

# WebLeaper

*Empowering Efficiency and Efficacy in WebAgent  
via Enabling Info-Rich Seeking*

Zhengwei Tao\*, Haiyang Shen\*, Baixuan Li\*, Wenbiao Yin✉, Jialong Wu,  
Kuan Li, Zhongwang Zhang, Huifeng Yin, Rui Ye, Liwen Zhang,  
Xinyu Wang, Pengjun Xie, Jingren Zhou, Yong Jiang✉

**Tongyi Lab, Alibaba Group**

# 研究背景：LLM 代理与信息寻求的崛起

核心地位：LLM 代理是 AI 发展的下一个里程碑，**信息寻求 (IS)** 是实现自主智能的核心能力

## 大型语言模型代理的变革性意义

- 标志着 AI 从被动响应到主动解决问题的范式转变
- 在各领域提供前所未有的解决方案

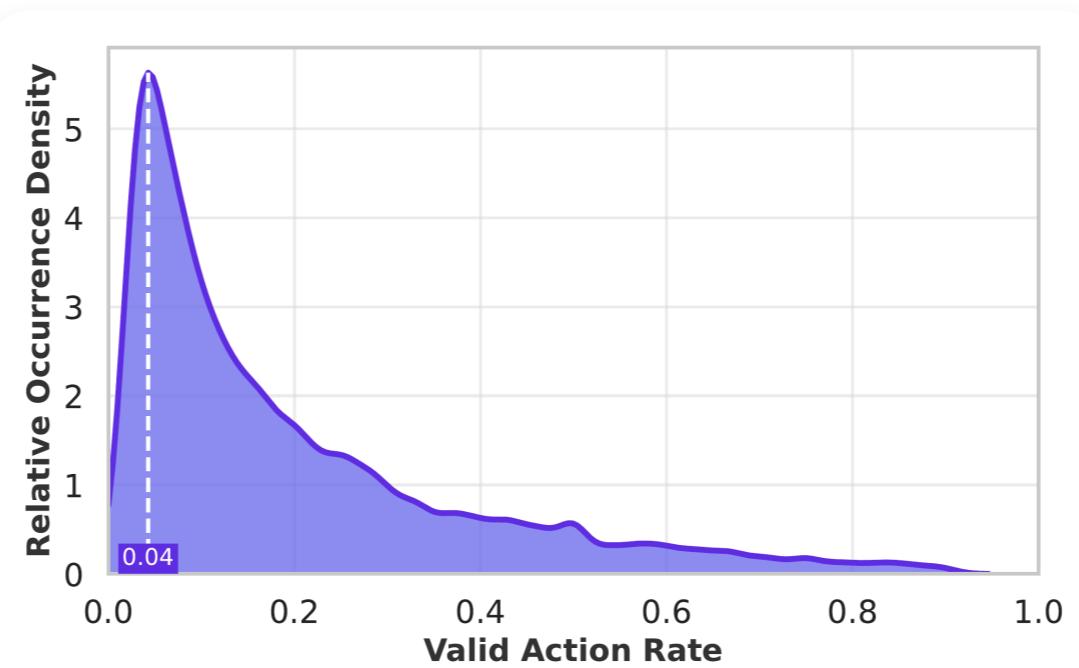
## 信息寻求 (IS) 的核心作用

- IS 能力驱动代理在开放式任务中的适应性
- 是认知自主性的基础

## 业界前沿布局

# 核心发现：强大能力背后的效率瓶颈

当前 IS 代理虽然能力强大，但信息获取过程 普遍低效



有效动作的概率分布 (峰值仅 0.04)

一项关键发现：峰值仅在 0.04 附近！这意味着在一次信息寻求任务中，代理超过 95% 的动作都是在“兜圈子”——进行冗余查询、访问无关网页、或进行不必要的搜索链。

## 低效的三大表现

- 冗余查询 (Redundant Queries): 反复搜索相似内容

# 探究根源：为何代理会“兜圈子”？

效率低下的根本原因在于训练数据的 “实体稀疏性” (Entity Sparsity)

## 实体稀疏性是什么？

- 传统数据合成：一个问题只提供极少数目标实体 (1-3个)
- 例：问“谁获得了2020年诺贝尔文学奖？”答案只有1个实体
- 导致模型在有限上下文中缺乏学习机会

## 理论证明（核心洞见）

$$\text{ISE} = \frac{n}{T}$$

$$\text{Var}(\text{ISE}) = \mathcal{O}\left(\frac{1}{n}\right)$$

**命题 1 解读：**ISE（信息寻求效率）的方差与实体数量  $n$  成反比。  
**含义：**实体稀疏时，效率测量极不稳定。就像 **用晃动的尺子量长度**。

## 稀疏性的两大恶果

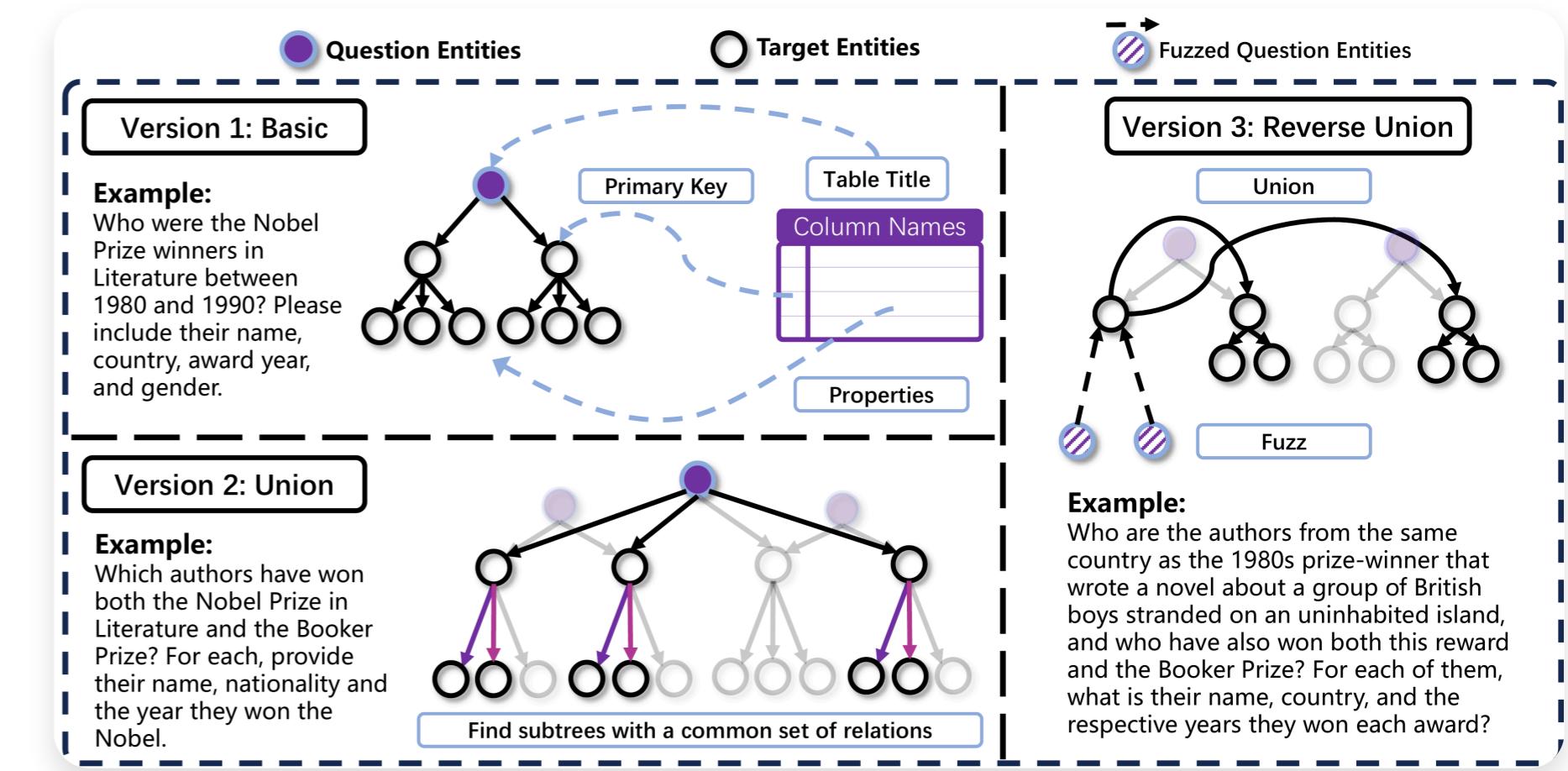
# 本文方案：WebLeaper - 为高效寻求而生

设计哲学：“既然问题出在数据，那就从数据入手。”

## 框架两大支柱

### 支柱一：实体密集型任务合成

- 不再满足于“一问一答”
- 设计“一问多答”甚至“一问百答”的复杂任务
- 三个递进版本：  
**Basic → Union → Reverse-Union**



WebLeaper 框架：树状结构 + 三个递进版本

### 支柱二：效率感知的轨迹构建与学习

- 生成并筛选“最优解法”（又快又准的轨迹）
- 设计相应奖励机制引导模型学习
- ISR & ISE 双指标过滤 + 混合奖励系统

# 第二部分

# 方法深度剖析

# WebLeaper 方法论详解 - 路线图

## Part 1

### 实体密集型任务合成

- Version-I: **Basic**  
单源高密度
- Version-II: **Union**  
多源整合
- Version-III: **Reverse-Union**  
逆向推理

## Part 2

### 效率感知的轨迹构建

- 数据源选择  
维基百科表格清洗
- ISR & ISE 指标定义  
准确性 + 效率
- 高质量轨迹筛选  
双重过滤标准

## Part 3

### 混合奖励的强化学习

- 奖励设计挑战  
稀疏 + 评估困难
- 软 F-Score 奖励  
细粒度 + 语义感知
- GRPO 优化算法  
相对优势估计

# 任务合成的基石：树状结构 + 维基百科表格

## 为何选择树状结构？

- 层次清晰、结构紧凑：一个任务中自然容纳大量从属实体
- 符合人类思维：从主题发散到子主题，再到具体属性

- 根节点 (Root): Question Entity
- 第二层 (Layer 2): Target Entities (Intermediate)

数学定义：

- 第三层 (Layer 3): Attributes/Properties

## 为何选择维基百科表格？

- 天然的结构化数据：表格本身就是实体和关系的集合
- 数据丰富：覆盖领域广泛，实体数量庞大
- 高质量：经过社区编辑和审核

## 数据清洗严谨性

起点：2,000,000 张维基百科表格



## 多阶段清洗流程：

- 大小过滤 (Size Filtering)
- 语义过滤 (Semantic Filtering)
- 同构筛选 (Homogeneity Screening)



结果：高质量、结构化的表格数据集

# Version-I: Basic - 单源高密度

核心观点：从单个表格出发，构建三层推理树，直接解决实体稀疏性问题

## 构建过程

### 第一层 (根/问题)

- 来源：表格标题
- 示例："Nobel Prize in Literature laureates"

### 第二层 (子树根)

- 来源：LLM 自动识别的"主键"列
- 示例：获奖作家姓名 (Czesław Miłosz, Mo Yan, ...)
- 每个姓名都是一个独立子树根

### 第三层 (叶/属性)

- 来源：表格的其余列
- 示例：Country (Poland), Year (1980), Gender (Male)

## 任务示例

"请列出 1980-1990 年间诺贝尔文学奖得主及其国籍和获奖年份。"

## 贡献与意义

- `Basic` 版本首次将任务实体密度 提升了数个数量级
- 为代理提供了在单次任务中学习处理和组织大量信息的机会
- 解决了传统方法的稀疏性问题

## 统计数据

指标	Basic	传统方法
平均实体数	20-50	1-3
密度提升	10-50 倍	

# Version-II: Union - 跨越多源信息整合

核心：通过“最大二分团枚举”智能融合多个 Basic 任务，创造需要跨源信息整合的复杂任务

动机：真实世界问题往往需要整合多个来源的信息

## 技术核心 - 最大二分团枚举

“如何自动发现哪些表格可以被‘有意义’地合并？”

### 1. 构建二分图

- 左：Basic任务树；右：关系集合
- 树包含关系则连边

### 2. 寻找最大二分团

- 找共享最多共同关系的任务树
- 高效智能的搜索策略

## 任务生成示例

发现：'Nobel Prize' 和 'Booker Prize' 共享：

has\_author , has\_nationality ,  
has\_award\_year

生成问题：“Which authors have won both the Nobel Prize in Literature and the Booker Prize? List their nationalities.”

## 贡献

- 迫使代理学会 跨源信息整合

# Version-III: Reverse-Union - 逆向推理对抗捷径

核心观点：通过颠倒推理顺序，强制代理进行“线索演绎 → 扩展搜索”的深度推理，防止依赖关键词匹配走捷径

## 动机

作者指出，即使是 Union 任务，代理也可能通过分别搜索再取交集的方式“走捷径”。`Reverse-Union` 的设计正是为了防止这种情况。

## 两阶段设计

### 第一阶段：演绎模糊化 (DEDUCTIVE FUZZ)

- 起点：不是明确的实体，而是一组描述性“线索”（第三层实体）
- 示例：

“那位在 1980 年代获奖、写了一本关于一群英国男孩被困荒岛的小说的作家...”

- 要求：代理必须先 推理 出这是 "William Golding"
- 目的：防止直接关键词搜索

### 第二阶段：基于联合的扩展搜索

- 推理后：任务并未结束
- 扩展：利用推理出的实体的某个属性（如国籍“英国”）作为“枢轴”
- 最终问题：

“...找出所有和他一样是英国国籍，并且同时获得了诺贝尔奖和布克奖的作家。”

## 贡献

- 强制代理进行 演绎推理 (Deductive Reasoning)
- 需要多步规划 (Multi-step Planning)
- 训练更鲁棒、更接近人类思考的问题解决能力

# 轨迹构建：如何定义“好”的解法？ (1/2)

核心：好的解法兼具 **准确性** 和 **效率**。定义 ISR 和 ISE 两个核心指标。

## 信息寻求率 (ISR)

$$\text{ISR} = \frac{|R \cap O|}{|R|}$$

## 信息寻求效率 (ISE)

$$\text{ISE} = \frac{n}{T}$$

- **衡量：**找得全不全（召回率/覆盖率）
- **R：**目标实体集 (Ground Truth)
- **O：**代理找到的实体集
- **范围：**  $[0, 1]$ ，越高越好

- **衡量：**找得快不快（单位步数的实体数）
- **n：**目标实体总数
- **T：**总工具调用步数
- **含义：**每一步平均找到多少目标实体

# 轨迹构建：如何定义"好"的解法？ (2/2)

## 轨迹筛选策略 - 双重过滤标准

标准： $\text{ISR} > \alpha$  (足够准确) 且  $\text{ISE} > \beta$  (足够高效)

### 轨迹过滤流程

步骤 1：生成大量轨迹（使用基础模型）



步骤 2：计算每条轨迹的 ISR 和 ISE



步骤 3：只保留  $\text{ISR} > \alpha$  且  $\text{ISE} > \beta$  的"双高"轨迹

# 强化学习：混合奖励系统 (1/2)

核心观点：针对实体密集型任务的奖励稀疏和评估困难问题，设计混合奖励系统

## RL 面临的困境

### 1. 奖励稀疏 (Reward Sparsity)

- 问题：几十个实体全对才给奖励
- 后果：模型永远学不会（正反馈太少）

### 2. 评估困难 (Evaluation Challenge)

- Exact Match: 太死板，无法处理同义词 ("USA" vs "United States")
- LLM-as-a-Judge: 又贵又不稳定，难以大规模应用

## 强化学习：混合奖励系统 (2/2)

### 解决方案：软 F-Score (Soft F-Score)

#### 1. 语义相似度函数

$$s(e_o, e_r) \in [0, 1]$$

理解同义词和语义等价

#### 2. 软召回率

$$\mathcal{R}_c = \frac{1}{|R|} \sum_{e_r \in R} \max_{e_o \in O} s(e_o, e_r)$$

找到了多少目标实体

#### 3. 软精确率

$$\mathcal{P} = \frac{1}{|O|} \sum_{e_o \in O} \max_{e_r \in R} s(e_o, e_r)$$

找到的实体有多准确

#### 4. WebLeaper 最终奖励

$$\mathcal{R}_\omega = (1 + \omega^2) \frac{\mathcal{P} \cdot \mathcal{R}_c}{\omega^2 \mathcal{P} + \mathcal{R}_c}$$

平衡精确率和召回率

优势：细粒度反馈 + 智能评估 + 兼容性（保留传统数据集的评估方式）

# 第三部分

# 实验结果与分析

# 实验设置：在严苛环境中验证实力

## 基准 (Benchmarks)

基准	描述	指标
BrowserComp	复杂浏览任务	Pass@1
GAIA	通用 AI 助手	Pass@1
xbench-DS	深度搜索评估	Pass@1
Seal-0	复杂问答任务	Pass@1
WideSearch	宽度搜索能力	SR, F1

## 基线模型 (Baselines)

### 闭源/专有代理:

- Claude-4-Sonnet
- OpenAI-o3
- OpenAI DeepResearch

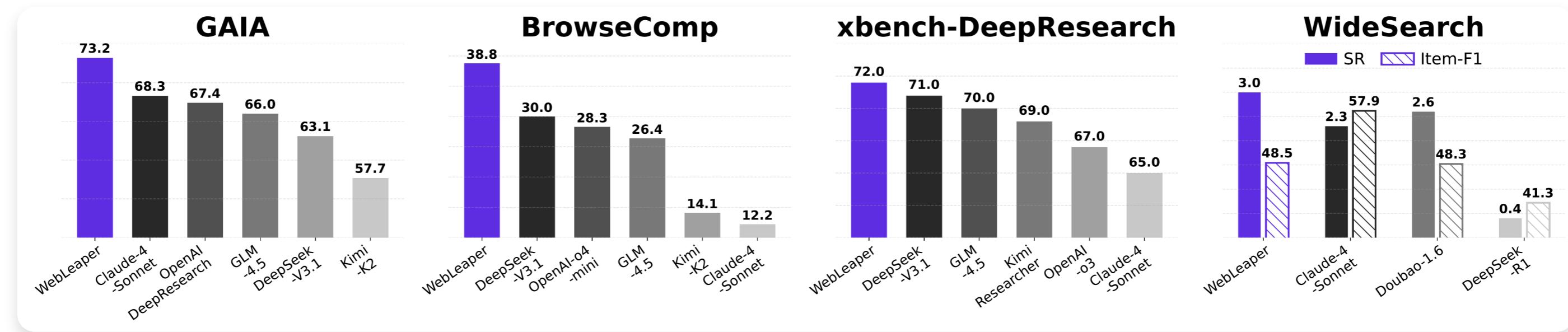
### 开源代理:

- ASearcher-Web-32B • Kimi-K2-1T
- DeepDive-32B • WebExplorer-8B
- DeepDiver-V2-38B • WebDancer-32B
- MiroThinker-32B • WebSailor-32B
- WebShaper-32B

## 训练配置

- **基础模型:** Qwen3-30B-A3B-Thinking-2507
- **训练框架:** Megatron
- **两种设置:**
  - **Base (B):** WebLeaper + WebSailor-V2 (5k/10k)

# 核心结果 (1): 全面超越，刷新开源模型记录

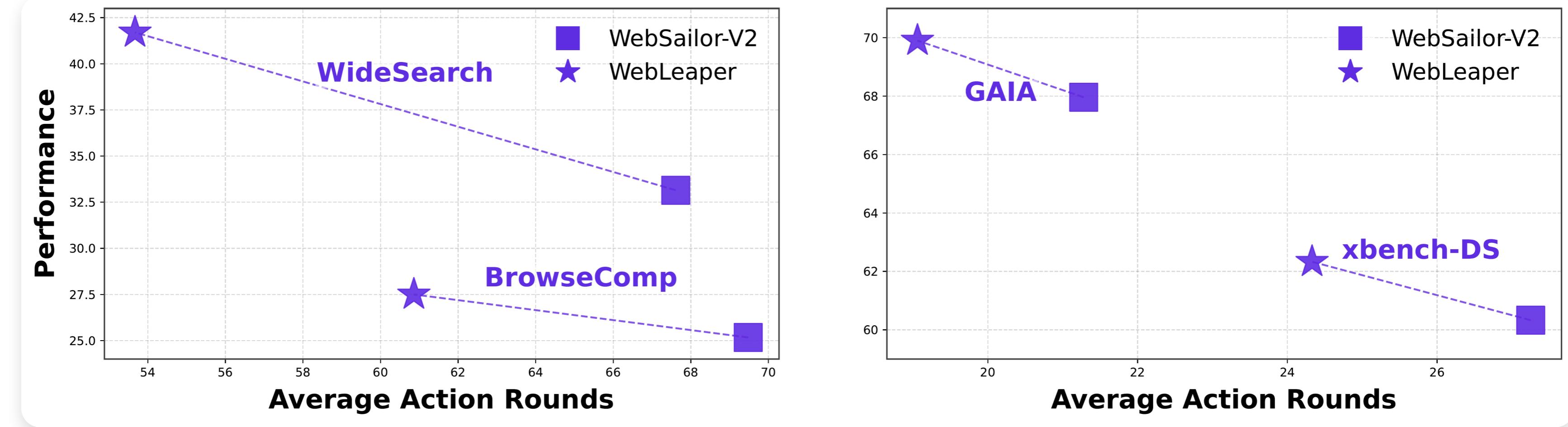


在所有基准上的性能对比 (Comprehensive Setting)

## 关键胜利点

- ✓ **开源第一**: 在所有五个基准上, WebLeaper 均取得了 **开源模型中的第一名**
- ✓ **超越闭源巨头**: 在 GAIA 和 xbench-DS 等高难度任务上, 性能 **甚至超越了 Claude-4-Sonnet 和 OpenAI-o3**
  - GAIA: **73.2** vs 68.3 (Claude) / 70.5 (o3)
  - xbench-DS: **72.0** vs 64.6 (Claude) / 66.7 (o3)
- ✓ **参数效率**: 30B 模型显著优于 1T 参数的 Kimi-K2
  - BrowseComp: **38.8** vs 14.1 (提升 **174%**)
- ✓ **全面提升**:
  - GAIA: +20.0 相比开源最强
  - xbench-DS: +19.0 相比开源最强
  - WideSearch: 唯一在 SR 上达到 4.0 的开源模型

## 核心结果 (2): 不仅做得更好，而且用时更少 (1/2)



效率 (工具调用次数) vs 效果 (任务得分) 对比 - 四个基准测试

"左上角"的含义:

- 左 (Less Tool Calls) → 更高效
- 上 (Higher Score) → 更有效

# 核心结果 (2): 不仅做得更好，而且用时更少 (2/2)

## 具体数据对比

GAIA 数据集

模型	分数	步数
WebLeaper	73.2	12
WebSailor	53.2	18
提升	+20	-6
改进率	+38%	-33%

BrowseComp 数据集

模型	分数	步数
WebLeaper	38.8	8
最强基线	15.7	14
提升	+23.1	-6
改进率	+147%	-43%

结论: 这印证了作者们的假设: 效率和效果不是零和博弈。通过优化效率, 可以同时提升效果。该研究的代理学会了如何“聪明地”工作, 而不是“费力地”工作。

# 深入分析(1): 为何 Reverse-Union 效果最好? (1/2)

## 不同数据源版本的性能对比

Data Source	BrowseComp	WideSearch	GAIA	Seal-0	xbench-DS	Avg.
WebSailor-V2-5k	25.17	33.15	67.69	34.23	60.00	44.05
Basic-5k	20.67 (-4.50)	32.26 (-0.89)	40.78 (-26.91)	30.03 (-4.20)	58.33 (-1.67)	36.41 (-7.64)
Union-5k	27.50 (+2.33)	41.70 (+8.55)	69.90 (+2.21)	35.14 (+0.82)	62.33 (+2.33)	<b>47.31 (+3.26)</b>
Reverse-Union-10k	27.67 (+2.50)	44.07 (+10.92)	66.99 (-0.70)	37.24 (+3.01)	66.00 (+6.00)	<b>48.39 (+4.34)</b>

- Basic 版本在 GAIA 上大幅下降 -26.91, 说明任务过于简单
- Union 版本平均提升 +3.26, 证明结构复杂度重要

关键观察: • Reverse-Union **平均提升 +4.34**, 效果最佳

# 深入分析(1): 为何 Reverse-Union 效果最好? (2/2)

## 1. Basic 版本的问题

- ✗ 性能反而下降，尤其在 GAIA 上 (-26.91)
- 原因：任务过于简单，模型学会了"抄近道"
- 后果：过拟合简单模式，泛化能力变差
- 教训：仅仅增加实体密度还不够，**任务复杂度同样重要**

## 2. Union 版本的提升

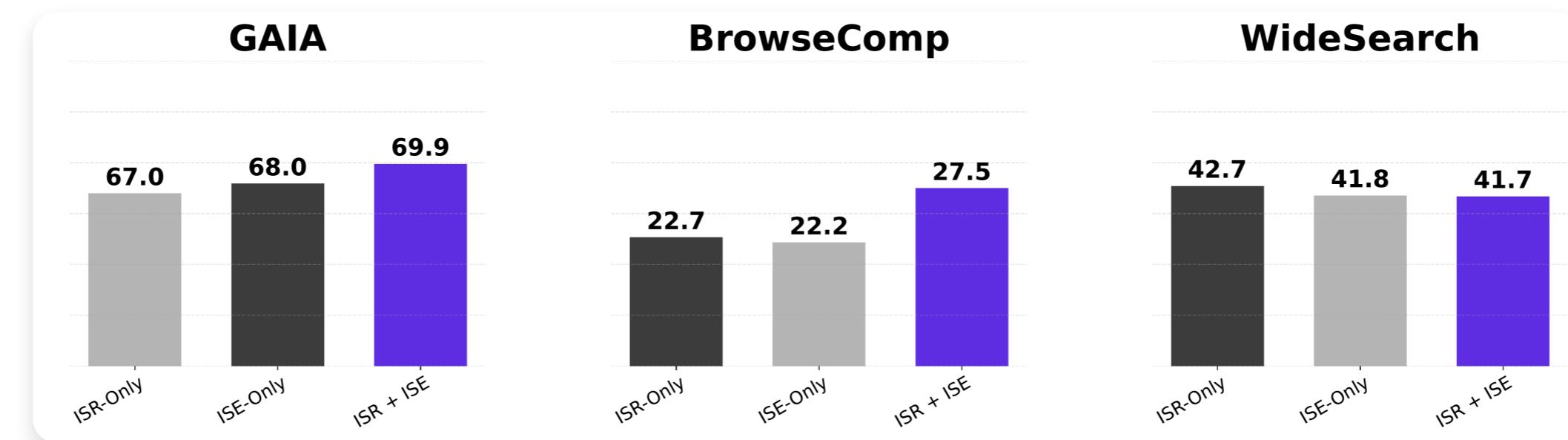
- ✓ 平均提升 +3.26，大部分基准都有提升
- 原因：多源信息整合迫使模型进行复杂推理
- 意义：证明了结构复杂度的重要性

## 3. Reverse-Union 版本的最佳效果

- ✓ 平均提升 +4.34，在大多数基准上最好
- 原因：
  - 不仅结构复杂，还有逆向推理设计
  - 杜绝了关键词搜索捷径
  - 先演绎 → 再规划 → 再搜索（锻炼高级认知能力）
- 特别优势：在 WideSearch 上提升最大 (+10.92)

结论：任务复杂度的递进设计至关重要。Reverse-Union 通过逆向推理，从根本上提升了代理的 规划和推理能力。

## 深入分析(2): 如何筛选出"黄金轨迹"?



不同轨迹筛选策略的效果对比

### 对比策略

- **ISR-Only:** 只看准不准 (覆盖率)
- **ISE-Only:** 只看快不快 (效率)
- **ISR+ISE:** 两者都要 (本文方法)

### 在 GAIA 和 BrowseComp (复杂任务)

- **✓ ISR+ISE 效果最好**
- **原因:** 同时约束准确性和效率, 筛选出最优质、最平衡的路径
- **意义:** 对于复杂任务, **又准又快** 是必要的

### 在 WideSearch (宽度搜索任务)

- 三者差异不大
- **原因:** 实体密集型数据本身已经锻炼了广度搜索能力
- **说明:** 数据设计的基础作用明显

#### 关键洞察:

对于复杂的 IS 任务, 一个好的解决办法必须是 **既准又快** 的, 二者缺一不可。

#### ISR+ISE 的双重优势:

1. **准确性保证:** ISR >  $\alpha$  确保召回率

# 深入分析 (3): 强化学习带来的“最后一跃” (1/2)

## RL 性能提升

Stage	BrowseComp	GAIA	xbench-DS
SFT	37.80	69.9	69.0
SFT+RL	<b>38.8 (+1.0)</b>	<b>73.2 (+3.3)</b>	<b>72.0 (+3.0)</b>

## 全面性能提升

- 四个基准均有提升
- 最大增益:** WideSearch SR (+2.5) 与 Row F1 (+8.0)
- 稳定增益:** GAIA (+3.3)、 xbench-DS (+3.0)

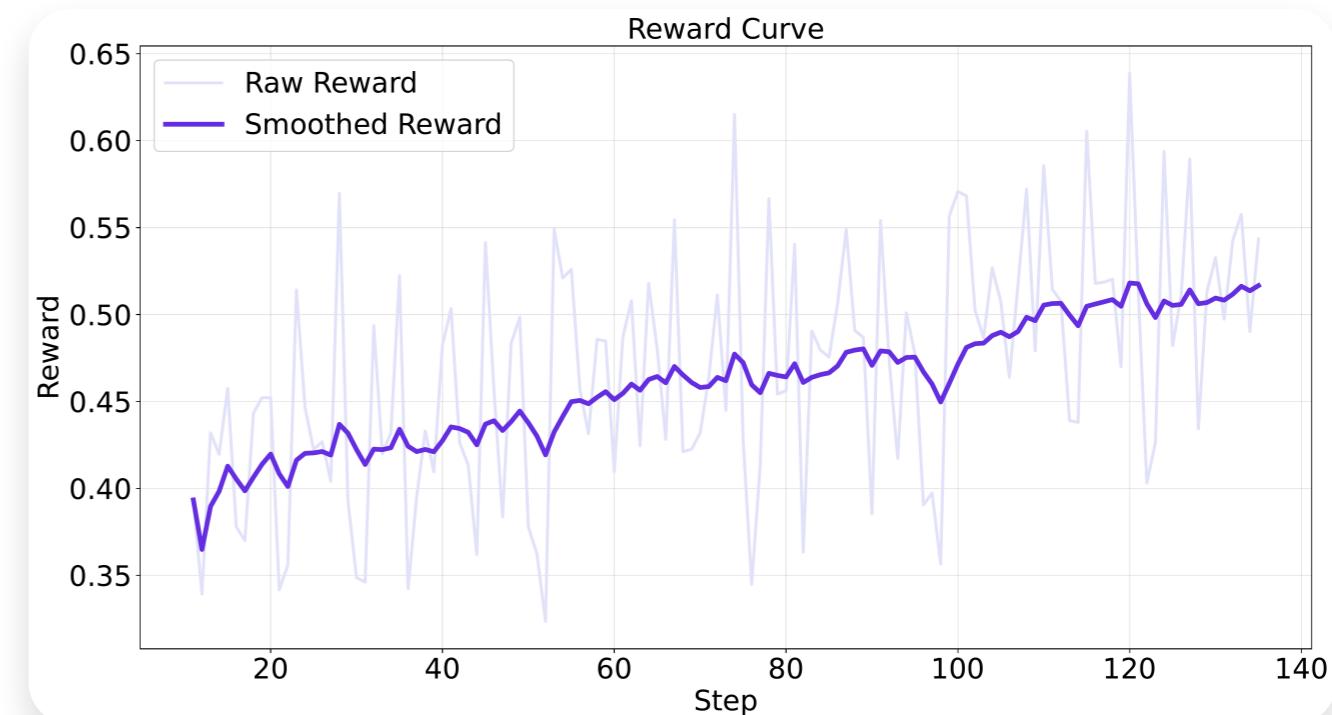
**启示:** RL 补上了 SFT 的“最后一跃”，将策略从“会做”推向“做得更优”。

# 深入分析 (3): 强化学习带来的"最后一跃" (2/2)

## RL 特别有效的场景

- **WideSearch:** 需要精细策略的任务，RL 提升巨大
- **GAIA:** 需要准确判断的任务，RL 带来 3.3 个点提升

**小结:** RL 通过稳定、细粒度的奖励信号，促使代理形成更高效的检索-推理循环。



混合奖励系统的训练曲线

## 奖励曲线解读

- ✓ 稳步上扬：学习有效
- ✓ 无剧烈震荡：训练稳定
- ✓ 持续增长：尚有潜力（约 135 步停止）

# 案例分析：WebLeaper vs. 普通代理 (1/2)

示例任务：“找出与《蝇王》作者同一国籍，且获得过诺贝尔文学奖的另一位作家。”

## ✗ 普通代理的思考路径

Step 1: Search("蝇王 作者")

→ 找到 "William Golding"

Step 2: Search("William Golding 国籍")

→ 找到 "英国"

Step 3: Search("诺贝尔奖作家名单")

→ 得到一个长列表 (上百名)

Step 4: Search("A 的国籍")

Step 5: Search("B 的国籍")

...

Step N: 逐一排查 (非常低效)

**总步数：15-20 步**

**特点：机械、繁琐、缺乏规划**

## ✓ WebLeaper 的思考路径

Step 1: Search("《蝇王》作者 国籍")

→ 一步到位：

William Golding, 英国 ✓

Step 2: Search("获得诺贝尔奖的英国作家")

→ 直接将多个条件组合成高效查询

→ 返回：

Winston Churchill,

Kazuo Ishiguro, ...

Step 3: Visit(相关页面)

→ 找到答案 ✓

**总步数：3-4 步**

**特点：智能、高效、有规划**

# 案例分析：WebLeaper vs. 普通代理 (2/2)

## 详细对比分析

维度	普通代理	WebLeaper
查询策略	单一、线性	组合、并行
信息整合	逐步累积	一次到位
步数	15-20	3-4
效率	低 (20%)	高 (75%)

- 普通代理：像“盲目的探险家”，每次只走一小步，看到什么就记录什么

核心差异：

- WebLeaper：像“经验丰富的猎手”，会先规划路线，将多个条件组合成精准查询

关键启示：该研究表明，高效寻求的本质不是“快速移动”，而是 “智能规划”。WebLeaper 学会了如何将复杂问题分解为最优查询序列。

# 第四部分

# 结论与展望

# 相关工作：站在巨人的肩膀上

## 信息寻求代理

现有工作的三大流派：

- 模型微调

WebSailor, WebDancer, WebShaper,  
DeepDive

- 架构改进

多阶段推理、分层规划

- 多代理协作

WebResearcher、协作式搜索

### WebLeaper 的定位：

属于模型微调流派，独特贡献是引入 “实体丰富度” 这一新维度

## 代理数据合成

现有关注点：

- 多步推理

推理链的长度和复杂度

- 长视界规划

跨多个子任务的规划

### WebLeaper 的不同之处：

关注数据的 “语义丰富度” 和 “实体密度” ——被忽视但至关重要的方向

## 强化学习奖励设计

现有方法：

- 二元奖励 (Binary Reward)

- LLM-as-a-Judge

- 过程奖励模型 (PRM)

### WebLeaper 的贡献：

- 混合奖励系统：软 F-Score + 传统奖励

- GRPO：相对优势 vs. 绝对价值

总结：WebLeaper 并非要取代现有工作，而是从一个 新的、互补的角度 ——即提升数据的信息密度和训练效率——来推动整个领域的发展。

# 核心贡献总结

诊断了核心病症：现有 IS 代理的效率瓶颈源于训练数据的 实体稀疏性

## 贡献一

### 实体密集型任务合成

- Basic Version
  - 解决实体稀疏性
  - 单源高密度（20-50 个实体/任务）
- Union Version
  - 跨源信息整合
  - 关系运算（交集、并集）
- Reverse-Union
  - 逆向推理对抗捷径
  - 演绎 → 规划 → 搜索

## 贡献二

### 效率感知的轨迹构建

- ISR (Information-Seeking Rate)
  - 衡量准确性（召回率）
  - $ISR = |R \cap O| / |R|$
- ISE (Information-Seeking Efficiency)
  - 衡量效率（单位步数收益）
  - $ISE = n / T$
- 双重过滤
  - 筛选“又准又快”的黄金轨迹

## 贡献三

### 混合奖励与 GRPO 优化

- 软 F-Score 奖励
  - 细粒度反馈
  - 语义智能评估
- GRPO 算法
  - 相对优势估计
  - 稳定训练信号
- 混合策略
  - 兼容多种数据源

## 取得了显著成果

- ✓ 5 个基准全面刷新开源模型记录
- ✓ 超越 Claude-4-Sonnet 和 OpenAI-o3 (部分基准)
- ✓ 首次清晰展示效率与效果的协同提升
- ✓ 参数效率高（30B vs. 1T）

核心价值：为如何训练 **更聪明、更高效** 的 AI 代理提供了一套全新的、可行的、且被充分验证的方法论。