

金额单位：元

账龄	账面余额	坏账准备	计提比例	根据往年应收账款基于迁徙模型所测算的历史损失率	最后确认的预期信用损失率
1年以内(含1年)	66,501,185.56	1,988,385.48	2.99%	2.99%	2.99%
1至2年	14,441,678.21	6,891,173.02	47.72%	8.67%	8.67%
2至3年	108,009,941.80	49,366,956.93	45.71%	17.59%	17.88%
3年以上	60,369,310.00	60,369,310.00	100.00%	100.00%	100.00%
合计	249,322,115.57	118,615,825.43	47.58%		

表 2-1

根据上表 2-1 列示,公司 1 年以内(含 1 年)的应收账款余额 6,650.12 万元,坏账准备余额 198.84 万元。处于这个账龄的应收账款按行业特点客户分布结构如下表 2-2:

金额单位:元

行业类别	应收账款余额	余额占比	坏账准备余额	坏账计提比例
互联网视频应用产品及服务行业	49,347,065.12	74.20%	1,475,477.22	2.99%
数字创意产品应用及服务行业	17,154,120.44	25.80%	512,908.26	2.99%
合计	66,501,185.56	100.00%	1,988,385.48	2.99%

表 2-2

如上表所示,互联网视频应用产品及服务行业占 1 年以内(含 1 年)的应收账款余额比例为 74.20%,公司互联网视频应用产品及服务行业的客户基本都是中国电信股份有限公司、中国铁塔股份有限公司,天翼电信终端有限公司及其子或分公司客户,这些客户信用较好,基本都在合同约定的回款期限内回款,逾期较少,按合同约定回款率达到 95%以上,数字创意产品应用及服务行业占 1 年以内(含 1 年)的应收账款余额比例为 25.80%,其中,应收余额较大的天互软件科技(深圳)有限公司 751.28 万元,已于 22 年 1 月 31 前回款;其余客户也在持续回款中。综上 1 年以内的客户回款率较高。经测算,往年应收账款基于迁徙模型所测算的历史损失率为 2.99%,公司综合考虑近三年报告期末应收账款逾期情况、期后回款情况等因素确定报告期 1 年以内(含 1 年)信用损失率为 2.99%符合公司实际情况,计提坏账准备是充分、合理的。

表 2-1 列示的公司 1-2 年的应收账款余额 1,444.17 万元,坏账准备余额 689.12 万元,处于这个账龄的应收账款按行业客户分布结构如下表 2-3:

金额单位:元

行业类别	应收账款余额	余额占比	坏账准备余额	坏账计提比例
互联网视频应用产品及服务行业	5,534,935.52	38.33%	479,878.91	8.67%
数字创意产品应用及服务行业	8,906,742.69	61.67%	6,411,294.11	71.98%

合计	14,441,678.21	100.00%	6,891,173.02	47.72%
----	---------------	---------	--------------	--------

表 2-3

如上表所示，1-2 年应收账款余额中，互联网视频应用产品及服务行业的客户应收账款比例为 38.33%，其中，应收金额较大的如烟建集团，安徽酷米的信用都较好，均是按照合同约定回款，截至目前烟建集团已经回款 37.5%；金额较小的应收账款一般是合同约定的质保尾款，基本都会在约定期限如期收回，根据历史经验回款率达 90% 以上。1-2 年应收账款余额中，数字创意产品应用及服务行业客户应收账款比例为 61.67%，基本都是 AI 合家欢平台应用产品的客户。其中，应收金额较大的为中英网络的 2,617.44 万元，公司花费了 2 年多的时间从研发、设计到生产，孵化出了 AI 合家欢平台的系列应用产品，2019 年开始逐步进入儿童教育市场，2020 年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 B 端客户幼儿园所和儿童教育培训机构全部闭园停课，严重影响了公司的销售计划。疫情常态化后，幼儿园所和儿童教育培训机构的经营情况逐步修复，2021 年国家出台了“双减政策”，公司响应国家政策，虽然及时调整了销售策略，但公司和公司客户的销售、运营仍然造成了较大的冲击，严重影响了 AI 合家欢平台系列产品的变现能力，中英网络在经济形势的大环境下也未能幸免，公司销售基本停滞，票据一再违约，公司已经对中英网络提起了仲裁，截止目前，仲裁尚未裁决。公司对中英网络单项全额计提了减值损失。经测算，剔除单项计提后，往年应收账款基于迁徙模型所测算的 1-2 年的历史损失率为 8.67%，公司综合考虑近三年报告期末应收账款逾期情况、期后回款情况等因素确定报告期 1-2 年的信用损失率为 8.67%，综合坏账准备计提比例为 47.72%，符合公司实际情况，计提坏账准备是充分、合理的。

表 2-1 列示的公司 2-3 年的应收账款余额 10,800.99 万元，坏账准备余额 4,936.70 万元，该账龄区间的应收账款按行业客户分布结构如下表 2-4：

金额单位：元

行业类别	应收账款余额	余额占比	坏账准备余额	坏账计提比例
互联网视频应用产品及服务行业	7,833,873.08	7.25%	1,400,696.51	17.88%
数字创意产品应用及服务行业	100,154,617.84	92.73%	47,962,425.01	47.89%
其中：AI 合家欢平台应用产品	90,545,342.84	83.83%	46,244,286.64	51.07%
其他业务	21,450.88	0.02%	3,835.42	17.88%
合计	108,009,941.80	100.00%	49,366,956.93	45.71%

表 2-4

如上表所示，2-3 年应收账款余额中，互联网视频应用产品及服务行业的客户应收账款比例为 7.25%，占比较小，未回收款项的原因基本是尚未到回款期或是客户的质保尾款，2-3 年应收账款余额中，数字创意产品应用及服务行业客户应收账款比例为 92.73%，占比较大。其中，AI 合家欢平台应用产品业务的客户占该账龄段的比例为 83.83%，对公司利润影响较大。北京龙步视觉文化产业有限公司已达成债务重组协议，且在报告日前回款 2,000.00 万元，报告期末计提坏账准备；前述前十大客户中的大连兆赢儿童娱乐有限公司、威海恒大教育科技有限公司、陕西东方康信健康教育科技有限公司应收账款余额合计为 5,236.91 万元，由于疫情防控和“双减政策”叠加影响，业务开展也都不顺利，公司与客户也进行了多方面的催收、函告、协商，为了防止公司损失扩大，公司根据各客户的具体经营情况，本着损失最小化的原则，采取了不同的收款政策，并根据预期款项回收情况单项计提了坏账损失，其余 2-3 年客户公司也一直在采取各种措施催收，如中科北影（北京）科技传媒有限公司期后回款 200 万元。经测算，往年应收账款基于迁徙模型所测算的 2-3 年的历史损失率为 17.59%，公司综合考虑近三年报告期末应收账款逾期情况、期后回款情况等因素确定报告期 2-3 年的信用损失率为 17.88%，综合坏账准备计提比例为 45.71%，符合公司实际情况，计提坏账准备是充分、合理的。

表 2-1 列示的公司 3 年以上的应收账款余额 6036.93 万元，坏账准备余额 6036.93 万元，处于这个账龄的应收账款按行业客户分布结构如下表 2-5：

金额单位：元

行业类别	应收账款余额	余额占比	坏账准备余额	坏账计提比例
互联网视频应用产品及服务行业	1,720,556.11	2.85%	1,720,556.11	100.00%
数字创意产品应用及服务行业	58,356,622.53	96.67%	58,356,622.53	100.00%
其他业务	292,131.36	0.48%	292,131.36	100.00%
合计	60,369,310.00	100.00%	60,369,310.00	100.00%

表 2-5

如上表列示，3 年以上的应收账款余额中，互联网视频应用产品及服务行业的客户应收账款比例为 2.85%，占比较小，未回收款项的原因基本是客户的质保尾款，3 年应收账款余额中，数字创意产品应用及服务行业客户应收账款比例为 96.67%，占比较大。其中，较大应收账款余额有前述前十大应收账款客户湖北夺宝奇兵影视文化有限公司、昌平科技园发展有限公司、中科北影（北京）科技有

限公司,应收账款余额合计为 3,080.82 万元。这些客户账龄时间较长,公司针对这些客户一直在采取催收措施,包括但不限于:电话、微信、邮件、去对方公司面谈催收、发律师函、债务重组、诉讼等方式,如湖北夺宝奇兵影视文化有限公司已达成债务重组协议,客户以其与杭州市城建开发集团有限公司联合开发的武汉“光谷梦幻世界”项目中的 3,000 平米商业物业经营使用权抵偿债务。大地建筑事务所(国际)成都分公司期后已回款。3 年以上客户的款项催收难度较大,基于谨慎性原则,公司的会计政策对 3 年以上账龄的客户一直是按照全额计提坏账准备。公司应收账款形成都是都有其合理的商业实质,由于未能及时收回,基于迁徙模型所测算的历史损失率计提坏账准备是充分、合理的。

综上所述,公司应收账款整体计提坏账比例 47.58%,应收账款坏账准备计提合理、充分,公司以上应收账款的形成都有其合理的商业实质,不存在以前年度确认了不实的销售收入导致应收账款无法收回而大幅计提坏账的情形。

【会计师回复】:

在审计过程中,针对上述事项,会计师执行了如下审计程序:

(1) 获取并了解应收账款关键内部控制设计是否合理、是否得到执行,并测试相关内部控制运行的有效性;

(2) 根据收入金额、相应税率测算本期应收账款借方发生额,与账面数据进行核对,复核差异原因及合理性;

(3) 获取公司应收账款账龄分析表,对三年以上挂账的应收账款进行长期挂账原因分析,通过天眼查等第三方平台查询该类客户的基本情况、判断坏账准备计提是否合理;

(4) 获取公司关联方清单,对于长期挂账客户通过天眼查等第三方平台查询该类客户与公司的关联关系,判断是否存在关联方利益输送;

(5) 执行期后回款检查程序,对逾期未及时回款客户了解具体原因,判断坏账准备计提是否合理;

(6) 对期末应收账款余额执行函证程序,发函金额占账面余额的比例 90.72%,回函金额占发函金额的比例为 78.10%,占账面余额 70.85%;替代测试金额占账面余额的比例 19.87%,替代程序检查资料主要为销售合同、订单、销售发票、出库单、运输单、签收单、验收单、期后回款等;

(7) 对客户的授信额度审批管理流程,将公司本年的坏账计提比例与以前

年度计提比例及同行业计提比例进行对比，并对预期信用损失模型进行了复核；

(8) 对单项计提的坏账准备，获取管理层对预计未来可收回金额做出估计的依据，包括但不限于客户的实际经营情况、市场环境、历史还款情况等，并复核其合理性。

核查结论：经核查，我们认为公司收入的确认符合《企业会计准则》的相关规定，结合回函情况及期后回款情况，未发现导致与预期信用损失率严重偏离的事项发生，坏账准备计提充分。

3.报告期末，你公司其他应收款账面余额 9,491.09 万元，坏账准备余额为 4,750.50 万元，计提比例为 50.05%。其中，对前五名欠款方的其他应收款期末余额合计为 7,346.19 万元，占比为 77.39%，账龄均在 1 年以上。报告期内，你公司核销其他应收账款 2,110.45 万元。其中，因山东乐际贸易有限公司注销，核销金额为 244.51 万元；因向智辉兴业有限公司等 6 家公司预付的定金无法收回，核销金额为 1,836.69 万元。

(1) 请你公司补充披露对前述核销对象及期末余额前五名欠款方的其他应收款情况，包括但不限于交易对方基本情况、形成原因、交易时间、款项性质、账龄、约定还款时间、支付安排及坏账准备计提情况等，并说明相关交易或往来发生的必要性，交易对方与你公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排，是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形，是否履行恰当的审议程序及信息披露义务。

回复：

公司报告期内核销的其他应收款项产生的主要背景：

2018 年，正值公司大力开拓儿童产业链业务的扩张期，儿童衍生品开发设计及销售业务收入 12,862.66 万元。伴随着收入的增长，玩具的采购也在增长。2018 年订购玩具产品约 12,431.45 万元（其中以恒信东方儿童（广州）公司及下属内地子公司为采购主体在国内订货金额约 10,284.00 万元，以香港子公司恒盈文化为采购主体向香港智辉兴业有限公司等 6 家公司采购订货共 1,977.12 万元），由于 2019 年中美贸易战爆发，原定向欧美出口玩具的销售计划被取消，且公司在国内代理玩具产品的销售势头也急剧下降，2019 年公司逐步收缩儿童玩具产品的采销业务，对已经支付预付款的项目普遍采取了延期提货、协商终止协议争

取退回预付款的措施。最终导致，2019 年公司玩具销售仅实现营业收入共 2,364.72 万元，形成待处置的玩具采购预付款金额共 2,424.51 万元。2020 年末公司仍未退回的预付款尚有 2,124.17 万元，经第七届董事会第十七次会议审议批准将这部分预付款转为其他应收款并计提坏账损失，2021 年经公司总经理办公会议按程序全部进行坏账核销。

报告期，公司其他应收款余额共 9,491.09 万元，前五名欠款方的其他应收款余额 7,346.19 万元，对应计提坏账准备金额为 3,919.80 万元，计提坏账准备经第七届董事会第三十一次会议审议披露。

公司前述核销对象及期末余额前五名欠款方的其他应收款情况如下：

单位：万元

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
交易对方一至六	0	注册地在香港，所处行业为玩具及业余爱好商品和补充品	2018年9月至11月期间	玩具购销业务采购预付款	3年以上	合同签订后，外部客观形势变化，双方及时进行相关的沟通并达成暂停生产的合意；双方亦签订相关的合同约定最后的提货期限至2020.12.31，期待市场转机后启动相关业务。面对中美贸易摩擦升级以来，低端玩具市场环境不利的环境下，公司主动收缩毛利水平较低的儿童玩具代理销售业务。鉴于厂家在收到预付款后已开始备料生产，根据当前形势，防止损失进一步扩大，公司决定放弃低端玩具购销业务，且重启此项目业务的概率很小，公司在2020年将款项从预付账款转到其他应收款科目并全额计提了坏账准备，预计未来收回的可能性较小，并于2021年度进行核销处理。	根据业内惯例，合同签订后支付50%订金，发货前支付合同价款的50%。已于2020年全额计提坏账准备。	否	否	计提坏账经第七届董事会第十七次会议审议披露；核销经总经理会议审议，未达到董事会审议披露标准。

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
交易对方七	0	成立于 2018-06-11，注册资本为 300 万人民币，法定代表人为谢剑虹，目前经营状态为注销，工商注册号为 371301200073222，注册地址为山东省临沂市兰山区工业大道与水田路交汇沿街 21 号，经营范围包括设计、研发、销售：玩具，模型（航模、车模）、工艺品（象牙和犀角及其制品除外）等。	2018.12	遥控机器人和故事机采购预付款	三年以上	遥控机器人和故事机玩具购销业务的预付款项，2018 年公司根据合同约定预付山东乐际 60% 的预付款，后续 2019 年我司经营方向改变，剥离玩具线业务，对这批产品不断延迟提货，并于 2019 年年底提出退款，经过多次协商，对方陆续退回预付款 2,089,126.68 元。山东乐际已于 2020 年 3 月 6 日注销，预计剩余款项无法收回，于 2020 年度全额计提坏账准备，并于 2021 年度进行核销处理。	合同签订后 10 个工作日内支付 60% 的预付款，交货验收后 2 个月内支付剩余 40% 的款项。2020 年末全额计提坏账	否	否	计提坏账经第七届董事会第十七次会议审议披露；核销经总经理会议审议，未达到董事会审议披露标准。

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
交易对方八	4,480.00	交易对方八 2001 年 4 月成立，法定代表人杨健，注册资本 1500 万元，注册地址北京市海淀区万柳东路 25 号 5 层 507，是一家具有金融研究与咨询能力的高科技企业，致力于为国家金融监管、商业银行、基金公司、证券公司、保险公司提供金融工程类高端软件系统与解决方案，并从事广大投资者所需要的商业软件设计、研发、销售以及专业咨询服务。	2020.8	股权转让款	1-2 年	公司出让原控股子公司北京恒盛通典当有限责任公司（以下简称“恒盛通典当”）51%股权转让款，转让金额为 9,180 万元，交易对方八已按合同约定支付 4,700 万，剩余款项双方约定应在恒盛通典当行收回截至协议签署日前已经对外发放的贷款金额的 50% 后的 15 个工作日内支付。公司承诺于 2022 年 6 月 24 日前转让恒盛通典当剩余 49% 股权，因恒盛通典当拍卖资产金额低于典当贷款且转让时间仓促，公司在天津产权交易中心按照恒盛通典当净资产的 65% 价格挂牌交易。为了在规定时间内实现转让，公司与交易对方八多次磋商，最终达成原 51% 股权转让交易价格变更为 5967 万元。截止 2022 年 5 月 12 日，客户已全部支付完毕转让款。	2021 年末公司按照预计与交易对方八达成的变更交易价格协议计提了坏账准备，坏账准备余额 3213 万元	否	否	交易经第六届董事会第四十次会议审议披露；计提坏账经第七届董事会第三十一次会议审议披露。

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
交易对方九	1,200.00	交易对方九成立于2017年3月6日，法定代表人：郭建刚，住所：北京市昌平区科技园超前路37号院16号楼2层A0009，注册资本：1,000万元人民币。是一家视觉服务商，以全景电影、增强现实、仿真影像、数字表演等前沿文化科技和奇观文化创意形式为主要手段，打造集市民文化娱乐、旅游休闲体验、新兴业态培育、公益知识服务等于一体的新型城市文化载体。	2018.4	拟增资款	2-3年	2018年4月根据投资意向，支付了股权投资款3,000万元，由于被投资企业业绩未达到预期，双方于2019年7月达成回购协议，约定协议签署后120日支付完毕，因对方资金周转原因及受疫情影响未能按约如期履行相关投资款项的退回，但对方也在持续积极回款中，从2019年至2021年6月25日已累计回款1,800万元，并承诺尽快支付剩余1,200万元。	2021年末计提坏账余额181.8万元	发生交易时交易对方九为公司的关联方。交易对方九与公司不存在利益安排的情形	否	交易经第六届董事会第三十四次会议审议披露；计提坏账经第七届董事会第三十一次会议审议披露。

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
交易对方十	804.29	交易对方十成立于2009-01-05, 注册资本为100万人民币, 法定代表人为朱凯, 经营状态为存续, 工商注册号为650105050020226, 注册地址为新疆乌鲁木齐高新区(新市区)北京南路558号百信钻石苑F栋13层16室, 经营范围包括销售: 软件开发销售、通信器材、终端产品的生产销售网络技术的研发及技术服务、计算机系统服务、通讯工程咨询服务	2019.03	往来款	2-3年	2019年初公司依据意向客户新疆电信向交易对方十(电信指定设备供应商之一)订购定制的安防设备, 支付了采购预付款1602万元, 2019年3月由于客户采购需求变化, 公司经与交易对方十协商终止采购合同, 交易对方十同意退回预付款项, 原预付款改为其他应收款性质, 并约定2019年底前归还。2019年对方已退回款项694.99万元, 公司一直在大力催收, 该公司对外应收账款主要为电信运营商欠款, 其承诺在收到回款后及时回我司欠款。考虑2020年疫情对企业影响, 公司给予欠款方一定信用期; 2021年公司已发律师函予以催收, 当年回款100万元, 其余款项807.01万元仍在催收返还中。	2021年末计提坏账余额121.85万元	否	否	计提坏账经第七届董事会第三十一次会议审议披露。
交易对方十一	501.42	交易对方十一成立于2014年07月22日, 法定代表人: 梁夏青, 注册资本: 2339.19万人民币, 地址: 上海市嘉定区曹安路4988号6幢4048室。是一家致力于以IP建设为核心, 构建内容+玩具+游戏全产业链的文化企业。	2018.04	往来款	3年以上	2017年8月公司全资子公司恒信东方儿童(广州)文化产业发展有限公司与对方签署了《<斗龙战士6>投资合作合同》, 约定双方联合拍摄制作动画片《斗龙战士6》, 我方依约向对方累计支付投资款531.5万元, 对方未能按照合同约定的2018年12月30日前完成《斗龙战士6》的全部制作, 经我方多次催促及要求, 对方仍未能提交合同约定的全部内容, 我方已于2020年8月向广州市天河区人民法院提起诉讼, 2020年12月23日法院判决对方返还全部投资款。目前我方已向法院申请强制执行, 对方已濒临破产, 预计无法收回全款, 2021年公司先对其进行	2021年末计提坏账余额501.42万元	否	否	计提坏账经第七届董事会第三十一次会议审议披露。

对方名称	期末余额	对方基本情况	交易时间	款项性质	账龄	形成原因及约定还款时间	支付安排及坏账计提情况	与公司、公司主要股东、董监高人员之间是否存在关联关系或其他利益安排	是否存在非经营性占用公司资金或违规对外提供财务资助的情形	是否履行恰当的审议程序及信息披露义务
						单项全额计提坏账准备。				
交易对方十二	360.49	交易对方十二本人系外籍人士，长居香港，本人及其家族企业从事儿童玩具、糖果等进出口贸易业务超过 30 年。	2019.12	股权转让款	2-3 年	2019 年底因公司业务调整终止所有玩具贸易业务，处置所持有的原子公司恒信东方儿童（香港）文化实业 51% 股份，股份转让给交易对方十二，协议约定 2020 年 3 月 31 日前收回对应股权转让款。2020 年 6 月公司发出律师函，受疫情影响，目标公司 2020 年经营情况遇到很大困难，经双方协商同意将该欠款延期至 2020 年底。交易对方十二本人系外籍人士，长居香港，因疫情原因给公司追款造成一定困难。2021 年 7 月公司再次发出律师函并于 12 月委托律师送达了索债函。2022 年 1 月正式提起诉讼，目前案件已进入诉讼阶段，正在等待确认庭审日期。	2021 年末计提坏账余额 54.61 万元	否	否	计提坏账经第七届董事会第三十一次会议审议披露。

(2) 相关交易及往来发生的必要性:

序号	对方名称	交易或往来发生的必要性
1	交易对方一	<p>公司 2018 年战略布局儿童产业链领域时，业务重心是定制儿童玩具销售业务，当年公司全资在香港设立的香港恒盈有限公司（以下简称“恒盈公司”），主要就是为了布局海外版权授权及儿童玩具销售，恒盈公司设立在香港的目的是把它作为拓海外市场、整合国际资源的直接窗口，一方面有助于培育公司在香港及海外市场版权授权贸易和儿童玩具市场的知名度和市场占有率，另一方面也有助于提升公司品牌形象，推动公司产品和服务的国际化进程，提高公司国际竞争力。恒盈公司正处于起步阶段，开始组建外贸销售团队制订年度销售目标，积极拓展市场，此种形势下恒盈公司与交易对方一等 6 家公司分别签订了定制玩具生产合同并根据行业惯例预付了款项。</p>
2	交易对方二	
3	交易对方三	
4	交易对方四	
5	交易对方五	
6	交易对方六	
7	交易对方七	<p>公司 2018 年战略布局儿童产业链领域时，业务重心是定制儿童玩具销售业务，与交易对方七也是在该业务背景下产生的，主要是面对国内玩具市场定制采购。</p>
8	交易对方八	<p>2020 年相继出台了《发行监管问答——关于引导规范上市公司融资行为的监管要求（2020 年修订）》、《再融资业务若干问题解答（2020 年 6 月修订）》，根据前述监管相关要求，上市公司申请再融资时，除金融类企业外，原则上最近一期末不得存在持有金额较大、期限较长的交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人款项、委托理财等财务性投资的情形，为聚焦数字创意主业，2020 年 4 月 23 日，公司召开第六届董事会第四十次会议，审议通过了《关于拟转让下属公司股权的议案》，公司于 2020 年 8 月履行完审批及工商变更程序，将公司持有恒盛通典当 51% 股权的全资子公司北京伯儒文化有限公司 100% 股权转让给交易对方八。</p>
9	交易对方九	<p>交易对方九是一家视觉服务商，以全景电影、增强现实、仿真影像、数字表演等前沿文化科技和奇观文化创意形式为主要手段，打造集市民文化娱乐、旅游休闲体验、新兴业态培育、公益知识服务等于一体的新型城市文化载体。公司 2018 年在文化创意产业领域布局，与交易对方九达成了投资意向，并与对方约定了业绩目标。交易对方九业务范围符合公司战略布局，通过投资能够实现公司业务融合的协同效应。</p>
10	交易对方十	<p>交易对方十是与中国电信股份有限公司新疆分公司合作，共同销售推广政府的维稳项目，主要产品包括智慧门禁和小喇叭，公司与通信运营商具有多年合作经验，想以此为契机，入围中国电信股份有限公司新疆分公司的供应商行列。</p>
11	交易对方十一	<p>交易对方十一创办于 2007 年，是一家致力于以 IP 建设为核心，构建内容+玩具+游戏全产业链的文化企业。公司原创著名 IP《斗龙战士》已先后出品了 5 季。公司看好《斗龙战士 6》的 IP 影响力，与交易对方十一联合拍摄制作《斗龙战士 6》，约定共同享有《斗龙战士 6》中新元素的全部著作权。为公司获取高流量、个性鲜明的动画 IP。</p>
12	交易对方十二	<p>2019 年公司根据经济形式，调整战略布局，对低端玩具销售业务开始逐步剥离，将重心转移到总部研发的 AI 合家欢教育平台及其系统产品。因此，公司将负责玩具销售的部门以及合资公司逐步剥离，相关的合资公司股份也逐步转让出去，在此背景下，注册在香港的合资公司恒信东方儿童（香港）公司的股权于 2019 年 9 月转让给合作方交易对方十二。</p>

(2) 请你公司补充披露最近三个会计年度对上述核销对象的其他应收款的坏

账准备计提情况，公司采取的催收、追偿措施及实施效果，本期核销金额、核销原因以及履行的核销程序。

回复：

公司最近三个会计年度对上述核销对象的其他应收款的坏账准备计提情况，本期核销金额、核销原因以及履行的核销程序如下表列示：

单位：万元

核销对象名称	2018年期末余额	坏账计提金额及核销情况					核销原因	履行的核销程序
		2019年计提	2020年计提	2021年计提	本期核销金额	计提与核销金额差异金额		
交易对方一	517.87	-	492.34	-	481.08	-11.26	境外供应商已备料生产，公司多次沟通延期提货，但最终考虑继续履行合同可能导致更大库存风险，公司不得已违约未提货，已预付订金无法收回，预付款转坏账计提后次年核销。	计提坏账经第七届董事会第十七次会议审议披露；核销经总经理会议审议，未达到董事会审议披露标准。
交易对方二	178.58	-	169.78	-	165.9	-3.88		
交易对方三	416.94	-	396.39	-	387.32	-9.06		
交易对方四	440.96	-	419.22	-	409.64	-9.59		
交易对方五	232.66	-	221.19	-	216.14	-5.06		
交易对方六	190.11	-	180.74	-	176.61	-4.13		
交易对方七	453.42	-	244.51	-	244.51	-		
合计	2,430.54	0.00	2,124.17	0.00	2,081.20	-42.98		

注：表中计提与核销金额差额是汇率变动引起的

公司以上供应商的款项都是 2018 年公司大力发展儿童产业链业务时采购定制儿童玩具产品形成的预付款项。合同签订后，因国内外客观形势变化，公司逐步收缩儿童玩具产品的销售业务，公司与供应商经多次口头、书面沟通，协商暂停生产、延期提货，拟终止协议申请退回预付款等，其中山东乐际贸易有限公司因国内沟通及时在 2019 年退回预付款 208.91 万元，其他六家香港玩具供应商由于收到公司通知函（2019 年 1 月）时早已下单备料生产，只同意签订延期提货补充协议，不同意终止协议退回预付款。随着 2019 年中美贸易摩擦加剧，2020 年疫情爆发，公司判断如果继续履行协议付款提货将可能造成产品滞销导致更大的库存损失，故迟迟未提货支付尾款，截至 2020 年底公司最终放弃了继续履行协议，终止尾款支付，已支付未追回的预付账款在 2020 年末会计处理从预付款项重分类至其他应收款并全额计提了坏账准备。鉴于公司预估未来收回款项的可能性较小，于 2021 年度经总经理会议决议予以核销处理。

请会计师核查并发表明确意见。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

（1）获取相应合同，核查合同条款，对其相应的记账凭证、审批单、进行细节测试，核查往来发生的必要性、是否存在记账日期不准、款项性质界定不清等情形；

（2）执行债务人信息核查，包括但不限于工商注册地址、邮箱、电话、邮编、董监高、经营范围等信息，检查是否存在关联关系、信用风险高低等情况核实；

（3）获取公司其他应收款账龄分析表，对三年以上挂账的应收账款进行长期挂账原因分析，通过天眼查等第三方平台查询该类客户的基本情况、判断坏账准备计提是否合理；

（4）对期末其他应收款余额执行函证程序；

（5）审阅了 2021 年度总经理会议决议，确认核销原因以及履行的核销程序是否经过恰当的审批程序；

（6）检查其他应收款是否已按照企业会计准则的规定在财务报表中作出恰当列报和披露。

核查结论：经核查，我们认为公司其他应收款的相关会计处理、列报与披露符合《企业会计准则》的相关规定。

4.报告期末，你公司存货账面余额合计 57,607.14 万元，存货跌价准备余额 19,319.75 万元，存货跌价准备计提比例为 33.54%，同比上升 19.49 个百分点。报告期内，计提存货跌价损失 14,787.50 万元，较上年同期增加 100.84%，占报告期营业收入的比例为 30.38%。请你公司区分业务板块补充披露期末存货的构成情况，包括但不限于存货类型、产品构成、用途、数量、金额及库龄等，并结合近三年的产品价格变化趋势、销售情况及同行业可比公司情况等，说明报告期内存货跌价损失大幅增长的原因及合理性，以前年度是否存在应计提未计提的情况，是否存在利用存货跌价准备进行利润调节的情形。请会计师对上述事项予以核查，并说明针对存货的真实性和准确性实施的审计程序及覆盖率、程序有效性和审计结论。

回复：

报告期末，公司组织对全部存货进行全面清查，并按存货的成本与可变现净值孰低提取或调整存货跌价准备。产成品、库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产经营过程中，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。对于影视作品类存货期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备；与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量的存货，则合并计提存货跌价准备。

报告期末本公司存货账面余额 57,607.14 万元，存货跌价准备为 19,319.75 万元，存货账面价值 38,287.39 万元。各业务板块存货跌价准备计提依据合理、计提充分。报告期末公司存货的构成情况明细如下：

单位：万元

业务板块	类型	构成内容	用途	存货余额	存货跌价准备	账面价值	库龄(1年以内)	库龄(1年以上)
互联网视频应用产品及服务	商品类	视频监控设备	用于互联网智能视频监控	11,759.19	-171.15	11,588.04	11,759.19	0
	小计			11,759.19	-171.15	11,588.04	11,759.19	0.00
AI 合家欢平台应用产品	合家欢课程制作	合家欢运营类项目	用于公司儿童宝盒内置课程的更新	1,242.89	-	1,242.89	530.45	712.44
	玩具类	玩具系列	太空学院系列玩具及玩具模具	669.84	-611.5	58.34		669.84
	商品类	合家欢系列产品	合家欢业务核心资产儿童宝盒及儿童电视机	4,131.98	-1,089.81	3,042.17		4,131.98
	小计			6,044.71	-1,701.32	4,343.39	530.45	5,514.26
LBE 城市新娱乐业务	LBE场馆内容生产制作类	珠海横琴中医药科技创意博物馆、《射雕三部曲》室内主题体验馆、BBC 地球巡展项目、太空学院场馆授权费、熊猫主题场馆等	为主题场馆制作开发、储备	13,852.52	-7,829.99	6,022.53	2,946.33	10,906.19
	商品类	LBE 定制类设备、视觉工业应用展示示范项目（一期）	LBE 定制类设备,用于场馆项目内部装饰、装修,项目验收后予以结算;用于中科盘古视觉基地项目、济南项目相关存货	2,812.18	-300.47	2,511.71	2,506.50	305.68
	小计			16,664.70	-8,130.46	8,534.24	5,452.83	11,211.87
CG 制作类	CG 制作类	基础素材、数据资产	用于 CG 业务制作	1,812.49	-1,616.49	196.00	1,023.89	788.60
	动画作品	《太空学院 1》、《太空学院 2》、《神雕侠侣》、《小熊读书会》等	公司通过自主创作和外购版权等方式获取的动画片 IP 资源,用于发行、衍生品授权和后期制作	13,610.02	-6,550.69	7,059.33	7,053.38	6,556.64

	公司孵化类项目制作投入	孵化类项目制作支出	孵化类项目制作支出，用于CG/VR内容生产业务，	479.19	-479.19	0.00	0.00	479.19
	图书、VR素材等制作类	VR国博项目、天空公园、VR剧本杀、VR内容制作、VR水浒传quest版本、布鲁特斯CG制作、复活岛游戏、旅行家日记、网易游戏素材制作	图书、VR素材等具体制作类项目待结算的项目成本	6,952.52	-386.13	6,566.39	2,993.48	3,959.04
	网剧	篮球江湖	公司投资的网剧《篮球江湖》剧本创作费用，用于实现网剧投资拉动，引进CG制作项目	284.32	-284.32	0.00	284.32	0.00
	小计			23,138.54	-9,316.82	13,821.72	11,355.07	11,783.47
	合计			57,607.14	-19,319.75	38,287.39	29,097.54	28,509.60

(1) 互联网视频应用产品及服务

单位：万元

业务板块	2021 年存货			2020 年存货			增长率	
	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值	存货余额增长	营业收入增长
互联网视频应用产品及服务	11,759.19	171.15	11,588.04	9,097.92	232.27	8,865.65	29.25%	24.87%

如上表所示，2021 年末互联网视频应用产品及服务业务的存货账面余额为 11,759.19 万元，计提存货减值准备余额 171.15 万元。存货余额较上年同期增长了 29.25%，与收入增长趋势保持一致。公司该业务板块存货主要包括定制类视频监控设备和视频监控集成项目的工程物资，存货跌价准备计提的依据是，一般销售过程中的存货，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算。

(2) AI 合家欢平台应用产品

单位：万元

业务板块	2021 年存货			2020 年存货			增长率	
	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值	存货余额增长	营业收入增长
AI 合家欢平台应用产品	6,044.71	1,701.32	4,343.39	6,436.78	795.98	5,640.80	-6.09%	-24.54%
其中：合家欢课程制作	1,242.89	-	1,242.89	661.27		661.27		
AI 合家欢系列产品	4,131.98	1,089.81	3,042.17	5,152.80	186.49	4,966.30		
玩具类	669.84	611.50	58.34	622.72	609.49	13.23		

如上表所示，2021 年末 AI 合家欢平台应用产品业务期末存货余额为 6,044.71 万元，存货减值准备 1,701.32 万元。存货跌价准备大幅增加主要是由于 AI 合家欢系列产品存货跌价准备大幅增加所致。AI 合家欢平台应用产品业务的主要产品为 AI 合家欢系列硬件产品，主要的营销推广策略是 B to C 以及场地教育娱乐推广运营模式。2020 年受疫情影响，对 AI 合家欢平台应用产品业务造成了一定的冲击，该类业务销售收入锐减，但公司相信随着精准防控的国家疫情防控机制的日趋成熟，特效药、中医药等疫情防治手段更加丰富，预计疫情带来的影响将逐渐减弱。2021 年，AI 合家欢平台应用产品业务受疫情和“双减政策”叠加因素影响，加大了运营推广的难度。AI 合家欢系列硬件产品受技术更新及外部环境

影响较大，公司查询市场同类产品价格、并综合考虑库龄、市场营销策略的基础上。以该存货类别的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值，期末存货跌价准备 1,089.81 万元。而玩具类存货为玩具手办、模具、玩具，由于玩具业务收缩，根据预计回收金额减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值，同期对比，存货跌价准备变化不大。

(3) LBE 城市新娱乐业务

单位：万元

业务板块	2021 年存货			2020 年存货			增长率	
	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值	存货余额增长	营业收入增长
LBE 城市新娱乐	16,664.70	8,130.46	8,534.24	11,796.21	2,166.35	9,629.86	41.27%	177.88%

如上表所示，LBE 城市新娱乐业务报告期末存货账面余额为 16,664.70 万元，存货跌价准备 8,130.46 万元。该板块报告期营业收入同比上升 177.88%，存货账面余额较上年同期增长 41.27%；存货账面余额与营业收入增长趋势相同。报告期内存货跌价准备大幅增长，主要是由于 LBE 项目工期延长或者收入合同未按照预期时间和金额签订，导致已投入在项目上的人工、原材料、设计成本等生产成本增加，未来预期收入不能覆盖项目对应的成本，经减值测算进行了跌价准备计提。报告期所计提跌价准备的 LBE 项目主要为珠海横琴中医药科技创意博物馆、BBC 地球巡展项目、视觉工业应用展示示范项目（一期）。

(4) CG/VR 影像内容生产业务

单位：万元

业务板块	2021 年存货			2020 年存货			增长率	
	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值	存货增长	收入增长
CG/VR 影像内容生产	23,138.54	9,316.82	13,821.72	29,146.94	4,736.90	24,410.04	-20.61%	-24.02%

如上表所示，CG 与 VR 影像内容生产业务报告期末存货账面余额为 23,138.54 万元，存货跌价准备 9,316.82 万元。该板块报告期营业收入同比下降 24.02%；存货余额下降 20.61%，存货余额与营业收入变动趋势一致。存货跌价准备较上年同期大幅增加，主要是公司自创的动画片存货、CG 制作类基础素材等数据资产计提存货跌价准备所致。

公司的动画片存货主要包括《太空学院 1》、《太空学院 2》、《小熊读书会》、《皮皮克的恐龙大冒险》、《嘿！酷哥》、《星际保卫战 2》、《飞天兔》、

《神雕侠侣》等。公司在每年末根据各动画作品当年收入实现情况来检查动画作品是否有减值迹象，测试是否需要计提减值准备。存货中的《太空学院 1》、《太空学院 2》、《嘿！酷哥》、《小熊读书会》是自主创作的动画作品，由于近两年收入未达预期，公司对于尚未摊销完毕的成本根据测试结果的金额逐步计提存货减值准备，动画作品期末存货跌价准备余额 6,550.69 万元；

公司的 CG 制作类基础素材等数据资产及一些孵化类项目由于市场环境变化，部分已不符合市场需求，公司在期初计提跌价准备的基础上，根据估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，报告期末该部分存货跌价准备 2,095.68 万元。

图书、VR 素材等制作类存货，天空公园和网易游戏素材是公司受托制作形成的存货，本报告期对方委托终止，公司全额计提了资产减值损失合计金额 92.78 万元，游戏素材制作和熊猫奇缘是公司已持续制作的存货，预计未来已不能取得收入，全额计提了资产减值损失 293.35 万元。

网剧存货，主要是公司投资的网剧《篮球江湖》剧本创作费用，用于实现网剧投资拉动，引进 CG 制作项目，但由于预期收入不明朗，后续还要支出拍摄和制作、宣发等费用，为集中资源聚焦在其他优势项目上，因此停止该项目的拍摄和制作，本报告期全额计提了跌价准备 284.32 万元。

综上所述，报告期内存货跌价损失是基于市场环境、项目报告期的实际状况及用途，以及表现出来的减值迹象，根据存货减值测试结果计提的，不存在以前年度应计提未计提的情况，不存在利用存货跌价准备进行利润调节的情形。

请会计师对上述事项予以核查，并说明针对存货的真实性和准确性实施的审计程序及覆盖率、程序有效性和审计结论。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

- (1) 了解、评价并测试存货跌价准备相关内部控制的设计与执行的有效性；
- (2) 获取期末时点全部存货明细并与账面核对；
- (3) 以抽样方式对存货增减变动相关支持性文件进行检查，并复核管理层编制的存货项目成本结转计算表，确定会计处理是否正确；
- (4) 复核管理层计提存货跌价准备的方法及计算过程，复核可变现净值与账面成本孰高，并对管理层计算的可变现净值所涉及的重要假设进行评价；

(5) 检查期末存货中是否存在距离首次确认收入时间较长、因市场需求变化导致估计售价实现可能性较小等项目,评价管理层是否已合理确定可变现净值;

(6) 检查存货跌价准备是否已按照企业会计准则的规定在财务报表中作出恰当列报和披露。

针对存货的真实性和准确性,会计师执行了如下审计程序:

(1) 获取公司 2021 年存货库龄表,检查账龄较长的存货以及呆滞存货计提的存货跌价准备是否充分;并通过存货监盘程序,了解公司存货数量的准确性及状态;对存货执行监盘程序,综合监盘比例 53.45%,其中:实物库存商品监盘比例为 15.18%(函证 7.06%),在产品检查比例 17.58%,影视类检查比例 20.70%;

(2) 对实物存货出入库实施截止性测试,对期末存货执行计价测试,核实期末存货计价的准确性;

(3) 了解公司各类产品的生产模式、生产工序、生产周期,对超出生产周期仍未关闭的工单向管理层询问原因,判断其合理性;

(4) 向管理层了解各类产品的期间费用的分配方式并抽样进行复核,分析期间费用的变动趋势,判断其真实性、合理性;

(5) 审阅影视类作品明细表,制作状态、库龄情况、未来制作计划,核实公司是否对已经终止的项目及时处理;

(6) 审阅在制影视作品明细表,了解其进展情况,库龄情况;

(7) 对于已完成拍摄的影类作品,检查销售预案及计划收入、销售合同,库龄情况,结合销售成本的结转,复核存货跌价准备计提是否准确;

(8) 获取管理层编制的存货跌价准备计算表,评价管理层对存货至完工时将要发生的成本、销售费用和相关税费估计的合理性,复核报告期末存货跌价准备计提及转销的准确性。

核查结论:经核查,我们认为公司对存货的核算真实、准确,公司对存货跌价准备计提充分、合理,符合《企业会计准则》的相关规定。

5.报告期末,你公司的商誉账面余额为 46,292.99 万元,共涉及安徽省赛达科技有限责任公司等 6 家子公司,商誉减值准备余额为 17,364.41 万元。报告期内,共计提商誉减值损失 3,911.03 万元。

请你公司补充说明本年度商誉减值测试与形成商誉时及以前年度商誉减值

测试时可收回金额的确定方法、相关重要假设及关键参数是否一致，如否，请进一步说明存在的差异及其原因，是否存在利用计提商誉减值准备调节利润的情形，是否符合《企业会计准则第8号—资产减值》及《会计监管风险提示第8号—商誉减值》的相关规定。

请会计师对上述事项予以核查，说明针对商誉减值测试执行的审计程序及获取的审计证据，并就商誉减值准备计提的时点及金额是否恰当发表明确意见。

回复：

公司2021年末商誉账面价值为46,292.99万元，形成商誉时点及各年商誉减值情况明细如下：

金额单位：万元

被投资单位名称或形成商誉的事项	形成商誉时间	账面原值	计提商誉减值准备时间				2021年账面余值
			2013年	2020年	2021年	合计	
北京恒信掌中游信息技术有限公司	2007年	92.67	92.67			92.67	0.00
北京恒信仪和信息技术有限公司	2007年	203.92	203.92			203.92	0.00
北京中科盘古科技发展有限公司	2016年	1,479.51		782.00	697.51	1,479.51	0.00
安徽省赛达科技有限责任公司	2018年	42,687.82		12,374.79	3,213.52	15,588.31	27,099.52
侠义文化创意有限公司	2018年	810.92					810.92
东方梦幻(北京)建筑设计有限公司	2019年	1,018.15					1,018.15
合计		46,292.99	296.59	13,156.78	3,911.03	17,364.41	28,928.59

由上表可见，北京恒信掌中游信息技术有限公司、北京恒信仪和信息技术有限公司形成商誉时间较早，也在2013年全额计提了商誉减值损失。

北京中科盘古科技发展有限公司（以下简称“中科盘古”）、安徽省赛达科技有限责任公司（以下简称“赛达科技”）、侠义文化创意有限公司（以下简称“侠义文化”）、东方梦幻（北京）建筑设计有限公司（以下简称“建筑设计”）本年度商誉减值测试、形成商誉时及以前年度商誉减值测试时可收回金额的确定方法、相关重要假设及关键参数基本一致，具体分析如下：

一、可收回金额的确定方法一致

本年度商誉减值测试、形成商誉时及以前年度商誉减值测试的可收回金额确定方法一致。前期公司结合自身经营状况进行判断，从2018年11月16日，中国证监会办公厅发布了《会计监管风险提示第8号—商誉减值》指导意见之后，由第三方评估机构评估确认相应资产组的可收回价值。

商誉减值测试所选用的可回收价值等于相应资产组预计未来现金流量的现值或者公允价值减去处置费用后的金额较高者。

资产组的公允价值减去处置费用后的净额，根据公平交易中销售协议价格减去可直接归属于该资产组处置费用的金额确定。不存在销售协议但存在活跃市场的，按照该资产组的市场价格减去处置费用后的金额确定。在不存在销售协议和活跃市场的情况下，则以可获取的最佳信息为基础，估计资产组的公允价值减去处置费用后的净额。公司商誉减值测试所涉及的资产组既不存在销售协议价格，也不存在活跃市场，资产的公允价值减去处置费用后的净额无法可靠估计，因此公司商誉减值测试采用预计未来现金流量的现值确定可收回金额。

现金流量折现法是指通过估算评估对象未来预期的净现金流量并采用适宜的折现率折算成现值，借以确定评估价值的一种评估技术思路。现金流量折现法的适用前提条件：1、资产组具备持续经营的基础和条件，经营与收益之间存有较稳定的对应关系；2、必须能用货币衡量其未来期望收益；3、评估对象所承担的风险也必须是能用货币衡量。

本次测算选用现金流量折现法中的资产组自由现金流折现模型。现金流量折现法的基本计算模型：

资产组可收回金额=经营性现金流价值

经营性现金流价值的计算模型：

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{i+1}}{r(1+r)^n}$$

式中：

R_i：评估对象未来第 i 年的现金流量；

r：折现率；

n：评估对象的未来经营期。

二、相关重要假设一致

本年度商誉减值测试、形成商誉时及以前年度商誉减值测试时相关重要假设一致。前期公司结合自身经营的重要假设与第三方评估机构相关重要假设一致。具体情况如下：

（一）赛达科技

1、假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，

含商誉资产组所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化。

2、假设和含商誉资产组相关的利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化。

3、假设含商誉资产组所在的行业保持稳定发展态势，行业政策、管理制度及相关规定无重大变化。

4、假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对含商誉资产组造成重大不利影响。

5、假设评估基准日后含商誉资产组采用的会计政策和编写本资产评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致。

6、假设含商誉资产组涉及的主要经营管理团队保持现有的管理方式和管理水平，经营范围、方式与目前方向保持一致；且经营者是负责的，有能力担当其职务。

7、假设含商誉资产组所涉及资产的购置、取得、建造过程均符合国家有关法律法规规定。

8、假设评估基准日后含商誉资产组的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

9、假设产权持有人提供的正在履行或尚未履行的合同、协议、中标书、订单均有效并能在计划时间内完成。

10、假设含商誉资产组经营所租赁的资产，假设租赁期满后，可以正常续期，并持续使用。

（二）中科盘古

假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，含商誉资产组所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化。

假设含商誉资产组相关的利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化。

假设含商誉资产组所在的行业保持稳定发展态势，行业政策、管理制度及相关规定无重大变化。

假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对含商誉资产组造成重大不利影响。

假设评估基准日后含商誉资产组采用的会计政策和编写本资产评估报告时

所采用的会计政策在重要方面保持一致。

假设含商誉资产组涉及的主要经营管理团队保持现有的管理方式和管理水平，经营范围、方式与目前方向保持一致；且经营者是负责的，有能力担当其职务。

假设含商誉资产组所涉及资产的购置、取得、建造过程均符合国家有关法律法规规定。

假设评估基准日后含商誉资产组的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

假设产权持有人提供的正在履行或尚未履行的合同、协议、中标书、订单均有效并能在计划时间内完成。

假设含商誉资产组经营所租赁的资产，假设租赁期满后，可以正常续期，并持续使用。

（三）侠义文化

假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，含商誉资产组所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化。

假设和含商誉资产组相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化。

假设含商誉资产组所在的行业保持稳定发展态势，行业政策、管理制度及相关规定无重大变化。

假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对含商誉资产组造成重大不利影响。

假设评估基准日后含商誉资产组采用的会计政策和编写本资产评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致。

假设含商誉资产组涉及的主要经营管理团队保持现有的管理方式和管理水平，经营范围、方式与目前方向保持一致；且经营者是负责的，有能力担当其职务。

假设含商誉资产组所涉及资产的购置、取得、建造过程均符合国家有关法律法规规定。

假设评估基准日后含商誉资产组的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

假设产权持有人提供的正在履行或尚未履行的合同、协议、中标书均有效并能在计划时间内完成。

假设含商誉资产组需由国家或地方政府机构、团体签发的执照、使用许可证、同意函或其他法律性及行政性授权文件，于评估基准日时均在有效期内正常合规使用，且该等证照有效期满可以获得更新或换发。

假设《神雕侠侣》动画电影可在 2025 年顺利上映，且其投资回报能达到行业平均水平。

假设《神雕侠侣》动画连续剧可在 2024 年顺利上映，且其投资回报能达到行业平均水平。

假设无锡金庸主题场馆在经营期内可以按照《无锡射雕三部曲武侠世界主题体验馆运营方案》顺利实现相应的盈利预测。

（四）建筑设计

假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，商誉资产组所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化。

假设与商誉资产组相关的利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化。

假设商誉资产组所在行业保持稳定发展态势，行业政策、管理制度及相关规定无重大变化。

假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对商誉资产组造成重大不利影响。

假设评估基准日后商誉资产组采用的会计政策和编写本资产评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致。

假设商誉资产组涉及的主要经营管理团队保持现有的管理方式和管理水平，经营范围、方式与目前方向保持一致；且经营者是负责的，有能力担当其职务。

假设评估基准日后商誉资产组的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

假设产权持有人提供的正在履行或尚未履行的合同、协议、中标书均有效并能在计划时间内完成。

假设商誉资产组需由国家或地方政府机构、团体签发的执照、使用许可证、同意函或其他法律性及行政性授权文件，于评估基准日时均在有效期内正常合规使用，且该等证照有效期满可以获得更新或换发。

三、关键参数一致

本年度商誉减值测试、形成商誉时及以前年度商誉减值测试时关键参数一致。所涉及资产组形成商誉时的交易价格系交易各方根据市场化原则，对标的企业经营现状和未来发展前景进行审慎预估基础上，由各方协商确定的。从2018年11月16日，中国证监会办公厅发布了《会计监管风险提示第8号—商誉减值》指导意见之后，由第三方评估机构评估确认相应资产组的可收回价值。关键参数中的增长率和毛利率是基于各资产组和资产组组合的历史年度增长率及基准日当年的收入实现情况以及各资产组组合基准日在手订单考虑，因此各年度数值不尽相同，但是估值依据相同。

各家具体情况如下：

赛达科技：

项目	以前年度商誉减值测试		本次商誉测试
	2019年12月31日	2020年12月31日	2021年12月31日
预测期收入平均增长率	13.31%	6.78%	10.94%
预测期平均销售毛利率	42.17%	41.09%	31.67%
稳定期永续增长率	0.00%	0.00%	0.00%
税前折现率	14.13%	14.52%	14.38%

预测期收入增长率分析：三次减值测试的时点收入增长率平均在10%左右。具体分析如下：2019年12月31日预测时点，企业结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况、当期预算数据对于未来营业收入进行预测。2020年12月31日时点，企业结合受到疫情影响商誉资产组基准日当期实际收入实现未实现前一年盈利预测数据，结合在手合同订单情况、当期预算数据适当降低了未来预测收入增长率。2021年12月31日时点，企业结合商誉资产组基准日当期实际收入高于前一年盈利预测数据，结合在手合同订单情况、当期预算数据适当提高了未来预测收入增长率。综上所述，本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时，在确定未来预测收入增长率时，均结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一致，具有合理性。

预测期销售毛利率分析：2019年12月31日、2020年12月31日预测时点，商誉资产组销售毛利率均在42%左右。2021年12月31日预测时点，平均销售毛利率由历史期42%左右降低至31%左右，主要原因在于2021年商品销售业务

占总收入比重提高，从 50%左右提高至 65%左右，而该业务的销售毛利率较低，由此导致企业整体销售毛利率降低。本次商誉减值测试测算中，基于当期实际收入、成本实现情况进行了未来盈利预测，销售毛利率的降低主要在于企业业务结构的变化导致，并且与公司当期预算一致。

综上所述，预测期收入平均增长率、预测期销售毛利率指标的变化是正常合理的。

中科盘古：

项目	以前年度商誉减值测试		本次商誉测试
	2019年12月31日	2020年12月31日	2021年12月31日
预测期收入平均增长率	7.10%	27.30%	33.75%
预测期平均销售毛利率	71.67%	56.59%	51.43%
稳定期永续增长率	0.00%	0.00%	0.00%
税前折现率	13.26%	14.87%	12.99%

预测期收入增长率分析：2020年12月31日、2021年12月31日时点预测收入增长率高于2019年12月31日时点。具体分析如下：2019年12月31日预测时点，彼时新冠疫情相关影响尚不明确且企业历史期正常发展，企业结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况、当期预算数据对于未来营业收入进行预测。2020年12月31日预测时点，企业本身及主要客户均受到疫情较大影响，导致企业当年主营业务收入相较于历史期降低，而企业基于国家的疫情管控政策判断未来新冠疫情不会长期持续，结合企业预算、在手合同进行未来盈利预测，预计未来年度收入回归正常水平，因此预测2021年收入相较于受疫情影响的2020年收入的增长率较高，由此拉高了预测期的平均收入增长率。2021年12月31日预测时点收入增长率较高的原因与2020年12月31日预测时点类似。综上所述，本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时，在确定未来预测收入增长率时，均结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一致，具有合理性。

预测期销售毛利率分析：2020年12月31日、2021年12月31日预测时点，企业基于2020年、2021年受到疫情影响公司整体实际销售毛利率相较于历史期降低的实际情况，相应适当下调了公司未来预测毛利率。综上所述，本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时，在确定未来销售毛利率时，均结合商誉资产组基准日当期实际毛利率实现情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一

致，具有合理性。

综上所述，预测期收入平均增长率、预测期销售毛利率指标的变化是正常合理的。

侠义文化：

项目	以前年度商誉减值测试		本次商誉测试
	2019年12月31日	2020年12月31日	2021年12月31日
预测期收入平均增长率	493.42%	55.96%	14.07%
预测期平均销售毛利率	26.33%	20.65%	32.00%
稳定期永续增长率	0.00%	0.00%	0.00%
税前折现率	12.37%	13.12%	12.83%

预测期收入增长率分析：2019年12月31日预测时点收入增长率较高，主要原因在于侠义文化2019年当期实现收入94万元，而2020年侠义文化业务处于爆发期，预计2020年实现收入2000万元左右（企业也基本实现了该盈利预测），收入增长率计算的基数较低，由此导致计算出的收入增长率较高。2020年12月31日预测时点，此时企业销售收入增长率计算的基数已经提高，因此未来收入增长率降低。2021年12月31日预测时点，此时企业销售收入增长率计算的基数已继续得到提高，因此未来收入增长率再次降低。本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时，在确定未来预测收入增长率时，均结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一致，具有合理性。

预测期销售毛利率分析：侠义文化的主营业务为各种IP的开发，具体开发方向为游戏、电影、动画、主题场馆等，因此侠义文化本质上为项目制公司，其未来毛利率与各IP的开发进度、盈利模式、开发方向等密切相关。本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时对于侠义文化在手IP的开发进度、盈利模式、开发方向的相关假设是一致，并未发生变化，计算得出的未来平均销售毛利率的变化主要因为未来预测的项目变化导致，与商誉资产组当期预算数据一致，具有合理性。

综上所述，预测期收入平均增长率、预测期销售毛利率指标的变化是正常合理的。

建筑设计：

项目	以前年度商誉减值测试		本次商誉测试
	2019年12月31日	2020年12月31日	2021年12月31日
预测期收入平均增长率	12.00%	7.60%	3.00%
预测期平均销售毛利率	15.94%	14.87%	14.59%
稳定期永续增长率	0.00%	0.00%	0.00%
税前折现率	14.21%	14.01%	12.82%

预测期收入增长率分析：本年度商誉减值测试、以前年度商誉减值测试时，在确定未来预测收入增长率时，均结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况进行预测。本次商誉减值测试中，预测期平均收入增长率相较于历史年度降低，主要原因在于目前建筑行业受国家房地产政策影响，行业调控收紧，企业基于行业现状、结合当年预算及在手合同适当下调了收入增长率，具有合理性。

预测期销售毛利率未发生较大变化，波动主要受到各类型业务占比变化导致。

综上所述，预测期收入平均增长率、预测期销售毛利率指标的变化是正常合理的。

本年度商誉减值测试、形成商誉时及以前年度商誉减值测试时，在确定未来预测收入增长率时，均结合商誉资产组基准日当期实际收入实现情况、在手合同订单情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一致；在确定预测期销售毛利率时，均结合商誉资产组基准日当期实际毛利率情况、各业务占比情况进行预测，且与商誉资产组当期预算数据一致；在确定税前折现率时，选取的可比上市公司、商誉资产组个别风险等参数的选择标准均未发生变化。

综上所述，公司本年度商誉减值测试与形成商誉时及以前年度商誉减值测试时可收回金额的确定方法、相关重要假设及关键参数一致。不存在利用计提商誉减值准备调节利润的情形，符合《企业会计准则第8号—资产减值》及《会计监管风险提示第8号—商誉减值》的相关规定。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

(1) 评价并测试与商誉减值测试相关的内部控制的设计和执行的有效性,包括对关键假设的采用及减值计提金额的复核和审批；

(2) 了解并评价管理层对商誉所属资产组的认定,以及商誉减值测试的政策和方法；

(3) 评价管理层聘请的协助其进行减值测试的评估机构的胜任能力、专业素质和客观性、独立性;

(4) 与评估机构进行沟通,了解其评估范围,以及评估思路和方法;

(5) 获取评估机构出具的评估报告,评价商誉减值测试过程中所采用的价值类型、评估方法的恰当性,关键假设和重要参数(如增长率、折现率等)的合理性,并关注模型所依据的财务数据与实际经营数据、未来经营计划之间的关系;

(6) 通过对比上一年度的预测和本年度的业绩进行追溯性审核,以评估管理层预测过程的可靠性和历史准确性,获取的主要审计证据包括但不限于:商誉减值准备计提审批表、评估机构和评估师专业胜任能力资料、评估师对各资产组出具的商誉减值测试为目的的评估报告、与评估师的沟通函、商誉形成的评估报告和历年商誉检查测试评估报告、公司未来计划和预测材料、宏观经济形势的影响及行业竞争状况的相关材料。

核查结论:经核查,我们认为公司商誉减值准备测试中选取的指标依据充分、合理,公司前期和本期的商誉减值测试过程及相应的会计处理审慎合理,符合《企业会计准则第8号—资产减值》及《会计监管风险提示第8号—商誉减值》的相关规定。

6.2016年4月,你公司出资2,270万美元参股The Virtual Reality Company(以下简称“VRC”)。年报显示,你公司直接持有17.57%VRC股权;VRC在2020年末和2021年末的净资产分别为-530.10万元和-723.42万元,VRC在2020年和2021年分别实现营业收入92.99万元和24.25万元,分别实现净利润-4,941.90万元和-207.76万元。报告期内,你对VRC的长期股权投资按权益法确认投资收益-36.50万元,截至报告期末尚未计提减值准备。

请你公司补充披露VRC的经营模式以及报告期内与你公司的业务往来情况,并结合其近三年的经营成果、财务状况、减值迹象判断标准及减值测试具体过程、你公司确认投资收益的过程及依据等,说明未计提减值准备的原因及合理性。请会计师核查并发表明确意见。

回复:

1、VRC的经营模式

VRC是一家专注于故事驱动型VR内容开发的美国虚拟现实内容创作企业,

主要经营模式为 VR 内容制作和针对所开发的 VR 体验内容进行渠道运营。VR 内容制作方面，VRC 为基于顶级好莱坞影视 IP 的 VR 内容进行开发制作。已完成的 VR 内容作品包括《火星救援》、《拉克斯的魔幻旅程》以及《侏罗纪世界 VR 远征》等。在渠道运营方面，VRC 为针对所开发的 VR 体验内容进行渠道运营，作为 VR 版权持有方，公司通过向线上平台及线下渠道进行 VR 内容分发，以获得相应保底金和内容分成。VRC 所面向的渠道合作方主要包括三大类型：线下连锁渠道方、头盔/一体机平台方及体验设备提供商。

2、报告期内与公司的业务往来情况

报告期内，公司与 VRC 签订了 AR/VR 电影宣发产品相关的开发服务合同，合同金额为 80 万美金。

3、VRC 近三年的主要财务数据及投资收益的确认过程

单位：元

项目	The Virtual Reality Company		
	2021 年	2020 年	2019 年
资产合计	3,067,431.33	3,389,626.24	45,839,056.81
负债合计	10,301,641.32	8,690,549.09	1,537,482.90
归属于母公司股东权益	-7,234,209.99	-5,300,922.85	44,301,573.91
营业收入	242,457.89	929,878.14	1,556,701.26
净利润	-2,077,604.32	-49,418,992.75	-32,482,568.34
持股比例	17.5664%	17.5664%	17.5664%
根据持股比例确认的投资收益	-364,960.29	-8,681,137.94	-5,706,017.88

2018 年起，VR 行业呈现复苏态势，VRC 基于市场对 VR 终端出货量增长前景的看好，原计划利用 2016-2019 年的内容发行实现的行业积累（上游 IP 获取能力、设备适配能力、基于数据和经验的内容投放策略），及自身具备的优秀创意能力，打造原创线下 VR 场地品牌，实现内容的自产自销、端到端体验控制，并通过流量产生一定附加收益。然而 2020 年，全球的电影产业格局受新冠肺炎疫情影响而改变，疫情对美国经济和线下影视行业都造成了较大影响，2020 年美国电影行业的票房收入遭遇滑铁卢，美国年度票房仅为 22 亿美元，较 2019 年的 114 亿美元下滑了 80.7%。以往好莱坞占据了全球电影市场的绝大部分市场份额，疫情发生后，由于美国受新冠肺炎疫情影响严重，好莱坞影片的生产 and 发行计划被打乱。大量好莱坞影片撤档或改为线上放映。包括迪士尼、环球影城在内的大厂商都加速流媒体等线上业务的转型步伐，尽可能压缩线下业务的成本。因此，VRC 原计划通过与好莱坞大厂商合作，针对电影大片的发行打造的 VR 首

映礼等业务模式被迫调整方向。虽然 VR 行业近年发展进程加快，但行业商业模式和 VR 消费场景仍在逐步成熟过程中，再加上海外 VR/CG 行业的人工成本、版权及技术研发成本较高，VRC 尚未实现盈利。但在这个过程中，VRC 通过不断的探索和尝试，也积累了丰富的行业经验和数字资产资源。在目前全球元宇宙加速发展大趋势下，VRC 也正适时调整业务投入方向，凭借近几年在行业中的积累和资源拓展业务模式，未来发展可期。

4、VRC 减值迹象判断标准及减值测试具体过程

VR 内容行业方兴未艾，市场前景广阔，VRC 无市价且不存在活跃市场，是否应计提减值准备，一般根据下列迹象判断：

A. 影响被投资企业经营的政治或法律环境的变化，如税收、贸易等法规的颁布或修订，可能导致被投资企业出现巨额亏损；

B. 被投资企业所供应的商品或提供的劳务因产品过时或消费者偏好改变而使市场的需求发生变化，从而导致被投资企业财务状况发生严重恶化；

C. 被投资企业所在行业的生产技术等发生重大变化，被投资企业已失去竞争能力，从而导致财务状况发生严重恶化，如进行清理整顿、清算等；

D. 有证据表明该项投资实质上已经不能再给企业代理经济利益的其他情形。

VRC 虽然连年亏损且净资产为负值，但其经营情况基本与行业发展周期相匹配，基于谨慎性原则，公司对 VRC 长期股权投资进行了减值测试。

VRC 减值测试的具体过程：

依据《企业会计准则第 8 号--资产减值》以及《以财务报告为目的的评估指南》，我们选择在持续经营前提下的可收回金额作为价值类型。

可收回金额等于资产预计未来现金流量的现值或者公允价值减去处置费用的净额孰高者。

依据《企业会计准则第 8 号--资产减值》规定，经分析 The Virtual Reality Company Partnership 未来分红时间及分红比例难以确定，因此难以确定其资产预计未来现金流量的现值，本次采用公允价值减去处置费用的净额确定其可收回金额。

考虑 The Virtual Reality Company Partnership 所对应的经济行为的特性自成立至基准日已持续经营数年，未来具备可持续经营能力，可以用货币衡量其未来收益，其所承担的风险也可以用货币衡量，符合采用收益法的前提条件，因此采

用收益法确定公允价值。

处置费用是指可以直接归属于资产处置的增量成本,包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。处置费用共包含四部分,分别为印花税、产权交易费用、中介服务费及资产出售前的整理费用。本次估值考虑产权交易中处置费用一般会转嫁至购买方,因此处置费用为零。

现金流量折现法是指通过估算估值对象未来预期的净现金流量并采用适宜的折现率折算成现值,借以确定估值结果的一种估值技术思路。现金流量折现法的适用前提条件:(1)资产具备持续经营的基础和条件,经营与收益之间存有较稳定的对应关系,(2)必须能用货币衡量其未来期望收益;(3)估值对象所承担的风险也必须是能用货币衡量。

本次选用现金流量折现法中的自由现金流折现模型。现金流量折现法的基本计算模型:

股东全部权益价值=企业整体价值-付息负债价值

$$E = B - D$$

企业整体价值: $B = P + I + C$

式中:

B: 估值对象的企业整体价值;

P: 估值对象的经营性资产价值;

I: 估值对象的长期股权投资价值;

C: 估值对象的溢余或非经营性资产(负债)的价值;

经营性资产价值的计算模型:

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{i+1}}{r(1+r)^n}$$

式中:

R_i: 估值对象未来第 i 年的现金流量;

r: 折现率;

n: 估值对象的未来经营期。

具体估算过程如下:

1、收益年限的确定

收益期，根据公司章程等文件规定，确定经营期限为长期；本次估值假设公司到期后继续展期并持续经营，因此确定收益期为无限期。

预测期，根据公司历史经营状况及行业发展趋势等资料，采用两阶段模型，即估值基准日后 5 年根据公司实际情况和政策、市场等因素对资产组企业收入、成本费用、利润等进行合理预测，假设第 6 年以后各年与第 5 年持平。

2、未来收益预测

按照预期收益口径与折现率一致的原则，采用自由现金流确定估值对象的资产组价值收益指标。

资产组现金流=息税前利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金净增加

预测期息税前利润=营业收入-营业成本-税金及附加-销售费用-管理费用-研发费用

确定预测期息税前利润时对被估值单位财务报表编制基础、非经常性收入和支出、非经营性资产、非经营性负债和溢余资产及其相关的收入和支出等方面进行了适当的调整，对被估值单位的经济效益状况与其所在行业平均经济效益状况进行了必要的分析。

3、折现率的确定

本次估值采用加权平均资本成本定价模型（WACC 税前）。

$R(WACC \text{ 税前}) = R_e \times W_e / (1 - T) + R_d \times W_d$

式中：

R_e ：权益资本成本；

R_d ：债务资本成本；

W_e ：权益资本结构比例；

W_d ：付息债务资本结构比例；

T ：适用所得税税率。

上述资本结构（ W_d/W_e ）数据，估值人员在分析被估值企业与可比公司在融资能力、融资成本等方面差异的基础上，结合被估值企业未来年度的融资情况，采用可比公司的平均资本结构做为目标资本结构；确定资本结构时，已考虑与债权期望报酬率的匹配性以及计算模型中应用的一致性；

本次估值在考虑被估值企业的经营业绩、资本结构、信用风险、抵质押以及担保等因素后， R_d 以长期股权投资所在国家全国银行间同业拆借中心公布的贷

款市场报价利率（LPR）为基础调整得出。

其中，权益资本成本采用资本资产定价模型(CAPM)计算。

计算公式如下：

$$Re=Rf+\beta\times MRP+Rc$$

Rf：无风险收益率，通过查询 WIND 金融终端，选取距估值基准日剩余到期年限为 10 年的美国国债平均到期收益率做为无风险收益率；

MRP（Rm-Rf）：市场平均风险溢价，以 aswath damodaran 网站公布数据确定；

β ：预期市场风险系数，通过查询 WIND 金融终端，在综合考虑可比上市公司与被估值企业在业务类型、企业规模、盈利能力、成长性、行业竞争力、企业发展阶段等多方面可比性的基础上，选取恰当可比上市公司的适当年期贝塔数据；

Rc：企业特定风险调整系数，综合考虑被估值单位的风险特征、企业规模、业务模式、所处经营阶段、核心竞争力、主要客户及供应商依赖等因素经综合分析确定。

4、非经营性资产、负债、溢余资产评估价值的确定

非经营性资产是指与企业正常经营收益无直接关系不产生经营效益的资产；溢余资产是指评估基准日超出维持企业正常经营的富余现金。本次估值主要采用成本法确定。

5、长期股权投资评估价值的确定

为被估值单位持股比例较低的投资，由于无法获取长期股权投资具体资料，本次估值以核实后的账面值确定估值。

6、付息负债评估价值的确定

付息负债是指评估基准日被评估单位需要支付利息的负债。本次估值主要采用成本法确定付息负债价值。

7、股权评估价值的确定

$$\begin{aligned} \text{股东全部权益价值} &= \text{经营性资产价值} + \text{非经营性资产价值} + \text{溢余资产价值} \\ &\quad + \text{长期股权投资价值} - \text{非经营性负债价值} - \text{付息负债价值} \end{aligned}$$

VRC 未来将依托自身获取优质资源的优势以及电影级别 VR 内容制作能力，在 VR 内容及消费级应用领域进行开发运营。随着 VR 技术的进一步发展及普及，预计营业收入将逐年增长。

具体测算过程如下：

单位：美元万元

项目	2022年	2023年	2024年	2025年	2026年	永续期
营业收入	45.35	496.32	2,617.40	6,188.36	6,188.36	6,188.36
息税前利润	-621.46	-566.92	752.59	2,409.31	2,409.31	2,409.31
净现金流量	-865.89	-701.45	366.16	1,757.67	2,409.31	2,409.31
折现率	14.15%					
经营性资产价值	10,693.64					
非经营性资产及负债价值	19.16					
股东权益价值	10,712.80					
汇率	6.38					
评估值（人民币）	68,179.46					
持股比例	17.5664%					
评估值（人民币）	12,000.00					
账面值	11,452.33					

经减值测试，VRC 不存在减值迹象。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

（1）了解公司长期股权投资相关的关键内部控制，评价并测试相关的关键内部控制的设计和运行有效性；

（2）取得被投资单位的章程、营业执照等资料。根据有关合同和文件，确认长期股权投资的股权比例、表决权等，检查长期股权投资的分类和核算方法是否正确；

（3）取得合联营公司财务报表，分析财务报表及各项财务指标，以判断其所处市场变化是否对其产生持续不利影响；

（4）复核并重新计算权益法核算的投资收益是否准确；

（5）查询联营公司的股权关系，根据被投资单位经营政策、法律环境、市场需求、行业及盈利能力等的各种变化判断长期股权投资是否存在减值迹象；

（6）询问管理层期末长期股权投资是否存在减值迹象的判断依据，并分析评价其合理性；

（7）评价管理层聘请的协助其进行减值测试的评估机构的胜任能力、专业素质和客观性、独立性；

（8）与评估机构进行沟通，了解其评估范围，以及评估思路和方法；获取评估机构出具的评估报告，评价长期股权投资减值测试过程中所采用的价值类型、评估方法的恰当性，关键假设和重要参数（如增长率、折现率等）的合理性，并

关注模型所依据的财务数据与实际经营数据、未来经营计划之间的关系。

核查结论：经核查，我们认为公司在长期股权投资减值准备中作出的判断合理，符合《企业会计准则》的相关规定。

7.报告期内，你公司销售费用为 9,430.69 万元，较上年同期增加 25.07%。其中，折旧摊销项的费用金额为 3,123.12 万元，较上年同期增加 1040.03%。

请你公司结合报告期内固定资产和无形资产的变动情况、相关资产的用途、折旧摊销政策及其变化情况等，说明报告期内相关折旧摊销费用大幅增长的原因及合理性，以前年度是否存在少计提折旧摊销费用的情形。请会计师核查并发表明确意见。

回复：

（一）公司固定资产和无形资产的折旧摊销政策没有改变，折旧和摊销政策及方法分别如下：

（1）固定资产折旧按其入账价值减去预计净残值后在预计使用寿命内计提。对计提了减值准备的固定资产，则在未来期间按扣除减值准备后的账面价值及依据尚可使用年限确定折旧额；已提足折旧仍继续使用的固定资产不计提折旧。

利用专项储备支出形成的固定资产，按照形成固定资产的成本冲减专项储备，并确认相同金额的累计折旧，该固定资产在以后期间不再计提折旧。

本公司根据固定资产的性质和使用情况，确定固定资产的使用寿命和预计净残值。并在年度终了，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。折旧方法见下表所示

类别	折旧方法	折旧年限	残值率	年折旧率
房屋及建筑物	年限平均法	20	3.00	4.85
运营设备	年限平均法	3-5	3.00	19.40-32.33
运输设备	年限平均法	5	3.00	19.40
其他设备	年限平均法	5	3.00	19.40

对于已经计提减值准备的固定资产，在计提折旧时扣除已计提的固定资产减值准备。每年年度终了，公司对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。使用寿命预计数与原先估计数有差异的，调整固定资产使用寿命。

（2）本公司在取得无形资产时分析判断其使用寿命，划分为使用寿命有限和使用寿命不确定的无形资产。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊

销。使用寿命有限的无形资产预计寿命及依据如下：

项目	预计使用寿命(年)	依据
软件	5	预计使用年限
非专利技术	5	预计使用年限
著作权	5	法律规定期限
商标	5	法律规定期限

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。

经复核，本期期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

(二) 公司固定资产原值、无形资产原值及对应折旧摊销计入销售费用金额见下表列示：

单位：万元

项目	2021 年末	2020 年末	增加金额
固定资产原值	12,308.62	12,652.29	-343.67
无形资产原值	38,582.75	27,846.62	10,736.14
项目	2021 年度	2020 年度	增加金额
固定资产折旧入销售费用金额	94.72	74.83	19.89
无形资产摊销入销售费用金额	2,855.59	92.85	2,762.73
长期待摊费用摊销入销售费用金额	172.82	106.27	66.55
费用合计	3,123.12	273.95	2,849.17

从上表可以看出销售费用中的折旧摊销费用增加主要是无形资产摊销金额较上期大幅增加。

本报告期固定资产增加 144.71 万元，处置固定资产 488.38 万元，固定资产净减少 343.67 万元。固定资产折旧对销售费用的影响不大。

报告期内，无形资产原值增加 10,736.14 万元，按资产用途对应摊销计入销售费用无形资产原值有 7,199.84 万元，增加销售费用 2,855.59 万元，其中主要无形资产项目有：

1) 《VR 影视宣发平台》原值 3,742.24 万元，是利用体感捕捉与互动技术、3D 扫描、VR/AR/MR、全景直播等前沿技术，实现明星与影迷共处一室、面对面交流、共同参与互动游戏的视觉体验与互动效果的技术平台。该项目系公司 2018 年为投资建设武汉光谷梦幻秀场而定制开发的 VR 技术平台，原归集于 LBE 生产成本。武汉光谷梦幻秀场项目因新冠疫情、土地招拍挂、配套设施建设延期

等多种原因公司最终于 2021 年决策放弃进一步投资建设，公司考虑前期投入开发完工的《VR 影视宣发平台》已形成为有效资产，可以用于其他城市的类似项目建设，因此会计处理上公司将《VR 影视宣发平台》从存货转入无形资产，增加无形资产原值 3,742.24 万元，预计使用年限是从预计达到可使用状态起 5 年，因此，公司按照剩余使用年限共计摊销 1,559.27 万元计入销售费用。

2) 《家庭社交平台》原值 1,091.57 万元，是一款为家庭教育、娱乐提供社交平台，基于电视端和手机端的双端互动，为家庭内成员间提供无障碍，快速，方便的社交平台软件。2021 年 4 月达到预计可使用状态，无形资产摊销对应增加销售费用 163.74 万元。

3) 《VR 动物世界》原值 1,067.62 万元，《VR 动物世界》系由公司自主拍摄，以 VR 沉浸式的体验带着观众走入动物们的视角，《VR 动物世界》不但邀请人类进入动物们的世界，与动物交流，建立理解，产生互动，动物们还说出了许多并不为人所知的关于动物们的秘密和趣事。互动性和知识性都很强。2021 年 1 月达到预计可使用状态，无形资产摊销对应增加销售费用 213.52 万元。

4) 《本色中国》原值 392.83 万元，是东方梦幻与中国国家地理杂志合作的中宣部重点外宣项目，该部 VR 影片囊括中国极具观赏价值的 50 个奇绝景观，采用先进的实景 VR 技术，以奇特影像效果为观众带来身临其境的体验，是一部让世界认识真实中国的代表作品，公司拥有《本色中国》所有素材的改编及使用权。2021 年 1 月达到预计可使用状态，无形资产摊销对应增加销售费用 78.57 万元。

综上所述，以上原因增加了销售费用中的折旧摊销金额，是合理计提的折旧摊销费用，不存在以前年度少计提折旧摊销费用的情形。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

(1) 了解公司与长期资产摊销相关的内部控制，评价并测试相关的关键内部控制的设计和运行有效性；

(2) 了解公司工薪与人事循环相关的关键内部控制；

(3) 将销售费用中的工资、折旧等与相关的资产、负债科目核对，检查其勾稽关系的合理性；

(4) 计算分析各个月份销售费用中主要项目发生额及占销售费用总额的比

率，并与上一年度进行比较，判断其变动的合理性；

(5) 对本期发生的销售费用，选取样本，检查其支付性文件，确定原始凭证是否齐全，记账凭证与原始凭证是否相符以及账务处理是否正确；

(6) 检查固定资产、无形资产的所有权，对于本期外购固定资产、无形资产，检查了采购合同、发票、出入库的相关单据，对于本期自行研发的无形资产，检查其原始凭证，确认计价是否正确，结转是否合规，法律程序是否完备；

(7) 检查被审计单位制定的折旧、摊销政策和方法是否符合相关会计准则的规定，确定其所采用的折旧方法能否在固定资产、无形资产预计使用寿命内合理分摊其成本，前后期是否一致，预计使用寿命和预计净残值是否合理；

(8) 复核本期折旧摊销费用的计提是否正确，折旧摊销费用的分配方法是否合理，是否与上期一致；

(9) 将“累计折旧、累计摊销”账户贷方的本期计提折旧额与相应的成本费用中的折旧费用明细账户的借方相比较，检查本期所计提折旧金额是否已全部摊入本期产品成本或费用。

核查结论：经核查，我们认为公司对固定资产和无形资产折旧摊销的会计处理符合《企业会计准则》的相关规定，会计估计恰当。

8.年报显示，你公司报告期内管理费用为 9,964.68 万元，较上年同期增加 29.50%。对此，你公司解释称，主要是租赁的办公场所（圣唐古驿创业园）因合同提前终止，对应合作经营待摊费用余额一次性计入当期费用所致。

请你公司补充披露相关租赁合同的具体情况，包括但不限于签订时间、租赁原因、合同主要条款、提前终止的原因等，并说明该事项对你公司生产经营以及 2021 年财务报表的影响。请会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、公司与圣唐古驿创业园租赁合同的具体情况

公司租赁圣唐古驿创业园的交易背景：该创业园系位于北京东城区藏经馆胡同 2 号院的独立四合院，该园区原貌为破旧废弃的空园子。北京圣唐古驿创意文化有限公司（以下简称“圣唐古驿”）于 2011 年从园区产权方——北京市东城区市政工程管理一所以 300 万元/年的房租价格并以后每年上浮 10 万元价格租赁而来，在取得园区经营权后，圣唐古驿花费了相当的财力、物力与时间，将原来的

房屋重修改造，重建后形成具有独特文化艺术氛围的 5 栋（ABCDE）独立小楼组成的四合院，园区地上地下房屋建筑面积约 6,000 余平方米。圣唐古驿与产权方的原始租赁合同有效期包含两个阶段：自 2011 年 8 月 1 日起至 2021 年 7 月 31 日止，补充续约阶段自 2021 年 8 月 1 日起至 2031 年 7 月 31 日止。2015 年下半年，圣唐古驿因其建筑设计、工程施工的主营业务流动资金告急，为快速变现急于转让该园区经营权。期间，东方梦幻正处于人员规模快速增长阶段，东方梦幻原来几个业务模块的子公司分租不同区域，不利于公司管理和提高效率，在寻找集中办公写字楼过程中东方梦幻找到了圣唐古驿创意园区，园区各方面条件均满足东方梦幻集中办公的需求。

基于上述背景，东方梦幻与圣唐古驿于 2015 年 12 月签订《“圣唐古驿文化创意园”合作经营合同书》，约定公司拥有该园区从 2016 年 1 月 1 日至 2031 年 7 月 31 日共计 187 个月的经营权，与圣唐古驿创意文化园原始租赁合同有效期保持一致。圣唐古驿承诺在原始租赁合同第一个阶段期满前和产权方成功续约，且保证续约期的租金在乙方认可的合理上限范围内，如甲方未能履行以上承诺或乙方对租金价格不认可，乙方有权解除合同，并赔偿乙方实际损失。东方梦幻支付经营期间的合作经营费共 4,130 万元，此外，为了确保东方梦幻按照合同约定合规经营并使用园区建设设施，东方梦幻按 100 万/年（共计 1,600 万元）支付经营保证金，并在经营期间每半年返还东方梦幻 50 万元，直至经营期满。双方签约生效后，圣唐古驿将园区的经营权、收益权所有收入（包括不限于房租、设计、制作、咨询等）交付给东方梦幻。

2019 年 4 月东方梦幻与圣唐古驿签订《“圣唐古驿文化创意园”合作经营合同书》补充协议，约定在双方的共同努力下园区运营稳定，基于前期的合作，圣唐古驿同意放弃园区经营管理权，并负责协调获得本园区产权方同意及授权，授权东方梦幻作为本园区的独家经营管理方，同意东方梦幻及其母公司、子公司等公司整体搬迁入驻本园区，独家经营期限，自本补充协议签署生效之日起至 2031 年 7 月 31 日。补充协议约定，东方梦幻同意让将剩余经营保证金 1,400 万元转为一次性追加支付合作经营费。

东方梦幻自 2016 年 1 月正式入驻圣唐古驿文化创意园，陆续将下属几个子公司也迁入园区，实现了集中办公。2016 年 12 月底，本公司对东方梦幻发行股份收购资产获得中国证监会正式审批，东方梦幻成为本公司的全资子公司。在圣

唐古驿的引荐和配合下，公司逐步与产权方及北京市东城区管委会建立了沟通机制，并得到北京市东城区政府在文化科技行业的重点企业支持，公司于 2019 年 7 月正式完成注册地从石家庄搬迁至北京东城区的一系列工商、税务、社保等变更，下属近 10 家子公司迁入该园区，圣唐古驿文化创意园也正式更名为“恒信东方文化创意产业园”，上市公司品牌形象进一步提升，总部集中管理的效率也得到大大提升。

根据企业会计准则相关规定，东方梦幻自 2016 年 1 月正式交接入园后，将上述合作经营费计入长期待摊费用，并按合同约定的受益期平均摊销，每年摊销金额为 357.84 万元（ $4,130/1.06/187*12+1,400/1.06/147*12$ ）。

二、与圣唐古驿合作经营提前终止的原因及对公司生产经营以及 2021 年财务报表的影响

2021 年因圣唐古驿拖欠产权方房租等原因，被产权方起诉追讨债权并要求解除原租赁协议，该案件于 2022 年 3 月正式获得法院审理终结，判决原始租赁合同解除。上述案件发生后，公司及时与圣唐古驿、产权方就续租事项进行沟通，在此期间，圣唐古驿及其实控人也正面协助东方梦幻跟产权方沟通后续直接签约事宜，为最终东方梦幻与产权方直接续约起到积极作用。2022 年 5 月东方梦幻与产权方已正式签订园区租赁合同，合同到期正常续签，租金水平在圣唐古驿与产权方的原租赁协议基础上略有上涨，符合公司预期租金水平。

尽管由于圣唐古驿与产权方的合同解除导致东方梦幻与圣唐古驿的合同亦提前终止，鉴于公司一直在该园区正常办公，对生产经营未产生影响，并且直接与产权方签约租赁合同，进一步提高了公司与产权方及东城区各政府职能机关的沟通效率，未新增不合理房租成本，故公司未就提前终止追究圣唐古驿的法律责任。

2021 年末，公司考虑到圣唐古驿原始租赁合同已经被法院判定解除的事实，基于谨慎性原则，公司将尚未摊销完的长期待摊费用余额 3,429.31 万元一次性确认为当期费用，影响 2021 年度财务报表净利润-3,429.31 万元。

【会计师回复】：

在审计过程中，针对上述事项，会计师执行了如下审计程序：

(1) 了解公司与长期待摊费用摊销相关的内部控制，评价并测试相关的关键内部控制的设计和运行有效性；

(2) 查阅有关合同、协议等资料，确定是否真实性，检查会计处理是否正确。

(3) 检查了圣唐古驿的工商信息及诉讼情况，对圣唐古驿与产权方的合同存续情况进行确认。

(4) 检查被审计单位是否将预期不能为其带来经济利益的长期待摊费用项目的摊余价值予以转销。

核查结论：经核查，我们认为公司对圣唐古驿长期待摊费用的会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

特此回函。

(以下无正文)

（本页无正文，为《恒信东方文化股份有限公司关于对深圳证券交易所 2021 年年报问询函的回函》之签章页）

恒信东方文化股份有限公司

2022 年 6 月 13 日