

封闭与开放:元宇宙视角下《哪吒之魔童降世》的教育空间

王晓亚

(昭通学院教育科学学院,云南昭通 657000)

[摘要]江山社稷图是《哪吒之魔童降世》中影响哪吒成长的主要教育空间,这个教育空间具有明显的元宇宙性质。在封闭状态的江山社稷图中,虚拟现实教育空间中进行的教育并未达到预期的教育哪吒的目的。哪吒在现实与虚拟的相互交织中、在勇于担当和对抗命运中的自我觉醒才真正实现了从不成熟到成熟的蜕变。指点江山笔作为元宇宙式的教育场景中的赋能工具有着非常重要的作用和价值,并为未来教育场景赋能提供借鉴。在未来的元宇宙教育空间设计中,要警惕技术异化现象。

[关键词]封闭;开放;元宇宙;《哪吒之魔童降世》;教育空间

[中图分类号] J9

[文献标识码] A

[文章编号] 2096-711X(2025)12-0196-03

doi:10.3969/j.issn.2096-711X.2025.12.067

[本刊网址] <http://www.hbxb.net>

在电影《哪吒之魔童降世》中,江山社稷图的设计具有元宇宙的某些要素,一方面,江山社稷图作为一个虚拟现实空间,为哪吒学习武艺提供了一个封闭场景;另一方面,江山社稷图作为一个可以被随意创造的教育场景,又为哪吒提供了具有教育作用的增强现实空间。指点江山笔作为江山社稷图中的创造工具,其体现了元宇宙集娱乐、游戏、创造与学习为一体的综合性特征。从教育学的立场看,《哪吒之魔童降世》本质上展现了一个被偏见所误解的孩子在元宇宙形态的教育空间的影响下由破到立的受教育过程。

一、封闭:哪吒未成熟的教育空间

学习空间是指学习的客观条件和物理条件所构成的学习环境。随着信息通信技术的发展,又出现了基于宽带技术的新型“网络学习空间”,此时的学习空间已具备链接虚拟与现实的雏形。从广义上讲,教育空间是教育活动发生的场所,它包括学习空间、生活空间和社会空间。随着人工智能、AR、VR和XR等技术的发展,又出现了基于信息技术的元宇宙空间,它是真正具备打通虚拟与现实之间屏障的前瞻性设计,也是一种更具超越性的教育空间。根据元宇宙的设想,人类可以任意选择一种数字身份,然后沉浸在元宇宙所创设的情景中,自由地进行多样化的创造性活动,从而体验元宇宙空间集娱乐、游戏、创造、学习为一体的丰富性、虚拟性、自在性所带来的满足感。因为虚拟场景可以通过模拟的手段将现实中难以实现或难以完整呈现的学习场景营造出来,可以满足人类对教育空间的多样化、个性化需求。可以说,元宇宙在一定程度上拓展了未来教育的空间。

影片《哪吒之魔童降世》中的哪吒可以说是一个问题少年。他桀骜不驯、顽劣异常,被陈塘关的百姓视为一害,甚至比妖怪还可怕。电影通过追忆的叙事方式讲述了其中的缘由:哪吒诞生之前经历了母体三年的孕育期,诞生时又是一个被视为怪胎的大肉球,破球而出后即刻成了一个可以满地乱跑的孩童,而且还具有超乎寻常孩童的大力气。无论是诞生前的经历还是诞生后的形态和特征,均有着不同寻常的

“魔”样,正因为他这种异常的魔丸身世,所以他被陈塘关的百姓视为妖怪。这其实是一种社会偏见,这种偏见影响着他人和哪吒的交往方式和态度。在社会偏见的影下,哪吒逐渐产生了一系列的心理问题。如电影中哪吒与他的母亲踢毽子的情景,因为哪吒的力气太大,只要踢过去他的母亲就会被直接踢飞到墙上去,以致无人敢跟哪吒一起游戏。哪吒对游戏的渴望无法通过正常的方式获得满足,于是他选择偷偷溜出去捉弄陈塘关的百姓,把陈塘关搞得鸡犬不宁、家家闭户、畏之若虎。人们只要听到他的声音就害怕得赶紧藏起来。然而,在哪吒看来,这只是一个好玩的捉迷藏游戏。当哪吒的父亲得知哪吒被封印并且只有两年生命的时候,为了不让哪吒浑浑噩噩地度过一生,他毅然做出决定:恳求太乙真人收哪吒为徒。于是,太乙真人就用江山社稷图将哪吒骗了进去。江山社稷图恰恰是太乙真人用神奇的指点江山笔营造的一个好玩、刺激、奇幻同时又可以被随意变换的教育环境。

剧情发展至此,对哪吒的教育依然是失败的,也就是说,即便是换到让人流连忘返的所谓仙境空间中,也没有实现预期的教育效果。主要原因就在于:首先,哪吒被人们的偏见所害,他不被人们所认同,这种不认同使他产生了对周围人极度厌恶以及报复的心理;其次,哪吒需要朋友,尤其是同龄的伙伴,可是周围的人对他有偏见,他们不准自家的孩子靠近哪吒;最后,太乙真人虽然为哪吒营造了能够满足其游戏需求的环境,但是该环境中却没有同龄伙伴。

哪吒真正的改变发生在其父亲用身份认同的方式对他进行教育。他用灵珠转世的谎言欺骗哪吒,加上母亲和太乙真人用远大的理想激励他,使得哪吒慢慢地形成了自我身份认同。当然,这个阶段的身份认同还是不成熟的,因为他的认同仍然是建立在证明给父母看、给外面的人看的基础上。不可否认,这个阶段哪吒的成长还是颇为显著的:通过元宇宙形态的教育空间,太乙真人借助指点江山笔营造了一个模拟实战的场景,让哪吒的功夫得到极大提升;通过情景回放

收稿日期:2024-11-22

基金项目:本文系云南省教育科学规划项目“媒介可供性视域下高校师范生师德养成教育研究”阶段性成果(项目编号:BC23044);昭通学院校级教改项目“课程思政引领下公共教育学教学改革与实践”阶段性成果(项目编号:Zljx202310)。

作者简介:王晓亚(1981—),女,河南临颍人,昭通学院教育科学学院讲师,主要从事教育学原理、师德教育研究。

的方式为哪吒指正错误。但是它也存在明显的缺失,即太乙真人和哪吒的父母并没有教会哪吒真正的爱、友谊和克制自己的冲动、情绪和戾气的方法。

因此,当哪吒从江山社稷图中逃出去后,开始了他人生中的第一场真正的战斗。此时哪吒在社稷图中所受教育的优点和缺点也都随之暴露出来。首先,在这次战斗中,哪吒为了营救一个小女孩而与妖怪进行搏斗,虽然未伤及他人,但却跟元宇宙场景训练一样对民房造成了毁灭式的破坏。其次,哪吒在与真正的灵珠转世的龙王太子大战中展现了娴熟的战斗技巧,但却与元宇宙场景训练中缺乏认同一样,为了无谓之争而展开了一场不必要的大战。再次,哪吒在这次战斗收获了友谊,然而父母的欺骗式教育为其后来遭受的心理打击蒙上了阴影。

由此可见,尽管可以借助科技手段营造虚拟与现实相结合的教育空间,为教育提供更便捷、更丰富的环境和资源,但是这并不足以解决教育的根本问题,教育的根本问题的解决最终还是要回到教育的本质上来。顾明远认为,“教育的本质在于提高生命质量与提升生命的价值”,也有研究者认为教育的本质在于培养人“自我塑造、自我教育、自我发展的人格能力”,蒙台梭利认为教育的本质在于激活生命,充实生命。由此可见,塑造人的健全人格、形成积极的生命价值观才是教育的应有之义,那么在塑造人的人格和生命价值时,什么是最重要的呢?笔者认为身份认同,包括自我认同、社会认同和价值认同。正如影片中的哪吒一样,如果没有完善和成熟的自我认同,那么他就不可能会有比较完善的社会认同,更谈不上价值认同。因此,纯粹封闭的元宇宙式教育空间是不可取的。

二、开放:哪吒成熟的教育空间

哪吒的成熟是从真正确立身份认同开始的。所谓身份认同,一是指向身份,即个体在社会中的位置、角色等;二是指向认同,即个体“与群体属性或社会特征的匹配和确认”。哪吒的自我身份认同也建立在这两个层面之上:一是他对自己身份的认识,即他真正的身份是魔丸转世而非灵珠转世;二是指向认同,从父母对他的认同到作为朋友和同为异类的龙王太子的认同最终到哪吒自我的觉醒。因此,当他真正接受了自己是魔丸转世的真相之后,他发出了“我命由我不由天,是魔是仙,我自己说了算”的豪迈之音。可以说,哪吒之所以能走向成熟,既有教育者(太乙真人)所设计教育环境(比如说通过元宇宙教育空间)的支持,也有特定的教学方法(比如说通过游戏、娱乐和学习为一体的教学方法)的助推,关键还有被教育者(哪吒)自我认同和自我觉醒的内驱力。

哪吒的成熟还得益于开放的教育空间。封闭的虚拟元宇宙空间并没有让哪吒建立起真正的、健康的自我人格,相反,他在对抗现实中的毁灭性力量的过程中才真正觉醒。他在挽救陈塘关百姓、自己父母以及师傅生命的过程中,实现了自我价值的提升,达到了自我教育的目的。当然,哪吒的觉醒与龙王太子也有密切关联。一方面他们被设定为一正一反,龙王太子是灵珠转世而哪吒是魔丸转世,似乎注定是一善一邪;另一方面他们成长环境和家庭教育背景截然不同,哪吒是李靖的儿子,从小耳濡目染的就是父母保护人民打妖怪的正义之举;而龙王太子是妖怪的儿子,从小背负着带领龙族离开海底炼狱的使命。他经历了与龙王太子建立

友谊、背叛、最终合契的一系列波折,这在一定程度上也推动了他的自我觉醒。

哪吒成熟固然跟家庭环境和家庭教育有关,但是最终促使他走向觉醒的是使命与担当。第一次是他遭遇天劫时,当他知道父亲为了挽救他准备使用替身符代他受死时,他毅然决然地选择直面命运的挑战。尤其是当他唤醒自己唯一的朋友——龙王太子时,他这样说道:“别人的看法都是狗屁,你是谁只有你自己说了算。若命运不公,就和它斗到底。”这既是说给龙王太子的,也是说给自己的,因为接下来他为了不让龙王太子跟他一起抵抗天劫,他对龙王太子吼道:“我自己的命,自己扛,不连累别人。”第二次是哪吒进入江山社稷图为了和龙王太子、申公豹争夺陈塘关的控制权。这次的教育空间实质上已经进化为了真正意义上的战场,因为这次不是为了教育哪吒创设的模拟情境,而是哪吒为了完成自己的使命进行的真正的决战。江山社稷图再次用惟妙惟肖的空间创设呈现了好莱坞式的打斗场景,体现了虚实相生的增强现实效果。

纯粹的虚拟空间只能模拟现实空间,而与现实相结合的虚拟空间则可以发挥出增强现实的效果。因此,从哪吒的成长历程可以管窥元宇宙所具备的未来可资借鉴的教育资源:第一,纯粹的虚拟空间可以打开学生和老师的想象力,在孪生空间中对现实中比较难以实现或者分析的东西,借助元宇宙空间进行学习;第二,纯粹的虚拟空间可以模拟一些在现实中比较危险的实验,在元宇宙中可以进行模拟实验并不会有什么实质性的危险;然后,借助增强现实的方式,可以让学生在现实中窥见我们用肉眼看不到的细节或本质。第三,就是元宇宙与教育的结合必须保持开放性,尤其是沉浸式教育要与思政教育、价值观教育和认同教育相结合,这样才能培养有担当精神、社会责任感和历史使命感的社会主义建设者和接班人,才能自觉担负起中华民族伟大复兴的神圣历史使命。

三、创意:指点江山笔的教育空间创造

真正在江山社稷图中起到关键性作用的是指点江山笔,这支笔如同马良的神笔一样神通广大,它象征着元宇宙中的创造工具。事实上,提及元宇宙,现在很多人都语焉不详,它具体是什么,并没有一个统一的说法。但有一点是大家认同的,那就是它是一个充满想象、虚实相生、富有创意的生成空间。那么,在元宇宙中,什么才是构成创意的工具呢?目前有以下四种选择:一是游戏,即通过游戏开发引擎赋能元宇宙,让元宇宙更加好玩,比如目前的流行游戏《我的世界》以及国外 Roblox 中的游戏开发模式。二是影视,即通过影视 IP 改编赋能元宇宙,让元宇宙更富故事性,比如在《头号玩家》中通过通关电影《闪灵》来寻找密钥。三是动漫,即通过二次元虚拟数字人或者其他形式的虚拟数字人来赋能元宇宙。

那么在电影《哪吒之魔童降世》中,指点江山笔起到了什么作用呢?笔者认为它的作用至少表现在以下三个方面:首先,它具备赋能江山社稷图中的游戏功能。通过指点江山笔,第一可以改变社稷图中的任何东西,为图中增加很多新奇的成分;也可以通过指点江山笔,瞬间实现遨游太空、急速飞车、高速气垫船等游戏体验;还可以通过指点江山笔,模拟打怪兽、打妖怪等游戏体验。其次,它具备赋能江山社稷图中的影视功能。太乙真人通过神奇笔触为哪吒打怪兽提供

了完整的怪兽、妖怪进攻以及哪吒攻击的情景,并能进行回放。最后,它具备赋能江山社稷图中的动漫功能。在怪兽游戏中,通过指点江山笔在游戏中塑造虚拟怪物、虚拟百姓和虚拟场景。

当然,更值得关注的是,指点江山笔的赋能可以为教育带来什么价值?从教育的形式和效果来看,它带来的价值主要体现在两个方面:首先是教育的游戏性。即寓教于乐,在有趣的教育活动中调动学生的自主性,而自主性在教育游戏中才能彻底展现出来的学习品质。游戏不仅仅是为了激发学生的学习热情,更是为营造学生与学生、学生与老师之间平等对话、自由发挥和个性成长的开放性教育空间。其次是教育的故事性。这也是所谓的叙事教育,叙事教育通过富有感染力的故事和形象的隐喻打开相互沟通、彼此交流、平等对话的途径,实现最终的柔性教育目的。

需要补充说明的是,指点江山笔只是一个工具。工具是中性的,只有在使用它的人手中才能发挥其应有的价值。同样,元宇宙也只是人类教育的一种媒介,是人类实施教育的一种工具或途径。因此,这就要求学界用理性的态度对待元宇宙,从技术批判的角度审视教育的工具或者媒介问题。在《哪吒之魔童降世》中,江山社稷图和指点江山笔在太乙真人手中可以发挥其禁闭哪吒、教育哪吒和磨炼哪吒的作用。如果这两个工具落在了申公豹手中,可以设想它又会发挥怎样的功能。正如生态马克思主义者的主张一样,他们倡导对技术保持一定的警惕,以免出现技术引发的人、环境和社会以及技术本身的异化现象。因此,人们应以理性的态度对待技术及其所引发的变革,以此构建一个人与技术、环境和社会和谐发展、共同进步的美好未来。

四、结语

《哪吒之魔童降世》是在新的历史条件下对哪吒故事的改编,这次改编展现了新的技术在动画电影创作中的应用,同时又突破了传统二元对立的叙事模式,无论是从技术应用还是从正面价值观的弘扬来看,这部电影都是一个成功的案例。从教育学的角度看,《哪吒之魔童降世》通过隐喻的方式讲述了哪吒在元宇宙式的教育空间中从受到偏见折磨到自

我意识初步觉醒再到抗击命运、最终觉醒的故事。通过对哪吒元宇宙式的教育空间研究,笔者发现,元宇宙作为未来教育场景的巨大价值和作用;未来元宇宙中可以为教育赋能的三个主要工具:游戏、影视和动漫。与此同时,要对技术的应用持利用和批判相结合的辩证态度,警惕工具和技术可能带来的异化现象和困境,为建立一个和谐美好的未来社会奠定良好基础。

参考文献:

- [1]叶瑞祥. 简明学习科学全书[M]. 北京:团结出版社, 2017:371.
- [2]张乐平.“互联网+”时代背景下大学英语教学改革与发展研究[M]. 长春:吉林大学出版社,2019:13.
- [3]王稳东. 教育空间:内涵本质与三元建构[J]. 中国教育学刊,2021(10):36-40.
- [4]王英杰. 顾明远教育思想研究[M]. 北京:教育科学出版社,2019:6.
- [5](日)小原国芳. 小原国芳教育论著选(上卷)[M]. 刘剑乔, 由其民, 吴光威, 译. 北京:人民教育出版社, 2017:352.
- [6]何玉梅,杜莱克,福肯,等. 行为经济学视角下的义务教育均等化研究[M]. 南京:东南大学出版社,2017:49.
- [7]李海峰,王炜. 数字孪生驱动的协同探究混合教学模式[J]. 高等工程教育研究,2021(5):194-200.
- [8]田元,周晔,夏丹,等. 基于移动增强现实的学龄前儿童教育游戏研究与设计[J]. 电化教育研究,2019,40(4):68-75.
- [9]韩民青. 新工业论:工业危机与新工业革命[M]. 青岛:山东人民出版社,2012:20-25.
- [10]吴航. 游戏活动与儿童教育[M]. 北京:人民教育出版社,2012:133-135.
- [11]王维审. 做有故事的教育[M]. 青岛:山东文艺出版社,2019:99.
- [12]黄威威. 马克思恩格斯和谐技术观及其当代发展[M]. 沈阳:东北大学出版社,2017:140.

Closure and Openness: The Educational Space in *Ne Zha: Birth of the Demon Child* from the Perspective of the Metaverse

WANG Xiao-ya

(School of Education Science, Zhaotong University, Zhaotong Yunnan 657000, China)

Abstract: The “River and Mountain Diagram of the State” is the main educational space that influences Ne Zha’s growth in the movie *Ne Zha: Birth of the Demon Child*. This educational space has distinct characteristics of the metaverse. In the closed state of the “River and Mountain Diagram of the State”, the education conducted in the virtual reality space did not achieve the intended purpose of educating Ne Zha. It is Ne Zha’s self-awakening in the interweaving of reality and virtuality, and his courage to take responsibility and fight against fate, that truly realizes the transformation from immaturity to maturity. The “Guiding the River and Mountain” pen, as an empowering tool in the metaverse-style educational scene, plays a very important role and holds significant value, and it provides a reference for empowering future educational scenarios. In the design of future metaverse educational spaces, one must be vigilant against the phenomenon of technological alienation.

Key words: closure; openness; metaverse; *Ne Zha: Birth of the Demon Child*; educational space

(责任编辑:范新菊)