

论康德审美共通感在数字沉浸式体验中的困境

张淑华

鲁东大学人文学院, 山东 烟台

收稿日期: 2026年5月25日; 录用日期: 2026年6月17日; 发布日期: 2026年6月30日

摘要

本文在分析康德提出的审美共通感时发现其可以为理解沉浸式体验与审美反应之间的关系提供新的思路与框架。因此, 笔者主要论述了康德的审美共通感在数字时代造成了三重消解: 第一是通过论述数字时代的沉浸式体验以浅层的感官刺激替代深度的审美观照造成对于康德美学中“无利害”的消解; 第二是主体在过度介入与功利性渗透中摧毁必要的审美距离对于康德美学中“自由游戏”造成了深度消解; 第三是数字媒介的私人化、个性化体验模式又不断瓦解着审美中“共通感”的普遍可传达性。本文又简单论述了数字时代对于审美共通感的反作用: 沉浸式体验从具身共通感、文化共通感以及社会认同对于审美共通感的重构。最后得出结论, 尽管两者之间存在明显的张力, 但是在发展的过程中要时刻保持反思, 不能背离其核心要义。

关键词

康德, 共通感, 沉浸式体验, 重构

On the Dilemma of Kant's Aesthetic Common Sense in Digital Immersive Experience

Shuhua Zhang

School of Humanities, Ludong University, Yantai Shandong

Received: May 25, 2026; accepted: June 17, 2026; published: June 30, 2026

Abstract

By analyzing Kant's proposition of aesthetic common sense, this paper finds that it can provide a new perspective and theoretical framework for understanding the relationship between immersive experience and aesthetic response. Therefore, this paper mainly discusses that Kant's aesthetic common sense suffers threefold dissolution in the digital era. First, the immersive experience in the digital era replaces in-depth aesthetic contemplation with superficial sensory stimulation, leading to

the dissolution of the “disinterestedness” in Kantian aesthetics. Second, the excessive participation of the subject and the infiltration of utilitarian motives break the necessary aesthetic distance, which profoundly dissolves the “free play” in Kantian aesthetics. Third, the privatized and personalized experience mode of digital media continuously undermines the universal communicability of “common sense” in aesthetics. This paper also briefly expounds the counter-effect of the digital era on aesthetic common sense: immersive experience reconstructs aesthetic common sense from the dimensions of embodied common sense, cultural common sense and social identity. Finally, the paper concludes that although there is an obvious tension between them, constant reflection should be maintained in the development process so as not to deviate from its core essence.

Keywords

Kant, Common Sense, Immersive Experience, Reconstruction

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在康德《纯粹理性批判》中知识是认识能力活动的结果，也就是人为自然立法，经验给知识提供感性的材料，即人类知性范畴对感性直观的综合作用使得自然领域的知识成为可能，但这一认识领域严格受制于因果必然性法则，现象界万事万物都被纳入确定的自然秩序之中[1]。而在《实践理性批判》中，康德转而论证了实践理性的自律性，强调理性存在者通过道德律令实现意志自由的可能性，这种自由正体现在能够突破自然因果性的束缚而按照理性自身的法则行动[2]。这两个批判虽然分别奠定了自然领域和自由领域的哲学基础，却在体系内部留下了一个横跨在自然与自由之间亟待解决的难题：受必然性支配的自然领域与遵循自由的道德领域如何能够协调统一？正是这个体系性的裂隙促使康德在《判断力批判》中引入判断力作为中介能力，而审美判断及其预设的共通感则成为解决这一问题的关键枢纽。

康德引入的审美判断既不像理论认识那样受制于知性概念的强制规定，也不像道德判断那样依赖于理性概念的实践要求，而是通过想象力与知性的自由游戏产生无利害的愉悦，这种愉悦虽然基于个体的主观感受，却同时又包含着对他人普遍同意的理性诉求。即当我们在判断某物为美时，我们既可以体验到感性的愉悦，又要求这种审美愉悦具有超越纯粹主观性的普遍有效性，这种看似矛盾的要求之所以成立，正是因为康德预设了某种人类共通的感知和判断能力——审美共通感。随着科技的进步，数字技术催生出了全新的一种审美体验模式——沉浸式体验，而康德的共通感理论为理解沉浸式体验与审美反应之间的关系提供新的思路与框架。

本文试图分析数字时代沉浸式体验对于康德“审美共通感”的解构与重建，基于此，沉浸式体验也可能为理解和发展“共通感”提供新的方向和视角。

2. 沉浸式体验对审美共通感的转化

上文中提到审美判断是一种通过想象力与知性的自由游戏产生的无利害的愉快，康德认为这不同于单纯的感官判断，鉴赏判断必定有一条主观原则，这条原则只通过情感而不通过概念，却可以普遍有效地规定什么是令人喜欢的、什么是令人讨厌的，这一条原则被看作是共通感[3], p. 74)。然而，数字时代的沉浸式体验往往以浅层的感官刺激替代深度的审美观照，导致主体在过度介入与功利性渗透中摧毁必

要的审美距离。同时，数字媒介的私有化体验模式不断瓦解着传统审美中共通感的建构基础。

康德界定的审美判断不同于感官快适，也不同于道德上的善而是不混杂丝毫的利害在内的，比如当我们欣赏一朵花的形态或一首乐曲的韵律时，愉悦感仅仅是源于对象形式与心灵认知能力的自由游戏，无关实用价值或道德目的；数字时代的沉浸体验却呈现出截然不同的审美路径，如今日常生活审美化理论所标榜的快感与康德所说的美感并不是一回事，它的存在建立在人们对日常生活的视觉性表达的需求以及从中获得愉悦[4]。随着虚拟现实、增强现实等技术的发展，这种体验往往涉及多感官刺激，它超越了视觉中心，结合听觉、嗅觉、触觉等多种感官营造出全身心投入的在场感，使用户从旁观者变为参与者，也打破了传统康德美学中的静观距离。这种全身心投入的在场感本质上以感官刺激的强度与广度为核心，他们常常涉及虚拟的利害(目标的实现、任务的达成、情感的体验)与生理反应(激动、眩晕、崇高)。因此数字时代沉浸式体验对于康德的“无利害”的审美判断是一种冲击和消解。

学者张中认为“无利害直接带来主体的自由：这种自由是一种彻底的、真正的自由”，在学者张中的文章内写到“审美无功利就是康德美学的核心思想，它直接指向审美自由”([5], p. 22)。实际上，在康德的美学体系中，“自由的游戏”绝非简单意义上的随意而为，而是对审美活动本质的深刻界定，它指向一种既无外在强制又无内在功利束缚的心灵自由状态，核心是想象力与知性这两种认知能力在审美判断中的“自由协调”。审美自由中的“游戏”与道德规律的自由截然不同，它不需要受限于道德法则的普遍性要求，没有必须达成的目的需要实现，想象力与知性的游戏摆脱了概念、功利的限制，是无规律限制的自由[6]。然而，数字时代沉浸式动态空间通过距离的消除、互动的强制与主题的预设对康德美学中“自由游戏”造成深层消解。沉浸式的动态空间便是以消除距离为核心，通过VR设备的视觉效果、空间音效的听觉环绕等使主体直接进入虚拟场景，使其从静观的旁观者转变为动态的参与者。更关键的是，沉浸式空间的主题预设进一步瓦解了自由游戏的无目的性，无论是历史题材的虚拟展馆、剧情驱动的互动叙事，还是任务导向的游戏场景，其空间设计始终有着明确的主题预设：比如传递特定的价值观、参与喜欢的情感体验、完成需要的认知目标等。

康德认为一切知识与判断都必须能够普遍可传达([5], p. 24)。因为如果没有达到普遍可传达这个条件，那么便是《判断力批判》中说的“全都只是诸表象力的主观游戏了”([3], p. 75)，而这种普遍可传达是以共通感作为前提的，即美的普遍有效性是建立在共通感之上的，而审美共通感又确保了美可以普遍可传达。不可否认的是，数字时代沉浸式体验是基于个体行为的独特体验所以其要求必须私人化、个性化，这又如何能要求普遍的赞同？因此康德的共通感预设的普遍愉悦对象在沉浸式体验中变得高度碎片化和个性化。在沉浸式的环境中，用户不再面对一个清晰、稳定、静观的共同对象，每个人体验的内容和心情可能完全不同，预设一个共同的愉悦基础变得异常困难。

在第一节中，主要是通过论述数字时代的沉浸式体验以浅层的感官刺激替代深度的审美观照，造成对于康德美学中“无利害”的消解；主体在过度介入与功利性渗透中摧毁必要的审美距离，导致了对于康德美学中“自由游戏”造成了深度消解；数字媒介的私人化、个性化体验模式不断瓦解着审美中“共通感”的普遍可传达性。

3. 沉浸式体验对共通感的拓展与重塑

数字时代中，审美共通感并未消亡，而是以其他形式存在，这为康德的“美学共通感”提供了新的重构路径。第二节主要是从具身共通感、文化共通感以及社会认同角度讲述沉浸式体验对于共通感的重塑。

数字技术通过模拟现实世界的景象和声音，创造出前所未有的虚拟艺术空间，具身感知成为共通感的新基础。康德在《判断力批判》中有过这样的论述：审美愉悦“就是关联于主体的生命感的”([3], p. 29)，审美判断“只适用于人类，即适用于动物性的但却有理性的存在物，但这存在物又不单是作为有理性的

(例如精灵), 而是同时又作为动物性的存在物” ([3], p. 34)。康德在《纯粹理性批判》中也有对于内感官与外感官的说明, 学者黄炜在论文中提到“内感官是对自身及心灵内部状态的直观, 其表象能力在时间上得以呈现, 并确定表象持续性、同时性、相继性的状态, ‘共通感’由内感官产生。外感官是内在心灵状态的一种触发方式, 只有内感官与外感官具身性的结合, 主体才可能存在。因此具身性的生命感受和生命意识是主体存在的先决条件, 更是‘共通感’建立的基础。” [7]这一点与身体美学很相似。数字技术正是通过身体沉浸强化了审美体验的共享性, 使具身感知作为共通感的生理与认知基础。就拿沉浸式技术来说, 它其实是揭示一种更本质的共同感觉, 这种感觉源于人们共有的身体感知能力和基础情感反应。比如, 我们每个人都具备的空间感知力、身体平衡感, 还有把视觉、听觉、触觉等多种感官信息整合起来的能力, 这些都是身体与生俱来的感知本领。而面对外界事物时产生的惊奇、恐惧、愉悦等最初的情感反应, 也是人类共通的心理表现。当不同的人进入同一个精心打造的虚拟环境时, 可能大家都会不约而同地感到眩晕, 或是产生失重般的漂浮感。这种集体性的生理与心理反应恰恰说明在这些身体感受和情感波动背后, 存在着人类共通的生理机制和心理基础。数字技术通过构建这样的虚拟场景, 让人们身体直接参与其中, 不再是单纯地运用视觉、听觉感官系统, 而是整个身体都在感受环境, 这种身体的直接参与让共同的感知变得更加真实。

在查找文献当中, 学者张铮、刘晨旭在文章中写到, “文化元宇宙正在创造的和将要创造的是一种共通的文化意义空间, 人们在其中有着文化交织, 甚至站在一个新的文化起跑线上创造面向未来的文化新共识, 本研究拟将其称为‘文化共通感’。” [8]文化共通感的提出不仅能打破地域、阶层、技术带来的数字鸿沟, 让不同文化背景的个体在数字载体中识别共通的情感符号与价值内核, 减少跨文化交流中的误解与隔阂; 而这一概念的提出更是对康德共通感理论的创造性发展, 康德将共通感视为审美判断得以成立的前提, 强调其作为“普遍可传达性”的哲学预设; 现代文化共通感则在此基础上, 从单纯的审美领域拓展至更广阔的文化实践, 从静态的“判断前提”演变为动态生成的“交流机制”——它不再追求绝对统一的价值标准, 而是在尊重文化差异的前提下, 通过数字互动不断校准共通的情感坐标与认知基础, 使“可传达性”从哲学理想为跨文化共生的提供了现实可能, 让康德笔下的“鉴赏判断”升华为更具包容性的文化理解与认同。

康德共通感的原初建构始终笼罩在“先验哲学”的光晕之下, 其深刻性与局限性都植根于这一基底。如今社会集体参与的规范性建构, 为康德共通感提供了可操作的实践框架, 将审美共通感从理论发展到了与社会生活相关的实践当中。学者尤西林在文章中提到“当代中国新资产阶级借助审美共通感公共资源冲淡阶级差异对立并获得社会认同” [9]。同样, 从社会认同维度看, 数字沉浸式体验中的共通感重构延续了审美共通感作为“沟通中介”的功能, 却突破了传统阶级化的审美资源垄断。根据文章中的内容我们可以看出审美共通感的公共性使其成为“超越特定阶级的全社会公共价值”, 而数字技术进一步打破了审美资源的物理壁垒, 平民与精英可共享同一套虚拟审美场景, 底层群体也能通过低成本交互设备参与审美实践 [10]。这种技术赋能的平等参与, 使共通感不再被新资产阶级独占为“社会认同工具”, 而是转化为更广泛群体的“情感联结纽带”。当不同阶层用户在虚拟公益展览中对苦难场景产生共同共情, 或在数字非遗项目中形成对传统文化的集体认同, 共通感便成为跨越社会差异的认同基础, 呼应了康德对“人类共同体”的理想, 在数字时代就是以技术化的实践机制替代了先验预设。

4. 在张力中寻求对话与演进

康德的审美共通感理论为理解审美判断的普遍性提供了深刻的哲学基础, 但其产生的背景与数字时代沉浸式美学的核心特征确实存在显著张力, 但是这并不意味着共通感理念在数字时代完全过时。沉浸式体验促使着我们对“共通感”的内涵进行重新审视和拓展, 据分析康德共通感的核心精神在数字时代

依然具有其生命力。

从梅洛-庞蒂“身体间性”理论视角看，我们能清晰地看到技术具身对共通感的积极意义，它并非消解共通感的敌人，而是承载共通感的新载体，这一视角恰好补足了康德共通感理论的局限。梅洛-庞蒂用“身体间性”重构主体间的关系，他指出认知与交往的起点并非纯粹意识，而是“作为主体的身体”在世界中的感知活动，主体间的理解与共鸣本质上源于身体知觉的相互渗透与感官的共通体验，即“身体间性”构成了共通感生成的场域^[11]。由此看出当数字技术以智能设备、虚拟现实等形式成为身体的“延伸器官”，这与如今的身体美学相类似，在阅读现象学以及数字沉浸式体验中可以看出其对康德思想的延续和发展，技术具身并未割裂身体间性，反而拓展了其存在的维度。

除了上述讲到的对于康德审美共通感的演进发展，还包括在数字时代对康德审美共通感的当代反思。短视频的碎片化推送、虚拟现实的沉浸式体验，将审美的感知不断推向即时性、表层性的感官刺激，这种被动接收的感官刺激正在削弱康德强调的“反思性判断力”，使审美体验沦为无深度的感官共鸣，背离了审美共通感中“不依赖概念却具有主观普遍性”的核心要义，因此“感官过载”的批判尤为尖锐。这些批判可以使我们重新审视审美判断是“想象力与知性的自由游戏”的定义，呼吁在感官体验中守护审美判断的理性内核。

5. 结语

本文结合康德的“共通感”审美哲学理论，分析其在沉浸式体验的领域中的转化与重塑，第一节主要论述了数字时代的沉浸式体验对于康德美学中“无利害”“自由游戏”造成的深度消解，数字媒介的私人化、个性化体验模式对于审美中“共通感”的普遍可传达性造成的消解。第二节主要是论述了在数字时代中审美共通感并未消亡，而是通过其他的形式(具身共通感、文化共通感、社会认同)对康德的“共通感”提供了新的重塑路径。第三节论述的是康德的审美共通感理论与数字时代沉浸式美学的核心特征确实存在显著张力，正因如此，时代迫使康德共同感理论的不断更新，创造出更适应时代的理论，但是在发展的过程中要时刻保持反思，不能背离其核心要义。

参考文献

- [1] 周黄正蜜. 论康德的审美共通感[J]. 云南大学学报(社会科学版), 2014, 13(4): 91.
- [2] 燕锋. 从康德的《判断力批判》看共通感的两种表述与两层含义——以康德思想内在矛盾的调和与统一为基点分析[J]. 文教资料, 2021(2): 104.
- [3] [德]康德. 判断力批判[M]. 邓晓芒, 译. 北京: 人民出版社, 2002.
- [4] 胡友峰. 西方文论关键词审美共通感[J]. 外国文学, 2011(3): 129.
- [5] 张中. 康德视野中的审美自由[J]. 玉溪师范学院学报, 2013, 29(6): 21-28.
- [6] 杨平. 康德与中国现代美学思想[M]. 北京: 东方出版社, 2002: 86.
- [7] 黄炜. 康德生命感的生生美学阐释[J]. 武陵学刊, 2025, 50(2): 47.
- [8] 张铮, 刘晨旭. 未来数字文明: 文化元宇宙的创造要素与价值生成[J]. 东南学术, 2024(3): 219.
- [9] 尤西林. 审美共通感的社会认同功能[J]. 文学评论, 2004(4): 19.
- [10] 李沁. 沉浸媒介: 重新定义媒介概念的内涵和外延[J]. 国际新闻界, 2017, 39(8): 115-139.
- [11] 贾玮. 审美共通感的“身体间性”基础[J]. 重庆师范大学学报(哲学社会科学版), 2012(5): 53-59.