

學號：D14062024

班級：大傳三 A

姓名：鍾金岱

座談會（二）心得

此場座談會的主題為「匯流科技下的科學傳播」。經過座談會（一）後，我也更加清楚科學是如何在大眾媒體下所傳播的，有的透過平面媒體報紙及雜誌，有的透過電子媒體廣播及電視，也有的是透過新興媒體網際網路及遊戲平台，甚至也與新科技，例如手機 APP 等程式結合產生不同的型態來傳播科學，也讓我更綜觀了解到科學傳播是如何發展運作的。也因此科技匯流之下，有許多問題及趨勢值得我們來探討。

過去幾年來，人們使用網際網路的時間已經比廣播電視還頻繁了，在科技匯流下，科學傳播有利也有弊，優勢在於我們可以透過單一設備或介面就能得到許多資訊，不用為了取得多種資訊而使用多種管道方法，搞得手續繁雜，在日常生活中，人們就可以輕鬆透過網路、電影、微電影或 APP 程式等管道獲取科學資訊，也因此使得科學知識得以傳播出去。不過，缺點在於科技匯流之下並非全世界、各個角落都可以接收到資訊，像有些偏遠地區或是社經地位較低的人們，可能就無法取得資訊，換言之，資訊科技的發展可能因性別、階級或居住地理區域等而有所差異，就會形成所謂的「數位落差」，這個落差若越來越大，可能導致

社會的問題，我認為這部分可以透過官方政府政策的制定及實施來改善問題，當然民間單位及個人也應進自身一分心力來共同消除這個落差，實現知識平權，這個課題確實值得好好花心思解決。

運用不同傳播工具也可以將科學知識傳達出去，在現今發達且多元匯流的媒體通路下，科學知識要傳播出去不難，但是要能清楚的讓閱聽眾了解其中內涵，我認為這是比較困難之處。舉日常生活為例，今年暑假我在電視及網路上看到關於 3D 列印的科學新知，一開始我覺得非常新鮮，技術也非常厲害，感覺會成為未來的一種趨勢，不過後來開學之後，發現 3D 列印的推廣好像斷掉了，比較沒有再出現了，可能因為科學知識對大多數人來講較不易吸收，所以較常推廣在專業知識領域上，一般民眾接收到的訊息也相對較少了。不過後來經過座談會中的講解後我發現，原來還有科學遊戲這類的管道可以將科學知識傳播出去，這也是令我大開眼界之處，而利用 App 程式來傳播我也認為十分符合時下的趨勢，現在人手一隻智慧型手機，要傳播的機會也相對變大了。

最後在這場座談會下來，收穫良多，這讓我更瞭解除了自己所學的大眾傳播領域之外，科學領域也略知一二，而傳播又是怎麼與科學結合來達到效果，許多許多的課題都是我以前想都沒想過的，原來生活之中就有這麼多實例跟科學跟傳播息息相關了，讓我更加注重生活之中平凡的小事物了，可能遊戲不再只是娛樂效果而已，還具有教育意義呢！我相信這個趨勢未來會隨處可見，也將讓社會更

有前途。