

审美教育的本质特征与沉浸式教学的新探索

刘长庚

(上海理工大学 出版印刷与艺术设计学院, 上海 200093)

摘要: 以审美教育的基本原理为指引, 通过描述实际教学中的沉浸式教学场景, 总结美育教学经验和规律。该教学实践证明了“美育是体验型教育”, “必须通过师生的情感共鸣来达成效果”, “其教育过程是即时发生”等美育教学特征。这些特征决定了追求多感官参与、强调现场感染力和学生即时感受的沉浸式教学方式在美育中所具有的独特作用。通过分析沉浸式教学所必需的外部条件, 认为数字移动媒体时代, 新技术的发展, 如虚拟现实、增强现实技术和方兴未艾的元宇宙构想, 将为未来的沉浸式审美教育提供更多可能, 为新时代的工程美育做出更大的贡献。

关键词: 审美教育; 体验型教育; 沉浸理论; 数字技术; 元宇宙

中图分类号: G 40-014

文献标志码: A

文章编号: 1009-895X(2023)S1-0029-05

DOI: 10.13256/j.cnki.jusst.sse.2023S1006

Essential Characteristics of Aesthetic Education and New Exploration of Immersive Teaching

LIU Changgeng

(College of Communication and Art Design, University of Shanghai for Science and Technology, Shanghai 200093, China)

Abstract: Guided by the basic principles of aesthetic education, this paper describes the actual immersive teaching scenes, summarizes the teaching experience of aesthetic education, and explores the new aesthetic education pattern. The teaching practice has proved that aesthetic education is characterized by experience-based education, emotional resonance between teachers and students, and the instantaneous educational process. These characteristics strengthen the unique role of the immersive teaching method, which pursues multi-sensory participation, emphasizes on-the-spot appeal and students' immediate feeling in aesthetic education. This paper analyzes the external conditions necessary for immersive teaching, and concludes that in the era of digital mobile media, the development of new technologies, such as virtual reality, augmented reality, and the burgeoning concept of the meta-universe, will provide more possibilities for immersive aesthetic education in the future and contribute to the engineering aesthetic education in the new era.

Keywords: aesthetic education; experiential education; flow theory; digital technique; metaverse

在我国学术研究领域, “美学”一词源于德语词汇 “Ästhetik”, 这个单词的本义是“感性”, 它源自希腊单词 “αισθητικος”, 含义是“凭感官可以感知”。即, 美学就是“感性学”。“德国哲

学家鲍姆嘉通在1750年出版《感性学》一书,建立了一门后来被广泛称为“美学”的哲学学科。这门原本以研究“低级认识能力”(即感性认识能力)为宗旨的科学,如今囊括了被归于这门学科之下的美、艺术、悲剧、喜剧、崇高、美育等不同研究领域和范畴……”^[1],也因此,鲍姆嘉通被称为“美学之父”。

鲍姆嘉通的努力,“实际上是试图把欧洲自古代希腊以来的艺术实践和艺术理论纳入哲学认识论的研究领域,把原本旨在指导艺术实践的艺术批评和理论改造成哲学的抽象思辨的对象,从而开创西方美学史上以德国为中心的哲学美学或观念论美学的传统”^[1]。“鲍姆嘉通之所以能够通过‘感性学’(美学)的提出占据思想史中耀眼的一席,正与他处于这种思想转换的历史节点有关。”^[2]

在确认“美学即感性学”这一观念之后,人们就能循此理解审美教育的本质规定及其在教学实践中的特殊规律:审美教育即是诉诸于感性的知觉教育,其教育的目标是提升人们的感受能力,教育的手段是激活人们的感觉和情感,教育的途径是师生共同沉浸在丰富而浓烈的审美体验当中。

一、审美教育的本质特征及其对教学的要求

美学的“感性学”本质,决定了审美教育的特有性质,即审美教育的内核不是某种知识体系的讲解、记忆、背诵,不是某个公式的反复练习和举一反三的应用,而是情感的体验过程。比如面对灿烂的晚霞,审美教育不是讲云量或空气湿度与阳光折射的关系,不是进行不同色彩的光谱波长分析,不是讲解不同季节的天候特征,而是调动欣赏者的感官,触发欣赏者的情感,引发欣赏者的想象和联想,深化欣赏者的感悟,是带领学生面对晚霞,一起安静地观看,在观看的那一刻,渐渐情绪飞扬,心潮澎湃,思绪万千,胸怀涤荡。再比如,绘画作品欣赏的教学中,作者信息、时代背景、创作技法、表现手法等都是审美教育的知识储备阶段,审美教育的核心内容是带领学生一起观察作品的线条、构图、色彩、物象和意象,通过视觉,触动情绪,直至产生感情的涌动和丰富的联想。这涌动和联想,才是审美的心理过程。只有产生了这种审美心理过程即情感波动,才可以被认为是具有现实意义的审美教

学,而单纯的艺术理论、历史和知识的讲解,并不是审美教育。

上述审美教育的特殊性质,规定了审美教育的特殊规律。首先,审美教育的核心内容是“个体的而非共通的”。这不同于大部分科学教学的内容要求。科学教育追求严密的概念划分、系统的知识体系、普世的科学规律、严格的客观标准。科学教育向学生传递的教学内容是稳定(固化在教材里)的,每一个学生需要掌握的知识(尽管进度有快慢)是相同的。审美教育强调的“审美体验和感受”是个性化的。在教学过程中,学生产生的情绪和联想是不一样的,审美教育旨在激发这种多样性,珍惜这种多样性,因为多样性拓展了艺术的和审美的可能性。审美教育对于教育的内容,是没有客观的答案的。审美情感的客观性,只是表现为“主观的普遍性”。即在实际教学过程中,师生因为有共同的文化遗产和生活背景,因而对同一艺术作品,可能会产生大体相同的审美感受。这个大体相同,是审美教育得以展开的基础,而其中的不同,也是审美教育的重要内容。因此可以说,审美教育的核心内容,一定在教材(关于艺术的知识)之外。

其次,审美教育的内容,是“即时的而非永恒的”。这体现出审美教育与一般科学教育的本质不同。科学教育,学生要学习的知识是经过证明了的、相对稳定的科学规律,这些规律和知识,要放之四海而皆准。审美教育也有一些背景知识的讲解,但其核心仍然是“情感的体验”。这种体验发生时,审美教育的效果发生;体验结束时,审美教育的效果结束。每一次审美教育都依赖于每一次的感官触动和情感触发。所以,审美教育的关键词不是知识的记忆和练习,而是情感的感受、熏陶,甚至发泄。这个即时发生的情感体验是审美教育的真正核心。如果没有情感体验,审美教育就变成了极其简单的艺术知识的学习,这就好比人们可以死记硬背、流畅诵读“幸福”的概念内涵,但“感觉”却枯燥乏味,毫无幸福可言。

审美教育的第三个特殊规律是,教学内容是“形象的而非抽象的”。科学知识是抽象的,尽管教师为了教学效果,极力采用生动形象的教学方法,但所传递的知识仍然是抽象的,而且知识的价值也恰恰在于对纷繁现象的抽象解释能力。而审美教育关注的是被教育者的形象思维能力,即在一幅作品或一个场景的触动下,产生情感驱动,展开联想,生成新的画面和场景的能力。审美教育的即时感受,

混合于这些场景当中（情景交融），产生新鲜的情感体验、生活感悟和精神提升，对于场景的思维即形象思维的丰富性和多样性，体现了艺术欣赏者的审美能力。

审美教育的上述特殊规律，对审美教育的教学实践提出了特殊的要求。审美教育特别强调对教学场景的要求，强调感官触动的必要性，也强调学生作为教学主体参与的重要性。审美教育的教学内容，不仅仅来自教师的分享，也来自学生的自我想象与生成。显然，呼应上述教学规律，沉浸式教学顺理成章地成为审美教育的主要手段之一。

二、沉浸式教学的场景描述和经验探索

沉浸式教学在当前的教育教学研究领域受到了充分的重视，在教学实践中也得到了广泛的探索和应用。它在 20 世纪 60 年代由加拿大教育家哈里·戈尔斯提出，并在加拿大和美国快速兴起，随后国内学者也将其引入教学实践当中。1975 年，美国芝加哥大学米哈里·契克森米哈（Mihaly Csikszentmihalyi）博士提出了沉浸理论，描述了人们在活动中完全被吸引并投入情境当中，过滤掉所有不相关的知觉，而进入一种沉浸状态。国内学者吸收国外研究成果，将“沉浸”定义为：“当个人完全进入一项活动时所产生的心理状态，个人因为自身的兴趣完全融入其中，专注在自身注意的事情上，并且丧失其他不相关的知觉，就好像被活动吸引进去一般。”^[3]

2012 年，余璐等在《论我国高等教育中的沉浸式教学模式与实践》一文中，把“沉浸式教学”描述为“教育教学工作者在施教过程中巧妙地运用多种教学手段，激发学生的学习兴趣，使学生进入一种‘沉浸’体验的学习状态，从而提高教学水平与成效”^[4]。文章认为，沉浸式教学实施的前提条件是构建逼真的学习环境，强调必须使用多种教学手段，通过调动学生积极参与来提升教学效果。

遵循前述有关审美教育的本质规定和内在逻辑，结合沉浸式教学的相关特点，笔者在教学实践中，尝试了多种育人场景的构建。这些沉浸式教学实验的主要追求：一是充分利用现场环境，构建立体多维的教学场景，增强参与感、体验感；二是采用多种触发方式，刺激学生的视觉、听觉、触觉，调动学生的感受、情绪、情感，驱动学生的想象和联想；三是特别强调学生的主体性，把学生的联想生成为部分教学内容。下面根据笔者的教学实践，简单描

述几个教学案例场景。

场景一：师生一起在共青森林公园的盈湖泛舟。夕阳西下，天空湛蓝，彩云飘荡，落日洒下金色的余晖，盈湖水岸相近，岸边是金色的垂柳。老师结合现场环境，讲解徐志摩《再别康桥》名句：“那河畔的金柳，是夕阳中的新娘；波光里的艳影，在我的心头荡漾。”水面上清风徐来，水波不兴，学生们的船桨划破水面，湖水清澈，水草在湖底清晰可见，远处有野鸭倏然驭水而飞。老师接着讲“软泥上的青荇，油油的在水底招摇；在康河的柔波里，我甘心做一条水草！”游船里放着音乐，教师配乐诗朗诵，传递诗歌情绪，利用现场环境，生成诗歌意境，学生们沉浸在诗情画意一样的自然环境里，流连忘返，情感体验丰富，审美感知能力得到提升，对艺术审美的美好向往得以增强。

场景二：师生一起赴绍兴会稽山登山春游。周围山势不高却郁郁青青，远山苍茫如黛，近山青翠欲滴，春光明媚，惠风和畅，云白草绿，天朗气清。同学们欢声笑语，步行上山，在山顶列坐其次。师生一起阅读王羲之《兰亭集序》：“此地有崇山峻岭，茂林修竹；又有清流激湍，映带左右，引以为流觞曲水，列坐其次。虽无丝竹管弦之盛，一觴一咏，亦足以畅叙幽情。”带领学生，依托周围环境，感受：“是日也，天朗气清，惠风和畅。仰观宇宙之大，俯察品类之盛，所以游目骋怀，足以极视听之娱，信可乐也。”现场还特别安排有特长的同学，为大家演奏古琴古筝，同学们配合国乐，在视觉和听觉的双重刺激下，展开审美联想。

此外，美育已经实现的沉浸式教学场景有：组织学生山顶露营，结合艺术作品欣赏星空；在王国维故居，共读《人间词话》；在鲁迅故居和虹口公园，共读鲁迅作品；在江南小镇小酌，共同领略江南水乡文化；等等。

这些教学实践的共同特点是，充分利用多样而鲜活的教学场景，发挥教师的课堂表现力，调动学生视、听、触、嗅等多个感官，触发其审美感受，带领其真正进入“现实发生着的”审美情绪和境界当中。通过丰富的体验、真实的感受，丰富学生的审美经验，扩展学生的审美视野，提升学生的艺术鉴赏水平。这种教学方式，显然是对本文前述审美教育特质和内在规律的呼应。

当然，通过上文不难看出，笔者的教学实践都是利用课外时间，在全日制教学内容安排之外完成的，而且每一个教学场景的搭建，都必须依赖精心

的设计,依赖交通、食宿、娱乐费用的支出,依赖师生有大量的时间投入。显而易见,这种教学方式,在当前的教学管理状态下,面临着许多影响现实操作的具体困难。但是,这是非常符合“感性学”特性要求的审美教育方式。好在日渐兴起的数字媒体技术,如虚拟现实和增强现实技术、方兴未艾的元宇宙构想,为我们搭建生动鲜活的虚拟教学场景提供了可能。笔者相信,借助数字媒体技术,人们可以找到解决困难的更多方法和途径。

三、数字技术对新时代审美教育的支撑与推动

如前所述,“沉浸式”教学面临许多困难,比如它强烈依赖现实的自然环境,需要在大量现实环境之间转换场地,这对教学资源整合和教学成本控制提出了巨大挑战。这种教学方式也依赖于教师个人较强的亲和力和感染力,这是组织和驱动学生产生审美触发的基础,从而导致这种教学方式难以规范性复制,在实际推广时困难重重。笔者认为,以虚拟现实、增强现实为代表的数字技术,为这些困难的解决提供了帮助和支撑。

2016年是媒体和学术界公认的“VR元年”,这一观念被普遍接受的原因是,这一年学界和业界看到了虚拟现实、增强现实技术在商业领域得以实际利用。这一年虚拟现实设备取得了突破性进展,可以商用、价格可接受的设备大量面世,VR/AR的技术装备开始由实验室走进工业生产。随后的三年时间,结合VR/AR技术的游戏娱乐、医学诊疗和教学项目等逐渐兴起。利用VR/AI技术提升教学场景感,搭建沉浸式教学场景的研究也快速展开。

其实,随着IT技术的快速发展,国外的沉浸理论在1990年代就已经开始向人机交互方面延伸。在国内:“基于虚拟现实技术的教学应用研究,目前主要集中在两个方面:(1)理论探索虚拟现实技术在教学中的应用,总结虚拟现实技术的背景或优势等;(2)基于虚拟现实技术的仿真系统的设计与开发,如虚拟校园、虚拟实验系统等。但还未对基于虚拟现实技术的教学方式、教学模式等设计形成一个成熟的标准规范。因此,在虚拟现实技术的支撑下,对这种沉浸式教学的学习方式、教学模式、教学方式设计的研究十分有必要。”^[5]“2013—2015年清华大学、北京大学、浙江大学等200所高

校先后建设了国家级虚拟仿真实验教学平台。经统计发现:这些高校的仿真实验室多是工程类专业,如物理、化学、机械制造、材料科学、车辆制造、医学类等。”^[6]但在本文看来,审美教育对“感性体验”的要求、沉浸式教学对“场景沉浸”的强调、虚拟现实技术在“场景搭建”方面的特长,三者可以密切结合的逻辑越来越清晰,路径也越来越宽敞。

“虚拟现实有交互性(interaction)、沉浸性(immersion)和构想性(imagination)三大特点。其中交互性是有利于用户与虚拟环境进行交互,沉浸性是虚拟环境展现给用户的真实程度,而构想性是虚拟现实环境赋予了用户更大的发挥空间,从而超越真实,充分发挥用户的主观能动性。”^[7]全沉浸式VR技术还可以提高多感官高模拟仿真性,在数字技术搭建的高仿真教学场景中,还可以加入触觉、嗅觉等其他刺激信号,让学生的感受更多样,场景感更加真实,沉浸更有深度。依照本文的逻辑,一般的科学教育,传递的是抽象的知识,虚拟现实和增强现实技术只是让教学过程更加生动形象以提高学习效果的手段。但对于“审美教育”来说,逼真的、生动的、丰富多样的、能够刺激学生展开更丰富联想的场景本身,既是教学的手段,又是教学的内容,这些技术与审美教育的结合应该更加紧密,这些技术能够展开的与审美教育共生的空间也更加广阔。

在数字技术支撑沉浸式教学的领域,另一个不得不提的概念,就是近两年方兴未艾的元宇宙构想。尽管目前看来,学界和业界对元宇宙的基本内涵尚且语焉不详,对于元宇宙的理解还未有统一,比如“元宇宙商业之父”马修·鲍尔坚持“虚拟宇宙论”,认为元宇宙是“一个大规模、可互动操作的网络,能够实施渲染3D虚拟世界,借助大量连续性数据,如身份、历史、权利、对象、通信和支付,可以让无限数量的用户体验实时同步和持续有效的在场感”^[8]。也有学者认为,元宇宙是人类对现实社会模拟与投射的“幻境”^[9],这种观念被称为“孪生宇宙观”。但被更大多数研究者所接受的是所谓“融合宇宙观”,这种观念认为:“元宇宙是新一代信息技术经过不同排列组合后形成的集成型应用场景,最终指向与现实高度关联、互通的虚拟平台。”^[10]

上述分歧和不统一,并未影响研究者们相信,元宇宙在教育领域具有广泛而深远的应用前景。马修·鲍尔认为元宇宙比较重要的应用领域应该在教育领域、教育场景。笔者相信,元宇宙将为“沉浸式”教学提供自由驰骋的想象空间和超级逼真的教

学场景,它会轻而易举地打破时空的限制,既可以即时生成饱含感情的生动形象,也可以通过数字存储和传输,固化并分享经典教学的桥段,它可以随时给坐在教室里的师生们一个超乎想象的审美世界。也许会有人担心,元宇宙对教育教学的参与是从增加对人们的感官刺激开始的,但实际上,所谓感官刺激不正是开启审美感受的密钥吗?诉诸感官刺激,激发感性体验不正是审美教育的重要组成部分吗?

四、结语

在教学实践中,笔者构建了诸多立体、多维、手法多样、信息丰富的学习场景。这些场景,在传统的师生互动之外,加入了多样的自然环境(山川、湖泊、夜风、星海等)和人文环境(故居、遗址、馆舍等)。这些学习场景体现了审美教育的独特性质,发挥了沉浸式教学的独特魅力,同时也对教学条件提出了更高的要求。这些场景教育,在可持续和可复制方面存在很大难度。本文认为,虚拟现实、增强现实技术以及元宇宙观念的提出,为克服这些困难提供了思路,也为沉浸式审美教育的广泛开展开启了大门。作为数字媒体时代的高校教师,我们需要知晓如何把元宇宙带到教室中,以利于师生更好、更快、更低成本地进行学习。笔者相信,元宇宙加持下的沉浸式美育一定会带来非凡的审美和育人体验。

参考文献:

- [1] 阎嘉.从感性学到美学何以可能:鲍姆嘉滕创立美学旨意探微[J].四川戏剧,2020(8):10-17.
- [2] 尹德辉.从古希腊的“感性、美”到近代的“感性学、美学”[J].艺术学研究,2021(3):72-84.
- [3] 沈坚.初中语文“沉浸式”教学研究[M].苏州:苏州大学出版社,2010:3-5.
- [4] 余璐,周超飞.论我国高等教育中的沉浸教学模式与实践[J].河南社会科学,2012,20(6):78-80.
- [5] 刘仕琴,肖莉,戴琴,等.虚拟现实技术在沉浸式教学中的应用研究[J].南方农机,2021,52(20):159-161.
- [6] 周屹.全沉浸式VR技术在高校艺术设计专业实验教学的改革与实践[J].高教学刊,2020(24):139-141;146.
- [7] 闫文君,凌青,方伟,等.基于虚拟现实的教学模式的研究[J].教育现代化,2019,6(95):194-196.
- [8] 马修·鲍尔.元宇宙改变一切[M].岑格蓝,赵奥博,王小桐,译.杭州:浙江教育出版社,2022.
- [9] 高奇琦,梁兴洲.幻境与虚无:对元宇宙现象的批判性反思[J].学术界,2022(2):54-64.
- [10] 喻国明.未来媒介的进化逻辑:“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来[J].新闻界,2021(10):54-60.

(编辑:朱渭波)

(上接第23页)

参考文献:

- [1] 苏和平.美育探源[J].西南民族大学学报(人文社科版),2004(11):294-296.
- [2] 周冠生.美育的今天明天与昨天——对美育概念及其在教育中地位之我见[J].上海师范大学学报(哲学社会科学版),1998(1):134-138.
- [3] 蹇真,段虹.美育在高校思想政治教育中的价值研究[J].思想政治教育研究,2020,36(3):115-119.
- [4] 薛永年.建立新时代协同美育机制[N].光明日报,2019-03-08(006).
- [5] 陈茜,金瑶梅.探析高校德育美育化之路[J].美育学刊,2019,10(2):35-40.
- [6] 孟轶,蔡锦达,史帅.大中小学一体化“工程美育博物馆”建设研究——以上海理工大学“机械艺术博物馆”为例[C]//上海市艺术教育委员会,艺术教育发展评估中心,上海市教育发展有限公司,等.2021年上海市学校美育评价优秀案例研究成果汇编.上海:上海社会科学院出版社,2022.
- [7] 朱立元.论美育在“新工科”建设中的作用[J].华南理工大学学报(社科版),2018(6):102-107.
- [8] 胡波,冯辉,韩伟力,等.加快新工科建设,推进工程教育改革创新——“综合性高校工程教育发展战略研讨会”综述[J].复旦教育论坛,2017,15(2):20-27.
- [9] 王珊.理工科高校开展美育教育的方法与策略研究[J].中国高等教育,2020(20):62-64.
- [10] 杨应时.美术馆:让艺术点亮美好心灵[N].人民日报,2019-04-14(008).

(编辑:朱渭波)