

一. 《逍遥法外》影评

不自由，勿宁死

《逍遥法外》是由著名导演史蒂夫斯皮尔伯格指导的一部犯罪题材的影片。影片讲述了凭借高超的伪造手法和欺骗手段为生的天才少年弗兰克·阿巴内尔（莱奥纳多·迪卡普里奥饰）巧妙逃避 FBI 警员卡尔·汉拉蒂（汤姆·汉克斯饰）追捕的曲折而又充满传奇色彩的故事。

这部影片给留下我的印象最深之处不于弗兰克用天纵英才的社会工程学手法所布下的惊天骗局，而在于他对世俗不合理规则的大胆反抗与对自由的绝对追求，和在抗争中的误入歧途以及最后的迷途知返等一系列曲折的心路历程。

影片一开始就将弗兰克以一位自由战士的形象展现在观众面前。在异国他乡的法国，在戒备森严的监狱里，身体虚脱的弗兰克在明知无望的情况下，依然伺机逃脱。如果此时，我们可以争辩说，这是由于弗兰克长期逍遥法外而不知不觉产生的条件反射的话，那么在看了小弗兰克的所作所为后，我们不得不承认，这种对自由的渴望和对束缚的反抗完全是天性使然。

公弗兰克·阿巴内尔成长在一个温馨富裕的家庭，父亲是一位机智乐观的二战退伍老兵，而母亲是一位美丽浪漫的法国人。少年的弗兰克是性格内向，做事中规中矩，在父亲领奖时甚至都不好意思站起来接受大家的掌声，而在学校也总是穿着校服，是一个典型的“乖孩子”。然而就是这样一个“乖孩子”，不但继承了父亲的机智和坚毅，还耳濡目染地学到了许多虚张声势的伪装技巧。弗兰克在受到一个同学欺侮的时候，他果断地装扮成法语老师，并藉此报复了这个学生，在他的把戏还没有被揭发的一周时间里，弗兰克甚至还有模有样地组织了一场家长会。

在如此顺遂的环境下长大的如此温文尔雅的少年身内，是如何萌生了一颗如此叛逆的心？抑或，我们可以更中立地说，那是一颗执著，甚至于执迷于自由的心。自由是人的美好天性，对于自由的任何渴望都是无可厚非的，但自由并不等同于正义，也不必产生正义的价值判定。我想，弗兰克后来疯狂的招摇撞骗和离经叛道所包含的无可否认的种种罪恶，就是对自由与正义这种关系的生动诠释。

弗兰克人生的轨迹在 16 岁时发生了改变，这一年父亲破产，而父母也因为生活拮据而离异。年少的弗兰克也因此深受打击，孤独而伤心地开始了伪造支票骗取现金的行当。在经过前几次的“小试牛刀”之后，他开始疯狂的诈骗活动，骗取现金达 150 万美元之多。而这也使他“有幸”成为美国最年轻的通缉犯，而负责追捕他则是 FBI 警员卡尔·汉拉蒂。

不久，他又假冒飞行员，借此乘坐高级飞机和入住高级酒店。此后，他又利用一张伪造的哈佛医学学位证书在乔治亚洲一所医院当起急诊大夫。在那里，他很快和一个叫布雷达的护理员坠入了爱河。之后，弗兰克·阿巴内尔跟着他的这位女朋友来到了她的家乡新奥尔良。弗兰克·阿巴内尔谎称自己毕业于加州伯克利大学法律系，这使得身为检查官的布雷达的父亲十分欣赏，于是把他安排做了检查官助理。弗兰克·阿巴内尔也满意自己目前的职业，正当他想通过自己的努力取得路易斯安娜的法律从业资格考试时，最终还是被执著的卡尔·汉拉蒂找到了。此时已成笼中之鸟的弗兰克还是巧施调虎离山之计逃离了美国，最终在法国被捕。回国后，弗兰克被判 12 监禁，但由于他在伪造支票方面的天才而被 IBM 特赦，安排在票据犯罪科任职，并取得了巨大的成功。

我在想，弗兰克最后能够改邪归正，和卡尔的一再追问自己是如何骗取律师执照有多大关系。我们知道，弗兰克是凭借自由的天赋与努力通过了考试，这或许给了他这种信念：除了欺骗，人们还可以通过正当的努力来实现自我的价值与理想。

叙事至此结束，则影片不再单纯是一部靠怪诞的情节、巧妙的布局等“小道”吸金的商业大片，它同样告诉我们，滥用天赋不仅是一种挥霍浪费，更是一种罪恶，而天赋应该有其更高贵的价值功用。古人云，“德胜才谓之君子，才胜德谓之小人”，今人也说，“不怕流氓

坏，就怕流氓有文化”，诚如现实中的“骇客”与“黑客”泾渭分明一样，技术虽无好坏之分，但人心却有善恶之别，只有将技术用在正确的途径才是于人于己都有利的明智之举。

二、读《逍遥法外》有感

一人性弱点、社会工程学与杂感

第一次看这部电影，在大一的英语课上，当时出于学习英语的目的，因此所有关注点都集中在了陌生的词汇，巧妙的句式和漂亮的对白上。

第二次看这部电影，正沉迷于汤姆·汉克斯的演技，因此惊喜于他的种种表情与神态，如一名出色探员面对没有志同道合搭档时的无奈，严肃背后冷幽默无人理解的抓狂，被对手当场捉弄后的恼火以及最后等待弗兰克回来时的焦急，失望和心慰。

出乎意料，再次看这部电影，是网络攻防课的需要，因此从社会工程学的角度再次欣赏这部影片，对人性的弱点和社会工程学的技巧有了更深的认识；同时，再次仔细观察每一个细节，真切的感受到了弗兰克才智与孤独，这可能也是黑客的缩影吧。

一、人性的弱点

“只有两种事物是无穷尽的一宇宙和人类的愚蠢，但对于前者我不敢肯定”——爱因斯坦。社会工程学攻击的出发点就是人类的愚蠢。看看弗兰克的成功，大多得益于他人的贪婪、虚荣、肤浅，也有不谨慎和自大。

弗兰克的第一课是他父亲微笑的亮出金色的项链，狡猾地宣称：它一定是从你的脖子上滑落下来。贪婪让达西不再强调他们要半个小时以后才开门，贪婪让达西不再搪塞和推迟，同时也正是贪婪让父子如愿以偿。小恩小惠面前，我们为什么会如此的不堪一击？

中国有句俗话，“伸手不打笑脸人”，可见奉承从古至今都备受推崇。弗兰克的第一个“人工工资支票”兑换成功，都要归功于他那句“有人说过吗，你的眼睛真的很美”，女职员虚荣的窃笑和弗兰克成功的诡笑形成了鲜明的对比。看到这里我深刻的感受到，我们每个人都会有不同程度的虚荣，可面对他人别有用心称赞，我们至少不应该忘形忘本才对！

电影中一句经典的对白就是一扬基队之所以总赢是别的队不停地注视他们的制服。弗兰克的父亲教会了他人们最肤浅的一个侧面，只注重外表。一身西装革履就在卡而的面前光明正大的拿着罪证逃脱；一个微笑，一顿牛排的许诺就轻易地得骗取了支票辨认流程的讲说；一身泛美的制服就得了小女孩的崇拜，众人的尊敬和空姐的热情…这里，我不禁反醒，我们应该停止注视别人的制服！

影片中弗兰克使用了多重身份多种手段来套取资料，从好奇学生的采访，到丢失制服副驾驶的询问，从成熟记者的访谈，到风趣银行客户的闲聊…如果我们可以再谨慎一点，一些必要的证件检查，一些必要信息的保密规则，这些低档手段就不会这么轻而易举的成功。

弗兰克最精彩的成功就是提亲时的坦白，“我不是医生，不是律师，不是飞行员，我什么都不是，只是一个爱上你女儿的小子”。出人意料，那位自大的律师接受了这模糊的坦白，还赞赏为“Romantic”，接下来的提拔与重视显得那么讽刺。

其实，人性的弱点是我们的通病，我们需要的是一步步，一点点的改进，看到弗兰克的成功，仿佛看到了每天发生在我们身边的成功，我们先做到不要成为他人利用人性弱点取得成功的垫脚石。

二、社会工程学的技巧

弗兰克在影片中使用了大量社会工程学的技巧，巧妙地利用了人们的盲点。可以说他的手段并没有多么高明，多么复杂；只是用了恰当的方法，选择了合适的人，所以得到了理想的结果。对于弗兰克的技巧，我只举例几个我印象深刻的场景分析。

技巧一：不引人关注的职业。戴着方正的眼镜，穿着古板的开衫毛衣，挎着不知真假的相机，一副好奇求知的表情，弗兰克的“学生身份”不仅得到了他想要的信息，还得到了证件的参照标准。

技巧二：攻击新员工。对于刚来当护士一周就被批评的布兰达，弗兰克的关心与鼓励出

现的恰到好处，让这位天真的护士一边擦眼泪，一边把学习一周的有用信息都热情相送。

技巧三：伪装身份。对于这个技巧，弗兰克无时无刻不在使用，一个 16 岁离家的少年，以各种身份出现，学生记者，泛美的副驾驶员，医生，律师，泛美的招聘人员，记者，甚至情报局的探员…当然最出彩的是新学校的第一堂课，他摇身变成了开家长会，带学生去参观面包房的法语老师，也许当初只是灵机一动！

技巧四：设计陷阱。小恩小惠是基础手段，一条项链，一顿晚餐；赞美是不可或缺的，无论是底层的职员还是功成名就的领导；骗取同情是最简单的选择，不用再多的谎言，轻易地得到了律师大人的允许和提拔。

有一处细节印象很深，当弗兰克作在医生的位置上时，他每天晚上看医生题材的电影；当弗兰克想成为律师的时候，他每天晚上看律师题材的电影。通过这些细微的情节，我们可以感受到弗兰克的聪明与灵活，难怪很多影评都惊叹：他真是一个天才！

三、杂感

首先，我同情弗兰克的孤独，就像卡而说的那样，平安夜他甚至都不知道该向谁打电话。当他想要结婚的时候，他对卡而的恳求表现出了他对安稳平静生活的向往；当他去看望父亲，希望父亲让他停下来的时候，他对家的幸福和父亲的支持充满了渴望；当他入狱前拼死逃脱去看望母亲的时候，他的眼里充满了绝望，他不停的呻吟，“带我离开这里…”。其实他想要的很少，只是一个家的温馨，可卡而的穷追不舍，父亲的顽固和母亲的虚荣，让他只能越走越远，越来越孤单。

我感动卡而父爱的温暖，最后他对弗兰克说，你只是一个孩子。那一刻，他如父亲般心疼着弗兰克，同时，也温暖了弗兰克的心。他了解弗兰克的处境，了解弗兰克的思想，甚至能看穿他的心思，可他不动声色，只是用行动默默地付出。他用女儿的性命发誓，让弗兰克投降；他对法国警方吼叫，记录弗兰克是自首；他对恐惧的弗兰克说，不用怕，我会带你回美国；他用了四年的时间办各种手续，终于把弗兰克带回国；他在每年的圣诞去监狱看望弗兰克；他把弗兰克带到办公室；他对想要逃跑的弗兰克只是理智地说教…他，带给弗兰克一个父亲的爱，让弗兰克从一个骇客变成一个黑客！

最后，借用电影中的经典对白，两只老鼠掉进了牛奶桶里，一只很快就放弃，淹死了；另一只不停地挣扎，最终把牛奶搅成了黄油，爬了出来。生命在于奋斗，永远不要放弃，苦难总会过去，幸福终会来临。就像弗兰克，结局温馨的耐人回味！

三、日剧《血色星期一》

我选择的是最近刚刚看过的日剧《血色星期一》。

恐怖分子在一间教堂里散播病毒，导致俄罗斯东部一座城市完全消失。同样的噩运即将降临日本，日本警视厅严阵以待，并请 18 岁的天才黑客高木藤丸协助参与其中。藤丸的父亲也是警察，原本负责这起案件，后因卷入误杀事件而被通缉。恐怖组织的折原麻弥以生物老师的身份进入到藤丸所在的高中，并监视着藤丸。为了保护妹妹小遥生命安全，藤丸不得已答应了恐怖组织的要求盗取发电厂管理员密码给对方。在百货公司里，致命的 **bloody x** 病毒怀疑被小丑散播，警视厅出动所有人力，为求保住东京市，差点让所有人命丧当地。幸好藤丸及时发现病毒是假的，虚惊一场。但当所有人都暂时放下心来时，恐怖组织已经开始踏出真正的第一步。**Bloody Monday**，是所有死去的人最后说出的话，也是最大的秘密与阴谋。

这里面藤丸的角色是一名黑客，称号猎鹰，虽然只是一个高中生，但却能够熟练利用黑客攻防技术侵入恐怖组织的网络。

（1）在家控制老师电脑

Terminal:（终端机）是苹果电脑 **Mac OS X** 操作系统上的应用软件。说白了就是一个用来控制苹果电脑的一个客户端，只不过是命令模式的。

trojanl.asm: 汇编木马程序，应该就是用这个绑定木马病毒到 **jpg** 图片上去的。

RealVNC Free Edition: 远程控制学校老师的软件。是 **windows** 下非常流行的木马远程控制软件，也是命令模式的。

（2）用给的新电脑在教室里面破解登录

没有显示软件窗口，但是从命令可以看出是 **Python** 语言，并向服务器请求信息。

（3）在家破解尔罗斯服务器

破解后的尔罗斯服务器是 **Windows 2000**，而那个加密的视频文件存放位置是 **C: \Winnt** 是系统核心文件存放的地方，所以这个时候旁边的女警察说看上去都是系统文件，就不奇怪了。

主角先把文件拷贝到网站目录下，然后启动站点，然后通过命令下载，文件大小 **21M**。下载速度为 **1.95m/s**，出现的服务器地址为 **srv281.boucka.ru**

（4）在教室办公室解密

Winny: 说的那么那么玄乎其实简单解释一下就是一个 **p2p** 软件，譬如常用的 **bt**，**emule** 都属于 **p2p** 软件。

Windows xp: 就是那台电脑用的系统。

Windows Media player11: 播放视频的软件。

（5）露天破解电力站密码

用的仍然是 **Python** 语言

（6）购物中心破解摄像头

Nmap: 端口扫描工具，主要用来扫描有漏洞的端口，加以破解。

（7）露天破解 **THIRD-I** 监视系统，删除视频文件

OpenSSH: 是一种远程连接 **ssh** 加密服务器的客户端。里面出现的版本是 **5.1**。从命令上看应该服务器是 **UNIX** 或 **Linux** 系统

（8）老师办公室查找录像

恢复删除文件：这里虽然没有出现软件，主要讲一下原理，主角插上 U 盘应该是使用某种恢复软件，理论上如果文件被回收站删除的，但是只要不对硬盘记录数据的部分进行物理性的覆盖的话，可以用一些专业软件找回被删除的文件，而且要是已知文件类型，文件名和文件存放位置，找回速度应该是很快的。

Image anlysis: 主角所用的图片分析软件，是一种保留图片中有意义的信息，去除无意义的信息，然后对图片加以分析的工具。这种软件比较经常的一个用途就是把小分辨率的壁纸，变成大分辨率的壁纸也不太失真。其实 win xp 本身的设置壁纸功能都有类似的效果。

（9）咖啡厅破解光盘店录像

首先呢是用一大堆命令进行无线破解链接。然后出现了一个窗口进入到了店内的视频控制中心，那么一直也没有出现软件的窗口标题，只有界面，但是我猜想应该是一套 b/s 的系统，简单的说界面实际上是一个网页，然后点击链接管理数据啦。

（10）老师家里面破解电脑拷贝数据

首先呢主角启动系统，系统是 vista 需要有密码才能进入，这时主角拿出 U 盘，用 U 盘启动系统绕过从硬盘启动，U 盘中装了一个简易的 Linux 系统，然后在 Linux 下进入到硬盘的目录中找到资料，最后进行拷贝。

四、影评《战争游戏》

这部 83 年的片子现在看起来已经略有些落后于时代，其中的某些细节不免夸张，不过片中

所描述的骇客应具备的基本素质仍然具有启发意义。

主人公被形容成一个对电子设备十分狂热的人，对于细节有着异于常人的敏感，例如使用

录音机录下密码锁的“声音”并重放以破解密码，入侵系统前先疯狂的搜集所有有关设计

者的资料和档案。这些素质是构成他后来行为的基石。

当然，他父母的影响也是潜移默化的。片中主角的父亲是一个喜好解题甚至有点内向的人

，他会因为解不开的填词游戏请教不认识的少女；而他的母亲则是一个看上去有些执着的

女性，全心扑在自己的地产工作上（其实这个描述有点过了，但能看出来导演的大意如此

）。这样的家庭环境给了主角宽松的心态和发展个人兴趣的土壤。

大卫，一名 17 岁的美国中学生，对电子设备具有天生的兴趣和好奇心。尽管他会因为上课

不专心，生物考试只得 F，但却能不费吹灰之力的入侵学校的主机，修改自己的成绩以避

免暑假补习的厄运。平时他的娱乐也只是打打电子游戏（那个时候流行的还是街机），并

且已然成为个中高手。一天，大卫在宣传手册上看到 PROTOVISION 公司出版了一款新游戏

，于是下定决心要通过自己的手段“免费”尝尝鲜。他首先通过查号台得知了所有加利福

尼亚州桑尼维尔地区的前缀码和 PROTOVISION 分公司的号码，而后运行某个脚本以自动拨

打所有相关的号码，期望能检索到那个游戏。

在检索的时候大卫的好友珍妮弗来访，大卫在帅气地帮她改掉期末考试成绩、侵入泛美

航空的订票系统预留了两张去巴黎的机票后，无意发现之前找到的号码中有某个游戏站点

，列出了一个名为全球热核战争的游戏。如此新潮（在当时）的游戏自然吸引了大卫的好

奇心，于是他打印出了相关的资料并找到自己的两个在研究室工作的朋友帮忙，希望能得

到进入那个游戏的权限。大卫的朋友告诉他关于“后门”的概念，即可以绕开安全检测，

通过设计者自己留下的某个密码直接进入系统。另一个朋友提示为了找到这个密码，可以

去搜索 Falken's Maze 这个关键词（Falken 即设计那个系统的作者）。

大卫在接下来的一个星期内像发了疯一样的奔走于图书馆、计算机室之间，在家中堆满了各种各样的打印纸，剪报，借出的图书，尽管如此却进展缓慢。转机出现在他的朋友珍妮弗前来探望之时。二人发现在某篇剪报中发现了 Falken 在他的儿子 Joshua 和妻子出车祸后便一病不起，最终撒手人寰的报道。大卫灵机一动，尝试用 Joshua 作为密码登入 Falke n 系统竟然一举成功。

接下来大卫和珍妮弗兴致盎然的玩起了好不容易进入的热核战争游戏。这是一个模拟世界大战的游戏。他们选择了俄国人，并且对美国发动了攻击。而同一时刻，使用了 Falke n 系统的美国国防部也惊讶的发现了同样的攻击。原来，这个游戏是完全用计算机模拟第三次世界大战，最终目的是要在一定时间内战胜对手，而对战期间国防部的计算机设备都会投入“模拟战争”，导致了大量的混乱。国防部在知道系统被入侵后派出 FBI 拘禁了大卫，却不知道即使关闭了电脑这场战争游戏仍在进行，并且如果电脑最终取胜的话就会采取真正的行动进攻对方。

大卫在被临时用作拘留所的医院里找到了一个录音机，并且用了一个小把戏打开了房门逃了出来。他十分后悔自己闯下的大祸，由于知道 Falken 的设计者没有过世而是隐居起来，因此打算自己找到他并且请求他关闭系统，以避免这场战争。在中途得到了珍妮弗的帮助后，二人说服了 Falken 来到国防部计算机中心。此时的屏幕上显示俄国人已经发射了导弹对准美国的几个军事基地，而美国的将军也已蓄势待发，即将命令部下攻击。

Falken 说服了将军，让他相信屏幕上的攻击都是 Falken 系统模拟出来的。在虚惊一场后，大家却发现一波又起。原来这个系统具有了智能，决定自己破解发射导弹的密码并且启用所有的攻击手段开始这场战争。所有的停止手段全部失效，账号都被封锁，而断掉电源也因为备用电源的原因无法终止电脑的疯狂操作。眼看着导弹发射在即，大卫灵机一动让电脑自己跟自己反复对战 Tic-tac-toe 这个零和游戏，电脑在反复进行了运算后发现，这个游戏取胜的概率是 50%(在保证双方各有一次先手时)，因此最好的做法就是不要开始游戏。此既然，彼亦然，进而停止了战争游戏里导弹的发射，灾难告解。

六 影评《有种来抓我》——成为一名成功黑客的若干条件

愉快的看完了电影，我开始努力的想，该片和这门课程有什么关系。

然后，我编了一个不怎么靠谱的题目。

然后，我开始更努力的想，作为一个广义上的大牌黑客（广义的意思是说，我个人认为任何通过抓住某一系统的漏洞而获利的人都可以称为黑客，这里面的“系统”并不局限于计算机系统），Frank 同学为我们展示了成为一名成功黑客的哪些必备条件。

然后，我总结了下面几点：

1 藐视道德，甚至法律。这是一种世界观。事实上，道德观念和法律意识一直是大多数人在从小到大的教育中所得到的最大教益。Frank 本有机会成为这大多数人中的一员。然而父亲的失意强烈刺激了他幼小的心灵。他对于道德和法律产生了强烈的憎恶，并从假扮代课老师这一恶作剧走上了对抗各种体制和系统的道路。也许这一标题应该加上“传统”或“既有”这样的修饰词更为贴切，因为作为一个群体，黑客也有自己所遵循的行为准则，只是这一准则是对传统或既有道德的重构甚至颠覆吧。

2 批判性思维。这是一种方法论。这个世界上的大多数人都习惯于接受各种系统所指定的WHAT 和 HOW，而很少去思考 WHY。那些去思考 WHY 的少数人中，又有更少的人会带着批判性的眼光，去审视和挖掘系统的漏洞。片中，Frank 的思维方式与众不同，这一方面使得他从小就以一个异类的形象出现，另一方面也使得他能够破解众多系统，甚至包括 FBI 高级探员的高级系统。

3 过硬的心理素质。这可以看作是 1 的具体延伸。逆体制而为，需要承受道德谴责和法律追讨所带来的巨大心理压力。Frank 能够一次次出人意料的尝试，更加出人意料的成功，更更加出人意料的化险为夷，倚仗于他在面临重压时的勇气、缜密和冷静。他与 Carl 数次的周旋和逃逸更是集中而戏剧性的展现出了这一点。

4 高智商。这可以看作是 2 的具体延伸。世界上的大多数系统都经过了各种测试和考验，进行了大量完善，比如片中的美国联邦支票系统。要发现深藏其中的漏洞，需要极高的思维能力。尤其是对于 Frank 这样的大牌黑客来说，他在数十年中传奇性的转战数个领域，并在每个领域都有所建树，学什么像什么，做什么成什么。而在他的主业——支票领域，他对于伪造手法的认识高度更是令 FBI 那些资深研究员也叹为观止。黑客，是一项聪明者的游戏。

5 自我实现的渴望。这是一种动机。按照马斯洛的人本主义理论，自我实现是人生需求中最高的一层。从这个角度来说，黑客一般都是非常有追求的人。在片中，Frank 由于年少时家境生变，所做所为看似充满了对物欲的追求。然而有趣的问题是，为什么 Frank 选择去假扮机长、律师、医生这些美国社会公认的金领职业，而不是其他？为什么 Frank 明知毫无必要而且可能会引来危险，还是会在圣诞夜给 Carl 打一个电话？为什么 Frank 最后在妈妈的故乡，以近似疯癫的状态炮制那些他永远也花不完的巨额支票？显然，这位顶级黑客从开始到最后，都在追求着物欲之外的某些东西，那些在童年时因为种种原因被剥夺的东西，那些他自我实现需要的东西。

此外，我想再补充一点。广义上的黑客，当其举动触犯了法律时，他就会被冠以另一个很nb的词——高智商犯罪。从某种意义上来说，黑客拓展了犯罪这一词的内涵和外延。看来随着人类社会的不断发展，犯罪这一活动中脑力劳动所占的比例也在迅速增大。

最后，在本次作业即将收工之际，我忽然想，那些依靠耀眼的名牌学历、深厚的政界人脉、复杂的数学公式来障眼大众，将法律和道德玩弄于股掌之间，以此为自己谋取丰厚分红的华尔街骄子们，在上面罗列的 5 点条件上展现出了极高的匹配度。也许他们才是在我们这个时代，这个地球上最大的黑客组织吧。

人脑——黑客的终极目标

——从女性角度观《黑客帝国》

《黑客帝国》是美国华纳电影公司耗费巨资推出的反映未来世界中人类和机器人黑色

关系的科幻动作电影三部曲，分别为《黑客帝国》《重装上阵》《矩阵革命》。

第一次接

触这部影片，感受到的尽是诡异的哥特式音乐、虚实难辨的网络悬疑、末世纪与宗教式情

节。这些都让我这个常看浪漫爱情剧的女生很难进入情节。尝试着看了第二遍，终于有了

一些零散的思想，记录如下供大家分享。

首先，《黑客帝国》以柏拉图式的风格给我们讲述了犹太和基督教的历史，上帝和撒

旦的角逐，善与恶的对立。Neo 充满了奴役和仇恨的心灵，在伊人一吻中复活，依赖着基

督教最有力的爱的力量释放了自己，成了将人类救出虚拟世界的救世主。第二部时，Neo

面对生活开始怀疑自己存在的价值，迷茫于自己的命运，并探讨起预言和选择的关系。最

后第三部，人类和机器共同努力，战胜了计算机病毒的破坏，还给人类和机器一个共生的

和平。

在布局方面，电影给出了一些基本场景。Matrix 是一个电脑创造的程序世界，在这里

每个人都是电脑游戏中的一个角色。普通的人必须遵守游戏规则，一旦违反，特工就会进

行干预。Zion 可以看做一个真实世界，靠近地心，有着地球上仅存的温暖。人们 Zion 中

面临着朝不保夕的生活，衣不暖食不饱，还要依靠和机器人作战才能得以幸存。

这样一种融合了炫酷高科技与神秘诡异气氛的电影，确实有悖于传统女性崇尚的温情唯

美风格。深刻的理解剧情对于广大女生不能不说是一种挑战。所以，我试图体会一下电影

中任务的命名的基本含义，以求能够有助于理解全片。

应该说，片中很多人物的命名于圣经，本文力图尝试解析其中有代表性的几个主要人物

名字：

Neo，作为一个救赎者的身份出现，名字本身应该赋予一种“全新”的概念，代表他是一

个新的试验。他在 Matrix 中的名字是 Thomas，正是耶苏的十二门徒中的一个怀疑论者，这

更表明这种全新的试验是在怀疑和非确定中产生和发展的。

Trinity 意为追寻梦想的方法。在电影中 Neo 救活了 Trinity，而最后 Trinity 还是为了 Neo 而牺牲了。当 Neo 创造了一个新世界，那么就会有新的事物来替代 Trinity。我想这也可以理解成，没有梦想，没有追寻梦想的方法，新的试验新的未来都无从谈起。然而，当情况变化时，梦想也会随之发生变化。

Morpheus，原为梦神，鉴于是 Neo 的导师把他引导出梦境，我认为他是梦与现实的结合点，一个生活在自己梦想中并为此而奋斗的人。

Niobe，希腊神话中一个勇敢的人类女子，因嘲笑天神，而遭到惩罚，十四个孩子都被杀害。片中很可能是借此表明人类并不为机器人的强大所吓倒，将勇敢面对。

通过上述分析，我简单的揣测三部曲的主题思想是：被人类和机器摧残的地球和任何封闭系统一样，都用尽它的秩序，走向混沌和混乱。当地球资源耗尽，人类和机器共生才是唯一的出路。人的思维能量供机器使用，而机器则提供人类生命的基本需要。这点也可以从 Neo 和 Smith 关系的发展看出。第一部里 Smith 已经逐渐可以感知到 Neo 在矩阵中的位置，并直接追踪；第二部 Smith 和 Neo 的大战中，Smith 对 Neo 说“我们在这里是因为我们不自由…是目的在驱动我们…”；Architect 对 Neo 说“你的生命是 Matrix 固有程序中一个失衡因式的残留总和。你是一个偏差的偶然性，是尽管我竭尽全力，仍不能消除的影响数学精度和谐的一个偏差。”；第三部里 Oracle 对 Neo 说的“Smith 是你的方面，你的负极”，“Architect 是维持平衡的，而我是打破平衡的”；最后，第三部结尾被 Oracle 附身的 Smith 说“万物皆有始有终…”。Neo 意识到自己和 Smith 本来就是一体，缺了任何一方都将是对整个世界的摧残和生灵的涂炭。没有 Neo，机器的霸权将大行其道，没有 Smith，人类将尽一切可能战胜机器，他们本来就是互相牵制的一体，湮灭也好，混合也好，所以定是二者合一进入一个新的时代。

如果说，这部影片被看成是阐述了人类思想的历史巨著，将商业、文化和哲学创造性相结合，描述了从善恶对立，到善恶模糊，直到善恶对立完全消失的整个过程，那么我更愿意从影片产生的背景挖掘一些其他的因素。这部影片似乎也暗示了人类对机器发展的某

种担忧，对自己主宰世界能力的部分怀疑和否定，说的更具体一点，是对神秘、难以琢磨的黑客集团的一种惊悚和不确定。

黑客，这些通过创造性方法来挑战人脑极限的人们，在机器时代披上了一层神秘的色彩，也给人们的未来造成了隐隐的担忧。他们如今对电脑进行控制的可恶行为已经足以令人感到深深的恐惧。但在我看来，黑客们的终极目标却是人脑。这是一些极度迷恋冒险与刺激的人对其他人脑发动的大规模攻击。他们利用高科技的机器，否定权威，颠覆常理，压倒人类赋予自身的优越性，强迫人类接受自己同时为躯体和精神的真实身份。摒除虚幻的科技，从一个女生的角度来看，《黑客帝国》带给我更深刻的启示是，现实生活是不幸的，但生命的奇迹就在于痛苦的努力之后绝望地放弃之时，当我们接受属于自己最真实的生活，人的存在本身反而会因脚踏实地、心存理想而豁然敞亮。只有拥有清醒的头脑和敢于正视真实的心，才能够在与黑客的攻坚战中取得最后的胜利。

——《战争游戏 死亡密码[2008]》观后感

这部电影是 2008 年美国最新科幻动作大片，加入了最新的科技元素。是关于黑客方面题材的又一部大片。

大致剧情是：威尔法莫是一个聪明且热爱线上游戏的高中生，偶然他和朋友发现了一个名为“雷普莉”的战争游戏网站，这游戏提供的高额奖金吸引了威尔的兴趣，游戏规则是要运用各种高难度军事策略，完成轰炸城市、歼灭敌人的任务，凭著他过人的智慧竟过关斩将挑战成功，然而却没料到这个雷普莉竟藏有不为人知的恐怖目的，威尔成为真人版的游戏目标，生命安全危在旦夕。剧情发展到最后，还是剧情主角战胜了计算机，成为英雄。这部电影，很有好莱坞的味道。以前只看过一部关于黑客方面的电影《黑客帝国》，很玄幻。2008 年《战争游戏 死亡密码[2008]》，拍的剧情可能比较俗套了点，但融入了高新科技概念，这也是好莱坞巧妙的一点。尽管知道剧情老套，但还是能吸引不少人去观看。在这部电影里面，围绕的是，美国利用一台超级计算机去发现某个游戏高手是否恐怖分子，然后其自动锁定目标，进行攻击。该超级计算机不该有的感情色彩，它也拥有了。最后，能不再受人的控制，为了人类所拥有的人性弱点“报复”，想发动对人类报复性袭击。最后，由剧情主角一人解决了这一问题。多少有点戏剧性味道。

我们看到，好莱坞编剧想象很丰富，在该剧中赋予了超级计算机感情成分。它能自我“思考”，通过其自身某种算法，判断某人是否恐怖分子，并给予打击。同时，网络之发达，能通过网线，将全球的 Web，摄像头监控。它能分析，最后能怀有报复思想，被赋予了人性思想。如果有超级计算机，能有思想，肯定能控制人类。

剧中主角，同时被赋予了高超技能，Hacking 很厉害。总能想方设法逃避超级计算机的追捕，同时，有最好的人缘，关键时候总能逢凶化吉的。到最后，能从容面对结局，解决所有问题。不过也能说明，一个计算机高手，能进出网络自由，无论在何时、何地。H

acking 可以说是一个团队的事，也可以说是一个人的事。虽然现在计算机软件技术高速发展，着力强调团队精神，这也没有错误。但也曾看过一篇文章，说还是需要个人英雄存在。看来，只有练好个人内功后，才能有团队的精神所在啊。

我个人认为，在该剧中，还多少涉及到了社会工程学的概念了。就比如说，有很多问题，面对面就永远没有办法解决。如果我们换个角度，从后面去看？从问题本身的弱点入手？从别人口中套取信息？都是不错的方法了。记住，再坚强的人，都有弱点存在。要巧解决问题，事半功倍才是 Hacking 的追求。

总之，可以从《战争游戏 死亡密码[2008]》总结几点：

1. 计算机会越来越强大（废话）。某些人存在一些恐惧心理，担心智能机器有一天统治人类。

2. 强大的计算机永远不能战胜人类，尽管可以无穷为人类服务。

3. Hacking 是技术活，要花很多时间，同时，需要巧干，需要多种方法结合，才能事半功倍。

4. 个人英雄主义。可能应该理解为，某个领域的拔尖者，在该领域能起带头、推动作用。

5. 另外一点不相关主题的，恐怖主义还是当今时代的“主题”。消灭恐怖主义是当今时代的头等大事，只有恐怖主义的消亡，才有世界的安宁。

没有硝烟的世界——黑客电影观后感

喜欢黑客，仅仅因为网络世界在他们手中是那么的渺小。崇拜也只因为自己没办法做到他们能做到的。这种对于黑客的崇拜，在电影世界里，会得到更多的渲染。正是因为现实社会中很少能让自己成为“无所不能”，所以好莱坞给了我们更多的幻想。这里主要谈两部
电影：《War Game》和《Die Hard 4》。这两部电影完全从不同的角度去解说黑客形象，这对于认识黑客和计算机技术来说，是一种不错的尝试。

先说《War Game》这部电影。1983年，电影《War Game》开黑客影片先河。电影的主人公
大卫·莱特曼是一个电脑天才，也是一个电脑游戏的爱好者。他利用电话系统，进入学校成绩登录系统修改自己的成绩，因此全无学业之忧，整日将时间耗在电子游戏上。
同时为了玩一款 ProtoVision 的电脑游戏，利用拨号连接到了大型机 WARP 上，通过其上面
” Help Game ” 查到相关信息，搜集到一些资料之后，通过后门进入到该系统中，开始了
一局叫做 “Global Thermonuclear War” 的游戏，WARP 的模拟系统致力于将安全级别降低
到最低限度，认定苏联人发动了一场热核战争，因此 WARP 不因人类的指令而终止该过程，
由此引发了一系列的后续危机。而最终在大卫·莱特曼自己的努力下，化解了一触即发的 “战争”。

再说《Die Hard 4》。这是一部名副其实的动作片，由布鲁斯·威利斯饰演的主人公 John MacClane 是一个勇猛的警探，对电脑世界却一无所知，而这次的任务是让他去逮捕黑客 Matthew，然后送到 FBI 那里接受审讯……。MacClane 刚刚抵达 Matthew 的公寓，各种各样的混乱就接踵而来。在 Matthew 的帮助下，MacClane 那不太灵光的脑袋终于开始慢慢理解自己身边为什么发生了这么多事情。原来，不知道来自于何方的一股攻击力量，正在侵蚀着美国的计算机系统，一旦成功，整个国家都将陷入停顿的可怕状态。而制造这场混乱的幕后黑手就是电脑专家 Thomas.Gabriel，他四年前被国防部雇佣当电脑专家，他指

出 NORAD 的安全漏洞，并用手提电脑关闭了整个 NORAD 的安全系统，却被国防部解雇。因此耿耿于怀，这次他的目的只有一个，就是利用计算机系统的漏洞，策划一起惊天大计划。虽然 MacClane 一路连滚带爬，却没忘记自己的任务，将 Matthew 牢牢地带在自己身边，于是这位年轻的黑客小伙子，就成了这一次他身边最得力的帮手。并最终消灭了对手。

电影毕竟不是教科书，技术世界永远不是那么简单的事情。所以这里我不想谈两部影片中涉及的黑客技术。就简单谈一下这两部电影的启示吧。

首先从主人公的角色就能看出这两部电影的侧重点的差异。《War Game》从一个黑客自身的角度讲述了一次电脑入侵引起的重大事故，它的原意是暴露年轻人地下活动的潜在危害，但是对于年轻人来讲这部电影激发了他们对地下技术的好奇和向望。大卫·莱特曼最后所作出的努力都是在弥补自己的错误，《War Game》所塑造的黑客都是具有良知并能很好利用自己技术的人。而在电影《Die Hard 4》中，虽然最后 MacClane 杀死了 Thomas，但黑客技术还是全面战胜了美国国家计算机系统。《Die Hard 4》更多的是从反面去解说利用电脑技术会对社会和人类造成沉重的创伤，现代社会对电脑的过分依赖存在诸多隐患。它所给出的黑客形象更加倾向于别有用心的电脑天才。因此不论如何，任何有志于成为黑客的人，在超越自己极限的同时，应该牢记这一条：Above all else, do no harm。应该像《Die Hard 4》里面的那个胖子——Warlock。

其次，这两部电影中所使用的电脑系统都是关系国家安全的重要方面。从最初 NORAD 的 WOPR 超级计算机，到后来基础设施系统，计算机对人类活动的管辖范围不断的增大，而计算机的安全漏洞却一直没有消除，计算机世界确实推动了人类社会的发展，但是如果没有足够的安全防护，那么一次恶意的攻击就可能导致无法预知的结果。对于计算机的过分依赖行为是需要有足够严密的安全防卫为基础的。

最后，随着人类的“越来越懒”，电脑越来越智能，对电脑的过分依赖，是不是有一天，真的又会发生《Dead Code》里面的情形呢？

最近一段时间，我连续看了《战争游戏》与《战争游戏：死亡代码》两部电影。
第一部拍

摄于 1983 年，第二部则是在 2008 年拍摄的续集。两部影片都涉及了当时的黑客技术。对比

着观看这两部电影，我们可以看到计算机网络与网络攻防技术的昔与今。

《战争游戏》与其续集故事情节大体相同。人们企图利用超级智能计算机防备

战争的，却不知道自己将战争的发动权交到了超级智能计算机手中。这些具有自我学习能

力的计算机将任何任务都视为游戏，并且遵循战则必胜的理念，导致它们在遇到前所未有

的特殊情况时做出了消灭人类的决定。千钧一发之际，两部戏的主人公们通过各种方式，

让这些牛牛电脑们知道了有些游戏是没有输赢的，想赢只有不去玩，小到 tic-tac-toe，

大到热核战争，都是一旦开始就不会有赢家的游戏。终于，这些超级电脑们在上了这生动

的一课后，放弃了发动战争的決定，人类避免了过早灭亡的命运(迟早要完蛋的)。

如果说这两部电影与黑客最大的联系，那就是第一部电影《战争游戏》是以大黑客 Kevi

n Mitnick 的故事改编而成的。电影中的实实在在网络攻防技术可以说完全被科幻的智能

电脑的光环盖住了。技术上应该不如《骇客追缉令》，社会工程学上拍马也赶不上《有能

耐就抓我啊！》和《神奇的史高飞》。不过仔细观察还是可以写些东西的。下面列举了《

战争游戏》和《战争游戏：死亡代码》的安全技术。为了方便，两部电影分别简称为《战

1》和《战 2》。

《战 1》

扫描

战 1 中，Lightman 为了能玩在 Sunnyvale, California 的 protovision 公司出的一款新游戏

，用一款扫描软件拨打了 Sunnyvale 的所有电话来寻找连接上网络并且拥有游戏程序的计

算机。当时 TCP/IP 还没有广泛应用，我们看到 Lightman 想要连接到某台电脑的话，必须先

打一通电话，所以扫描软件扫描的不是端口也不是 IP 地址，而是同一区号下的所有电话号

码。显然那个时候网络安全不受人重视，防火墙的概念要到 1988 年才出现，所以 Lightma

n 连接扫描到得每一个号码都会有些发现，银行账号，飞机订票系统的后门，甚至北美航

空防御司令部作战指挥中心（NORAD COC）的智能计算机 WOPR 的登录界面。

登录密码破解（三次）：

第一次是 Lightman 为了登录到学校评分系统更改自己的生物考试成绩而在接受校长训话的

间隙查到了系统管理员为了记忆方便写在电脑旁边手写板上的密码（完美的欧式句）。

第二次。在连接上 WOPR 之后，Lightman 为找到密码花了很大功夫。在请教了两个高手之后

，他把目标放到与 WOPR 计算机制造者 Falken 有关的一切信息上。最后根据 Falken 与他儿子

的故事找到了密码——Falken 儿子的名字 Joshua。

第三次是 WOPR 为了获得发射导弹，暴力破解了密码。其中让人费解的是口令竟然是一位一

位的破解出来的！

后门

电影里 Lightman 为了找到 WOPR 的密码跑去请教两个高手，影片在这里由其中一人之口定义

了“后门”这一概念。而且可以看到，后门这个概念在当时并不被人熟知，可以看到当时

人们对网络安全的陌生。

门禁系统破解

不知道这是导演的设想，还是的确存在的技术。Lightman 被关在一个有密码锁的小屋里，

用录音机录下了看守人输入密码时的按键声音，再播放出来打开了门。门当然不是声控的

，其间他从控制门锁的装置里引出一根线，录音时将线连接到大概是麦克风的插孔，放音

是连接到耳机插孔。

破解公共电话

Lightman 在逃亡中想给 Jennifer 打电话，他用一片易拉罐拉环连接电话听筒的接收端与话

机的金属外壳造成短路，随后，拨号音就奇迹般的出现了（什么时候去试试插 IC 卡的那种

去！）

战 2

破解公共电话

为什么看起来都是那么简单！战 1 中 Lightman 的方法起码能看出来是在制造短路，战 2 中 F

armer 更神了，他拿一根小铁棒在电话听筒接收端拨了两下，再狠狠的敲了几下开关， wo
w，拨号音！

破解指纹认证

这种指纹认证的破解估计很多人已经司空见惯了，不过常见的是使用橡胶带复制指纹。F

armer 为了能够连上咖啡馆里的一台电脑，用软橡皮糖粘取了电脑主人印在易拉罐上的指纹。

多重代理

不知道可不可以这么称呼。Farmer 在连接上咖啡馆里的电脑后打算先通过几台被黑的电脑

做伪装，再攻击 RIPLEY。不过这种雕虫小技当然不是先进的智能计算机的对手，短短几分
钟他就被 RIPLEY 锁定了。

木马软件

Farmer 在玩 RIPLAEY 提供的游戏《死亡代码》时，由于他高超的游戏技巧和对生化武器的

熟知（他妈妈是生化专家），被 RIPLEY 认定为生化恐怖分子。RIPLEY 是一台蜜罐，专门用

来引诱对生化武器熟知的真正恐怖分子。一旦认定，RIPLEY 会查清玩家的所有信息，并在

玩家电脑里植入木马软件，用来跟踪，监视玩家。

DDOS 攻击

这才叫真正的攻击。其他的什么密码破解，走后门，平台攻击，等等都只能称为“占领”

。DDOS 一旦命中，目标就会崩溃，这更像一次“攻击”。在电影后期，RIPLEY 占据了城市

电网，Farmer 决定发动 DDOS 攻击，让数目庞大的游戏玩家上线玩 RIPLEY 游戏，最终使得这

台超级电脑不堪重负，回复了城市电力供应。

蜜罐

这里的蜜罐不是引诱黑客的蜜罐，而是引诱恐怖分子的蜜罐。智能电脑 RIPLEY 的游戏网站

就是这样的蜜罐，在游戏中展示了高超技巧和对生化武器熟知的玩家会被 RIPLEY 视为敌人

，他的一切有联系的人都要被评估，判断是否也是恐怖分子。处在蜜罐中的敌人，他的电

脑会被植入木马软件，他的一举一动都会被监视，他甚至在最后会被可以控制导弹的 RIPLEY 抹杀。

防火墙技术

在影片中提到防火墙的情节一闪而过，不容易给人留下深刻印象。当人们无法登陆 RIPLEY 时，专家们试图攻击 RIPLEY 的深层逻辑，但是攻击都被 RIPLEY 的防火墙挡住了。

这 25 年中网络的变化十分巨大，以至于在这两部电影中我们看不到很多有意义的对比。但是有两点是令人印象深刻的。一是对登录密码的破解，黑客都是从用户的各种信息入手，广泛调查，总是能获得线索。可见，人类的本性是无法改变的，密码总会与个人的社会形式有着这样那样的联系。第二点是黑客不再寂寞了。像 25 年前 Lightman 那样拨个电话就能买到去巴黎的飞机票不可能再发生了，无论是被动防御（防火墙，etc），还是主动反击（蜜罐，etc），越来越多的人开始防范黑客。这场网络攻防的战争逐渐在走向平衡