

2023-2029年中国虚拟数字 人市场竞争战略分析及投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2023-2029年中国虚拟数字人市场竞争战略分析及投资前景研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.bosidata.com/report/E64775O4V4.html>

【报告价格】纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8200元

【出版日期】2023-05-25

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2023-2029年中国虚拟数字人市场竞争战略分析及投资前景研究报告》介绍了虚拟数字人行业相关概述、中国虚拟数字人产业运行环境、分析了中国虚拟数字人行业的现状、中国虚拟数字人行业竞争格局、对中国虚拟数字人行业做了重点企业经营状况分析及中国虚拟数字人产业发展前景与投资预测。您若想对虚拟数字人产业有个系统的了解或者想投资虚拟数字人行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

第一章 虚拟数字人相关概述

1.1 虚拟数字人概念

1.1.1 虚拟数字人的界定

1.1.2 虚拟数字人的内涵

1.2 虚拟数字人的特征及分类

1.2.1 虚拟数字人的特征

1.2.2 虚拟数字人的分类

1.2.3 虚拟数字人的框架

第二章 2021-2023年中国虚拟数字人产业发展驱动力分析

2.1 数字经济加速发展

2.1.1 数字经济发展政策

2.1.2 数字经济发展规模

2.1.3 数字经济增长贡献

2.1.4 数字经济产业结构

2.1.5 数字经济区域格局

2.1.6 城市集群竞争格局

2.2 信息消费规模扩大

2.2.1 信息消费基本内涵

2.2.2 信息消费驱动价值

2.2.3 信息消费规模特征

2.2.4 信息消费利好政策

2.2.5 信息消费示范城市

2.2.6 信息消费发展困境

2.2.7 信息消费发展重点

2.2.8 信息消费发展趋势

2.3 网络基础设施支撑

2.3.1 宽带接入端口数量

2.3.2 光缆线路长度规模

2.3.3 移动基站建设状况

2.3.4 固定宽带接入情况

2.3.5 物联网终端用户数

2.3.6 基础设施建设展望

2.4 元宇宙产业化载体

2.4.1 元宇宙基本定义

2.4.2 元宇宙发展阶段

2.4.3 元宇宙规模目标

2.4.4 元宇宙市场竞争

2.4.5 元宇宙发展载体

2.4.6 元宇宙发展展望

第三章 2021-2023年虚拟数字人产业发展综合分析

3.1 国际虚拟数字人产业发展分析

3.1.1 产业发展历程

3.1.2 产业链条结构

3.1.3 技术发展阶段

3.1.4 专利申请情况

3.1.5 部分国家发展

3.1.6 主要布局企业

3.2 中国虚拟数字人产业发展状况

3.2.1 相关政策规划

3.2.2 市场规模分析

3.2.3 专利申请情况

3.2.4 主要商业模式

3.2.5 行业影响力指数

3.3 中国虚拟数字人产业竞争格局

3.3.1 市场主体类型

3.3.2 企业数量规模

- 3.3.3 国内主要企业
- 3.3.4 中外企业对比
- 3.4 虚拟数字人建模成本分析
 - 3.4.1 虚拟数字人建模
 - 3.4.2 纯人工建模方式
 - 3.4.3 借助采集设备进行
 - 3.4.4 利用人工智能进行
- 3.5 虚拟数字人在国际传播中的价值体现
 - 3.5.1 国际传播进入发展新阶段
 - 3.5.2 国际传播中的媒体中介物
 - 3.5.3 国际传播中的商务代言人
 - 3.5.4 国际传播中的文化“化身”
- 3.6 “虚拟数字人+X”生态下的虚拟角色动画设计研究
 - 3.6.1 “虚拟数字人+X”基本概述
 - 3.6.2 “虚拟数字人+X”发展优点
 - 3.6.3 “虚拟数字人+X”生态构建
 - 3.6.4 虚拟角色动画的设计研究
- 第四章 2021-2023年虚拟数字人产业基础层发展状况
 - 4.1 显示设备
 - 4.1.1 显示产业发展现状
 - 4.1.2 LCD产业发展状况
 - 4.1.3 OLED产业发展状况
 - 4.1.4 VR头显设备发展
 - 4.2 传感器
 - 4.2.1 行业支持政策
 - 4.2.2 行业发展历程
 - 4.2.3 市场规模状况
 - 4.2.4 企业竞争格局
 - 4.2.5 下游应用分布
 - 4.3 芯片
 - 4.3.1 产业基本概述
 - 4.3.2 产业销售规模

4.3.3 产业结构状况

4.3.4 产量规模分析

4.3.5 产品进出口状况

4.4 软件

4.4.1 行业发展历程

4.4.2 软件业务收入

4.4.3 软件出口规模

4.4.4 区域发展状况

4.4.5 相关软件发展

第五章 2021-2023年中国虚拟数字人产业应用层发展分析——传媒领域

5.1 2021-2023年传媒产业发展状况

5.1.1 价值链条结构

5.1.2 行业驱动因素

5.1.3 产业规模状况

5.1.4 细分市场收入

5.1.5 虚拟数字人应用

5.2 虚拟主持人

5.2.1 虚拟主持人发展特点

5.2.2 虚拟主持人发展阶段

5.2.3 虚拟主持人应用领域

5.2.4 虚拟主持人利好政策

5.2.5 虚拟主持人发展困境

5.2.6 虚拟主持人投资策略

5.2.7 虚拟主持人发展展望

5.3 虚拟主播

5.3.1 虚拟主播基本概念

5.3.2 虚拟主播应用理论

5.3.3 虚拟主播应用优势

5.3.4 虚拟主播应用背景

5.3.5 虚拟主播应用现状

5.3.6 虚拟主播应用对策

5.4 虚拟偶像

- 5.4.1 虚拟偶像基本概念
- 5.4.2 消费驱动机理分析
- 5.4.3 虚拟偶像发展历程
- 5.4.4 虚拟偶像市场规模
- 5.4.5 虚拟偶像商业模式
- 5.4.6 虚拟偶像消费状况
- 5.4.7 虚拟偶像存在问题
- 5.4.8 虚拟偶像发展趋势

第六章 2021-2023年中国虚拟数字人产业应用层发展分析——其他重点领域

6.1 影视领域

- 6.1.1 电影票房规模
- 6.1.2 市场运营指标
- 6.1.3 国产影片占比
- 6.1.4 用户情况分析
- 6.1.5 产业走势预测
- 6.1.6 产业应用前景

6.2 游戏领域

- 6.2.1 游戏销售收入
- 6.2.2 游戏用户规模
- 6.2.3 自主研发游戏
- 6.2.4 游戏特效发展
- 6.2.5 产业应用前景

6.3 金融领域

- 6.3.1 金融科技基本概述
- 6.3.2 驱动金融服务升级
- 6.3.3 银行虚拟员工布局
- 6.3.4 金融领域应用案例
- 6.3.5 金融科技投资状况
- 6.3.6 应用挑战及前景

6.4 文旅领域

- 6.4.1 旅游收入规模
- 6.4.2 旅游人次状况

6.4.3 文化企业收入

6.4.4 数字文旅发展

6.4.5 产业应用前景

6.5 零售领域

6.5.1 虚拟角色分类

6.5.2 商业应用领域

6.5.3 消费零售总额

6.5.4 网上零售总额

6.5.5 头部企业布局

6.5.6 应用热度不减

6.5.7 商场应用案例

6.6 其他领域

6.6.1 社交领域

6.6.2 教育领域

6.6.3 医疗领域

第七章 虚拟数字人相关技术发展分析

7.1 虚拟数字人技术架构及关键技术分析

7.1.1 基础技术架构

7.1.2 建模技术分析

7.1.3 驱动技术分析

7.1.4 渲染技术分析

7.2 自然语言处理技术

7.2.1 自然语言处理内涵

7.2.2 自然语言处理分类

7.2.3 自然语音处理研究

7.2.4 语音识别系统框架

7.2.5 语音技术应用规模

7.2.6 语音识别技术专利

7.2.7 语音识别研究历程

7.2.8 语音识别技术趋势

7.3 计算机视觉技术

7.3.1 计算机视觉基本内涵

7.3.2 计算机视觉主要分类

7.3.3 计算机视觉运作流程

7.3.4 计算机视觉应用领域

7.3.5 计算机视觉应用规模

7.3.6 计算机视觉技术趋势

7.4 模式识别技术

7.4.1 模式识别技术内涵

7.4.2 文字识别技术应用

7.4.3 生物特征识别技术

7.4.4 人工智能语音识别

7.4.5 人脸识别技术应用

7.5 知识表示技术

7.5.1 知识表示的内涵

7.5.2 知识表示的方法

7.5.3 知识表示的进展

7.6 其他基础技术分析

7.6.1 自动推理技术

7.6.2 环境感知技术

7.6.3 自动规划技术

7.6.4 专家系统技术

第八章 2021-2023年国外虚拟数字人产业重点企业经营状况分析

8.1 英伟达 (NVIDIA)

8.1.1 企业发展概况

8.1.2 产品发展情况

8.1.3 2021财年企业经营状况分析

8.1.4 2022财年企业经营状况分析

8.1.5 2023财年企业经营状况分析

8.2 Unity Technologies

8.2.1 企业发展概况

8.2.2 产品发展动态

8.2.3 2021年企业经营状况分析

8.2.4 2022年企业经营状况分析

8.2.5 2023年企业经营状况分析

8.3 微软（Microsoft）

8.3.1 企业发展概况

8.3.2 业务布局状况

8.3.3 2022财年企业经营状况分析

8.3.4 2023财年企业经营状况分析

8.3.5 2023财年企业经营状况分析

8.4 CyberAgent

8.4.1 企业发展概况

8.4.2 业务布局情况

8.4.3 2022财年企业经营状况分析

8.4.4 2023财年企业经营状况分析

8.4.5 2023财年企业经营状况分析

8.5 其他企业

8.5.1 三星

8.5.2 Genies

8.5.3 Soul Machines

第九章 2020-2023年中国虚拟数字人产业重点企业经营状况分析

9.1 互联网企业投资布局虚拟数字人

9.1.1 发布虚拟数字人

9.1.2 推出快速生成平台

9.1.3 扩充相关投资版图

9.2 腾讯

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 业务发展状况

9.2.3 并购布局情况

9.2.4 2021年企业经营状况分析

9.2.5 2022年企业经营状况分析

9.2.6 2023年企业经营状况分析

9.3 百度

9.3.1 企业发展概况

9.3.2 业务布局状况

9.3.3 2021年企业经营状况分析

9.3.4 2022年企业经营状况分析

9.3.5 2023年企业经营状况分析

9.4 科大讯飞

9.4.1 企业发展概况

9.4.2 产品基本介绍

9.4.3 业务布局计划

9.4.4 经营效益分析

9.4.5 业务经营分析

9.4.6 财务状况分析

9.4.7 核心竞争力分析

9.4.8 公司投资前景

9.4.9 未来前景展望

9.5 凌云光

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 企业技术优势

9.5.3 业务发展状况

9.5.4 经营效益分析

9.5.5 业务经营分析

9.5.6 财务状况分析

9.5.7 核心竞争力分析

9.5.8 公司投资前景

9.5.9 未来前景展望

9.6 相芯科技

9.6.1 企业发展概况

9.6.2 企业发展动态

9.6.3 虚拟角色应用

9.6.4 虚拟直播布局

9.7 其他企业

9.7.1 追一科技

9.7.2 魔法科技

9.7.3 网易伏羲

9.7.4 中科深智

第十章 中国虚拟数字人产业典型项目投资建设深度解析

10.1 原力数字科技创新产业基地建设项目

10.1.1 项目基本概况

10.1.2 项目投资概算

10.1.3 项目建设进度

10.1.4 项目投资必要性

10.1.5 项目投资可行性

10.2 风语筑数字人相关项目

10.2.1 项目基本概况

10.2.2 项目具体内容

10.2.3 项目投资必要性

10.2.4 项目投资可行性

10.3 AI数字创意研发中心建设项目

10.3.1 项目基本概况

10.3.2 项目投资概算

10.3.3 项目进度安排

10.3.4 项目投资必要性

10.3.5 项目投资可行性

10.4 技术研发中心建设项目

10.4.1 项目基本概况

10.4.2 项目实施内容

10.4.3 项目实施方案

10.4.4 项目投资概算

10.4.5 项目投资必要性

10.4.6 项目投资可行性

第十一章 中国虚拟数字人产业投资分析及风险提示

11.1 虚拟数字人产业投资状况

11.1.1 产业投资规模

11.1.2 单笔融资情况

11.1.3 融资轮次分布

11.1.4 区域融资情况

- 11.1.5 部分融资事件
- 11.1.6 行业进入门槛
- 11.2 虚拟数字人产业投资机遇分析
 - 11.2.1 技术突破支撑发展
 - 11.2.2 场景内容不断丰富
 - 11.2.3 内容消费需求增长
- 11.3 虚拟数字人产业投资前景提示
 - 11.3.1 行业技术风险
 - 11.3.2 行业政策风险
 - 11.3.3 伦理道德风险
 - 11.3.4 缺乏相关人才
- 11.4 虚拟数字人产业投资发展建议
 - 11.4.1 优化产业政策
 - 11.4.2 加快人才培养
 - 11.4.3 加快标准化建设

第十二章 2023-2027年中国虚拟数字人产业发展趋势预测

- 12.1 虚拟数字人产业趋势预测展望
 - 12.1.1 产业发展的机遇
 - 12.1.2 产业面临的挑战
 - 12.1.3 产业发展历程展望
 - 12.1.4 行业趋势预测展望
- 12.2 虚拟数字人产业发展趋势分析
 - 12.2.1 产业整体发展趋势
 - 12.2.2 细分领域发展趋势
 - 12.2.3 技术应用发展趋势
- 12.3 2023-2027年中国虚拟数字人产业预测分析
 - 12.3.1 2023-2027年中国虚拟数字人产业影响因素分析
 - 12.3.2 2023-2027年中国虚拟人带动市场规模预测
 - 12.3.3 2023-2027年中国虚拟人核心市场规模预测

图表目录

- 图表1 数字人、虚拟人和虚拟数字人的关系图
- 图表2 数字人、虚拟人和虚拟数字人对比

图表3 虚拟数字人特征表

图表4 虚拟数字人常见分类

图表5 虚拟IP和虚拟世界第二分身对比

图表6 二次元、3D卡通、3D超写实、真人形象对比

图表7 虚拟数字人通用系统框架

图表8 非交互类虚拟数字人系统运作流程

图表9 智能驱动型虚拟数字人运作流程

图表10 真人驱动型虚拟数字人运作流程

图表11 2016-2021年中国数字经济规模

图表12 2015-2021年我国数字经济增速与GDP增速

图表13 2015-2021年数字经济占GDP的比重

图表14 我国2016-2021年数字经济内部结构数据

图表15 2021年我国部分省市数字经济发展情况

图表16 区域数字经济“一轴三带”新格局

图表17 信息消费示范城市名单（排名不分先后）

图表18 2017-2022年互联网宽带接入端口发展情况

图表19 2017-2021年光缆线路总长度

图表20 2017-2022年移动电话基站发展情况

图表21 2021年和2022年固定互联网宽带各接入速率用户占比情况

图表22 2017-2022年农村宽带接入用户及占比情况

图表23 2017-2022年物联网用户情况

图表24 元宇宙的发展阶段

……

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/E64775O4V4.html>