附件1：年报表

|  |
| --- |
| **游戏企业发展情况** |
| 01统一社会信用代码 |  |  | 表 号： |
|               |  |  | 制定机关： |
|  |   |  |  | 批准机关： |
|  |  |  |  | 批准文号： |
| 02单位详细名称（章）：       |  20 年度 | 有 效 期： |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **一、企业基本情况** |
| 03 | **机构分组（可多选）** | 05 | **上市情况** | 　 | 　 | 　 |
| □游戏研发企业 | 游戏相关产业 | 是否上市 | □是 |  □否 | 　 |
| □游戏发行企业 | □电子竞技企业 | □游戏衍生品销售企业 | 具体情况 | □新三板上市 □沪深上市 |
| □游戏运营企业 | □游戏直播企业 | □其他   | □港股上市 □美股上市 |
| 04 | **是否为高新技术企业** |  □是 |  □否 | 　 |
| **二、企业财务情况** |
| **指标名称** | **代码** | **计量单位** | **本年数额** | **上年同期** |
| 甲 | 乙 | 丙 | 1 | 2 |
|  一、资产、负债、所有者权益 | — | — | — | — |
|  1.资产总计 | 06 | 千元 | 　 | 　 |
|  其中：固定资产原价 | 07 | 千元 | 　 | 　 |
|  2.负债合计 | 08 | 千元 | 　 | 　 |
|  3.所有者权益合计 | 09 | 千元 | 　 | 　 |
| 二、损益 | — | — | — | — |
|  1.营业收入 | 10 | 千元 | 　 | 　 |
|  其中：自主研发游戏产品收入 | 11 | 千元 | 　 | 　 |
|  游戏产品代理发行收入 | 12 | 千元 | 　 | 　 |
|  游戏平台分发运营收入 | 13 | 千元 | 　 | 　 |
|  电子竞技收入 | 14 | 千元 | 　 | 　 |
|  游戏直播相关收入 | 15 | 千元 | 　 | 　 |
|  游戏衍生品销售收入 | 16 | 千元 | 　 | 　 |
|  其中：海外业务收入 | 17 | 千美元 | 　 | 　 |
|  2.营业成本 | 18 | 千元 | 　 | 　 |
|  其中：游戏产品研究开发经费 | 19 | 千元 | 　 | 　 |
|  3.营业利润 | 20 | 千元 | 　 | 　 |
|  4.营业外收入 | 21 | 千元 | 　 | 　 |
|  其中：政府补助（补贴）收入 | 22 | 千元 | 　 | 　 |
|  5.营业外支出 | 23 | 千元 | 　 | 　 |
|  6.利润总额 | 24 | 千元 | 　 | 　 |
| 三、工资、福利、税金 | — | — | — | — |
|  1.从业人员工资总额 | 25 | 千元 | 　 |  |
|  2.本年实交税金总额 | 26 | 千元 | 　 | 　 |
|  3.本年实际减免税额 | 27 | 千元 | 　 | 　 |
| **三、企业人员及创新情况** |
| **指标名称** | **代码** | **计量单位** | **数额** | **指标名称** | **代码** | **计量单位** | **数额** |
| 甲 | 乙 | 丙 | 丁 | 甲 | 乙 | 丙 | 丁 |
| 一、人员数量情况 | — | — | — | 三、自主研发游戏产品情况 | — | — | — |
|  1.年末从业人员数 | 28 | 人 | 　 |  1.当年获得游戏版号数量 | 39 | 个 | 　 |
|  其中：本科 | 29 | 人 | 　 |  2.当年上线游戏产品数量 | 40 | 个 | 　 |
|  硕士 | 30 | 人 | 　 |  3.运营中的游戏产品数量 | 41 | 个 | 　 |
|  博士 | 31 | 人 | 　 | 四、科技成果 | — | — | — |
|  其中：拥有中高级职称人数 | 32 | 人 | 　 |  1.当年申请专利数 | 42 | 个 | 　 |
|  2.当年入职人数 | 33 | 人 | 　 |  其中：发明专利 | 43 | 个 | 　 |
|  3.当年离职人数 | 34 | 人 | 　 |  2.当年授权专利数 | 44 | 个 | 　 |
| 二、科技项目 | — | — | 　 |  其中：发明专利 | 45 | 个 | 　 |
|  当年开展科技项目数 | 35 | 个 | 　 |  3.拥有有效专利总数 | 46 | 个 | 　 |
|  其中：国家级科技计划项目 | 36 | 个 | 　 |  其中：发明专利 | 47 | 个 | 　 |
|  省级科技计划项目 | 37 | 个 | 　 |  4.当年获得软件著作权数 | 48 | 个 | 　 |
|  市级科技计划项目 | 38 | 个 | 　 |  5.拥有软件著作权总数 | 49 | 个 | 　 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 单位负责人：       | 填表人：      | 联系电话：    报送日期： 年 月 日 |

说明：1.统计范围：辖区内从事游戏产业相关生产经营活动的法人单位。

2.报送日期及方式：调查单位2022年2月28日填报并发送指定邮箱。

3.调查单位填报要求：调查单位应根据实际情况对表中的数据进行认真核对与填写，指标数据如有变动应及时进行修改（加灰底的指标除外）。

4.调查单位不能修改本表中“01统一社会信用代码”“02单位详细名称”。

5.本表“上年同期”数据统一在国家统计局数据处理软件中复制，调查单位和各级统计机构原则上不得修改；本年新增的调查单位自行填报“上年同期”数据；涉及兼并、重组等情况的企业，调查单位可调整同期数。

6.“资产、负债、所有者权益”以及“损益”中的部分指标数据由各级统计机构待相关报表数据确认后进行摘抄或计算取得。具体方法为：“06资产总计”“07其中：固定资产原价”“08负债合计”“09所有者权益合计”“10营业收入”“18营业成本”“20营业利润”“21营业外收入”“23营业外支出”“24利润总额”从各行业“财务状况”（F103表）中的“资产总计（213）”“固定资产原价（209）”“负债合计（217）”“所有者权益合计（218）”“营业收入（301）”“营业成本（307）”“营业利润（323）”“营业外收入（325）”“营业外支出（326）”“利润总额（327）”摘抄取得；“25从业人员工资总额”“28从业人员期末人数”分别从“从业人员及工资总额”（102-1表）中的“从业人员工资总额（12）”“从业人员期末人数（01）”摘抄取得；“42当年申请专利数”“43其中：发明专利”“47其中：发明专利”分别从“企业研究开发活动及相关情况”（107-2表）中的“当年专利申请数（29）”“其中：发明专利（30）”“期末有效发明专利数（32）”摘抄取得。

7.审核关系：

（1）若36/37/38＞0，则35＞0 （2）42≥43 （3）44≥45 （4）46≥47 （5）46≥44