Art Research Letters 艺术研究快报, 2026, 15(4), 562-569
Published Online November 2026 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/arl
https://doi.org/10.12677/arl.2026.154075

Hans汉斯

符号学视域下《异次元骇客》的“自我–身份”问题

王智妙

重庆邮电大学传媒艺术学院，重庆

收稿日期：2026年10月2日；录用日期：2026年10月24日；发布日期：2026年11月4日

摘　要

以谜题电影《异次元骇客》为分析对象，旨在从符号学视角探究虚拟现实嵌套叙事中人物“自我”与“身份”的建构机制。该影片通过1937、1999、2024三个层级的时空系统，构建了不同的“符号语境”，使人物性格成为一种动态的表意实践。研究核心援引中国符号学家赵毅衡先生的相关论述，区分了作为意义主体的“符号自我”与在具体表意中临时扮演的“文本身份”。通过对道格拉斯·霍尔、简·富勒等主要人物的分析，揭示了其“自我”在穿越不同现实层级时发生的水平位移与分裂，而其“身份”则随着符号语境的切换被不断重构与覆写。最终，在由代码与记忆植入所操控的世界里，人物的性格呈现遵循着“符号自我”与“文本身份”之间的张力逻辑，而人物内在的自我选择与判断则成为在虚幻中确认主体意识的最后锚点。在AI技术深度参与内容生成与身份表达的今天，该分析亦为理解技术赋能下自我表达的更多可能、以及如何在符号洪流中保持主体意识的自觉，提供了符号学层面的启示。

关键词

《异次元骇客》，谜题电影，符号学，符号自我，文本身份

The “Self-Identity” Problem in *The Thirteenth Floor* from the Perspective of Semiotics

Zhimiao Wang

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

Received: October 2, 2026; accepted: October 24, 2026; published: November 4, 2026

文章引用: 王智妙. 符号学视域下《异次元骇客》的“自我-身份”问题[J]. 艺术研究快报, 2026, 15(4): 562-569.
DOI: 10.12677/arl.2026.154075

Abstract

Taking the puzzle film *The Thirteenth Floor* as its object of analysis, this study aims to explore, from a semiotic perspective, the construction mechanisms of characters' "self" and "identity" within the nested narrative of virtual reality. Through a spatiotemporal system comprising three levels—1937, 1999, and 2024—the film constructs different "semiotic contexts", rendering character personality a dynamic signifying practice. The core of the research draws on the relevant discussions of the Chinese semiotician Zhao Yiheng, distinguishing between the "semiotic self" as the subject of meaning and the "textual identity" temporarily enacted in specific signifying practices. Through an analysis of major characters such as Douglas Hall and Jane Fuller, the study reveals the horizontal displacement and splitting of their "selves" as they traverse different levels of reality, while their "identities" are continually reconstructed and overwritten with the shifting of semiotic contexts. Ultimately, in a world manipulated by code and implanted memories, the presentation of character personality follows the logic of tension between the "semiotic self" and "textual identity", while the characters' inner self-choice and judgment become the final anchor for confirming subjective consciousness within illusion. In an era when AI technology is deeply involved in content generation and identity expression, this analysis also offers semiotic insights for understanding the greater possibilities of self-expression empowered by technology, and for how to maintain the awareness of subjective consciousness amid the torrent of signs.

Keywords

***The Thirteenth Floor*, Puzzle Film, Semiotics, Semiotic Self, Textual Identity**

Copyright © 2026 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

近年来，在影视艺术领域下，谜题电影正在以一种势不可挡的趋势蓬勃发展，并且成为当代电影发展的新潮流。谜题电影是一种横跨各种题材和类型的超类型，其“谜面/谜底”式“编码/解码”机制贯穿导演、电影文本和观众三个层次，是一种以复杂叙事结构著称的电影类型[1]。诸如《盗梦空间》等影片，通过虚拟世界、记忆植入以及时空嵌套等设定，将核心命题“我是谁？”置于电影文本中进行拷问。

而电影《异次元骇客》正是此类型电影中一部具有分析价值但被低估的典型。该片由约瑟夫·鲁斯纳克执导，于 1999 年 5 月 28 日在美国上映。在电影中，导演没有玩视效，而是用各种思考和智慧把虚拟和真实的界限做了模糊处理，是一种更为冷峻、偏向黑色电影风格的叙事。电影构建了一个双重虚拟现实嵌套的世界，不仅探讨了“真实”的虚幻性，更细腻地展现了身处不同现实层级中的人物性格。其中自我认知与身份认同在不同语境下随着叙事迷宫的开合而流转和重构，是电影叙事文本中值得深究的特色。特别是电影中的叙事焦点牢牢锁定在人物上，影片角色设定虽然不复杂，但就其“身份–自我”而言，为研究虚拟世界中人的主体性提供了绝佳样本。

本文将以符号学的角度出发，来探讨封闭电影文本中《异次元骇客》的人物自我与身份的建构，具体而言，作为自我最外显的符号化表现——人物性格的呈现，在这一叙事文本中，遵循着怎样的符号学运作机制。而在 AI 技术深度参与内容生成与身份表达的当下，这一问题的探讨亦具有了更为迫切的现实

意义：当算法可以模拟人格、生成记忆、甚至“创造”身份时，我们如何在符号的洪流中确认自我的存在？这既是《异次元骇客》在 1999 年提出的预言式追问，也是本文试图借助符号学理论回应的当代议题。

2. 符号学下的“身份–自我”

2.1. 符号学

罗兰·巴特先生对于符号学的解释为：“作为一种研究方法，现代符号学从意义活动的角度考量人类社会的方方面面，发现大量的社会文化现象本质上都是符号和符号作用的结果。”[2]中国符号学家赵毅衡先生提出：“符号是被认为携带意义的感知；意义是符号学的核心，因此符号学就是意义学，就是研究意义的形式规律。”[3]

在符号的具体构成机制上，罗兰·巴特先生指出语言符号是一种声音模式和概念的结合体，他将这两个构成要素分别命名为“能指”和“所指”。“能指”即语言符号的“影像形象”，“所指”则指语言符号所表达的概念。也就是说，“能指”和“所指”的关系是形式与内容的关系，通过“能指”即形式来表达“所指”即思想[4]。从电影《异次元骇客》的角度来看，该电影最让人记忆深刻之处就在于不同层级中人物性格的变化，因此每一个角色的外在表现皆可视为能指，其所指向的内在“自我”则是所指，二者的结合构成身份认同的符号结构。在《异次元骇客》中，人物在多重现实中切换，其性格特征随情境变异，恰恰揭示了身份作为符号系统的不稳定性与可重构性。这就引申出符号学当中“身份–自我”问题的阐释，也就是本文的核心所在。

2.2. 自我与身份问题

赵毅衡先生认为，自我无法在真空中冥思而成，必须在持续的社会表意与解释活动中，通过与他者的符号交换来建构。因此，自我从本质上来说也是一种“符号自我”，一个自觉的自我，因为他思考世界的意义，反思自己的意义，寻找的是自己存在于世界上的意义。它就相当于一个意义的汇聚点和发射站，具有一种动态位移的能力。这种位移可以表现为水平方向：自我思考在“过去–当下–未来”的时间轴上横向展开；也可以表现为上下方向：自我符号随着社会表意活动或生理性的强弱而上下浮动。在电影《异次元骇客》中，角色穿越不同时间层级的虚拟世界(1937~1999~2024)，将这种“水平位移”体现得淋漓尽致[5]。

与“符号自我”这一相对稳定的意义中心不同，“身份”是每一次具体表意行为中的临时性、功能性角色设定。赵毅衡先生指出：“身份是任何自我发送符号意义，或解释符号意义时必须采用的一个‘角色’，与对方、与符号文本相关的一个人际角色或社会角色。”[6]因此，任何一个表意文本都具有某种身份——不是表意人采取的身份，而是文本具有的“文本身份”。身份并非独立存在的实体，它依附于具体的符号活动，并随语境变化而被不断重构。例如在《异次元骇客》中，每一个时间层级的主要角色都拥有多重身份，这些身份并不指向一个固定不变的本质，而是在不同符号语境中被临时赋予和反复覆写。

在众多文本身份的切换中，符号自我还需要一个相对稳定的判断点。这个判断点不参与具体表意，却影响着自我如何选择、如何行动。在《异次元骇客》中，当道格拉斯·霍尔发现自己是代码、当身份被不断植入和覆写时，真正支撑其主体意识的，正是这种内在的选择与判断。

3. 时间层级嵌套：《异次元骇客》的符号化语境建构

在符号学中，聚合轴与组合轴是分析符号系统运作的两种基本关系。聚合轴又称“选择轴”，指的是在符号系统中，各个符号之间的选择关系——即从一组具有相似功能的符号中选择一个来使用；组合轴又称“结合轴”，指的是符号之间的组合关系——即将选定的符号按照一定规则组合成一个完整的表

意文本。简言之，聚合轴是“选择”，组合轴是“组合”。在电影《异次元骇客》中，1937 年、1999 年、2024 年三个平行世界构成了聚合轴上的三个选项，它们各自独立、平行存在，为人物提供了不同的符号语境；而这三个世界通过“嵌套”关系组合在一起，形成下层–中层–上层的层级结构，则构成了组合轴上的意义组合方式。正是这种“聚合轴上的平行选择”与“组合轴上的嵌套组合”，共同建构了影片多层级的符号化语境。

3.1. 聚合轴：三重平行世界的符号选择

在聚合轴上，1937 年、1999 年、2024 年三个世界各自构成一套自洽的符号文本系统，拥有独特的符号语境，为生活在这个世界的人们提供稳定的文本身份阐释。

1937 年：较低层级的复古世界。这个世界被建构为一个色彩较为单一的典型复古时空，其符号与对象之间有形象或因果联系，比如高反差的阴影、复古的汽车和服装、慵懒的爵士乐、雨夜湿漉的街道，这些符号指向一个充满欲望和单一复古的意义世界。这个世界的人们其文本身份较为清晰和固化，因为其源自于虚拟世界 1999 年所衍生出来的世界，符号语境的构建还尚未成熟，对于其虚拟世界的边界容易被发现和打破，意义看似直接源于物质环境与社会关系。

1999 年：中等层级的控制世界。电影叙事主要集中于这个世界。相比于 1937 年世界的“真实感”，1999 年的世界呈现出一种高精度仪器化的世界，其视觉符号如冷色调、计算机、各种高科技系统以及简洁的室内设计使得这个世界看起来比 1937 年更为高级。其中主人公道格拉斯·霍尔与汉农·富勒本身就是电脑科学家和高级程序员，1937 年的世界正是他们通过计算机而创造出来并进行控制的虚拟世界，其核心符号活动是编写代码、监视屏幕、植入记忆等，身体与感官体验被贬低，理性认知被抬高，对下层世界而言，这个世界更为高级和科技化。

2024 年：较高层级的理想化世界。这个世界是电影叙事的最高层级，也是相对于 1937 年和 1999 年世界的一套绝对的元符号系统，视觉符号诸如泛黄的色调、一望无际的海面、精细化的科技仪器以及毫无绿色植物的点缀都使这个世界看起来更加具有未来感，是一种理想化的科技世界，同时也是 1937 和 1999 的最终缔造者。但是影片最后，导演艺术化的处理，犹如拔掉电脑插头般的戛然而止却给观众留下了无限的遐想：“是否还有比 2024 更高层级的世界？”

3.2. 组合轴：嵌套结构与语境体系

如果说聚合轴呈现的是三个平行世界的“选择关系”，那么组合轴则揭示了这三个世界如何通过“嵌套”组合成一个完整的表意系统。在《异次元骇客》中，1937 年、1999 年、2024 年并非简单的并列关系，而是层层嵌套的层级结构：2024 年世界创造了 1999 年世界，1999 年世界又创造了 1937 年世界。这种“2 套层结构”使得每一个世界既是上一层的“被造物”，又是下一层的“创造者”，由此形成了一套复杂的符号语境体系。

在这种嵌套结构中，不同层级的符号语境并非彼此隔绝，而是通过记忆植入、认知依附等符号活动相互渗透。上层世界的人物可以通过记忆植入“依附”到下层世界的人物身上，从而在下层世界中获得新的文本身份；而下层世界的人物在发现自身处境的虚幻性后，也可能对上层世界产生认知突破。正是这种跨层级的符号流动，使得人物的“符号自我”在不同语境中发生水平位移，其“文本身份”也随之被不断重构与覆写。

因此，聚合轴上的三重平行世界为人物提供了不同的符号语境选项，而组合轴上的嵌套结构则决定了这些语境之间的层级关系与渗透方式。二者共同构成了《异次元骇客》多层级的符号化语境体系，也为后文分析人物“自我–身份”的建构机制提供了分析框架。

4. 人物群像与主体选择：《异次元骇客》的“身份–自我”解析

赛缪尔·亨廷顿认为：“身份是一个人或一个群体的自我认识，它是自我意识的产物：我或我们有什么特别的素质而使得我不同于你，或我们不同于他们。”[7]结合前文所述的符号学“身份–自我”理论可知，自我是各种身份的集合，也是身份的出发点，自我在不同的符号活动中可以并且必须展演为一定的身份。《异次元骇客》中各人物在各个时空的动态位移，使得角色具有多重身份，其背后每个人的自我与性格也值得深入分析。

4.1. 主与次：人物谱系中的身份展演

1. 主要人物

汉农·富勒。该人物没有被上层世界进行认知植入，因此影片中只体现出两个身份。作为1937年世界的“创建者”之一，其身份1必然是具有高智商的科学家身份，科学家的伴随文本必然是严谨且一丝不苟的，因此他只能通过记忆植入依附在1937年的葛尔森身上，从而在这个世界释放其不为人知的另一面——好色之徒的身份2，也就是该人物真正的性格所在。在1937年符号语境中，书店、雨夜、爵士乐、复古汽车等是聚合轴上的典型元素，它们共同指向一个复古、秩序感较强的世界。汉农·富勒以葛尔森身份出现时，其1999年科学家的记忆植入(组合关系)与1937年语境中的“好色之徒”行为发生冲突，使葛尔森原有的老板/丈夫身份认同被搅动。

道格拉斯·霍尔。作为电影的主角，其身份多达四重：身份1是科技公司的程序员，与汉农·富勒交好；身份2是调查者，作为汉农·富勒的好友和合作伙伴，调查汉农·富勒的死因；身份3是对下层世界的认知植入，依附到下层世界约翰·弗格森的身上来探索汉农·富勒留下的秘密；身份4则是来自上层世界的认知植入，即2024年世界的大卫。由此我们明显得出，身份1、2、3都属于道格拉斯·霍尔的“自我”，在穿越到1937年世界时所体现出的临危不惧、聪明果敢等特质正是该人物的性格所在。1999年世界中的计算机屏幕、代码、监控系统等，是控制世界的典型聚合项；而1937年世界的复古街道、书店、老式汽车等则是另一套聚合项。当道格拉斯以约翰·弗格森的身份进入1937年世界，他的调查行为与1937年语境组合在一起，产生“外来者”与“本层人”的冲突。例如他在书店、旅馆等场景中的追问，不断动摇他对自身身份的确认。

简·富勒。1999年世界的该人物有三个名字：简·富勒、珍妮、娜塔莎，但在影片中却只体现出二重身份。身份1是超市的收银员——娜塔莎，也就是真正处于1999年的人物，因此该人物的“自我”和性格都体现在身份1上。而身份2则是来自于2024年世界的认知植入，在2024年这个人物的真实名字叫珍妮，当她依附于娜塔莎身上时，为自己打造了简·富勒的身份。娜塔莎在1999年超市收银台、制服、日常对话等聚合项中形成本层身份；来自2024年珍妮的记忆植入则构成组合关系，使“简·富勒”这一名字成为被打造出来的文本身份。她对道格拉斯的情感因此不再单纯属于娜塔莎，也不完全属于珍妮，而是在跨层组合中发生归属困难。

珍妮父亲。身份1是2024年科技公司的老板，而身份2则是作为珍妮父亲的家庭身份，显然两者都是其“自我”的体现，而电影中和蔼慈祥的父亲身份正是其性格所在。

珍妮。其身份1是2024年科技公司的科技员和开发者，身份2是其女儿的角色，身份3则是她依附在1999年娜塔莎身上的认知植入，以上身份都是珍妮的“自我”，但是其性格体现在身份3时的敢爱敢恨、美丽大方。

大卫。和道格拉斯·霍尔一样有着四重身份，身份1是他的社会身份也就是科技员和开发者；身份2是他的人际关系身份即珍妮的丈夫；身份3是其依附于道格拉斯·霍尔身上的认知植入；身份4则是1999年道格拉斯·霍尔打破认知偏差，对大卫的依附和替代。结合上文，我们可以得出身份1~3才属于

大卫的“自我意识”，其性格表现在身份 3 认知植入时的偏执、攻击性较强的一面。

2. 次要人物

葛尔森。其身份有三重，即作为拥有书店的老板身份 1、作为其妻子丈夫的家庭身份 2，以及来自 1999 年世界的汉农 • 富勒的符号文本身份 3。就前两者而言，作为老板，他打理好书店、勤勤恳恳做生意；作为妻子的丈夫，他深爱妻子、洁身自好，因此葛尔森给我们呈现出了一个正面形象。故我们可以将老板和丈夫看作是葛尔森的“自我”，是其自我意识的体现，两者的区别只在于他的家庭身份 2 更多地代表着该人物的性格。而其身份 3 是上层世界的身份记忆对下层世界的人物进行强行植入，不属于“自我”。

约翰 • 弗格森。该人物的身份同样可以分为三重，即作为银行“打工人”的职员身份 1，作为人际关系中爱跳舞的舞者身份 2，以及来自 1999 年世界的调查者身份 3 (道格拉斯 • 霍尔)。同理，约翰 • 弗格森的“自我”也是身份 1 和身份 2 的集合，二者区别同样在于其舞者的身份 2 更能体现出该人物的性格，凭此二者我们可以得出约翰 • 弗格森是一个爱财又圆滑，并且有不良习惯的市井小民形象。身份 3 则是来自上层世界的记忆认知植入，同样不属于他的“自我”。

杰瑞 • 亚斯敦。影片中该人物一出现，就给我们深深打上了“酒保”的身份烙印，即他的身份 1；而当他偷看上层世界汉农 • 富勒的信件后，在进行调查过程中所体现出来的粗暴、莽撞则是其身份 2，也是该人物性格的体现，前两者都是他的“自我”。而身份 3 是来自上层世界的记忆植入，不属于其“自我”范畴。

贾森 • 惠尼。该人物同样有三重身份，但是其身份解析较为简单。身份 1 是模拟出 1937 年世界的程序员身份，在这过程中他配合道格拉斯 • 霍尔进行真相探知，因此是其“自我”和性格的体现；而身份 2 则是他因为好奇而进行的对下层世界的认知植入，从而依附到了 1937 年杰瑞 • 亚斯敦的身上，但一出场便被车撞死，属于他的“自我”，但并未体现出性格。身份 3 则是下层世界杰瑞 • 亚斯敦对其的依附。

4.2. 自我锚定：在再生、冲突与抉择中确认主体

综合上述人物分析，我们可以得出：自我决定身份，但身份又可以反作用于自我。电影中的同一人物有时可以体现出截然不同的性格、习惯与爱好，那么在这样的情况下，一个人的选择与责任归属则是其根本所在，也就是自我在多重身份中的选择与判断。

1. 再生：身份的覆写与重构

在《异次元骇客》中，人物的身份并非一次给定、终身不变，而是在跨层穿越中不断经历“再生”。所谓再生，指的是原有的文本身份被上层世界的记忆植入所覆盖，从而在下层世界中生成一套新的身份认知。道格拉斯 • 霍尔从 1999 年的程序员，到 1937 年的调查者，再到 2024 年大卫的依附对象，每一次穿越都是一次身份的再生；简 • 富勒从 1999 年的收银员娜塔莎，到 2024 年的珍妮，再到“简 • 富勒”这个被打造出来的名字，同样经历了身份的反复覆写。这种再生并非简单的替换，而是新旧身份在同一躯体中的叠加与冲突，由此产生了人物性格的多重面向。

2. 爱恨之间：跨层关系中的自我与他者

在身份的再生过程中，人物之间的关系也呈现出跨层级的复杂性。道格拉斯 • 霍尔与简 • 富勒之间的情感，既是 1999 年世界中两个“本层人物”的相遇，又牵涉到 2024 年世界中大卫与珍妮的夫妻关系。当大卫通过认知植入依附于道格拉斯 • 霍尔身上时，他对简 • 富勒的情感究竟属于道格拉斯，还是属于大卫？同样，当珍妮依附于娜塔莎身上时，她对道格拉斯的情感又该如何归属？这种跨层的情感关系，使得“自我”与“他者”的边界变得模糊。而汉农 • 富勒通过记忆植入依附于葛尔森身上时所表现出的好色之举，以及道格拉斯 • 霍尔在调查过程中与下层人物的冲突，则进一步揭示了身份再生所带来的责任

归属困境：当一个人可以“成为”另一个人时，他的行为该由谁来负责？

3. 独立与依附：主体性的确立与动摇

《异次元骇客》中的人物始终在“独立”与“依附”之间摇摆。一方面，每一个层级的人物都试图确认自己的独立性——道格拉斯·霍尔执着地调查真相，正是为了证明自己不是一个被操控的代码；另一方面，人物又不得不依赖上层世界的记忆植入来获得完整的自我认知——简·富勒的“简·富勒”身份本身就是一个被植入的产物。这种独立与依附的张力，构成了人物主体性确立与动摇的核心矛盾。当道格拉斯·霍尔最终发现自己只是 2024 年世界大卫的一个依附对象时，他的主体性遭遇了根本性的动摇；但正是在这一刻，他仍然选择追问真相、保护所爱之人，这种选择本身便是主体性的体现。

4. 选择与责任：自我的确认

最终，在由代码与记忆植入所操控的世界里，人物的性格呈现遵循着“符号自我”与“文本身份”之间的张力逻辑，其内在的自我选择与判断成为在虚幻中确认主体意识的最后锚点。无论是道格拉斯·霍尔的临危不惧、简·富勒的敢爱敢恨，还是大卫的偏执与攻击性，这些性格特质并不因其身份的多重性而失去意义；相反，正是在身份的不断切换与覆写中，人物所做出的选择，才真正揭示了“自我”的真相。葛尔森作为一个正面形象，并非因为他拥有一个固定不变的本质，而是因为他在每一个身份中都以善意行事；大卫的偏执与攻击性，也并非源于他的某单一身份，而是他在跨层依附中所做出的极端选择。因此，选择的对错与责任归属，不取决于身份的多寡，而取决于自我在面对身份切换时如何抉择。

5. 结论

“认识你自己”——德尔斐神庙的古老箴言，在谜题电影《异次元骇客》中得到了当代回响。影片通过 1937、1999、2024 三个层级的时空嵌套，揭示了人物“符号自我”的水平位移与“文本身份”的反复重构，并最终指向自我在多重身份中的选择与判断，这成为确认主体意识的最后锚点。身份可以被覆写，但选择与责任始终属于自我；符号可以被生成，但意义的判断终究需要人来完成。

而当我们将目光投向当下，人工智能技术的迅猛发展正在为这一命题注入新的时代内涵。如果把影片中的“记忆植入”理解为一种符号输入机制，那么当下的社交媒体算法与“信息茧房”就与之形成有趣对照。算法根据用户的点击、停留、点赞等行为，不断推送相似内容，实际上是在为用户构建一套看似自然、实则被筛选过的“文本身份”：你喜欢什么、相信什么、属于哪一类人，都被符号系统反复确认。久而久之，用户容易把算法推荐的世界误认为全部世界，“符号自我”也在不知不觉中被塑造。因此，面对算法生成的“符号洪流”，我们有必要保持警惕：一方面，意识到推荐内容只是聚合轴上的部分选项，并非全部；另一方面，主动寻求多样的符号输入，接触不同观点、不同媒介、不同生活经验，让“符号自我”在更丰富的选择中保持弹性。这样，才可能在技术赋能的同时，维持主体意识的自觉。技术赋能带来的不仅是效率的提升，更是符号活动在新时代的延伸与扩展。

《异次元骇客》给予我们的启示，不是对技术的恐惧与拒斥，而是对主体性的珍视与坚守。在人工智能时代，我们应当以积极的态度拥抱新技术，在技术赋能的同时守住自我选择与判断这一锚点，在纷繁的符号世界中保持独立判断。正如影片中道格拉斯·霍尔在发现自己只是代码之后，仍然选择追问真相、保护所爱之人一样，面对人工智能带来的无限可能，我们同样有理由相信：认识你自己，依然是每一个现代人可以也应当完成的命题。

参考文献

[1] 林咏. 论华语谜题电影[J]. 当代文坛, 2012(3): 116-118.

[2] 赵毅衡. 符号学: 原理与推演[M]. 南京: 南京大学出版社, 2011.

[3] 饶广祥. 符号学理论创新与通俗化之路: 评赵毅衡《符号学讲义》[J]. 符号与传媒, 2025(2): 253-258.

[4] 郭鸿. 索绪尔语言符号学与皮尔斯符号学两大理论系统的要点: 兼论对语言符号任意性的置疑和对索绪尔的挑战[J]. 外语研究, 2004(4): 1-5, 80.

[5] 身份与文本身份, 自我与符号自我[EB/OL]. http://www.semiotics.net.cn/index.php/view/index/theory/2957, 2026-01-03.

[6] 乔琦. 莱辛《天黑前的夏天》中身份与自我的符号学解读[J]. 海南师范大学学报(社会科学版), 2019, 32(4): 131-137.

[7] 塞缪尔·亨廷顿. 我们是谁: 美国国家特性面临的挑战[M]. 程克雄, 译. 北京: 新华出版社, 2005.