

虚拟生存与人的主体性发展

XU NI SHENG CUN YU REN DE ZHU TI XING FA ZHAN

汪广荣 著

013068355

C913.4
02

嘉兴学院学术专著出版基金资助出版
浙江省社科联 2012B003

虚拟生存与人的主体性发展

汪广荣 著



合肥工业大学出版社



北航

C1676027

C913.4
02

013068322

图书在版编目(CIP)数据

虚拟生存与人的主体性发展/汪广荣著. —合肥:合肥工业大学出版社,
2013. 5

ISBN 978-7-5650-1253-2

I. ①虚… II. ①汪… III. ①互联网络—社会问题—理论研究 IV. ①C913.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 056462 号

虚拟生存与人的主体性发展

汪广荣 著

责任编辑 郭娟娟

出 版	合肥工业大学出版社	版 次	2013 年 5 月第 1 版
地 址	合肥市屯溪路 193 号	印 次	2013 年 7 月第 1 次印刷
邮 编	230009	开 本	710 毫米×1010 毫米 1/16
电 话	总 编 室:0551-62903038	印 张	19.75
	市场营销部:0551-62903198	字 数	323 千字
网 址	www. hfutpress. com. cn	印 刷	合肥星光印务有限责任公司
E-mail	hfutpress@163. com	发 行	全国新华书店

ISBN 978-7-5650-1253-2

定价: 45.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社市场营销部联系调换。



序 言

对于生处信息时代的现代人而言,虚拟生存并不是一个陌生的概念。在现代人相对富足的物质条件下,主体的现实生存已经不再是主体唯一的生存状态。主体的能量处于向虚拟世界外溢的状态,现实生存已经远远不能满足主体的多层面需要。网络空间无限广阔,充分承接着主体自现实环境的外向性延伸,主体的个性化需求已经远远外溢于现实生存空间而“生活在别处”。

然而真正能够运用信息网络外化其心理诉求的群体,首先必须掌握最基本的电脑操作技术和信息网络知识,是属于文化层次较高的社会阶层。网络社会将仅有能力满足最基本的物质需求的社会阶层分置于信息世界之外,整个社会呈现出精神需求增长的两极格局:一极是通过掌握信息技术实现个性化需求的满足,并呈现出生存与发展主体性的文化群体;另一极是由于精神文化需求被生存条件的有限性所压抑并大量涌入虚拟网络之中,却由于欠缺信息技术而被虚拟生存异化,迷失于虚拟世界并在技术的异化中反而被技术客体化,且丧失发展主体性的文化层次较低的群体。本书所研究的正是现代社会的信息技术对于人的发展主体性问题的影响,继而引起对社会发展机制等问题的关注与思考。

虚拟网络中人机对话的生存模式是主体在网络情境下虚拟创设的存在形式,而主体的虚拟生存状态才是反映主体虚拟生存的真实心理和本质内容所在。人类文明史上虚拟生存并不仅仅是现代网络所独具的虚拟生存状态,如戏剧表演、文学虚构、书信往来等一切可以通过文字、图片和场景的演绎,再现现实生存状态的形式,都可以将主体带入虚拟生存的情境之下,使主体获得虚拟生存的亲身体验和心理感知。



“如果虚拟实在仅仅只是一项技术，那么你就不会听到这么多有关它的事情了。”^① 网络技术的独特之处在于打破了以往一切虚拟形式的时空界限，通过主体之间信息跨时空的实时传递，实现不同区域的主体意识以信息为载体的零距离心理共振和感知互动。互联网主体之间的感知集群化地微缩到虚拟领域，而微缩的主体感性体验与理性思考被数字化的信息符号通过网络路径发送至任一网络链接点。整个世界在这个信息传递的网络空间成为主体共同感知的虚拟部落，主体之间通过信息的交流实现了情感的共鸣，思维的互动，心灵的共振，和精神的呼应，“通过他人认识自我”^②。

网络社会的影响力愈益强烈地冲击着主体的现实存在，老庄时代的“不出门而知天下”的梦想已经成为现实。网络颠覆了传统媒介的形式单一性，主体之间在平等的地位上自由地讨论着社会伦理和价值理念等关乎人生意义的问题，因兴趣的相似和相异而合合分分。虚拟情景下主体不仅可以从精神的高度进行终极意义上的灵魂交汇，还可以在具相的现实空间之外开辟假期式的精神游弋的放牧空场。“虚拟实在就是这么一种技术革新，它可以用于人类的每一种活动，而且可以用来中介人类的每一个事物。由于你全身心地沉浸在虚拟的世界之中，所以虚拟实在便在本质上成为一种新形式的人类经验——这种经验重要性之于未来，正如电影、戏剧和文学作品之于过去一样。它的潜在影响非常之大，有可能界定因其利用而产生的文化。”^③ 本书正是从信息时代主体的虚拟生存状态入手，探讨虚拟生存的本质所在、在虚拟生存状态下主体与客体之间的关系及其发生机制；探讨虚拟生存的主体价值，以及由此引发的网络化的社会问题、青少年的心理问题，从而提出虚拟生存对于主体发展的意义。希望能够在围绕关于网络虚拟化等问题的探讨基础上，引导主体更深入地了解虚拟生存，将虚拟化的生存方式搁置于人生的恰当位置，为实现主体真正意义上的发展，带来有价值的、积极意义上的思考。

伴随着数字时代的到来，社会管理系统的网络化全方位地覆盖主体的生存与发展，改变着主体传统的工作与生活方式、思维与交往方式。农业

① 迈克尔·海姆：《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》[M]，上海：上海科技教育出版社，2000

② 鲍宗豪：《数字化与人文精神》[M]，上海：三联书店，2003：140

③ 迈克尔·海姆：《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》[M]，上海：上海科技教育出版社，2000

文明时代的社会结构整体性被工业文明的流水线式的生产方式与主体工具化的物欲崇拜所瓦解，而信息社会的去中心化系统特征，更深层面地颠覆了传统社会的主体生存系统链。主体获得了空前的精神解放，却被无形的数字链紧紧地束缚在虚拟生存的镜域。数字隔开了人与人之间现实交往的固定关系和在情感上相互确认的亲密关系，社会系统化管理被整合为网络系统程序化步骤，社交团体在现实生活中的相互照应替换为程序化操作的数字依存关系，现实的主体群被划分为技术环境下程序设计的掌控者与程序安排下的被掌控者，技术的门槛拉开的间距使人与人之间的质的差异越来越大。

人类文明史上关乎主体生存所累积的文明量差正逐渐被时代跨越所形成的主体质差所取代，工业文明时代的主体生存知识和能力体系正被高速前行的信息时代对于信息技术更新的要求所淘汰。时代的精英掌控着信息化程序设计的技术关口，被置于信息管理系统中的大多数人却永远都被拦在不断提升的技术门槛之外。主体以个体存在的孤立形式被置于程序化和符号化的角色安排之中，信息群流的无限性不能给主体带来任何具有人性化价值的方向感。主体唯有不断在技术狂奔的更新之路上紧跟其上，而一旦被甩出加速旋转的技术旋流，则只能在程序设计的客体化过程中等候着重新取得信息时代平等共享信息资源的主体资格。信息化的利爪通过数字工具的使用，将人类的物质资源和精神财富重新分割，主体之间共享的生存模式、娱乐方式和身心统一的协调健康关系系统统统被置于程序化的统治之下。主体在被数字化信息和符号化程序的异化过程中，正在信息流的推动之下亦步亦趋地为虚拟化的生存与主体性的发展之间的根本矛盾埋下深深的隐忧。



目 录

序 言	(001)
第一章 虚拟生存	(001)
第一节 论虚拟	(001)
一、关于虚拟	(001)
二、关于虚拟化	(016)
三、虚拟的主体性	(033)
四、虚拟空间	(038)
第二节 虚拟空间之于主体的价值	(055)
一、虚拟价值	(055)
二、虚拟生存的价值	(061)
三、虚拟生存之于主体性发展的价值	(070)
第三节 虚拟技术与人的主体性	(085)
一、虚拟之网	(085)
二、信息世界的革命	(097)
三、虚拟技术对人的主体性异化	(111)
第二章 虚拟生存与现实生存的关系研究	(120)
第一节 主体生存机制	(120)
一、论虚拟生存机制	(120)
二、虚拟与现实的生存机制	(122)



三、虚拟生存主客体关系及其实现机制	(124)
第二节 虚拟生存与现实生存的关系	(135)
一、虚拟生存与现实生存的关系	(135)
二、虚拟生存维度及与现实生存的冲突	(136)
三、从虚拟生存与现实生存的关系看网瘾问题	(138)
四、主体精神与客体存在的矛盾在虚拟生存状态下的呈现	(152)
第三节 网络社会化	(161)
一、虚拟世界中的主体参与过度	(161)
二、网络依赖的社会问题——客观性质疑	(163)
三、网络与社会——社会化、拟社会化和反社会化	(169)
第四节 网际关系	(183)
一、网络交际	(183)
二、纯精神化人际下的网络交往	(187)
第三章 虚拟生存与人的发展问题研究	(197)
第一节 发展的内因——人自身的矛盾状况	(197)
一、身心平衡	(197)
二、另类的占有与生存	(198)
三、未完成的人的矛盾	(200)
四、外相与共相	(203)
五、精神独立性	(204)
第二节 发展的主体性	(205)
一、发展的意义	(205)
二、发展的实质	(207)
三、人的全面发展	(209)
四、人的需求与自由发展	(214)
五、需要的主体性与人的发展	(217)
第三节 虚拟生存之于人的发展	(219)
一、人为什么选择虚拟生存	(219)
二、技术创新与人的主体性发展	(225)

三、虚拟发展	(226)
四、虚拟生存与人的发展问题研究	(229)
五、信息时代中人的自由发展问题	(231)
第四节 虚拟生存中的发展异化	(235)
一、网络对信息传递的革命及对人的异化	(235)
二、网络心理的秩序异化	(242)
三、虚拟世界对人的主体性发展之弊	(244)
第五节 虚拟生存中青少年发展问题	(245)
一、虚拟生存之于青少年社会秩序观的形成	(245)
二、大学生网瘾成因及对策	
——基于马斯洛需要层次理论的分析	(247)
第四章 虚拟生存中的主体性发展	(258)
第一节 人的主体性问题	(258)
一、现实自我的缺失	(258)
二、主体意识的虚拟表达	(261)
三、主体的虚拟生存	(263)
四、网络运用中的主体“瘾”忧	(264)
五、网络运用中的主体“瘾”源	(265)
第二节 主体、自体与实体	(267)
一、自系统的落差	(267)
二、从自体性运动到主体性发展	(269)
三、从实体运动向自体运动	(270)
第三节 关于人的主体性发展	(271)
一、主体性发展之背景论证	(271)
二、主体性发展的一致性与交叉性	(276)
三、主体性发展的自在性、不自在性与自为性	(278)
四、关于主体性发展的空间定论	(281)
五、关于主体性发展的空间使命	(284)
六、本能恶性在主体性发展中的价值	(287)



七、主体性发展的自因性	(289)
八、空间先在的疏离感与空间继在的趋同性	(291)
九、网外	(292)
十、规则——客体化主体	(296)
结语 空间虚拟性与发展主体性	(299)
参考文献	(301)
后 记	(304)

第一章 虚拟生存

第一节 论虚拟

一、关于虚拟

(一) 论虚拟

“虚”与“实”相对。《辞海》中“实”的含义有“充满”之义。“实体，就其最真正的、第一性的、最确切的意义而言，乃是那不可以用来述说一个主体，又不存在于一个主体里面的东西。”^①从亚里士多德的实体概念可知，实的存在是第一性的，不由主体感官能否感知作为其存在依据，因此也并不以其是否具有主体可以确定和测量的质态与量态相统一的具体存在而规定“实”的存在，实并不必然指称实相或具相。可感知的实相或具相为“实”，主体不可感知的“微观客体”亦是“实”。“实”是“能自己存在而其存在并不需要别的事物的一种事物”。^②笛卡尔与斯宾诺莎的“实体”概念具有唯一性、永恒性、无限性和自因性。

所谓“虚”既非完全意义上的虚无也非指称虚假之意，而是具体质态存在之外的虚在之境，或为虚在空间，是具体质态存在之“实”的搁置空间。“拟”是对客观实在、感性认知或抽象思考等具象或意象的符号设定或描述模制。这个虚拟的过程正如海德格尔描述“自然通过人的表象而被带到人面前来。人把世界作为对象整体摆到自身面前并把自身摆到世界面

① 西方哲学原著选读（上卷）[M]．北京：商务印书馆，1981：125

② 十六—十八世纪西欧各国哲学[M]．北京：生活·读书·新知三联书店，1985：143



前去；人把世界摆置到自己身上来并对自己制造自然”。^①

“拟”的过程既可以是任意的主体方式对记忆表象或具体实物进行再现表达或描述，也可以是在虚拟情境对主体的抽象思维进行程序式梳理，以主体之揣度和梳理客观存在规则之所在。对抽象思维的“拟”，是对理性认知的规律及其运行模式的程序再现。主体可以通过语言文字、画面色彩、音频视频等一切表达方式和精神活动再现或构想客观存在的变化过程，实现主体意识对自然、社会以及主体自身的精神再加工。

由此可见，虚拟构成的若干要素有：1. 从客观世界的发生规律来看，虚以待之的虚空存在是具体实物的存在前提和搁置空间。而从主体意识的认知过程来看，对实的感知是对虚的主体体验的心理前提。2. 主体以何种形式进行拟的再现是拟的必要条件，但不构成充分条件。拟的另一个前提条件是实的存在与虚的感知在主体经验中的存留。只有主体可感知的实的存在和可以成为主体意象的虚的存在，才能成为主体意识拟的对象。3. 为什么要对实进行再现，即虚拟要表达的是什么，这是虚拟存在的研究价值和意义所在。

主体的生物性的生命存在相对于客观世界而言仅只是短暂而有限的瞬间停留，人类文明历程书写着人类主体对客观存在的解读、发现与创造。在对客观存在的解读、发现与创造中形成了具有相对独立性的主体意识，并以代代传承的各种文明成果记录和描述主体精神活动的形式表达和技术再现。主体意识的成长过程是对认识的客观对象日益丰富的虚拟化抽象和精神化表达的过程。主体在思维过程中创设各种文化表达与再现的媒介工具和技术手段，互联网技术的运用不过是将多种现代文明技术形式和表达工具融合于数字化符号与程序为载体的主体虚拟存在空间。真正在虚拟空间成为主角的是虚拟共生主体的群式集结，主体充分运用了虚拟共生主体之间的各种虚拟交流互动的途径和手段，不仅通过虚拟实践再现了主体认知的一切客观存在，而且融入了主体的个性化思考，充分体现了主体虚拟存在的精神能动性和意识的相对独立性，并由此构建了虚拟世界中主体的自我存在和主体间关系的虚拟化社会存在，促进了主体性实践发展的内因性成长，这是主体虚拟化的意义和价值所在。

^① 海德格尔著，孙周兴译：林中路[M]．上海：上海译文出版社，1997：293

（二）虚拟情境

“只有当人认识到自己的情境，认识到植根于人的存在中的两重性，认识到自己所具有的拓展人的力量的能力，他才能完成如下任务：成为自在自为的人，并通过充分实现人的潜在的诸能力——理性、爱、生产性劳作——而达到幸福。”^①

主体之间语言文字的架设，使言者与闻者之间的心理距离拉近，语言文字传递与表达着主体之间的感受和思考。然而字词句所表达的涵义，不同主体之间的理解并非完全一致。闻者只能接收到言者语言文字表达中与自身理解所指称和传递的涵义交接重叠部分的内容。每个人从自身的主观体验出发，存在着与他在语义上的不同理解，构成了语言文字在主体意识传递中无限广阔的想象空间，语言的歧义构成无尽延伸的语境。任何主体都无法确定是否完全理解对方语言的涵义，为了在语言的理解上更多部分地相互交接，主体双方在揣测和想象之中融合了包括语言文字、表情符号、图片色彩、音频视频和角色设置等各种表达形式和技术手段，使主体之间的沟通成为意念合作与达成共识的精神过程，由此产生的各种文明成果传承于人类的历史长河之中。

现实情境中演绎者和观摩者为不同主体之间的角色分置所担任，而网络空间主体可以同时承担演绎者和观摩者的双重角色，对于自我的角色演绎进行客观的评判和观摩。主体可以设定多种虚拟角色，同时演绎不同的虚拟形象，分别实现多重角色之间的矛盾冲突或依存共生关系。网络空间的虚拟化生存不仅是主体多种表达方式在虚拟情境下的综合运用，而且主体还可以将不同的虚拟符号赋予不同的角色使命，甚至于可以为他人操纵其虚拟角色的演绎，这是虚拟情境下符号化生存所特有的傀儡式技术手段和超越狭隘个体性的演绎工具。主体的虚拟在场，使符号化角色参与和演绎的虚拟情境，其拟真程度和戏剧化色彩是现实情境所无可比拟的。主体的虚拟性以符号化的虚拟在场超越物理空间的时空分置限制，成为信息社会中主体生存的现代工具和共生情境。

（三）虚拟角色

主体在对自我虚拟化表达符号与角色的构建中，掺杂着主体心理上的各种情绪体验和对自身以及他人主体性存在的理解和体悟。而虚拟表达所

^① 马斯洛著，林方译：《人的潜能和价值》[M]，北京：华夏出版社，1987：108



涉及的主体角色的内涵与特性,是经过主体意念虚拟化的加工所进行的意向选择性的价值存在,即虚拟的主体内涵并不完全等同于完整意义上的主体存在。整个虚拟化的过程,也许正是主体对于自身内在深入挖掘和发现的过程,这里也不无通过主体性精神实践的符号化形式形成主体的自我发展和创造。主体完整意义上的存在本身就是复杂的心理与生理系统的共在,实践性是主体性的本质存在,而并不仅仅是主体意识所能把握的全部内容。即使在主体独立创作的反映主体现实存在的文艺作品中,主体也只能通过再现和提升客观存在的人物原型,通过文字的加工等艺术表达方式,使主体完整性的客观存在与作品中塑造的人物形象分置于现实世界与精神产品之间,二者的关系是主体存在意识化的表达与被表达的关系,是设置主体的导演与被设置对象的文学主角之间的关系,而不是纯粹的主体客体化和客体主体化的融合关系。

而网络空间却可以使主体在综合运用多种虚拟技术的情境之下,以主体意识为主导,赋予虚拟角色以动态的虚拟生命符号。主体在类似于皮影戏的人我不分之境,使物理空间中的自我存在成为虚拟的角色存在的操作工具,而虚拟的角色存在又反过来成为物理空间中自我存在的表达工具,二者真正实现了主体客体化和客体主体化的融合,虚在与实在的价值一致与意义趋同以虚实一体化的趋势成为主体精神无差异空间的充分表达。现实生活中的主体实践可以和虚拟角色的类生命符号存在同步进行,虚拟角色犹如主体观望自我的镜像倒影,与主体形成相互的关照和辉映。而虚拟共生的主体群中,任一主体都可以通过虚拟符号的活跃程度如精神产品的贡献度或虚拟交往的频率,在主体之间形成精神层面上的随时刻记与更新、具体化放大自我和他人或任意性的人间蒸发。网络仅仅是隔在主体之间的虚实帷幕,这一帷幕不仅没有阻隔在虚实之间成为主体性发展的障碍物,反而在主体的虚拟角色与主体的完整存在之间同步呼应。网络中主体的角色类生命存在成为主体真实存在不可或缺的部分,虚而不假,虚而不幻,虚而非无。虚,最终成为主体在镜像时代与符号化表达的网际空间中真实存在的重要组成部分。

和任何文艺作品相比,和任何面对面的语义表达相比,和任何传统手段下远距离的信息传递相比,网络实现了虚拟符号化的角色自我与现实世界中结合了生物性和社会性的真实自我的同步成长。网络空间愈益成为现实空间的补充和延伸,差异性空间之间的无差异化趋势,促进了虚拟角色



与现实角色互为协调统一的主体完整性实践成分，并由此形成网络内外互为主体的虚实融合。主体安置与把握了不同空间自我设定的角色同时，主体的主体性发展意义得以呈现。虚拟与现实的情景交融，链接起主体从角色演绎走向主体性发展的实践之路。最终是人的主体性以及其永恒不变的发展主题，化解了虚拟与现实的矛盾。最符合主体意愿和客观规律的选择，是在虚拟与现实的融合之中不做任何非此即彼的选择。主体性凸显于实践的统一性，使其余的一切主体性认识对象——整个世界的客体性存在皆成为主体发展的背景画面和容置空间。

（四）虚拟心智

主体综合运用符号化的角色设定和数字编程的虚拟实践，不仅成功运用计算机技术再现模拟了主体生存的现实场景和生存方式，而且使主体的心智活动过程和细微体验也程序化为模拟和再现的智能技术，使主体的虚拟角色体现更为丰富的人性化和智能化特征。虚拟的角色符号在计算机程序的运行中，被赋予极其人性化的喜怒哀乐等情绪波动，爱恨交织的情感表达和丰富的表情符号，甚至于主体理性的思考判断过程，经由计算机程序的复杂设置也可以得以图像化生动展示。网络技术涉足于主体人格与心智的虚拟再造，情绪化和理性思维的操作暗箱被搬到了屏幕前台，成为主体自我审视的技术形式。主体面对拟化心智的虚在自我，从心理体验和主体感受上恍如与另一个自我之间进行心智交流和情感互动。如在网络游戏中，符号化的虚拟自我会与电脑屏幕前的实在主体共同庆贺网络游戏过关升级的成就并获得相应的虚拟奖励，在虚拟社区中虚拟角色会为主体赢得级别和荣誉，而与主体一同为时长累计与贡献累积坚持相守，共同享受级别提升所获得的特殊地位和待遇。计算机还有一些自动应答和自动纠错的程序，可以随时给予主体人机交往的虚幻体验，主体犹如在真实的人际交往中与获得情感体验、具有人格心智的倾听对象、应答听众、支持者或反对者之间进行互动和交流。

主体通过技术程序对自身进行虚拟再造的目的，绝不仅仅只是为了满足自我娱乐和人际交往的情感需求。自从人类以征服自然作为主宰世界的成就标志，形成了以主体需求为中心的狭隘的思维模式和孤立发展的价值理念。技术的更新促进主体视野的开阔和理念的提升，表现为主体对于自我生存环境的反思和更深层次的自我批判，表现为主体对于生存空间局限性的挑战和不断寻求技术的提升，表现为主体对于社会系统程序化运作束

缚主体性发展的反叛，并最终诉诸主体精神空间和实践领域的解放。这都要求主体从价值理念的选择和思维模式的转变上，转移浅层次的、表面化的对自然的征服欲望而反诸于己，通过技术虚拟化再造自身，形成主体真正意义上对于自我自由支配和自我修正的虚拟镜域，审视与反观主体内在真正的心理欲求，在与自然环境的排他性和协同性协调统一的关系问题上，寻求自我突破的主体性发展和超越。

当主体成功实现虚拟化的自我再造，主体在与自我的对峙与融合的矛盾关系中，将以寻求自我突破为主题，实现主体性发展。主体表现为与再造自我的冲突和矛盾是与自身相处的不和谐状态。主体在自相矛盾的关系中则无法处理好现实与虚拟的空间关系，甚至于表现为迷茫于虚拟的角色存在，迷失于自我的虚拟再造。在现实与虚拟存在两相对视之中，面对再造的虚拟存在，不仅是对自身个性化存在的自我审视，而且是在与无数共生主体所形成的群体聚集中保持适应。谁在真正操纵着共享资源与程序的设计与运行？谁在为共生主体的虚拟存在制定规则？谁在主宰和征服虚拟的共在世界，掌握着共生主体的生杀大权？主体对于自我的心理突破，与主体的技术理念和程序掌控的能力之间是密切关联的。主体实现与虚拟角色和谐共处的过程，意味着主体从心理上接纳虚拟化自我的人格存在，在自身与他人的虚拟角色生存权的尊重上形成了理性的自我把握，也意味着在共生主体的虚拟群落内拥有了相互认同的虚拟地位。共生主体在虚拟群落中进行着心智的超越和比拼，情感的呼应与互动。这样的虚拟共境存在，既要求实现主体自身的虚拟与现实角色的和谐共处，又要保持对他主体虚拟存在的基本尊重。主体从在虚拟生存的理性与心智的自我管理上，如果迷失于虚拟存在之境，丧失主体的生存伦理和人格底线，则无法以完整而独立的人格存在对虚拟实践着的主体精神进行自我的规范和遵守慎独的生存态度。而如果无视于虚拟群落中其他主体角色的虚拟共在，则在去中心化的虚拟环境下，是无法按照主体现实环境中的生存规则与生存逻辑延续虚拟角色的主体生存，继而在抛物线式的虚拟延续和无底洞式的网络虚幻中迷失主体理性和主体性发展的生存前提。

网瘾问题所呈现出的主体心理上在虚拟生存方面与自身以及与其他虚拟共生主体角色之间关系的不和谐，直接反应主体在现实环境下因主体心理偏向个性化突出而形成的社会人际关系不和谐以及主体自我悦纳程度的降低。虚拟环境下主体的自我再造使主体面对自我的虚拟符号化角色，使

主体有机会反观审视自我形象，在内心与自我的虚拟存在对话，为主体发现自身的人际能力和自我悦纳能力的缺陷提供了虚拟的平台。网瘾问题的产生并非真的是因为虚拟技术统治着主体意志，也不是虚拟之境具有使人欲罢不能地坠入虚幻模拟的镜像之中的魔力，而是主体围绕着自己和他人虚拟符号的影子旋转，反映出主体内心欲求与客观存在条件之间的矛盾，以及主体欲求与外在的客观环境之间的矛盾。目之所及非可触的真实，却又活灵活现地以可触的拟真符号诱惑主体不可实现的欲求，在虚拟的可观与不可实现之间，拟真程度决定了主体理性与欲求之间的矛盾冲突程度。正如海德格尔所言：“对于现代世界之本质具有决定意义的两大进程——亦即世界成为图像和人成为主体——的相互交叉”。^①

（五）虚拟人格

“人的生存似乎要依赖把意识延伸为一种环境。由于电脑的问世，意识的延伸已经开始。我们对感官知觉的神秘意识的痴迷，就已经预示了意识的延伸。”^②

主体以符号化角色虚拟自我存在，并以虚拟化的实践赋予其相似于或相关于主体的人格特征，使主体的虚拟角色表现出具有与主体雷同抑或迥异的人格特征。表面上是主体以虚拟角色为休闲娱乐工具在一场荒诞不经的虚拟游戏中自娱自乐，实质上是主体渴求跳出现实的客观条件局限性，寻求在更为虚泛的领域进行自我突破的虚拟演练。虚拟空间为主体提供了可视不可及的无限领域，这场虚拟演练通过主体虚拟角色的自我再现，体现出主体心理上渴望被不同人群认同以及对于现实生存环境下的社会机制及其价值体系的质疑和反观。当主体在现实社会环境中无法完全释解和满足主体潜在意识和自我本能，一旦有机会逃逸于现实环境，主体的实践区域就会为主体欲求的满足预留下虚拟的空场，主体在现实生存中的人格形式不再是完整意义上的主体涵盖。主体性逃逸首先从现实生存的心理层面产生人格裂变，部分的心理欲求试图以虚拟角色的形象塑造和人格特质获得满足，试图在虚拟与现实的双重生存状态中共同拥有互为交映的心理认同和理想化自我。主体尤其关注网络世界中虚拟共生主体对于自我的关注

① 海德格尔著，孙周兴译. 林中路 [M]. 上海：上海译文出版社，1997：89

② 埃里克·麦克卢汉，弗兰克·秦格龙. 麦克卢汉精粹 [M]. 南京：南京大学出版社，2000：444