

# 谁才是真正的敌人？

## ——鲍德里亚媒介批判理论视阈下的《全网公敌》

刘月晗

重庆邮电大学传媒艺术学院，重庆

收稿日期：2023年9月12日；录用日期：2023年11月2日；发布日期：2023年11月10日

### 摘要

当代社会被鲍德里亚称为消费社会，但随着资本主义和大众传媒的发展，消费社会的生活越来越具有符号化的特征。消费不再意味着简单的物质交换，而是通过消费媒介建构的符号影像来获得各自的认同，使其成为社会地位、名誉和身份的象征。本文用鲍德里亚的媒介批判理论对黑镜《全网公敌》进行解读，阐释在大众媒介及虚拟现实渗入生活各角落的当代社会，大众媒介是如何通过控制、利用人们的情绪，进而控制社会，最终导致悲剧的发生，并对数字媒介技术的异化进行批判。

### 关键词

鲍德里亚，媒介批判，拟像，超真实，内爆

# Who Is the True Enemy?

## —From the Perspective of Baudrillard’s Media Criticism Theory: *Hated in the Nation*

Yuehan Liu

School of Media Arts, Chongqing University of Posts and Telecommunications, Chongqing

Received: Sep. 12<sup>th</sup>, 2023; accepted: Nov. 2<sup>nd</sup>, 2023; published: Nov. 10<sup>th</sup>, 2023

### Abstract

Contemporary society is referred to as a consumer society by Baudrillard, but with the development of capitalism and mass media, the life of a consumer society has become increasingly symbolic. Consumption no longer means simple material exchange, but rather obtains individual identification through symbolic images constructed through consumption media, making them symbols of social status, reputation, and identity. This article uses Baudrillard’s media criticism

theory to interpret Black Mirror's *Hated in the Nation*, explaining how in contemporary society where mass media and virtual reality permeate every corner of life, mass media controls and utilizes people's emotions to ultimately lead to tragedies, and criticizes the alienation of digital media technology.

## Keywords

Baudrillard, Media Criticism, Imitation, Surreal, Implosion

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

《全网公敌》讲述了网络上掀起一场名为“Game Of Consequence”的投票游戏，每一次都有一个被群众票选出的特定的目标“敌人”被杀害。第一位是发表颇具争议性意见而饱受舆论攻击的女作家，第二位傲慢自大且公开嘲笑模仿自己舞姿少年的嘻哈歌手，第三位在纪念碑前做出不雅动作的妙龄少女，接连被人造蜜蜂所杀害。这些看似孤立的谋杀案件，背后都与一场网络暴力息息相关。而警方在调查案件的过程中，却一步步走入了黑客一手制造的陷阱之中，最终也明白了幕后主使的目标“敌人”便是所有参与 Game of Consequence 游戏的“玩家”，但为时已晚，所有参与投票游戏的网民全部被人遭逢所杀害。本文从鲍德里亚的媒介批判视角，通过分析媒介之于各类人群关系与影响来阐释虚拟符号是如何导致悲剧的，并说明这场游戏中，谁才是真正的“敌人”。

## 2. 鲍德里亚对现代社会媒介文化的批判

鲍德里亚以其独特的视角对现代媒介技术展开批评，指出大众传媒并非十全十美的工具，其通过控制人类的思想、意识，进而达到控制社会的目的。鲍德里亚从拟像、超真实和内爆三个维度对媒介进行批判，认为大众传媒已经成为拟像的工具，人类被大众传媒支配沦为了现代媒介的工具[1]。

### (一) 鲍德里亚媒介批判思想的主要内容

#### 1、媒介控制社会的开端：拟像

在鲍德里亚的后现代理论中“拟象”和“仿真”理论在消费社会理论的基础上建构的并始终处于核心位置。在其早期著作《象征交换与死亡》中对拟像的三个等级有详细阐述，他将拟像分为仿造、生产、仿真三级。古典时期主要以仿造为主，模仿具体的样式进行制造；工业时代以生产为主，通过机器大量制作；如今则是以仿真为主，模拟现实甚至创造出现实中不存在的事物。

在鲍德里亚看来，如今这个时代已经被符号、代码所操控，物品失去了原有的价值。尤其是消费社会的到来，人们消费不再只是为了实用，而是为了获得心理的满足。在拟像所建立的虚拟世界中，人们可以逃离现实沉浸在超真实的世界之中。大众传媒所带来的信息影响着人们的生活方式和生活观念，但也导致有用信息与无用信息的边界消失，真实与虚拟变得不易辨别，即从最开始的模拟现实到与现实完全无关，形成超真实，它是拟像不断演变的必然结果[2]。

#### 2、媒介控制社会的手段：超真实

“超真实”和“拟真”是鲍德里亚提出的两个重要概念。“拟像”三级层的前两个级层分别是仿造、生产，属于真实的等级，唯独从第三级层“拟真”开始进入“超真实”状态。“超真实”的英文是

Hyper-Reality, Hyper 是高于、超过、在谁之上, Reality 则是真实存在的事物, 比现实还真实的真实。“超真实”是鲍德里亚在对现代性真实观念的符号学反思批判的基础上, 对大众消费社会症候的“确诊”。

在鲍德里亚看来, 现代消费社会的重要特征是: 我们所消费的并不是客观存在的产品或商品, 而是由符号所中介的符号——物, 这种符号——物构成了一个主动的结构, 支配和生产出我们的需要、欲望, 推动着我们的消费。在这种消费中, 符号——物是由现代电子媒介提供的, 而电子媒介的作用就是消除“真实”的存在的过程。我们现在能够拥有的是由电子媒介制造出来的“超真实”。在媒介所产生的虚拟世界中, 所有一切都能通过符号生产出来, 任何观念、幻想都可以在超现实中表现出来, 尤其是在如今这个信息发达的时代, 当代社会日常生活已经在仿真的方式上与超现实合并一体, 导致我们生活在现实的审美幻想之中。随着大众媒体的出现, 尤其是电视媒体和网络媒体, 加速了符号的复制、繁殖的速度, 人们的生活不断被各种符号充斥着, 形成了一种超真实的社会景观, 人们已经在不知不觉中被这些符码控制和支配[3]。

### 3、媒介控制社会的后果: 内爆

鲍德里亚认为内爆是指真实与非真实之间界限的消除。媒介所制造出的信息是人们认识世界的主要方式, 而媒介通过这些信息符号制造出一个虚拟的世界, 人们已经接受这些虚拟, 它们比真实还真, 由此产生超真实的幻境, 大众很难在众多信息面前辨别真实和虚拟。内爆最终会导致意义的消失, 媒介在制造“真实”的同时, 也在吞噬意义, 媒介通过信息左右人们的想法。鲍德里亚担忧媒介使社会的各个界限消失, 导致整个社会的内爆。鲍德里亚认为当人与人、人与社会之间的交流都发生内爆, 社会的价值就不复存在。这时, 媒介将成为社会的主要控制力量, 人们会被四面八方涌来的信息麻木, 无法判断真实与虚拟的信息, 从而失去反抗力[4]。

#### (二) 鲍德里亚媒介批判思想在《全网公敌》中的具体体现

从鲍德里亚的“拟像”理论来看, 电影《全网公敌》也可以被理解为一种“拟像”世界的建构。在电影中, 虚拟的社交媒体、机器蜂、死亡标签等元素构成了一个虚拟的世界, 同时这个虚拟的世界也反过来影响着现实世界中的人们。这种虚拟与现实间的关系, 恰恰体现了鲍德里亚所说的“消费建立起来的关系”, 不仅仅是人与物品间的关系, 更是人与集体、世界之间的关系。电影《全网公敌》通过社交媒体游戏和网络暴力的剧情, 揭示了虚拟现实技术下人类面临被技术和情绪左右的问题。在电影中, 女作家、黑人歌手、警察等角色都被网络暴力的组织者杀害, 所以我们可以说, 电影中的敌人不是那些票选出的“公敌”, 而是我们自己的极端情绪和消解的责任感, 这样的后果就是社会的恶化。因为人们不是以现实为基础, 而只是通过虚拟的网络世界去判断事情的是非。这种情况下, 正如鲍德里亚所说, 消费者的观念中商品的属性被淡化、消解了。人们不能再去判断商品的真实价值, 而仅仅是看商品的拟像价值。

黑镜《全网公敌》这部电影中, “Game of Consequence”游戏便是黑客所创造出的超真实社会景象。人们通过社交媒体平台传递出对于某一特定人物的仇恨之情, 并且认为这只是一个游戏, 是他们发泄情绪的一个平台、一种方式。这种仇恨感情渐渐变得超越了现实之中的束缚, 变得无所顾忌。鲍德里亚的“超真实”理论可以用来解释这个非常鲜明的例子。人们的行为受到了虚拟世界和超现实现象的影响, 而这种影响在电影中被极大地夸张和扩大了。人们开始对虚假的信息和虚拟的世界更加敏感和依赖。同时, 人们的道德和伦理观念也面临挑战, 他们容易沉迷于自己的欲望和仇恨情绪之中, 变得越来越难以摆脱这些情感的控制。

而鲍德里亚媒介批判理论中的内爆这一概念可以解释为《全网公敌》中的失真问题。剧中人们就是被媒介信息的一面之词所蒙蔽, 无法分辨虚拟信息和真实事实。在《全网公敌》中, 失真的现实成为了网络虚拟现实平台的背景和支撑, 在这个虚拟现实中, 个人的行为和交往也变得高度消费化和商业化。

在这个虚拟世界中，个人行为 and 选择也越来越多地受到全网这个虚拟现实平台的监管和操纵，这意味着网络的虚拟现实和符号交换成为了对人们现实生活的置换和替代。在社交网络上，人们可以通过虚拟人物来实现自己的价值观和目标，并通过影响虚拟人物来扩大自己的影响力和权力。这种虚构概念的影响和命运的控制使得社交网络成为了一个重要的社会空间和话语场域，承载着人们的社会生活和文化交流，而虚拟人物则成为了人类自我认同和自我实现的重要媒介。但同时，社交网络也存在着信息过载、虚伪表达和虚假宣传等问题，这也使得人们在模拟中难以分辨真相和虚假之间的差异。

电影中最终暴露出来的真正的敌人并不是观众一开始被人造蜂攻击的女作家、嘻哈歌手以及在雕塑前做出不雅动作的女孩，他们只是黑客利用人们情绪所攻击的表象，而所有参与 *Game Of Consequence* 游戏的玩家才是终极目标。这个游戏背后的操控者一直监视游戏内的行为，并将这些数据应用于自己的科技研究之中。在这个超真实的游戏里，操控者利用人们的情绪将其引导进入游戏之中，并通过信息收集最终将目标锁定为全部参与游戏的玩家。利用这种仇恨情绪操纵人们的想法和行为，构建了一个虚假的、超现实的世界，将所有参与游戏的人带入了危险的境地。鲍德里亚的观点更多是从社会学的角度出发，看到内爆更深层的威力和影响，考虑它带来的负面影响。因此，针对虚拟现实中的失真现象，我们应该增强对现实世界和虚拟世界之间的辨识能力，同时保护用户的个人隐私和信息安全，遏制虚构信息和虚假信息的传播。大众媒介技术是一个重要的人类社会创造，但是它们的存在必须在真实和可控的基础上进行，这样才能真正服务于人类的创造和自我实现。

### 3. 虚拟统治下的媒介技术异化

鲍德里亚认为，我们所处的真实世界是不完美的，存在着种种缺陷，这正是真实世界的本质特征。而超真实修正了这些缺点，甚至创造出了日常生活中不存在的事物和场景。这种对缺陷的抹杀，也正意味着真实的消失殆尽。起初，由于技术尚不完善，虚拟世界同现实真实世界还有较大差距，人们尚能分辨。而后随着技术发展得愈来愈成熟，虚拟世界的完美将会蒙蔽人们的双眼，真实世界因为存在缺陷也被人们淘汰，最终被超真实所取代[5]。

科技作为人类思维的延伸，却在虚拟的发展中使得技术的应用与过去大相径庭，达到了后现代超真实社会的异化程度[6]。以蓬勃发展的媒介技术为例，在拟像、超现实、内爆所组成的后现代消费社会中，大众媒体被认为是一种盛行的、利用人们情绪的工具，如《全网公敌》影片中的黑客就是利用网民对“公敌”们的愤怒情绪，一步一步带领他们进入自己的圈套，最终，38.7 万网民都为自己的极端情绪买单。由于媒介所创造出的虚拟符号的真实性难以判断，通过社交媒体平台的算法和内容过滤，权力机构可以选择性地呈现特定的信息和观点，影响公众的意识形态和行为。人们的言论和行为受到大众的投票和舆论影响，揭示了社交媒体对个体的操控和标准化的影响。这种信息过滤可能导致信息的单一性、偏见性和信息泡沫化，从而影响公众的思考和选择。

不仅是媒介技术，影片中的人造蜂便是技术威胁人类自身的案例，技术的普及给权力机构提供了更多的社会控制手段，可以说现代社会中我们的个人隐私暴露无遗。例如，政府、大型科技公司或其他组织创造人造蜂，表面是平衡生态的，实则成为政府监视、收集人们信息的工具，然而当人造蜂“失控”时，政府也成为了被攻击的目标，最后更是沦为黑客攻击人类自身的“杀人工具”，从而威胁到了人类自身。而影片结局，38.7 万网民被杀害也警示了人类社会如果现今的人类社会如果不以道德、伦理约束，一味的技术创新，一味的技术发展，最终会反过来被技术所掌控。所以，人与技术世界的矛盾消解，最终只能由人来主导，纯粹地从人性角度或者独断的理性思维去考虑并不能真正地解决矛盾之困，融合才是最终的方向。

科技的蓬勃发展一方面可以使我们获得前所未有的快乐和便利，另一方面却也可能导致我们走向更

加危险和未知的领域，一旦失去了对这些技术的掌控和管理，人类社会随时都会陷入混乱和危机之中。因此，不仅是要提防媒介技术的异化，其他任何技术的应用都要进行全面的评估和管理，控制它带来的风险，才能将其真正转变成为人类的福祉和进步。

#### 4. 结语

在消费已经成为根本特征的当代社会，人们动动手指就能通过消费媒介产生的虚拟符号价值来获得各自的身份认同，在一个“敌人”成为一部人情绪的众矢之的时，人们就会群起而攻之，由此满足自以为是的“正义感”。黑客便是通过媒介来引导人们的情绪进而操纵和影响其思想和行为，使其“正义”演变为“正义暴力”。影片中游戏的终极目标是所有参与网暴投票的网民，而所有网民被杀害的悲剧结局也批判了躲在群体背后人们肆意发泄情绪以及责任感的消解，却不曾想到，在媒介所创造的虚拟世界中消费我们自以为的“正义感”，最终这场虚拟世界的“正义暴力”应验在现实社会中。因此，我们必须清醒地认识到虚拟现实技术的两面性，同时也要担负起对社会和世界的责任。我们必须保持清晰的头脑去分析所看到的拟像内容，用理性思维去评估事物，不要让虚拟技术和人类的极端情绪成为人们自己的“敌人”。

#### 参考文献

- [1] 曹静. 鲍德里亚媒介批判理论研究[D]: [硕士学位论文]. 太原: 山西大学, 2011.
- [2] 段祥贵, 麦永雄. “拟象与仿真”理论与消费文化研究——兼论鲍德里亚的象征交换符号观[J]. 阜阳师范学院学报(社会科学版), 2006(2): 1-5.
- [3] 马小茹, 方卓君. 拟像: 通向“超真实”的道路[J]. 榆林学院学报, 2022, 32(3): 92-98.  
<https://doi.org/10.16752/j.cnki.jylu.2022.03.019>
- [4] 仰海峰. 超真实、拟真与内爆——后期鲍德里亚思想中的三个重要概念[J]. 江苏社会科学, 2011, 32(3): 14-21.  
<https://doi.org/10.13858/j.cnki.cn32-1312/c.2011.04.019>
- [5] 黄丹阳. 从现实走向虚拟——鲍德里亚视角下当代艺术的虚拟实践[J]. 世界美术, 2022(4): 11-15.  
<https://doi.org/10.13318/j.cnki.sjms.2022.04.001>
- [6] 邱其霖. 新媒体技术异化视域下人的主体性回归[J]. 惠州学院学报, 2023, 43(1): 80-86.  
<https://doi.org/10.16778/j.cnki.1671-5934.2023.01.013>