

我与另一个我:网络自我与现实自我的关系辨析*

施媛媛¹, 王娱琦², 刘云芝³, 黄梓航⁴

(1. 复旦大学旅游学系, 上海 200433; 2. 浙江工商大学工商管理学院, 杭州 310018;
3. 苏州科技大学教育学院, 苏州 215009; 4. 成都大学心理健康教育中心, 成都 610106)

摘要:与现实自我相对,网络自我是个体在网络世界中的自我。在网络生活日益普及的今天,探讨网络自我与现实自我之间的关系具有重要意义。综合自我身份、外形及人格等方面的研究,可以得知网络自我在一定程度上是现实自我的虚拟投射,但对于一些容易受到社会评价的特征,个体会对网络自我进行适度的理想化。同时,网络平台属性以及用户个人特征都会影响网络自我与现实自我之间的关系。未来研究可以结合不同平台与场景、多种研究方法、在不同文化背景下对网络自我与现实自我之间的关系进行进一步探索。

关键词:网络自我;数字自我;虚拟自我;现实自我;自我呈现

中图分类号:B848

文献标识码:A

文章编号:1003-5184(2022)05-0422-08

1 引言

根据中国互联网络信息中心(CNNIC)于2022年9月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》,截止至2022年6月,我国网民规模达到10.51亿,人均每周上网长达29.5小时,在新冠肺炎疫情爆发时期,上网时间更是高达每周30小时以上。网络已经成为大部分中国人生活中不可或缺的一部分,而2019年底开始的疫情无疑加速了数字生活的普及。人们在网络上了解世界、与他人互动、分享生活事件、上传运动轨迹、进行购物消费、观看网络视频、游玩网络游戏等等,这些错综复杂的网络行为数据构建了网民的“数字躯体”。网络心理学的相关研究表明,网络行为数据可以预测人们的性格和行为倾向(Azucar et al., 2018; Zhao & Zhu, 2019),其准确度甚至高于家人和朋友的判断(Hinds & Joinson, 2019; Youyou et al., 2015)。那么,人们在网络世界中呈现出的是怎样的自我?它与现实中的自我存在怎样的关系?为了回答这些问题,需要对网络自我的概念和相关理论进行梳理,探究网络自我与现实自我在身份、外形以及人格等方面的关系及其影响因素。

2 网络自我的概念及相关理论

2.1 网络自我的概念

网络自我(cyber self)有时也被称作为数字自我

(digital self)或虚拟自我(virtual self)。具体来说,数字自我与虚拟自我的概念比较广泛,数字自我包含了所有以数字化形式存在的自我;虚拟自我则包含了各种虚拟环境,如虚拟现实等。一般来说,网络自我包含了各种网络世界中与自我有关的现象;与之相对,现实自我主要指现实世界中的自我,包括现实生活中个体对自身的认识与评价,以及线下人际交往中与自我有关的现象。网络自我的表征形式有很多种,最常见的是网络账号、虚拟化身和虚拟资产。网络账号主要包括显示名和自我介绍等,构成了给他人的第一印象。用户可以通过自己的网名、个人介绍与发布的内容与状态表达自我(Herring et al., 2004)。虚拟化身(avatar,又译为阿凡达),狭义上指网络空间中用来表征个体的二维或三维图像,常见的如头像、表情、人物形象等视觉形象(Mccreery et al., 2012),例如视频游戏中代表玩家的游戏角色等;而广义上的虚拟化身也可以包括网络上任何代表用户的符号与身份,包括邮箱、博客、社交网络账号等(Belk, 2013; Vasalou et al., 2008)。虚拟资产则包括人们在网络上发布或拥有的视频、音乐、书籍、信息等内容,也包括网络游戏内的虚拟角色以及所有物(Belk, 2013)。

2.2 网络自我的相关理论

针对社交网络场景,Zhao(2005)基于符号互动

* 基金项目:国家自然科学基金青年项目(71901072),浙江省自然科学基金探索项目(LQ22G010008),江苏省高校哲学社会科学研究一般项目(2020SJA1372),成都大学2023年大学生积极心理素质研究项目(CDJX202305)。

通讯作者:王娱琦, E-mail: wangyuqi@mail.zjgsu.edu.cn; 刘云芝, E-mail: liuyunzhi2013@163.com。

理论将网络自我定义为在网络交互过程中形成的自我。与传统的交互环境不同,网络中的交互以远程共现(telecopresence)的形式存在。在网络交互过程中,人们一方面通过向网络中的他人展示自我想要呈现的面貌,另一方面也通过他人的反馈认识自我。

针对网络游戏场景,Jin(2012)基于可能自我理论(possible selves)提出了虚拟可能自我(virtual possible selves)的概念,代表个体在虚拟世界中可能表现出的所有自我的集合。他认为这种虚拟可能自我包含物理与符号两个维度。物理维度包括通过虚拟化身的外表特征具象化的自我(embodied self),以及通过想象或者语言描述的非具象化的虚拟自我(disembodied self);而符号维度主要包括社会、道德以及能力三个维度。玩家可以通过在虚拟世界中的行为与表现来体现虚拟自我的不同方面:他们可以通过改变虚拟化身的外形与特征,设定其社会身份和角色;也可以通过操纵化身的行为,展示他们的能力和道德遵守等方面(Jin,2012)。

结合不同的网络场景,Belk(2013)基于延伸自我(extended self)理论定义网络自我,认为网络世界给人们提供了新的方式进行自我延伸,网络上的交流、影像、音乐、足迹等都可以看做是自我的延伸。数字技术给自我延伸带来了五大改变:(1)去物质化(dematerialization),延伸自我向虚拟产品扩张,逐渐取代物质实体;(2)具象重构(re-embodiment),通过这些数字拥有物,人们的自我在网络中得到重构;(3)分享(sharing),数字技术使人们有更多的机会进行信息分享;(4)自我共建(co-construction of self),自我不再是由个人塑造的,而是通过互动与他人共同塑造而成;(5)记忆分散化(distributed memory),用户将记忆外包给硬盘、网盘等外部设备。

3 网络自我与现实自我的关系

网络世界摆脱了实体与空间的限制,给自我建构带来了前所未有的自由。那么,网络中的自我与现实中的自我存在怎样的关系呢?不少研究者就这一问题进行了探讨,并提出了相应的理论或假说。

一些研究者提出真实生活延伸假设(extended real life hypothesis),认为网络空间是现实生活的扩展,网络中的自我与现实自我是一致的。研究者认为,网络上的人际交往可以免于社会期许的压力,人们更愿意在网上表露自己(Valkenburg & Peter, 2009)。以社交网站为例,人们可以通过头像、照片、地点、动态等信息有效判断一个人的性格和身份

(Hinds & Joinson, 2019);而“创造出”的性格和身份则很难保持一致性,人们很容易从朋友圈和评论中发现端倪识破谎言。因此,为了建立准确的人际感知,维护持久的人际关系,人们在网络上呈现出的自我通常会与现实自我保持一致(Hollenbaugh & Ferris, 2015)。

也有学者认为,网络自我与现实自我并不完全一致,人们在网络上更倾向于展现出理想化的自我。根据印象管理理论,为了给他人留下好印象,人们会有选择地呈现与自我有关的信息,以期在他人面前呈现出一个理想化的自己。网络赋予用户最大程度的信息控制权,可以使用多种形式随意进行自我呈现。这种利用网络构建“理想自我”的方式,能够帮助个体体验到现实中难以实现的理想自我(Rigby & Ryan, 2011),从而减少了现实与理想的差距(Klimmt et al., 2009),在一定程度上消除了这种差距带来的心理紧张感(Mancini & Sibilla, 2017)。

还有一些学者提出了网络自我的补偿假说。这一观点认为,网络世界与现实世界是完全不同的维度,它赋予用户探索自我的空间,给用户足够的自由去实现在现实生活中无法实践与体验的自我(Vicdan & Ulusoy, 2008)。Mancini 和 Sibilla(2017)认为,虚拟世界中的自我与现实世界中的自我可以是无关联甚至相互对立的。此外,网络世界还为人们的日常交流提供了新的形式。对于一些内向者或缺乏社会支持的个体,网络使用对其扩展和维护人际关系有积极的影响作用(Kraut et al., 2002)。

以上几种观点都得到了部分实证研究的支持,研究证据主要集中于个体的身份、外形和人格三个方面。

3.1 身份

性别、种族等身份信息是代表“一个人是谁”的最基本的特征之一。有研究考察了不同社会群体的网络身份与真实身份认同之间的重叠程度,发现一般情况下,人们在网络上会真实表露自己的核心特征(Messinger et al., 2019)。不过,网络也使得人们可以有选择性地呈现自己的身份,以达到不同的目的。例如,许多在线视频游戏玩家会将虚拟化身设定成与现实生活中相反的性别(Song & Jung, 2015),这种性别互换行为既可以是对自己性别认同的表达(Ratan et al., 2019),又可以是游戏体验的需要(Hussain & Griffiths, 2008)。又如,对种族身份的研究发现,少数族裔玩家很少通过虚拟化身表露

种族身份(Kafai et al., 2010),但当游戏中游戏人物的种族多样性增加时,玩家表露自己种族身份的倾向性也会增大(Lee, 2014)。

3.2 外形

研究者考察了用户在网络上呈现的自我形象与其现实中的实际外形之间的一致性,发现大部分用户网络自我的外表形象比现实中的更具吸引力、也更接近理想自我而非现实自我(Cacioli & Mussap, 2014; Ducheneaut et al., 2009; Messinger et al., 2008)。针对社交网站的研究显示,超半数的用户会对自身外形进行一定程度的修饰与美化(Ma et al., 2017),这种美化呈现的倾向在女性用户中尤为明显(Bareket - Bojmel et al., 2016)。特别是在相亲网站上,外形信息更有可能是虚假的:男性倾向于虚报他们的身高,而女性则倾向于谎报自己的体重与年龄(Gibbs et al., 2006)。而游戏用户的虚拟化身的形象呈现则更加多元,既可以与自我相关,反映现实中的外形特征(Cacioli & Mussap, 2014; Ducheneaut et al., 2009),也可以与用户的真实外形无关——虚拟化身的形象可能反映了玩家“真实的灵魂”(real soul)而非外貌(Costello, 2012),也可能仅仅是为了符合游戏或动画中的角色设定(Cacioli & Mussap, 2014)、流行趋势(Ducheneaut et al., 2009)等。

3.3 人格

目前不少研究还考察了人们在社交网站上表现出的人格与现实生活中的一致性。基于个人网站与社交网站的研究发现,无论是基于社交网络上用户公布的个人信息、发布与分享的内容等(Youyou et al., 2015),还是基于观察者评价(Back et al., 2010),网络自我呈现出的个体特征与其现实中具有较高的一致性。但在宜人性维度上存在一定差异,人们倾向于在社交网站上表现更外向、更友善的一面(Vazire & Gosling, 2004)。而在视频游戏中,游戏玩家虽然会将自己在现实生活中的行为模式与特质投射在虚拟化身上(McCreery et al., 2012),但虚拟化身更接近理想化的自我——虚拟化身比现实自我更加自信、喜欢冒险且具有吸引力(Messinger et al., 2008),在尽责性、外向性维度上评分更高,在神经质维度上评分更低(Ducheneaut et al., 2009)等。

综上,网络自我在一定程度上反映了现实自我在网络空间的投射,但用户在外形、尽责性这些容易受到社会评价的特征上会进行适度的理想化,特别是体现在虚拟化身方面。

4 影响网络自我与现实自我之间关系的因素

通过梳理现有研究发现,影响网络自我与现实自我一致程度的因素主要包括网络平台的属性和用户的个人特征两方面。

4.1 网络平台的属性

4.1.1 匿名性

网络的匿名性主要包括隐去真实姓名、地址等身份信息和照片、视频等视觉线索信息(Qian & Scott, 2007)。目前针对匿名性影响网络自我呈现真实性的研究结果尚不明确(Misoeh, 2015)。一方面,去个人化(deindividuation)网络环境免去了人们所背负的人际压力和社会期许,为用户提供了表达“隐藏自我”的环境(Suler, 2002),人们更愿意呈现出平时被压抑的想法(Mckenna & Bargh, 2000)。另一方面,网络环境也提供了探索不同自我的机会(Rosenmann & Safir, 2006),用户可以伪装出理想的自我(Bargh et al., 2002)。而在非匿名的网络环境中,例如一些基于线下社区、公司、学校等社会关系形成的社交网络,或是相亲网站等存在未来潜在的线下关系的平台上,人们更倾向于呈现一个“希望的可能自我”(hope - for possible selves, Yurchisin et al., 2005)。这一自我有别于理想自我,是个体在未来可能达到的符合社会期许的自我形象,即表现出的是一个离“现实自我”较接近的“理想自我”。

4.1.2 交互对象多元性

不同网络平台上交互对象并不相同。一些平台上,交互的对象相对同质,诸如拥有共同的爱好、持有类似的观点、同属于相同的组织等;而在另一些平台上,用户交互的对象则可以是非常多元的,包括来自不同的背景群体、持有截然不同的信念与观点、不同的社交关系等。在面对多元的交互对象时,为了尽可能地留下好印象,个体需要非常谨慎地表达自己的看法与观点,认真地选择谈论的话题。特别是当交互对象包含个体现实生活中的熟人时,个体更倾向于在网络上展现与线下一致的自我形象,以免给别人留下不可信、不真实的印象(Schlosser, 2020)。

4.2 用户的个人特征

4.2.1 使用动机

人们会根据不同的需求使用不同的网络平台,也会根据不同的动机表现出不一样的自我。一般而言,当用户以逃离现实为动机使用网络时,会在网络上呈现出完全不同的身份和性格(Rosenmann &

Safir, 2006);当用户以维系并拓展现实生活为动机使用网络时,会在网络上表现出与现实世界中较为一致的自我;当用户以通过网络增加社交为动机使用网络时,则会表现出更符合社会赞许性的特征(Triberti et al., 2019)。Hollenbaugh 和 Ferris(2015)区分了用户使用社交网站的具体动机,发现关系维护动机可以正向预测网络上自我信息的真实度,而那些只希望建立虚拟社交圈的用户会在网络上较少呈现与现实自我有关的信息。此外,印象管理和自我炫耀动机也是用户在社交网络呈现出一个理想化人格的主要原因。

4.2.2 自我卷入度

网络的自我卷入度指用户在网络中将自己的现实生活投射到网络世界中的程度。数字时代的发展使得网络用户不再只作为观察者被动地浏览数字信息,而是可以作为参与者与其他用户积极地互动,这种互动性增加了用户的主动性,也增加了用户的自我卷入程度(Klimmt et al., 2009)。Prensky(2001a, b)区分了两种不同自我卷入度的网民:数字原住民(digital natives)和数字移民(digital immigrants)。数字原住民从小接触各种电子设备、擅长使用电脑、手机、游戏机和互联网,而数字移民虽然也会使用电子设备,但是接触电子设备时的年龄较大。除了使用电子设备和网络语言的熟练程度存在差异,二者最主要的差异是对网络世界的认知和态度,以及网络世界与现实世界的重合程度。对于数字原住民来说,网络世界是他们日常生活中密不可分的一部分;而对于数字移民来说,网络世界与现实世界大部分时候是割裂的、不重合的(Kesharwani, 2020)。

4.2.3 人格

基于大五人格的研究发现,人格会影响个体在网络上呈现自我的方式与内容。高宜人性的个体通常将网络社交作为线下关系的延伸与补充,也更倾向于在社交网络上呈现现实中的自我;而低宜人性的个体则更倾向于选择保持单纯的线上关系,从而可以自由地表达自己的想法(Hollenbaugh & Ferris, 2015);高神经质的个体更倾向于将社交网络看作是一个庇护所,呈现理想的、非现实的自我形象(Seidman, 2013);高外倾性的个体更倾向于在网络上进行自我探索(Michikyan et al., 2014),发布自我相关的状态、照片等内容(Hall & Pennington, 2013);高尽责性的个体对网络上的自我呈现更加谨慎,而低尽责性的个体则更多地在线上呈现平

时隐藏的自我和理想化的自我(Seidman, 2013)。其他个人特质如自尊、自恋等也会影响个体在网络上的自我呈现偏差(Hollenbaugh & Ferris, 2015)。

5 整合模型:网络自我与现实自我的互相生成

综上所述,在人格特质、核心身份特征等方面,人们更倾向于在网络世界中展现与现实生活中一致的自己,而在外形等方面,人们更倾向于在一定程度上进行美化,展现理想中的自我形象。此外,网络平台的匿名性、观众多元性,以及用户自身的动机、卷入度及人格特质等都会影响个体在网络上的自我呈现(见图1)。

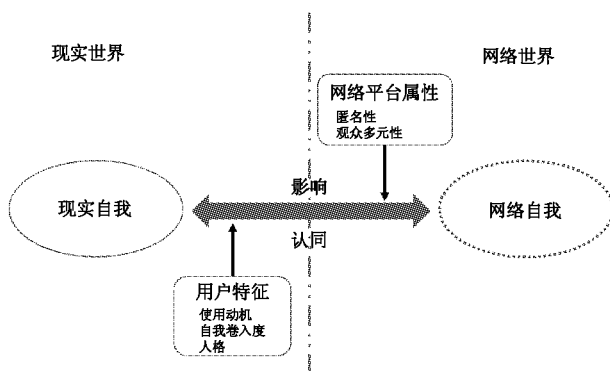


图1 网络自我与现实自我之间的关系

随着网络的渗透,网络自我深刻地影响着人们现实中的自我。已有一些研究关注了视频游戏中的虚拟化身对个体在现实生活中的态度与行为的影响,即普罗透斯效应(proteus effect,相关综述见卞玉龙等,2014)。研究发现,虚拟化身与现实自我之间的相似性与重合程度越高,个体对虚拟化身的认同程度也更高(Soutter & Hitchens, 2016);同时,个体对虚拟化身的认同越高,其对现实自我的影响也越大(相关综述见衡书鹏等,2020)。对虚拟化身的认同不仅可以影响用户体验,还会影响人们的自我同一性(Klimmt et al., 2009),改变人们的攻击性倾向(Hollingdale & Greitemeyer, 2013)或者亲社会行为(衡书鹏等,2017)。但理想的虚拟自我,在提升虚拟认同的同时,也会增加网络成瘾的风险(Mancini et al., 2019),带来消极的影响。

即便网络自我与现实自我存在一定差距(virtual self-discrepancy, Jin, 2012),人们也可以将网络上的互动体验具象化,思考现实中自我采纳虚拟化身的性格和行为的可能性,继而影响现实中的自我以弥补这种差距(Ahn et al., 2013)。然而,如果网络自我与现实自我之间存在较大断裂,则会带来消

极的影响。一方面,用户理想自我与现实自我之间的差异可能引发低自尊以及消极情绪(Kim & Sundar, 2012);另一方面,用户为了获得更多的关注与“点赞”会刻意地对发布在自己社交网站上的信息进行美化(Choi et al., 2015),而这种对旁观者积极反馈的期待的落空可能会进一步带来更多的负面情绪(Kross et al., 2013)。

6 研究展望

网络空间为心理学研究提供了许多新的议题。未来对网络自我与现实自我的关系的进一步研究可以关注以下几个方面。

6.1 跨平台和跨场景的理论与实证

现有的研究大多局限在单一的网络平台或单一场景下,缺乏跨平台、跨场景的比较。不同的网络平台具有不同的功能、特征或涉及不同的网络场景(如社交、购物、游戏等),不同网络平台的特征和用户有所不同,人们进行自我呈现的方式和内容也有所不同。首先,用户会根据不同的网络场景,创造不同的虚拟化身来迎合不同的“观众”(Waggoner, 2007)。其次,不同的网络平台上,人们的社交关系存在不同的特点(Phua et al., 2017),即使是同一种社交关系,人际互动与自我表现的形式也有所不同(Karapanos et al., 2016)。因此,将来的研究可以进行更多跨平台、跨场景的探讨,研究不同网络平台的主题、功能、使用场景等特性如何影响个体自我的表现、呈现与认同等相关过程。

与此同时,在综合研究不同网络平台与场景的基础上,未来研究可以将不同场景下的理论进行整合。现有理论往往聚焦于网络世界的某一个方面,从特定的视角对网络世界中的自我进行分析。然而,随着互联网与移动电子设备的发展,这些场景与功能很多时候已经进行了联结与融合。例如,大部分功能性的网络平台都设置了社交属性,而短视频社交网络也与直播购物相连接。聚焦单个场景的网络自我理论不足以囊括与解释这些更为复杂的网络场景,因此,提出一个跨领域的、整合的网络自我的理论模型十分必要。未来研究可以在此基础上进一步深入,在实证检验的基础上提出整合模型。

6.2 利用跨学科的方法直接考察网络行为

很多时候,人们在网络上倾向于间接地展示“我是谁”而非直接地描述“我是谁”。例如,通过展示自己购买的物品、消费行为、生活方式等展示自我,而非在个人信息中直接进行描述(Sun & Wu,

2004)。网络世界创造了一个新的共享空间,让原本比较私密的行为也可以向他人展示(Belk, 2013)。例如,许多社交网络都提供了分享音乐、文章、图片与视频的功能,有的网站还可以创建喜欢的歌单、书单、影单,收藏自己喜欢的歌曲、图片等。这些都揭示了“你是一个什么样的人”(Azucar et al., 2018)。然而,目前的研究者大部分还是使用传统的问卷调查方式来研究网络自我,难以客观的抓取与捕捉这些间接性的信息。新的计算机智能技术的引入无疑将有助于对用户的活动进行分析,预测人们的性格和行为。例如,使用大数据挖掘和机器学习的方法分析网络用户活动,构建相关模型(Kosinski et al., 2016);使用深度学习的方法从图像中识别出相关信息(Guo et al., 2016)等。将来的研究可以探索如何在保护用户隐私、不触犯网络伦理的前提下更好地利用网络行为数据进行研究分析(Hinds & Joinson, 2019)。

6.3 对社会文化因素的考察

已有的研究表明,不同文化背景下的网民会选用不同的策略来呈现自我。比如在表达形式上,亚洲网民更喜欢用非语言类的沟通方式(如图片和表情包),而欧美网民则更依赖直接的文字(Cho, 2010)。在表达程度上,亚洲社交网站上的用户更倾向于使用匿名的个人信息,更少进行自我展示,而北美社交网站的用户则拥有更广的社交网络,更频繁地进行自我展示(Cho, 2010)。在表达策略上,中西方网民在社交网站上使用自我促进的程度也不一样,例如中国(微博)用户比美国(Facebook)用户更倾向于使用美颜滤镜进行自拍(Ma et al., 2017)。在网络信息全球共享的今天,每个网民可以同时使用不同国家建立的平台,也可以根据平台的文化背景和观众的文化背景调整自己的自我呈现策略(Cho, 2010; Huang et al., 2018)。因此,随着网络的普及,线上的相关行为形成了一个新的领域,将网络行为纳入到跨文化比较的范畴是十分必要的。

参考文献

- 卞玉龙,周超,高峰强.(2014). 普罗透斯效应:虚拟世界研究的新视角. *心理科学*, 37(1), 232-239.
- 衡书鹏,赵换方,范翠英,周宗奎.(2020). 视频游戏虚拟化身对自我概念的影响. *心理科学进展*, 28(5), 810-823.
- 衡书鹏,周宗奎,孙丽君.(2017). 视频游戏中的化身认同. *心理科学进展*, 25(9), 1565-1578.
- 中国互联网络信息中心(CNNIC).(2022). *中国互联网络发*

- 展状况统计报告. <https://www.cnnic.net.cn/n4/2022/0914/c88-10226.html>
- Ahn, S. J., Le, A. M. T., & Bailenson, J. (2013). The effect of embodied experiences on self – other merging, attitude, and helping behavior. *Media Psychology*, 16(1), 7 – 38.
- Azucar, D., Marengo, D., & Settanni, M. (2018). Predicting the Big 5 personality traits from digital footprints on social media: A meta – analysis. *Personality and Individual Differences*, 124, 150 – 159.
- Back, M. D., Stopfer, J. M., Vazire, S., Gaddis, S., Schmukle, S. C., Egloff, B., & Gosling, S. D. (2010). Facebook profiles reflect actual personality, not self – idealization. *Psychological Science*, 21(3), 372 – 374.
- Bareket – Bojmel, L., Moran, S., & Shahar, G. (2016). Strategic self – presentation on Facebook: Personal motives and audience response to online behavior. *Computers in Human Behavior*, 55, 788 – 795.
- Bargh, A., McKenna, K. Y. A., & Fitzsimons, G. M. (2002). Can you see the real me? activation and expression of the “true self” on the internet. *Journal of Social Issues*, 58(1), 33 – 48.
- Belk, R. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40, 477 – 500.
- Cacioli, J. P., & Mussap, A. J. (2014). Avatar body dimensions and men’s body image. *Body Image*, 11(2), 146 – 155.
- Cho, S. E. (2010). *A cross – cultural comparison of Korean and American social network sites: Exploring cultural differences in social relationships and self – presentation*. Doctoral dissertation; Rutgers University, New Brunswick, New Jersey.
- Choi, M., Panek, E. T., Nardis, Y., & Toma, C. L. (2015). When social media isn’t social: Friends’ responsiveness to narcissists on facebook. *Personality and Individual Differences*, 77, 209 – 214.
- Costello, G. C. (2012). The real me: Selfhood in the virtual world. In B. Batchelor (Ed.), *Cult pop culture: How the fringe became mainstream* (pp. 187 – 203). Westport, CT: Praeger.
- Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2009). *Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds* (pp. 1151 – 1160). In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Gibbs, J. L., Ellison, N. B., & Heino, R. D. (2006). Self – presentation in online personals: The role of anticipated future interaction, self – disclosure, and perceived success in internet dating. *Communication Research*, 33(2), 152 – 177.
- Hall, J. A., & Pennington, N. (2013). Self – monitoring, honesty, and cue use on Facebook: The relationship with user extraversion and conscientiousness. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1556 – 1564.
- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Bonus, S., & Wright, E. (2004). Bridging the gap: A genre analysis of weblogs. *Proceedings of the 37th Hawai’i International Conference on System Sciences* (pp. 1 – 9). Los Alamitos, CA: IEEE Press.
- Hinds, J., & Joinson, A. (2019). Human and computer personality prediction from digital footprints. *Current Directions in Psychological Science*, 28(1), 204 – 211.
- Hollenbaugh, E. E., & Ferris, A. L. (2015). Predictors of honesty, intent, and valence of facebook self – disclosure. *Computers in Human Behavior*, 50, 456 – 464.
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2013). The changing face of aggression: The effect of personalized avatars in a violent video game on levels of aggressive behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(9), 1862 – 1868.
- Huang, H., Akbaria, H., Alef, N., Liukitithara, P., Marazzi, M., Verhaelen, B., ... Rau, P. L. P. (2018). *International users’ experience of social media: A comparison between Facebook and WeChat. Cross – cultural design. Methods, tools, and users* (pp. 341 – 349). Springer International Publishing.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior*, 11(1), 47 – 53.
- Jin, S. A. A. (2012). The virtual malleable self and the virtual identity discrepancy model: Investigative frameworks for virtual possible selves and others in avatar – based identity construction and social interaction. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2160 – 2168.
- Kafai, Y. B., Cook, M. S., & Fields, D. A. (2010). “Blacks deserve bodies too!” Design and discussion about diversity and race in a tween virtual world. *Games and Culture*, 5(1), 43 – 63.
- Karapanos, E., Teixeira, P., & Gouveia, R. (2016). Need fulfillment and experiences on social media: A case on Facebook and WhatsApp. *Computers in Human Behavior*, 55, 888 – 897.
- Kesharwani, A. (2020). Do (how) digital natives adopt a new technology differently than digital immigrants? A longitudinal study. *Information & Management*, 57(2), 103170.
- Kim, Y., & Sundar, S. S. (2012). Visualizing ideal self vs. actual self through avatars: Impact on preventive health outcomes. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1356 – 1364.
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self – perception. *Communication Theory*, 19, 351 – 373.
- Kosinski, M., Wang, Y., Lakkaraju, H., & Leskovec, J. (2016). Mining big data to extract patterns and predict real – life outcomes. *Psychological Methods*, 21(4), 493 – 506.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson,

- V. , & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49 – 74.
- Kross, E. , Verduyn, P. , Demiralp, E. , Park, J. , Lee, D. S. , Lin, N. , . . . Ybarra, O. (2013). Facebook use predicts declines in subjective well – being in young adults. *PloS One*, 8, e69841.
- Lee, R. J. E. (2014). Does virtual diversity matter? effects of avatar – based diversity representation on willingness to express offline racial identity and avatar customization. *Computers in Human Behavior*, 36, 190 – 197.
- Ma, J. W. , Yang, Y. , & Wilson, J. A. J. (2017). A window to the ideal self: A study of uk twitter and chinese sina weibo selfie – takers and the implications for marketers. *Journal of Business Research*, 74, 139 – 142.
- Mancini, T. , & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 69, 275 – 283.
- Mancini, T. , Imperato, C. , & Sibilla, F. (2019). Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self – discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role – playing game players. *Computers in Human Behavior*, 92, 297 – 305.
- McCreery, M. P. , Krach, S. K. , Schrader, P. G. , & Boone, R. (2012). Defining the virtual self: Personality, behavior, and the psychology of embodiment. *Computers in Human Behavior*, 28, 976 – 983.
- Mckenna, K. Y. A. , & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57 – 75.
- Messinger, P. R. , Ge, X. , Smirnov, K. , Stroulia, E. , & Lyons, K. (2019). Reflections of the extended self: Visual self – representation in avatar – mediated environments. *Journal of Business Research*, 100, 531 – 546.
- Messinger, P. R. , Ge, X. , Stroulia, E. , Lyons, K. , & Smirnov, K. (2008). On the relationship between my avatar and myself. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2), 1 – 17.
- Misoch, S. (2015). Stranger on the internet: Online self – disclosure and the role of visual anonymity. *Computers in Human Behavior*, 48, 535 – 541.
- Phua, J. , Jin, S. V. , & Kim, J. (2017). Uses and gratifications of social networking sites for bridging and bonding social capital: A comparison of Facebook, Twitter, Instagram, and snapchat. *Computers in Human Behavior*, 72, 115 – 122.
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1 – 6.
- Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants part 2: do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1 – 6.
- Qian, H. , & Scott, C. R. (2007). Anonymity and self – disclosure on weblogs. *Journal of Computer – Mediated Communication*, 12, 1428 – 1451.
- Ratan, R. A. , Fordham, J. A. , Leith, A. P. , & Williams, D. (2019). Women keep it real: Avatar gender choice in league of legends. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(4), 254 – 257.
- Rigby, S. , & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. AbC – CLIO.
- Rosenmann, A. , & Safir, M. P. (2006). Forced online: Push factors of internet sexuality: A preliminary study of online paraphilic empowerment. *Journal of Homosexuality*, 51(3), 71 – 92.
- Schlosser, A. E. (2020). Self – disclosure versus self – presentation on social media. *Current Opinion in Psychology*, 31, 1 – 6.
- Seidman, G. (2013). Self – presentation and belonging on facebook: How personality influences social media use and motivations. *Personality and Individual Differences*, 54(3), 402 – 407.
- Song, H. , & Jung, J. (2015). Retracted: Antecedents and consequences of gender swapping in online games. *Journal of Computer – Mediated Communication*, 20(4), 434 – 449.
- Soutter, A. R. B. , & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. *Computers in Human Behavior*, 55, 1030 – 1038.
- Sun, T. , & Wu, G. (2004). Consumption patterns of Chinese urban and rural consumers. *Journal of Consumer Marketing*, 21(4/5), 245 – 253.
- Suler, J. R. (2002). Identity management in cyberspace. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4(4), 455 – 459.
- Triberti, S. , Savioni, L. , Sebbi, V. , & Gorini, A. (2019). Avatars for clinical assessment: Digital renditions of the self as innovative tools for assessment in mental Health treatment. In D. Malinda (Ed.), *The psychology and dynamics behind social media interactions* (pp. 313 – 341). IGI Global.
- Valkenburg, P. M. , & Peter, J. (2009). Social consequences of the internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18, 1 – 5.
- Vasalou, A. , Joinson, A. , Bänziger, T. , Goldie, P. , & Pitt, J. (2008). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human – Computer Studies*, 66(11), 801 – 811.
- Vazire, S. , & Gosling, S. D. (2004). E – perceptions: Personality impressions based on personal websites. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(1), 123 – 132.
- Vicdan, H. , & Ulusoy, E. (2008). Symbolic and experiential

- consumption of body in virtual worlds; From(dis) embodiment to symembodiment. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2), 1 – 22.
- Waggoner, Z. C. (2007). *Passage to morrowind: (dis) locating virtual and real identities in video role – playing games*. Thesis Arizona State University.
- Youyou, W., Kosinski, M., & Stillwell, D. (2015). Computer – based personality judgments are more accurate than those made by humans. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 112, 1036 – 1040.
- Yurchisin, J., Watchravesringkan, K., & McCabe, D. B. (2005). An exploration of identity re – creation in the context of internet dating. *Social Behavior and Personality: An international Journal*, 33(8), 735 – 750.
- Zhao, S. (2005). The digital self: Through the looking glass of telecopresent others. *Symbolic Interaction*, 28(3), 387 – 405.
- Zhao, N., & Zhu, T. (2019). Psychological profiles prediction using online social network behavior data. In Z. Yan (Ed.), *Analyzing human behavior in cyberspace* (pp. 75 – 87). Hershey, PA: IGI Global. doi:10. 4018/978 – 1 – 5225 – 7128 – 5. ch005

Me and Another Me: The Relationship between Cyber Self and Actual Self

Shi Yuanyuan¹, Wang Yuqi², Liu Yunzhi³, Huang Zihang⁴

(1. Department of Tourism, Fudan University, Shanghai 200433;

2. School of Business Administration, Zhejiang Gongshang University, Hangzhou 310018;

3. Department of Education, Suzhou University of Science and Technology, Suzhou 215009;

4. Mental Health Education Center, Chengdu University, Chengdu 610106)

Abstract: Compared with actual self in the real world, cyber self refers to the self that people present in the cyber world. Clarifying the relationship between cyber self and actual self as well as its antecedents and downstream consequences, are of great significance in understanding people's attitudes, behaviors, affective experience, and mental health both online and offline. We explored the relationship between cyber self and actual self from the aspects of identity, appearance and personality, and found that the cyber self reflects the projection of actual self in cyber space to some extent; while, cyber self, especially represented by avatar, can also be the idealized self in terms of appearance and conscientiousness, which are characteristics influenced by social evaluation. Besides, features of cyber platform (i. e., anonymity and audience diversity), and cyber users' individual factors (i. e., motivation, self – involvement and personality) can also influence the relationship between cyber self and actual self. Future research can further extend the research realms of the cyber self, and explore the roles that different cyber platforms, cyber contexts, social and cultural factors play in the virtual self – discrepancy.

Key words: digital self; cyber self; virtual self; actual self; self – presentation