

# Reconstitution and Remodeling ——Tragic Reflections on Cyberpunk Movies

Wang Yunqian

Department of Drama and Film Studies, Shanghai University, Jing'an, Shanghai, China  
wangyunqian1206@foxmail.com

## ABSTRACT

Cyberpunk movies as one of the science fiction movies, aims to show a future society which is characterized with "higher technology and lower life". Although the science and technology like future biology information, and smart connectivity are highly developed, it didn't improve people's life quality. On the opposite it takes on the disordered and chaotic society and anxiety alienated personality groups in the Cyberpunk movies, these movies expressed the tragic reflections on social reconstitution under social crisis and the remodeling of personality under individual alienation. Cyberpunk movies are different to the society which affirms to the power of science and technology. Whereas they think about the real society in which technology flourishes. It realized its critical value in philosophical and social dimension.

**Keywords:** Cyberpunk, tragedy, technology

# 重构与重塑 ——赛博朋克电影中悲剧性的反思

王芸芊

上海大学戏剧与影视学系，静安，上海，中国  
wangyunqian1206@foxmail.com

## 摘要：

作为科幻电影类属之一的赛博朋克电影旨在展现出一种以“高科技，低生活”为特征的未来社会，在未来生物信息、智能互联等科学技术高度发达却并没有使得人类的生活质量获得提升，反而在赛博朋克的电影当中呈现出了一个失秩混乱的社会与焦虑异化的个体群体，从而表达了对社会危机下社会的重构与对个体异化下个体的重塑的悲剧性反思。赛博朋克电影不同于现实社会中对科技力量的肯定，而是对科技蓬勃发展的现实社会进行寓言性思考，实现了赛博朋克电影在哲学维度与社会维度对科技的批判价值。

**关键词：**赛博朋克，悲剧性，科技

## 1、引言：赛博朋克电影综述

赛博朋克电影通常被视作科幻电影当中的亚类型，赛博朋克最初的使用者是美国科幻作家布鲁斯·贝克斯将这一词作为小说的标题使用，其后被评论家加德纳·多佐伊斯使用，将其视作一种科幻小说的子类型。伴随着赛博朋克小说在欧美地区的广泛流行，电影创作者们自然的将视角也投向于此。作为合成词汇的赛博朋克，它由赛博（Cybernetics）和朋克（Punk）组成。赛博（Cybernetics）是“控制论”的前缀，强调“为了改善某个或某些受控对象的功能或

发展，需要获得并使用信息，以这种信息为基础而选出的、于对象上的作用”，<sup>[1]</sup>所以在这一类型电影或小说当中，我们可以看作是现代科学技术对人类之间关系的重新定义。朋克（Punk）的引申义为低劣的、无价值的，它诞生于 70 年代的一批青年音乐家为表达对传统音乐的反叛来命名的一种摇滚乐形式。所以这一词汇放在赛博朋克的文化语境中则暗含了民众们对当下社会的无序性与混乱感的不满，亦是对传统社会文化的挑衅。所以反思反抗根植于赛博朋克文化之中。

当今社会,以互联网为代表的新兴媒介已然融入于人类的日常生活,科学技术的高速发展使得真实社会的虚拟化程度加深,真实与虚幻的界限在这之中变得愈加难以分辨。赛博朋克电影正是针对这一现象进行了更深层次的思考,“高科技,低生活”作为赛博朋克电影的核心命题,应将其看作在一个真实与虚幻完全交融的世界中,在人工智能为代表的绝对科技权利的压制下,社会矛盾与人的反叛精神发生激烈碰撞,导致传统的人类社会秩序以接近于崩溃和瓦解,所谓的科技打造的理想伊甸园式的乌托邦社会自然不复存在。虽然在许多赛博朋克电影中不乏逗趣的段子,亦或是拥有一个团圆美满的结局,但是基于对科技高速发展的悲观态度与对个体存在的深刻思考,这使得赛博朋克电影具有了一种悲剧性的反思意味。科技的飞速发展加剧了人的异化程度,而人的独特性也面临着科技发出的挑战与威胁。科技打造的未来世界也似乎不尽如人意,似乎所有的美好只存在于人们的臆想之中。为此,个体生命的失落感在赛博世界中得到了放大,悲剧性的反思意味愈加浓厚。

## 2. 社会的失秩与混乱

赛博朋克电影中故事发生地大多是未来技术高度发达的城市聚落中,而城市中原有的政府职能被严重削弱,取而代之的是科技巨头的垄断公司成为了城市实际意义上的领导者。电影中上层对底层的无限剥削,导致社会异变丛生,整个社会无不处于一种失秩与混乱的状态,流露出一种浓厚的悲观氛围。

### 2.1. 技术至上的社会理念

赛博朋克电影致力于构建一套独属于自己的文化视觉符号,以代码、机械为主导的未来城市景观的展现是其重要特点。在赛博朋克电影的世界中,以往在地理概念上所确立的城市概念已然被模糊掉。虽然在电影中一方面给予观众确定的故事发生地,另一方面这个城市又区别于观者以往的认知。《银翼杀手》发生在洛杉矶与拉斯维加斯,《头号玩家》的故事发生地则位于哥伦布,在这些超级发达的城市之中,各类文化杂糅碰撞,给予观者难以言说的混乱感。更进一步的是在电影中大量征用了东西方文化中的象征性符号去拼接打造整个未来城市,《攻壳机动队》中街上的霓虹灯牌夹杂着中文、日文、英文等,人物之间的对话也夹杂着英文,日文等,影片中还出现了独具特色的日本艺伎形象的虚拟广告影像和机器人与类似香港九龙城寨的居住区。东西方文化在这些城市中发生剧烈的碰撞,预示着原有的社会秩序开始瓦解,城市中文化界限的模糊所导致的混乱急需另一种力量来恢复社会的秩序,即借助科技的力量将人与人高度紧密地联系在一起。人类因为科技成为一个整体,所以自然可以凭借技术的力量来重构人们的日常生活。并且在赛博世界中,人类世界往往曾经历过一些巨大的社会危机,而这些危机的解决正是借助科技的力量,所以赛博世界当中的人们自然会对科技与技术

无比膜拜。科技重构了赛博世界的社会规则,建立了一个新的社会秩序,但无奈的是当技术至上成为城市生活的唯一准则时,又再次隐藏了新的巨大的社会危机。

赛博朋克电影始终致力于为观众展示一种未来世界中凭借技术所获得的便捷生活,可以高速飞行的交通工具任意穿梭于鳞次栉比的摩天大楼中,随处可见的是属于VR制作的虚拟影像。人类凭借技术可以实现现实空间与虚拟空间之中来回跳跃穿梭。并且依靠技术轻而易举地建立起亲密的情感关系。《头号玩家》中人们则可以在虚拟“绿洲”中的夜店体验性爱的刺激,甚至可以随意的结婚离婚。现实中人与人之间所建立的各类关系被技术轻易瓦解,情感的独特性与神圣性面临了挑战。在赛博朋克电影中人们固然享受了科技的成果,但是在影片中先进的科技所带来的便捷生活并未使得人们获得相应的生活质量性的提高,反而使得人们更长的处于一种低质量的生活之中。在《头号玩家》中虚拟世界的喧嚣与现实生活中人际关系的疏离形成鲜明的对比。人人都沉溺于“绿洲”带来的快感与刺激之中,因为影片开头便告诉了观者,人类已经经历了粮食危机,宽带暴乱等社会问题,整个社会已然厌倦了解决问题,只要求活在当下。

在赛博朋克电影中人们已然视技术为生活的中心,却忽视了周围所存在的悲观化的自然与社会环境。自然环境在这种类型的电影中获得了一种隐退,不再成为视觉展现的重点,进而在其电影空间影像的呈现上具有一种浓厚的末日氛围。在赛博朋克电影往往采用一些空镜头来试图展现未来都市的苍凉与荒芜,如《银翼杀手 2049》中巨大的垃圾场,烟雾弥漫的拉斯维加斯。绿色与自然在赛博朋克的世界中似乎变得难以存在,片中唯一出现的自然景观,一片绿色的森林竟是在实验室中以虚拟影像的方式存在。赛博朋克世界中生态环境恶劣,然而未来的人们却渴求着自然。传统的自然环境在赛博朋克电影中的消失,使得“去自然化”成为了对现代社会的未来性寓言,“技术悲剧论”成为了赛博朋克电影的重要叙事母题,“技术至上”的社会理念也在电影中遭到批驳。当“技术至上”在赛博朋克电影中泛滥,意味着价值公用成为社会评判的唯一准则,传统社会的伦理道德准则面临了新的危机与挑战,进而使得人类陷入到新的精神危机之中,人类社会也有了面临重构的风险。

### 2.2. 科技权利的绝对垄断

在赛博朋克的电影世界中,其中的一个突出特点就是科技权利成为整个未来世界的主导乃至唯一的权利,科技与资本已然进行了全方位的融合。整个未来社会相较于现实已然发生全新重构,现代社会的权利代表物——政府在这个未来乌托邦世界中其权利属性被大幅度削弱,取而代之的是以科技权利拥有者为代表的垄断巨头们以绝对盎然的姿态占据在赛博朋克世界中城市的中心,与各类政府部门分庭抗礼,甚至于说是全面压制。《攻壳机动队》中阪华机械公

司的领导者可以直接与政府首相进行对话,威胁政府部门公安九科的领导人,乃至对其进行刺杀,这一切都反映出在赛博朋克世界中科技权利的膨胀。科技权利在赛博朋克电影中达到无孔不入的境地,个体既依附与科技权利而存在,同时科技权利又压制着每一个个体的生存。《银翼杀手 2049》中整个城市无不面临着华莱士公司的监控,所以未来的城市成为了如同监狱般的存在,而生活于城市中的个体却浑然不觉。

而科技权利的绝对垄断导致社会结构发生了重大变化,趋于稳定的纺锤型社会结构在电影中被破坏。与此产生的则是沙漏型的社会结构,社会的顶层与底层的绝对对立,社会矛盾因此加剧。为了更好地表现顶层对底层人民的剥削与压榨,赛博朋克电影从视听语言的方方面面对此进行了展现。以用光为例,在赛博朋克电影中大量使用人造光源,即使是白天天气也几乎以阴天和雨天为主,几乎不见自然光。这样的光线最大限度地突出了赛博世界的黑暗与压抑,每个人无不处于科技权利的阴影之下。在赛博朋克电影中这些科技垄断巨头即社会顶层,如《头号玩家》中的 IOI,他们的造型色彩大多采用高明度的黑色、银色、白色等营造出顶层精英阶级的规整感与冷酷感,成为集权的象征。与此形成对比的则是整个底层空间的迷幻与杂乱无章。如《攻壳机动队》中的底层区域有着类似香港九龙城寨的场景,阴郁潮湿的巷子中“楼上铺”交错丛生,街道上随处可见的是各类密集的霓虹灯牌,五彩斑斓的霓虹使人陷入幻梦,可整个空间却有一种逼仄狭小之感,有别于顶层区域的空旷。不同文化属性的种群在整个底层空间高密度聚集,构成了一种野蛮而又无序的生活状态。在科技权利的统治地位下,从社会到个体,几乎都成为悲剧叙述的主体。《银翼杀手 2049》中,大量使用橙红色调,本该代表温暖热情奔放的暖色调在这里则一反常态,成为了末日的象征。K 在去寻找戴克的路上途径了一片橙红色调为主的沙漠,无垠的沙漠既表明了赛博世界中恶劣的自然环境,象征日落的橙色也预示着世界走向了尽头。这也同时表明了主人公 K 的心境,尽是苍凉与悲痛。

布鲁斯·斯特林曾经这样描述赛博朋克给予人的感受,“当所有的人类被技术所操控时,未来世界充斥的不是令人恐惧的丧尸,而是看似充满希望却将人拉入深渊的怪物。”<sup>[2]</sup>在未来,科技权利的主导下,完成了对原有社会的重构,但是却引发了新的社会问题,严肃规整却又单调的顶层与混乱无序却又绚烂的底层相对,社会危机进一步加剧。科技垄断权利的膨胀表明了对科技发展的不确定性的焦虑与不可控的担忧,暗喻了社会即将面临新的重构。同时社会重构的危机自然会引发社会中群体个体的思想危机与新的社会危机。

### 3. 自我的焦虑与反思

赛博朋克电影中的一个突出特点就是对于“人”的概念发出挑战并进行重新诠释。在赛博世界中,人

与机器从身体层面上愈加难以区分,乃至在思想上也愈加暧昧不清。这些问题的出现无疑导致了人类自身的焦虑,因此在电影中人的价值观发生重塑,重新审视个体生命,进而实现了对个体生命的反思。

#### 3.1. 人的异化与主体性丧失

在赛博朋克的电影中,人类由于技术的发展进而模糊了所谓的人与机器的界限,进而出现了一种机器与有机生命体混合的超现实生物——“赛博格”。人类的主体性最早从躯体的角度完成确立,黑格尔曾对人体进行这样的描述,“人体在任何地方都能表明,人是一个敏感的、充满生命的主体。他的皮肤不像植物那般被一层厚重的无生命的外壳所掩盖包裹,反而在整个皮肤表面都可以看出血脉的流动,跳动的心脏无处不在,我们可以看到人类的所有的生气活跃,生命的扩张。”<sup>[3]</sup>人的完满可视作躯体的完满,那么从身体这个评判维度看,“赛博格”似乎很难将其视作人类,但事实却并非如此。科技的力量使人进一步发生异化,《攻壳机动队》中影片开头直接将全民义体化视作社会发展的趋势,即人人都会进行躯体的机械化改造。所以在未来的赛博世界中,“赛博格”作为新人类已然取代传统人类成为社会的主体。在科技力量的主导下,人的躯体不断地被进行着改造,从器官到面容再到整个躯体,假肢、电路元件、智能系统被不断融入改造过程,这种改造过程不得不使人陷入“忒休斯之船”的悖论当中。《银翼杀手 2049》中将人的生育能力视为传统人类与赛博格,即影片当中所称的复制人最后的藩篱。复制人在华莱士公司中通过特定的技术程序以无性繁殖的方式诞生昭示着与人类的不同。但是人类特有的生育方式却因为技术得以复制,人类生育繁衍的崇高性被完全打破,自然生育与未经改造的躯体的人的主体性在电影中已然丧失。所以肉体与机械与科技的交融使得人的主体性在科技的力量下变得残缺并被不断侵犯。

在对身体的改造之上,赛博朋克进一步使得人的意识与躯体发生分离,灵与肉、真与假的界限完全被打破混淆。技术的绝对力量侵袭了个体在精神上的自由,赛博世界中个体身心完全赤裸,暴露在科技的力量之下。人类因为技术进而拥有了穿梭于现实与虚拟世界的可能,在进入虚拟世界的过程则可视作人的身心符号化的过程,人的身心以代码的形式变为各项参数在虚拟世界中存在。《头号玩家》中人类进入“绿洲”的过程就是人类意识进入的过程,人的意识转化成为了虚拟游戏的一部分。

在赛博世界中人所具有的美好的人性被技术所扼杀,反而赛博格为代表的如义体人、复制人更富有人性的光辉。如勇敢善良,富有正义的战斗天使阿丽塔在周围的人的引领下学会了如何做一个人。在情感层面她趋向于人类,甚至于比人类更加坚定,更富有勇气对社会做出抗争,作为一个赛博格她努力从人性的角度去同普通人类保持一致。所以不得不说,从情感人性层面来说赛博格对人类再次发出挑战,情感是

否是人类的特有物,可否成为甄别人类独特性的标准产物。黑格尔在《小逻辑》中对关于“我”的含义进行了重新的确认。“我”作为被知觉考察的对象,因为“我”中蕴含着我们,所以我们产生了最纯粹的思想。所以动物不可自称“我”,而只有人才可以自称“我”,因为可以成为能感受到的“我”,有意志的“我”等,思维确立了人的存在。因此,人无时无刻都处于思维的状态。<sup>[4]</sup>黑格尔将思维看作是人类的特殊产物。所以思维在此也可称为判别人与其他生物的根本标准。然而,赛博朋克电影中打破了这一标准,人的思维在赛博世界中成为可以计算的存在。科技改造了人类,却又使得人类陷入新的对自我存在以及主体性的思想矛盾中。在赛博世界中,赛博格对人的身份具有认同与怀疑的二重矛盾,使其陷入巨大的精神危机之中,如何定义人,确立身份认同,成为摆在赛博世界中普通人、赛博格等共同的问题,“我是谁”的问题被反复提及,自我身份的不确定性导致了人的自身的悲剧性。

### 3.2. 主体的重塑与反抗

在赛博朋克电影的叙述当中,赛博格对于现有的科技霸权的反抗往往是故事叙述的重心。所以赛博格通常具有朋克精神即反叛精神,反对技术权利的维系者。但这种反叛在电影中最初很难获得社会大众的普遍认同,即使赛博格与这些民众同属于底层阶级也无济于事。《攻壳机动队》中的素子在进行赛博格改造前,曾经大力宣扬科技对人类的危害,而这种宣扬甚至不能得到她的母亲的理解,使得母女之间争吵不断。所以这些赛博格大多选择孤军奋战,即便存在团队协作,那也只是非常小型的团队,对于庞然巨物的科技巨头而言根本不值一提。这种情境下,赛博格的身份认同危机进一步加剧,对于其自身主体性的重塑显得极为迫切。这些赛博格如希腊神话中的古代英雄一样,同命运与社会进行孤独的抗争并具有决绝的自我牺牲精神。赛博格在反抗的过程中确立自身的主体性,重塑人性的光辉。这种崇高感与道德感来源于其身体中属于人的部分,在其进行反抗的过程中重塑自我,也是人类重新确立主体性的过程。因为技术的原因,赛博格无法实现从机器与人的混合物向纯粹人类的回归,但是却可以明确其作为人的身份的认同。

自我身份的重塑是一个漫长而反复的反思过程。这种重塑既包括权利的既得利益者,也包含社会底层。通常情况下这些人并不会对自我身份或自身价值产生疑问,因为“有意识的人格在这之中消失了,无意识的人格获得了力量,凭借暗示和相互传染的方式,思想和感情进而转向了一个共同的方向”<sup>[5]</sup>是群体的重要特征,群体中的个体并不会主动地去进行个体行为的评判。但是当群体中的少数人因某种机遇或缘由脱离了群体思想的影响,个体就会进行重新的有意识地思考。所以其自我重塑是根据其行为的选择而呈现的结果。主体在其身份完成重塑后,他们往往会选择以反抗的方式同科技权利进行斗争。但大多数时候赛博

格的力量由于过于弱小,所以其反抗的结果也可能不尽如人意,但是在反抗的过程中赛博格一定会收获其自身的人的属性的确立,实现从工具到人的身份转变。一切的悲剧都无法脱离人而存在,由人参与并承受,所以在其反抗的过程中实现了自身的主体性,体现出了浓厚的悲剧性氛围。同时这种反抗又是具有多重任务型的,至少具有反抗科技权利压榨与反抗自身工具性追求人性的双重目标。《攻壳机动队》中素子作为第一个义体化的人,即全身心都进行了赛博格改造。素子她将行为视为赋予人格的途径而非人所具有的记忆,她将人性视为人的优点,而非其他。她也明白了自己的身份,她的名字由蜜拉变为了素子,象征了身份的找回。她将打击犯罪当作自己的使命,体现其社会价值。而素子与母亲的相认与和解则是人类对情感的需要与归依。反抗是一个振奋人心的过程,而个体生命也因为反抗而获得了升华,实现了对个体生命乃至科技社会的重新理解。

## 4. 科技时代下, 人对未来的寓言性思考

赛博朋克电影的叙事重点并不是展现未来世界的科技生活之美,而是将重点放在社会批判的维度上,用想象未来的方式来影射现实社会,与当下急速发展的社会现状建立了具有某种悲剧性的互文联结。电影具有强烈的反思精神,代表了人对于未来发展的某种可能性的寓言思考。

### 4.1. 女性革命与社会革命预示社会重构

在赛博朋克的电影世界中,女性可以借助科技的力量对自己的身体进行重新的改造,成为赛博格。而在这一改造过程中女性的体能得到了最大限度的强化,成为不输于男性的存在,这是对以往男性为主导的科技霸权的颠覆性想象,表明了对两性平等的美好追求。人类长久以来的男女性别二元论中,女性是集柔弱与感性于一体的存在和男性的理性与坚强间存在着一条不可逾越的鸿沟。“赛博格”在这之中作为一个全新的存在,突破了以往男女性别二元对立的论调,使“自然与人工、心灵与身体、自我发展与外在设计的区别变得模糊”,从而打破了男性和女性的界限。<sup>[6]</sup>机器的介入模糊了性别,女性不再处于被支配的存在,与现实世界中男女无法获得同等的自由相比,赛博世界无疑蕴含了女性革命的隐喻。《头号玩家》中阿尔忒米娅坚决反抗 IOI 公司,积极投身于“绿洲”中寻找钥匙的活动。《攻壳机动队》也以女性义体人素子作为电影的主角,而素子在电影中的使命就是打击犯罪。《黑客帝国》中崔蒂尼以模仿睡美人的方式,唤醒了受伤昏迷的尼奥,男女位置角色的互换实现了女性对男性主体性观念的颠覆。

现实中女性的解放又往往与社会全体的解放息息相关。《战斗天使·阿丽塔》中阿丽塔是底层人民意志的集合体,以一个女性超级英雄的形象符号存在,女性代表着刻板印象的柔弱,而英雄代表着刻板印象

的强悍，这二者的结合代表了对于自然意义上女性身份的否定，其目的在于反抗因社会发展不均导致的阶级对立。马克思曾揭示只有通过剥削阶级进行不断的斗争，才可以获得自己应有的权利。而阿丽塔就是在这样一个不平等的社会中勇敢作出斗争与反抗的受压迫的底层女性形象，女性主体的重新建构得益于社会革命的发生。同时，在赛博朋克的电影中，社会革命的萌芽具有一种普遍性，科技霸权下的阶级对立孕育了革命的种子。技术取代阶级，成为赛博世界的主体。高技术下所制造的机器成为赛博世界的主要劳动力且不占用生产资料甚至不需要赋予机器同人类的人权相似的机器权利，机器可以永不停歇的劳作着。人类作为科技以及机器力量的拥有者反而成为其附庸，人们拥有的只是低质量的生活状态，可以说赛博世界是资本主义极致化的产物。而在高度集权的赛博朋克这整个乌托邦世界中，似乎弥漫着一种绝望的情绪，大多数人都被异化成了科技权利机构的工具而浑然不觉，在无意识中选择了放任逐流，这契合了赛博朋克电影所致力于展现的一种衰败的未来城市景观来表述对资本主义高度发达后社会可能面临的危机。映照当下社会的现实是全球化发展导致社会财富分配不均，社会的不平等加剧，而赛博朋克则是将这种不平等做了夸张的处理，社会的结构日益僵化，急需一场轰轰烈烈的社会革命对整个社会进行全新的书写与创造。

#### 4.2. 科技力量的重新思考

科技似乎从诞生之日起就与反思相伴，而在当下社会科技又以一种前所未有的姿态蓬勃向上，信息化成为了当前社会的重要特征，我们沉溺于各类信息流中而浑然不觉，科技已然从各个维度侵入了我们的生活。因此正视技术，时刻反思在当下显得极为重要。

人类面对科技时常常是一种敬畏交杂的矛盾态度，既感恩科技对于生活的改变，又畏惧科技超出个人的掌控。但随着科技的发展势必会使得人类的众多价值被科技所取代，人的独特性也会因科技所消解。赛博朋克电影中可以鲜明地表现出人类对未来科技高度发达的社会的恐慌，恐惧着技术对于人类的反噬。

《银翼杀手》中复制人对人类展开复仇行动，所以从电影中我们可知科技无法控制世界，人反而会被科技所吞噬，科技力量主导下人类的独特性遭遇挑战，自然会产生思想上的危机。

赛博朋克电影因其对科技的悲观化想象从而引发了对社会与个体的悲剧性反思，其目的直指对于人类社会进行反思与批判。“在人与技术的这种他性关系当中，寄寓了人类可以重新塑造自身的欲望：人类把自我的本性投射到技术上，使技术能够体现出人的特性，从而为人类自身创造出一个对立面和一个替代者。”<sup>[7]</sup>赛博朋克电影流露出的对科技力量的忧思表达使得其急需呼唤一种力量来与科技力量进行相互的抗衡。这份力量在电影中则指向了人类所具有的美好情感，借助情感的力量来实现自我的救赎。《头号

玩家》中韦德在继承“绿洲”后，以每周关闭“绿洲”一天的方式，呼吁人们陪伴家人、爱人与友人，关注现实生活中的存在，从而在某种程度上实现了科技与人的暂时和解。《银翼杀手 2049》中 K 对自我身世的积极探寻表达了人类对亲情为代表的情感的渴望。就像 AI 这个词一样，它既是人工智能的英文缩写，同时也是中文中“爱”的拼音。赛博朋克电影中对科技的态度有别于现实中对科技的极度追求，而是从世俗价值的层面呼唤人类拥抱美好的情感，重塑人类的情感价值观，借助人美好情感完成对于个体身份的确立与社会危机的暂时性解决。这种对于美好情感的呼唤使得电影的整体批判性趋于保守，个人英雄式的胜利与救赎成为影片主要矛盾的主要解决方式。对于传统伦理道德观念中“爱”这一人类传统创作母体的讨论，似乎使得影片世界中的种种问题与危机都将在对于爱的坚守下获得宽恕与解决，这是对人性中光辉一面的肯定，但是依托爱所获得的世界暂时和平掩盖了极其残酷的人间世事无常。传统道德进行重新确立，使得电影中激进的反抗与争斗的基调在一定程度上得到消解，而这种对于人类情感与传统伦理道德的拥抱也让人们在科技日新月异的今天进行冷静地思考，对科技可能引发的社会危机做出警示。

#### 5. 结语

毫无疑问的是科技会为人类带来一个更为宽广的世界，但前提是人类将要如何处理好与数据、信息等现代社会产物的共生关系。在这个“人人都是赛博格”<sup>[8]</sup>的现代社会中，每个人都被困困于系统之中，对于人类角色的重新定义、对于技术霸权的反思、对于女性革命社会革命的认识依旧是值得关注的话题。赛博朋克电影通过对科技发达的未来进行想象的同时，深刻地剖析了其具有的社会悲剧性与个体悲剧性的内涵。通过对电影中所蕴含的悲剧性进行反思，要求进行社会的重构与个体的重塑，从而对人类的未来进行思索，赋予了赛博朋克电影深刻的内涵，将主题投射于社会批判维度与哲学思辨色彩。科技与人类在未来如何相处，共生还是决裂是赛博朋克电影留给人们探究思考的问题。

#### REFERENCES

- [1]Sun Chengjian .Utopia and dystopia based on Human-computer Social Interaction: the Meta-universe and the Cultural Competitiveness of Future cinema[J].Contemporary Cinema,2021(12)
- [2]Bruce Sterling.“Letter from Bruce Sterling” REM7 (April) :4
- [3]Hegel. Aesthetics (Volume 1) [M]. Translated by Zhu Guangqian. Beijing: The Commercial Press, 1982:188
- [4]Hegel. Small Logic [M]. Translated by He Lin. Beijing: The Commercial Press, 1980:82

- [5]Gustave Le Pen. The Mob -- A Study of Popular Psychology [M]. Translated by Feng Keli. Central Compilation and Publishing House, 2014:10
- [6]Zhang Miao. Colonization of human social activities by science and technology -- On image building and value significance of Cyberpunk films at the end of the century (1990 -- 2000) [J]. Appreciation of Masterpieces,2020(35):181-184.]
- [7]Yang Mingli. Loyal dog and Frankenstein: The Other in the eyes of Western robots [J].News Research, 2016 (11) :44
- [8]Haraway, Donna J : Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature ,New York: Routledge, 1991: 150.