

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：2023-010

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 checked="" type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 电话交流会
参与单位名称	上投摩根、诺安基金、泰康资产、泰达宏利基金、北京鸿道投资、宁波银行、民生加银基金、新华基金、银华基金、中航基金、中国人民养老保险、国盛证券、德邦证券、信达证券	
会议日期	2023年3月2日-3月3日	
会议地点	浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司、北京	
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3月5日	

投资者关系活动主要内容介绍：

1、去年公司在全球游戏市场的分布情况如何？

答：公司深耕休闲移动应用十余年，围绕全球知名 IP“会说话的汤姆猫家族”已研发上线了《会说话的汤姆猫》《我的汤姆猫》《我的安吉拉》《汤姆猫跑酷》《我的汤姆猫 2》《汤姆猫英雄跑酷》《汤姆猫总动员》《我的安吉拉 2》等 20 余款绿色健康、休闲益智的移动应用。公司在全球虚拟宠物养成、跑酷等细分市场领域具有领先的市场地位。系列游戏产品累计下载量已超过 200 亿人次，全球月活跃用户数超过 4 亿人次。2022 年，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、越南等多个国家表现优异，其中 2022 年上半年，美国市场收入增长 18%、印度、印度尼西亚等新兴市场收入分别增长 13%、17%。根据第三方机构 Data.ai 的统计，2022 年“会说话的汤姆猫家族”IP 系列游戏入选 iOS 及 Google Play 游戏综合下载榜全球十强，已连续 13 年入选该榜单。《我的汤姆猫 2》凭借经典 IP 的人气影响力和内容玩法的创意，登顶虚拟宠物品类下载榜榜首；《会说话的狗狗本》位列美国、加拿大等成熟市场下载前列；《汤姆猫跑酷》在韩国市场收获了 35-44 岁人群的喜爱，位居该年龄段玩家 MAU 前 5。

2、公司线上游戏主要盈利模式是什么？全球主要合作方有哪些？

答：公司是一家围绕“会说话的汤姆猫家族”IP 为核心的、线上与线下协同发展的全栖 IP 生态运营商。目前，线上移动应用是公司的核心业务，在全球范围内研运二十余款游戏。依托于庞大的用户基数和活跃用户，公司通过移动应用产品的内置广告和应用内购获取收入。公司移动应用产品与 Google、Meta、Mobvista、ironSource、字节跳动、Smaato、华为、OPPO 等全球多家知名广告营销服务商开展合作，获取大量广告主的营销需求，并将该等广告向公司移动应用产品用户进行推送展示（展示方式包括插页、横幅、奖励视频、视频广告、应用墙等多种形式），进而获取广告收入，应用内置广告是公司收入的主要来源。

其中，Google 是公司多年在广告、游戏应用、YouTube 视频内容、云服务等领域重要合作方，公司保持每季度 1-2 次与 Google 各业务线的紧密协同沟通。

3、有新闻报道 OpenAI 的 ChatGPT 本体模型开放，比之前接入 GPT-3.5 便宜了 10 倍，公司是否关注并应用？

答：公司技术团队也关注到了这个消息，目前已经开始接入新的 ChatGPT 的接口进行产品功能原型测试。

4、公司在 ChatGPT 相关技术应用上的主要优势是什么？

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。在人工智能技术迅速发展的背景下，公司的主要优势体现在：

1) 作为诞生于移动互联网时代的虚拟形象，《会说话的汤姆猫》《会说话的狗狗本》《会说话的安吉拉》因模仿人类说话、以及对用户的触摸、拍打做出即时反应、通过打电话与玩家互动等创新性玩法，而风靡全球。“会说话的汤姆猫家族” 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“交互”、“陪伴”特征。汤姆猫家族 IP 旗下多款产品的交互玩法与 ChatGPT 技术的应用场景具有较高的契合度；

2) 十余年来，公司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，其中超过 80% 的活跃用户数来自于海外市场，全球庞大的用户基数是公司显著的优势；

3) 公司深耕亲子互动移动应用，建立了一支涵盖技术研发、美术创意、发行运营等方面的全球化一流团队；公司在塞浦路斯、斯洛文尼亚、英国、美国、西班牙、瑞士、新加坡等海外国家均设立了子公司或分支机构，积累了丰富的全球化运营管理经验。公司与 Google、Meta（原 Facebook）、亚马逊、Tiktok、华为、ironSource、腾讯、AppLovin 等全球知名大型互联网企业保持了长期稳定的合作关系，为公司全球资源协同提供支持。

5、公司定增项目具体规划情况如何？

答：公司筹划的向特定对象发行股票募集资金拟主要投向通用人工智能交互终端产品研发、垂直领域模型研发与训练、IDC（互联网数据中心）等算力基础设施建设。

(1) 人工智能交互终端产品研发

多年来，“会说话的汤姆猫家族”IP持续着超长的运营生命周期，公司积累了多场景、多终端的应用交互产品经验和巨量用户。在此基础上，公司将继续贯彻产品的交互属性，将人工智能语音交互技术接入相关软件、硬件产品之中，为用户打造更智能、更逼真、更人性化的交互体验。公司将依据不同的交互场景的需求，研发匹配的线上线下终端产品，拓展产品的使用维度，增加用户粘性。同时，公司将从语音识别、转换与合成，情绪识别与分析，微表情与肢体语言，视觉效果与产品设计等多个方面自主研发、设计、优化各类产品，为用户提供优质的智能终端产品与服务。

(2) 垂直领域模型研发与训练

目前，各类预训练语言通识大模型涵盖范围广泛，为使终端产品能更高效地服务用户，公司计划自建与目前现有用户需求较为匹配的情感陪伴、教育类等垂直领域的模型。该模型直接接入公司研发的人工智能交互终端产品，具有加快响应速度、信息分类、用户使用习惯数据缓存、通识大模型调度等主要功能。

自建的垂类模型将接入通识大模型，对超出垂类模型范围的内容进行补充完善。通过公司自建的技术中间体，对不同通识大模型进行调用，可实现多个通识大模型灵活接入，为终端产品服务。

(3) IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设

为满足前述的算力和数据存储需求，公司计划建设IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设，包括但不限于机房设施、信息技术设备（网络、服务器、操作系统等）等基础设施的建设。IDC可为公司在垂直领域模型研发与训练提供底层算力支持；并能够降低训练成本，提高训练速度，提升人工智能交互终端产品的响应速度、降低调用成本，在优化用户体验的同时提升产品的竞争力。

截至目前，上述建设方案正在进一步细化、论证，具体投入金额尚未完全确定。公司将尽快推进非公开发行股票方案的相关工作。

6、公司接入 ChatGPT 后的产品形态及开发进展如何？

答：公司关注到 ChatGPT 相关技术的应用后，基于汤姆猫家族 IP 的交互属性以及公司前期积累的语音交互技术、产品研发与运营经验，公司团队已尝试应用 GPT-3.5 模型进行 AI 语音互动产品功能原型测试，并已经将汤姆猫 IP 形象植入产品功能原型当中，加入语音识别、语音合成、性格设定、内容过滤等功能，并测试了语音交互、连续对话等产品性能，初步验证了相关技术实现的可行性。公司目前测试的 GPT 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。

7、公司海外与国内的收入占比及各业务构成情况如何？

答：根据公司《2022 年半年度报告》，2022 年上半年，公司来自境外的主营业务营业收入为 6.62 亿元，占营业收入比重 78%；来自境内的收入为 1.91 亿元，占营业收入比重 22%。从公司总收入的业务构成来说，公司 2022 年上半年实现广告收入 6.55 亿元，占营业收入比重为 77%；移动应用发行收入 0.95 亿元，占营业收入比重 11%；新商业服务业务、媒体影视业务、授权业务等其他业态实现收入 1.02 亿元，占营业收入比重 12%。

8、请问公司 2023 年在游戏业务上有哪些具体推进项目？

答：公司拥有一支优秀成熟的全球化研发团队，建立了完善的产品研发体系并积累了丰富的产品储备，拥有持续的高质量内容输出能力。目前，公司推进的汤姆猫家族 IP 新游戏包含《汤姆猫闯乐园》《汤姆猫时光快跑（Talking Tom Time Rush）》等产品，2023 年公司将积极推进《汤姆猫闯乐园》的研发和发行工作，此外《汤姆猫时光快跑》已于海外市场上线，公司未来将继续对已上线产品开展精细化运营与持续的更新迭代。公司推进的新 IP、新玩法的游戏有《弹弹奇妙冒险》《神王角斗》《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。其中，《弹弹奇妙冒险》由公司国内团队研发，该产品已于 2022 年获得版号并已在国内市场上线运营，后续公司将继续重视用户体验与反馈，保持及时更新，坚持长线运营；《神王角斗》由公司海外研发团队自研，该产品已在海外开展测试，后续将持续调优并丰富玩法，同时公司已按规划提交了该产品的版号申请；《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》和《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：

音速快跑 2)》两款游戏在中国大陆的独家代理运营权已由公司取得，其版本号申请已提交，正处于审核过程中；《沼泽激战 2》目前亦处于版本号申请过程中，公司将根据版本号获取情况推进上述产品的上线计划。