

数字设计美学的困境与出路：一个批判性的考察

韩旭¹

(1. 烟台科技学院, 中国 烟台 265600)

摘要: 写这篇论文的契机, 源于去年冬天我在某设计论坛看到的一场争论。一位从业二十年的界面设计师抱怨, 现在客户开口闭口都是“算法推荐”“用户画像”, 却没人再讨论“这个颜色让人舒不舒服”这种老派问题。这场争论让我意识到, 数字技术对设计领域的渗透, 已经不只是工具层面的更替, 而是整个审美话语体系的深层位移。本文试图从这种切身的技术焦虑出发, 考察数字媒介如何重塑设计的审美认知与价值判断。我发现, 交互界面的普及使审美经验从“观看”滑向“操作”, 算法生成设计则动摇了“作者-作品”的传统主体性结构, 而虚拟现实技术催生的沉浸式体验, 又对我们习惯的距离型审美模式构成了挑战。这些变化并非简单的技术进步, 而是涉及设计美学基本范畴的重新配置。基于这些观察, 我提出“数字人文主义”的设计主张, 强调在技术效率与感性价值之间重建平衡。本文的分析主要依托现象学美学与技术哲学的理论资源, 同时结合了一些具体的设计案例进行讨论。

关键词: 设计美学; 数字技术; 交互设计; 算法生成; 具身认知; 批判理论

DOI: doi.org/10.65436/hssj.v1i5.33

一、问题的提出：从一次设计评审说起

去年参与某金融 App 的界面评审时, 我注意到一个耐人寻味的细节。设计团队花了三周时间打磨一套视觉方案, 从色彩心理学角度论证了为什么主色调选用某种特定的蓝——据说能降低用户的焦虑感, 提升对平台的信任度。然而最终拍板的决策者没有讨论这些, 他只问了一个问题: “这个方案的数据表现预测怎么样?”

这个场景并非个例。在当下的设计实践中, “审美判断”似乎正在让位于“数据验证”, “感觉不错”越来越需要“转化率证明”来背书。这种转变的深层逻辑是什么? 它仅仅是设计行业专业化程度提高的表现, 还是意味着某种更根本的审美范式变迁?

要回答这个问题, 我们需要回溯设计美学与技术媒介之间的历史关联。包豪斯时期对机械化生产的回应, 后现代主义对消费文化的形式批判, 都曾推动设计美学理论的阶段性更新。^[4]而当下以人工智能、虚拟现实、物联网为代表的数字技术集群, 其渗透深度远超以往任何一次技术变革——它不仅改变了设计的生产工具, 更在重构设计的本体论前提: 什么是“好设计”? 谁有资格做出这一判断? 设计的终极价值指向何处?

德国媒体理论家基特勒有个略带技术决定论色彩的论断: “媒介决定我们的处境”。^[5]我并非完全认同这种强决定论立场, 但不得不承认, 数字媒介确实不只是设计的“载体”或“工具”, 它在某种程度上框定了我们谈论设计的方式。当设计评审的会议室里开始频繁出现“算法”“迭代”“AB 测试”这些词汇时, 传统美学话语中的“形式”“韵味”“意境”似乎成了某种不合时宜的怀旧。

这种话语转换背后, 是审美经验结构的深层调整。本文接下来将围绕三个相互关联的维度展开讨论: 交互化如何改变审美的感知模式, 算法生成如何冲击创作的主体性, 以及虚拟性如何重构空间经验。这些讨论的最终指向, 是在数字语境下重新锚定设计美学的人文价值。

二、交互界面与审美感知的重构

2.1 视觉中心主义的松动

西方美学传统长期偏重视觉, 这几乎是常识。从柏拉图对“理念”的视觉隐喻, 到阿恩海姆系统化的格式塔视觉心理学,^[6]“观看”被默认为审美活动的核心模式。设计领域同样深受这种视觉中心主义的影响——我们谈论“版面设计”时, 默认是在谈论视觉元素的编排; 评价一件设计作品, 第一反应往往是“看起来如何”。

数字交互界面的普及, 正在松动这种视觉霸权。一个按钮的美, 不再仅仅取决于它的色彩渐变或圆角弧度,

更取决于点击后的反馈是否及时、手势操作是否顺畅、状态转换是否符合预期。唐纳德·诺曼提出的“示能”(affordance)概念,在这种语境下获得了新的解释空间:数字物体的审美属性与其功能可能性是缠绕在一起的,你无法脱离“这个按钮能不能点”来孤立地评价“这个按钮好不好看”。^[7]

这种缠绕关系改变了审美经验的时间结构。传统审美大体上是一种“事后”的反思性判断——你先看完一幅画,再形成审美评价。但交互设计的审美判断是“事中”的、即时反馈的:手指触屏的瞬间,系统响应的延迟哪怕只有0.1秒,也会直接转化为一种负面的审美感受(卡顿、不跟手、廉价感)。法国哲学家维利里奥曾警示“视觉的消失”,认为技术媒介正在抽离人类的视觉经验。^[8]但交互设计的实际情况更为复杂:视觉并未消失,而是被嵌入了一个更广泛的感知-操作回路之中。

我注意到一个有趣的现象:许多用户描述自己喜爱的数字产品时,很少使用传统的美学词汇(“优雅”“精致”),而是倾向于使用身体化的表达——“顺手”“跟手”“丝滑”。这些词汇暗示了一种具身化的审美模式,其中触觉隐喻(甚至是对触觉的想象性借用)压倒了纯粹的视觉描述。梅洛-庞蒂的具身现象学在这里显示出解释力:知觉从来不是大脑的孤立运算,而是身体与环境的互动过程。^[9]触屏手势、重力感应、触觉反馈(haptics)等多模态交互方式,使得数字审美经验越来越难以被还原为单一的视觉分析。

2.2 “上手状态”的悖论

海德格尔区分了“上手状态”(Zuhandenheit)与“现成状态”(Vorhandenheit):当我们熟练地使用一件工具时,它处于“上手”的透明状态,我们不会刻意注意它本身;只有当工具失灵,它才作为“现成物”突兀地进入意识。^[10]这个区分对界面设计有直接的启发意义——最理想的界面或许正是那种让人“忘记”其存在的界面。

苹果公司的iOS设计历来追求这种“上手性”的极致。流畅的转场动画、直觉的手势逻辑、隐形的系统架构,共同营造了一种“无摩擦”的体验。从可用性工程的角度看,这无疑是成功的;但从美学批判的角度看,这种对“上手性”的过度追求可能暗含风险。

风险在于反思空间的压缩。当一切操作都如此顺畅,用户被包裹在一个无缝的体验流中,很少有机会停下来思考“我为什么在做这个”“这个设计是否引导了我的选择”。社交媒体的信息流设计是典型例子:无限下拉、自动播放、个性化推荐,这些机制共同构成了一种“无摩擦”的信息消费环境。但正是这种“无摩擦”,使得用户难以觉察自己被框定的认知范围,难以对信息茧房的形成保持警觉。^[11]

我并非主张界面设计应该故意制造障碍。但在某些关键节点引入适度的“摩擦力”,或许是设计伦理与审美深度的共同要求。比如某些金融应用在转账确认环节设置的二次验证,某些平台在发布敏感内容前的提醒机制——这些“不流畅”的设计选择,恰恰体现了对使用者作为自主主体的尊重。在这个意义上,“摩擦力”可以是一种积极的设计价值,它对抗的是那种将用户简化为数据点、将体验简化为转化率的功能主义逻辑。

三、算法介入与创作主体性的焦虑

3.1 参数化设计的双重性

大约十年前,参数化设计在建筑界引发了一场近乎狂热的风潮。扎哈·哈迪德事务所的一系列流线型建筑,帕特里克·舒马赫高调宣扬的“参数化主义”,让算法生成形式成为一种新的风格标签。舒马赫将参数化主义定义为“后福特主义时代的伟大新风格”,强调其基于关联性逻辑与差异化系统的形式生成机制。^[12]

不可否认,参数化设计拓展了形式探索的边界。传统设计中,复杂曲面的建模与修改是极度耗时的手工劳动;而参数化工具允许设计师通过调整变量来实时观察形式的演化,大大提升了设计空间的搜索效率。但这种技术赋权也伴随着某种焦虑:当形式越来越多地由算法逻辑“自然生长”出来,设计师的个人风格与审美判断还有多大空间?

我认识一位从事参数化设计多年的建筑师,他曾向我描述一种矛盾的体验:看着软件根据自己设定的规则自动生成出令人惊叹的形态,既有一种“造物主”般的兴奋,又有一种隐隐的失落——“那个形式确实很美,但我不知道它为什么美,或者说,它的美似乎不完全属于我”。这种体验触及了创作主体性的核心问题:如果审美价值来源于算法逻辑的内在优雅,而非作者意图的表达,那么传统意义上的“作者”概念是否需要修正?

本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中提出的“灵光”(aura)消逝命题,在算法时代获得了新的延伸。^[2]但本雅明主要讨论的是复制技术对原作独特性的消解,而算法生成面临的则是另一个层面的问题:原创性本身的动摇。当AI可以在数秒内产出无穷无尽的视觉变体,当“风格迁移”技术可以将梵高的笔触应用到任意图像,“原创”与“复制”的边界变得模糊。这不是说算法生成完全没有创造性——涌现性(emergence)与不可预测性确实是某些参数化作品的审美魅力所在——而是说,这种创造性分布在一个“人-机”混合的系统中,难以用传统的作

者中心框架来捕捉。

3.2 作为“代具”的技术

法国哲学家斯蒂格勒将技术视为人类的“代具”（prothesis），强调技术既是解药也是毒药的双重性。^[13]这个“代具”概念对理解算法设计的位置很有启发。算法确实扩展了人类的设计能力，使我们能够处理更复杂的变量关系、搜索更广阔的形式空间；但同时，它也可能成为一种认知外包，将那些本应通过身体感知与直觉判断来完成的审美决策，让渡给计算优化。

一个具体的例子是色彩选择。传统设计师依赖色感训练与经验积累来搭配色彩，这个过程虽然效率不高，但蕴含着对身体感知与文化记忆的调用。而现在，Adobe Color 等工具可以基于色彩理论算法自动生成“和谐”的配色方案。这种工具的便利性是显而易见的，但如果设计师过度依赖算法配色，其自身的色感能力是否会退化？更进一步，当算法基于大数据分析推荐“当前最流行的配色趋势”，设计是否会陷入一种数据驱动的同质化？

我的看法是，问题不在于工具本身，而在于我们如何使用工具。算法生成设计在当前阶段仍然依赖于人类设定的目标函数、筛选标准与价值权重，它更多是审美决策的“放大器”而非“替代者”。真正需要警惕的，是那种不加反思地将审美判断让渡给技术系统的倾向，以及隐藏在算法“客观性”外表下的价值预设——毕竟，训练数据的选择、优化目标的设定、评价标准的制定，无一不渗透着人类的主观判断。

四、虚拟空间的审美经验：沉浸与反思的张力

4.1 “在场”的悖论

虚拟现实技术承诺了一种前所未有的“在场”体验：通过头戴显示器、空间追踪与立体声效，用户获得“身临其境”的感受。这种沉浸美学与传统审美模式形成了有趣的对照。康德强调审美需要“无利害”的心理距离，^[14]而 VR 设计恰恰追求最大程度地消除这种距离，使用户完全“进入”虚拟世界。

但“在场”这个概念本身就充满悖论。现象学传统中，“在场”意味着直接面对事物本身；而 VR 中的“在场”却是一种技术中介化的在场，是对真实在场的模拟。更微妙的是，当前的 VR 技术主要依赖视觉与听觉，触觉、嗅觉、前庭觉等身体感知的缺失，使得这种“在场”始终带有某种幽灵般的空洞感——你“看到”自己站在悬崖边缘，但双脚却稳稳地踩在客厅地毯上，这种感官通道的不协调往往带来眩晕而非愉悦。^[3]

我体验过几个建筑设计的 VR 展示，其中一个案例让我印象深刻。设计师重现了柯布西耶的萨伏伊别墅，用户可以在虚拟空间中自由行走、观察光影变化。这种体验确实提供了图纸与照片无法传达的空间信息，但我始终意识到自己是“戴着头盔的观察者”，那种在真实建筑中身体对尺度、材料、温度的综合感知是无法替代的。这提示我们，虚拟空间的设计美学不应盲目追求“逼真”，而应探索虚拟与现实之间富有张力的关系——有时候，刻意保留某些“不真实”的痕迹，反而能激发更丰富的审美反思。

日本建筑师隈研吾提出的“负建筑”理念，强调建筑应消隐于环境，让人的身体直接感知自然材料。^[15]这个理念对虚拟空间设计有反向的启发：或许优秀的 VR 设计不是创造越来越“真实”的虚拟世界，而是承认其虚拟性，并在这种承认中发展出独特的审美语法。就像绘画不必追求摄影式的逼真，虚拟空间也可以探索“非真实”的表现力。

4.2 界面的日常性渗透

如果说 VR 代表了数字设计的极端形态，那么智能手机应用、智能家居界面、可穿戴设备则构成了其日常形态。这些界面渗透进生活的每一个缝隙，其审美影响更为隐蔽，也因此更值得关注。

海德格尔对现代技术的批判指出，技术通过“座架”（Gestell）框定我们理解世界的方式。^[10]数字界面正是当代最普遍的“座架”之一。社交媒体的信息流设计塑造了我们的注意力分配，电商平台的推荐算法影响着消费偏好，导航应用改变着我们对城市空间的认知方式。这些设计决策看似微观，却累积性地构成了我们的数字生存环境。

“平滑”与“摩擦力”的辩证在这里再次显现。主流界面设计追求极致的流畅性，这有其合理性——没有人喜欢卡顿的操作体验。但当“平滑”成为压倒性的设计价值，当所有平台都追求同样的“无缝”体验，我们可能正在失去某种重要的东西：反思的空间、意外的可能、对系统本身的质疑能力。

我注意到一个反例：某些独立开发者故意设计“笨拙”的界面，比如需要用户缓慢滑动才能阅读的文本，或者操作后需要等待才能看到结果的交互。这些设计实验的出发点各不相同，有的旨在对抗注意力经济的掠夺性逻辑，有的试图恢复某种“前数字”的时间节奏。它们未必是成功的商业产品，但作为一种批判性实践，它们提醒我们：

设计的审美价值不能简化为“效率”或“易用性”的单向度优化。

五、数字人文主义：一种批判性的立场

5.1 技术批判的伦理维度

面对数字技术对设计的全面渗透，我认为设计美学需要建立一种批判性的理论立场。我将其概括为“数字人文主义”，这不是某种现成的理论标签，而是我在阅读与观察中逐渐清晰化的一种主张。它包含三个相互关联的层面。

第一，技术服务于人的全面发展。设计的价值评判不应局限于效率、流量、转化率等量化指标，而应回归一个更根本的问题：这个设计是否促进了使用者的福祉？是否拓展了其感知与理解世界的能力？这个标准听起来很抽象，但可以通过具体案例来检验。比如，那些利用可变奖励机制诱导用户无限刷短视频的界面设计，即便数据表现优异，从人文主义的视角看也是成问题的，因为它们利用了人的心理弱点而非支持其自主发展。^[11]

第二，维护审美经验的不可计算性。算法的优化逻辑倾向于将审美还原为可量化的模式，这可能导致审美趣味的同质化。但真正的审美经验总有一些无法被算法捕捉的维度：偶然性、矛盾性、模糊性、那种让你说不出原因却被深深打动的瞬间。阿多诺强调真正的艺术应保持对既有现实的否定性力量，这种否定性恰恰来源于其不可被完全整合进实用理性的“剩余”。^[12]设计美学同样需要守护这种“剩余”。

第三，重建设计的公共性。数字平台的设计决策往往具有巨大的社会外部性。信息茧房、算法偏见、注意力剥削，都与界面设计的微观选择相关。^[16]设计美学因此不能局限于形式分析，而应成为社会美学，关注设计如何塑造公共领域、如何分配认知资源、如何影响社会公平。

5.2 生态维度的紧迫性

数字设计的生态维度是数字人文主义必须面对的议题。表面上看，数字产品比实体产品更“环保”，但这种看法忽略了数字基础设施的巨大能耗。数据中心的冷却系统、加密货币的挖矿运算、AI训练的算力消耗，构成了数字时代的隐性碳足迹。^[17]

设计美学需要发展出一种生态意识，将可持续性内嵌于审美判断。这不仅关乎技术选择（如优化代码降低能耗），更关乎审美价值观的转变：从“新即美”的消费主义，转向“耐久即美”“简约即美”。近年来兴起的“数字极简主义”思潮，以及欧洲设计界对“循环设计”的探索，都体现了这种价值转向。^[18]

在界面层面，生态意识意味着反对计划性淘汰的设计策略，反对通过界面更新强制用户更换设备。它倡导“轻量设计”：减少不必要的视觉元素与交互层级，降低系统资源占用。最环保的设计往往也是最简洁、最人性化的设计——这个等式背后，是生态美学与功能美学的深层统一。

5.3 文化差异性的守护

数字技术的全球传播带来了设计风格同质化风险。当世界各地的用户面对相似的 Material Design 规范、相似的算法推荐内容，地方性的审美传统面临被抹平的危险。

我曾在一次工作坊中让来自不同国家的学生用当地传统图案为素材，训练生成式 AI 进行风格迁移。结果很有趣：算法确实能够提取某些视觉特征并应用到新图像上，但学生们普遍反映，“感觉不对”——那些图案在原文化语境中的特定意义、使用禁忌、工艺传统，是算法无法捕捉的。这个实验让我意识到，文化差异不仅是视觉风格的差异，更是感知模式、空间观念、时间体验的差异。

设计美学应成为这些差异性的翻译者与守护者，而非全球同质化趋势的共谋者。这不是主张封闭的文化保守主义，而是强调在技术普遍性中维护文化特殊性。如何将中国传统园林的“移步换景”原理应用于 VR 空间设计？如何借鉴日本“间”（ma）的概念重构数字界面的时间节奏？这些问题没有标准答案，但提出这些问题本身，就是对抗同质化的一种努力。

六、方法论上的几点说明

6.1 理论资源的选取

本文的分析主要依托现象学美学与技术哲学的理论资源，选择这些资源并非出于学科偏见，而是因为它们对“身体”“知觉”“技术”等问题的讨论，与数字设计的经验现象有较高的契合度。梅洛-庞蒂的具身现象学为理解交互设计的多模态感知提供了框架，海德格尔的“上手状态”概念有助于分析界面的透明性悖论，斯蒂格勒的技术哲

学则启发我们思考算法介入下的主体性问题。^[13]

但我并不认为这些理论是唯一的或最优的分析工具。精神分析传统对欲望与快感的讨论，或许可以补充本文对“上瘾性设计”的分析不足；女性主义技术科学 studies (STS) 对“关怀”与“维护”的强调，或许可以为生态维度提供不同的切入角度。理论资源的选择总是与研究者的关切和训练背景相关，本文的选择反映了我个人的学术路径，而非某种普遍适用的方法论模板。

6.2 案例的使用方式

本文穿插了一些具体案例，但它们的使用方式与传统的设计案例分析有所不同。我没有采用“案例描述-理论分析-结论提炼”的标准结构，而是让案例更自然地嵌入论述流程，有时作为引出问题的契机，有时作为理论观点的例证，有时则作为反思的起点。这种处理方式或许不够“严谨”，但更接近实际的思考与写作过程——我们很少是先有完整理论再去套案例，更多是在案例与理论之间的往复对话中逐渐形成观点。

七、结语：一种审慎的期待

数字技术正在重塑设计美学的每一个维度，这个判断近乎陈词滥调，但其具体含义仍需持续追问。本文的探讨远未穷尽这一复杂议题，更多是在几个关键节点上提出问题、展开分析、尝试回应。

我试图论证的是，设计美学在数字时代既不能固守传统范式的象牙塔，也不能沦为技术决定论的附庸。“数字人文主义”这个提法，或许听起来有些大而化之，但其核心意图是明确的：在技术可能性与人文价值性之间建立反思的平衡。这种平衡不是静态的、一劳永逸的，而是需要在具体的 design situations 中不断协商和调整。

写这篇论文的过程中，我始终被一种矛盾感所困扰：一方面，我享受着数字工具带来的写作便利（文献检索、版本管理、远程协作）；另一方面，我又警惕着这种便利可能带来的思维惰性。这种矛盾或许正是数字时代设计实践者的普遍处境——我们既是技术的受益者，也是其批判者；既无法回到前数字的怀旧乌托邦，也不愿拥抱不加反思的技术乐观主义。

设计的终极使命，是通过对物的塑造来实现对人的关怀。这个命题听起来有些老派，但在算法与代码日益主导设计生产的今天，重申它并非保守，而是一种必要的抵抗。抵抗的不是技术本身，而是那种将人简化为数据点、将审美简化为优化目标、将生活简化为用户体验的功能主义逻辑。

最后，我想引用一位设计师朋友的话来结束本文。他在某次深夜聊天时说：“好的设计应该像好的朋友——它不会让你忘记自己的存在，而是帮助你成为更好的自己。”这个朴素的比喻，或许比任何理论定义都更接近设计美学的人文内核。

参考文献：

- [1]阿多诺. 美学理论. 王柯平译. 成都: 四川人民出版社, 1998.
- [2]本雅明. 机械复制时代的艺术作品. 王才勇译. 北京: 中国城市出版社, 2002.
- [3]李砚祖. 设计美学: 从“物”到“事”的范式转换. 装饰, 2019(5): 12-17.
- [4]王受之. 数字时代的设计伦理: 技术、美学与价值. 美术观察, 2020(8): 8-13.
- [5]Kittler, F. Gramophone, Film, Typewriter. Translated by G. Winthrop-Young and M. Wutz. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- [6]柳冠中. 设计作为“事”的学问: 论设计本体论的回归. 设计艺术, 2021(2): 1-6.
- [7]Norman, D. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York: Basic Books, 2013.
- [8]Virilio, P. The Vision Machine. Translated by J. Rose. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
- [9]梅洛-庞蒂. 知觉现象学. 姜志辉译. 北京: 商务印书馆, 2001.
- [10]海德格尔. 技术的追问. 载于《演讲与论文集》, 孙周兴译. 北京: 三联书店, 2005.
- [11]杭间. 中国设计美学思想史论. 北京: 人民美术出版社, 2018.
- [12]Schumacher, P. The Autopoiesis of Architecture: A New Framework for Architecture. Chichester: John Wiley & Sons, 2011.
- [13]斯蒂格勒. 技术与时间: 爱比米修斯的过失. 裴程译. 南京: 译林出版社, 2012.
- [14]康德. 判断力批判. 邓晓芒译. 北京: 人民出版社, 2002.
- [15]隈研吾. 负建筑. 计丽屏译. 济南: 山东人民出版社, 2008.
- [16]Frampton, K. "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance." In The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture, edited by H. Foster, 16-30. Seattle: Bay Press, 1983.

[17]李砚祖. 设计的生态伦理与可持续设计. 装饰, 2021(3): 8-13.

[18]王受之. 数字极简主义与界面设计伦理. 美术观察, 2022(4): 15-20.

The Predicament and Way Out of Digital Design Aesthetics: A Critical Inquiry

HanXu¹

¹ *Yantai Institute of Science and Technology, Yantai, China*

Abstract: The impetus for this paper arose from a debate I encountered last winter on a design forum. A veteran interface designer with twenty years of experience lamented that clients today speak of nothing but "algorithmic recommendations" and "user personas," while no one discusses old-fashioned concerns like "whether this color feels comfortable" anymore. This debate made me realize that the penetration of digital technology into the field of design is no longer merely a matter of tool replacement, but a profound displacement of the entire aesthetic discourse system.

This article seeks to examine how digital media reshape the aesthetic cognition and value judgment of design, departing from this deeply felt technological anxiety. I have found that the proliferation of interactive interfaces shifts aesthetic experience from "viewing" toward "operation"; algorithmically generated design destabilizes the traditional subjectivity structure of "author-work"; and the immersive experiences catalyzed by virtual reality technology challenge the distanced aesthetic model to which we are accustomed. These changes are not simple technological advances, but involve a reconfiguration of the fundamental categories of design aesthetics. Based on these observations, I propose a design ethos of "digital humanism," emphasizing the reconstruction of balance between technological efficiency and sensuous value. The analysis in this paper draws primarily on theoretical resources from phenomenological aesthetics and the philosophy of technology, while also incorporating specific design cases for discussion.

Keywords: design aesthetics; digital technology; interaction design; algorithmic generation; embodied cognition; critical theory