

娱乐至死·虚实互构·全景监狱

——论《饥饿游戏》中传媒技术的文化影射

蒋晓丽 王志华

摘要:电影文本《饥饿游戏》以其独特的内容和形式映射了现实中传媒技术文化的发展趋势。本文结合影片文本的分析,主要探讨了以下问题:搭载着媒介技术的娱乐方式将偏向何处?模拟技术“虚”与“实”的混淆是以怎样的原理与过程运作的?人怎样成就了媒介的技术控制?笔者在肯定虚拟生存不可避免地带有技术化弊病的前提下,通过“娱乐至死”、“虚实互构”、“全景监狱”对异化发展趋势作了归纳,对传媒技术进行了反思。

关键词:《饥饿游戏》;传媒技术文化;娱乐至死;虚实互构;全景监狱

根据结构主义的观点,语言、事物及其所组成的意义之后,有着深层结构存在,而“文本”所指涉的正是这种文章背后的深层意蕴所在,它涵盖了“作品”文字之外的语意、句法、叙述等因素在社会使用层面上的意义。^①因此,立足于文本对象来发掘文本背后的深层复杂意蕴,就构成了当下文化研究的重要路径。

电影文本《饥饿游戏》两部曲改编自美国作家苏珊·柯林斯(Suzanne Collins)的同名畅销小说《饥饿游戏》三部曲——《饥饿游戏》、《燃烧的女孩》和《嘲笑鸟》。故事背景是位于北美大陆的未来世界,该地每年举办电视真人秀游戏节目,并将充满残杀画面的整个游戏过程采用电视直播的形式向12个区播放。影视版的《饥饿游戏》于2012年3月在北美地区首映,以7800万美元的投资赚回将近6.5亿的票房,刷新了多项由好莱坞顶级商业大片把守的纪录,2013年11月22日全球同步上映续集《饥饿游戏2—星火燎原》,成绩蝉联周末票房排行榜冠军。

改编自同名小说的电影,叙事方式与叙述技巧并无明显的创新,只是加强了画面的视觉冲击力,突出强调了媒介技术对于人生和社会控制的可能性,反思了未来媒介化生存的人类环境所面临的挑战和风险。诚如所说,文化媒体化和传媒文化化已是文化和传媒发展的必然趋势,^②而影片声像并茂地呈现了相关思考,为传媒技术的大众化反思提供了某种平台。影片围绕“残酷生存竞赛”的主线,对现代社会提倡的“娱乐主义”、“技术主义”等元素作了仔细的剖析和反思。影片将传媒技术文化的书写方式直接引入影视媒介的表达领域之中,使得影片巧妙地映射了现代社会中的传媒技术文化功能,隐喻了当代社会娱乐至死、虚实互构、虚拟生存等现象,敏锐地观察到了现代社会的病态变化及其特征,并通过隐喻对这些变化做出自觉的反思和阐释,

是一部较好的现代性分析文本。

一 娱乐至死:狂欢式的暴力美学 与传媒技术崇拜的合力演绎

在尼尔·波兹曼看来,我们已欣然步入娱乐至死的时代。这个时代一切公众话语日渐以娱乐的方式出现,并成为一种文化精神,我们的政治、新闻、商业等都渐渐地成为娱乐的附属品,并且毫无怨言,其结果是我们成为了一个娱乐至死的物种。这是一种对于文化形式的偏爱和表面上对于接受者品位的迎合,当暴力搭载着“娱乐”和“游戏”的形式被美化成行为艺术时,就将娱乐导向某一个极端,此时,暴力成为了美学,娱乐至死也有了新的表现形式和最终解释。“暴力美学不仅仅是一种形式主义的艺术观念,其实是一种把美学选择和道德判断还给观众的电影观,它弱化了电影的社会道德教化功能,而只是提供一种纯粹的审美判断。”^③

影片《饥饿游戏》通过暴力杀戮情节的设定为表现复杂人性提供了巨大的空间。生活变换成了游戏,游戏成为了生活,游戏中人们彼此杀戮,相互树敌,并以此为乐,重重围观者欣赏杀戮心驰神往,谈论杀戮意气风发。这样,公众话语以狂欢的方式出场,感性的娱乐世界淹没了理性的思考能力,裹挟于娱乐和暴力中的民众,犹如身处温水而不自知的青蛙,生存在虚幻的自由中,渐渐丧失了对传媒技术应有的批判意识与警惕心理——这是一种精神的异化。这样,作为人的共性需求之一的娱乐,本应是在刚性信息需求得到保障的基础上的边缘信息需求之一,现在却替代了刚性需求,甚至成为了唯一。

影片将游戏与生命归拢在娱乐的大命题下,通过夸张的演绎将这种“至死的娱乐”合理化,将“娱乐”作为固定的

仪式将“娱乐”不再视为辅助性的软信息需求,而是关联生命的媒介事件,这些都从不同程度映射了现代信息传播“信息娱乐化与娱乐信息化”的病态发展,以暴力和狂欢组合演绎出娱乐至死的效果。无论在哪个时代,“娱乐”的不对称式发展都是与社会信息系统的健康发展相悖的,而《饥饿游戏》正是通过渲染这种虚拟游戏中的“不对称”元素以达到突破常理的临界点,进而映射现实中的过度娱乐化现象。文本中呈现的虽然是典型的电视娱乐时代,但是“远程操控”、“立体感触”、“机械仿真”等技术的穿插应用暗合了时下先进的5D影像技术和3D实时打印等高级触觉反馈技术、虚拟现实数据处理新媒体技术,先进的传媒科技嫁接在电视娱乐上,使文本内的观众和影片外的观众充满了多重的感官刺激。可以说在传媒技术介入后,受众也变得顺理成章地接受来自传媒技术文化精心打造的娱乐新形式。

如果说暴力美学与传媒技术文化的感性欲望叙事揭示了娱乐化传媒文本生产背后的意义,^④那么层级围观的游戏设计则是对娱乐化传媒文本接受形式的有力阐释。参与式的“虚拟游戏”是《饥饿游戏》的剧情主线和主体框架构成。虚拟的游戏论在20世纪的最大代表是奥地利心理学家弗洛伊德。弗洛伊德从探讨儿童游戏入手,将儿童游戏的动机总结为“快速成长”的愿望。影片《饥饿游戏》一方面是把这种尚未得到实现的儿童幻想变成了现实,另一方面将游戏设计中应当规避的诸多缺陷和弊端(如不公平竞技)逆向放大,并作为游戏规则的重要组成部分。影片中贡品选取环节中,12岁到18岁的参赛区间,没有性别差异与年龄差异,这在客观上满足了弗洛伊德理论中儿童游戏思维的“快速成长”愿望。然而18岁的男孩与12岁的女孩同场竞技,无论从身体力量条件还是智力水平方面,都不具有可比性,更何况是用生命作为游戏的筹码。而不公平的游戏情景预设又是被无形的娱乐欲望和被多级围观的“剧班”效应逐渐消解的。如图-1所示:



图1 饥饿游戏的多层围观效果图

剧中的游戏设置采取多层围观的形式,社会学家戈夫曼曾经将个体在日常生活中的行为区分为“前台”(剧本规定角色)和“后台”(真实的自我)。人们在前台表演是高度控制的,甚至是刻意营造或设计的,诸多个体的共同表演形成了一个个刻板化的“剧班”。观众们也一样,依据主流价值对表演者给出评价,形成另一个观看的剧班。多层围观模式的亮点所在就是在剧班之外还有另一个剧班的存在,形成辐射式和金字塔式的双重围观模型:第一层观

众通过电视观看游戏比赛的同时受到监控;第二层观众可以通过电视观看比赛与12个区的反应,同时也是游戏宣传画面的一部分;第三层技术人员负责操作游戏进程和监视12个区的举动,而第三层直接服从于施惠国总统的个人命令。此种模型与霍尔所说的“一种在文本和具有社会性的观众之间的妥协性阅读”极其合拍,三个围观层级之间既是同一看台的观众,又是具有对抗性的矛盾体。

同时,文本中有游戏评论者全程画外音点评暴力血腥背后的娱乐主题,多重围观效果的存在和“妥协性阅读”能够顺利进行得益于优势方先进技术的掌控。而先进的传媒技术作为娱乐活动的桥节点,一方面是围观的视角指向——通过暴力游戏多视角地揭示人性的矛盾;另一方面是通过多重围观本身诠释“娱乐至死”的合理性——“意义和快感的生产,尤其是在对抗中产生的意义较之快感更为重要”^⑤。因为文本中的围观模式本来就是统治与被统治、命令与服从的关系,而且通过国会区和12区共同欣赏同一个游戏将快感和威慑集于一身。可以看到,快感与意义并不矛盾,快感自身就是一种新意义的探索和阐释,是对某种强制性社会意义的抵抗。^⑥当然这种强制性的社会意义的抗拒与逃避已经跳出了文本本身,融入了时代元素,将人性向技术称臣的技术垄断模式拔高到技术独裁,这种对技术垄断的不断拔高是对技术的神化过程,即是说,文化到技术垄断里去谋求自己的权威,到技术里去得到满足,并接受技术的指令。同时,技术垄断需要一种新的社会秩序,和传统信仰相关的大量文化成分必然会迅速消解。^⑦娱乐文化作为一种非主流的文化也不例外,为满足体验用户的兴奋感、自由感和放纵感,大众传媒依靠技术创造出的拟态环境和超真实混淆了现实世界与虚拟世界。^⑧媒介制造出来的仿真拟像,之所以能被接受和发挥作用,是因为它符合了当下社会“技术至上”和“娱乐有理”的浮躁区间,现代人贪婪地享受着技术带来的视觉满足,是出于现代人追求感性欲望的本能——感性欲望在社会观念中合法性的获得。而合法性除去政治色彩后就只剩下感性娱乐欲望,伙同传媒技术给现代人追求欲望的本能以一路绿灯,当本能得不到适度的压制和束缚时,“娱乐”本身的异化尺度就会呈现出无下限的“娱乐至死”发展态势。

二 虚实互构:从游戏理论看模拟技术的内在张力

德国心理学家谷鲁斯(Karl Groos)将游戏理论定位为“本能论和虚拟论”:游戏一方面是一种虚拟性的生命活动,一方面是由本能所驱动。对于后者的解释,他认为较高级的游戏(竞争游戏)主要是逞能与炫耀本能所驱动的,最高级的游戏即(符号)艺术则是由摹仿本能所驱动的。由此看来,游戏与现实的界限原本是清晰的,在《饥饿游戏》文本当中,充满虚拟技术的游戏不仅仅是简单的角色扮演,而且在客观上是作为现实活动来进行的,这种客观的虚拟与现实一体性要求必须放弃惯有的虚拟意识,这样便将谷鲁斯理论中的主体是否具有虚拟意识的探讨更进了一步。

影片在秉承了游戏设计布局的同时,并没有将游戏的“可重复性”纳入进来,而是利用模拟的技术创造了(非复制)超真实的游戏场地,使“较高级的逞能与炫耀本能”和“最高级的摹仿本能”全部让位于“生存本能”。

游戏与人类对自身和客观世界的认识密切相关,游戏的过程就是强化这种认识的过程。所以游戏设计中用未来预测与复古情节的叠加造就了模拟技术与现实世界的同步。游戏本身也成为了模拟化生存环境的代名词,实现了现实社会与虚拟世界生成与运作之间的错位结构。这种错位关系是不可还原的,因为它不是任何可以被感知的对象化的差异或存在,而是一种原本的间隔(espacement),是时间与空间的互相生成。媒介技术观照下的当下社会,时间的空间化与空间的时间化以多媒体的形式呈现出来,既可以被感知,又无法触碰,类似于一种“梦幻”的构意结构,它造成内外区别同时又暗中抹去、跨越此区别,让内外处于一种奇妙的“错位”关系之中。^⑨虚拟的数据符号通过错位关系与现实互构,正如亚文化(此处指娱乐文化)传播中的惯用“拼贴”(bricolage)手法,用于生产和制作新的文化形式。比如游戏脚本的设计中既有历史原型,也有时空混搭穿越。如表-1所示:

表1 游戏文本与原型

饥饿游戏	12个区每年向国会区进贡24名少男少女	统治区(国会区) 12个区(被统治区)	“Panem”(施惠国)	国会区建筑
原型脚本	《荷马史诗》中忒修斯和牛头怪的传说。进贡的7对童男童女会在克里特迷宫中被牛头怪杀死	美国建国时拥有13个殖民	源于拉丁文“Panem et Circenses”(面包与杂耍)当权者向民众派发食物,也开展“娱乐”活动	原型设计源于1939年纽约世界博览会工业宇宙概念

虚实互构的游戏剧情设计通过现实的契合与史诗神话元素的逻辑建构了一个充满现代气息和复古风格的未来时空,正是模拟技术嫁接在现实世界的基础上,融入了未来预测与历史元素叠加的文本作品,秉承了真与假竞争中的一个平衡现实与虚拟之间的跨越。^⑩存在于模拟世界中的亚文化(比如杀人游戏、黑帮游戏和犯罪类的RPG角色扮演等暴力元素游戏)将摧毁虚拟世界中的仿真生命体当成一种娱乐,遵从着模拟式的游戏手册,在另一个“拟态环境”里体验“真实犯罪”的感觉。虚实互构是“拟态环境”逆袭的必经阶段,模拟技术的智能化和多元化正给我们打造着一个更为立体的虚拟环境。先进的技术一如既往地电影频频“亲和”,总是以种种不断出新的科技手段营造奇观来为人类造梦。^⑪如同《盗梦空间》最后发出的疑问——区分

现实与虚拟的图腾(陀螺)并没有停下:“现在的我们是不是仍然在模拟的盗梦行动里?”“模拟式”的虚实互构关系只是模拟技术与现实世界人类生存矛盾的开端,“拒斥→侵蚀→抗拒”的递进关系才可能是造成现实社会混沌与失序的真正阶段。人因沉湎于由符号所构成的模拟世界而远离真实世界。为此失却真实的自我、真实的人性。这种被符号世界所异化了的人,会把模拟的一切照搬到现实生活中,大规模的杀戮可能只被作为一种游戏,而横陈的尸体也不过是一连串数字。^⑫技术与人文的张力和悖论并不是数据时代特有的,但之前没有任何时代媒介技术能够像今天一样有实力模拟出一个超真实的现实,模糊“实”与“虚”之间的界限。

三 全景监狱:当技术统治成为一种理性

影片《饥饿游戏》巧妙地揭露出技术控制社会的两种类型,两者一唱一和,配合得天衣无缝。乔治·奥威尔和赫胥黎曾经从不同的向度思考了社会控制的类型,前者在其政治寓言小说《一九八四》中塑造了一个“老大哥”的统治者形象,他利用各种技术密切关注着所有的人,公众的一颦一笑、一言一行都在他的监控之下,并随时发号施令,所有的人噤若寒蝉,这是一种硬性的身体控制。后者在《美丽的新世界》中,描绘了一个人人相似、其乐融融的社会景象,这里没有烦恼,感官电影发达,性欲随时得到满足,就是没有自我,这是一种软性的精神控制。让两位先知没有想到的是,现代的传媒技术竟然让两种控制结合得如此贴合,甚至飞不进一只蚊子。《饥饿游戏》所描述的未来世界,12个区的民众是无法联合互通的,就连游戏场上、甚至来自同一个区的男女贡品都是互相杀戮的关系,“娱乐至死”的游戏规则和“无孔不入的监听”技术严格监控着信息沟通。影片中,每个人处于“一言一行都被记录的世界”,自由人彻底沦为了“囚徒”;观看者对此欢欣鼓舞,就连一些选手本身也因被关注而沾沾自喜,这是技术控制的完美体现。

用福柯的话说,整个社会变成了一个“全景监狱”。在福柯的描述下,“全景监狱”是一座被环形建筑物围绕的高塔,环形的建筑物分成许多牢房,一个犯人一间,窗户的设计让塔上的人随时看到犯人,犯人却看不到塔上的人,而且犯人之间无法交流。犯人既不知道自己是否被看,又感觉一直被看,这样既产生了顺从的身体,又产生了臣服的灵魂——权力就这样在意识内外无处不在。影片恰恰反思和批判了让现代自由人沦为“规训躯体”的机械技术体系。如影片所展示的,每个人的生活被各类(传播)技术包围,技术组成了一个“全景监狱”。国会区是游戏的主办方,文本中不止一次地展现了可视通讯、全方位电视直播、模拟技术、投射影像等先进的媒介技术,这些技术丰富多彩,视觉效果极佳,人们都趋之若鹜,这正是对当今社会技术发展日新月异最好的隐喻。曾有学者认为,随着传媒技术,尤其是网络的发展,“全景监狱”必然会转向“共景监狱”,围观结构将形成,众人可以互通信息,对控制者从下而上施加影

响,是众人对个体展开的凝视和控制,是一种民主和自由的社会状况。^①影片似乎对这种天真的乌托邦式的预言很不以为然,不仅使文本向“全景监狱”方向发展,而且使“全景监狱”的色彩更加浓厚,逆向的思维和布局方式暗喻了严密的网格化管理,甚至可以说是信息化管制。波兹曼曾下定论,“之所以技术统治文化没有摧毁工具使用文化的世界观,是因为产业主义的狂热刚刚出现,影响范围有限,还不足以影响人们的内心生活,也不能驱逐工具使用文化留下来的记忆和社会结构”。虽然技术的效果并未在意见或观念的层次上发挥作用,却逐渐地改变了“感官作用的比例(sense ratios)”或理解的形式。^②不管是印尼斯所谓的传媒技术对“心因性机制”的影响、麦克卢汉的感官延伸的论断,还是凯瑞提出的技术偏向所形成的文化偏向的观点,都体现了一种对媒介能动性的看法。

媒介技术的能动性随着科技的发展而增强,有可能反客为主,这是引起技术焦虑的原因。媒介技术虽然也隶属于诸多工具的一种,但也使人以“依赖”的方式沦为技术的手段,它首先设定了人类自古赖以生存的自然,其次设定了人本身,尤其是还设定了人的思想和感知,形成了虚拟的世界。并且那嵌入我们自己的延伸里的隐蔽的偏向实质上是理性的控制偏向。^③适度的理性总是与感性保持着微妙的辩证关系,但是,绝对的理性则追求绝对的控制,全面统治人的感觉世界,使人类生活组织不断“理性化”,让人认为不断地追求技术才是合理的状态和不落伍的标准,常常使理性凝聚为空洞的理念或固化的意识形态,以至于理性的标准也成为了用技术的掌握程度来衡量。

技术理性超越经验式的感性模式后,就会在加固人们对技术的信念的同时,构建人们对技术世界崇拜的基础,使之在不知不觉的情形下进入技术统治的模式,并且其间受控于“理性”的人把理念当作真实,甘愿并且乐此不疲地自我囚禁在技术布控的“全景监狱”中。正如霍尔所言,技术的霸权运作成功,有赖于被支配阶级和集团的积极赞同。^④我们从影片中欢欣鼓舞的观众和热衷于表演和杀戮的选手就可以看出对于技术的某种臣服。理性在人的疏忽处乘虚而入,实现对人的生活理性安排,而媒介就在理性嬗变为技术理性的过程中表现着理性控制的本性。^⑤理性的无限僭越和滥用,又使人生活抽象化、片面化,使人不得不遭遇李普曼所说的“拟态环境”,在自己的社会里成为局外人。^⑥而媒介技术正是这种普遍赞同的生产者。于是,在现代社会,人的政治、经济、社会、文化生活都得到“理性”(技术)的安排。

结 语

对技术的焦虑态度并不可怕,哲学自古至今都把技术遗弃在思维对象之外,技术即无思。^⑦技术统治的厉害之处就在于它摒弃了传统统治方式的“强制性”,而是以提供高效的生活节奏和多彩的娱乐休闲方式作为切角来实现其控

制的,使得人们心甘情愿地而不是被迫地纳入到现存社会体系中。诚如所言,“今天的普通人和中世纪的普通人一样容易轻易上当,中世纪的人相信宗教的权威,今天的我们相信科学技术的权威”。^⑧技术统治与其产生的技术文化同步进行,当技术统治真正地融入文化,技术性手段作为初始的主要手段也会进化到更高阶段,那就更像是无形的监狱,从外在的技术控制到内在的文化控制,人们被束缚在技术世界中被动地跟随技术手段的更新升级和技术理念的更新,对技术的入侵和牵制毫无察觉,在异度空间里不思救赎。因此,真实的人文问题是:媒介技术究竟把人们引向何方?能否实现实与虚的和谐共生?在多大程度上能放人类精神自由一条生路?

注释:

①李玮、蒋晓丽《论新闻图片的符号修辞与意指实践——引入一种新闻图片的符号学分析方法》,《新闻界》2012年第22期。

②蒋晓丽、冯乐《文化的传媒化与传媒的文化化——现状、症候与反思》,《当代文坛》2012年第5期。

③郝建《美学的暴力与暴力美学——杂耍蒙太奇新论》,《当代电影》2002年第5期。

④⑧蒋晓丽等著《奇观与全景——传媒文化新论》,中国社会科学出版社2010年版,第275页,第310页。

⑤参见费斯克《阅读大众》,波士顿1989年版,第12页。

⑥罗纲、刘象愚主编《文化研究读本》,中国社会科学出版社2000年版,第36页。

⑦⑩[美]尼尔·波兹曼《技术垄断——文化向技术投降》,何道宽译,北京大学出版社2007年版,第75页,第7页。

⑨[法]德里达《论文字学》,汪家译,上海译文出版社2005年版,第96-99页。

⑪赵毅衡《符号学原理与推演》,南京大学出版社2011年版,第40页。

⑫蒋晓丽、石磊《传媒与文化——文化视角下的传媒研究》,华夏出版社2008年版,第178页。

⑬郑元景《虚拟生存研究》,社会科学文献出版社2012年版,第98页。

⑭喻国明《媒体变革:从“全景监狱”到“共景监狱”》,《人民论坛》2009年第16期。

⑮Marshall McLuhan·Understand ing Media ,The Extensions of Man [M]. New York:McGraw Hill ,1965

⑯⑰单波、王冰《媒介即控制及其理论想象》,《新闻与传播研究》2010年第2期。

⑱[英]斯图亚特·霍尔等《文化·传媒·语言》,伦敦1981年版,第87页。

⑲[美]威廉·巴雷特《非理性的人——存在主义哲学研究》,段德智译,上海人民出版社1992年版,第36页。

⑳参见[法]贝尔纳·斯蒂格勒的《技术与时间——艾比米修斯的过失》,裴程译。

(作者单位:四川大学文学与新闻学院)
责任编辑 鄢然