

霓虹迷局：赛博朋克电影中的权力空间建构与身份危机

李昕怡

河北师范大学新闻传播学院，河北 石家庄

收稿日期：2025年9月22日；录用日期：2025年10月15日；发布日期：2025年10月27日

摘要

赛博朋克电影通过构建未来城市景观，展现了空间与权力、身份认同之间的紧密关系。亨利·列斐伏尔的“空间三元辩证法”为剖析赛博朋克电影中权力空间的建构逻辑及其引发的身份危机提供了研究框架。论文从物理空间的垂直分层与全景监控、社会空间中资本与技术的霸权规划，以及心理空间内主体的异化与流动性三个维度，论证了空间是权力关系生产与再生产的关键场所。在电影中光鲜亮丽的都市奇观背后，是技术资本对空间的绝对支配，这种支配不仅固化了社会阶层，更深刻地导致了后人类语境下个体身份同一性的瓦解与持续流动，从而揭示了我们自身所处时代的身份困境。

关键词

赛博朋克，空间，权力，身份认同

Neon Labyrinth: The Construction of Power Spaces and Identity Crisis in Cyberpunk Films

Xinyi Li

School of Journalism and Communication, Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei

Received: September 22, 2025; accepted: October 15, 2025; published: October 27, 2025

Abstract

Cyberpunk films construct futuristic cityscapes to reveal the intricate connections between space, power, and identity. Henri Lefebvre's "spatial triad" provides a framework for analyzing the construction of power spaces and the resulting identity crises in these films. From the three dimensions of the

文章引用：李昕怡. 霓虹迷局：赛博朋克电影中的权力空间建构与身份危机[J]. 新闻传播科学, 2025, 13(10): 1827-1832. DOI: 10.12677/jc.2025.1310258

vertical stratification and panoptic surveillance in physical space, the hegemonic planning of capital and technology in social space, to the alienation and fluidity of the subject in psychological space, this paper argues that space is a crucial site for the production and reproduction of power relations. Behind the dazzling urban spectacles in these films lies the absolute domination of techno-capital over space—a domination that not only solidifies social stratification but also profoundly leads to the dissolution and continuous flux of individual identity within a post-human context, thereby illuminating the identity dilemmas of our own time.

Keywords

Cyberpunk, Space, Power, Identity

Copyright © 2025 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

空间对于人来说具有强大的管理和统治能力，物理性的空间中隐藏着自身的权利机制。这种机制可以不断地监视和规训，在空间中形成权力场域。福柯认为，现代社会，就是一种空间化的社会，是一个个规训性空间并置的社会，是通过空间来统治和管制的社会。列斐伏尔用“空间三元辩证法”来解析这一复杂过程：其一，“空间的实践”，指社会空间被感知和使用的维度，即人们的日常流动与城市网络，它保障着社会的生产与再生产；其二，“空间的表征”，这是概念化的、由权力精英所构想和主导的空间，是任何社会中的统治性空间，它通过知识、符号与话语来施加强制性的秩序；其三，“表征的空间”，是被居民和生活者直接“体验”的、充满象征与意义的空间，它是被支配的，但也蕴含着想象、反抗与变革的可能性的领域。列斐伏尔强调，这三个维度彼此交织、辩证互动，空间绝非中立，而是意识形态、权力关系与社会斗争角逐的战场，其生产过程本身就是社会关系的再生产过程[1]。

赛博朋克电影依托飞速发展的科技力量，搭建出未来城市景观。其中的摩天大楼、霓虹街道、全息投影等元素构成了赛博朋克电影的城市系统。在这个空间中，同样存在着权力的流动，空间是政治性的、意识形态性的。在电影中，科技的高速发展带来的是贫富悬殊，垄断技术的商业公司占据了话语权，底层居民只能栖息在贫民窟，阶层之间的矛盾成为电影表达的主题之一。除此之外，科技模糊了人与“仿生人”之间的界限，各类“义肢”将人机械化，道德与伦理的评价准则随之发生了变化。在赛博空间内，人们面临着自我与他者界限的模糊，以及个体与机器之间界限的消融，身份危机因空间的划分而加深了。

资本主义的空间是一种生产资料，对空间的争夺就是对经济脉搏的争夺。同时，空间也是国家最重要的政治工具，国家通过对空间的划分以及管控，确保地方话语权的稳定。赛博朋克电影表现出高度发展的未来世界，其中矛盾的发生也集中在权力的争夺。空间作为权力变现的场所和形式，体现出重要的作用。

2. 赛博朋克电影中的空间实践

物理空间构成了故事发生的物质基础，并直接塑造了人物的行为模式，即列斐伏尔所称的空间实践。这种实践并非随意的个体行为，而是在特定物理环境制约下，确保社会得以连续运转的、系统性的感知与使用模式。它既是权力在空间中被铭刻的结果，也是权力得以日常化与内在化的关键机制。

(一) 二元对立的立体都市与贫民窟

在赛博朋克电影的世界中，城市被构建为一个高度发达的信息与生物技术的交汇点。这个都市的特点是国家观念的逐渐淡化，取而代之的是全球化和跨国公司的崛起。都市空间被巧妙地划分为两个极端区域：一方面是代表权力、地位和财富的巨型高楼建筑空间，这些高楼通常矗立在迷雾之中，高大而神秘；另一方面则是拥挤、狭窄、脏乱的贫民空间，如同鼠穴一般，象征着底层人民的困境和苦难。物理空间的结构隔离直接规定了不同社会阶层人物的移动轨迹与活动范围。这种隔离正是空间实践的物质基础。

在都市中，摩天大楼、高科技设施和繁华的商业区构成了上层阶级的生活空间，代表着财富、权力和先进技术。这些地区通常被视为权力和资本的中心，是少数精英阶层掌控的社会资源，代表着一种自上而下的权力压制。与此相对的贫民窟呈现出杂乱无章的局面。密集的居民楼、脏污的小巷、无序的涂鸦……都反映了城市光鲜亮丽的另一面。由于过度工业化和生态破坏，未来的城市环境变得恶劣，阴雨连绵，雾霾弥漫。这些环境因素进一步加深了城市的神秘感和压迫感。高楼大厦在雾霾中若隐若现，光影通过折射散漫在城市，营造出一种虚幻的氛围。

与此同时，上层权贵则居住在巨型高楼的顶层，享受着宽敞明亮的居住环境。他们通过高科技手段掌控着整个城市的动态，观察着底层人民的挣扎和反抗。这种场景设置不仅暗指了上层权贵对整个社会的掌控和支配，也揭示了贫富差距和社会不公的根源。尽管大都市表面光鲜亮丽，但在其背后，人们被模块化、重复化、工具化，成为了被资本不断压榨的对象。这种景象揭示了现代社会中人类的困境，以及人与自然、人与社会、人与人之间的关系异化。

（二）霓虹灯交织的街景呈现

街道，正是城市的寄生物，它寄寓在城市的腹中，但也养育和激活了城市。没有街道，就没有城市。巨大的城市机器，正是因为街道而变成了一个有机体，一个具有活力和生命的有机体。街道把城市切割成功能不同的部分，各司其职。同时，街道又将各部分结合在一起，各种建筑正因为街道有了联系。街道是人们生活的场所，也是时代特征的体现。

霓虹招牌在赛博朋克电影中常常作为一种视觉符号，强调了城市中的商业氛围和消费主义文化。在霓虹灯光的映衬下，广告牌上的商品和品牌标识显得格外醒目，激发了人们的购买欲望。同时，霓虹招牌也是城市中信息传播的重要载体，商业广告、新闻和娱乐内容等都可以通过霓虹招牌传达给城市的每一个角落。

在赛博朋克电影中，对于街道的刻画往往充满了科技感和未来感。赛博朋克电影中的街道构建融合了大量的高科技元素，如霓虹招牌、全息投影、低空交通等。这些科技元素通常呈现出夺目的色彩和炫目的光效，营造出一个充满未来感和科幻感的视觉效果，这样的目的是引导人进行消费。街道是商品交易的主要场所，各类广告布满其中，占据街道的表层，将商品的价值再现。时尚必须走向街头，大张旗鼓地宣扬造势，才能被更多的人看到。引导时尚的人必定是上层阶级的少数，其余人就在逛街中被潜移默化地影响了[2]。

街道相对于楼宇来说，是一个开放的空间。这就意味着它可以随意进出。街道上的建筑的可穿透性，保证了街道的流动性，也激发了街道的活力。人群是街道的主角，人们走上街头释放能量，街道就充满了人的情感。人人都可以在街上行走，从这一层面讲，街道消除了人与人之间的差异，在这里，人是没有身份的人，是平等的人。街道作为赛博朋克电影中的一个重要的空间意象，不仅是功能性的设施，更是筛选、区隔与流动控制的物质化体现[3]。物理空间不仅从外部限制了人物的行为，更通过持续的空间实践，从内部塑造了他们的身体姿态、移动方式与感知习惯，使得权力的运行如同空间的物理法则一般，变得自然化、内在化，从而更加稳固。

3. 赛博朋克电影中的社会空间表征

列斐伏尔指出,资本主义通过创造一种“抽象空间”来实现其再生产,该空间强调交换价值优于使用价值,并趋向于同质化、碎片化和等级化。赛博朋克都市正是资本“抽象空间”的完美体现。城市的一切——土地、建筑、甚至人体器官和记忆——都被明码标价,成为可交换的商品。

(一) 技术寡头的崛起与控制

在赛博朋克电影中,随着科技的发展,一些企业巨头通过掌握先进的技术和信息,逐渐掌握了巨大的权力和财富。他们利用这些权力和财富进一步巩固自己的地位,形成了一种技术寡头垄断的局面。

技术寡头的统治常常表现为对个人自由的限制和对人权的侵犯。他们通过高科技手段控制社会信息流动,垄断知识和文化资源,使得底层人民无法了解真相,也无法发出自己的声音。同时,技术寡头还利用人工智能和机器人等技术手段,制造出自己的私人武装和警察力量,来镇压反抗和维持秩序。

然而,赛博朋克电影中的技术寡头并非无敌的。他们往往面临着来自底层的反抗和挑战,这些反抗者利用自己的智慧和技术手段,展开了一场场激烈的斗争。这些反抗者的胜利不仅是对技术寡头的挑战,更是对整个社会秩序的重新审视和反思。

例如在电影《银翼杀手》中,科技公司泰瑞尔不仅垄断了经济和科技,还控制了政府和媒体。这些企业巨头利用高科技手段,如人工智能和虚拟现实,来控制社会和剥削底层人民。他们通过制造完美的仿生人来满足人类的各种需求,包括作为劳动力、伴侣甚至是食物。仿生人被视为消耗品,他们的生命被任意剥夺,而人类则沉迷于这些仿生人所营造的虚假幻觉中,失去了对现实世界的关注和思考。

(二) 社会阶层的分化与冲突

在高度发达的科技和复杂的权力结构下,社会被划分为不同的阶层,从精英阶层到底层民众,各阶层之间存在着巨大的差异和矛盾。社会空间的形式是偶遇性、聚集性与同时性。一切在空间之中的事物,一切或被自然创造或者被社会创造之物,或者是通过合作或冲突形成之物,都被聚集起来了[4]。

社会阶层的分化在赛博朋克电影中表现为贫富差距的扩大和资源分配的不平等。技术寡头和跨国公司等上层阶级掌握着先进的技术和资源,通过控制经济、政治和文化领域,享受着奢华的生活和极高的社会地位。而下层民众则生活在贫困和边缘化状态中,缺乏基本的生活保障和社会机会。这种阶层分化的加剧导致了社会的不公和矛盾的激化。权力的多层次性和尺度性使得空间成为展示社会属性——知识、性别、种族、组织、国家的重要场域。在权力与知识的讨论中把话语作为空间生产的重要来源,如城市空间策略把规划文本话语塑造成为一种权威,对社会经济起主导作用,而城市空间发展要按照规划有序进行。

在赛博朋克电影中,身处下层的人们总是依靠捡上层社会的垃圾谋生,或听从上层的指令为其工作,或为欲望参与上层设定的残酷“游戏”。上层宰制着下层的行为与欲望,规训着他们的身体与时间,剥夺他们自由的权利,阻止下层身份的跨越。在下层对上层无休止的欲望追逐中,贫民无论付出多少努力与代价,固化的阶层都如同天堑。

《银翼杀手 2049》中,上层阶级居住在豪华的公寓和别墅中,享受着奢华的生活和极高的社会地位。这些区域通常被高大的建筑所包围,设有严密的安保系统和智能化的生活设施。例如,影片中的“华莱士公司总部”就是一个典型的高科技豪华区域,展示了上层阶级的权力和财富。中产阶级在洛杉矶也有自己的居住区,这些区域比豪华区域稍显朴素,但仍然具有一定的舒适度和便利设施。中产阶级通常从事技术、管理或专业工作,有一定的社会地位和收入。然而,与上层阶级相比,中产阶级往往面临着更大的竞争和压力。在洛杉矶的边缘地带,存在着大量的贫民窟和废弃的工业区。这些区域的人口密度高,设施陈旧,环境恶劣。生活在这里的人们往往是底层民众,从事低薪或无保障的工作,缺乏基本的生活

保障和社会机会。这些区域是社会阶层分化和冲突的集中体现，也是反抗和变革的温床。

物理空间的安排，直接服务于社会空间中的权力规划。景观本身就是权利，科幻赛博城市通过景观重构并整合权力[5]。上层权贵栖居于巨型高楼的顶层，这不仅是物理位置的高度，更是社会权力的巅峰。他们将整个城市及其居民的动态转化为可观测、可分析的数据流，从而实现了无声而高效的支配。这种空间设置，深刻地揭示了社会不公的根源在于权力对空间生产过程的垄断。

4. 赛博朋克电影心理空间中的身份危机

唐娜·哈拉维在《赛博格宣言》中提出：赛博格作为“控制论的有机体”，模糊了人与机器、自然与人工的边界，使得身份成为一种基于组件与设计的、可任意拼贴的建构物。在此，身份认同的基石从“我是谁”转向了“我可以被改装成什么”，其稳定性让位于无限的可塑性。赛博朋克电影中的个体身份通常是多重和复杂的。由于先进的技术和信息系统的存在，人们可以通过各种方式改变自己的身份，包括通过虚拟现实、生物工程和数字技术等。这种身份的多重性和可变性使得个体的自我认同变得模糊和不确定，人们需要在不断变化的环境中重新定义自己。

(一) 赛博格身份建构

身份在赛博朋克空间中是可以被改变和重构的。技术的进步使得身份认同可以通过虚拟现实、身体改造和身份伪装等手段进行重塑。个体可以选择隐藏自己的真实身份，扮演不同的角色，或者通过技术手段改变自己的外貌和能力，以适应社会的不同需求。虚拟现实技术使个体可以进入虚拟世界，并在其中扮演不同的角色和身份。虚拟现实为个体提供了一个超越物质限制的空间，使得他们可以在虚拟世界中重新建构和体验自己的身份。身份不再是与生俱来的本质属性，而是成为可被持续重构的产物，使身份认同转变为一种策略性的、可随时调整的表演性实践。

在电影《攻壳机动队》中，人们的身体部分或全部可以由机械替代，而大脑中的记忆和意识也可以被复制、删除或修改。这种身体与意识的分离使得个体的身份变得不再固定。主角素子是一个全身几乎都由机械构成的人造人，但她的意识却被植入了人类的记忆和情感，所以她在寻求自我认同和建构身份的过程中面临诸多挑战和不确定性。

(二) 身份迷失与自我认同

电影《银翼杀手 2049》的主角 K，作为一名新一代的银翼杀手，面临着身份迷失与自我认同的困境。他不知道自己究竟是人类还是复制人，也不知道自己的存在意义是什么。他在执行任务的过程中逐渐发现了关于自己身世的秘密，并开始寻找自己的真实身份。

在这个过程中，K 面临着一系列道德和伦理的抉择。他不仅要面对来自人类的敌视和追杀，还要面对自己内心的挣扎和矛盾。他开始质疑自己所接受的教育和价值观，并试图寻找一种真正的自由和认同。

电影通过 K 的故事，深入探讨了身份迷失与自我认同的问题。它展示了在一个高度技术化和异化的社会中，个体如何面临着身世、身份和价值观的困惑。同时，电影也揭示了权力斗争和阶层分化对个体身份认同的影响。在这个世界里，复制人被视为二等公民，他们的权利和自由受到限制和剥夺。而人类则陷入了对复制人的恐惧和歧视中，这种恐惧和歧视进一步加剧了身份迷失与自我认同的问题。

身份建构在赛博朋克电影中常常与技术紧密相连。随着科技的飞速发展，人们通过生物技术、电子技术和虚拟现实等技术手段，不断改变和重塑自己的身体与认知能力。这种技术化的身份建构过程，既是一种自我提升和解放的方式，也是对现有社会结构和权力关系的挑战与反抗。在电影中，我们可以看到一些角色通过技术手段增强了自己的能力，从而在社会中获得了新的地位和认同。

然而，技术化的身份建构也带来了身份迷失与自我认同的问题。在高度技术化的社会中，人们面临着自我与他者界限的模糊，以及个体与机器之间界限的消融。这种融合使得个体难以确定自己的身份和

定位, 导致了一种身份认同的危机感。电影中的角色们经常陷入对自我真实身份的困惑与迷失之中, 他们质疑自己究竟是生物还是机器, 是人类还是后人类。

现代社会的权力运作不再依赖公开的暴力展示, 而是通过医院、学校、工厂等机构对身体进行精细化管理, 使其内化规范并自我规训[6]。在数字时代, 这种规训机制被技术媒介推向极致。技术将身体转化为可计算的数据集合, 实质上是在无意识中接受设定的身体规范。这种自我量化。表面上赋予个体对身体的控制权, 实则将其纳入资本主义的数据库, 身体在此过程中就被双重异化。

虚拟空间中的权力斗争进一步加剧了身份危机。政府、企业和技术精英通过控制和操纵虚拟系统, 试图维护自己的利益和地位。而黑客和反抗者们则试图打破这种控制, 争取自己的权利和自由。这种斗争不仅反映了虚拟空间中的权力关系, 也反映了现实世界中的社会结构和阶级关系。在虚拟空间中, 个体面临着自我与他者的界限模糊, 以及个体与机器之间的融合, 导致身份认同的危机。

5. 结语

空间的生产过程, 即是特定社会关系与权力结构的巩固过程。赛博朋克的警示意义在于, 它映照出技术资本主义发展路径的潜在终局——一个空间被彻底殖民、人的主体性濒临解体的未来。然而, 电影中于边缘缝隙处滋生的反抗, 也昭示了重新夺回空间生产权与自我定义权的可能性。对赛博朋克空间的批判性解读, 最终是为了在技术洪流中, 为我们思考如何守护人之为人的本质与尊严, 提供一面不可或缺的镜鉴。

参考文献

- [1] 亨利·列斐伏尔. 空间与政治[M]. 李春, 译. 上海: 上海人民出版社, 2008.
- [2] 汪明安. 身体、空间与后现代性[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2006.
- [3] 单麟哲. 赛博朋克电影的空间特色研究[D]: [硕士学位论文]. 兰州: 兰州大学, 2023.
- [4] 亨利·列斐伏尔. 空间的生产[M]. 刘怀玉, 译. 北京: 商务印书馆, 2021.
- [5] 江玉琴. 科幻赛博格城市的概念内涵、空间创新与文化机理[J]. 深圳大学学报(人文社会科学版), 2025, 42(4): 119-128.
- [6] 米歇尔·福柯. 规训与处罚[M]. 上海: 三联书店, 2003.