



### 【擴增實境/虛擬實境】



#### 微軟與 Muse 合作為演唱會打造 VR 體驗

搖滾樂團 Muse 宣布與微軟合作，為即將舉行的演唱會打造獨家 VR 體驗，以宣傳新專輯《Simulation Theory》。粉絲購買沉浸式體驗套票，除了能擁有演唱會的前排位置，還能獲得由微軟特別創建的三種以 Muse 歌曲為靈感打造的 VR 遊戲，並能夠與 Muse 新 MV 當中的道具互動拍照。

資料來源：VRFocus (2018-11-5)

<https://www.vrfocus.com/2018/11/muse-announce-next-world-tour-will-feature-vr/>

### 【擴增實境/虛擬實境】



#### 微軟旅行應用「Outings」發布 MR 版本

微軟去年上架的手機旅遊指南應用程式「Outings」現在發布了 MR 混合實境版本，已經登陸微軟商店，除了一樣能夠搜尋世界各地旅遊景點的文章，MR 版本更允許用戶在瀏覽文章的同時，透過沉浸式環境探索一系列旅遊地點，顯示了微軟對 MR 的持續興趣以及對旗下 Bing Maps 地圖數據的持續利用。

資料來源：TechGenYZ (2018-11-3)

<https://www.techgenyz.com/2018/11/03/microsoft-outings/>

### 【擴增實境/虛擬實境】



#### ABC 利用 AR 技術報導美國期中選舉

美國廣播公司 ABC 利用 360 度攝影與 AR 技術報導選舉，以視覺化的方式幫助觀眾瞭解複雜的訊息。ABC 為此耗費一年進行規劃設計與開發，並花了將近 1,000 小時進行數據測試，以確保選舉當日一切都能正常運作，並讓觀眾在 ABC 的 Facebook 頁面透過 360 度影像窺看節目的幕後場景。

資料來源：VRFocus ( 2018-11-6 )

<https://www.vrfocus.com/2018/11/abc-uses-360-degree-video-and-ar-for-election-coverage/>

### 【擴增實境/虛擬實境】



### 國王隊與 Verizon 合作 5G+VR 直播 NBA

美國 NBA 國王隊與行動網路營運商 Verizon 合作，透過 Verizon 的 5G 技術，邀請當地學生體驗完整的 360 度 VR 虛擬實境賽事直播，從記分員的視角觀看國王隊當日與湖人隊的比賽，是第一個使用 5G+VR 直播的 NBA 職業球隊。

資料來源：NBA ( 2018-11-9 )

<https://www.nba.com/kings/news/sacramento-kings-and-verizon-demo-first-live-360-virtual-reality-experience-fans-powered-5g>

### 【擴增實境/虛擬實境】



### 日本動畫《狼與辛香料》VR 版本啟動群眾募資

日本輕小說與動畫《狼與辛香料》自從宣布將推出 VR 故事內容之後，其工作室「Spicy Tails」進一步透露更多消息，將於本月底同時於 Campfire 與 Kickstarter 兩個網站啟動群眾募資計畫，參與募資的粉絲將能獲得限量回饋商品。作品計畫於 2019 年發售，並將維持粉絲熟悉的 2D 作畫風格，而非使用 3D 外觀。

資料來源：VRFocus ( 2018-11-5 )

<https://www.vrfocus.com/2018/11/spice-and-wolf-vr-to-begin-crowd-funding-later-this-month/>

### 【人工智慧/大數據】



### Google 與《紐約時報》利用 AI 辨識圖片與手寫保存檔案

《紐約時報》位於時代廣場的地下檔案庫裡擁有 500 至 700 萬張新聞照片，最早可追溯至 19 世紀，有感於歷史保存管理困難，《紐約時報》與 Google 展開合作，利用其圖片與文字識別 AI，在快速分析每一張照片的同時，辨識手寫或以打字機輸入的文字標籤註解等背景資訊，進行保存與分類整理。不過，完成的數位檔案尚沒有計畫向大眾公開。

資料來源：Google ( 2018-11-9 )

<https://cloud.google.com/blog/products/ai-machine-learning/how-the-new-york-times-is-using-google-cloud-to-find-untold-stories-in-millions-of-archived-photos>

### 【人工智慧/大數據】



### 反對票券高額轉賣 宇多田光演唱會採用人臉辨識入場

日本歌手宇多田光即將展開的 2018 巡迴演唱會，將使用日本電氣公司 NEC 的臉部識別系統作為入場驗證程序，以遏止高額轉賣票卷的黃牛行為。NEC 集團在 2014 年首度推出臉部辨識身分驗證系統，4 年間已經超過 110 萬人使用。

資料來源：日本經濟新聞 ( 2018-11-8 )

<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO37527560Y8A101C1X20000/>

### 【人工智慧/大數據】

### 中國新華社首個 AI 合成主播正式上班

新華社與搜狗合作，透過提取真人新聞主播在報導時的聲音、唇



形，與其他表情動作等特徵，再利用深度學習技術，建立模型並加以訓練，完成了仿真 AI 新聞主播。新華社表示，24 小時待命的 AI 主播除了降低製作成本，也能快速應用在突發事件。

資料來源：新華社 ( 2018-11-7 )

[http://www.xinhuanet.com//2018-11/07/c\\_1123678126.htm](http://www.xinhuanet.com//2018-11/07/c_1123678126.htm)

### 【版權】



### 環球音樂與數位音樂服務公司 7 Digital 合作

環球音樂集團與「7 Digital」數位音樂服務公司合作，將由 7 Digital 提供串流平台服務，特別是播放清單方面的技術，為環球音樂旗下藝人推出串流、下載，與獨家周邊銷售的線上商店。7 Digital 表示，期待為唱片公司與歌手帶來有別於現有串流平台的商業模式。

資料來源：Digital Music News ( 2018-9-25 )

<https://www.digitalmusicnews.com/2018/09/25/universal-music-group-7digital/>

### 【版權】



### Bilibili 與日本 GREE 結盟 共同展開虛擬偶像 IP 業務

中國二次元影音平台 Bilibili 與日本遊戲與傳媒公司 GREE 合作，雙方將合資成立「bG Games」公司，除了將推動 GREE 旗下 Vtuber 在 Bilibili 平台導入中文翻譯功能上架，雙方也將共同展開面向日本與中國的各项 IP 手機遊戲與虛擬偶像業務。

資料來源：Nikkei Asian Review ( 2018-10-31 )

<https://asia.nikkei.com/Business/Business-Deals/Japan-s-Gree-taps-Bilibili-to-promote-virtual-stars-in-China>

### 【新媒體/商業模式】



### 迪士尼串流平台定名「Disney+」 2019 年上線

迪士尼正式宣布將預計推出的自家串流服務定名為「Disney+」，並預計在 2019 年下半年於美國市場上線。迪士尼將為此平台拍攝以旗下星際大戰、漫威等經典 IP 為主題的原創電視劇集，迪士尼也透露，先前推出的「ESPN+」體育平台，在 5 個月內已累積超過 100 萬名付費用戶。

資料來源：Engadget ( 2018-11-8 )

<https://www.engadget.com/2018/11/08/disney-plus-streaming-service-launch-late-2019-q4-earnings/>

### 【新媒體/商業模式】



### 虎牙直播推出人景分離的智慧彈幕 提升觀看體驗

文字「彈幕」是許多網友在觀賞影片時喜愛的互動功能，但太受歡迎的片段往往遭大量彈幕淹沒，影響內容。虎牙直播利用 AI 人景分離技術，推出智慧彈幕功能，能夠讓文字彈幕從人物主播背後經過，不會像過去那樣完全遮擋畫面，提升用戶觀看體驗。



資料來源：36 氦 ( 2018-11-8 )

<https://36kr.com/p/5161001.html>

### 【新媒體/商業模式】



### 騰訊推出「Yoo 視頻」 持續投入短影音戰場

騰訊在南京舉辦 2018 全球合作夥伴大會，正式推出「Yoo 視頻」原創短影音平台，分成以生活紀錄與分享為主的「Vlog」頻道，與微短劇、微綜藝等微形原創內容為主的「Vstory」，並為用戶提供「QQ 音樂」曲庫、轉場特效等工具素材與模板。

資料來源：騰訊科技 ( 2018-11-1 )

<http://tech.qq.com/a/20181101/008893.htm>

### 【政策情報】

#### 英國-數位文化媒體體育部

### 英國為創意產業挹注 8,000 萬磅研究投資

由「藝術與人文研究理事會」主導，8,000 萬磅的投資將用於遍布於英國境內 8 個城市的 9 個創意產業聚落，旨在將世界級的研究人才匯集，並鼓勵商界、學界、工業界建立夥伴關係，應用未來技術開發全新產品和體驗。

資料來源：( 2018-11-13 )

<https://www.gov.uk/government/news/major-new-research-investment-set-to-provide-boost-for-uks-creative-industries>

### 【政策情報】

#### 英國-數位文化媒體體育部

### 英國為創意產業的國際活動新增 100 萬磅投資

英國「創意產業貿易與投資委員會」宣布為創意產業的國際活動新增 100 萬磅的資金，總額達到 500 萬磅，以尋求國際貿易機會與吸引海外投資為目標，期望在 2023 年前能夠使英國創意產業的出口增加 50%。

資料來源：( 2018-11-6 )

<https://www.gov.uk/government/news/new-boost-to-showcase-best-of-british-creativity-abroad>

### 【政策情報】

#### 德國-文化媒體部

### 德國「東德國家文化機構投資」計畫 加碼投入 55 萬歐元

德國文化部宣布為「東德國家文化機構投資」計畫，加碼投入約 55 萬歐元的聯邦基金。本計畫自 2004 年啟動以來，聯邦政府已投入約 8,700 萬歐元，另由各邦地方政府以及其他第三方機構至少出資同額，共同扶植德國東部的文化機構與發展計畫。

資料來源：( 2018-11-7 )

<https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/aktuelles/monika-gruetters-foerdert-bedeutende-kultureinrichtungen-in-ostdeutschland-mit-weiteren-550-000-euro-1547070>

### 【政策情報】

#### 中國-文化和旅遊部

### 國家文物局推動文物與網路跨界融合

中國國家文化局的「互聯網+中華文明」行動計畫，推動文物與網路跨界融合，使豐富的文物資產透過網路、雲端、大數據、人工智慧等技術，重新煥發生機與活力。計畫成果在本屆「互聯網之光」博覽會於浙江烏鎮集中展出。

資料來源：( 2018-11-9 )

[https://www.mct.gov.cn/whzx/whyw/201811/t20181109\\_835849.htm](https://www.mct.gov.cn/whzx/whyw/201811/t20181109_835849.htm)