# **ChatGPT背景下高校课程教学中的参与式美育：**

# **创新与互动的路径**

佟彤，哈尔滨商业大学[[1]](#footnote-0)

Participatory Aesthetic Education in Higher Education Course Teaching in the Context of ChatGPT:Pathways of Innovation and Interaction

Tongtong,Harbin Univerity Of Commerce

**摘要:**本文通过对ChatGPT语境下高校美学教育的理论研究，探索其作为美育工具的积极方面与其作为美育手段的理论反思。ChatGPT可以为参与者提供更广泛的知识和信息，拓宽学习者的视野和认知，以及个性化和灵活的学习方式。通过与ChatGPT的互动交流，参与者能够了解不同的艺术风格、流派和历史背景，从而更好地理解和欣赏艺术作品，甚至参与其中进行二次创作。然而，作为初期人工智能产品，ChatGPT在美育中的应用还存在一定的限制和反思。我们应该充分认识到ChatGPT的推理能力有限，其提供的答案和观点具有主观性和局限性，并对传统美育方式产生影响。面对ChatGPT的应用，我们需要采取一些策略来克服其界限并最大程度地利用其潜力。

**关键词：**ChatGPT，参与式美育，美育手段

**Abstract**: This article explores the theoretical research on aesthetic education in higher education institutions within the context of ChatGPT, examining its positive aspects as a tool and reflecting on its role as a means of artistic education. ChatGPT can provide participants with a broader range of knowledge and information, expanding learners' perspectives and cognition, as well as offering personalized and flexible learning methods. Through interactive communication with ChatGPT, participants can gain understanding of different artistic styles, genres, and historical backgrounds, enabling them to better comprehend and appreciate artworks, and even engage in secondary creation. However, as an early artificial intelligence product, the application of ChatGPT in artistic education still has certain limitations and considerations. It is important to recognize the limited reasoning ability of ChatGPT and the subjectivity and limitations of the answers and viewpoints it provides, which may impact traditional approaches to artistic education. Faced with the application of ChatGPT, strategies need to be adopted to overcome its limitations and maximize its potential.

**Keywords**: ChatGPT, participatory artistic education, means of artistic education

1. **ChatGPT背景下的教育反思**

人类发展从石器时代到智能时代，技术始终起着至关重要的作用。近百年来，人类经历了五次科技革命，16世纪、17世纪近代科学的诞生成为第一次科技革命的标志；18世纪中后期蒸汽机与机械革命昭示第二次科技革命的到来；第三次科技革命是在19世纪中后期，出现了内燃机、电机、电讯技术；第四次科技革命是在19世纪末期至20世纪中叶，以进化论、相对论、量子论等为代表；20世纪中后期第五次科技革命以电子计算机的发明、信息网络为标志，表现为电子技术、计算机、半导体、自动化乃至信息网络的产生，当前人类正在快速前进的第五次科技革命的进程中。恩格斯在《自然辩证法》中建构了科学技术社会论，“社会一旦有技术上的需要，这种需要就会比十所大学更能把科学推向前进”，科学技术不是“一个迟钝的木偶，静止、无味、无色；仅仅只有物质的、无间断的和无意义的仓促”[[2]](#footnote-1)，而是与历史辩证法真正形成了内在的统一。科学革命能够引发人类生活观念的深刻变化，而技术革命则引发人类生产方式的巨变，在过去半个世纪的技术和教育等领域的变革中，互联网和人工智能的影响最为显著。

2022年11月，人工智能和研究公司OpenAI发布了一款名为ChatGPT的聊天机器人模型，引起了广泛的讨论和关注。ChatGPT是一种深度学习模型，其核心技术基于强化学习和大规模预训练。它采用了大语言模型和Prompting模式，并支持用户通过文字命令与其进行交互。通过大量的语料库训练，ChatGPT具备了出色的自然语言处理能力，在自动文本生成和多轮对话等领域表现出色。与以往的语音机器人（如被戏称为“人工智障”的Siri、小度、小爱、小冰等）以及代替人类进行机械操作的机器人和机械臂等工具设备不同，ChatGPT似乎具备了人类独有的创造力和思考能力，更像是一个拥有人类特质的智慧存在。尽管目前ChatGPT的表现并不完美，甚至出现编造数据和虚构人物及背景等情况，但这种行为本身似乎更接近人类。

如同科幻小说中所描述的一样，ChatGPT开启了通往“通用人工智能”（Alan Turing《计算机和智能》1950年）之路。美国前国务卿基辛格及其同仁在一篇文章中指出，“一项新技术正在试图改变人类的认知过程，这是自印刷术发明以来从未经历过的震撼。这项新技术被称为生成人工智能。OpenAI研究实验室开发的ChatGPT现在已经能够与人类进行交流。随着其功能的不断扩展，它将重新定义人类的知识，加速我们现有现实的构建，重塑政治和社会格局。”[[3]](#footnote-2)然而，目前更值得关注的是人工智能系统的发展进程并非AI（人工智能）或AGI（通用人工智能）的研制者完全能够掌控。在这种背景下，传统教育的本质、目的和方法面临着前所未有的质疑和挑战。人工智能的不确定性因素是否会导致人类社会从“数字民主”划向“技术利维坦”？随着互联网、大数据、人工智能、ChatGPT等技术的发展，人们在全面享受数字技术带给日常生活、学习创造便利的同时，关于“技术利维坦”的讨论也越来越重要，拥抱科技的同时时常有“受缚于数字”之感，即“智能媒体融入社会过程中所产生的智媒技术对人类异化的社会风险”。[[4]](#footnote-3)

随着人工智能的迅速发展，其在各个领域的广泛应用也日益增多。尽管新技术和新工具在培养高阶思维能力方面尚存在一些限制，但我们在探讨ChatGPT对教育的影响时，不应仅停留在当前的技术阶段，而是应展望未来，考虑到人类目前可以想象得到的最极致的技术能力以及对人类的影响。ChatGPT的出现使得教育生态变得更加复杂，迫使教师在教育内容和师生信任等方面成为反思的教育者。

首先，人工智能的发展打破了传统教育中的主体壁垒，赋予了受众/学习者更多的选择权、话语权和参与权。受众站在虚拟的“前台”，形成了新的“表演”和“观看”行为（戈夫曼）[[5]](#footnote-4)。然而，正如雪莉· 特克尔在《群体性孤独》中所描述的，与传统教育中人与人之间的交流相比，数字交流看似甜蜜而轻松，实际上却更加孤独和焦虑。其次，数字社群使大数据算法更容易形成“社会同温层”（William Sanders Sims），为各个群体提供了某种“心理共同体”的庇护。然而，与“同温层”相伴而生的是不自觉的“信息茧房”（马化腾），在社群内的交流更加高效的同时，并不一定意味着社群之间的沟通比信息匮乏的时代更加顺畅和有效。最后，大数据和人工智能进一步联系社会和个人的关系，从“人找信息”到“信息找人”，使信息能够准确地满足每个人的个性化需求。然而，在构建智能社会的同时，我们也在某种程度上构建了福柯所称的“全景监狱”，使每个受众都成为被监视的对象。面对技术时代的人类（教育）命运，尼尔·波兹曼提出了技术发展的三个阶段：工具应用、技术通知和技术垄断。ChatGPT的出现标志着人工智能技术发展的一个重要节点，如何拥抱并利用技术来推动数字时代的"教育"工作具有重要的现实意义。

在讨论ChatGPT时，我们要站在学生发展创造性的立场上。然而，不管技术如何发展，教育始终保持着“不变”的核心，即培养人的目标和立德树人的根本任务。教育是一个心灵启迪另一个心灵的过程，旨在促进人的全面发展和自由发展。（杨宗凯）回到对有关人才整体培养的思考，在高校课程教学中，ChatGPT可以被应用于参与式美育的探究，为学生提供个性化、互动性强的学习体验，培养学生的创新能力，从而促进人的全面自由发展。

**二、高校课程教学中的参与式美育**

在中国现代教育家蔡元培先生的《教育大辞书》中，他指出了美育的定义：“美育者，应用美学之理论于教育，以陶养感情为目的者也。”他认为，人生的核心是意志，而人与人之间的关系主要体现在行为上。因此，教育的目标就是使每个人都具备适当的行为，也就是以德育为核心。无论是传统教育还是现代教育系统，审美教育都是不可忽视且与其他学科密切相关的一部分。任何一门学科都无法回避美育的重要性。高校美育的目的是培养青少年的创造力、审美力和想象力，并与个体的生命状态、独立人格和综合素养等紧密联系。同时，高校美育也是为了服务社会主义精神文明建设服务的。

近年来，我国在纲领性政策和高校艺术课程指导方面不断推出高校美育指导纲要。例如，2022年11月教育部办公厅印发了关于《高等学校公共艺术课程指导纲要》的通知。该通知明确指出，公共艺术课程是我国高等教育课程体系的重要组成部分，也是学校艺术教育工作的核心环节。公共艺术课程作为实施美育的主要途径，在提高学生的审美和人文素养、培养创新精神和实践能力、塑造健全人格等方面具有不可替代的价值和作用。此外，通知还明确了高校美育的实施途径，强调了美育对提高学生的审美和人文素养、塑造健全人格等方面的不可替代价值和作用。面对当前ChatGPT等数字技术和人工智能领域的快速发展，高校美育既是对传统素质教育的发展与突破，同时也能应对“新文科”、“新商科”等学科发展的需求。高校可以充分利用融媒体和流媒体平台，借助数字技术的力量，以多样化和创新的方式将美育融入高校教学中，构建当代教育的“参与式美育”体系。

“参与式美育”由两个关键词组成——“参与式”和 “美育”。其中，“参与式"实际上涉及两个概念。第一个概念源自于20世纪中叶英国教育家对参与式教学的提出，即培养学习者成为具备自主发展和创造能力的社会主体。第二个概念源自于1992年美国传播学学者亨利·詹金斯（Henry Jenkins）在他的书《文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化》中提出的 “参与式文化”（participatory culture）概念，用来描述媒介文化中的互动现象。它主要以Web2.0网络为平台，以全体网民为主体，在某种身份认同的基础上，通过积极主动地创作媒介文本、传播媒介内容、加强网络交往等方式创造出一种自由、平等、公开、包容、共享的新型媒介文化样式。

“美育”一词最初由席勒所用的德文“asthetische Eriziehung”（“审美的教育”或“美学的教育”）翻译而来，即将美学的原理应用于日常生活、人格塑造，并贯穿于教育之中。席勒还提出了人必须通过美才能走向自由的观点[[6]](#footnote-5)。中国最早的美育理论可以追溯到诗、乐、舞三位一体的乐教时代。孔子在春秋时代就以“六艺”教授弟子，这可以看作是最早有意识地进行美育实践的例子。清末学者王国维在继承了中国传统美育的基础上，同时接受并传播了席勒和康德的思想，并提出了适应中国文化语境的“美育”概念。王国维指出，教育的目标是“使人成为完全的人”。他论述了美育的性质和作用，认为美育一方面可以发展人的情感，达到完美的境界；另一方面，它也是德育和智育的手段，这是教育者不可忽视的。后蔡元培先生大力倡导美育，并称其为“美感教育”，提出了著名的“美育代宗教”观念。他认为，“美育者是将美学的理论应用于教育中，以陶冶人们的情感为目的。人的生命离不开意志，人与人之间存在着相互关联，行为是至关重要的。因此，教育的目的是使每个人都具备适当的行为，即以德育为核心。美育与智育相辅相成，共同致力于完善德育”。[[7]](#footnote-6)

参与式美育是一种将“参与”概念与传统美育相结合的实践。它以参与的方法和在地性知识系统为核心，旨在培养具有创造力的社会主体。参与式美育通过不断建构和更新自身的知识结构和能力体系，提出新观念、做出新创造，以推进教育现代化。这样，我们可以更好地应对迅速发展的人工智能技术，将其作为工具来使用，而不是被其取代。

**三、ChatGPT在参与式美育中的应用**

1、ChatGPT与“地方性知识”

人类学语境下的“地方性知识”不同于具有跨文化交流和传播功能的现代学科知识。“地方性知识”采用“文化持有者的内部眼界”，在文化之中，蕴含着人类精神创造中最精微的部分，这就需要“内部眼界”[[8]](#footnote-7)。“摒弃一般，寻找个别的方式去重建新的知识结构”。文化文本往往被大众误解为 “常识”，但它本应如同文学文本一样，具有可多重就解读的召唤结构，我们从文本中寻找的意义不是千篇一律和固定不变的，而是丰富多彩的，千变万化的。由此种意义构成知识当然也不会具备那种“放之四海而皆准”的性质，吉尔兹非常明智地采用一个定语来界分它，叫“地方性”(local)知识。[[9]](#footnote-8)但同时，“地方性知识”还涉及到知识生成过程中所形成的特定语境，包括由特定的历史条件所形成的文化与亚文化群体的价值观，由特定的利益关系所决定的立场和视域等等。

现代美育应深耕于“地方性知识”的日常教育，其中“在地文化”是可持续的关键，即符合所在地域特征的文化形态、美育实践，在全球化的视野中思考强调地方特性。更注重全球化中地点差异所带来的身份和文化差异，强调多元文化在全球化时代的价值。美国策展人、批评家权美媛(Miwon Kwon)在《连续的场所：场所艺术及其所在地身份》中集中从[公共艺术](https://www.zhihu.com/search?q=%E5%85%AC%E5%85%B1%E8%89%BA%E6%9C%AF&search_source=Entity&hybrid_search_source=Entity&hybrid_search_extra={"sourceType":"answer","sourceId":1225560963}" \t "https://www.zhihu.com/question/_blank)、身份认同等方面论述了[在地艺术](https://www.zhihu.com/search?q=%E5%9C%A8%E5%9C%B0%E8%89%BA%E6%9C%AF&search_source=Entity&hybrid_search_source=Entity&hybrid_search_extra={"sourceType":"answer","sourceId":1225560963}" \t "https://www.zhihu.com/question/_blank)作为一种新艺术的可能，在日常生活、公共空间里实现美育，主张重新思考“现场”作为在全球平台内各种关系特殊性的一种调节形式的潜力。如被称为现实版的“解忧杂货铺”，位于上海愚园路1112弄弄堂口的“故事商店”，“僻静的街道旁有一家杂货店，写下烦恼投进卷帘门的投信口，第二天就会在店后的牛奶箱里得到回答。”（东野圭吾《解忧杂货铺》），其主要发起方负责人许引兰说：“如何在城市更新与周边居民的获得感间寻找更好的连接？我们决定做个路边社，听大家聊聊自己和愚园路的故事。”“故事商店”受到年轻人追捧，也受到很多老年人欢迎，使每一个参与者在公共文化空间中完成追忆、确认、对话、沉浸，甚至得以“净化”。现代美育更强调“地方性知识”的在地体验。

然而当代随着人工智能技术的飞速发展，ChatGPT已经在多个领域展示出了其潜力和应用价值，在美育领域ChatGPT的应用也逐渐被探索和实践。它可以扮演一个虚拟美育导师，与学习者进行互动交流，提供个性化的指导和启发。在地文化作为可持续发展的关键，强调着符合当地特征的文化形态和美育实践，也强调了多元文化在全球化时代的重要价值，因此如何在地域特色与全球化视野中平衡美育实践成为目前亟待解决的问题。通过与ChatGPT的对话，学习者可以深入了解地方性知识的内涵和特点，感受不同文化的独特魅力。

首先，ChatGPT可以帮助学习者了解地方性知识的背景和历史。通过与ChatGPT的对话，学习者可以提出各种问题，探索背后的文化故事和传统背景。例如，学习者可以询问某个地方的传统艺术形式的起源，或者某个古老文化的象征意义。ChatGPT可以根据学习者的提问，以其深入的语言模型和广泛的知识储备，提供详尽的解答和解释。这样，学习者可以更好地理解地方性知识的渊源和内涵，增进对文化的认知和尊重。

其次，ChatGPT还可以与学习者共同创作和发展地方性知识。通过与ChatGPT的对话，学习者可以提出自己的想法和创意，与ChatGPT进行交流和碰撞。同时，它可以根据学习者的输入和指导，生成新的艺术作品、设计方案或文化表达形式，帮助学习者实现对地方性知识的创新和发展。这种互动的过程可以激发学习者的创造力和想象力，培养其独立思考和表达能力。

此外，通过与ChatGPT的对话，学习者可以了解不同地方的传统艺术表演、文化节庆和艺术展览等活动，甚至可以获取相关的图片、视频和音频资源。学习者可以通过虚拟体验的方式，感受不同地方的文化氛围和艺术魅力，加深对地方性知识的理解和体验。

当然，虽然ChatGPT在美育中的应用具有许多潜力，但我们也要意识到其存在一些限制与挑战。由于ChatGPT是基于大规模数据的训练，可能存在一定的文化偏向性和局限性。其次，由于ChatGPT是一个模拟人类语言和思维的模型，它可能无法完全理解和准确解释某些地方性知识的细微之处。例如，某些地方的文化传统可能涉及特定的符号、象征和隐含意义，这些细节可能超出了ChatGPT的理解范围。因此，在使用ChatGPT进行地方性知识传承和创新时，需要结合人类专家的指导和解释，以确保准确性和深度。另外，ChatGPT作为一个虚拟助手，无法完全替代真实的面对面交流和实践体验。地方性知识的传承和发展需要与实际的艺术家、传统工匠和文化传承者进行直接的互动和学习。虽然ChatGPT可以提供一定程度的指导和启发，但它无法完全替代真实的交流和实践。

我们要意识到ChatGPT的局限性，并结合人类专家的指导和实践经验，以实现更全面和深入的地方性知识的传承和创新。只有通过多种形式的交流和合作，才能真正实现地方性知识的保护、传承和发展，为人们带来更加丰富多样的美育体验和文化理解。

2、人工智能与数字美育

在尼古拉·尼葛洛庞帝教授于1996年的《数字化生存》一书中，他认为人类已经进入数字化时代。如今，随着5G通信、大数据、城市大脑、云计算、人工智能、虚拟现实等技术的不断革新，网络生态、智能生活以及学校教育正在发生深刻变革。《国务院办公厅关于全面加强和改进学校美育工作的意见》中提到，“以国家实施‘宽带中国’战略为契机，加强美育网络资源建设……加强基于移动互联网的学习平台建设。”要建设高质量的美育网络资源和平台，关键在于实现“互联网+”与美育的深度融合。在新的时代背景下，数字化推进美育教学既是推进教育数字化的重要举措，也是加强新时代学校美育工作的应有之义。数字美育是指利用数字技术和互联网的力量，将艺术与教育相结合，以培养学生的艺术素养和审美能力为目标的一种教育形式。随着科技的不断进步和普及，数字美育在教育领域中扮演着越来越重要的角色。数字美育的本质在于促进信息技术与学校美育的深度融合。它利用数字化手段来提升学生的审美情趣、审美感受力和审美创造力。数字美育是一种互动、触发、浸入、生发的新时代教育模式，既包含传统的导引和讲授环节，又注重学生的自主探索和探究方式。

青少年作为网络“原住民”，越来越习惯于通过社交平台获取知识。优质的数字资源如数据库、电子图书、期刊、互联网网页、多媒体平台等，是美育优化的技术基础。不断拓展数字美育教学方式，把混合现实技术带入课堂，发挥视觉、听觉、触觉等多种感觉的相互作用，激发学生的学习兴趣，引导他们更充分地理解知识与知识背后的文化内涵，使美育更具思想性、和谐性与创造性。

随着互联网的普及和社交媒体的兴起，青少年已经成为了网络的“原住民”，他们习惯于通过社交平台来获取知识和信息。而在这个数字化的时代，优质的数字资源如数据库、电子图书、期刊、互联网网页以及多媒体平台等，已经成为了美育优化的技术基础。数字美育教学的拓展不仅仅是将传统的美育教学方式进行数字化转化，更是将新兴的技术和工具引入到课堂中，其中包括混合现实技术。混合现实技术利用了视觉、听觉、触觉等多种感觉的相互作用，可以帮助学生更加直观地理解知识，激发学习者的学习兴趣。

通过混合现实技术，学生可以身临其境地感受到艺术作品的细节和美感。比如，在艺术课上学生可以通过虚拟现实设备，如VR眼镜，进入到名画中，近距离观察绘画技法、色彩运用和构图等方面的细节。他们可以通过触摸屏幕来与艺术作品进行互动，了解作品背后的文化内涵和艺术家的创作意图。这样的互动体验不仅可以加深学生对艺术作品的理解，还可以培养他们对艺术的兴趣和热爱。

此外，混合现实技术还可以在音乐教育中发挥重要作用。学生可以使用增强现实技术，如AR（增强现实）应用程序，来学习乐器演奏和音乐理论。通过AR应用程序，学生可以将虚拟乐器放置在现实环境中，然后通过触摸屏幕或使用特定的手势来演奏乐器。他们可以实时听到所演奏的音乐，并通过视觉上的反馈来改进技巧和表现。同时，AR应用程序还可以提供音乐理论知识的学习，例如乐谱的展示和解读，音乐符号的识别等。这种互动式的学习方式可以帮助学生更好地理解音乐的构成和表达，激发他们对音乐创作和表演的兴趣。

除了艺术和音乐教育板块，混合现实技术还可以应用于其他美育领域，如舞蹈、戏剧等。通过虚拟现实设备，学生可以参与到戏剧演出中，成为角色的一部分，与其他虚拟演员进行互动，这种互动式的戏剧体验不仅可以帮助学生更好地理解剧本和角色的情感，还可以培养他们的表演能力和创造力。数字美育教育通过拓展数字资源和引入混合现实技术，为青少年提供了更多样化和丰富的学习方式。这不仅可以激发学生的学习兴趣，还可以帮助他们更全面地理解知识和文化内涵，使美育教育更具思想性、和谐性和创造性。随着技术的进步和应用的推广，数字美育教育将会在未来发展得更加成熟和完善。

然而，数字美育教育也面临一些挑战和问题。虽然数字资源丰富，但如何筛选和评估优质的资源仍然是一个难题，青少年在网络上面对着海量的信息，很难判断其真实性和可靠性。因此教师和家长需要引导学生正确使用和评估数字资源，避免盲目追求数量而忽视质量。其次，数字美育教育需要教师具备相应的技术和教育理念。教师需要不断学习和更新自己的知识和技能，才能更好地应对数字化教学的挑战。同时，教师还需要具备创新意识和教育思维，能够将数字技术与美育教学有机地结合起来，创造出更具有创意和互动性的教学内容和方法。

此外，数字美育教育还需要保护学生的隐私和安全。在使用数字技术的过程中，学生的个人信息和数据可能会被收集和使用。教育机构和相关平台需要建立严格的数据保护措施，保障学生的隐私权和信息安全。通过拓展数字资源和引入混合现实技术，数字美育教育可以让学生更全面地理解知识和文化内涵，使美育更富有思想性、和谐性和创造性。然而，数字美育教育也面临挑战和问题，需要教育机构、教师和家长的共同努力来推动其发展和应用。相信随着技术的进步和教育理念的不断更新，数字美育教育将为青少年带来更多美的体验和创造力的培养。

３、虚拟空间中“游戏化”艺术

意大利作曲家费尔南多·索尔塔雷斯（Fernando Sorrentino）指出，游戏和音乐、绘画、雕塑等传统的艺术形式一样，可以用来表达情感、讲述故事，并且具有独特的美学和创造性。游戏作为“第九艺术”，其文化价值和社会价值正在被更多的人讨论，游戏研究也已成为严肃的学术话题。不少大学开设了Game Art（游戏艺术）的专业学科，以培养游戏设计师和游戏艺术家为目标。然而，在当今数字时代，艺术的形式正不断发展和演变，其中一种新兴的艺术形式就是“游戏化”艺术。所谓“游戏化”艺术，是指将游戏的元素和机制融入到艺术创作中，使观众能够积极参与其中，互动性成为艺术作品的核心。这种艺术形式的出现，不仅为艺术界带来了新的创作思路和表达方式，也为观众提供了全新的艺术体验。英国V&A博物馆将游戏《Flappy Bird》（像素鸟）纳入永久收藏，这标志着一批在数字媒体中成长的年轻艺术家开始将游戏作为创作媒介。此外，许多国内外美术馆也积极探索如何通过游戏开发来吸引年轻的参观群体。在一场大火中，巴黎圣母院被烧毁，然而修复专家却意外地发现，在游戏《刺客信条：大革命》中，这座建筑物被非常细致地还原，甚至包括每块石头的摆放和墙面的装饰花纹。这些细节成为修复工作的重要指导，展示了数字游戏在传承物质文化方面的重要性和持久性。

“游戏化”艺术的一个典型例子就是虚拟现实（VR）艺术。通过虚拟现实技术，艺术家可以创造出一个全新的虚拟空间，观众可以身临其境地参与其中。这种艺术形式不仅仅是观看和欣赏，更是一种身临其境的参与感。观众可以自由地在虚拟空间中探索、互动，甚至改变艺术作品的展示形式。这种互动性和参与感，使观众成为了艺术作品的创作者之一，打破了传统艺术作品与观众之间的单向沟通。詹姆斯·保罗吉教授在2003年出版的《游戏改变学习：游戏素养、批判式思维与未来教育》一书中讨论了电子游戏作为优质学习媒介的巨大潜力。他指出，游戏可以分为小写的游戏（the game）和大写的游戏（the Game）。前者指的是玩家所玩的游戏软件，而后者则包括与之相关的社交交流和社会资源。通过这种方式，玩家将游戏置于社会语境中，超越游戏本身进行反思、讨论，并从中学到更多知识，甚至对其进行修改。在西班牙的普拉多博物馆成立200周年之际，推出了一款名为《200 and+》的互动电子游戏。这款游戏以冒险类的RPG角色扮演为基础，让玩家回到17世纪荷兰女性艺术家克莱拉·佩特斯生活的时代。在这个特定的历史时期中，玩家可以发掘那些隐姓埋名的女性艺术家们，并找到她们的作品，为其艺术价值正名。通过将线下活动转移到线上，X虚拟孵化器为大众提供了一种全新的感受艺术和创造艺术的途径。这个充满幻想的线上虚拟“游戏化艺术空间”如今已敞开大门，迎接观众的探索。当虚拟与现实相叠加时，艺术作品经过“祛魅”后变得更加易于获得的体验。

另外，还有一些艺术家将游戏的元素融入到传统艺术形式中，创作出独特的艺术作品。比如，在绘画作品中加入游戏关卡的设计，观众需要通过解谜或完成任务来欣赏完整的艺术作品；在音乐演出中加入游戏的互动环节，观众可以通过音乐游戏的方式与音乐家互动。这种将游戏元素与传统艺术结合的“游戏化”艺术，不仅丰富了艺术形式，也增加了观众的参与度和互动性。近年来，国内博物馆也进行了许多类似的尝试。例如，故宫博物院曾于2008年与人工智能公司IBM合作推出了线上游览游戏《超越时空的紫禁城》，并于2017年与《奇迹暖暖》合作推出了游戏活动《奇迹暖暖——故宫专区：御苑琼芳》。这些数字化的美术馆游戏赋予了观众更高的自由选择度。在参观过程中，观众不再需要按照既定的参观动线行动，而是可以根据游戏的关卡来寻找作品并规划自己的观看路线。艺术作品成为游戏中的道具，尽管可能会简化作品本身，但确实使艺术更具传播性和社交性。这种更高的自由选择度在一定程度上避免了被动接受信息时的意识游离现象。例如，国产手游《桃园深处有人家》融合了中国古代绘画、魏晋风流、上古神话、星宿知识以及陶渊明的故事，打造了一款山水田园互动式手游，创造了一个充满诗意和情感的虚拟世界。玩家可以在游戏中体验到古人们心灵的寄托和情感的流淌，同时也能够感受到中国传统文化的魅力。与传统的博物馆游览相比，这类数字化的美术馆游戏给观众带来了更多互动和参与感。玩家不再只是被动地观赏艺术品，而是可以通过游戏中的任务和挑战与之互动。他们可以自由地探索游戏世界，解开谜题，收集珍贵的艺术品，并与其他玩家进行交流和合作。这种数字化的美术馆游戏不仅仅是一种娱乐方式，更是一种推广和传播艺术的新途径。通过游戏的方式，艺术作品得以更广泛地传播，吸引了更多的观众关注和参与。尤其是对于那些对艺术有一定门槛的人来说，数字化的美术馆游戏提供了一个更加轻松和亲近的接触方式，让他们更容易理解和欣赏艺术。此外，数字化的美术馆游戏还为博物馆和艺术机构带来了新的营收渠道。通过与游戏开发商的合作，博物馆可以推出定制化的游戏活动，吸引更多观众前来参观。同时，游戏中的道具、装备和周边产品也成为了博物馆的衍生品，为博物馆带来了额外的收入。这种合作模式不仅可以增加博物馆的知名度和影响力，还可以为博物馆注入更多的创新和活力。

新媒体技术的多样性给予了游戏表达方式无限的可能性。尤其是在VR技术日益成熟的背景下，美术馆与VR游戏的结合成为了时下热门的话题，并且被认为是学习和传播艺术的有效方式。数字技术的迅速发展形成了不同代际之间对世界理解的不同方式，而游戏在一定程度上塑造了一代人的精神结构。当今大家都在讨论艺术机构的数字化转型时，可以大胆预测，将艺术游戏化将成为艺术传播的未来趋势。

通过在游戏中融入美术馆元素，美术馆得以摆脱知识讲述者的姿态，与参观者达成共识并形成共情，实现更高程度上的参与性。甚至可以与参观者共同构建当下社会文化，在数字时代通过数字媒体形成艺术对话。尽管通过文字阅读或视频观看也能带来情感的介入，但参与者始终是旁观者，无法通过行为得到反馈。而在游戏中，玩家成为了主角，艺术则为玩家所用。游戏的移情作用使得美术馆参观转变为更为自主和自由的方式。游戏避免了传统的艺术教育单向灌输方式，通过解谜和线索破案的设计，引导玩家在寻找线索的同时主动学习美术馆的艺术作品。这种设计拉近了观者与美术馆之间的心理距离，打破了青少年对美术馆作为权威机构的固化印象。同时，在游戏中的剧情设定面对不同的玩家会呈现不同的情节走向。玩家在参与游戏的过程中，艺术信息以碎片化的方式渗透给玩家，实现了超时空虚拟的信息交互。总的来说，美术馆与游戏的结合为艺术传播带来了新的可能性。通过游戏化的方式，美术馆与参观者之间的互动变得更加有趣和自由。参观者可以通过游戏的参与性更好地理解和体验艺术作品，而不再是被动地接受信息。此外，游戏化的设计也能够吸引更多的年轻观众参与，打破他们对美术馆的刻板印象，从而促进艺术的传播和教育。然而，需要注意的是，艺术游戏化的推广也需要考虑游戏与艺术本身的平衡。游戏化不应仅仅追求娱乐和互动性，而应保持对艺术价值和审美体验的尊重。只有在游戏与艺术相互融合、相得益彰的基础上，艺术游戏化才能真正成为艺术传播的未来趋势。

**四、关于参与式美育中应用ChatGPT的反思**

参与式美育是一种将参与者纳入到美育活动中的方法，旨在通过互动和参与来促进个体的审美素养和创造力。近年来，随着人工智能的发展，ChatGPT等大型语言模型开始逐渐应用于美育领域，为人们提供了更多的参与和交流方式。然而，我们也需要认识到ChatGPT在美育中的应用存在着一定的界限和反思。

目前ChatGPT仍然是人工智能的初期产品。即使是所谓的“推理”能力也只是基于人类在大量数据基础上反复训练而得到的“快速计算”，所得到的“成果”也只是对既有事实的提炼，是一种“相对缜密的真实”。它可以辅助人类研究，但在“创造”和“探索”方面还为时过早。人工智能即将开始塑造的未来图景可能还很遥远，但ChatGPT对人类社会的短期影响已经开始显现，这迫使我们不得不重新审视当前的工作和生活。

首先，ChatGPT作为一个语言模型，其推理能力是基于大量数据的训练得到的。它并没有真正的理解和思考能力，所谓的“推理”只是基于已有数据的统计概率计算。这使得ChatGPT在创造和探索方面的能力相对有限。“美”，是人类认知在“真”和“善”基础上的再演进。柏拉图在《大希庇阿斯》篇中对“美”的论述现在依然有效，人们都向往美，但对美的判断或定义又千人千面，对美本身进行界定是艰难的。当我们感知美时，既有理性的自控和感性的蔓延，又有想象力无限的穿梭；“美”是需要共识的，但美的共识永远无法达到“普遍”的状态，而只会是“局部”的共识，用北京大学彭锋教授的话说，就是“审美是有层次的，特别是受到生物法则、文化习惯和个人策略的影响。”“美是难的”在使人类认知陷入“两难境地”的同时，也对未来人工智能设置了“巅峰挑战”，“美”的难题可能会成为人类对人工智能的“敦刻尔克”。美育活动往往需要创造性的思维和独立思考，而ChatGPT在这方面的表现还为时过早。

其次，虽然ChatGPT可以辅助人类研究和提供信息，即便是未来的“强人工智能”也依旧是“过往数据的运算和人类情感的模拟”，其提供的答案和观点并非一成不变的真理。它只是根据训练数据中的模式和趋势给出回答，可能会存在一定的主观性和局限性。而美的概念更为复杂，一方面它受到想象力的驱使，带领我们在无垠的空间中遨游。另一方面，美本身是模糊不清的，正如齐白石所说：“作画的妙处在于介于类似和非类似之间”。美没有固定的逻辑，正如本雅明所言：“美存在于可见与不可见之间”。甚至，美也可能存在缺陷，正如余华指出：“很多伟大的文学作品实际上都有瑕疵。而且，人类的大脑总是会犯错，这也是它最宝贵的地方。因为它总是出人意料。”在美育活动中，我们需要接纳多样性和个体差异，而ChatGPT的回答可能无法完全符合每位参与者的需求和观点。

此外，ChatGPT的应用在一定程度上也会对传统的美育方式产生影响。过度依赖人工智能可能导致人们对自主思考和创作的能力逐渐丧失。在美育活动中，我们应该鼓励参与者通过亲身实践和思考来培养自己的艺术感知和创造能力，而不是完全依赖于ChatGPT等工具的指导和建议。可以想象未来的人工智能、机器人和虚拟现实技术将创建一个舒适、美化的生活环境，类似于《黑客帝国》或《西部世界》。然而，人类有一个奇特之处，即在被过度异化后，总会走向“反异化”。欧洲漫长的宗教时代最终被人本主义的文艺复兴打破，中国历史上日益固化的礼教文化最终被“五四运动”的“新青年”冲破。如果未来象征着自由的“美”被异化为新的“牢笼”，我们有理由相信，新的“美”必定会在某个契机破壳而出，击碎“旧世界”。美育的目标不仅仅是“个体自由”，而是充分调动个体的好奇心、创造力和想象力，与自然和社会更加和谐地相处。终极目标是建立起一种“和而不同”、“各美其美”、“美美与共”的“美”的秩序。是时候提出“大美育”概念了，不能再把美育仅仅作为“文体”来对待，所有层级的教育和所有的专业学科都应该把能否启迪学生的好奇心、创造力和想象力，能否提升学生的感知力、共情力和反思力，作为评价教育成果的首要目标。美是难的，美育同样是难的。正因为其难，我们才与人工智能在未来的竞赛中保留了一丝生机。人无法在知识堆积或逻辑运算上超过机器，但一定要在认知格局、思维框架和精神意志上保持独立。随着人工智能的加速渗透，未来社会的生产力也会急剧提升，整体的基础保障能力也会得到加强。然而，同时我们会越来越依赖机器来帮助我们思考、决策，甚至是行动。如果我们不想被机器和资本完全控制，就必须保持“对星空的仰望，对道德的坚守，对意义的追寻”。而“审美”一方面与理性相连，包括纯粹理性（求真）和实践理性（求善），另一方面与感性（好奇、愉悦）和想象（超越）相连。在“审美”中，人才得以独立、完整和超越。

参考文献

1. Xiong, W., Yu, L., & Liu, Z. (2021). A Review of the Applications of Chatbot Technology in Education. Frontiers in Psychology, 12, 634939.
2. （美）乔治·瑞泽尔（George Ritzer），现代社会学理论双语第7版,北京联合出版公司,2018年
3. （德）席勒.审美教育书简，译林出版社，2012年
4. 蔡元培，蔡元培文录.商务印书馆，2019年

1. 作者联系方式：黑龙江省哈尔滨市松北区学海路1号，150000；邮箱:tongtong\_4@sina.com.电话：15210683191

   作者简介：佟彤，女，1991年，讲师，博士研究生，就职于哈尔滨商业大学，从事文艺理论、美育研究。本论文为哈尔滨商业大学2022年度教学改革与教学研究一般项目，项目名称：“新文科”视域下财经类高校美育建设的探索与实践；项目编号：HSDJY202216。 [↑](#footnote-ref-0)
2. 恩格斯《致瓦尔特·博尔吉乌斯》（1894年1月25日），《马克思恩格斯文集》第10卷第668页，人民出版社2009年版 [↑](#footnote-ref-1)
3. ## Henry A. Kissinger, Eric Schmidt, and Daniel Huttenlocher*，ChatGPT Heralds an Intellectual Revolution.*The Wall Street Journal.February 24, 2023。

   [↑](#footnote-ref-2)
4. 邓沛.“技术利维坦”:对智媒热的冷思考[J],视听，2021(04):106-107. [↑](#footnote-ref-3)
5. （美）乔治·瑞泽尔（George Ritzer），现代社会学理论双语第7版,北京联合出版公司,2018.03,第238页 [↑](#footnote-ref-4)
6. （德）席勒.审美教育书简，译林出版社，2012年版，第29页 [↑](#footnote-ref-5)
7. 蔡元培，蔡元培文录.商务印书馆，2019年版，第155页 [↑](#footnote-ref-6)
8. 吉尔兹. 地方性知识：阐释人类学论文集. 第二版. 王海龙，张家瑄译. 北京：中央编译出版社，2004. [↑](#footnote-ref-7)
9. 叶舒宪.“地方性知识”. 读书，2001，（5）：121-125. [↑](#footnote-ref-8)