

類 科：視聽製作

科 目：大眾傳播學

考試時間：2 小時

座號：_____

※注意：(一)禁止使用電子計算器。

(二)不必抄題，作答時請將試題題號及答案依照順序寫在試卷上，於本試題上作答者，不予計分。

- 一、請先分析美國與歐陸傳播研究的主要特色分別為何，再舉例說明你的觀點：傳播政策法規的制定或執行如何結合運用此二者之特色？(25 分)
- 二、請說明何謂「框架」(frame)以及「框架作用／框架化」(framing)？另外，關於新聞框架的分析，目前較為常見的包括：(一)批判論述；(二)詮釋包裹；(三)框架清單；(四)論述結構，請任選其中兩種，說明其意涵。(25 分)
- 三、關於媒體角色及其意識形態，請比較葛蘭西 (A. Gramsci) 及阿圖舍 (L. Althusser) 二位學者的觀點相同與相異之處。(25 分)
- 四、關於行動應用程式 (Mobile Apps) 的發展與使用，下列綜合報導與「創新傳佈」(Diffusion of Innovation) 理論對「新事物」及「人」此二項的論點有何呼應？請闡述。(25 分)

【綜合報導】智慧型裝置的流行帶動了行動應用程式(Mobile Apps)的發展。智慧型手機系統的兩大龍頭 Google 與 Apple 皆於 2013 年宣布其應用程式商店的應用程式數量已經超過五千萬，而且下載量也超過一百萬次。

2016 年的一項調查顯示，台灣手機用戶對社交通訊 App 黏著度特別高，透過 LINE、Facebook 等進行社交活動，已成為生活常態。資策會產業情報研究所(MIC)進行「行動 App 消費者調查分析」發現，行動 App 消費者每天使用的 App 類型，以社交通訊類(80.9%)最高。調查問到，若手機空間不足、網友優先刪除的 App 為何，前 3 名依序是行動遊戲(32.8%)、婚戀交友(27.3%)、書籍漫畫(19%)。資策會產業分析師指出，對用戶而言，非生活必須的 App 類型易被取代，特別是產品生命週期短、競爭激烈的行動遊戲，雖然使用頻繁，也是最容易被汰換的 App。

另外，全球逐漸邁向老年化社會，媒體的採訪即發現有廠商看好中老年市場，研發老人 APP。例如，只要開啟應用程式，「一秒就把智慧型手機變老人機」，不僅字體變大便利老人閱讀，操作介面也變簡潔，讓老人不再感到「霧煞煞」。也有廠商研發可與智慧型手機連線的手錶，可藉此追蹤、偵測年邁爸媽健康狀況、提醒吃藥，還可透過 Google Map 定位，避免長輩走失。廠商的積極研發，讓手機變成關懷老人的好工具。