

从反文化、救世主到安全专家： 科幻电影的黑客想象

黄鸣奋

(厦门大学人文学院,福建 厦门 361005)

摘要:黑客在以计算机为龙头的信息革命中崭露头角。就身份而言,黑客在与朋客的交集中肯定了自身的独立性诉求,在与飞客的交集中强调了自己的技术性倾向,在与侠客的交集中强调了自身的道义性目标。“黑客之镜”是科幻电影功能的一种隐喻,包含3种可能的含义:编导用以映射黑客形象的镜子,观众用以体认黑客的镜子,黑客用以映射或认识世界的镜子。它体现了黑客观察世界的特有方式,因为这种方式既是黑客形象的特征,又是认识黑客的切入点,同时对黑客自省具备一定的价值。上述方式的特点是从暗处看明处(“黑”)、从客位看主位(“客”)、从虚拟看真实(“镜”)。随着信息革命的深入发展,科幻电影创意视野中的黑客因为范围扩大、内部分化、角色变化而展示了多种发展的可能性。

关键词:黑客;黑客之镜;科幻电影;虚拟世界;赛伯空间;解放技术;数码抵抗

中图分类号:J 905

文献标识码:A

文章编号:1000-260X(2020)02-0005-09

“黑客”(hacker)之“黑”(hack),最初也许只是指悄悄进入某个系统,满怀好奇心地探个究竟,并将结果与其他人共享,如果发现漏洞,或许还会提醒系统的管理者。在其后的演变中,一部分黑客白亮化(“见光”),凭借自己高超的信息技能成为安全专家或创业者(甚至跻身顶级富豪);另一部分黑客则灰色化,将个人犯禁活动延伸为分工协作的产业链,在边缘地带推动各种潜流。某些黑客因其打抱不平的义举而赢得了口碑,另一些黑客则因对信息秩序的扰乱和挑战蒙上恶名,后者正是“骇客”(cracker,亦译“溃客”)的由来。随着与信息技术相关的各种法律法规的日益完备,黑客的活动受到了渐趋严密的管控,有关黑客的差异化评价则在各种媒体(特别是科幻电影)中被加以放大,由此出现了从不法之徒到人类救世主等多样化描述。在西方,

黑客既是信息时代的牛仔,又是科幻电影编导用以透视信息革命浪潮的透镜。作为由反文化所孕育的弄潮儿,他们构成了创意的重要切入点。本文主要从3个方面展开论述:站在黑客之外看黑客,考察黑客的历史渊源及其与科幻电影的关系;站在黑客之中看黑客,分析科幻电影中的黑客如何看待世界;站在黑客之沿看黑客,分析黑客本身的转变及其在科幻电影中的呈现。

一、黑客身份的由来

“反文化”是指一定社会中与主文化相对立的文化族群或亚文化。在欧美,浪漫主义(1790-1840)、波希米亚主义(1850-1910)、垮掉的一代(1944-1964)与嬉皮士文化(1964-1974)都被当成

收稿日期:2020-01-05

基金项目:国家社会科学基金艺术规划项目“科幻电影创意伦理研究”(18BC049)

作者简介:黄鸣奋,厦门大学人文学院教授,博士生导师,主要从事文艺心理学、文艺传播学研究。

反文化的例证。作为术语,它在英语中出现于20世纪60年代,美国社会学家英格尔(J. Milton Yin-ger)所使用的是contraculture(1960)^[1],目前,后者更为常见。就其思想观念和行为倾向而言,黑客都是属于反文化阵营的。20世纪下半叶问世的计算机网络构成了赛伯空间的物理基础。这一空间最初曾被视为现实统治鞭长莫及的乐土,反文化迅速在其间生长和蔓延,有关黑客在那儿出没的各种新闻也因此成为科幻电影创意的借鉴。

(一)寻求独立:黑客与朋克的交集

黑客与朋克都有反文化背景,而且都经历了世代演变。20世纪中叶,他们之间的交集主要体现在赛伯朋克上。赛伯朋克起源于20世纪60年代的新浪潮科幻运动,主要是指以计算机或信息技术为题材的文艺作品,经常涉及赛伯空间、虚拟现实、人工智能等要素,以黑客、电子人、反英雄等为主人公,对腐败政府和不法企业加以批判,具备恶托邦色彩。倡导者有美国作家吉布森(William Gibson)、斯蒂芬森(Neal Stephenson)、狄克(Philip K. Dick)等。在科幻电影领域,《银翼杀手》(Bladerunner, 1982)是赛伯朋克的代表作,根据狄克的小说改编。与之同时代的黑客则源于程序员亚文化。他们集中在麻省理工学院、加利福尼亚大学伯克利分校、卡耐基·梅隆大学等高校,其共同特点是热衷于开发软件并彼此共享,追求探索自由而敌视保密,强调理性而反对权威。这些人认为自己的工作挑战计算机科学的旧模式,将“黑”当成一种观念体操。黑客的形象固然出现在赛伯朋克风格的作品中,赛伯朋克风格的作品也为现实生活中的黑客所欣赏,但二者毕竟是有差别的。他们的相通之处在于黑客精神,相异之处则在于以现实或幻想为依托。

自从20世纪中叶第五次信息革命爆发以来,计算机经历了以大型机、个人计算机、互联网、移动互联网为标志的4个发展阶段。黑客与朋克的生态环境也相应发生变化。大约从20世纪80年代开始,出现了与互联网共舞的网络黑客和网络朋克。二者相互渗透的结果之一是“网络朋克”的问世。孙伟平将黑客定义为“利用某种技术手段,非法进入

其权限以外的电脑网络空间的人。”它包括:(1)网络快客,特点是颇具侠义心肠而又对网络世界的既定秩序不满,相信计算机是解放人类的一把钥匙,它可以使全人类获得知识^[2]。(2)网络朋客,类似于西方的“嬉皮士”,玩世不恭,别出心裁,往往视社会为玩物,视生活为儿戏,以游戏人生为目的。这些人在网上,也许给不少人带来了乐趣,但恐怕也让很多人叫苦不迭。例如,这些网络朋客喜欢进入他人的电脑中,或在其中增添一些信息(内容如加入一则笑话以娱人或自娱等),或者对他人主页上的资料、信息进行更改。(3)网络骇客,违背了早期黑客传统,其目的不再单纯,自己的个人利益终于被放在了第一位^[3]。孙伟平认为,网络朋客是黑客的一个类别。

不论“朋克”或“朋客”,都是punk的音译。若意译的话,punk作为形容词是指无用的、低劣的,作为名词是指废物、小阿飞或年轻无知的人。尽管如此,如果这些人掌握了信息技术的话,就有可能作为黑客做出令人惊叹的大事来,至少在科幻电影中是如此。例如,美国《割草者2》(The Lawnmower Man 2, 1996)描写业界大亨沃克让有智力缺陷的割草者开发特殊芯片,将全世界的计算机联成一个网络,以便自己控制和利用它。挫败其图谋的正是一群少年黑客,还有虚拟现实的发明者。当黑客也因此成为某些年轻人的梦想。例如,墨、美合拍片《睡眠经销商》(Sleep Dealer, 2008)中的墨西哥农村少年就向往去北方大城市的工厂玩电子、当黑客,为此每夜用自制无线电截听消息。

(二)电信技术:黑客与飞客的交集

就在电信系统从事越轨活动而言,网络黑客上承于电话飞客(Phone Phreaker)。这些人擅长对电信系统实施反向工程,以盗打电话著称。黑客刊物《2600黑客月刊》(2600 The Hacker Quarterly, 1984-)体现了上述两种社会角色之间的联系。标题中的数字源于电话飞客盗打长途时使用的破解频率。这本刊物起源于BBS,其编辑戈德斯坦(Emmanuel Goldstein)曾出版精装本《2600集锦:黑客的奥德赛》(2009)、《亲爱的黑客:致2600编辑的信件》(2010)等,反映了不同倾向的黑客及其粉丝的观点^[4]。

与电话飞客一样,网络黑客崇尚技术,并将技术应用于非商业性、非统制性、非规范性的场合。例如,根据日本动画片《老人 Z》(Roujin Z, 1991)的构思,善解人意的护士争取到一组计算机黑客的帮助,在医院的老年病房中安装了鰥夫之亡妻的语音仿真,以慰其思。在美国《外星人入侵》(The Arrival, 1996)中,一位技术高超的电视工作者利用自己的设备监听无线电信号,发现了潜藏在地球上的外星人试图大幅度提高气温以使人类灭绝的阴谋。他急忙将上述消息发送至被黑入的新闻卫星,希望世人提高警惕。

黑客并不等于技术的化身,而是运用个人所掌握的技术来挑战商业性、主流性、体制性的技术。因此,他们同样可能感受到技术的反弹或压迫。例如,在意、法合拍片《超灵境界》(Nirvana, 1997)中,当主角杰米黑入公司服务器时,网络就以制造幻象来妨碍他的思维,甚至企图烧毁他的大脑。黑客也可能助长技术的畸形发展。例如,在澳、美合拍片《升级》(Upgrade, 2018)中,黑客成为人工智能反叛其发明者的帮凶。据其构思,智能芯片斯蒂姆在形成自我意识之后控制了因车祸瘫痪的格雷的身体,多次作案,它的开发者艾伦试图予以关闭,智能芯片察觉艾伦的意图之后,指使格雷向黑客杰米求助。杰米设法切断了智能芯片与艾伦的联系,它因此得以继续指挥格雷的身体去寻找车祸的原因,发现此事是艾伦指使的,目的在于使格雷成为芯片的理想测试对象。如今,已经自觉化的智能芯片反过来将艾伦当成敌手,因为艾伦可以在关闭它之后再造出其他类似芯片。智能芯片终于指挥格雷的身体杀死了艾伦。

(三) 打抱不平:黑客与侠客的交集

东西方历史上都有侠客,如英国民间传说中的罗宾汉(Robin Hood)、法国作家卢布朗(Maurice Marie émile Leblanc)所塑造的亚森·罗宾,我国史籍所记载的鲁仲连、小说《水浒传》中的梁山好汉等。侠客当中有不少人是侠盗(亦称义贼)。正如英国历史学家霍布斯邦(Eric J. Hobsbawm)所说,“当我们抽丝剥茧,将强盗的地域、社会架构一层层除去之后,可以发现藏在其中的核心部分:亦即一种

不灭的情愫,一个永恒的角色。那就是自由精神、英雄主义,以及公义的理想”^[5]。

像罗宾汉这样的侠盗,在西方被当成超级英雄的鼻祖之一。他们和信息时代的黑客在精神上有相通之处。正如王小东所指出的,“在古代社会中‘侠以武犯禁’,他们凭自己的武艺自行其是,独来独往,不受体制的束缚。在现代社会中,由于体制的监控能力加强,‘侠’似乎消失了,至少是少了。然而,新的信息技术似乎又提供了体制外的活动空间;黑客们凭自己的智慧犯禁,各行其是,独来独往。侠客与罪犯不能完全等同,他们虽然与罪犯同属‘犯禁’者,但在侠客中不乏慷慨仗义之士,他们也杀人越货、抢掠钱财,但往往也劫富济贫、仗义疏财。黑客们也是一样”^[6]。对于上述观点,某些科幻电影提供了例证。例如,在美国《大追逐》(The Last Chase, 1981)中,未来世界的政府以石油资源即将耗尽为理由没收所有的个人交通工具。此举遭到民众反对。前赛车手李拉出他的老赛车,以每小时150英里的速度飙车表示抗议。与之同行的是电脑黑客麦卡锡。后者在车上安装接收器,收听奉当局之命驾机追杀他们的飞行员威廉姆斯的无线电通信,然后通过手持式聚光灯以莫尔斯电码与之对话,争取到他的同情。在美国电影《机器闹鬼》(Ghost in the Machine, 1993)中,计算机黑客沃克帮助单亲妈妈芒罗战胜了变成网络幽灵的杀手。

正如吴伯凡所指出的,“当我们看到黑客、病毒制造者与侠客的相通之处时,我们也更加明白了他们与特工之间的差别。知识、技能对于前者是一种民间性、个人化的力量,对于后者则是一种国家化、集约化的力量”^[7]。在西方,二者之间的冲突有时呈现为“数码抵抗”(Digital resistance)。这个术语在20世纪80年代就已经出现,指的是将“解放技术”(Liberation technology)视为抗体来对付专制压迫的一种思潮或运动。乔伊斯(Mary Joyce)论述了技术作为抵抗工具的6个方面:知识与证言、信息处理、揭示真相、重新创造、召唤行动、集合队伍^[8]。根据戴蒙德(Larry Diamond)的阐释,解放技术是指能够扩展政治、社会与经济自由的任何形式的信息通讯技术。在现代,它基本囊括了数码技术最高级、相互联系的形式,如计算机、互联网、手机及它们的无数

创新应用,包括脸书和推特等新媒体^[9]。相关出版物有理查森(Joanne Richardson)所编《无政府主义文本:全球数码抵抗论集》(2003)、汉德斯(Joss Hands)《面向电子通信的激进主义:数码文化中的异见、抵抗与造反》(2011)、麦康瑞(Rebecca MacKinnon)《被联网者的一致:世界范围为互联网自由的斗争》(2012)、齐卡迪(Giovanni Ziccardi)《数码时代的抵抗、解放技术与人权》(2013)、贝克(Christian Beck)《空间抵抗:对新自由主义的文学和数字挑战》(2019)等。数码抵抗将维护人权作为使命,将黑客行为当成具体形式之一。我们可以在科幻电影中看到相关的内容。例如,美、澳合拍片《天狱飞龙》(Fortress,1993)描写黑客协助其他囚徒攻破管理监狱的主控电脑,打败电子人主管。美国《星球大战:最后的绝地武士》(Star Wars: The Last Jedi,2017)描写黑客帮助抵抗组织禁用针对他们的跟踪设备,为他们打败妄图恢复银河帝国的第一秩序的反扑创造了条件。

综上所述,黑客在与朋客的交集中肯定了自身的独立性诉求,在与飞客的交集中强调了自己的技术性倾向,在与侠客的交集中强调了自身的道义性目标。如果简单地将黑客作为一个整体归属于朋客传统、飞客传统或侠客传统,这无法反映黑客的全貌。实际上,黑客文化是独立性诉求、技术性倾向和道义性目标的融合。至于具体黑客的定位,要综合考察其言行与后果才能做出比较准确的判断。科幻电影中的黑客有些是偶而为之的犯禁者,有些是职业黑客,或者是介于二者之间的业余黑客、私淑黑客,情况比较复杂,难以一概而论。

二、黑客之镜的特征

所谓“黑客之镜”是科幻电影功能的隐喻之一。从功能上看,它至少包含三种可能的解释:一是编导用以映射黑客形象的镜子;二是观众用以体认黑客的镜子;三是黑客用于映射或认识世界的镜子。从创意的角度看,第一种情况最为常见,和编导自身的立场、尺度、偏好等相关。如果观众将电影中的相关描写当成参照系去认识有关黑客的社会现象,那么,就有可能出现第二种情况。如果编导或

观众本身是黑客(或者认同于黑客、企图从黑客的角度看世界),那么,就有可能出现第三种情况。上述三种情况可以在下述意义获得统一,即黑客观察世界的特有方式,因为这种方式既是黑客形象的特征,又是认识黑客的切入点,同时对黑客自省具备一定的价值。我们可以本着循名责实的原则,将上述方式归结为从暗处看明处(“黑”)、从客位看主位(“客”)、从虚拟看真实(“镜”)。

(一)从暗处看明处

“黑客”之“黑”有多种含义,其中之一是行踪诡秘,难以捉摸。他们经常潜伏在暗处,从那儿观察明处。“暗处”在自然意义上可以理解为相对幽静、便于显示图像的居室;在社会意义上可以理解为隐藏身份、避免给自己带来麻烦;在心理意义上可以理解为惯于悄悄进行,不大肆张扬。相比之下,“明处”在自然意义上可以理解为相对亮堂的场合;在社会意义上可以理解为身份公开、观念公开;在心理意义上可以理解为追求透明化、彰显自我。就视觉而言,从暗处看明处,容易发现观察对象的细微之处;从明处看暗处,容易把握观察对象的轮廓。这两种观察方式各有所长,也各有所宜。对于黑客来说,比较适宜(也比较常见)的是前者。

日本《超越时空爱丽丝》(A.Li.Ce,1999)为我们提供了黑客从暗处看明处的一个例子。在该片中,黑客是一名女学生。她在生下儿子尼禄之后就陷于昏迷,因此尼禄长大后开发了SS1X型号电脑,以便看到母亲的心灵。他利用电脑将世界上70亿人口迁移到秘密地方雪藏起来,使2030年地球上只余下10万人。尼禄被视为暴君,遭到以卡斯帕为首的军队的反抗。卡斯帕试图从源头上将尼禄抹去,制造了一起太空半商业航线的飞行事故。飞船上的人都死了,只有爱丽丝和作为空姐的SS1X电脑幸存。当时,她是作为一名在竞赛中获奖的女学生参加这次太空之旅的。卡斯帕打算使用时间机器把自己插入历史的关键时刻,使他最终被视为一个神。他煽动爱丽丝黑入尼禄的电脑,她真的这样做了,但因发现电脑的主人是自己的儿子而住手。尼禄说明开发SS1X电脑的原因,为和母亲说上话而开心。此时,卡斯帕带领手下进攻尼禄的基

地,虽然他们被电脑的安全系统消灭,但电脑本身也开始崩溃。尼禄选择死亡而非逃生。爱丽丝乘载有时间机器的航天飞机回到2000年,得到的好消息是:尼禄留下的数据记录文件揭示了失踪的70亿人被保存的地方,他们有望获救。在该片中,尼禄位于明处或台上,其身世及开发SS1X型号电脑的动机属于隐私。爱丽丝开始对此并不知情,直到黑入尼禄的电脑之后才恍然大悟。

美国《少数派报告》(Minority Report, 2002)提供了黑客从暗处看明处的另一个例子。编导对未来社会的犯罪预防做了如下设想:人们是否存在犯意(越轨冲突),取决于由三位先知组成的系统的判断。如果三位先知的意见不一,该系统固然按多数派的看法处置,但同时保留了一份体现少数派看法的报告。在该片中,执法者安德顿自己被犯罪预防系统指控为未来谋杀者。为了自我洗刷,他希望能够获得该系统有关他的少数派报告(如果有这样一份报告的话,那它肯定是对上述指控持反对意见,因此可以成为安德顿翻案的根据)。安德顿因此请黑客帮忙查找,但结果使他大失所望,因为不存在这样一份报告。这促使他对于该系统所存在的深层次问题加以思考。黑客入侵犯罪预防系统,这一行为本身就是违法的,因此难以公开进行,只能私下窥探(采用盗取密码、隐藏身份等办法)。

当然,黑客所处的明暗之位是可以相互转变的。虽说通常是黑客在暗处、常人在明处,但是,同样存在相反的构思。例如,日本《乐园放逐》(Expelled from Paradise, 2014)就描写了对于黑客的暗中观察。在该片中,电脑世界派出搜查官安吉拉下到地面世界去搜查经常来入侵的黑客。这个虚拟人因此获得身体。她发现黑客并无恶意,并报告上司。完成任务后,她拒绝毁灭身体,为此遭到将其心灵存入档案馆的惩处。还好黑客救出她,让她重新拥有身体和装备。她拖住电脑世界派来的特工,让黑客得以驾驶飞船前往深空。

(二)从客位看主位

主客之分至少包含如下三重含义:就自然环境而言,指常居地(主)和暂居处(客)之间的关系;就社会环境而言,指秩序的确立者或维护者(主)与进

入者(客)之间的关系;就心理环境而言,指发挥影响(主)与接受影响(客)之间的关系。下文所说的“客位”与“主位”系就第二重含义而言。

从总体上说,黑客在所入侵的系统中处于客位,而且是作为不速之客进入的。与常人相比,黑客的长处更多表现于虚拟世界。因此,黑客只有深入到虚拟世界,才能发现在现实世界中无法获悉的相关真相,表现出自己的本事。例如,在美国《电子世界争霸战》(Tron, 1982)中,软件工程师弗林为了寻找同事迪林格剽窃自己所开发的游戏的证据,潜探其主机,终于实现了其目标,真相因此大白。类似的描写见于美国《变形金刚》(Transformers, 2007),不过不是出于自卫的目的,而是基于反社会的目标。在该片中,黑社会袭击并摧毁了美国的军事基地,试图闯入军事网络,以查找有关威震天和整个波士顿的信息。

黑客的到来往往意味着对虚拟世界原有秩序的破坏。例如,在法国《但丁一号》(Dante 01, 2008)中,黑客犯人阿提拉因发现自己沦为试验品而暴怒,企图让空中监狱在但丁一号星球上撞毁,让所有人同归于尽。在美国《天地逃生》(Gamer, 2009)中,程序员卡斯尔发明了一种纳米技术,以之创造了名为“社会”的游戏,让玩家通过控制某个本真人而纵欲。有黑客对这款游戏加以攻击,打断其进程,使运营商遭受数百万美元的损失。又如,美国《黑镜》第三季第六集《为国所恨》(Hated in the Nation, 2016)描写黑客黑入科学家开发的人造蜂群系统,驱使上述机械昆虫杀人。黑客的到来也可能意味着对主人的挑战。例如,美国《黑镜》第三季第三集《闭嘴而舞》(Shut Up and Dance, 2016)描写男主的电脑摄像头被黑客入侵,一个神秘组织利用所拍摄的不雅镜头要挟他。如果黑客夺取了系统的控制权,那么就实现了反客为主的转变。

(三)从虚拟看现实

“从虚拟看现实”至少包含3种可能的含义:一是如何透过虚拟幻象看出事情的真相;二是如何依据在虚拟世界中的表现来判定当事人的现实身份;三是生活在虚拟世界之中的人们如何摆脱机器母体所制造的假象。上述三重含义都在美国“黑客帝

国”三部曲中获得表现。

在《黑客帝国》(The Matrix, 1999)中,被困于赛伯世界的人类意识已经习惯于电脑所生成的环境,安之若素,将虚拟当成现实,尽管他们的身体仍然停留在赛伯世界之外。只有作为先知的祭司明白事情的真相,并且将正本清源的希望寄托在作为救世主的黑客尼奥身上。至于尼奥本人透过虚拟看到真实,那是在和服膺祭司的抵抗组织互动中实现的。

影片开头,绿荧荧的字符显示出一段在赛伯空间进行的对话,说抵抗运动领导人莫菲斯认定尼奥就是救世主,也就是那个将领导被囚禁的人们反对机器的人。莫菲斯的上述想法来自祭司的提示,但还有待证实。编导为此设计了相关情节。首先是训练。尼奥在虚拟对打过程中反应迅速,使莫菲斯坚定了他就是救世主的信念,在电脑旁边观看其他地下抵抗组织成员也发出惊叹。尽管如此,此时的尼奥还不是自觉的救世主。因此,莫菲斯引导他解放心灵,摆脱怀疑与恐惧。尼奥尝试了,按莫菲斯的示范,勇敢地在虚拟空间进行超远跳跃,但未成功,摔了下来。其次是考验。由于叛徒的出卖,地下抵抗战士在深入机器母体时中了电脑人的埋伏。莫菲斯因为掩护其他人撤退被擒,面临着被电脑人控制而泄漏至关重要的锡安主机密码的危险。因此,负责人机界面操作的地下抵抗战士坦克提议杀了莫菲斯,遭到尼奥的反对。尼奥相信自己不是救世主,只是普通人,毅然决定回到母体救莫菲斯。此举一方面表明尼奥当时觉得莫菲斯对地下抵抗组织的作用远比自己重要,另一方面表明他临危不惧、敢于担当,这正是救世主所不可或缺的品质。此行抵抗战士崔妮蒂坚持要陪他一起去。他们袭击黑衣人关押莫菲斯的场所,先打死了外面的警卫,然后驾直升机飞临窗口,向黑衣人开火,成功地救出莫菲斯。至此,崔妮蒂坚定了尼奥是救世主的信心。第三是重生。在母体内,尼奥和追踪而来的电脑人史密斯搏斗,处于劣势,被打死,心跳已经停止。已经脱离母体、回到作为据点的气垫船内的崔妮蒂不愿放弃,靠近尼奥的身体耳语,喃喃而言:“先知告诉我说我将爱上一个人,那个人是救世主,因此你不可能死,因为我爱你。”她吻了尼奥。尼奥因此重生,而且有了感知和控制母体的巨大力量。在母

体内,尼奥轻松地摧毁了史密斯,不仅挡住了3个黑衣人发射的子弹(将它们变成弹幕),而且钻到史密斯的身体内使之爆炸(实际上是指尼奥作为电脑高手可以重写或删除母体内各种程序)。事成之后,他平安返回气垫船,和抵抗战士相聚。

处于电脑或机器囚禁之下的人们所需要的其实不是一位能够在虚拟世界中独来独往的黑客,而是能够确实带领他们开展斗争并取得胜利的领袖。在《黑客帝国2:重装上阵》(The Matrix Reloaded, 2003)中,尼奥作为救世主的身份又遭到了否定,原因或许是由于他虽然履险犯难,如先知所指引进入母体核心“资源”,此举却未能像预期那样结束生物人和机器生物之间的战争,亦即先知的预言落空。不仅如此,影片还借人物(贵族梅罗文加)之口,说祭司自己的死期不远了。直到三部曲最后一部《黑客帝国3:矩阵革命》(The Matrix Revolutions, 2003)的开头,尼奥作为救世主的身份仍有疑问,因为他陷入虚拟世界和真实世界的中介区域,无法自拔,有赖于其他抵抗战士的拯救。不过,此后尼奥采取了一系列异乎寻常的举动,包括在船长会议上讨要一艘飞行舰以便只身前往生物人从未到过的机器城市(后来崔妮蒂坚持与之同行),在舰上遭到因电脑人附体而成为奸细的船员的袭击,失明后仍不改初衷,崔妮蒂牺牲后独自冒险与机器城市首脑对话,单挑已练成绝技的电脑人史密斯,在意识到单凭对攻无法战胜史密斯后放手让对方同化自己,以尼奥-史密斯综合体的形态广为复制,完成了母体革命的任务,实现了机器生物和生物人之间的和平。他作为救世主的地位在生物人心目中最终确立。如果说某个人单靠一己之力就能拯救世界,这样的救世主是不存在的。但如果说某个人以其超强胆识和才干在应对危机过程中发挥了其他人无法替代的重要作用,那么,对这样的“救世主”的肯定至少从社会心理的角度是可以理解的。

在对他人施加影响时,黑客既可能制造虚拟,又可能揭露真相。前者可以取日本动画电影《攻壳特工队2:无罪》(Ghost in the Shell: Innocence, 2004)为例。该片中的金姆是由战士转变成的黑客,他秘密黑入电子人的大脑,使之陷入虚假的现实中。后者可以取美国《智能谍变》(Hardwired, 2009)为例。

它描写希望公司在头部因车祸遭受重创者的大脑中植入芯片以挽救其生命。这个芯片是测试版的,包含若激活就会杀死他的自毁功能。一群黑客在上述功能启动前黑入其芯片,不仅拯救其生命,而且揭露了希望公司蓄意制造那场车祸的罪恶。

每个人在观察时所能看到的事物,不仅取决于其身体(特别是视觉器官),而且取决于所取的位置。因此,上文所说的从暗处看明处、从客位看主位、从虚拟看真实,集中体现了黑客观察世界的特点,也反映了科幻电影在映射世界、塑造黑客时可能采取的方式。

三、黑客定位的扩展

以计算机为龙头的第五次信息革命爆发之后,黑客以别具一格的角色定位或神出鬼没的活动唤起了公众的遐想,其形象成为许多科幻影片中令人瞩目的亮点。经过半个多世纪的演变,现实生活中的黑客一度进入国际视野的焦点,以曝光美国“棱镜”项目著称的斯诺登(Edward Snowden)即为一例。相比之下,银幕或荧幕上的黑客因为范围扩大、内部分化、角色变化而展示了其发展的多种可能性。

(一)黑客范围的扩大

作为另类高手的黑客原先主要是就信息科技而言,其后扩展到其他领域。例如,早在1988年,美国报纸就提醒读者关注生物黑客(biohacker)^[10]。美国激进主义群体“临界艺术团”(Critical Art Ensemble)认为,在生物科技领域,必须警惕帝国权力通过对占有知识体系及产品技术所进行的分子入侵,要用各种方法加以反转、颠覆、干扰。因此,该组织提出七点计划:转基因生产与产品的祛魅;将公众的恐惧中性化;推动批判性思维;揭穿各种乌托邦式的承诺;开放科学殿堂;瓦解专业边界;建构对业余爱好的尊重(2002)^[11]。大约与此同时,生物黑客的形象出现在科幻电影中。他们可能是指具备生物工程产品身份的黑客,也可能是指擅长运用生物科技的黑客。前者如加拿大《异次元杀阵2:密室惊方》(Cube 2: Hypercube, 2002)中的盲女艾力克斯是顶级黑客,为建造平行现实装置提供了最主要的参

数。她同时是第一个通过基因工程打造的科学家,或者说是诞生于试管的超人。后者见于美国《基因世代》(The Gene Generation, 2007)。在该片中,奥林匹亚城面临灾难,市民争相逃往未完工的安全区,为此必须通过当局的基因筛选。生物黑客利用科学家克里斯汀发明的生物编码器(即“代码转换器”),帮助无合法身份的人通关。

现实生活中的黑客都是地球人。不过,若据美国著名物理学家卡里根(Richard Carrigan)等人的看法,外星黑客将成为地球人的敌手,牵头实施地外智能搜索计划的加利福尼亚大学可能就是外星黑客袭击的目标^[12]。科幻电影编导也将视野扩大到外星黑客,例如,日本《天国之旅》(Cowboy Bebop: The Movie, 2002)就描写了火星黑客的活动。美国《信号》(The Signal, 2014)描写麻省理工学院三位学生跟踪一个入侵学校网站、挑衅他们的骇客,结果落入陷阱,被绑架并更换肢体,接受各种测试。在这些学生中,约拿竭力掩护好友尼克及其女友海莉逃跑,但海莉仍被保安抓回。尼克冲破测试场到了更大空间,却发现自己原来处身于飞船内部。主持测试的博士就是那个骇客或机器型外星人。测试的目的是看看外星人改造躯体的技术和地球人意志相结合会产生什么效果。我国学者张楚认为黑客好比侠客,骇客宛如魔头^[13]。该片可作为例证。

如今正在进入社会生活各个领域的机器人会不会扮演黑客的角色?英国《机械危情》(The Machine, 2013)已经触及了这一问题。在该片中,英国科学家造出了有意识的女性机器人阿瓦。项目主任汤姆森警觉地从监控室观察她的行动,怀疑她从实验室设备上传了黑客信息。他绝不希望她成为黑客,而是想将她训练成听命于自己的杀手,但反被她所杀。至于虚拟人或人工智能黑客化的构思,早在日本动画电影《攻壳机动队》(Ghost in the Shell, 1995)中就已经出现了。该片中黑客程序傀儡王本来就是公安六课为进行灵魂黑入而创造的,但它形成自我意识之后就不受管控,因此被公安九课所追捕。

(二)黑客内部的分化

黑客内部的分化由来已久。这和他们自身的

世代交替有关。正如泰勒(Paul Taylor)《他们与我们:“黑”文化》(1999)一文所指出的,第一代黑客是麻省理工学院实验室中的计算机迷;第二代黑客通过开发最早的个人计算机将计算机硬件带给大众;第三代黑客是计算机游戏架构引路人;第四代黑客则是非法进入他人计算机的家伙,还有那些被商业计算收买利用的所谓“微软农奴”^[14]。进入21世纪之后,由于涉及不同经济利益、不同政治立场、不同守法意识等因素,黑客产生了更复杂的分化。有人将他们划分为十种类型:白帽黑客(道德黑客,大体上由安全研究人员和安全运营者构成)、网络雇佣军、民族主义黑客、有组织的犯罪团伙、犯规者(赚点小钱)、黑客主义者(被意识形态或政治驱动)、民族国家黑客(军队和情报组织)、无组织罪犯、脚本小子(寻求关注的叛逆青少年小贼)、内鬼(心怀不满的员工)^[15]。

大约从20世纪90年代开始,世界各国纷纷加强信息法治建设,出台相关法规,以对付恶意黑客的破坏活动。在此之前,科幻电影已经对这些人的危害性加以警示。例如,美国《霹雳追魂弹》(Runaway, 1984)有这样的情节:路德博士在为国防承包商工作时,开发出一个允许机器人使用热成像技术识别人类并予以处置的软件,试图在黑市上销售牟利。专门处理故障机器人的警察杰克及其新搭档卡伦侦破相关案件,追捕路德博士。路德一度黑入警局电脑,查找杰克的个人信息,从而绑架其子鲍比,想让杰克和他做交易,趁机暗算,但没有成功,最终和所造出的机器人蜘蛛一起灭亡。在此之后,打击黑客罪犯成为重要题材。例如,在美国《超时空战警》(Judge Dredd, 1995)中,黑客赫尔曼因为破坏财产而被逮捕,判处五年监禁。某些科幻电影描绘了与恶意黑客所做的斗争。例如,美国、法国、爱尔兰合拍的《绝对控制》(I.T., 2016)的主角为了保护家人而与变态黑客顽强斗智斗勇。日本《攻壳机动队》(Ghost in the Shell, 2017)的主角是公安九课。它属于专门对付黑客与罪犯的精英小分队。

(三)黑客角色的变化

黑客不是天生的,其角色定位具备可塑性。对此,可以从内鬼与外鬼、雇佣或志愿、顶级黑客与脚

本小子、组织成员或非组织成员、合法组织成员或非法组织成员、政治性驱动或非政治性驱动、经济性驱动或非经济性驱动等角度加以考察。下文以黑客和安全专家为例来加以说明。

黑客和安全专家同样精通信息技术。不过,黑客通常是信息系统的挑战者,安全专家则是信息系统的维护者。他们完全可能相互转变。如果黑客被政府或企业聘用,就可能向安全专家转变。例如,丹麦《网管》(Skyggen, 1998)的主角就是由黑客转变而来的网络管理员。美国《地心抢险记》(The Core, 2003)将情境设定为地核异常,地磁失能。为防止世界范围的恐慌,科学家凯斯招募电脑黑客进行网络冲浪,通过删帖来消除灾难正在降临的痕迹。在日本《攻壳机动队》(Ghost in the Shell, 2015)中,警官大冢岚雇佣黑客专家去调查军火商被炸死的案件。反过来,如果安全专家背离体制,就可能向黑客转变。例如,美国《吓得要死》(Scared to Death, 1980)中的一名警察在退休之后以黑客兼小说家自娱。美国《网络惊魂》(The Net, 1995)描写安全公司企图利用所开发的软件控制客户,为此入侵警方计算机系统,换掉知情者贝内特的身份信息,使其生活陷入混乱。

在西方,黑客是作为用高新科技否定现有科技体制的另类角色而登上历史舞台的,实际上是科技自我否定的产物。在这一意义上,它和科幻电影不乏投缘之处,因为后者同样蕴含着既依托科技以衍生、又批判科技之滥用的矛盾。将黑客之镜当成科幻电影的象征,实际上也就是从科技的自我批判来看待科幻电影独特的社会价值。正是上述自我否定和自我批判构成了科技活力的重要条件。这是我们解读相关影片之描写的一把钥匙。

参考文献:

- [1] Yinger, J. Milton. Contraculture and Subculture[J]. American Sociological Review. Issue, 1960(25): 625-635.
- [2] Roszak, Theodore. Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition [M]. Berkeley, CA: University of California Press 1968.
- [3] 孙伟平. 黑客:因特网上的迷途羔羊(二)[J]. 微电脑世界, 2000, (18): 52.

- [4] Emmanuel, Goldstein. Dear Hacker: Letters to the Editor of 2600[M]. Indianapolis, Ind. Wiley Pub, Inc., 2010.
- [5] 霍布斯邦. 盗匪: 从罗宾汉到水浒英雄[M]. 郑明萱译. 台北: 麦田出版股份有限公司, 1998. 190.
- [6] 王小东. 信息时代的侠客[J]. 软件, 1998, (1): 26.
- [7] 吴伯凡. 数字时代的知识与暴力(下)[J]. 微电脑世界, 1999, (34): 100.
- [8] Joyce, Mary. 2009. An Introduction to Digital Activism [CEB/OL]. <http://www.slideshare.net/MaryCJoyce/introduction-to-digital-activism>. Accessed 23 Nov 2011.
- [9] Diamond, Larry. 2010. Liberation Technology [J]. Journal of Democracy, Vol. 21, 69–83.
- [10] Schrage, Michael. Playing God in Your Basement[J]. The Washington Post. January 31, 1988.
- [11] Critical Art Ensemble. Molecular Invasion[M]. New York: Autonomedia, 2002.
- [12] Unsigned. Scientists, Be on Guard ... ET Might be a Malicious Hacker [EB/OL]. 2005. <https://www.theguardian.com/technology/2005/nov/25/news.research.2019-6-3>.
- [13] 张楚. 黑客与侠客[J]. 互联网周刊, 1999, (43): 52.
- [14] Taylor, Paul. Them and us: The Hack and Hacking Culture. 1999[C]. In Cybercultures: Critical Concepts in Media and Cultural Studies, Vol. III. Edited by David Bell. London; New York: Routledge, 2006, 252–288.
- [15] Nana. 一共有 10 种黑客 你是哪一种? [EB/OL] <https://www.aqniu.com/news-views/23523.html>. 2019-6-3.

【责任编辑: 来小乔】

Changes in the Image of Hackers in Sci-fi Movies: from Anti-culture Figures to Savors and then to Security Experts

HUANG Ming-fen

(College of Humanities, Xiamen University, Xiamen, Fujian, 361005)

Abstract: Hackers emerge in the information revolution with the computer as the leader. Hackers share many similarities with punks, phreaks, and swordsmen, but what is different about them is that hackers affirm their appeal for independence, emphasize technical tendency, and moral objectives. “Hacker’s mirror” is a metaphor for the function of sci-fi movies, which contains three possible meanings: the mirror used by the director to project the image of the hacker, the mirror used by the audience to observe and recognize the hacker, and the mirror used by the hacker to project or understand the world. It is reflective of the specific way hackers observe the world, because this way is not only characteristic of the hacker’s image, but also the starting point to understand hackers, and could be valuable for hackers’ introspection. The above-mentioned method is characterized by seeing the daylight from the darkness (“黑”), seeing the subject from the object (“客”), and seeing the reality from the virtual world (“镜”). With the further development of information revolution, hackers in the creative production of sci-fi movies may have more diverse images due to wider scope, internal differentiation and role changes.

Key words: hacker; Hacker’s mirror; sci-fi movies; virtual world; cyberspace; liberation technology; digital resistance