

数字融合：沉浸式体验在当代艺术中的显现

张婧怡

西安美术学院艺术人文学院，陕西 西安

收稿日期：2025年11月23日；录用日期：2025年12月17日；发布日期：2025年12月25日

摘要

沉浸式互动艺术是数字时代下产生的新型艺术形态，它通过艺术与科技的深度融合，形成了一种感受主观情绪的艺术形式，引导观众在看似没有尽头的空间中探索并思考“虚”与“实”的边界。这种新型艺术形式的出现，改变了传统艺术的审美范式，让观众在欣赏过程中从凝神静观转向了沉浸式的互动体验。因此文章以沉浸式艺术在数字时代的特点为基础，探究这种新型艺术形式的审美特征及转向，同时以批判性的思维探讨其在当代艺术中的作用，从而为新型艺术形态的发展提供理论指导。

关键词

数字时代，沉浸式互动艺术，审美转向，批判

Digital Convergence: The Manifestation of Immersive Experience in Contemporary Art

Jingyi Zhang

School of Arts and Humanities, Xi'an Academy of Fine Arts, Xi'an Shaanxi

Received: November 23, 2025; accepted: December 17, 2025; published: December 25, 2025

Abstract

Immersive interactive art, a novel artistic form emerging in the digital age, achieves a profound fusion of art and technology to create an experience that evokes subjective emotions. It guides audiences to explore and contemplate the boundary between “virtual” and “real” within seemingly boundless spaces. This innovative art form has transformed traditional aesthetic paradigms, shifting viewers from passive contemplation to immersive interactive engagement. Building on the characteristics of immersive art in the digital era, this paper investigates its aesthetic features and paradigm shifts, while critically examining its role in contemporary art to provide theoretical guidance for the development of new artistic forms.

Keywords

Digital Age, Immersive Interactive Art, Aesthetic Turn, Critique

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

在当今数字化风潮的席卷下，艺术领域正迎来一场前所未有的大变革。克劳斯·施瓦布在《第四次工业革命转型的力量》中提出：“视觉生成新的交互界面——人眼和视觉作为连接互联网和数字设备的有效媒介将人的感官体验经过一系列的调节和加强后，营造了更广、更逼真的身临其境感。”^[1]而这种新交互界面正是借助于虚拟现实技术、智能技术、光学和电子媒介技术所实现的。在这些先进技术的支持下，科技与艺术相互交融，形成了沉浸式的互动艺术，而其作为一种突破传统与现实、“虚”与“实”之边界的新型艺术形式，也就成为了当代艺术探索的前沿。沉浸式艺术不仅是科技的结晶，更是一场思想的碰撞。他挑战了观众对于艺术的认知，引导其以全新的方式思考和感知艺术作品，在这个数字艺术空间中，观众不再是被动的旁观者，而是作为作品的一部分，与艺术家实现跨时空的交流与互动。

2. “科技 + 艺术”——沉浸式互动艺术

沉浸式互动艺术的核心为“沉浸”，即是观者通过身临其境和全身心投入的方式，被艺术作品深深吸引，从而融入到一个虚拟或极度加工的现实之中。在此过程中，审美主体从单一感官体验转变为全感官深度沉浸，从以心观之变为以身观之，全身心沉浸其中，获得情感和灵魂的共鸣，让艺术走出“象牙塔”变为大众的艺术，融入日常生活。随着数字技术的快速发展，沉浸式艺术形式变化多样，越来越多的观众逐渐开始接受这种新的艺术，使之成为近几年最为常见的艺术形式之一。

(一) 沉浸式艺术的生成

卡西尔在《人论》里提出，人的生活世界之根本特征就在于人们总是生活在“理想”的世界，总是向着“可能性”行进^[2]。从原始社会到现在，人们为了摆脱现实的局限性，总是通过符号或工具来创造自己的理想世界，而艺术往往是塑造理想和构建想象最简单的手段，他们通过优美的绘画或是狂放不羁的书法，将自己的心绪和想象力融入其中，企图通过艺术的手段逃离现实世界，而永远地沉溺于美好的幻想之中。因此可以说，“沉浸式艺术”虽是第四次工业革命的产物，但并非是数字时代下所产生的新现象，而是古已有之，是中外艺术家们长久以来一直追求的目标。

“沉浸”一词，原意为浸泡、浸入水中，后引申为面对某种事物时全神贯注的状态，是一种被物包围后指向内心专注的感知体验，完成了从外指向内的转变。借用心理学中“心流”的概念来探究。心理学家米哈利·奇克森特米哈伊将“心流”定义为一种将个体注意力完全投注在某种活动上的感觉，心流产生的同时会给予人高度的兴奋与充实感^[3]。而沉浸正是这样一种让审美主体全身心投入到某种情境下充分感受到一种满足感，从而忘记真实世界的状态。而现代认知心理学认为，人类对事物的认知是通过声、形、意三种不同的途径获得的。人的认知过程就是对外界感知的信息进行不断地编码、存储、检索、分析和决断的过程，对世界认识的来源是大脑对于实在的感觉活动^[4]。沉浸式艺术正是通过声光电等技术来刺激观者的不同感官，从而激起其内心最深处的感受，使之达到“心流”的状态。这种状态使观者在那一刻注意力高度集中，排除一切杂念，忘却现实生活中的疲惫、痛苦，从而释放压力，将全部情感

和注意都灌注到审美对象之中，体会意境，从而形成主客体间的对话交流，达到物我两忘的精神状态，这是一种极为理想的艺术创作境界和艺术欣赏的目标。

德国文艺学家汉斯·罗伯特·尧斯从受众角度出发，提出“艺术品不具有永恒性，只具有被不同社会、不同历史时期的读者不断接受的历史性”“经典作品只有当其被接受时才存在”的观点。“艺术的接受不是被动的消费，而是显示赞同与拒绝的审美活动。审美经验在这一活动中所产生和发挥功用，是美学实践的中介。”^[5]一件艺术作品的好坏不能仅单一地取决于艺术家一方，而是取决于受众对其的评价和理解。在如今数字时代下，沉浸式艺术正是依托于VR、AR、MR、AI等技术组合所呈现的空间，在数字技术的参与下，重新建构“虚”与“实”的关系，使观者进入到艺术作品中，以互动的形式深度体验和感受艺术作品。观者在参观艺术作品时从传统被动的接受转变为主动的参与或创造，从观赏者变为创造者，形成了艺术作品和观者直接互动、艺术家和观者间接互动的关系，极大丰富了观众的审美和精神体验，使观者在体验和接受中升华自身，形成了新的艺术作品。因此数字时代下的沉浸式艺术，虽与以往传统艺术有着很大的区别，但也是为了实现艺术价值，升华观者灵魂，推动社会关系的必然选择。

(二) 数字技术与沉浸式体验的深度融合

艺术在社会的发展过程中，必定会受到各方面的影响，呈现出不同的艺术状态。而随着数字技术的快速发展，它不仅参与了艺术家的创作，更是成为了艺术家、审美主体和审美客体三者间沟通的重要媒介，在艺术的产生、接受、传播中发挥着重要的作用。它利用信息通信技术、互动技术、动画技术、三维视觉技术、虚拟现实技术等新科技成果作为创作媒介，在各形态的艺术创作上对艺术全面探究，从而产生出与传统艺术相悖的新型艺术形态^[6]。这便是艺术与科技融合的典型应用。

在艺术领域中，艺术家试图通过这些技术将艺术展示空间打造为一个由数码构成的超现实世界，构建数字化梦境。同时数字化互动装置的应用，使观者享受全感官式的深度体验。如日本东京的跨学科艺术团队teamLab，专注于数字艺术、交互装置和创意技术的创作。他们致力于打破传统艺术的束缚，让艺术与科技相融合，让科技、自然、艺术和人类相互动，以开放、参与和自然共生的方式重新定义艺术体验，创作出极具审美体验和想象力的沉浸式互动艺术作品。2017年作品《被追逐的八咫鸟，追逐同时亦被追逐的八咫鸟、超越空间》(见图1)。作者通过光来重新界定空间。八咫鸟互相追逐飞翔，也会识别观众的位置而躲闪，撞上观众后会化作花朵消散。无数的灯组成了这个梦幻的空间，在灯光不断交替变换中，观众深刻地体会艺术家所要表达的艺术理念——追逐与超越^[7]。

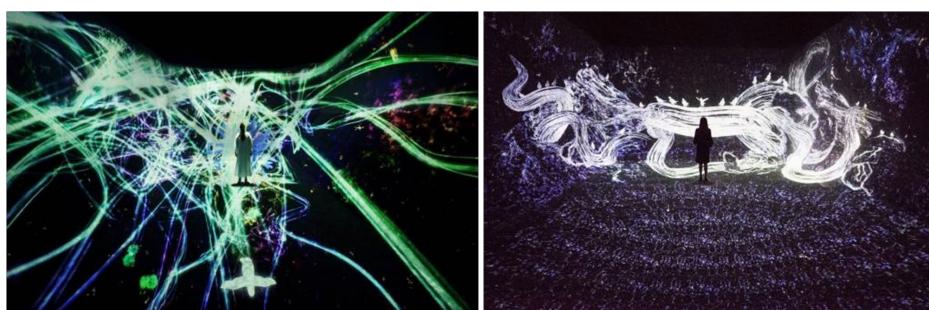


Figure 1. *Crows Are Chased and the Chasing Crows Are Destined to Be Chased as Well*
图1. 《被追逐的八咫鸟，追逐同时亦被追逐的八咫鸟、超越空间》

3. 沉浸式艺术的艺术特点及审美转向

数字时代下沉浸式互动艺术的出现，打破了传统艺术的束缚，改变了传统艺术的欣赏习惯和创作模式，使艺术走向大众生活，成为大众的艺术，而数字技术便成为新时代艺术创作中必不可缺的构成要素。

艺术家在创作过程中利用数字技术，使艺术与非艺术之间、艺术与现实生活之间的界限开始变得模糊，观者的地位也由审美主体变为创作者，即一件完整的好的艺术作品，既需要艺术家的创作，也需要观者的参与。因此沉浸式艺术拉近了艺术作品和观者之间的距离，呈现出一种动态、敞开的接受模式，从而形成了艺术家、审美主体和审美客体多向交流的新型结构。

(一) 大众化的艺术

数字时代的到来，出现了一种新的文化现象，即文化大众化。在虚拟的网络平台人人都可以是艺术家，大众可以随心所欲地进行艺术创作和评价，无关身份、年龄，不分高低贵贱、种族肤色，打破了传统等级秩序，在此空间中消除了彼此的距离，形成了自由平等和谐的对话关系^[8]。然而，这种“平等化”更多是一种技术条件所营造的表象，它在某种程度上确实冲击了传统艺术的权威性，使艺术创作和审美活动呈现出更加开放的姿态。但与此同时，这一新的艺术创作形式也带来了新的界限。如不同群体在表达方式、审美习惯、文化经验上存在的差异仍然影响着他们的艺术参与程度，因此所谓的“人人自由参与”并不是一种彻底消除差别的状态，而是一个多层次、多维度的参与结构。在这一背景下，大众的参与也呈现出层次性的差异：一部分公众只是以体验者的身份进入沉浸式艺术，获得身临其境的感官刺激；另一些人通过评论、转发或二次加工成为互动者；极少数具有技术与创作能力的用户才能真正成为作品意义建构的共同创作者。将这些不同层次的参与统称为“人人可以创作”不仅过于理想化，也忽略了背后技术、知识与资源的不均等性。

尽管如此，沉浸式艺术仍在一定程度上推动了艺术从神圣化的殿堂走向日常生活，使艺术实践更接近公众的生活经验。艺术的创作融入生活方方面面，使得我们在生活中处处都能感知到艺术，感知到美，而生活中常见的素材也在不断地进入到艺术创作之中，增加并充实艺术的表现内容，无形中拉近了艺术与大众之间的距离，增加大众的情感认同感。总的来说，沉浸式的艺术创作是将观者引入到由各种材料组成的虚拟空间之中，获得身临其境的感受，而无论是表现内容还是营造的艺术场景，都以日常生活为背景，极大地触发观者内心深处的认同感，为观者展示生活化的艺术。如丹麦艺术家奥拉维尔·埃利亚松的2003年的艺术作品《天气计划》(如图2)，利用200枚黄色低钢单频灯为伦敦观众制作了一颗人造太阳，并利用展厅顶部的巨大镜子延伸了太阳的幻象，空气中的人造薄雾和单色黄光给人一种置身梦境的错觉。参与者躺倒在地，从天花板上的镜子看着自己的影像，这一刻让人们不禁思考——这真的是我吗？这个世界究竟是什么样？有人说“这是厄运和黑暗，是关于启示录的。”有人说“这是关于沉思的灵性，我需要做些瑜伽。”每个人由于各自的经历的不同，对艺术的认知的差异，因此对作品有着截然不同的反馈。这正是艺术家所要传达出的含义，“你是我的合著者，亦或主角，你所看到的完全取决于你自己。”^[9]



Figure 2. The Weather Project

图2. 《天气计划》

(二) “去媒介化”的艺术

与传统艺术的创作形式不同，沉浸式艺术力求达到一种“去媒介化”，即观者在参与体验时，减弱媒介对信息传播的影响，而是以观者为主体沉浸式地感受艺术作品，弱化作者和观众之间的距离，尽可能直接地传达艺术家的观点和情感，使作品和观者更易产生共鸣。这种“去媒介化”突破了传统媒介的框架，使艺术创作更为自由、直接，更具有参与感，使艺术更加贴近人们的生活和情感体验，实现了人们接近艺术、打破媒介限制的愿望。

如艺术家科特·亨茨齐拉格的作品《ZEE》(如图3)，观者进入到这个黑色装置之中，将立刻置身于一个充满浓雾的空间。在这场迷雾中，你无法看到墙壁与天花板，也无法辨清一同参观的同伴，似乎有一种“天地之悠悠”的孤独感。随后不久，空间四周穿透重重雾气，在光影不停变化中创造出不同的光影运动结构。这一刻，你可以放下指引动线的绳索，自由自在地在其中漫步。艺术家意在为观者创作出一种“白板”的状态，通过装置中的浓雾作为隔断的媒介，让观众抛弃他们后天习得的感知习惯以及所带来的局限，人们在浓雾之中，无法判断往返的路径，而习以为常的距离控制与行动习惯也失效了，就像回到了生命初始状态，每位观众皆为全新的创作者，以身体作为第一媒介来感知环境，重置对世界的理解，并拥抱无限的可能性[10]。“去媒介化”拉近了观者与作品之间的距离，这种直接的感知方式比传统间接的感知方式，更能够深入地理解作品。因此可以说，“去媒介化”是数字时代下艺术家们构建的一种理想的创作方式，是为了让更多的参与者忘记身处的现实世界，而置身并享受来自于虚拟世界的美好。



Figure 3. ZEE
图 3. 《ZEE》

(三) 开放互动式的艺术

在传统艺术的创作中，往往是以艺术家个人的情感和想象进行创作，具有很强的个人性和封闭性，而观者往往是以一个局外人的身份去观赏艺术作品，作品与观者有着一定的距离。而随着传统艺术的衰落，大众的主体意识觉醒，艺术逐渐变得更为开放，吸引更多人来创作。艺术不再是少数人的专属，而变为人人皆可创作的产物。根据伊瑟尔所提出的召唤结构中“空白”、“不确定性”等概念，可以知道他认为在作品中存在着很多不确定和空白，这往往不能仅靠艺术家个人去填补，而是要依赖于更多的欣赏主体来进行参与，进行审美再创造的活动。在这一过程中，艺术作品不再是艺术家的附属品，不再是他独立完成的作品，仅仅由个人所创造出的作品不再能被称为是一件完整的艺术品，而观者作为欣赏主体，在接受过程中由被动转化为主动，不断填补作品中的空白和不确定性，从而打破了传统艺术中单向的交流方式，转变为艺术家、艺术作品和审美主体三方多向的交流对话关系。这正是沉浸式艺术所要构建的新型艺术形式。

兰登国际的作品《雨屋》(如图4),在150平方米的房间中,参观者置身其中感受“下雨”。这与现实的雨水不同,它是利用无数的3D镜头来监测参观者的实时运动情况并进行定位,当它感受到人时,再由控制系统关闭相应位置水管的电磁阀,从而停止“下雨”,做到人到雨停,产生出一种可以控制雨的错觉,提供了独一无二的与水互动的体验[11]。雨屋的设计之初就意在向参观者敞开,通过与人的互动,让参观者感受雨在人影响下所发生的变化,体验到自身主体性在艺术创作中的作用。人与雨、表演者与参与者之间彼此作用,共同创造作品,这一刻作品不再是封闭的、私人的,而是更加开放的,更具互动性的,参观者主动的参与,填补了艺术作品的空白,打破了个体与个体之间封闭的状态,从而使它更为的完整,使大众更愿意去了解艺术,创造艺术,这是对传统艺术的创新,也是对参观者作为审美主体的肯定,肯定了大众在艺术中的意义,这也成为数字时代下艺术最新的发展趋势。



Figure 4. Rain Room

图4. 《雨屋》

4. 沉浸式艺术的批判性思考

沉浸式艺术作为新型的艺术形式,在未来拥有着巨大的发展潜力,因此如何促进其健康有序的发展,是当下亟待思考的重要课题。沉浸式艺术依托数字技术等材料的组合形成的新型艺术形式,使得艺术受到更多观者的喜爱与关注。观众在体验过程中从旁观者到创作者身份的改变,极大地抓住了公众的审美和娱乐心理。再通过精美的画面、奇幻的场面和充满意趣的互动环节等,充分调动观者的五感,不仅在视觉上给了观者强大的冲击力,更是填补了以往传统艺术在听、触、嗅等方面空白,各种感官合力的体验,共同唤起了观者的审美愉悦,从而引起共鸣。在这个体验过程中,从传统艺术的“凝神静观”转变为动态的参与,推动公众想要去了解、接触艺术的渴望。因此,在这样一个“艺术热”的背景下,越来越多的观者愿意参与到艺术创作之中,为了迎合观者的感官刺激和娱乐化的需求,艺术家们开始更倾向于和商业合作,虽然一定程度上推动了当代艺术的发展,但也带来了潜在的问题——部分作品过度注重感官冲击,从而使艺术沦为消费性的娱乐产品,呈现出娱乐化、消遣化的风险[12]。

在当今体验消费时代,艺术体验空间为了吸引更多参观者参与,不惜高成本的投入并结合光、电、影等元素组成一个“艺术化空间”,以便公众拍照;为了追求艺术氛围,成为所谓的“艺术家”,疯狂地去各种所谓的艺术空间进行打卡;大型幕布上播放名家名作的幻灯片被包装成“近距离接触名画”的噱头引得大排长队参观等。这些行为不再是为了感受和体验艺术作品的深度,而只是单纯地为了满足个人的猎奇思想或是追随潮流。在这样一个趋势下,观者已经忘记了要感受艺术所要传达的内涵,和艺术作品之间的距离逐渐拉大,这不再是艺术家们最初想要传达的艺术目的。如参观者进入《ZEE》作品之中,只单纯地感受到了空间中弥漫的雾气和各种绚丽的光影,但很少有人会去思考艺术家所要表达的艺术内容和创作背后的目的。

沉浸式艺术的这一发展状态，和目前的“博物馆热”有很大的相似性，观者只是单向度地接受了空间所要表现的内容，而放弃了自我的思考。这对于艺术的发展而言是很受限的。因此在娱乐大众的同时，如何将艺术的内涵和艺术的价值传达清楚，让观者在参与的同时可以进行思考、批判，这一点应是创作者该思考的问题。观众在似真似幻的艺术空间中，可以忽视“虚”与“实”的边界，沉浸式地感受艺术，而当他们离开艺术空间时，能够重新界定“虚”与“实”的边界，并感悟最初艺术家所要传达的艺术内涵及精神价值，这便是艺术所要传达最重要的教育目的。

5. 结语

沉浸式互动艺术是数字时代下的新型艺术形态，也是艺术与科技融合的必然结果，它不仅改变了传统艺术的审美范式，更是改变了审美主体在艺术创作中的地位，从欣赏艺术到感受、创造艺术，并在似真似幻的艺术空间中获得灵魂的升华。同时它打破了原有艺术的边界，使艺术走出精英文化，跨越了艺术与生活、艺术与真实之间的界限，实现了艺术与生活、创作者与审美主体、审美主体与审美客体间的交流对话。然而，在如今的消费时代下，审美主体意识淡化、大肆追求娱乐的社会中，沉浸式艺术失去了最初所要表现和传达的艺术目的，显示出消费社会的弊端。为了当今艺术生态有更好地发展，必须要把握艺术与科技、艺术与娱乐间的平衡，才能使新时代艺术有着更好的发展，更具有生命力。

参考文献

- [1] 克劳斯·施瓦布. 第四次工业革命转型的力量[M]. 李菁, 译. 北京: 中信出版社, 2016: 130.
- [2] 恩斯特·卡希尔. 人伦·序[M]. 甘阳, 译. 上海: 上海译文出版社, 2013: 2.
- [3] 江凌. 论 5G 时代数字技术场景中的沉浸式艺术[J]. 山东大学学报(哲学社会科学版), 2019(6): 47-57.
- [4] 高慧琳, 郑保章. 虚拟现实技术对受众认知影响的哲学思考[J]. 东北大学学报(社会科学版), 2017, 19(6): 564-570.
- [5] H.R.姚斯, R.C.霍拉勒. 接受美学与接受理论[M]. 周平, 金元浦, 译. 沈阳: 辽宁人民出版社, 1987: 334.
- [6] 刘世文. 物象化-影像化-数字化: 论新媒体艺术创作语言的革新[J]. 艺术探索, 2011, 25(5): 84-86+144.
- [7] 澎湃新闻. 又一个浸入式展览: 花舞森林里, 这到底是艺术还是科技景观[EB/OL].
https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_16907, 2017-05-23.
- [8] 李梦莹. 数字时代下的沉浸式艺术研究[D]: [硕士学位论文]. 合肥: 安徽大学, 2021.
- [9] 知乎. 奥拉维尔·埃利亚松——创造自然的科技诗人[EB/OL]. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/358272212>, 2021-03-19.
- [10] 上海当代艺术博物馆. 沉浸入这场迷雾中, 重获感知的新生…… [EB/OL].
<https://www.trueart.com/news/262909.html>, 2017-05-17.
- [11] 知乎.“雨屋”为何无法湿身? [EB/OL]. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/116005916>, 2019-01-01.
- [12] 李梦莹. 距离视域中的沉浸式艺术[J]. 九江学院学报(社会科学版), 2020, 39(3): 98-101.