

虚拟世界中的自我认同：时空模糊性的教育哲学探讨

侯睿辰

(福建师范大学, 福建 福州 350007)

摘要: 虚拟世界的时空特性对基于现实经验的自我同一性理论构成了根本性挑战。本文从教育哲学视角出发, 系统批判了将虚拟身份视为纯粹虚构的“朴素虚构主义”观点。通过整合笛卡尔、休谟以及克拉克与查默斯等人的哲学理论, 本文论证了虚拟环境中的自我呈现出时间上的流变性与空间上的延展性, 从而具有内在的模糊性。这种时空模糊性导致个体在情感道德、自我认知与社会互动等方面面临新的发展态势。教育实践应超越简单的“虚拟/现实”二元论, 引导学生在虚实交织的体验中整合多重身份, 致力于构建一种具有动态韧性的自我同一性。

关键词: 虚拟世界; 自我同一性; 时空模糊性; 教育哲学; 延展自我

DOI: doi.org/10.70693/jyxb.v1i3.87

引言

随着元宇宙、沉浸式游戏等数字技术的迅猛发展, 虚拟世界已逐渐成为个体进行自我探索与身份建构的重要社会文化场域。这一背景下, 我国教育数字化战略亦明确推进: 2022年全国教育工作会议提出“实施教育数字化战略行动”, 党的二十大报告进一步将“推进教育数字化”纳入“数字中国”建设的整体布局。与政策引导并行的是青少年网络实践的普遍化与现实化, 据《第6次中国未成年人互联网使用情况调查报告》(2024)显示, 我国未成年网民规模已突破1.96亿, 互联网普及率高达97.3%, 昭示着虚拟空间已成为当代青少年成长的基本环境^[1]。

这一结构性变迁不仅拓展了人类互动的物理边界, 更对源自现实经验传统的自我同一性理论提出了深刻的哲学性质疑。在虚拟环境中, 个体通过化身(Avatar)进行的多重角色扮演、跨时空互动与身份实践, 使得自我同一性的边界呈现出前所未有的复杂性。已有实证研究揭示了其中的发展困境: 网络社交媒体的使用虽可能通过强化“成就型自我同一性”间接提升青少年生活满意度, 但也可能通过加剧“弥散型自我同一性”对其心理适应产生负面影响^[2]。更有研究指出, 部分大学生在社交媒体中呈现出“虚拟自我”“现实隔离”等依赖现象, 不仅改变自我认同的载体, 也弱化了现实社会支持系统, 甚至引发自我认同危机^[3]。

从埃里克森(Erik·H·Erikson)的发展阶段论到玛西亚(Marcia)的状态模型, 传统的自我同一性理论均植根于相对稳定的现实社会结构与时空经验。然而, 虚拟世界的“时空模糊性”——即时间维度的流动压缩与空间维度的弹性延展——动摇了这些理论的解释根基。在此背景下, 一种将虚拟身份简单视为“虚构”的“朴素虚构主义”观点在教育实践与哲学讨论中颇具影响, 但其理论简化倾向无疑遮蔽了问题的深度, 亦难以回应当代青少年在虚实交织环境中的认同发展现实。

基于此, 本文旨在从教育哲学视角完成三重任务: 其一, 系统梳理并批判关于虚拟自我认同的“朴素虚构主义”立场; 其二, 引入休谟(David Hume)的怀疑主义自我观与克拉克(Clark Andy)的延展心灵理论, 构建理解虚拟自我“时空模糊性”的哲学框架; 其三, 探讨该框架对教育实践的启示, 论证教育应如何引导学生在虚实交织的语境中, 实现自我同一性的整合与建构, 以回应数字时代人的发展的现实挑战。

一、理论背景：自我同一性的经典框架与虚拟世界的新挑战

自我同一性(personal identity)作为人格发展的核心概念, 其理论演进本身即为一个不断挣脱单一框架、拥抱复杂性的过程。埃里克森将其界定为个体在生命周期中对自我价值观与社会角色的探索与确认^[4]。具体而言, 自我同一性不仅包括个体对自身过去经历和人格特征的认同(如遗传禀赋、早期经验等), 还涉及个体对未来的

作者简介: 侯睿辰(2002—), 女, 硕士研究生, 研究方向为比较教育学;

通讯作者: 侯睿辰

规划与定位(如职业发展、社会角色认知等)^[5]。玛西亚通过“危机”与“承诺”两个维度,进一步将自我同一性细化为获得、延缓、早闭和扩散四种状态,为实证研究提供了可操作化的理论工具^[6]。克罗格(Kroger,2007)则强调,这一建构过程是贯穿生命全程的、动态的,而非仅限于青少年阶段的静态结果^[7]。

然而,上述理论均预设了一个相对稳定、连续的现实社会环境作为自我建构的环境,虚拟世界的兴起彻底改变了这一情况。有学者从知觉现象学出发,指出用户是依靠“信息技术身体”介入游戏世界的,这一概念描述了一种通过技术界面(从手柄到VR设备)延伸了自身的知觉与行动能力,从而与虚拟环境互动的身体状态^[8]。在多人在线角色扮演游戏(MMORPG)或元宇宙平台中,个体正是通过这样的“信息技术身体”自由创设、切换多个虚拟化身,体验在现实世界中难以企及的社会角色与生命历程。这种“身份实验”具有低风险、高自由度的特征,一方面为自我探索提供了前所未有的安全空间,另一方面也可能导致自我感的弥散与同一性承诺的弱化。

教育系统作为个体社会化与自我形塑的关键制度,长期以来依赖于现实世界的互动结构。虚拟世界的渗透,使得传统的教育干预(如生涯规划、价值观教育和社会技能培养),面临失效风险。若教育哲学与实践不能及时回应这种时空结构的变迁,则可能加剧青少年在虚实身份之间的认知割裂与认同困惑^[9]。因此,厘清虚拟自我认同的哲学本质,成为设计适应性教育方案的理论前提。

二、虚拟自我认同的哲学谱系:从朴素虚构主义到时空模糊性

(一) 朴素虚构主义及其理论局限

在关于虚拟自我的本体论讨论中,“朴素虚构主义”提供了一种最为直接且极简的解决方案。该立场内含两个紧密关联的核心论断:其一为语义学论断,即主张诸如“谋杀是错误的”或“2是质数”等句子的字面意义为假;其二为本体论论断,认为上述句子所承诺的实体(如“道德错误”、“数字”)在现实中并不存在。据此,“错误”与“不存在”构成了其理论基石。推及虚拟世界,该观点认为用户的一切第一人称陈述(如“我正在城堡中寻找宝箱”)在性质上等同于小说中的语句,均属完全错误的虚构表达。

然而,这一立场面临两个根本性质疑。首先,它违背了理性的语言实践。在具体的游戏情境中,参与者均将这些陈述默认为在游戏语境下“为真”的交流内容。若严格按照朴素虚构主义的逻辑,任何基于虚拟角色的互动与合作都将无法进行。其次,它无法处理虚实交织的认知产品。例如,玩家在游玩《塞尔达传说:旷野之息》(The Legend of Zelda: Breath of the Wild)时说“我注意到巨石难以翻倒”,这一陈述虽发生于虚拟世界,但其反映的物理学原理在现实世界中同样为真。朴素虚构主义因其过于粗暴的“一刀切”判准,无法应对虚拟体验中复杂的语义与认知问题。

更为关键的是,大量实证研究证实,虚拟自我的体验会对个体的现实自我概念、情感模式与社会行为产生实质性的“遗留效应”(carryover effect)。例如,心理学研究发现,玩家通过虚拟化身进行的行为和身份模拟,会内化其特质,改变自我认知^[10]。这有力地证明了虚拟自我并非一个与现实隔绝的、无害的“虚构”,而是构成了一个具有现实影响力的“延展自我”。此外,对大学生玩家的扎根理论研究进一步揭示了该立场的浅薄:研究发现,玩家在虚拟世界中的身份实践是一种高度理性化的意义寻求过程,其虚拟行为与现实认知和情感紧密交织,远非“虚构”所能界定^[11]。

(二) 从拟剧论到扮假作真理论:虚实二元论的困境

作为对“朴素虚构主义”的修正,欧文·戈夫曼(Erving Goffman)的拟剧论将社会互动视为一场戏剧表演,个体通过“前台”的角色扮演来管理他人印象。此理论框架下的虚拟身份,可被理解为一种基于特定“情境定义”的想象性建构,是独立于后台“现实自我”的“虚拟自我”^[12]。

分析美学家肯达尔·沃尔顿(Kendall Lewis Walton)提出的“扮假作真(make-believe)”理论,则为此类虚构实践提供了一个更为系统的哲学框架。沃尔顿认为,虚构的本质在于它能在一种“扮假作真”的游戏中充当道具,与特定的规则和参与者的想象共同构建一个“似真世界”^[13]。在此世界中,被激发的想象内容(如“玩家是一名骑士”)构成了“虚构的真理”。据此,虚拟世界中的行为可被界定为一种在游戏规则授权下的“虚构的断言”,它根植于叙事逻辑与工具理性,在原则上与现实身份及其实践相隔离^[14]。

戈夫曼的拟剧论与沃尔顿的“扮假作真”理论,均深刻地揭示了虚拟自我作为社会建构或游戏道具的心理实在性。然而,这两种理论在本质上仍维护了一种虚实二元对立的隔绝状态。它们倾向于将虚拟体验框定在一个自洽的“魔力圈”内,强调其内在的规则与逻辑,却普遍忽略了虚拟体验对个体认知结构、情感模式与行为倾向所产生的、超越游戏边界的实质性反哺效应。例如,一个在虚拟世界中反复实践并习惯于领导团队的玩家,其在现实情境中的自信心与组织协调能力很可能因此得到培育与增强。

这种从虚拟向现实双向渗透与影响的现象,揭示了虚拟自我不再是沃尔顿理论中那个纯粹、自洽的“虚构真

理”的载体，也不再是戈夫曼笔下那个可以随时卸下的“前台”面具。它通过持续的行为反馈与情感投入，与现实自我交织互动，共同构成了一个连续的、动态的自我认同谱系。因此，任何将虚拟自我截然孤立于现实自我之外的理论，都难以充分回应数字时代自我认同的复杂性与整合性需求。

（三）时空模糊性：一个整合性的哲学框架

为超越上述理论的局限，本文主张回归经典哲学中的怀疑论与延展认知理论，以“时空模糊性”为核心，重新概念化虚拟自我。

1. 时间上的流变性：从休谟的怀疑论到角色的动态建构

在自我同一性的哲学谱系中，笛卡尔（Descartes）通过怀疑一切不确定的存在，最终确立了“我思故我在”的命题，将自我界定为恒定不变的认知基点^[15]。在他看来，物体的“广延性”是其不变的核心特质，无论物质经历怎样的变化，他依然保持着空间占据的特性。进一步的，笛卡尔将自我视为思想的延续，他认为，尽管人类思想内容的变化巨大，但只要思想的持续存在不被中断，自我就可以被视为统一^[16]。然而，笛卡尔未曾考虑到心灵在虚拟空间中如何与物质世界分离、重构，并保持同一性。休谟在《人性论》中对此进行了彻底的解构，他质疑了笛卡尔对自我持久性的假设，认为自我并不是一个恒定存在的实体，而是由不断变化的感知与印象构成的^[17]。其指出，所谓的“自我”并非如笛卡尔所预设的那样是一个同一的、持续的实体，而不过是“一束知觉的集合”，是“以不能想象的速度互相连续着、并处于永远流动和运动中的知觉的集合体”^[18]。休谟对恒定自我的解构，在虚拟世界中找到了其经验性的印证场域——虚拟身份的本质，正是一种依赖于持续交互与叙事建构而存在的“知觉之流”。

角色体验“认知建构观”为这一哲学洞见提供了生动的经验注脚，该观点指出，玩家的角色体验并非静态的心理模式，而是一个在时间中展开的、动态的认知建构过程，具体包括“角色预想”、“角色塑造”与“角色消隐”三个阶段^[19]。例如，在游戏《旺达与巨像》中，玩家对角色“旺达”的认知，从最初“英雄救美”的理想化想象，随着游戏叙事的推进，逐步被重塑为对“渺小个体对抗宿命的悲剧性”的深刻认识。这一过程不仅揭示了自我认同在虚拟时间维度上的叙事流变性与可塑性，更呼应了休谟对自我作为“知觉束”的哲学诊断——自我不再是先验的给定实体，而是在叙事的连续性与交互的选择性中不断被建构的产物。

这种时间上的流变性在玩家的身份实践中亦清晰可辨。基于扎根理论的研究归纳出，玩家在虚拟环境中会形成诸如“最强大佬”、“社交中枢”、“万年咸鱼”等多样化的身份类型，而这些身份并非一成不变，而是随着玩家内在需求的演变、现实压力的介入以及游戏内部境遇的转换而动态转化^[20]。这一现象进一步印证了虚拟自我在本质上正是休谟所描述的“一束知觉”在数字时代的流动集合，是自我在时间维度上不断生成与消解的动态过程。

2. 空间上的延展性：从克拉克的“延展心灵”到“信息技术身体”

安迪·克拉克与大卫·查默斯（David Chalmers）提出了“延展心灵假说”主张：人类的心灵并非局限于个体的生物大脑，而是可以通过技术、工具等外部媒介得以“延展”^[21]，将这一假说应用于虚拟世界，我们可以合理地推论：自我同样是可以延展的。在虚拟世界中，个体的自我认同不仅仅依赖于物理身体的存在，还与虚拟角色、在线互动和数字化工具密切相关，这一观点为理解虚拟游戏玩家的身份构建提供了理论支持。游戏中的“我”不仅仅是玩家的物理自我，更是通过与虚拟世界中的角色、任务和情节的互动来塑造和表现的延展自我。吴一迪提出的“信息技术身体”概念，正是“延展自我”在虚拟空间中的具体化呈现。他指出，在电脑游戏中，“玩家利用信息技术身体远程遥控器如同木偶一般的虚拟化身”，而随着技术发展，尤其是在VR游戏中，“玩家将身体其境地视自身源于游戏世界中”。玩家的虚拟化身、操控设备乃至整个游戏世界的规则，共同构成了其进行认知与身份实践的外部组件。自我因此模糊了其生物身体的边界，与虚拟环境深度融合，呈现出空间上的延展性。当玩家熟练运用“信息技术身体”后，设备会如梅洛-庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）所说的盲人手杖一样变得“透明”，成为身体图示的一部分，从而实现了主体知觉向虚拟空间的成功投射^[22]。

这种延展性因移动媒介的发展而愈发显著。研究表明，手机的普及使游戏从固定的“魔力圈”中解放出来，渗透进“起床、吃饭、候车”等日常生活的所有间隙^[23]。玩家的身份也随之从一种刻意为之的角色扮演，延展为一种在虚实交织的时空中流动的、伴随性的状态。自我不再是禁锢于生物身体的存在，而是通过信息技术身体与移动媒介深度融合，弹性地分布于虚实交织的空间之中。

综合而言，虚拟世界中的自我在时间上是休谟式的流动集合与汪博所描述的动态建构过程，在空间上是克拉克式的延展系统与吴一迪所界定的信息技术身体。这种“时空模糊性”并非一种需要被克服的缺陷，而是数字时代自我认同的新常态。

三、教育哲学的回应：在时空模糊性中培育韧性的自我同一性

虚拟自我认同的时空模糊性对教育目标、内容与方法提出了全新要求。教育不应试图消除这种模糊性，将学生拉回一个纯粹的“现实”，而应引导学生学习如何在模糊性中智慧地生存与建构。

（一）推动批判性的身份整合教育

教育者应注意到，玩家在虚拟角色选择上存在“自我一致性”与“自我差异性”的复杂心理^[24]。因此，教育者应设计结构化的反思活动，主动介入并引导汪博所描述的角色体验的“认知建构”过程。例如，在学生接触新游戏前，可引导其进行“角色预想”分析；游戏过程中，通过“数字身份自传”等形式，鼓励学生持续反思其虚拟行为与角色认知的变化（即“角色塑造”阶段）；在游戏后，则引导学生思考虚拟经历对现实自我的影响。其目的不是达成单一凝固的自我定义，而是培养学生管理多重身份、整合虚实自我的元认知能力，最终引导其身份认知从二元对立的“脱离与抵抗”走向与现实的“有机统一”^[25]。

（二）构建虚实交融的道德教育场景

鉴于虚拟世界的匿名性可能诱发行为失范^[26]，利用其作为道德学习的“安全模拟器”显得尤为重要。教育者可借助角色扮演游戏中的道德困境任务，利用信息技术身体所带来的沉浸感（Immersion）与临场感（Presence）^[27]，让学生在承担后果风险较低的环境中，进行深度的道德判断与抉择。之后通过苏格拉底式的诘问，引导学生将虚拟情境中的道德推理迁移至现实生活的类似场景中，从而打通虚实场域的伦理思考，促进其道德认知与情感的统一发展。

（三）培养跨介质的社交与文化素养

面对游戏社交可能依赖甚至挤压现实社交时间的风险^[28]，教育必须明确地将跨介质的社交素养纳入课程目标，其核心是教会学生有效地管理其延展出去的社会自我，稳健地驾驭虚实交织的关系网络。这包括理解不同虚拟社群的行为规范、发展跨文化沟通的敏感性、以及对线上身份与线下身份进行有意识的整合与管理，从而帮助学生稳健地驾驭其跨越虚实边界的延展自我。

四、结论与展望

虚拟世界的出现并非创造了一个与现实对立的“虚幻王国”，而是深刻地重塑了人类自我认同的时空结构。本文通过批判“朴素虚构主义”的浅薄，并整合休谟与克拉克的理论，论证了虚拟自我在时间与空间维度上的内在模糊性。这一哲学诊断启示我们，教育在数字时代的基本使命之一便是帮助学生直面并驾驭这种模糊性。

未来的研究可在两个方向继续推进：其一，开展深入的实证研究，追踪不同教育干预策略在促进青少年虚实身份整合方面的长期效果；其二，与神经科学、认知科学进行跨学科合作，探究虚拟体验对大脑发育与自我表征的生理性影响。唯有通过理论与实践的持续对话，教育哲学才能为在虚实交织的时空中成长的一代，提供真正富有洞察力的精神指引。

参考文献：

- [1] 中国青年网. 报告：未成年人网络普及率达 97.3% 建议引导“小网民”用好互联网[EB/OL]. (2024-11-24). https://news.youth.cn/gn/202411/t20241124_15670305.htm.
- [2] 曲蓓, 倪晓莉. 网络社交媒体使用对青少年生活满意度的影响：自我同一性状态的中介作用[J]. 心理与行为研究, 2020, 18(02): 214-219.
- [3] 龚劲丹, 龚吴蔚. 大学生“社交媒体依赖”的心理干预[J]. 教育理论与实践, 2023, 43(27): 46-50.
- [4] WELCHMAN K. Erik Erikson: His Life, Work and Significance[M]. Philadelphia: Open University Press, 2000: 127-128.
- [5] 郭金山. 西方心理学自我同一性概念的解析[J]. 心理科学进展, 2003, (02): 227-234.
- [6] MARCIA J E, WATERMAN A S, MATTESON D R, et al. Ego-identity: The Handbook of Psychosocial Research[M]. New York: Open University Press, 1993: 1-21.
- [7] KROGER J. Discussions on Ego Identity[M]. London: Lawrence Erlbaum Associates, 1993: 5-14.
- [8] 吴一迪. 从知觉现象学看玩家对游戏世界的介入[J]. 科学技术哲学研究, 2018, 35(06): 123-128.
- [9] 张馨月, 邓林园. 青少年感知的父母冲突、自我同一性对其网络成瘾的影响[J]. 中国临床心理学杂志

志, 2015, 23(05): 906-910.

[10] 衡书鹏, 赵换方, 范翠英, 等. 视频游戏虚拟化身对自我概念的影响[J]. 心理科学进展, 2020, 28(05): 810-823.

[11] NG Y C J, 高丁佳, 谭清美. 基于经典扎根理论的游戏身份构建研究[J]. 西部学刊, 2019, (23): 134-140.

[12] 王晴锋. 戈夫曼拟剧论的内涵、误释与道德性[J]. 西北民族大学学报(哲学社会科学版), 2019, (04): 182-188.

[13] WALTON K L. Fiction, Fiction-Making, and Styles of Fictionality[J]. *Philosophy and Literature*, 1983, 7(1): 78-88.

[14] 龚玺. 扮假作真的模仿—肯达尔·沃尔顿的虚构理论[D]. 上海: 华东师范大学, 2020.

[15] 笛卡尔. 谈谈方法[M]. 王太庆, 译. 北京: 商务印书馆, 2000: 26-27.

[16] 笛卡尔. 第一哲学沉思集[M]. 庞景仁, 译. 北京: 商务印书馆, 1985: 26.

[17] 休谟. 人性论[M]. 关文运, 译. 北京: 商务印书馆, 1980: 290.

[18] 高秉江. 西方哲学史上人格同一性的三种形态[J]. 江苏社会科学, 2005, (04): 32-37.

[19] 汪博. 电子游戏中玩家的角色体验研究[J]. 装饰, 2017, (08): 115-117.

[20] NG Y C J, 高丁佳, 谭清美. 基于经典扎根理论的游戏身份构建研究[J]. 西部学刊, 2019, (23): 134-140.

[21] CLARK A, CHALMERS D. The extended mind[J]. *Analysis*, 1998, 58(1): 7-19.

[23] 周帅. 脱离、抵抗与回归: 基于媒介移动性的玩家身份流动研究[J]. 东南传播, 2021, (03): 19-23.

[24] 刘懿璇, 何建平, 高原. 具身、镜像与认同: 基于扎根理论的移动游戏玩家身份构建研究[J]. 北京青年研究, 2021, 30(01): 28-36.

[25] 赵红勋, 陈霞. 角色认知与关系建构: 青年游戏实践的社会交往研究——基于《王者荣耀》游戏玩家的学术考察[J]. 未来传播, 2021, 28(06): 50-57+122.

The Construction of Self in the Digital Realm: Spatiotemporal Liquidity and the Philosophy of Education

Hou Ruichen

(College of Education, Fujian Normal University, Fuzhou, China)

Abstract: The unique spatiotemporal nature of virtual worlds fundamentally challenges traditional theories of ego-identity grounded in real-life experiences. Employing an educational philosophy framework, this paper offers a systematic critique of "Naïve Fictionalism"—the perspective that dismisses virtual identities as mere fiction. Drawing on the philosophical work of Descartes, Hume, and Clark & Chalmers, it is contended that the self in digital environments is characterized by temporal fluidity and spatial extension, resulting in inherent ambiguity. This spatiotemporal ambiguity creates novel developmental conditions for individuals, impacting their moral emotions, self-perception, and social interactions. Consequently, education must move beyond the rigid virtual/reality dichotomy and foster students' ability to integrate multiple identities within a hybrid reality, ultimately cultivating a dynamically resilient sense of self.

Keywords: Virtual Worlds; Ego-Identity; Spatiotemporal Ambiguity; Philosophy of Education; Extended Self