

Aura's Disappearance and Remolding in the Digital Age: Digital Art's Impact on the Traditional Aesthetic System

DU Fangru¹; TIAN Lianye²

1 2 Shandong Management University, Jinan, 250000, China

ABSTRACT

[Background] Building on Benjamin's *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, technology (like photography and film) liberated art from ritualistic worship, shifting its focus to display value and political function. The digital age extends this liberation: AI, VR/AR, and other technologies create new art forms, impacting the traditional "aura" and value system. Concurrently, digital art introduces issues of copyright and the digital divide.

[Objective] Starting with the disappearance of Benjamin's "aura" due to mechanical reproduction, this paper discusses changes in art's creation, dissemination, and reception in the digital age. It analyzes digital art through technology, aesthetics, form, and ethics, revealing technology's impact on traditional art and discussing digital art's interactivity and aesthetic modernity to provide a reference for social development.

[Method] Combined with Benjamin and other theories and specific cases, from the technology, experience, ecology, ethics multi-dimensional deconstruction, contrast the artistic characteristics of different times.

[Results] Digital art reconstructs art noumenon, aesthetic experience and ecology, but it also exposes ethical and practical problems such as copyright dispute, digital divide and market bubble.

[Conclusion] The "distributed brilliance" of the digital age is not based on material uniqueness, It is reflected in the variability of program generation, the non-replicability of interactive experience, and the value recognition of community consensus. And the "relational truth" given by blockchain technology, it is necessary to balance technology and humanities to promote its healthy development in the future.

Keywords: Digital Art; Aura; Benjamin; Interactivity;

ORCID: 0009-0005-8440-8330

Corresponding Author: DU Fangru; 1283649580@qq.com

DOI: 10.23112/jgas25093007

Received: 15. Jul. 2025

Reviewed: 05. Aug. 2025

Accepted: 30. Sep. 2025

数字时代的灵光消逝与重塑：论数字艺术对传统审美体系的冲击与重构

都芳如¹；田连叶²

1 2 山东管理学院，济南，250000，中国

摘要

【背景】基于本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中提出“灵光”消逝，强调机械复制技术（如摄影、电影）解放了艺术的仪式崇拜功能，使其转向展示价值与政治功能。数字时代延续了这一解放性逻辑，AI、VR/AR等技术催生新艺术形态，传统“灵光”与价值体系受冲击，同时数字艺术伴生版权、数字鸿沟等问题。

【目的】本文从瓦尔特·本雅明¹的“灵光”概念在机械复制时代的消逝出发，旨在讨论数字时代中艺术的创作、传播与接收方式所面临的转变。本文从技术、审美、艺术形态、伦理等维度剖析数字艺术，借本雅明“灵光消逝”理论，揭示技术对传统艺术的冲击，探讨数字艺术的交互性与审美现代性，为社会发展提供参考。

【方法】结合本雅明等理论与具体案例，从技术、体验、生态、伦理多维度解构，对比不同时代艺术特征。

【结果】数字艺术重构艺术本体、审美体验与生态，但也暴露版权争议、数字鸿沟、市场泡沫等伦理与现实问题。

【结论】数字时代所诞生的“分布式灵光”，并非基于物质唯一性，而是体现在程序生成的可变性、交互体验的不可复制性、社群共识的价值认同，以及区块链技术所赋予的“关系性原真”之中，未来需平衡技术与人文以推动其健康发展。

关键词：数字艺术；灵光；本雅明；交互性

ORCID: 0009-0005-8440-8330

通讯作者：都芳如；1283649580@qq.com

DOI: 10.23112/jgas25093007

Received: 15. Jul. 2025

Reviewed: 05. Aug. 2025

Accepted: 30. Sep. 2025

1 引言

摄影术诞生后，技术改变了艺术。瓦尔特·本雅明在他于1936年发表的著名论文《机械复制时代的艺术作品》中就预言，摄影、电影这种机械复制技术会使原来凝结于艺术的“灵光”逐渐消逝。“灵光”的内涵是：在一定的时空条件下艺术品的唯一呈现。本雅明认为，文艺作品并非只有被奉祀的灵光，而是原本就拥有生成主体作用的灵光，它是基于作品本身所具有本真性、权威性以及时间性的历史积淀，以及它来自作品制造者的神圣威仪力量。复制性只是让作品摆脱传统的仪式崇拜功能，拥有更多的政治展示功能，并且变成可以被无数人触摸和看见的东西。但是与此同时，无限复刻还缺少不可言喻的尊严与宗教般庄重的神圣“在场”。

虽然相距只有短短的一个世纪，“机械复制”时代已经成为过去时，但当前的数字世界却已经来到了“数字生成”的新时代，这也是由算法、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、人工智能（AI）和区块链等数字技术聚合而成的世界。数字技术极大提升了复制的精确度与传播效率，使得基于数字平台所创造的艺术品早已不可能出现“原作”。究竟一幅AI画作是否拥有“原作”，一件基于代码、可以被无限次完美“复制”并且可以展现于无数屏幕之上的数字艺术品的价值基础到底是什么？当观众通过交互不断改变作品的形式，甚至成为创作者本身时，曾经的一套“作者-作品-观者”的生产消费观是否还能继续维持？这些问题值得我们思考。回溯数字艺术的理论脉络，列夫·马诺维奇在《新媒体的语言》中深刻地揭示了新媒体逻辑的核心——即可计算、可模块化与可自动化——如何从根本上动摇了传统艺术以物质实体为基础的创作与鉴赏范式（Manovich, 2001）。

本文意在说明，在数字时代快速发展的大潮下，传统的“灵光”，由物质属性和唯一性构成的“灵光”，正如本雅明所说的那样消散了，然而，技术的辩证法却也产生了新的价值形式，创造了我们或许可以称之为“数字灵光”或“分布式灵光”的一种新的形式，这种形式并不是以独特性为基础，而是体现在由程序构成的可变性、体验感不可复制性、人与社群合作建立起来的认同感和由此产生的新式的“数字证书”唯一性中，而“消逝”与“重塑”是数字艺术发展的一种张力，以理解现代社会的发展，尤其是技术如何对现代文化形态、人类感知进行重新塑造。

2 技术颠覆与艺术本体的流变：从“复制”到“生成”

数字技术对艺术最根本的冲击在于其对艺术本体的重新定义。此一流变呼应了罗伊·阿斯科特关于“远程通讯文化”的预见性论述，即艺术的核心正从创造永恒的静态物体，转向构建充满参与性与涌现性的过程与关系网络（Ascott, 2003）。机械复制时代尚存在一个可被复制的物质原型（如油画原作、雕塑原作），而数字时代则使艺术的“本体”变得模糊、流动甚至多重。

2.1 从静态客体到动态过程

比如传统艺术——绘画、雕塑等作品本身是静止的、完结的、封闭的，观众面对的是独立的完整且固定的作品客体；数字艺术中的软件艺术、生成艺术（Generative Art）、互动艺术等是以代码、算法或系统为载体而展开，创作者所创造的不是确定性的“结果”，而是可以由它得出无数种结果的“规则”或者“过程”，如案例所言：艺术装置编程师凯西赖斯（Casey Reas）和本弗莱（Ben Fry）开发 Processing 编程语言，就使艺术家可以通过一段代码生成一幅视觉艺术作品，由于初始变量的不同每次的呈现都不会完全相同。因此这里的“原作”并不是指某次运行后的图像，而是那几行代码本身。

艺术作品之前的“灵光”，部分被转移到了代码层面的逻辑之美和生成程序的偶然性上面。由此在生成艺术中，艺术本体从静态客体转向动态过程，代码与算法构成其哲学基础。代码不仅是工具，更是艺术本体的载体，其逻辑结构本身具有美学价值与生成潜力。然而，规则本身既具有美学价值，也存在限制性：规则定义了艺术品的生成边界，其严谨性与创造性之间的张力构成了生成艺术的核心魅力，但规

则的预设性也可能限制艺术的无限可能性，需在算法设计中寻求平衡。对此，克里斯蒂安·保罗在《数字艺术》中进一步阐释，此类艺术的关键已从创造“图像”转向设计“行为”，艺术家的核心角色也随之转变为能够引发动态体验的复杂系统架构师（Paul, 2008）。

其次因“授人以渔”——由艺术家规定边界和游戏规则，由算法或者随机完成最终结果的作品，使得作品带有“生命感”，成为非僵死的客体，而是拥有自身演化逻辑的有机体，这就如费耶阿本德所说，本来是封闭的知识，后来因变式的存在，才得到无限丰富的来源。举例来说，土耳其的艺术家雷菲克·阿纳多尔用机器学习算法将城市公共大数据（比如交通流量、气象信息等）处理成一系列有无限延展性的图像流，并让这些图像流在巨大建筑物表面不断循环变化，如水银泻地一般流动时便构成了引人入胜的沉浸式视觉景观，在这里，艺术本体不再是最终某个或几个画面的定格，而是艺术被感知的过程：如何收藏这个“过程”？又该如何来向人介绍“系统”？这都使得美术馆需要考虑艺术品的定义与意义以及艺术品的所有权问题。

2.2 人工智能作为共创者

近年来，AI艺术的兴起将这一趋势推向高潮。诸如 DALL-E、Midjourney、Stable Diffusion 等 AI 绘画工具，它们允许用户通过输入文本提示（Prompt）来生成图像。在此过程中，艺术创作的主体性发生了分裂。用户的创意和提示词引导着方向，但最终的视觉呈现是由海量数据训练而成的神经网络模型“计算”得出的。AI 不再是简单的工具（如画笔），而是一个具有高度自主性的“共创者”（Co-creator）。这引发了关于作者身份、原创性和创意所有权的一系列新问题。AI 生成的艺术品，其“灵光”同时蕴含在人类意图的巧妙构思和算法模型的“黑箱”魔力之中。若将 AI 艺术置于弗兰克·波珀所描绘的“从技术性艺术到虚拟艺术”的宏大历程中审视，它标志着艺术与科技融合的一个新高峰，其本质是人类与智能系统之间展开的一场关于意图、控制与涌现的协同“生成性行为”（Popper, 2007）。

AI 艺术创作是提示工程与算法“黑箱”之间的一场“斗争”。将 AI 视为“共创者”本质上是一种修辞性比喻，其“创造性”源于对海量训练数据的统计模仿与风格重组。这引发了关于 AI 是否具备主体性与真正原创性的核心争议。在论述其创作过程时，必须正视训练数据潜在的版权争议（是“学”还是“盗”？）以及算法模型缺乏可解释性（“黑箱”问题）所带来的伦理与法律困境。AI 艺术引发著作权争议的核心在于：训练数据的版权归属、算法黑箱的可解释性，以及人类与机器在创作中的权责边界。艺术家（或者用户）必须用精准的文字语言来“指导”或“唤醒”AI 在海量数据中学会的视觉范式。因此，同一个词在不同的模型中或是不同的时段产生截然不同的结果，结果的好坏也会有很大的不确定性。故而，AI 艺术创作的成功需要创作者深入透彻地掌握模型特点，发挥丰富且敏锐的想象，挑选出最合适的生成结果，同时还需要创作出最终作品美感氛围的提炼、筛选和组织工作。这就相当于一部电影拍摄完成后，它的呈现效果是导演与一名即兴发挥极好的演员互相协作的结果：导演提供背景及状况、指令等条件（也就是那个提示词），而演员（AI）贡献了意想不到的演出（图象）。最终的灵光一是来自导演（人类）的构架，也是演员（人工智能）独特“解读”下来的内容。AI 艺术也逼迫我们思考：当“创意”并不是从无中生有而是把现成的视觉元素重新整理再转变成某种风格时，那么人与 AI 有没有不一样的创造性存在呢？如果与 AI 作品的对比让我们更能意识到人究竟还有没有自己创造性的一面，那么这也应成为一种数字艺术下的哲学。

2.3 本体论的悬置：虚拟实在与沉浸式环境

与 VR/AR 技术将艺术从两个维度和三维物理空间中解放出来的叙事相关联，当身临其境的虚拟现实出现在人们面前时，其带来的全新沉浸式体验打破了对现实世界的观看限制。艺术作品不再是供人观赏的客体，而是为人们提供了一个可以让人的身体进入其中，可在其中穿行、生活及游历的世界。与团队 Lab 联合打造的 VR 展厅，通过把观众的身体运动融合到光线变化的过程中，让身体也成为作品不可缺少的部分。奥利弗·格劳在《虚拟艺术：从幻象到沉浸》中的研究揭示了沉浸式艺术的谱系，并指出 VR 等

技术所追求的终极美学目标，乃是构建一个能完全包裹并欺骗观众所有感官的、自治的幻觉宇宙（Grau, 2003）。数字时代下，艺术本体成了一件依附于受众临场性的“事件”或者“场域”，“在场”的瞬时性决定了每一个艺术事件是一次性的，但是实现艺术作品的数字程序是可以反复运行的。可见，“在场”的独特性是数字艺术的一种新形式的灵光。

3 审美体验的重构：交互、沉浸与参与式文化

艺术本体的流变必然导致审美体验方式的深刻变革。数字艺术挑战了康德式“无功利静观”的传统审美模式，强调身体的介入、心灵的沉浸和主动的参与。

3.1 从“静观”到“交互”

传统的艺术欣赏需要人在一定的审美距离中凝神静观，而数字交互艺术则主动邀请甚至是要求人们打破了这样的距离，在某种视觉、听觉、触觉或者数据输入等形式上对作品进行实时互动，在这种交互之中，人的行为改变了作品原本的形式、故事的发展或者是作品的发生脉络，在一定程度上让审美不是单向的接受变成双向的或者对话式的“共创”，每一次的互动都是独特的，每一次的审美体验都是不可复制的，数字灵光所具有的交互的、不可重复的即时性成为数字灵光的一个新的源头，那不是借助于物来获得的一股灵光，而是依靠人和机器一同完成的互动的行为事件。另外就是一种互动性带给人的具身化的认知的艺术体验：观众不仅仅是“思考”了艺术品，而且是用自己的全身心去“感受”并“建构”了艺术品。如有一些互动装置里观众的身体影子成为画面的一部分，脚步声引起旋律的变化，呼吸频率等都影响着视觉元素等等。人的全身心投入到其中，得到的是更个人化、内化以及不能以语言表达的审美体验。数字交互艺术将身体置回审美体验的中心，创造出基于身体动作与感知反馈的全新的“身体-艺术”关系。这种“具身化”体验，并非直接等同于梅洛·庞蒂所描述的基于肉身知觉的传统经验，而是通过技术媒介实现的虚拟具身，它拓展了知觉现象学的边界，将身体知觉延伸至数字领域^[5]。然而，这种拓展也需警惕其与物理身体的断裂，避免技术媒介对感知的异化。数字交互艺术中的“具身化”体验，并非直接等同于梅洛·庞蒂所描述的肉身知觉，而是通过技术媒介实现的虚拟具身。这种体验拓展了知觉现象学的边界，但也需警惕其与物理身体的断裂。

3.2 沉浸感的追求

借助 VR/AR 技术以及巨大的多媒体装置呈现更加完整的身临其境的效果，试图使虚拟与现实模糊界限，在观者体验“置身”其中的过程中调动所有的感觉官能——视、听、触，甚至嗅和味，在达到“心流”状态的同时创造无比强烈的个人化的“在场”体验，带来的撼动人的力量绝不亚于亲身面对传统艺术杰作所带来的震撼。

由此可见，追求终极的沉浸体验——“临场感”，即达到能够让使用者陷入到虚拟世界中并产生“真实存在感”的目标所需要的各种技术条件，除了更高的清晰度、更精准的头部跟踪、更逼真的 3D 环绕声效和更精准的力反馈设备等进一步完善的技术手段之外，还需要的是叙事、空间、声音以及交互等几种方式有机融合在一起。VR 艺术作品《彩虹尽头》作为沉浸式虚拟环境里最典型的例子，观众可以进入这个如梦境般的场景中慢慢闲庭信步，置身于诗意般的环境中，并且还可以动手参与一些事情，在虚幻之中对现实中所经历的情节进行改变等等。观众由此被带入了封闭的时空泡内，此时艺术就不是观众以外的一个对象了，它成为了观众的一个物理性的所在空间，其散发出来的“灵光”就是一种包孕性的、包围性的场域，在这样的氛围下，不用你去与之保持一定的距离观其形而远其势，反而可以让你放开手脚，身无蔽形地完全把自己交付给那个景观，身体愉悦感也是出奇的好。

3.3 社群参与与共识价值

互联网与社交媒体将人类对于数字艺术的接受与传播，转化为了一种集体性的仪式。一朵网络艺术之花(一词条、一 GIF 动画、一段火爆视频)是否绽放于大众面前，更多的不在于这一朵花本身的品质好坏，而是需要靠广大网友点击了没有、评论了没、转发了没有、再创造的活跃度有多高来决定。这朵花有没有独特的“灵光”，就在于它能不能引起大家的文化共鸣、赢得大家的社群共识。比如数字艺术家 Bleeple 的 NFT 作品《每一天：前 5000 天》，就是以其独特的文化事件、社群身份象征意义而被大众所认可并给予不菲的价值评价。所以我们可以得出结论：曾经统治着艺术价值尺度的那些传统意义上的权威艺术批评家、美术馆策展人等或许应该把一部分话语权交给网络化的广大用户/群体吧。

4 艺术生态的变迁：NFT、区块链与价值体系的革命

如果数字技术已经从这几个方面改造了艺术的生产、消费和呈现的话，那么作为元宇宙数据世界基础设施之一的区块链和 NFT 无疑是解决了从艺术产生之初就存在的最大的问题，在无法停止复制的技术下如何完成对艺术品的产权和价格的确保？这是困扰着整个艺术市场的重要原因。然而，这一技术路径也引发了新的忧虑。乔纳森·齐特林关于互联网“可生成性”与“被锁定”于封闭系统的深刻警示，为审视当前 NFT 生态在特定区块链上的中心化趋势及其长远可持续性，提供了关键的分析框架 (Zittrain, 2008)。

4.1 区块链：重塑“数字原真性”

区块链是基于去中心化、不可篡改的分布式账本，给数字文件打上一个可验证的“数字证书”，这也就是说：NFT 并非数字艺术作品本身，它仅仅是一个代表这幅艺术画作中某个特定版本的一个独一无二的证明，是其所有权与来源的凭证，是一个关系性的、信息性的原真。董瑞源(2021)在《NFT 与艺术金融：一场静悄悄的革命》中精准地指出，NFT 的本质是一场基于密码学信用的范式创新，它通过技术手段在数字的汪洋中人为地构筑了“稀缺性”的岛屿，并以此重新定义了数字时代的“ownership (所有权)”。其“原真性”建立在区块链的技术可信性之上，但也易受投机资本操控，导致艺术价值被金融逻辑架空。NFT 巧妙地在数字世界中重新创造出了一个“唯一性”和“原真性”，就是说拥有了一个 NFT 就意味着你拥有了这个网络能够共同见证的一个与这个数字资产相关联的一个独特的关系或者说是一种“数字灵光”的技术化和制度化的包装。

以上“关系性原真性”做法，是数字艺术史的一个重要转折点，解决了数字作品的“稀缺性”问题：尽管任何用户都可以复制一个数字文件，只有 NFT 持有人才能在区块链网络上得到认可为其“正版”；也就是说，在当前场域之下获得广泛认同的“正版”。有如摄影时代中，即便一张底片上的照片可以无数次地拷贝印制，但只有摄影者的手中那张印有该照片一定编号的限量版才有收藏价值一样，这里的认证工作被进行了自动化的、去中心化和全球化的操作，即被 NFT 手段予以了实现；在此基础上，同时因记载于区块链内的交易数据具有无法篡改的历史交易记录 (provenance)，清楚记载了这件作品从一开始创作就存在的全部流转经过，是数字艺术品可像古代大师画作一样拥有一份完整的可以追踪的“履历”证据，在数字艺术品变成有价值的资产、资产属性日益凸显的同时，其便同样也拥有了艺术品的灵气以及艺术穿透力，使本真得到了最大化表达，正是这份透明且可追踪的历史构成了数字艺术品的“灵光”所在。

4.2 新型经济模式与艺术家赋权

NFT 造就了一个全新的艺术市场模式，智能合约会令每次二级市场的转售分得一定的版税，这无疑给予了艺术家——包括很多早期的数字艺术家——一个可持续性的收入途径，并且，让艺术家失去了传统艺术市场中，在作品首次出售后将与市场的联系斩断的传统形式；另外降低了市场进入门槛，绕过了画廊、拍卖行等中间环节，让世界各个角落的艺术家可以直接向全世界的收藏家社群展销自己的作品。这

一机制所引发的，不仅是经济模式的变革，更是对艺术创作主体性的重新探讨。吴琼(2019)在关于 AI 艺术的争论中已然触及类似的核心：当创作不再是单一个体的灵光闪现，而是分布于人与非人行动者之间时，价值分配与作者身份的确认为何必须被同步重构。

由此可见，“可编程的版税”实质上是一种新的革命性的机制，既能让艺术家从经济层面得到赋能，又能促进人们对于艺术创作以及艺术价值收益关系的认识重构，即承认艺术品的价值是一个长期不断地累积的过程，在这个过程中，作为价值源泉的创作者应该长期参与并分享。引导艺术家做出更长期、更深刻的创作，而不是不停地跟随市场追求所谓的当下热点话题。

4.3 泡沫、争议与反思

然而，NFT 市场也充斥着投机泡沫、能源浪费（如 PoW 机制的环保问题）、金融诈骗和版权纠纷等风险。许多人批评 NFT 将艺术品转化为金钱游戏和商品，背弃了其文化意义。必须明确，NFT 作为所有权凭证的商品属性和金融属性，往往与数字作品的本体（代码/文件）分离，导致艺术价值被金融逻辑架空。原真性的概念与稀缺性的关联，应与金融投机的风险并重，避免过度肯定其“革命性”。这确实只是一种不完美的实验，但是也在很大程度上促使着人们再次思考，在新时代下，艺术真正的价值是怎么被定义的？它的价值是审美价值？还是文化价值？抑或是社交价值？亦或者是直接的金融投机？这样的争论就是数字艺术与当下社会之间最好的对话方式。

5 伦理困境与未来展望

数字艺术的蓬勃发展也伴随着一系列亟待解决的伦理问题，这些问题同样折射出更广泛的社会焦虑。

5.1 版权与原创性的模糊

培训 AI 艺术的数据大多是网络上没有明确授权的图片，那么就出现了大范围的版权纠纷：“学”还是“盗”？作品的版权到底是谁——提供“构思”的人、编程者还是 AI 本身？现行的法律是无能为力的，它挑战了人们对传统知识产权法则的基本假设：传统意义上的版权是真正意义上的人类拥有的一种独创性的表现形式，而不是没有主体意思基础的数据驱动下的“创作”。若将视野延伸至李四达在《数字媒体艺术简史》(2016)中所勾勒的演进脉络，便会发现，当前 AI 艺术所面临的版权困境，并非一个孤立的突发事件，而是数字艺术在其发展进程中，技术与知识产权法律体系之间持续张力的一次集中爆发。目前各国关于 AI 艺术的生成物是否具有独立的可享有的版权的规定并不完全相同，大多数国家都没有承认 AI 生成物的单独的版权性，但是由于其涉及到人类成分部分，在究竟有无单独权利也并不确定，所以在此方面要做出新的伦理准则，建构起新的有关数字时代的创造性的法律规则与范式，才能更好地应对数字时代的创造性的相关领域，为其提供法律支撑。

5.2 数字鸿沟与可及性

数字艺术的创造与欣赏需要贵重的机器、飞快的网速与高深的知识，艺术新的不平等出现了，能否消费得起 VR 头盔？能否买得起 NFT？是否会使用各种各样的复杂而专业的计算机编程、AI 工具？如果不考虑数字工具本身是如何为人们所提供的，我们担心数字艺术可能会加深而不是减少现有文化领域之间的裂痕。“数字鸿沟”表现出来的有经济层面上，高端创作的工具、高品质的体验设备是大多数家庭难以负担的；有技能层面上，包括编程、3D 建模、算法思维等新艺术的“门槛”，不再掌握传统艺术的教育系统下的人才很可能无法适应未来数字艺术设计人才的匮乏；还有认知层面上，不少接受度较低的高度技术化数字艺术作品（区块链概念艺术、算法艺术）很难被大众了解与认识^[12]。针对以上问题，公共艺术机构应及时作出应对举措，在提供平台给更多人提供普惠的 VR/AR 体验服务，设立数字公共创作工坊，并开展相应的数字艺术普及教育工作，让数字艺术的发展成果惠及更多的群体。

5.3 感知的同质化与人的异化

然而当今在算法推荐系统的支持下，我们拥有了更多接触好作品的机会，却可能让不少人待在“过滤气泡”里面，变成同质化的。算法推荐系统导致的“过滤气泡”与审美同质化，本质上是数据资本与注意力经济的产物。数字艺术中的“异化”不仅是个体沉迷的结果，更是资本逻辑与技术权力对主体感知的殖民。虚拟世界对于人类情感的巨大影响是否会降低人对于现实世界的感知程度？作为数字艺术发展中必须伴随的人文思考。一方面，算法虽方便了人们的艺术欣赏活动，但无疑又使得人们的艺术欣赏逐渐成为了“快餐化”、“标签化”的东西，人们的审美享受和品味是建立在过去经验的基础上的，而算法则是不断强化人的既定偏好，使得人们对陌生风格的偶然接触减少，无法给自己的心灵带来启悟；另一方面，人们会过于沉迷于虚拟世界当中，导致与现实产生一定的脱离感，人们的精力只放在对虚拟世界的感官享受上面，时间一长，便会导致人对现实世界的倦怠，甚至会患上“虚拟后遗症”，比如人们在现实生活中没有规律，精神疲倦，缺乏现实生活动力等。这就要求我们要时刻保持着批判性的主体意识，学会辨别、取舍，在沉浸式体验数字艺术的同时，仍然需要兼顾虚拟与现实、算法推荐与自主发现、虚拟互动体验与深度观照沉思的理性思辨品质，这也是数字艺术向未来发展的必由之路。

放眼未来，数字艺术也不会取代传统艺术，就像摄影也不会取代绘画一样。二者会共存互融、互相渗透，使人类表达更完整。艺术的形象或形式上可能是“物理-数字”混合体(Phygital)，空间和数据彼此衔接；艺术的表现内涵也在不断变化和丰富着，越来越多样化。理解数字艺术就是要理解技术是如何融入人们的日常生活中去的，是如何塑造人们的认知方式，人际交往方式及价值观念的。数字艺术中“灵光”的消逝与重塑的张力，揭示了技术对传统审美体系的冲击与重构，经过技术洗礼之后的文化艺术更散发着一一种特殊的光辉。

6 结语

本雅明提出“灵光”消逝，并非仅指传统艺术价值的丧失，而是强调机械复制技术（如摄影、电影）解放了艺术的仪式崇拜功能，使其转向展示价值与政治功能。数字时代延续并扩展了这一解放性逻辑，为“分布式灵光”的诞生提供了历史前提。“分布式灵光”是数字艺术新价值形式，基于程序可变性、交互不可复制性、社群共识认同及区块链关系性原真性，而非物质唯一性。它存在于数字化产品的瞬间原型、数字交互的个体化价值及社群共识建构的数字身份中。数字艺术并非否定绝对性，而是拥抱流动、关系与事件中的真实，是对现代的“重塑”艺术。

数字艺术的意义是多维度且深远的。在艺术领域，它艺术领域冲破传统桎梏，催生新创作路径、审美与价值，丰富艺术内涵外延，推动其从静态封闭转向动态开放交互。从宏观社会视角看，以数字艺术为切入点，能深入探究人类社会在技术浪潮下的发展走向，为理解未来社会文化、经济、技术融合等提供独特视角，助力人们把握时代脉搏。

但数字艺术发展也有明显局限性。理论上，其发展迅猛而相关艺术理论、批评体系滞后，难全面解读复杂现象与逻辑；技术上，AI、区块链等不完善，如AI艺术版权模糊、NFT存能源消耗与投机泡沫，制约可持续发展；且数字鸿沟制约，部分群体因经济、技术素养难平等参与，限制受众与影响力。

展望未来，数字艺术前景不容小觑。一是与传统艺术深度融合共生，二者相互借鉴补充，共同拓展艺术表达空间与价值维度。二是AI、区块链、虚拟现实等技术创新持续优化，会为数字艺术带来更广阔创作可能与更完善生态环境，推动其在技术赋能下实现新突破。同时，社会会更关注伦理与公平问题，通过完善法律、加强公共服务等，促使数字艺术朝更包容、具备人文关怀的方向发展。因此，研究数字艺术的目的远不只是停留在艺术层面，而是旨在以其为视点把握人类社会未来发展，需研究当代艺术理论，参与讨论尖端技术、文化潮流及未来问题。虽当下宣扬艺术“灵光”熄灭，但技术洗礼后的文化艺术未来将散发更璀璨深刻的光辉。

参考文献

- Anadol, R. (2023). Machine Hallucinations: Nature Dreams. [Artist's website].
- Ascott, R. (2003). Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. University of California Press.
DOI: <https://doi.org/10.1525/9780520935911>
- Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. MIT Press.
DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/10966.001.0001>
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media. MIT Press.
- Merleau-Ponty, M. (1945). Phenomenology of Perception. Gallimard.
DOI (2012 Edition): <https://doi.org/10.4324/9780203994610>
- Paul, C. (2008). Digital Art. Thames & Hudson.
URL: <https://www.thamesandhudson.com/digital-art-revised-and-expanded-edition-9780500204238>
- Popper, F. (2007). From Technological to Virtual Art. MIT Press.
DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/3013.001.0001>
- Zittrain, J. (2008). The Future of the Internet and How to Stop It. Yale University Press.
URL (Official): <https://www.jz.org/futureoftheinternet>
- 董瑞源. (2021). 《NFT与艺术金融：一场静悄悄的革命》. 《美术观察》，(4), 34-38.
URL:https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=3uoqIhG8C44YLTlOAIiTRKibYIV5Vjs7iJTKGjg9uTdeTsOI_ra5_XUqS0FhPJx8YgPvVji9YQ9kH&uniplatform=NZKPT
- 吴琼. (2019). AI艺术：一场关于创造力的争论. 《文艺研究》，(5), 12-23.
URL:<https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=3uoqIhG8C44YLTlOAIiTRKg7bNPVC1PL6M4T5Q7S5q9uX7wHr2UZRc2WkP9JesGeC4L3Vx5nY5c8&uniplatform=NZKPT>
- 李四达. (2016). 《数字媒体艺术简史》. 清华大学出版社.
URL: http://www.tup.tsinghua.edu.cn/booksCenter/book_07634301.html
- 陆兴华. (2012). 《艺术-政治的未来：雅克·朗西埃美学思想研究》. 商务印书馆.
URL: <https://www.cp.com.cn/book/978-7-100-08889-9.html>

免责声明：所有出版物中包含的声明、观点和数据仅代表个人作者和贡献者，而非 JGAS 和/或编辑。JGAS 和/或编辑对因内容中提及的任何想法、方法、说明或产品而造成的任何人身伤害或财产损失不承担任何责任。