



《黑客帝国》是反乌托邦电影的代表作之一

# 反乌托邦文化:从小众到流行

最近,美国民众出现了一股阅读反乌托邦文学的热潮,在亚马逊网站上,《美丽新世界》等反乌托邦小说销量骤增。有评论认为,当下美国民众对美国的未来感到了迷茫,所以从书中寻找答案与慰藉。

在1516年乌托邦这个概念诞生后不久,对它的疑问和思考也就随之出现。500年来,“反乌托邦”也从一开始的文学范畴,逐渐延伸到电影、游戏等领域,并成为一种重要的文化。

现代快报记者 曾浩

## 美国新一波反乌托邦热潮

特朗普应该不会想到,他成为美国总统这件事会催生人们对一类文学的热情。

亚马逊网站的图书销售排名显示,一批反乌托邦文学作品在特朗普就任后先后冲进销售前十,其中有英国作家阿道司·赫胥黎的《美丽新世界》,加拿大作家玛格丽特·阿特伍德的《使女的故事》,另一部之前不太为人知晓的反乌托邦小说也陡然走红,一度打入亚马逊畅销书排行榜前五,这本书就是美国作家辛克莱·刘易斯的《不会发生在这里》。雷·布拉德伯里的《华氏451》也上过榜。

一千多年前,哲学家柏拉图构想了一个由哲学家担任国王的理想国,到1516年,英国爵士托马斯·莫尔写下了《乌托邦》,这个概念成为了一个“理想的现世天堂”的代称。这个天堂不是由神创造,而是依靠人的理性与美德造就出来的。乌托邦文学的总体特征是描绘了一个秩序井然、科技发达、高度统一的国度,但这都是建立在人们都是完美的人类基础上的。

反乌托邦文学随着人们对乌托邦的质疑而诞生。反乌托邦文学中比较具有代表性的作家有:俄国的扎米亚京、英国的阿道司·赫胥黎以及乔治·奥威尔。作为反乌托邦小说的先驱,扎米亚京的《我们》更像是一部关于反乌托邦总体哲学的宣言。书名中就暗含着所有反乌托邦小说的第一个关键要素——“乌托邦”是去个性化的、集体性的、严格遵照理性规划的。阿道司·赫胥黎的《美丽新世界》受《我们》

影响很大,但作者在书中颇有先见之明地提出了人造胚胎技术、抗抑郁药,科学伦理入侵传统伦范畴的悲剧,在这个没有差错、没有悲伤的新世界中,科学秩序高过一切基于人性设立的社会政治秩序。

反乌托邦文学无疑是对于乌托邦的质疑与反讽,因此不难理解美国民众对于未来的迷茫和担忧——特朗普能够带领人们走向一个他提出的乌托邦式的,再次伟大起来的美国吗?还是会像那些反乌托邦小说描绘出的图景?或许美国民众开始怀疑美国的未来,于是从反乌托邦小说里寻找答案与慰藉。

## 大银幕上的“反乌托邦”

作为文学的一个类型,反乌托邦小说算不上大众,但从20世纪中后期以来,越来越多的文学作品,尤其是科幻作品带上了反乌托邦色彩的背景设置。这也许是作家们的创作使命感使然,也可能是一种时代潮流——相比传统科幻小说技术合理性的高要求,反乌托邦想象中那些架空的未来中更可以产生夸张刻意的梦想。而《黑客帝国》《饥饿游戏》《分歧者》《移动迷宫》则以电影这种大众传播方式,向世界潜移默化地施加反乌托邦文化的影响。这仿佛也标示着反乌托邦小说从愤世嫉俗的少数,向流行文化的转移和过渡。

科幻片的巅峰之作《黑客帝国》系列讨论了人工智能和反乌托邦。影片中,网络黑客尼奥对这个看似正常的现实世界产生了怀疑。但墨菲斯告诉他,现实世界其实是由一个名叫“母体”的计算机人工智能系统控制,人们就像他们饲养的动物,没有自

由和思想,而尼奥就是能够拯救人类的救世主。

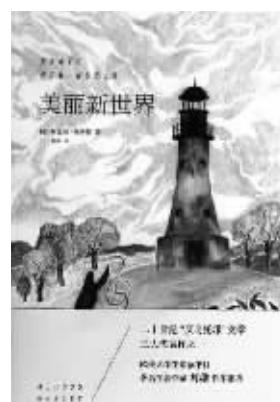
2008年,反乌托邦小说《饥饿游戏》横扫畅销书排行榜,其后改编的同名电影更是创下票房纪录。《饥饿游戏》的科幻感并不明显,末世感和肉搏战才是最大的看点。在《分歧者》中,未来的芝加哥社会已经被分成了五个派系,每个派系都拥有纯粹的美德,所有16岁的人必须在这一天选择他们余生将要奉献给的派系。加上近年的《移动迷宫》系列,这三部作品可以成为青少年的反乌托邦三部曲。

为什么反乌托邦文化能够从小众走向大众?固然是借助了电影这一大众手段,更因为在今天这个多元化的时代,自由和个性愈发得到世人的重视,尤其在美国这个强调个人至上的国家,反乌托邦文化的流行简直是必然的。

## 2016年的反乌托邦游戏热

从文学到电影,反乌托邦文化的另一个领域是游戏。以此为主题的游戏中,最为著名的是《生化奇兵》系列,稍逊一筹的有《镜之边缘》《勿忘我》等。在这些商业游戏中,玩家所扮演的大多是身处看似完美实则存在问题的社会中,身怀绝技起来反抗的“英雄”。

游戏公司2K games的著名射击游戏《生化奇兵》为玩家们塑造了一个失落的海底乌托邦——极乐城,极乐城的缔造者莱恩不接受一切需要照顾弱势族群利益的制度和宗教,决定建设一个只属于精英人物、人人能够自由发展、为自己谋福利的乌托邦。但实际上极乐城的自由,

《我们》  
[俄国]扎米亚京 著《美丽新世界》  
[英国]赫胥黎 著《使女的故事》  
[加拿大]阿特伍德 著

必须是莱恩控制下的自由。莱恩开始动用强权来镇压自己的敌人,最终导致了极乐城分裂和民众起义,一场乌托邦的华丽之梦毁于一旦。在续作《生化奇兵:无限》中,故事搬到了天空之城哥伦比亚,那里有发达的科技与安静的生活,孩童们在街道上肆意地玩耍,人们席地而坐享受生活……但是随着游戏的进行,光鲜背后的肮脏一点一滴暴露了出来,天空之城的缔造者被居民尊称为圣父的康斯托克有着绝对的权力,并压榨下层贫民,与玩家初遇哥伦比亚形成了强烈的对比。

《勿忘我》有一个独特的主题“记忆”,游戏设定在近未来2084年的巴黎。在游戏世界中,有一个可以捕获记忆并且可以自由在线交换和交易的系统,人们可以通过记忆接口把珍贵的记忆存入银行,或者把痛苦的记忆永久删去。然而这个看起来完美的系统有着相当大的隐患,某国精神病患者将自己的记忆存入了民用记忆银行,病态记忆流入市场,导致19万市民遭受记忆污染,致使犯罪率和自杀率大大提高,并且记忆接口也产生了变异从而创造了外形恐怖的——突变者。

2016年,游戏圈的反乌托邦潮流是前所未有的,有十多部游戏以此为主题。在此之前,从未有哪一年,“反乌托邦”以如此密集而丰富的形态出现在游戏领域。

德国的一家游戏工作室在2016年推出了一款模拟监视游戏《奥威尔》,设计师马克思和泰勒称,游戏从斯诺登事件得到灵感。2014年6月,前CIA职员爱德华·斯诺登在香港向《卫报》与《华盛顿邮报》披露了有关“棱镜计划”(PRISM)的秘密文档。这些文档显示,美国国家安全局从2007年起在世界范围内对即时通信和既存资料进行监听。而游戏《少数幸运儿》则把背景设定在1960年的架空英国,所有人戴着滑稽的面具,被逼着服用快乐药丸,玩家要伪装并逃离这个疯狂的城市。不过话说回来,乌托邦虽然是一种空想,但也算不得疯狂。2005年,美国学者拉塞尔·雅各比出版了《不完美的图像:反乌托邦时代的乌托邦思想》一书,指出“切实可行的改革有赖于乌托邦梦想——或者至少可以说,乌托邦理想推动着与日俱增的进步”,我们在反乌托邦中应当领悟的,不是针对未来的恐惧、厌恶与逃避,而应当获取面对未来,或者说面对通向未来的勇气。人们有多么质疑乌托邦,就有多么向往它。