

数字时代的审美经验变迁

——以数字视觉为例

郑 康

暨南大学文学院, 广东 广州

收稿日期: 2026年3月6日; 录用日期: 2026年3月25日; 发布日期: 2026年4月8日

摘 要

本文以数字视觉为切入点, 通过跨学科视角整合技术哲学、社会学与文化批评理论, 聚焦“创作-传播-接受”三维度, 系统探究数字技术如何驱动视觉审美经验变迁。在创作层面, 剖析算法生成对艺术原创性的消解与重构; 在传播维度, 揭示短视频平台大数据下的审美趋同问题; 在接受层面, 探讨不同于传统静态式参观模式, VR艺术展览中的身体参与重构作品及其主体性意义。研究旨在探寻技术带来的审美经验变迁的表现, 审视数字视觉实践中技术逻辑与人文价值的张力, 为理解当代文化生产机制、应对审美经验变化提供参考。

关键词

审美经验, 数字视觉, 审美经验变迁

Changes in Aesthetic Experience in the Digital Age

—Taking Digital Vision as an Example

Kang Zheng

College of Liberal Arts of Jinan University, Jinan University, Guangzhou Guangdong

Received: March 6, 2026; accepted: March 25, 2026; published: April 8, 2026

Abstract

Taking digital vision as an entry point, this paper integrates the theories of philosophy of technology, sociology and cultural criticism through an interdisciplinary perspective, focusing on the three dimensions of “creation, dissemination, and acceptance”, and systematically exploring how digital

technology drives the change of visual aesthetic experience. At the creation level, the dissolution and reconstruction of artistic originality by algorithmic generation is analyzed; at the dissemination level, the aesthetic convergence under the big data of short video platforms is revealed; at the acceptance level, the physical participation in VR art exhibitions is explored to reconstruct the works and their significance in terms of subjectivity, unlike the traditional static mode of visit. The study aims to explore the manifestations of aesthetic experience changes brought about by technology, examine the tension between technological logic and humanistic values in digital visual practices, and provide references for understanding the mechanism of contemporary cultural production and responding to changes in aesthetic experience.

Keywords

Aesthetic Experience, Digital Vision, Change in Aesthetic Experience

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

数字技术的迅猛发展正以前所未有的方式重构人类的审美经验，可以说，近年来艺术创新最重要的引擎是新的信息技术，尤其是多媒体、超文本和互联网，而视觉作为感知世界的核心维度，首当其冲地经历了深刻的范式变革。从虚拟现实(VR)的沉浸式体验到社交媒体滤镜的日常化应用，从算法生成的数字艺术到短视频平台的视觉狂欢，数字视觉已突破传统“观看”的物理边界，演变成为一种融合技术逻辑与感官交互的复合系统[1]。这一变迁不仅涉及艺术形式与审美经验的革新，更指向人类认知模式与存在方式的根本性转变。

在理论层面，传统美学对“静观审美”(如康德的无功利性)的强调[2]，已难以解释数字时代沉浸与交互的动态体验。本雅明曾警示机械复制技术对艺术“灵光”的消解，而今天数字技术的“算法生成”与“感官增强”则进一步解构了审美主客体的二元关系。在社会层面，数字视觉的普及催生了“日常生活审美化”的转向——社交媒体中的图像美化、短视频的视觉奇观、虚拟偶像的符号消费，无不体现审美经验从精英化向大众化、从私人领域向公共空间的渗透。因此，探究数字视觉对审美经验的重构，既是回应技术的发展带来的部分哲学问题，也是理解当代文化生产与消费机制的关键切口。

因此，本文运用跨学科研究方法，整合技术哲学、社会学研究与文化批评的理论资源以数字视觉为切入点，通过创作、传播和接受三个方面探究数字技术发展如何使得视觉审美经验变迁。

2. 何为审美经验

任何对审美现象的讨论，都可看作是对审美经验的探讨，对审美经验的探索一直和美学的发展相依相随，审美经验是指审美主体在审美活动中体验和经历所获得的心理因素，包括感知觉、直觉、想象、联想、感受和理解，强调其综合性和复杂性，它表现为人类总体经验中富有意义的一种形式，能够深刻理解和阐释经验的复杂性，具有多维度的结构，涵盖形式上的超越性、内涵上的包容性、个性上的整合性、语境上的互动性以及指向未来的价值精髓[3]。德国哲学家鲍姆加通 1750 年建立开创了一门研究感性认识的“美学”新学科，但“审美经验”一词，其明确使时间在西方美学史中相对较晚。18 世纪英国的经验主义美学将审美经验作为其美学研究的出发点。在德国古典美学里，康德批判地继承发展经验美学地理论，在其著作中对审美判断力做了想象、知觉、情感等心理功能属于审美经验的范畴，确定了审美

主体和审美经验研究在美学研究中的重要地位，“审美经验”最初是以无利害性、非概念性、形式性、主观性、必然性以及普遍性等为其特征。1934年杜威的《艺术即经验》为审美经验研究做出了重要贡献，杜威认为，艺术的本质是经验，是人类生活经验的重要组成部分。在舒斯特曼看来，这一定义在提示艺术家和艺术研究者需要在“处理艺术时，预先准备去寻找和培育审美经验”[4]；其二是确认审美经验的表达形式，让艺术家在大量不同的生活素材中审美地塑造和美化审美经验，即“艺术必须增进、提高和完善人的审美经验”。杜威的审美经验理论扩充了康德美学，审美经验的来源不仅仅只有原始艺术，还有当下未来的流行文化，是美学将目光转向现实生活中对比于“阳春白雪”而言更加通俗易懂的部分，是“日常生活审美化”的重要锚点。而在二十世纪中叶，审美经验理论由分析美学学派进行改造并逐渐被语义学和纯粹描述的观念所取代。维特根斯坦解构了“美”、“艺术”等语义，他认为从经验的来看，“世界就是生活，也就是经验”。其他的分析美学家例如比尔兹利清晰区分了生活经验与审美经验，认为“审美经验是一种内在的令人愉快的、具有某种强度的经验”。迪基批判比尔兹利的复杂性、强烈性和统一性的审美经验特征，他认为审美经验并不总是愉快的情感内容，谈论审美经验是一种夸大审美对象的形式[5]。而丹托则是提出审美经验无用，从分析美学家对审美经验的态度来看，他们认为审美经验是语义的、解释性的，很少直接涉及感知、直接感觉和情感。二十世纪八十年代，舒斯特曼为代表的新实用主义美学将美学研究视野扩大到流行艺术和日常生活等的审美经验领域。舒斯特曼致力于为通俗艺术辩护，提倡生活艺术观念，倡导身体美学；并进一步取消艺术与生活的差别，模糊边界，强调艺术与生活、高雅艺术与通俗艺术等的连续性[6]；对西方美学界无利害的、静态审美经验予以终结以唤起真正的审美经验。

审美经验的动态性和不确定性特征使其难以被固定概念所涵盖，它源于日常生活经验，涉及个体时间和空间的感受，是一个复杂复合的过程，影响因素包含了感官经验、心理体验和技术发展的社会大环境[7]。在技术发展背景下的审美经验的形成过程由传统的静态旁观到VR动态体验，增强了观众个人主体与作品的互动，融合吸收了东西方美学观点，注重表象与内涵的统一。在现当代，审美经验经历从世界上开始趋向具体化、世俗化、多元化，逐渐转向为二十一世纪的介入式积极参与和与日常生活融合，展现出开放、多元、丰富的特点。

3. 三个维度的审美经验变迁

3.1. 创作维度

当电脑的计算能力提高和相应算法进步，计算机艺术逐渐发展到了生成式的阶段，早期的计算机艺术主要是提取式的，艺术家通常使用计算机作为一个工具来辅助完成创作，但创作的内容和形式还是由艺术家来指定和控制的。比如，早期的计算机辅助绘画程序允许艺术家利用计算机屏幕上的工具和调色板进行绘画，最终的艺术作品还是艺术家个人的创作结果。而当电脑的计算能力提高和相应算法进步，计算机艺术逐渐发展到了生成式的阶段。生成式计算机艺术不再是被动地接受艺术家的指令，而是通过算法自动或半自动地生成图像、音乐、文本等艺术作品。这种创作方式的关键在于设计和配置能够自动创建艺术的计算机程序或算法。生成艺术的方法包括但不限于混沌和分形、噪声函数、规则系统、形状语法、L-system、马尔可夫模型、元胞自动机、多代理系统等。这些方法使得计算机可以独立于艺术家的直接控制生成复杂的艺术作品，有时甚至产生出艺术家未预设的结果[1]。因此美学家们开始审视“人类意图 + 算法执行”这样的创作过程。这种转变在当代艺术展览中已有体现，2025年郑州AI绘画展中，艺术家将AI生成的《幻桥灵影》与非遗瓷板工艺结合，形成“人机协同”的新美学范式，证明原创性可以存在于技术介入后的文化转译过程中。

如今人工智能(AI)工具正在重塑艺术家的角色定位，传统创作中由作者的创作灵感，运用多年苦功习

得的技法来进行情感表达的创作过程结构逐渐被简化为“提示词工程”，艺术家可以逐渐从创作者“转变”为算法工程师，艺术家可以设置复杂的提示词使得人工智能算法自由生成创作。运用提示词，或者说人工智能(AI)绘画的核心逻辑基于对海量艺术数据的深度学习，其生成的图像本质上是已有风格的算法重组。例如，Midjourney 通过分析数十亿张图像数据，将梵高的笔触、浮世绘的构图等元素解构为可调用的参数，导致生成作品往往呈现仿佛风格拼贴的特征。这种创作机制引发对原创性的质疑，当作品源自对既有艺术遗产的算法化再加工时，其独创性是否成立？这种现象在艺术教育领域尤为显著，学生通过 AI 生成的“伪原创”作品可能掩盖真实的创造力水平，形成“技术依赖型创作惯性”，这些也是 AI 绘画所带来的不容忽视的新问题。

3.2. 传播维度

数字时代的短视频平台中，Instagram (以下简称 INS)是目前与在线图像(及其分析)最相关的社交媒体平台，通过对 INS 和其他相关社交媒体平台(如 Google Image Search、Twitter、Facebook 等)的图像进行收集和分组，按相似性排列、堆叠、匹配、染色、标记、描述为网络、并排放置或以其他方式分析显示进行分析。Richard Roger [8]等人的研究向读者展示了将图像组推导和排列为反映在它们上面的元图片的方法和技术，并通过技术研究向读者解释社交媒体平台如何对用户审美经验进行技术引导，利用色彩感官依赖和符号化审美垄断以满足有关名人的在线声誉、主流审美风格空间、社会话语、文化冲突等审美和社会关键问题的需求。

关注者和点赞计数是社交媒体上很重要的一个导向，因为用户可以在其中选择关注名人或网红，点赞和评论这些网红的每一篇帖子。网红们(无论大小)通过用户或追随者关注、点赞和评论他们的帖子，在平台上积极参与粉丝互动，从而建立追随者或粉丝群，数量庞大的粉丝群体可以转化为一种社会效应，在中国，很常见的例子是短视频平台抖音庞大的粉丝群体带来的经济效应。作为同为视觉主导的社交媒体平台，技术工具与算法推荐的双向强化对用户有着审美上的引导，以 INS 为例，平台捕捉推荐和记录美丽形式和外观的运动，从而能够建立和维护追随者，总追随者数量和每个帖子的点赞数证明了这一点，以此平台能够构建相应的风格空间吸引更多用户。

在有了风格空间后，平台可以通过用户上传的图像按相似性对其进行分组，或者使用具有比较和分组相似图像的软件或算法来完成。根据图像的形式属性对图像进行分组，在摄取图像集合(或文件夹)时，软件算法通常按相似性对它们进行排序，尤其是色彩色相或饱和度。这种图像分组的一个用途是研究相同或类似图像的重新使用，换句话说，该集群将积累相同的高分辨率和视觉风格上的相似，形成对图像的“原始副本”，平台从而能够推出内置滤镜(如“风景滤镜”、“清新滤镜”等)，通过对用户上传图片提升色彩饱和度与对比度，将自然光影转化为符号化的视觉奇观，形成特定的影像风格。这种技术预设的审美标准，被算法推荐系统进一步固化，高饱和度内容因更易吸引眼球、触发快速滑动中的视觉刺激，被算法判定为“高互动性”而优先推荐，形成了平台的“主导形象”。用户为获取流量和作品关注度，会采用平台推荐的滤镜、特定的背景音乐，形成“创作 - 算法验证 - 模仿再生产”的闭环，最终导致视觉表达的趋同化。例如，美食类视频普遍使用暖色调滤镜强化食物诱惑力，风景内容则依赖冷色调增强“网红感”，本质上是算法对审美多样性的技术性规训。

高饱和度美学通过感官刺激的极致化实现对用户认知的隐性控制，用户打开社交媒体平台，在大数据算法赋能下的每一条被推送至首页的图像或视频都是经由算法过滤筛选的，其中在神经科学研究表明，高对比度与强色彩能更快激活大脑视觉皮层，触发多巴胺分泌，形成“视觉成瘾”效应[8]。以短视频平台抖音为例，其沉浸式滑动界面能够让用户在 15 秒内被密集的饱和色块轰炸，逐渐形成对“刺激阈值”的生理依赖。这种依赖导致现实世界的自然色彩被贬值为“平淡”，审美判断从“感受”退化为“条件反

射”。例如，年轻用户普遍认为未经滤镜修饰的日常场景“不够上镜”，甚至出现“滤镜综合征”——对真实面容产生认知排斥。而在人工智能技术逐渐成熟的加持下，遵循感官刺激下的推送也能够达到“千人千面”的效果。社交平台通过标准化视觉符号的生产，将审美活动转化为数据资本积累的工具，产品品牌方利用这一美学范式投放广告(如美妆产品的“荧光色”试色视频)，借助算法流量倾斜形成消费诱导；普通用户则陷入审美重复困境，为了维持账号活跃度，被迫持续产出符合平台审美的内容，甚至购买付费滤镜或剪辑工具。这种垄断性权力在跨平台竞争中进一步强化，国内的小红书、快手等平台为争夺用户，纷纷模仿抖音的视觉标准，导致全网短视频样式与风格趋同。这种由大数据统一规训的视觉审美并不是值得推崇的，技术应该是手段，而并非限制个体的审美经验的建立和审美偏好的表达。

3.3. 接受维度

在传统艺术展览中，观众往往作为静态观赏者，审美体验以视觉为中心，而沉浸式画作展览例如 VR 艺术展览(如 TeamLab 的沉浸式作品)通过技术介入彻底重构了身体的参与方式，使其从被动的观察者转变为主动的共创者。在当今，数字艺术创作不再局限于传统感性独创，创作不再局限于画家们数十年如一日般地对待一幅作品；而正在以革命性的方式重构人类的感官体验，将生物性感知系统转化为可编程、可交互的数据界面。这种重构改变了感官接收信息的方式，也从根本上动摇了主客体的认知关系。如何欣赏一幅传统的美术作品？过去的观赏者们会仔细欣赏，从历史中回望过去画家的时代，逐字逐句间猜测画家落笔时每一笔的思绪千回百转；当今随着数字技术的发展，一种新的画作欣赏模式逐渐兴起于传统艺术作品中，在 2023 年中国上海举办的全球第 90 城特别纪念版展览“梵高再现 Van Gogh Alive”是一场热门的多屏数字光影沉浸式大展。这场展览以 Grande Experiences SENSORY4™ 独家国际专利技术和电影级的高清投影设备为支撑，用高清数字光影的方式将画作放大并投射到墙面、地板和天花板，营造出环绕式的视觉体验，以此展出了近 3000 幅梵高的画作、手稿与书信，让观众可以跟随着他的色彩与情绪，体验他跌宕起伏的一生。配合这些画作一起丰富感官的，是 15 首经典古典音乐，每一首都与所展示的绘画作品配合地相得益彰，让观众“看到音乐”、“听到画作”。这是利用数字技术进行多感官体验，结合音乐、音效、灯光和气味，增强沉浸感，使观众仿佛置身于画作场景中。成熟的数字技术实现了如同文学中的概念“通感”，催生了跨感官的体验融合，以技术为中介，数字技术重新定义了和扩大了感官体验，丰富了人类的感知方式和欣赏模式。

还有的沉浸式展览通过 VR 或 AR 设备，协同了眼动追踪与空间音频，观众可以“进入”画作，或看到叠加在现实世界中的虚拟艺术元素，让视觉主导的方位感知转变为视听触联觉的沉浸场域。TeamLab 无界，是由艺术团队 TeamLab 创作的没有边界的艺术群所组成，“没有地图的美术馆”，展览通过传感器技术与实时算法，将观众的身体动作转化为艺术生成的变量。例如，在《花之森林，迷失、沉浸与重生》中，观众的站立、触摸或移动会直接影响虚拟花朵的诞生、绽放与凋零，身体行为成为“生命循环”的触发机制。VR 技术交互设计打破了传统艺术观赏的“距离感”，使身体从“视觉载体”升格为“创作媒介”，使得身体行为艺术化。多模态感知技术，可以将身体置于全息化的感官场域中。TeamLab 的《光球管弦乐团》通过滚动发光球体触发声音与色彩变化，《滑梯水果园》则以身体滑动触发虚拟植物的生长，触觉、听觉与视觉的协同作用使得观众以“全身心”而非单一感官参与体验。这种技术赋权下的身体，不再局限于物理空间的线性逻辑，而是通过动态交互重新定义空间认知，例如《无穷无尽的水晶宇宙》中，观众通过智能手机操控光的粒子，身体运动与虚拟空间的拓扑结构形成共生关系。TeamLab 的作品强调“无界”理念，“人们借着自己的身体自由活动、与他人建立关系，并通过身体来认识世界”，而身体拥有时间，在头脑里思维会与其他思维跨越边界相互影响，有时也会相互混合。艺术也是这样，移动出展厅空间后，便自主地与人建立关系，并和人的身体拥有同样的时间；作品会与其他作品交流，

相互影响，与其他作品间不存在边界，有时也会相互混合。人们徘徊在这个世界，用有意识的身体来摸索，与他人共同创造和发现新的世界，通过技术消弭个体与他者的边界。在展览中，观众绘制的生物在虚拟生态系统中互相吞噬或共生，观众的手部动作能够触发虚拟角色的互动，个体的无意识行为共同构成动态的艺术叙事，个体创作被纳入集体演化的链条，这种设计解构了传统艺术的“作者-观众”二元对立，使观众的身体成为创造的一部分，不同于传统艺术与观众的清晰边界，观众作为“生活”的一部分进入“艺术”的领域，这是不同于静态审美经验的、属于数字时代的、由当今技术所带来的新的审美经验发展。

4. 总结

本雅明在其《机械复制时代的艺术作品》中创造了特定词语“光晕”来概括传统艺术作品独一无二的存在特性，即“在一定距离之外但感觉上如此贴近之物的独一无二的显现”[9]。立足于技术的发展，本雅明看到了传统艺术的光晕正在消逝，正在被机械复制而丧失原真性的现代艺术所取代。在本雅明所处的时代，艺术被用于服务政治目的，作为政治宣传工具被斗争的政治势力所左右。本雅明在梳理艺术史上生产方式变迁后，提出了从传统独一无二的光晕艺术到现在机械复制的艺术品是艺术价值从仪式化膜拜价值转向世俗化的体现；对于当时的法西斯主义，在本雅明看来，他们阻断了审美的进程，战争所用的技术如钢铁枪弹、飞机舰船这些人类聪明才智所产出的技术应用并没有带给人类和平，将美学与政治相挂钩更是可悲。而在当今“百年未有之大变局”背景之下，技术的蓬勃发展使得各个领域欣欣向荣，数字视觉领域的艺术与技术结合也带来了许多问题。

数字技术发展至今，在法学界，版权问题已经随着人工智能发展更加需要被关注，按照著作法，作品是著作权中最为重要的概念之一，受到著作权保护的作品其最重要的特质是“独创性”，目前人工智能绘画的版权争议已从理论探讨演变为现实纠纷，训练数据中未经授权的艺术家的作品使用，如 Stable Diffusion 被诉使用 500 万张未授权图像，使得生成结果可能构成对原作的隐性侵权。更复杂的在于 AI 生成作品的权益分配，如果当用户输入“星空下的向日葵”获得类梵高风格作品时，版权应归属提示词设计者、算法开发者还是数据贡献者？目前法律尚未形成统一标准，美国版权局仅对包含人类实质性修改的 AI 作品给予保护，而欧盟仍在探索“算法共创作”的权属模型。面对这些挑战，艺术界正在探索平衡路径，例如各国需要建立 AI 训练数据的伦理审查机制，开发“风格 DNA”溯源系统保障艺术家权益等等。AI 绘画的冲击或许正如 19 世纪摄影技术对绘画的影响——它不会终结艺术，而是催生新的创作伦理与美学标准，迫使人类在技术洪流中重新确认艺术的价值内核，重新审视或建立新的审美经验。

对于大数据带来的审美趋向一致，艺术家们并未妥协，例如，“故障艺术”通过像素扰动破坏高饱和度的平滑感，揭露算法审美的机械本质；素人博主发起“原生色彩挑战”，倡导未经修饰的真实影像。然而，这些抵抗往往被算法边缘化，或反向被收编为新的流量标签(如“反美学”成为营销噱头)，暴露出平台生态中批判性实践的生存困境。抖音的“高饱和度美学”揭示了数字时代审美经验的深层异化——当视觉成为算法可量化的数据单元，美的定义权便从个体让渡至技术资本。这种技术限流不仅是视觉风格的垄断，更是感知方式与主体性的重塑，等待通过算法透明度改革与审美教育重建加以制衡。

尽管观众作为参与者拓展了作品审美的可能性和丰富性，但也引发了艺术界的争议。部分批评者指出，过度依赖声光电刺激可能导致艺术接收者感官迟钝、审美偏好趋同，使艺术沦为技术的附庸。更深刻的危机在于审美经验的变化，观众通过 VR 设备“沉浸式”欣赏 AI 生成的数字艺术时，VR 艺术展览也通过技术使其观众从被接收作品内涵的客体转变为能动的作品创造者，在这种情况下观众体验的不再仅仅是艺术家灌注于作品中的生命和情感体验，而是算法基于用户数据合成的感官刺激。这种去主体化的审美活动，使得海德格尔所强调的“艺术是真理自行置入作品”彻底沦为空谈。例如，有评论认为

TeamLab 某些作品因互动延迟而“像幻灯片播放”，削弱了体验深度。对此，TeamLab 团队公开声明中强调技术仅是手段，其核心在于通过观众的身体参与，旨在唤醒人与自然的联结，如《无相之云》中漂浮的白色团块象征生命的脆弱与修复，引导观众反思生命存在的本质。这种形式的构建既是对传统审美范式的颠覆，亦是对数字时代主体性危机的回应，在虚实交融的体验中，身体既是艺术的载体，亦是意义的源泉。

虽说技术带来审美经验的变迁有其不足之处，但科技发展是时代大势所趋，特别是人工智能技术发展带给视觉审美天翻地覆的改变，似乎人的主体创作性在被算法引导地逐渐削弱，但我们也必须关注到算法带来的好处，同时在另一些维度，普通的计算机用户或艺术关注者也能通过 VR 和算法成为共创者，从而可能诞生新的审美圈层，引发新的审美讨论。当 AI 在挑战原创性创作的同时，同样也降低了普通人艺术创作的门槛，激发了新的人机协同创意模式。

因此在运用科学技术进行艺术或文学创作时，我们要深究创作作品的本质、内容深度和质量效果[10]，学会如何运用 AI 进行发问、思考和减少重复性工作步骤才是科技发展能够真正带给人类的助力。不是说鼓动艺术家们都在作品中运用 AI 技术，当下互联网上也有很多手工艺人在小红书、抖音平台发布自己的作品，能通过互联网与全世界同好进行交流也是技术时代的美学意义之一。正如艺术家 Meysam Seddigh，他将传统技艺手法与数字艺术结合，为画面注入合适的光线，为作品赋予光影变幻。真正需要警示的是在运用科技的同时不被科技异化，艺术家应该全力发挥技术的作用，同时注意规避其风险，实现美学与技术的平衡。

参考文献

- [1] Lopes, D.M.M. (2001) The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*, **35**, 65-81. <https://doi.org/10.2307/3333787>
- [2] Beardsley, M.C. (1969) Aesthetic Experience Regained. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, **28**, 3-12. https://doi.org/10.1111/1540_6245.jaac28.1.0003
- [3] Ingarden, R. (1961) Aesthetic Experience and Aesthetic Object. *Philosophy and Phenomenological Research*, **21**, 289-313. <https://doi.org/10.2307/2105148>
- [4] Carroll, N. (2012) Recent Approaches to Aesthetic Experience. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, **70**, 165-177. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2012.01509.x>
- [5] 李春媚. “审美经验”再认识[D]: [博士学位论文]. 扬州: 扬州大学, 2011.
- [6] 王佳, 何清. 审美经验的变迁与艺术定义的发展[J]. 中华文化论坛, 2014(5): 110-114.
- [7] 陈新. 大众传媒文化对当代艺术审美经验的影响[J]. 传媒论坛, 2018, 1(1): 97.
- [8] Rogers, R. (2021) Visual Media Analysis for Instagram and Other Online Platforms. *Big Data & Society*, **8**.
- [9] 孙盛涛. 技术·艺术·政治——本雅明《机械复制时代的艺术作品》的理论主题解构[J]. 山东师范大学学报(人文社会科学版), 2005(2): 152-155.
- [10] 黄柏青. 审美的规定性——美学规制[J]. 河北学刊, 2012, 32(3): 37-42.