



# 从卧游到宅游

## ——审美机制的感官演进与忧思

张 觅

**【内容摘要】** “卧游”是古代文人依托画卷等雅物而实现的精神畅游。步入技术时代，依托数字设备在虚拟场域遍览胜景的“宅游”应运而生。从古代的卧游到当代的宅游，二者均遵循“主体—私密空间—媒介—万千世界”的审美机制；但在具体形态层面，宅游对卧游机制既有所承续，亦呈现出超越性演进，对此可从时空置换、感官强化与边界拓展三方面予以观照。在宅游于技术赋能下实现感官体验大幅提升的同时，感官也取代了卧游中思维的核心地位，削弱了想象的参与，令“澄怀味象”成为“拟象狂欢”。在身体回归审美场域的当下，反思感官与思维的共生关系，化“物役”为“御物”，实为宅游发展破局的题中之义。

**【关键词】** 卧游 宅游 审美机制 感官 思维

**【作者】** 张觅，中国矿业大学人文与艺术学院讲师。（江苏徐州 221116）

① 沈约：《宗炳传》，《宋书》卷93，北京：中华书局，1974年，第2279页。

“卧游”一词最早出自沈约《宋书·宗炳传》。宗炳好山水，然“老疾俱至，名山恐难遍睹，唯当澄怀观道，卧以游之”。<sup>①</sup>其意指古人不必身临其地，仅借观画品文赏物等雅事，便能让精神漫游千山万水之间。而步入科技时代，人们宅居家中，亦能依托数字设备在虚拟场域中遍览胜景。从传统的“卧游”到当代的“宅游”，足不出户而神达万仞的核心特征始终未变，二者均遵循“主体—私密空间—媒介—万千世界”的基本审美机制，但各要素的形态、要素间的抵达方式业已变迁。而媒介变革实为其中最关键的驱动——技术赋能在使审美工具由静态意象载体迭代为动态交互系统的同时，也重塑了主体在审美活动中具身化的感知形式与体验效果。

思维在传统卧游审美机制中不只是起点，更是贯穿始终的隐在中枢。借由想象的重构，私密空间的物理边界得以被逾越，进而变幻为承载各人意趣的个性化大千世界；而在“身抵”这些具象世界的同时，精神也循着思维的脉络无限延展，趋近一种近似悟道的升华境界。然而当技术媒



介主导下的身体体验成为常态，“宅游”中这一脉络开始偏转。感官的高频调动、碎片化体验的游览逐渐挤占了思想的介入空间，弱化的想象力拘束的不仅是主体对审美对象的能动演绎，更是精神畅游的广阔维度，原本为突破肉体局限而诞生的审美形式反倒落入被身体感官牵制的怪圈。本文希望剖析审美机制的这一偏转，将“卧游”这一传统审美范畴的概念作为观照当代审美变革的视角，通过审美形态的拓展昭示科技带来的进步，通过思想维度的隐忧保持对技术过载的清醒；绝非意欲将审美实践拉回传统窠臼，而是要唤起对这种“深以为然的正面认知”的警觉，重审、重塑身体在场后感官与思维在审美场域中的和谐共生之境。

### 卧游与宅游的典型形态及共通审美机制

卧游作为古代文人阶层依托画卷等雅物完成的“另类”畅游，其实现路径，可借由“卧游之宗”宗炳的《画山水序》具体表述：主体受“老之将至”所囿，再难亲赴山水之约，从而寻绎脱离此身困境的可能，最终择定以“卧游”为渠径。它感兴于“拂觞鸣琴，披图幽对”宁静闲适的观画环境，观赏者于此际凝视画卷，通过视觉对或苍润或枯涩或飘逸的笔墨肌理的感知，达成“竖划三寸，当千仞之高；横墨数尺，体百里之远”的从图画到实景的联想转化。<sup>①</sup>在遐旷中，人们一方面激活了对自然的感官记忆，“宛然置身于一丘一壑之间，不必蜡屐扶筇而已有登临之乐”；<sup>②</sup>另一方面，精神逐渐在观赏中与景物深度交融，由“应目会心”达到“神超理得”的境界。此种境界，是对“道”的冥悟，是人格主体在虚己以游世的精神层面体察客观世界，即徐复观所谓“把精神的自由解放，以一个‘游’字加以象征”，<sup>③</sup>此语境下有限的生命空间不断在他物上得以舒展，乃至与宇宙同其宏阔，正符契于中古文人在玄学栉沐下高张的个体自觉意识。可见，这一审美机制的运作逻辑实为审美主体在静观状态下，以书画为媒介，以想象为联结，完成由私密空间向兼具“嵩华之秀”的景观置换与“玄牝之灵”的精神升华的双重漫游。

自宗炳始，“卧游”成为古代审美范畴的经典母题。人们常直言继承其开创的卧游传统，如何良俊堂悬画幅，“神往其间。亦宗少文卧游之意也”；<sup>④</sup>李秉礼亦感慨“卧游便可学宗生，不须更著谢公屐”。<sup>⑤</sup>古代最为常见的卧游形式，便是宗炳所躬践的、以“画”为起兴的卧游，因绘画具有以形写形的具象特征，可给予文人最直接的视觉触动。如李白《莹禅师房观山海图》一诗即详录了凭借观图卧游山海的完整体验。先是独处于“精宇”之中，以“灭迹含达观”的虚静状态观览对象；继而以身入画，登临赤城山，漫步沧州畔，“烟涛争喷薄，岛屿相凌乱。征帆飘空中，瀑水洒天半”的壮景如在目前；最后在审美活动中实现“从兹得萧散”的心灵净化。<sup>⑥</sup>盆景园林也常成为卧游的舟楫，而由文字生发的卧游亦不鲜见，品读典籍中山川形胜、旅途风物的描摹，便可得此体验。种种形态，皆是卧游在文人雅趣中的鲜活呈现。同样，卧游也可不止于孤立的私人体验，而成为跨越时空的集体同游，《希深惠书言与师鲁、永叔、子聪、几道游嵩，因诵而韵之》一诗即记述梅尧臣在收到友人书信后，似与之一道访石室，攀藤萝，俯听涓流，仰观峭壁。<sup>⑦</sup>他还通过书信往复分享游赏的观感与共鸣，卧游在此具备了承载情感互动与亲密关系的属性。

前人这种卧游万仞的形态，在当代并未消逝，只是不再为文人雅士所专属，而衍变为全民参与的“宅游”。在从私密空间到万千世界的转化中，关键革新是媒介对感官的极致凸显，体现了数字时代的技术赋能。科技媒介依托视觉呈现、听觉模拟、触觉反馈等手段为审美主体搭建“在场”

① 宗炳：《画山水序》，俞剑华编：《中国画论类编》，北京：人民美术出版社，1986年，第583页。

② 李渔：《芥子园画传》序，《李渔全集》第18卷，杭州：浙江古籍出版社，1991年，第536页。

③ 徐复观：《中国艺术精神》，桂林：广西师范大学出版社，2007年，第46—47页。

④ 何良俊：《四友斋丛说》卷28，北京：中华书局，1959年，第255页。

⑤ 李秉礼：《季寿、无咎、复园连日游桂林诸胜，复园作图，季寿无咎各系以诗，装成卷轴示余，为作是诗》，徐世昌：《晚晴簃诗汇》卷85，民国退耕堂刻本。

⑥ 李白：《莹禅师房观山海图》，《李太白集》，长沙：岳麓书社，1989年，第218—219页。

⑦ 《梅尧臣集编年校注》，上海：上海古籍出版社，1980年，第36页。所得友人书信即谢绛《游嵩山寄梅殿丞书》。



体验,场景置换获得的真实感因此显著提升,重塑了探索世界的方式。敦煌研究院开发的《数字藏经洞》项目,可作为当代宅游运作机制的实证性注脚。其背后的数字技术打通了私人空间与旅游场域的联结,在视觉层面复刻了莫高窟第十六、十七窟的景致,屋顶四龙团凤藻井的华丽形制、正中洪辩法师造像的庄严气韵,以及造像背后菩提树与侍者壁画的精微笔墨,以直观的形象尽数铺展眼前。鼠标作为交互媒介,以“腿”的移动延伸模拟物理移步动作,实现场景内的移步换景;以“眼”的视觉延伸捕捉千里之外莫高窟的细部特征。二者共同指向视觉体验的强化,正印证了当代媒介通过感官赋能增进景观置换具象感的机制更新。

宅游的另一典型例子是网易旗下的游戏《燕云十六声》。相较于“藏经洞”聚焦特定洞窟的微观空间复刻,三重城池、四水贯都的宋初开封城宏观格局的全景再现,映射出虚拟场景在层次丰富性、复杂性上的精进。在形制、纹样等细节的铺陈下,北宋都城尘封的繁华过往转化为可观、可触的鲜活场景,作为审美主体的玩家登临樊楼凭栏俯瞰夜市灯火,于州桥驻足静观汴河舟楫穿梭,游览体验也自然由前者的视觉层面场景置换,进一步深化为沉浸情境体验。通过对北宋史料文献及书画器物等博物藏品的精研,游戏媒介又实现了体验维度的二次跃升,即从历史情境体验转向对北宋社会历史文化语境的有力还原。这种依托虚拟技术让玩家具象触碰历史的审美样态,与西方另一宅游扛鼎之作《刺客信条:起源》的创作理念遥相呼应。正如后者的创意总监让·古伊斯登(Jean Guesdon)所述,此类游戏已成为让人们“通过游戏的互动体验来了解那些难以置信的古代历史”的“教育模式”。<sup>①</sup>从单纯的场景置换到深层文化语境的构建,宅游引领审美主体抵达彼岸世界的代入感愈益真实。更不必说还有以VR技术为突破点的数字旅游媒介,像微软(Microsoft)开发的《Holo Tour》(中文译名《全息旅行》)、维图克斯(Virtuix)推出的《TREKS》(中文译名《虚拟徒步》),凭借升级的沉浸感与交互性,将虚拟漫游的代入体验推向了更高维度。

由此归结,宅游的运作逻辑是以技术设备为支撑,在主体完成由客厅、卧室等物理空间向数字世界的跨域穿越时,放大感官刺激,从而达成极致的在场体验。与卧游相比,宅游尽管在媒介形态、体验维度上已然更新,但二者始终遵循“主体—私密空间—媒介—万千世界”的基本审美机制,即主体依托特定媒介突破时空藩篱,从狭窄的物理空间到达广阔的审美场域。这一延续性机制为我们探究从卧游到宅游的脉络变迁奠定了稳定的逻辑起点。

## 宅游：卧游机制的延续与拓展

作为传统卧游审美的当代延续,宅游在依循“主体—私密空间—媒介—万千世界”中心机制的基础上,又因时代需求与技术革新产生了深刻的形态演进。这种沿袭与延展的双重属性,可从时空置换、感官强化和边界拓展三重维度予以说明。

首先,就时空置换层面而言,无论是卧游还是宅游,二者本质上都是对人类生存有限境遇的回应与超越。传统社会中,人们的生存空间始终囿于多重现实因素。地理疆域上,山河阻隔构成了天然壁障,再加上交通的滞涩,多数人终其一生的活动范围都难以逾越所属乡域,只能作“我家北海滨,未识东海面。结想望蓬瀛,可梦不可见”<sup>②</sup>之叹;即便是拥有一定行动力的阶层,也需以职事治生,只能在任所周边偶作郊游而已,闲暇时间难以支撑长时段的远游。漱英身为蜀人,却因“频年奔走,旅食天涯”,<sup>③</sup>纵然是故乡近邻的花市,亦仅闻其名而未尝亲历。在这种生存有限性的影响下,卧游因其“俯仰终宇宙”<sup>④</sup>的瞬息跨越时空之特性,成为古人冲决现实樊笼的优

①《育碧推〈刺客信条〉古埃及探索之旅新模式》,搜狐网, [https://www.sohu.com/a/195096937\\_114760](https://www.sohu.com/a/195096937_114760), 2017年9月28日。

②华长卿:《题虞山观海图为曹恺堂作》,《梅庄诗钞》卷13,清同治八年刻本。

③漱英:《花市》,《小说新报》第3年第5期,1917年5月。

④陶渊明:《读山海经》,《陶渊明集》,北京:人民文学出版社,1956年,第82页。

先途径。如徐大镛虽因风痹之疾缠绵病榻，仍能“四壁悬将新画本”<sup>①</sup>聊作卧游之消遣，身不能至的遗憾借助画本得以弥合。至于当代，宅游同样延续了卧游转换空间的特性，精准契合了上班族“碎片化闲暇”的生活需求。人们面临着工作与休息比重的显著失衡，叠加绩效考核的压力、假期时长的稀缺以及令人身心疲惫的通勤日常，若非重大节假日的刻意筹划，往往囿于时间和精力之匮乏，对远途旅行可望而不可即。宅游的意义也因此凸显，它无须占用额外的下班时间，即便是平日午休的办公桌前、归家途中的地铁站内，人们只需戴上耳机、点亮屏幕便能周游世界各地。这种将“万千世界”压缩进“工位间隙”“通勤片刻”的空间转换，使当代人审美缺憾在虚拟场域中获得了代偿。

而这种迅速置换时空的游览形态，也能规避现实旅行的纷扰，让人们在闲适放松的氛围中聚焦于审美体验。前人实地旅行的种种困难，深见于王惺首自述游踪之记。<sup>②</sup>他本与友人拟定了十六次逐年出游计划，施行时却屡屡受阻：第一次旅行，盟者六七人，及期只二人前往；第二次旅行，适逢铁路沿线战事扰攘，蹭蹬十年才杖策孤征；第三次旅行本由报馆补助游资，然计划甫定，“馆长易人，予之稿薪亦停”，未能成行。十数年间，十六次游历之约，终仅成其二。自身健康、经济状况的变数，同行者的频繁失约，加之时局动荡，凡此种种，皆为现实旅行增添阻碍。反观卧游，却可脱此桎梏，“已看窗户延虚照，便拟茶瓜启清宴”的从容自适，远非实地跋涉所能及，故古人有此兴叹：“卧游岂比行游倦？”<sup>③</sup>当代宅游进一步延展了这种“祛烦”的效能，人们操控设备即可进入场景，无须规划行程、计较成本，亦无须应对人流高峰。在将旅游从现实杂务的裹挟中解放出来后，人们的注意力回归体验本身。尤其是在技术赋能之下，宅游获得了传统卧游难以企及的转换效率。一是场景的瞬时切换，有别于卧游依靠静观书画器物方能进入想象场景的形式，而今只需切换终端设备，即可在古今、中外乃至未来和宇宙间跨时空穿梭；二是时空的多元并置，在现实游览中人们往往只能观赏某一特定时空下的固定景象，卧游中书画所绘场景亦具定格性，宅游则能展现同一景物在不同季节、天气与时辰下的变化。

其次，媒介变革将“静观想象”推向了“多感官协同交互”的新境。卧游主要依托视觉功能，但书画媒介的写意特性决定了其对世界的呈现如同古代画者“远山无皴，远水无痕，远林无叶，远树无枝”<sup>④</sup>的层次布置，必然是概括、留白的，尽管给想象留下了充分余地，却也限制了观赏者对细节的感知。当代技术在观览精度上的突破使得微距审美成为可能，人们可对作品细节进行极致探索，不再拘于传统媒介的写意表达。在微距摄影与高清建模的辅翼下，“藏经洞”壁画的每一处细节都得以在线上清晰铺陈，当放大洪辩法师背后的侍者图时，甚至能捕捉侍女眼角眉梢的幽微，分辨菩提树叶明暗深浅的流转。

而视觉之外，人们不再依赖以静观唤起想象来间接进入世界，而是借由身体知觉在虚拟空间中直接接触世界，个体与时空之间的关系表达在身体加入后得以重构。听觉模拟、触觉反馈等技术路径的支持下各感官协同参与了沉浸式场景的构建，实现了大卫·霍威斯（David Howes）所称的“感官共轭”。<sup>⑤</sup>最鲜明的表现在于宅游体验中纳入了听觉维度，一方面听觉的还原极大增强了场景代入，就像《燕云十六声》的历史在场感便一定程度上源于那些高贩走街串巷的吆喝、树叶婆娑的窸窣或是战斗中刀剑相击的锵鸣。另一方面，《HoloTour》等虚拟导览项目的语音讲解功能更突破了传统图文互证、文字注释中内容的有限性，它以陪伴者的身份在建立情感联系的同时，也使即时讲解更贴合游览的步调。特别是在借助VR终端等设备后触觉得以复苏，感知系统仿佛经历了协同整合。正如《KayakVR：Mirage》（中文译名《皮划艇VR：幻影》）中的皮划艇体验，

① 徐大镛：《壬戌五月初三夜，忽中风痹之疾。香山所谓“体痕目眩、左足不支”，与有同病焉。昔符坚得习凿齿于汉南，因其蹇疾，裁堪半丁。香山诗云“汉上羸残号半人”是也。余年已七十，可以称翁，因自号半翁，纪之以诗》，徐世昌：《晚晴簃诗汇》卷131，民国退耕堂刻本。

② 王惺首：《野况》，《越风》第2卷第3期，1937年3月。

③ 冯敏昌：《瀑泉》，徐世昌：《晚晴簃诗汇》卷101，民国退耕堂刻本。

④ 荆浩：《山水诀》，沈子丞编：《历代论画名著汇编》，北京：文物出版社，1982年，第53页。

⑤ 大卫·威廉斯：《美学的秘密在于感官共轭：重塑感官博物馆》，妮娜·莱文特、阿尔瓦罗·帕斯夸尔-利昂主编：《多感知博物馆》，王思怡、陈蒙琪译，杭州：浙江大学出版社，2020年，第232页。

在沿途风景和天气、光影的动态变化里，支架操控仿真船桨的不同力度与方向会触发水波的相应声响，水流中的植物、浮冰也会对船体动向作出实时反应——敦促主体在虚拟游赏中主动共享日常身体经验，恰似“耳得之而为声，目遇之而成色”，感官一跃成为人们认知虚拟世界的首要途径，审美主体也由观看者转化为参与者。卧游中对观赏对象的解读始终限于单向，即便前文言及的梅尧臣借书信往来参与的集体同游，终究也是倚赖想象的间接参与，主体未能真正介入情景。反观宅游，在演绎历史角色、与虚拟人物互动之余，每一次主体介入都伴随着叙事结构生成多元分叉的延展路径，进而衍生出差异化的结局走向，于是审美主体真正成为虚拟场域中的“此在”。

最后，“万千世界”作为审美活动的目的地，从古至今都承载着人类对未知的好奇与追寻，而在卧游向宅游的演变中，世界探索的边界逐渐由现实自然向超验领域拓展。依托卧游，前人可作故地重访，如范成大借把玩“小峨眉”奇石，弥补“十年境落卧游梦”<sup>①</sup>的遗憾；亦可作“余所梦想而未至”<sup>②</sup>的新境探游，寄托未曾亲至的向往。民国时期的各类画报，作为以图像叙事的大众媒介，便通过对异域景观的视觉呈现，为普罗大众提供了间接观览那些受限于地理与认知阻隔的远方世界的可能。《点石斋画报》即曾带领国人领略过秘鲁境内一幕自然造化与人类工程交汇的奇景（见图1）：崇山之中穿凿而出的铁轨与终年不化的积雪相映，自火车俯瞰，六百尺之下的晶莹世界如琉璃铺展。<sup>③</sup>

① 范成大：《小峨眉》，《石湖居士集》卷26，《宋集珍本丛刊》第48册，北京：线装书局，2004年，第468页。

② 陈衍：《石遗室诗话续编》卷5，《东方杂志》第12卷第11号，1915年11月。

③ 《海外崇山》，《点石斋画报》土集第9期，1893年4月21日。



图1 《海外崇山》(画师何元俊)

卧游已能让观者到访未曾身至的异域，宅游则在此基础上实现探索深度的跨越，将“万千世界”的边界推至前人难以想象的光怪陆离之境。古人的“万千世界”即使包含超自然元素，也未脱离“以物比物”式对现实的有限变形，《聊斋志异》里书生误入的龙宫地府，皆是对人间社会的意象化改造。明清文人进入“大荒世界”，多依赖《山海经》文本与图画的复合互释，画者对异生物的形象并非“任情意造皆成形”，<sup>④</sup>而仍是以现实生物为原型的重组。蒋应镐的《山海经图绘全像》注重场景的整体营构和叙事张力，众多自然环境要素被纳入画幅，他又细致描绘了具体情节（如“饕餮国人”的“食海中鱼，杖翼而行”<sup>⑤</sup>的捕食场景，见图2）以展露它们的生存样态。但不难发现，这些山岩、植被、水流的刻画实未脱离现实景致的原型，而“人面鸟喙，有翼”的“饕餮”形象也不过是“人+海鸟”的变形糅合。然宅游所构建的“万千世界”与基于自然原型的变形已迥然不同，其超验性特征尤其体现于维度的突破：先是对物理规律的颠覆，像《塞尔达传说：王国之泪》中悬浮空中的岛屿、逆流直上的木筏；再是对时空尺度的延伸，经由《方舟公园》可穿梭至史前侏罗纪时代与恐龙栖居，

④ 归有光：《题异兽图》，《震川先生集》下，上海：上海人民出版社，2020年，第1050页。

⑤ 《山海经》，北京：中华书局，2011年，第307页。

《星尘：地球之书》则让人领略太空生物的瑰异，奇幻维度已全然超越了传统卧游对“世界”的界定。



图2 罐头国人

当代宅游对卧游审美机制的延续，实为人类突破有限时空、叩问无限世界这一永恒渴求的回响。技术媒介的革新，延展了感知体验的疆域，也拓伸了“世界”的存在维度，但在这种以感官体验为核心的迭代日新的推进里，那些曾支撑传统卧游的珍贵特质——譬如思维想象与意义建构，或正悄无声息走向退场。

### “思维”的消逝

当代人在日常生活中已然习以为常地以感官来触碰世界，并将身体经验理所当然地延伸于宅游审美之中，仿佛那就是我们虚拟的身体。原初兼具景观置换与精神升华的双重漫游，逐渐滑向感官强势牵引之下对物理世界的机械复刻，且因感知固有的确定性，这种置换往往陷于千篇一律的同质化。更深层的警惕在于，当审美主体的认知统摄力随想象之维的失语而陷入滞涩之时，那些烙印着人们独特生命痕迹、承载了精神重量的内在世界，也随之在炫目光影里黯淡失色。

自宗炳“卧游”之论发轫，其便已不满足于“行”与“望”<sup>①</sup>的单纯体验，还强调“抚琴动操，欲令众山皆响”，<sup>②</sup>而这正是游赏者通过自主叙事赋予对象以意义。无论是将无声的静态山水改造为灵动之境，抑或是追求琴声与天地精神的共鸣，无不彰显人格思维的核心地位，这正是卧游的精神所在。

一是经由想象，完成意境的个性化建构。除却最为直观的图画卧游外，以盆景奇石为媒介则需借助抽象思维的意会。它本无完整山水形态，人们却借想象将盆景枯荣化作山林四季，将奇石肌理还原为山峦脉络，即便面对同一载体，不同人亦能源于各自体悟为之赋予或“清丽佳人”或“皤然老妪”等迥然各异的意涵解读。南宋的范成大酷嗜搜集奇石，对曾任职的蜀地峨眉山怀有深情，龙钟卧病之时借观石重温故地意趣：“恍然坐我宝岩上，疑有太古雪未消。”<sup>③</sup>民初王惺首更为写意：“纯贮石块数百枚，皆记其地名，神为之往，以当卧游。”<sup>④</sup>文字生发的卧游则是全然依托二重想象实现的递进式重构，先是将抽象符号转化为具象画卷，再突破画面的二维空间将其转化为立体的风景。陶渊明便曾借由“泛览周王传，流观山海图”深度游历《穆天子传》和《山海经》的神仙世界，或跻身王母的宴席，亲见其“高酣发新谣”的盛景；或徜徉于无皋之山眺望太阳栖居的阳谷，偶然窥见扶木的浓荫下羲和女神正为之洗沐。<sup>⑤</sup>

① 郭熙：《林泉高致》，俞剑华编：《中国画论类编》，第632页。

② 沈约：《宗炳传》，《宋书》卷93，第2279页。

③ 范成大：《小峨眉》，《宋集珍本丛刊》第48册，第468页。

④ 王惺首：《野况》，《越风》第2卷第3期，1937年3月。

⑤ 陶渊明：《读山海经》，《陶渊明集》，第83—84页。



①《阮籍传》，《晋书》卷49，北京：中华书局，1974年，第1359页。

②李白：《莹禅师房观山海图》，《李太白集》，第218页。

③余英时：“游于艺”与“心与道合”，《读书》2010年第3期。

④胡文豹：《碧柳以西京游踪图草见贻，用作长歌报之》，《西安围城诗录二》，《学衡》第59期，1926年11月。

⑤王西神：《嫁后之回忆》，《红杂志》第2卷第25期，1924年1月。

⑥钱谦益：《李君实恬致堂集序》，《牧斋初学集》，上海：上海古籍出版社，1985年，第907页。

⑦哈特穆特·罗萨：《新异化的诞生：社会加速批判理论大纲》，郑作或译，上海：上海人民出版社，2018年，第88页。

于物我冥合的澄怀之际，实现精神层面的漫游，则是卧游主体性的又一深致，也是古代审美精神之关捩。前人所云“虚己以游世”并非指向“无己”，而是独与天地精神相往来的萧散风流，是不为物我的具象所牵绊，实质上还是对本我精神的追寻——“当其得意，忽忘形骸”，<sup>①</sup>因能“得意”，故能忘其形骸。一如李白述及卧游经历所道“杳与真心冥，遂谐静者玩”，<sup>②</sup>它并非止于肉眼的观瞻，而是“目接”与“心源”互为镜照，<sup>③</sup>臻至“心与道合”的境界。故古人尤重“卧游”母题，正以其能为家国、身世感怀之寄寓，遂使一帧盈尺之卷，成为精神漫游与栖居之所。尤其是在战乱时代，“卧游”的精神疗愈意义尤为凸显，其功能已远逾寻常的娱乐消遣。譬如胡文豹的卧游经历，正是军阀混战“西安围城”阴霾催生的精神代偿。彼时西安粮尽薪绝，尸骸数万，胡氏自比“楚囚”困处斗室，仅能借《西京游踪图》遁入想象中的“开元全盛年”，暂避现实之苦楚。一句“吾徒堪作江山主，聊向昼图一卧游”，<sup>④</sup>道尽多少乱世文人捍卫精神主权、抵御现实困厄的心灵凭依。

但在当代宅游的转向中，感官取代想象成为核心主导。技术赋能的双重性在此显现，其在无限延展身体边界的同时，也使原本以感知留白为基础的思维力，在过载之下无的放矢。原初语境下的卧游机制中，身体知觉为抽象生发铺垫具象起点，想象则打破具身的局限，二者互补共生，方得构筑意蕴丰富的审美形态。一旦想象削弱，审美便全然受制于感官的单向作用，任由直白、平浅的体验覆盖了立体、动态的审美场域，那些本可因想象差异而变幻莫测的景致也随之成为同质化的地点置换。

想象削弱的症结，正在于现下“一日看尽长安花”的游览模式对静观氛围的消弭，难以维系想象生存、生长所需的土壤。从本雅明（Walter Benjamin）的“灵韵”到波默（Böhme）的“气氛美学”，皆强调审美活动的空间氛围，而中国古代虽未形成系统的理论表述，却早已在实践中会之于心。文人们精心于书斋布置，力求经营出一个兼具知性与美感的私人场域：“某处宜置竹炉，某处宜安酒铛，某处宜支琴桌，某处宜张画屏。补壁之具，多以名人书画为之，从不阑入侷楚一笔，致成疥壁。”<sup>⑤</sup>书斋外的自然景致则“与异石古木哀吟清唳近，与尘埃远”，<sup>⑥</sup>与家居陈设相映成趣，共同构筑审美专属的精神容器，令观赏者的注意力从琐事日常抽离，始终凝聚于书画器物，沉入精神漫游。在此漫游中“蓬壶来轩窗，瀛海入几案”，书斋营构与幻境景物并峙，更带来真实与幻想难分彼此的迷离体验，在有限空间里达成感知与想象的交融。但现代化家居却不再是静观的助翼，沙发、床铺的慵懒属性指向的是松弛而非专注，显示屏的闪烁、VR设备的包裹附着了难以忽略的冰冷质感，设备的频繁切换和屡屡弹出的消息提示割裂了审美感知的连贯性，而当隔绝干扰、深度凝视的空间结界被打破，宅游已难支撑想象所需之专注氛围。

对于沉浸于身体体验的宅游，精神维度的收束成为必然。碎片化审美看似适配了作为现代化核心过程的“社会加速”<sup>⑦</sup>所需要的生活节奏，却将宏大叙事承载的意义打散为彼此孤立、无甚关联的琐屑趣味。它们以极低的门槛让人们被动地接收视觉、听觉、触觉的快感，无须耗费脑力叩问深层次的意涵，便可获得高回报的体验反馈，逐渐固化了审美主体的惰性。更隐蔽的困境是，强势的技术赋能极易催生一种虚假的造物幻觉：人们只需稍稍滑动指尖触发指令，便能“随心所欲”“无所不能”地生成包罗万象的场景，已成为审美活动绝对主宰的认知错觉油然而生。然而工具的便捷性绝不等同于主体的自由度，这种缥缈的掌控感，恰恰偏离了文明活动本应有的敬畏，卧游中对天地精神的追寻、对前人审美积淀的咀嚼，在此间皆异化为自我叙事的极端放大。

独立思考精神的让步，便意味着审美主动权的让渡。有论者认为，数字漫游中主体对不同故事结局与中心意义的选择自由，足以彰显主体性的关键地位。<sup>①</sup>但事实上，这些有限的“自由”仍是作者预先设置并赋予的，不管故事衍生出多少结局，或是游览路线存在多少差异，一切可能活动均被限制在作品的预设框架之内。无论是《HoloTour》的“必看景点”与隐形游览界限，《刺客信条：奥德赛》中导游阿斯帕西娅在游览后的知识提问，还是《燕云十六声》中 NPC（非玩家角色）对语义库所录话题的话术回应——制作者的价值取向始终在暗中牵引并重塑着主体的认知思维。当代宅游的形态多非传统卧游式的私人审美体悟，而是面向大众的标准化审美商品，其运作逻辑常由资本主导，设计的初衷与目的以商业回报为优先，即便有时会借宏大叙事的外壳将商业逻辑包装成“传承传统”“复刻历史”这类冠冕堂皇的价值叙事。而这种大众属性也决定了宅游的规训方式不同于传统的绝对压制：它从不否定主体的能动性，而恰恰以“高自由度的探索”为卖点，营造出迎合多元口味、容纳无限选择的观感；通过提供有限的自由空间，让主体在与媒介的互动中自愿共谋，“规训强制在肉体中建立了能力增强与支配加剧之间的聚敛关系”。<sup>②</sup>那些看似多元的选项，许多分支根本无法支撑完整的链条，用户需依从制作者预设的主流路径方能延续体验。最终，用户为了获得完整、便利的宅游体验，不得不自我驯化，接纳这套隐含的规则。人们在娱乐消费中默认资本的价值取向，实际亦在参与主流审美的集体塑造，而那些个性的、偶然的心灵顿悟反倒在这样的规训中沦为异端。

### 结语：从“物役”到“御物”的审美精神复归

传统卧游以主体思维为统摄，重视想象进入媒介的能动作用，又以媒介推动精神世界的生发，恰是古代“御物”思想在审美领域的具体实践。《荀子·劝学》有云：“登高而招，臂非加长也，而见者远；顺风而呼，声非加疾也，而闻者彰。假舆马者，非利足也，而致千里……君子生非异也，善假于物也。”<sup>③</sup>即借助“物”的功能来延展躯体的感知边界，再经由体验深化认知。《庄子·逍遥游》的论述则从另一层面呼应此逻辑：列子的御风而行虽拘于“有所待”的局限，但“乘天地之正，而御六气之辩”<sup>④</sup>的更高境界，仍指向对天地精神的顺应与善用。他讲求的不是摆脱物质羁绊的抽象精神，而是含物于心，以心御物，以物质世界和身处其中的己之身躯为原点，以思维的能动赋予万物以生命，创造一个较现实世界更为丰满的审美境界。明乎此，我们方能把握传统卧游的精神所在。

卧游正是通过对媒介的驾驭，传承千年以来的审美积淀。人们将审美体悟投射于书画、器物等媒介之上，经世代累积，凭借它附着的文化记忆，“我”能在静观中与前代无数的人达成跨越时空的共鸣；也可一览既竟，每兴长叹，复以仿拟、题跋、文咏诸端，构建新的美学载体，向其他无数人——包括远方的人和后世的人——传达“我”的思想体悟，使审美活动在“作品—静观—新作品”的互动循环中获得永恒生命。正如范仲淹未曾亲临岳阳楼，却借卧游友人滕宗谅寄来的《洞庭晚秋图》作《岳阳楼记》，而此作既成千古名篇，又催生了后世读者对岳阳楼的无限遐思。

但宅游则与人之本体欲望相绑定，物欲主导下的逻辑使审美陷入“为物所役”的困境。这种困境恰与卧游所倡“不将不迎，应而不藏，胜物而不伤”的“御物”理想背道而驰，主体在与科技媒介的周旋中非但未能“胜物”，反倒因过度依赖媒介带来的感官快感而为物欲所驱使，失落

① 王源、李芊芊：《智能传播时代沉浸式媒介的审美体验转向》，《中国电视》2020年第1期。

② 福柯：《规训与惩罚》，刘北成、杨远婴译，北京：生活·读书·新知三联书店，2007年，第156页。

③ 王先谦：《荀子集解》，北京：中华书局，1988年，第4页。

④ 王先谦：《庄子集解》，北京：中华书局，1987年，第4页。



了传统审美实践中主体的掌控权。古代卧游里人们借媒介生发个性阐释、唤醒作品生命的二次审美创造，在宅游中几近断层。受物欲驱使，宅游体验多以即时感官满足为重心，鲜有游赏者主动参与审美活动的深化。原本在互动循环中持续生成和翻新意义的审美活动，在此转为“作品—体验—终结”的一次性符号消费。最终，审美内涵随消费行为的落幕归于虚无，宅游的媒介既失却了文化记忆的累积，也断裂了精神价值的延续。

更不必说，宅游往往难以实现传统意义上一次完整的审美活动。当代感官的刺激体验达到前所未有的强度：3D建模将虚拟情境具象化为可感知空间，4K超高清画面放大了视觉冲击，Ambisonics全景声场与VR触觉反馈则进一步强化了审美体验的临场感。但人们也容易耽溺于浅层、确凿的感官愉悦，使得审美活动只余场景的虚拟置换，未能抵达精神升华的终极归宿。沃尔夫冈·希弗尔布施（Wolfgang Schivelbusch）在讨论“全景式观看”时写道：“同样就是这个全景世界，它四处展开来，无论是其中的某个点还是所有点，都仅仅是一个描绘出的表面。”<sup>①</sup>宅游的“全感官体验”恰与之存在共通理路：当所有感官均被置于同等重要的位置，当所有体验均被推向极致体验，这种缺乏对比、凸显的无差别平等，实则意味着深度的丧失，所谓“沉浸式体验”最终成为最表面化的体验。而这些极度逼真的“拟像”风景，其色彩、光影、音效、触感经技术美化后，感官冲击力已远胜现实景观。观赏者在追逐“拟像”所带来的感官刺激时，有可能遗忘真实景观的本来样态，以无深度性取代真实的“壮丽”<sup>②</sup>意涵，令沉溺其间的人群陷入精神的无物之阵。

以宅游复刻、体验现实的行为，本身便是将现实视作与宅游场景同质的存在，充满了随意性和可替代感，把现实生活当作一种物欲消费。但摆脱物欲钳制并非对宅游依托的数字媒介的拒斥，而是身心同构，正视技术赋能下身体体验回归带来的审美场域更新。技术媒介将抽象数据转化为可交互的感官形态，让原本仅存于幻想的虚构角色、虚拟场景成为可触可感的存在，当虚拟与现实维度的事物相遇在同一平面，这种碰撞或可催生出介于虚实之间、意蕴丰沛的审美境界。这一潜力决定了宅游不应停留在制造娱乐的工具属性，而应有益于主体的意义诠释，承担引导审美想象力的价值。当它能让主体的感官体验沉入思维之域、二者形成深度互动时，宅游便真正具备了从感官消费转向审美创造的契机。

从卧游到宅游的审美机制演变，本就暗含欲望与审美、虚拟与实体之辨，最终指向了一个根本命题：在技术狂飙突进的时代，审美活动的终极意义不在于追逐媒介所编织的幻象，而在于通过主体思维的活跃重新确认“人是目的”的根本准则。媒介能更新感官的联动，但不能汰除静观的想象；技术可拓展身体的沉浸体验，但不可取代主体的深度思考。唯有认清这一点，才能妥善处理“人与技术”“人与审美本质”的关系，从而有意识地引导审美活动回归对人类精神需求的本质关怀，实现“以心御物”的审美自觉。

正如赫胥黎在《美妙的新世界》中借“野蛮人”之口呐喊：“我不需要舒服。我需要上帝，需要诗，需要真正的危险，需要自由，需要善，需要罪恶。”<sup>③</sup>这声呐喊同样也刺破了当代宅游审美困境的迷雾——传统卧游之精髓，恰在于主体在“心与道合”中升华的精神境界，而当审美借“舒适”之名号一味专注于感官刺激，审美活动中主体思维也随之被放逐。在当代可能潜藏的审美危机中，我们需要担心的从来不是失去技术赋能的便利，而是失去赫胥黎所珍视的“诗与自由”的精神根底。

特约编辑 杨义成

① 沃尔夫冈·希弗尔布施：《铁道之旅：19世纪空间与时间的工业化》，金毅译，上海：上海人民出版社，2018年，第91页。

② Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, p.6.

③ 赫胥黎：《美妙的新世界》，孙法理译，南京：译林出版社，2010年，第215页。