

# 格雷马斯结构主义叙事视角下的《全网公敌》

廖元源

重庆邮电大学传媒艺术学院, 重庆

收稿日期: 2024年6月15日; 录用日期: 2024年7月22日; 发布日期: 2024年8月5日

---

## 摘要

本文运用格雷马斯的结构主义叙事学理论解读《黑镜：全网公敌》中的叙事方式，采用“行动元模式”和“符号学矩阵”等理论，结合影片剧情分析角色动机，建立此文本中的格雷马斯行动元模型，利用“符号学矩阵”分析文本叙事结构。借此引出高科技社会下人类的生存难题以及对其的思考。

---

## 关键词

科技, 结构主义叙事学, 行动元, 符号学矩阵

---

# “The Public Enemies of the Internet” from the Perspective of Grammas Structuralist Narrative

Yuanyuan Liao

School of Posts and Telecommunications, Chongqing University, Chongqing

Received: Jun. 15<sup>th</sup>, 2024; accepted: Jul. 22<sup>nd</sup>, 2024; published: Aug. 5<sup>th</sup>, 2024

---

## Abstract

This article applies Greimas' structuralist narrative theory to interpret the narrative style in "Black Mirror: All Network Enemies". Using theories such as "action element mode" and "semiotic matrix", combined with the analysis of character motivation in the film plot, a Greimas action element model is established in this text. The "semiotic matrix" is used to analyze the narrative structure of the text. This leads to the challenges of human survival in the high-tech society and our reflections on them.

## Keywords

Science and Technology, Structuralist Narrative Studies, Action Element, Semiotic Matrix

Copyright © 2024 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

由 netflix 出品的英剧《黑镜》系列被不少观众称为杰作，其中《全网公敌》模拟了一个充满科技、人工智能下的未来社交生态的寓言世界。然而在这个高科技社会运转的同时，技术进步又无时不刻不在制约、扭曲、异化、甚至摧毁着民众的意识和肉体。在当今信息泛滥、网络安全频频受到威胁的现实背景下，作品引发了人们对数字身份、隐私权和自由意志的深刻思考。本文将从格雷马斯的结构主义叙事视角出发，解析《全网公敌》中的叙事结构与符号元素，揭示作品如何通过符号和叙事策略建构出一个复杂而引人入胜的故事。

## 2. 格雷马斯结构主义与《全网公敌》叙事概述

### (一) 格雷马斯的结构主义叙事学

法国结构主义语言学家格雷马斯[1]致力于探索文本的叙事语法与传达的意义。深受瑞士语言学家索绪尔的影响，他将结构主义语言学的分析拓展应用到了叙事文本的研究中来。[1]格雷马斯认为叙事文本实质是一种句法结构的延伸。同时，他还秉承了结构主义学者二元对立的思想，认为二元对立是意义产生的最基本结构，文本的表层结构(叙事层面)和深层结构(深层层面) [1]共同构成这组对立关系的两个方面。在具体的操作层面，由于文化产品的呈现是由内在走向外显的过程，通过对外显结构的拆解与分析，可回溯叙事文本表层结构和深层结构的意涵。

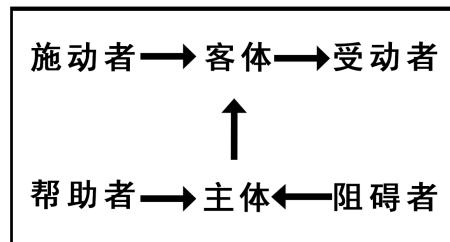
### (二) 《全网公敌》叙事概述

影片《黑镜：全网公敌》中的时代处于未来的某一时期，在网络上被网民激烈声讨的作家离奇死亡，卡琳与小蓝作为警方开始了对案件的逐步调查。接连而起的命案牵引着警方陷入幕后推手加内特的“后果游戏”中——在以公民隐私为代价而形成的高科技社会背景下，以被网暴者为饵，促使网暴他人的人付出生命的代价。环环紧扣的情节安排引发人对科技水平与人文关怀之间失衡的关系思考，格雷马斯的叙事学则有助于人文科学研究文本的深层结构和意义问题。

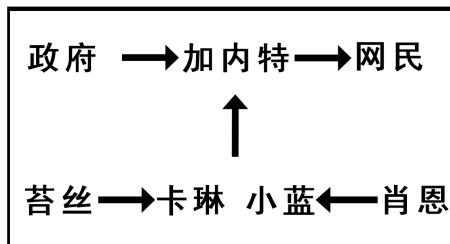
## 3. 《黑镜：全网公敌》的文本层次分析

### (一) 表层语义分析：以二元对立为前提的行动元模型架构

文本的表层结构指的是在义素层上的行动模式，其核心是叙事语法。结构主义从语言学的角度对文本加以分析。在格雷马斯看来，不同文本的叙事千差万别，但就结构而言，他们一定具备共同性，并成为共同的“语法”。[2]在普罗普的叙事理论的基础上，格雷马斯构建出了自己的“行动元模型”和“行动模态”，如图 1 和图 2：



**Figure 1.** Greymas action element model  
图 1. 格雷马斯行动元模型



**Figure 2.** The role action meta model of “All Network Enemies”  
图 2. 《全网公敌》角色行动元模型

[3]二元对立将研究的对象分为一些结构成分，并从这些机构中找出对立的、有联系的、排列的、转换的关系以认识对象的复合结构，其能够用来分析的范围包括但不限于人物性格、人物关系、价值观念。两种成分关系的对立所代表的含义比成分本身所代表的含义往往更具备象征性主题。接下来将从人物关系的角度搭建故事的行动元模型。

#### 1. 主体——调查一连串死亡事件的警官和技术警探

主体作为目标指向的角色，通常是故事的主角。影片以警官卡琳在法庭前的陈述展开，卡琳和小蓝作为整个后果游戏的见证者，她们的不懈调查贯穿整个影片，电影情节也因两人的调查进度而推动。因此本文将卡琳和小蓝作为文本主体并展开其他角色的分析。

#### 2. 客体——整个游戏的幕后主使

客体指主体所追求的目标。加内特的名字虽一直到影片后半段才出现，但整部故事都因他而起，加内特的身份、罪行与动机也是警方一直想要追寻的真相。从作家乔、说唱歌手塔斯克、女孩克拉拉的死亡，再到苔丝的出现，加内特的身份才得以浮出水面——造成多起命案的罪魁祸首。在此之前加内特的行动一直作为故事暗线存于影片之中，但他的所作所为使他的立场都一直与卡琳和小蓝处于对立状态。两者之间存在着强矛盾，因此引申出加内特为文本中的客体。

#### 3. 施动者——造成现状的基本条件

施动者作为推动主体追求目标的力量。因物种灭绝政府为了维持生态水平，扶持科技公司创立了“颗粒计划”。以作家的死亡为起点，警局和政府赋予了主体调查案件的任务。而政府以保证公民安全为由通过 ADI 获取公民的面部信息，侵犯公民隐私。这一侵权行为也使公民的所作所为都暴露在阳光下并使之任人随意审判，人身安全也都交付到他人手中。使此计划产物“人造蜂 ADI”成为了造成 38 万民众死亡的直接凶器，为这一场犯罪提供了物质条件。因此政府为此次事件的施动者。

#### 4. 受动者——游戏的参与者也是受害者

接受者作为受益于主体实现目标的角色，通常是主体自身或者其他角色。在本片中，众多网民对“言行不当者”的肆意批判，将恶言随意发表到网络上的行为使网民比“言行不当者”的罪孽更加深重。网

民在“后果游戏”的鼓动下争相出言讨伐他人，被讨伐者离奇死亡后，国家罪犯局迫于上级压力擅自关闭网络系统，想要以此停止游戏及时止损。不料游戏的最终目标是这群网暴他人的乌合之众。关闭系统的按钮落下，网民的“惩罚”也从天而至。凶手的目的达成后，数以万计的民众惨死。而卡琳和小蓝作为影片主体，直至影片结束都一直在寻找罪犯并想要将其绳之以法，为死者追寻法律的判决，因此死者是受益于主体的，是此模型中的受动者。

#### 5. 阻碍者——造成灾难的最后一根弦

阻碍者指阻碍主体实现目标的角色或力量。肖恩受国家罪犯局调遣协助卡琳等人进行调查，但卡琳在听到国家罪犯局的名字时便表示了失望和鄙夷。肖恩作为卡琳的上级但显然卡琳并不信任肖恩的办事立场和办案作风，故事的结局也并未扭转国家犯罪局在卡琳心中的形象。最后即使卡琳已经提出了对“后果游戏”最终目的的质疑，肖恩还是在财政首长的施压下仓促抢先按下关闭系统的按钮，加速了凶手操控 ADI 实施谋杀。因此肖恩是影片的阻碍者。

#### 6. 帮助者——帮助警方找到犯人的关键之钥

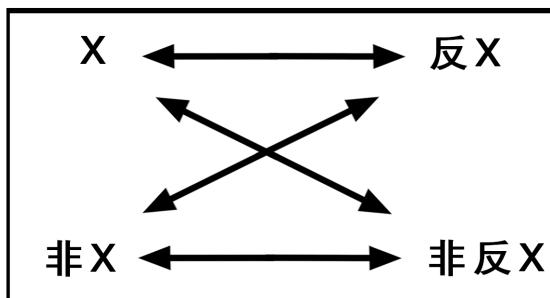
帮助者是帮助主体实现目标的角色或力量。当案件处于一筹莫展时，加内特的室友苔丝出现了。她网络暴力向警方求助时不经意透露了加内特的身份。小蓝也在此时通过杀害乔的那只 ADI 的内存面板中找到了加内特的宣言。身份的契合让犯人的身份谜团变得明朗起来。虽然故事的结局未能成功阻止灾难，但苔丝提供的信息让警察明确了犯人的身份和作案动机，也让苔丝成为案件的关键证人。因此苔丝是影片的帮助者。

综上所述，我们可以得出《黑镜：全网公敌》的行动元模型，即主体——卡琳、小蓝；客体——加内特；施动者——政府；受动者——死者；帮助者——苔丝；阻碍者——肖恩。通过对影片的“行动元模型”的建构，能够看出不同角色的身份和动机在一定程度上都具有重叠性，但其具体行为往往构成了完全不同的故事发展。也应证了格雷马斯“同一个行动元可以由几个角色承担；同一个角色也可以是几个行动元”的定义。

#### (二) 深层语义分析：以“符号矩阵”呈现的叙事结构与意义生成

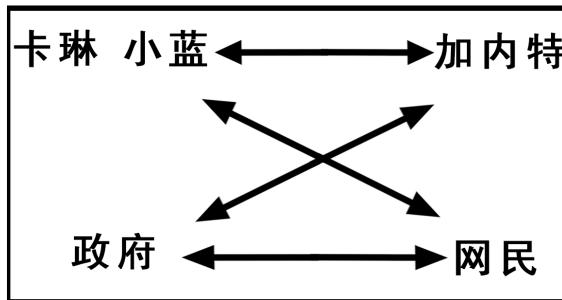
##### 1. 围绕客体的叙事结构分析

格雷马斯认为任何意义的产生都与行动元相关，他结合语义学和叙事学的功能，以行动元为基础提出了“符号矩阵”。[2]应用“符号矩阵”有利于研究作品的深层结构，在对文本分解然后组合的过程中，文本的意义得以建立。如表格所示，此矩阵模式设立一项为 X，反 X 则与 X 之间存在强矛盾。X 与非 X 之间、反 X 与非反 X 之间都存在矛盾但不对立，因此其分别两者之间存在着弱矛盾。在前文的六个行动元中，存在强矛盾的是主体与客体之间，非反 X 与非 X 附着在主体与客体上产生，两者之间不一定存在矛盾。如图 3 和图 4：



**Figure 3.** Graymas matrix analysis

**图 3.** 格雷马斯矩阵分析

**Figure 4.** Matrix analysis of “All Network Enemies”**图 4.** 《全网公敌》矩阵分析

#### (1) X 与反 X

卡琳和小蓝对于真相的坚持以及对审判罪恶的追求贯穿了整部影片，两人的故事皆因加内特的所作所为而起，她们是驱动情节发展的主角，两者的目标是揭示真相并对加内特追责；加内特作为主体的目标，在他身上有着案件的重要信息，主体的行动围绕着他展开。坚定的警察与罪恶的凶手之间的强矛盾贯穿全文。所以小蓝和卡琳两者与加内特，处于 X 和反 X 的位置。

#### (2) X 和非反 X

网民用对“言行不当者”的口诛笔伐、不计后果地表达愤怒以伤害“言行不当者”的同时，他们以为自己在行正义之举，但参与着“后果游戏”的投票机制，悄然决定了哪些人将被 ADI “处决”。尽管网民并非事件的直接制造者，但他们助长了加内特的计划；卡琳和小蓝一直在试图保护公众并揭露事件背后的真相，因此网民与两位女警官也存在着矛盾关系，但两者存在矛盾但不对立，位于 X 和非反 X 的位置。

#### (3) 反 X 与非 X

政府虽一直支持警方调查，代表维护秩序和稳定的机构，与加内特与政府的立场看似相反，但加内特正是在政府所准备好的一切技术条件下进行了这一场“后果游戏”，政府在侵犯公民隐私下建立的“全国性监控”成为了“后果游戏”得以完成的关键技术，他们的技术管理和监督存在严重的漏洞，是非正义的；加内特反对政府和现有的社会结构，认为是自己是在对抗政府的腐败和无能，但“后果游戏”本质上更是无视规则和法度的暴行，是反正义的。政府与加内特都是这场人类规模性死亡案件的凶手，两者反而产生了一种“同盟”关系，因此政府与加内特位于非 X 和反 X 的位置。

#### (4) 非 X 与非反 X

政府和网民之间的关系是管理者与被管理者的关系。政府在影片中的设定是并非完全正面的角色，政府技术措施可能出于保护和管理的意图，但这些措施失效和被滥用后给网民造成了不可预测的危险；网民在站在道德制高点投票处决被网暴之人时，行使着自己主观的正义；参与过投票的网民却也成为了故事最终的受害者。因此政府和网民是非 X 和非反 X 的位置。

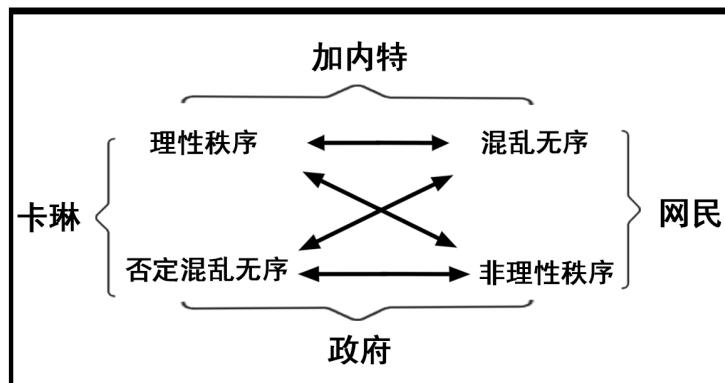
#### “符号矩阵”下文本的意义生成

##### (1) 《全网公敌》中的“能指”与“所指”

不同的文学作品之间存在着名为“语法”的共同性。以此为基点格雷马斯直接引入了索绪尔语言学理论，着力寻找故事叙述的“词法”和“句法”因素。“能指”与“所指”作为索绪尔结构主义语言学的核心，其两者之间人为的、社会的、被赋予的关系可以作为建构文本“新世界”的工具。<sup>[4]</sup>索绪尔认为语言符号由两部分组成，其一是能指，即能够指代某种意义的语言符号本身；其二，语言符号指向的思想概念称为所指。两者结合在一起才是一个完整的语言符号，一个符号不是某个发音或记号，它包括

其指代的意义。所以符号本身就能引起人们的喜爱、憎恨等情绪。

在图4矩阵分析的前提下，能找到四种角色所代表的内在立场，即“能指”背后的“所指”概括，如图5。



**Figure 5.** The “signifier” and “signified” of the four characters  
**图 5.** 四位角色的“能指”与“所指”

## (2) 《全网公敌》中“能指”与“所指”下的角色立场

① 加内特的能指是一名极端的黑客和罪犯。其所指是不受法律与道德约束的恶和科技的双刃剑。科技虽然可以方便民众的生活但也能够用来制造恐怖和混乱。作为“后果游戏”的发起者，无视人的生命价值、法律的权威性以及社会的秩序，代表着混乱无序，处于反理性秩序的立场；但加内特发起“后果游戏”的初衷则象征着对现有体制和群氓的反抗。

② 网民是参与社交媒体活动的普通人。所指公众舆论和集体行为，道德与责任的模糊性。对于“言行不当者”的审判和其所遭受的“惩罚”让这一群体看似可恨又可怜。文化观念在语言的维系下使“言辞学会憎恨”。被批判者的行为被群氓用特定的语言标签，每个个体的特点都被忽略，似乎被批判者早已站在了人类文明的对立面，人类常用的道德准则对其已不再适用，他们拒绝理性和复杂的思考，群氓可以用任何方式将其搏杀。话语让群氓掌握了权力，并支配了群氓的行为。网民的行为和遭遇都是不被理性和秩序所接纳的。

③ 政府是制定国家规则的官方机构，片中所指的则是权利与控制、科技的滥用。英国政府以“国家安全为由”借 ADI 获取民众的隐私信息实施“全国性监控”，用“非理性的手段”进行“理性秩序”的维护；肖恩背靠政府进行案件调查和凶手追查也是否认加内特的复仇行为，否定混乱无序的社会现象；政府内部丑闻频现，官员行事肮脏，破坏社会秩序。政府本应当是否定混乱无序的角色，但同时又做着破坏理性秩序的事情；一味追求科技水平，忽视民众人文关怀的畸形社会状态，造成了民众生活生存困境和危机的基本条件。

④ 卡琳和小蓝一个是资深警探，一个是技术精湛的年轻侦探。其所指为正义与真相的追求者。片中的卡琳和小蓝两位警官对于案件的追查由始至终。卡琳并不认可其所处时代的“高科技社会”：回家时明明买了蔬菜准备自己做饭，但迫于工作疲惫还是选择了薯片等速食以此果腹，人被异化为工作和效率的工具，不再追求其生活的质量；看到由无数 ADI 组成的几何图形不忍抱怨“不敢相信未来的样子，但我现在就身处于未来！”，明知 ADI 被政府用来监控公民却也无可奈何；读到加内特“后果游戏”看似宣扬正义的宣言时，也直接开骂。尽管卡琳为受到网暴的人感到不平，但也无法认可加内特违反社会的既定秩序，私自决定群氓命运的行为。卡琳是理性秩序的拥护者，加害者应该被相应的、完整的法规惩

罚，即使凶手逃走、灾难无法控制，警察也要尽自己应尽的责任找到凶手并让其绳之以法，维护法律的权威性。影片中构建的社会环境也是我们现实生活的投射，正是影片结局两位女警官的坚持，才让观影者在现实生活中的绝望中找到新世界的光芒。

#### 4. 结语

[2]结构主义是从语言学的角度对文本加以分析。在结构主义学者看来，同类型叙事性文学作品，无论是从共时还是历时的角度看。其内在结构(或说“语法”)是不变的，而变化的只是人物、环境或故事情节等因素。尽管在当代西方，结构主义思潮已经成为了过去，但结构主义文论的影响依然存在。[2]叙事作品是一个结构系统，只有分清该系统中的各部分之间的关系及其深层结构，才能揭示表层一连串的叙事行为功能，理清故事深层结构中作品隐蔽的秩序，为文学现象进行整体透视的宏观框架。

《全网公敌》对高科技下的人类生存难题的全新表达掀起了人们对现状的反思和对解决方案的探索。在格雷马斯矩阵分析下，《黑镜：全网公敌》中不同立场、不同角色之间关系的复杂性得以体现，剧情使角色间的矛盾得以反转和再反转。表内每个行动元背后所隐藏的含义以及其多种含义之间的联系和区别，从而产生的新的意义和引发的思考也进一步促成了影片结构形式上和内容上的完整性。

#### 参考文献

- [1] 靳盼. 格雷马斯视域下《姜子牙》的叙事结构探析[J]. 视听, 2021(5): 89-91.
- [2] 陈丽思. 影片《画皮》的结构主义叙事学分析[J]. 青年作家(中外文艺版), 2010(6): 49+66.
- [3] 杨明明.“轻盈的气息”与“沉重的十字架”——《轻盈的气息》之结构主义叙事学解读[J]. 南京社会科学, 2011(12): 123-128.
- [4] 胡宛彤. 论莎士比亚戏剧女性形象的“能指”与“所指” [J]. 今古文创, 2023(7): 92-94.