

## 專輯主編的話

近年來，隨著傳播新科技的蓬勃發展，為臺灣國內的文化創意產業帶來了許多機遇和挑戰。身為後進，我康友維深感榮幸能夠擔任《興大人文學報》第七十三期的客座編輯，帶領各位學界先進共同探索新興的傳播科技平台，以及新興資訊科技對於國內外文創產業研究與實踐所帶來的影響。

經過嚴格的審查流程和貢獻作者們的多次修訂，我們在此自豪地刊載了四篇研究論文。這些論文融合了傳播科技研究的主題、理論與方法的創新，以及文化創意產業領域的研究，將跨領域交流展現得淋漓盡致。我們期待這些論文能夠激發更多關於傳播科技與文化創意產業之間的對話，促進理論與實務的結合。

本期特刊第一篇論文，由在世新大學廣播電視電影學系任教的蔡美瑛博士與張道平博士共同撰文，文章標題是「製作 ASMR「播客」(Podcast)數位聲音實作推展科學傳播之研究—以《科技好『聲』活》節目之創作為例」。本篇論文研究應用於數位聲音媒體 Podcast 下 ASMR 音效激發的愉悅感和吸引力。蔡美瑛博士與張道平博士創作以傳達科普主題知識，推展環境、健康和科學識能的《科技好「聲」活》Podcast 科普節目，並收集分析後台觀眾使用數據的回饋。他們的研究發現，以貓咪和善因行銷為主題的 Podcast 科普節目初期觀眾使用回饋佳，但是長期效益未能明顯地持續。在另一方面，以科學知識來介紹烹飪技巧，相反地，後續的觀眾使用效應和回饋較能持續。

本特刊第二篇論文，是來自國立虎尾科技大學任教的王清煌博士團隊 Ching-Huang Wang, Yan-Jia Ciou (邱彥嘉, Chun-Lang Chang 張俊郎, Tan-You Wu (吳天佑)所撰寫，文章標題是「台灣人對韓劇的喜好個案研究(A Case Study of Taiwanese Preferences for Korean Dramas)」。根據線上問卷分析 254 名台灣人中韓劇受歡迎程度。結果顯示：台灣人對韓劇偏好主要集中於「戲劇情節」。對男性和較年長的台灣人 (51-60 歲) “韓國化妝”影響最小。“韓國歷史”是對不同性別、教育程度和年齡的受眾群體影響最小。

本特刊第三篇論文，由在國立臺灣海洋大學海洋文創設計產業學士學位學程任教的李奕璋博士撰寫。文章標題是「服務創新下的文創商品設計模式：軟

系統方法論之應用與解析」。與前兩項關注傳統視聽創意文化內容的研究相比，此篇論文探究文創商品開發的服務創新與系統設計模式。藉由個案研究方法，結合行動研究法觀察四位參與設計工作坊的新手設計師(novice designers)進行研究。這項研究隨後以焦點團體訪談法與田野日誌剖析設計師之認知、態度與反思。

本特刊第四篇論文，由世新大學資訊管理學系任教的郭展盛博士團隊所撰，文章標題是「探討行動卡牌遊戲行為意圖影響之研究—以計劃行為理論觀點」。此篇論文探討影響遊玩行動卡牌遊戲使用者的因素。結合計劃行為理論，探討行動卡牌遊戲使用者的行為意圖及使用行為，提供行動卡牌遊戲經營業者於管理實務上的建議。

然而，限於論文刊載數量及其報導範圍，本期特刊僅呈現此研究領域之一隅，尚有以下其他重要主題等待我們共同發掘與討論。

這些主題包括：

不同傳播科技平台在各種文創產業教學與實務領域的理論與應用分析、不同新資訊科技技術在各種文創產業領域的理論與應用分析、跨國與跨文化比較傳播科技平台對各種文創產業領域的理論與應用分析、新資訊科技技術（如：資料探勘、影像分析、人工智慧生成、機器學習...等）對文創產業的理論與應用分析...等。這些非常重要且及時的研究主題，必然會在未來引起學者更多的興趣和討論。

最後，除了感謝本期特刊的投稿者們之外，我們更要感謝審查群的貢獻。他們在百忙之中協助審閱文章並提供絕佳的修正建議。同樣地，我們有幸獲得行政助理的鼎力相助，特別感謝他們在行政與聯繫方面的支持，使得本期得以順利發刊。

康友維

興大人文學報第 73 期專輯主編

國立中興大學數位人文與文創產業學士學位學程/圖書資訊學研究所助理教授