

# 張玉佩

國立交通大學傳播與科技學系  
(30272) 新竹縣竹北市六家五路一段一號  
電話：+886-3-5712121 ext.58708  
手機：+886-933706888  
傳真：+886-3-5509658  
E-Mail: yupe@mail.nctu.edu.tw

## 現任職務

交通大學傳播與科技學系 教授兼任系主任

## 最高學歷、學術研修

政治大學新聞研究所，博士，2003年  
美國加州柏克萊大學，訪問學人，2011-2012

## 教學經歷

交通大學傳播與科技學系，教授，2013~迄今  
交通大學傳播與科技學系，副教授，2009~2013  
交通大學傳播與科技學系，助理教授，2005~2009  
玄奘大學大眾傳播學系，助理教授，2003~2005

## 研究興趣

傳播與數位遊戲  
閱聽人與流行文化  
新科技與多元族群

## 學術獎項

國科會優秀年輕學者計畫 (2011-2014)  
頂尖大學策略聯盟優秀人才赴美國柏克萊加州大學研究 (2011)  
傅爾布萊特交換學人獎 (2011)  
國科會短期國外短期研究計畫 (2011)  
交通大學傑出人士榮譽獎勵 (2006-2010)  
中華傳播學會年會教師組優良論文獎 (2008)  
交通大學人文與社會科學研究中心中心學者 (2009)

## 教學獎項

- 交通大學優良教師獎（2008）
- 交通大學績優導師獎（2006）
- 玄奘大學優良教師獎（2004）

## 學術社群貢獻

- 《中華傳播學刊》（TSSCI）主編、編輯委員
- 《新聞學研究》（TSSCI）編輯委員、書評編委
- 《傳播與管理學刊》編輯委員
- 中華傳播學會理事、數位傳播組論文審查召集人
- 台灣資訊社會學會秘書長、理事、常務理事

## 研究計畫

### • 科技部 / 國科會計畫

- 《數位遊戲作為新興媒體的傳播視野：理論與故事》（2014-2016; MOST 103-2410-H-009 -032 -MY3）
- 《流行文化與全球客家的形成：以客家影視文本的生產、傳佈與接收為例》（2014-2015, 102WFA0600833）
- 《原住民與傳播科技：蘭嶼原住民閱聽人之在地意義詮釋與挪用》（2011-2014; NSC 100-2420-H-009-005-MY3）
- 《媒體暴力在線上遊戲的規範體制與情境意義》（2011-2014; NSC 100-2628-H-009-025-MY3）（國科會優秀年輕學者計畫）
- 《台灣遊戲世代與其遊戲經驗之探索：愉悅、人際互動與反身性思考 I、II》（2009-2011；NSC 97-2410-H-009-045-MY2）。
- 《文本框架、玩家展演與線上溝通情境：數位遊戲的性別文化探索》（2008-2009; NSC 97-2410-H-009-019）。
- 《線上遊戲之敘事結構與敘事合理性探索》（2007-2008; NSC 96-2410-H-009-006）。
- 《遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合》（2006-2007; NSC 95-2410-H-009-007）。
- 《網路社群之符號融合現象探討》（2004-2005; NSC 93-2410-H-364-001）。

### • 非國科會計畫

- 《美麗與哀愁：從蘭嶼數位典藏資料庫看偏遠地區族群的數位落差問題》（2010-2012）。交通大學人文與社會科學研究中心。
- 《增殖或多樣：全球化、數位化與變遷中的傳播模式》（2009-2010）。交通大學人文與社會科學研究中心。
- 《青年網路文化趨勢及課題：青年網路行為案—微網誌》（2009）。青年輔導委員會。《數位傳播理論計畫》（2009）。教育部邁向頂尖大學研究計畫。
- 《數位傳播的趨勢研究》（2008）。教育部邁向頂尖大學研究計畫。
- 《數位傳播下的閱聽人能動性探索：以遊戲玩家為例》（2007）。教育部邁向頂尖大學研究計畫。

《從閱聽人研究探索線上遊戲經驗》(2006)。教育部邁向頂尖大學研究計畫。《當代客家文化數位專題報導之建構與展現 I、II》(2006-2007)。客家公共事務委員會。

## 教授課程

- **大學部**

研究方法概論、閱聽人與流行文化、媒介批評、傳播理論、批判傳播理論、大眾媒介與社會、媒介文化與台灣社會、傳播基礎寫作、傳播科技與社會、網路空間與網路社群

- **研究所**

傳播理論、消費社會與流行文化、網路空間與網路社會、網路傳播研究

## 學術服務

- **研究計畫與學術期刊審查**

台灣科技部、教育部、各大院校

- **期刊論文審查**

《新聞學研究》(TSSCI)

《中華傳播學刊》(TSSCI)

《傳播與社會學刊》(TSSCI)

《傳播文化》、《傳播與管理研究》、《資訊社會研究》、《廣告學研究》、《女學學誌》

《傳播研究與實踐》、《教育資料與研究雙月刊》、《電子商務學報》、《資訊傳播學報》

## 學術社團參與

台灣資訊社會學會理事會成員(2009-2010)

台灣資訊社會學會秘書長(2007-2008)

中華傳播學會執行編輯(2005-2006)

中華傳播學會理事會成員(2007-2010)

中華傳播學會年會暨學術研討會副總幹事(2009)

台灣資訊社會學會暨學術研討會執行長(2007-2008)

交通大學人文與社會科學研究中心(RCHSS, NCTU)研究群成員

交通大學科技與社會中心(STS, NCTU)研究群成員

國際傳播協會(ICA)會員

網路研究協會(AoIR)會員

數位遊戲學會(DiGRA)會員

國際跨文化傳播研究學會(IAICS)會員

中華傳播學會(CCS)會員

台灣資訊社會學會(TAIS)會員

## 學術演講

1. 張玉佩 (2015) 。〈New Media Recreation and Cross-Generation Communication〉。The 39th CAPASUS Annual Meeting and Academic Conference, Sonesta Gwinnett Place, Atlanta, Georgia, August 7-9, 2015.
2. 張玉佩 (2014) 。〈當代研究的青年新力量〉。交大出版社十五周年「學術 X 跨界大學出版新思維」座談會。
3. 張玉佩 (2014) 。〈媒體暴力與網路文化〉。台北：法官學院觀護人新思維研習會。
4. 張玉佩 (2014) 。〈閱聽人研究在網路：從文本、主題到脈絡的轉向〉。台北：輔仁大學大眾傳播研究所。
5. 張玉佩 (2014) 。〈匯流政策中的消費者〉。台北：匯流政策研究室。
6. 張玉佩 (2013) 。〈博士畢業生之現況與博士教育未來發展〉。台北：政治大學傳播學院。
7. 張玉佩 (2013) 。〈網裡網外：兩種人生〉。台北：政治大學自然通識。
8. 張玉佩 (2013) 。〈數位媒體質性研究：媒體文化實驗室〉，國科會人社中心學術研習營。台北：文化大學新聞系。
9. 張玉佩 (2013) 。〈數位媒體質性研究：媒體文化實驗室〉，國科會人社中心學術研習營。宜蘭：佛光大學創意與科技學院。
10. 張玉佩 (2012) 。〈閱聽人研究在網路：方法與理論的反思〉。台北：台灣大學新聞研究所。
11. 張玉佩 (2012) 。〈網路社群與文化〉。台北：司法人員研習營。
12. 張玉佩 (2012) 。〈閱聽人研究在網路傳播研究的實踐與反思〉。台北：政治大學新聞研究所博士班。
13. 張玉佩 (2012) 。〈性別與遊戲〉。台中：靜宜大學大傳系。
14. 張玉佩 (2012) 。〈The game generation and its leisure capital: A study in Taiwan social context〉。Institute of East Asia Study, University of California, Berkeley, USA。
15. 張玉佩 (2011) 。〈Tame Generation in Taiwan〉。Institute of East Asia Study, University of California, Berkeley, USA。
16. 張玉佩 (2011) 。〈閱聽人研究在線上遊戲〉。新竹：交通大學傳播研究所。
17. 張玉佩 (2010) 。〈媒體暴力：認知、情緒與道德管理〉。台北：世新大學。
18. 張玉佩 (2010) 。〈數位傳播：網路社群與網路成癮〉。台北：空中大學。
19. 張玉佩 (2010) 。〈媒體素養〉。台南：成功大學公民素養陶塑辦公室。
20. 張玉佩 (2010) 。〈教學經驗分享〉。台中：朝陽大學。
21. 張玉佩 (2010) 。〈數位科技與閱聽人研究〉。台北：台灣大學新聞研究所。
22. 張玉佩 (2010) 。〈我們的孩子、他們的世界：遊戲魅力、網路成癮與媒體素養〉。草屯國中教師研習會。南投：草屯國中。
23. 張玉佩 (2010) 。〈網路成癮的原因：從瞭解線上遊戲的魅力談起〉；〈網路成癮的解決：青少年網路媒體素養的培育〉。南投縣 99 年度網路沉迷辨識輔導工作計畫。南投：草屯國中。
24. 張玉佩 (2010) 。〈從線上遊戲看網路溝通特質〉。高雄：中山大學傳播管理所。
25. 張玉佩 (2010) 。〈流行文化與閱聽人研究〉。台北：世新大學公廣系。
26. 張玉佩 (2009 年 12 月) 。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。台北：政治大學新聞系。

27. 張玉佩（2009年12月）。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。嘉義：中正大學大傳系。
28. 張玉佩（2009年11月）。〈遊戲、人生：從閱聽人研究觀點探索線上遊戲〉。新竹：交通大學社科中心。
29. 張玉佩（2009年11月）。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。嘉義：中正大學哲學所。
30. 張玉佩（2009年10月）。〈學術志業導論座談〉。台北：政治大學新聞系博士班。
31. 張玉佩（2010年12月）。〈數位科技與閱聽人研究〉。台北：台灣大學新聞研究所。
32. 張玉佩（2010年8月）。〈我們的孩子、他們的世界：遊戲魅力、網路成癮與媒體素養〉。草屯國中教師研習會。南投：草屯國中。
33. 張玉佩（2010年7月）。〈網路成癮的原因：從瞭解線上遊戲的魅力談起〉；〈網路成癮的解決：青少年網路媒體素養的培育〉。南投縣99年度網路沉迷辨識輔導工作計畫。南投：草屯國中。
34. 張玉佩（2010年4月）。〈從線上遊戲看網路溝通特質〉。高雄：中山大學傳播管理所。
35. 張玉佩（2010年4月）。〈流行文化與閱聽人研究〉。台北：世新大學公廣系。
36. 張玉佩（2009年12月）。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。台北：政治大學新聞系。
37. 張玉佩（2009年12月）。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。嘉義：中正大學大傳系。
38. 張玉佩（2009年11月）。〈遊戲、人生：從閱聽人研究觀點探索線上遊戲〉。新竹：交通大學社科中心。
39. 張玉佩（2009年11月）。〈遊戲、人生：數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構〉。嘉義：中正大學哲學所。
40. 張玉佩（2009年10月）。〈學術志業導論座談〉。台北：政治大學新聞系博士班。
41. 張玉佩（2009年7月）。〈傳播的魅力：閱聽人與流行文化初探〉。桃園：中壢高中。
42. 張玉佩（2009年4月）。〈為什麼我們的孩子會網路成癮？初探線上遊戲的魅力〉。新竹：交通大學Power導師研習會。
43. 張玉佩（2008年1月）。〈閱聽人研究的理性與感性〉。台北：政治大學新聞系碩士班。
44. 張玉佩（2007年11月）。〈從線上遊戲討論大學生的成癮現象〉。新竹：交通大學諮商中心。
45. 張玉佩（2007年5月）。〈閱聽人研究的理性與感性〉。台北：台灣大學新聞研究所。
46. 張玉佩（2006年6月）。〈性別、傳播與新科技：從線上遊戲世界探討網路對於性別互動的衝擊〉。台北：北一女中。
47. 張玉佩（2006年5月）。〈閱聽人研究的趨勢探索〉。台北：世新大學公廣系碩士班。
48. 張玉佩（2005年10月）。〈遊戲研究的發展探索〉。新竹：交通大學客家學院午餐會。
49. 張玉佩（2004年5月）。〈閱聽人研究之當代發展：觀展表演典範〉。台北：政治大學新聞系碩士班。

## 期刊論文

1. 張玉佩（2015）。〈新媒體的發展：行動裝置、網路社群與跨媒體敘事〉。《2015兩岸創

意經濟研究報告》。

2. 張玉佩 (2013)。〈穿梭虛擬世界的遊戲少年：他她們的社會資本之累積與轉換〉，《中華傳播學刊》(TSSCI)，23：193-227。
3. 劉嘉偉、張玉佩\* (2012)。〈原住民與傳播科技：網路對於蘭嶼反核廢運動之社會資本的動員與凝聚〉，《傳播與管理學刊》，13(2)：1-25。同時收錄於郭良文主編 (2015)。《蘭嶼的族群認同與媒體》。新竹市：交大出版社。
4. Chang, Y. P. (2012). The game generation and its leisure capital: A study in the Taiwan social context. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 19(1), pp. 131-151.
5. 張玉佩 (2012)。〈台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動〉，《新聞學研究》(TSSCI)，113：77-122。
6. 張玉佩 (2012)。〈初探傳播科技在部落：網咖與蘭嶼原住民日常生活〉，《資訊社會學刊》，23：96-119。國科會計畫編號：NSC 100-2420-H-009-005-MY3。同時收錄於郭良文主編 (2015)。《蘭嶼的族群認同與媒體》。新竹市：交大出版社。
7. 張玉佩\*、寸得杏 (2012)。〈網路傳播科技作為跨文化溝通的契機與困境：以文化弱勢者的觀點觀之〉，《傳播文化》，11：29-60。國科會計畫編號：NSC 100-2420-H-009-005-MY3。
8. 張玉佩 (2011)。〈專題論壇：遊戲、社群與媒體文化〉，《新聞學研究》(TSSCI)，108：1-17。
9. 張玉佩 (2011)。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》(TSSCI)，19：61-96。國科會計畫編號：NSC 98-2410-H-009-045-MY2。
10. 張玉佩\*、邱馨玉 (2010)。〈遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋〉，《傳播與社會學刊》，12：111-146。
11. 盧沛樺、張玉佩\* (2010)。〈性別差異政治：女性運動員的媒體再現與認同糾葛〉，《中華傳播學刊》(TSSCI)，17：47-78。
12. 張玉佩 (2009)。〈遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合〉。《新聞學研究》(TSSCI)，98：1-45。本文獲「2008年中華傳播學會教師組優良論文獎」。
13. 邱佳心、張玉佩\* (2009)。〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉，《資訊傳播學報》，6：141-172。本文獲「2008年中華傳播學會學生組優良論文獎」。
14. 張玉佩\*、葉孟儒 (2008)。〈美貌的詛咒：男性凝視在網路相簿的權力探索〉，《資訊社會研究》，15：249-274。
15. 張玉佩 (2006)。〈從抗拒到思辨：以鄂蘭哲學探討迷群閱聽人的思辨過程〉，《新聞學研究》(TSSCI)，88：1-42。
16. 張玉佩\*、呂育璋 (2006)。〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲談起〉，《中華傳播學刊》(TSSCI)，9：113-150。
17. 張玉佩 (2005)。〈從媒介影像觀照自己：觀展/表演典範之初探〉，《新聞學研究》

(TSSCI) , 82 : 43-87 。

18. 張玉佩 (2004) 。〈閱聽人概念之探索：從網路經驗出發〉，《中華傳播學刊》(TSSCI) ，5 : 37-71 。
19. 張玉佩 (2000) 。〈當認同遇到隱喻：談隱喻在認同塑造的運作〉，《新聞學研究》(TSSCI) ，64 : 73-101 。曾發表於 1999 年中華傳播年會學術研討會，深坑：世新會館。
20. 張玉佩 (1997) 。〈拒絕電視性騷擾：看週末晚間大型綜藝節目〉，《傳播文化》，5 : 225-246 。

## 研討會論文

1. Chang, Y. P. & Yang, J. K. (2014, November). Empowerment or restriction: Young indigenous peoples as the subject access to communication technologies. Paper presented to The Fifth Asian Conference on Media & Mass Communication in November 14-17 2013, Osaka, Japan.
2. Chao, C. H. & Chang, Y. P. (2014, November). The characteristics of the narrative of digital games: The study based on audiences' experiences of watching games. Paper presented to The Fifth Asian Conference on Media & Mass Communication in November 14-17 2013, Osaka, Japan.
3. Chang, R. S. & Chang, Y. P. (2014, November). Korean dramas construct the tourist imaginings of Korea: Audiences' experiences of viewing and tourism. Paper presented to The Fifth Asian Conference on Media & Mass Communication in November 14-17 2013, Osaka, Japan.
4. 張玉佩 (2014 年 3 月 21 日) 。〈遊戲規範體制的跨國比較初探〉。「媒介影響與民意再現」國際學術研討會。台北：世新大學。
5. Chang, Y. P. (2013, November). Connectedness, identity or alienation: Internet as the communicational tool in indigenous community. Paper presented to The Fourth Asian Conference on Media & Mass Communication in November 8-10 2013, Osaka, Japan.
6. Chung, Y. L. & Chang, Y. P. (2013, November). Eatable media image? Food in culture industry and the consumer culture. Paper presented to The Fourth Asian Conference on Media & Mass Communication in November 8-10 2013, Osaka, Japan.
7. Chang, Y. P. (2013, June). The transformation of leisure capital between the real and virtual worlds: Focusing on the Game Generation. Paper presented to the 2013 International Association for Media and Communication Research (IAMCR) in June 25-29 2013, Dublin, Ireland.
8. 張玉佩 (2012 年 10 月 12 日) 。〈初探遊戲媒體暴力行為可能之詮釋框架〉。「新興傳播媒體之發展趨勢與影響」論壇。台北：銘傳大學。
9. 張玉佩、鄭心舜 (2011 年 5 月) 。〈蘭嶼青少年與網咖文化 Yami Adolescents and Internet Café on Orchid Island〉。「台灣海洋文化的吸取、轉承與發展」國際研討會」。新竹：交通大學。
10. Chang, Y. P. (2011, January). Spectacle, Imagination, and Performance: how the players perform their masculinity and femininity in the online game. Paper presented to the 2011 Hawaii International Conference on Arts and Humanities in January 9-12, 2011. Hawaii, United States.
11. Lee, M. H. & Chang, Y. P. (2011, January). Nostalgia and Reformation: how Hakka culture revived in Taiwan Hakka Dumpling Festival. Paper will be presented to the 2011 Hawaii International Conference on Arts and Humanities in January 9-12, 2011. Hawaii, United States.
12. 張玉佩\*、邱秋雲 (2010 年 11 月) 。〈台灣線上遊戲產業興起的社會脈絡〉。「2010 年台灣資訊社會研究學會年會暨學術研討會」。新竹：交通大學。

13. Chang, Y. P. (2010, July). 'Audience' in the age of digital communication: Their subjectivities, performances, and interactive relationships with cyber-texts. Paper presented to the 8<sup>th</sup> Biennial conference of the Pacific and Asian Communication Association, Pacific and Asian Communication Association and College of Communication of Shenzhen University, Shenzhen, China.
14. 張玉佩 (2010年7月)。〈媒體愉悅：數位遊戲之閱聽人經驗探索〉。「2010年中華傳播學會年會」。嘉義：中正大學。
15. 楊睿愷、張玉佩 (2010年7月)。〈美貌文化下的「新」男性氣概：媒體再現與男性認同〉。「2010年中華傳播學會年會」。嘉義：中正大學。
16. 張玉佩 (2009年10月)。〈互動媒體的文本框架：傳統敘事結構的重新思考〉。「2009年傳播與科技研討會」。新竹：交通大學。
17. Chang\*, Y. P. & Lu, P. F. (2009). Self-identity and pleasure of online shopping: A case study of consumers who purchase Japanese commodities in Taiwan. Paper will be presented to International Association of Intercultural Communication Studies (IAICs) in September 18-20, 2009. Kumamoto, Japan.
18. 盧沛樺、張玉佩\* (2009年7月)。〈女性運動員之媒體再現與認同糾葛〉。「2009年中華傳播學會」。新竹：玄奘大學。
19. 張玉佩 (2009年6月)。〈魯蠻與兔肥：解構客家電影的符號意象〉。「2009年台灣客家研究學會」。新竹：交通大學。
20. 張玉佩\*、邱馨玉 (2008年11月)。〈男性氣概的再現：數位遊戲之文本結構探索〉。「2008年台灣資訊社會學會年會暨學術研討會」。新竹：交通大學。
21. Kuo\*, L., Chang, Y., & Tao, C. (2008/7/24). Conquering the digital divide: The development of woman's digital skills in Taiwan. Paper to be presented to International Association of Media and Communication Research (IAMCR) in July 20-25, 2008. Stockholm, Sweden.
22. 張玉佩 (2008年7月)。〈遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合〉。「2008年中華傳播年會學術研討會」。宜蘭：淡江大學。本文獲「2008年中華傳播學會教師組優良論文獎」。
23. 張玉佩 (2007年11月)。〈從線上遊戲看大學生的網路成癮現象〉。「大學生網路成癮行為的成因及輔導策略研討會」。新竹：交通大學。
24. Chang, Y. (2007). Soliloquy performance in fan cybercommunitites: Case Study of a Taiwanese Literature Website. Paper to be presented to Association of Internet Research 8.0 conference in October 18-20, 2007. Vancouver, Canada.
25. 張玉佩 (2007年7月)。〈跨文化下的採訪訓練課程反思：以「客家文化」報導種子部隊訓練為例〉。「2007年中華傳播年會學術研討會」。台北：淡江大學。
26. 張玉佩 (2007年7月)。〈日常生活脈絡下的遊戲玩家：從閱聽人觀點探討遊戲研究〉。「2007年中華傳播年會學術研討會」。台北：淡江大學。
27. Chang, Y. (2006). The imagination of joining the world: Some observations on the newspapers' reports in Taiwan about 2002 Football World Cup. Paper to be presented to the Popular Communication Division, the ICA convention in June 19-26, 2006. Dresden, Germany.
28. 張玉佩\*、呂育璋 (2005年7月)。〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲談起〉。「2005年中華傳播年會學術研討會」。台北：台灣大學。
29. Chang, Y. (2005). Inquiry into the critical thinking of audiences: A new approach based on Hannah Arendt. Paper to be presented to the Popular Communication Division, the ICA convention in May 26-31, 2005. New York, America.
30. 張玉佩、張家佳 (2004年12月)。〈歷史劇對於歷史的改寫：以《康熙帝國》為例〉，

發表於「第五屆媒介與環境研討會」。台北：輔仁大學。

31. 張玉佩（2004年6月）。〈從媒體影像觀照自己：觀展/表演典範之初探〉，發表於「2004年中華傳播年會學術研討會」。澳門，澳門旅遊學院。
32. 張玉佩（2003年9月）。〈閱聽人概念的變遷與意涵：回歸人的本質思考〉，發表於「2003年中華傳播年會學術研討會」。新竹，交通大學。
33. 張玉佩（2003年6月）。〈從抗拒到思辨—解析閱聽人以自我為對象進行思辨的可能〉，發表於「政治大學新聞系博士班二十週年慶學術研討會」（Panel論文）。台北：木柵。
34. 張玉佩（2002年6月）。〈閱聽人的思辨能力：從網際網路談起〉，「2002年中華傳播年會學術研討會」論文。台北：世新大學深坑會館。
35. 張玉佩（1998年5月）。〈色情媒介的罪與罰：定義與規範機制的再審視〉，「新世紀的召喚：傳播理論與實務的挑戰學術研討會」論文。台北，新莊輔仁大學。
36. 張玉佩（1995年9月）。〈九〇年代初期台灣電影的社會文化意涵〉，發「海峽兩岸暨香港電影發展與文化變遷研討會」論文。台北，國家圖書館。次年收錄於論文集，pp.245-270。