

《鱿鱼游戏》的主题探究

蒋红钰

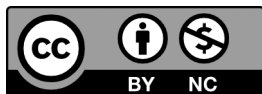
摘要 | 《鱿鱼游戏》上映仅 4 天就引爆了全球范围内的观剧热潮，成为亚洲电视剧走向国际的经典案例。《鱿鱼游戏》建构了一个荒谬的世界，而建构这个世界的正是人基于生存本能与个体欲望而展开的博弈与对抗。它以寓言的形式揭示了当下韩国社会的现实问题与人的永恒问题。本文将就《鱿鱼游戏》中隐喻的社会和个体两方面对电视剧的主题进行分析。

关键词 | 鱿鱼游戏；人性；韩国社会

Copyright © 2022 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



诸如《鱿鱼游戏》这类“大逃杀”题材其实并不算新颖，此前已有《要听神明的话》《13 宗罪》《狩猎》《饥饿游戏》等优秀作品。这类“大逃杀”题材的电影将游戏作为叙述方式，“‘游戏’成了叙事的核心，是电视剧中角色的生存博弈与行动规则，也是主角排除患难、自我救赎的历程。”^[1]电影故事的展开与游戏的进程相统一。尽管有人指出《鱿鱼游戏》中的游戏设定存在抄袭的嫌疑。但是这些都不妨碍它成为同类题材中的佼佼者。此前从未有过“大逃杀”题材的影视剧能够引起如此大范围的关注，它在开播一个月后，全球的收视用户就已经达到一亿，登顶 94 个国家的 Netflix “今日收视榜”。它没有如此前的同类作品一般，或将血腥暴力作为卖点，或是架空故事的时代背景。导演黄东赫在接受采访时曾说：“我想要写的，是一则寓言，是一个关于当代资本主义社会的故事。”也就是说，《鱿鱼游戏》立足的是用当下来讲述当下，用荒诞的现

实来隐喻现实的荒诞。它为参赛者们打造了一个极端的生存环境，将童年游戏置换成生存游戏，用原始简单的游戏激发人原始的欲望。而游戏的组织者和操控者却能以上帝视角审视游戏的参与者。游戏本身只是一种道具，剥开其荒诞的外壳，人的欲望本能、社会不平等、阶级固化，以及资本控制都成为支撑故事的内核。它不仅扯下了人性的遮羞布，而且还直击了当下社会的痛点，具有深层的现实穿透力，这也就是它为何能在同类题材中脱颖而出的原因。

一、支离破碎的人性

《鱿鱼游戏》从头至尾都没有放弃过对人性的

[1] 李剑、邓晓琳：《电影的游戏化与游戏的电影化》，《南京师范大学文学院学报》2019 年第 2 期。

追问。它将主要故事的发生空间浓缩到最小范围,建构了一个禁闭空间。这样的空间压抑了人的生存,却释放了人的欲望。“当禁闭空间造成了死亡,生成了黑暗和恐惧,人与人之间的关系也便慢慢地恶化,从合作到分歧,最终陷入互相杀戮的境地”^[1],这就使得参加游戏的所有人都在为自己的欲望成为杀人者。

剧中,所有参加游戏的人都是在现实生活中走投无路的落魄者,韩国社会的边缘人。他们欠下巨额债务,被迫签下放弃身体条约。在他们签署这份条约的那一刻,其实就已经没有退路可循,他们注定成为牺牲品被端上金钱的祭台。他们在现实生活中的无路可退,能让他们不惜一切代价换取生存的权力。当孔刘扮演的神秘男找到他们,用金钱引诱他们和他玩打纸片的游戏时,他们会毫不犹豫地放下所谓的尊严。当他们来到小岛参与游戏时,他们对自己的处境处于一种未知的状态。所以当他们意识到游戏的规则是淘汰即死亡,他们会为了生存而请求终止游戏。但当他们知道淘汰的人数最终会积累成他们的奖金时,他们又会在金钱欲望与生存欲望之间横跳。第一轮游戏之后的201名幸存者,有101名选择了终止游戏,100名选择了继续游戏。在这场选择中,关键性的一票最终落到了001号老人吴一男身上,他是参与到游戏的组织者,但是他选择了终止游戏。这并不是因为他迷途知返,而是因为他知道这群人最终会选择重返游戏。这一方面是因为他们难以在社会中找到出路,另一方面则是他们对金钱的欲望。比起承受债务的压迫,他们更倾向于一种简单的方式换取更多的财富。他们每个人都是赌徒,以自己的生命为赌注去追求成为幸存者之后的荣华富贵,而他们苦苦追寻的东西,恰恰就是架在他们头上的闸刀,随时都有放下的可能,但是他们更愿意沉浸在微渺的希望中。而吴一男洞察了人性的这个漏洞,就算他按下终止按钮,最终也会由他们重新开启,这也正如他在生命最后一刻与成奇勋的对话中所说:“我从来没有强迫任何人,来参加这场游戏。”组织者同样是赌徒,他们将金钱作为筹码,玩人性的游戏。最终187人回归游戏,也验证了他们对人性的预估。

回归的187人,在这场游戏中,尽显了人性中肮脏丑陋的一面。这场游戏打开了潘多拉魔盒,释放了自私、背叛、仇杀和欺骗。当他们知晓游戏规则不仅仅是淘汰即死亡,还有死亡即淘汰时,他们会肆无忌惮地屠杀自己的同类。

他们每个人手上都沾满了鲜血,每个人都是踩着别人的尸体进入游戏的下一轮。背叛、欺骗、自私、冷漠、怀疑,倾注游戏的整个过程,构成了人与人之间交往的准则。尽管生存的危机感迫使他们在激烈的竞争中结成同盟,但是在游戏中或者游戏之外结成的任何关系,都是不稳定的。童年伙伴会反目成仇,夫妻也会“太难临头各自飞”,每个人在这场游戏中都是孤独而又可悲的个体。

但这并不代表电视剧对人性持怀疑态度。导演最终还是在呼唤人性的回归。并且将回归的期望寄托在了成奇勋、姜晓与智英身上。男主成奇勋赌博输光家里的积蓄,没有正经工作,人到中年还要向自己的母亲要生活费,偷母亲的积蓄去赌马,他是一个十足的失败者,社会的寄生虫。但是在这样一个人人自保的环境中,他却是第一个向孤立无缘的老人和曾经偷过她钱的姜晓伸出援手的人,在最后他与曹尚佑进行终极对决时,他为了保全自己的童年伙伴,甚至要终止比赛,他比起让自己成为游戏的最终获胜者,更倾向于共赢,他能够在游戏中给予他人充分的信任,或者换句话说,他依旧相信人性,因而在电视剧结尾成奇勋和吴一男打赌时,他依旧坚信会有人对流浪汉施以援手。姜晓与智英,她们一个是逃亡者,一个因为弑父坐牢,姜晓在拔河寻找搭档的环节,邀请了被人群遗忘的智英,智英在弹珠游戏环节,主动放弃,而让姜晓胜出,她们是电视剧中撇去了背叛、欺骗、自私、冷漠、怀疑之后所建构的人与人之间纯净而美好的感情的象征。成奇勋的胜出、流浪汉的获救,以及姜晓和智英的互助都体现了导演对人性所抱有的希望。

剧中几乎每个人都是善与恶的集合体。尽管导演对成奇勋寄予了厚望,但是并没有将他塑造成圣人,当他面对死亡的威胁时,他依旧能毫不犹豫地放下心中所有的善去争取生存的机会。在弹珠游戏时,成奇勋就将人性之恶的一面展露无遗。尽管他在之前的所有游戏中,都从未放弃过001号老人,但是当他与老人争占生存名额时,他欺骗老人,反败为胜,他毫无保留地展示了他狰狞的恶,越是紧要的关头,他就越狰狞。而曹尚佑则与他形成了鲜明的对照,曹尚佑在整个游戏过程中,表现得更加冷漠、自私。尽管他猜

[1] 江焕明:《禁闭空间:独特的电影空间叙事》,《电影评介》2014年第5期。

中了第二个游戏的规则,但是他却选择拒绝透露给成奇勋;在弹珠游戏中,他毫不犹豫地利用阿里对自己的信任,调换了阿里的弹珠;在高空过桥游戏中,他更是毫不犹豫地推下他前面的人;在最后一轮游戏开始之前,他又杀害了受伤的姜晓,但是我们并不能将其简单地划分到所谓的坏人阵营。虽然他体现了人类的自私与冷漠,但是他也曾展现出人类温情善良的一面,他曾给身无分的阿里回家的路费,对自己的母亲心怀愧疚。与其说他本来就代表了都市精英的冷漠与自私,不如说这种冷漠与自私是他对局势做了预估之后的所做的选择。他体现了都市精英的冷静与理性,他比成奇勋更加聪明,他清楚地知道在这场生存游戏中,情感的投入只会让人犹豫和增加负罪感,因此他选择埋葬情感。也正是因为扫清了障碍,男主才能有机会成为获胜者。

康德在谈及人性时指出,人既有“趋善的天赋”,又有“趋恶的倾向”。因而难以以纯粹的恶或者纯粹的善对人进行评价。电视剧没有对谁是好人与谁是坏人有明确的指向,它的指向是模糊的,或者说它根本就不想对这些人进行定义。它将谁是好人与谁是坏人的命题转换为人在什么时候是好的,在什么时候是坏的。这种命题的转向,体现了人性的流动性。当人处于这种极端的空间,要么就遵循道德的标准,走向“人为刀俎,我为鱼肉”的境地,要么就压抑内心的道德,唤醒本能欲望,主动成为猎手。这场游戏就是一列人性的快车,当它行驶到了颠簸路段时,人性就变得支离破碎。

二、固化的阶级

法国社会学家布迪厄的“生成结构论”认为,阶级结构处在一个不断建构、再生产的过程之中,具有替换的可能性,并非封闭的体系,阶层之间也非完全封闭不可跨越,它既指一个社会阶级在整个社会的阶级结构中的流动,也可以指阶级成员个体的社会流动^[1]。尽管阶级存在流动的可能性,但是下层阶级难以占有资本使自己在场域中为竞争争取到平等的起点,他们从竞争伊始就处于一个不利的地位。资本的排他性、上层社会的屏蔽机制严重限制阶层的流动,进而造成阶级的固化。

电视剧中处于游戏中的大部分人是游戏的参与者,他们没有任何话语权,在组织者为他们建构的“平等”“民主”的社会中为自己争取生存的权力。他们

在这场游戏中,每天能够分配到的,仅仅能满足食能果腹、衣能蔽体的基本需求,为了与其他阶层区分,笔者称之为“平民”。处于平民之上的则是工作人员,他们的工作是确保游戏世界的正常运转。工作人员之间也存在严格的等级秩序,其中处于最底层的则是戴着圆形面具的劳工,他们只负责运尸与焚尸,机械地完成组织者为其分配的任务。戴着三角形面具的则是士兵,他们负责维持秩序,一旦有人违反秩序或者成为淘汰者,他们就会负责“清理”掉这些不再适合游戏的人。戴着正方形面具的则是工作人员中的管理者,他们拥有对劳工和士兵及参与游戏的人的管理权力,同时也随时监控着游戏中人的动态。而在这群人之上的则是戴着黑面具的上一期鱿鱼游戏获胜者黄仁昊,他是整场游戏的负责人,他受命于游戏的组织者,服务于VIP客户,同时他也是游戏的观赏者。他从参与者转变为观赏者,实现了阶级的跨越。而处于这条权力链顶端的则是游戏的组织者和VIP客户,他们无一例外都是资本家,他们拥有绝对的能力满足自己的物质需求,于是他们的需求发生转向,而这场游戏就是他们新需求的一个发泄口。他们占有资本,因而他们就能站在“上帝”的位置观赏这场生存的竞争。而不占有资本的“平民”只能处于服从地位,他们的人生只有三种结果:第一种是回到现实生活中,继续他们在悬崖边的绝望生活;第二种是在游戏中淘汰,然后被这个世界除名;第三种则是在游戏中取得最终的胜利,获得胜利就拥有了资本,这也就意味着获胜者拥有了实现阶级跨越条件。而获胜者要实现这种阶级的跨越除了需要资本之外,还要自私、冷漠、双手沾满鲜血、最终要向资本家臣服。同样作为游戏的获胜者,黄仁昊成功地实现了阶级的跨越,最终成为游戏的负责人,而成奇勋却因愧疚罪恶感而主动放弃了阶级的跨越。在将资本作为划分阶级的前提之时,就已经为大部分人关上了跨越阶级的大门,在这场追逐资本的游戏之中,大部分人只是陪跑者,能够积累到足够财富实现阶级跨越的人凤毛麟角。这场生存游戏就是现实生活中残忍疯狂的生存竞争的隐喻。

没有资本加持的下层阶级,并不意味着他们完全失去了实现阶级跨越的机会,布迪厄将教育视为实现

[1] 李全生:《布迪厄场域理论简析》,《烟台大学学报(哲学社会科学版)》2002年第2期。

阶级跨越的跳板^[1]，“可以肯定的是，有史以来，对权力和特权的传递问题所提出的所有解决方案中，确实没有任何一种方式比教育系统所提供的解决办法掩藏得更好，因而也更适合那些要一再使用最封闭的权力和特权的世袭传递方式的社会。教育系统的解决方式就是在阶级关系结构的再生产中发挥重要作用，并在表面上中立的态度之下掩盖它履行这一职能的事实。”^[2]处于下层的人可以通过接受教育，进入不同的场域，改变自己的阶级，但电视剧对其持的是一种怀疑的态度。曹尚佑母亲是个鱼贩，从小家境贫寒，但是他却考上了韩国顶尖的首尔大学，并且进入大企业，他似乎过上了别人羡慕的生活，但是，他却透支客户的钱去做期货，还用了自家的房子做抵押，最后欠下 60 亿韩元的债务无法偿还。我们可以说这是他罪有应得，但是我们不能仅仅将他的一败涂地归罪为人贪恋的本性，他的失败恰恰说明了韩国社会阶级的难以跨越。尽管曹尚佑能够进入韩国的顶尖学府，但是他并不能够顺利进入上流社会，他要从普通员工晋升到管理层，不仅需要能力加持，也要受韩国论资排辈传统的限制，加上他没有能够依靠的家庭背景，这也导致了 46 岁，也只做到了投资二组的组长，仍旧处在公司的底层。他代表了韩国社会中憧憬上流社会的下层精英分子，他们能够清楚地感受到阶级之间难以逾越的鸿沟，他们试图跨越阶级时很容易触犯红线，最终被反噬，教育最终会被资本压制。曹尚佑的跌落也向韩国社会证实了教育在阶层跨越中的无力。

在资本主义的生存游戏中，阶层是难以跨越的，要实现阶层跨越，需要付出巨大的代价，整个阶层处于从上到下的“看”与“被看”的关系之中，上层阶级享受着“从台上弹人，而观其辟丸也”的快感，下层阶级难以脱离“被看”的命运，他们在这个严密的监视网络中难以寻找实现阶级跨越的机会。阶层的固化的问题不仅仅出现在资本主义社会，在我国阶层固化也是亟待解决的社会问题，所谓的富二代、穷二代、官二代都是阶层固化的现实表现。而这种固化的社会结构会阻断社会底层人员向上流动的可能性，挫伤其实现个体发展的内在动力。阶层之间占有的资源千差万别，富益富，穷益穷，社会结构则将处于畸形的不合理、不公平的状态。

三、不平等的社会

电视剧将游戏开展的空间设立在孤岛上的隐蔽

场所，并建构了一个有着严密管理系统和等级秩序的社会，而这个社会中有“平民”，有管理者，也有作为“上帝”的资本家。“平民”中有男人也有女人。电视剧中的不平等则由资本家和“平民”之间的贫富差距和女性遭受的性别歧视这两组关系构成。

电视剧所揭露的贫富差距不言而喻，资本家能够出资几百亿韩元建构这个游戏世界，对这群参赛者进行残忍的施舍，但是这群参赛者却因几亿韩元的债务就签订了放弃身体条约。但是这群高高在上的游戏的管理者始终在强调比赛的公平性，“参赛者都以同样的条件公平竞争”“我们是给在外面世界遭受不平等待遇和歧视的人们最后一次机会，得以公平竞争取胜”，以及“不抛弃被冷落的弱者”。他们将自己打造成拯救者，为这群社会的边缘人提供一个虚假的平等世界，他们不关注谁获胜及怎么获胜，他们只是在组织游戏及观赏游戏的过程中享受权力垄断的阶级优越感。拥有资本的主办方处于统治地位，他们可以任意制订策略来维持场域中的现有格局。而参与游戏的 456 人只能做他们的“臣民”，始终处于服从地位，遵守游戏规则。这场游戏从来就不是建立在平等之上，资本家在这场游戏中却占有绝对的优势，无论最后谁取得胜利拿走奖金，这群资本家都能全身而退。当资本家享受着观看游戏带来的快感时，参与游戏的每个人都如履薄冰、胆战心惊地与另外四百多人争夺最后的胜利，而形成这种巨大的权力落差的原因，说到底还是社会巨大的贫富差距。它所呈现的这种权力结构，同时也暗示了韩国社会资本家的力量。韩国是世界上被资本干预最为严重的国家之一。从朴正熙时期，在韩国政府的保护和支持下，财阀集团的势力迅速膨胀，韩国的财阀就已经掌握了韩国社会的经济，其生产活动遍及各个行业，韩国人从出生到死亡，几乎所有的消费都由几个大家族来操控，财阀的权力对韩国政治民主化进程形成了强大的干扰。^[3]他们不仅能够干预韩国的选举制度和选举形势，并且政企勾结已经成为韩国社会公开的秘密。如果我们将《鱿鱼游戏》中

[1] 李全生：《布迪厄场域理论简析》，《烟台大学学报（哲学社会科学版）》2002 年第 2 期。

[2] [美] L·华康德：《论符号权力的轨迹》，《国外社会学》1995 年第 4 期。

[3] 林震：《论韩国现代化进程中的财阀问题》，《亚太经济》2004 年第 2 期。

的社会视为一个政治场域,那整个场域的运转规则则是资本家通过控制管理层,来实现对普通民众的控制,这正好吻合了韩国政企勾结的社会潜规则。财阀依靠政府的扶持实现自己的财富积累,财阀在韩国企业营业利润中的占比达到了40.8%,财阀企业数量却仅占韩国企业数量的0.2%,韩国前30位的财阀企业销售额占全国销售额的40%,资产规模则达到GDP的95%左右,他们坐拥资本,最终也成为最大的获益者。而普通民众却难以同等享受到韩国经济发展的红利,2002年至2012年的十年,韩国经济GDP整体增长了45.6%,但居民实际工资增长却只有23.2%,甚至韩国民众的负债率位居世界前列。经济发展的成果由一小撮人享用,而经济发展所付出的代价却需要整个社会承担,倾斜的天平眼中压着普通民众的生存,导致韩国的自杀率孤高不下,现实生活不比《鱿鱼游戏》温和多少。

相对于贫富差距,电视剧中的男女之间的不平表现得更加隐晦。但是从对游戏的设置还有群体对女性的态度上,都能看出社会对女性的压迫,女性在这场生存游戏中,是被忽视、被冷落与被排斥的对象。电视剧中所出现的123木头人、抠糖、拔河、弹珠游戏、高空过桥、鱿鱼游戏,设立这六个游戏是吴一男对自己的童年时光的投射,他渴望寻找童年时期游戏的快感,甚至不惜亲自参加游戏。这也就导致了电视剧中所有游戏都是以男性立场设定,而女性则需要用其女性的身份,辅助这场男性的童年想象。在游戏的设定及结果的预估上,女性处于在视线之内却看不见的状态。123木头人、抠糖、弹珠游戏、高空过桥并没有显示出性别差距,但是拔河游戏与鱿鱼游戏这种涉及力量对抗的游戏,就凸显了女性在对抗中的劣势。在最后的鱿鱼游戏环节中,只剩下成奇勋和曹尚佑,但试想,就算姜晓能进入决赛,她需要通过暴力对抗两位男性,无论从力量还是数量上,她都难以战胜男性成为游戏的胜出者。主办方为姜晓、成奇勋、曹尚佑准备了三套衣服,这三套衣服都是男性西装,这为我们传达了两种可能的信息,一是主办方预设了最终的胜利将会属于男性,二是在这场生存游戏中,无关于性别。但是无论是哪种情况,女性都没能与男性处于同等地位。第一种预设体现的是社会对男性力量的肯定,以及对女性力量的怀疑,第二种则是无差别对待下虚假的平等,电视剧中所设置的游戏为女性设限,但却通过这样的方式高呼男女平等,为自己戴上虚伪的面具以掩饰男权妄自尊大还“好

心施舍”的丑恶嘴脸。当我们把女性放在群体之中进行考察时,女性则是被选择的对象。在拔河游戏中,参赛者更倾向于寻找有力量的男性作为搭档,女性处于被排斥的地位,这种排斥是基于现实的主动选择;在弹珠游戏中,所有人都需要寻找一个搭档,而最终落单的依旧是女性,在寻找搭档环节,参赛者不知道游戏的类型,也不清楚游戏的规则,但基于此前玩的拔河游戏,大家都倾向按照合作搭档而非竞争搭档的标准去寻找,女性最终被当作弱者而遭到冷落与抛弃。她们处在一个表面“平等”的世界,遭受着各种或隐或显的歧视,这种歧视一方面来社会,一方面来自个人,社会没有为女性创造平等的竞争条件,却要求女性去完成与男性同等的任务,而在这过程中,女性还需接受男性社会的审视,男性一方面会因为自己生理优势而将女性视为弱者,同时也会因为女性占用了名额,而排挤女性,女性得不到同等的发展空间与机会。

《鱿鱼游戏》并没有烧脑的剧情,导演选择儿童游戏来建构自己的叙事框架,就是为了从复杂的叙事中剥离出来,使主题更加突出。它为我们建构了一个荒诞的游戏世界,这个世界里,资本为王,弱肉强食,充斥着杀戮、背叛、欺骗,人性的丑恶与社会中的黑暗在其中生动地展演。电视剧洞悉了社会的生存法则和韩国社会悲惨的社会现实,它在全球范围内受到的关注也证实它所讨论人与社会的问题具有普遍的现实穿透力。《鱿鱼游戏》的成功也让我们感叹近些年韩国影视发展速度,从2019年的《寄生虫》到今年的《鱿鱼游戏》,都在展示韩国影视剧对外输出的能力。反观国内的爆款影视剧,投放到海外市场时,却始终遇冷,《八佰》全球票房总收入为4.6亿美元,发行覆盖全球60个国家和地区,但其中中国内地市场就贡献了4.6亿美元,海外收入不1%,这其中除了中国电影存在的文化贴现之外,电视剧的推广与发行渠道也存在着或多或少的问题,国产电影要防止自身陷入“加拉帕戈斯化”^[1]的困境。

[蒋红钰 中南财经政法大学新闻与文化传播学院]

[1] 牛绮思:《日本的“加拉帕戈斯化”是种什么病》,《中国经济周刊》2017年第12期。