



《黑镜》第三季海报。

《黑镜》：数字虚拟空间的黑色想象

文本特约撰稿 章利新

《黑镜》第三季还是基本坚持了此前的主题和风格，保持了所谓“神剧”的高水准。

赛博（数字虚拟）空间和现实空间之间复杂、密切而紧张的关系，始终是《黑镜》的关注点。在新一季中，六个独立的故事都延续此前的基本假设：在不久的将来，信息和网络技术改变人类交往互动模式，重塑人类生活的面貌，但也带来了新的困境和人性纠结。

六个看似毫无关联的故事关注信息“垄断”所造成的对人的“绑架”；关注人在虚拟现实中的自我认知；也讲述人类被自己的科技“造物”所伤害，就像网络时代人类被自己的“意见”所伤害一样。

自互联网和赛博空间诞生以来，人们就对其寄托了多种积极的想象：信息高速公路、零摩擦的资本主义、民主新空间……仿佛人类真的能由此摆脱物质身体的束缚而在其中自由、独立、平等地交流、交易、创造。



《黑镜》第三季剧照。

《黑镜》（Black Mirror）是英国电视4台播出的迷你电视剧，由英国制片人查理·布鲁克制作。该剧分别以多个建构于现代科技背景的独立故事，表达了当代科技对人性的利用、重构与破坏。

对未来的“黑色”忧虑

对赛博空间解放作用的乐观想象不同，《黑镜》中传递的更多的是对未来的“黑色”忧虑。在第三季第一集《急转直下》中，我们看到，社交媒体把所有前人所未有地紧密地联系在一起，仿佛所有人都是你的邻居，你时时生活在并不真正了解你的人的注视和点评之中。更重要也更糟糕的是，人际交往的数字化，既把所有人简化了，也形成了新的僵化、虚伪的社会秩序。

《急转直下》展现的就是，社交媒体时代，或者说，人际交往的数字化，其实是把原来现实生活公共空间中由习俗、道德、传统等共同作用形成的原本柔性、抽象的规训秩序和强制力量刚性化、量化、紧身化。尤其当所有人都接受这种赛博空间社交规则，并把社交分值和其他物质利益、社会等级挂钩时，那么，不在乎或者逃离这个秩序的代价变得无比巨大。

这就是绑架。女主角每天清晨对着镜子练习微笑、一路讨好陌生人、违心地发布图片和言论……仿佛她是为她的形象和分值而活着。

“线上”绑架“线下”的故事

如果说第一集讲的是发生赛博空间中的“绑架”，那么第三集《黑函之舞》讲的就是发生在“线上”绑架“线下”的故事。

人毕竟无法完全简化为出现在公共空间的形象，永远有“线下”的“阴暗面”。但在摄像头无处不在的数字时代，这些“阴暗面”成为匿名绑架的资源。

和第一集中展现的虚拟公共空间中的分值等级相比，数字技术还造成着一种暗处的等级，技术能力不平等、信息不对称造成的新等级：一些人凭借技术优势成为赛博空间里的俯视者、审判者，而多数人则成为被监视者、被霸凌者。

在第五集《战火英雄》中，数字时代的“绑架”涵义又推进了一层。在这个故事中，通过脑部植入数字系统，军队对战士的身体感知，甚至梦境实现了直接控制（绑架），需要被消灭的劣等基因人群被展示“直观地”感知成“怪物”，由此降低了战士杀戮的心理负担，增强战斗力和执行力。

这个故事最精彩的地方在于，主角知道真相后却不得不面对无力承受真相的困境。信息一旦被控制和修改，世界的面貌也就被控制和修改。如果长期生活在为你定制的绝对舒适的数字环境中，人或许也就真的失去了辨别真相、承受真实的能力。

当这位战士回到家园，他面前是破败的街道、空无一人的房屋，但他看到却是幸福与美好的虚拟情形。这时，他留下了眼泪，因为他一方面知道自己看到都是假的、数字虚构的，但同时他又不肯看见真实的世界，就像他承受不了战场上真正发生在他身上的事情。这个困境才是他的悲剧，或许也会是将来很多人的困境。

虚拟游戏的可怕之处

在第二集《终极玩家》中，虚拟系

统由浅入深地自主搜索游戏参与者潜意识中的恐惧元素，并作出视觉呈现。这个虚拟游戏的可怕之处在于，它真的变得比你自已还了解你的意识内容，了解你意识深处自己不敢直面的恐惧。

在这个游戏中，男主角依次经历蜘蛛、高中阴影、女友背叛、母亲痴呆等创伤性场景，都是系统虚拟出来的，也就是说，主角通过系统置身于自己的潜意识中。潜意识被外部化、数字化，并虚拟再现，这同样是人无法承受的。

最后，主角死于游戏中，但我们始终不知道，这一场死亡究竟发生在游戏的内部还是外部。这时，现实和虚拟的界限已经模糊，就像之前主角已经从游戏退出，但结果仍是游戏的一部分。也就是说，现实和虚拟的界限从来是可以虚拟的，镶嵌式多重虚拟终究让人丧失回到现实的坐标。

生死和虚拟世界的关系

第四集《圣朱尼佩洛》则直接思考生死和虚拟世界的关系。在不久的将来，两个相距遥远的孤独老人，在一个叫“圣朱尼佩洛”的虚拟城市中，回到了各自年轻时的样子，她们相识相恋。在这虚拟城市中，永远有阳光、沙滩和派对，没有身体和衰老、死亡带来的任何烦恼，只需要享受快乐。

“圣朱尼佩洛”就是一个数字天堂：在这里，意识摆脱了垂死之身的束缚，化作一串数据在赛博空间中获得永生和自由。她们中的一个就通过放弃肉体（死亡）永远留在这里，但分歧和问题也随之出现：这个数字天堂的永生究竟值不值得向往？摆脱了死亡重压的数字“生命”真的还能体会到生命的分量、价值和美好吗？

就像《黑镜》所忧虑的，或许人最终会把自己简化为一个离身性的认知智能体，进而简化为一串智能数据流。这个身体被闲置的过程，大概也正是数字技术全面掌控人类的过程。

两个世界正在相互改变

第六集《全网公敌》长达约1个半小时，完全是一部独立的优质电影，在主题上堪称《黑镜》第三季的一个小结。该集套用探案悬疑片模式，通过两个警察的视角层层揭开机器蜜蜂杀人背后的迷局。

“失控的”机器蜜蜂，是该集的核心意象。机器蜜蜂，原本被人类创造出来从事微不足道的工作，却突然“失控”成为杀人工具，并成群地袭击人类。黑压压的蜂群，既从外部压迫人类，也从内部瓦解生命，这个意象充分表达了《黑镜》创作者对未来科技的焦虑：人类为某个具体的目的发明某种技术，但这种技术所打开的可能性空间，永远会超出人的预计，其中总是会包括黑色的那部分可能。

《黑镜》就是这样总是让看过的人感到不安，因为它深思的、焦虑的是我们已经触手可及的未来，那个正在被社交媒体、虚拟现实等技术笼罩的未来；它不执著于对技术的猎奇性想象和展现，而始终抓住技术和日常生活、现实人性的交汇点，所以它的焦虑能打动人心、启发思考。无疑，如今现实世界和赛博空间正在前所未有地交融，两个世界正在相互改变，《黑镜》正是让我们思考这个过程中重新出现的基本问题：何谓真实？何谓自由？何谓人性？……