

Pedagogical Innovation in Creative Industries Education: Immersive Learning in Entertainment Business Management at Shanghai Jiao Tong University

Limin Lin

Department of Cultural Industry Management, School of Media and Communication, Shanghai Jiao Tong University, Shanghai, 200240, China

Abstract

This study examines how immersive experiences enhance aesthetic education, using Shanghai Jiao Tong University's "Entertainment Business Management" course as a case study. The immersive teaching approach incorporates interactive games and situational simulations to engage students and strengthen their grasp of theoretical concepts. The research identifies two key methods: embedding course content within interactive activities and encouraging students to create their own immersive experiences. Findings indicate that immersive teaching improves both student engagement and learning outcomes, especially in maintaining attention in today's environment of fragmented information consumption. Nevertheless, challenges persist in effectively matching educational material with immersive formats. This research provides practical guidance for aesthetic education reform and emphasizes the need to combine quality content with real-world industry practices..

Keywords

immersive experience; aesthetic education; cultural industries management; interactive games; situational simulation

建构沉浸式体验的教学应用——以上海交通大学“演艺娱乐事业经营管理”课程为例

林立敏

上海交通大学文化产业管理系，中国·上海 200240

摘要

本文以上海交通大学“演艺娱乐事业经营管理”课程为例，探讨沉浸式体验在美育教学中的应用及其效果。沉浸式体验通过互动游戏和情境模拟等方式，激发学生学习兴趣并深化知识理解。研究发现，沉浸式教学可分为两种模式：一是将知识点融入互动游戏，让学生在体验中自然掌握理论；二是让学生自主设计沉浸式体验，实践文化产业管理的核心技能。课程实践表明，沉浸式教学能有效提升学生的参与度和学习深度，尤其在碎片化信息时代，有助于管理注意力并增强学习效果。然而，需注意避免教学内容与沉浸形式脱节的问题。本研究为美育教学改革提供了实践参考，并强调高质量内容与产业结合的重要性。

关键词

沉浸式体验；美育教学；文化产业管理；互动游戏；情境模拟

1 引言

2020 年，国务院印发《关于全面加强和改进新时代学校美育工作的意见》，为高校美育工作提出了新要求。文化产业管理专业作为文化产业人才培养的重要阵地，亟需创新美育教学模式。然而，传统以知识灌输为主的授课方式难以

激发学生学习兴趣，考核方式多以机械记忆为主，导致教学效果不佳。虽然部分课程尝试通过实践作业进行改革，但学生参与度仍显不足。

近年来，“沉浸式”体验作为一种新型教学模式受到关注，但其在教育领域的应用仍缺乏理论支撑。本研究以上海交通大学“演艺娱乐事业经营管理”课程为案例，探讨沉浸式教学对学生学习积极性和深度的促进作用，分析其在碎片化时代的教学价值，为美育教学改革提供实践参考。

【基金项目】国家社科后期项目“表演艺术产业价值创造”阶段性成果（项目编号：21Z300604700）。

【作者简介】林立敏（1984-），女，中国台湾高雄人，博士，助理教授，从事表演艺术管理研究。

2 沉浸式学习：沉浸式体验在教学上的应用

沉浸式体验（或称为“浸入式体验”），指通过多种

手法使观者完全沉浸于设计者和工作人员所营造的虚拟环境之中,使观众能够在一定范围内轻松获取自身所想要获得的一些在日常生活中无法获得的特殊体验。“沉浸式”一词可说随着演出《不眠之夜》兴起,并带起了一波提供类似体验的文娱风潮,相关词汇更加丰富,例如“环境式”或“游戏性”。然而事实上,不管是哪一种分类或形容词汇,早在七十年代美国的 Richard Schechner 就提出“环境剧场”(Environmental Theater),强调了非常规的演出空间以及“原生态的环境戏剧”(王柱人,孙惠柱,2021),而更深层来说,其实是为了反抗文本霸权所提出的戏剧改革。

随着概念的风行,沉浸式体验跨界融合形成强势产业,其中沉浸式戏剧作为沉浸产业中发展最早的项目之一,在国内市场受欢迎程度高,用户粘性高,消费潜力大。中国对于沉浸式类型的体验起步大约在2013年,之后迅猛发展,成为全球沉浸产业体量最大的市场之一(吴帆,2021)。根据2021年度全国的演出市场调研和数据分析,沉浸式等新业态热度持续上升,市场涌现出更多沉浸式项目,不少沉浸式演出逐渐形成自有品牌,带动持续消费。除了戏剧以外,沉浸式产业涵盖沉浸式艺术展览、沉浸式密室、沉浸式主题乐园等,随着该概念与多产业的跨界融合,沉浸式旅游、沉浸式餐厅等也开始萌芽。

至今,所谓“沉浸式”体验已经一反娱乐消遣的刻板印象,除了在文化消费领域中逐渐被广泛应用,更因为沉浸式互动游戏强调在行动中学习,因此开始在教育领域占有一席之地。由于沉浸式体验中的互动对于认知过程有重要影响,所以最常用于博物馆等展览当中,期望引起参与者的愉悦体验,进而加强学习(杨静,张嘉敏,2021)。这当中的沉浸感甚至引起心理学研究的重视,尤其是以“心流”来分析的一派(契克森米哈赖,2017)。这类型的研究基本肯定沉浸式学习的效果,并着重检验沉浸程度,企图绘测参与者全程心理变化(杨静,张嘉敏,2021)。

这波热潮显得仿佛任何专业的知识点都可以通过沉浸式取得较好的效果,而未考虑场景的适用性。因此,当前的文献主要讨论有:一,呼应前面强调沉浸程度,因此认为此种教学方式缺乏明确的评价机制;以及二,容易与教育内容脱节(张敬,2021)。在大部分的研究更注重创建自己的指标时,本研究针对学者指出的第二大点“与教育内容脱节”,通过本校的课程实践,提供美育实践类课程更实际应用沉浸式体验的方式,同时课程结果的短期与长期数据,间接回应第一点关于验证沉浸式互动游戏策略的成效。

3 《演艺娱乐事业经营管理》案例与比较

尽管在学术上“沉浸式”、“环境式”、或“游戏性”等辞汇有更多批判空间,但却毋庸置疑是当前文化产业的发展重要方向,因此如何学习建构沉浸式体验,并借此提供高质量的美育内容,就是文化产业管理专业学生的重点目标。此外,在教学当中将“沉浸式体验”分为两个主要应用方法:

第一种是直接融入课程内容;第二种是让学生亲自尝试建构“沉浸式体验”。

第一种采用直接让学生沉浸式体验课程内容,将知识点转换成互动游戏,让他们在试图斗智的游戏环节中,自然体现课程理论,结束后再点出学生游戏中呼应了课程理论。以实际案例来说,在课堂当中关于“以范例作为文化商品的评断机制”的主题上,首先将学生分为四组,抽签后分别获得名牌款式服饰、中古珠宝、行为艺术家品牌玻璃杯、以及电影海报等四张图片作为提示,在没有额外信息的情况下,学生必须进行小组讨论,并推派出一人,模拟主播推销该组抽到的物品。由于直播贴近学生日常生活,学生因此很快就投入活动,并且对于模拟表演充满积极性。在学生的模拟展演中,巧妙地展现出了数种产品定位以及营销方式,包括以名人为譬喻的“范例式”(exemplar)评判机制、上演主播与老板还价戏码的促销、讲述古董珠宝与设计师人生的故事经济等。学生在模拟演出时并未意识到自己利用了这些策略,以及不知不觉中将产品进行了定位,直到活动结束后被一一点出其中知识点时,才恍然大悟。尽管气氛很热烈,在活动之后的老师讲解环节中,学生也认真听讲,但后续实践中却少见学生利用相关知识点,可见情境教学虽然可以瞬间带动学生兴趣,但是对知识点之间的连结能力帮助较小。类似经验也发生在《文化产业管理概论》一课中,在讨论文化经济市场和信息不对称时,采用模拟英国 Kelaider 剧团的互动游戏式作品《金钱众议院》(The Money)或以类似郁金香狂热(Tulip mania)的机率游戏教授“信息瀑布”理论,均显现出容易调动学生情绪,但是学生对于课程知识点掌握较弱的情况。

第二种方法是让学生自身参与到建构“沉浸式体验”里。在《演艺娱乐经营管理》课程当中,由于有着实践环节,所以在先让学生大量接触相关知识点后,将主动权赋予学生,让学生自行选定题材,在选题通过老师审核后,由他们来设计一场寓教于乐的“沉浸式体验”,学生须在当中考量成本、营销与推广、以及可持续发展性等课程强调的经营与管理要点,亲身体会这个词汇的意义以及课程的知识点,并结合有些学生本身已经体验过的沉浸式演出,展开实践练习。

4 沉浸式体验创建与教学模式分析

在诸多教学模式中,除了专题导向学习法、以团队为基础的的教学模式、情境式模拟教学等,也有学者关注不同教学环节中,因为不同的教学方式导致参与者的构成改变。传统的讲授中主要参与者均为教师,而在情景模拟式中中学生开始可以参与其中(陈喆,范静波,2022),但是在沉浸式当中,参与者愈加多元丰富。在其基础上,将项目实践加入,则可以看到沉浸式体验建构涉及到不同的一群参与者,而当中“学生”因为其作为体验建构的主体,扮演着特别关键的角色。

前面提到沉浸式体验在业内的发展,而当此举作为学

生实践的诱因时,也是一次真正的尝试——学生是否能设计出足够沉浸互动的活动,管理消费者的注意力。建构沉浸式的三大环境条件中,除了环境(空间)以外,另外两项分别是认知与氛围,而这两项也跟当前的注意力以及感知体系息息相关,进而影响对内容吸收的成效。当代充斥着争夺注意力的信息,在各种平台上不停流动,个体的时间或注意力反而成为了稀缺资源(Crogan and Kinsley, 2012)。这么一来,连续不间断的时长不但不能激起“刺激”(stimulus)或“唤起程度”(arousal),反而因为其无法适应当代碎片化的消费方式而变成“无作用的、非操作性”使覆没其中(Kunst, 2010)。在Jonathan Crary的《知觉的悬置:注意力、景观与现代文化》一书里,指出注意力实际上是被经济体系以及所谓主体形塑、改变(2001)。所谓行使注意力的行为,或者专心,实际上是要求人们从更广大的环境中以及种种刺激中脱离出来,只聚焦在少数的刺激上(2001)。Crary透过塞尚、秀拉、马内等的画作还有电影技术的比较,指出人的知觉被重构,不仅如此,资本主义的现代性不断重新创建感官经验的条件,对知觉的手段带来革命性的影响(2001)。

面对洪流般的新产品、刺激物、信息等等,回应的方法就是新的管理与制度化知觉的方式。Crary引述Gianni Vattimo:“沟通越来越密集以及信息流通越来越重要的这种现象……不仅仅是现代化带来的影响之一,实际上是这个过程的关键,甚至可说就是这个过程的意义”(1992)。新的管理注意力和制度化知觉的方式包括了让渡选择权,在体验过程中保证了用户的主观探索空间,从而上移叙事维度,将观众置身于密集的过程网络中,并将一切置于超语境的控制之下。叙事意味着一种通过体验和行为的偶然性来获得知识的一种方式,包含叙事者、媒介、受体三个层面,叙事者提供叙事素材,叙事媒介传播信息,受众接受信息,并转化认知情感(王红,刘素仁,2018)。

以课程最新一次成果《古瓷照惊鸿》来看,为了建构成功的沉浸式体验,学生必须考虑沉浸层次与用户(参与者)状态,在与实践单位达成合作后,以文博楼的《合子记》特展为主题设计活动,学生先大量学习特展相关知识,从上百件展品中筛选出适合游玩者能立刻被吸引的,进而随着游戏环节增加更多相关知识,包括风格、年代、稀有度等,使参与者可以逐渐沉浸其中。此外,考量到前面所说的当代注意力问题以及碎片化消费的习惯,学生将活动分为三个环节,第一个为基调定性并烘托气氛,第二个环节引导参与者在特展中移动、收集信息,不知不觉中吸收了特展的知识,最后一个环节则融合了故事情节以及视听效果,加重参与者的整

体印象与愉悦感。

目前实施以来,学生反应普遍积极,对于活动主动参与,有多人在课程结束后追问有无进阶内容,亦有学生从自选主题延伸,作为之后实习的产业类别首选,亲身参与到业界当中。除了学生个人活动以外,集体活动也颇有成果,在长期影响方面,有多名学生在课程结束后追问有无进阶内容,亦有学生从自选主题延伸,作为之后实习的产业类别首选,亲身参与到业界当中。例如在国际会议宣读《后疫情时代的中国情绪》的展览经验、以校史剧为研究对象的项目《沉浸式体验:媒介与感知关系的复制可能性研究》、自主发起与文博楼后续合作戴敦邦《水浒传》电视剧人物造型画展的剧本游、以及开发汉服文化品牌项目等。

5 结论

“沉浸式体验”可以真实应用到教学当中,而不只是产业的一个热门口号,只要在教学方法上同样能正确应用而不盲目跟风,就能对于学生提高美育教育就有更大的贡献。除了可以帮助文化产业管理专业或其他相关美育实践专业的学生更早熟悉产业经营管理的面貌并开始练习实践,进而推动产学融合,更重要的是,当带着自发的兴趣与热情投入产业的学生,将扎实且正确的美学观念转化为高质量内容,就能真正带领产业良性发展。

参考文献

- [1] 陈喆,范静波.公共管理沉浸式案例教学模式探索[J].辽宁行政学院学报,2022,(03):87-91.
- [2] 王红、刘素仁(2018):沉浸与叙事:新媒体影像技术下的博物馆文化沉浸式体验设计研究,《艺术百家》,第4卷,161-169.
- [3] 杨静,张嘉敏.基于儿童认知的博物馆交互体验设计策略研究[J].包装工程,2021,(42):57-62,92.
- [4] Crary, Jonathan. 2001. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: MIT Press.
- [5] Crogan, Patrick, and Samuel Kinsley. 2012. "Paying Attention: Towards a Critique of the Attention Economy." *Culture Machine* 13: 1-29.
- [6] Kinsley, Samuel. 2015. "Memory Programmes: The Industrial Retention of Collective Life." *Cultural Geographies* 22 (1): 155-175.
- [7] Kunst, B. (2010). How time can dispossess: On duration and movement in contemporary performance. *Maska Performing Arts*, 15, 133-134.
- [8] Vattimo, Gianni. 1992. *The Transparent Society*. Cambridge: Polity Press.