

與

DIGITAL TECHNOLOGY AND CULTURE GLOBALIZATION A READER



媒體科技與文化全球化讀本

DIGITAL TECHNOLOGY AND
CULTURE GLOBALIZATION A READER

二十一世紀媒體的鉅觀圖像，大致上由兩個趨勢帶頭，第一個是「全球化」的世界格局；而另一個則是「數位化」的科技革命。如果九〇年代是個以資訊或後工業社會改變全球的年代，那麼這股潮流在二十一世紀的今日可謂已紮根日深。事實上「數位化」與「全球化」就像是牽動著世界媒體往前進的一道雙絞鏈，彼此在不同領域開啟，卻又快速產生糾結效應。

ISBN 978-986-296-018-7



9 789862 980187

XA038 NT\$380
Yang-Chih Book Co., Ltd.
<http://www.ycrc.com.tw>

媒體科技與文化全球化讀本

DIGITAL TECHNOLOGY AND
CULTURE GLOBALIZATION: A READER

邱誌勇・鄭志文 主編

媒體科技與文化全球化讀本

主 編 / 邱誌勇、鄭志文

責任編輯 / 龍傑娣、蘇文婷

美術設計 / 蘇文婷、林孟宜

出 版 者 / 揚智文化事業股份有限公司

發 行 人 / 葉忠賢

地 址 / 新北市深坑區北深路三段 260 號 8 樓

電 話 / (02)8662-6826

傳 真 / (02)2664-7633

網 址 / <http://www.ycrc.com.tw>

E-mail / service@ycrc.com.tw

印 刷 / 多加設計工作室

ISBN / 978-986-298-018-7

初版一刷 / 2011 年 10 月

定 價 / 新台幣 380 元

本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回更換

本出版品接受靜宜大學教學卓越計畫補助

序 / 「數位化」與「全球化」： 牽動世界媒體向前邁進的雙絞鏈

二十一世紀媒體的鉅觀圖像，大致上由兩個趨勢帶頭，第一個是「全球化」的世界格局；而另一個則是「數位化」的科技革命。如果九〇年代是個以資訊或後工業社會改變全球的年代，那麼這股潮流在二十一世紀的今日可謂已紮根日深。嚴格而言，「數位化」與「全球化」都是當代已逐日普遍化的字眼，但事實上在台灣學術分析的領域中，常有論者對其評價或解讀似乎都有過於「一般化」的傾向，彷彿這兩種趨勢是種本質上常識性地存在，最好也只用常人理論視之即可，最多不過是個賣弄點科技與社會思想的詞彙罷了。在媒體研究的領域會有這種現象，大致上反應了台灣傳播或媒體研究的主流趨勢：一則是研究媒體科技的學者多半擅長操弄技術語言，因此儘管對社會人文的關懷仍然存在，但卻非科技文化專業所長，因此關於數位文化與科技文明的論述自然偏向純粹產業與技術的分析。此外，另一個原因則在於台灣的媒體研究大抵上有著潛在公共性的內在偏向，對於媒體產業、娛樂產業及文化經濟，多半對其「經濟」性格和「市場」性格不予苟同。也因此，像「全球化」這種帶有世界性格的語言，很容易被框限於對跨國媒體或市場競爭的鼓吹，而帶有資本主義的銅臭味或原罪。因此，當全球學者皆在談論全球化之際，台灣通常急著將之「循循善誘」回左派論述，並與市場或娛樂經濟等「新自由主義」觀點切割，以符合主流思路。結果，儘管事實上全球化的概念原本就來自於真真實實的地方時間與空間，而通常也兼容並蓄自由與批判觀點，但台灣看待全球概念的存在，似乎最好是以證明本土或在地的絕對正當性為前提就好；或者是，在台灣學術領域中，最好能不提也不要提了。

回歸媒體科技與全球化的本質，本書的關注焦點在於社會人文面的思考本質。事實上「數位化」與「全球化」就像是牽動著世界媒體往前進的一道雙絞鏈，彼此在不同領域開啓，卻又快速產生糾結效應。媒體科技的革命式演化加速了全球媒體發展，而媒介全球化的現象更以驚人速度改寫科技文化的底蘊。於是科技文化與文化全球化再現出的是當代媒介生態中急需被系統化的理論發展。從社會學的結構觀點出發，媒體、科技與文化生態正展示著一種系統交錯與演化的戲碼，這使得媒體科技與文化有著多層

的可能意涵。如果媒體產業做為一個不斷專業化與分工化的次系統，則媒體科技與全球文化的快速變遷則代表著外在的「環境」，這使得媒體產業的內在穩定必須由環境的適應中取得；但是從另一個方向切入，當然也有可能文化全球化自成為一個人類發展過程中的小體系，而這個體系的變化也非得由媒體科技與產業的外在「環境」變化而取得。結果，若有論者想要在媒體科技、文化和媒介全球化中取得更為全觀的認識（如果這種理論是本質上本體論地存在的話），則動態地解決媒體「系統秩序」，並觀察科技、社會與世界趨勢的「環境威脅」是較有可能的方式。

用尼克拉斯·魯曼（Niklas Luhmann）給社會的啓示來看，我們在尋找的似乎就是從客觀外在環境的各種威脅下，討論並觀察內在秩序能否被維持，或能否生存的可能邏輯。這種觀察社會系統的看法給了媒體產業和科技絕佳的切入點。意即：如何產生出一個整合的媒體生態觀，並且從中有系統地理解各種不同媒體的內在運作邏輯。在本書中，原則上媒體不僅是因為原本「類型」上的差異而存在，更重要的是因為它們在面對外在環境而產生出不同的媒體實踐方式。外在環境指的正是上述二個層次的變化，即「全球化」與「數位化」的發展；而內在實踐指的則較像是社會科學強調的「行動」面向，當然它特別指稱各種媒體自我在面對外部挑戰時的因應之道，而這種因應之道往往帶有歷史觀，必須從媒體科技演化的觀點來說明當下的媒體運作原理。

更具體而言，本書的出發點設定了全球化這個觀念為前提，亦即：如果大眾媒介體系要能成為一個獨特存在的社會次體系，必得由當前全球媒體發展的狀況下進行自我區別才行。這也就是說，任何一個國家的電視、電影、音樂、遊戲或是動畫產業的存在，不是自外於全球發展而發展，而是在全球概念下自我結構化為國家的媒體次體系。失去全球觀點的媒體研究始終是媒體運作的真空想像，且難以將媒體的分析深入到契合當代時間與空間的命題，因而也較難以產生更多的理論普遍性。於是，由全球理解國家媒體的發展，可以發展出結構性的鉅觀視野，動態地討論各個地區與各個媒體交互作用下所產生的媒體結構樣貌。這使得任何看視獨立的媒體生態，其實都是安東尼·季登斯（Anthony Giddens）所關切的全球化「時空

分延」(time-space distancing)的後果，它既是媒體產業的結構觀察，更是行動分析；是當下時間與過往歷史的交相指涉，更是空間滲透的複雜連結。

這種全球化的觀點因此不僅是系統的討論，它更側重系統中時間與空間的論述，並且將媒體導引到現代科技，而成爲一種現代性的徵候。也就是說，媒體發展的系統內涵中，事實上包含了科技變化的因子，這也使得當代媒體運作的方式得以與過去區隔開來。因此，如果觀察媒體系統的方式是將外部環境與內部發展進行區別，則辨認媒體方式的環境條件中自然必須先行考量「數位化」科技加諸於外部環境的雜音，才能在全球化的環境中探討媒體內部如何將科技內化成自身演化的動力。簡而言之，如果採用整體系統的觀察，我們似乎可以將媒體視爲社會系統的一部份，也就是媒體次系統的這個事實，逐漸概念化到因爲「全球化」和「數位化」這兩個大的歷史條件之偶然發生，它們不僅更改系統外部的環境，更侵擾了系統內部的平衡。

由是，從結構上理解媒體可由外部與內部的關係，並且在媒介全球化與媒體科技的雙重條件下開始分析，而觀察的重點是由媒體次系統的輪廓釐清來指涉媒體的存在。更精準地說，電視、電影等媒體產業不是社會的次系統，而是社會系統中的媒體次系統，經過分工與演化而成的次次系統，它們各自承接了外部環境的能量與條件，但在內部不斷進行適應與調整，最後分化成與大系統整合的運作體系。然而必須注意的是，儘管電視、電影等媒體產業與社會的關係是整合的，但它們是獨立存在的次系統整合方式，也就是它們的各自行動方式由系統上的功能分化原理而來，這使得各自媒體產業的獨特性分析顯得更加重要。它們不僅是對外部媒介全球化與媒體數位化的回應，它們更成爲塔爾各特·帕森思(Talcott Parsons)強調的，一種適應力升等的獨立系統。

結果，電視、電影與各個媒體產業如何達到可資辨認的次系統，就成了本書討論的重點。從這個角度出發，媒體產業之所以是有意義的系統發展，是由於其自成一格，並各媒體次系統的系統輪廓通常是可以被觀察出來。這也就是說當代各種媒體產業之所以各據一方，是產業系統內部設立

自我邊界與生產自我內在元素而來。因此，它一方面做為與外部環境的區隔，二則成為產業自我運作的主體性。於是電視市場、電影貿易、遊戲平台等都包含了自我邊界化的積極意義，並且提供架構出產業各自獨特元素的可能性。然而這似乎會產生一個問題：媒體產業基本上都是架構在生產價值鏈上的競爭行為而產生的市場，那麼各個產業的獨特性是否可能混淆？這種疑惑使得媒體系統的下一個特徵更形重要，也就是媒體各自「自我指涉」的能力。儘管媒體的發展一如其它產業的市場發展，是價值鏈的結果，但電影的核心元素在內容，電視的關鍵元素的通道，而遊戲的關鍵則是消費者媒介行為的全面互動化，每一個媒體又依據內化的外在刺激進行內在演化。

「自我指涉」的媒體，其重點不在產業而已，更重要的在於媒體產業這個次體系是透過自我架構的內在元素而與世界（環境）產生「溝通」。換言之，媒體產業不可能僅是生產部門的分析，更重要的是媒體各自如何界定重要的媒體文化內涵，而進行與外部的溝通對話過程，也因此使得內系統與外環境得到整合。在這個層次上，「媒體文化」及「科技文化」才是牽動著上述中當代內容元素、通道元素，甚至於互動元素不斷進化的動力。這也使得「全球化」與「數位化」在媒體的分析中是產業的、內容的、甚至於消費者行動上的全面影響與滲透。媒體不斷適應與演化的結果仍然是不停的進步與專業化。這看似無止境的循環，事實上在各媒體產業中已形成的是一種「自我再製」系統，不斷重複地透過環境侵擾與內部演化而形成的動態、封閉的媒體次體系。電影、電視與大部份的媒體事業毫無疑問的在變動的全球格局中尋求每一種媒體類型，或每一家媒體組織的生存之道，並成為我們最後在歷史中觀察的對象標的，也就是它們這種與全球接軌，但又呈現獨特自我指涉的「封閉系統」。

縱而觀之，本書的重點在於透過各個媒體展現的封閉的生產特徵（也就是結構與行動的獨特之處），理解它們的元素，透析它們的系統邊界，進而尋求理解它們如何在「環境」下建立內部「系統」。具體而言，本書區分為三個大組段：「媒介與全球化」、「媒體科技與文化顯意」，以及「流行與消費文化」。每一個部份都與其它的部份相互扣聯，又自成體系。在第一部份「媒介與全球化」中，Joseph Straubhaar 的

〈超越全球化：多重認同下的多重電視空間〉聚焦於觀眾的多樣身分認同與電視收視所處之場域、文化／語言和階級間的多重關係。李天鐸的〈媒介全球化：想像空間與認同併裂〉則是將焦點置放於「認同」的命題上，從基本概念與本質、認同建構的過程，以及媒體於其中所扮演的角色，延伸至剖析全球文化的擴散過程，以及對文化認同所造成的衝擊，最後更對西方論述中的全球化觀點重新提出批判與質疑。而鄭志文的〈電視全球化：跨國實踐與世界主義之空間形構〉則是以德國學者Beck的第二現代論述為框架，解讀跨國電視發展的意涵，並指出一個以全球化及新科技為基礎的新媒體空間正在形成，不但型塑了新的媒體實踐與媒介產品，更促成新的跨國媒體新秩序。最後，Daya Thussu的〈全球資訊娛樂化時代下的電視新聞〉則批判性地檢視日益擴張中的資訊娛樂化，藉以表示跨越全球的電視新聞中心在編輯和產出上已經開始有不同程度上的轉變，這種擴張的部分原因來自於私有化和商業化主導的轉播模式，以美國為震央全球性地支配電視新聞。這種軟新聞已經產生了一個重要的意識型態面向，即是在合法化一種信服「自由市場民主化」至上的新自由主義意識型態。

在第二部份「媒體科技與文化顯意」中，Bob Rehak的〈動畫的未來：論電影特效中的動畫美學、理論和產業實務〉從電影語法的表演性和寫實性來探討動畫，並嘗試將論點擴大到動畫、特效和表演面的分析，指出今日的電腦動畫是在「似真性」和「戲劇性」表演間的對立關係中遊走；最後則以電腦動畫的未來，及其與傳統動畫的關係做總結。邱誌勇的〈數位科技浪潮下的當代電影變貌〉則是將焦點置放於當代電影在數位科技文化下的轉變，試圖從電影作為當代視覺文化表徵的視野切入，檢視當電影創作已經高度依賴在電腦科技的輔助之下，如何造成電影視覺文化在當代數位科技時代中的轉變。Mark Wolf〈道德、倫理與電玩〉則從倫理與道德的層面論及當代最廣為人知的電玩遊戲，重新觀看科技文化的倫理與道德議題。而劉現成則將音樂產業置放於文化創意產業的核心下，論述唱片業在快速變遷的媒介環境中，其變遷的景況。

在第三部份「流行與消費文化」則是將焦點設定於全球化與媒體科技雙重運作下的社會實踐行為之中，Gordon Mathews的〈文化超級市場中的自我〉結合傳統人類學將文化視為民族生活的方式，和當代人類學將文化視

為在文化超級市場中所供給之認同的概念，經由一個以現象學理論為基礎的文化認同觀點，檢視國家政體和市場機制在模塑文化認同上的相互競爭情形，並討論了文化超級市場所提供的虛幻自由。于淑靜在〈話語融斥與認同實踐：韓劇在中國大陸的現代性文化想像〉中則是分析韓劇的跨國傳散，且在中國大陸特殊語境下，「哈韓」潮流背後的文化和現實成因，並指出在現代性語境中文化與現實之間的雙向生成性的想像與認同；許瀨文在〈仲介日本流行文化：偶像商品專賣店在台灣〉中則是聚焦在日本流行偶像商品專賣店在台灣的地實踐，探討從跨國商品與資訊被仲介給本地消費者的具體過程，分析日本龐大的偶像生產行銷體系如何被台灣商家消化吸收、獨立商家如何在跨國經濟體系中尋求生存空間、以及這些在地「仲介者」在跨國文化流動中扮演的角色。最後李世暉的〈美少女戰士的星艦奇航：OTAKU文化與迷文化之比較分析〉則以迷（fan）文化與OTAKU文化為分析對象，探討經濟社會學下的情感消費現狀。這種情感消費並非是國家或地區獨有的現象，而是現代消費社會下的普遍現象；它亦是一種符號性消費。發現迷文化與OTAKU文化消費囊括了情感消費的大部份特質，其中包括偏好性消費、符號性消費與情感體驗消費等，乃為情感消費的最佳範例之一。

總體而言，本書從理論性觀點的在地反思，一直到個案分析的顯著成果，都證明了當代媒體科技文化與全球化的趨勢彼此快速產生糾結的連鎖效應。其中，許多「在地化」的論述更可成為提供相關領域研究者的指引，期盼對在地脈絡化的論述多有貢獻。

邱誌勇、鄭志文
於台中

作／譯者簡介 CONTRIBUTORS NOTE

Bob Rehak

美國斯瓦爾特摩爾學院電影與媒體研究學系助理教授（Assistant Professor, Program in Film and Media Studies, Swarthmore College, USA），其研究專長為動畫、新媒體與迷文化，目前擔任**Animation: An Interdisciplinary Journal** and **Transformative Works and Cultures** 編輯委員，正在撰寫以媒體革命與視覺特效為主題的書籍。編有：*The Video Game Theory Reader*、*Videogame/Player/Text*與*The Cybercultures Reader*，更有多篇論著發表於**Cinema Journal**、**the Journal of Popular Film and Television**，以及**the Screen Decades series**等國際級期刊。

Daya Thuss

現為英國西敏寺大學（University of Westminster）國際傳播學教授與印度傳媒中心執行長，長時間致力於全球媒體的分析與研究，主要教授媒體與傳播的跨國面向，專攻議題有全球化與媒體文化的衝擊、國際傳播的政治經濟學、全球新聞的流動、媒介學的國際化，以及印度與南亞離散族群的媒介文化。其在全球媒體與傳播文化的研究領域相當活躍，是Sage出版社**Global Media and Communication**期刊的創辦人與主編，近期所編輯與個人的著作有：*International Communication: Continuity and Change*、*International Communication: A Reader*、*Internationalising Media Studies*、*News as Entertainment: The Rise of Global Infotainment*、*Media on the Move: Global Flow and Contra-Flow*、*War and the Media, Reporting 24/7*。

Gordon Mathews

美國康乃爾大學人類學博士（PhD, School of Anthropology, Cornell University, USA），現為香港中文大學人類學系教授（Professor, Department of Anthropology, the Chinese University of Hong Kong），擔任期刊**Asian Anthropology**編輯一職，研究興趣以全球化、文化與身份認同、人類學理論，以及生命（生活）意義為主。論著有：《什麼使日本及美國的生活富於意義》、《全球文化超級市場》、《現今文化的意義》、《日本代溝》、《香港及其他地區的國家認同感》，以及《不同社會對快樂的定義》。曾獲香港研究資助局三年的資助，用以對重慶大廈進行研究，了解其與全球化的關聯，並致力於世界各地人類學相關研究。

Joseph Straubhaar

塔夫茲大學佛萊契爾法律外交學院博士（PhD, Fletcher School of Law and Diplomacy, Tufts University, USA），現為德州大學奧斯汀分校廣播電視電影學系教授（University of Texas at Austin）、德州大學電訊與資訊政策研究所的國際研究副主任、**Howard Journal of Communication**編輯。專長是全球性媒體、國際交流與文化理論、美國和其他國家的資訊社會與數位落差問題、全球電視生產和流通。曾任巴西研究中心在長洛薩諾拉丁美洲研究所的研究主任（2003-2006）。編著有***World Television from Global to Local***、***Media Now***、***The Persistence of Inequity in the Technopolis: Race, Class and the Digital Divide in Austin, Texas***、***(Re) asserting National Media and National Identity Against the Global***，以及***Regional and Local Levels of World Television***等書，亦在雜誌期刊上發表了大量關於全球媒體文章和論文。

Mark Wolf

美國南加大批判研究博士（PhD, School of Critical Studies, Southern California University, USA），現為美國威斯康辛州協和大學傳播系教授（Professor, Department of Communication, Concordia University Wisconsin, USA），瑪莎金德（Marsha Kinder）論文委員會主席，曾受邀參與崑山大學舉辦之「文化產業、創意媒體與娛樂經濟」國際學術論壇。專長為新媒體遊戲理論（Game Theory），現任Videotopia與 International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations 的委員會顧問；並擔任Games and Culture, The Journal of E-media Studies, 以及Mechademia: An Annual Forum for Anime, Manga and The Fan Arts等期刊編輯顧問。代表著作有：*Abstracting Reality: Art, Communication, and Cognition in the Digital Age*、*The Medium of the Video Game*、*Virtual Morality: Morals, Ethics, and New Media*、*The Video Game Theory Reader*、*The World of the D'ni: Myst and Riven*、*The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*、*The Video Game Theory Reader 2*、*J. R. R. Tolkien: Of Words and Worlds, Before the Crash: Early Video Game History (forthcoming)*、*Encyclopedia of Video Games (forthcoming)*。

于淑靜（Shu-Jing YU）

北京大學中文系博士（PhD, Department of Chinese Language and Literature, Peking University, Beijing, China），現為北京航空航太大學人文社會科學學院教師、韓國首爾大學人文大學院中語中文學科訪問學者兼職教授。專長為中國現當代文學、媒介文化研究。曾兼職于清華大學對外漢語文化教學中心、中視影視製作有限公司、《小說選刊》等。已參編完成「第二語文」系列叢書，《北大年選·2005理論卷》。申獲有國家社科基金科研專案（09CZW058）、中央高校基本科研業務費專項資金資助（supported by the Fundamental Research Funds for the Central Universities），已在核心期刊和國際國內重要學術研討會議上發表有關學術論文多篇。

李天鐸 (Tain-Dow LEE)

美國俄亥俄州立大學 (PhD, Ohio State University, USA) 影視傳播博士，專攻電影電視美學與批評，近期研究致力於文化／創意產業發展的基本邏輯及其爭議，與全球化趨勢下滑與媒體的發展。於2001年主持日本住友集團基金會「日本流行文化在台灣與亞洲」專案計畫，2006年主持一項多國研究計畫「媒體科技、創意產業與文化顯意」。2009至2010年連續主持兩項「台灣流行音樂產業調查」研究計畫。著有《電影製片人與創意管理：華語電影製片實務指南》、《重繪媒介地平線》、*“The Globalization of Transnational Media: Imaginary Spheres and Identity Incorporation”* (Barjesteck Press)、*“We are Chinese’ Music and Identity in ‘Cultural China”* (Routledge Curzon) 等。曾於2007年擔任英國劍橋大學社會學系訪問教授 (Visiting Professor, Department of Sociology, University of Cambridge, UK)。現為台北實踐大學時尚與媒體設計研究所教授。

李世暉 (Shih-Hui LEE)

日本京都大學經濟學博士，現為國立中央大學客家政治經濟研究所副教授。專長領域為國際政治經濟學與經濟社會學。研究興趣在於：以多元文化的角度探討政治、經濟、社會與企業的議題。曾任京都大學台灣人留學生同學會會長、清雲科技大學助理教授、為中央大學客家學院籌辦桃園縣南區6鄉鎮市的客家書院、中央大學客家學院「客家希望工程」青年種子培訓計畫執行長 (2011年)。曾獲經濟部中小企業九十七年金書獎。編著有《改變世界的任天堂》、《文化趨勢：台灣第一國際品牌企業誌》，並有多篇以政治經濟為主題之學術期刊與研討會論文，此外亦有多篇雜誌期刊文章。

牟彩雲（TSai-Yun MOU）

成功大學創意產業設計研究所博士候選人，美國南加州大學動畫與數位藝術碩士（MFA, Animation and Digital Arts, University of Southern California, USA），現為崑山科技大學視訊傳播設計系講師、創意影音中心-動畫實習中心指導教師、西基動畫科技股份有限公司顧問。專長為電腦動畫、動作擷取技術與影像處理。專長為3D電腦動畫、動作擷取、動畫原理，以及腳本設計。其動畫短片《Love Sick》和《Love Sick2》在美國、加拿大及歐洲等多國入圍影展，並於電視與網路公開播放；曾獲2005年Zoie Film Festival最佳動畫、2004年南港園區公共藝術國際數位多媒體動畫優選等。曾擔任南加大電影系片頭攝影、東京工科大學動畫研究員、3 Harbor Productions顧問、朝陽科技大學視傳系、明道管理學院數位系兼任講師。目前為創意影音中心動作擷取實驗室指導教師。

邱誌勇（Chih-Yung CHIU）

美國俄亥俄大學跨科際藝術系博士（PhD, School of Interdisciplinary Arts, Ohio University, Athens, USA），現為靜宜大學大眾傳播學系副教授暨系主任、媒體科技與創意產業研究中心執行長、數位藝術基金會監事。專長為新媒體藝術美學與藝術評論、影視美學與科技文化研究、創意產業研究。曾任崑山科技大學視訊傳播設計系暨媒體藝術研究所助理教授暨系主任、國立電影資料館電影欣賞季刊特約專題主編暨顧問、北京大學文化創意產業年報主筆人（台灣、香港與澳門部分，2008，2009）、〈媒體科技、創意產業與文化經濟國際匯聚論壇〉總籌（2008）、台北數位藝術節評審與導覽專家、新媒體藝術策展人等。曾連續兩年獲數位藝術評論獎（2007，2008）。編著有《媒介擬想（4）：數位媒體與科技文化》、《電影欣賞季刊（135）：電影與新媒體藝術之間》，並有多篇以新媒體藝術為主題之學術期刊與研討會論文，此外亦有多篇雜誌期刊文章。

林慈榮 (Philip LIN)

英國西敏寺大學 (University of Westminster) 傳播與媒介研究中心博士候選人，主要研究範圍為全球電玩文化、玩家研究，以及第一人稱射擊類型遊戲與軍事娛樂 (Militainment) 現象分析，目前為西敏寺傳播與文化期刊 (Westminster Papers in Communication and Culture) 編審委員之一，現擔任2012年特刊Encountering the Real Virtuality: Digital Games in Media, Culture and Society主編。

許瀨文 (Ching-Wen HSU)

美國華盛頓大學人類學博士 (PhD, Anthropology, University of Washington)，現為國立清華大學人類學研究所助理教授。教學與研究專長為消費、空間、都市人類學、及跨國主義；主要田野地點為台灣及美國洛杉磯。著有“Authentic Tofu, Cosmopolitan Taiwan”、“‘Making Streets:’ Planned Space and Unplanned Business in New Kujiang, Taiwan”、“Miraculous Rebirth”等期刊、專書、暨研討會論文。

許夢芸 (Meng Yun HSU)

輔仁大學大眾傳播學研究所碩士，現為自由作家、靜宜大學大眾傳播學系兼任講師、曾任崑山科技大學視訊傳播設計系兼任講師、文化研究叢書譯者。研究關注於科技文化與賽伯人 (cyborg) 之相關議題，著有〈複製時代永久消逝的人性：從電影《接觸未來》、《A.I.》到《關鍵報告》談起〉、〈回歸本真性：網路空間藝術再現的影像政治〉、〈數位科技文化時代的美學思維〉、譯有《文化研究的基礎》、《文化研究智典》、《資訊的批判》。

鄭志文 (Chih-Wen CHENG)

英國倫敦城市大學社會學博士 (PhD, Department of Sociology, City University of London, London, UK)，現為靜宜大學大眾傳播學系助理教授、媒體科技與創意產業研究中心副執行長。專長為媒體經濟、媒介社會學、媒介全球化與創意產業。曾任崑山科技大學視訊傳播設計系暨媒體藝術研究所助理教授、北京大學文化創意產業年報主筆人之一（台灣、香港與澳門部分，2008，2009）、〈視覺影像·數位媒體·科技文化〉學術論壇總籌（2008）、〈全球化下的台灣軟實力〉學術研討會總籌（2011）等。著有多篇以媒體、全球化與現代性之學術期刊和研討會論文，以及電影產業與票房之雜誌期刊文章。

劉現成 (Hsien-Cheng LIU)

輔仁大學大眾傳播學研究所碩士，現為崑山科技大學媒體藝術研究所暨視訊傳播設計系副教授兼系主任。曾任玄奘大學大眾傳播學系講師、輔仁大學影像傳播系講師、新聞局86年優良錄影帶節目金鹿獎評審委員、金馬獎執行委員會企宣部總監、輔仁大學大眾傳播學系助教、中華民國視覺藝術學會幹事。專長為影視生態研究、華語媒體娛樂產業、台灣電影研究，以及影視編劇。主持研究計劃有《台灣與香港上市電視企業研究》；協同主持計劃有：《台灣流行音樂產業調查》、《華語電影製片實務指南》、《全球競爭時代台灣影視媒體發展的策略與政策規劃》、《台港星三地電視媒體策略聯盟合作，合組亞洲節目平台營運研究》、《全球化風潮下台灣傳播集團發展策略與規模突創》、《華文影視媒體經營發展策略之比較研究》等。著有：《跨越疆界：華語媒體的區域競爭》、《華人傳媒產業分析》、《台灣電影、社會與國家》。