

## 匯流科技下的科學傳播

前言：

什麼是科學傳播？科學傳播就是以科學為主體，以媒體為通路，透過各式各樣的方法把正確的、有根據的科學觀念傳遞給觀眾，以提升民眾科學素養。而大眾媒介包含著許多，例如：雜誌、網路、遊戲、電視。根據不同的族群制度出不同的方式，以利有效地傳遞。

分析：

匯流科技又稱數位匯流(Digital Convergence)，數位匯流是由四種傳統上相對獨立的產業的整合過程。四種傳統產業分別為資訊科技產業(IT, Information Technologies)、電信產業(Telecommunication)、消費性電子產業(Consumer Electronics)和娛樂產業(Entertainment)。匯流服務模式有VoIP(Voice over Internet Protocol：寬頻電話或稱網路電話)，IPTV(Internet Protocol Television；寬頻電視或稱網路電視)及MobileTV(手機電視或3G 3rd Generation 電視)。

在數位匯流未來將蓬勃發展的影響下，科學傳播的媒介將非常多元地在個人電腦、行動裝置及家裡的電視上與其他未來3C(Computer、Communication、Consumer electronics)裝置上多樣化地呈現，但同樣地其他種類的資訊也將充滿每個人的生活。雖然數位匯流的帶動上，科學傳播的傳播媒介又增加了，但是我認為未來要想成功將正確的科譜觀念傳遞給民眾最重要的並不是不斷發展的資訊科技，而是科學傳播業者是否在新平台的幫助下以更有興趣的內容抓住民眾的眼球，在各種資訊平台爆發下，有趣的事諸如時尚名人、遊戲娛樂、世界旅遊、各地美食、搞笑影片、或特效電影等多元事物將奪走大部分民眾對科譜的關注。除了具備有趣的內容，還必須經營相關社群、設計友善方便快速的介面及價格合理。

因此科學傳播業者可以製作有趣的科學遊戲放置在手機上、平板上或是Smart Tv上，這可以幫助低年齡層的兒童在遊戲中學習相關的知識，同時從做中學學習比閱讀更容易吸引小朋友投入進去。而在行動裝置上，業者可以製作APP在其上面放置短篇科學相關新聞、保健資訊等等。因為短篇幅的文章較容易吸引讀者同時讀者也較容易在繁忙的時代吸收進去。

然而科技再怎發達，如果不能將乏味的科學觀念轉換成民眾感興趣的內容也是徒勞。或許可以將科學傳播融入線上遊戲、電視影集、電影等大眾喜愛的事物上。在資訊科技持續蓬勃發展下，科學傳播的內容將能做出比以往更有趣的效果，如電腦模擬實驗、3D 動畫技術等能更有力且讓大眾感興趣、印象深刻的傳達科學。