

王一淳PK欢喜传媒 演艺圈再现税务门

6月14日,欢喜传媒发布声明,针对导演王一淳6月13日晚间通过微博发布实名举报欢喜传媒税务虚假抵扣的文章做出回应。欢喜传媒称王一淳的微博文章多处内容与事实严重不符。尽管对于此事尚未有明确结论,但此次事件的发生,无疑让本就处于业绩亏损的欢喜传媒陷入风波之中。

谁在转移

6月13日晚间,王一淳的一篇实名举报文章搅动了影视圈,也让欢喜传媒置于公众眼前。据悉,2019年10月,在与欢喜传媒就新片《绑架毛乎乎》达成合作后,王一淳出面成立承制公司静深影业,双方签订承制协议。但2020年6月,欢喜传媒通知项目暂停,双方也由此走上法庭,法院于2021年8月判决承制合同解除,静深影业退还欢喜传媒583余万元。但因影片筹备期已支出96万余元,此时静深影业账户余额为454万元,这意味着王一淳要个人支付129万元给欢喜传媒。

王一淳同时指出,剧本版权最初也是在未收到一分钱转让费和导演费的情况下,转移到了欢喜传媒名下,直至2021年10月个人支付欢喜传媒106万元后,对方才把剧本版权转回。此后,欢喜传媒在退税冲红上又多次推诿,而自己又被法院告知静深影业因欠22万元执行款,使得静深影业法人被追加为强制执行执行人。

6月13日晚间,欢喜传媒曾简短回应媒体称,王一淳不符合约定的投资合同,将钱悄悄转到自己私人账户、私人公司和个人工作室,且未告知,因此项目停止并需退还钱款。

但这一回应又被王一淳反驳,并表示,“私人工作室就是指的青岛毛乎乎工作室,这个工作室和静深公司一样,是在欢喜传媒授意下,我出面开设的,用于为剧组提现及支付一些没有发票的小额款项”。

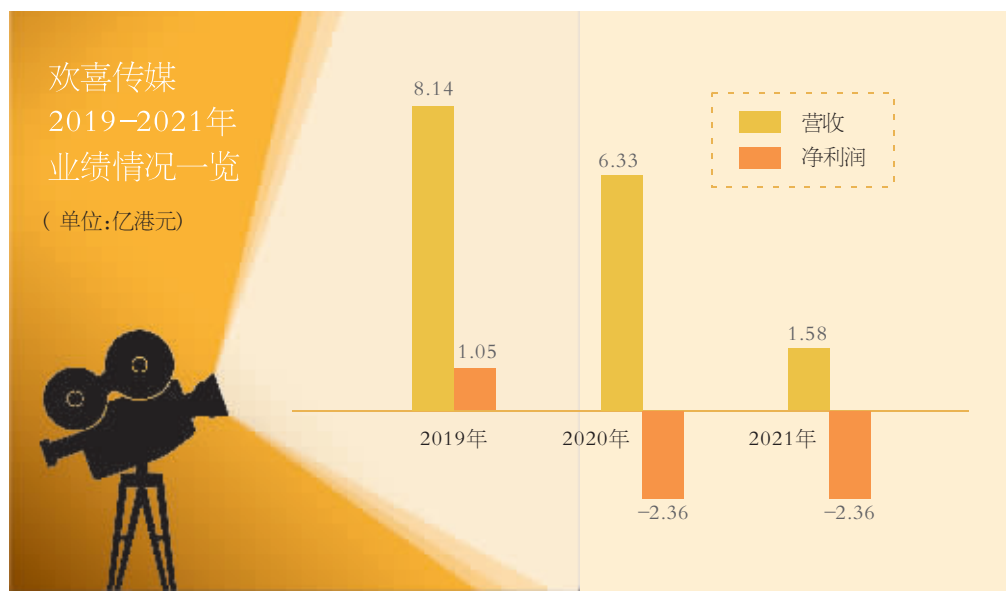
对此,6月14日,欢喜传媒发布声明称,王一淳的微博文章多处内容与事实严重不符。欢喜传媒与王一淳合作终止后,双方合约已经解除,相关剧本版权已经返还。欢喜传媒一直遵守税收法律法规,并核发处理以上纠纷涉及的税务事项。欢喜传媒将保留追究其侵权责任法律权利。北京商报记者希望就更多的细节向欢喜传媒进行了解,但截至发稿未得到对方回应。

流量帝国

王一淳实名举报欢喜传媒的背后,是后者的高热。

举报事件本身,据微博平台显示,截至6月14日14时30分,话题“王一淳实名举报欢喜传媒税务虚假抵扣”欢喜传媒回应”的累计阅读量已分别达到1.1亿次和1.4亿次,并引发人们的议论。

而在此次举报事件发生前,欢喜传媒在影视圈中的知名度也不容小觑,这背后首先



离不开近年来该公司推出的电影作品。

公开资料显示,欢喜传媒近期推出的电影作品包括《温暖的抱抱》《一秒钟》《夺冠》《风犬少年的天空》《妈》等,均是观众耳熟能详的作品。此前《疯狂的外星人》《我不是药神》《港》《后来的我们》等多部票房过10亿元的影片,背后也依然有欢喜传媒的身影。

除了接连推出的作品获得高票房而受到各方瞩目外,欢喜传媒的幕后之人同样是外界关注的焦点。欢喜传媒官网显示,公司由董平、宁浩、徐峥和项绍琨联合创办,并在香港联交所上市。另据东方财富网显示,截至2021年底,董平担任欢喜传媒董事会主席兼执行董事,宁浩与徐峥则任非执行董事,且三人均手握欢喜传媒的股权。

更值得注意的是,欢喜传媒官网中的股

东导演”一栏,除了已经提及的宁浩、徐峥外,陈可辛、王家卫、张一白、顾长卫、张艺谋等导演也在名单中,而签约导演中则出现了黄渤、贾樟柯、王小帅、陈大明等人的名字。诸多大导演的出现,无疑给欢喜传媒又镀上了一层金。

雪上加霜

截至北京商报记者发稿,欢喜传媒与王一淳之间的争议尚未有最终结论。而从欢喜传媒的经营情况来看,该公司除了争议之外,也面临着亏损的处境。

2021年财报显示,欢喜传媒报告期内持续经营业务收益为1.58亿港元,同比下降75%,归属于母公司净亏损约为2.36亿港元,亏损同比减少0.35%。

对于收入减少的原因,欢喜传媒方面表示,主要是由于受疫情影响,集团投资的重磅电影需要推迟在院线上映,票房收入亦因防疫措施而有所影响,加上政府补助减少,以及不断优化“欢喜首映”在线视频平台的内容,令获授权的影片及电视剧版权摊销开支增加。尽管如此,由于集团的重磅电影推迟在院线上映,销售及分销成本于报告期内减少。

而不只是2021年,2020年欢喜传媒同样也处于亏损,亏损规模为2.36亿港元,较上年同期减少324.91%。

在亏损之外,据天眼查显示,欢喜传媒旗下公司还存在其他纠纷。其中,欢喜传媒成立的欢喜影视投资有限公司直接或间接全资控股台州欢喜文化投资有限公司、欢欢喜喜(天津)文化投资有限公司、北京欢十喜文化传媒有限公司3家公司。而欢欢喜喜公司系与王一淳及静深影业等签订影片合同的公司。法律诉讼显示,欢欢喜喜公司多次因作品信息网络传播权被侵害诉讼维权,涉案影片包括《一秒钟》《疯狂的外星人》《误杀》《温暖的抱抱》等。

“业绩层面,由于近年来影视行业受客观环境影响,部分公司的经营情况受到挑战。而对于本次事件,是非对错在未有细节及结论前无法判定,但事件的发生对双方均已开始产生影响。”数字文创产业智库研究员李杰表示,对于影视公司而言,内容是衡量竞争力的关键因素,而内容包括优质作品,以及业内优秀导演、编剧、演员等合作资源,若合作中发生纠纷在一定程度上会影响后续的市场合作。

北京商报记者 郑蕊

Market focus

年内二度换帅 程勇能否救赎S T海航

高管人员任职变动频繁的海航又有新动作。6月13日晚间,S T海航(以下简称“海航”)发布公告称,原董事长辞去相关职务,由原南航高管程勇接替董事长。这是海航时隔4个月后第二次变更董事长。自航空板块移交辽宁方大,海航重整计划有序推进后,2021年海航净利润亏损实现了大幅缩减。在当下航空市场受疫情影响状态低迷的情况下,新掌门人能否带领海航走出困境仍是未知数。

时隔4个月再度换帅

6月13日晚间的公告显示,因工作调整原因,王英明申请辞去公司法定代表人、董事长、董事及董事会下属专门委员会相关职务,王业权申请辞去公司董事职务。同时,公司董事会同意选举程勇担任公司董事长、法定代表人职务,任期与其董事任期一致,自董事会批准之日起生效。而这已经是今年以来海航的第二次换帅。

据了解,今年1月,海航公告称,公司收到董事长刘璐提交的书面辞职报告,辞职后刘璐将不在公司及控股子公司担任任何其他职务。2月11日,公司董事会同意选举王英明担任公司董事长、法定代表人。

4个月后,海航再次更换了董事长。对于此次换帅的信息,北京商报记者也联系了海航方面,其相关负责人表示,相关内容以发布的公告为准。

聚焦航空主业

据了解,前任海航董事长王英明是一位“老海航人”。年初辞职的刘璐也曾

海南、广深、川渝等重点城市及学生、家庭、商务群体制定针对性的出行产品及优惠政策。

仍处市场低迷期

自2021年实施重整计划以来,海航不断调整公司架构。日前,为期两年多的海航集团风险处置工作基本尘埃落定,这也意味着海航涅一重生了。

民航业内人士林智杰提出,重整计划实施完毕后,海航集团相关风险得以化解,各类债权将依法得到妥善清偿,公司合规问题将得到妥善解决,公司有望卸下包袱,实现轻装上阵、良性发展。

重整落幕后,注入了新鲜血液的海航能否彻底走出困境,也成为业内人士关注的话题。“目前航空市场仍面临客运量下降,整体市场并不景气的窘境。”业内人士表示。据海航日前发布的2022年一季度财报显示,报告期内,海航营收约63.71亿元,同比下降17.61%;净利润亏损约35.99亿元。亏损程度虽好于部分航司同期水平,但仍受到疫情较大影响。

不过,对于民航业面临的困境,国家有关部门已出手相助,此前国务院印发的《扎实稳住经济的一揽子政策措施》中提出,将增加民航应急贷款额度1500亿元,并适当扩大支持范围,支持困难航空企业渡过难关。支持航空业发行2000亿元债券。这对于包括海航在内的航空企业不啻为一场及时雨。

林智杰进一步分析提出,海航重整后,历史包袱问题基本解决,近期大股东也引入了新的管理理念、管理机制和管理体系,希望能提升海航的经营管理水平,“但未来海航仍需面对疫情的持续考验,经营压力仍然很大”。

北京商报记者 关子辰 张怡然

蓝图披露 游戏主机三巨头硬件之外还拼游戏

步入夏日,游戏厂商也迎来新一轮的游戏发布季。6月14日,北京商报记者盘点发现,主机三巨头微软、索尼与任天堂均已晒出下半年的产品发布蓝图。其中,微软方面不仅公布了RPG太空游戏《星空》的实机演示画面,还透露了与拳头游戏和小岛工作室的合作项目;索尼则带来科幻生存游戏《木卫四协议》,并确定备受瞩目的《最终幻想16》将于2023年上线;而任天堂也在5月中旬举行的“任天堂独立游戏发布会”上公布今年内将有10余款游戏上线,国产冒险游戏《苏醒之路》位列其中。随着次世代主机之间的用户争夺大战愈发激烈,除了在硬件设备的性能上一决高下,游戏本身质量是否优秀也是占领市场的关键因素之一。

在6月13日凌晨举办的微软发布会上,30余款游戏宣布将在会后一年内在与玩家见面。尤其是微软游戏部门Bethesda的两款新游戏,包括本社的RPG太空游戏《星空》和Arkane工作室的生存射击游戏《红霞岛》将压轴出场。

除游戏新作外,许多老面孔也确定将推出XBOX版并上架微软游戏订阅平台XBOX GAME PASS(以下简称“XGP”),同时拳头游戏旗下《英雄联盟》《英雄联盟手游》《瓦罗兰特》等游戏将加入XGP平台。值得注意的是,国产动作竞技游戏《永劫无间》也成为发布会的推荐游戏之一,并发布将于6月23日上线XBOX。

6月初,索尼也举办了State of Play直播活动,公布接下来的游戏发布计划,不仅发布《木卫四协议》新预告,并宣布12月2日登陆PS4、PS5、XBOX和PC端;动作冒险游戏《Tunic》也确认于9月27日登陆PS4、PS5;而备受关注的《生化危机4:重制版》《生化危机8:村庄》等游戏则公布了新预告片,并确定将于2023年上线。

与此同时,《最终幻想16》宣布将于2023年夏季发售,该游戏以《最终幻想》系列游戏共同的神话故事为背景,自由创作

出的独立线,计划登陆PC端和PS5。此外,PS独占游戏《漫威蜘蛛侠》系列的两款作品《蜘蛛侠:高清重制版》《蜘蛛侠:迈尔斯》则将于8月12日登陆PC端。玩家赵志超表示:“除了本身的性能表现之外,优质独家的游戏更能吸引我下主机”。

相较微软与索尼,任天堂早在5月中旬便率先举行“Indie World”独立游戏发布会,公布10余款游戏将于年内上线,并介绍了像动作游戏《Gunbrella》、卡牌游戏《Wildfrost》、平台动作解谜游戏《ElecHead》等多款游戏。

在业内人士看来,微软虽在主机研发方面落后于索尼、任天堂,但主机收入并非游戏版图重头戏。据微软第三财季业绩报告(即2022年1-3月),公司游戏总收入达37.4亿美元,其中内容和服务占比81%,硬件收入占比19%。同时,微软力推游戏订阅制,在内容服务方面加大投入,与多家第三方游戏发行商达成合作以丰富游戏库。

而索尼的主机销售则对业绩有着重要影响。据索尼财报显示,2021-2022财年(2021年4月-2022年3月),公司游戏及网络服务业务销售收入为27398亿日元,同比增长3.1%;营业利润3461亿日元,同比增长1.2%。索尼方面表示,这主要得益于硬件销售增加和汇率的积极影响,抵消了含附加内容在内的非第一方游戏软件销售下降以及PS5低于成本的战略定价所带来的影响。

此外,兼具家用与便携功能的任天堂游戏主机,相较而言游戏内容适配年龄更加广泛;“马里奥”“宝可梦”等IP依旧对玩家具有不小的吸引力。

游戏行业分析师卫明野表示,微软、索尼、任天堂三方的竞争已经从纯粹的硬件设备比拼向产品质量升级,最终还是要由优质游戏来决定主机厂商所占领的用户市场。

北京商报记者 郑蕊 实习记者 韩昕媛