对虚拟角色的侵害的再思考：基于康德哲学中的行动准则、间接义务与尊严

朱嘉俊
Col · legi Claret – Sabadell，西班牙 加泰罗尼亚萨瓦德尔 325200

DOI:10.61369/HASS.2026060046

摘　　要： 本文聚焦于当今对虚拟角色的伦理争议，以“虚拟角色没有权利、故对其的侵害描绘不具备问题”为切入点进行讨论。文章主张，对虚拟角色的伦理问题在于部分极端描绘所传达的意义如何作用于人。文章引入康德哲学，讨论了“对动物的间接义务”在当代“虚拟角色”身上的适配性，并进一步提出，虚拟角色由于其拟真性可在此基础上被视作“人格的模拟物”，文中引用了两处关于认知科学的实证研究来支撑这一观点。文章后续结合康德与现代社会的“尊严”思想，主张虚拟角色虽不具备康德意义上的“尊严”概念，但其能被我们规范性推定为具备一种与尊严同构的内在逻辑。基于此，文章提出对虚拟角色的侵害其所呈现的是一种对于其所呈现的类人格地位的“降格”，其在规范意义上呈现了“人的尊严”可与“人”进行剥离。

关 键 词： 虚拟角色；人格模拟物；行动准则；间接义务；尊严

Rethinking the Infringement of Virtual Characters: Based on the Code of Action, Indirect Obligation and Dignity in Kant's Philosophy

Zhu Jiajun
Col legi Claret – Sabadell, Sabadell, Catalonia, Spain 325200

Abstract: This article focuses on the current ethical disputes about virtual characters, and discusses it from the starting point of "virtual characters have no rights, so there is no problem in depicting their infringement". The article contends that the ethical issue with virtual characters lies in how the meaning conveyed by some extreme depictions affects people. The article introduces Kant's philosophy and discusses the adaptability of "indirect obligations to animals" to contemporary "virtual characters". It further proposes that virtual characters can be regarded as "simulacra of personality" due to their realism. The article cites two empirical studies on cognitive science to support this view. The article subsequently combines Kant's and modern society's "dignity" ideas, arguing that although virtual characters do not possess the concept of "dignity" in the Kantian sense, they can be normatively presumed to possess an internal logic that is isomorphic to dignity. Based on this, the article proposes that the infringement of virtual characters presents a "degradation" of their quasi-personality status, which in a normative sense shows that "human dignity" can be separated from "people".

Keywords: virtual character; personality simulator; code of conduct; indirect obligation; dignity

引言

我们所处在的是一个现实与虚拟的界限愈加模糊的时代，在这个逐渐走向原子化、个体中心化的社会中，虚拟角色在年轻一代的人们眼中愈发不可或缺，我们不得不承认“爱上纸片人”正在变为现实。正因如此，对于这类虚拟角色的伦理问题才需要得到讨论。

关于虚拟角色是否具备权利的争议，其所指向的是一个更为核心的哲学问题——“我们该如何对待一个虚构的类人角色？是否应该给予其与人类尊严同构的价值？是否可以将其当作纯粹的手段？”。当代的伦理学与哲学对此的讨论通常聚焦于新兴的人工智能技术，并已初步取得部分结果。但对于更为纯粹的虚构人物（如动漫人物）的讨论，仍需要更多讨论。

本文所聚焦的，便是在虚拟角色不是严格意义上的权利主体的情况下，其是否应当在客观上被视作为具备某种与尊严同构的价值的“人格的模拟物”，对待虚拟角色的态度又是否会反过来塑造我们的内心对待他人的态度？

 Copyright © This Work is Licensed under A Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

一、从“权利主体”转移到“行动准则”

“你要这样行动，把无论是你人格中的人性，还是任何其他人的人格中的人性，任何时候都同时用作目的，而绝不只是用作手段。”[1]

在《道德形而上学奠基》的这段话中，康德确立了一种实践原则，即无论是自身的人性还是他人的人性，都应当始终被视为目的，而不能仅仅被当作手段。它所要求的，不只是我们不要侵犯他人的权利，而是进一步追问一个更根本的问题——你是否将“将人性视作目的”这一概念视为自己的行动准则？因为康德在后文又说：

“因为它们（指行为）的价值不在于从中产生的结果，不在于它们所提供的好处和用途，而在于意向，即在于意志的准则。”[1]

康德评判一种行为是否道德，所关注的不只是它造成了什么结果，更在于行动者是依据何种准则而行动。这段话的意义在于，它将道德判断的重心从功利性的后果，转移到了行动准则本身。

这一思路同样可以扩展到当代虚拟情境中。以游戏中屠戮非玩家角色（NPC）为例，这一行为虽然不会造成现实中的直接伤害，却并不因此自动成为道德上无问题的行为。关键在于，当玩家反复以杀戮类人对象为快感，并将这种快感作为行动的主要理由时，它所揭示的，正是行动者内心已经习惯于以“将类人对象工具化”的准则去行动。

故回到康德对于人性的讨论，我们无需争论虚拟角色是否是“权利的主体”，因为问题并不在于“是否有权利遭到了侵犯”；而在于，当你创作、观看或消费某些内容时，这些行为体现了你内心怎样的行为准则，表现了你怎样的格言（maxim）。这种格言本身，就是评判的关键所在。

格言，指的是个体在特定情境中为实现某种目的而为自己设定的行动原则。在康德看来，一个在道德上能够成立的格言，至少不能把自己或他人仅仅当作手段，而应当符合“将人性视作目的”的要求。由此可见，当快感而非对道德法则的尊重成为行动的主要理由时，这种行为便已经偏离了康德意义上的自律。

因此，无论对象是动漫角色，还是游戏中的非玩家角色，尽管它们都不是理性存在者，我们仍然可以说明：对其实施侵害的行为在大多数情况下并非天然无涉道德。因为这类行为首先暴露的，并不是某项权利是否受损，而是行动者在面对具类人表征的对象时，究竟采取了怎样的行动准则。不过，这种推断还尚未深入到康德对于“人性、尊严、人格”的论述之中。而也正是在那个层面上，我们才能进一步对“虚拟角色没有权利，所以可以被随意侵害”这一观点展开更深入的批判性思考。

二、康德间接义务论的当代转向

正如前文所说，对于康德而言，其所更加重视的是“你所践行的格言是否尊重或违背了道德法则”，这点在其谈论关于非理性存在者（如动物）的间接义务中可以看出。在《伦理学讲演录》中，康德首先确立了一个观点，在原文中是如此说的：“动物是人性的类比（Analoga der Menschheit）”[2]

康德认为，动物的某些行为在形式上与人类由理性决定的行为非常相似，如面对主人时会表现出忠诚。故纵使我们对其严格意义上并不具备义务，但当我们对其履行义务时，也是在履行对自己的义务。

动物虽然不是理性存在者，但我们仍然对其带有间接义务，因为对其的态度，无论是善待它们还是虐待它们，其最终指向的都是你自身对人性的态度。康德不断拷问的是，对待非理性的存在者，你内心在践行着怎样的格言，而这些格言又最终会如何落回到对人身上。

那回到我们对于虚拟角色的讨论上来，康德认为动物之所以能成为人性的类比，是因为其的某些行为在形式上与人类相似。那对于虚拟角色而言呢？其虽然不具备康德意义上的人格，但却能被呈现为一个具备人格表征的对象，其能呈现为有与现实个体高度相似的情感体验和目的性的行动，甚至足以让某些人像对待真人一样对待它们。严格意义上，这便不再单单只是如动物般对人性的类比，而是表现出高度拟真的人格表征，这种拟真不仅是外表上的也是对于内在的。故我们在此所进行的，是一种对于康德所描述的“对动物的间接义务”的当代转向。

不如说，宣称一个角色可以拥有类人的外表，可以拥有类人的情感体验和行动，却可以不具备类人的尊严，而是降格为物随意处置，这套逻辑本身就很值得质疑。这是一种对“人格”与“尊严”这一不可衡量物进行的剥离。但为使这一论断成立，我们先需要说明，为何虚拟角色承载着“人格”的表征。

三、作为具备人格表征的虚拟角色

用康德所说的对动物的间接义务论来打开思路固然很好，但若只凭借此来揭示对当代虚拟角色的侵害，我认为完全不够。正如我们上文所说虚拟角色承载着“人格”表征，这种表征体现于外表与内在上，包括外表上呈现的类人外貌、参考现实设计的服装配饰，内在存在的情感表达，存在目的的描绘，为何仅凭借这些符号特征我就断定其承载着人格表征呢？这取决于其能如何被现实的人所识别并认同。

点光生物运动与面孔－心灵联系

一份刊登于《神经科学杂志》（Journal of Neuroscience）的研究显示，人能仅凭借附着在真人身上的少量点光源，根据其运动轨迹来触发动作感知，文章称之为“点光生物运动（Point-light biological motion）”。纵使其没有脸、没有细节，但其仍然能引起实验人员大脑中与现实中观看他人的动作引起的大脑反应相关的额叶区域活动[3]

倘若仅凭这种“非常简易（very simplified）”的点光源构成的人形运动轨迹，都能引起观看者大脑皮层相关的额叶活动，那更何况虚拟角色呢？当目光从点光生物换成虚拟角色时，我们所面对的便不再是单纯的“运动线索”，而是在此之上更加连续、更加完整的形体、轮廓和面孔。

而另一项社会认知领域的综述研究表明，对人脸的观察会引发一种主要用于使其整体化的构型加工。简单来说，当人类在观察脸时，更容易将当中的眼口鼻整合为一个单一的知觉单元（single perceptual unit），并作为一个单一的格式塔（Gestalt）来进行处理[4]。而这种加工的关键在于，其更容易让我们将观察

Copyright © This Work is Licensed under A Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

的对象纳入到“有复杂心智的他者”的范畴，且不只作用于现实的人脸。

而这种感知技能的关键在于，纵使实际上我们面对的某个对象上并不具备心灵，但当我们通过将其的面孔作为格式塔来进行处理，并将其视作为具备像人一样成熟的心灵（Sophisticated minds）时，我们便会自发的将其纳入作为道德共同体来对待，将其纳入值得尊重、公平对待的对象的范畴。纵使虚拟角色的比例较为夸张，但只要其保留了基础的人形特征，就有可能被人脑识别为一个“格式塔”进行加工，并被认同为具备心智的他者。

通过这两篇论文的论述，我们可以从形体和面孔两个方向明确为何虚拟角色能被视为承载人格表征的模拟物。纵使虚拟角色没有真正意义上的心智，但当其被当做有心智的他者时，其就更容易进入我们对待道德共同体的框架。故其实际上所构成的，是“人格的模拟物”。

虽然虚拟角色并不具备康德意义上的‘道德人格’，但它们仍可以呈现出一种‘可归责线索’的模拟，在叙事中被表现为能够理解理由、作出选择，并以某种原则约束自身行动。正因如此，虚拟角色虽非真正的理性存在者，却仍可能在我们的认知中进入“可被归责地对待”的范畴。

故对虚拟角色的侵害，指向的不是虚拟角色本身的权利的侵害，而是对于一个被识别为“具备人格”的人格符号的侵害。虚拟角色不是一个孤零零的像素组合，而是对“人”这一概念在虚拟中的延续与象征，其被描绘为具备情感体验、会有喜怒哀乐、承载着现实中的我们对于人性、对于尊严的期待。对虚拟角色的态度，揭示了在虚拟世界这个当代的裘格斯戒指中，我们的格言究竟以何种方式呈现。

四、人格、尊严密不可分

康德在《道德形而上学的奠基》曾说过，“我们必须也把自由的理念赋予每一个具有意志的理性存在者”[1]。这意味着，当我们把某个存在者当作“有意志的理性存在者”来理解时，我们就不得不在实践上把它置于“自由”的视角之下[1]。而更进一步，一旦你在规范上承认对方是能自我立法、能在道德法则下行动的主体，你就不能把其仅仅当作实现目的的工具来使用，而是必须在规范上预设其同样具备超越一切价格的尊严，因为其所展现的“自律”，正是尊严的根据。

在这种意义上，当我们将虚拟角色纳入“可归责”对象的对待范畴时，我们同时也间接将其纳入了“类行动者”的认知范畴中，在这种情况下倘若我们仍然将其仅仅视为满足某种偏好的手段，这种行为所传达的便是一种“可归责对象”的类比物可以随意进行处置。与把其他纯粹的物视作手段的区别在于，把虚拟角色当做物，是一种对于在我们认知中被预设为“人格模拟物”的类行动者的降格。

由于其是“人格的模拟物”，其在我们的认知中被预设为具备类行动者地位，也就被预设具备了尊严的同构体——一种超越一切价格、不可等价替代的内在价值。其不是康德意义上只存在于理性存在者的尊严，而是将可被我们当做“人格的模拟物”的事物所赋予的同构概念[5]。所以说，对虚拟角色的侵害，其所呈现的是对我们所预设其所具备的类行动者属性的剥夺、对我们认为其应该具备的尊严类比物的否定。

在现代社会中，“尊严”（Dignity）始终是“人之为人”最为坚定的基石，无论是德国宪法[5]、亦或是《欧洲联盟基本权利宪章》[6]，“人的尊严”不可侵犯都作为人权思想的核心被放置于首位。对其的维护不仅是为了每一个现实个体的利益，也更是为了捍卫“人”这一总体概念。

而对虚拟角色的侵害，其指向的不是对某个像素点组合体的无害宣泄，而是向我们传达“人的尊严”可以与“人格”相剥离。因为极端内容所传达的，是角色可以在既具备类人外表、类人情感，又具备类人的可归责线索的情况下，被粗暴的降格为可被破坏、被凌辱、被侵犯的物。

五、结论

本文认为，对虚拟角色的侵害问题，其核心并不在于虚拟角色是否构成严格意义上的权利主体，而在于人们在面对具有人格表征的对象时，究竟践行了何种行动准则。借助康德关于行动准则与间接义务的讨论，本文指出，虚拟角色虽不具备康德意义上的道德人格，却因其类人的外表与情感表达，而能够作为“人格的模拟物”进入我们的规范判断范围。在此基础上，对虚拟角色的侵害并非单纯针对图像的无害处置，而是将一个被预设为具有人格表征的对象降格为手段。它所呈现的，是‘人格’与‘尊严’可被分离的讯号。

参考文献

[1]康德 . 道德形而上学的奠基 (注释本)[M]. 李秋零，译 . 北京：中国人民大学出版社，2013.

[2]NOLLER J. Natur als Person? Kant über das Böse im Anthropozän[J]. Allgemeine Zeitschrift für Philosophie, 2021, 46(3).

[3]SAYGIN A P, WILSON S M, HAGLER D J Jr, et al. Point-light biological motion perception activates human premotor cortex[J]. The Journal of Neuroscience, 2004, 24(27).

[4]DESKA J C, HUGENBERG K. The face-mind link: Why we see minds behind faces, and how others' minds change how we see their face[J]. Social and Personality Psychology Compass, 2017, 11(12).

[5]Bundesrepublik Deutschland. Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland[EB/OL]. https://www.gesetze-im-internet.de/gg/BJNR000010949.html, 1949-05-23/2026-03-18.

[6]European Union. Charter of Fundamental Rights of the European Union[EB/OL]. https://eur-lex.europa.eu/eli/treaty/char_2016/art_1/oj/eng, 2016-06-07/2026-03-18.

 Copyright © This Work is Licensed under A Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.