

5G 时代 VR 技术的视觉机制

陈卓^{1,2}

(1. 上海大学新闻传播学院, 上海 20044; 2. 海南热带海洋学院, 海南 三亚 572022)

摘要: VR (虚拟现实技术) 是 5G 时代的新兴媒介, 作为一种视觉性媒介, VR 呈现视觉内容的同时, 也提供了视觉空间体验。本文着重分析了 VR 技术的视觉体验带来的空间再现与虚拟建构, 重新反思了 VR 技术的视觉再造和延续功能, 认为 VR 技术的视觉机制集中体现在视觉经验、视觉结构、视觉话语三方面, 其中, 视觉经验是一种加深的技术化呈现; 视觉结构呈现出视觉在场与身体失位的特征; 视觉话语是一种弱化主体性的视觉机制。

关键词: 5G; 虚拟现实; 技术媒介; 视觉性

中图分类号: G206

文献标识码: A

文章编号: 1672-8122 (2023) 02-0036-03

数字时代, VR 技术作为一种新兴媒介, 在传播活动中扮演的角色愈加重要。这类技术媒介带给个体的视觉经验、视觉结构、视觉话语均已发生了改变, 本文就主要从这三方面来分析 VR 技术的视觉机制。

一、视觉经验: 深度技术化

VR 技术在提供更加丰富的图像呈现的基础上, 带给人们多样而细致的视觉景象。人们在使用 VR 技术认识世界时, 视觉经验的技术化将不断被加深, 视觉体验也将更多地来自于技术编码。人类的视觉经验是在平面图像技术发展的背景下逐渐得以丰富的, 借助印刷品、摄影作品、广告等, 人们可以感知自己眼前景物之外的时空场景, 甚至可以看到一个想象的世界。

(一) 视觉图像的缘起

1938 年, 海德格尔在《世界图像的时代》一文中写道, “从本质上看, 世界图像并非意指一幅关于世界的图像, 而是指世界被把握为图像了”^[1]。世界正是通过技术被转化为了一种视觉性图像, 尤其是随着图像技术的不断优化, 图像中的世界越来越“真实”, VR 技术更是试图实现技术中的世界形象与真

实的世界形象全方位对接。

以往图像技术所呈现的内容只是局部场景, 人们要观看全貌只能通过场景的线性顺序并转化自己的观看角度, 以实现视觉上的全面掌握。VR 技术之前的媒介, 主要通过延伸人类感官来实现感官体验的丰富性; VR 技术出现后, 人们的感官功能逐渐在无意识中被取代。以视觉体验为例, 眼睛成为了连接大脑和虚拟现实技术工具的连接器, 充当视觉感官功能的是虚拟现实技术工具, 而技术不再是感官的延伸, 相反, 感觉器官成为了 VR 技术中景象的传达工具。

(二) 视觉图像的技术深化

VR 技术的发展具有革命性。从视觉性的角度来看, VR 技术的重要影响在于观看工具——VR 眼镜。目前, VR 技术中的 3D 影像技术需要通过 VR 眼镜才能达到 3D 的观看体验效果, 眼镜盒子与人眼共同实现了自我与视觉空间的连接, 但是, 使用者在观看的同时也丧失了与自身所处的真实视觉空间的联系。VR 眼镜完全包裹了使用者的眼睛, 视觉空间被局限于 VR 所涵盖的物理范围, 人类的视觉体验也完全与当下的环境相隔绝, 不能对现实世界感知到丝毫视觉上的变化。

基金项目: 2022 年度海南省哲学社会科学规划课题 (HNSK (ZC) 22-208); 2016 年度国家社会科学基金重大课题: “当代中国文化国际影响力的生成研究” (16ZDA219); 海岛旅游资源数据挖掘与监测预警技术文化和旅游部重点实验室 (KLITRDMM 2023-07)。

作者简介: 陈卓, 女, 上海大学新闻传播学院博士研究生, 海南热带海洋学院讲师, 主要从事跨文化传播研究。

VR 技术之前的任何一种视觉媒介,都没有将人的视觉体验与现实世界完全隔离。比如,人们观看印刷品、广告时,视觉感受是建立在现实世界中的光线和空间介质中的;即使在密闭的空间中观看电影,观看者在视觉上享受电影体验的同时,也仍然保持着对现实场景的适时感知,就算沉迷于电影世界中,在空间上,现实场景和电影场景仍是物理上的一个空间中不同形态的“物”。而人们一旦戴上 VR 眼镜开始观看,视觉感知与现实便开始脱离,仿佛完全进入了不一样的世界中。于是,本应是拉近人们与一个遥远世界距离感的技术,却逐渐塑造了一个个想要借此脱离现实的人。

从报刊到摄影技术的推广,再到今天的广告、橱窗展示等形式,越来越多的视觉景象通过技术呈现在人们面前,人类的视觉经验不断得到丰富,不管是“视觉的狂热”还是“景象的堆积”,日常生活已经被“社会的影像繁殖”改变了^[2]。当人们更多地信赖技术化的视觉体验时,无论虚拟现实技术中的世界的真实性如何,人们也逐渐被减少了自主地认知世界和判断世界的可能。

二、视觉结构:视觉在场与身体失位

在海德格尔“世界的图像化”的视觉性中,存在着一个构成看与被看的结构场景的视觉场^[3]。在这个视觉场中,看与被看之间的关系是视觉性研究的重要结构元素。在 VR 技术中,看与被看的关系出现了一种错位,即不同观看者、观看者与被看内容之间出现了沟通裂纹,相互间的共享意义空间呈现走向破碎的境地。

(一) 受众视觉的在场

之前的印刷媒介与自动化媒介,都只刺激使用者的部分感官,无论是阅览报刊、听广播、看电视,还是上网,人们的视觉聚焦点都可以随时离开媒介内容,依然保留着器官功能与现实世界的联系。然而在 VR 技术中,人们很难快速同媒介内容脱离关系,现实中的真实信息与人的隔膜也不断加深,VR 技术完全营造了一个新的世界。

VR 技术为个体提供了全方位的视觉体验,观看者可以自主地在空间里选择何时观看某个具体的图像内容。不同于其他媒介的视觉呈现,VR 技术中的内

容更加丰富,观看和解读的视角也因人而异。在这个完全个人化的体验过程中,观看者的交流交汇点逐渐收缩,虚拟现实中的内容的共享意义空间逐渐减少乃至丧失。

(二) 受众身体的缺失

报刊、广播、电视乃至网络等技术媒介,给人们的交流提供了一个可以共享内容的载体。它们能够为所有的观看者提供统一的视觉内容,尽管不同的观看者会产生不同的阐释结果,但正是这种差异产生了丰富的意义,让不同观看者能够在共同的意义空间中分享自己的见解。然而,VR 技术逐渐使得这种差异性走向消失,人们的共同话题逐渐从对丰富世界多样化的交流蜕变为了解对方所看到的是什么,人们共同的感知体验也越来越少。这种差异性的消逝,会使人们更多地沉浸在自己的世界中,人与人之间的沟通空间和意义共享空间均走向没落。

在 VR 技术中,人的独立性被放大,人们能够在 VR 技术提供的视觉世界中尽情释放自己的视觉欲望,似乎使自我主体性得到了更大的展示。然而,在视觉世界中,“我”是不存在的,因为眼前的视觉世界即使与真实世界一模一样,观看者仍然无法真正参与其中;即使能够触摸视觉世界中的物体,也不会给观看者带来真实世界般的反馈。在 VR 技术构建的视觉世界中,除了个人的视觉具有实在的“在场”自我体验,“我”的其他身体部位和行为能力都只能停留在现实世界中;同时,“我”享受着现实世界中的空气和养分,视觉上却丧失了与现实世界的所有连接。

让·鲍德里亚曾将图象世界形容为一个“超现实”世界,VR 技术所带来的视觉景象却更像一个“超时空”世界,人们可以通过技术实现视觉上的“穿越”,充分感知另外一个世界的所有细节,而不仅仅是人工复制的“拟象”或是二维图像生成的“再现”。人们也不再仅仅处在现实环境中感受技术带来的景象,还增加了一种“灵魂出窍”式的进入另外一个世界的体验上的结构转变。

三、视觉话语:主体性弱化的视觉机制

在 VR 技术的视觉场中,视觉和 VR 眼镜共同链接着关系存在的结构因子,使得视觉呈现得以存在,同时也生成了一个技术色彩浓厚的视觉机制。

（一）VR 技术的视觉机制

VR 技术是更加具有现代性的叙事模式，通过 VR 眼镜实现的视觉呈现，更多的是一种视觉霸权。克拉里曾以暗箱为例讨论过视觉机制，他认为“暗箱执行的是一个个别化的操作，它强迫采取一种‘退避’的位置，从世界退出以便调节并纯化个人和现在这个‘外面’世界多样内容的关系。因此，它和一种内部性的形而上学不可分割，它代表了一种私密化的主体，与外面的公众世界分隔。”VR 技术营造的是一个更加具体而强化的暗箱，现实世界与再现场景失去交织。

VR 技术以视觉为亮点的特性，赋予了视觉优先性。然而，在虚拟现实的呈现过程中，“观察者和整个设计的纯粹运作是分离的，是在虚拟的客观中以机械而超验的方式重现的见证者”^[4]。如前文所述，观察者并不能介入到技术所呈现的虚拟现实空间中去，只是作为其意义补充的“物”而存在。除此之外，VR 技术更是一个话语机制，在创造视觉体验过程的同时建构着话语生产的方式，并影响人们对自我之外世界的感知。当真实世界中的所有物像都能够通过技术转化为一种视觉存在，并呈现于人们眼前时，让·鲍德里亚口中的“拟象”便成为了愈加实在的存在。人们看似通过技术主宰着现实世界，但当技术的视觉呈现被完成时，独善其身的主体意识也难以保持。

（二）视觉话语的主体性弱化

随着话语机制的形成和视觉机制的影响，VR 技术促使视觉政体的作用开始产生。视觉政体最早是由马丁·杰定义的，指在视觉中心主义传统上形成的一套以视觉性为标准的认知制度甚至价值秩序，用以建构从主体认知到社会控制的一系列文化规则的运作准则，形成了一个视觉性的实践与生产系统^[5]。在 VR 技术促发的视觉政体中，人处于完全接纳和吸收的状态，一旦进入虚拟现实环境中，随即也脱离了与现实世界的视觉联系。VR 技术几乎打破了几个世纪以来的视觉影像发展思路——一个 360 度的视觉场景的展现，意味着观看者可以随意寻找能够承载自己视觉焦点的区域，视觉体验过程不再是现实和“视觉世界”的切换，而是在“视觉世界”的森林里漫步。这是一个冒险的过程，也是一个迷失的过程，因为一旦进入这个森林，就意味着抛却现实、完全相信视觉世界能

够给自己带来满足。

观看者依赖于技术的视觉呈现去观看现实世界或自己所未看见的世界，增加了虚拟世界中呈现的景象的合理性，因为虚拟技术主宰着虚拟影像生产过程之外的几乎所有的世界景象。孟建在总结居伊·德波对视觉文化的论述时，指出了他的一个重要观点——“景象就是独裁和暴力，它不允许对话”^[5]。在虚拟现实视觉体验中，“视觉世界”剥夺了人与自己正体验的现实世界进行对话的可能，个体看似能够拥有更多的时空体验，主体意识却在这种扩散中被分散乃至“肢解”。

四、结 语

数字时代，技术媒介带来的只是一个无限接近真实的“仿真世界”，而这种“仿真实验”容易使个体否定之前的“媒介经验”。个体越相信，就等于愈加放弃了自我对真实的探知，更容易进入一个误区，觉得世界中除了技术是真的，其他体验都不再是真实的了。因此，对 VR 技术，人们要保持自我欲望的克制，在迎接一场刺激的视觉享受的同时，适当保持与它之间的距离。未来，技术媒介会进一步发展，但是，个体仍要保持人类能及时与现实接触的权利。

参考文献：

- [1] 海德格尔. 林中路[M]. 孙周兴, 译. 上海: 上海译文出版社, 1997: 86.
- [2] 安妮·弗莱伯格. 移动和虚拟的现代性凝视: 流浪汉/流浪女[M]//罗岗, 顾铮. 视觉文化读本. 桂林: 广西师范大学出版社, 2003: 327-328.
- [3] 吴琼. 视觉性与视觉文化: 视觉文化研究的谱系[M]//雅克·拉康, 让·鲍德里亚, 等. 视觉文化的奇观——视觉文化总论. 北京: 中国人民大学出版社, 2005: 14.
- [4] 鲁明军. 视觉机制与认知秩序: 论克拉里的视觉考古学与现代性叙事[J]. 文艺研究, 2014(5): 137.
- [5] 孟建. 视觉文化传播时代的来临: 对一种文化形态和传播理念的诠释[A]. 中国传播学: 反思与前瞻——首届中国传播学论坛文集[C]. 上海: 中国传播学论坛, 2002: 286.

[责任编辑: 武典]