

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：2023-003

投资者关系活动类别	<input 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 checked="" 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	明溪投资、牧鑫基金、中庚基金、前海鸿富基金、中信保诚基金、德邦证券等	
会议日期	2023年2月15日	
会议地点	上海	
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 胡斐 总经理助理 王浩宇	
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15日	

投资者关系活动主要内容介绍：

1、请简要介绍下公司目前整体经营规划？

答：公司作为汤姆猫 IP 的全栖运营商，未来将长期坚持围绕“会说话的汤姆猫家族”IP 建设汤姆猫全栖 IP 生态、打造汤姆猫亲子生活品牌。公司一方面将持续推进汤姆猫家族 IP 优势品类产品及新品类、新玩法产品的研发与运营，持续输出优质内容，拓展更多的用户类群，创造更多的营收点，确保公司业绩的稳健增长；另一方面将积极发展汤姆猫乐园等线下业务，加快乐园在全国范围内的布局，丰富汤姆猫家族 IP 及其产品的应用场景，增加用户与汤姆猫家族 IP 的情感联结，力争线上线下业务并驾齐驱。

在上述业务发展基础上，伴随着 5G、人工智能、大数据等互联网技术的快速发展与应用，公司利用汤姆猫家族 IP 旗下系列优质内容，创新性布局更多数字场景下的产品和业务，比如 NFT、华为智慧屏电视、车载终端应用、AR 跑酷等。作为移动互联网和智能手机时代的现象级产品，2010 年汤姆猫诞生于数字世界，具备数字化的基因，是虚拟世界中最早具备与人类进行交互、交流特征的“人物”之一。贯彻这一特征，公司对行业内以 ChatGPT、AIGC 为代表的智能交互技术与应用保持高度关注，在类 ChatGPT 产品、脑机接口、沉浸式体验等方面持续开展研究、探索，为会说话的汤姆猫家族 IP 注入更生动、逼真的智能交互能力，使“会说话的汤姆猫”成为“会聊天的汤姆猫”。

同时，公司也注意到内容和场景的繁荣活跃对技术与基础设施提出更高的要求，需要与技术层、基础层的公司携手共建。公司始终保持着与科大讯飞、小艾科技等产业链上下游企业及北大信研院、浙江大学等高等院校、科研院的沟通与协同，不断强化公司内容优势的同时，持续关注在硬件基础设施建设方面的支撑能力，并拟在多个领域与各合作单位携手推动行业进步。

2、请简要介绍下公司 2023 年新的游戏产品的上线计划？

答：公司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、积累了丰富的产品研发经验，拥有持续高质量内容的输出能力。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。公司主要推进的新 IP、新玩法的游戏有《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。其中，《弹弹奇妙冒险》由公司国内团队研发，已在国内市场上线运营，公司正重点推进小程序及海外发行；《种地勇者》于 2023 年 1 月获得版号，预计将在 2023 年第二季度上线国内市场，同时，公司也完成了该产品在海外发行的初期规划；《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，其版号申请已提交，正处于审核过程中；《沼泽激战 2》目前同样处于版号申请中，公司将根据版号获取情况推进上述产品的上线计划。

3、请介绍下与 ChatGPT 相关的产品？

答：公司于 2010 年起推出的“会说话的汤姆猫家族”IP 系列移动应用产品，通过“汤姆猫”“安吉拉”“狗狗本”等 IP 形象与用户之间的“游戏动作互动”“语音同声反馈”等交互玩法获得了用户的青睐，截至目前，汤姆猫家族 IP 系列应用在全球范围内的累计下载量已超过 200 亿人次，全球月活跃用户数超过 4 亿人次。基于上述玩法，公司汤姆猫系列游戏产品自诞生以来即赋予了该虚拟 IP 与用户之间的交互属性。

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科大讯飞等企业的战略合作，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。类 ChatGPT 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。

4、请问疫情开放后汤姆猫主题乐园的发展情况如何？未来发展计划如何？

答：疫情开放后，线下消费的回暖与复苏对公司的亲子乐园将产生一定的积极影响。公司以“自营+城市合伙人”的双轮驱动模式积极开展乐园业务，目前已有十余家乐园门店开放运营。

公司线下乐园经营状况良好，并在 2022 年保持了稳步的拓展。位于江苏响水、杭州未来科技城的乐园先后于 2022 年 6 月、9 月开业。寒假及春节期间，多家乐园各项经营指标超过预期。其中，江西南昌店于 2022 年 12 月 31 日开始试营业，元旦小长假试营业期间，江西南昌店接待总客流量突破 2,000 人次；盐城亭湖店自 1 月 15 日试营业以来，两周接待超过 4,000 组家庭。

随着公司乐园业务的拓展，公司在选址、设计、运营上不断积累经验、完善流程，2023 年预期将陆续在全国多地开启新店。目前公司已完成对包括浙江、江苏、安徽、江西、湖南、福建、重庆、山东等区域市场的考察，筛选出优质项目，积极推进准备工作。乐园业务将向中西部地区延伸，向下沉市场延伸。未来公司将持续提高运营能力，不断提升亲子乐园的盈利能力。

5、请问广告业务的情况及未来趋势如何？海外市场是否承压？

答：截至目前，汤姆猫家族 IP 系列应用在全球范围内的累计下载量已超过 200 亿人次，全球月活跃用户数超过 4 亿人次。公司移动应用产品与 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。与此同时，公司通过自建的广告控制平台 Mediation，对广告营销服务商推送的广告开展实时竞价排名，优先展示价格高的广告并完成推送，该广告控制平台一方面使公司最大程度聚合了适合公司产品的广告；另一方面，该广告控制平台智能、高效地完成了广告分发，保证了公司的广告变现效率。

公司汤姆猫游戏产品于全球市场运营，近年来，公司海外市场保持了稳步的发展态势。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》等数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。

未来，公司将继续深耕全球市场，持续输出汤姆猫家族 IP 精品内容，进一步加强精细化运营，不断优化公司广告调节平台，确保公司业绩稳健增长；除此之外，公司积极拓宽游戏研运赛道，稳步推动新 IP、新玩法的产品研发与发行工作，打开游戏业务第二增长曲线。

6、公司与科大讯飞的合作情况如何？

答：2022 年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，构建更为丰富多元的数字交互生态。三方对产品形态、市场需求、商业模式等开展了前期研究与探讨，后续公司将根据市场情况持续推进三方合作项目的落地与执行。