证券代码： 300418　　证券简称：昆仑万维

昆仑万维科技股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2026-004

投资者关系活动类别	□特定对象调研　□分析师会议 □媒体采访　√业绩说明会 □新闻发布会　□路演活动 □现场参观 □其他 （请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	来自东吴证券、国金证券、国海证券、浙商证券、华创证券、国泰海通证券、方正证券、招商证券、山西证券、西南证券、国元证券、长江证券、中金公司、华泰证券、东方证券、中泰证券、中邮证券、中银证券、瑞银证券、美银证券、高盛公司、光大保德信基金、国泰基金、国新国证基金、鹏华基金等 60 位机构投资者
时间	2026 年 11 月 2 日 15:30-16:30
地点	电话会议
上市公司接待人员姓名	昆仑万维 董事长兼 CEO 方汉先生 昆仑万维 副总裁 钱肖凌女士
投资者关系活动主要内容介绍	**方总回顾公司 2026 年前三季度整体情况：** 回顾 2026 年前三季度，得益于 AI 技术商业化进程加速，公司主营业务持续保持强劲增长态势，公司实现营业收入 89.37 亿元，同比增长 53.96%；归母净利润实现扭亏。其中，海外收入 87.06 亿元，同比增长 60.78%；天工 AI 业务收入 43.21 亿元，同比增长 168.29%，带动公司第三季度毛利率提升至 74.41%。 业务方面，公司持续推进大模型与 AI 原生平台经济体的技术迭代与产品创新，稳步推进全球商业化布局。 **（一）模型进展**

	报告期内，公司推出 Mureka V9.5 与 O3 两款音乐大模型，在编曲编排、人声演绎、情绪表达与创作意图控制等维度迭代优化。 游戏世界模型方面，公司推出 Matrix-Game 3.5，围绕长时序场景记忆、跨视角一致性、空间几何建模和相机控制能力进行升级。2026 年 10 月，公司迭代发布并开源 Matrix-Game 4.0。作为全球首款运行在单张消费级显卡上的视频大模型游戏，模型配套 Coding Agent，支持通过自然语言快速定制游戏场景、交互规则与玩法逻辑，为 AI 游戏、数字仿真、通用智能体等领域提供技术支撑。 **（二）全球化应用进展** **AI 短剧平台方面**，据 SensorTower 数据统计，2026 年前三季度，公司 AI 短剧平台整体 MAU 在海外短剧市场排名第一；FreeReels 稳居出海短剧应用下载量第一名。2026 年 9 月，公司 AI 短剧平台业务单月流水近 1 亿美元，商业化进展显著。其中，DramaWave9 月的月度上新剧集已实现 95%以上 AI 生成，用户人均单日使用时长超过 40 分钟；FreeReels 用户人均单日使用时长保持在 80 分钟以上。 **天工短剧工作台 SkyProduction** 围绕“剧本—资产—分镜—视频—后期—质检”迭代升级，并持续整合全球前沿视频模型。公司通过模型限免、积分优惠、流量分发权益和承制权益等方式探索 AI 短剧生产、分发和商业化的连接，推动 AI 短剧业务由内容生产向可控化、规模化和流程化生产演进。 **AI 音乐方面，**Mureka 保持高频迭代，围绕模型升级、创作工具扩充、音视频创作链路优化等方向持续打磨产品。平台上线 Mureka V9.5，优化旋律、编曲与人声表现，升级 Remix 与多种改编创作能力，丰富曲风覆盖，一站式支持创作、出片与乐谱输出，持续完善 AI 音乐创作生态。 **AI 游戏平台方面，**自研 AI 游戏《猫森小镇》已完成多轮

	内测，基于用户反馈迭代优化玩家成长与留存体系，获得良好用户口碑。报告期内，公司推出 AI 游戏平台 GameWave，打造面向 AI UGC 游戏和各类互动内容的生产与消费一体化平台。平台上线后，用户规模迅速增长，已积累千万级全球创作者和用户。据 SensorTower 数据显示，截至报告期末，GameWave MAU 稳居行业第一。 **AI SuperAgent 方面，**天工超级智能体持续迭代，产品升级至 3.2 版本并上线 Skywork Tags 功能，支持接入多种主流即时通讯工具。同时，公司推出 Skywork Note 等智能硬件产品，探索将线下语音感知与智能体能力相结合，拓展 AI 原生生产力平台的应用边界。 **AI 社交方面，**Linky 依托公司大模型能力持续升级角色人设一致性、对话交互品质、剧情表现力与沉浸式交互体验。通过优化投放策略、打磨产品路径、落地精细化运营方案，带动用户留存粘性、付费率和 ARPU 稳步增长，2026 年 9 月，Linky 已实现单月盈利。 **（三）黎曼动力** 子公司黎曼动力推出面向 Physical AI 的世界动作模型 Riemann-1.0，积极探索将模型能力延伸至机器人对真实物理世界的理解、决策与交互。黎曼动力与光轮智能、诺亦腾机器人开展深度合作，协同建设 100 万小时具身数据集，依托高精度动作、力反馈等多模态数据搭建“数据生产-模型训练-真实部署-反馈优化”闭环，夯实 Riemann 系列具身大脑的数据与评测底座，持续迭代模型能力。 **（四）艾捷科芯** 作为公司布局 AGI 与 AIGC 战略的重要载体，AI 算力芯片企业艾捷科芯借力产业资本与市场化投资机构的资源赋能，整体业务进展顺利，芯片产品研发迭代与商业化落地稳步推进中。 **（五）StarMaker 社区进展**

	StarMaker 持续以 AI 赋能音乐社交，围绕“歌曲发现、便捷演唱、内容创作与社交互动”推进产品创新，报告期内推出的全球旗舰 K 歌赛事有效拉动活跃用户规模与虚拟礼物收入增长，提升用户留存与付费转化率，携手全球用户打造 AI 时代高品质音乐社交娱乐社区。 **（六）海外 AI Agent 浏览器平台 Opera 进展** Opera 依托产品功能创新与隐私安全体系完善，搭建面向 AI 时代的流量入口生态。 产品端迭代 AI Agent 接入、多端产品体验与安全功能；Opera AI 开放 MCP、CLI 接入浏览器环境；Opera One、Opera GX 分别优化浏览与电竞场景体验，移动端产品在欧美市场稳步增长。安全隐私方面上线 Paste Protect，以浏览器原生能力防范剪贴板劫持和 ClickFix 类攻击，叠加广告拦截、追踪拦截以及移动端连接等既有能力，进一步强化其在 AI 时代用户安全与隐私保护、全球化服务生态领域的差异化优势。 **展望未来，**公司将继续深化 AGI 与 AIGC 核心战略与“4+3 战略”，以 SOTA 模型体系为根基，以 AI 原生平台经济体为牵引，打通技术、产品与商业化闭环，挖掘长期增长空间。 **问答环节** **问：这三个季度以来，公司短剧业务保持非常高速增长，取得了亮眼的成绩，想请教下，如何展望海外短剧市场的竞争格局和稳态利润率水平？** 答：海外短剧市场目前处于供给快速扩张、行业格局加速分化的阶段。AI 技术落地带动短剧制作成本下降、生产效率提升，行业准入门槛表面上看有所降低，但竞争核心是内容工业化能力、投放体系、本地化运营、合规风控及变现链路的综合比拼，并非单一内容制作环节的竞争。 行业内部呈现明显分层特征，依赖低价素材买量的模式，爆款稳定性偏弱，收益易受流量环境及平台规则变动影响；而

	具备成熟题材储备、数据驱动的内容筛选体系、多市场验证投放模型的主体，更有机会持续产出优质内容。中长期维度，行业大概率呈现头部集中度提升态势。 公司AI短剧平台DramaWave和FreeReels具备先发优势，已经形成了完整的业务闭环：前端有面向海外付费市场的DramaWave，也有面向高增长市场、以广告变现为主的FreeReels；后端有SkyProduction支持AI短剧工业化生产。 公司对海外短剧业务长期利润率的判断，主要基于生产端与变现端两大维度。生产端方面，伴随AI技术持续迭代，内容制作成本有望延续下行趋势；同时内容形态也存在拓展空间，除AI短剧外，AI综艺、AI长剧等新内容品类也在探索推进，成本优化与品类拓展将共同驱动生产端持续迭代。变现端来看，当前广告变现模式仍有提升空间，若后续叠加游戏、电商等已验证的高转化变现方式，平台整体变现效率有望进一步改善。生产、变现两端的优化，将推动业务稳态利润率中长期呈稳步抬升态势。我们对业务未来的长期盈利水平保持乐观。 **问：恭喜公司AI短剧平台业务在2026年9月取得单月流水近1亿美元的亮眼成绩，想请教下，在流水快速增长阶段，DramaWave和FreeReels两大AI短剧平台投放ROI的变化趋势如何？** 答：DramaWave是海外付费AI短剧平台，以订阅为主，重点服务发达国家市场。FreeReels是面向更大规模用户的海外免费AI短剧平台，主要靠广告变现。随着AI内容供给与变现能力迭代，短剧业务整体毛利率提升，投流ROI维持在较高水平，回本周期持续优化，不同区域和投放批次存在差异。 短剧行业当前处于扩张阶段，出海具备较强综合壁垒，难以靠短期追量复制，公司海外投流经验积累深厚，有信心保持投流效率处于行业第一梯队。我们优先夯实用户与收入基本

	盘，同时坚持精细化投放，向高 ROI 市场倾斜、压降低效买量，兼顾规模与效益，走可持续增长路线。 **问：海外短剧行业竞争激烈，公司在开拓各海外市场时，如何应对复杂的平台规则风险？** 答：当前，海外短剧渗透率尚低，我们判断海外整体仍有较大增长空间。公司采用海外付费 AI 短剧平台 DramaWave 和海外免费 AI 短剧平台 FreeReels 双平台策略：成熟市场做高 ARPU 付费，新兴市场以广告变现扩量；同时依托自研 Sky Production 工业化底座，构建内容成本、生产及变现效率壁垒。 AIGC 能力不局限短剧，正向综艺、长视频、交互式 AI 剧集等方向延伸，我们将持续跟进全球监管变化，稳步推进全球化布局，长期看好海外 AI 内容赛道。 **问：公司 AI 游戏平台方面进展如何？** 答：公司自研 AI 游戏猫森小镇已完成多轮内测，产品依托用户反馈持续迭代玩家成长与留存体系，用户口碑良好，后续将结合海内外市场情况择机启动规模化推广。同时，公司推出 AI 游戏平台 GameWave，打造面向 AI UGC 游戏和各类互动内容的生产与消费一体化平台。平台上线后，用户规模迅速增长，已积累千万级全球创作者和用户。据 SensorTower 数据显示，截至报告期末，GameWave MAU 稳居行业第一。 **问：国内短剧市场竞争激烈，海外欧美区域付费基础较好，想请教下东南亚、中东等区域是否具备潜力，公司整体布局目标及当前进展？** 答：市场布局层面，欧美日韩属于高 ARPU 市场；东南亚、南亚、中东、南美等区域单用户收益偏低，但人口基数大。公

	司长期目标是打造面向全球的AI原生娱乐生态，搭建后端工业化生产底座+前端双分发平台的闭环，依托天工短剧工作台，降低AI内容工业化全链路成本与创作门槛；通过两大出海短剧平台实现全球分发变现。 生态建设方面，我们兼顾自制内容，同时联动、扶持全球外部创作者，扩充题材供给。内容边界不会局限于短剧，将持续向更多内容品类拓展，最终落地全球化AI原生娱乐生态。 **问：2026年9月，DramaWave月度上新剧集中AI生成内容占比已超95%，想请教AI短剧相对真人短剧的成本降幅，以及二者在完播率、付费转化率等核心播放指标上的差异？** 答：传统海外单部真人短剧制作成本大致在15-20万美元，同等体量AI短剧可控制在2万美元以内，成本降幅显著。成本压缩主要源于省去真人实拍及大量后期人力，同时依托Sky Production底座还可以实现剧本直达成片的工业化产出，可快速进行多语种本地化适配，摊薄边际成本。 从运营数据看，平台优质AI短剧在完播率、付费转化率、用户留存等指标整体优于真人短剧，例如奇幻题材爆款在真人拍摄中较难落地，但在AI短剧市场表现突出。AI短剧还支持剧情节奏快速迭代、剧本高效试错，高频上新悬疑、都市、奇幻等多元题材，大幅提升用户粘性。公司仍保留少量精品真人短剧作为补充，后续将持续优化AI短剧画面质量、人物一致性，巩固内容供给优势。 **问：近期物理AI热度较高，公司发布了Matrix-Game 4.0，子公司黎曼动力也推出世界动作模型Riemann-1.0。想请教公司对世界模型商业化场景的定位，是优先AI游戏内容生成、机器人训练还是仿真方向？** 答：公司的世界模型体系分为两条并行演进的技术路线：Matrix-Game系列面向数字世界，主攻AI游戏、数字仿真、

	通用智能体；黎曼动力 Riemann-1.0 世界动作模型面向 Physical AI 物理世界，聚焦具身智能、机器人仿真训练等方向。 Matrix-Game 4.0 是全球首款可在单张消费级显卡运行的视频大模型游戏，打通“代码生成游戏逻辑-结构化画面约束-视频模型实时渲染”的闭环，验证了无需预制美术资产、由视频大模型实时渲染的新型游戏开发范式，支持以自然语言快速定义场景、交互与玩法，大幅降低游戏原型开发和 UGC 创作门槛，类似 AI 短剧的工业化逻辑。以 Steam 为例，在 AI 赋能下 Steam 今年上新游戏数量相较于 2025 年实现显著增长，这正是研发门槛下降、效率提升的体现。 Riemann-1.0 世界动作模型融合第一视角人视频、UMI 示教和异构机器人轨迹等多源具身交互数据，围绕长时序操作、跨场景泛化、仿真评测和真实机器人任务开展技术验证，赋能机器人对物理环境的感知、决策与交互。团队具备大规模视频模型训练积累，在异构数据、UMI 数据、真机数据的融合处理上具备差异化优势，能够缓解具身智能领域的数据瓶颈。
附件清单（如有）	无
日期	2026 年 11 月 2 日