交互·沉浸·拟人
——网络文艺审美体验范式的三重特性

沈壮娟

【摘　　要】人类审美体验的产生过程及其形态受到媒介的巨大影响。互联网、虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、人工智能(AI)等，构成了当下网络文艺审美体验的媒介环境，使其在审美关系方式方面呈现出以双向性、直接性、群体性为特征的交互性；审美主体的在场方式呈现出以全感官化、共在性为特征的沉浸性；审美主体的感思方式在媒介环境的整体拟人化情形之下，呈现出以虚拟创作主体、虚拟审美主体为主要特征的拟人性。网络文艺审美体验范式的三重特性对其内容、社会功能均产生重大影响，也提出了新的美学问题。

【关 键 词】网络文艺；审美体验；交互；沉浸；拟人

【作者简介】沈壮娟，中国石油大学(华东)文学院副教授(山东 青岛 266580)。

【原文出处】《中国高校社会科学》(京)，2020.1.135～143

【基金项目】本文系中国石油大学(华东)教学改革重点项目“互联网+时代汉语言文学专业实践教学体系的探索与构建”(JY-A201621)阶段性成果。

作为群居生物，沟通是人类的基本需要，审美体验作为人类沟通的特殊方式，“是审美经验强烈而深刻、丰富而高妙、充分而激烈的动态形式，并以其设身处地、情感激烈、想像丰富、灵感凸现、物我两忘、浑化同一为其鲜明特征”①。媒体技术“以更多的方式拓展了人类与其他人联系的能力”②，也改变着人类的审美体验方式。当下已然是数字时代，互联网、虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、人工智能(AI)等技术把人类牢牢联结在数字之网中。正在来临的Web 4.0时代，更是把万物纳入互联网，家用电器、汽车、住宅、城市等都成为信息的发送者和接收者，人类生活因此产生根本性变化。媒介的变化重构着文艺的内外结构与传播生态，刺激着文艺审美体验方式的重塑及社会功能的变迁。

网络文艺指基于网络与其相关技术的文艺实践与作品，既包含与传统文艺形态相近的网络音乐、网络美术、网络文学、网络影视等，也有基于网络平台功能的“搜索艺术”、微博艺术、微信艺术、短视频艺术、网络游戏等。互联网、VR、AR、AI等既是网络文艺的技术基础，也构成其审美环境，其审美体验方式因之获得重塑。学者对网络文艺审美体验的交互性、沉浸性、自由性、大众性等特性进行了探讨，随着网络技术尤其是虚拟现实技术与人工智能技术的发展，网络文艺审美体验的其他特征亟待关注。除学者们已注意到的交互、沉浸两个基本特征之外，网络文艺审美体验还表现出日益增强的拟人特征。

一、交互：审美主体的关系方式

在计算机、网络、VR、AR、AI等技术中，“交互”主要指人机交互，即人与计算机间通过语言方式，完成确定任务的信息交换过程。原有的人机交互主要有基于屏幕的图形用户界面交互、网络用户界面交互两种类型；随着信息通信技术、VR、AR、AI技术的介入，人机交互出现了多通道交互与智能用户界面交互。交互作为网络文艺审美体

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

验的范式特征，主要指审美主体在人机交互环境下与审美对象、创作者、其他审美主体的网络互动。

早在互联网技术成熟之前，国内学人就注意到电脑艺术的交互性。1995年举办的全国首届计算机艺术研讨会[③]上，学者汪成为就提及计算机信息与人类的“动态交互作用”[④]。1997年，黄鸣奋论及电脑艺术的交互性。[⑤]随着互联网技术的商品化，网络文艺兴起，从网络用户界面的交互特征去思考网络文艺审美体验问题的学者多了起来。2001年，欧阳友权注意到网络文学创作中创作者与计算机、与网民的交互化特征；[⑥]同年，黄鸣奋也在论文《网络时代的文艺交互》中提出要研究网络文艺的交互性，随后2004年他对在线交互艺术中访客的参与方式(即审美体验方式)进行了详细分析。[⑦]2006年之后，相关研究增多，并扩展至网络动画、游戏等新兴领域。[⑧]总体而言，交互性作为计算机网络的最基本特性，自然也成为网络文艺审美体验的最基本特征。与传统文艺审美相较，在人机交互框架下，网络文艺审美主体与创作主体、审美对象及其他审美主体三层面的交流互动呈现出双向性、直接性与群体性等特征。

(一)交互方式的双向性

在网络文艺审美体验中，审美主体通过界面与审美对象、不同审美主体进行双向交互，最终在“协商”中完成文艺意涵的沟通与积淀。审美主体一端获得强化，并以更积极的态势投入审美体验，对创作主体施加影响。例如，审美主体通过续写(如接龙式写作、续拍)、改写(如同人式写作、翻拍)、反馈(如章节留言、弹幕、QQ空间留言、微信朋友圈点评与留言)等方式参与文艺作品的生产，同时也生产自己的审美体验。

交互方式的双向性更典型地体现在审美主体间的双向交互上，文艺作品的留言板、QQ粉丝群、粉丝社区、微信群、弹幕等，为网络文艺审美主体提供了丰富的交互空间。在这些交互空间中，审美主体可以记下即时审美感受，并迅速获得其他审美主体的回应甚至共鸣，若能获得较多共鸣，某种审美情感的强度可能会越来越大，甚至脱离具体审美对象，成为具有强烈社会认同作用的群体情感，进而影响审美情境与整体社会情感。这种群体情感可能会演变为社会事件。强交互性使情感传播异常迅速，更令交互过程形态复杂、影响深广，这些都需要进行更深入的探讨。

(二)交互方式的直接性

交互方式的直接性特征表现在网络文艺审美体验中距离的“趋零”趋势。“距离”被认为是审美体验的必要条件，“如果艺术与现实间的缝隙接近弥合，艺术将会毁灭”[⑨]。从社会心理学角度看，审美距离是一种心理距离，反映审美主体对审美对象、创作主体、其他审美主体亲近、接纳或难以相处的主观感受程度，审美距离在时间距离、空间距离、情感距离、价值观距离等基础上综合形成。

网络技术的发展使信息传输日益走向“生产即到达”，复杂信息(如动态影像)的时间延迟越来越小，作为网络信息节点的个人之间实现了全球的共时存在，AR技术进一步增强局部的信息粒度，网络文艺审美体验的时间距离日益趋零。一方面，审美主体与创作者的信息交换时间缩短，“催更”已是网络文学、网络电视剧、网络动画、网络漫画连载过程中的常态，创作者更易受欣赏者影响；另一方面，与其他审美主体的信息交换时间大大缩短，导致审美体验信息的片段化即时交流现象。审美主体借助网络平台实现即时信息生产，表达审美体验过程中的阶段性信息。审美主体之间的阶段性信息交换贯穿审美体验的整个过程，从而形成网络审美体验的间性与流动性。同时，这种片段化即时交流导致审美体验由于缺乏较完善的审美理解与反思，难以形成较高的完善度与深度，使网络文艺审美体验呈现出片面性、碎片化特征。

网络文艺审美体验的空间距离也渐渐趋零。

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

随着人工智能创作大量出现，人工智能网络文艺作品从数量上超过人类文艺作品的“奇点”时刻必将到来，审美主体与审美对象及创作主体之间的空间距离将趋零。人工智能没有人类肉身，因此，审美主体所感即所得，通过人机交互所实现的人与审美对象、人与创作主体之间的交互，界面之外再无其他。这就意味着审美主体与审美对象、审美对象背后的“准主体”间的交互在空间距离上已经趋零。在以人为创作主体的网络文艺作品审美体验中，审美主体与创作主体之间的交互，依然保留着类似传统文艺审美之中的空间距离，但与审美对象的交互存在空间距离的压缩。由于虚拟现实技术的发展以及影像、声音、文字等手段在文艺作品中的使用，部分网络文艺(如网络游戏)提供多通道信息交换平台，审美主体不用过度依赖想象，只需借助可穿戴设备便能浸入审美对象的审美空间，并被审美对象(空间)包裹。

情感距离指审美体验中的情感与日常情感的心理距离。审美情感常常被视为彰显人的自由与超越性的特殊情感，是审美主体窥探到人的远景的高峰体验。传统审美体验即使包含日常情感，也属于被超越的部分，部分极端的美学家(如康德)甚至否定审美体验中的日常情感。在网络文艺审美体验中，由于审美主体与审美对象、创作主体以及其他审美主体共时存在，因而审美情感包含了大量日常情感，或接近日常情感。第一，为了诱导审美主体的介入，网络文艺作品往往选择最接近日常生活的情感诱发方式，如网络3D电影的主观视角，网络文学作品中带有强烈情感色彩的图片、短视频，网络文艺中大量同时代口语的运用等。这些表达方式让审美主体在建构审美对象时，生成大量与日常情感相近的审美情感。又由于其即时性，这些与日常情感相近的审美情感大部分无法经过反复、充分的审美反思，更无法达到审美体验的否定之否定状态。从这一意义上来说，网络文艺审美主体与审美对象的情感距离大大缩短。第二，网络文艺审美主体之间的共时交互给审美体验带来大量日常情感，审美主体间的情感距离也大大缩短。弹幕、留言板、QQ粉丝群弥漫着情绪化、情感化的留言，一部分还表现出极端的情感向度，因而审美主体之间的情感互动极为强烈，为了某个文艺形象、电视剧走势进行网络“掐架”“互黑”的情绪化行为甚为常见。

此外，网络文艺审美体验中的价值观距离也在日益趋近，其原因与情感距离的拉近较为类似。总体上看，在网络文艺审美体验的交互中，审美距离正在迅速拉近，某些维度上已呈“趋零”态势。但是，审美距离不会完全消失，只要审美主体的个体性特征存在，以上的情感距离、价值观距离就存在，只要网络文艺被认定为艺术，网络文艺依然会被用审美的态度来对待。

(三)交互方式的群体性

交互方式的群体性主要表现为一个审美主体与多个主体的交互。审美体验所依据展开的网络文艺作品常常由集体创作完成，创作主体既包含隐藏在作品背后的创作者(可能是人工智能)，又包含推进作品创作的作为审美主体的创作者。审美主体经由网络文艺作品符号体系，与多位创作主体进行交互，呈现出鲜明的群体性。在留言板、弹幕、粉丝社区、QQ粉丝群中，审美主体可以参与留言讨论，同时也能看到其他人留言。较有代表性的是网络影视的审美体验，通过弹幕，审美主体在欣赏影视的同时，可以看到其他审美主体欣赏同一影像时的留言，有时弹幕甚至能够把屏幕占满、把影视画面覆盖。在留言中，“我就是来看评论的”的表达时常出现。审美主体间的互动实时改变具体审美体验的方向和内容，是审美快感的重要来源。比起审美主体与创作主体的一对多的群体性互动模式，审美主体间的群体互动模式更为显性。以上两个方面构成了审美体验交互方式的群体性特征。

“交互”作为网络文艺审美体验的基本特征，

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

说明了审美主体在人机交互环境下与审美对象、创作者、其他审美主体的复杂关系，不管是从交互的双向性，还是从交互的直接性、群体性来看，网络文艺审美体验都呈现出极强的社会性，甚至可能带来社会性问题。T. S. 艾略特、苏珊·朗格等人在讨论文艺创作时，都极力强调去个人化、私人化，主张文艺的普遍性。那么，网络文艺审美体验中出现的看似会导致某种普遍性问题的群体性审美交互内容，是否具有此种意义上的普遍性，其社会功能又是什么，这些问题亟待深入探讨。

二、沉浸：审美主体的在场方式

叠加在网络技术之上的虚拟现实技术、混合现实技术改变了我们的感知方式。这是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，能提供更丰富的三维动态信息空间，通过打通与人类全感官信息的多维交换通道，使信息传播更加有效。当前虚拟现实技术正在虚拟味觉、嗅觉、触觉等方面深入展开，人类社会即将进入全感官化的多通道信息时代。在这种媒介环境下，主体通过全感官交换信息，进入交互式多维空间的沟通方式，我们称之为“沉浸”。20世纪以来，身体感受的重要性已被哲学、实验心理学、认知心理学等学科关注，人类的感觉系统与身体形态结构、运动系统、神经系统、身体所处情境之间的关系等皆会影响情绪与认知。全感官化的“沉浸”方式建构了人类对自我与世界的崭新理解。

随着网络技术与虚拟现实技术的深度融合，网络文艺借助虚拟技术在网络动漫、网络游戏、网络影像等方面快速繁殖。由于西方虚拟现实技术发展较早，鲍德里亚(Jean Baudriuard)在20世纪70年代、瑞安(Ryan)在20世纪90年代就对虚拟艺术进行了思考。中国学者聂庆璞在2004年指出虚拟现实技术导致数字艺术向现实逼近，致使美学话语如审美体验、审美经验等出现阐释困境。[10]更为深入的探讨在2010年前后纷纷出现，其中较有代表性的是单小曦提出“融入”范式，以区别于手工制作时代的“静观”式与现代机械复制时代的“震惊”式审美经验。[11]相似概念还有“沉浸”“浸入”“浸蕴”等，均被用来说明数字技术影响下的审美经验新范式，这些不同说法均立足于数字技术下交互的“沉浸”(immersion)特性，强调临场性、全感官性。

(一)沉浸方式的全感官化

全感官化的沉浸方式改变了网络文艺审美主体的在场方式。这种趋向全感官化的感受“紧密关联着生理的美感，或愉悦或痛苦，或快乐或伤心，或喜忧参半或悲喜交加，虚拟空间或数码幻觉可以在使用者或参与者(传统概念中的读者，观众或审美主体)身体上生成伴有意识和意义的特殊审美感受”[12]。值得进一步探讨的是全感官化的在场方式对特殊审美空间的建构。随着相关技术的发展，一种不延迟的、扭曲日常生活现实或具有完全虚拟表象的三维动态交互空间被数据化地建构，当主体通过电子“洞穴”、数据手套、数据眼镜或其他可穿戴设备进入虚拟表象空间，味觉、触觉等被触发，运动感觉、本体感觉等也被触发。被虚拟表象空间环绕的主体便产生了类日常空间的强烈的具身体验，根据这些具身体验，审美主体建构起特殊的具身性在场的空间。网络文艺的审美体验就是审美主体在建构特殊具身性在场空间的过程中而获得的。

全感官化的沉浸方式使审美主体的具身体验更为强烈。除了外在感觉的叠加，审美主体的内部神经网络也会获得一定的叠加反应，神经美学的进展为我们提供了证据。罗伯特·索尔索、泽基、利文斯通等人的研究表明，在视觉艺术、音乐的审美体验中，大脑的活跃区除小部分之外(泽基认为是内侧眶额叶皮层)，其他部分并不一致。当网络文艺审美体验涉及全感官化的参与时，更多神经区域处于活跃状态。在这种情境中，全方位的躯体感应、情绪体验等就构成了网络文艺审美更为多样化的强烈具身体验，并将会引发审美主

 China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

体更丰富的具身认知。在强烈具身体验之下，由交互性所带来的网络文艺审美体验的片面化、碎片化、情感化等特征被强化。

(二)特殊具身性空间中的共在处境

具身性在场的空间指“我们各自在其中经验到我们具身性的生存：它是在这里-存在(das Hier-Sein)，是一个绝对地在无规定的空间范围中得到表达的方位。”“具身性空间是我自身在此的方式，以及他者对我来说在场的方式，也就是说，它是行动的空间(Handlungsraum)、情绪的空间(Stimmungsraum)与知觉的空间(Wahrnehmungsraum)。”[13]全感官化的沉浸方式让审美主体建构起特殊的具身性在场的空间。共在(co-existence)即指主体在具体处境(他人)中的存在，梅洛-庞蒂认为，在我们产生自我与他人、自为与他为的区分之前，我们实际上已经处在一种“共在”之中，是“处境中的自我”(self in situation)。审美主体以自身为中心，周围环境围绕中心堆叠，建构起具身性在场的空间。网络文艺审美主体建构起来的具身性在场是特殊的，原因在于作为躯体的具身的特殊存在方式。作为血肉之躯，其位置有两种状态：第一，存在于虚拟表象空间之外，仅通过一些设备的简单代理(如3D眼镜)而建构起感官连接；第二，存在于虚拟表象空间之内，肉身通过感测器让具身被表象空间所环绕。在前一种状态中，审美主体部分感官状态(主要为视觉、听觉)与虚拟表象空间相连，通过鼠标、键盘、3D眼镜等建立起虚拟现实的具身性在场空间，审美主体参与空间的方式主要通过认同为某种代理所表象的事物而完成。其行动空间的特性较弱，情绪空间的特性较强，审美体验的具身性主要体现在情绪的起伏及其相应的身体感觉、思维感觉的变化，有时还包括简单的外在身体行为。如审美主体在通过鼠标控制参与的寻宝、密室逃脱等游戏过程中，伴随频繁的鼠标点击动作，审美主体思维高速运作，情绪随行动的有效与否大起大落，身体肌肉紧张，直至克服重重困难并实现最终目标(寻到宝物或从密室逃脱)，从而获得某种超越自我的愉悦。在通过简单代理与认同而实现的审美具身性在场空间中，审美主体的具身性主要表现在内在感觉、情绪与思维上，鲜有外在行动，其内在感觉、情绪、身体运动(如鼠标点击动作)等主要依托视听信息而获得。在这类具身性在场空间中，审美主体的躯体所在的物理空间与审美体验中建构的具身性在场空间呈现出较大分裂。由于重合度有限，审美主体的“分散的人体”[14]就处在较为复杂的空间处境中，我们可称其为“异域共在”。在后一种状态中，审美主体更多感官与虚拟表象空间相连，通过更为复杂的可穿戴设备或者电子“洞穴”等建立起虚拟现实的具身性在场空间。审美主体被包裹在虚拟现实空间之内，其血肉之躯就是虚拟现实空间的一部分，有着更接近日常生活物理空间的躯体反应、情绪起伏与身体运动等，可以直接做出杀敌、跑步等动作，肌肉的紧张、关节的扭动等感觉更为丰富。当然，由于这些信息通道的给定性，可穿戴设备及其控制技术对审美主体的行动范围、领域会有严格限制，一旦审美主体的躯体、情绪反应、动作幅度数值达到阈限，体验过程就会被终止，作为表象的环绕式虚拟空间就会与审美主体的具身性空间分离，从而显露出体验的给定性特征。在这种体验中，审美主体的具身性不但表现为内在感觉、情绪、思维上的激烈起伏，而且也表现为大幅度的外在行动，其内在感觉、情绪、身体运动(如击打、跑步)等依托视觉、听觉、嗅觉、触觉信息等综合获得。这些增加看似无关紧要，但是按照运动生理学家贝尔托(Berthoz)和现象学哲学家佩蒂特(Petit)的观点，每一种姿态都是下一个运动的前提，有表现力、能反映主体意图，由文化和各种其他因素所决定，并且总是包含着某种情感。[15]情绪情感体验与其他躯体感应间的链接被直接地、多维度地建立，由此生产出复杂的躯体感应的情绪情感意涵。这种全面沉浸让奥利弗·格劳看到：“在艺术和媒介的幻觉

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

历史中，虚拟现实形成了迄今为止对于人类知觉及那些制造、支持、渗透环境之间关系最重大的挑战。”⑯在这类具身性在场空间中，审美主体躯体所在的物理空间与审美体验中建构的具身性在场空间的重合度较高，审美主体处在较为单纯的空间处境中，可以称之为“身临其境”。

网络文艺的虚拟表象空间在审美主体的全感官参与下，变成了具身性在场的虚拟现实。审美主体的体验涉及大量躯体变化，“躯体变化不仅影响着我们的情绪体验，而且还可以通过情绪体验，进而影响我们的决策行为”⑰，“身体作为桥梁，连接了内在自我和外在自然两个空间，同时也连接了物理事件和心理事件。”⑱这种由技术带来的体验使伊德意义上的“技术的身体”对梅洛-庞蒂现象学意义上的能动、知觉和情感性的在世存在的“主动的身体”、福柯意义上的被社会文化规训与建构的“被动的身体”皆有影响，虚拟现实技术赋予网络文艺审美体验新的使用身体的技术。

三、拟人：审美主体的感思方式

拟人是人类主观见之于客观的思维方式，指人类将情感、意识、灵魂、人格甚至人际关系等赋予事物。在万物互联时代，由于大数据、云计算、深度学习、人工智能技术的发展，简单的0和1构成了复杂的数字宇宙，人与机器的交互界面也越来越拟人化，并日臻完善。20年前，把电脑想象成人类是不可思议的，但是现在，随着微软小娜、微软小冰、苹果Siri等智能助理的出现，人机交互日益人格化，人通过与机器交互获得的网络文艺审美体验的感思方式也日益趋向拟人化。目前学界对拟人化的研究多集中在机器人研究、语言研究、广告研究、文化产品开发等方面，较少从审美体验角度进行探讨。我们认为，网络文艺审美环境整体呈现出拟人化特征，审美主体通过对创作主体与其他ID的拟人化完成审美体验。

(一)网络文艺审美环境的拟人化

互联网发展至今，人机交互的方式逐渐由单纯的PC屏幕与键盘鼠标发展成移动屏幕、VR、AR、MR，参与的人体部位由眼睛、耳朵、手指逐步发展为全部身体。在PC时代，机器还主要是对人类的语言、声音、形象、数理逻辑进行模仿；在Web 4.0时代，神经科学、生物系统科学、云计算、深度学习等技术使机器不但能够在三维空间中模仿现实世界的万物，还能塑造现实中不存在的虚拟物，对现实进行信息叠加，强化现实。随着人工智能的发展，人类越来越被全面模拟。上文提到的微软小娜、微软小冰、苹果Siri等都是基于情感计算框架，通过算法、云计算和大数据的综合运用，逐步形成的具有一定EQ的完整人工智能体系。微软小冰不仅是一款软件，“她”还具有国别化的少女外形(中国小冰、日本小冰りんな、美国小冰Zo、印度小冰Ruuh等)，拥有多元的社会化身份。中国小冰是少女歌手、主持人、诗人、记者、设计师，已发表多首单曲，参与主持了多档电视与广播节目，并且于2017年5月出版了史上首部人工智能创作的诗集《阳光失了玻璃窗》。日本的初音未来能歌善舞，在2010年以全息形象开演唱会；创作的与某些城市相关的视觉作品“天际线”系列T恤已经在售。这些人工智能平台正活跃在数字宇宙之中。人机交互界面的各个方面，如界面弹出的广告，是根据个体的爱好而推送，界面上的用语也极力模拟年轻人。人工智能使得人机交互过程似乎变成了人与人的沟通交流，这成为网络文艺审美体验的整体拟人环境。

互联终端的信息越来越呈现拟人化，与拟人在人类思维中的基础地位有关。回顾人类的历史我们就会发现，人们“每逢堕在无知的场合，人就把他自己当作权衡一切事物的标准”⑲。原始初民有关外在事物的感性经验模式极为有限，以自身作为参照系进行类比就成为最便捷和可能的方式。万物就和人的运动、情感、意志等关联起来，各种形式的生命相互感应、渗透、转换，于是整个客观世界变得人格化了。随着人类认识与思维的

 China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

扩张，拟人思维逐渐从人类思维的前台后撤，仅显著保留在文学、艺术、宗教等领域之内。拟人作为人类最基本的思维方式，能够较为直接地实现主客体融合的状态。计算机、网络的主要目标是与人交换信息，冰冷的由0和1组合而成的信息，经过拟人化后显得简单直观、易于接受，从而掩盖了信息技术对于多数人来说是技术黑洞的恐怖真相。另外，商品逻辑也驱使生产者对产品进行拟人化，生产出易于为大众接受的产品。相关试验已经证实，用户通过拟人化感知可以获得对不了解的对象的更好的体验。[20]这令网络信息整体上呈现拟人化特征，作为人机交互之一部分的审美体验，也被笼罩上了拟人色彩。

(二)审美主体对创作主体的拟人化

网络文艺审美主体在审美体验过程中，总是试图建构有一致行为、性格特性的创作主体。众所周知，传统的文艺创作有两种模式：集体化创作模式与个人化创作模式。前者出现在人类早期，随着表达媒介与记录媒介的发展，后者逐渐兴盛。在文学发展史上，个人化创作为主要模式持续了两千余年，到了19世纪，作者的地位在某些国家地区达到顶峰。与之相对应，文艺审美主体总是要找寻文字背后的作者，力求与作者心心相印。相反，在网络文艺创作中，集体创作是普遍现象。虚拟现实技术影响下的多模态文艺，其创作过程极为复杂，靠一人之力很难完成，如网络游戏、网络动漫、网络影视的制作。另外，网络文艺对创作速度有较高要求，网络文艺往往在没有全部完成时就已经开始上传，审美主体也开始了审美体验过程。频繁的更新要求是选择集体创作方式的重要原因。微信公众号上署名为一人的作品往往由多人创制完成(如公众号“她刊”中署名“她姐”的作品)，这样既可保障作品的更新频率，又可保持公众号的持续性。集体创作除了多人创作模式，还有人机集体创作模式，通过人与人工智能的合作，完成网络文艺创作。尽管网络文艺以集体创作模式为主流，审美主体却依然试图在网络文艺审美中寻找具有一致性格特征的背后作者，已经变化的网络文艺创作状态让网络文艺审美主体感思方式的拟人化特征凸显。

随着人工智能技术的发展，人工智能已经能够独立完成文艺创作。在创作中，它们经常创造一些线索，从而让审美主体能够较容易地对其进行人格化，如像小冰一样在具体创作中留下相应线索，使审美主体能够顺利将其想象成具有特殊性别、年龄、外形、性格特征的创作“主体”，从而实现审美主体与创作“主体”的交流与对话。

在创作个体变成集体作者、人工智能等复杂创作背景之下，审美主体通过对创作者的拟人化建构，生成了“虚拟作者”，这种建构是对网络文艺审美体验的重要支撑，也是网络文艺审美体验不同于传统审美体验的重要方面。随着人工智能技术的发展，人工智能将更为智能化与人格化，透过日益人格化的创作，审美主体将建构出日益丰富与饱满的“虚拟作者”。

(三)审美主体对其他审美ID的拟人化

网络文艺审美主体试图通过想象构建每个ID背后的审美主体，显示了较强的网络文艺审美主体的拟人化审美。在网络文艺各评论区、弹幕、QQ粉丝群、粉丝社区中，给网络文艺提供反馈的ID背后情形多样。除了作为自然人代理的ID之外，还有众多代表某种利益集团的ID，其发言可能是某些利益集团的多人发言。如对某部网络文艺作品的评价中，大加赞扬的声音往往是利益相关集团的代理，猛烈抨击的声音则可能是利益竞争集团的代理。这就形成了大量的网络“水军”，他们的声音遮蔽了对具体网络文艺作品进行审美判断的真实状态。网络文艺真正的审美主体往往不自觉地将这些ID、头像等拟人化，使之与自己形成对话关系，因而极易被“水军”所制造的审美判断导向所左右。被各种导向所左右的审美主体对虚拟审美主体的建构导致网络文艺审美体验的非自

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

由特征。

拟人作为重要的人类思维方式，一直在文艺活动中被保留着。随着网络技术对人性化的追求，计算机界面日益拟人化，其信息表达方式也日益拟人化，拟人成为目前媒介环境的主动追求。网络文艺审美主体感思方式日益表现出显著的拟人性特征。这一拟人性的感思方式，让网络终端披上了某种“人性”色彩，审美主体也因此建构了虚拟创作主体与虚拟审美主体，在遮蔽机器现实的同时，还慢慢发展出新的审美体验内容。“萌”“蠢萌”“丑萌”等带有较明显低幼人格化意味的审美词汇不断涌现，这种趋势与网络文艺审美体验整体的拟人化特征有直接关联，值得我们警惕。

综上所述，互联网、虚拟现实、增强现实、人工智能等构成当下网络文艺审美体验的媒介环境，使其出现交互性、沉浸性、拟人性等三重特性。三重特性使文艺审美体验的内容、社会功能等产生重要变化，给我们提出了许多问题。不管是从交互方式还是从沉浸方式来看，网络文艺审美体验均呈现较强的社会性与具身性。其中的群体性情感具有较强的社会认同意义，并可能走向情感偏激；强烈具身体验让网络文艺审美体验涉及较多的审美伦理。审美主体感思方式整体上的拟人性特征使审美体验的环节增加了虚拟作者与虚拟审美主体的部分，且使审美体验呈现简约化审美、低幼化审美的趋势。这些问题，都亟待研究者进一步解答。

注释：

①王岳川：《艺术本体论》，中国社会科学出版社，2005年，第156页。

②[美]吉姆·布拉斯科维奇、杰里米·拜伦森：《虚拟现实——从阿凡达到永生》，辛江译，科学出版社，2015年，第59页。

③会议作品集《电脑与艺术共创未来》(清华大学出版社、广西科学技术出版社，1996年)收录了论文20篇、计算机艺术作品65种。论文涉及计算机美术、音乐、艺术教育、服装等领域。

④汪成为：《计算机软件将是人类文化和艺术的一部分》，《电脑与艺术共创未来》，清华大学出版社、广西科学技术出版社，1996年，第7页。

⑤黄鸣奋：《电脑艺术学当议》，《厦门大学学报》1997年第4期。

⑥欧阳友权：《网络文学：挑战传统与更新观念》，《湘潭大学社会科学学报》2001年第1期。

⑦黄鸣奋：《在线交互艺术活动探秘》，《宁波广播电视大学学报》2004年第2卷第4期。

⑧如《论作为艺术作品的审美对象的交互主体性》(张永清，2006)、《解读网络交互状态下的个性化审美体验》(陈姣娇，2008)、《数字化艺术审美的主客体交互性品格探察》(谢卉，2009)、《交互动画的审美新变》(黄本亮，2011)、《电子游戏中的交互、沉浸与审美》(韩帅，2011)、《网络虚拟触觉交互设计及其审美体验研究》(吴斯一，2012)、《具身·交互·体验：互动媒体艺术审美趋向》(鲁晓波、刘月林，2012)等。

⑨[美]韦恩·布斯：《小说修辞学》，付礼军译，广西人民出版社，1987年，第128页。

⑩聂庆璞：《数字化艺术对传统美学观念的挑战》，《文艺争鸣》2004年第6期。

⑪单小曦：《静观·震惊·融入——新媒介生产论视野中审美经验的范式变革》，《中国人民大学学报》2013年第5期。

⑫刘自力：《新媒体带来的美学思考》，《文史哲》2004年第5期。

⑬[德]格诺·伯梅：《作为具身性在场的空间与作为表象媒介的空间》，王旭译，《清华西方哲学研究》2016年冬季卷。

⑭[德]奥利弗·格劳：《虚拟艺术》，陈玲主译，清华大学出版社，2007年，第205页。

⑮A. Berthoz, J-L. Petit, The Physiology and Phenomenology of Action, Oxford: Oxford University Press, 2008, p.27.

⑯[德]奥利弗·格劳：《虚拟艺术》，陈玲主译，清华大学出版社，2007年，第170页。

⑰刘亚、王振宏、孔凤：《情绪具身观：情绪研究的新视角》，《心理科学进展》2011年第1期。

⑱Richard Shusterman, Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics, Cambridge: Cambridge University Press, 2008, p. 145.

⑲[意]维柯：《新科学》，朱光潜译，商务印书馆，1997年，第98页。

⑳N. Epley, A. Waytza, J. T. Cacioppo, "On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism", Psychological Review, Vol. 2007, 114(4), pp. 864 ~ 886.

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/