

doi: 10.15936/j.cnki.1008-3758.2023.06.013

智媒时代思想政治教育 场景化应用的出场思考

周宣辰^{1,2}

(1. 南京理工大学 马克思主义学院, 江苏 南京 210094;
2. 东南大学 马克思主义学院, 江苏 南京 211189)

摘 要: 智媒时代思想政治教育的场景化应用,是思想政治教育情景化的数字赋权和智能升级。场景化应用中,场景化思维、场景化叙事、场景化传播以其“以人为导向”“生活化叙事”“沉浸化传播”,契合了智媒时代思想政治教育的需要,明确了场景赋能思想政治教育的可能性与必要性。但与此同时,场景叙事的碎片化呈现、场景传播的感官冲击、泛娱乐化场景的泛滥和场景建构的技术异化,也对思想政治教育的发展提出了挑战。对此,应当坚持主流价值在场景化应用中的牵引性与主导性,提升教育主客体在场景化应用中的双向互动,以“人机协同”促进场景化应用中传播的精准化与学习的深度化,从而推动思想政治教育场景化应用的科学发展。

关键词: 智媒时代; 思想政治教育; 场景化应用

中图分类号: G 410

文献标志码: A

文章编号: 1008-3758(2023)06-0115-08

Thoughts on the Emergence of Scenario-based Applications of Ideological and Political Education in the Age of Intelligent Media

ZHOU Xuanchen^{1,2}

(1. School of Marxism, Nanjing University of Science and Technology, Nanjing 210094, China;
2. School of Marxism, Southeast University, Nanjing 211189, China)

Abstract: In the era of intelligent media, the scenario-based application of ideological and political education is the digital empowerment and intelligent upgrading of ideological and political education. In the scenario-based applications, scenario-based thinking, scenario-based narratives and scenario-based communication, with its “people-oriented”, “life-based narratives” and “immersive communication”, meet the needs of ideological and political education in the era of intelligent media. This clarifies the possibility and necessity of scenarios to empower ideological and political education. At the same time, the fragmented presentation of scenario narratives, the sensory impact of scenario dissemination, the proliferation of pan-entertainment scenarios, and the technological alienation of scenario construction also pose challenges to the development of ideological and political education. In this regard, the traction and dominance of mainstream values in scene-based applications should be adhered to, the two-way interaction between subject and object of education in scenario-based applications should be enhanced,

收稿日期: 2022-08-25

基金项目: 江苏省社会科学基金资助项目(19MLB004)。

作者简介: 周宣辰(1993-),女,江苏淮安人,南京理工大学博士研究生,东南大学讲师,主要从事思想政治教育研究。

and the precision of communication and the depth of learning in scenario-based applications with “human-machine collaboration” should be strengthened so as to promote the scientific development of scenario-based applications of ideological and political education.

Key words: era of intelligent media; ideological and political education; scenario-based application

移动互联、虚拟现实、大数据、云计算、人工智能等新兴技术对于信息生产、分发、反馈等各个层面的深度嵌入与驱动,意味着智能化技术在媒体领域的应用与渗透,实现了信息与用户需求的智能匹配,推动了媒体的颠覆性变化,也标志着智媒时代的到来。步入智媒时代,“场景成为继内容、形式、社交之后媒体的另一核心要素”^[1]。借助“大数据、移动设备、社交媒体、传感器、定位系统”^{[2][11]},场景以身临其境的个性化体验供给重塑了空间环境与人的关系,以特定时空、社交环境、社交氛围的营造和建构,形成特定的交互体验、情感联结和价值交换。可以说,场景化应用不仅改变了对目标受众的认知方式,也影响了当下人们的日常信息生产、传播与消费。当前,作为培养担当民族复兴大任时代新人的主渠道,思想政治教育的各个要素在数字化维度正不断面临挑战和发生变革。因此,有必要以“技术—社会”的互构逻辑应对思想政治教育的数字化转型。通过确证场景化聚合、体验力、服务力对于思想政治教育吸引力、传播力、影响力的提升,以场景化应用嵌入,实现技术赋能思想政治教育,形成思想政治教育新型全场景化生态。

一、智媒时代思想政治教育 与场景化的内在联系

智媒时代,“以用户个性化需要为中心”的场景化思维,契合了思想政治教育“以人为本”的基本原则;日常叙事与微叙事相结合的场景化叙事,适应了智媒时代思想政治教育“生活化”的需要;“全觉传播”模式的场景化传播,满足了智媒时代思想政治教育“沉浸化”的需要。这些条件使得思想政治教育场景化应用成为可能。

1. 场景化思维契合思想政治教育“以人为本”的基本原则

“场景”一词最早应用于戏剧、影视中,指为故事情节发展、人物发展所设定的场景或情景,后来

这一词被引入传播学、社会学等领域。欧文·戈夫曼以社会为舞台,将“场景”定义为有形的社会生活^[3]。约书亚·梅罗维茨提出的媒介场景理论,将“场景”视为一种信息传播系统,旨在研究电子媒介产生的信息流动模式如何改变文化环境,进而对人的行为产生影响^[4]。《即将到来的场景时代》一书指出,“在未来25年,场景时代即将到来”^{[2][11]},强调“场景”所带来的参与式媒介体验,注重考察个性化场景对于个人社会生活方方面面的影响,也体现了智媒时代数字技术支撑下用户服务的必然趋势。从场景理论的发展来看,场景具有触发行为改变的工具性。所谓场景化思维,是指以服务用户场景需求为目的,通过对地理时空、景物等硬环境和对用户心理、社交氛围等软环境要素的关注,发掘用户在特定场景中的信息需求与服务需求,以此匹配相应的信息和服务,做到对于用户需求的全面把握与精准回应。场景化思维的核心在于“以人为逻辑”,通过特定场景的建构与连接,为用户提供场景化体验,激发用户的主观感受。换言之,就是基于用户的需要,将场景作为可设置的变量要素,发挥其引导甚至是改变用户行为模式和价值观念的功能。

思想政治教育的根本目的和宗旨在于解放人和发展人,实现人的全面发展。而实现这一目标的前提需要尊重人、理解人和关心人,实现这一目标的过程需满足人的需要。场景化思维的“以人为逻辑”“基于用户需要”的工具性价值恰恰契合了思想政治教育“以人为本”的基本原则。当然,有效发挥场景工具性价值的关键,在于明确“用户导向”的限度,不能一味地“过度迎合”,而是要在主流价值的引导下对用户进行场景设计,即“以人为逻辑”是以确证人的本质为前提,以用户的发展性需求为遵循。通过思想政治教育“场景”建构,一方面,能够挖掘教育客体对于思想政治教育主体、方法、环境等要素的反馈和需要,另一方面,能够精准性地对于教育客体的反馈、需要及时地进行“再场景化”,以促进思想政治教育实践以

动态化无限趋于教育客体的需要,实现思想政治教育实践成效的最大化。可见,依据场景化思维,“场景”不再是简单的名词,它强化了思想政治教育主客体之间的有效互动,影响了思想政治教育的环体,丰富了思想政治教育的介体。

2. 场景化叙事适应智媒时代思想政治教育“生活化”的需要

智媒时代,场景化叙事以微叙事和日常生活叙事构成了信息内容的传递与表达,成为信息内容的重要呈现方式。一方面,个人视角的代入,使碎片化的个人生活图景进入公共领域,成为公共叙事的一部分,并以情绪传递和情感共鸣凝聚起个体背后的群体性力量,实现“叙事个体与叙事群体的共同在场”,并发挥情感动员对于集体认同的积极力量,特别是用户生成内容(user generated content,简称UGC)模式下,自媒体短视频的内容生产模糊了公共领域与私人领域的界限。无论是信息生产者还是消费者,都更加倾向于获取情感上的呼应,信息内容分享更加侧重于个体情绪的传递。在“人人都有麦克风”的网络空间,情感表达与传播的随意性导致情感正在史无前例地改变着网络舆论生态与社会话语秩序^[5]。另一方面,对于宏大题材或政治话题的日常化叙事,使得主流价值以微观层面融入的方式实现了智媒技术的“嵌入式认同”。借助媒介仪式的泛化,场景化叙事以身体共在、界限设置、焦点集中、情感共享,实现了群体团结、个体情感能量、社会关系符号、道德标准的互动结果,赋予了公共议题传播鲜活的生活质感,强化了日常生活的超越性,彰显出场景化叙事在社会公共议题中提升用户参与感和用户代入感的重要作用。

思想政治教育的“生活化”,强调思想政治教育应是“人文的、生动具体的道德情感体验”^[6],它应当具备“一种参与生活、提升生活的哲学气质与道义担当”^[7]。质言之,思想政治教育生活化要以现实生活为中心,确保思想政治教育与生活的内在联系,但又不止于现实生活,应当发挥思想政治教育的教育、引导功能,以价值建构、理想引领在对现实生活的扬弃中建构真正属于人的生活世界。对此,思想政治教育应当通过关注人的生活体验,以人的日常生活为基本内容,使思想政治教育贴近人的现实生活,实现促进人的自由全面的发展。

在智媒即日常生活的时代,场景化叙事的个

体微叙事和日常生活叙事能够为思想政治教育渗透、植入现实生活搭建桥梁,实现思想政治教育与生活世界的视域融合。其一,场景化叙事是将生活细节再现的过程,其本身就具有生活性。借助场景化叙事,思想政治教育能够以生活化、真实性的内容呈现灌注情感能量、引发情感共鸣,讲好“中国故事”,使受教育者对于教育内容有更加深刻的感触,从而实现由经验感知到情感认同,再到价值认同的体悟过程。例如,通过时代变迁的场景化叙事展现党的百年发展历程,能够实现“党的故事”呈现的历史纵深,赋予共产党人更加鲜活的形象,以此刻写青年的红色记忆,深化“不忘初心、牢记使命”主题教育。其二,个体微叙事的意义在于回归主体性与参与感。思想政治教育通过个体微叙事,从“人”的角度进行叙事,能够调动起个体的参与性与主体性。例如,“青年大学习”以青年为叙事主体的场景化叙事,能够唤醒青年的主体意识,增强青年对于思想政治教育的参与感。其三,日常生活叙事能够实现对美好生活的具象化。通过对美好生活的场景叙事,激发起青年对美好生活的向往与追求,为青年发展指明奋斗的方向与目标,有效发挥思想政治教育生活化对于经验性生活的超越,以有计划、有目的地引领生活贯彻思想政治教育生活化超验性理念,达成思想政治教育回归生活世界的价值目标。

3. 场景化传播满足智媒时代思想政治教育“沉浸化”的需要

对于场景化传播而言,社会关系和情感诉求构成了“场”的概念,时间和空间概念则构成了“景”的要素。智媒时代,场景化传播能够借助传播的虚拟化智能技术,打破现实与虚拟的界限,以VR技术为代表打造具有特定环境特征、适应受众生活惯性和社交氛围的拟态空间,从而延伸“景”的多样性与可能性,达到人与环境有机结合的传播效果。Web 3.0时代的场景传播实际上体现了精准传播在理念层面和技术层面的同步升级。场景传播不仅以多元化、互动化、沉浸式场景为受众提供深度体验,并且借助大数据技术、算法技术,实现了场景搭建的个性化与精准化,以此获取传播效果的最大化。

思想政治教育的场景化传播,就是建构虚实相融的思想政治教育全景式数字生态,开启思想政治教育沉浸式育人的新模式。将碎片化的思想政治教育资源进行整体性整合,并融入日常生活,

实现生活娱乐、价值引导与知识教育的有机融合,能够体现出大思政课协同育人价值功能。“对于个体而言,直接的感受和默会的说服力肯定不会弱于命题与概念。”^[8]借助立体化与沉浸式环境的形塑,思想政治教育资料与档案能够通过数字世界与真实世界的连通,实现交互性、开放性、共享性、沉浸性虚拟体验向现实动力的转化,从而强化全环境育人的技术张力。具体而言,场景化传播实际上为受众提供了一个沉浸化的空间环境,空间界限的消弭,使人们能够在真实与虚拟世界中自由穿梭。在场景化空间中,借助虚拟交互与虚拟呈现淡化物理时间的概念,能够使受教育者从心理感知层面形成“心理时间”,而正是这种超越物理性的存在决定了受教育者沉浸感的获得。此外,场景化传播能够通过兼顾受教育者所处时空特征、情绪心理和情趣意愿等需求,使受教育者从视觉、听觉等方面感受到主流价值意识形态的融合碰触,并以渐进渗透、积累记忆的心理特征在认知层面和情感层面产生共鸣。可见,场景化传播这种日常性和直接性的场景制造保障了受教育者“切身”感受与体悟的获得,形成了“思想实践中独特的在场感和代入性”,能够有效推动受教育者“从感受中抽绎出道理和价值”的内化过程^[8]。

二、智媒时代思想政治教育场景化应用的现实困境

思想政治教育的场景化应用能够以创新思维 and 智能技术,赋能思想政治教育的数字化转型和现代转型。但场景叙事的碎片化呈现、场景传播的感官冲击、泛娱乐化场景的泛滥和场景建构的技术异化,也对思想政治教育的发展提出了挑战,构成了思想政治教育场景化应用的现实困境。

1. 场景叙事中碎片化信息削弱了思想政治教育内容的厚重性

智媒时代,碎片化信息不仅体现在信息表现形式的碎片化,同时表现为信息内容的碎片化、信息传递的碎片化。碎片化信息的形成,一方面源于信息技术的发展,移动设备改变了受众的社交方式和阅读习惯,碎片、零散、拼贴成为受众应对快节奏生活和强压力社会的消费模式,碎片化信息能够适应和满足受众随时随地浏览、社交的需要;另一方面多元的价值体系和多样的生活方式导致利益诉求的差异化,使得社会共识的分化以

碎片化的信息形式得以呈现。

作为思想政治教育传播内在要求的整体性,追求的是体系的完备性和逻辑的严谨性;而碎片化所形成的“分割”“断裂”很容易造成思想政治教育内容整体性的意义被解构、系统性的逻辑被割裂。因此,针对受众的思维碎片化倾向,思想政治教育本身不能以碎片化应对,必须坚持思想政治教育的系统性与全面性。但当下,碎片化媒介环境使信息内容呈现出逻辑简单,叙事片段化、框架化的特征。场景叙事中的信息碎片化不仅弱化了“第一课堂”的教育功能,降低了“第二课堂”的吸引力,而且对传统思想政治教育传播模式和规范生产造成了巨大的冲击。一是思想政治教育内容的“切片式”传递和“速食化”摄入,无法形成完整的思想政治教育价值引领体系,必然也无法引导受教育者进行连续性、整体性、体系性地思考。受教育者在知识点的简单获取中难以真正做到全面的理解和深刻的体悟,甚至可能会出现对于思想政治教育内容的“断章取义”,故而导致思想政治教育的真正内涵无法呈现。二是碎片化信息的“去中心化”很难建构中心和焦点,降低了思想政治教育内容传递的聚焦性和深入性。在碎片化的舆论场域,思想政治教育的碎片化传播无法形成强而有力的“深度发声”和价值传递,反而很容易被淹没在各种价值观念的声音中,影响思想政治教育的传播效果。

2. 场景传播中感官体验遮蔽了思想政治教育的价值内核

“尊重人自身的感觉体验,对于确立人的主体性是必不可少的。”^[9]人的自主性、反思性往往起源于人的自我体验与感知。对于人的发展而言,感官体验带来的社会感知和价值体悟是其中不可缺少的要素,有必要以“知情意”多维度影响人的认知与行为,通过感性与理性、认知与情感的有机融合,提升思想政治教育的影响力。但与此同时,也需要警惕智媒时代感官体验的过度化。

随着短视频、直播等传播样态的日常渗透,戈夫曼所提出的“舞台”场景由社会生活走向虚拟空间。受众很容易沉浸于技术变革带来的快感与体验,反而忽略了对所传递内容本身的感知和学习。在“视听”阅读的信息获取中,过度的感官体验并未调动起受众的积极性和参与感;相反,感官刺激的浅层化使得受众更容易沉溺于浅层愉悦。受众愿意主动接受感官化的体验形式,以满足压力释

放和情绪释放,而非接受具有沉淀性、理性思考的文本。而当感官快感取代精神需求占据受教育者的日常生活,理性就必然会被压制,难免造成感官层面理性主流价值的边缘化。

沉浸感官体验视域下,受教育者过度依赖和享受浅表性的感官刺激,很容易将注意力集中于感官的享受,忽视了内容生产过程中文化参与和文化消费的价值属性和精神属性。这实际上是一味迎合受教育者的表达形式,侵占了受教育者对于有价值、有底蕴、有内涵的思想政治教育内容的注意力。以过度感官体验获取的注意力终究是短暂的、无参与性的和不可持续的,以这种形式进行思想政治教育的内容传播,虽然可以使受教育者“入眼”,但这种扫描式、浏览式的“浅学习”倾向,不利于思想政治教育的“入脑”“入心”,思想政治教育的价值内核很容易被场景的形式化所遮蔽。

3. 泛娱乐化景观冲击了思想政治教育的影响力

景观生产是对人的感官的主观构境和生活场景的伪重组。影像的可视性景观,使得由人为的复杂影像建构出的虚拟场景存在,产生了支配的可行性。随着社会浮躁、现实生活压力的增加,以及消费经济的影响,感性化泛娱乐景观成为受众释放压力、发泄现实不满的出口。当下,在资本逻辑的驱动下,场景叙事趋向泛娱乐化与庸俗化。在“景观拜物教”的控制下,泛娱乐化景观凭借影像建构的“社会幻象”,通过对“超现实”空间的操控,将娱乐和享受、快感作为诱导受众消费的欲望指标和重要切入点,使得受众在“看得见的世界”中引发对现实真实世界的失落,在“理想生活”和“理想自我”的对比中,陷入背离理性审美判断和自我意识的虚拟世界。可以说,受教育者的价值认同、社会认同的形成来源于外部环境对主观认知的改造,泛娱乐化景观是受众的“镜像”,一旦受教育者被泛娱乐化景观牵着鼻子走,在虚拟影像所营造出的虚假社会环境中随波逐流,建立并形成价值序列、价值认知,那么就很可能成为景观幻象的奴隶。

此外,泛娱乐化景观以其流行性和娱乐性掩盖了其作为“泛娱乐主义”的意识形态指向和社会思潮指向,以弥散式的传播方式渗透到各个领域、潜藏于社会思潮交织的乱局中,很容易被其他思潮所裹挟、利用和耦合,从而形成新的变体,成为价值观念传播的隐性载体和工具。实际上,对泛

娱乐化景观的批判并不在于对其“娱乐越界”的批判,这一娱乐边界事实上并不来源于娱乐本身,而是来源于被娱乐的对象,即代表主流价值的象征物上^[10]。这些象征作为主流价值观的传播载体和传播意象必须依靠其边界感、严肃性实现其社会引导功能的发挥。但娱乐的表征入侵构成了一种“价值侵犯”,是对崇高精神严肃性和神圣性的亵渎,由此淡化了受教育者的集体意识和社会责任感,其中蕴含的非政治化倾向弱化了受教育者的政治信仰,在一定意义上遮蔽了主流意识形态内容的政治性语义和本质。

可见,智媒时代思想政治教育不可避免地被泛娱乐化景观中潜藏着的不良社会思潮所干扰,容易导致主流意识形态的认同危机,从而阻碍社会主义意识形态对受教育者日常精神价值的引领与指导。若是放任这种以智媒为载体的“大众狂欢”场景不断生成,将会加深其背后潜藏、渗透着的普世价值观、个人主义、功利主义、历史虚无主义、新自由主义等各种错误社会思潮对思想政治教育影响力的冲击。

4. 场景建构中技术异化阻断了思想政治教育的有效传播

伴随着信息推送的隐性引导,算法成为支配注意力经济和迅速集结共识的技术力量。算法对于场景建构的技术异化,体现了智能技术对于人的倒逼。“信息茧房”“过滤气泡”不仅加深了用户的依赖性,同时造成了用户的认知窄化与认同鸿沟。

算法推荐对平台把关的程序化收编,体现了量化网络行为对网络用户本身的单向度消解。智媒在赋予受众选择自由的同时,也建立了受众依赖社交网络和算法推荐完成偏好选择的新机制。实际上,新媒体很少提供全新的东西,但是却选择性地扩大了已经存在的东西^[11]。受众先依据个体偏好进行选择,但技术本身的偏见性(搜索引擎的内容排序、基于流量的推送)也同样在潜移默化中影响着受众的价值建构,甚至能够重塑受众价值选择。当受众只是基于当下情绪进行非理性“偶然接触”时,一旦这一选择被算法标注,“个性化算法会引起身份循环,数字代码所掌握的有关你的信息建构了你的媒体环境,并由此塑造了你未来的偏好”^[12]。可以说,“信息茧房”的场景建构束缚了个体的主题判断能力和对多元信息的敏感度与判断力,这实际上也造成了思想政治教育

场域的割裂。

在流量逻辑和资本逻辑的捆绑下,“信息茧房”“过滤气泡”还导致了热点追逐、娱乐泛化,带来了观点割裂、思想偏见等意识形态风险。技术异化影响下的信息场景很容易使用户成为恶搞、猎奇、标题党、审丑、黄暴内容的输出者和吸收者。基于主观看法、当下情绪和自我观念的内容输出,信息的传递不可避免地具有主观性和片面性,同时,算法歧视和算法偏见在一定程度上放大了传播主体的素质参差性和“草根”内容的伦理失范性。智媒的工具理性和注意力经济的快餐消费,不断排挤和吞噬信息内容传递的价值理性和价值判断。因此,信息内容传递由理性转向狂欢、由“深度阅读”转向“即食消费”、由情感体验转向快感满足,并且使用户陷入依附信息推荐的困境中,形成自我的信息屏障。这种信息场景建构的倾向性与封闭性,阻碍了思想政治教育话语的有效传播。

三、智媒时代思想政治教育场景化应用的实践路径

思想政治教育场景化应用通过对立体场景的勾画,以视听融合的空间建构技术,借助具象化的象征符号,经由情境再现实抽象理论与直观现实的连接,以可体验的方式进行思想政治教育实践活动,能够增强思想政治教育的沉浸感、在场感和共情感。但从技术应用的角度而言,需要把握场景化应用的尺度与界限,通过平衡工具理性与价值理性,推进思想政治教育场景化应用的优化创新。

1. 坚持主流价值在场景化应用中的牵引性与主导性

从技术角度而言,场景化应用是智媒时代数字化转型背景下用户服务创新的最新发展趋势。如何利用好场景化应用开展思想政治教育实践活动,实现思想价值引领与智能技术的双向“破壁”,是智媒时代思想政治教育的着力点,也是思想政治教育场景化应用的价值所在。主流价值是共同体建设的指针和向导,是汇聚社会力量,形成价值共识、群体认同的黏合剂。思想政治教育场景化应用的前提,就是要将场景化技术的工具理性与思想政治教育的价值理性有机结合,在充分发挥技术功能的同时,保证思想政治教育场景化应用

价值导向的正确性。

第一,以主流价值引领场景化设计。“技术本身不能独立于对它的使用。”^[13]推动思想政治教育的场景化应用需要厘清其中蕴含的“道”与“器”的逻辑关系。以场景化应用开展思想政治教育,是以场景化技术服务思想政治教育的全过程,其目的是为了有效提升思想政治教育的吸引力、传播力与影响力,实现立德树人的根本任务。因此,在以场景化开展思想政治教育的过程中,应当以主流价值为牵引,对大数据处理、智能算法推荐等形成特定场景的设计运作进行价值规约,以此警惕“为了数字化而数字化”的工具逻辑,实现场景化技术与思想政治教育的同向发力,使场景化技术成为提升思想政治教育实效性和巩固主流价值的最大增量。

第二,以场景化设计巩固主流意识形态。思想文化的传播与碰撞需要发生在特定的场景之中。思想政治教育的场景化设计实际上是将思想政治教育的传播具象化,借助场景化、隐喻化的形式,将主流意识形态以情境创设、氛围营造和虚拟实践的建构融入受教育者的数字化生存。基于图像、声音、氛围、互动等场景元素,场景化能够通过将主流意识形态的内在价值理念与具象符号相交织,调动起参与者的视听体验、情感体验,加强思想政治教育在“知情意”三方面的作用,使受教育者在特定情境中能够更加迅速地建立起与传递内容之间的心理联系。通过有计划、有目的地对场景元素进行价值赋意,能够让受教育者在沉浸式体验的同时,体悟思想政治教育内容的内涵和价值,实现场景体验与价值建构的统一。例如,2021年4月30日至5月4日,在上海渔阳里广场启动的“穿越百年,叩问初心——时光之境”建党百年沉浸式互动体验活动,借助“时光之境”体验厅,以互动体验的形式,实现了革命先烈与当代年轻人之间的“对话”,让受教育者在更加生动的体验中接受红色教育,唤醒青年肩负起强国一代的历史重任与责任使命。可见,VR红色教育系统的运用,能够通过场景化使受教育者站在“体验者”的角度,“亲历”红色革命历史,以历史的纵深感和感受的立体化,激发受教育者更加强烈的情感和更加深刻的认同。

2. 提升教育主客体在场景化应用中的双向互动

教育主客体是思想政治教育的两个基本要

素,在思想政治教育中起着基础性和决定性的作用。在思想政治教育场景化应用中,教育主客体双方应当积极互动交流,既发挥教育主体在双向互动中的主导性,又发挥教育客体在双向互动中的主体性,以此促进场景化嵌入的不断完善和思想政治教育的技术升级。

第一,对于教育者而言,为保障场景化应用在思想政治教育中的有效性,需要提升教育者的场景素养,以“人文关怀”弥补新技术介入的“人性缺失”,强化教育者的主导性与创造性。一是要求教育者能够精准把握受教育者的需求点。场景的建构是为了更好地服务于思想政治教育,即更好地满足人的自由全面发展的需要。这就要求场景化应用要能够满足不同受教育者的需要,能够有效吸引受教育者的注意力,以知识回应、情感回应,引导受教育者由消极需求、被动参与向积极需求和积极参与转化。二是要求教育者能够全面掌握思想政治教育场景化应用的实际情况。当前,教育者能够依据大数据等技术维度获取学习时长等静态直观数据信息,但是无法通过数据统计更加深入地掌握受教育者在体验过程中形成的心理感受和情感体验等动态数据。因此,有必要强化教育者在场景化应用中的主导性。教育者应该通过观察、谈话等方式,捕捉和挖掘受教育者在场景化体验中的共情点与兴奋点,并且及时关注和收集受教育者对于场景化体验的互动反馈,以此完善思想政治教育场景化应用的适配度,从而提高思想政治教育精准化、个性化的教育效果。

第二,对于受教育者而言,需要回归人本,唤醒受教育者的主体意识。在场景化建构的沉浸式虚拟空间中,受教育者作为场景信息的受众,一方面很容易产生信息依赖和意识麻痹,另一方面容易造成“虚拟自我”对“现实自我”的吞并。因此,一是应当使受教育者充分理解场景各要素背后蕴藏的价值含义,理解思想政治教育场景化的价值含义和真正目的。受教育者只有对场景化呈现方式及其价值内涵作出准确的判断和把握,才能避免迷失于场景化的沉浸空间,排除干扰性的场景信息,更加自觉地在场景化信息的服务中进行知识和价值的主动探索。二是应当唤醒受教育者在思想政治教育场景化应用中的主体意识与参与意识。场景化虽然不能完全地复制现实,但其“超真实”拟像,使受教育者以第一视角在思想政治教育场域中发挥主体性与能动性,去探索和获取知识,

并且借助场景化带来的“个性化”赋予受教育者“一对一”的关注感,能够激发受教育者在思想政治教育中的主动性。此外,受教育者应当积极主动地对场景化应用的教育过程作出及时的反馈,一方面能够促进思想政治教育场景化应用的更新完善,另一方面能够促进受教育者对教育内容的吸收与内化。

3. 以“人机协同”促进场景化应用中传播的精准化与学习的深度化

思想政治教育的场景化应用,一方面应当充分利用智能技术,建构思想政治教育虚实相融的数字化生态,实现传播的精准化;另一方面应当突破技术支撑的浅层化学习,以“人机协同”促进场景化应用中学习的深度化。

第一,通过优化和改良算法的内容推荐规则、关联规则,建构碎片化场景互联的育人环境。算法层是思想政治教育场域的底层逻辑^[14]。应当借助“算法推荐”所囊括的资源抓取、数据分析、用户画像、智能审查、内容分发等,基于思想政治教育活动信息需求偏好和知识生成方式,重组思想政治教育碎片化场景的数字信息和关联信息,有效形成对碎片化场景信息的整合与连接。通过建构思想政治教育场景体系,实现思想政治教育环境碎片化与整体化的统一:一方面,发挥碎片化场景对于激活缝隙化、边缘化空间的作用;另一方面,发挥算法建构思想政治教育场景体系的信息集成优势,有效整合和连接关联碎片化场景,使之构成立体化的育人空间,进而破除碎片化场景信息导致的教育弱化。

第二,重构智媒时代的“把关人”角色,构建场景化应用的价值秩序。当下,算法技术解决了信息过载和注意力稀缺之间的矛盾,但平台媒体对传统新闻媒体的取代,将把关权力一定程度上让渡给了算法技术。而算法把关往往并不是对公共讨论镜像式的“呈现”与“反映”,它发挥着“引导”和“形塑”的作用^[15]。因此,如何将算法所具有的“引导”“形塑”作用与思想政治教育场景化应用相协同,是智能思政的重要研究课题。对此,需要重构智媒时代的“把关人”角色,建设场景化应用中的良性价值秩序,预防场景化建构可能存在的技术异化。具体而言,需要发挥“人机协同”信息过滤模式的人工“防火墙”功能,在既发挥智能算法的技术功能的同时,又能保证主流价值对算法权力的约束与管控。通过“人机协同”实现有效的价

值校准与伦理调适,以价值、规则、人文精神引导“技术向善”,承担起智媒时代“把关人”的角色,形成人机传播的价值共同体与命运共同体。场景化应用中良性价值秩序的建构包含着对多元价值的取舍、偏好和排序,且这一过程关涉到思想政治教育场景化应用的良性发展问题,有必要通过优化场景化应用的技术伦理与道德的价值秩序,促进良性价值秩序的建构,进而实现算法与思想政治教育场景化应用的协同发展。

第三,以场景化应用激活思想政治教育资源,促进学习的深度化。思想政治教育场景化应用,不应是单纯的技术场景建构,而是要以“数字化联结”呈现思想政治教育虚实相结合的立体化叙事、传播样态。思想政治教育的场景化应用需要超越感官刺激带来的认知体验,通过知识传递的立体化,以主体与客体、历史与现实、静态与动态的有效融合,改变传统思想政治教育的线性知识表达,促进场景式交互学习,使思想政治教育由单向灌输转向双向互动,使沉浸式体验由信息沉浸、感官沉浸转向大脑沉浸,推进思想政治教育的入脑、入心,从而促进学习的深度化。

参考文献:

- [1] 彭兰. 场景:移动时代媒体的新要素[J]. 新闻记者, 2015(3):20-27.
- [2] 罗伯特·斯考伯,谢尔·伊斯雷尔. 即将到来的场景时代[M]. 赵乾坤,周宝曜,译. 北京:北京联合出版公司, 2014.
- [3] 欧文·戈夫曼. 日常生活中的自我呈现[M]. 冯刚,译. 北京:北京大学出版社, 2016:1.
- [4] 约书亚·梅罗维茨. 消失的地域:电子媒介对社会行为的影响[M]. 肖志军,译. 北京:清华大学出版社, 2002:31.
- [5] 彭广林. 潜舆论·舆情主体·综合治理:网络舆情研究的情感社会学转向[J]. 湖南师范大学社会科学学报, 2020, 49(5):142-149.
- [6] 韩锦标,张元. 高校网络思想政治教育生活化研究[J]. 江苏高教, 2016(5):116-119.
- [7] 张国启. 论思想政治教育生活化的发展向度[J]. 思想理论教育, 2009(7):28-31.
- [8] 程乐松. 言辞的纹理:早期中国思想的场景性[J]. 浙江社会科学, 2022(3):107-114.
- [9] 胡俊. 神经美学视角下的审美现代性反思[J]. 社会科学, 2021(8):185-192.
- [10] 郝娜,黄明理. “泛娱乐化”现象:现代性语境下崇高精神的虚无困境[J]. 思想教育研究, 2020(1):68-73.
- [11] 詹姆斯·韦伯斯特. 注意力市场如何吸引数字时代的受众[M]. 郭石磊,译. 北京:中国人民大学出版社, 2017:66.
- [12] Pariser E. The Filter Bubble [M]. London: Penguin Press, 2011:233.
- [13] 赫伯特·马尔库塞. 单向度的人:发达工业社会意识形态研究[M]. 刘继,译. 上海:上海译文出版社, 2008:6.
- [14] 石磊,张笑然. 元宇宙:思想政治教育的未来场域[J]. 思想教育研究, 2022(3):36-42.
- [15] 王茜. 批判算法研究视角下微博“热搜”的把关标准考察[J]. 国际新闻界, 2020,42(7):26-48.