

2017
網際網路趨勢研討會
Taiwan Internet Trend Seminar 2017

網路大趨勢

從物聯網到人機智慧的創意生活

2017. 3.29 ~ 30
台大醫院國際會議中心



林日璇副教授
政治大學傳播學院廣告學系

政治大學傳播學院副教授。美國密西根州立大學 (Michigan State University) 媒體與資訊博士。專長為媒體心理學，研究虛擬實境、數位遊戲及社群媒體。研究刊登於 *Journal of Communication*, *Media Psychology* 等傳播頂尖期刊。

學歷 Education

2007. 08 - 2011. 05 美國密西根州立大學媒體與資訊博士
2005. 08- 2007. 05 美國密西根州立大學新聞碩士
2001. 09- 2005. 06 國立政治大學新聞學士

經歷 Experience

2015-2017: 秘書長，台灣資訊社會學會
2014. Oct - 2016 : 執行編輯，中華傳播學刊
2014. Sept-2015. June: 顧問，聯合報創研中心
2014-2015 北京清華大學學堂在線 MOOCs 「電子遊戲與社會」(9000 人修課)

榮譽 Awards

1. 2017. 06. 最佳論文獎，遊戲研究部、國際傳播年會
2. 2016. 吳大猷紀念獎，科技部 (青年學者學術研究獎) [連結](#)
3. 2015. 05. 交通大學優秀教學獎
4. 2014-2018 優秀年輕學者獎。科技部。
5. 2014-2015 北京清華大學學堂在線 MOOCs 最受歡迎女教師第二名
6. 2012 May 最佳論文獎第一名及第四名，遊戲研究部，國際傳播年會



個人專訪、研究相關主要媒體報導

商業週刊：她們七年級空降頂尖大學奪教職 [連結](#)

泛科學：打暴力電玩一定更暴力？對角色認同程度才是關鍵！[連結](#)

蘋果日報：宏達電 Vive 到貨囉！她是台灣 No.1 訂單 [連結](#)

新華網：台交大最年轻女老师受热捧 上课教你打电玩 [連結](#)

中國時報：交大電玩與社會課程 線上吸近萬人修課 [連結](#)

科學月刊：為何玩線上遊戲容易情緒失控？[連結](#)，更多報導，請[看此](#)

代表期刊著作

1. 林日璇 Lin, J-H. (2013). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, 63(4): 682-702. doi: 10.1111/jcom.12044
2. 林日璇 Lin, J-H. (2017) Fear in virtual reality (VR): fear elements, coping reactions, immediate and next-day fright responses toward a survival zombie horror virtual reality game. *Computers in Human Behavior*, 72, 350-361. doi: [10.1016/j.chb.2017.02.057](https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.057) [SSCI]