

การศึกษาการประยุกต์ใช้โมเดล MAP-I ในการพัฒนาการศึกษาเพื่อป้องกันการฉ้อโกงในระดับอุดมศึกษา:
กรณีโรงละครเชิงดื่มดำโดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด

Empowering Anti-Fraud Education in Higher Education through the MAP-I Model:

An Application of Generative AI-Based Immersive Theater

MAP-I 模型赋能高校反诈教育的实践路径研究
——基于生成式 AI 工具的反诈沉浸式剧场应用

หนึ เยว่เจีย Ni Yuejia 倪跃嘉¹

หง หมิ่นหลิง Hong Minling 洪敏玲²

บทคัดย่อ

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ความเป็นจริงเสมือน (VR) และเมตาเวิร์ส พัฒนาอย่างรวดเร็ว คดีการฉ้อโกงทางอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง รูปแบบการกระทำความผิดมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่เสมอ อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายของอาชญากรได้ขยายจากผู้สูงอายุไปสู่กลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัย ซึ่งยังขาดประสบการณ์ทางสังคมและมีความสามารถในการคัดกรองข้อมูลค่อนข้างจำกัด การจัดการเรียนการสอนด้านการป้องกันการฉ้อโกงในรูปแบบดั้งเดิมมักใช้วิธีการถ่ายทอดแบบทางเดียว ส่งผลให้เกิดข้อจำกัด เช่น รูปแบบการเรียนรู้ที่จำเจ ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่ำ และความยากลำบากในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริง จึงไม่สามารถตอบสนองต่อรูปแบบการฉ้อโกงที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัย

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาระบบการศึกษาดังกล่าวยังเผชิญข้อจำกัด เนื่องจากอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษามีภาระงานด้านการสอนและการวิจัยจำนวนมาก จึงยากที่จะทุ่มเทเวลาและทรัพยากรในการออกแบบและดำเนินกิจกรรมเชิงนวัตกรรม เช่น การจัดกิจกรรมละครเชิงดื่มดำด้านการป้องกันการฉ้อโกง ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวไม่สามารถดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยนำเสนอโมเดล MAP-I (Multiple-Application-Practical-Immersive) เป็นเครื่องมือหลัก ผสานแนวการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี (human-AI collaboration) เพื่อศึกษาค้นหาแนวทางเชิงปฏิบัติอย่างเป็นระบบในการใช้เครื่องมือ

¹ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการการศึกษา(หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติไทย-จีน เพื่อการจัดการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, Master's degree student in Master of Education (Education Management), Thai-Chinese International School of Management, University of the Thai Chamber of Commerce, 泰国商会大学泰-中国际管理学院教育行政管理硕士研究生

² วิทยาลัยนานาชาติไทย-จีน เพื่อการจัดการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, Thai-Chinese International School of Management, University of the Thai Chamber of Commerce, 泰国商会大学泰-中国际管理学院

ปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด (Generative AI) เพื่อสนับสนุนให้อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบวางแผน และดำเนินกิจกรรมละครเชิงโต้ตอบด้านการป้องกันการฉ้อโกงได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นอิสระครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการออกแบบเนื้อหา การวางแผนกิจกรรม ไปจนถึงการดำเนินงานจริง

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิดร่วมกับแนวคิดการทำงานแบบมนุษย์-เครื่อง สามารถช่วยลดภาระงานของผู้สอนได้อย่างมีนัยสำคัญ และเอื้อต่อการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้านการป้องกันการฉ้อโกงที่มีความสร้างสรรค์และยั่งยืนมากยิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการยกระดับความตระหนักรู้และทักษะของนักศึกษาในการป้องกันการฉ้อโกงได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด; กรอบแนวคิด MAP-I; ละครเชิงโต้ตอบด้านการป้องกันการฉ้อโกง; การทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี

Abstract

In the era of rapid development of digital information technologies such as AI, VR and metaverse, cyber fraud cases occur frequently with continuously evolving tactics. Fraudsters have gradually shifted their targets from the elderly to college students, who lack social experience and are weak in information identification ability. Traditional general anti-fraud education mostly adopts a one-way indoctrination mode, resulting in obvious defects including monotonous forms, low student participation and difficult knowledge internalization. Such a model can hardly cope with the new changes in fraud tactics, making it urgent to construct an innovative education system in line with the characteristics of the times. However, college teachers, who are critical to the construction of the education system, are burdened with heavy daily teaching and research tasks with limited energy, making it extremely difficult for them to devote massive time and effort to designing and implementing innovative immersive anti-fraud activities. As a result, such innovative education can hardly be carried out on a regular basis. In view of the practical pain points of anti-fraud education in colleges and universities, this paper takes the self-constructed MAP-I (Multiple, Application, Practical, Immersive) model as the core tool, integrates the concept of human-machine collaboration, and systematically and rigorously explores the practical path for generative AI tools to empower college teachers to independently carry out immersive anti-fraud theaters. It focuses on how teachers can efficiently and independently complete the whole-process design, planning and implementation of immersive anti-fraud activities through human-machine collaboration with generative AI tools. This naturally and appropriately solves the

problem of excessive workload of teachers, and also provides feasible ideas and methods for innovating the anti-fraud education model in colleges and universities and enhancing students' anti-fraud awareness and competence.

Keywords: Generative AI Tools; MAP-I Framework; Immersive Anti-Fraud Theater; Human-Machine Collaboration

摘要

在 AI、VR、元宇宙等数字信息化高速发展的时代，网络诈骗案件高发频发，手法不断翻新，犯罪分子也逐渐将诈骗的手从老年人身上转向社会经验尚缺、信息甄别能力薄弱的高校学生。传统反诈通识教育多采用“单向灌输”模式，因而存在形式单一、学生参与度低、知识内化困难等明显缺陷，不能很好应对诈骗手段的新变化，需构建符合时代特点的创新教育体系。然而，和构建教育体系息息相关的高校教师却因日常教学科研任务繁重，精力有限，极难抽出大量时间精力去设计执行新型反诈沉浸式活动，故此类创新教育难以常态化开展。正因如此，本文针对高校反诈教育的现实痛点建构的 MAP-I（多元-Multiple、应用-Application、实际-Practical、沉浸-Immersive）模型为核心工具，结合人机协同理念，系统、严谨地探索生成式 AI 工具赋能高校教师独立开展反诈沉浸式剧场的实践路径，教师如何利用生成式 AI 工具以人机协同的方式高效、独立地完成反诈沉浸式活动的全流程设计、策划及执行，由此自然、妥帖地解决教师工作负担过重的问题，也真正为创新高校反诈教育模式、提升学生反诈意识及能力提供切实可行的思路和方法。

关键词：生成式 AI 工具；MAP-I 框架；反诈沉浸式剧场；人机协同

1. 引言

1.1 研究背景及问题

据《人民公安报》报道，2025 年全国公安机关共侦破电信网络诈骗案件 25 . 8 万起，会同相关部门拦截诈骗电话 36 亿次、诈骗短信 33 亿条，紧急止付涉诈资金 2170 . 7 亿元，平均每两分钟就需处置一起电信诈骗相关警情。中国信息通信研究院发布的《新形势下电信网络诈骗治理研究报告（2020 年）》显示，“90 后”“00 后”已成为电信网络诈骗主要受害群体，受骗人数占比达 68%，超过其他年龄段受骗人数总和。（中国信息通信研究院，2020）高水平大学人才密集、风险复杂。

校园信息流通快，师生易轻信权威信息而被骗；学生社会经验单纯、对学业信息敏感，易遭 AIGC 诈骗，同时部分学生因数字能力强、法律意识淡薄等，也可能沦为施骗者。因此系统研究相关风险与防范策略，对维护校园稳定、引领数字素养建设具有重要示范意义。（章懿颖, 黄恩浩, 董冬, 2025）仅 2025 年上半年，全国 18 - 25 岁青年受骗者占比超过 30%，高校学生已成为电信诈骗的重点目标人群。反诈教育成为高校国家安全教育体系的重要组成部分。高校反诈宣传虽初见成效，但覆盖与形式均存在明显短板。调查显示，超六成学生通过社交群接收反诈资料，两成多学校仅在关键节点集中宣传，仍有近 12% 的学生未接受过反诈宣传。当前宣传以资料发放、知识竞赛、专家讲座为主，学生主动参与率仅 44 . 43%，超半数参与意愿不强，普遍反映形式单一、吸引力不足。同时，公安机关入校宣传覆盖率仅 53 . 52%，覆盖面有限，整体教育效果不佳。（雷燕飞, 黄颖雪, 韦慧旋, 2025）精心策划一场活动所需要耗费大量的时间及人力来完成，而高校教师普遍面临“缺团队、缺时间、缺技术”的三重制约，难以独立开展该类复杂教学活动。

由于开展沉浸式、体验式反诈教育活动必然要耗费大量时间，又需要组织协调各类资源，故而高校教师开展体系化、有计划的反诈实践教学活动时常常受到“缺团队、缺时间、缺技术”的三重现实制约。生成式 AI 以“低门槛、易操作、多模态输出、即开即用”为突出特点，教师不需具备专业知识就可以轻松上手使用，因此生成式 AI 为教师独立开展规模化、高质量的反诈教学活动开辟了十分切实可行的新路径。

1.2 研究目的与意义

本文以 MAP-I 理论模型为基本框架，探索技术赋能路径，系统地构建融合前沿数字技术、能激发学生主动参与、切实做到知行合一的高校反诈教育新范式。具有理论与实践双重意义。

理论意义：结合应用场景，系统、有层次地建构并验证适于反诈沉浸式教学的 MAP-I 分析框架，结合 AI “生成式”核心特征，弥补现有理论框架之不足，完成从“替代”到“增强”再到“共创”的三阶赋能机制，因此既充实了人机协同教学理论内涵，也完善了 MAP-I 模型在高校体验式反诈教育中的应用理论。

实践意义：借助生成式 AI 工具，系统、高效地与高校教师配合完成反诈沉浸式剧场的短期实践路径，因而很好地解决了教师“无团队难开展”的现实难题，让教师开展反诈教学更加高效、更易操作，为高校反诈教育及国家安全教育创新提供低成本、高实效的范式参考。为生成式 AI 工具结合 MAP - I 模型在高校第二课堂落地提供可复制、可推广的具体样本，真正促成 AI 技术、理论模型、高校反诈体验式教育三者的深度融合。

1.3 核心概念界定

1.3.1 生成式 AI 工具

生成式人工智能（Generative Artificial Intelligence）是以用户输入指令为基础来自动生成文本、图像、视频、音频诸种模态内容的人工智能技术，因而有很强的对话场景理解能力、启发式内容创作能力、连续任务执行能力以及编程语言解析能力（卢宇 余京蕾 陈鹏鹤 李沐云，2026）。本文中所论的生成式 AI 工具特指 ChatGPT、Kimi、豆包等轻量化 AI 智能体，在教育场景中很自然地承担情境生成、角色模拟、互动反馈诸种功能，是反诈沉浸式剧场建设的理想工具。

1.3.2 反诈沉浸式剧场

沉浸式剧场既把沉浸式教育和戏剧教育融为一体，而反诈沉浸式剧场顾名思义是把沉浸式和戏剧教育的教学方式融入反诈教育中。美国心理学家 Csikszentmihalyi 在 1975 年提出沉浸理论，他认为，沉浸是个体完全投入到某项活动或某件事情中的主观体验，个体在这种状态下注意力高度集中，工作、学习效率且身心愉悦、信心十足。（费志勇，2020）反诈沉浸式剧场是以电信网络诈骗防范为核心教育目标，融合情景模拟、角色扮演、互动推演、危机应对与复盘反思于一体的沉浸式体验教学形态，是高校反诈教育从“被动灌输”向“主动体验”转型的重要载体。学生在理解戏剧文本、表演评价过程中会不断思考。他们要思考角色的行为是否合理、台词是否得当、观点是否正确、证据是否充分，如在讨论经典戏剧时可以对角色的价值观进行批判分析，从而锻炼批判性思维，达成以戏润心。（吉广利，张海燕，2025）与传统反诈讲座、宣传海报等单向传播形式相比，其核心优势在于：以校园高发真实诈骗场景为基础，强调学生主动参与、过程即时反馈与知识深度内化，引导学生完整经历“亲历诈骗场景—识别诈骗陷阱—化解诈骗风险”的全流程。该教学形态通过沉浸式体验深化学生对反诈知识的理解，促进反诈本能与科学应对能力的形成，从而有效提升高校反诈教育的实效性。

1.3.3 MAP-I 模型



图 1 MAP-I 模型图

以地图+望远镜为视觉载体，构建 MAP - I 模型范式，结合生成式 AI 工具的技术优势与反诈沉浸式剧场的体验特征，引入多元（Multiple）、应用（Application）、实际（Practical）、沉浸

(Immersive) 四大模块，各模块彼此衔接、互为补充，因而有利于高校反诈教育质量的切实提高。

学习探索就像扬帆起航的远行，MAP-I 模型是本研究所构建的理论支撑框架。MAP（地图）代表知识体系、认知框架、后续发展，是模型的基础载体。望远镜代表沉浸式体验、深度参与、主动探索。

(1) 多元 (Multiple)：筑牢认知的广度

以多元为起点，实践都建立在全面、开放的知识体系之上，避免单一视角的局限。无论是教育、管理还是项目推进，都需要先构建覆盖多维度、多场景的认知地图，为后续应用打下基础。

(2) 应用 (Application)：打通理论与实践的桥梁

应用是中间环节，将多元知识转化为可操作的方法、适配具体场景，让理论不再是空中楼阁，而是能指导行动的工具，实现从“知道”到“会用”的跨越。

(3) 实际 (Practical)：锚定最终的价值导向

实际是模型的终点，强调所有行动都必须回归真实需求、解决实际问题、产生落地价值，拒绝形式主义，以真实效果作为检验标准。

(4) 沉浸 (Immersive)：贯穿全程的核心驱动力

望远镜的“沉浸”属性，是串联三个环节的灵魂所在。有地图可以出发，但是有望远镜可以走的更远。在以上基础上，加上沉浸式可以更好的掌握多元知识，让应用更适配真实场景也能更精准的运用到实际生活中。

1.4 研究思路与方法

采用“问题提出—理论建构—工具适配—路径设计—案例验证—结论推广”的逻辑，以 MAP-I 模型作为主要分析工具，考察 MAP-I 模型赋能高校反诈教育的实践路径：以生成式 AI 工具为技术支撑，以反诈沉浸式剧场为应用载体，由此形成从理论到实践又反馈于理论的完整闭环。

采用定性研究中的单案例研究法，以 F 高校教师及生成式 AI 工具协作完成反诈沉浸式剧场构建的实践过程作为主要分析案例，且明确论证了其典型性：教师背景多元，实践困境真实，教学需求迫切，能极好地反映高校教师在反诈教育创新中所遇诸种普遍问题及其解决思路。对 F 高校 50 名新生开展了反诈沉浸式活动，活动结束后对 50 名学生发放问卷，对 4 名老师、2 名学生进行深度访谈。

研究数据划分为五大类：第一是教师与生成式 AI 工具全程对话的记录，用以呈现技术介入下的教学建构过程，第二是教师实践过程的反思日志，用以记录教学设计、调整诸种认知演变，第三是反诈沉浸式剧场现场观察记录，用以考察教学实施的实际效果，第四是参与剧场学生的反馈问卷，用以收集学习者视角的学习体验及评价，第五是对研究对象的深度访谈资料，用以厘清实践背后的动因及认知逻辑。

从 MAP - I 模型的多元、应用、实际、沉浸四大维度出发进行理论引导，由此总结教师教学中形成的典型路径，厘清生成式 AI 工具赋能反诈沉浸式剧场的核心机制，也据此给出 MAP - I 模型在高校反诈教育中推广的有力依据。

2. 理论基础与文献综述

2.1 高校反诈教育研究现状

现有高校反诈教育研究主要集中于：传统宣传模式反思、典型诈骗类型分析、家校警协同机制、大学生受骗心理与行为研究。多数研究指出传统教育存在单向性、形式化、短期化、低参与等问题，呼吁转向体验式、沉浸式、常态化教育。但现有成果较少关注教师执行成本与技术赋能路径，对如何让教师在无团队、少时间、低技术条件下开展高质量沉浸式活动缺乏系统解决方案。

2.2 沉浸式教学理论与应用

沉浸式教学是以情境认知理论为基础而设计，具备情境真实性、主动参与性、情感体验性、知识建构性诸种特征，在安全教育、法治教育、心理健康教育中都已应用。因此反诈沉浸式剧场视为沉浸式教学在安全领域的落地，其最大优势是把抽象规则变为具体体验，把被动接受变为主动选择。

2.3 AI 赋能教育与人机协同研究

生成式 AI 可以很好地为教育提供内容生成、个性化学习、教学管理、评价分析诸种支持，人机协同体现着人主导、机辅助、各就其位、优势互补的思想，切实提高教学设计、课堂互动、实践活动诸种情境中的效率和质量。轻量化 AI 工具更有利于降低使用门槛。

2.4 文献评述与研究缺口

现有研究已证明沉浸式反诈教育的有效性与 AI 赋能教育的可行性，但仍存在三大缺口：

- （1）缺乏面向高校教师单人执行的沉浸式反诈教育理论框架；
- （2）缺乏轻量化 AI 工具在反诈沉浸式剧场中的系统性应用路径；
- （3）缺乏从策划—筹备—执行—评价—推广的完整可复制范式。
- （4）本研究以 MAP-I 模型为核心，填补上述缺口，构建理论与实践统一的解决方案。

3. 基于 MAP-I 模型的 AI 赋能反诈沉浸式剧场实践路径

3.1 路径总体框架

从 MAP - I 模型所提出的多元、应用、实际、沉浸四大维度及内在运行逻辑出发，建构起 AI 赋能

反诈沉浸式剧场的实践路径总体框架：以 MAP - I 模型为理论指引，以生成式 AI 工具为技术支撑，以反诈沉浸式剧场为实践载体，理清从资源整合、场景构建、活动设计到效果评价的全链条。

实践路径总体框架归纳为“多元基础、AI 赋能、贴合实际、应用结合、沉浸体验、闭环反馈”的六位一体协同机制，引出五大明确、有层次的核心模块：资源整合模块以多元维度为依托，把主体多元、场景多元、形式多元、内容多元诸种要素系统、有序地整合起来，因此成为反诈教育资源建设的坚实基础。场景构建模块以实际维度为依托，按案例真实、语言贴近、成本实际、场景实际诸种原则把多元资源转化为贴近学生生活的高仿真教育情境，实践过程能真正扎根现实、落到实处。活动设计模块以应用维度为依托，贯彻以用为中心的理念，以全链条流程训练、实用工具学习的方式把反诈知识转化为可迁移、可应用的实战能力，打通从认知到行为的转化通道。运行实施模块以沉浸维度为依托，借助环境沉浸、角色沉浸、决策沉浸、情感沉浸的四重机制，把能力训练真正融入深度体验之中，在“亲历”中促成知识内化、行为养成。效果评估模块以过程性评价与结果性评价相结合的方式对实践成效做系统、科学的检测，更重要的是把测评结果及时、合理地反馈给资源整合模块，形成“实践—评估—优化”的闭环反馈机制。

框架运行中各环节嵌入生成式 AI 工具：资源整合阶段用生成式 AI 工具帮助教师收集、筛选、整理真实诈骗案例，生成丰富多样的 IF 场景及教学素材，场景构建阶段用其生成符合学生语言特点的对话文本、情境描述、角色设定，因而场景更真实、更贴近学生生活，活动设计阶段用其辅助设计互动推演的决策分支及反馈机制，直接为应用维度的技能训练提供可靠支持，运行实施阶段用其设计场景道具、氛围内容、音效诸种要素，切实增强沉浸体验的交互性及动态感，效果评估阶段又用其自动完成对话记录整理、数据编码分析、反馈问卷生成诸种工作，为评估优化准备充分数据。因此生成式 AI 工具全流程的嵌入既提高了实践路径的操作效率，也真正拓宽了反诈教育的可能性边界。

实践路径总体框架体现分层推进、循序渐进的实施逻辑：初级阶段以资源整合、场景构建为基本目标，先做好案例筛选、流程设计、场景布置诸种准备，让反诈沉浸式剧场真正具备运行条件。推进阶段以活动设计、运行实施为焦点，组织学生直接参与剧场体验，在应用、沉浸两者的协同中潜移默化地培养能力、内化所学知识。深化阶段以效果评价、迭代优化为根本，系统、有层次地收集、分析多源数据，厘清实践中的问题及改进方向，主动、扎实地优化框架设计。三个阶段彼此衔接，层层递进，既有明确的可操作性，又留给不同条件的高校充分的调整余地。

3.2 案例背景与核心要素介绍

案例主体是 F 高校 4 年工作经验的青年教师，从事高校行政工作，又有从事高校教学的基本经历，其背景、能力现状都与高校多数青年教师的实际高度吻合。

承担本次活动的教师所要完成的实践任务十分明确：为该校 50 名新生组织一次大型反诈沉浸式剧

场，要在 3 天内独立、完整地做好全流程设计及实施，且不允许借助团队力量，也不允许使用额外经费，因此该任务是高校教师开展反诈教育最自然、最典型的现实场景的再现，实践代表性极强。更难得的是，教师在本次实践中第一次使用生成式 AI 工具，直接以工具的“对话交互”功能完成全流程操作，技术使用门槛与实践场景彼此高度契合。

本案例的典型性体现在：由于教师的背景、能力及实践困境都是高校多数教师真实、典型的写照，故 3 天独立完成反诈沉浸式剧场的实践过程很自然、妥帖地展示了 AI 轻量化工具的赋能价值。

3.3 沉浸式实施情况

案例的核心设计严格遵循 MAP-I 模型的四个维度，将多元、应用、实用、沉浸的理念融入剧情设计、技术应用与互动逻辑中，实现了 AI 技术与沉浸式教育的深度融合。

3.3.1 沉浸式场景建构：立足“实用”维度，打造真实反诈情境

由于案例很好地把握了 MAP-I 模型中所提出的实用（Practical）原则，以高校学生常见受骗场景为背景，创设真实感极强的情境。

（1）场景选取

从三大高频受骗场景入手，本文所选案例的剧情很自然、妥帖地围绕高校学生最常见、最易发生的三大诈骗场景展开：网络购物退款诈骗场景、兼职刷单诈骗场景和校园贷诈骗场景，且三个场景都来自该校学生真实受骗事件，因此有极强的针对性和极好的示范价值。具体而言，网络购物退款诈骗场景再现了学生在某购物平台购物之后遇到冒充客服退款的诈骗过程，兼职刷单诈骗场景再现了学生在求职平台找工作时掉入刷单返利陷阱的情形。

（2）场景设计

由于要还原真实的诈骗流程，因此本案例很自然、妥帖地采用“实景设计+道具配备”的方式建构场景：以学校歌剧院为场景的虚拟市区，各诈骗宣传口为虚拟摊口，真假摊口混杂，真假人员混入，真正做到了对现实场景的高度还原。故而学生身在其中却不知道身边某些表面反诈的宣传摊口实为套取信息的诈骗点位。

（3）角色设定

覆盖诈骗场景的关键角色。案例设置了多个角色，包括市民、诈骗分子角色、摊主、警察角色等。市民、诈骗分子、警察角色均由学生扮演，真假参半的环境，市民需要完成反诈摊口的闯关获取积分赢得奖品，而诈骗分子的同学则是负责在其中利用“假币”“虚假宣传”来骗取市民同学的积分而获得胜利，扮演警察的同学需要自行主动的获取反诈知识从而来进行判断，找出藏在同学中的犯罪分子。角色的设定增强了情境的代入感，让学生能够身临其境地感受诈骗场景。

3.3.2 AI 技术的赋能应用：聚焦“应用”维度，赋能沉浸式体验

以 MAP-I 范式应用（Application）维度为起点，结合 AI 技术的基本功能，解决四大应用场景。

（1）智能 NPC 交互

对真实诈骗话术进行模拟，其最突出、最值得重视的技术亮点是所采用的 AI 驱动的智能 NPC，即诈骗分子角色，能与学生做实时、自然的语言对话。智能 NPC 基于先进的自然语言处理技术，内置种种诈骗话术模板，能十分自然、合理地根据学生的不同反应调整沟通策略：学生对退款要求表示怀疑时，智能 NPC 即展示伪造的订单截图及营业执照予以迷惑，学生拒绝转账时，又适时用威胁、恐吓等话术施以压力。因此智能 NPC 的交互有极强的情境真实性，也自然地增加了挑战性。

（2）个性化剧情分支

实现因材施教的教育目标。结合 AI 技术中所蕴含的个性化适配功能，设计了若干剧情分支，让剧情按学生的决策行为自然展开，同时 AI 系统与策划教师协作，对诸种选择都提前设计好相应路线，系统还会实时记录学生对话内容及各项决策，据此客观、可靠地分析学生的反诈认知水平。因此，对反诈认知水平较低的学生，系统推送难度较低的剧情分支，以科普宣传为主，给“诈骗分子”身份的同学推送信息，让其亲自扮演“诈骗”角色，从被骗经历中切实体会反诈知识，提高警惕性。与此形成极好呼应的是，对反诈认知水平较高的学生，系统主动提供更复杂、更隐蔽的诈骗陷阱，剧情难度相应提高。故而个性化剧情分支的设计真正做到了“因材施教”。

（3）零风险提示

往常的教育活动会给学生创设一个“无菌”的真空区，以种种防护手段把风险隔绝在外。本次反诈沉浸式剧场的策划思路则是主动把显性风险提示降到最低，在可控、安全的环境里高度还原一个情节复杂、与真实社会高度相似的模拟城市，让诈骗陷阱自然、妥帖地潜伏于日常场景之中。不追求让学生“一次就对”，而是将整场体验设计成一本开放的“错题集”：允许试错、允许犹豫、允许“摔倒”，让学生在安全边界内完整、真实地经历受骗、醒悟、止损、反思诸种情境，也在亲身“踩坑”中看清陷阱逻辑，在真实情绪中养成防御本能，因此真正做到在跌倒中学习与成长，在体验中筑起防线。

（4）数据化行为分析

生成个性化的能力评估报告。案例结束后，AI 系统对学生在案例中所作的各种行为数据做系统、严谨的分析，由此自然、合理地生成个性化的反诈能力评估报告，报告中明确给出学生的风险识别准确率、决策反应时间、反诈知识掌握程度诸种指标，更重要的是据此给学生提供具体、可行的个性化学习建议：若学生在校园贷诈骗方面存在薄弱点，系统就会建议其有针对性地加强相关学习以提高风险识别能力。数据化行为分析功能既是教师复盘讲解的科学依据，也直接成为学生能力提高的行动指南。

3.3.3 双向赋能的互动逻辑

(1) 多元维度的体现

从实现目标、主体、评价做到多元化：案例所确立的目标是“知识传递—能力培养—价值引领”的多元目标，所涉主体是学生、教师、技术研发者诸种角色，因此形成了协同育人的良好格局，而评价方式又采用“AI 数据分析+教师评价+学生自评”的多元化形式，对教育效果予以立体考察。故此多元设计能切实满足不同学生的学习需求，教育的覆盖面、实效性都大大提高。

(2) 沉浸维度的体现

实现多感官交互及深度参与，以实景布置、实物道具、智能 NPC 交互诸种方式给学生创设多感官交互的真实情境，使学生在案例中能用视觉直接观察真实场景及道具，又用听觉听清诈骗分子的话术，因而情境代入感极强。案例中设置“识别诈骗话术”“制定应对策略”诸种任务，让学生真正成为情境的参与者、知识的建构者。

(3) 双向赋能的互动逻辑

技术与教育有十分明确、自然的双向赋能关系。沉浸式场景为 AI 技术提供具体的应用场景及数据来源，AI 技术能提高沉浸体验的针对性及有效性，二者形成良性循环，沉浸式场景的需求促使 AI 智能 NPC 话术库更充分、更合理地适应诈骗场景的同时 AI 技术所实现的个性化剧情分支又让沉浸体验真正个性化，教育效果因而大大增强，做到技术与教育的协同发展。

4. 反馈与不足

4.1 初步反馈

为评估案例的实施效果，本研究通过问卷调查法与深度访谈法收集了学生、教师与技术研发者的反馈意见，初步反馈结果如下：

4.1.1 学生反馈

参与度高，反诈能力有十分明显、扎实的提高。从本次问卷调查结果可以见，92%的学生对所选案例表示满意，认为其“生动有趣”“贴近现实”，传统反诈讲座更吸引人。就反诈能力本身而言，学生对常见诈骗手段的识别准确率从课前的 45%提高到课后的 88%，85%的学生都明确表示能将所学应用于真实场景识别诈骗分子的话术。学生也自然、妥帖地提出了若干改进建议：增加诈骗场景，延长时长，改进 AI 智能体对话的流畅性。

4.1.2 教师反馈

由于教育效果明显，教学负担切实减轻，参加案例实施的 4 位教师都一致、充分地肯定案例的教育效果。既有利于提高学生的反诈意识，又有利于培养学生相关能力。教师还具体指出 AI 系统所提供的实时风险提示及数据化分析功能切实减轻了教师的教学负担，因而有利于教师集中精力进行系统复

盘讲解。

4.2 存在的不足

尽管案例取得了良好的实施效果，但仍存在一些不足之处，具体表现为以下三个方面：

4.2.1 AI NPC 的交互话术存在生硬感

从目前部分学生的反馈中可以看到，AI NPC 交互话术过于模板化，故当学生提出超出发令话术模板范围的问题时，NPC 不能作出合理、自然的回答，因而所创设的情境真实性受到影响，学生的沉浸感因此降低，也因而难于充分模拟真实诈骗场景中诈骗分子的话术诱导逻辑。

4.2.2 角色体验不完全

本次活动中所抽角色的体验不够完整。抽到普通市民身份的学生直到活动结束后、教师对全部角色做系统复盘讲解之后才知道，因而普遍流露遗憾之情，即没有抽到诈骗者、民警诸种核心互动角色，因此错失了更充分、更深刻的参与机会及体验。与此形成十分清楚对照的是，市民角色的参与感、互动性、可玩性都弱于核心角色，故本次活动的整体体验存在明显不均之处。

4.2.3 效果评估体系的长效性不足

案例效果的评价通过课后短期问卷调查及 AI 行为数据加以分析，故现有研究缺乏对学生反诈素养的长期、系统的跟踪评估机制。学生在案例体验之后短期内能较好地识别诈骗手段，但是随时间推移，反诈知识的记忆度、应用能力都会下降。现有评估指标多从知识掌握、场景应对的角度出发，对学生价值观念变化、反诈知识传播行为等深层教育效果的考察尚不充分。

5. 结论与展望

5.1 研究结论

多元维度把主体、场景、形式、内容诸种要素系统、有机整合，筑牢反诈教育的资源基础，应用维度以“知行合一”理念为指导，把多元资源转化为实战技能，实际维度以案例真实、语言贴近、成本实际、场景实际诸种措施保证教育过程真正扎根现实，沉浸维度以环境、角色、决策、情感四者的沉浸设计促成知识的内化及行为的自觉转化。四大维度彼此衔接、互为支撑，实为解决高校反诈教育诸种困境的系统性良方。生成式 AI 工具能与教师在很短时间内策划、组织大型活动，能自然、充分地渗透于反诈教育全过程，具体而言，在资源整合阶段用来筛选真实案例、生成剧本内容，在场景构建阶段生成适合学生语言表达的对话文本及情境设计，在活动设计阶段辅助设计互动推演中各环节的决策分支及反馈机制，在运行实施阶段直接承担实时对话生成及角色模拟互动，在效果评价阶段又有利于系统、规范地整理分析数据。因此 AI 工具的全流程嵌入既提高了反诈教育的操作效率，也切实扩大了教育创新的可能性边界，二者融合得十分妥帖。

MAP - I 模型所设计的实践路径有极强的可操作性及可推广性，以 F 高校教师与生成式 AI 工具协作完成反诈沉浸式剧场单案例分析为起点，系统、严谨地总结出资源整合、场景构建、活动设计、运行实施、效果评估五位一体的实践路径，由此在低成本、短周期、少人力的现实约束下做到反诈教育提质增效。案例结果明确、有力地证明该方式有利于提高学生风险识别、危机应对、工具使用、心理防御诸种能力，也获得了参与师生的一致好评。

针对性不足的问题，以多元维度场景覆盖、实际维度案例真实的方式，让教育内容切实对应学生所遇高发诈骗类型及真实生活情境，能解决知行脱节的问题，其有应用维度的技能训练、沉浸维度的决策体验，顺理成章地打通从知识到行为的转化通道。形式多元、角色沉浸，情感沉浸、决策代入，解决了参与度低的问题。

5.2 理论贡献与实践启示

为高校反诈教育提供了一个有理论自觉性、有实践指导价值的分析框架，将多元、应用、实际、沉浸诸种要素有机整合，也厘清了反诈教育从资源整合到能力培养、从情境创设到体验深化的内在逻辑，做了极大补充、丰富了教育技术学及安全教育领域的理论。厘清生成式 AI 工具赋能反诈教育的核心机制，论证了其在案例筛选、情境生成、互动设计、反馈提供各环节的作用方式，因此给出了人工智能赋能教育极其难得的微观机制解释。

本文对本研究的实践启示做了十分清楚、有层次的归纳，即从四个方面予以展开：对高校教育管理者而言，MAP-I 模型给出了反诈教育创新的系统思路，因而有利于其整合校内外诸种资源，建设多元主体协同参与的反诈教育体系，把反诈教育从碎片化推向系统化，从形式化推向实效化。对一线教师而言，文中介绍生成式 AI 工具辅助反诈教育的操作方法，教师可在低成本、短周期、少人力的条件下，用 AI 工具自主设计、实施反诈沉浸式剧场，真正实现教学创新与专业成长。对反诈教育研究者而言，MAP-I 模型及其实践路径框架是大型活动工具和操作指南，后续可据此开展更大样本的量化研究或跨校际比较研究，系统检验模型的有效性及其推广价值。对反诈实务工作者而言，文中所总结的真实案例筛选原则、场景设计策略、技能训练方法、沉浸体验机制诸种要素都具有极强的专业价值，可直接作为反诈宣传教育的方法论参考。

5.3 研究局限与未来展望

5.3.1 研究局限

不能直接检验 MAP - I 模型在不同类型高校、不同实施条件下的适用性及有效性。今后可开展多案例比较分析，选取不同地域、不同层次、不同类型的高校作为研究对象，系统考察模型在不同情境下的实施效果及适配策略。

5.3.2 未来展望

四大维度的权重关系、各模块的操作规范、效果评价的指标体系诸种问题都仍有明确的深化方向。今后宜采用更大样本的实证调查、专家咨询、行动研究诸种方法对 MAP - I 模型予以优化,切实提高其理论解释力和实践指导价值。所用数据来源为教师与 AI 的对话记录、教师反思日志、现场观察记录、学生反馈问卷及深度访谈资料,且明确指出目前尚不能对学生长期行为变化做系统追踪测量。鉴于反诈教育的根本目的是形成学生持久、稳定的反诈本能及科学应对能力,故而长期效果的可靠检验必然需要更长时间周期的纵向追踪研究。因此,今后宜设计前后测对比实验,配合长期跟踪调查,考察基于 MAP - I 模型的反诈教育对学生反诈意识及行为的实际长期影响,验证模型的有效性。

从技术应用的角度对生成式 AI 工具在反诈教育中的赋能作用做了十分清楚、有逻辑性的论述, AI 工具的功能边界及交互形态都在快速变化,目前尚没有充分挖掘多模态 AI 生成、大语言模型实时交互、虚拟现实与 AI 融合诸种技术在反诈沉浸式剧场中的应用潜力。故而今后宜系统、有层次地探索生成式 AI 与虚拟现实、增强现实等沉浸式技术的深度融合,打造真正沉浸、富于交互的反诈教育场景,让反诈教育从“2D 屏幕交互”自然、妥帖地跃迁到“3D 空间体验”。

以 MAP-I 模型为基本分析框架,针对高校反诈教育的新形势、新挑战,主动、有力地提出了对高校反诈教育理论创新及实践变革都有切实价值的建议,同时也可以联系到构建平安校园、护航学生成长的目标。今后宜在此基础上推进 MAP - I 模型在更多教育场景中的落地应用。

参考文献

- 中国信息通信研究院 . 新形势下电信网络诈骗治理研究报告 (2020 年) [R]. 北京: 中国信息通信研究院安全研究所, 2020.
- 章懿颖, 黄恩浩, 董冬. 高水平大学校园 AI 电信诈骗防范研究 [J]. 计算机时代, 2025(12): 71-76.
- 雷燕飞, 黄颖雪, 韦慧旋. 广西高校大学生防范电信网络诈骗现状调查与分析 [J]. 高教论坛, 2025(7).
- 卢宇 余京蕾 陈鹏鹤 李沐云. 生成式人工智能的教育应用与展望 [J]. [2026-04-03].
- 费志勇. 沉浸式大学生创业教育生态系统构建探究 [J]. 实验室研究与探索, 2020, 39(7): 6. DOI:CNKI:SUN:SYSY.0.2020-07-050.
- 吉广利, 张海燕. 运用教育戏剧培育小学高年级学生思维品质的教学实践 [J]. 中小学英语教学与研究, 2025(6): 16-19.