

國立交通大學 103 學年度碩士班考試入學試題

科目：傳播科技與媒體(6023)

考試日期:103年2月14日 第 2 節

系所班別：傳播研究所 組別：傳播所乙組

第 / 頁, 共 / 頁

【不可使用計算機】*作答前請先核對試題、答案卷(試卷)與准考證之所組別與考科是否相符!!

1. 數位匯流目前在電子遊戲界是熱門的趨勢，2013 年發表的家用遊樂器已結合有線電視、網路通訊、及電影音樂等多元功能，試圖重新定義家用遊樂器在客廳的地位及角色。而掌上型遊戲機則結合多螢幕及擴增實境等功能，增加其娛樂性。線上遊戲則與手機遊戲，持續佔有一席之地。針對此科技趨勢，請分析並預測在臺灣，若你是遊戲公司，你會：
 - 1) 設計並推出什麼樣的遊戲形式及內容？(5%)
 - 2) 你會採取什麼樣的科技來增加你要推出遊戲的娛樂性？(5%)
 - 3) 若你要瞭解目前的台灣遊戲市場，你會設定什麼樣的研究主題？(5%)
 - 4) 承上題，你要用什麼樣的研究取徑，研究方法以及研究限制？(10%)

2. 社交網站 (social network sites) 的使用與效果一直是傳播界持續關注的議題。繼 2007 年的定義，Ellison and boyd 在 2013 年再度定義社交網站如下：

A social network site is a *networked communication platform* in which participants 1) *have uniquely identifiable profiles* that consist of user-supplied content, content provided by other users, and/or system-level data; 2) *can publicly articulate connections* that can be viewed and traversed by others; and 3) *can consume, produce, and/or interact with streams of user-generated content* provided by their connections on the site.

 - 1) 針對其中任何一點，舉例說明 (5%)
 - 2) 請舉出一科技上的特性，分析社交網站持續熱門的原因 (5%)
 - 3) 手機媒體與社交網站的結合，會對於此三項定義特性有什麼影響嗎？(10%)
 - 4) 這些特性是否為使用者及社會帶來任何負面的影響？請舉例說明之 (5%)

3. 個人通訊在過去一年變化快速。微軟於 2013 年 4 月正式宣布，誕生於 1999 年的即時通訊軟體 Windows Live Messenger 退休，併入開始於 2003 年、以網路電話起家的 Skype。另外，隨著智慧型手機興起，LINE、WhatsApp 等通訊、聊天應用程式成長驚人，其上發送的訊息量已經超過手機上的簡訊。
 - 1) 針對以上提及的個人通訊軟體，分別說明其科技特性與異同 (10%)
 - 2) 從使用者經驗的觀點，探討與分析上述現象，並討論未來可能發展 (15%)

4. 網路上匿名 (anonymity) 與實名 (real names) 之間的優缺，一直是重要的議題，對人際關係、言論自由、線上學習等造成影響。
 - 1) 請舉出一個例子，說明匿名與實名可能引發的爭議 (5%)
 - 2) 以量化研究方法，提出一研究計畫，檢視匿名與實名可能引發的爭議 (包含研究問題、採用理論、方法、預期成果) (10%)
 - 3) 以質化研究方法，提出一研究計畫，檢視匿名與實名可能引發的爭議 (包含研究問題、採用理論、方法、預期成果) (10%)