

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：2023-047

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input checked="" type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 电话交流会
参与单位名称	浦银安盛基金、摩根大通、国海资管、南方基金、招商证券、玄甲基金、明达资产、前海联合基金、工银瑞信、誉辉资本、上海珩道投资、裘明投资、上海晨步企业管理有限公司、上海中庸资产、中财招商投资集团、安信证券、诺德基金、远希私募基金、国海产业研究、海通证券、华安基金、磐安投资、上海银叶投资、西部利得基金、霸菱投资、上海仙人掌私募基金、上海厚雪私募基金、江苏瑞华投资、上海名禹资产、鹏扬基金、贝莱德、方正证券、国海证券、广发证券、民生证券等
会议日期	2023年12月19日-12月22日
会议地点	上海、深圳
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 欧阳梅竹 证券事务代表 张平、王佳斌
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了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12月24日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司国内外研发的 AI 产品测试进展情况如何？

答：公司目前在研的 AI 应用仍在测试与打磨阶段。其中：公司国内研发团队与西湖心辰合作的多模态 AI 汤姆猫产品及汤姆猫 AI 讲故事，已初步完成主要功能的测试，公司正进一步丰富汤姆猫 AI 讲故事的产品内容，同时携手西湖心辰团队持续完善产品的多模态、长期记忆、情感感知等功能模块；公司海外团队研发的首款 AI 手游《Talking Ben AI》已在斯洛文尼亚、塞浦路斯、南非等地区开启首轮海外测试，在此次测试中，公司获取了充足的合规语料，后续公司将根据测试获取的语料持续丰富该产品的预设数据库，同时公司海外团队也将携手西湖心辰进一步探讨海外测试产品 Talking Ben AI 的个性化交互、模型能力的提升以及 AI 技术的更广泛应用。

2、公司游戏是否受网游新规影响？

答：国家新闻出版署于 12 月 22 日在其官方渠道发布了《网络游戏管理办法（草案征求意见稿）》，并向社会公开征求意见。该意见稿对网络游戏经营单位准入、内容管理、用户消费等多方面作了规定，以进一步促进行业健康发展。

首先，作为全球知名移动应用开发商，汤姆猫系列产品 80% 以上活跃用户来自于海外市场，国内用户占比较低。其次，公司汤姆猫家族 IP 系列游戏以广告收入为主，而非内购充值，2023 年上半年公司实现广告收入 51,916.77 万元，占营业收入比重为 75.43%。同时，在内容管理上，公司围绕“会说话的汤姆猫家族”IP 各个角色的性格特征开发的系列休闲益智游戏产品，内容绿色健康，没有强制对战等玩法。公司游戏风格积极阳光，致力于以高品质的内容引导用户树立积极向上、团结友爱、勇于探索等正确的价值观。近年来，公司通过在游戏产品中融入中国传统文化元素（示例图见图 1），积极推动我国优秀文化出海；也通过游戏开展线上线下相结合的环保公益活动，传播生态保护理念。

未来，公司将始终围绕“寓教于乐，智创家庭幸福”的企业使命，结合人工智能等新兴技术，持续打造寓教于乐的精品内容，满足全球用户的文化娱乐与休闲

陪伴需求。



图 1 中国新春节日元素融入《汤姆猫总动员》产品

3、公司汤姆猫游戏和动画是否将上线苹果的 MR 终端设备？

答：近年来，公司基于“会说话的汤姆猫家族”这一数字 IP 的“交互”、“陪伴”属性，持续推动游戏与动画内容的跨终端体验。目前，公司汤姆猫家族 IP 系列游戏产品已具备多终端、多场景延伸的优势。除移动手机终端外，公司现有汤姆猫家族 IP 游戏产品已先后拓展了华为智慧屏、华为车载智能终端、Rokid AR 眼镜、谷歌车载系统等智能终端应用场景。其中，在华为智慧屏上，用户可以在华为大屏电视前无需穿戴任何设备，通过上跳、下蹲、左右移动等动作完成游戏的体验；在车载系统领域，公司汤姆猫家族 IP 多款游戏先后登陆了 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；今年5月，公司产品作为首批入驻谷歌车载系统的游戏之一，协同谷歌升级智能出行体验。未来，随着VR、MR等智能终端的不断突破与持续发展，公司也将紧跟市场需求，覆盖更多体验场景，持续提升用户的跨终端智能交互体验。

4、公司后续如何拓展智能小机器人硬件产品？

答：在智能机器人硬件领域，公司于2021年下半年在海外市场推出了一款智能语音机器人 GameBud Talking Tom。该产品的核心功能，一是与公司旗下《汤姆猫跑酷》《汤姆猫英雄跑酷》等游戏产品进行链接，GameBud Talking Tom 通过游戏“主播”、游戏陪玩的方式与用户进行互动；二是该产品拥有智能对话、语音游戏互动等功能，可作为用户日常生活中的“玩伴”。

实体的智能硬件终端产品在使用体验上，不仅更为直接、易上手，同时还将有助于帮助公司“会说话的汤姆猫家族”IP 构建更为丰富的交互场景、覆盖更多年龄层的用户群体。公司将结合新的AI交互技术，在 GameBud Talking Tom 的基础上，开展进一步的内容升级与技术迭代工作。

5、公司计划上线的新产品有哪些？

答：除公司国内外团队在研的《Talking Ben AI》（暂定名）、多模态AI汤姆猫、汤姆猫AI讲故事等AI交互产品之外，在游戏业务上，公司储备了《汤姆猫图画册》《金杰猫的游乐场》《汤姆猫闯乐园》《我的汉克狗：海岛》《Sonic Dash: Endless Running》《Sonic Dash 2: SonicBoom》等多款新玩法、新模式的产品，其中，以内购变现为主的《汤姆猫图画册》已于10月份上线了美国、加拿大、英国、澳大利亚、瑞典、德国、荷兰、斯洛文尼亚、塞浦路斯等国家和地区；包含半开放世界玩法的养成游戏《我的汉克狗：海岛》于11月份在海外正式开启测试发行；此外，以内购变现为主的产品《金杰猫的游乐场》也将在海外市场开始前期测试工作。

6、公司AI交互产品所需要的数据来源有哪些？是否需要购买外部版权？

答：基于公司汤姆猫家族IP的核心用户受众群体，公司在研发AI交互产品过程中的数据主要来源于：（1）公司“会说话的汤姆猫家族”IP旗下积累了系列动漫影视剧本，目前该部分数据用于训练IP人物的性格特征与价值观的输出；（2）公司通过采购部分结构化数据和利用公开数据用于训练垂类模型；（3）公司主打

陪伴、交互的 AI 应用产品上线后，大量用户闭环反馈、行为数据将是产品更新迭代的重要数据支撑，不断优化的模型能力也将进一步增强汤姆猫 C 端产品的用户体验，形成数据飞轮的双向驱动，为用户带来长期价值。

7、公司国内研发的 AI 产品算力如何满足？

答：公司国内团队研发的 AI 产品依托于西湖心辰自研的西湖大模型，其算力支持主要来自于西湖大学超算中心，目前西湖大学超算中心拥有的算力设备在全国高校里属顶尖水平。