

主编的话

本期《信息系统学报》是总第 32 辑，共收录 9 篇研究论文。此次发表的 9 篇研究论文涵盖了虚拟现实（VR）商店营销、APP 用户使用行为、付费知识贡献动机、在线投诉应对、电影消费者偏好、云资源配置、游戏产品营销、电商平台运营等多方面的主题，采用了多样化的研究方法。

马文菊等的论文以 VR 商店为研究对象，探讨社会元素对 VR 购物体验 and 品牌态度的影响，剖析了准社会互动、临场感和心理意象形成的连续中介机制，构建了社会元素对 VR 购物体验和品牌态度影响的结构模型，为优化 VR 商店中的场景布置，提高消费者 VR 购物体验、品牌态度和企业 VR 商店的营销效果提供了理论支持。高思嘉等的论文针对如何设计推送通知可以促进学习类 App 用户的活跃度，与某医生教育应用平台合作开展实地实验，研究推送通知的信息模糊程度和时间距离对用户行为的影响，丰富了现有关于应用推送和模糊偏好的研究，为推送通知策略的实施提供实践指导。周中允等的论文针对如何促进医疗类 App 用户的深度使用，以用户体验为研究视角，以刺激-机体-反应为分析框架，建构了影响医疗类 App 用户使用体验及行为的研究模型，为移动医疗行业提升用户使用体验和拓展使用深度提供了建议。刘璇和王凯的论文采用问卷调查方式，以推-拉-锚定模型为基础，探究医生付费健康知识贡献的影响机理，为在线社区提升医生付费健康知识贡献意愿、丰富社区的付费健康知识内容提供借鉴。朱张祥等的论文探讨服务失败背景下，旅游在线投诉回复表情符号对游客宽恕的影响，揭示了服务失败类型与严重性差异对游客心理感知的影响差异。金悦和刘司舵的论文以我国两千余部院线电影为样本，分析了流媒体平台相较于线下影院中的消费者偏好变化以及电影市场份额分布的差异，为流媒体平台完善电影引进制度以及电影制作方选择发行渠道提供了理论支持。白静等的论文针对现有云资源配置方案对云应用的用户访问量、资源供应量的随机性和云应用提供商收益考虑不足的情形，提出了随机供需云环境下应用提供商收益驱动的最优资源协同配置策略，基于云应用提供商期望收益最大的思想提出云资源配置策略，在随机环境下充分考虑云资源租赁价格、服务价格、资源缺货价格和资源闲置价格对云资源配置量和期望收益的影响。王述等的论文针对游戏产品开发商的营销模式选择，建立了不同营销模式下的供应链模型，并通过对不同供应链模型进行比较分析，探讨了开发商的最优营销模式以及不同营销模式对消费者剩余的影响。蒋昙飞等的论文围绕制造商和电商平台构成的两级闭环供应链，分析了制造商、电商平台及供应链的最优决策及利润，探讨了制造商回收旧产品以再制造情形下电商平台的运营决策问题。

我们希望本期刊登的这些文章能够在促进科学探讨、启发创新思维、分享学术新知方面发挥应有的作用，同时也希望《信息系统学报》得到大家的更多关注并刊登更多高水平的文章。谨向关心和支持《信息系统学报》的国内外学者同仁及各界人士致以深深的谢意。感谢参与稿件评审的各位专家的辛勤工作，感谢各位作者对学报的支持以及出版过程中的配合，并感谢科学出版社在编辑和出版过程中的勤恳努力！

主 编 徐 心
副 主 编 黄丽华 刘业政 陆 伟 邱凌云 王刊良 叶 强
执行主编 郭迅华

2024 年 4 月于北京