

2022年中国沉浸式产业研究报告

China Immersion Industry Study 中国イマージョン産業調査

报告标签: 沉浸式体验、交互、XR

主笔人: 周惠娜



放音提供的任何内容(包括但不限于数据、义学、图表、图像等)均然关系研究院独有的高度机密性 文件(在报告中另行标明出处者除外)。未经头豹研究院事先书面许可,任何人不得以任何方式擅自 复制、再造、传播、出版、引用、改编、汇编本报告内容,若有违反上述约定的行为发生,头豹研究 院保留采取法律措施、追究相关人员责任的权利。头豹研究院开展的所有商业活动均使用"头豹研究院 "或"头豹"的商号、商标,头豹研究院无任何前述名称之外的其他分支机构,也未授权或聘用其他任何 第三方代表头豹研究院开展商业活动。

摘要

中国消费者消费观念的变迁和国家政策激烈驱动中国沉浸式产业市场从萌芽阶段进入到成长阶段,市场呈现出不同业态融合发展和多元化发展的趋势。2022年市场规模预计达到520亿元,预计2026年将突破2500亿元。2022-2026年期间复合增速将达到48.1%。后疫情时代文旅、消费、演出娱乐的复出将会驱动沉浸式产业的市场规模加速增长,同时有望吸引资本市场的进一步入局。

近年来中国沉浸式产业相关政策发展频出,政策 重点关注商贸创意、展览展会、文化旅游的沉浸 式发展,未来这三大场景有望进一步扩大市场规 模 ■ 产业上游技术已全部从萌芽阶段进入到起 步阶段

沉浸式产业上游涉及的技术包括人工智能 技术、网络及运算技术、区块链技术、物 联网技术、游戏技术和仿真交互技术。上 游技术已全部从萌芽阶段进入到起步阶段

■ 商贸创意未来发展潜力较大

从沉浸式产业链下游应用场景对于沉浸感的需求来看, 商贸创意对于沉浸感的需求程度最高, 且该市场发展在沉浸式产业中处于起步阶段, 未来发展潜力较大

■ 沉浸式技术推动工业制造领域全生命周期 的业务和模式变革

在工业制造领域,AR/VR、数字孪生等沉浸式技术应用于研发设计、生产制造、运维管理、产品测试和技能培训占比分别为16%、32%、27%、7%和18%,推动全生命周期的业务和模式变革

■目录

•	中国沉浸式产业综述	 04
	• 定义与特征	 05
	• 发展历程	 06
	• 发展政策	 07
	• 市场规模	 08
♦	中国沉浸式产业产业链分析	 09
	• 产业链图谱	 10
	• 产业链上游分析	 11
	• 产业链下游应用总诉	 14
	• 产业链下游: 沉浸式文旅	 15
	• 产业链下游:沉浸式教育	 17
	• 产业链下游:沉浸式工业制造	 18
	• 产业链下游:沉浸式体育健康	 19
♦	中国沉浸式产业企业分析	 20
	• 企业介绍:风语筑	 21
	• 企业介绍:霍洛维兹	 22
•	方法论	 24
•	法律声明	 25



■ 中国沉浸式产业——定义与特征

沉浸式产业立足于VR、AR、AI等数字客体,通过集成技术、硬件设备、文化、创意内容等为工业、文旅、演艺、医疗、教育、娱乐等领域的消费者提供感官体验、情感体验和精神体验等

中国沉浸式的定义与特征



沉浸式的定义

- 根据大数据分析的结果显示,中国本 土的受众认为沉浸式体验应当具有游 戏性、故事性、艺术感、体验感、互 动性、参与性和社交性等特征
- 在数字化、智能化技术获得普及和商业化的背景下,沉浸式产业立足于VR、AR、AI等数字客体,通过集成技术、硬件设备、文化、创意内容等为工程、文旅、演艺、医疗、教育、娱乐等领域的消费者提供具备以视觉、听觉、触觉、嗅觉等为主的感官体验;具有叙事性、社交性和故事性的情感体验;追求价值认同的精神体验。沉浸式有级事性、社交性和故事性的情感体验,是求价值认同的精神体验。沉浸空间内可进行的交互程度提升,为内容创作者提供了更大的创新空间,在观看式、艺术性表达之上,叠加娱乐性的探索,未来将出现更多元、更丰富的体验



· 消费者在沉浸式产品当中会 产生强烈的心流感应,从而 产生持续的愉悦感,这一个 过程便是一种具有"个体感、 存在感和价值感"的体验。而 当代消费的主力军愿意为这 样的"个体感、存在感和价值 感"的产品买单,进而为沉浸 式产品的市场打下坚实的商 业基础



X时代消 费者



Y时代消 费者



Z时代消 费者



勤俭消费

消费单一化

消费需求增加

个性化消费

消费从众化

体验消费

消费多元化

来源: 幻境、《沉浸式体验: 文化与科技融合的新业态》、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——发展历程

中国消费者的观念变革驱动沉浸式产业从萌芽进入到全域沉浸 式阶段,当前沉浸式产业发展呈现出多元化发展和跨界融合发 展的态势

中国沉浸式产业发展历程,20世纪-至今

2000年,沉浸式 戏剧 成为关注焦 点,电影《人工

智能》营销宣传结合《野兽》新型

1980年,

《Tamara》行进 式戏剧催生了沉 浸式戏剧的萌芽

1970年代,幽灵 公馆和诺式鬼屋 将现代鬼屋产业 发展带起来

1960年代,虚拟 现实技术雏形的 诞生,莫顿海利 格的"体验剧场"

沉浸式产业开始跨界融合

2021年,迪士尼 漫威英雄世界》, 沉浸式乐园计划 开业

2019年,迪士尼 《星球 大战:银 河边缘》沉浸式 乐园正式开业

2017年,1万规 模沉浸体验《征 服2018》史诗开 启,<mark>沉浸式体验</mark> 尝试突破人数限 制

> 2016年,上海文 广演艺集团引入 沉浸式戏剧《不 眠之夜》,沉浸 式娱乐自此爆发

主题乐园开幕, 游客在乐园里体 验丰富与浸没的 体验

原始阶段

1960年之前

1955年, 迪斯尼

萌芽阶段

1960年-2010年

沉浸式融合阶段 2010年-2016年

2013年, 沉浸式

演艺《又见平遥》

正式开演,开启

了中国沉浸式演

艺

2010年, 上海文

广演艺集团引入

沉浸式戏剧《不

眠之夜》, 沉浸 式娱乐自此爆发

全域沉浸阶段

2016年至今







消费观念较为从众 和保守

市场上的消费品多 为无差别的生活必 须品

居民收入低,家庭 人口较多 消费观念开始逐渐 分化

以基础性消费为主, 补偿性消费爆发

居民收入开始提升, 家庭人口较多 消费倡导与国际接轨, 可选消费品增多

进口商品众多,西 方文涌入

收入大幅提升, 高 等教育人数攀升 悦己经济、国货等细分消费圈层加速

消费更为多元化和 个性化、注重体验

消费主力军是Z时 代的消费群体

来源:幻境、《沉浸式体验:文化与科技融合的新业态》、头豹研究院



消费观的 演变是浸流 流流 产业核心 的力

■ 中国沉浸式产业——发展政策

近年来中国沉浸式产业相关政策发展频出,政策重点关注商贸创意、展览展会、文化旅游的沉浸式发展,未来这三大场景有望进一步扩大市场规模

中国沉浸式产业发展政策, 2020年-至今

沉浸式产业相关政策

政策洞察

商务部办公厅关于创新展会服务模式 培育 展览业发展新动能有关工作的通知 2020.04

积极打造线上展会新平台。推进展会业态创新,积极引导、动员和扶持企业举办线上展会,充分运用5G、VR/AR、大数据等现代信息技术手段,举办"云展览",开展"云展示"、"云对接"、"云洽谈"、"云签约",提升展示、宣传、洽谈等效果

文化和旅游部关于推动数字文化产业高 质量发展的意见 2020.11

• 引导和支持虚拟现实、增强现实、 5G+4K/8K超高清、无人机等技术在 文化领域应用,发展全息互动投影、 无人机表演、夜间光影秀等产品, 推动现有文化内容向沉浸式内容移 植转化,丰富虚拟体验内容

《"十四五"旅游业发展规划》2022.01

- 开发数字化体验产品,发展沉浸式互动体验、虚拟展示等新型旅游服务
- 到2025年,智慧旅游特征更明显,强 化AR等沉浸式技术在旅游领域的应用 普及

《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划 (2022-2026)》2022.11

明确包括文旅、演艺娱乐、商贸创意等与 虚拟现实相关的多行业多场景的落地 建设沉浸式内容集成开发平台,支持建设 沉浸式内容开发开源软件社区 该政策有效推动5G、VR/AR技术等现代化信息技术手段在商贸展览上的应用,打造沉浸式商贸展览。能够充分发挥发挥展览业在扩大对外开放、增加社会就业、拉动消费增长等方面的重要作用

该政策在引导数字技术与文旅的融合,数字技术从根本上改变了文化生产的创意、生产、传播、流通和消费等价值链的生成机制与内生结构,大大提高了文化创意的产生速度,提高了文化传播和文化流通的精准度和互动性,拓展了文化消费的体验感和辐射面

"十三五"旅游规划大力推进"旅游+", 导致与旅游相关的产业大范围扩张, 造成较多的旅游融资项目爆雷、破 产;在此背景下,"十四五"旅游发 展目标以健全旅游业体系,侧重满 足消费者的旅游需求

虚拟现实相关的沉浸式产业整体产业 链上中下游存在资源整合力度不高的 发展痛点,《行动计划》出台有利于 统筹沉浸式产业资源和加速应用落地, 应用推广和沉浸式生态构建成为下一 阶段的发展目标

来源: 国务院、文旅部、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——市场规模

中国消费者消费观念的变迁和国家政策驱动中国沉浸式产业市场从萌芽阶段进入到成长阶段,2022年市场规模预计达到520亿元,预计2026年将突破2500亿元

中国沉浸式市场规模, 2021-2026E



完整版登录www.leadleo.com 搜索《2022年中国沉浸式产业研究报告》

新是由于 对于沉浸 体验、科技、 即发文件大力推

来源:IDC、沙利文、VR陀螺、文旅部、中国文旅部、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——产业链图谱

沉浸式产业上游主要有技术提供商、相关设备提供商,中游包括各细分行业的沉浸式一体化解决方案提供商,为下游的应用方提供软硬件服务

中国沉浸式产业产业链图谱,2022年



注:图谱中所展示logo顺序及大小无实际意义,不涉及排名,仅展示部分行业代表性企业

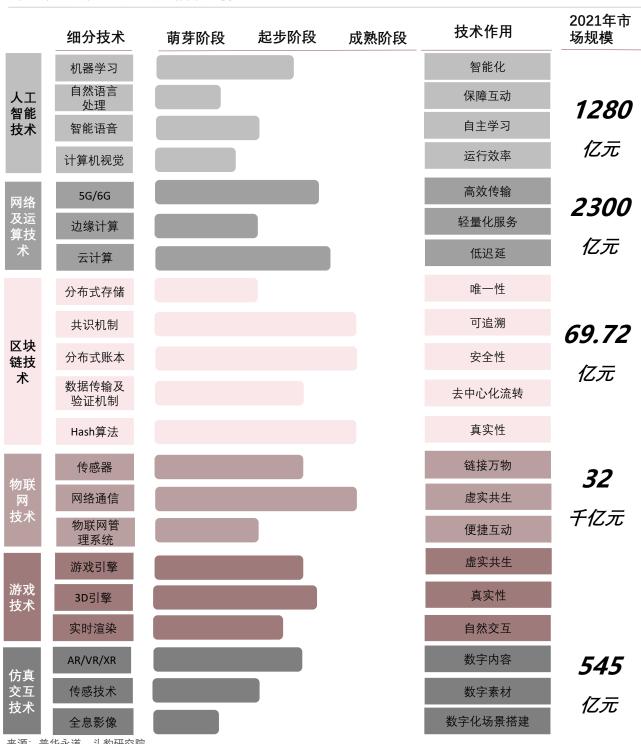
来源:头豹研究院



中国沉浸式产业——产业链上游分析

沉浸式产业上游涉及的技术包括人工智能技术、网络及运算技 术、区块链技术、物联网技术、游戏技术和仿真交互技术。上 游技术已全部从萌芽阶段进入到起步阶段

中国沉浸式产业链上游: 技术分析



来源: 普华永道、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——产业链下游综述

从沉浸式产业链下游应用场景对于沉浸感的需求来看, 商贸创意对于沉浸感的需求程度最高,且该市场发展在沉浸式产业中处于起步阶段,未来发展潜力较大

中国沉浸式产业链下游:应用场景沉浸感和交互感需求分析,2022年

高演艺娱乐

完整版登录<u>www.leadleo.com</u> 搜索《2022年中国沉浸式产业研究报告》

例如景,使

结合细分应用场景和。 感的需求程度高,且市场规模大小尚未进入到成熟期,在政策和消费者的需求等驱动下,未来发展潜力较大。融合媒体作为对于沉浸感要求较高,市场应用较为广泛的一个细分应用场景,其应用成熟度较高

来源: 头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——产业链下游: 沉浸式文旅

沉浸式文旅商业模式主要包括沉浸式文旅商综合体和沉浸式服务供给,其中沉浸式文旅商综合体将成为文旅行业的新风向

中国沉浸式文旅商业模式一与应用场景分析

沉浸式文旅商业模式一及具体应用场景分析:沉浸式场景营造



改变以往商铺呈 现出的规律分布, 而是以景观、故 事场景为前提设 疏密有户。

完整版登录<u>www.leadleo.com</u> 搜索《2022年中国沉浸式产业研究报告》



线上沉浸式文旅景区体验

通过融入VR/AR+云计算等计算,让游客能够在沉浸式体验旅游景区风景。例如武功山风景名胜区通过 VR+云计算技术,将游客线上远程也能实现置身于景区风光等场景中

AR、裸眼 3D、全息影像、数 ▮

来源: CNKI、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——产业链下游:沉浸式教育

沉浸式教育应用包括学科教育和职业培训,其中学科教育应用包括沉浸式学科教育和以3D图像为基础的教学游戏,职业培训应用包括机械操作类培训和现实中难以实现的场景式教学培训

中国沉浸式教育应用分析

学科教育

职业培训

沉浸式教育 应用场景

输入与输出硬件设备

输入设备: 手柄类、动作捕捉类; **输出设备:** 头盔、VR眼镜盒子、VR一体机



)沉浸式学科教育

■ 目前沉浸式学科教育主要是通过VR/AR应用在学科里,让学生沉浸式体验知识。例如,对于医学学科教育,可以通过AR/VR 技术和全息技术实现学生对于病患身体结构的沉浸式感知和学习;传统学科教育讲述航天航空只能通过视频和图片感知,而沉浸式教育能够通过虚拟世界的构建让学生沉浸式遨游太空

以3D图像为基础的教学游戏

■ 以3D图像为基础的教学游戏,如AR教学卡片、能够实现彩色 3D图像和声音互动,沉浸式的感知知识的魅力,提高学生对于知识的兴趣

● 高风险、高成本的机械操作类培训

■ 高风险、高成本的机械操作类培训如赛车、飞机驾驶等。例如在飞机驾驶领域,飞行员可以通过VR和实时渲染等技术搭建虚拟仿真的飞机场景进行操作培训。在面对如发动机检修、机车驾驶等高风险场景时,VR 可帮助学员实现"无后果""无风险"的培训学习

现实中难以实现的场景式教学培训

■ 现实中难以实现的场景式教学,如地震、消防、深海太空、军事演练、安全应急等。如曼恒科技研发出上海浦东机场的VR火灾应急演练系统,使用VR和5G云渲染技术模拟机场火灾突发事件和消防员如何开展应急救援



底层技术支撑

OLED显示屏、摄像头、VR处理器、九轴传感器、手势识别技术等

来源: 头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——产业链下游戏:沉浸式工业制造

在工业制造领域,AR/VR、数字孪生等沉浸式技术应用于研发设计、生产制造、运维管理、产品测试和技能培训占比分别为16%、32%、27%、7%和18%,推动全生命周期的业务和模式变革

中国工业制造沉浸式技术应用分析

高

技术应用程度

AR技术

AR技术在工业制造领域应用渗透程度最高。主要应用于工业巡检、机械操作培训等基于现实世界进行设备。

完整版登录<u>www.leadleo.com</u> 搜索《2022年中国沉浸式产业研究报告》

中国工

研工

■ 虚实结合等沉浸式技术在工业制造全生命周期中各环节的比例分别为研发设计16%、生产制造32%、运 维管理27%、技术培训13%。沉浸式技术的应用推动工业制造产业链整体的业务和商业模式变革

来源:中国工业互联网、头豹研究院



中国沉浸式产业——产业链下游:沉浸式体育健康

体育健身是中国沉浸式体育健康渗透率最高的应用场景,应用 呈现加速落地趋势。沉浸式医疗健康应用处于萌芽阶段,尚未 规模化应用

中国沉浸式体育健康应用分析

体

裁判

从裁判工作角度来看 沉浸式技术应用最多的。 是AI辅助评分系统,如 I 中国花样滑冰协会提供 渲染等技术将花样滑冰▮▮ 运动员的动作实时捕捉▮▮ 和呈现进而辅助评分

运动员

VR和渲染等技术通过模 1 10 拟比赛场景提高训练效 率。例如北京冬奥会北 站中应用的六自由度电 动模拟体育训练系统为 1 雪车、雪橇等羡慕运动 11 员提供模拟训练

观众

VR和5G技术为观众 提供了沉浸式观赛 的体验。如PICO通 过 Pico 平台提供卡 塔尔世界杯 VR 直 播观赛体验,并附 • 加社交互动等功能

体 育

沉浸式健 身运动



沉浸式健 身游戏

VR设备能够满足体育爱好者低成本、高效运动的需求,进而驱动沉 浸式健身运动加速落地。目前应用较为广泛的是VR拳击、搏击等。 如PICO平台上线 VR 健身应用。包括搏击、拳击、燃脂训练等多元 线上健身课程及应用内容

П

体育游戏是VR游戏的热门类型,占比超5成,沉浸式体育游戏均价 高、受欢迎程度高、具有很高的开发价值。例如南怀智能开发的全 息交互运动空间,借助红外激光传感器对人体动作的捕捉,在墙面 和地面的LED屏上实时反馈互动,从而构建沉浸式运动游戏空间

沅 程 医 疗

> 助 医

疗

VR/AR+远程医疗能节省时间成本和医疗成本,同时能够有效缓解地区之间医 疗资源不平等的问题,实现资源的共享。例如深圳人民医院通过与清华大学 长庚医院远程合作,共同完5G+AR/VR 协同肝胆胰外科远程手术。在疫情的 影响下,非接触和远程医疗等需求使VR/AR技术在健康医疗领域的传播速度 大大加快

医 疗

临床诊疗 应用

临床诊疗方面,VR技术可以帮助医院的低年资医生更容易理解各类 手术的操作路径,提高成功率、减少失误产生率且缩短操作时间。 此外,VR技术可以在医患沟通中,让患者及家属更直观更好地理解 手术方案,获得充分的知情和选择的权利,增进医患双方的理解, 减少医患矛盾



心理干预 应用

VR 技术应用较为成熟领域为焦虑症的治疗干预。初级阶段的研究 主要集中在针对特定恐惧症的 VRET (虚拟现实暴露疗法),如广 场恐惧症和对飞行高度恐惧。治疗师在 VR 应用过程中会与患者-同待在房间里, 在辅助智能穿戴设备的辅助下, 患者可以通过可控 方式模拟社交场景以及真实世界中患者与他人之间的互动,通过虚 拟世界, 患者能够体验和克服社交场合引发的焦虑

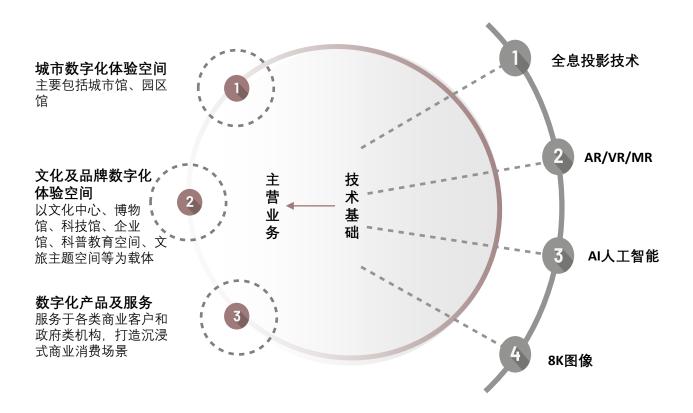
来源: 头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——企业介绍:风语筑

风语筑是国内沉浸式数字展览行业龙头企业,以全息投影技术、AR/VR等技术为手段,深耕沉浸式体验下的展览展示空间

风语筑业务布局与技术基础



- 公司运用最新的数字渲染技术,打造以展示展览为中心的沉浸式产业。公司核心业务是向各级政府相关部门、企事业单位提供数字文化展示体验系统(主要为城市馆、园区馆、主题空间展示系统等各类场馆)的策划、设计、实施和维护服务。风语筑通过CG特效、人机互动、VR/AR/MR、8K、AI人工智能、3D打印、全息影像等数字科技,来实现文化体验空间的打造,赋予文化空间立体感和丰富想象力。当前我国各类主题场馆覆盖密度仍然偏低,上行空间巨大,公司在如此的背景下有望进一步扩大其在沉浸式产业上的市场地位
- 公司在主攻展览的同时布局商业展览、文旅产业等领域,扩大其沉浸式产业布局 蓝图。公司把握其在展览空间的策划、设计、实施和维护经验,向C端深入布局商 业展览。引入日本知名IP方TeamLab,在上海、广州、杭州多地布览,并投资花生 动画为后续商业展览IP赋能;公司把握民宿蓝海市场,切入文旅产业,在浙江桐庐 打造放语空乡宿文创综合体主题民宿

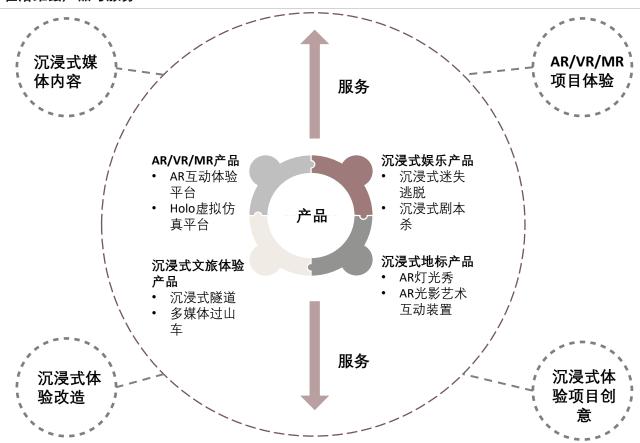
来源:风语筑、头豹研究院



■ 中国沉浸式产业——企业介绍: 霍洛维兹

霍洛维兹是中国领先的全域沉浸解决方案提供商,凭借领先的 行业技术,成功研制沉浸式剧场、展厅等丰富的沉浸式文旅体 验产品

霍洛维兹产品与服务



- 公司致力于打造中国领先的沉浸式文旅平台。公司是由中国领先的城市景观照明集成商罗曼股份和国际领先的沉浸式体验解决方案提供商英国Holovis公司合资成立的。公司通过开展主题IP培育、视觉特效制作、沉浸式体验乐园等业务,推动数字化娱乐体验前沿科技的探索开发,以期更深层次推动数字化技术在文旅行业及虚拟现实及增强现实领域的应用,并最终打造出领先的沉浸式文旅体验平台
- 霍洛维兹凭借领先的行业技术,成功研制丰富的沉浸式文旅体验产品。核心产品有:乘骑类产品(黑暗骑乘、沉浸式隧道)、全球首创的Li-FLY飞行影院、沉浸式动感平台影院、多媒体过山车、大型墙体建筑投影秀、沉浸式剧场和展厅以及VR/AR/MR类娱乐体验。同时,霍洛维兹为涵盖主题公园、城市地标性购物中心、科博场馆、文化类主题中心以及旅游景区客户打造集主题策划、项目设计、内容开发制作、体验设备、工程实施于一体的IP高科技体验、AR城市灯光秀等多种类型的大型沉浸式项目

来源:霍洛维兹、头豹研究院



头豹研究院简介

- ◆ 头豹是中国领先的原创行企研究内容平台和新型企业服务提供商。围绕"协助企业加速资本价值的挖掘、提升、传播"这一核心目标,头豹打造了一系列产品及解决方案,包括: 报告/数据库服务、行企研报定制服务、微估值及微尽调自动化产品、财务顾问服务、PR及IR服务,以及其他以企业为基础,利用大数据、区块链和人工智能等技术,围绕产业焦点、热点问题,基于丰富案例和海量数据,通过开放合作的增长咨询服务等
- ◆ 头豹致力于以优质商业资源共享研究平台,汇集各界智慧,推动产业健康、有序、 可持续发展



备注: 数据截止2022.6

四大核心服务

企业服务

为企业提供**定制化报告**服务、**管理咨询、战略** 调整等服务

行业排名、展会宣传

行业峰会策划、奖项评选、行业白皮书等服务

云研究院服务

提供行业分析师**外派驻场**服务,平台数据库、 报告库及内部研究团队提供技术支持服务

园区规划、产业规划

地方**产业规划**, 园区企业孵化服务

方法论

- ◆ 头豹研究院布局中国市场,深入研究10大行业,54个垂直行业的市场变化,已经积累了近50万行业研究 样本,完成近10,000多个独立的研究咨询项目。
- ◆ 研究院依托中国活跃的经济环境,研究内容覆盖整个行业的发展周期,伴随着行业中企业的创立,发展, 扩张,到企业走向上市及上市后的成熟期,研究院的各行业研究员探索和评估行业中多变的产业模式, 企业的商业模式和运营模式,以专业的视野解读行业的沿革。
- ◆ 研究院融合传统与新型的研究方法,采用自主研发的算法,结合行业交叉的大数据,以多元化的调研方法,挖掘定量数据背后的逻辑,分析定性内容背后的观点,客观和真实地阐述行业的现状,前瞻性地预测行业未来的发展趋势,在研究院的每一份研究报告中,完整地呈现行业的过去,现在和未来。
- ◆ 研究院密切关注行业发展最新动向,报告内容及数据会随着行业发展、技术革新、竞争格局变化、政策 法规颁布、市场调研深入,保持不断更新与优化。
- ◆ 研究院秉承匠心研究,砥砺前行的宗旨,从战略的角度分析行业,从执行的层面阅读行业,为每一个行业的报告阅读者提供值得品鉴的研究报告。

法律声明

- ◆ 本报告著作权归头豹所有,未经书面许可,任何机构或个人不得以任何形式翻版、复刻、发表或引用。若征得头豹同意进行引用、刊发的,需在允许的范围内使用,并注明出处为"头豹研究院",且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节或修改。
- ◆ 本报告分析师具有专业研究能力,保证报告数据均来自合法合规渠道,观点产出及数据分析基于分析师 对行业的客观理解,本报告不受任何第三方授意或影响。
- ◆ 本报告所涉及的观点或信息仅供参考,不构成任何证券或基金投资建议。本报告仅在相关法律许可的情况下发放,并仅为提供信息而发放,概不构成任何广告或证券研究报告。在法律许可的情况下,头豹可能会为报告中提及的企业提供或争取提供投融资或咨询等相关服务。
- ◆ 本报告的部分信息来源于公开资料,头豹对该等信息的准确性、完整性或可靠性不做任何保证。本报告 所载的资料、意见及推测仅反映头豹于发布本报告当日的判断,过往报告中的描述不应作为日后的表现 依据。在不同时期,头豹可发出与本报告所载资料、意见及推测不一致的报告或文章。头豹均不保证本 报告所含信息保持在最新状态。同时,头豹对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改,读者 应当自行关注相应的更新或修改。任何机构或个人应对其利用本报告的数据、分析、研究、部分或者全 部内容所进行的一切活动负责并承担该等活动所导致的任何损失或伤害。