

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：2023-019

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 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	中信保诚、平安基金、浦银安盛、东方资管、广发基金、国海证券、深圳盈泰投资	
会议日期	2023年3月28日-3月29日	
会议地点	公司、上海	
上市公司接待人员姓名	总经理助理 欧阳梅竹 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29日	

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司在人工智能交互产品上的规划及人才配置情况，能否详细介绍下？

答：公司将分阶段落实人工智能交互产品的规划。首先，公司将通过接入预训练通识大模型，打造更为智能、人性化的线上交互内容；其次，为使终端产品能更有价值地长期服务用户，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，自建的垂类模型直接接入公司研发的人工智能交互终端产品，具有响应速度快、数据分类、用户使用习惯数据缓存、各类通识大模型转换调度等主要功能；与此同时，公司在自建的算力基础设施基础上，通过数据存储、数据标记与分析以及垂类模型训练，使公司的汤姆猫人工智能交互终端产品最终实现个性化的智能交互与情感陪伴。

在全球化人才配置方面，目前，公司在中国、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，积累了丰富的移动应用研发、全球化运营等管理经验。后续，公司将进一步在全球范围内（尤其是在美国、中国等地区）储备人工智能、算力基础设施领域一流人才以优化人才结构，为公司创新、可持续发展奠定人才与技术基础。

2、近期被工信部通报的《会说话的汤姆猫》具体是什么情况？

答：《会说话的汤姆猫》为公司 2010 年推出的产品。与其他市场直接接入公司广告 SDK 不同，公司相关产品上线国内安卓渠道时，按照合作协议接入的为国内安卓渠道的广告 SDK。关于此次通告中《会说话的汤姆猫》特定版本（3.10.0.815），仅涉及国内安卓市场的其中一个渠道的应用商店，主要存在诱导用户直接下载广告链接的问题。公司第一时间联系渠道开展了核查与整改，并已根据相关主管部门要求提交了整改报告。同时，2022 年前三季度，来自国内上述安卓渠道的《会说话的汤姆猫》移动应用产品收入占公司合并口径营业总收入的比例不足 0.1%，对公司的经营业绩贡献占比较小。

作为全球知名休闲移动应用公司，公司历来十分重视用户权益保护，一直严格遵守适用于中国及其他经营地的法律法规、行业政策，制定并持续优化了公司移动应用产品涉及的《用户协议》《隐私政策》及《儿童隐私保护声明》等用户保护政策，以保障用户的合法权益。后续公司将在与渠道合作过程中，继续加强

与渠道的沟通与协作，积极落实用户权益保护的全链条管理，持续推动行业各方在用户权益保护水平上的整体提升。

3、公司目前的收入构成情况如何？

答：根据公司《2022年半年度报告》，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%。从公司总收入的区域构成来说，2022年上半年，境外实现收入6.62亿元，占营业收入比重78%；境内实现收入1.91亿元，占营业收入比重22%。

4、公司汤姆猫IP系列游戏的用户画像情况如何？

答：根据公司用户在汤姆猫家族IP系列游戏产品内自主填报的信息以及公司统计，公司汤姆猫IP系列游戏产品覆盖多个年龄阶段，尤其是亲子用户群体。公司“会说话的汤姆猫家族”IP系列游戏产品的用户年龄结构为13岁以下的儿童及他们的父母约占45%，其他的约占55%，其中，25-44岁用户约占总人数的25%左右。

5、公司今年重点规划的产品有哪些？

答：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。

同时，公司推进的新IP、新玩法的游戏包括《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）》《神王角斗》《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；《种地勇者》是一款融合了收集、探险、建造等多种玩法元素的RPG游戏，该产品已于2023年1月获得版号，预计将在2023年第二季度上线国内市场；《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相关产品的上线计划。

6、公司接入 AIGC 大模型的智能交互产品是国内研发团队研发还是海外团队研发？

答：根据公司“会说话的汤姆猫家族”IP 系列线上内容的用户地区分布情况，公司海外及国内团队均在部署与生成式人工智能大模型相关的智能语音交互产品的前期工作。

7、公司目前对接了哪些大模型？

答：目前，国内外已有多家机构发布或准备发布其自研自训的预训练通识大模型，例如：Open AI、Google、Deep Mind、百度、MOSS、三六零等，公司将根据国内、国外接口的优劣分析、海内外用户分布以及相关政策等综合因素选择适合公司的技术方进行合作。在 Open AI 的文本预训练通识大模型基础上，公司开始接入测试 OpenAI 所提供的 Embeddings 等技术服务。除此之外，在图像模型领域，公司海外美术团队已在局部美术创作中使用 AIGC 相关技术 Stable Diffusion 进行美术创作，旨在探索减少部分重复度高且耗时的工作。同时，公司也在持续关注各类自然语言大模型、多态大模型、视觉大模型、音频大模型等发展情况。