

俠盜獵車手 5：洛杉磯黑幫傳奇與好萊塢大片

——刻板階級印象與種族主義

尹釩宇

摘要：本文立足於非本質主義的階級觀與種族觀，反思批判了俠盜獵車手 5 中的刻板階級印象與種族歧視，認為刻板的階級印象來源於僵化的經濟基礎決定論，對非裔的歧視則隱藏於「黑人神話」的建構；在此分析基礎上，結合盧卡奇的階級意識理論、威廉斯關於文化與階級的論述以及阿多諾的大眾文化批判與啟蒙辯證法，認為，俠盜獵車手 5 通過經濟決定階級的刻板階級形象和黑人神話的塑造，建構了一個草根反抗權力、民間正義打敗政商腐朽的「神話」，掩蓋了美國真實的種族矛盾，轉移了階級矛盾，再次成功地演繹了一場驚心動魄的黑幫故事，講述了一段好萊塢式的傳奇。

關鍵詞：俠盜獵車手 5、刻板階級印象、種族歧視、黑人神話、階級意識

Patrick Jagoda 在 *Gamification and Other Forms of Play* 中提到「Games have touched practically every aspect of contemporary life」。若將這句話反過來說，依舊成立，即當代生活的每個方面也都進入到了遊戲中。事實上，遊戲與現實的邊界正在日益模糊，可預見的未來正按照斯皮爾伯格的《頭號玩家》電影情節在現實中上映。俠盜獵車手 5（下文簡稱 GTA5）¹即是這一未來的預演。對於這個遊戲文本，可作幾個界定：1.它是斯皮爾伯格在《頭號玩家》中構想的那個能夠取代真實世界的虛擬遊戲世界的一個雛形，並預示了虛擬開放世界可能達到的新高度。2.它是美國黑幫文化的宣傳片，是好萊塢電影世界瘋狂與極樂的遊戲化再現。通過玩家帶入角色，讓每個玩家都能切身體驗到搶劫、嫖娼、拍電影、住半山區的豪宅、街頭火拼、等等一系列在現實中不可能做的事情。3.通過上述內容，加上遊戲主角演員的真人出演、豐富的劇本、完整且生動的劇情和大量過場動畫，使之在故事的講述和意識形態的宣傳上不亞於任何一部講述洛杉磯故事的電影。4.遊戲對洛杉磯、好萊塢的真實複製（遊戲中能找到星光大道、中國劇院、好萊塢山、聖莫妮卡海灘等地標性景觀），會潛移默化地讓玩家相信，遊戲所展現的就是黑幫文化，是真實的美國，是自由的美利堅。5.遊戲中好萊塢神話、洛杉磯黑幫等令人興奮內容，其題材本身就有著足夠的吸引力和魅力。通過代表著本世代開放遊戲世界的巔峰地位所獨有的代入感和自由度，其所呈現內容的深度和廣度，都遠勝於同類型電影和劇集。

不同於魔獸世界一類的老式開放世界 MMORPG，玩家在 GTA5 中更像是進入了一個全息的虛擬世界，數位平行時空中的洛杉磯，一個可以為所欲為、上天入地的「法外之地」。

¹ 俠盜獵車手 5 (Grand Theft Auto 5) 是美國 rock star 公司在 13 年發行在主機平臺的開放沙箱動作類遊戲，15 年登陸 PC 平臺，開發耗資 2.66 億美金，千余員工耗時數年才完成製作，超過半數的主流遊戲媒體給出了滿分的評價。它複製了真實的洛杉磯的許多地標性建築和街道，包括整個城市的風格（交通、住宅樓、星光大道、好萊塢山等），並給虛擬城市起了一個相近的名字 Los Santos。上線之後經久不衰，直到今年還時不時的登上遊戲銷量榜單前十，其受歡迎程度可見一斑。遊戲在發售後不久銷量超越了 84 年版的超級瑪利歐成為世界上銷量最高的遊戲，並在之後數年不斷刷新銷量。

魔獸世界雖是無縫開放世界，但玩家並不是真正自由的，他們受著諸多限制，例如，多少級可以飛行，在哪裡飛行，需要獲得什麼許可等等。暴風城和奧格瑞瑪充當了制度性的壓抑，玩家不過是王國中一個臣子，需要嚴格遵守王國的法律，並身負隨時為國捐軀的使命。此外，金幣的限制和難以獲取更是引出了關於福柯生命政治理論的探討²。相較於WOW中關於「誰來掌權」的制度性壓抑和行動限制，GTA5則是讓玩家為所欲為，上天入地，毫無限制。金錢、豪宅唾手可得，玩家參與製造一起又一起的搶劫案，最後更是直接襲擊政府官員，搶走美聯儲的黃金。即便有那麼多看似誇張戲劇成分，但GTA5仍然像一個平行時空，映射了我們這一時空中的諸多文化議題。

Chris Barker 在《文化研究——理論與實踐》一書中闡明瞭文化研究的一個重要立場，即反本質主義。這一立場同樣被用於階級與種族的論述。本文正是基於這些論述，以GTA5為案例和文本進行分析和批判。GTA5作為一個高成本製作的開放世界遊戲，其中許多的NPC都被刻畫得相當細緻，並且有自己的個性，還有圍繞他們展開的一些任務。正是在這些內容中，涉及到了許多對非裔、亞裔和拉丁裔的成見與歧視，同時充滿了刻板印象和白人想像。在三位主角的塑造上，更是凸顯了對美國社會不同階層的刻板印象，以及黑人神話的建構。但是拋開階級、種族的刻板印象問題，整個遊戲都是一種對權力規訓和壓抑的反抗。在遊戲主體的眼中，政客都是腐敗的，他們與金錢勾結。而黑幫的搶劫，則是天經地義，是民間正義力量的化身，他們搶的是不義之財，官員是死得其所。

首先，無論階級還是種族，都不是普遍和絕對存在的，只是一種暫時被穩定下來的型構。即便是身份認同，也是一種被建構與維持的一種邊界形成的過程。其次，刻板印象是一種生動但簡化的再現方式，將人們化約為一組誇大且通常負面的特徵，是一種「本質化」與「自然化」，「差異」的固定化。例如，在美洲，黑人被建構成歷史的客體而非主體，沒有值得思考或行動能力。而華人也往往與狡猾、毒品等詞語脫不開干系。在進入遊戲世代以前，電視媒體中的種族再現一直是主導，所呈現的是一種刻板印象化的再現：黑人與貧民窟，懶惰與暴力、毒品與黑幫等等。甚至在多種因素的共同影響下形成了一種「新貧民窟美學」，即編織的不符合實情的黑人經驗，完全是白人導演對黑人的再現，滿足的是白人的心理需求、想像與成見。隨著種族矛盾衝突不斷加劇，在與日俱增的壓力與日益嚴苛的「政治正確」的大環境下，美國影視作品中出現了越來越多的正面黑人形象。但即便是正面形象的再現，也是一種本質主義和同質化的認同觀，依賴的仍是一種寫實主義的認識論，與真實的黑人是不符合的³，這也是本文要論述的黑人神話產生的一個緣由。從電影來到遊戲，媒介形式變了，創作者與受眾的權力關係也改變了，但是這類涉及到種族刻板印象的諸多問題卻一點也沒變。

首先是遊戲的幾個主人公角色體現的階級與種族刻板印象。玩家在遊戲中可以操作三位角色，分別是麥克·迪聖塔（Michael De Santa）、佛蘭克林·克林頓（Franklin Clinton）和崔佛·菲力浦（Trevor Philips）。他們分別代表著：白人富人，早年靠黑幫起家，金盆洗手后居住在洛杉磯的半山區，大別墅、豪車，有妻子和兒女；黑人窮人，居住在靠近港口區的貧民窟，配音帶有明顯的黑人特徵。常年與「狐朋狗友」浪跡於貧民窟、碼頭等地，進行一些小規模的毒品交易。後來搶劫銀行之後也住進了好萊塢山的富人區；白人窮人，早年與麥克參與一起北揚克郡的一起銀行搶劫案，后失聯。居住在離市區較遠的沙漠中的一處小鎮，滿嘴髒話，舉止下流，嗜酒成性。隨著故事推進，三位主人公走到了一起，有了自己的黑幫據點，開始在洛杉磯橫行霸道。這三位主角，都是高度凝練的刻板印象，從形象、名字到性格、經歷都是如此，也是好萊塢電影文化數十年凝聚傳承下來的一些形象的

² 詳見 Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press, 2009.

³ 克裡斯·巴克，《文化研究——理論與實踐》，（臺北，五南圖書出版公司，2004），231—271

聚合物，映射出高度發展的好萊塢模式，更是簡單直接的代表了洛杉磯的，甚至說是美國的三個極具代表性的階級。

在此基礎上，遊戲通過故事情節、任務、場面調度等元素的設定迎合白人一貫的想像與成見，是一種典型的好萊塢式文化體現，更是一種由經濟基礎決定的階級地位的呈現。例如，靠近空港和碼頭的地方的確就是黑人的聚集地，他們骯髒、下流，吸食毒品，那裡充滿了污穢，無時無刻不發生著街頭械鬥、幫派火拼。的確，遊戲也通過許多火拼任務、毒品運輸任務再次強化了這一刻板印象（主線任務：佛蘭克林與拉瑪、有借有還）。而在好萊塢半山的富人區，麥克有個不爭氣的吸毒的兒子（主線任務：其父其子），一個出軌的老婆（主線任務：婚姻諮詢、平安喜樂），一個為了在電視選秀節目上出名而被騙了身體的女兒（主線任務：掌上明珠）。這些情節橋段和人物設置，都可以從好萊塢的經典影視劇中找到原型，並且，在美國主流的中產階層中，對富人家庭的組成似乎就是這樣想像的。這裡的人都在想著如何在電視上出名，每一個酒吧里都是「社會名流」的出入地。還有那些被全世界所熟知的好萊塢：星光大道，紅地毯，加長的林肯車，閃個不停的攝影機……遊戲中還展現了美國綜藝節目組的拍攝放映等內容，那些早就成為標誌性、程式化的主持人形象、語調、動作等等也在遊戲中得到了完整的體現（主線任務：一家團聚）。崔佛的故事線也相當具有代表性。作為一個「下流」人物，他的出場動畫就是他正在強姦別人的老婆，在被發現之後崔佛直接開槍打死了那個男人。他殺人放火無惡不作，還在酗酒之後跑到親戚家裡脫光衣服。這些行為確實會體現在很多不得志的美國社會底層群體身上，影視作品中也非常常見，但這些負面形象在現實中絕不會出現在某一個個體身上，而現在它們全部由導演彙聚到崔佛一個人身上了，崔佛成為了一個「典型人物」。而所謂典型人物，其實就是失真的，也充滿了刻板印象，無論是正面的還是負面的。正如樣板戲中對負面形象的塑造，從名字，著裝，表情到舞臺的站位和燈光，全部都要按照反派的規定來。

此外，遊戲中對黑幫的塑造和對黑幫文化的展現非常翔實和生動，從一開始崔佛開辦毒品製造廠（主線任務：崔佛·菲力浦產業），再到後來搶劫珠寶店、銀行、襲擊 FBI 大樓一直到最後的劫取國家黃金（主線任務：大幹一票），幾乎每一次黑幫的犯罪活動，全程都是由玩家參與設計的。例如採取何種方案（火拼還是智取），僱傭什麼樣的僱傭兵，用什麼樣的載具，然後再實施計劃，選擇逃跑線路，直到最後如何分贓，開設慶功宴。可以說，玩家的參與感是史無前例的，玩家也會逐漸相信在這過程中幹的事情，就是美國黑幫真正發生的故事。

盧卡奇在《歷史與階級意識》中認為，階級並不是一種由經濟決定的「客觀身份」，而是一個群體對待歷史處境和利益訴求的「總體意識」⁴。而刻板印象的一個最直接來源就是經濟地位，例如，以經濟地位為基礎，所謂貴族便擁有了接受更好教育的機會，其審美能力也是不凡的⁵；同時，文化成為區分階級的標誌⁶。根據威廉斯的論述，本文認為，威廉斯所指「民主」即暗含了一種刻板的階級印象，它阻礙了階級意識的產生，在日常生活中真正的「階級意識」被刻意的忽略了。亦即，以經濟為基礎所決定的刻板階級概念，實則為一種資產階級的自保形式。它刻意掩蓋階級意識的作用，將金錢與階級劃上等號。而在所謂「民主的」社會中，所有人都有平等獲取經濟地位的權利，故而所有人都是平等的。西方的主流媒體（包括電影和本文所述的遊戲），通過一種刻板印象的再現，強化了這種概

⁴ 馮憲光，《新編馬克思主義文論》，北京，中國人民大學出版社，2011，P214

⁵ Bourdieu, P. (2006). Introduction; The Aristocracy of Culture. In M. G. Durham & D.M. Kellner (Eds.), *Media and Cultural Studies: Keywords* (pp. 322–327). Malden, MA: Blackwell;

⁶ 雷蒙德·威廉斯，《關鍵詞：文化與社會的詞彙》，北京，三聯書店，2005，115-116。威廉斯這樣批判資產階級文化：「在資產階級意識形態的掌控下，文化成為精英和教養的代名詞，體現出一種無形的社會優越感，成為區分階級的標誌。文化與藝術在現代的形成，本身就是階級政治的產物，它試圖把對無產階級的貶抑植入文化倫理之中。」

念和意識。即便通過非法手段，所有公民仍然是有權通過金錢的力量來跨越階級的，並可以逍遙法外，這是一種默許，甚至是暗示。這自然就成了一種既得利益的資本社會對於無產階級意識的排斥，而刻板階級印象不過是一個擋箭牌。以此為根本最後得出的結論必是刻板化的，在 GTA5 中亦是如此，三位主人公的刻板化則是源於編劇認定了經濟基礎的決定性作用，這實則是一種僵化的馬克思階級論。三位主人公處於何種階級，完全是按照他們住在什麼樣的房子里，開著什麼樣的車來決定的。例如 Franklin 在貧民窟居住的時候，他的一切行為舉止就是非裔窮人階級的體現，在他搬進好萊塢半山區之後，他也會在露天泳池開派對享受上層生活了。通過非法手段得到金錢的 Franklin 實現了階級的跨越，反正，罪惡之都裡面每個人的手都不乾淨。編劇有意識的掩蓋本應是無產者的反抗，轉而去言說政客的下流去了，劇情成功地將階級矛盾轉化成了草根與權力的對抗。編劇絲毫不顧人物長期形成的階級意識，忽視人物長期面臨的歷史處境和社會利益訴求，這不僅導致了階級刻板印象的出現，更是導致了下文提到的種族歧視與「黑人神話」的形成。

除了刻板的階級形象之外，GTA5 中處處還可以見到刻板的種族想像和種族歧視。在身份政治的意義上對種族問題的討論主要來源於對殖民主義的批判和美國黑人批評和少數族裔批評。始於 1964 年的黑人文藝運動即是反對白人主導的美學標準，講述黑人的歷史與經驗，建立以「黑人性」為基礎的黑人美學。但是站在今天的角度，當「黑人性」落入白人編劇或導演的手中之後，或許就成為了「黑人神話」的濫觴。如今，黑人已經成為美國的政治正確，再也沒有哪個導演敢在電影中赤裸裸的安排種族歧視的情節了，相反，越來越多的主要人物都是由非裔出演，似乎參演的非裔演員越多，這部影片就越正確。但這就能說明真的沒有種族歧視了嗎？正如前文提到，即便是正面的黑人形象再現，也仍舊滿足的是白人的心理需求、想像與成見，依賴的仍是一種寫實主義的認識論，與真實的黑人是不符合的，仍舊是白人參照自身標準塑造的黑人形象。正面形象再往前走一步，即「黑人神話」，典型的例子是前些年橫掃各項大獎的《綠皮書》⁷。這樣的例子並不少見，漫威的《黑豹》可以說更加典型。GTA5 中的 Franklin 這一形象，雖沒有上面兩個例子那麼「神」，卻也是一個車技高超，彈無虛發，走上了金錢巔峰的黑人形象。但事實上，Franklin 這一形象可以被替換成任何其它種族，這個角色除了表面形象、口音和動作是黑人之外，其餘完全可以直接換成一個白人而沒有任何違和感。可以這樣說，三個主人公完全可以是三個白人，並且故事照樣可以進行下去，只不過是出於政治正確的需要，有意的設置了一個黑人角色。

正如 Stam 批判的那樣：以「一種不遺餘力的非種族主義態度，暴露出對所描繪群體的信心缺乏」，相較於暴露問題，他們更願意「邀請一些被同化的人加入精英俱樂部」⁸。例如 *Shaft* (1971)，只是簡單地把黑人英雄替換到通常由白人充當英雄的舞臺上，以滿足男性黑人觀眾的幻想。在 *Guess who's coming to dinner* 中，則是邀請了一位黑人精英加入了全是白人的俱樂部中。無疑，Franklin 就是這樣一個成功加入了好萊塢上層「精英俱樂部」的黑人，整個遊戲中成千上萬的 NPC 只有 Franklin 這一個黑人住在有露天泳池能看到洛杉磯全貌的半山區中，其餘的黑人依舊是住在靠近碼頭與犯罪的貧民窟中。這無非是給這位黑人套上了一個白富人的模版，將一個黑人硬生生地通過金錢力量塞進了白人上流富人圈子罷了。從遊戲的主線一路玩下來，三位主人公身份地位變動最大的就是 Franklin，

⁷ 《綠皮書》拿到許多大獎的一個重要原因是它符合了美國的政治正確。電影塑造了一個黑人精英男性，一部典型的「黑人神話」。這位黑人一反刻板印象中的低賤、貧窮，反而代表著高貴、優雅和富有學問，甚至都不願意用手拿著沾滿油的炸雞吃。而片中的白人男司機，是個底層人，沒什麼文化，舉止不雅。這部電影建構了與傳統與刻板印象截然相反的角色神話，是一部「racism porn」。它想要討好美國的黑人群體，充實他們對於精英階層的幻想，同時還是做給美國當局看，試圖掩蓋美國激烈的種族矛盾，一種自我欺騙。

⁸ Stam, R., & Spence, L. (2004). Colonialism, Racism, and Representation: An Introduction. In L. Brady & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism* (6th ed., pp. 877–891).

麥克僅僅是保住了自己的富豪地位，崔佛志不在此，唯獨 Franklin 成功「逆襲」。洛杉磯黑幫的黑人成千上萬，為什麼偏偏是 Franklin，因為他跟對了人，一個有錢的白人精英和一個相當有經驗的 gangster。可以說，是以麥克為代表的白人精英成就了黑人弱勢群體，是麥克成熟且富有犯罪經驗的智慧與崔佛為所欲為的放肆和大膽成就了 Franklin。Franklin 和麥克的兒子年齡相仿，麥克對待他也像帶領一個小孩一樣，對他也是充滿照顧。一些支線任務還讓 Franklin 去幫忙解決麥克的家庭矛盾，幫助眾叛親離的麥克，給予他兄弟情義帶來的溫暖。從這三位主人公的模式仍然可以看出，是兩位白人大哥帶著一位黑人小弟去「混社會」，這位黑人小弟是兩位白人大哥的「附屬」，遊戲中會說明兩位大哥做一些簡單的跑腿任務。總而言之，仍然是白人主導著黑人，仍然是領導與被領導，支配欲被支配的關係。黑人通過聽話，得到了白人的「施捨」，賺到了幾輩子都賺不到的金錢，實現了階級跨越，住進了甚至比白人住的還要豪華的別墅中。即便已經是黑人中的佼佼者，被神化的黑人形象，整個虛擬世界中唯一一個住在富人區的黑人，仍然離不開白人的賦權與帶領。沒有麥克和崔佛的說明，Franklin 永遠只能與他的同胞們住在那個天天發生著犯罪的貧民窟裡面。是白人，成就了一個原本每日渾渾噩噩混日子的黑人無名小卒。這其中以編劇所構想的為代表的「白人的幻想與迎合白人意淫與期待」的白人至上主義暴露無遺。

此外，遊戲中的種族歧視還涉及到了對華裔的歧視。因為在對華歧視上不存在政治正確，而且華裔處於美國社會的底層，且毫無威脅，所以無需像對待黑人那樣小心翼翼地編織一個光鮮亮麗的神話，而是一種直接的，赤裸裸的歧視。GTA 系列中向來不缺少中國元素，唐人街更是直接作為其中一部的副標題。但其中的東方主義元素是相當明顯的，中國餐館，充滿性暗示的女人的旗袍、小眼睛，一種東方女人作為白人男性性幻想的投射物⁹，唐人街的骯髒與混亂等等，在每一部 GTA 中都表現的相當典型。GTA5 複製的洛杉磯，位於星光大道上那個印度風格的中國劇院本身就足以代表一種西方蹩腳的東方想像。遊戲還專門在崔佛的故事線中刻畫了一個華裔毒販陳，陳走路姿勢猥瑣，表情也相當猥瑣，小眼睛，老鼠臉，穿著比體格大很多的西服。在與崔佛打交道和毒品交易引起的紛爭中，編劇更是不遺餘力的刻畫了其性格中狡猾，多變、捉摸不定與膽小如鼠，其實就是長久以來西方對遠東文明的一種猜測、偏見和想像。最後的結局是崔佛將這陳捆在車裡，在陳的尖叫與求饒聲中，開車將其撞入湖中，崔佛以此鞏固了在當地制毒行業的壟斷地位。設想如果該情節殺的不是一個華裔而是一個非裔，美國的黑人或許早就上街遊行示威了，而華裔選擇逆來順受。

前文提到，遊戲的故事情節主旨中暗含了一種對權力規訓和壓抑的反抗。雖然主人公們乾的都是殺人放火，偷奸劫掠的勾當，但是殺的是「醜惡權貴」，放的是「正義之火」，民間的草莽力量也能將腐朽的美國政壇掀個底朝天。遊戲在情感取向上賦予了黑幫一種「民間正義」。結合上文盧卡奇和威廉斯關於階級的論述，本文認為，GTA5 通過轉移矛盾，將原本的階級與種族矛盾，轉移到草根階層所代表的「民間正義」與政府官員和商人等特權階級勾結的「黑暗與腐朽」的矛盾中，即是通過美國人意淫的對權力腐敗的有效反抗來掩蓋階級和種族矛盾。遊戲作為當代流行大眾文化的一個重要組成部分，必然是要起到媒體宣揚意識形態的作用。根據阿多諾對大眾文化的批判，受眾被大眾文化和主流意識形態操縱，大眾文化行使著扞衛現存意識形態的功能。這種操控是潛移默化的，不可察覺的，它消解了大眾的反思精神和反抗意識，由此大眾文化成為了資產階級統治者操縱大眾思想意識和深層心理的工具和手段，是鞏固現實社會文化秩序的社會水泥。¹⁰高明的資本主義的宣傳策略顯然不會傻乎乎的給民眾灌輸大道理，而是通過類似 GTA5 這種沉浸式的

⁹ 薩伊德 著，王宇根 譯，《東方學》，（北京，三聯書店，1999），P8：「西方與東方之間存在一種權力關係，支配關係」；「他在替她說話，把她表現成這樣」。

¹⁰ 霍克海默、阿多諾，《啟蒙辯證法》，（重慶，重慶出版社，1990），P117

草根干翻政府的體驗成功的轉移矛盾，並且再次強化在所謂的美式民主社會中一切都有可能的觀念。這種策略在好萊塢的電影中就更常見了，與其說是美國在向外傳輸美國價值觀，不如說他們是在對本國的人民進行思想控制。同時這也解釋了，在美國為什麼沒有出現盧卡奇所言的「階級觀念」。通過這類刻板形象的塑造和階級種族矛盾的轉移，並通過經濟基礎決定階級的僵化觀念，再加之這類「草根神話」潛移默化的薰陶，階級會對他們面臨的社會情景存在誤解，被壓迫者不會認為他們的貧困是出於資本家的剝削，而只不過是單純的政治腐敗和官商勾結，因而只要殺死貪官，搶走金錢，肅清政界，他們就能擺脫壓迫。而他們從未想過，即便是所謂「清官」上任，他仍舊會維持一種資產階級統治，依舊通過這些神話的塑造去麻木底層人民。

即便你只是貧民窟里的一個靠販毒為生的黑人，生活在美國最黑暗的底層社會，你仍然可以「心懷正義」，手刃高高在上的官員，仍然可以憑借個人之力公開反抗員警與武裝力量，依然可以搶走國家金庫的錢然後逍遙法外。這就是 GTA5 講述的一個「水滸」式的草根神話，它滿足了一個草根的所有幻想。遊戲中的人物是高度凝練且刻板化的典型好萊塢式黑幫人物，其階級、種族的設定都有據可循。通過經濟決定階級的刻板階級形象和黑人神話的塑造，掩蓋了美國真實的種族矛盾，轉移激烈的階級矛盾，粉飾了資本主義的剝削，高明地演繹了一場觀眾喜聞樂見的黑幫故事，成功講述了一段好萊塢式的傳奇。

參考文獻：

期刊文獻：

1. Williams, R. (2005). Base and Superstructure in Marxist Cultural Theory. In *Culture and Materialism* (pp. 31–49). London: Verso. (first printed in 1980)
2. Stam, R., & Spence, L. (2004). Colonialism, Racism, and Representation: An Introduction. In L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism* (6th ed., pp. 877–891). Oxford; New York: Oxford University Press. (first printed in 1983)
3. Armes, R. (1987). Third Cinema. In *Third World Film making and the West* (pp. 87–93). Berkeley, California: University of California Press.
4. Bourdieu, P. (2006). Introduction; The Aristocracy of Culture. In M. G. Durham & D.M. Kellner (Eds.), *Media and Cultural Studies : Keywords* (pp. 322–327) . Malden, MA: Blackwell.
5. Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
6. Jagoda, P. (2013). Gamification and other forms of play. *boundary 2*, 40(2)

學術著作：

1. 羅綱，劉象愚主編，《文化研究讀本》，北京，中國社會科學出版社，2000
2. 保羅·杜蓋伊 編著，龐璃 譯，《文化身份問題研究》，開封，河南大學出版社，2008
3. Chris Barker 著，羅世宏 譯《文化研究——理論與實踐》，臺北，五南圖書出版公司，2004
4. 馮憲光，《新編馬克思主義文論》，北京，中國人民大學出版社，2011
5. 雷蒙德·威廉斯，《關鍵詞：文化與社會的詞彙》，北京，三聯書店，2005
6. 霍克海默、阿多諾，《啟蒙辯證法》，重慶，重慶出版社，1990
7. 薩伊德 著，王宇根 譯，《東方學》，北京，三聯書店，1999