

证券代码：300459

证券简称：汤姆猫

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司

投资者关系活动记录表

编号：2023-004

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 电话交流会
参与单位名称	财通证券、国信证券、歌汝私募等
会议日期	2023年2月16日
会议地点	浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司
上市公司接待人员姓名	总经理 张维璋 董事会秘书 胡斐 投资者关系经理 张平
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了各项业务经营情况以及后续发展规划，并就参会机构人员关注的其他问题进行了回复交流，具体见下文。
附件清单（如有）	无
日期	2023年2月16日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司与 ChatGPT 相关的产品是什么形态？开发进度如何？预期可能的应用场景有哪些？

答：公司汤姆猫家族 IP 的交互属性与 ChatGPT 有着较高的契合度。公司近年来持续推进在人机交互、脑机接口、AR/VR/MR 等互联网新兴业务领域的探索和研究，提升公司汤姆猫家族 IP 线上与线下交互的深度融合。2021 年，公司推出了 GameBud Talking Tom 语音智能产品，该智能产品可与公司旗下《汤姆猫跑酷》《汤姆猫英雄跑酷》等游戏产品进行链接，实现游戏陪玩、线下交流、语音互动等多个功能，该产品的推出进一步强化了 IP 与用户之间的交互体验，为用户带来有高度氛围感的游戏与互动体验，为公司后续逐步推进人机交互业务积累经验。

基于前期积累的相关经验，目前公司团队已尝试应用类 ChatGPT 模型进行 AI 交互产品开发的初步测试，与此同时，公司也将持续推进与相关企业的合作，努力将“会说话的汤姆猫”在未来迭代为“会聊天的汤姆猫”，为用户 打造更逼真、更人性化的交互体验。该模型的主要特点是线上产品的智能语音交互，目前主要围绕“聊天”“问答”的场景，后续公司拟在垂类场景上做进一步的探索、研究。类 ChatGPT 产品模型的应用尚处于前期测试阶段，产品效果及未来的市场表现存在一定不确定性。

2、在 AIGC/类 Chat GPT 相关技术应用上公司的优势是什么？

答：公司深耕家庭娱乐和亲子互动类移动应用的开发与运营十余年，形成了系列高品质内容产品与广为人知的 IP 形象。主要优势体现在：1) 作为诞生于移动互联网时代的虚拟形象，公司“会说话的汤姆猫家族”IP 旗下第一代应用产品《会说话的汤姆猫》《会说话的狗狗本》《会说话的新闻》因模仿人类说话、以及对用户的触摸、拍打做出即时反应等创新性玩法，而风靡全球。可以说，汤姆猫家族 IP 是最早与用户具有交流、互动功能的数字“人物”之一，给全球用户留下了深刻的“智能交互”特征。汤姆猫家族 IP 旗下多款产品的交互玩法与类 ChatGPT 技术的应用场景具有较高的契合度；2) 公司汤姆猫家族 IP 系列产品积累了庞大的用户流量，截至目前，汤姆猫系列移动应用产品累计下载量超过 200 亿人次，全

球月活跃用户数超过 4 亿人次，全球庞大的用户基数是公司显著的优势；3) 除移动手机终端游戏场景外，公司开拓了多维度交互场景，比如华为智慧屏、车载智能终端、Rokid AR 眼镜等丰富的互动应用场景，具有多场景延伸的优势。

基于与生俱来的交互属性带来的高契合度、庞大的用户体量以及丰富可延伸的应用场景，公司有望将“会说话的汤姆猫”迭代为“会聊天的汤姆猫”。

3、请问公司目前游戏、广告业务发展情况如何？国外广告市场有无波动？

答：公司持续深耕全球市场，线上汤姆猫家族 IP 游戏业务发展良好。根据第三方数据分析平台 data.ai 发布的《2023 年移动市场报告》，公司汤姆猫家族 IP 游戏产品在美国、加拿大、英国、印度、印尼、阿根廷、哥伦比亚、秘鲁、土耳其、越南等多个国家持续表现优异，其中，上线于 2011 年的经典产品《会说话的狗狗本》在问世近 12 年后再度跻身美国、英国、加拿大等成熟市场的下载热门榜，而公司旗下《汤姆猫跑酷》《我的安吉拉 2》《我的汤姆猫 2》《汤姆猫总动员》等多款产品分别占据韩国、巴西、印度、印尼等多个市场的年轻人 MAU 前五榜单。

在汤姆猫家族 IP 游戏稳定增长的同时，公司也在大力推进新 IP、新游戏开发与运营，为公司的长远发展积蓄能量。目前公司主要推进的新 IP、新玩法的游戏包含《弹弹奇妙冒险》《种地勇者》《Sonic Dash: Endless Running(暂译名：音速快跑)》《Sonic Dash 2: Sonic Boom(暂译名：音速快跑 2)》《沼泽激战 2》等产品。

得益于公司汤姆猫家族 IP 积累的庞大用户体量，公司通过与 Google、Meta、Mobvista、IronSource、字节跳动旗下穿山甲、Smaato、华为、OPPO 等全球多家知名广告营销服务商开展合作，进而获取广告收入。根据以往经验，广告行业存在一定的季节性周期波动，同时，新游戏的广告客单价通常较高。公司将积极把握上述有利因素，抓住季节性波动的机会，适时推出新产品、特别版更新等优质内容，更高效地将客单价上升因素转化为公司业务的持续增长。

4、请介绍下与华为电视合作的互动产品？

答：近年来，公司持续探索新兴科技的发展与应用，不断强化汤姆猫家族 IP 多场景、多维度的交互属性。2021 年 4 月，公司旗下《汤姆猫跑酷》以体感游戏方式登陆华为高端智慧屏，是公司探索亲子互动和家庭娱乐新方式上的新尝试。

用户可以在华为大屏电视前无需穿戴任何设备，通过基础动作完成游戏。在此之后，公司联手华为鸿蒙车载系统，多款游戏陆续登陆 AITO 问界 M5、AITO 问界 M7、极狐阿尔法 S（HI）、北汽魔方、长安阿维塔 11（HI）、吉利几何等车载终端，以创新的互动体验增添用户出行乐趣、丰富用户的出行生活。

5、汤姆猫大电影进展情况如何？

答：会说话的汤姆猫家族”IP 大电影计划的推进，前期受到全球疫情影响而有所放缓，公司已完成电影剧本的修改与润色。目前，公司已经开始陆续与好莱坞多家全球知名电影公司开展合作接洽。后续上映时间将在确定后向市场披露。

6、目前公司 AIGC 技术的应用情况？是否会基于 AIGC 开发产品模型？

答：公司海外美术团队已在局部美术创作中使用 AIGC 相关技术 Stable Diffusion 进行美术创作，减少部分重复度高且耗时的工作，一定程度上可以降低人力成本、提升工作效率。

7、公司在脑机接口方面最新进展是什么？

答：脑机接口方面，公司与第三方合作设立了上海金科汤姆猫生命科技有限公司，该公司已与浙江大学生物医学工程研究所、上海广慈新医创生命健康科技有限公司(上海交通大学医学院附属瑞金医院下属控股公司)等科研机构签署合作协议，共同推进脑机接口、脑功能数据分析、数字游戏疗法等领域的产学研工作。此外，公司与杭州妞诺霄云大数据科技有限公司签署了《战略合作协议》，双方利用各自资源和优势开发新的移动应用产品或升级既有的移动应用产品。公司及子公司、合作方持续在推进脑机接口领域的产学研工作及拟落地项目的可行性研究、商业模式探讨等前期工作。公司现阶段在以上领域的探索，主要着眼于公司技术积累、业务探索和品牌联动，对公司短期经营业绩不构成重大影响。