



【擴增實境/虛擬實境】



Oculus Rift 結束 VR 電影租售服務 未來專注遊戲領域

由於用戶使用度不高，Facebook 旗下 Oculus Rift 即將結束平台上的「Oculus Video」VR 電影租售服務，用戶將獲得退款，未來不再能觀看自己過去曾購買的影音內容。Oculus Go 則不受影響，此舉強化區分 Oculus Go 主要針對影音市場，而 Oculus Rift 將專注遊戲領域。

資料來源：Variety (2018-10-22)

<https://variety.com/2018/digital/news/oculus-rift-vod-discontinued-1202988400/>

【擴增實境/虛擬實境】



Facebook 首次證實正研發 AR 眼鏡 已有註冊專利

Facebook 首次明確表態正在研發 AR 眼鏡，Facebook 創辦人 Mark Zuckerberg 曾於 2017 年的 F8 開發者大會上表示，AR 眼鏡還要 5 至 7 年才會推出，不過 Facebook 顯然加快了進度表，除了在不久前申請 AR 眼鏡專利，現在也由 AR 部門主管 Ficus Kirkpatrick 證實。

資料來源：TechCrunch (2018-10-24)

<https://techcrunch.com/2018/10/24/facebook-ar-headset/>

【擴增實境/虛擬實境】



韓國 SK 電信推出「Oksusu VR」社交影音應用

韓國電信公司 SK Telecom 推出「Oksusu Social VR」應用，讓用戶在虛擬空間裡共同觀賞體育比賽或電視、電影等內容，打造更真實的娛樂社交體驗。目前支援 8 個人同時進入，透過手勢識別技術，能讓虛擬替身做出扔爆米花等動作，而場景則包含客廳、電影院、音樂廳、體育包廂等，未來還計畫允許用戶設計自己的虛

擬空間。

資料來源：Telecompaper (2018-10-15)

<https://www.telecompaper.com/news/sk-telecom-launches-oksusu-mobile-social-vr-app--1264863>

【人工智慧/大數據】



IBM 為《紐約時報》人工智慧特輯 訓練 AI 創作「自畫像」

《紐約時報》邀請 IBM 讓人工智慧創作一幅具有人工智慧自身特色的藝術作品，IBM 決定嘗試要 AI 學習自己的樣貌，畫一幅「自畫像」。IBM 的研究人員首先讓 AI 閱讀《紐約時報》上找到三千篇有關 AI 的文章，利用自然語言分析出這些文章當中前 30 個主要概念，再交互識別出有關這些概念的圖片，耗費七天七夜，最後 AI 生成了一張機器人與人類的手部畫作。

資料來源：IBM (2018-10-19)

<https://www.ibm.com/blogs/research/2018/10/ai-creativity/>

【人工智慧/大數據】



AI 畫作拿下英國數位藝術「流明獎」

德國數位藝術家 Mario Klingemann 利用生成對抗網路 (GAN) 讓 AI 以 150,000 個人體圖像為基礎，畫出作品〈The Butcher's Son〉，獲得英國第七屆數位藝術流明獎 (The Lumen Prize)。流明獎設有 VR / AR、互動藝術、3D 雕塑等多種類別，評審認為此次的 AI 畫作在筆觸與用色上令人印象深刻，流明獎創辦人 Carla Rapoport 則表示，AI 能夠協助藝術家打破既有框架。

資料來源：Fast Company (2018-10-1)

<https://www.fastcompany.com/90243942/this-award-winning-nude-portrait-was-generated-by-an-algorithm>

【版權】



Apple Music 與 Ministry of Sound 達成獨家播放協議

Apple Music 與獨立舞曲品牌 Ministry of Sound 達成獨家播放清單協議，未來 Ministry of Sound 許多受歡迎的播放清單都將自 Spotify 或其他串流媒體等刪除，而只能在 Apple Music 上播放。

資料來源：Music Business Worldwide (2018-10-1)

<https://www.musicbusinessworldwide.com/apple-music-and-ministry-of-sound-strike-deal-to-push-mos-playlists-worldwide/>

【版權】

Sony 開發利用區塊鏈技術的數位版權管理系統

Sony 宣布開發利用區塊鏈技術的數位內容版權管理系統，主要基於 Sony 教育部門先前開發的教育內容驗證、分享、管理系統，透過區塊鏈確保數據在自由傳輸的同時，保有權利訊息不被隨意



Sony Global Education

改造，未來將用於各種類型的數位內容，包含音樂、電影、VR 內容等。

資料來源：Sony (2018-10-15)

<https://www.sony.net/SonyInfo/News/Press/201810/18-1015E/index.html>

【版權】



網易雲音樂與 Loen Entertainment 達成版權合作

網易雲音樂宣布與韓國 Loen 娛樂 (近期更名為 Kakao M) 達成版權合作，包括 IU、CN Blue 等韓國藝人團體的熱門作品都已在網易雲平台上架。網易雲音樂平台用戶截至 2017 年底超過 4 億，目前與台灣華研國際、日本國王唱片等多家公司均有達成不同版權合作協議。

資料來源：網易科技 (2018-10-2)

<http://tech.163.com/18/1002/12/DT46B7NL00097U7R.html>

【版權】



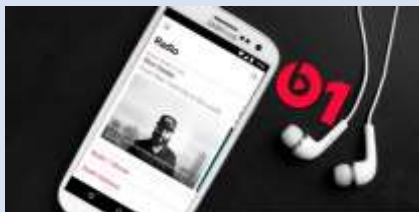
騰訊與 Bilibili 達成 ACG 內容生態戰略合作

騰訊與 Bilibili 宣布就動畫、漫畫、遊戲等二次元內容達成戰略合作，雙方將互相開放動畫片庫，並在動畫項目的採購與自製等方面建立深度合作，包含分攤成本、同步首播等，也計畫在其他遊戲聯營上討論更多可能性。騰訊在 2015 和 2017 年兩次投資 Bilibili，並持股約 12%。

資料來源：新浪科技 (2018-10-25)

<https://tech.sina.com.cn/i/2018-10-25/doc-ifxeuwws8106963.shtml>

【新媒體/商業模式】



Apple 在紐約開設新 Beats 1 廣播工作室

Apple 為其旗下 24 小時不間斷的網路廣播服務「Beats 1」，在紐約曼哈頓廣場開設了一間新工作室，方便藝人在此向全球 100 多個國家的 Apple Music 聽眾放送內容。Apple 另外在洛杉磯、倫敦設有 Beats 1 工作室。

資料來源：Digital Music News (2018-10-23)

<https://www.digitalmusicnews.com/2018/10/23/latest-apple-music-beat-1-studio-nyc/>

【新媒體/商業模式】

Google 將讓用戶過去購買的電影免費升級成 4K



Google 宣布，北美地區用戶過去在 Google Play 商店上曾經購買過的 SD、HD、Full HD 電影，如果有提供 4K 版本，將在更新後可以免費升級成 4K 畫質。另外，Google 也宣布調降商店上大部分 4K 電影的售價，並支援更多 4K 硬體設備。

資料來源：Google (2018-10-23)

<https://www.blog.google/products/google-play/more-4k-more-fun-google-play-movies-tv/>

【新媒體/商業模式】



YouTube 宣布為教育內容投入 2 千萬美元

YouTube 宣布將透過旗下「Learning Fund」基金為教育內容影片投資 2 千萬美元。YouTube 積極透過知識教育型影片扭轉假新聞形象，今年 7 月成立的 Learning Fund 旨在投資、扶植平台上的「EduTubers」（知識型網紅），也用在 YouTube 自製內容，例如心理學課程系列《Mind Field》。

資料來源：YouTube (2018-10-22)

<https://youtube.googleblog.com/2018/10/youtube-learning-investing-in.html>

【新媒體/商業模式】



年輕用戶流失中 Facebook 計畫開發短影音應用「Lasso」

Facebook 正計畫推出針對年輕用戶的短影音應用「Lasso」，與海外版抖音「Tik Tok」競爭。Lasso 將會是目前「Lip Sync Live」功能的獨立應用程式版本，以與在青少年心中「老人用」的 Facebook 區隔。Facebook 近年已陸續與全球多家主要唱片公司達成協議，因此在曲庫上將具優勢。

資料來源：TechCrunch (2018-10-24)

<https://techcrunch.com/2018/10/24/facebook-musically-competitor/>

【新媒體/商業模式】



Facebook 正式開放 Music Sticker 音樂貼紙功能

Facebook 今年 9 月開始測試的「音樂貼紙」功能，現在已正式開放使用，用戶可以在個人現實動態、照片、影片添加音樂內容，讓動態更活潑，而用戶所上傳的內容將會標註音樂曲目名與作者。Facebook 也將讓用戶在個人介紹頁面添加代表自己的歌曲，顯示 Facebook 對音樂內容的注重。

資料來源：Engadget (2018-10-24)

<https://www.engadget.com/2018/10/24/facebook-music-photos-videos-stories-news-feed/>

【新媒體/商業模式】



騰訊推出短影音應用程式「音兔」

騰訊推出全新短影音應用程式「音兔」，讓用戶透過影像及音樂素材快速生成音樂短片，目前僅提供 iOS 版本。音兔平台的音樂素材來自騰訊旗下「QQ 音樂」，具曲庫版權優勢。

資料來源：新浪科技 (2018-10-17)

<https://tech.sina.com.cn/i/2018-10-17/doc-ihmhafis1845766.shtml>

英國投入 6,000 萬英鎊支持兒童內容 包含方言節目

【政策情報】

英國-數位文化媒體及體育部

英國公共廣播在兒童內容的製作上相較 2006 年減少了 40%，導致電視只能重複播送過去的節目，其中商業兒童頻道有 98% 的內容重複，公共頻道則有 91%。為此，將透過委由英國電影協會(BFI) 管理的年輕受眾內容基金 (Young Audiences Content Fund) 投入 5,700 萬鎊，包含用於方言內容的製作，例如威爾士語和蓋爾語；另外還有 300 萬的基金，則旨在消除過度仰賴商業廣告對於節目內容造成的可能影響。

資料來源：(2018-10-19)

<https://www.gov.uk/government/news/60-million-competition-to-find-the-next-grange-hill-peppa-pig-and-byker-grove>

文化媒體部調降 DFFF 德國聯邦電影基金跨國製作補助門檻

【政策情報】

德國-文化媒體部

德國聯邦電影基金自 2017 調整以來，由「DFFF I」(German Federal Film Fund 1) 持續負責對中小型製作公司的補助，而「DFFF II」則負責「至少 2 千萬歐元用於德國拍攝製作」的大型跨國電影的補助，現在文化部指示調降補助門檻，未來在德投資達到 2 百萬歐元的跨國製作就可以申請「DFFF II」補助。

資料來源：(2018-10-18)

<https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/aktuelles/neue-richtlinie-zum-deutschen-filmfoerderfonds-gruetters-wir-staerken-animationsfilme--1539922>

針對網路平台電影的「GMPF 德國電影基金」正式實行

【政策情報】

德國-文化媒體部

新的「GMPF 德國電影基金 (German Motion Picture Fund) 」開始運作，未來會將電影和劇集依照主要首映通路區分為在隨選網路平台或者在一般電影院播放，若在一般電影院播放則由原來的「DFFF 德國聯邦電影基金」負責，若是在隨選網路平台播放就由新的 GMPF 負責，例如去年在 Netflix 平台上架的時代犯罪劇《Babylon Berlin》即是受 GMPF 補助的項目。

資料來源：(2018-10-24)

<https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/aktuelles/german-motion-picture-fund-wechselt-zur-kultur-und-medienstaatsministerin-gruetters-erfolgreiche-filmfoerderung-aus-einer-hand-1541606>