

2020年度社会责任报告

2020 SOCIAL RESPONSIBILITY REPORT

股票简称：吉比特 | 股票代码：603444 | 上证社会责任指数



■ 关于本报告

报告目的

本报告旨在就厦门吉比特网络技术股份有限公司社会责任理念、实践绩效等内容与各利益相关方进行坦诚交流，系统回应利益相关方期望和诉求。

时间范围

2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，为增加报告可比性和完整性，部分内容超出上述范围。

发布周期

本报告为年度报告，每年与公司年度报告同步发布。

数据说明

本报告使用数据来源包括公司实际运行的原始数据、内部统计数据、政府部门及第三方机构公开数据等。本报告的财务数据以人民币为记账本位币。

报告称谓

为便于表述，报告中厦门吉比特网络技术股份有限公司简称为“公司”或“吉比特”。

编制标准

- 国际标准 ISO 26000:2010《社会责任指南》
- 联合国 2030 年可持续发展目标（SDGs）
- 全球可持续发展标准委员会《GRI 可持续发展报告标准》（GRI Standards）
- 中国国家标准 GB/T 36001-2015《社会责任报告编写指南》
- 中国社会科学院《中国企业社会责任报告指南基础框架（CASS-CSR 4.0）》
- 上海证券交易所《< 公司履行社会责任的报告 > 编制指引》
- 上海证券交易所《上市公司环境信息披露指引》

源于社会，回馈社会

目录

Contents

1	走进吉比特	01	4	专注·创造和传播美好体验 16	7	回馈·传递温暖爱心 46		荣誉 2020 70
	公司简介	02		重视自主创新		支持疫情防控		
	企业文化	03		打造精品游戏		坚持精准帮扶		关键绩效 73
	发展战略	03		践行玩家为本		投身公益慈善		
2	责任管理	04	5	责任·维护合法权益 25	8	同心·坚持以人为本 52		指标索引 75
	实质性议题分析	05		游戏产品合规		保障员工权益		
	利益相关方参与	05		未成年人保护		激励员工发展		读者反馈 77
3	公司治理	07	6	专业·助力行业发展 34	9	低碳·共建绿色生态 66		
	党企融合	08		保护知识产权		践行绿色经营		
	三会运作	11		支持中小企业		开展绿色活动		
	信息披露	12		参与行业发展				
	投资者关系	13		加强校企合作				
	内部控制	13						
	反腐倡廉	14						

01

走进吉比特

■ 公司简介

■ 企业文化

■ 发展战略

■ 公司简介

厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“公司”或“吉比特”）是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。作为一家网络游戏研发和运营商，公司以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品原创网络游戏。

社会认可



2020 年度

获评中共中央宣传部文化体制改革和发展办公室第十二届“全国文化企业 30 强”提名企业



2017-2020 年度

连续四年入选中国互联网协会、工业和信息化部“中国互联网综合实力前百家企业”（原“中国互联网企业 100 强”）



2019-2020 年度

连续两年入选中国电子信息行业联合会“软件和信息技术服务竞争力百强企业”



2018-2019 年度

连续两年入选福布斯亚洲中小上市企业榜（Best Under A Billion）

入选系列指数

- 中证 500 指数
- MSCI 中国指数
- 富时全球股票指数系列
- 标普新兴市场全球基准指数



公司始终贯彻“源于社会，回馈社会”的思想，以高度的社会责任感积极投身社会公益事业。2020 年度，公司入选人民网举办的 2020 游戏责任论坛“2019-2020 中国游戏企业社会责任二十佳企业”，公司股票新增入选**上证 180 公司治理指数**并连续两年入选**上证社会责任指数、上证公司治理指数**，公司 2019 年度社会责任报告获评工业和信息化部全国“**百家优秀企业社会责任报告**”，公司履行社会责任相关工作得到社会认可。

企业文化



使命

汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，为全球用户提供差异化的产品和服务，创造和传播文娱领域的美好体验。



行为模式

尊重、诚信、遵守规则、专业、进步
执着、坦诚



价值观

正：品行端正，不做不道德之事，不损害他人利益，让所有合作的人信任。

明：挖掘用户的需求，以用户体验为导向指导我们的工作，站在用户的角度衡量我们的工作成果。

谦：谦逊、不自大、不自满、不自狂，能够听取其他人的意见，能够通过客观的方法去认识自我。

雅：追求产品的品位，不利用恶俗和人性的黑暗面。同时，个人品位出众，举止优雅，提高审美能力，追求生活质量。

发展战略

公司以汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，为全球用户提供差异化的产品和服务，创造和传播文娱领域的美好体验为使命；以提供“原创、精品、绿色”的网络游戏为宗旨；致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品网络游戏，希望未来跻身世界一流游戏厂商的行列，打造世界级游戏产品，在国际市场上拥有一席之地。

自 2004 年创立以来，公司长期坚持和专注于互联网游戏产品的制作与发行，坚持以玩家为本的设计和运营理念。公司持续走“精品化”路线，重视产品的差异化及商业化融合。在产品研发方面，公司将持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法与制作技术，完善工程管理办法以及研发人员的组织和激励机制，以形成国内乃至国际领先的游戏内容研发能力。在运营过程中，公司将继续专注于为玩家发掘好玩的精品游戏，一方面重视产品品质及玩家服务，为玩家提供美好游戏体验；另一方面不断挖掘发行工作价值，在产品商业化设计、产品调优、推广运营、用户服务、产品迭代及 IP 长线运营等方面为研发商提供全方位的服务，与研发商实现“双赢”。

公司致力于创造利于创新和尝试的文化氛围，借鉴国内外创意行业的先进经验，建立切实有效的从创意到产品的孵化机制，吸引游戏行业优秀人才，保证公司长期持续的游戏创意输出能力。依托游戏创意和产品的优势，公司将拓展业务范围，逐步占据产业链中运营渠道、宣传媒体及文学影视等其它较高附加值的环节，以此提升游戏产品的整体质量及服务体验，丰富盈利模式，树立吉比特 - 雷霆游戏（公司自主运营平台）品牌效应和影响力。同时，公司将持续关注和研究互联网发展趋势，积极进行产品和技术积累，领先进入具有战略价值的新产品领域和互联网应用平台，为公司的发展经营提供长期可靠的动力。

02 责任管理

■ 实质性议题分析

■ 利益相关方参与

实质性议题分析

组织治理	消费者问题	公平运营实践	社区参与和发展	人权与劳工实践	环境保护
党企融合	重视自主创新	反腐倡廉	加强校企合作	保障员工权益	坚持低碳理念
三会运作	打造精品游戏	保护知识产权	依法合规纳税	激励员工发展	践行绿色经营
信息披露	践行玩家为本	支持中小企业	支持疫情防控	赋能员工成长	开展绿色活动
投资者关系	游戏产品合规	参与行业发展	坚持精准帮扶	畅通沟通渠道	/
内部控制	保护未成年人	/	投身公益慈善	守护身心健康	/
/	保护用户隐私	/	/	/	/
/	加强数据安全	/	/	/	/

利益相关方参与

利益相关方	期望与诉求	主要沟通渠道	回应举措
 股东和投资者	业绩增长 回报股东	定期报告 临时公告 股东大会 投资者调研 投资者热线电话 IR 邮箱 上证 e 互动	合规治理 稳健经营 信息披露 投资者沟通 股东大会 现金分红
 政府及监管部门	守法经营 依法纳税 促进就业 贯彻政策	接受监督 政策参与 主动沟通 信息上报 工作会议	响应国家战略 遵守法律法规 贯彻各项政策 推进合规管理 投身公益慈善 依法合规纳税 提供就业岗位

利益相关方	期望与诉求	主要沟通渠道	回应举措
 玩家	精品游戏内容 美好游戏体验 保障个人权益	精品游戏产品 专业客服团队 自助服务平台 多种玩家活动	加大研发投入 提供精品游戏 提高客服水平 保护未成年人 保护用户隐私 强化数据安全
 供应商	公平、公正、诚信合作 合作共赢	日常沟通 招投标系统 供应商回访	公平采购 合同履行 反腐倡廉
 行业	行业公平竞争 推动行业进步	行业合作 产权保护	参与政策制订 参与标准制定 参加行业交流 保护知识产权 支持中小企业 加强校企合作
 社区	支持社区发展 创造就业机会	“爱心社”活动 社区交流与拜访	公益活动 精准帮扶
 员工	保障合法权益 完善福利体系 提供发展机会 开展员工培训 保障民主权利 保障职业健康	成立员工工会 创始人面对面 企业文化会议 员工访谈	保障员工权益 激励员工发展 赋能员工成长 畅通沟通渠道 守护身心健康
 环境	节能减排 绿色生态	环境动态关注 环保组织合作	提高能源效率 减少碳排放 循环利用废旧物品 开展绿色活动

03

公司治理

始终坚持合法经营、规范运作，不断提升决策管理的科学性和内部控制的有效性，提高信息披露水平，建立健全投资者沟通机制，致力于为股东创造长期价值

■ 党企融合

■ 三会运作

■ 信息披露

■ 投资者关系

■ 内部控制

■ 反腐倡廉

■ 党企融合

公司始终在思想、行动上与党中央保持高度一致，充分发挥党组织战斗堡垒作用和党员先锋模范作用，以“互联网+党建”为基本理念，以“智慧党建”为主轴，以党组织建设和企业文化建设为侧翼，双向创新驱动。

2020 年度，公司进一步夯实党建工作基础，深化打造“三个红心”党建品牌，将公司业务与党建工作要求紧密结合，深化实现党企融合发展。

党建融入治理，凝聚企业发展“红心”

2020 年度，公司党总支积极开展“不忘初心，牢记使命”主题教育，充分利用厦门党建 e 家平台，做好“三会一课”和党日活动建设，注重贴近党员思想和工作实际，突出创新学习、理论宣讲、志愿服务等内容，为公司经营管理提供坚强的组织和思想保障；不断完善党支部组织建设，积极组织参加外部培训和会议，做好党员教育和党员发展工作；完善厦门、深圳、广州三地办公场所党建阵地建设。



厦门办公楼党群活动服务中心



深圳办公楼党建阵地



广州办公楼党建阵地

党建融入文化，铸就精神传承“红心”

公司立足中华优秀传统文化，积极践行社会主义核心价值观，推出了《问道》《问道手游》《一念逍遥》《匠木》等多款融合中华文化元素的游戏产品，通过游戏内容彰显文化自信，让玩家可以在游戏中感受中华民族传统文化的魅力。同时，公司通过游戏管理彰显使命担当，组建了党员为主的专业队伍，把好游戏开发项目启动前的政治关和游戏上线运营后的内容关，2020 年度共组织了 10 余次游戏内容合规相关的内部专题培训与交流。



日常党建交流活动

党建融入责任，领航行业奉献“红心”

公司始终贯彻“源于社会，回馈社会”的思想，以高度的社会责任感积极投身社会公益事业。2020 年度，公司党总支持续建设“爱心社”党建品牌，积极开展爱心献血、捐款捐物、慰问交警、慰问一线医务人员等公益活动。2020 年春节、学生暑假和中秋节期间，党总支组织党员员工代表慰问“爱心结对”帮扶对象，为困难家庭送去口罩、消毒水、洗手液等防疫物资和大米、月饼等生活用品及节日礼品，并为困难家庭子女送去书籍、画册、彩笔等学习用品及玩具。



2020 年度，“爱心社”组织参与了多元爱心公益活动

2020 年度重要党建活动

- 2020 年 5 月，党建工作案例入选中央网络安全和信息化委员会办公室网络社会工作局编印的《全国互联网企业党建工作案例选编》（全国仅33个案例）。
- 2020 年 5 月，党总支获授 2020-2021 年度“厦门城市党建学院实训基地”。
- 2020 年 6 月，党总支参加《厦门网信云学堂第二季课程——党建领航互联网发展》录制。
- 2020 年 6 月，党总支参加厦门市互联网行业委员会成立暨“党建领航互联网发展”云学堂上线启动仪式，与业内企业结对发展党建工作。
- 2020 年 11 月，党总支参加福建省委网络安全和信息化委员会办公室召开的福建省互联网行业党委学习宣传贯彻党的十九届五中全会精神座谈会并作发言。

三会运作

公司严格按照《中华人民共和国公司法》《中华人民共和国证券法》和中国证监会、上海证券交易所有关规定，建立健全股东大会、董事会、监事会制度，形成了权力机构、决策机构、监督机构与经营层之间的权责分明、各司其职、有效制衡、科学决策、协调运作的法人治理结构。

股东大会

股东大会严格按照相关法律法规召集、召开，切实保障公司和全体股东的合法权益。

董事会

公司董事会由 7 名董事组成，兼具法律、经济、财务及游戏行业等多方面专业人员，其中包含 3 名独立董事，独立董事为董事会决策提供独立、公正的参考咨询意见，有助于提升董事会决策的科学性，维护全体股东，特别是中小股东的合法权益。

董事会下设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会四个专门委员会。各专门委员会均能严格履行前置审议程序，发挥专业优势，对公司定期报告、利润分配、内部控制、募集资金存放与实际使用、关联交易、会计政策变更等事项进行审议并发表意见，有助于公司规范运作、科学决策。

2020 年度公司累计召开：

股东大会	董事会	监事会	董事会审计委员会	董事会薪酬与考核委员会
2 次	10 次	10 次	5 次	3 次

监事会

公司监事会由 3 名监事组成，包括 2 名股东代表监事和 1 名职工代表监事，其中包含 2 名女性监事。监事会按照《公司章程》《公司监事会议事规则》的要求认真履行职责，本着对股东负责的态度，进一步促进公司规范运作以及董事、高级管理人员的合规履职；同时，监督公司重大事项、关联交易、财务状况及信息披露工作，防范内幕交易行为。

高级管理层

公司管理层由 4 名高级管理人员组成，其中女性高级管理人员 1 名。管理团队拥有丰富的技术研发及团队管理经验，对游戏行业有深刻理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，有助于公司把握市场机遇并有效付诸实施。

信息披露

公司按照中国证监会、上海证券交易所等监管部门要求，严格执行《中华人民共和国公司法》《中华人民共和国证券法》《上海证券交易所股票上市规则》《公司信息披露管理办法》等规定，真实、准确、完整、及时、公平地披露各项重大信息，确保所有股东公平获取信息，便于相关方及时了解公司经营现状及重大事项进展情况。

公司严格管控内幕信息，防止内幕交易、操纵市场等非法行为的发生，在日常工作中，及时对内幕信息知情人进行法规宣贯及风险提示，提升公司相关人员风险意识，严格规范内部审批流程，加强保密工作，严防内幕交易；在定期报告和重大事项期间，及时做好董事、监事和高级管理人员及相关人员等的窗口期禁止股票买卖的提醒工作，杜绝违规买卖行为。2020 年度，为进一步规范、完善公司内幕信息知情人管理，保护投资者合法权益，公司根据最新法规和实际情况修订了《公司内幕信息知情人管理制度》。



2020 年度，公司共发布定期报告 4 份、临时公告 64 份，
信息披露符合相关法律法规要求，未受到监管机构处罚或监管关注。



投资者关系

公司高度重视投资者关系管理工作，尤其是维护中小投资者的利益。公司设置了可由多个席位同时接听的投资者热线电话，就公司经营、财务状况等问题，按照公平、公开、公正的原则与投资者进行信息交流并耐心解答问题，做好记录工作；并于每个工作日及时回复投资者通过上证 e 互动及 IR 邮箱提出的问题。

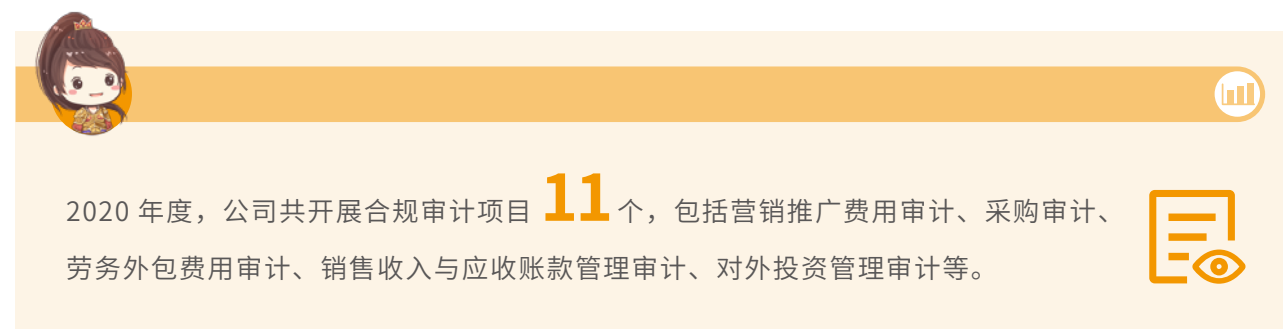
同时，为加强与合作资本的联系，公司不断丰富与机构投资者交流的渠道和方式，积极接受投资者调研活动，及时完成报备工作并定期在上证 e 互动发布调研纪要。



内部控制

公司制订了《公司章程》《关联交易管理办法》《信息披露管理办法》《内部控制管理手册》《内部控制评价制度》《内部审计制度》《制度管理规范》等制度，实施制度的信息化及系统化管理，为公司的规范运作提供了制度保证。2020 年度，公司制订了《反舞弊管理制度》《工作手机及资费管理办法》等制度，并修订了《内幕信息知情人管理办法》《对外捐赠管理制度》等制度，进一步健全了内部控制管理制度。

公司设有独立的审计部，配备 5 名专职内部审计人员，统筹内部控制相关工作，对公司资产、收入、费用、薪酬、采购、对外投资、工程基建项目等进行合规审计，每季度形成内部审计报告，说明监督检查过程中发现的问题及整改情况；每年度形成内部控制自我评价报告，推动内控体系与流程的完善与优化。



反腐倡廉

公司制订了《反舞弊管理制度》，向所有员工明确舞弊行为警戒线，并不定期开展反舞弊培训宣导会，坚决抵制舞弊行为。同时，公司积极参与阳光诚信联盟会议，学习外部反腐治理与审计经验。2020 年 7 月，公司获评中国软件行业协会“中国软件和信息服务业企业信用评价 AAA 等级”。

制度完善 & 流程信息化

- 建立反舞弊及举报管理制度，述明舞弊行为甄别及举报渠道
- 推进工作手机及管理办法制度的完善与使用监督
- 推进采购业务流程信息化

外部宣传

- 通过官网、招标系统、供应商回访等方式对外宣导廉洁合规原则，打通外部举报渠道

内部宣导

- 建立员工行为准则
- 不定期发送内控提示和宣导案例
- 通过发布制度、建立举报信箱等渠道打通内部举报申诉通道
- 不定期开展员工访谈

加强审计力度

- 审计人员跟进业务，增强事中审计
- 监督工作手机使用情况
- 不定期进行供应商回访
- 加强与同行经验分享与交流



2020 年 9 月，开展员工廉洁宣导会

划定行为警戒线

“正”是吉比特核心价值观中最重要的内容之一，公司要求员工“品行端正，不做不道德之事，不损害他人利益，让所有合作的人信任”。因此，遵守《公司反舞弊管理制度》，不跨越警戒线，是公司对每个员工的基本要求之一。

廉洁警戒线第一条	收受贿赂、回扣、索贿
廉洁警戒线第二条	弄虚作假
廉洁警戒线第三条	挪用或转移公司利益
廉洁警戒线第四条	泄密

践行“阳光采购”

公司致力于构建公平、公正、公开的合作环境，遵循阳光采购原则，公开举报渠道和方式，不断完善供应商审核管理机制，推进责任采购；通过雷霆游戏官网督导平台、商业洽谈、商业合同条款、信息系统提示、电话回访等多种方式向合作伙伴明确廉洁警戒线，要求合作伙伴遵守公司的廉洁制度和规则并签署廉洁条款，共同创造积极健康的合作环境。对于涉及任何提供贿赂、回扣等不当行为的合作商，公司将终止与其合作，并将该合作商列入供应商黑名单。



公司设有独立的采购运营部，制订了《采购管理制度》等制度，并建有采购管理系统、雷霆游戏供应商招标系统及外包管理系统 3 个信息化系统，为开展责任采购提供了组织、制度和工具支持。

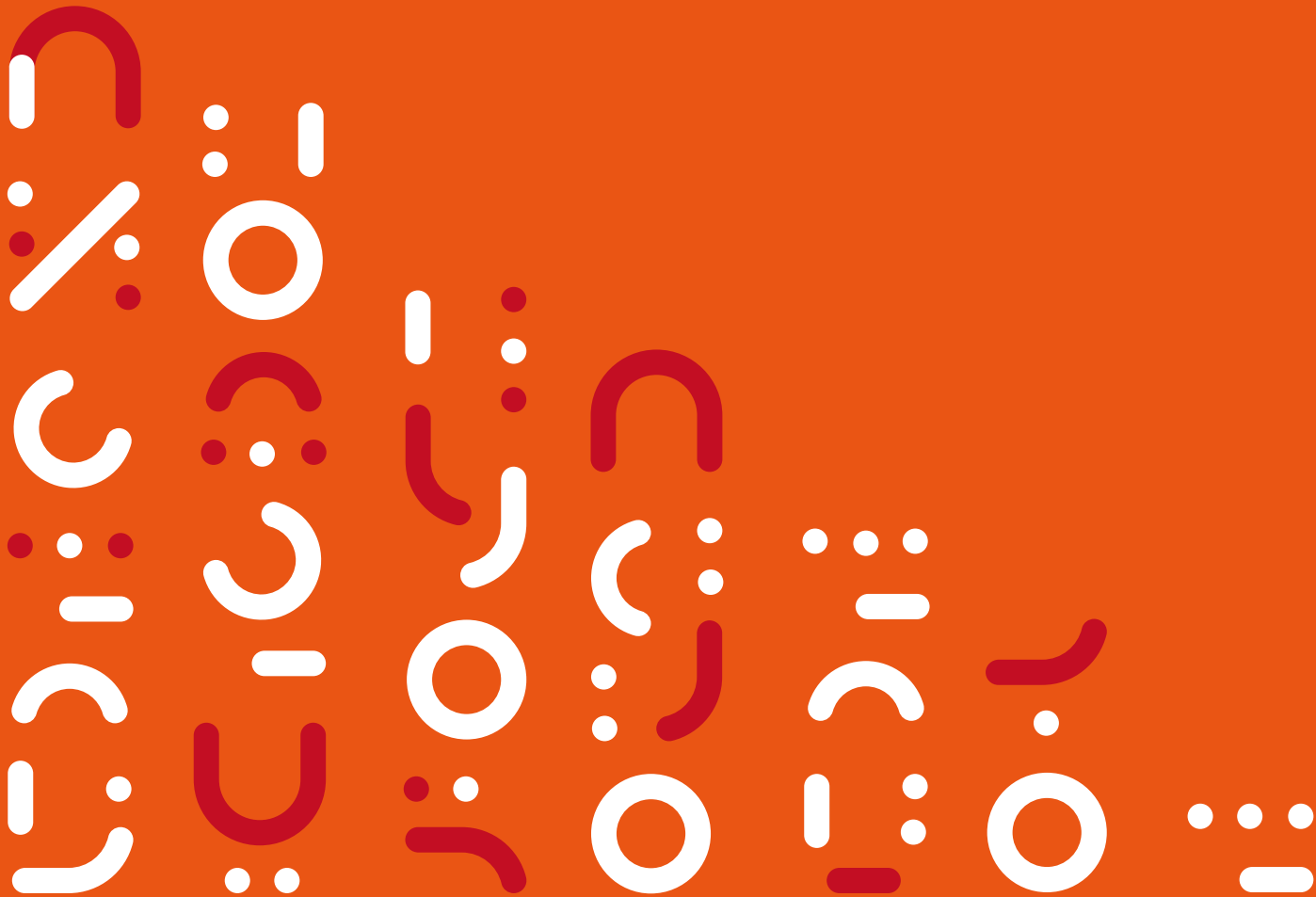
采购信息化系统	
采购管理系统	主要处理日常采购及工程基建项目采购业务
雷霆游戏供应商招标系统	主要处理广告投放、公共传播及线下活动、通讯运营、广告植入、联动合作等业务
外包管理系统	主要处理市场营销部门的美术外包业务

04

专注·创造和传播美好体验

坚持“自下而上”的研发机制，以制作人的兴趣及能力驱动创新，持续打造融合差异化与商业化的精品游戏，创造和传播文娱领域的美好体验

- 重视自主创新
- 打造精品游戏
- 践行玩家为本

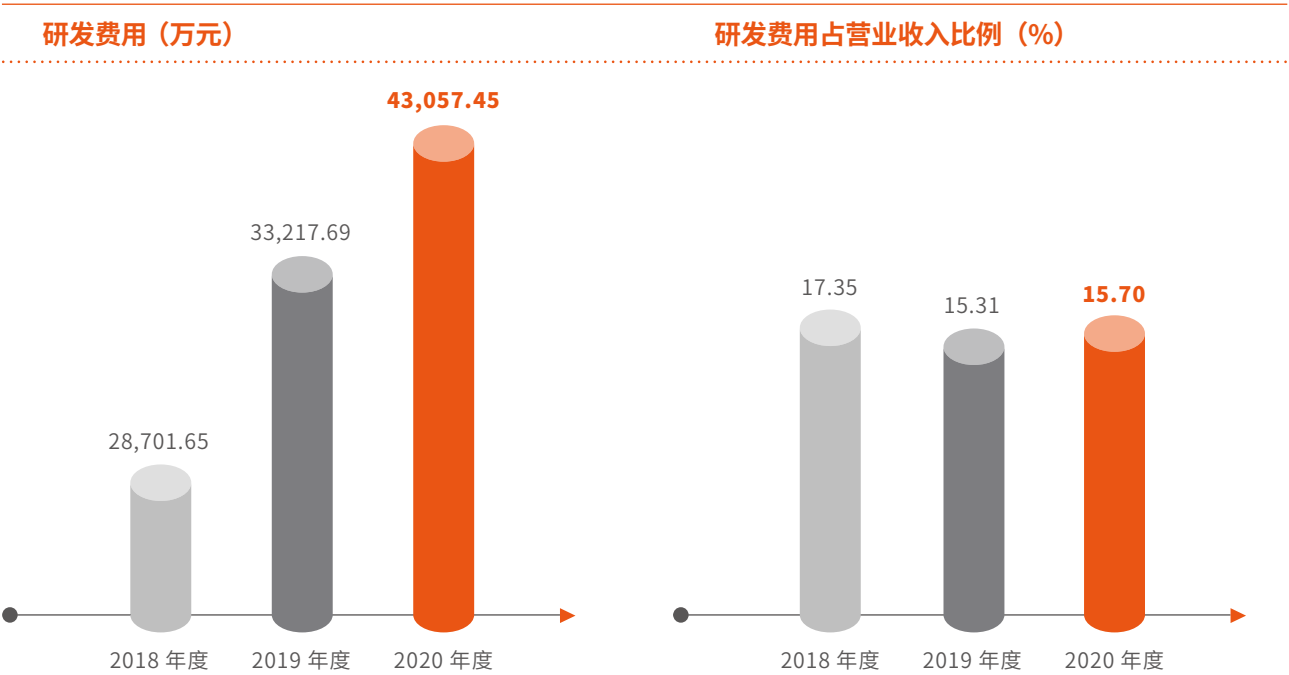


重视自主创新

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，持续推进研发创新能力建设，取得了众多的游戏技术创新和设计及应用创新，构建了针对不同类型游戏的开发平台和开发框架，不断提升游戏开发效率和游戏质量。

加大研发投入

近年来，公司研发费用持续增加，研发费用占营业收入的比例相对稳定，持续的高研发投入为公司自主创新提供了坚实保障。



培育创新型人才

公司致力于汇聚和培养具有创新精神的人才，建立了一支充满激情和富有创造力的研发及项目管理团队，在游戏设计、版本制作、运营推广、玩家服务、外挂及私服的防范与打击等方面，形成一整套成熟的体系。



截至 2020 年 12 月 31 日，公司拥有 **439** 名研发人员，
占公司员工总数的 **58.46%**。



研发创新成果

截至 2020 年 12 月 31 日，公司及子公司持有商标 764 件，软件著作权 155 件，美术著作权 42 件，文字著作权 1 件，以及域名 117 个；此外，公司还取得 5 件发明专利，另有 15 件发明专利在审查中。

专利名称	专利号	类型	专利授权公告日
网络游戏反外挂的实现方法	ZL 2009 1 0111799.0	发明专利	2012 年 12 月 22 日
基于分布式服务器的回合制网络游戏的实现方法	ZL 2009 1 0113102.3	发明专利	2012 年 12 月 12 日
游戏人物编辑系统和方法	ZL 2011 1 0183354.0	发明专利	2013 年 1 月 2 日
一种基于硬件加速渲染技术的显存控制处理方法	ZL 2011 1 0359280.1	发明专利	2015 年 4 月 8 日
一种将网游客户端网页化的方法	ZL 2012 1 0378926.5	发明专利	2017 年 3 月 22 日

2020 年 12 月，公司发明专利“一种将网游客户端网页化的方法”获评厦门市人民政府“第八届厦门市专利奖一等奖”。

2021 年 2 月，公司研发的“一种服务器端版本的保护方法及系统”发明专利申请通过了国家知识产权局实质审查。



打造精品游戏

公司以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品原创游戏，成功研发出《问道》《问道外传》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏，于 2016 年 4 月推出了自主研发的 MMORPG 游戏《问道手游》，实现了《问道手游》的长线运营，并陆续推出了《一念逍遥》《鬼谷八荒（PC 版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《不朽之旅》《奇葩战斗家》《异化之地》等多款游戏，在 MMORPG、Roguelike、放置挂机类游戏品类积累了丰富经验。

《问道》

公司自主研发的端游产品《问道》在 2006 年 4 月一经推出，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 年最受欢迎网络游戏”，上线至今多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”称号，并获评第五届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳游戏数值平衡设计奖”及“专业组最佳游戏 2D 美术设计奖”，制作能力获得业内肯定。自 2006 年商业化运营以来，《问道》以其良好的游戏品质和合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱，PCU 曾一度接近百万。为延长《问道》的生命周期，提升“问道”IP 价值，不断适应市场变化，根据市场的实际情况及玩家的反馈，公司在日常维护的同时，针对性地对《问道》进行升级开发，根据玩家需求制作更多版本，如 2018 年 7 月推出《问道》经典版；此外，每年推出《问道》年度服、周年服和年中服三个较大版本，并在此基础上于 2020 年新增推出国庆生肖服，在增加游戏新内容的同时，对游戏中现有内容进行调优，从而维持玩家持续的新鲜感，保持较好的盈利能力。



《问道手游》



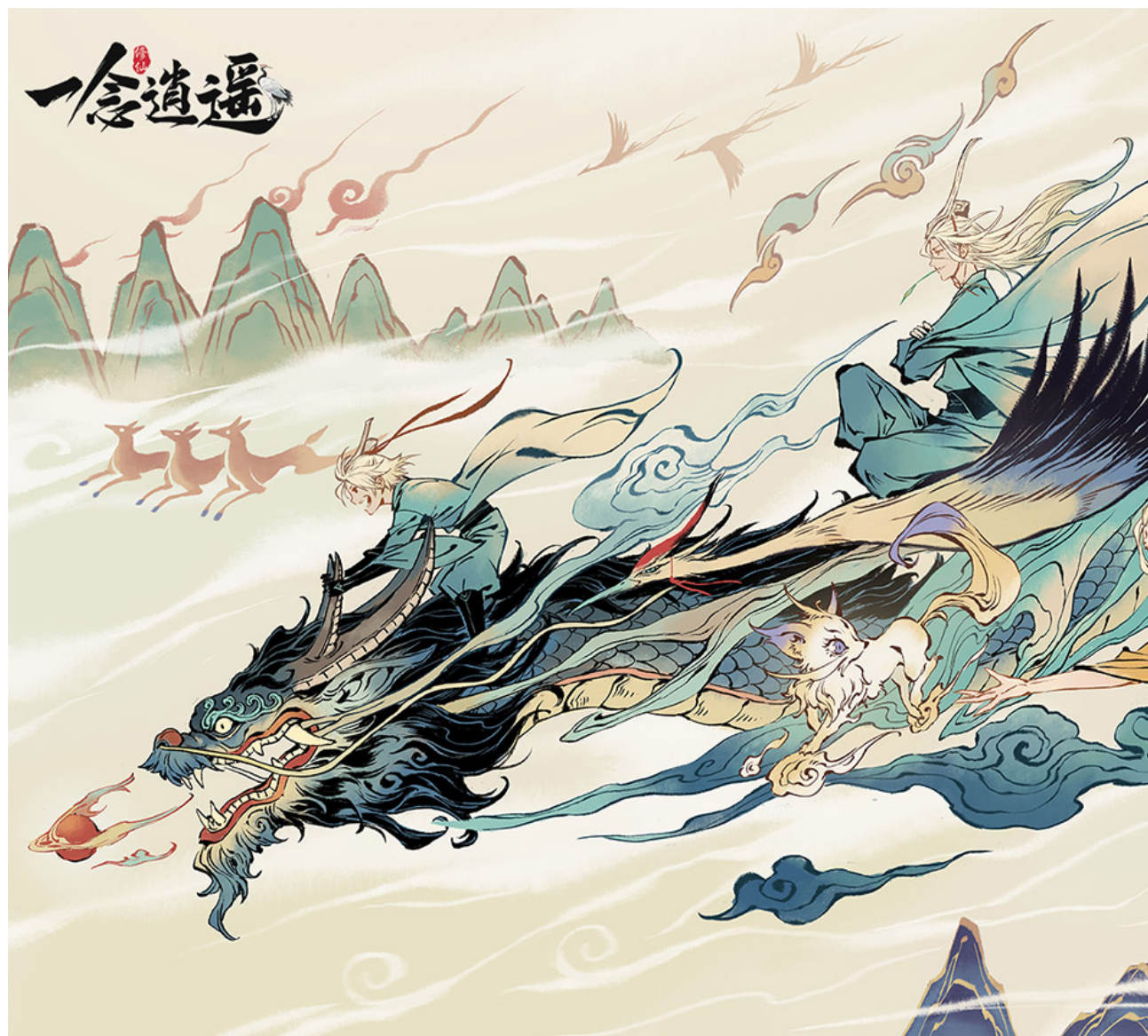
2016 年 4 月，公司成功推出自主研发的 MMORPG 游戏《问道手游》。《问道手游》沿用《问道》端游的故事背景与世界观，依托端游版本十余年来积累的强大用户群体和 IP 价值，通过对用户深度调研后，在保留原有核心玩法的基础上做了大量调优，既保留了端游版本原有的五行相克、刷道、试道等经典核心玩法，又根据移动端特点做了适合手机操作的功能适配等，并持续听取用户意见快速迭代，及时满足玩家的体验需求。《问道手游》近年来用户水平呈现稳中有升的态势，保持着旺盛的生命力。为延长《问道手游》的生命周期，公司不断强化“问道”IP 的拓展和品牌建设，持续提升“问道”品牌价值。针对《问道手游》的游戏类型及用户特征，公司每年推出新年服、周年服和国庆服三个大版本，并配合较大“声量”的营销推广，以实现用户在固定时点的群体性回流。2020 年 1 月，新年服伶俐鼠开服；2020 年 4 月，4 周年大服开启，邀请张若昀为代言人，邀请田雨为明星大玩家；2020 年 9 月，国庆服开启；2021 年 1 月，新年服笨笨牛开服，玩家均反响良好。

凭借出色的表现，《问道手游》荣获中国出版协会评选的“第六届中华优秀出版物（音像电子游戏出版物）奖”、厦门市经济和信息化局“优秀软件产品”称号、深圳市版权协会第九届“深圳版权金奖”。报告期内，《问道手游》获得 OPPO 开发者大会“最佳经典游戏”、vivo 开发者大会“最佳人气游戏”、小米开发者大会“最受欢迎游戏奖”，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 26 名，最高至该榜单第 6 名。截至 2020 年 12 月 31 日，《问道手游》累计注册用户数量超 4,500 万。

《一念逍遥》

《一念逍遥》是由公司自主研发的一款水墨国风放置修仙手游。游戏以仙气飘逸的水墨画风，勾勒出人、仙、妖、魔合作纷争的修仙世界，真实还原修仙小说的体验；采用独创真实 AI 挂机玩法，玩家离线也能获得在线收益，可轻松体验从无名小卒一步步成长为修仙宗师的过程；此外，游戏还加入了宗门乱战、跨服战斗等社交玩法，丰富玩家的修仙体验。报告期内，《一念逍遥》制作团队获评第十二届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳游戏原画美术设计奖”，《一念逍遥》获评 2020 年游戏金钻榜“最佳独立游戏”。

《一念逍遥》于 2021 年 2 月 1 日上线，上线首月在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 10 名，最高至该榜单第 5 名，上线后获得 App Store Today 单独专题推荐、合集推荐及 icon 推荐，在 App Store 已累计获得超 12 万条五星好评。



《鬼谷八荒》PC 版

《鬼谷八荒》PC 版是一款开放世界的沙盒修仙游戏，结合了修仙体系与山海经文化背景，主打自由、沙盒、探索等元素，玩家可以在游戏中通过故事或触发奇遇，体验到与山海经中各种妖、兽战斗的乐趣；还可以在游戏内与场景、NPC（非玩家控制角色）进行多种互动，构建自己的修仙界社交关系。游戏战斗系统结合了横版街机体验与弹幕游戏的形式，兼有暗黑与魂类游戏的战斗系统特点。游戏每一盘开局都会重新生成几十个门派、随机地图、超 5 万本功法，玩家可选择不同的外貌、性格和天赋，每次都有随机的新体验。《鬼谷八荒》PC 版于 2021 年 1 月 27 日在 Steam 国际平台上线，上线后多次登顶 Steam 全球热销榜榜首，上线首月全球销量超 180 万份，位列 Steam 全球热销榜前 2 名及全球热门游戏榜前 10 名，最高至 Steam 全球热门游戏榜第 3 名，全球最高同时在线人数超 18 万。



■ 践行玩家为本

围绕用户的游戏设计

公司坚持以玩家为本的设计与运营理念，始终围绕用户需求进行游戏设计，优化交互内容，而不是强迫用户改变使用习惯来适应游戏研发设计者的想法。公司在游戏设计过程中进行大量的市场调研以及玩家心理分析，充分估计在游戏发展过程中可能存在的问题，综合用户反馈快速进行游戏开发迭代，从而保证游戏的差异性和可玩性。

此外，公司时刻紧跟用户需求，基于多年累积的庞大游戏玩家行为数据持续优化改良游戏设计，提供更加具有感染力的游戏内容、玩法和场景，从而更好地满足游戏玩家的需求，持续提升玩家满意度。

基于以制作人兴趣为导向，“自下而上”的研发机制，公司聚焦 MMORPG、SLG 及放置挂机类核心赛道，以积累可复用经验，不断精进；同时，从以玩家为本的理念出发，公司要求制作人用“小步快跑”的方式做项目，尽快做出原型，通过玩家测试验证核心玩法，听取核心玩家的建议，快速迭代更新，与玩家共同“定制”游戏，打造出更多玩家喜爱的精品原创游戏。

稳定安全的游戏环境

保障服务器稳定运行

- 选择故障率低，稳定性高，口碑好的游戏服务器。
- 网络中断快速切换到备用链路。
- 调优游戏应用程序，提前发现性能瓶颈并及时解决。
- 设计高可用的架构方案，防止单点故障。
- 全方面监控服务器性能及业务指标，及时处理发现的问题。

营造安全的网络环境

- 对所有游戏添加防 DDoS¹ 攻击的高防包。
- 重要网站添加高防 IP 防护及源站减负。
- 配置 Web 应用攻击防护，恶意 CC² 攻击防护，以及 HTTP/HTTPS 访问控制等应用防火墙。
- 接入融合动态加速和静态加速技术的全站加速。
- 游戏内配置 HTTPDNS³，避免域名被劫持。
- 游戏加固，防止游戏外挂。

制定突发事件应急预案

- 制定多部门合作的游戏服务器炸服、数据库故障等突发事件处理流程。
- 每年开展多次应急预案演练，如网络故障应急演练、个人信息泄露应急演练、官网被篡改应急演练等。

1: DDoS (Distributed Denial of Service)：即分布式拒绝服务攻击，指处于不同位置的多个攻击者同时向一个或数个目标发动攻击，或者一个攻击者控制了位于不同位置的多台机器并利用这些机器对受害者同时实施攻击。

2: CC (Challenge Collapsar) 攻击: DDoS 攻击的一种类型，指攻击者使用代理服务器向受害服务器发送大量请求，实现 DDoS 和伪装。

3: HTTPDNS：即移动解析，基于 HTTP 协议向 DNS (Domain Name System，域名系统) 服务器发送域名解析请求，替代基于 DNS 协议向运营商 Local DNS 发起解析请求的传统方式，避免 Local DNS 造成的域名劫持问题和调度不精准问题。

高效专业的玩家服务

为进一步提升玩家体验，公司通过提供具有竞争力的薪资，以及加强业务、技术培训等手段建立了一支高素质的客服团队，切实提高客服水平。客服团队致力于为用户提供专业、高效、满意的服务品质，本着“成为用户身边的官方朋友，创造美好服务体验”的理念，通过游戏内置“联系客服”按钮、24 小时客服热线、微信客服公众号、客服论坛、客服邮箱等多途径为玩家提供全面、细致的服务，满足用户实时进行内容咨询、投诉、反馈等诉求，客服内部设置服务质检团队，每日检测服务质量。为了进一步优化服务流程，缩减响应时间，公司构建了用户自助式服务体系，通过智能客服技术提升客服水平，改善玩家体验。

此外，公司还通过多种途径加强与玩家的面对面沟通，根据运营及研发需要组织线上、线下直面玩家活动。例如，公司自 2016 年起于不同城市开展数次《问道手游》“策划面对面”活动，自 2017 年起每年开展《问道手游》全民 PK 赛活动，自 2018 年起每年召开《问道手游》“论道大会”，并根据需要开展各产品玩家见面会，策划经理、产品经理等与玩家深入沟通，了解玩家需求及对游戏的改进建议，据此调整优化游戏。除了固定的线下活动外，公司还针对核心玩家、活跃玩家等建立多个快速沟通渠道，提高反馈效率，拉近玩家与研运人员之间的距离。



2020 年度《问道手游》全民 PK 赛活动，报名首日起 7 万人报名参赛，总报名人数解锁 120 万元最高档浮动奖池，历经热身赛、积分赛、淘汰赛、总决赛（线下），竞技氛围热烈。



2020 年 12 月，举办《不朽之旅》玩家见面会

05

责任·维护合法权益

- 游戏产品合规
- 未成年人保护
- 用户隐私保护
- 数据安全 管理

■ 游戏产品合规

资质合规

公司已取得游戏运营业务相关资质，持续走“精品化”路线，致力于向玩家提供内容积极健康且玩法有趣的游戏产品，未来公司将保持行业政策的敏感度，从严进行内容管理，持续开展面向研发部门、运营部门的内容自审培训，从源头上保证公司产品均合法合规。公司已上线运营的产品皆已完成相关审批，未上线运营的产品将进行合理规划，严把出版导向关，及时进行前置审批准备工作。同时，公司将实时关注并研究最新行业政策，跟进行业动态，拓展业务范围，减小行业政策变动带来的风险。

内容合规

公司将合规工作贯穿于产品开发、测试、发行、宣传推广等各个业务环节，重视版号前置审批及日常合规核查工作，通过制度规范、内部核查、法规宣导等举措切实加强员工合规意识，提高公司的风险防范能力。

公司结合业务开展实际，系统梳理监管法规要点，制订了《产品内容编审制度》《游戏运营内容自审制度》《网络编辑内容自审制度》等制度；设立专门的合规团队，制定规范的多部门联动工作机制和 workflow，每款产品均由专人持续督查落实合规情况。同时，公司通过加强网络审核，建立涉未成年人网络信息发布安全责任机制、内容审核机制、不良信息查处追责机制等长效机制，结合技术工具和手段及时屏蔽和处理游戏内的敏感信息，并由专人动态维护敏感词库，坚决遏制网上违法和不良信息蔓延，营造绿色健康的网络游戏环境。

2020 年度，公司积极配合落实监管部门开展的内容生态治理专项工作，动态核查产品内容和官网信息合规情况，并组织了覆盖研发、运营等相关部门的版号及游戏合规问题宣讲，防沉迷规定解读与落实工作沟通会，专项核查产品合规运营宣讲，以及游戏产品合规工作流程宣讲等 10 余次内部专题研讨培训。



■ 未成年人保护

公司严格执行《中华人民共和国未成年人保护法》、国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等法律法规及规范性文件的要求，落实游戏用户账号实名认证，控制未成年人使用网络游戏时间，以及限制未成年人游戏充值金额等工作，建立了完善的未成年人保护体系，通过多种技术手段防止未成年人过度沉迷于网络游戏并发生可能对身心健康造成不利影响的情况，并于 2020 年 3 月全面开启雷霆游戏全平台限制，分层级限制同一雷霆游戏账号登录所有游戏的累计游戏时长和充值金额。

建立全面的未成年人保护机制



实名认证

- 实名认证信息均通过“二要素（姓名、身份证号码）”核验
- 部署接入国家统一的网络游戏防沉迷实名认证系统



防沉迷系统

- 开发雷霆游戏防沉迷 SDK，开启雷霆游戏全平台限制
- 分层级限制同一未成年人雷霆游戏账号登录所有游戏的累计游戏时长和充值金额等



家长守护平台

- 设置雷霆游戏客服专区“家长守护平台”，共同培养孩子健康的游戏习惯
- 家长绑定未成年人游戏账号后可对未成年人的游戏时间、消费金额进行管理

■ 用户隐私保护

公司重视保护用户信息安全，严格遵守《中华人民共和国网络安全法》《信息安全技术个人信息安全规范》《信息安全技术移动互联网应用（APP）收集个人信息基本规范》《电信和互联网用户个人信息保护规定》等法律法规，制订了《公司用户信息安全管理规定》等规章制度，规范用户个人信息收集和存储，数据保密管理，以及用户个人信息安全管理等内容。



2020 年度，公司组织开展了 2 场用户隐私保护相关的内部**专题培训**；
对公司多款产品进行了**合规自查**，及时发现问题并整改。



个人信息合规管理

规范全过程管理，严格保护用户隐私

事前自查

- 坚持用户信息收集合法、公开、最小化原则
- 向用户履行明确、详细、持续的告知义务
- 特殊情形下请求用户的单独同意
- 制定用户信息泄露应急预案

事中管理

- 对收集的用户信息进行分类分级管理
- 对特殊事项进行事前安全风险评估
- 强化防火墙、加密、去标识化处理、访问控制等技术措施
- 给予用户访问、更正、删除个人信息及撤回个人信息授权、注销账号的自主权

事后控制

- 向用户提供有效的更正、删除个人信息及注销用户账号功能
- 制定安全风险事件处置和补救措施
- 出现个人信息安全风险事件及时通知用户和相关部门



易读、易访问的隐私政策

2020 年度，公司根据 GB/T 35273-2020《信息安全技术个人信息安全规范》国家标准、《中华人民共和国个人信息保护法（草案）》等法规和公司游戏产品实际情况，修订了《雷霆游戏隐私政策》《雷霆游戏使用许可及用户协议》《雷霆游戏儿童用户隐私保护政策》，完善用户个人信息保护机制，并在各游戏产品内以显著方式提示玩家阅读，保证公司提供的业务功能与收集的用户信息一一对应，逐项列举敏感信息、信息使用规则、信息存储机制、申诉反馈渠道、删除渠道、更新日期、第三方 SDK 信息、Cookies 及相关技术等，向用户明示收集使用个人信息的目的、方式和范围，当且仅当用户知悉收集使用规则并明确同意后才开始收集个人信息。公司还设立了个人信息保护专职部门，严格保护用户个人信息。

你知道《雷霆游戏隐私政策》里有哪些内容吗？

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 一、雷霆游戏收集哪些个人信息 | 六、雷霆游戏如何保护未成年人的权益 |
| 二、雷霆游戏如何使用个人信息 | 七、玩家对个人信息享有的控制权 |
| 三、雷霆游戏如何储存和保护个人信息 | 八、《雷霆游戏隐私政策》如何更新 |
| 四、雷霆游戏如何对外提供信息 | 九、雷霆游戏相关责任部门联系方式 |
| 五、雷霆游戏如何使用 Cookies 及相关技术 | 十、第三方 SDK 及类似应用程序说明 |



数据安全

安全管理机制

数据安全管理制度

为了提高数据安全管理规范及标准化水平，公司制订了《信息安全策略总纲》《网络系统管理规范》《信息系统管理制度》《数据安全保护管理制度》《信息系统数据管理制度》《服务器管理办法》《机房管理制度》《备份管理制度》《人员安全管理制度》《安全应急管理办法》《网络与信息安全事件应急预案》《信息安全奖惩管理制度》等内部制度文件，为实现数据安全管控的事前预防加固、事中监控检测、事后应急溯源的目标提供制度保障。

数据安全组织保障

公司成立了由总经理担任组长、相关业务负责人及资深技术工程师等组成的网络安全专项保卫领导小组指导和统筹数据安全工作，由运维部、平台部、信息技术中心、安全部组成网络安全执行管理部门，还配备了经验丰富的管理团队和技术工程师，团队成员持有注册信息安全专业人员（CISP）、信息安全保障人员认证（CISAW）、网络通讯安全管理员等信息安全领域权威认证证书。各部门协同制定、实施各类数据安全控制策略，保障公司数据安全。

用户数据安全

数据安全存储与使用

公司仅在实现服务目的所必须的时间或法律法规规定的条件下存储用户个人信息，境内收集的用户数据仅存储于中国境内；同时通过防火墙、加密（如 SSL¹）、去识别化或匿名化处理、访问控制措施（如堡垒机²、二次验证）等技术手段，确保数据存储安全。

公司不会主动共享、提供或转让用户个人信息至第三方。如存在其他共享、提供或转让用户个人信息，或用户需要公司将其个人信息共享、提供或转让至第三方的情形，公司会直接向用户确认并征得用户的明示同意。

加密传输用户敏感数据

公司在数据传输过程中采用 HTTPS 加密通道，确保传输过程不泄漏用户敏感数据，保证数据传输过程的完整性。

1: SSL (Secure Sockets Layer)：即安全套接字协议，为网络通信提供安全及数据完整性的一种安全协议，在传输层与应用层之间对网络连接进行加密。

2: 堡垒机：指在特定的网络环境下，为保障网络和数据不受来自内外部用户的入侵和破坏，而运用各种技术手段监控和记录运维人员对网络内的服务器、网络设备、安全设备、数据库等设备的操作行为，以便集中报警、及时处理及审计定责。

办公数据安全

网络通信层面

公司根据实际业务需求及安全等级划分不同的网络段，将关键核心网络段与其他网络进行物理隔离，严格管控网络中设备准入，同时在网络边界部署防火墙设备，通过配置防火墙中的安全策略实现网络异常行为检测，针对高可信度的网络攻击行为，直接阻止相应的网络通信。

主机设备层面

公司在确保主机上安全防护、数据防泄漏软件均部署成功后才予以接入网络；在主机系统上部署自主研发的入侵检测套件，可对机器进行周期性的安全扫描，针对不符合基线要求，存在安全风险的行为生成告警工单，实现安全风险发现、处理、跟踪的全过程闭环管理。

应用系统层面

公司严格控制第三方采购系统的安全准入，针对不符合安全要求的系统，强制要求供应商进行整改；针对自主研发的系统，制定相应的安全检查表，由研发部门先行自主开展安全自查，而后由安全部进行二次审查，最大化暴露系统中可能存在的安全问题，提升应用系统的安全水准，不断完善安全研发工作流程，保障数据安全。

数据安全应急预案

为应对数据泄漏事故，公司制订了《网络与信息安全事件应急预案》《应急安全管理办法》等管理制度。依据安全事件影响范围、风险危害将安全事件划分为安全事故（I 级）、严重安全事件（II 级）、一般安全事件（III 级）共 3 个等级，根据不同安全事件等级针对性地制定了不同检测、响应和处理计划，并在安全事件处理完毕后进行复盘总结。2020 年度，公司未发生重大数据安全事件。

2020 年 6 月，公司开展“官网防篡改”应急演练，演练模拟攻击者未经授权篡改官网文件触发监控告警的应急场景，验证了公司网站内容篡改监控技术方案的有效性，并完善了官网防篡改应急演练的应急操作流程。2020 年 12 月，公司针对个人使用外部公共平台进行代码备份导致公司敏感数据泄露的情形，开展了“个人数据泄露”应急演练，提升了公司处理个人信息泄露事故的应急能力。

数据安全审计

内部审计

组织渗透测试、安全审计工作，挖掘与识别业务系统和 workflows 中的安全风险，提出针对性修复整改方案，不断完善数据安全体系。

内外结合 开展数据 安全审计

外部审计

邀请第三方专业机构对业务系统进行安全测评，将公司各类技术、管理规范对标国家标准，切实提高公司数据安全治理水准。

2020 年度，公司关键业务系统再次通过了国家网络安全等级保护三级测评。

延伸阅读

什么是“国家网络安全等级保护三级测评”？

国家网络安全等级保护认证是中国最权威的网络安全等级认证，由符合国家要求的测评机构按照 GB/T 22239-2019《信息安全技术 网络安全等级保护基本要求》等技术、管理标准，对等级保护对象（信息系统、通信网络设施和数据资源等）的安全通用要求（包括技术要求和管

理要求）和安全扩展要求等进行测评、定级。

其中第三级属于“监督保护级”，由符合国家要求的测评机构每年开展测评，由公安机关进行监督、检查。等级测评内容涵盖等级保护安全技术要求的“安全物理环境”“安全通信网络”“安全区域边界”“安全计算环境”“安全管理中心”五个层面，安全管理要求的“安全管理制度”“安全管理机构”“安全管理人员”“安全建设管理”“安全运维管理”五个层面，以及相应的安全扩展要求，包含约 300 项具体要求，共涉及测评分类 70 余类，要求较为严格。



2020 年度，公司组织多次渗透测试，模拟攻击者对业务系统进行攻击，挖掘系统中的安全风险问题并及时修复；同时，公司推动安全审计工作工具化、自动化建设，为满足业务阶段性安全审计需求，公司组织开展专项安全审计，评估公司技术方案或管理体系的成熟度，持续改进整体安全审计水平；此外，为了有效收敛安全漏洞的风险，公司还在业务系统或游戏应用上线之前加入安全测评环节，完善业务系统上线的安全要求和标准，将漏洞发现阶段前移至系统上线之前，减少漏洞修复的成本。



2020 年度，公司共组织渗透测试 **3** 次，专项安全审计 **4** 次。

2020 年度，公司共开展自主研发网站系统上线安全检查 **42** 次，游戏应用上线

安全检查 **42** 次，第三方产品安全检查 **4** 次。



数据安全培训与交流

开展员工数据安全培训

- 针对相关部门和岗位制定相应的数据安全培训内容，组织开展安全技能的培训和交流
- 于在线学习平台开设面向全体员工的安全培训课程
- 面向全体员工不定期推送安全小常识和安全宣导漫画等信息，进行安全意识和知识宣贯
- 鼓励员工参加跟岗位相关的数据安全培训及资质认证，如网络通讯安全管理员、信息安全从业认证等

加强行业间数据安全经验交流

- 参与线上、线下网络安全大会，交流学习优秀数据安全建设经验，完善信息安全体系建设

协助部分参股公司加强数据安全管理工作

- 提供安全咨询，协助参股公司开展网络安全等级保护测评，个人信息安全合规，以及纵深防御体系建设
- 为参股公司定制化开发安全编码、安全测试等培训课程
- 分享安全威胁情报及行业风险预警信息
- 针对参股公司的业务系统开展安全渗透测试，帮助其改进内部信息安全建设
- 针对参股公司出现的安全事件，协助制定应急技术方案，并协助其对所有业务系统进行排查，帮助其改进工作流程，完善应急体系建设



06

专业·助力行业发展

积极携手行业各利益相关方，通过保护知识产权，支持中小企业，参与行业活动，以及开展校企合作等一系列举措，助力形成更加繁荣向上的产业环境

- 保护知识产权
- 支持中小企业
- 参与行业发展
- 加强校企合作

保护知识产权

公司一贯坚持与侵权行为作斗争，严厉打击游戏私服、外挂、商标侵权、钓鱼网站、不正当竞争等侵权行为，维护玩家及公司利益，践行企业社会责任，为维护行业市场经济秩序贡献力量。

公司制订了《知识产权管理制度》及相关配套管理办法；成立了维权打击小组，不断完善维权机制。2020 年度，公司加入了厦门市知识产权协会，通过参加培训、学术交流等形式不断提升自身知识产权管理及维权能力，并为促进行业知识产权创造、运用、保护、管理等方面贡献一份力量。

保护知识产权，维护合法权益



日常监测

每周监测排查各游戏产品侵权情况，对游戏的破解盗版软件、外挂、私服、游戏名称的商标权侵权和美术作品侵权等进行维权处理
重点关注公安部、法院、检察院、全国“扫黄打非”工作小组办公室等相关执法部门的要求，及时处理相关问题，保证维权质量和效率



技术积累

在公司发明专利“网络游戏反外挂的实现方法”等技术手段基础上，可以迅速有效地打击外挂行为，保证游戏环境的公平性和游戏内部的经济平衡
建立用户行为模型、游戏经济模型等来研究个体行为和游戏币流动路径，以此为依据来优化游戏和打击外挂，净化游戏环境



专题培训

开展知识产权专题培训，提升相关岗位员工的知识产权保护意识和专业能力



社会号召

积极打击黑产，设立举报邮箱(jubao@g-bits.com)，号召社会各界人士一同加入打击私服和外挂等黑产行动



2020 年度，公司监测并处理游戏破解版盗版软件、外挂私服、游戏名称商标权侵权、

美术作品著作权侵权和其他维权事项 **39,800** 余件。



案例

重击侵权行为，携手净化网络环境

案例一

2020 年 9-11 月，在公安部“净网 2020”专项行动统一部署下，浙江省金华市武义县公安局成功侦破一起通过架设《问道手游》私服非法运营的特大侵犯知识产权案件，抓获犯罪嫌疑人 10 名，涉案金额超 6,000 万元，有力地打击了网络违法犯罪行为，保护了游戏玩家的利益和公司知识产权合法权益。**本次抓获行动在央视新闻、新华网、《法制日报》、《浙江法制报》、浙江在线等媒体进行了首发报道，并得到《人民公安报》专题报道，共同号召社会各界携手营造安全清朗的网络空间。**

案例二

2019 年 9 月，浙江省金华市武义县公安局侦破一起针对公司产品《问道手游》的特大侵犯知识产权案，涉案金额超 1,000 万元；2020 年 3 月，《中国新闻出版广电报》报道了该案件。**该案件被列入中宣部版权管理局督办案件，以及全国“扫黄打非”工作小组办公室“秋风 2019”专项行动盗版维权典型案例。**2020 年 11 月，法院作出一审宣判，案件 2 名主犯均被判处有期徒刑 3 年 6 个月，并处罚金 25 万至 60 万不等；其他从犯获刑 1 年半至 2 年半不等，均并处罚金，有效震慑了违法犯罪行为，有助于规范互联网游戏经营行为，促进行业健康有序发展。

案例三

2020 年 1 月，浙江省金华市武义县公安局成功侦破一起针对《问道手游》的大型外挂黑产案件，共计抓获犯罪嫌疑人 13 名。案件的破获不仅维护了《问道手游》玩家及公司的合法权益，保护了游戏环境，也打击了扰乱市场经济秩序的游戏外挂黑产行业，产生了良好的社会效应。2020 年 10 月，法院作出一审宣判，相关犯罪分子都得到了应有的法律制裁。

案例四

2020 年 8 月，深圳前海合作区人民法院对公司起诉被告侵犯《问道手游》的信息网络传播权，且恶意攀附公司商誉构成不正当竞争一案判决被告停止侵权和不正当竞争行为，并赔偿公司经济损失及合理开支。该案例的胜诉体现了公司对“抄袭、山寨零容忍的态度”，以及公司不遗余力地与侵权行为作斗争、维护玩家切身利益的决心。

案例五

2019 年 7 月，广州知识产权法院就被告擅自采取技术手段对公司运营的《贪婪洞窟》游戏数据、配置文件进行修改并传播，侵犯《贪婪洞窟》著作权一案判决被告停止侵权，赔偿公司及《贪婪洞窟》研发商经济损失及合理开支。该案件打击了游戏软件侵权行为，展现了公司维权的决心。2020 年 1 月，**该案件入选广州知识产权法院“2019 年服务和保障科技创新十大典型案例”。**

■ 支持中小企业

公司采用内生性与外延式发展相结合的方式，孵化内外部团队；为中小企业提供合规方面的专业咨询及出版相关服务，保护行业生态多样性。

孵化中小企业

内生性发展

注重内部团队的培养工作，允许团队独立成为公司参股公司

外延式发展

对游戏行业优质研发商、发行商及上下游相关企业等进行投资，并在投资后给予其技术、业务、公司治理等多方面的辅助及支持

公司投资参股的部分企业已取得较为出色的成绩

厦门青瓷数码技术有限公司

厦门青瓷数码技术有限公司（以下简称“青瓷数码”）设立于 2012 年 3 月，主要从事网络游戏研发和运营，公司持有 33.21% 股权。青瓷数码研发或运营的产品有《最强蜗牛》《不思议迷宫》《提灯与地下城》《阿瑞斯病毒》《愚公移山 3 智叟的反击》等。由青瓷数码研发并运营的手绘风放置手游《最强蜗牛》于 2020 年 6 月 23 日上线，上线至 2020 年末在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 14 名，最高至该榜单第 2 名。由青瓷数码研发并由雷霆游戏运营的《不思议迷宫》累计注册用户数量超 1,800 万，在 App Store 累计获得超 18 万条的五星好评。由青瓷数码运营的地牢 Roguelike 手游《提灯与地下城》于 2021 年 3 月 2 日上线，上线首周在 App Store 游戏免费榜、游戏畅销榜平均排名分别为第 1 名、第 6 名。

厦门淘金互动网络股份有限公司

厦门淘金互动网络股份有限公司（以下简称“淘金互动”）设立于 2013 年 6 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 30.00% 股权。淘金互动为全国中小企业股份转让系统挂牌公司，根据其 2020 年半年度报告，其 2020 年 1-6 月营业收入为 1,475.42 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 914.75 万元。淘金互动研发的《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版和《跨越星弧》由雷霆游戏代理运营。截至 2020 年 12 月 31 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超 850 万。

厦门勇仕网络技术股份有限公司

厦门勇仕网络技术股份有限公司（以下简称“勇仕网络”）设立于 2014 年 12 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 20.00% 股权。勇仕网络为全国中小企业股份转让系统挂牌公司，根据其 2020 年半年度报告，其 2020 年 1-6 月营业收入为 4,530.42 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 3,056.30 万元。2020 年度，由勇仕网络联合研发的二次元游戏《碧蓝航线》在 App Store 游戏畅销榜排名最高至第 6 名，在 App Store 日本游戏畅销榜排名最高至第 4 名。

提供合规支持

公司互联网出版服务平台艺帆（厦门）网络科技有限公司（以下简称“艺帆科技”）设立于 2015 年 11 月，致力于为互联网行业企业提供合规方面的专业咨询及出版相关服务，外部客户以中小游戏研发企业为主，遍及北京、上海、广东、四川、海南、福建等全国多个省市，在一定程度上帮助中小企业打通游戏产品上线通道，保护游戏产业产品和生态的多样性。自成立以来，艺帆科技已成功办理游戏产品版本号 **155** 个。

■ 参与行业发展

公司积极加强与政府、供应商等合作伙伴的交流合作，与行业伙伴学习、分享经验，打造互利共赢生态圈。

政策参与

公司通过参与课题调研，加入地方及产业组织，为政策制定提供参考建议等方式，积极响应政府号召，构建良好的政企关系。

2020 年度，公司参与了厦门市“十四五”战略性新兴产业专项规划编制调研和《厦门经济特区优化营商环境（草案）》课题调研；加入厦门市动漫游戏产业协会人力资源管理专委会，积极为人才政策提出建议；并参与了厦门市工业和信息化局软件与信息服务业政策研讨与厦门市思明区科技和信息化局《思明区促进软件信息业发展若干措施（征求意见稿）》等政策的评估与反馈。

标准制定

公司深耕网络游戏行业，坚持走“精品化”路线，并积极为行业的健康规范发展贡献力量。2020 年度，公司作为工作组成员和标准起草单位之一，参与了由中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（以下简称“中国音数协游戏工委”）、中国新闻出版研究院牵头并在中国音数协团体标准化技术委员会立项的《**网络游戏术语**》之“**研发术语**”项目的编制和讨论工作，以及中国音像与数字出版协会发起草拟的《信息技术网络游戏未成年人监护系统技术要求》《网络游戏适龄提示》《家长监护平台建设要求》《游戏企业内容自审流程》等的草案审读并反馈意见；公司子公司参与了中国互联网协会《网络游戏行业社会责任管理体系》草案研讨会，并作为起草单位之一参与了深圳市消费者委员会《网络游戏消费者权益保护规范》的编制和讨论工作，为游戏行业的规范发展建言献策。

行业交流

公司积极参加行业组织，充分发挥自身专业优势，助力游戏行业的高质量发展。2020 年度，公司升级为**中国音数协游戏工委副主任委员单位**并加入了厦门市知识产权协会，公司子公司深圳雷霆信息升级为**广东省游戏行业协会副会长单位**。

公司积极参与行业活动，主动进行行业交流与对话。2020 年度，公司或子公司参加了中国游戏产业年会及中国音数协游戏工委副主任委员工作会、广东省游戏产业协会理事会会议、广东省游戏产业协会会员大会、福建省新闻出版局出版工作会等行业交流会议，并主动参与并配合福建省新闻出版局游戏内容审读专家库组建工作。

加强校企合作

公司主动承担为行业培养优秀人才的社会责任，积极与高校建立长期合作关系，探索多种形式的高校活动和高校专业课程，以填补国内游戏专业教育领域的空缺，为热爱游戏的学生搭建学习和实践的平台，与高校师生共同构建游戏行业人才培养的良性生态，为游戏行业赋能。

打造高校游戏赛事

案例

让创造诠释热爱，打造“未来游戏制作人大赛”

公司打造的“未来游戏制作人大赛”致力于为热爱游戏的高校学生创造一个施展自身才华，对外交流学习，以及为职业发展赋能的平台。大赛配合资深行业导师指导，设置专业课程学习，游戏试玩体验，以及游戏上架市场化检验等环节，将传统赛事打造为游戏青年学习、交流、成长的平台。通过赛事实操，同学们可以学习游戏开发设计相关技术知识，了解商业游戏的规范制作流程，并与团队协作完成完整的团队作品。

2020 年 3 月，公司第二届“未来游戏制作人大赛”报名开启。本届“未来游戏制作人大赛”采用赛事导师制，邀请多位游戏行业资深的核心业务骨干组成导师团，为参赛同学提供线上指导和定制化专业游戏制作课程，并为每支决赛团队配备一名专属导师全程指导，让同学们在游戏制作过程中可以随时与行业资深前辈一对一交流；大赛还邀请了中国传媒大学、中国美术学院游戏专业老师担任赛事评委，让大赛成为开放、互动的交流和学习平台。

2020 年 7 月，第二届“未来游戏制作人大赛”总决赛圆满落幕，大赛“十强”团队以“Restart 2020”为主题开展了 48 小时限时游戏开发挑战。同学们通过游戏传递正能量，涌现出多个优秀作品。最终，经由行业导师团和高校评委从核心玩法、美术风格和游戏立意三个维度对作品进行评审，来自清华大学、中央美术学院、合肥工业大学等高校的多位同学获奖。



第二届“未来游戏制作人大赛”现场

第二届“未来游戏制作人大赛”中，Save& Studio 和吃瓜小分队分别制作了医护相关的游戏——《心灵孤岛与正义使者》和《Rebirth》，以此来感谢医护人员在抗击新型冠状病毒肺炎疫情战役中的无私奉献。

《心灵孤岛与正义使者》



创作者说：

2020 年是不平凡的一年，医护人员冒着生命危险奋斗在一线，面对前所未有艰难的挑战。所有人都希望 2020 年能够重启，但是时间不能倒流，我们希望这个游戏能够给大家一点安慰和快乐。

游戏类型：休闲、益智、解谜

《Rebirth》



创作者说：

2020 是个多灾多难的一年，很多人希望时间可以重启，本质上是希望扭转灾难发生、让世界回归幸福美好。但真正能让未来更美好的，是去勇于面对灾难。我们的游戏希望传达的理念是：时光是无法倒流的，我们需要做到的传承爱与希望。

游戏类型：双人合作、射击、平台跳跃

此外，公司还将大赛优秀作品面向玩家进行测试，并与中国美术学院、华中科技大学、厦门大学、华南理工大学、广州美术学院等高校的老师 and 游戏制作社团建立了长期联系，为热爱游戏制作的同学们提供更多资源支持。

联合高校开展课程

公司联合中国美术学院、深圳大学等高校开设游戏课程，搭建游戏专业分享平台，填补国内游戏专业教育领域的空缺；同时，在厦门大学等高校举办游戏制作知识类分享讲座，为热爱游戏并有志于进入游戏行业的同学们提供指导和帮助。

案例

携手中国美术学院共建 《吉比特 < 一念逍遥 > 系列水墨形象设计》横向课题

2020 年 12 月，公司联合中国美术学院共建《吉比特 < 一念逍遥 > 系列水墨形象设计》横向课题，开展了为期两周的“唤醒东方世界 共绘水墨之美”课程。课程采用专家分享讲座，教师指导，跨年级教学，美术馆参观，以及动物园写生等多种形式，通过命题设计训练，从游戏角色设计出发，带领同学们对人物创作，水墨国风表现，以及传统文化《山海经》等进行全面的研究分析，进而围绕公司自研游戏《一念逍遥》进行 NPC 和灵兽创作，将游戏媒介与中华优秀传统文化相融合，弘扬中华水墨艺术与传统文化之美，探索传统文化创新传承之路。

课程期间，《一念逍遥》主创团队走进校园，与中国美术学院师生分享游戏设计实战经验，共同探讨中华水墨艺术与传统文化元素在游戏中的创新运用方法。通过本次课程，同学们创作出了一批大胆创新、别出心裁的 NPC& 灵兽设定立绘。课程中产出的优秀作品在《一念逍遥》上线时进行了实名植入，供广大玩家欣赏体验。



联合中国美术学院开展“唤醒东方世界 共绘水墨之美”课程



“唤醒东方世界 共绘水墨之美”课程学生作品《白鹤童子》植入公司自研游戏《一念逍遥》

案例

联合深圳大学开设《游戏发行的商业实战》学分课

公司自 2018 年起联合深圳大学开设《游戏发行的商业实战》校企合作课程，为更多意向投身于游戏行业的年轻人提供学习专业游戏运营知识的平台，开课以来取得了较好效果，该课程自 2019 年正式升级为深圳大学学分课。2020 年 9-11 月，《游戏发行的商业实战》学分课由公司游戏运营业务 7 名骨干组成讲师团队，从产品引入和调优，游戏发行和推广，用户运营和维系，以及数据分析等多个维度为同学们讲解游戏运营相关理论与实战经验。

2020 年度课程结束后，公司还邀请本课程及深圳大学游戏社团的同学们参加“G 社体验日”暨结课仪式，除公司参观介绍，结课方案交流，新游试玩沙龙，以及自由交流等环节外，公司还组织了经验丰富的业务骨干和同学们就游戏制作、游戏发行、职业规划等进行了探讨交流和经验分享，为热爱游戏并有志于进入游戏行业的同学们提供职业规划指导和帮助。



联合深圳大学开设《游戏发行的商业实战》学分课

案例

联合厦门大学数字媒体技术专业开展游戏行业分享讲座

2020 年 11 月，公司受厦门大学数字媒体技术专业老师邀请，组织公司资深策划走进校园开展游戏行业分享讲座，分别与同学们分享自己在游戏领域的经验和体会，为同学们提供初探游戏行业的机会，带领同学们了解游戏行业，提前为职业发展做铺垫。



开展“企业开放日”活动

公司面向高校师生开展“企业开放日”活动，为对游戏行业感兴趣的大学生提供与公司接触及实践的机会。2020 年度，公司邀请了厦门大学、西安电子科技大学、福建省高中精英峰会的师生来公司参观交流，帮助学生们对公司业务流程、人才需求以及游戏行业形成更深入的了解。



2020 年 9 月，厦门大学物理科学技术学院师生来公司交流，活动中针对不同岗位开展了模拟面试，帮助学生了解公司招聘关注的素质能力及如何自我提升。



2020 年 11 月，厦门大学信息学院师生来公司交流



2020 年 11 月，西安电子科技大学人工智能学院师生来公司交流



2020年8月，福建省高中精英峰会师生来公司交流

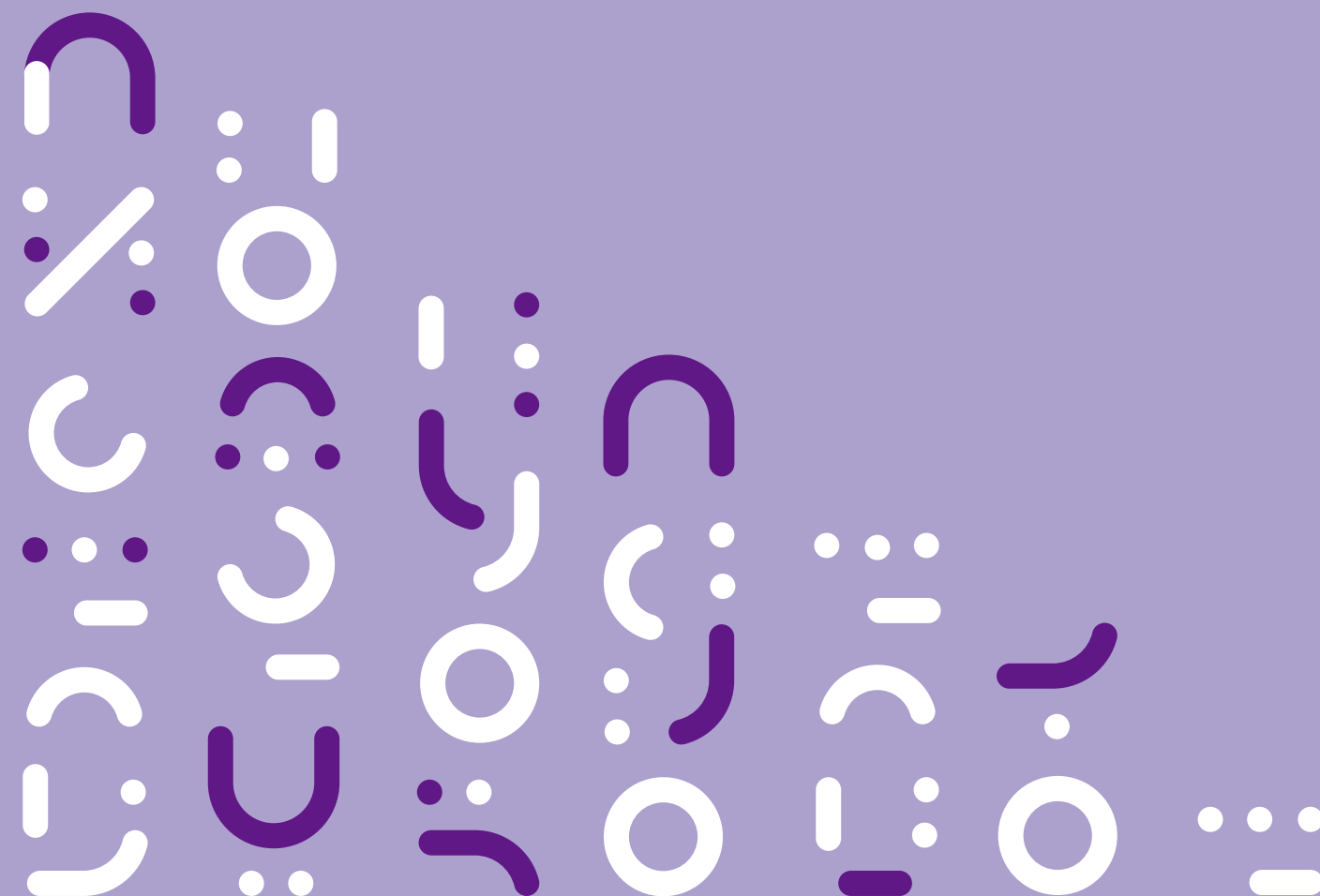
支持高校文化活动

公司充分发挥专业优势，探索开拓多层次、多形式的校企合作，赞助高校大型游戏赛事等校园活动，全力支持和丰富高校校园文化活动建设。2020年度，公司通过资金赞助、活动支持等形式，协助北京大学信息科学技术学院举办俄罗斯方块文化交流活动，武汉大学游戏社团开展招新活动，以及深圳大学游戏社团开展社团建设等。

07

回馈·传递温暖爱心

- 支持疫情防控
- 坚持精准帮扶
- 投身公益慈善



支持疫情防控

自 2020 年初新型冠状病毒肺炎疫情爆发以来，公司积极支持防控疫情，在做好自身防疫工作的同时，累计支出 525 万余元，向医院、公安机关、城市基础保障单位等一线单位及工作人员，定向捐赠医用防护物资、健康护理用品等，积极履行上市公司社会责任，回馈社会。



2020 年 2 月，面对医用防护物资紧缺的严峻形式，公司紧急采购境外医用防护物资支持疫情防控，面向福建厦门、湖北武汉、广东深圳、浙江金华的 7 家医院和 1 处公安机关等，分批次定向捐赠总价值 427 万余元的医用防护物资，包括 20,700 件医用防护服和 32,400 个医用外科口罩。



2020 年 8 月 19 日是第三个中国医师节，公司为深圳南方科技大学医院的南山区“优秀医师”们送去健康护理用品，并于次日前往医院的 4 家防疫隔离酒店看望一线医护工作者，感谢他们在平凡岗位上不平凡的贡献。



2021 年 1 月底，公司分别向厦门鹭城巴士集团有限公司和深圳市南山区 5 个社区工作站的 5,000 余位城市基层一线工作者送去总价值 97 万余元的新年暖心礼包。

坚持精准帮扶

公司在持续发展过程中，积极履行上市公司社会责任，充分发挥资源优势，根据社区的实际需求，为弱势群体与群体提供教育、消费、基建等方面帮助，以推动各群体、各社区之间的平等与均衡发展，助力全面建成小康社会。

教育帮扶，助力成长

公司一贯重视教育公益事业，设立爱心助学基金，多年来对数家外来务工子弟学校及多户困难家庭开展帮扶工作。

建立长期帮扶机制

与数家外来务工子弟学校及多户困难家庭建立长期帮扶关系，通过资助学生学杂费及在校餐费等费用，以及资助学校评优活动等多种方式改善困难学生的学习条件

开展“益课堂”系列活动

与厦门大学人文学院合作在外来务工子弟学校开展校内“益课堂”系列活动，组织参观厦门科技馆、厦门中华白海豚繁育基地等活动，帮助孩子们开拓视野

教育帮扶
长效机制

慰问困难家庭学生

每年春节、端午、中秋等节日期间组织包括党员在内的志愿者探望困难家庭学生，为他们送去节日礼品及祝福



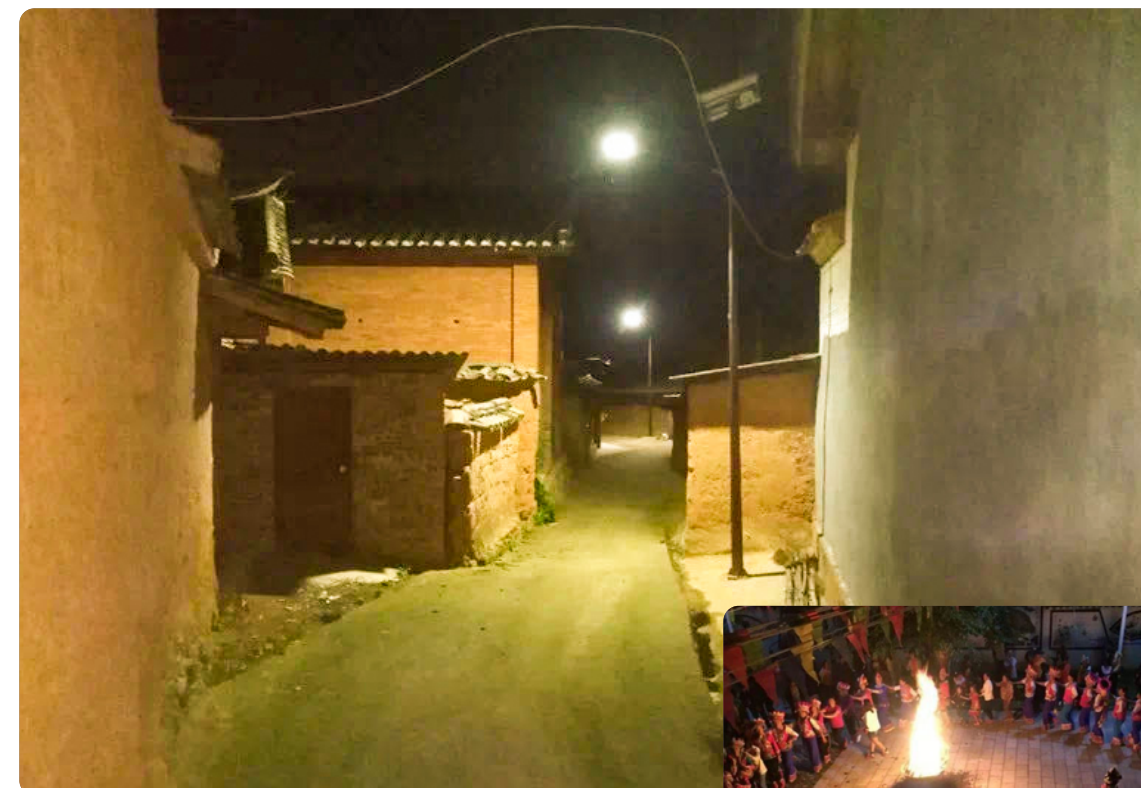
2020 年 5 月，公司向位于厦门市思明区城中村的新厦门人图书馆捐赠空气净化器和档案图书消毒设备，在新型冠状病毒肺炎期间，为孩子和家长们的阅读环境加筑一道安全防线。



2020 年 10 月，公司联合厦门大学人文学院在厦门市思明区向科小学开展“让中华优秀传统文化走进校园”主题活动，弘扬中华优秀传统文化，让传统文化融入课堂。

“修路灯，送光明”

2020 年度，基于对云南省楚雄市子午镇以口夸村的实地考察，公司实施了以口夸村“修路灯，送光明”精准帮扶项目，捐赠高度足够、光照范围更大的太阳能路灯 90 盏、维修改造旧路灯 15 盏，惠及以口夸村 7 个村民小组约 1,370 位村民。新路灯亮灯时间以周围环境的光照度自动感应，利用自然光发电，节能环保，农户无需额外交付电费。公司本次捐赠支出 18 万余元，并将承担所捐赠路灯的日常维护保养费用。



公司捐赠的新能源路灯点亮了云南省以口夸村的夜晚



消费帮扶，助农增收

近年来，公司多次采购乡村农副产品作为公司节日礼品和活动伴手礼，并号召员工自购乡村农副产品，以实际行动扶持乡村特色产业发展和农户增收。



2020 年度，公司合计采购约 **52** 万元的新疆、四川、浙江、云南、湖北、江西、广西、山东等地乡村农副产品作为公司春节、端午节、中秋节节日礼品及内部活动伴手礼，并于端午节、中秋节期间号召员工自购乡村农副产品，以实际行动扶持乡村特色产业发展。



投身公益慈善

公司积极投身于社区支持与社会公益，组建“爱心社”员工志愿者队伍，组织开展无偿献血、义卖、助学等公益活动，为社会奉献爱心。



2020年8月，公司为厦门市思明区交警大队的执勤民警送去消暑饮品。

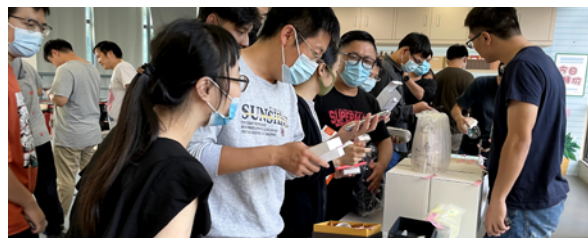


2020年11月，公司联合第三方组织发起“衣心衣意，温暖守护”衣物捐赠活动，向贵州省毕节市大方县理化苗族彝族乡法乐小学捐赠价值10万余元的衣物，包括550件连帽卫衣，300个帽子，200个颈枕，200个眼罩，以及50个抱枕。

案例

感恩节义卖，以小善成大德

自2018年起，公司每年举办“感恩节义卖活动”，号召员工将闲置物品在公司内部义捐义卖，义卖活动所筹集善款全部用于公益活动，并及时在公司内部公示善款去向。



2020年度感恩节义卖活动现场

08

同心·坚持以人为本

- 保障员工权益
- 激励员工发展
- 赋能员工成长
- 畅通沟通渠道
- 守护身心健康

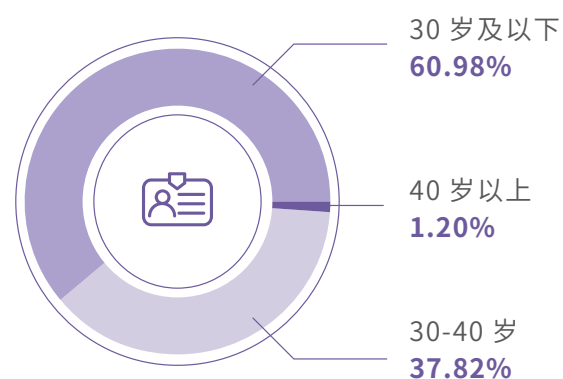
保障员工权益

基本权益

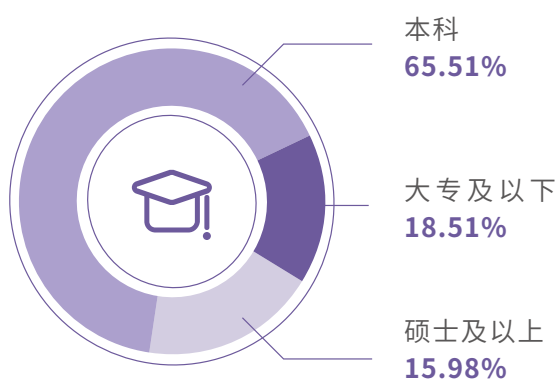
公司严格遵守《中华人民共和国劳动法》《中华人民共和国合同法》等相关法律法规，积极响应政府号召，将稳就业、保民生放在优先位置，尊重并维护员工的各项合法权益，依法禁止雇佣童工，保障男女性同工同酬，保障女性员工合法权益，努力营造多元化、公平、公正的工作环境，确保所有员工不因宗教、性别、年龄、残疾等各种因素而受到差别化对待。



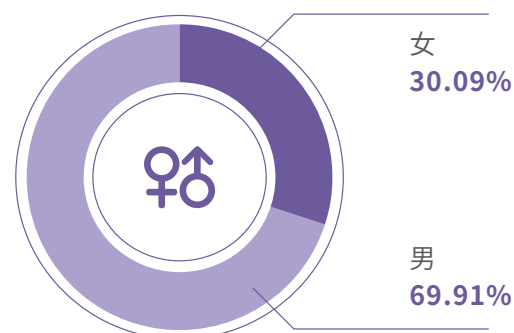
截至 2020 年 12 月 31 日，员工年龄构成



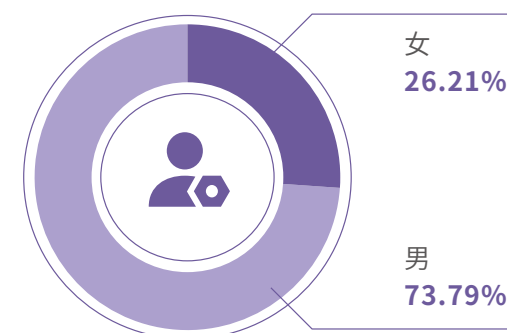
截至 2020 年 12 月 31 日，员工学历构成



截至 2020 年 12 月 31 日，员工性别构成



截至 2020 年 12 月 31 日，中层及以上管理者性别构成



公平招聘与稳定就业

公司通过官方网站、官方微信公众号、第三方招聘平台、线下招聘会等多元招聘渠道，开展校园招聘、社会招聘、内部招聘等招聘活动，规范招聘流程，公平、公开、公正地开展招聘，持续引进优质人才资源，为公司发展做好人才储备，并为政府“稳就业”社会目标贡献份力量。2020 年度，公司共招聘高校应届毕业生 51 名，年末员工总数比上年末增加 88 人。

薪酬与福利

公司为员工提供具有市场竞争力的薪酬绩效体系。员工薪酬绩效体系由基本工资、奖金、补贴和福利等组成，每年定期开放 2 次调薪机会。公司为员工提供法律规定的基本福利待遇，并在此基础上为员工提供医、食、住、行等方面的特色福利。同时，公司还鼓励并帮助公司员工开展高新技术人才、职称申报等认证工作，为公司和社区留住优秀人才。

基本福利

- 六险一金（养老保险、失业保险、工伤保险、生育保险、医疗保险、补充商业保险、公积金）
- 依法休假权利（法定节假日、病假、18 天婚假、丧假以及女职工产假等）
- 全员体检

特色福利

- 最高 100 万的免息购房借款
- 最高 20 天带薪年假（超过 20 天部分折算成薪资发放）
- 每月部门团建经费
- 每年团建旅游经费
- 子女就读私立幼儿园学费补贴
- 入职 10 年以上员工每年 2 位直系亲属免费体检
- 餐费及住房补贴、通勤班车、每月观影、贴心关怀礼金等



留住核心人才

企业的发展离不开员工的辛勤耕耘和不懈努力，公司于每年春节年会举办“员工入职五周年 & 十周年颁奖典礼”，以此感谢员工长期以来为公司发展作出的贡献。



2020 年度“员工入职五周年 & 十周年颁奖典礼”

为了充分调动核心员工的积极性，公司于上市当年即实施 2017 年限制性股票激励计划，合计授予的限制性股票数量为激励计划草案公告日公司总股本的 1.00%；激励对象包括公司及子公司主要技术人员、主要业务人员、中层以上管理人员等共计 27 人。2020 年 4 月，公司 2017 年限制性股票激励计划实施完毕。

2020 年 11 月，公司 2020 年第一次临时股东大会审议通过 2020 年股票期权激励计划，拟授予激励对象的股票期权数量为 720,000 份，约占该激励计划草案公告日公司总股本的 1.00%，激励对象包括公司（含子公司）核心技术人员、核心业务人员共计 49 人。公司通过设置 2020 年至 2022 年共 3 年期间的业绩考核条件，激励员工努力实现公司经营业绩目标及个人考核指标，为员工提供长期、有效的激励机制。

激励员工发展

公司尊重每一位员工的专业选择，构建“专业 + 管理”的双通道发展机制，为不同类别的员工实现职业晋升与发展提供广阔空间。员工既可以沿着专业发展通道成长为业务技术骨干、公司专家甚至行业权威，也可以沿着管理发展通道向中高层管理者发展。

案例

“组织诊断及制作人盘点与发展”项目

2020 年度，公司联合第三方专业咨询机构开展“组织诊断及制作人盘点与发展”项目，通过面向全体员工的组织调研及部分人员访谈验证，对公司战略共识与承诺、组织支持度、员工敬业度等方面进行评价，识别出公司对于核心人才挖掘、培养、保留的管理现状。以此次组织诊断结果为基础，并结合公司业务实际及行业趋势分析、内部优秀制作人访谈、外部优秀游戏企业及优秀制作人研究等，公司组织召开素质建模研讨会并制作了游戏制作人画像，基于画像进行了研发人才盘点，识别储备人才的优劣势，为公司的制作人选拔及研发人员能力发展提供参考。



■ 赋能员工成长

专业培训体系

公司制订了《培训管理办法》等制度，规范管理员员工培训相关工作，持续完善培训体系建设，培养和建设内部讲师队伍，通过多元培训方式，为各层级员工专业技能与通用素质的提升，提供科学、清晰的培训指导。



丰富的内外部培训资源



内部培训资源

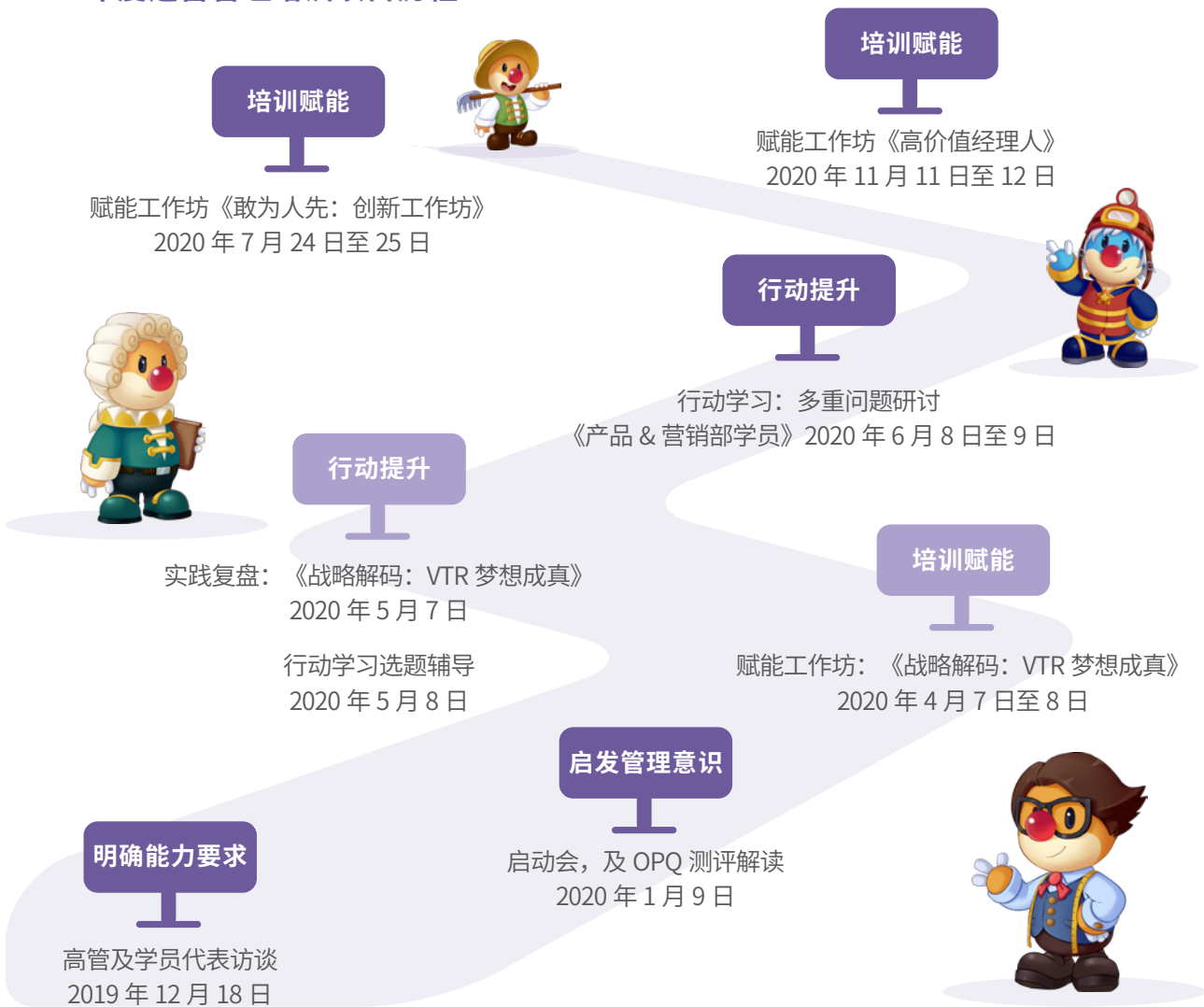
组建了一支内训师队伍，从各岗位选拔优秀骨干，经过系统培养，内训师承担起课程开发与讲授的重要职责，传递各部门核心知识技能，开展游戏策划设计、美术经验、项目控制、运营活动设计、营销推广、数据分析及挖掘、项目复盘及经验分享、软件工具使用技能、职业成长经验等方面培训，解决业务实际问题，缓解工学矛盾，加强业务交流，营造学习型组织氛围。



外部培训资源

积极利用行业及外部专业培训机构资源，邀请游戏行业“大咖”、第三方专业培训机构导师等外部讲师，开展形式多样的专业培训，为公司员工介绍行业先进技术、发展趋势和项目实战经验等，帮助员工提升职场通用和管理技能。

2020 年度运营管理培训项目历程





2020 年度培训现场

学历与技能提升

公司积极鼓励员工参加学历提升与技能认证，在《培训管理办法》中明确了相关政策，支持全体员工通过持续的学习实现个人能力的提升，不断提高个人竞争力。



2020 年度，公司共计投入约 **17** 万元，组织法务、产品合规、项目策划、产品运营等岗位员工报考出版专业技术人员资格考试及继续教育，邀请专业老师授课指导，共有 **7** 名员工通过初级资格考试，**49** 名员工通过中级资格考试。

公司要求参加的培训及认证，若取得官方证书，则费用全部由公司承担。

技能认证支持政策

员工自愿自发参加的培训，若培训内容与岗位工作强相关且取得官方证书，则费用由公司和员工分别承担 50%。

畅通沟通渠道

公司积极实践员工参与管理，培育开放自由的企业文化氛围，采取“主动 + 被动”的方式，多渠道、多层级、全方位地为员工创造反映心声、参与管理的机会，鼓励员工与公司真诚沟通，为公司的管理和发展提出合理化建议。

畅通的员工诉求表达通道



创始人面对面

公司每年开展数次“创始人面对面”活动，所有员工均可实名或匿名参加，活动前或现场提出对公司项目研发、运营策略、个人成长、薪酬福利等各方面的问题和建议，由公司创始人及相关业务负责人进行回答和交流。2020 年度，公司组织开展 **5** 场“创始人面对面”活动，共收到 **249** 个问题及建议，其中实名提问 **145** 个，通过现场交流和会后解答两种方式，保证问题及建议回复率达 **100** %。



企业文化会议

公司高度重视企业文化建设，设立了由公司管理层及核心骨干组成的企业文化委员会，每年组织多次企业文化会议，所有员工均可报名参加，共同对公司实际发生的，由员工记录的企业文化案例进行讨论和评定，并将会议记录在公司内部公开，供各团队探讨学习。2020 年度，公司组织了 **5** 场企业文化会议，评定并公开了 **69** 个企业文化案例。



员工访谈

公司不定期与员工进行一对一深度访谈，收集员工对企业文化、经营理念、工作方法等方面的看法及建议。2020 年度，公司开展了 **4** 批企业文化访谈，对 **46** 名员工进行了访谈调研。自 2017 年以来，公司已累计访谈员工 **288** 人次。



员工工会

公司依法成立工会，每年投入资金以支持工会开展活动，维护员工的合法权益。截至 2020 年 12 月 31 日，公司工会会员覆盖率为 **100%**。

守护身心健康

营造安全工作环境

公司始终将员工的安全放在第一位，制定防爆应急预案、防台风应急预案、综合安全事故应急预案等安全保障预案，在运营场所配置了 AED（自动体外除颤器）、微型消防站、防暴器材柜等应急设施设备，并定期更换、维护，为员工营造安全的工作环境。此外，公司还联合物业公司组织全体员工开展消防演习、台风应急演练及暴力、恐怖袭击应急等演习活动，提高员工的安全意识和应急能力。



2020 年度暴力、恐怖袭击应急演习

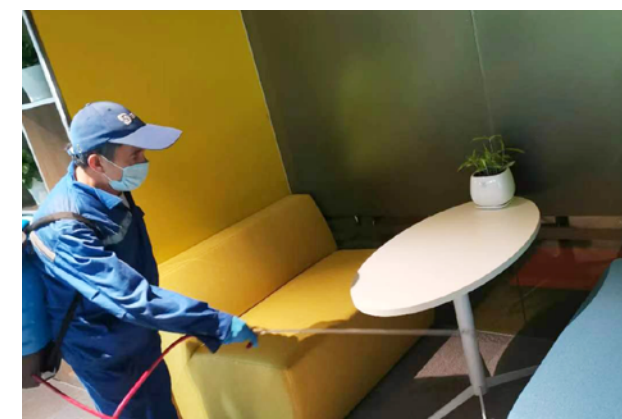


2020 年度暴力、恐怖袭击应急演习

全面做好疫情防控

自 2020 年初新型冠状病毒肺炎疫情爆发以来，公司始终积极应对、严格防控，及时跟进最新疫情防控政策，制订了《新型冠状病毒防疫应急预案》《新型冠状病毒肺炎应知应会手册》《新型冠状病毒肺炎疫情个人防护手册》，为员工自我保护提供指导，并已累计为员工发放口罩 12 万余个。2020 年至今，公司共计投入 43 万余元，用于采购检测器械、消毒药剂、应急药品、防护口罩等防护物资。

2021 年 2 月，公司积极响应政府部门“就地过年”的倡议，鼓励员工“就地过年”，为全体员工准备了新年暖心礼包（含口罩、消毒湿巾等），并为春节假期放弃返乡与家人团聚的“就地过年”员工发放现金奖励，以减少员工春运返乡过程中出现交叉感染的可能性，在守护员工及其家人身心健康的同时，亦为各地疫情防控贡献一份力量。



全面做好疫情防控

全面做好疫情防控

公司每年组织入职 1 年以上员工健康体检，邀请专家到公司现场对员工体检报告进行一对一解读；每年组织开展健康讲座及培训；为每位员工配备了符合人体工学的办公桌椅。2020 年度，公司合计投入 118 万余元，组织员工（含符合条件的家属）健康体检，并开展了 CPR（心肺复苏术）、AED（自动体外除颤器）使用等健康培训。

公司提倡“全民健身”，投入资源以不断丰富健身场所与设备。公司办公场所设有健身房、活动室，并设置了椭圆机、踏步机、登山机、动感单车等运动设备，还与外部健身机构合作，为员工提供充足的健身资源。为了提高员工的运动积极性，公司成立了多项运动俱乐部，组织开展了丰富的体育活动。

为保障员工饮食安全，公司对员工食堂食材进行严格把关与检测，对餐具进行严格消毒。员工食堂提倡健康饮食，餐食尽量少油、少盐、少糖，由专人负责菜品营养搭配。

案例

“21 天线上运动打卡活动”

2020 年 3 月，为了鼓励员工在新型冠状病毒肺炎疫情期期间多运动，公司组织策划了“21 天线上运动打卡活动”，利用微信小程序创建打卡圈，提供打卡互动平台，带动全体员工一起运动，增强员工的凝聚力。公司共有 147 名员工参加活动，活动效果良好。



开展心理辅导项目

为培育员工更加积极健康的心态，公司于 2020 年 4 月启动 EAP（员工心理辅导）项目，联合专业心理咨询机构为全体员工提供专业心理辅导机会，心理辅导费用全部由公司承担。

2020 年度正式开启 EAP（员工心理辅导）项目

心理健康咨询

- 向全体员工公开心理咨询预约通道，联合深圳、厦门两地专业心理咨询机构，为员工提供个案咨询服务。

心理健康培训

- 与第三方专业心理咨询机构合作，开展了面向全体员工的《我的情绪我做主》《情绪舒缓和压力管理》《调节情绪的方法》等系列心理健康培训课程。

关爱女性及困难员工

针对女性员工，公司为其提供专属的福利关怀，全体女性员工每月享有半天带薪生理假；厦门、深圳两地办公场所均设有温馨、舒适的母婴室，便利“职场妈妈”；每年 3 月 8 日为女性员工派发专属福利。2020 年 3 月，公司开展了“G 社女生节晚安问候”活动，每天在公众号发布公司男性员工对女生们的晚安问候。此外，对于符合条件的困难员工，公司将按照规定对其施以特定的员工关怀和慰问，并发挥公司的平台与资源优势帮助其渡过难关。



女性专属福利礼品

举办丰富员工活动

2020 年度，结合公司周年日、妇女节、端午节、中秋节、感恩节等重要节日，公司组织了系列活动，并送出了定制伴手礼。此外，公司自 2014 年起组织多次电竞比赛主题活动，选出员工喜爱度高的，不同品类的游戏作为比赛游戏，丰富员工活动，营造良好氛围。



2020 年度电竞比赛活动海报

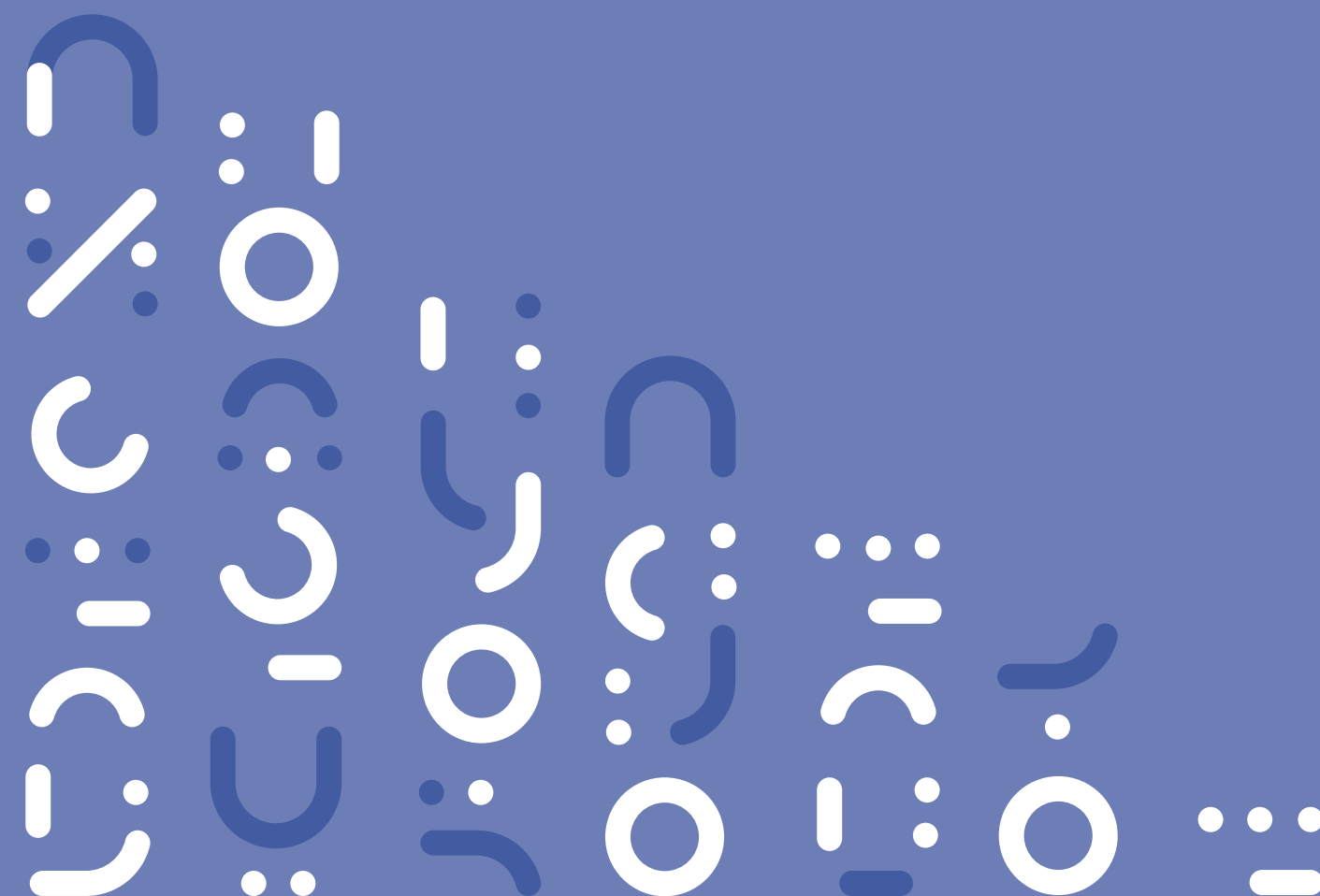


2020 年度中秋博饼活动

09

低碳·共建绿色生态

- 践行绿色经营
- 开展绿色活动



践行绿色经营

公司专注于互联网游戏产品设计、研发、制作与运营，对环境的影响主要来源于运营过程中能源及资源的消耗和排放。公司及子公司严格执行《中华人民共和国环境保护法》等有关环境保护的法律法规，不存在违反环境保护法律法规的行为和污染事故纠纷，未因违反环境保护相关法规而受到行政处罚。

公司重视节能减排，积极培训和践行集约循环利用的绿色办公理念，推行无纸化办公，鼓励纸张重复利用；配置充足的视频及电话会议设备；办公区域优先使用 LED 灯等节能产品，公司创业中心办公楼采用节能循环水冷空调，相较常规中央空调更加节约能耗；同时，公司使用纯电动新能源班车接送员工上下班，单日最多承载员工 400 余人次。2020 年度，公司班车实际行驶里程数总计约 135,200 公里，有效减少了员工通勤中所产生的二氧化碳，最大限度地节约社会资源，保护环境，减少污染。

此外，公司不定期组织“吉士得”拍卖活动，将闲置的电子产品、桌椅等办公设备，以低价拍卖给员工，实现资源的二次利用。

能源

指标名称	单位	2019 年度	2020 年度
办公用电量	千瓦时	1,564,462.33	1,827,352.30
营业收入	万元	217,037.19	274,229.24
能源强度	千瓦时 / 万元营收	7.21	6.66
能源效率	万元营收 / 千瓦时	0.14	0.15

说明：（1）能源强度体现每万元产值耗费的能源，单位产值的能耗越少，能源强度越低；（2）能源效率体现每千瓦时电量产出的营收，单位电量的产值越大，能源效率越高；（3）办公用电量为公司深圳、厦门两地办公场所的合计办公用电量。



水资源

指标名称	单位	2019 年度	2020 年度
办公水资源消耗量	吨	13,578.33	15,050.90
营业收入	万元	217,037.19	274,229.24
水资源消耗强度	吨 / 万元营收	0.06	0.05
水资源效率	万元营收 / 吨	15.98	18.22

说明：（1）水资源消耗强度体现每万元产值耗费的水资源，单位产值的水资源消耗越少，水资源消耗强度越低；（2）水资源效率体现每吨水资源产出的营收，单位水资源的产值越大，水资源效率越高；（3）办公水资源消耗量为公司深圳、厦门两地办公场所的合计办公水资源消耗量，存在少量统计误差。

作为互联网游戏企业，公司不存在工业生产制造设备的制造排放源及锅炉、焊接用乙炔等的固定排放源，不存在生物燃料燃烧的情况。公司温室气体排放，主要为购买并使用电量所产生的直接排放。

温室气体排放

指标名称	主要排放源	温室气体种类	单位	2019 年度	2020 年度
间接排放	购买电量	二氧化碳	吨	1,245.32	1,455.48

说明：能源间接排放是指因外购的电力和热力等所导致的温室气体排放，排放数据根据《2019 年度减排项目中国区域电网基准线排放因子》计算。

公司积极响应“厉行节约，杜绝浪费”的号召，开展“光盘行动”，以减少厨余垃圾；在办公场所严格按照法规及厦门市政府要求执行垃圾分类，积极向员工宣导垃圾分类理念及垃圾分类说明，提高垃圾的资源价值和经济价值，最大限度地物尽其用，从而达到节约资源、减少排放的目的。



办公场所实施垃圾分类

开展绿色活动

公司持续宣导节能环保，每年积极参与“世界粮食日”“世界无烟日”“地球一小时”等全球公益活动，不断提升全体员工环境保护意识；同时，公司不断摸索并创新绿色环保项目，自 2015 年起，公司多次组织红树苗种植活动，组织包括《问道手游》《不思议迷宫》等游戏玩家在内的志愿者参与红树林生态恢复活动，冲抵运营过程中所产生的二氧化碳排放量，共同守护绿色家园。



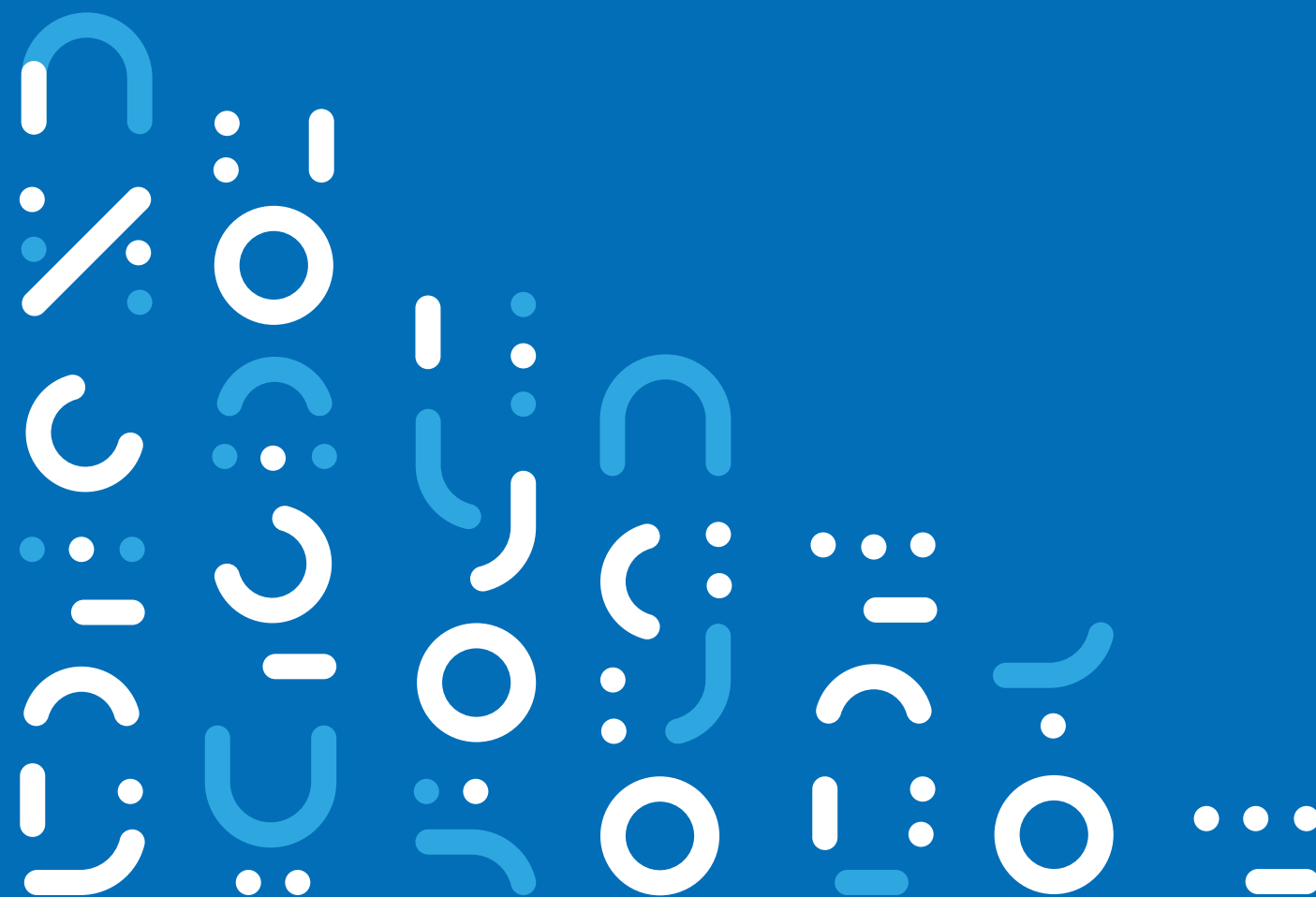
2020 年 3 月，公司再次启动《不思议迷宫》植树节游戏内活动，号召玩家关爱环境，践行环保，成为自然守护者。



2020 年 11 月，公司联合第三方组织发起“不思议迷宫，陪你过暖冬”活动，号召更多人参与旧衣环保与公益，每回收一包旧衣，公司都将组织以《不思议迷宫》的名义在甘肃省民勤县的荒漠地区种下一棵树苗，助力环保公益。



荣誉 2020



公司荣誉

主体	时间	荣誉
吉比特	2020 年 12 月	中国人民大学创意产业技术研究院 “2020 中国文化和旅游企业品牌价值 TOP50”
	2020 年 12 月	发明专利 “一种将网游客户端网页化的方法” 获评厦门市人民政府 “第八届厦门市专利奖一等奖”
	2020 年 11 月	胡润研究院 “2020 胡润中国 500 强民营企业”
	2020 年 11 月	中国企业评价协会 “2020 中国新经济企业 500 强”
	2020 年 11 月	福建省企业与企业家协会联合会 “2020 福建战略性新兴产业企业 100 强”
	2020 年 11 月	中共中央宣传部文化体制改革和发展办办公室第十二届 “全国文化企业 30 强” 提名企业
	2020 年 11 月	连续两年入选中国电子信息行业联合会 “软件和信息技术服务竞争力百强企业”
	2020 年 10 月	连续四年入选中国互联网协会、工业和信息化部 “中国互联网综合实力前百家企业” (原 “中国互联网企业 100 强”)
	2020 年 10 月	连续四年入选福建省文化改革发展工作领导小组 “福建省文化企业十强”
	2020 年 10 月	厦门市民营经济工作领导小组办公室 “厦门市 2020-2021 年度龙头骨干民营企业”
	2020 年 9 月	工业和信息化部网络安全产业发展中心、福建省互联网协会 “2020 福建省互联网企业 30 强”
	2020 年 9 月	厦门市委组织部、厦门火炬高新区管委会、厦门日报社 “2020 年厦门十大新经济影响力企业”
	2020 年 8 月	中国音像与数字出版协会、伽马数据 “2020 中国游戏资本峰会白马奖”
	2020 年 8 月	连续四年入选厦门市工业和信息化局 “厦门市重点软件和信息技术服务企业”
	2020 年 7 月	中国软件行业协会 “中国软件和信息服务业企业信用评价 AAA 等级”
	2020 年 7 月	党建工作案例入选中央网络安全和信息化委员会办公室网络社会工作局编印的《全国互联网企业党建工作案例选编》 (全国仅 33 个案例)
	2020 年 3 月	中共厦门市思明区委、厦门市思明区人民政府 “思明区 2019 年度纳税特大户”
雷霆互动	2020 年 11 月	福建省企业与企业家协会联合会 “2020 福建战略性新兴产业企业 100 强”
	2020 年 8 月	连续两年入选厦门市工业和信息化局 “厦门市重点软件和信息技术服务企业”
	2020 年 6 月	厦门市思明区人民政府 “2019 年度思明区经济贡献奖”
	2020 年 3 月	中共厦门市思明区委、厦门市思明区人民政府 “思明区 2019 年度纳税特大户”
	2020 年 1 月	厦门市思明区人民政府 “2019 年度超 1 亿元纳税特大户”

主体	时间	荣誉
雷霆股份	2020 年 11 月	福建省企业与企业家协会联合会 “2020 福建战略性新兴产业企业 100 强”
	2020 年 10 月	厦门湖里区人民政府 “2019 年度湖里区总部企业”
	2020 年 8 月	证券时报新三板论坛 2020 年金翼奖 “新三板百强企业”
	2020 年 8 月	连续两年入选厦门市工业和信息化局 “厦门市重点软件和信息技术服务企业”
	2020 年 5 月	厦门市湖里区人民政府 “2019 年度 3,000 万元以上纳税大户”
深圳雷霆信息	2020 年 12 月	2020 年游戏金钻榜 “最具影响力企业” “最具成长性企业”
	2020 年 10 月	深圳市总部经济发展工作领导小组办公室 “深圳市总部企业”
	2020 年 5 月	2019 年度深圳市前海深港现代服务业合作区 “经济贡献突出企业”
	2020 年 1 月	2019 年游戏金钻榜 “最具成长性企业”
吉游社	2020 年 10 月	厦门市集美区人民政府 “2019 年度集美区纳税大户企业”
	2020 年 8 月	连续两年入选厦门市工业和信息化局 “厦门市重点软件和信息技术服务企业”
广州雷霆互动	2020 年 5 月	广东省科学技术厅 “广东省 2020 年第三批拟入库科技型中小企业”

说明: 雷霆互动指厦门雷霆互动网络有限公司, 雷霆股份指厦门网络科技有限公司, 深圳雷霆信息指深圳市雷霆信息技术有限公司, 吉游社指吉游社(厦门) 信息技术有限公司, 广州雷霆互动指广州雷霆互动网络技术有限公司, 上述公司系吉比特全资或控股子公司。

社会责任荣誉

主体	时间	荣誉
吉比特	2020 年 11 月	2019 年度社会责任报告获评工业和信息化部全国 “百家优秀企业社会责任报告”
	2020 年 10 月	人民网 “2019-2020 中国游戏企业社会责任二十佳企业”
	2020 年 6 月	上证 180 公司治理指数
	2020 年 6 月	连续两年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数

关键绩效

经济绩效

指标	单位	2019 年度	2020 年度
营业收入	万元	217,037.19	274,229.24
归属于上市公司股东的净利润	万元	80,919.01	104,640.61
期末总资产	万元	436,881.26	538,766.57
期末归属于上市公司股东的净资产	万元	307,098.95	380,296.14
研发费用	万元	33,217.69	43,057.45
研发费用占营业收入比例	%	15.31	15.70
研发人员	人	360	439
研发人员占总人数比例	%	54.30	58.46
现金红利总额	万元	35,932.28	86,237.46

说明：公司 2020 年度其他财务数据，请参见《公司 2020 年年度报告》。

社会绩效

指标		单位	2019 年度	2020 年度	
员工	员工总数		人	663	751
	按性别	男性	人	458	525
		女性	人	205	226
	按年龄	30 岁及以下	人	399	458
		30-40 岁	人	254	284
		40 岁以上	人	10	9
	按学历	大专及以下	人	121	139
		本科	人	440	492
		硕士及以上	人	102	120
	中高层管理人员性别分布	男性	人	63	76
		女性	人	26	27
	劳动合同签订率		%	100	100
	社会保险覆盖率		%	100	100
	工会覆盖率		%	100	100
	培训次数		次	76	80
培训时长		小时	151	157	
培训人次		人次	1,528	1,341	
培训投入		元	274,604	603,131	

指标		单位	2019 年度	2020 年度
社会	公益捐赠	万元	4.17	461.59
	消费扶农	万元	4.15	51.99
	纳税总额（含代缴的个人所得税）	亿元	4.25	4.29

环境绩效

能源

指标名称	单位	2019 年度	2020 年度
办公用电量	千瓦时	1,564,462.33	1,827,352.30
营业收入	万元	217,037.19	274,229.24
能源强度	千瓦时 / 万元营收	7.21	6.66
能源效率	万元营收 / 千瓦时	0.14	0.15

说明：（1）能源强度体现每万元产值耗费的能源，单位产值的能耗越少，能源强度越低；（2）能源效率体现每千瓦时能耗的营收，单位能耗的产值越大，能源效率越高；（3）办公用电量为公司深圳、厦门两地办公场所的合计办公用电量。

水资源

指标名称	单位	2019 年度	2020 年度
办公水资源消耗量	吨	13,578.33	15,050.90
营业收入	万元	217,037.19	274,229.24
水资源消耗强度	吨 / 万元营收	0.06	0.05
水资源效率	万元营收 / 吨	15.98	18.22

说明：（1）水资源消耗强度体现每万元产值耗费的水资源，单位产值的水资源消耗越少，水资源消耗强度越低；（2）水资源效率体现每吨水资源消耗的营收，单位水资源的产值越大，水资源效率越高；（3）办公水资源消耗量为公司深圳、厦门两地办公场所的合计办公水资源消耗量，存在少量统计误差。

温室气体排放

指标名称	主要排放源	温室气体种类	单位	2019 年度	2020 年度
间接排放	购买电量	二氧化碳	吨	1,245.32	1,455.48

说明：能源间接排放指因外购的电力和热力等所导致的温室气体排放，排放数据根据《2019 年度减排项目中国区域电网基准线排放因子》计算。

指标索引

报告目录		SDGs	GRI Standards	CASS-4.0
关于本报告		/	GRI 102	P1.2 P1.3
走进吉比特	公司简介	/	GRI 102 GRI 202	P4.3 P4.4 G1.2
	企业文化		GRI 102	P4.1 G1.1
	发展战略		GRI 102	P4.1 G2.3 G2.4
责任管理	实质性议题分析	/	/	G2.1
	利益相关方参与			G6.1 G6.2 G6.3
公司治理	党企融合		/	/
	三会运作		GRI 102	M1.1 M1.2
	信息披露			M1.4
	投资者关系			M1.5
	内部控制			S1.1
	反腐倡廉		GRI 204 GRI 205 GRI 414	M1.3 M3.1 M3.7 M3.8 M3.10
专注·创造和传播 美好体验	重视自主创新		/	M2.4 M2.5 M2.6
	打造精品游戏		/	P4.3
	践行玩家为本		GRI 102	M2.2 M2.14 M2.15
责任·维护合法权益	游戏产品合规		GRI 416 GRI 419	S1.1 S1.2
	未成年人保护		GRI 416 GRI 419	M2.10
	用户隐私保护		GRI 418 GRI 419	M2.13
	数据安全治理		GRI 418 GRI 419	M2.10 M2.13

报告目录		SDGs	GRI Standards	CASS-4.0
专业·助力行业发展	保护知识产权	4 优质教育 12 负责任的消费和生产	GRI 206 GRI 419	S1.1 S1.2
	支持中小企业		GRI 416 GRI 419	M2.10
	参与行业发展		GRI 418 GRI 419	M3.6
	加强校企合作			M2.10 M2.13
回馈·传递温暖爱心	坚持精准帮扶	1 消除贫困 3 良好健康与福祉 4 优质教育	GRI 413	S4.6 S4.7 S4.12 S4.13
	支持疫情防控		GRI 403 GRI 413	S4.8
	投身公益慈善		GRI 413	S4.6 S4.8 S4.10
同心·坚持以人为本	保障员工权益	3 良好健康与福祉 4 优质教育 5 性别平等 8 体面工作和经济增长 10 减少不平等	GRI 401 GRI 402 GRI 405 GRI 406 GRI 408 GRI 409	S2.1 S2.2 S2.3 S2.5 S2.7 S2.10
	激励员工发展		GRI 405	S2.8 S2.16
	赋能员工成长		GRI 404 GRI 405	S2.14 S2.15
	畅通沟通渠道		GRI 402	S2.4
	守护身心健康		GRI 403	S2.11 S2.12 S2.13 S2.17 S2.18
低碳·共建绿色生态	践行绿色经营	13 气候行动	GRI 301 GRI 302 GRI 303 GRI 305 GRI 307	E1.5、E2.4 E2.6、E2.23 E2.24、E2.25 E3.1、E3.2
	开展绿色活动	/	GRI 413	E3.6
荣誉 2020		/	/	A3
关键绩效		/	/	A2
指标索引		/	/	A5
读者反馈		/	/	A6

读者反馈

尊敬的读者：

您好！非常感谢您在百忙之中阅读《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年度企业社会责任报告》。为了向您及其他利益相关方提供更有价值的信息，并有效促进公司提升履行企业社会责任的能力与水平，我们真诚期待您的意见和建议。

选择题（请在相应位置打“√”）

1. 您对本报告的总体评价：
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 2. 您认为本报告对利益相关方所关心问题的回应和披露做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 3. 您认为吉比特在经济责任方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 4. 您认为吉比特在用户责任方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 5. 您认为吉比特在数据安全方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 6. 您认为吉比特在员工责任方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 7. 您认为吉比特在社区责任方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 8. 您认为吉比特在环境责任方面做得如何？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 9. 您认为本报告披露的信息、指标、数据是否清晰、准确、完整？
☐ 非常好 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 较差 ☐ 差
 10. 您认为本报告的内容安排和版式设计是否方便阅读？
☐ 是 ☐ 否

开放性问题

您对厦门吉比特网络技术股份有限公司履行社会责任及本报告有任何意见或建议？

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal lines across the page. Each set consists of a solid top blue line, a dashed middle blue line, and a solid bottom blue line, providing a guide for letter height and placement. The background is white, and there are no margins or other markings present.

您的联系方式： 姓 名：

电子邮箱: 电 话:

工作单位: _____ 职 务: _____

联系地址:

您可以通过电话、电子邮件或快递寄送方式向我们反馈您的宝贵意见或建议，我们的联系方式如下：

联系部门：吉比特证券部

联系电话：0592-3213580

电子邮箱: ir@g-bits.com

联系地址：厦门市思明区软件园二期望海路4号101室

邮政编码: 361008



厦门吉比特网络技术股份有限公司

G-bits Network Technology (Xiamen) Co., Ltd.

厦门地址：厦门市思明区软件园二期望海路 4 号吉比特大厦

厦门电话：0592-3180222

深圳地址：深圳市南山区龙珠四路方大城 2 号楼 17 层

深圳电话：0755-32981818

网址：www.g-bits.com www.leiting.com



扫一扫，浏览更多精彩内容