

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：2023-027

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	鹏华基金、银河基金、中国人保资产、深圳盈泰投资、招商传媒、南京证券、西南证券、中加基金、信达澳银、鸿道投资、新华基金、人保资产、泰致资产、国寿养老、上海琛晟资产、磐泽资产、交银基金、中银基金、交银施罗德、正心谷资本、诚熠基金、肇万资产、同犇投资、光大保德信基金、源乐晟资产、瓦洛兰投资、鸣山资本、安信资管、太平基金、国恩资本、首创证券、博鸿资产、磐耀资产、远信投资、利欧集团、上海景熙资产、拾贝投资、美国华平投资集团、芄石投资、上海枫池资产、欣歌投资、上海珩道投资、沅沛投资、幂加和私募、磐厚动量资本、锐煊投资、国泰君安自营、搏越私募、瑞圣源基金、富邦瑞锦私募、浙江纳轩资产、华夏财富创新投资、中宏人寿保险、上海环懿私募基金、财通基金、上海仙人掌资产、聚鸣投资、运舟资本、霄沅投资、南土资产、工银瑞信基金、华金证券、中信建投证券、国金证券、国海证券、东方证券、开源证券、财通证券、兴业证券、德邦证券等
会议日期	2023年5月10日-5月12日
会议地点	上海、北京、合肥、台州
上市公司接待人员姓名	总经理助理 欧阳梅竹 证券事务代表 王佳斌、张平
投资者关系活动	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

主要内容介绍	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 5 月 14 日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司与西湖心辰将开展哪些方面的合作？计划推进速度如何？

答：今年4月，公司战略性投资了人工智能科技公司西湖心辰。该公司的创始人蓝振忠博士曾任谷歌人工智能研究院科学家，在谷歌 AI 部门负责过多个自然语言处理和计算视觉的项目，成功开发出了谷歌大模型 BERT 的轻量化版本“ALBERT”。除蓝振忠博士外，西湖心辰依托于西湖大学深度学习实验室，目前已汇聚了一批国内顶尖 AI 技术人才，团队成员务实、年轻，是国内为数不多的已构建了“模型层—中间层—应用层”产品架构的人工智能团队。由该团队推出的基于人工智能预训练模型的相关应用，已积累了数百万用户。同时，相较于其他大模型，西湖心辰的预训练模型具备长期记忆、情感感知和主动聊天等功能，这与公司在汤姆猫人工智能语音交互产品上的使用场景和发展规划高度契合。

借助西湖心辰在人工智能领域积累的技术优势与公司全球知名的 IP 优势，双方后续将在多模态模型、通用人工智能垂直领域（如垂类教育、情感陪伴等）模型及终端软硬件等交互产品领域开展深度合作并尽快落地，将“会说话的汤姆猫”升级迭代成有记忆、有情感、能主动聊天的汤姆猫，并将汤姆猫 IP 的应用场景从游戏移动应用拓展至教育、智能硬件、智能家庭等场景。

2、公司后续将会在 Gamebud 这一智能小机器人的基础上做人工智能技术的迭代吗？

答：GameBud Talking Tom 这一实体的语音智能产品是公司于 2021 年下半年在海外市场推出的一款智能语音交互产品，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；二是该产品拥有线下交流、语音互动等功能，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。未来，公司将依据不同的用户群体、不同的交互场景的需求，结合新的 AI 交互技术，研发匹配的线上应用与线下终端产品。在线下终端产品

的形态上，公司也在多方位考察智能机器人、全息投影等技术路径，以便公司更迅速、更低成本地推出智能、逼真、人性化的交互产品。

3、人工智能相关技术推出后，公司在教育领域的布局情况如何？

答：公司在将新技术与教育产品相结合的领域上已有一定探索经验。此前，公司结合 STEAM 教育理念与 AR 技术相继推出了《汤姆猫 AR 学英语》《汤姆猫 AR-Code》《方糖智能细胞机器人》等寓教于乐的产品，其中《汤姆猫 AR-Code》少儿编程教育卡片已与浙江省内十余所幼儿园、小学及 STEAM 教育培训机构展开合作，作为其信息化教育的亮点内容，助推编程教育的普及。2022 年 6 月，公司与浙江省北大信息技术高等研究院、科大讯飞股份有限公司签署了战略合作协议，三方将充分利用各自的数字技术资源和内容创作优势，围绕公司汤姆猫家族 IP，在智能语音及人工智能技术场景化应用、IP 合作、移动互联网教育产品开发、智能硬件开发、人才培养等领域综合开展联合运营和深度合作。

公司具备可向教育方向继续扩展的线下场景。公司旗下汤姆猫亲子乐园引入儿童心理学、教育学专家参与设计与规划，甄选出系列有助于儿童脑力、智力开发的的游戏与课程体系，开发了多个家长与孩子共同参与的游乐活动与项目。公司十分重视激发儿童的兴趣爱好，通过活动与课程体系的搭建培养儿童的反应、精细操作、专注力等综合能力，传递积极的正向价值理念，打造出素质教育的第二课堂。

未来在汤姆猫与人工智能等技术结合的产品研发方向上，公司也将持续贯彻“寓教于乐，智创家庭幸福”的初心与使命，以高品质内容为核心，打造满足亲子用户需求的交互产品。目前，生成式人工智能各类预训练语言通识大模型涵盖范围广泛，公司计划自建与目前现有用户需求较为匹配的教育类等垂直领域的模型，该垂直模型服务于公司在教育垂直领域打造的人工智能交互终端产品，帮助公司的人工智能交互终端产品能更高效地服务用户。

4、公司汤姆猫 IP 结合人工智能技术推出的产品进展情况如何？

答：在人工智能交互产品上，公司国内外团队同步在推进相关产品的研发工作。其中，公司的国内研发团队已将“汤姆猫”IP 形象植入 AI 交互产品功能原型当中，加入了语音识别、语音合成、性格设定、内容过滤等功能，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，并已正式着手应用产品的开发；公司海外研发团队借助 ChatGPT 等预训练语言模型，正推进“会说话的汤姆猫家族” IP 旗下移动应用内容玩法的 AI 化与交互体验的创新，目前已接入 OpenAI 所提供的 Embeddings 等技术服务，测试 GPT 与预设数据库相结合的新模式，并升级了主动聊天等功能，推进相关产品的前期研发工作。

5、公司非公开事项的进展如何？

答：公司目前正筹划通过非公开发行人股票募集资金，拟投向建设人工智能交互终端产品研发、预训练语言模型的自建与接入、IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设。其中，在预训练语言模型的自建与接入方面，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。而在 IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设上，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，公司已设立全资子公司定西猫语网络科技有限公司，推进液冷数据中心、配套自动化运维和云平台系统等建设工作。截至目前，本次非公开发行股票募集资金的投资建设方案正在进一步细化、论证，后续具体进展情况请关注公司在巨潮资讯网披露的相关公告。

6、公司今年一季度业绩波动原因及二季度是否会有所改善？

答：今年一季度，公司的业绩变动主要是受俄乌战争以及全球宏观经济影响，公司海外收入较上年同期减少，此外，公司因推进人工智能交互终端产品以及《汤姆猫闯乐园》等新游戏的研发导致公司一季度的研发费用同比增加。

2023 年，国内经济稳步复苏，第一季度，公司来自国内的产品数据及收入情况表现良好；而在境外市场，近年来 TikTok 在海外市场迅速增长，公司于 2023 年 3 月接入 TikTok 海外广告 SDK，后续有望陆续植入更多来自 TikTok 海外广告平台的广告。同时，公司也将积极推进新产品的上线计划与已运营产品的更新迭代。其中，由公司国内团队研发的 RPG 游戏《种地勇者》，已于今年 4 月正式上

线国内市场，凭借多元融合玩法、丰富的游戏内容、精美的画风以及流畅的用户体验，该产品一经上线迅速登上 iOS 模拟及角色扮演、taptap 热门榜等多个游戏榜单前列，市场表现良好。后续公司年内将积极推动《汤姆猫闯乐园》《汤姆猫图画册》《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》以及《沼泽激战 2》等产品的上线。

除上述新产品外，今年 7 月将是《我的汤姆猫》游戏上线 10 周年，公司将在《我的汤姆猫 2》游戏中进行重大玩法更新以开展 10 周年庆祝活动，预计将一定程度提升公司整体产品的额外新增用户；同时，公司计划在养成类游戏中逐步推广新的经济体系，经过初步测试发现，新的经济体系将带来用户留存率、用户时长、平均日活用户收入等指标的增长。

7、与其他 IP 相比，汤姆猫未来在人工智能领域的核心竞争力体现在哪些方面？

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，形成了系列高品质应用产品与广为人知的 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）公司以“会说话的汤姆猫家族”IP 数字形象为核心内容，开发上线的《会说话的汤姆猫》《会说话的狗狗本》《会说话的安吉拉》等游戏产品矩阵因模仿人类说话、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生成式人工智能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，全球月活跃用户数最高达 4.7 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研运团队，打造的汤姆猫系列移动应用在产品创意和

产品品质上深受用户与渠道的欢迎。在通识大模型的应用领域，公司拥有开发和运营满足市场需求的移动应用的能力。目前，公司将汤姆猫 IP 形象植入语音智能交互产品功能原型后，先后开发设计了语音识别、语音合成、内容过滤、昼夜识别、角色动作、性格设定等功能，后续公司将在 AGI（通用人工智能）相关的基础技术之上，打造符合用户需求的高质量、沉浸式、智能化互动体验产品，使得通用技术可以真正实现应用。