

科目：大眾傳播理論

系所組：大眾傳播學研究所碩士班

題目共兩題，每題各佔 50%。請看清題意，按順序標明題號

問題一：請詳細閱讀以下新聞內容後，回答兩個問題：A. 請根據你所知大眾傳播理論（一種即可），對以下新聞內容提出評論、解釋與分析（25%）。B. 承前，你所選取的傳播理論，是否已經過研究證實？其研究方法為何？本理論有何優點？其不足之處？（25%）

美國康州日前爆發校園槍擊屠殺慘案震驚全美，也連累電玩遊戲業者及零售商被外界指摘助長暴力風氣，導致相關企業股價近日相繼大跌。投資人憂心此一負面影響將使電玩業前途籠罩陰霾。自上周五（14日）校園槍擊案發生後，美國各界排山倒海全面檢視各種促使槍擊屠殺慘案發生的原因，其中不少人士主張這與電玩遊戲宣揚暴力有關，導致相關業者成為眾矢之的。本周以來美國電玩龍頭 Activision Blizzard 股價已經連續 3 個交易日收黑，累計下跌 4.9%。……美國西維吉尼亞州民主黨參議員洛克菲勒（Jay Rockefeller）周三便指出，他已提案，要求美國國家科學院（NAS）研究暴力遊戲與節目是否會導致未成年人出現攻擊性行為。他也要求其它相關單位擴大調查研究。康州槍擊案一共奪走 28 條人命，20 歲的兇手藍札（Adam Lanza）在行兇之後飲彈自盡。根據英國太陽報報導，藍札過去經常長時間沉迷在「使命召喚」等電玩遊戲，並在母親家中的地下室研究槍枝。（取材自 2012-12-21 工商時報）

問題二：在過去的二十年當中，因數位傳播科技的發展，例如網路媒介與手機等的出現，使我們必須重新檢視經典的大眾傳播理論或假設。請自下列之大眾傳播理論中挑出兩個理論，其一必須是不需修正即可適用於研究網路或移動通訊者，而另一個則必須是需要修正、甚或揚棄者。請針對這兩個理論之基本論點或假設、理論形成背景與內涵、研究對象、方法等，說明你選擇它們的原因，以及需要的話該如何修正。（50%）

可選理論如下：

議題設定、沈默螺旋、框架理論、涵化理論、媒介依賴論、文化霸權、（國際傳播之）依附理論、閱聽人商品論

※ 注意：1. 考生須在「彌封答案卷」上作答。

2. 本試題紙空白部份可當稿紙使用。

3. 考生於作答時可否使用計算機、法典、字典或其他資料或工具，以簡章之規定為準。