

# 气氛美学视域下 VR 影像的情感机制研究

夏 雨

吉林艺术学院 吉林 长春 130031

**【摘要】**：随着虚拟现实技术的发展，多数研究借助“沉浸”“临场”“共情”等概念来解释其情感效果。若只将这些概念视为传统移情机制的强化，便难以解释 VR 体验中那些先于叙事理解、且具有整体性的情感状态。本文引入格诺特·波默的气氛美学，认为 VR 影像中的情感并非单纯的主观心理反应或客观属性，而是一种在主体、身体与环境之间生成的气氛性存在。文章提出，VR 影像的情感机制由环境气氛、身体气氛与交互气氛共同构成。在此基础上，进一步辨析，VR 所催生的共情并不自动导向真实的伦理相遇，而是一种有限度、可设计的情感接近方式。蕴含新的审美潜力的同时，也伴随情感消费与共情幻象的风险。

**【关键词】**：虚拟现实；气氛美学；情感机制；身体知觉

DOI:10.12417/3041-0630.26.08.069

## 引言

2017年，伊纳里图的VR作品《肉与沙》在戛纳电影节首映。观众赤脚步入铺满沙子的展厅，佩戴头显后即被置入美墨边境的沙漠之夜：探照灯、直升机轰鸣与警察呵斥共同构成强烈的压迫性空间。许多体验者在结束后情绪激动，甚至落泪。类似地，《消失的法老》通过沉浸式空间重建，使用户得以“进入”金字塔内部，在仪式化氛围中感受古埃及文明的历史厚度；联合国VR纪录片《云中阴影》则因增强公众对难民问题的情感关注而获得广泛讨论。

在此背景下，克里斯·米尔克提出“VR是终极共情机器”的观点。然而，这一论断仍有待进一步追问：VR中的“共情”究竟具有何种情感结构？它与传统影像基于叙事认同形成的情感经验是否存在本质差异？

VR体验中，观众首先感受到的往往并非对角色或情节的理解，而是一种被整体空间包裹的情绪状态，如压迫、不安、敬畏或脆弱。这表明，VR中的情感并不完全来源于叙事，而是由空间、声音、物质与身体关系共同生成的气氛性经验。因此，本文尝试借助气氛美学重新阐释VR影像的情感机制。

## 1 气氛何以成为情感

传统美学将情感视为“内心状态”，理解他者需要“移情”，即主体向对象的主动投射。这种解释无法说明更原初的现象：步入古老教堂，其庄严氛围并非由我们投射，而是教堂本身散发出来，将我们笼罩，使我们放轻脚步。情感在此不是“我感受到的”，而是“将我包裹的”。

赫尔曼·施密茨进而补充：“情感是空间性地弥漫并包裹身体的力量”，所谓“房间里弥漫着悲伤”，这不是比喻，而是情感的真实存在方式。波默还区分了“躯体”与“身体”：前者是可

客观测量的物理身体，后者是活生生的、具有感受性的“绝对身体”。当用户被压抑的气氛笼罩，身体首先感到紧张、呼吸变浅，然后才意识到这种压抑的情绪。

格诺特·波默将气氛界定为介于主客体之间的“准客观性”情感空间。它不是主观投射，也非客观属性，而是从物、环境、人那里弥漫出来、通过身体性在场被感知的居间现象。

气氛如何生成？波默提出“物的迷狂”概念。传统美学关注物的形式属性，而波默强调物如何“走出自身”，通过溢出方式营造气氛。一盏灯不仅发光，其光芒弥漫于空间，赋予房间温暖或冷峻的调性——这便是灯的“迷狂”。同样，声音的扩散、气味的散发，皆是物的迷狂。

气氛需通过身体感知——不是作为躯体，而是作为“感受场”的身体。身体性在场是气氛感知的必需条件：只有身体在场，气氛才能“击中”我们；也只有通过身体的能动回应，气氛才能持续演化。身体既是接收器，也是共振器。因此，气氛的生成包含两个环节：物的迷狂与身体性在场。VR技术正为这两个环节提供了前所未有的实现条件。

气氛不仅是美学概念，更具伦理意蕴。当用户被VR的情感气氛包裹，发生的不仅是情感体验，更是存在论层面的“遭遇”。波默指出气氛具有“居间性”——既非我的，也非物的，而是我与世界之间的“之间”。在此，自我与他者的界限变得模糊，我被他者的情感空间所渗透。

这正是VR能够激发共情的根本机制。传统移情理论认为共情需要主体主动“想象”他者的处境；而气氛美学揭示了一种更原初的共情方式——主体被他者的世界气氛所捕获，在身体层面发生共振，随后才形成认知理解。这种共情先于反思、先于投射、先于主客二分。

## 2 VR 影像情感气氛的生成机制：环境、身体与交互

波默的气氛美学对 VR 具有解释力，关键在于它将气氛理解为环境弥漫出来、并通过身体性在场被感知的“居间现象”。由此，VR 情感不应再被理解为“我对角色产生了什么感受”，而是“某个空间世界如何将我调定到某种感受之中”。其生成包含三个环节：环境弥漫、身体共振与交互推进。

### 2.1 环境弥漫

传统电影中的空间经过镜头裁切与剪辑，呈现给观众的是被选定的片段。而 VR 空间不再是观看的对象，而是成为包围体验者的整体场域。光线、声音、空间结构以“物的迷狂”方式向周围溢出，构成空间的情绪调性。VR 让这些因素先于认知，直接作用于感知，将体验者置入已调好音色的情感场中。

《肉与沙》便是典型。其首要策略并非通过叙事唤起同情，而是以黑夜、沙地、探照灯、直升机轰鸣与无处躲藏的地形，营造暴露、失重且受威胁的空间气氛。情感并非观众观看之后才从内心生发，而是环境先行，将身体置于不安之中。观众首先遭遇的不是“人物的苦难”，而是“苦难如何作为空间压迫而显现”。相比之下，《消失的法老》展示了另一种范式：体验者遭遇的气氛源于空间尺度、幽暗光线与浮雕的仪式性静默。墓道尽头的日光、石棺前的虚拟烟雾、脚步声的回响……这些元素的迷狂，将体验者调定在“被古老世界注视”的氛围中。VR 通过将时间厚度空间化，生成深沉的文化敬畏感。

### 2.2 身体共振

环境的弥漫本身不是情感。气氛要转化为真切的情感，需经过身体这一感受场的承受与共振。VR 通过头部转动、视角变化、空间定向和听觉包围，使身体始终处于被环境牵引的状态。呼吸变浅、肌肉紧绷、动作迟疑——这些不是情绪的外在附属，而是情绪得以生成的肉身形式。

《战后之家》说明了这一点。体验者被带入一位伊拉克返乡父亲的家中。随着身体移动、停留和靠近，警觉逐渐侵蚀熟悉感，家失去其庇护所稳定性。真正发生的并非认知层面的“理解了战争创伤”，而是身体不再信任这一空间。战争不是作为抽象事实被认知，而是作为使身体持续收缩和迟疑的空间状态被感知。《云在两千》通过可走动的空间叙事，让观众的身体在移动中被情感牵连。体验者在虚拟山林中行走时，在静谧与记忆碎片的包裹下，被绵延的悲伤气氛所浸染。许多体验者摘下头显后难以平复情绪，身体共振已然转化为深刻的审美情感。

### 2.3 交互推进

这里的交互不是技术上的“可操作性”，而是让气氛持续演化的生成机制。传统影像的情绪推进依赖剪辑节奏，而 VR 依

赖体验者自身的行动。转头、靠近、凝视、绕行——这些具身动作会持续改变气氛的密度与方向。情感并非一次性交付，而是在行动中逐步生成。

《战后之家》的危险感之所以强烈，正因其不是被直接宣告，而是在行动中被逐步触发。越靠近细节，越感不安；越试图弄清真相，越意识到平静表象下的危险。交互在此不是中性的参与方式，而是情绪递进的结构条件。《云中阴影》虽交互性较弱，但观看者仍能通过环顾、停驻和选择视线焦点，决定进入空间的方式。即便最低限度的感知自主性，也足以改变情绪的生成逻辑：情感不再完全由镜头安排，而在观看者自身的感知路径中积聚。

没有环境弥漫，情感便失去空间依托；没有身体共振，气氛便无法“击中”体验者；没有交互推进，情绪便难从瞬间触动发展为完整经验。VR 影像中的情感，首先不是“我感受到了什么”，而是“我已经被某种气氛捕获”，并在身体的承受与行动的选择中持续演化。

## 3 从气氛到共在

被气氛生成的情感，究竟将我们带向何处？VR“让人共情”的判断常隐含一个前提：只要用户在身体上被震动、情绪上被包裹，他便已接近了他者。然而，被气氛捕获并不必然等于与他者相遇；被情感包裹并不必然等于进入伦理关系。VR 极其擅长制造“我已靠近他者”的感受，但这可能仅是气氛的强度，而非关系的真实。

波默所说的气氛是居间现象，揭示了 VR 共情的前提：用户在 VR 中受到触动，并非因他主动完成想象性投射，而是因他被设计好的情感空间捕获。VR 确实突破了传统移情理论——距离似乎被取消了。VR 以气氛包裹削弱了距离感，因而更容易制造错觉：“我已经在那里了”“我已经理解了他者的经历”。

梅洛-庞蒂的“共在”思想提醒我们，与他者的关系从来不是简单的情绪同步。真正的共在，意味着我与他人同处于一个共同世界，彼此行动互相交织，并承认他者对我的不可预测回应。共在并非“我感受到了与你一样的感觉”，而是“我在一个你也在其中、且你能回应我的世界里与你相遇”。

《肉与沙》将用户推入暴露且受威胁的身体状态，使用户在身体层面承受被驱赶、被审视的感受，这种感受并不是移民处境本身。用户始终知道自己可以摘下头显。他经历的并非他者现实中不可逃离的时间性，而是可中止的在场。VR 可以复制压迫感，却不能复制生活于压迫之中的时间性。同样，《战后之家》让用户感受危险的气氛，而非战后生活本身。他体验到的是“危险如何被感知”，而非“危险如何被生活”。前者是气氛性的，后者是存在论意义上的。由此，VR 情感带来的伦理

问题体现在以下三方面：

第一，它能够制造遭遇感，却不能保证遭遇本身真正发生。气氛确实具有居间性，但不会自动发展为共同世界。在多数VR作品中，用户所进入的并非一个真正开放的他者世界，而是一个已被设计、编排与限定的感受系统。他者更多地作为被呈现者出现，而非作为真正的回应者。

第二，气氛可能将他者转化为主体体验的材料。VR表面上克服了传统移情以自我为中心的问题，但若情境本身是为让主体获得更强烈体验而设计，他者仍可能被还原为服务我感受的媒介。VR可能以更隐蔽的方式强化主体中心主义：通过沉浸式技术“体验他者”，并更加确信自己已然理解了他者。

第三，被感动能否转化为回应。若VR仅让用户经历强烈情感震动，却未能使这种震动超出头显、进入现实中的责任关系，那么这种共情仍不完整。它最多只是“被他者的气氛击中”，而非“向他者作出回应”。最值得追问的是“这种感动是否迫使我重新定位自己与他者的关系”。若无这一步，VR气氛便滑向情绪消费：主体进入、被打动、离开、保留深刻体验，但世界并未因此改变。

VR能否通向共在，不在于它是否足够逼真，而在于他者

能否始终作为无法被主体完全占有的存在者出现，用户能否从气氛中的被动捕获走向现实中的主动回应。只有在这两个条件下，气氛才不会沦为自我满足的情感体验，而有可能成为共在的前奏。

#### 4 结语

本文以气氛美学为理论基础，重新审视了VR影像中的情感机制。与传统以“移情”为核心的解释路径不同，VR中的情感并非主要来源于主体对他者的想象性投射，而是在环境弥漫、身体共振与交互推进的动态过程中生成的气氛性经验。

VR重构的不只是影像的呈现方式，更是情感生成的逻辑：情感不再是对对象的理解结果，而是一种先于认知、包裹身体的整体状态。然而，气氛性的情感卷入并不必然导向真实的伦理关系。VR虽然增强了情感接近，却也可能将他者转化为可消费的体验内容。

因此，未来VR创作与研究需要进一步思考：如何在强化沉浸与气氛生成的同时，避免情感消费与主体中心主义，并推动体验者从“被感动”走向“主动回应”。唯有如此，VR才可能真正成为连接审美经验与伦理实践的重要媒介。

#### 参考文献：

- [1] 波默.《气氛美学》[M].贾红雨译.北京:中国社会科学出版社,2018.
- [2] 梅洛-庞蒂.《知觉现象学》[M].姜志辉译.北京:商务印书馆,2001.
- [3] 周涌,郭培振.VR影像的“仿真”式共情机制辨析[J].电影评介,2024,(18):1-6.
- [4] 秦兰珺.通向他者的可能:论VR的第一人称具身交互[J].电影艺术,2026,(01):119-127.
- [5] 刘海舰.探析亚历桑德罗·冈萨雷斯·伊纳里图电影影像美学风格——从VR影片《肉与沙》说起[J].当代电影,2019,(08):141-144.
- [6] 秦兰珺.“行”于境中:VR大空间的“文旅”困境和“艺术”可能[J].中国文艺评论,2025,(08):76-88+127.
- [7] 巴晓,黄钰博.体验·感知·共情:交互影像设计的具身转向与意义建构[J].电影文学,2025,(06):25-29.
- [8] 崔琳琳.气氛与沉浸:虚拟现实电影的空间感知体系建构[J].电影文学,2025,(10):63-67.