

Doi: doi.org/10.70693/rwsk.v1i4.904

从虚拟现实（VR）看技术对审美经验的重构

邹孟作

（四川传媒学院，四川 成都 611745）

摘要：本文探讨虚拟现实（VR）技术对审美经验的重构。从康德的静观美学到梅洛-庞蒂的身体现象学，文章梳理了审美经验的理论谱系，并分析VR如何通过具身交互、空间重构和时间性变革重塑审美范式。研究指出，VR使审美对象去物质化、审美主体具身化、审美关系互动化，但也带来了深度消失、孤独狂欢和技术霸权等危机。本文主张将技术视为居间者，构建交互性审美理论，并展望虚实共生的未来审美形态，以实现技术与人文的和谐共生。

关键词：虚拟现实；审美经验；具身交互；交互性审美

一、理论谱系：从静观到沉浸——审美经验的历史嬗变

（一）传统美学中的“距离”与“静观”范式

康德的“静观美学”^[1]为传统审美经验奠定了基石。他提出，审美判断是一种“无功利性”的愉悦，即审美经验不应掺杂任何实用目的或个人欲望。当我们欣赏一幅画作时，不应考虑其市场价值或作者的生平，而应专注于作品本身所带来的感官和精神的满足。此外，康德强调审美判断的“非概念性”，即审美经验无法被完全归纳为理性的、逻辑的规则，它是一种直观的感受，一种超越概念的把握。在这种静观美学中，审美主体与审美对象保持着一定的距离，如同隔着一条无形的河流，静静地欣赏对岸的风景，不涉足，不索取，只感受其带来的心灵的震颤。

海德格尔的“在场性”^[2]则进一步深化了对审美经验的理解。他认为，艺术作品的存在不仅仅在于其物质形态，更在于其“世界”的显现。以梵高的《农鞋》为例，海德格尔指出，这幅画作并非仅仅描绘了一双破旧的鞋子，而是通过“筑居”的方式，将农妇的辛劳、大地的馈赠、生命的轮回等“世界”的意义都凝聚其中。艺术作品通过其“物性”，即其物质存在，将“世界”的意义揭示出来，使人们在“在场”的体验中感受到存在的真谛。在这种视角下，审美经验不再仅仅是感官的愉悦，更是一种对存在意义的追问和领悟。

梅洛-庞蒂的“身体-主体”现象学则为传统审美经验注入了身体的维度^[3]。他强调，身体并非被动的感知工具，而是感知的中介和主体。我们通过身体与世界的互动来感知和体验世界，身体在感知中发挥着至关重要的作用。然而，在传统审美经验中，尽管身体参与其中，但它仍然受到物理空间的限制。例如，在欣赏画展时，我们的身体移动范围有限，无法真正融入作品所构建的世界之中。身体的这种局限性，也使得传统审美经验中的“参与”和“交互”大打折扣。

康德的“静观美学”、海德格尔的“在场性”以及梅洛-庞蒂的“身体-主体”共同构成了传统审美经验的核心范式。它们揭示了传统审美经验的无功利性、非概念性、主客体的距离、艺术作品的意义显现以及身体的局限性等特点。这些特点，在数字技术革命和VR技术的冲击下，正面临着前所未有的挑战和变革。

（二）VR技术的“沉浸式审美”新维度

1、沉浸交互：VR审美经验的技术基础与美学突破

作者简介：邹孟作(1993—)，女，硕士，讲师，研究方向为思想政治教育与中国史。

虚拟现实是一种沉浸式体验技术，它通过同时刺激主体的视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉等多种感官，实现人与虚拟环境的实时互动^[4]，其强调身体在认知和交互中的核心作用。VR 技术通过头戴式显示器、动作捕捉系统和触觉反馈设备等硬件设施，将主体的身体动作实时映射到虚拟环境中，使身体成为直接操控虚拟世界、进行审美交互的界面。例如，在 VR 游戏《节奏光剑》中，主体的肢体运动被精确捕捉并转化为虚拟空间中的光影效果，实现了身体动作与审美经验的直接关联。传统审美经验往往以视觉为主导，而 VR 技术通过整合视觉、听觉、触觉和动觉等多种感官通道，实现了多感官通感的审美经验。主体在 VR 环境中不再仅仅是被动、静态的观察者，而是通过身体的参与主动建构审美对象。如在体验《节奏光剑》时，我们不仅看到光影的变化，还能感受到节奏的震动和肢体运动带来的动觉反馈，从而获得更加丰富和立体的审美经验。

2、空间重构：从物理在场到数字具身

社会学家鲍曼提出的“液态现代性”概念，强调现代社会的流动性和不确定性^[5]。VR 技术创造的虚拟空间具有高度的流动性和可塑性，与液态现代性的特征相契合。VR 构建的“可进入式空间”打破了笛卡尔式的主体与客体二元对立，使主体能够以具身的方式存在于数字环境中，实现了从“物理在场”到“数字具身”的转变。在 VR 体验《漫游者》中，主体通过身体的运动和视角的转换，自由探索虚拟宇宙的奥秘。这种体验方式体现了主体在虚拟空间中的“具身存在”，即主体不再仅仅是观察虚拟世界的旁观者，而是通过数字技术的重构成为虚拟世界的一部分。

3、时间性变革：从线性叙事到实时生成

VR 技术为主体提供了高度的自由度和交互性，主体的选择和行动能够实时影响虚拟世界的状态和演变。在互动叙事 VR 游戏《隐形守护者》中，主体的不同选择会导致剧情走向不同的分支，最终产生不同的结局。这种机制使得审美经验的时间性不再局限于作者预设的线性叙事，而是呈现出多线程、非线性的特征。传统艺术作品的审美经验时间性通常由作者预设，观众被动地跟随作者的叙事节奏进行体验。而 VR 技术通过引入主体的选择和交互，使得审美经验的时间性转变为主体与系统共同创造的过程。主体在 VR 环境中与虚拟世界共同演化，共同构建审美经验的时间轨迹。

二、主体建构：VR 技术对审美经验核心要素的重构

VR 技术以其独特的沉浸式特性，重塑传统的审美范式。具身交互、空间重构和时间性变革是 VR 技术引发审美范式转型的三个关键维度。虚拟现实（VR）技术不仅改变了审美经验的方式，更在深层次上重构了审美经验形成的核心要素，即审美对象、审美主体和审美关系。

（一）审美对象的“去物质化”与“可交互性”

在传统艺术中，审美对象通常依赖于特定的物质载体，如油画的画布、雕塑的石材等。这些物质载体赋予了艺术作品以实体存在，并限制了其表现形式和交互方式。然而，在 VR 环境中，审美对象呈现出“去物质化”的特征，它们不再是物理实体，而是以数据形式存在的“数据化形态”。例如，TeamLab 的《无界美术馆》，动态的光影结构完全由代码生成，不再受限于任何物理介质。这种“去物质化”使得审美对象具有了前所未有的“可交互性”。主体可以通过触碰虚拟花朵来触发色彩扩散的效果。这种交互行为不仅改变了审美对象的形式，更使其意义在交互过程中实时生成。这与克莱夫·贝尔提出的“有意味的形式”概念形成鲜明对比。贝尔认为，艺术作品的本质属性在于其形式，这种形式通过线条、色彩、形状以及它们之间的组合关系，激发观者的审美情感。当艺术作品不再有物质意义上的形式时，贝尔的“有意味的形式”理论的局限性就显现出来了。另外，《无界美术馆》中，我们看到的“形式”不再是预先设定、一成不变的。主体通过触碰虚拟花朵来触发色彩扩散的效果，这一交互行为本身就成为了艺术作品“形式”的一部分。这种“形式”是动态的、生成的，它随着主体的参与和互动而不断变化，每一次体验都可能是独一无二的。色彩、线条、形状不仅是视觉元素，也不仅是艺术家想要表达的情感意象的中介，同时它们也成为了主体互动过程中的反馈和表达，成为了意义生成媒介。因此，《无界美术馆》不仅挑战了“有意味的形式”这一传统美学概念，更揭示了数字艺术的新的美学可能性。在虚拟现实，艺术可以摆脱物质形式的束缚，通过交互性和生成性创造出更加动态、开放、个性化的审美经验。这种体验不再是单向的、被动的接受，而是一种双向的、主动的参与和创造。

（二）审美主体的“具身化”与“身份流动性”

从现象学角度来看，虚拟现实(VR)技术为审美经验带来革命性的变化，其中一个核心转变在于审美主体从“离身”到“具身”的体验。传统审美中，主体往往被视作理性的观察者，身体作为接收感官信息的容器。

而 VR 技术将身体引入审美经验的核心,身体不再是被动地接收感官信息的容器,而是成为主动参与虚拟环境构建的“技术具身”。“技术具身”并非简单的身体存在,而是身体与技术深度融合后的新型存在方式。VR 头盔、手柄、体感设备等硬件将主体的身体动作实时映射到虚拟世界中,使主体成为虚拟环境的积极参与者和塑造者。主体的每一个动作,每一次眼神的流转,都与虚拟世界产生互动,并影响虚拟环境的呈现。这种身临其境的体验模糊了现实与虚拟的边界,使主体不再只是一个观察者。

此外,VR 技术赋予了审美主体以“身份流动性”。主体在虚拟世界中体验到的“身体”不再是固定的、统一的,而是可以自由变换的、流动的。主体在虚拟世界中自由选择和切换身份,突破现实世界中性别、种族、物种等身份限制,可以体验微小化的、动物化的、机械化的身体视角,例如,以蚂蚁的视角探索草丛的微观世界,以鸟儿的视角翱翔天际,甚至以机器人的视角执行任务,体验不同的人生轨迹,甚至可以同时拥有多个虚拟身份。这种全新的身体经验彻底重构了主体的感知尺度,打破了日常经验中的身体限制,为主体打开了通往不同世界的大门。这种身体视角的转换不仅仅是视觉上的变化,更是对主体身体主体性的重新定义。这种身份流动性使得审美经验成为一个可以进行身份实验的场域,一个探索自我、表达欲望、释放压力的安全空间。正如雪莉·特克尔在《第二人生》所表明的,主体在虚拟世界中的身份选择往往反映了其现实中的欲望、焦虑、渴望和恐惧^[6]。虚拟身份成为主体探索自我、表达自我、甚至疗愈自我的工具。虚拟身份的流动性为主体提供了探索自我身份的可能性,也在一定程度上为理解人类心理和社会行为提供了新的研究视角。

(三) 审美关系的“互动性”对“无功利性”的挑战

在传统美学体系中,审美的核心前提是“无利害关系”,即审美主体持一种超然的态度,不带有功利目的。然而在 VR 环境中,审美体验不再局限于对静态形式的观照,而是融入了动态的、交互的、功利性的元素。例如,在 VR 游戏《亚利桑那阳光》中,玩家扮演在僵尸横行的末日世界中求生的角色,射击僵尸的行为本身就是审美经验的重要组成部分。玩家在游戏中追求感官刺激,体验紧张刺激的生存挑战,或许成为体验的主要目的。这种情况下,功利性——消灭僵尸追求感官刺激以生存,与审美性——体验游戏画面、音乐、氛围所带来的精神享受的边界变得模糊。这种模糊性挑战了传统美学中“无利害关系”原则。在 VR 中,审美主体的经验融入了功利性的行动、目标和结果。这种转变要求我们重新思考审美的本质,以及如何界定审美性与功利性之间的关系。

三、批判与反思:沉浸式审美的潜在危机

尽管 VR 技术为审美经验带来了革命性的变革,但其潜在的风险和负面影响也不容忽视。波德里亚的“拟像理论”^[7]为我们理解 VR 审美经验提供了重要的理论框架。VR 技术创造的“超真实”环境,使得审美经验可以脱离对“原初真实”的依赖。高度拟真的虚拟场景使主体产生一种“数字生存”的错觉,仿佛置身于一个真实的、可感知的世界之中。这种“拟真审美”也带来了潜在风险。过度拟真也可能导致审美经验的“异化”。

(一) “深度”的消失:从“现象学还原”到“感官刺激”

传统审美理论,无论是面对一幅绘画、一座雕塑,还是一首诗歌、一部电影,都强调对事物本质的深入理解和洞察。鼓励我们透过现象看本质,去探寻作品背后的深层含义、象征意义以及它所揭示的关于人性和世界的真理。这种对“深度”的追求,与现象学所倡导的“现象学还原”不谋而合。然而,在 VR 技术主导的沉浸式艺术中,这种对深度的追求往往被感官刺激所取代。主体被淹没在眼花缭乱的视觉奇观和震耳欲聋的音效之中,无暇也无需进行更深层次的思考和体验。当艺术作品仅停留于提供感官愉悦时,主体便失去了通过审美活动追问存在本质的可能。审美沦为一种浅尝辄止的娱乐活动。更值得警惕的是,VR 技术创造的超真实场景,其逼真程度甚至超越了现实,这可能导致审美经验沦为“拟像游戏”,正如波德里亚所警示的“真实的消失”。在波德里亚看来,后现代社会的特点之一就是“拟像”的泛滥,即符号和影像不再指涉现实,而是自身构成了一种超现实。VR 技术的沉浸式体验,很容易加剧这种“拟像”的泛滥,使人们沉迷于虚拟的快感之中,而逐渐丧失对现实的感知和判断。

(二) “孤独的狂欢”:具身交互中的主体异化

尽管 VR 以“媒介即人的延伸”(麦克卢汉)为理论基底,试图通过数字化具身重构主体的感知方式,使其在虚拟世界中获得“在场”幻觉。然而,这种技术中介的具身化体验实则暗含深刻的断裂——物理空间的隔离使主体被囚禁于“数字茧房”之中,与真实世界的肉身性联系被强行割裂。真实世界的贫瘠与虚拟世界的繁荣形成鲜明对照,预示了技术乌托邦背后的存在危机。身体并非仅是感知的载体,而是主体“在世存在”的根

本媒介。触觉、温度、呼吸、肌肉张力等具身性体验共同构成了主体与世界的原初联系，而 VR 技术却通过数据化模拟抽离了这种整体性。触觉反馈手套能模拟握手的力学反馈，却无法复现掌心汗液的黏腻、体温的微妙变化，以及无意识的身体微颤所传递的情感；眼球追踪技术可以记录凝视的轨迹，却滤除了瞳孔收缩、睫毛颤动等细微的生理反应，使“注视”沦为空洞的数据流。这种碎片化的感官代偿，使主体陷入一种“去肉身化”的交互模式，身体的丰富性被简化为可计算的参数。

更进一步，VR 环境中的审美体验呈现出高度的技术中介性。当主体沉浸在虚拟景观中时，其感知被算法预设的交互逻辑所框定，主体沉迷于虚拟世界的即时快感，却丧失了对存在本真性的追问能力。虚拟狂欢中的“共在”仅是数据层面的连接，真实的“面对面”被降维为头像与语音的组合，人际关系的厚度在比特洪流中被不断稀释。技术看似拓展了感知的边界，实则制造了一种更隐蔽的异化：主体在数字具身的幻象中，逐渐遗忘肉身世界的重量与温度，成为悬浮于虚实夹缝中的“无根之人”。VR 技术的终极困境或许在于，它试图以技术逻辑填补人类对具身性的渴望，却因剥离了身体的不可计算性而陷入更深的孤独。当虚拟握手无法替代真实拥抱的暖意，当数字凝视无法承载眼神交汇时的震颤，技术所承诺的“延伸”便显露出其本质——一种精致的隔离。

（三）技术霸权与审美自主性的消解

在资本逻辑的驱动下，VR 内容生产正加速审美经验的标准化进程。阿道尔诺批判的“文化工业”特征在此显现^[8]：大量低成本 VR 游戏通过算法推荐形成“刺激-成瘾”循环，将审美沉思压缩为短暂的感官轰炸。这种现象导致双重危机：一方面，主体逐渐丧失对复杂艺术形式的解码能力，审美判断退化为对技术参数的机械比较（如分辨率、帧率）；另一方面，创作端为迎合市场，将康定斯基倡导的“内在需要”原则^[9]异化为流量导向的内容生产。VR 技术驱动的沉浸式审美在带来全新体验的同时也潜藏重重危机。这些危机不仅关乎审美经验的质量，更关乎人类在技术时代的存在方式。未来的研究需要进一步探讨如何规避这些风险，在拥抱技术进步的同时，守护审美活动的本质价值，并构建健康、可持续的数字审美生态。

四、结论：重构审美经验的哲学可能性

（一）技术作为“居间者”而非“替代者”

麦克卢汉的“媒介是人的延伸”理论指出，媒介通过技术手段，实现了对人体器官、感官及功能的强化和放大，这种延伸类似于服装对皮肤的覆盖和汽车对四肢行动能力的提升^[10]。VR 技术的哲学意义在于其作为“居间者”的潜能，而非割裂主体与世界的本真联系。它应通过技术中介重构人与存在的共属关系，而非将世界降格为可计算的资源。VR 作品不应该以超真实视效取代自然体验，而应通过沉浸式交互唤醒主体对自然秩序的敬畏，这种实践呼应了海德格尔“诗意栖居”的生态智慧。技术伦理的核心在于拒绝“座架”的霸权逻辑，恢复人与世界的共生性对话。

（二）建立“交互性审美”的新理论框架

杜威的实用主义美学为数字时代的审美重构提供了重要启示。其“艺术即经验”理论强调审美并非孤立于生活的超验领域，而是“活的生物”与环境动态交互的产物。在 VR、AR 等沉浸式媒介中，这一理念可拓展为“主体-技术-对象”的耦合模型：主体通过手势追踪、触觉反馈等技术界面与虚拟对象互动，其审美经验既非被动接受亦非单向操控，而是在技术赋能的“具身认知”中生成意义。如混合现实 (MR) 设备 Trimble XR10 将 BIM 模型叠加于施工现场，工人通过手势操作实现设计意图与建造实践的无缝对接，这种“做中学”的体验模式正是杜威“经验连续性”理论的数字具象化。由此，审美活动从静观式“凝视”转向参与式“实践”。

（三）未来展望：从“沉浸式”到“共生式”审美

随着 AR/MR 技术的演进，“虚实共生”的生态审美将成为可能。我们应该构建一个数字世界与真实世界的交叠，消解虚拟与现实的二元对立，使技术成为激活自然美学潜能的催化剂。这种实践预示着一个新的审美范式：技术不再制造“拟像的囚笼”，而是构建虚实互渗的“第三空间”。在此空间中，海德格尔的“大地与世界之争”获得调和——数字艺术与自然景观共同构成存在之真理的显现场域。未来的技术哲学需超越“工具理性批判”的单一视角，转而探索“技术-自然-人文”的协同进化路径。正如海德格尔所引用的诗歌：“哪里有危险，哪里也生救渡”，唯有将技术重新锚定于存在论的根基，才能实现从“沉浸式异化”到“共生式栖居”的审美救赎。

VR 技术驱动这场审美变革，既带来了主体性消解的危险，也蕴含着重建人文价值的机遇。它迫使我

们重新思考：在一个技术深度介入感知的时代，什么是真正的审美经验？技术应当扮演什么角色？人与世界的关系将如何重构？对这些问题的探索，将引领我们走向一种更具包容性和深度的“共生式审美”范式——在这种范式中，数字与自然不是对抗的双方，而是共同编织存在意义的合作者；技术不是统治自然的工具，而是人与自然对话的媒介；审美不是逃离现实的虚拟狂欢，而是对存在本真性的诗意追寻。未来的研究需要沿着这一方向继续深化，既要警惕技术异化的风险，更要发掘技术救赎的潜能，为数字时代构建一种既能拥抱技术创新、又能守护人文精神的审美新秩序。唯有如此，我们才能实现从“沉浸式异化”到“共生式栖居”的真正跨越。

参考文献：

- [1] 康德.批判力批判[M].北京:人民出版社,2017:30.
- [2] 马丁·海德格尔.林中路[M].北京:商务印书馆,2015:19-22.
- [3] 莫里斯·梅洛-庞蒂.知觉现象学[M].北京:商务印书馆,2001:106-288.
- [4] 伯迪.虚拟现实技术[M].上海:电子工业出版社,2005:1.
- [5] 齐格蒙特·鲍曼.流动的现代艺术[M].北京:中国人民大学出版社,2017:21-45.
- [6] 雪莉·特克尔.群体性孤独[M].杭州:浙江人民出版社,2014:221-240.
- [7] 让·波德里亚.象征交换与死亡[M].南京:译林出版社,2012:61-102.
- [8] 霍克海默,阿道尔诺.启蒙辩证法——哲学断片[M].上海:上海人民出版社,2006:107-153.
- [9] 瓦西里·康定斯基.艺术中的精神[M].重庆:重庆大学出版社,2017:43-69.
- [10] 埃里克·麦克卢汉.麦克卢汉精粹[M].南京:南京大学出版社,2000:360.

Reconfiguring Aesthetic Experience through Virtual Reality: Embodied Interaction and the Transformation of Technological Paradigms

Zou Mengzuo

Sichuan University of Media and Communications, Chengdu

Abstract: This paper investigates the reconfiguration of aesthetic experience driven by Virtual Reality (VR) technology. Tracing the theoretical genealogy of aesthetic experience from Kantian contemplative aesthetics (characterized by disinterested contemplation) to Merleau-Ponty's phenomenology of embodiment (emphasizing bodily perception as the foundation of experience), the analysis reveals how VR reshapes aesthetic paradigms through embodied interaction, spatial-temporal reconfiguration, and multisensory immersion. The study demonstrates that VR facilitates the dematerialization of aesthetic objects, the embodiment of aesthetic subjects, and the interactivity of aesthetic relationships. However, it also precipitates critical challenges including the erosion of hermeneutic depth (as simulated environments prioritize sensory immediacy over reflective interpretation), the paradox of collective isolation in carnivalesque experiences, and the potential hegemony of technological mediation (wherein algorithmic frameworks dominate aesthetic judgment). This paper proposes a framework that positions technology as an intermediary, advocates for an interactive aesthetic theory, and envisions a symbiotic aesthetic morphology integrating virtual and real dimensions, thereby fostering a harmonious coexistence between technological innovation and humanistic values.

Keywords: Virtual Reality; Aesthetic Experience; Embodied Interaction; Interactive Aesthetic Theory