

严肃游戏为载体的社会主义核心价值观传播路径探析*

■ 陈月华 刘懿莹

【内容摘要】 社会主义核心价值观包括国家制度层面的“富强、民主、文明、和谐”, 社会集体层面的“自由、平等、公正、法治”, 公民个人层面的“爱国、敬业、诚信、友善”。道德模范精神是个人层面的社会主义核心价值观的集中展现, 学习传播道德模范精神是弘扬社会主义核心价值观的重要途径。以正面宣传教育为主要形式的传统道德模范精神传播方式具有绝对必要性, 但也存在一定局限。严肃游戏是可以承载现实目标和任务的功能游戏, 我们探讨将道德模范精神融入严肃游戏, 通过基于热点事件触发、双向奖赏、严肃游戏与传统媒体联动以及在此基础上的内容循环再生系列机制的严肃游戏设计策略, 探求严肃游戏传播社会主义核心价值观的可行性及其路径。

【关键词】 严肃游戏; 游戏机制; 社会主义核心价值观

严肃游戏(Serious Games)最早由美国著名学者 Clark. C. Abt 提出, 其涵义是“严肃游戏有一个清晰明确的教育目的——非纯粹娱乐”(1970)。简单理解, 严肃游戏就是以游戏的形式达到实现某种现实目标的目的。严肃游戏是一种融“乐”“教”于一体的游戏形态, 其鲜明的叙事性和互动性特征, 构建出一种全新的寓教于乐的传播模式。在美国, 严肃游戏在教育、培训、军事、医疗、公共政策和策略性沟通等领域的应用及研究正在展开。21 世纪初至今, 美国已发起了三届围绕严肃游戏的高峰会议, 我国也于 2009 年召开了第一届严肃游戏峰会, 严肃游戏在各领域的应用已引发了国内外一些学者的关注。

党的十八大明确提出, 倡导富强、民主、文明、和谐, 倡导自由、平等、公正、法治, 倡导爱国、敬业、诚信、友善, 积极培育和践行社会主义核心价值观。具体来说, 社会主义核心价值观包括国家制度层面的富强、民主、文明、和谐, 社会集体层面的自由、平等、公正、法治, 公民个人层面的爱国、敬业、诚信、友善。本文重点探讨爱国、敬业、诚信、友善, 即公民个人层面的社会主义核心价值观的传播路径。就公民个人层面而言, 道德模范精神无疑是爱国、敬业、诚信、友善价值观的集中体现。2014 年, 中共中央办公厅印发的《关于培育和践行社会主义核心价值观的意见》中指出, “广泛开展道德实践活动, 大力宣传先进典型, 评选表彰道德模范, 形成学习先进、争当先进的浓厚风气”^①。国无德不兴, 人无德不立, 道德模范身上集中体现了个人层面的社会主义核心价值观, 学习传播道德模范精神是弘扬社会主义核心价值观的重要途径。

传统的道德模范精神传播较多采用正面宣传、教育灌输的方式。毫无疑问, 这样的方式是绝对必要的, 也是必须长期坚持的, 但若能在此基础上进一步探索寓教于乐的传播路径并与正面教育形成互补, 无疑将有助于拓展道德模范精神的传播途径, 进而拓展社会主义核心价值观的传播路径。严肃游戏作为具有巨大包容性的媒介载体, 在传播价值观方面蕴含着诸多可能性, 我们认为, 探索将道德模范精神融入游戏机制, 以严肃游戏的形式学习传播社会主义核心价值观, 具有重要意义。

一、道德模范精神与社会主义核心价值观的内在联系

1. 社会主义核心价值观: 公民道德建设的内在要求

马克思主义伦理学认为, 道德是调节人与人之间关系的行为规范的总和, 是以善恶标准和是非标准去评价、依靠内心信念、传统习惯以及社会舆论来维持的一种社会现象。公民道德则是一个国家的公民应当遵循并履行的道德规范总和。2001 年, 中共中央印发的《公民道德建设实施纲要》中提出“爱国守法、明礼诚信、团结友善、勤俭自强、敬业奉献”20 字公民基本道德规范^②。十八大以来, 习近平总书记从国家制度、社会集体、公民个人三个层面提出社会主义核心价值观, 其中立足于公民个人层面的“爱国、敬业、诚信、友善”吸收了《公民道德建设实施纲要》中公民道德基本规范的内容, 将 20 字进一步凝练成 8 字, 对公民道德规范进行了高度概括。可见, 社会主义核心价值观是当代公民道德建设的总体要求, 公民道德规范的基本规范是公民个人层面的社会主义核心价值观^③。

* 本文系国家社科基金项目“严肃游戏传播社会主义核心价值观的设计策略与运行模式研究”(项目编号: 16BXW004) 的研究成果。

在全面改革和高速发展的当今社会,公民道德建设也在社会转型中经受着多样的变化与考验。在民主与法治意识、创新与竞争意识增强的同时,拜金主义、利己主义、享乐主义等观念对民众的侵害也使得道德失范事件时有发生。深入开展社会主义核心价值观体系教育,尤其是公民个人层面的社会主义核心价值观教育,是公民道德建设的内在要求。

2. 道德模范精神: 公民个人层面的社会主义核心价值观的集中展现

道德模范是道德楷模、先进典型和学习榜样,是规范与引导公众道德行为的典范,凝聚了特定历史时期人们共同理想追求,具有较高的道德境界,因而能够对他人具有教化作用。^④每个时代都会涌现出许多在助人为乐、见义勇为、诚实守信、敬业奉献、孝老爱亲等方面有着突出事迹的道德模范,这些被公众普遍认同的道德人物是公民道德建设的重要旗帜,为整个社会的道德实践树立了标准与典范。

道德模范、先进人物始终是开展道德教育的重要资源,在他们身上,从不同的方面展现了爱国、敬业、诚信、友善的社会主义核心价值观,例如中央宣传部、中央文明办、中央军委政治工作部、全国总工会、全国妇联评选表彰的五十八名第六届“德耀中华”道德模范,就分为助人为乐类、见义勇为类、诚实守信类、敬业奉献类、孝老爱亲类^⑤,可见道德模范精神是公民个人层面的社会主义核心价值观的集中展现。如何充分运用好道德模范精神这笔道德教育的优质资源,充分发挥道德模范的引领作用和教育功能,激励人民群众崇德向善、见贤思齐,将公民道德实实在在地落实到个人具体的行为活动中,以道德模范精神的示范引领,助力日常化、具体化、形象化、生动化地践行社会主义核心价值观,值得我们深入探索。

3. 学习传播道德模范精神: 弘扬社会主义核心价值观的重要途径

学习传播道德模范精神,与大力弘扬社会主义核心价值观是一脉相承、有机统一的。一方面,学习传播道德模范精神是社会主义核心价值观培育的长效机制。道德模范人物是社会主义核心价值观的示范者与传播者,在社会道德建设中始终扮演先导角色,道德模范精神使理论化、抽象化的社会主义核心价值观更加生动具体。学习传播道德模范精神是我党坚持正确价值观念导向,壮大主流道德舆论形态,培育和践行社会主义核心价值观的重要举措。另一方面,学习传播道德模范精神可以使我国公民积极主动地接受理解社会主义核心价值观的精神内涵。道德模范人物是由人民大众选出的道德榜样,他们贴近生活、贴近实际,他们的榜样力量更能够在人民群众中引起情感共鸣,以道德模范为表率,社会主义核心价值观更容易内化于心、外化于行。

学习传播道德模范精神是传播社会主义核心价值观

的重要途径与渠道。我们理应积极引导广大民众从道德模范事迹中汲取社会主义核心价值观的精神内涵,充分挖掘道德模范符号的“所指”,广泛运用社会优质道德资源对公民进行道德教育,培育健康的家庭美德、职业道德以及社会公德,从而弘扬社会主义核心价值观,推动公民道德建设。

二、以严肃游戏学习传播道德模范精神的可行性

1. 传统道德模范精神传播的优长与局限性

党和国家一直高度重视塑造、宣传和学习道德模范,善于发掘道德模范并充分发挥其引领和示范作用,在全社会树立典型,使广大人民群众向榜样学习^⑥。传统的道德模范精神传播活动是我们开展道德教育的主流形式,具有绝对必要性,但也存在一定不足之处。

从传播媒介上看,以往最常见的道德模范学习活动以座谈会、课堂教学、实践活动、表彰奖励等方式为主,通常是以口头或书面形式在特定群体中进行组织传播,或者通过报纸、广播、电视等传统媒介进行大众传播,互联网出现后,也通过网站、论坛等新媒体平台进行传播。毫无疑问,传统媒介的公信力与权威性使公众对其传播信息的认可度高,而且大众传播通常会以带有仪式感的传播方式对道德模范进行介绍和宣传,这种带有仪式感的传播方式往往会增强传播的隆重感与感染力,这些都是大众传播在宣传道德模范精神方面显而易见的优势。然而,在网络媒介的冲击下,传统媒体的受众正在明显减少,这一不争的事实也必然会影响到借助传统媒体宣传道德模范的覆盖面。

从传播方式上看,在传统道德模范学习宣传活动中,正面的介绍和灌输式的教育,可以直接明了地介绍道德模范的先进事迹,直接明了地解读阐释道德模范精神,这对于受众全面准确地了解道德模范事迹、理解道德模范精神内涵无疑是有利的。但也要承认,现有的道德模范学习活动中确实存在一些形式化、机械化、简单灌输式的教育方式,这种简单灌输式的教育方式缺乏吸引力,不容易打动受众引发其内心的共鸣,一定程度上会影响到道德模范精神的传播力。

从传播模式上看,传统媒介的传播模式以单向传播为主,信息传播者与接收者多是单向发布与接受的关系。凭借传统媒介受众群体大、覆盖范围广的优势,这种传播模式能够迅速地以一对众的方式宣传推广道德模范精神,但是,在这种以单向传播为主的传播活动中,受众只是被动的信息接受者,既无法参与内容的创作,也无法表达自己的感受与情感,不能不说这是一种遗憾,这样的单向传播也在一定程度上影响了受众的参与热情。

总之,传统道德模范精神传播方式和传播模式具有其不可替代的优势,但也存在受众面有限、互动性弱、参

与热情不高等局限。如何能够在改进完善传统道德模范精神传播方式的同时,探索创新道德模范传播形式,引导受众积极主动参与到道德模范学习传播活动中,将道德模范精神内化为自身的信念并付诸行动,这对于有效践行社会主义核心价值观具有重要意义。

2. 利用严肃游戏传播道德模范精神的可行性

传统的电子游戏以娱乐性为主,严肃游戏则赋予游戏以明确的功能性,因此严肃游戏又被称作功能游戏。毫无疑问,当游戏被赋予了功能,其蕴含的可能性是巨大的。严肃游戏具有游戏化、目的性、寓教于乐等显著特征。严肃游戏可以承载特定目标,可以通过传授知识技能、导入思想观念、提供情境模拟等方式解决实际问题,通过将游戏应用到一般不具有游戏性的活动或领域中,从而影响人的行为和认知方式,或是为重要却枯燥乏味的工作增添乐趣^⑦。

道德模范精神作为公民个人层面社会主义核心价值观的集中体现,是公民践行社会主义核心价值观实践中的学习榜样,严肃游戏是一种寓教于乐的媒介载体,将二者结合起来,利用严肃游戏传播道德模范精神具有切实的可行性。

第一,从传播媒介上看,受众对游戏媒介本身抱有积极的主观情感。麦克卢汉“媒介即信息”的观点向我们阐明了在选择传播媒介时媒介特性比实际信号更重要,人们会对媒介本身抱有主观情感。严肃游戏虽然承载着特定功能和目标,但其游戏属性并未改变,其在用于教育培训等领域的同时也保有一定的游戏性。以严肃游戏的形式学习和传播道德模范精神充分契合了人的游戏本能,利用人对游戏媒介较高的接受度,将融于游戏机制的道德模范精神以寓教于乐的方式传达受众(玩家),以游戏化的学习激发受众对道德模范精神传播活动的主动和热情。

第二,从传播内容上看,游戏媒介对其传递的内容有较高的包容性。目前严肃游戏的应用范围涉及国防、教育、政治、宗教、城市规划、科学探索、医学治疗等领域,无论是任务情境模拟,还是知识技能培训,游戏设计者都能够通过一定的游戏机制将不同领域的信息传递给受众。正是由于游戏媒介的包容性,道德模范精神融入游戏机制成为可能并且可行。不仅如此,道德模范来自于社会各领域、各岗位、各阶层,他们有着不同的模范事迹,彰显着不同方面的道德价值观念,道德模范精神的可分解性为严肃游戏的设计者提供了灵活多样的空间和可能性,可以使道德模范精神在游戏中的传播变得更巧妙更具吸引力。

第三,从传播模式上看,游戏媒介的互动与反馈机制不仅能提升受众的主动参与度,同时还可以激励其参与创作的热情。严肃游戏能够利用良好的互动和反馈机制在游戏与受众之间建立起信息传递的桥梁,在参与

游戏的过程中,玩家会不断学习和执行游戏指令,并依据自身理解做出自己的反馈,这个过程更具体验感。不仅如此,通过预留给受众(玩家)的二次创作机制,玩家可以将自己创造的作品展现出来,并有机会通过审核获得公开发表,这种成就感也会激励玩家更加主动地参与游戏,进而在轻松愉悦的参与和体验中学习、理解、传播道德模范精神,提升自己的道德素养。

三、道德模范精神融入严肃游戏传播社会主义核心价值观的设计策略

道德模范精神的传播可以通过影响人的道德认知与观念的形成,激发人的道德动机与需要,将道德价值内化为自身的道德意识与道德情感,从而影响个体的道德行为决策,最终采取道德行动,践行道德价值,发挥道德效力。这里我们依据道德模范精神对受众行为的影响过程,提出将道德模范精神融入严肃游戏来传播社会主义核心价值观的设计策略及传播路径。

1. 热点事件触发机制

我们设计的热点事件触发机制,是通过抓取网络平台中的热点道德新闻事件,匹配与之相关的道德模范事迹并融入到游戏任务中发布给玩家,以社会热点事件触发玩家对道德模范精神的学习。

《2016年度社会热点事件网络舆情报告》显示,全年社会热点舆情中,事件性社会舆情占比高达66.8%,这些新闻能够在短时间内燃爆舆论场,引发全社会的广泛关注^⑧。这些社会热点事件属于与公民切身利益息息相关的民生、法治与伦理问题,也与公民道德建设有着密不可分的联系。以2016年度社会热点舆情TOP30为例,其中,“徐玉玉电信诈骗案”“和颐酒店女子遇袭”等事件与社会公德有关,“哈尔滨‘天价鱼’”“山东问题疫苗”等事件与职业道德相关,“某明星离婚案”等事件与家庭美德有关。这些社会热点道德事件能够深刻凸显出当今社会的道德认知冲突,我们可以用道德模范的行为标准来检视这些道德失范现象。

我们采用爬虫技术对大型门户网站中社会道德新闻事件的信息进行抓取,运用文本分词和统计从大量数据中找出热点事件关键词,并对词频进行排序,形成热点关键词列表。再将这些事件信息关键词与“诚实守信”“敬业奉献”“孝老爱亲”等道德模范事迹关键词进行匹配,将与之相关的道德模范事迹推荐给游戏玩家,以供玩家对当下社会热议的道德事件进行有针对性的学习与交流。以“哈尔滨‘天价鱼’”事件为例,常州游客在导游与司机的带领下在饭店消费近万元吃到“天价鱼”,该事件可提炼出“涉嫌消费欺诈”“旅游乱象”等关键词,与旅游行业、餐饮服务行业从业人员的职业道德相关,违背了“遵纪守法”“诚实守信”“办事公道”等公民职业道德规范。针对这一社会热点事件,我们将“诚

实守信模范”的事迹或“敬业奉献模范”的事迹设置为学习内容,以发布游戏任务的形式推荐给玩家,从而使玩家有针对性地学习道德模范精神,并以道德模范精神激发玩家的共情心理,强化他们的道德认知,影响他们的行为决策。

情境认知理论认为,知识是情境化的,是个体与环境交互作用过程中建构的一种交互状态。在真实情境中的实践教学有助于加深人们对知识内涵的理解^⑤。相较于以说教和灌输为主的传统道德模范学习形式,结合社会热点道德事件的道德模范学习能够让公众在具体情境中理解道德模范精神,从而深化公众对道德价值观念的理解。

2. 双向奖赏机制

随着严肃游戏研究的深入,将游戏化元素融入非游戏领域的学习方式正逐渐被人们所接受。融合规则与目标、反馈与奖励、晋级与解锁等游戏元素的严肃游戏能够帮助玩家在娱乐的同时获得知识经验、技能技巧,或是提升学习动机、推进思维发展等等。

我们设计的以二次创作为目标的双向奖赏机制,是指玩家根据游戏任务中推荐的道德模范素材进行议题设置,其他玩家选取感兴趣的议题并结合当下社会热点事件进行二次创作。二次创作是指对现有作品的仿作、改编或引用,在游戏中,玩家将道德模范事迹作为素材进行二次创作,创作形式涵盖了文章、漫画、歌曲、视频等,玩家也可通过镜头记录生活中的“平民好人”,在全社会弘扬道德文明风尚。在二次创作过程中,玩家在作品中融入了自身对道德模范人物的主观情感,并结合当下社会热点事件,依据社会舆论与道德判断形成一定的道德价值评价,以供玩家之间进行学习和交流。同时,通过我们设计的双向奖赏机制,激发游戏玩家的创作动机,提升玩家的自我效能感,从而让更多人投入到道德模范精神的学习中。

在游戏中,玩家依照游戏任务中发布的道德模范事迹设置议题,可结合社会热点事件进行二次创作,也可围观其他玩家的二次创作作品。玩家设置议题需花费金币,其余玩家选择他们感兴趣的议题进行二次创作,并发布在相应议题内,以分享议题设置者投入的金币。围观者花费极少量金币围观其他玩家创作的作品,花费的金币由议题设置者与创作者共同分享。游戏过程中,议题设置者能够通过抛出话题性问题吸引玩家围观来获得金币,创作者能够通过内容创作赚取议题设置者和围观者的金币,而围观者能够通过围观他人的二次创作作品接受道德教育,或是激发自身的创作灵感。通过对议题设置者与创作者的双向奖赏能够使极具影响力的议题和优秀的二次创作作品脱颖而出,以为玩家带来额外的金币收益作为奖励提升玩家参与游戏的积极性,在引发玩家探讨社会热点事件的同时以道德模范精神对

社会舆论进行正向引导(如图1)。

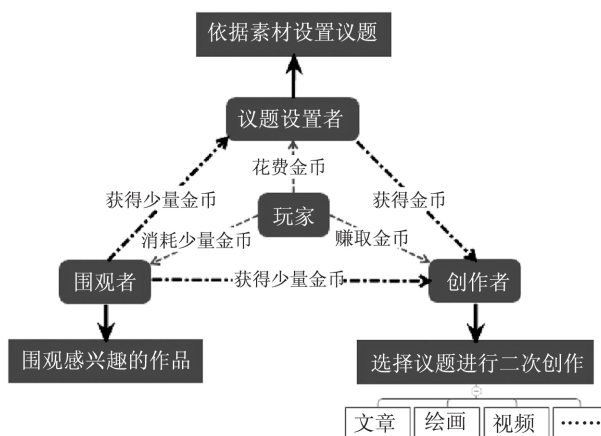


图1 双向奖赏机制

班杜拉在自我效能理论中阐述了自我效能感对调节个体行为的重要作用,包括个体对实现某种行为的主观判断以及对行为结果的推测,自我效能感不仅能激发个体动机水平,还决定了个体对活动的投入程度^⑥。玩家在严肃游戏中能否实现自主参与很大程度上取决于自我效能感的作用,与传统道德模范学习形式相比,融入双向奖赏机制的严肃游戏能够通过提升玩家的自我效能感,帮助玩家建立自信,产生积极的自我认同,从而充分激发玩家的学习动机,加深玩家对道德模范精神的理解,提升玩家对学习的参与感。

3. 严肃游戏与传统媒体联动的拓展机制

尽管受到来自新媒体的严峻挑战,传统媒体的权威性和公信力仍然使其占据着传播高地。既然严肃游戏是可以承载特定现实目标的游戏,那么,严肃游戏与传统媒体的连接也就因为这个特定的现实目标而有了合理的契合点。我们设计的严肃游戏与传统媒介联动的拓展机制,是通过定期的内容把关与筛选,根据作品的形态,以短小精悍的“微内容”或公益广告的形式将优秀的二次创作作品发布在诸如报纸、广播、电视等传统媒体平台上,从而实现新媒体与传播媒体的信息资源整合、优势互补,将传播效果最大化。

对玩家二次创作的作品,首先在游戏内以作品围观数为衡量标准筛选出广受玩家喜爱的优秀作品,依照作品的创作形式分别向报纸、广播、电视等传统媒体进行定期推荐,传统媒体对于推荐的作品进行再次把关,将优选出的二次创作作品发布在相关的传统媒介平台上。例如,将优秀的文章、漫画作品发表在报纸的道德模范学习专栏内,将优选的音乐作品投放到广播节目传递给更多听众,将优选的玩家自制短片或是记录的“平民好人”片段等作品通过相应的电视栏目或在公益广告时段播放。从中央台到地方台,目前我国几乎所有市级以上的电视台都有公益广告时段,应该说,目前公益广告无

论从数量还是质量上都较从前有了较大的提高,但总体而言公益广告在内容的丰富性、创意的新颖性、表现的贴近性等方面,都还有很大的提升空间。公益广告的公益性注定了其必须以社会效益为主要诉求而无法追求经济效益的最大化,这恐怕也是导致公益广告数量和质量不尽如人意的原因之一。在我们设计的严肃游戏中,玩家以道德模范事迹为素材从事的二次创作作品,无疑形成了一个自然的公益广告资源库,虽然说这个资源库中的作品水平参差不齐,不可能都是精品,但有道是“高手在民间”,当前,随着新媒体形态的不断发展变化,人们已经接触到感受到了一些来自“草根”的“微内容”的难能可贵。我们设计的严肃游戏中的二次创作,主题是道德模范事迹,内容取材于百姓生活,有深厚的社会基础,更容易引起公众的共鸣。因为是在游戏过程中的创作,有奖赏机制和自我成就感的双重激励,更容易激发玩家的创作灵感,调动其创作热情,因此有可能在内容的丰富性、创意的新颖性、表现的贴近性等方面有好的表现,也不失为对传统媒体公益广告的补充和丰富。

严肃游戏与传统媒介联动传播的形式打破了传统道德模范学习“自上而下”的传播模式,改变了媒介从信源到受众的传播过程,促进了媒介话语权的变迁。玩家(受众)在完成游戏任务的过程中受到了教育和熏陶,传统媒介又能够将其中的优选作品进行二次传播,延伸了信息的传播过程,这就形成了“自下而上”的传播模式,使得道德模范精神的传播主体不再仅仅是国家、政府、企事业单位等机构,而可以是游戏的玩家(受众),这种自下而上的传播无疑是对自上而下的传播的一种补充和丰富,对于学习和践行社会主义核心价值观,应该是有益的尝试。

4. 内容循环再生机制

从某种意义上说,游戏是一种利用机制来创生信号的媒介,设计者通过游戏机制构建一个创生信号的机器,这个机器在信息发送者与接收者之间起到信息传递的作用。严肃游戏的核心在于如何透过游戏机制向玩

家传递一定的信号,而学习传播道德模范事迹和精神就是这些信号的具体内容。我们设计的游戏内容的循环再生机制,是指在传统媒介上发布的优秀作品,又能够作为素材添加到游戏现有的道德模范学习的素材库,然后作为素材再供玩家进行学习创作。

作为优质的道德教育素材,道德模范人物事迹对公民的思想和行为具有引领和示范作用,以发生在身边的好人好事激发民众对道德价值观念的认同与内化,无疑是一种好的道德教育方式。但基于传统媒体的传播方式往往是一次性的,虽然互联网的出现使得传统媒体资源的调取变得方便快捷,但受众接触到的也只是重播的原节目而已,完全同质化的内容必然会在一定程度上降低受众的接受热情。我们设计的游戏内容的循环再生机制是一个循环往复的不断创作的过程,也是一个并非完全同质的循环往复的不断学习的过程。内容循环再生机制的游戏设计可以在游戏内容与玩家之间建立良性循环,增加了玩家的参与感与可持续性。

上述四项机制在游戏中形成了一个整体的闭环,环环相扣,构建了一个完整的将道德模范融入严肃游戏传播社会主义核心价值观的游戏框架,如图2所示。

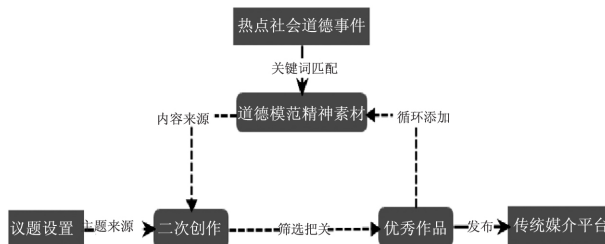


图2 道德模范事迹融入严肃游戏传播社会主义核心价值观的游戏框架

作为新兴的功能游戏,严肃游戏在传播社会主义核心价值观方面蕴含着诸多可能性,值得我们深入探讨和挖掘。

注释:

- ① 《关于培育和践行社会主义核心价值观的意见》,《党建》2014年第1期。
- ② 《公民道德建设实施纲要》,人民出版社2001年版,第4-7页。
- ③ 李泽泉《社会主义核心价值观视域下的公民道德建设》,《中国特色社会主义研究》2015年第4期。
- ④ 成云雷《当代中国道德建设中的榜样作用》,《毛泽东邓小平理论研究》2005年第5期。
- ⑤ 中央宣传部、中央文明办主办“中国文明网”,www.wenming.cn/specials/sxdt/sixthmd/sddmf/md_44139/。
- ⑥ 马振清、修丽《树立道德模范 引领社会主义核心价值观的培育和践行》,《北京教育(德育)》2015年第3期。
- ⑦ Ernest Adams, Joris Dormans. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders Publishing, 2012. p. 272
- ⑧ 《2016年度社会热点事件网络舆情报告》:新华网,http://news.xinhuanet.com/yaqing/2017-01/04/c_129432155.htm,2017年1月。
- ⑨ Bandura A. *Social Foundations of Thought & Action: A Social Cognitive Theory*. Journal of Applied Psychology, no. 12, 1986.
- ⑩ 张鼎昆、方利洛、凌文轮《自我效能感的理论及研究现状》,《心理科学进展》,1999年第7期。

(作者陈月华系哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系教授;刘懿莹系哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系硕士研究生)

【责任编辑:张国涛】