

摘 要

伴随着元宇宙概念在 21 世纪成为备受关注的讨论热点，赛博朋克电影中的赛博空间逐渐成为可见的现实进入我们的生活之中，5G 网络环境的实现，人工智能、云计算技术的成熟，区块链产业的不断发展等等都为元宇宙的产生提供了新的可能，元宇宙作为一个超越现实的虚拟空间，是一个信息的集体共享空间，人人成为这个世界的创作者，元宇宙中的虚拟数字人、物品、场景等各种元素与现实中的人事物相互关联，这种虚实边界模糊的数字空间恰如赛博朋克电影中的故事情节，正如戴锦华老师所言：未来已至。赛博朋克电影中所描绘的未来世界正逐渐降临在我们身处的现实世界中，这种不断接近的现实使赛博朋克电影成为人们观察和反思现实世界的一种媒介。赛博朋克电影从上世纪 80 年代的产生到当今的多元繁荣发展，已经拥有了四十多年的历史，也逐渐形成具有类型性的风格特征，吸引了大批热爱科幻烧脑的影迷，其绚丽的影像奇观被运用到多个领域，形成一种赛博朋克潮流，《赛博朋克 2077》更是以游戏的形式使人们切身体验到绚丽多姿的赛博朋克未来世界。由于赛博朋克风格视觉产品的火爆，赛博朋克迅速成为社交软件和大众媒体上被广泛提及的文化名词，与之相关的各种概念和内容正在逐渐变得司空见惯，但广泛的传播也带来这一概念在流通过程中的曲解和片面化。

赛博朋克作为一个从文学领域延展至电影、游戏等各领域的科幻类型，拥有着漫长和丰富的历史和文化意涵，本文尝试从电影领域的赛博朋克作品作为研究对象，对赛博朋克的视觉呈现进行一个较为全面的研究梳理，并对影像之下的意义内涵进行探究。

本文除绪论和结语外共分为四个章节。第一章从历史维度和宏观角度对赛博朋克电影的发展由来、表现对象、景观特质做了研究梳理，为后续的文本研究奠定基础。第二章以赛博朋克电影中的人物形象为研究对象，对赛博朋克电影中通过身体的解构完成主体塑造的特征进行梳理，从而对蕴含于身体书写背后的哲学意涵进行研究。第三章从赛博朋克电影所呈现的空间景观出发，对赛博朋克电影中构建的城市奇观、赛博空间特征进行整理，结合鲍德里亚的《消费社会》和福柯的《规训与惩罚》等研究成果，解码影像符号背后所蕴含的对后现代社会的观察与思考。最后，第四章从美学角度，研究了赛博朋克电影的美学风格，探究光怪陆离的画面之下对自由的向往和对科技的反思。本研

究基于多学科交叉的角度，以具有代表性的赛博朋克电影作为例证，从理论到实践对赛博朋克电影的类型风格进行研究梳理，希望为中国赛博朋克电影的相关产业发展提供部分参考。

关键词：赛博朋克电影；赛博格；赛博空间；科幻电影；后人类

目 录

摘 要.....	I
ABSTRACT.....	III
目 录.....	V
绪 论.....	1
一、研究意义与价值.....	2
二、研究现状.....	3
三、研究方法.....	7
四、研究创新之处.....	7
第一章 赛博朋克电影的概念内涵.....	9
第一节 赛博朋克的历史溯源.....	9
第二节 赛博朋克电影的内容呈现.....	17
第二章 主体话语：赛博朋克电影的身体呈现.....	27
第一节 身体形象的解构.....	27
第二节 身体形象的表现.....	33
第三节 赛博身体的后现代文化反思.....	39
第三章 影像奇观：赛博朋克电影的镜头语言.....	45
第一节 技术文明构筑的城市奇观.....	45
第二节 现实与幻想构筑的赛博空间.....	54
第三节 影像符号编码.....	59
第四章 赛博朋克电影美学风格.....	69
第一节 生存景观：对于自由的追寻.....	69
第二节 赛博空间：对于科技的反思.....	72
结 语.....	77
参考文献.....	79
致 谢.....	85

绪 论

从 1902 年，电影史上公认的第一部科幻电影《月球旅行记》开始，科幻电影已经发展了一百多个春秋，从 20 世纪 20、30 年代的启蒙到 50 年代的黄金时代，度过了 60 年代的低谷岁月，迎来了 80、90 年代的蓬勃发展，科幻电影在潮起潮落的社会发展中书写着时代的想象，在不同时代的科幻电影影像中，蕴藏着当代人心中的梦想和潜意识中的恐惧。进入 90 年代，现代高科技的飞速发展为科幻电影带来了一系列的革命性的转变，完善的数字化技术和令人叹为观止的电脑生成特效替代了以模特和特技拍摄镜头为主的传统科幻电影，《侏罗纪公园》《黑客帝国》等影片创造了科幻电影新的奇迹，开启了科幻电影新篇章。步入 21 世纪，科幻电影更是从多元角度展现了对现实与未来、人与自然、人与社会、人与科技等方面新的思考与想象，不断涌现出不论内涵意义亦或视听感受都堪称佳作的影片，赛博朋克电影作为世纪之交开始发展繁荣的科幻电影类型，成为后现代主义语境下传递当代话语的影像语言。赛博朋克电影是在社会发展的过程中应运而生的。赛博朋克首先发端于科幻小说界，1983 年布鲁斯·贝思克发表在科幻杂志《惊奇故事》上的短篇小说《赛博朋克》（Cyberpunk）的题目中首先出现了这个合成词。在贝思克的小说发表一年后，科幻作家兼编辑加德纳·杜佐伊斯借用“赛博朋克”这一术语来指代 20 世纪 80 年代新型的一批“怪诞、硬朗的科幻作家”，这个词通过科幻研讨会、讲习班等迅速传播开去，“赛博朋克”一词和赛博朋克作家们经由杜佐伊斯的归类成为一个具有独特审美风格的流派进入公众视野。趁势，赛博朋克作家斯特林不遗余力地对“赛博朋克”进行大力宣传，使其在科幻文坛引起广泛的讨论，《仿生人会梦见电子羊吗》《神经漫游者》等都是具有代表性的赛博朋克文学作品。文学领域的繁荣促使赛博朋克进入电影领域，1982 年由雷德利·斯科特执导，根据菲利普·迪克小说《仿生人会梦见电子羊吗》改编的《银翼杀手》是电影史上首部赛博朋克电影，全片营造出一种黑暗、混乱、压抑、人机共生的科技生活氛围，而之后的赛博朋克电影也大多遵循这一风格，形成一种鲜明的电影美学特色。伴随着科技的飞速发展，赛博朋克电影也不断发展繁荣，涌现出《黑客帝国》《攻壳机动队》《头号玩家》等一大批优秀的电影作品，成为备受期待的科幻电影类型。

一、研究意义与价值

从《月球旅行记》开始，科幻电影从未停止对于未知的探索与对未来的想象。时至今日，科幻电影更是从多元角度展现出对现实与未来、人与自然、人与社会、人与机械等方面的认识与理想，赛博朋克电影作为科幻电影的一种类型，无论是《黑客帝国》，还是《头号玩家》，都在影史上取得了很高的成就。随着优秀电影作品的不断沉淀，赛博朋克成为一种具有鲜明特色的科幻电影类型风格，呈现出愈加明显的符号特征和哲学表达。长久以来，学界对于赛博朋克电影的研究总体还呈现出相对分散的状态，更多的是对单一作品或外在美学表征的分析。故而本文希望以赛博朋克具有代表性的几部作品作为切入点，对赛博朋克电影美学特征、文化议题进行深入分析，具有一定的研究价值。

（一）理论意义

赛博朋克是英文 Cyberpunk 的中文音译，是“控制论、神经机械学（Cybernetics）”与“朋克（punk）”的结合词。赛博朋克很大部分源自 1960 至 1970 年的新浪潮科幻运动。当时的菲利普·K·迪克、罗杰·泽拉兹尼、J·G·巴拉德等作家回避了早期科幻小说中的乌托邦倾向，尝试描述用药文化、科技以及性解放所带来的冲击。1984 年威廉·吉布森发表的代表性处女作《神经漫游者》，吸取了朋克文化和早期的黑客文化，确认了赛博朋克作为一门科幻类别的地位。随着文学界赛博朋克的发展，赛博朋克电影也逐渐显现出蓬勃发展的局面，同时也带来一些值得研究的问题。如何定义赛博朋克电影？在赛博朋克电影绚丽宏大的画面奇观下蕴藏着怎样的现代人类的迷思和诉求？在理论界，对于赛博朋克这一类型的研究主要集中在新世纪以来的这十几年中，而对于赛博朋克电影的研究主要集中在《黑客帝国》出现后引发的巨大讨论，在威廉·欧文主编的《黑客帝国与哲学》中，大量学者从哲学的各个层面对这部赛博朋克电影进行了解读。此外，在鲍德里亚、本雅明等学者的著作中也对赛博朋克这一类型有所涉及。赛博朋克电影中四处洋溢的异化、碎片和衰败，也与当前学术界关注的后现代文化不谋而合，赛博朋克电影的研究，对当代电影理论的研究具有补充价值。

（二）实践意义

其一，20 世纪 80 年代中期以来，随着计算机网络的快速发展，信息技术不再是国家和公司所独有的资源，普通人也纷纷成为网络生活的一环，在这样的情况下，社会结构伴随着人们新型的行为方式与思想观念发生了悄无声息的变化，后现代时代逐步到

来，科学技术的高速发展引起人们的思考与焦虑。在赛博朋克电影中，集中反映出人们在高速发展的现代科技社会中，对于“我是谁”及“存在意义”等终极问题的思索。赛博朋克电影所阐述的后现代主题映射出当今社会发展的弊端，而它所描述的未来世界也表现出人类对现实未来的警惕和反思。面对被科技裹挟的生活，赛博朋克使人们更清晰的对现实困境进行反思与规避。

其二，赛博朋克作为应运而生的科幻类型，从1982年第一部赛博空间题材电影《电子世界争霸战》问世以来，到取得不俗票房成绩的《黑客帝国》《攻壳机动队》《头号玩家》等，赛博朋克电影已经开始逐步形成了稳定的发展路线，也吸引了大量的观众群体。就目前来讲，凭着西方电影发展起步早、技术成熟等得天独厚的优势，西方科幻电影长期占据着科幻影片的领先地位。而近年来，随着我国综合国力的不断加强，也出现了《三体》等优秀的科幻影片，中国科幻电影开始初露锋芒。通过对于西方科幻电影赛博朋克这一类型的研究，对于中国科幻电影的探索与发展也有一定的借鉴意义。

二、研究现状

在笔者通过查阅相关书籍以及对主要的文献数据库进行检索后，将赛博朋克文化从国内、国外研究成果两个方面进行了梳理。

（一）国外研究成果

对于赛博朋克文化最早的研究对象是赛博朋克科幻小说。1986年，赛博科幻小说创作及理论先驱布鲁斯·斯特林在其主编的《镜影：赛博朋克文学选》^①一书的序言中首次从理论层面对“赛博朋克”的基本特征和其背后的社会文化内核进行阐释。达尼·卡瓦拉罗在2000年出版的《赛博朋克与赛博文化：科幻小说和威廉·吉布森的作品》^②是第一部集中概述赛博朋克的专著，其中通过赛博朋克与虚拟技术、赛博朋克与性别、赛博朋克与身体、赛博朋克与城市等六个方面对赛博朋克文化进行研究和探讨。当代哲学人类学教授德·穆尔在《赛博空间的奥德赛：走向虚拟本体论与人类学》^③一书中，将学术思想探索与现实社会文化实践相糅合，从哲学虚拟人类学的维度阐发了他对电子传媒时代赛博空间的独特思考，反思赛博空间的当代社会文化意义，预测人类空间发展的

^① 布鲁斯·斯特林：《镜影：赛博朋克文学选》，张羿译，北京：北京时代华文书局，2023年版。

^② Dani Cavallaro. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London & New Brunswick NJ: The Athlone Press, 2000.

^③ 约斯·德·穆尔：《赛博空间的奥德赛——走向虚拟本体论与人类学》，麦永雄译，桂林：广西师范大学出版社，2007年版。

未来可能性。在本书的第四章，穆尔以威廉·基伯森的《神经漫游者》为例，探讨了赛博朋克小说中的赛博空间的多元感性的本质。凯瑟琳·海勒 2017 年出版的《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》^①一书对于探讨“后人类”问题的具有里程碑意义。凯瑟琳·海勒梳理出三个相互交织的故事：信息如何失去它的身体；赛博人的文化观念与技术建构；控制论对人本主义主体的消解，深入探究了“身体”在信息时代的命运，责无旁贷地阐明我们所身处的虚拟时代以及未来的走向。对于我们研究赛博朋克文化中的赛博格命题，具有重要的理论价值。上述的理论著作大多是以赛博朋克的小说文本出发，对于赛博朋克文化进行研究，1999 年，由沃卓斯基兄弟执导的电影《黑客帝国》上映，电影以独特的故事、绚丽丰富的视觉元素取得了商业和艺术的双重成功，也引起学者们对于赛博朋克电影的关注。2006 年出版的《黑客帝国与哲学：欢迎来到真实的荒漠》^②是其中具有代表性的著作，它收取了以威廉·欧文为主的众多哲学教授们的论文，从哲学思辨的角度对电影《黑客帝国》进行解读，对于研究赛博朋克电影的文化意涵具有借鉴意义。随着对于赛博文化研究的逐渐庞大与成熟，2020 年由大卫·贝尔等人主编的《赛博文化的关键概念》^③出版，其中以词条的形式对于“赛博朋克”以及赛博朋克相关的“赛博空间”“赛博格”“银翼杀手”“攻壳机动队”等概念都进行了概述。这本书所涉及的内容涵盖了赛博文化息息相关的计算机、文学、电影学和文化研究等多个知识领域，有利于更加全面和系统的对赛博朋克进行理解。

（二）国内研究成果

国内对于赛博朋克文化的研究起步较晚，相对于国外的研究成果来说，显得较为薄弱与滞后，但近年来，由于国内科幻电影初显发展之势，对于科幻题材文本的研究也逐渐增多，笔者经过查阅，选择性的对其进行了整理。

第一：国内学术界对赛博朋克的文学与审美内涵进行研究，比较有代表性的成果有 2019 年中国社会科学出版社出版的《英美科幻小说科技伦理研究》^④，书中辟出专章探讨了赛博朋克小说与赛博空间伦理问题，其中对于赛博朋克文化的来源与定义都进行了更为详细的论述，并指出了作为科幻类型中的赛博朋克小说所具备的四个共同特征，分别是对伊托邦的向往、强烈的预见性、现实性和批判性以及后现代主义特质。本书还以

^① 凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》[M]，刘宇清译，北京：北京大学出版社，2017 年版。

^② 威廉·欧文：《黑客帝国与哲学》[M]，张向玲译，上海：上海三联书店，2006 年版。

^③ 大卫·贝尔等：《赛博文化的关键概念》[M]，郝靓译，北京：北京大学出版社，2020 年版。

^④ 刘晓华：《英美科幻小说科技伦理研究》，中国社会科学出版社，2019 年版。

多部赛博朋克作品为例，探讨了赛博空间对真实的威胁、赛博空间中的身份解放和道德滑坡、赛博空间中的信息安全与隐私、对赛博统治的忧虑等具有现实性的问题，在章节结尾，作者也指出，人类社会已经无法和赛博空间相脱离，而对于赛博空间伦理的建构是当前迫切需要解决的方面。2020年，科学出版社出版了《赛博朋克科幻文化研究》^①，此书立足于后现代主义语境，从身体视角对赛博朋克文本进行研究。作者认为赛博朋克是后现代语境下科幻创作与当代“身体转向”相汇聚的地方，与20世纪80年代的技术发展相关，身体在科幻类型尤其是赛博朋克中受到极大的关注，科技在人类社会中的侵入模糊了身体的统一性和自足性，挑战着人文主义对于人的界定和理解，而赛博朋克正是以科学幻想的方式对这一现象的直接反映和回应。此书设置了五个章节，分别从文化研究的身体转向、赛博朋克科幻文本中的后现代性特征、赛博格文化等方面对赛博朋克文化做了深入的思考。2011年李松在《中国科技大学学报》发表了《海外赛博朋克研究前沿问题追踪》^②，针对学界对于赛博朋克的部分研究热点进行总结，并指出赛博朋克小说与其他科幻作品的不同之处就是赛博朋克所叙述的就是我们即将发生的“近未来”。在学位论文方面，2012年上海师范大学林潍克的硕士学位论文《赛博朋克电影三大母题研究》^③对赛博朋克电影中的赛博空间、人工智能、敌托邦等主题进行了研究，他将赛博朋克电影与“雾窗效应”相联系，具有一定的创新价值。2019年华东师范大学陈安琪的硕士学位论文《赛博朋克电影——一种基于青年亚文化的研究》^④和湖南师范大学郑慕雯的硕士学位论文《赛博朋克电影研究》^⑤从赛博朋克电影中的电影语言出发，对于赛博朋克电影的文化符号进行研究。

第二：对赛博朋克电影的艺术审美特质进行研究。吕薏以《银翼杀手》系列影片中所呈现的“科技之声”作为研究对象，探讨了赛博朋克电影中所展现的怀旧意象，并对与之相对应的现实社会问题进行并置讨论，她认为电影中对怀旧声音的采用，是在信息技术发展背景下对记忆的一种过渡式书写，是现代人类社会记忆的基本模式和隐喻^⑥。谭菁在《从〈银翼杀手2049〉解码欧美电影之赛博朋克文化》^⑦一文中分析了欧美科幻电影中的赛博朋克文化，她认为赛博朋克文化具有融合型与冲突性、科技性、阴暗性等特

^① 余泽梅：《赛博朋克科幻文化研究》，北京：科学出版社，2020年版。

^② 李松：《海外赛博朋克研究前沿问题追踪》，《电子科技大学学报（社科版）》，2011年第2期。

^③ 林潍克：《赛博朋克电影三大母题研究》，上海师范大学，2012年。

^④ 陈安琪：《赛博朋克电影——一种基于青年亚文化的研究》，华东师范大学，2019年。

^⑤ 郑慕雯：《赛博朋克电影研究》，湖南师范大学，2019年。

^⑥ 吕薏：《赛博朋克电影的科技之声与怀旧跨度——以〈银翼杀手〉系列影片为例》，《当代电影》，2019年第4期。

^⑦ 谭菁：《从〈银翼杀手2049〉解码欧美电影之赛博朋克文化》，《电影评介》，2020年第11期。

点，计算机技术、控制与反抗和反乌托邦则是电影中标志性的赛博朋克特征。虽然赛博朋克作为一种亚文化具有了较强的传播性，但仍缺乏一套系统的视觉体系架构。在王蕾的《西方科幻电影中未来城市的空间建构与表征实践》^①中，主要从赛博朋克电影中呈现的城市空间形象出发，通过城市与人之间的相互关系，引发人们对于生存、死亡、善恶、生态、技术等问题的哲学性思考，在复合的影像“都市体”中形成现实空间的反思和对未来世界的畅想。赖秀俞的《〈银翼杀手〉赛博朋克后人类想象中的“人”“城”银幕互文》^②一文，同样将电影中的未来城市空间作为重点，以《银翼杀手 2049》中的未来都市和仿生人 K 为着眼点，研究后人类和未来城市之间的关系，提出了人类和后人类之间的界限问题，后人类的主体建构作为一个镜像，映射出人类本质问题的反思，通过对混杂之城、记忆之场和怀旧之地三重空间中展开的后人类主体追寻中，引发自然环境缺失带来的启示。在《游戏化电影：数字游戏如何重塑当代电影》^③《空间建构、场景对立、光电美学——从〈创：战纪〉看赛博朋克电影的视觉建构》^④《科幻电影及电子游戏中的赛博空间与符码消费》^⑤等论文中，主要对赛博朋克电影中的游戏化空间设计进行研究，电影和游戏的结合打破了常规的形态和惯例，通过游戏化空间的视觉奇观，构建了一个充满视知觉张力的超现实主义世界，新媒体语言侵蚀电影，重塑传统的影视语言，带来电影美学的创新，伴随着“元宇宙”概念的发展，电影中的赛博空间研究具有更加显著的现实意义。2022 年西南大学乔萱的硕士学位论文《赛博朋克电影的空间建构研究》^⑥和湖南工业大学李蝶的硕士学位论文《赛博朋克电影城市空间研究》^⑦从电影中的空间建构出发，论述了赛博朋克电影城市空间的类型和特征，探析影像呈现中的空间构成的独特元素以及在空间架构中的深层意蕴。

第三：对赛博朋克电影的主体身份问题进行研究。在 2013 年天津大学出版社出版的《美国乌托邦文学的流变》^⑧一书中，它阐述了人类进入数字化时代后衍生出“伊托邦”这一新概念，而伊托邦的主要文学表现形式是“赛博朋克”，并以吉布森的《神经漫游者》为例，对伊托邦小说的主要特征进行归纳。他指出，赛博朋克是对后现代超空

^① 王蕾、许寒添：《西方科幻电影中未来城市的空间建构与表征实践》，《当代电影》，2021 年第 7 期。

^② 赖秀俞：《〈银翼杀手〉赛博朋克后人类想象中的“人”“城”银幕互文》，《电影评介》，2021 年第 10 期。

^③ 施畅：《游戏化电影：数字游戏如何重塑当代电影》，《学术论坛》，2021 年第 9 期。

^④ 周立均：《空间建构、场景对立、光电美学——从〈创：战纪〉看赛博朋克电影的视觉建构》，《当代电影》，2020 年第 8 期。

^⑤ 郭倩：《科幻电影及电子游戏中的赛博空间与符码消费》，《中北大学学报》，2020 年第 36 卷第 2 期。

^⑥ 乔萱：《赛博朋克电影的空间建构研究》，西南大学，2022 年。

^⑦ 李蝶：《赛博朋克电影城市空间研究》，湖南工业大学，2022 年。

^⑧ 张艳玲：《美国乌托邦文学的流变》，天津：天津大学出版社，2013 年版。

间的再现，是对现实问题的想象性解决，是对人的生存状态和未来命运的深切关注，反映出人类对自身的不断审视与反思，为人文精神的建构注入了新的内涵。赛博朋克作为一种科幻类型在科幻作品中占据着越来越醒目的位置。

随着近几年《黑客帝国》《银翼杀手 2049》《攻壳机动队》等有代表性的赛博朋克电影进入国内人的视野，我国对于赛博朋克文化的研究也开始由小说文本看向电影文本，但是根据梳理可以看出，目前对于赛博朋克电影所进行的研究呈现出分散性的特点，在系统性、全面性对赛博朋克电影类型的梳理方面还很薄弱，说明国内对于赛博朋克电影的研究还存在着巨大的研究空间。

三、研究方法

(1) 文献分析法：通过搜集、整理文献，进一步挑选出重点文献，在此基础之上，形成对赛博朋克电影的整体认知，这种方法运用于对赛博朋克电影的历史发展与时代语境及其相关特点的研究。

(2) 文本分析法：透过对于赛博朋克电影文本的分析，有助于直观的对赛博朋克电影进行总体的把握。适用于分析赛博朋克电影的内容呈现、视听艺术手段与其中赛博朋克式的后现代主义思考。

(3) 图像分析法：对赛博朋克电影中的具体画面进行视觉呈现，通过对画面的解析得出赛博朋克电影中的一些共性和个性的影像特点。

四、研究创新之处

本文主要从历史维度和作品维度，从赛博朋克电影的发展历史、主体形象建构、影像奇观表现、美学风格等方面出发，结合具有代表性的电影文本细读，对赛博朋克电影的类型风格进行了较为全面的梳理研究。

本文从一个较为宏观的视角，以赛博朋克具有代表性的几部作品作为例证，对赛博朋克电影类型的叙事、影像、美学风格进行梳理归纳。这打破了以往对赛博朋克电影较为分散性的研究现状，有助于对赛博朋克电影类型进行一个较为整体的理解与全面的认识。在研究内容上，本文首次将赛博朋克电影中的身体书写与叙事相联系，以及将赛博朋克电影中的奇观化空间影像进行分类，补充赛博朋克电影的研究内容。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/995204103112012010>