



【擴增實境/虛擬實境】



華盛頓設置 VR 園區，VR 版瑪莉歐賽車將登陸美國

Bandai Namco 宣布從 10 月 1 日開始 6 個月，將在美國華盛頓特區設置期間限定的 VR 體驗園區，粉絲可以體驗成為飛行員、戰場上的機器人以及高山滑雪等虛擬娛樂。Bandai Namco 美國負責人 Steve Ignarski 表示，VR 專區在日本和英國獲得成功後，希望能推廣至華盛頓特區，其中瑪莉歐賽車 VR 體驗是一個粉絲期待已久的遊戲，透過 HTC Vive 的設備，有望吸引大量遊客體驗。

資料來源：vrscout (2018-9-30)

<https://vrscout.com/news/mario-kart-gp-vr-arrives-stateside/>

【擴增實境/虛擬實境】



阿拉斯加航空在機上測試 VR 娛樂設備

阿拉斯加航空看準 VR 作為新型態機上娛樂潛力，計畫未來透過輕量的 SkyLights Allosky VR 耳機，提供旅客選擇 2D 和 3D 電影以及 360 VR 內容，此外 VR 耳機還能夠播放用戶擁有的內容，以及使用串流媒體服務，例如 Hulu、Netflix 和 Amazon Prime。

資料來源：vrscout (2018-9-27)

<https://vrscout.com/news/alaska-airlines-first-class-vr/>

【擴增實境/虛擬實境】

Google 發布 VR 電影，探索剛果民主共和國的金礦礦工生活

與非政府組織、政府組織和行業團體合作下，Google 的「爭議礦產運動」系列 VR 電影：黃金之旅，透過 360 度影片探索內戰已持續十幾年的剛果民主共和國 (DRC) 金礦產業；Google 項目負責人 Alyssa Newman 表示，透過 VR 電影可以幫助用戶感受現



場狀況，並提高對於採購、使用這些金子的責任感以及了解，用戶可在 Discovery VR、YouTube 上看到內容

資料來源：vrscout (2018-9-15)

<https://vrscout.com/news/google-vr-film-gold-mine-drc/>

【擴增實境/虛擬實境】



Snapchat 將與 Amazon 合作 推出擴增實境購物應用

Snapchat 與電商平台 Amazon 合作，透過「視覺搜尋」(Visual Search) 的方式佈局更多商業應用，在雙方合作推出的「亞馬遜視覺搜索」服務下，只要下載「Snapchat」應用程式，用戶在訊息對於感興趣的商品，只要將產品或是條碼進行「視覺搜索」掃描，手機螢幕上就會跳出此產品的購物視窗，提供購買。

資料來源：trampuncle (2018-9-26)

<https://trampuncle.com/ar-visualsearch/>

【擴增實境/虛擬實境】



無須手機或電腦輔助 Facebook 將推出無線 VR HMD 《Oculus Quest》

Facebook 於「Oculus Connect 5」公布獨立 (無線) 的 VR 虛擬實境穿戴式設備 Oculus Quest，其性能定位於 Oculus Go 和 Oculus Rift 之間，由於內建喇叭的緣故，因此無須佩戴耳機來體驗 VR，透過 Oculus Insight 系統，可定位用戶在獨立空間內的實際位置，有助於未來 VR 相關遊戲或互動式應用。

資料來源：trampuncle (2018-9-27)

<https://trampuncle.com/vr-oculusquest/>

【擴增實境/虛擬實境】



奧蘭多海洋世界移除部分遊樂設施的 VR 虛擬實境設備

美國「奧蘭多海洋世界」(SeaWorld Orlando) 的遊樂設施 Kraken Unleashed，在 2017 年 6 月份推出 VR 設施可讓遊客在體驗雲霄飛車時，還能享受海底世界場景，剛推出之初獲得遊客正面評價，然而因事前設定繁瑣，影響使用人數受到抗議，因此園區在今年九月宣布移除。

資料來源：the Verge (2018-9-7)

<https://www.theverge.com/2018/9/7/17828856/facebook-jurassic-world-fallen-kingdom-augmented-reality>

【擴增實境/虛擬實境】



Visbit 與看到科技 展示全球第一個 8K VR 影片直播系統

虛擬實境公司 Visbit 與 360 度 VR 相機製造商看到科技宣布，在 9 月 14 日下午，他們成功地進行一次跨太平洋 8K VR 影片直播，8K 影片在看到科技的深圳總部拍攝，並傳輸到 Visbit 矽谷公司的多個虛擬現實裝置，兩家公司認為，此技術隨著全球將佈建 5G 網路，更多用戶能夠隨時隨地享受體育比賽和表演的現場直播。

資料來源：87870 (2018-9-18)

<http://news.87870.com/1809/33966.html>

【人工智慧/大數據】



AI 創作繪畫作品 將登上佳士得拍賣會

法國藝術團體 Obvious 透過 AI 演算法創作的作品「Edmond de Belamy 的肖像」，即將在 10 月 23 日至 25 日，在紐約佳士得拍賣行拍賣，也是全球首次拍賣人工智慧創作畫作，預計可賣得 7,000 美元到 10,000 美元。

資料來源：lejournaldesarts (2018-9-26)

<https://www.lejournaldesarts.fr/creation/les-concepteurs-de-cette-oeuvre-creee-par-intelligence-artificielle-et-bientot-mise-en>

【人工智慧/大數據】



Oath 推出 Oath Ad Platforms 平台 以 AI 預測使用者轉換行為

Oath 在 9 月 11 日推出 Oath Ad Platforms 廣告平台，其中廣告平台 (DSP)，導入人工智慧技術，Oath 透過機器學習可以優化廣告投放的點擊轉換，並透過建立模型預測使用者的轉換行為，這項功能跟 Facebook 和 LINE 在使用的「類似廣告受眾」(Alike) 功能很像，透過比對使用者輪廓，廣告主可以找到相似的目標受眾，對他們投放之前驗證有效的廣告

資料來源：bnext (2018-9-11)

<https://www.bnext.com.tw/article/50560/oath-ad-platforms>

【版權】



嗶哩嗶哩上線 Discovery 專區 引入 145 部紀錄片

中國影音彈幕平台嗶哩嗶哩 (B 站) (BILI.O) 正逐步增加其紀錄片元素，該公司週一宣布，與美國 Discovery 達成了深度合作：上線 Discovery 專區包含 145 部紀錄片以及內容共制方面的計劃。公司新聞稿稱，這 145 部 Discovery 紀錄片以及 200 小時的獨家內容將於年內在 B 站陸續上線，題材涵蓋求生探險、科技、歷史、動物等多種類型，包括《極限生存遊戲》、《荒野求生六人行》等 Discovery 節目。

資料來源：reuters (2018-9-17)

<https://cn.reuters.com/article/bilibili-discovery-0917-mon-idCNKCS1LX0GM>

【版權】



《工作細胞》血小板、紅血球變身教育、醫療教材

日本動畫《工作細胞》把人體內不同細胞如紅血球、血小板，還有各種常見細菌擬人化，變成型男、美女，甚至是可愛少女角色。不少學校、學會要求，希望授權使用《工作細胞》動漫角色製作教材。而最近官方正式決定提供動畫劇照作教學用途，只要確認簡單條件，就能下載教材包。整個教材包共有 32 張劇照，用戶可一次過下載（約 6.9MB），亦可點擊個別細胞 / 細菌圖片下載單張劇照。每張劇照都附上該細胞 / 細菌的日語名字，用戶可自行轉化成適用的教學材料。

資料來源：unwire.hk (2018-9-30)

<https://unwire.hk/2018/09/30/hatarakusaibou/life-tech/>

【新媒體/商業模式】

Instagram 的影片 可標註親朋好友



Instagram 測試影片中 tag 朋友的新功能，和照片不同的是，影片中所有的 tag 會直接顯示於畫面之上，一旁也會新增一個按鈕，讓你可以直接查看被 tag 的朋友清單。此外，這些影片並不會出現在被 tag 的人的牆上。

資料來源：engadget (2018-9-11)

<https://chinese.engadget.com/2018/09/11/instagram-video-tagging/>

【新媒體/商業模式】

新版 YouTube Gaming 介面上線，應用程式將於 2019 年下架



YouTube 於 2015 年推出 YouTube Gaming 應用程式，吸引 2 億名遊戲玩家，在上觀看超過 500 億小時遊戲內容，因此官方決定把這些功能帶到 YouTube 主應用程式，並推出全新的 Gaming 介面，在頁面頂端，系統會根據使用者喜歡的影片顯示個人化的遊戲內容，也會顯示已訂閱頻道的熱門遊戲直播和最新遊戲影片，在同一頁面就能觀看影片和遊戲直播。

資料來源：(2018-9-22)

<https://www.techbang.com/posts/61315-new-youtube-gaming-interface-online>

【新媒體/商業模式】

每日使用人數破 3 億 Facebook Stories 將加入全版廣告



Facebook 日前宣佈每日在 Facebook 和 Messenger 使用 Stories 的人數已經達 3 億，Facebook 透過官方網誌宣佈，將會在全球用戶的 Stories 內插入全版廣告，類似的做法 Facebook 在今年較早時間已經開始了小規模測試，很快就會成為 Facebook 賺取廣告收入的新動力。

資料來源：unwire.hk (2018-9-29)

<https://unwire.hk/2018/09/29/facebook-stories-ad-now-launch-worldwide/life-tech/social-network/>

【新媒體/商業模式】



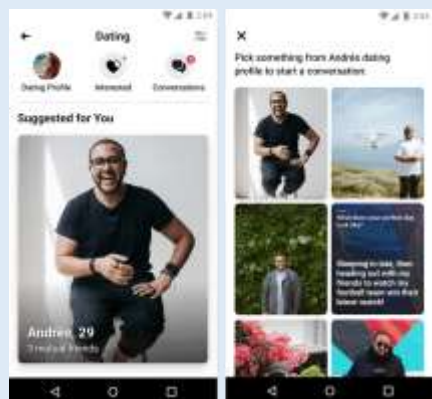
美國期中選舉接近 Snapchat 推動年輕人登記做選民

Snapchat 作為美國年輕網友喜愛的社交平台，對於即將來臨的美國期中選舉提供新的功能，讓用戶透過點擊 Snapchat 介面的按鈕登記成為選民，所有 18 歲以上的美國用戶都會見到該按鈕，用戶點擊按鈕後會連結到 Snapchat 旗下的 TurboVote 網站，用戶可以即時登記做選民。除此以外，Snapchat 亦利用 in-app 提醒功能，以 Team Snapchat 的名義向用戶發送登記做選民的訊息，以及提供選民註冊日相關濾鏡。

資料來源：unwire.hk (2018-9-26)

<https://unwire.hk/2018/09/26/snapchat-voter-registration-2018-midterm-elections-turbo-vote/life-tech/social-network/>

【新媒體/商業模式】



Facebook 於南美洲開放交友配對功能

歐洲議會通過了版權指令草案。該文本確保改革將提高創作者通過利用其作品的數位平台獲得報酬的能力，更好地分享價值，為出版商和新聞機構創造鄰接權，以確保他們的在網上複製文章時，為創作者建立公平和比例報酬的權利，可以獲得更好的報酬。

資料來源：unwire.hk (2018-9-23)

<http://www.culture.gouv.fr/Actualites/Droit-d-auteur-mobilisation-du-monde-culturel-pour-defendre-la-creation>

【政策情報】

中國-國家廣播電視總局

國家廣播電視總局關於開展廣播電視廣告專項整治工作的通知

此次專項整治工作，重點圍繞以下幾個方面進行查找和整頓：

- (一) 存在導向問題的廣告；
- (二) 存在內容低俗、格調和品位低下問題的廣告；
- (三) 存在超時超量、不按規定播放問題的廣告；
- (四) 存在誇大誇張虛假宣傳、誤導受眾，或者以節目形態變相發布等問題的醫療、藥品、醫療器械、保健食品、化妝品、美容等廣告，存在未經備案管理擅自播出問題的醫療養生節目；
- (五) 存在誇大誇張虛假宣傳、誤導受眾、引誘受眾上當受騙問題的招商加盟、投資理財、收藏品等有投資回報預期的廣告；
- (六) 存在誘使未成年人產生不良行為或者形成不良價值

觀，損害未成年人身心健康等問題的廣告；

（七）存在公益廣告播出時長、頻次達不到規定要求問題的；

（八）存在廣告播出管理制度不健全、審查把關不嚴和責任落實不到位問題的；

（九）存在其他違法違規問題的廣告。

資料來源：中國國家廣播電視總局（2018-9-30）

<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/6588/385766.shtml>