

Straubhaar | LaRose | Davenport

8th
Edition



媒體ING

認識媒體、文化與科技

林日璇 · 李育豪 · 王茜穎 譯

EDIA NOW

Understanding Media, Culture, and Technology

媒體ING

認識媒體、文化與科技

MEDIA NOW

Understanding Media, Culture, and Technology

Joseph Straubhaar • Robert LaRose • Lucinda Davenport 著

林日璇 • 李育豪 • 王茜穎 譯



 CENGAGE
Learning®

Andover • Melbourne • Mexico City • Stamford, CT • Toronto • Hong Kong • New Delhi • Seoul • Singapore • Tokyo

媒體 ING：認識媒體、文化與科技 / Joseph

Straubhaar, Robert LaRose, Lucinda Davenport原著；
林日璇，李育豪，王茜穎譯。-- 初版。-- 臺北市：新
加坡商聖智學習，2014.05

面：公分

譯自：Media Now: Understanding Media, Culture, and
Technology, 8th ed.

ISBN 978-986-5840-74-7 (平裝)

1. 大眾傳播 2. 媒體

541.83

103007996

媒體ING：認識媒體、文化與科技

© 2014 年，新加坡商聖智學習亞洲私人有限公司台灣分公司著作權所有。本書所有內容，未經本公司事前書面授權，不得以任何方式（包括儲存於資料庫或任何存取系統內）作全部或局部之翻印、仿製或轉載。

© 2014 Cengage Learning Asia Pte Ltd.

Original: Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology, 8e

By Joseph Straubhaar · Robert LaRose · Lucinda Davenport

ISBN: 9781133311362

©2014 Wadsworth, Cengage Learning

All rights reserved.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 2 0 1 7 6 5 4

出 版 商 新加坡商聖智學習亞洲私人有限公司台灣分公司

10349 臺北市鄭州路 87 號 9 樓之 1

<http://www.cengage.tw>

電話：(02) 2558-0569 傳真：(02) 2558-0360

原 著 Joseph Straubhaar · Robert LaRose · Lucinda Davenport

譯 者 林日璇 · 李育豪 · 王茜穎

企劃編輯 邱筱薇

執行編輯 吳曉芳

印務管理 吳東霖

總 經 銷 雙葉書廊有限公司

地址：臺北市羅斯福路三段 269 巷 12 號 1 樓

電話：(02) 2368-4198 傳真：(02) 2365-7990

網頁：<http://www.yehyeh.com.tw>

讀者服務：pub@yehyeh.com.tw

登記證：局版北市業字第 239 號

出版日期 西元 2014 年 5 月 初版一刷（原文八版）

ISBN 978-986-5840-74-7

(14SRM0)

前言

傳統媒體與新媒體形式的匯流是一持續且正在進行的目標。媒體產業或現代生活中的任何面向，很少有不被數位媒體觸及的。在這個世紀開始的「網路泡沫化」現象出現之前，尚未在創新媒體中看見這種持續更新的興趣。社群媒體是最新媒體匯流的例子，正在侵蝕先前以面對面方式的人類語言傳播形式，以及比較近期的電話通訊。

本書主題圍繞著傳統媒體產業與較新科系的匯流，所創造出影響社會及文化的新傳播環境。社群媒體是最新隨著智慧型手機與平板電腦而形塑出來的例子。本書目標是培養學生能同時以具批判性的媒體消費者及有抱負的媒體專業人員，來面對這樣的環境。

本書透過融合傳統媒體（雜誌、書籍、報紙、音樂、廣播、電影與電視），以及新媒體的大眾媒體（網路、平板電腦、電子閱讀器、智慧型手機與電子遊戲）這樣的取徑來達成上述的目標，同時也強調科技、媒體及文化的相互交集影響。

我們已經目睹在廣播與電訊傳播產業驚人的變化，以及在報紙、電影和電視產業快速的進化。這些變化影響著我們的社會與全球，而我們的學生需要在他們的初階課程學習這些變化，以成為有產值的公民預作準備。

此版本新增特色

《媒體 ING：認識媒體、文化與科技》（*Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*）的原文書第八版提供對於媒體產業最新的描繪，並反映出這個領域最新的研究，以及媒體產業在轉換過渡期間所遇到的挑戰。社群媒體代表一個以閱聽人產製內容為主的趨勢，讓媒體執行者、廣告主、公關決策者及全球的獨裁者重新思考他們的策略。我們認為這些改變提供「教育性時刻」，學生能在認識經濟的循環本性與外在事件對於娛樂、資訊及傳播提供者的影響時，反思媒體的未來，以及自己的人生計畫。

本書更新特色

本書設計許多幫助學習的豐富特色，且都是最新的資訊：

- **媒體識讀**：這些專欄著重於媒體對於文化與社會影響的關鍵議題，鼓勵學生批判性思考，並分析與他們媒體消費相關的議題。在這一版中，這些專欄新增包含「你可以使用的新聞」這樣的小撇步，讓我們的讀者可以使用這些實際的行動，成為更有力量的媒體消費者。
- **名詞解釋**：每章章末提供完整的專有名詞解釋。
- **大事紀**：在每章開頭都提供過去與現在媒體事件清單（Media Then Media Now），並點出每一媒體產業重要的事件。
- **科技解謎專欄**：用清楚且易懂的方式解釋科技的資訊與過程。
- **停一停，想一想**：在每章中規律的出現，這些問題幫助學生逐步閱讀了解關鍵的內容。
- **摘要與回顧**：每一章都由作者高度推薦讚賞、與讀者高度互動參與的摘要與回顧專欄結束，透過問題及簡單敘述性的回答呈現。

譯註：為了因應教學時數考量，本中譯本移除原文第10、11、14及15章，以及刪減 Your Media Career、Media & Culture 以及 World View 專欄等。

簡明目錄

Part One 媒體與資訊時代

- 1 變化中的媒體……3
- 2 媒體與社會……29

Part Two 媒體面面觀

- 3 書與雜誌……59
- 4 報紙：從平面到數位……101
- 5 錄製音樂……143
- 6 無線電……173
- 7 電影與家庭影視……203
- 8 電視……239
- 9 網路……279
- 10 第三螢幕：智慧型手機及平板電腦……317
- 11 電子遊戲……353

Part Three 媒體議題

- 12 媒體倫理……381
- 13 全球傳播媒體……405

目 錄

前言……I

Part One 媒體與資訊時代

Chapter

1

變化中的媒體……3

我們生活裡的媒體……3

變化世界裡的媒體……4

科技整併……5

產業變化……6

●科技解謎：數位媒體概述……8

生活型態變化……9

法規的變化……9

成長中的社會議題……10

歷史中的媒體改變……11

前農業社會……12

農業社會……12

工業社會……12

資訊社會……13



變化中的媒體概念……16

SMCR 模型……16

傳播的種類……18

當今的媒體？……21

摘要與回顧……25

媒體批判思考……26

名詞解釋……27

Chapter 2 媒體與社會……29

了解媒體……29

媒體經濟學……30

大量生產，大量傳輸……30

競爭的優點……32

媒體獨占……32

獲利動機……34

媒體如何賺錢……36

從大眾市場到市場區隔……38

新媒體經濟學……39

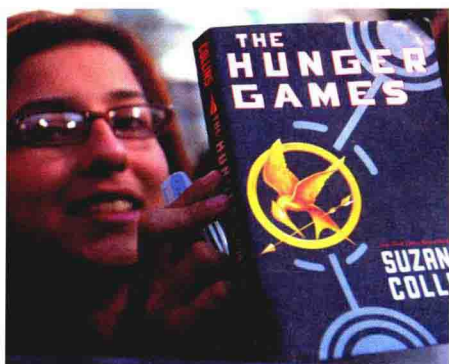
批判研究……41

政治經濟學……41



女性主義研究……	43
媒體種族研究……	44
媒體批判……	45
創新傳佈……	46
為什麼有些創新會成功？……	46
創新如何傳佈？……	47
媒體有哪些功能？……	48
媒體與公共意見……	49
守門……	49
議題設定……	50
框架理論……	51
科技決定論……	51
媒體即是訊息……	51
科技作為主流的社會動力……	52
媒體驅動文化……	53
摘要與回顧……	54
媒體批判思考……	56
名詞解釋……	56

Part Two 媒體面面觀



Chapter

3

書與雜誌.....59

歷史：平面到數位
的出版革命.....59

早期的平面媒體.....60

古騰堡革命.....62

第一個美國平面媒體.....62

現代雜誌.....68

出版巨人.....70

科技趨勢：從小書到電子書.....72

古騰堡之後.....72

資訊時代的印刷.....72

電子出版.....73

●科技解謎：與電子書相依偎？.....74

產業全球化.....76

雜誌經濟學.....76

雜誌流通與廣告.....77

雜誌經銷與行銷.....79

雜誌業：個人持有到集團持有.....79

書籍出版經濟學.....82

出版社……84

書店……84

購書人……85

讀什麼？談雜誌與書籍類型……86

大眾雜誌……86

書籍出版……88

媒體識讀：新識讀能力，舊識讀能力……91

書是思想，書是商品……91

重新定義雜誌角色……92

智慧財產與著作權……93

公立圖書館、言論自由及美國憲法第一修正案……94

摘要與回顧……96

媒體批判思考……97

名詞解釋……98

Chapter

4

報紙：從平面 到數位……101

歷史：新文學的演進……101

報紙崛起……102

殖民與革命自由的爭逐……103



美國憲法第一修正案……	103
新聞媒體的多元性……	104
一分錢報紙……	105
前進西部……	106
戰地報導……	107
新新聞……	107
黃色新聞……	108
新聞責任……	110
扒糞報導……	111
連鎖與集團的影響……	111
專業新聞……	112
新聞媒體競爭讀者與廣告主……	113
看門狗……	113
資訊時代的報紙……	114

科技趨勢：轉動印刷機！……117

新聞訊息蒐集的趨勢……	117
匯流……	117
產製趨勢……	118
網路與行動報紙……	119

產業：新的新聞地景……121

內容：翻頁……125

新聞網站、公民新聞和電子報……	126
連鎖和集團……	130

媒體識讀：負責任的報導……132



政治經濟：地方新聞壟斷……	132
言論自由與美國憲法第一修正案……	132
倫理……	133

公眾知的權利 vs. 個人隱私……134

做好看門狗……136

定義新聞……136

報紙編輯與守門……137

摘要與回顧……138

媒體批判思考……140

名詞解釋……141

Chapter 5 錄製音樂……143

歷史：唱片的根源……143

維克多牌唱機……144

早期錄製音樂……144

大樂團與收音機時代……144

大樂團音樂與第二次世界大戰世代……145

新音樂類型……145

搖滾與流行音樂歷史……146

唱片的繁榮與流行音樂……147

搖滾樂進化邁向分眾化……148

數位錄音……150

網路上的音樂……151



科技趨勢：一起創作音樂……153

新的數位格式……153

● **科技解謎：從維克多牌唱機到 ACC……154**

讓盜版沉沒……157

串流及雲端音樂服務……157

社群音樂媒體……158

產業：核心成員中高階主管……158

音樂錄製產業……158

媒體識讀：誰控制音樂？……164



新媒體巨頭時代的錄製音樂……164

分享還是偷竊？……164

同情貧窮、挨餓的藝人……165

宣傳所需的創意及巧思……166

音樂審查制度？……167

流行音樂種類的全球影響……168

摘要與回顧……169

媒體批判思考……171

名詞解釋……171

Chapter 6

無線電.....173

歷史：無線電的起源.....173

- 拯救鐵達尼：無線電報.....173
- 無線電管制.....174
- 開始廣播.....174
- 英國廣播公司、授權費及無人之路.....176
- 廣播網絡.....177
- 付費節目：聯播網的崛起.....177
- 聯播網影響力.....178
- 來自電視的競爭.....178
- 聯播網的衰落，DJ 稱霸.....178
- FM 革命.....179
- 地方 DJ 衰退：新世代的聯播網.....179
- 新文體：另類、饒舌及嘻哈電台.....181
- 數位時代的收音機.....181

科技趨勢：你的收音機裡面.....183

- 從 Marconi 的收音機到你的收音機.....183

●科技解謎：電磁樂.....183

- 高音質電台.....185
- 衛星電台科技.....185
- 網路電台科技.....185



選擇你的數位電台……186

產業：無線電台與集團……186

新媒體巨人時代下的無線廣播……186

無線電台內部……187

非商業性無線電台……188

無線廣播文體……189

音樂格式……189

收聽率的角色……190

音樂文體與無線電台格式……191

談話電台……193

全國性公共電台……193

電台節目編制服務……193

媒體識讀：無線電波的影響力……194



誰控制無線電波？……194

所有權集中化，減少多元性？……195

你在廣播電台上不能說的話……196

破壞或拯救網路電台……197

摘要與回顧……198

媒體批判思考……200

名詞解釋……200

Chapter 7

電影與家庭影視……203

歷史：電影的黃金時期……203

如何使用影像：無聲電影立下的模式……204

建立體制：明星與電影公司……206

如何使用聲音：看誰比較大聲……206

電影影響力的巔峰？……208

電影公司體制：垂直整合的優劣……209

面對來自新科技的競爭：電影

與電視的交鋒，1948 年至 1960 年……210

電影公司的衰退……211

好萊塢碰上 HBO……214

電影的數位化……215

●科技解謎：進入 3D……217

科技趨勢：電影魔術……218

電影音效……218

電影特效……218

數位革命……219

●科技解謎：你應該要拍電影……220

電影觀看……221

