

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：2023-032

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	中国人保资产、兴业基金、玖歌投资、泰信基金、明水投资、日兴资产、信达澳亚基金、华金证券、海通证券	
会议日期	2023年6月26日-6月27日	
会议地点	上海、公司会议室	
上市公司接待人员姓名	总经理 张维璋 总经理助理 欧阳梅竹 证券事务代表 张平	
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6月27日	

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司人工智能领域测试了哪些大模型？目前产品进展情况如何？

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，国内研发团队在模型端测试了 ChatGLM-6B、ChatGLM-130B、Vicuna-13B、VisualGLM 等大模型，并接入合作方自有模型、国内自然语言开源大模型、声学模型等预训练语言模型，在前期加入了性格设定、情绪识别、内容过滤等功能的智能语音交互产品原型的基础上进一步添加更加深度、丰富的 AI 交互功能，后续公司将根据产品开发进度开展小范围测试以持续进行产品功能优化。

公司海外研发团队在前期接入 GPT-3.5、GPT-4 等预训练语言模型的基础上，结合 Embeddings 等技术服务，测试了 GPT 与预设数据库相结合的创新模式，旨在提升用户智能聊天体验的同时降低成本。根据此前海外小规模反向付费测试的情况，海外研发团队升级了主动聊天、内容过滤、随机互动等功能，并进一步开展关于产品的延展游戏内容、UI 表现形式、付费模式等研发工作。

公司从移动应用和智能硬件为主的表现层、垂类模型、技术中间体实现各功能算法模块、底层大模型接入、数据中心基础设施建设等各方面立体式持续推进人工智能领域的发展。

2、目前公司与西湖心辰开展了哪些方面的合作？

答：此前，公司对西湖心辰进行了战略投资，目前公司是西湖心辰团队之外的最大外部股东。在人工智能产品研发上，公司与西湖心辰团队结合“会说话的汤姆猫”IP 形象，已在联合推进人工智能交互产品的研发工作。借助西湖心辰在人工智能领域积累的经验，公司与西湖心辰将持续推进在多模态模型、通用人工智能垂直领域模型及终端软硬件等交互产品领域开展深度合作，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。

3、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。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。

4、公司二季度游戏业务基本面表现情况如何？

答：2023 年 3 月以来，伴随着 TikTok 在海外市场的迅速增长，公司陆续接入 TikTok 海外广告 SDK，后续有望植入更多来自 TikTok 海外广告平台的广告，提升广告收入。同时，公司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。

在此之外，公司持续在推进游戏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。

5、公司如何结合人工智能技术在教育领域开展布局？

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 等技术相继推出了《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。

此外，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，公司计划自建与现有用户需求较为匹配的垂直领域的模型，该垂直模型服务于公司在陪伴、趣味教育等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。

6、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，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。