

证券代码： 002862

证券简称： 实丰文化

实丰文化发展股份有限公司投资者关系活动记录表

编号： 2024004

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input 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"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	浙商证券、源阳基金、大家资产、明世伙伴私募基金、大宇资本、北京橡果资产、富唐资产、东方证券资管、中国人民养老保险、民晟资产、横琴长乐汇资本、上海玖鹏资管、广州云禧私募、招商基金、博时基金、农银汇理、康曼德资本、中欧瑞博、太平洋资管、富邻、华夏财富创新、深圳中天汇富基金、盈峰资管、农银汇理、上海天猷投资、泰信基金、上海肇万资管、金鹰基金、光大保德信、磐厚动量（上海）资管、海南硕丰私募基金、中融基金、鹏华基金、汇丰晋信基金、建信养老金、金友创智资管、交银施罗德基金、新华资管、中国人寿资管、冠达泰泽私募基金、昆仑健康保险资管、宝盈基金、上海五地、君康人寿、顶天投资、深圳民森、交银康联人寿、上海申九资管、建信保险资管、中信证券（自营）、北京宏道、创金合信、华夏未来、金友创智、天辰元信私募基金、中银国际、北京泓澄投资、复星保德信人寿、中信建投（资管）、长城基金、长安基金、兴银理财、北京鼎萨投资、红杉资本、国泰君安、北京志开投资、观富资产、财通基金等
时间	2024年12月19日（周四）20:00-21:00
地点	广东省汕头市澄海区澄华工业区实丰文化发展股份有限公司
形式	线上交流
上市公司接待人员姓名	1、副总经理：蔡佳霖先生 2、董事、董事会秘书：王依娜女士 3、品牌管理部负责人：陈永东先生 4、研发设计部负责人：纪一桀先生

<p>投资者关系活动 主要内容介绍</p>	<p>一、公司董事会秘书王依娜女士对公司发展历程作了介绍。</p> <p>（一）玩具业务</p> <p>公司的玩具业务主要是各类玩具的研发设计、生产与销售，主要产品包括电动遥控玩具、婴幼玩具、车模玩具、动漫游戏衍生品玩具和其他玩具五大类，产品规格品种达 1,000 多种，产品销往全球近百个国家和地区。随着科技的进步，公司不断调整和优化产品策略，形成“智能电动玩具、IP 动漫衍生品玩具、潮流玩具”三大主要产品线。在 IP 动漫衍生品玩具方面，公司积极与重磅优质 IP 合作，目前获得宝可梦、奶龙、超级飞侠、贪吃蛇大作战等热门 IP 授权，已开发的宝可梦场景套装玩具系列、可达鸭款(电动)、奶龙款(电动)玩具正热销中。同时公司不断打造自主研发、原创的 IP 产品，打造了智能飞飞兔、企鹅嗡嗡、智能小怪兽等多款热销智能电动玩具。针对潮流玩具，为满足新一代年轻人对于玩具可玩性、情绪价值、体验感等因素的需求，公司推出了原创潮玩萌龙学园系列盲盒，融入多种文化元素，让玩具更具人文关怀和温度，进一步的满足不同年龄段消费者更高的需求。</p> <p>（二）游戏业务</p> <p>公司进入游戏行业已经十余年的时间，拥有良好的时间沉淀及积累。公司的游戏业务专注于休闲游戏的研发与发行，游戏产品线丰富多样，包括《小小庇护所》、《冲一冲专家》、《出招吧大侠》等多款游戏作品。公司不断探索，积极引进人才，打造团队。目前游戏团队成员均具有十余年的游戏行业经验，他们对市场具备一定的敏锐嗅觉，及时根据市场变化调整业务方向，经过多次业务转型后，公司游戏板块业绩有所提升。</p> <p>（三）新能源业务</p> <p>公司的新能源业务从产业链端整合资源优势、协同布局，以投资的组件厂为切入点，组建、承接光伏发电 EPC 承包项目，开发、投资及运营光伏电站，抢抓地面分布式光伏、户用光伏、集</p>
---------------------------	---

中式光伏电站、分散式风电项目及光储充项目等业务资源，打造新能源产业生态链布局及协同发展。

二、投资者提问主要内容如下：

（一）公司在互动易上提及实丰文化与灵优智学达成合作开发新一代 AI 玩具，预计在 2025 年第一季度上市售卖。想请问公司为何会选择这个产品？

答：公司今年与灵优智学达成战略合作，开发新一代 AI 玩具——“AI 魔法星”，这个是以豆包为底层模型的“AI+毛绒”的产品。这个产品是基于 AIGC 技术，运用豆包先进的大模型底层，进行二次训练出符合儿童对话习惯且脱离敏感话题的后台的模式。它的特点是能支持不同性格的多角色切换，而且针对不同语境适时进行回复和提问题，进行深层次对话，让对话不再千篇一律。

（二）为什么我们公司会选择豆包作为基础大模型？目前公司第二代 AI 玩具产品与第一代 AI 玩具有什么技术迭代、优势，以及公司对第二代 AI 玩具产品的定位。

答：公司第二代 AI 魔法星，相对于第一代 AI 玩具，采用的底层模型不同。公司第一代 AI 玩具采用的是星火大模型作为底层。公司不局限某一个 AI 大模型作为底层，我们会去筛选与对比各类优质的大模型作为底层，再进行二次训练，达到符合儿童对话习惯。相较于第一代产品，第二代 AI 玩具会更加人性化，支持不同性格的多角色切换，这是第一代 AI 玩具所不具备的。同时，第二代 AI 玩具不仅仅是会回答问题，在对话的过程中，它还会提出问题，使得对话更加流畅，使得对话更具人性化，激发儿童的好奇心。而且第二代 AI 玩具拥有便捷的微信小程序也可以让家长随时查看历史记录，系统自动分析儿童倾向和性格，是家长的育儿小帮手。通过二次训练后，第二代 AI 玩具的逻辑性、童趣性将大幅提升，更像是儿童的好朋友的角色定位。

（三）公司针对第二代 AI 玩具会在哪些渠道做投放及推

广？

答：公司第二代 AI 玩具计划在天猫等线上渠道进行预售，后期推广也会以能触达的新媒体，如抖音、小红书等平台进行投放推广。线下渠道如高端百货、高端玩具连锁等。

（四）公司对 AI 玩具未来的想象空间。

答：AI 玩具未来会成为一个有情绪的伙伴，未来我们看好 AI 玩具的两大功能，一是 AI+陪伴功能，提供满满的情绪价值和正能量；二是 AI+教育功能，解决教育焦虑。AI 玩具对于老年人市场也具备较大的空间。万物皆可 AI，应用场景的广泛和多样化，而且玩具是非常好、也能快速落地的途径，将大模型装进玩具里，赋予传统玩具以生命力。提升大家生活的效率，提供情绪价值，市场空间也非常广阔。凭借生成式 AI 技术，实现实丰文化智能玩具品类的全面智能化升级。

（五）除了字节以外，公司后续会不会和其他大模型合作？

答：公司管理团队近期与小米集团就智能生态链进行座谈交流，智能生态包括智能玩具、教育机器人、蓝牙音箱等方面，为自身企业的发展汲取宝贵经验。通过此次参观学习之行，实丰文化管理团队将把从小米总部汲取的先进理念与实践经验带回企业，结合自身实际情况，进一步提升实丰文化在科技浪潮中的竞争力与创新力，进一步推出更多市场认可的产品。

（六）除了 AI 玩具，公司有无其他玩具品类的布局？

答：除了 AI 玩具外，公司还获得多个热门 IP 授权，布局潮玩系列，同时，公司还在探索谷子类周边、摆件、盲盒等多种形式，不断推出更符合市场的 IP 衍生品，不断升级产品功能和玩法，满足新一代年轻人对于玩具可玩性及情绪价值，满足不同年龄段消费者的需求，进一步扩大公司的市场份额。除外，公司与 Eolo 集团达成战略合作，正式成为 Eolo 集团旗下 Biggies 品牌产品的中国区独家代理商，将借助 Eolo 集团在毛绒玩具市场的深厚积累，进一步推广 Biggies 品牌，让更多中国家庭享受到这

一创新玩具带来的快乐。目前，Biggies 正品碧格魔法球登上抖音“儿童毛绒玩具爆款榜第 2 名”。

（七）公司玩具出海的布局如何？

答：公司会加大自研与授权 IP 产品出海推广力度。目前公司宝可梦 IP 已经获得港澳台地区及东南亚部分国家授权，同时自研电动产品也已加大在东南亚、欧洲等地区的出海力度。

（八）微信下午推出“微信小店送礼物”的模式，公司是否有考虑这方面的渠道？

答：公司很好看微信这种社交电商的变现模式，保持关注和学习最前沿的市场动态，“微信小店送礼物”和公司的业务、产品非常契合，公司已计划布局微信小店。

（九）今年游戏为什么会做得那么成功？公司游戏业务的发展及后续的规划。

答：实丰文化进入游戏行业已经十余年的时间，具备一定是时间沉淀及积累，公司的游戏业务专注于休闲游戏的研发与发行，游戏产品线丰富多样，包括《小小庇护所》、《冲一冲专家》、《出招吧大侠》等多款游戏作品。公司不断探索，积极引进人才，打造团队。目前公司游戏团队成员均具有十余年的游戏行业经验，他们对市场还是有一定敏锐的嗅觉，根据市场变化及时调整业务方向，经过两次业务转型后，公司游戏板块业绩有所提升。

（十）公司 AI 玩具起量后产能是否能跟得上？

答：公司拥有多年智能玩具的生产经验，模具开发及玩具注塑技术已经很成熟，不存在产能跟不上的情况。

（十一）抖音小游戏官宣、微信小游戏排行榜头部厂商，获得什么荣誉？

答：公司游戏业务中头部产品有《小小庇护所》、《战车向前冲》等。2024 年 10 月，公司旗下的《小小庇护所》在微信小游戏畅玩榜中位列第 7 名，同时还有其他 3 款产品跻身畅玩榜 TOP50。根据引力引擎微信小游戏畅玩榜的数据，在 2024 年 10

	<p>月，公司共有 6 款产品跻身微信小游戏畅玩榜 TOP100，其中 3 款为 TOP20 的产品。2024 年 9 月，公司荣登《2024 年中国小游戏百强企业榜》，2024 年 11 月，公司荣登 IAA 小游戏 30 强第三位，2024 年 12 月，公司荣获腾讯广告游戏向阳奖——最具营销突破广告主。</p> <p>（十二）公司是否可以将 AI 玩具复刻到 IP 玩具上？</p> <p>答：公司有能力可以将 AI 玩具的商业模式为 IP 做服务。但是每个 IP 有不同要求，我们会尽量根据不同 IP 的属性、要求和标准，让 AI 更好的为 IP 赋能。</p> <p>（十三）公司是否考虑请知名网红带货？</p> <p>答：公司一直有跟玩具品类的网红有合作，后面计划继续扩大品牌和 IP 影响力，扩大直播渠道，邀请更多知名主播进行推广。</p>
附件清单(如有)	无
日期	2024-12-19