

42-1

# 淡江大學 106 學年度日間部轉學生招生考試試題

系別：資訊傳播學系三年級

科目：資訊傳播理論

3-42

考試日期：7月21日(星期五) 第2節

本試題共 2 大題， 1 頁

以下第一題為申論題，第二題為解釋名詞及舉例。均須作答。

1. 近年來多款遊戲曾發展為有社群基礎，導引遊戲者走向開放空間的集體活動，以去年到今年的寶可夢( Pokémon GO )為例，以您所知的相關資訊傳播論述討論以下問題：(60%)
  - A. 寶可夢應用了那些遊戲設定，形成社群基礎？這個案例中，遊戲如何設定時間和空間條件，與參與者互動？
  - B. 寶可夢 2016 在全球創下了許多紀錄，如下載次數和獲利模式等。觀察者發現這款遊戲引領出新的趨勢和影響，不過這款遊戲快速流行，但也「退燒」得很快。請討論這類遊戲創造出什麼趨勢？對往後遊戲和資訊發展的影響。
  
2. 請解釋以下名詞，以案例說明其影響：(40%)
  - A. 解釋什麼是“Info-tainment”(資訊娛樂化)。這個現象如何形成，有何影響？
  - B. 舉例說明，在符號學中，什麼是「Signifier」(能指)，什麼是「Signified」(所指)？兩者的關係如何？