

香港教育大學
視覺藝術教育榮譽學士
畢業論文

探討電玩眼中的香港形象－以《**Sleeping Dogs**》為例

學生：唐芷瑩

指導老師：劉仲嚴博士

日期：2018 年 5 月 11 日

目錄

聲明

論文摘要

目錄

圖次

圖 1. 《Sleeping Dogs》中環場景	20
圖 2. 香港中環	20
圖 3. 《Sleeping Dogs》 銅鑼灣天橋場景	20
圖 4. 《Sleeping Dogs》 銅鑼灣天橋場景	20
圖 5. 香港銅鑼灣天橋	20
圖 6. 《Sleeping Dogs》中環扶手電梯場景	21
圖 7. 中環扶手電梯	21
圖 8. 《Sleeping Dogs》蘇豪區場景	21
圖 9. 中環蘇豪區	21
圖 10. 《Sleeping Dogs》會展場景	21
圖 11. 會展場景	21
圖 12. 《Sleeping Dogs》石板街場景	22
圖 13. 石板街	22
圖 14. 《Sleeping Dogs》招牌 1	23
圖 15. 《Sleeping Dogs》招牌 2	23
圖 16. 《Sleeping Dogs》招牌 3	23
圖 17. 招牌書法字體	24
圖 18. 《Sleeping Dogs》的巴士	24
圖 19. 《Sleeping Dogs》銅鑼灣天橋場景 2	25
圖 20. 《Sleeping Dogs》的電車	25
圖 21. 香港現實的電車	25
圖 22. 《Sleeping Dogs》的綠的	26
圖 23. 香港綠的	26
圖 24. 《Sleeping Dogs》地圖	27
圖 25. 《Sleeping Dogs》海景	27
圖 26. 香港海景	28



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

圖 27. 《Sleeping Dogs》會展的方向	28
圖 28. 香港會展的方向	28
圖 29. 《Sleeping Dogs》北角夜市 1	29
圖 30. 《Sleeping Dogs》北角夜市 2	29
圖 31. 《Sleeping Dogs》北角夜市小食攤	30
圖 32. 《Sleeping Dogs》北角夜市的露天街市	30
圖 33. 北角春秧街	30
圖 34. 《Sleeping Dogs》女性 1	32
圖 35. 《Sleeping Dogs》女性 2	32
圖 36. 《Sleeping Dogs》女性 3	32
圖 37. 《Sleeping Dogs》女性 4	33
圖 38. 《Sleeping Dogs》市民 1	34
圖 39. 《Sleeping Dogs》市民 2	34
圖 40. 《Sleeping Dogs》主角沈威	35
圖 41. 《Sleeping Dogs》的舞獅	35
圖 42. 《Sleeping Dogs》的紅燈籠	35
圖 43. 《Sleeping Dogs》店鋪 1	36
圖 44. 《Sleeping Dogs》店鋪 2	37
圖 45. 《Sleeping Dogs》店鋪 3	37
圖 46. 《Sleeping Dogs》店鋪 3	37
圖 47. 《Sleeping Dogs》寺廟	38
圖 48. 《Sleeping Dogs》的簡體中文字	38
圖 49. 《Sleeping Dogs》的垃圾桶	40
圖 50. 《Sleeping Dogs》的鬥雞	40
圖 51. 《Sleeping Dogs》舞獅	40
圖 52. 《Sleeping Dogs》的小香爐	41
圖 53. 《Sleeping Dogs》的寺廟	41
圖 54. 《Sleeping Dogs》的唐樓	42
圖 55. 香港的唐樓	42
圖 56. 《Sleeping Dogs》的警署	43
圖 57. 香港的舊中區警署	43
圖 58. 《Sleeping Dogs》的禮賓府	44
圖 59. 香港終審法院	44
圖 60. 《Sleeping Dogs》的小攤檔	44
圖 61. 《Sleeping Dogs》的露天市集	45
圖 62. 《Sleeping Dogs》的露天小食檔	45
圖 63. 《Sleeping Dogs》的茶樓	45
圖 64. 《Sleeping Dogs》的茶樓內部	45

圖 65. 香港金龍酒家.....	46
圖 66. 《Sleeping Dogs》的黑社會.....	47
圖 67. 《Sleeping Dogs》的黑社會 2.....	47
圖 68. 《Sleeping Dogs》的黑社會 3.....	48
圖 69. 《Sleeping Dogs》的黑社會 4.....	48
圖 70. 《Sleeping Dogs》的走廊.....	49
圖 71. 《Sleeping Dogs》的家居.....	49
圖 72. 《Sleeping Dogs》的廁所.....	49
圖 73. 《Sleeping Dogs》後巷.....	50
圖 74. 《Sleeping Dogs》的小販 1.....	51
圖 75. 《Sleeping Dogs》的小販 2.....	51
圖 76. 《Sleeping Dogs》的複製招牌.....	52
圖 77. 《Sleeping Dogs》的黑暗街道.....	53
圖 78. 《Sleeping Dogs》街上處處垃圾.....	54
圖 79. 《Sleeping Dogs》公園裡的古惑仔.....	54
圖 80. 昔日九龍城寨.....	54
圖 81. 《Sleeping Dogs》主角的李小龍造型.....	55
圖 82. 《Sleeping Dogs》的女性廣告招牌.....	56
圖 83. 《Sleeping Dogs》的女性廣告招牌 2.....	56
圖 84. 《無間道》電影海報.....	57
圖 85. 《英雄本色》周潤發經典角色.....	57

壹、緒論.....	1
一、研究背景	1
二、研究動機	1
三、研究目的	2
四、研究問題	2
五、研究意義	2
六、研究範圍和限制.....	3
七、名詞釋義	3
八、章節架構	5
貳、研究方法與步驟.....	6
一、研究方法論.....	6
二、研究對象.....	10
三、研究方法、步驟.....	10
四、研究工具.....	11
參、文獻綜述.....	12
一、視覺傳達與《Sleeping Dogs》的影像意涵.....	12
1.1 視覺文化	12
1.2 視覺文化下的電玩文化.....	13
2.1 街道廣告、招牌	14
2.2 中西合璧的文化、建築與攤檔.....	15
2.3 宗教	16
2.4 黑社會	16
2.4.1 黑社會與香港電影	16
2.5 懷舊文化.....	17
三、總結.....	17
肆、示例評析.....	18
甲、從《Sleeping Dogs》眼中的香港形象是甚麼？	18
一、混合與配搭的風格 (mixed & matched)	18
1.1 建築（現代化／地標）	19
1.1 建築（現代化／地標）	20
1.2 街景與招牌	23
1.3 交通工具與道路	24
1.4 時空交錯	26
二、合理與不合理.....	27

2.1 地圖及地區性	27
2.1.1 地區錯配	29
2.2 人物造型及形象	32
2.3 紅色元素	35
2.4 膚淺的拼湊、繁簡字體的混淆	36
2.5 本土語言	38
2.6 時空錯配	39
三、中多於西的文化	41
3.1 宗教	41
3.2 唐樓	42
3.3 西方/殖民地建築	43
3.4 攤檔與飲食	44
四、刻板的黑社會	46
4.1 人物形象	46
4.2 「收陀地」	47
4.3 武力鬥爭	48
五、懷舊文化的追求	49
5.1 居住環境	49
5.2 小販文化	50
乙、《Sleeping Dogs》如何呈現這些形象？	52
一、想像多於符合現實	52
二、負面低下層的都市形象	53
三、充滿著東方主義	54
四、片面選取	57
五、50-60 年代的舊香港情懷	58
伍、批判性反思及結論	59
參考資料	63



**The Education University
of Hong Kong Library**

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

壹、緒論

一、研究背景

近年在不少電影及電玩中，均以香港作為場景或背景。電玩在現今社會中愈來愈普及化，亦成為了不少人生活中的一部分，透過視覺上的影像，電玩畫面能將某件事物傳遞給他人。電玩作為視覺文化，已成為年青人及成年人的日常休閒娛樂之一，當中所散播的訊息亦不容忽視。在全球化的環境及歷史影響下，有不少食物、生活習慣、甚至建築都混雜了不同地區的文化，一方面接收了外來文化，然後一方面再將本土獨有文化加入了這些外本文化；創造了一些嶄新的文化。但是，有些快速、直接、毫不選擇地大量吞食外來文化商品已成為了社會文化的病癥（洪翠娥，1988）。《Sleeping Dogs》的製作遊戲公司指出遊戲從電影《無間道》獲得主要的創作靈感（Lee & Sterwart, 2012），但遊戲所呈現的香港與我們真實世界的香港會有不少相差之處。本研究希望藉電玩《Sleeping Dogs》為主要研究對象，探討香港在電玩眼中擁有怎樣的形象、比較當中的文化異同，以及如何呈現這些形象。

二、研究動機

《Sleeping Dogs》是少數以香港為背景，全球發放的電腦遊戲。玩家可能未曾來過香港，但要在遊戲空間接觸並認識一個以刻板印象呈現、虛構、自創的香港。《Sleeping Dogs》是以香港作為背景，但細心再觀察時，便會發現《Sleeping Dogs》的背景、人物、環境設定雖然看似香港，但卻又不是真正的香港，它是一個幻想、被創造出來的香港。如果有看過上述電影或體驗過上述電玩，不難發現他們所創造的香港的刻板形象都是很類似

的。《Sleeping Dogs》的遊戲方式與《Grand Theft Auto V》相似，而後者則以洛杉磯作為遊戲地圖藍本，《Grand Theft Auto V》遊戲裡所製造的洛杉磯與真實的洛杉磯環境十分相似，但本人認為《Sleeping Dogs》所創造的香港始終與真實的香港相差頗大，而本人對電玩文化感到興趣，它所呈現的視覺效果及文化內涵很有趣味；而因應電玩文化對社會影響愈來愈大的關係，本研究希望藉此探討遊戲世界與真實世界之間的文化異同。

三、研究目的

本研究以《Sleeping Dogs》(2012)為主要研究對象，旨在探討電玩所呈現的香港形象。本研究從批判反思的角度出發看電玩眼中的香港意涵，在視覺上深入分析遊戲畫酬、比較真實的香港及遊戲中的香港，及如何以視覺呈現這些形象。

四、研究問題

甲、 從《Sleeping Dogs》眼中的香港形象是甚麼？

乙、 《Sleeping Dogs》如何呈現這些形象？

五、研究意義

《Sleeping Dogs》鋪量曾達 150 萬，是少數以香港為背景的地圖開放式遊戲。電玩是視覺文化的重要一環，除了視覺仍有文化涉及，遊戲如何反映香港的形象，這些形象很重要，因為它們直接透過影像去了解、認識香港，本文探討視覺文化呈現的香港與真實的香港形象異同，值得深思。

六、研究範圍和限制

是次研究只以《Sleeping Dogs》為主要研究對象，未能反映所有電玩所呈現的香港形象。

研究影片以 YouTube 搜尋為主，當中從 2012-13 年的「Sleeping dogs gameplay」為搜尋範圍，依據最高的觀看次數去選擇 3 個影片，觀看次數的數量有可能因 YouTuber 知名度或地區性影響。直至 2017 年 12 月 14 日為止，在 YouTube 搜尋「Sleeping dogs gameplay」一共約有 430,000 個結果；因為人力物力限制，故事篇幅太長，故此用 Youtube 選 most viewed 作為研究影片。為補資料不足，研究者亦會以 Keyword 針對性地作出搜尋，以找出最符合、適切的資料為準。另外，此研究不包括遊戲性，雖然《Sleeping Dogs》是一種遊戲，但本研究不涉及遊戲的趣味性及遊戲性，故此這是本研究的範圍與限制。

七、名詞釋義

電玩

電玩遊戲是一種新興的遊戲行為，建構於固定的硬體構成的運算平台之上（梁啟新，2007），本研究所界定的電玩是指在運算平台（Playstation、電腦或 Xbox）上的電子遊戲。

《Sleeping Dogs》

《Sleeping Dogs》是一款動作冒險遊戲，遊戲平台包括 Playstation、電腦及 Xbox。遊戲模式只限單人遊玩，無法線上連線；玩家能扮演的角色只有一個，主要的故事內容

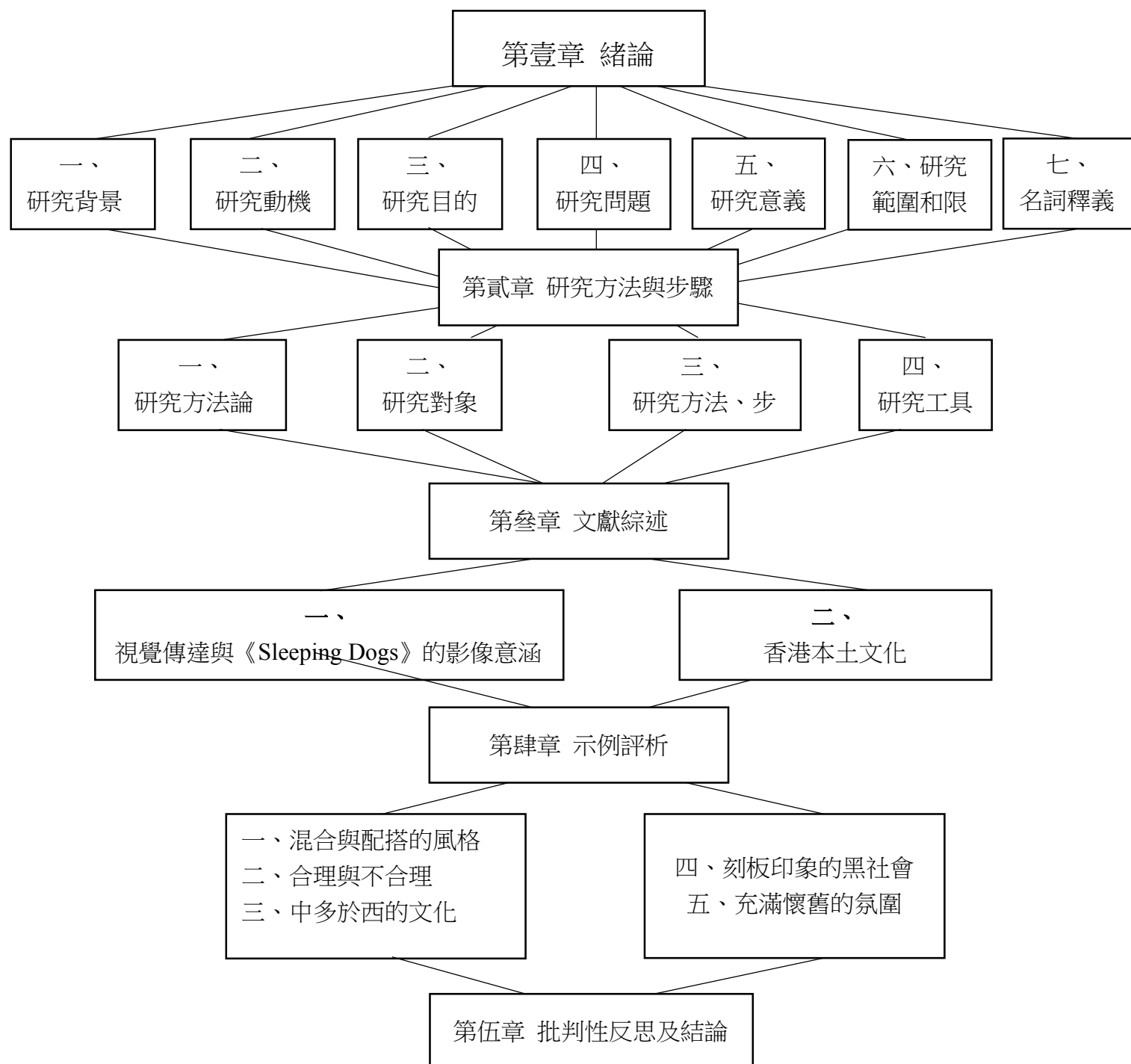
都是根據這角色的觀點出發，而故事劇情受限制，即使玩家在遊戲中選擇的流程先後有不同，最後遊戲的結局只有一個。本研究的《Sleeping Dogs》版本為最初在 2012 年時推出的普通版本，而非 2014 年的終極版。

視覺文化

視覺文化 (visual culture) 一詞涵蓋多種媒體形式 (Sturken 與 Cartwright 著，陳品秀譯，2005)，從藝術到大眾電影、電視、廣告等等，在日常生活中，我們所遇到的影像透過各種媒體生產製造（如電腦數位影像、虛擬實境）讓人體驗。本研究所界定的視覺文化主要圍繞在電玩上的影像所呈現的文化、經驗及體驗。

八、章節架構

本研究共有五章，包括第壹章緒論、第貳章研究方法與步驟、第叁章文獻評析、第肆章示例評析及第伍章批判性反思及結論，各章再分成小節。



貳、研究方法與步驟

一、研究方法論

本研究以質性研究為主，以批判性反思為核心理念，用文獻探討的方式去分析電玩《Sleeping Dogs》所呈現的香港形象。Mezirow (1990)的研究提出轉化(transformations)如何在成人學習期間觸發，而轉化是指對既有的假設的批判性反思，使意義重新經歷建構的過程（林曉君，2014），而經過批判性反思後，學習者的觀點、價值觀會轉變，一些新的想法便會產生。根據 Brookfield 與 Mezirow(1990)，批判性反思有三個步驟：

(1) Descriptive 描述：描述不同情境下普遍大眾的意見，描述這些概念的假設，並透過個人意見或思維去確認這些假設是否成立

(2) Analytical 分析：綜合有意義的反應、理論、意見、假設或不同觀點，作出有意義的反應、分析及意見

(3) Critical 批判：探索我們的知識、假設及信念的背後原因或根源，發掘出新的意義

在描述階段，本研究主要以視覺文化角度看電玩文化及本土文化為文獻探討，作出總結。

在分析階段，本研究將根據已選取的影片、透過文獻探討的論點去回應《Sleeping Dogs》

所呈現的畫面，然後再展示一些示例去逐項說明遊戲如何呈現香港。最後，研究者會對《Sleeping Dogs》所呈現的香港形象以批判社會理論的角度進行批判性反思。

1.1 描述階段

在描述階段，研究者將以視覺文化角度看電玩文化及本土文化為文獻探討，作出總結；內容如下：

1. 視覺文化	視覺文化、視覺文化下的電玩文化
2. 香港本土文化	街頭、中西合璧(建築/攤檔)、宗教、黑社會、懷舊等
3. 總結	- 混合與配搭 - 合理與不合理 - 中西合璧的文化 - 刻板形象的黑社會 - 充滿懷舊文化氛圍

表 1. 描述階段內容 (資料來源：作者編輯)

本研究的研究方法是於 YouTube 搜尋 3 個個 most viewed 的影片，根據上述五點、以 30 秒為單元去評核影片中的物件／人物是否與這 5 點相關。若影片沒有足夠的部份，以 keyword (如 landmark) 再作針對性的搜尋，之在後的分析部份將繼續以上述五點作為檢視。於描述階段得出總結共有 20 個研究發現。

以下為符合研究主題的影片，但因排名 1 和 2 的影片內容相約，排名 3 則是根據沒有內容重覆的標準去篩選。

觀看排名	次數	影片名稱	網址
1	13,246,204	Sleeping Dogs - Gameplay Walkthrough - Part 1 - IT'S SIMPLE, WE STEAL THE GROCERIES (Video Game)	https://youtu.be/DX7fC_ECbpM
2	2,008,033	Sleeping Dogs - Walkthrough - Part 1 (PS3/X360/PC) [HD] (Gameplay)	https://youtu.be/Yzo-KmW0nR0
3	835,220	Sleeping Dogs - Gameplay Walkthrough - Part 2 - VENDER EXTORTION MISSION (Video Game)	https://youtu.be/AwdSZ5rymjM

表 2. YouTube 上最高觀看次數的 3 個影片

1.2 分析階段

於分析階段，研究者會根據先前的文獻為基礎或準則，並以文獻結論得出的五點再說明如何代呈現香港形象。然後在這五點以下再分類，將符合論點的物件、影像作為示例。分析架構如下：

1. 混合與配搭風格	1.1 建築（現代化／地標） 1.2 街景與招牌 1.3 交通工具與道路 1.4 時空交錯
2. 合理與不合理	2.1 地圖及地區性 2.1.1 地區錯配 2.2 人物造型&民族 2.3 紅色元素 2.4 膚淺的拼湊、繁簡字體的混淆 2.5 時空交錯 2.6 本土語言
3. 中多於西的文化	3.1 宗教 3.2 唐樓／後巷 3.3 西式/殖民地建築 3.4 飲食文化與攤檔
4. 刻板形象的黑社會	4.1 人物造形 4.2 街頭衝突 4.3 武力鬥爭
5. 充滿懷舊文化的氛圍	5.1 居住環境 5.2 小販

表 3. 分析階段內容 (資料來源:作者編輯)

1.3 反思階段

於研究反思階段，研究者將總結兩個研究問題得出的論點，作出對遊戲所呈現的香港形象作出批判性反思：一、遊戲只是文化商品，不能展現文化；二、只以刻板形象呈現的香港，並非真正的香港；三、唐人街、香港電影的再現，想像、熱血的情節；四、自相矛盾但和諧，有如反映現實社會和人生。

二、研究對象

本研究的對象為電玩《Sleeping Dogs》，其中文翻譯名稱為《香港秘密警察》，由加拿大的 United Front Games 及日本的 Square Enix 在 2012 年 8 月開發的一款動作冒險遊戲。

遊戲內容以香港為背景，根據 Square Enix(2017)官方網站上對遊戲的簡介：「香港是在一個充滿活力、霓虹燈、異國風情的都市，一些看似繁忙並普通的街道及市場竟然隱藏著世上其中一個最有權力及最危險的犯罪集團—the notorious Triads。玩家在遊戲中扮演沈偉（Wei Shen），一名有高超能力的臥底警察，試從將這個犯罪集團從根底消除，用獨一無二的功夫武術擊敗你的對手。」遊戲銷量曾達 150 百萬，本研究選取《Sleeping Dogs》為研究對象的主要因為它是少數以香港為背景的開放式地圖遊戲。

三、研究方法、步驟

本研究會首先描述文獻探討中所得出的觀點、批判和總結，文獻探討以視覺文化為主；從視覺上出發，敘述電玩文化及本土文化的視覺元素、特徵。接著，在 YouTube 影片及

網絡上選取約 60 張呈現了香港形象的圖片，對這些圖片進行分類：如人物造型、建築物、街道、招牌等，分類地記錄 *Sleeping Dogs* 中香港有甚麼的形象；接著以例子說明、分析這些類別裡如何呈現香港的形象（如怎樣的人物、街道）。

四、研究工具

研究影片以 YouTube 搜尋得到的 *Sleeping Dogs* 遊戲影片為主，當中從 2012-2013 年的 *gameplay* 為搜尋範圍，並依據最高的觀看次數(views)及 *gameplay* 有完整的劇情連貫性的準則去選擇 3 個影片；然後再在這 3 個挑選出來的影片去進行畫面擷取，將這些畫面儲存成為圖片。此外，研究者在分析影片畫面後將會在《*Sleeping Dogs*》根據 YouTube 沒有的東西以檢視其他被忽略的地方或遺留的場景、相關場景作資料補充。

叁、文獻綜述

一、視覺傳達與《Sleeping Dogs》的影像意涵

1.1 視覺文化

視覺文化是一種「詮釋」，隨著科技的急速發展，人類比過去更加倚靠視覺去認知周遭、外在的世界（趙惠玲，2004）。影像已成為資訊傳遞的重要媒介，人們的日常生活無一不與視覺相關。Sturken 與 Cartwright（陳品秀譯，2005）指出我們現在居住的世界充滿了視覺影像，對於如何陳述、解讀和溝通；這些影像十分重要；因為影像本身具備重要內涵。在二十一世紀，在高科技發展下，人們能透過視覺影像去吸收知識、建構世界，而且視覺文化的文化地域已由本土引伸至全球國際性的；它們能跨越文化疆界傳播（Sturken 與 Cartwright 著，陳品秀譯，2005）。在視覺文化下，已沒有高級文化(high culture)與低俗文化(low culture)之分，任何人都能接觸視覺文化，而文化解讀因人而異；所以每人能解讀、詮釋到的意思會有所不同。在科技下，人們能在電腦平台及虛擬環境上分享視覺資訊，加速了人類間的交流，這些革命性的視覺文化的衝擊已對人類社會結構產生極大轉變。視覺文化除了對影像背後的象徵符號和意識型態作內容上的分析與批判外，它亦「可被解釋為高度政治經濟操控社會下消費者的消費文化和社會現象……視覺文化的核心議題為資訊、意義和消費者透過視覺科技的介面所尋找、帶出的歡愉」（劉仲嚴，2008）。廖敦如（2004）指出在視覺文化快速地傳播下，造成了全球化視覺文化普遍的現象，這些影像在被複製的過程中，夾雜著大量拼貼和複製，展現多元的後現代風貌。影像不只是被生產及消費，它也在文化中流傳並跨過文化邊界，而且在文化轉移

的過程中獲得新的意義。在全球化的現象及環境下，人們獲得資訊的渠道更多及更容易。

Sleeping Dogs 的製作團隊曾前往香港實地取材；不過在吸收這些影像的過程，難免會加入自身對香港的想法或幻想。

遊戲的環境設計首先透過含有符號或意識的影像去呈現設計者分析、解讀並重新組合的香港形象，而遊戲本身是一種為了迎合消費者口味的商品。所以，在遊戲中我們能看到的是經複製、拼貼、經過文化轉移的香港，遊戲中的香港是由一些被認為能夠代表香港的建築物、象徵符號或香港市民等的影像去組合成一個新的香港；即使玩家或觀者文化背景、生活環境不同，遊戲中的種種影像都是一種提示、告訴玩家這個遊戲的背景是香港。

1.2 視覺文化下的電玩文化

電玩具有獨特的視覺表現形式，備高互動的媒體特質，將遊戲中的虛擬角色的原型意象和故事概念呈現，「電玩是屬於制動的互動，所謂的制動，是指遊戲的互動範圍是在有限中活動，一切互動還是依附在既定規劃好的腳本中，包含敘述事件發生的來龍去脈，玩家在過程中必須主動參與故事或解謎的過程」（林大雄，2011）。《*Sleeping dogs*》容許玩家在有一定的限制下自由活動及互動，但如上所說，玩家亦是會依附在既定規劃好的腳本中去體驗遊戲中的所有劇情故事，因此玩家雖有一定的自主度，但角色還是屬於被動的。電玩的圖像表現背後牽涉了創作者及觀賞者對創造力的觀念及創造性的社會意涵（劉仲嚴，2008），所以畫面製作背後加入了一些製作者認為符合香港的象徵符號及元素，除此以外，亦採用一些與消費者能產生共鳴的影像，如以一些較刻板印象的影像

去表達香港文化及社會。然而，玩家的主要目的主要以電玩的途徑去獲得快樂、滿足感，未必會考慮到較深層符號意象及文化問題而輕易地認同畫面上呈現的影像。

二、香港本土文化

概論

香港的文化身份最大的特點是其「混雜性」與「邊緣性」，李歐梵認為香港文化的特色也許在於它的「雜」性，它可以處於眾多文化的邊緣卻又不受其中心的牽制（葉蔭聰引，1997）。香港文化十分特殊，它可以說是獨一無二的，香港的殖民歷史對了解今天的香港文化極為重要；而戰後香港急速發展，戰後一代由貧變富、高度人口匯集及城市化，令香港居民有比其它國際大城市居民更密集的狀況（吳俊雄、馬傑偉與呂大樂，2006）。

2.1 街道廣告、招牌

都市景觀(urbanspace)是構成都市影像文化的重要一環，反映著該都市的文化與獨立性（陳潔詩及陳英凱，2006）。以香港為例，香港有著複雜和多樣化的城市形態，即使在香港如此彈丸之地，不同地區也有獨特的環境及地區文化。日常生活中的都市空間日漸與廣告及資訊媒體融合，當這些廣告媒體不斷在生活空間增加，代表空間正在被商品佔有、商品化。若從批判角度分析，這些商品廣告不止覆蓋香港的都市空間，在世界各地也充斥著同樣的現象；反映著全球資本主義令都市景觀標準化。以香港為例，街上巨型的霓虹燈、廣告牌以橫伸的方式佔據了都市空間，加上香港街道狹窄和高樓林立，使街道的視覺空間縮減不少，這些不規則的廣告牌造成了壓迫感。但是，這卻造就了香港都市景觀的特色，而且這些廣告牌、招牌、動靜態光效在夜間點綴了香港的景色。香港招牌是街頭文化中最容易令人注意到的地方，招牌的鋪排型式十分混雜，招牌的顏色一般

愛用三、四種顏色，他們選取顏色時是有象徵意義的，普遍招牌好用的有紅、綠、黃、藍；因為他們有好「意頭」（呂大樂與大橋健一編，1989）。時至到今及時代變遷，密集式的招牌仍舊是香港街頭的特色之一，亦是由二十年代初延續至今的傳統（陳潔詩及陳英凱，2006）。

2.2 中西合璧的文化、建築與攤檔

戰後的香港以提高勞動生產的空間為主，富廣東色彩的生活空間如前鋪後居、唐樓、露天市集及路邊攤檔等等相繼出現；而英國的殖民地管治更徹底地改造城市空間，形成中西合璧的城市（李慧瑩及鄧永成，2014）。香港除了西方文化，也有傳統的中華文化習俗保留至今；多國文化匯聚。以建築為例，由 19 世紀直至到 20 世紀 60 年代，唐樓是香港最普遍的建築類型，至今唐樓的所淨無幾，因為很多都已重建成高樓大廈（李浩然、黎志邦，2017）。除了唐樓，亦有很多殖民地建築仍保存至今；如香港大學、美利樓、舊灣仔警署等。另外，現代化的建築如中銀大廈、匯豐大廈更成為中環的地標性建築。攤檔亦是本土文化特色之一，廟街的市集可說是先峰，以往艇家水上人很多，不時要上岸補給日用品，廟街攤檔因而慢慢形成（高寶齡、陳財喜、伍婉婷和司徒毅敏，2015）。過往的廟街市集主要以日用品為主，在五六十年代曾主售衣服，直到現在，廟街已變成售賣本港紀念品集中地，而且有各式各樣的貨品。電影情節讓人以為廟街現實也是充滿著江湖人士四處向人「收陀地」，但廟街販商會主席陳錦榮指出實際上絕少有江湖人士來「收陀地」（高寶齡、陳財喜、伍婉婷和司徒毅敏，2015）。另外，近年因衛生理由，街頭的車仔檔已轉形成店鋪式。

2.3 宗教

香港的宗教具有廣泛的群眾性及國際性，本地居民仍有拜神的習俗；不同廟宇供奉不同的神靈（張瑜和鄧在虹，1996）。在香港不少店鋪或家門前都設置了木牌或紅紙的來供奉地主爺以保佑家裡或店家。香港的宗教信仰自由，是居民享有的基本權利之一。香港宗教既有西方的基督教、天主教；也有東方的佛教、道教、印度教及回教等等。雖然廟宇遍滿香港各地，如天后廟、黃大仙廟、北帝廟等等；當中以天后廟的數量為最多（魯金，1988），但每間各有特色，廟街更因為廟宇而命名。但香港也有不少其他信仰的建築，如九龍清真寺、聖安德烈堂、聖約翰座堂等等。

2.4 黑社會

幫會是華人傳統社會的遺留物，黑社會活動貧富皆劫，劫貧濟惡，專向中小企業和怕事的餐館、小店入手，他們多以暴力方式解決問題（陳雲，2005）。在八十年代，年青人為了能在短期內致富，很多都選擇了加入黑社會。但犯罪不是容易的事，在香港想加入黑社會的話，也要像高中聯考般通過多重考驗；從跟「大佬」做「靚仔」開始，要打架、協助收保護費、販運白粉，證明能力後才能成為初級會員。黑社會更因財力雄厚而開始與海外有關聯，使他們的企業可以國際化，建立國際的犯罪網絡，所以，香港的黑社會組織不只是本地性質而已，他們的規模是十分龐大的（廖子明著，孫衛忠譯，2005）。

2.4.1 黑社會與香港電影

同時在八十年代，黑社會的文化開始融入電視和電影主題，黑社會大哥更被賦予重情義、有財勢和生活浪漫的形象（陳雲，2005）；甚至當時的行動電話亦名「大哥大」。這些流行文化將下層文化往上推，著名電影以黑道為題材如《英雄本色》(1986)，將黑道人物描繪成英雄。九十年代的《古惑仔》系列比較市井，講述主角如何由嘍囉成為「大佬」的「勵志故事」；《英雄本色》和《古惑仔》電影中的人物多以槍械武器戰鬥，但直到2000年後的黑社會電影已很少有刺激的打鬥場面的視覺呈現（周宇潔、張義賓，2010），電影主題亦開始轉移往警察與黑社會之間的角力，以，《無間道》為例，警察與黑道不以武力正面衝突；而是鬥智取勝。

2.5 懷舊文化

香港的購物商場文化並非由香港社會或文化與生俱來的一部份（東瑞，2007），它是近四五十年才發展出來的，而這些購物商場是因應觀光旅遊及相關的服務行業而出現；是旅遊業所支配的都市發展，不過後來本地人消費力亦有所提升，所以連香港人都習慣到商場消費。時至今日，大型購物商場已是香港生活的一個核心部份，這些商場亦吸引了大量內地的「自由行」遊客。不過，香港的現代化商場愈來愈多，但特色卻愈來愈少；人們開始追求一些有特色或懷舊風的事物。阿巴斯指出「懷舊不是過去記憶的重現，而是將記憶重新拉回去」（張英進引，2001），所以懷舊不是一種被動的行為，亦不是一種被過去某種東西所刺激的「無意記憶」；而是一個積極的情感投資（張英進，2001）。

三、總結

根據上述文獻探討，可以結論為六點。一、**Sleeping Dogs** 的香港是經複製、拼貼的影像去組合而成的；二、**Sleeping Dogs** 採用一些與消費者能產生共鳴的影像，以刻板印象及象徵符號去表達香港；三、香港文化是混雜的，居住環境、街道密度高，街道招牌或廣告是香港的特色之一；四、香港的文化是中西合璧的，如建築有唐樓及西方建築，宗教方面亦是和而不同，但《**Sleeping Dogs**》所呈現的香港文化中多於西；五、香港的黑社會文化及形象被電影美化及發揚光大；六、商場及消費文化已成為本地人生活一部份，開始追求懷舊文化。根據以上結論，研究者希望透過視覺傳達意涵及現實本土文化兩方面結合的角度，以事例評析分析香港在從《**Sleeping Dogs**》來看擁有甚麼的形象，並探討《**Sleeping Dogs**》如何呈現這些形象。

肆、示例評析

甲、從《**Sleeping Dogs**》眼中的香港形象是甚麼？

本章節以《**Sleeping Dogs**》遊戲中呈現的畫面為例評析，回應研究問題一和二。根據上述文獻探討歸納出五點。一、混合與配搭的風格；二、合理與不合理的存在；三、中多於西的文化；四、刻板印像的黑社會；五、充滿懷舊文化氛圍。

一、混合與配搭的風格 (mixed & matched)

遊戲中的建築、物件被製作公司自由地複製、拼貼再重組而混合成一起。接著以下研究者分納為四個類別去分析當中的混合與配搭風格。

1.1 建築（現代化／地標）

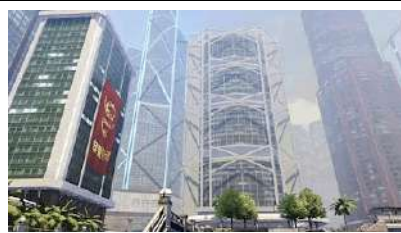


圖 1. 《Sleeping Dogs》中環場景

（資料來源：

<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>）



圖 2. 香港中環

（資料來源 <https://www.hongkonghustle.com/local-culture/452/feng-shui-landscape-architecture-hong-kong/>）



圖 3. 《Sleeping Dogs》銅鑼灣天橋場景

（資料來源：

<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>）



圖 4. 《Sleeping Dogs》銅鑼灣天橋場景

（資料來源：

<http://hongkonginvideogames.blogspot.hk/2016/07/commercial-streets.html>）



圖 5. 香港銅鑼灣天橋

（資料來源 <http://mapio.net/pic/p-45505811/>）



圖 6.《Sleeping Dogs》中環扶手電梯場景

(資料來源：取自作者)



圖 7. 中環扶手電梯

(資料來源：<https://www.fso-createhk.gov.hk/sc/>

locations_search_details.php?File_No=00793&search_type=1)



圖 8.《Sleeping Dogs》蘇豪區場景

(資料來源：

<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 9. 中環蘇豪區

(資料來源：

<https://travel.qunar.com/p-pl5585806>)



圖 10.《Sleeping Dogs》會展場景

(資料來源：

<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 11. 會展場景

(資料來源：

<https://hk.news.appledaily.com/local/daily/article/20090908/13185752>)



圖 12. 《Sleeping Dogs》石板街場景

（資料來源：取自作者）



圖 13. 石板街

（資料來源：

<http://notsomoon.blogspot.hk/2013/01/>）

在遊戲中發現到製作團隊將香港的著名地標直接複製，但又並不是完全百分百地將地標真實地呈現，因為他們將建築的某部份刪除，或加入一些新的元素。吳偉明（2015）亦指出《Sleeping Dogs》是現實與想像的混合。中銀大廈和匯豐銀行大廈中間應有的長江集團中心則消失了，旁邊則加入了一棟不知名建築；而且還掛著紅色大旗（見圖 1）。再細看下，匯豐銀行大廈的外牆形狀由平排的三角形變成了相交的三角形。銅鑼灣的圓形天橋感覺比現實的大（見圖 3），入口由圓形變成了正方形；入口處增多了一個類似「瓦遮頭」的地方，橋上設了香港風格的路牌（見圖 3-1）；但現實中是沒有的。中環扶手電梯場景的電梯在遊戲中是不能運作的，只是一條路（見圖 5），而附近的店鋪較有東方味道。中環蘇豪區的街燈變成了彎彎的（見圖 7），行人樓梯增多，感覺更斜。在會議展覽中心的旁邊，金紫荊像消失了，換來的是噴泉（見圖 9）。遊戲中的石板街變得較短，店鋪招牌更有霓虹燈屬不合理情況（見圖 11）。

1.2 街景與招牌



圖 14. 《Sleeping Dogs》招牌 1

(資料來源：https://youtu.be/DX7fc_ECbpM)



圖 15. 《Sleeping Dogs》招牌 2

(資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 16. 《Sleeping Dogs》招牌 3

(資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 17. 招牌書法字體

(資料來源：

<http://www.neonsigns.hk/neon-in-visual-culture/the-architecture-of-communication/>)

在 *Sleeping Dogs* 的設計元素，可見很多嘗試表達香港本土文化的地方。當中以街道的廣告、招牌最顯而易見。部份招牌製作認真（見圖 13），招牌的細節都逐一呈現（如字體、構造），中國書法融入本土霓虹招牌的視覺語言，這些視覺效果更能反映香港的建築特色。但有些招牌製作則有點隨便（見圖 14）、有些字體根據了現實招牌的書法去製作，有些則是用電腦字體直接複製。另外，大部份的招牌只有中文沒有英文，有招牌只是用了一個熊貓的頭像當作一個招牌，而且在遊戲裡這些招牌會不斷重複出現在不同地區（見圖 13、15）。

1.3 交通工具與道路



圖 18. 《Sleeping Dogs》的巴士

(資料來源：取自作者)



圖 19. 《Sleeping Dogs》銅鑼灣天橋場景 2

(資料來源：<http://hongkonginvideogames.blogspot.hk/2016/07/commercial-streets.html>)



圖 20. 《Sleeping Dogs》的電車

(資料來源：取自作者)



圖 21. 香港現實的電車

(資料來源：<https://www.youtube.com/watch?v=pm54y-6CEBk>)

在《Sleeping dogs》的香港裡，只有部份地區有電車；但現實中港島區電車是一定會出現在主要道路上。在上圖可見兩種的不同交通工具（電車和巴士）都寫著「大埔 307」（見圖 18、20）。現實中的電車不會有號碼，只會顯示目的地；而現實中的 307

號線並非由新巴營運，而是由九巴及城巴合辦。製作團隊只將巴士的目的地牌從某處複製再貼上某種巴士及電車上。以銅鑼灣圓形天橋的地點為例（見圖 18），地面道路也過份寬闊，電車和電車路更消失了，兩張圖片的街道空間都頗空曠，遠不及現實的香港壓迫。

1.4 時空交錯

而在左圖電車的廣告中有一個句子「上海一流地點」（見圖 20），有可能是製作公司以為上海和香港是很近的；所以把樓盤廣告混合了上海的地點製成廣告。



圖 22. 《Sleeping Dogs》的綠的

（資料來源：<http://www.quasilocalhk.com/burningquestions/sleeping-dogs-vs-hong-kong/>）



圖 23. 香港綠的

（資料來源：<https://www.flickr.com/photos/71144572@N00/3646120345>）

另外，港島不會有綠色的士出現（見圖 22），製作團隊只將的士直接複製，沒有理會顏色的區別；而且整個遊戲都沒有地鐵的存在。

二、合理與不合理

2.1 地圖及地區性



圖 24. 《Sleeping Dogs》地圖

(資料來源：<https://unwire.hk/2012/08/17/hk-version-gta-real-hk-taste-sleeping-dogs-quick-play-hands-on/game-channel/>)

在《Sleeping Dogs》的地圖裡，只有港島的區域，而港島上又只得中環、北角、香港仔和堅尼地城四個地區。而北角本應在中環的右邊，在遊戲中卻遷至地圖的右下方。現實中的這些地點比例沒有這麼大，只佔了地圖的一小部份。



圖 25 《Sleeping Dogs》海景

(資料來源：<https://www.zhihu.com/question/34298062>)



圖 26. 香港海景

(資料來源：<https://www.zhihu.com/question/34298062>)

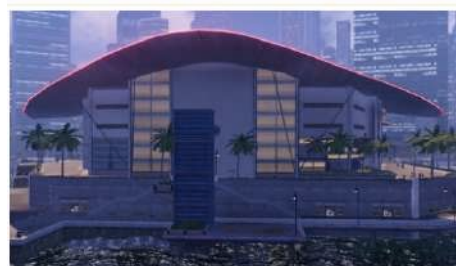


圖 27. 《Sleeping Dogs》會展的方向

<http://www.quasilocalhk.com/burningquestions/sleeping-dogs-vs-hong-kong/>)



圖 28. 香港會展的方向

(資料來源：<https://beveragetradenetwork.com/en/prowine-hong-kong-2017-690.htm>)

以灣仔會議展覽中心為例，它應該是面向維多利亞港的，但遊戲中的它卻背向了海港（見圖 27），形狀亦有點奇怪，地圖與建築是不合理外，亦與混合與配搭的特點呼應。

2.1.1 地區錯配



圖 29. 《Sleeping Dogs》北角夜市 1

（資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM）



圖 30. 《Sleeping Dogs》北角夜市 2

（資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM）



圖 31. 《Sleeping Dogs》北角夜市小食攤

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 32. 《Sleeping Dogs》北角夜市的露天街市

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 33. 北角春秧街

(資料來源：<http://scribblinggeek.com/index.php/2017/11/08/sleeping-dogs-hong-kong-exploration-north-point-night-market/>)

遊戲中的「北角」似重乎想營造一種夜市的感覺（見圖 28、29 & 30），它應該是參考了春秧街但再混合了九龍旺角、油麻地廟街的元素，但是現實中的春秧街沒

有這麼多的霓虹招牌，而且比較平靜（見圖 32）。而「北角」入口處與廟街的牌坊相似，但上面竟然重覆地寫著「九龍市集」（見圖 28）。不過「北角」裡所賣的物品又不像廟街賣的（旅遊紀念品、首飾珠寶、電子產品等等），較像戶外的街市（賣水果、燒鵝）；這點亦回應了混合與配搭的特徵。

2.2 人物造型及形象



圖 34. 《Sleeping Dogs》女性 1

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 35. 《Sleeping Dogs》女性 2

(資料來源：取自作者)



圖 36. 《Sleeping Dogs》女性 3

(資料來源：取自作者)



圖 37. 《Sleeping Dogs》女性 4

(資料來源：取自作者)

在街上、後巷有一些穿著性感的女人，前者是推銷飲品（疑似啤酒，見圖 33），後者則是推銷按摩服務（見圖 34）；在遊戲中的卡拉 OK 酒吧更有一些性感的女士坐在裡面（見圖 35），感覺更像是在招呼客人。他們都是黑頭髮而且穿著暴露、性感。推銷按摩服務的小姐更會以帶有港人口音的英語去推銷¹，奇怪的是正當的按摩服務應該不會涉及如此親密的身體接觸（見圖 36），或許遊戲在影射香港的色情行業。

¹ 有關語音，見 Vampireworld3 (2012, August 24). *Sleeping Dogs "Massage"* [Video file]. Retrieved from <http://blog.apastyle.org/apastyle/2011/10/how-to-create-a-reference-for-a-youtube-video.html>



圖 38. 《Sleeping Dogs》市民 1

(資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 39. 《Sleeping Dogs》市民 2

(資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)

除了在街上傳銷的性感女士，一般市民亦有一些較市井的行為；如在露台倒水至樓下（見圖 37）、在街上把地毯的污垢揚出來（見圖 38）。其實如果在港島區的街上逛逛的話，很難會發現這些行為。



圖 40. 《Sleeping Dogs》主角沈威

(資料來源：<https://www.pinterest.com/pin/412360909616320240/>)

主角的形象與香港明星劉德華相似，不過，現實中的警察／卧底未必有這般帥氣。

製作公司的目標大概是想塑造一個外表帥氣，打鬥技巧、功夫很厲害的主角形象。

也有可能與甄子丹《導火線》中的形象相似，《Sleeping Dogs》的電影版由甄子丹擔當主角。

2.3 紅色元素



圖 41. 《Sleeping Dogs》的舞獅

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 42. 《Sleeping Dogs》的紅燈籠

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

如上圖可見，遊戲在不同地方不合理地加入紅色或中國傳統新年的元素（見圖 40、41），例如四處掛有紅燈籠、在街上有舞獅表演。現實中，紅燈籠不會泛濫至如此程度，而這些紅色元素出現得不合理地過多；感覺似外國的唐人街多於香港。

2.4 膚淺的拼湊、繁簡字體的混淆



圖 43. 《Sleeping Dogs》店鋪 1

（資料來源：<http://www.quasilocalhk.com/burningquestions/sleeping-dogs-vs-hong-kong/>）



圖 44. 《Sleeping Dogs》店鋪 2

(資料來源：<http://www.quasilocalhk.com/burningquestions/sleeping-dogs-vs-hong-kong/>)



圖 45. 《Sleeping Dogs》店鋪 3

(資料來源：取自作者)



圖 46. 《Sleeping Dogs》店鋪 3

(資料來源：取自作者)



圖 47. 《Sleeping Dogs》寺廟

（資料來源：取自作者）



圖 48. 《Sleeping Dogs》的簡體中文字

（資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>）

遊戲的商鋪與其販賣的東西不相乎，如「港女時裝」（見圖 42）及「低到爛時裝」（見 45）。港女在實際中帶有少許貶義的意思，而「抵」與「低」的發音也不同。而在「洪門航運」是一間地產、醫生診所是一間眼鏡店（見圖 44）、洗衣公司是燒味店，可見這些中文意思都是膚淺地拼湊出來，細看下地產的樓價十分便宜；因此製作商的資料是過時的，而中文字的意思大多都是無視先後的，如「后古天廟」（見圖 46）。遊戲中偶爾會出現簡體字體（見圖 47），可見製作公司沒有清楚地分辨繁簡中文字體。

2.5 本土語言

遊戲語言主要以英語為主，但也有採用廣東話的部份，如街上叫賣的小販聲、路人被撞到的聲效都是以廣東話配音的；電台上能聽到廣東話歌，其中有一首名為「The life」的歌曲以廣東話描述熱血浪漫的黑社會生活（見附錄 1）。有些歌更是由本地樂團廿四味主唱的，而路人被撞到時的聲效或打鬥時的語音都是粗言穢語或標準的廣東話²。

2.6 時空錯配

² 有關廣東話語音，見 Faimanto, K. (2012, August 22). *Sleeping Dog Cantonese VOL.1* [Video file]. Retrieved from https://youtu.be/YNP27K_IYRA



圖 49. 《Sleeping Dogs》的垃圾桶

(資料來源：取自作者)



圖 50. 《Sleeping Dogs》的鬥雞

(資料來源：<https://www.youtube.com/watch?v=IjpmwQqNRSc>)



圖 51. 《Sleeping Dogs》舞獅

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

紫色垃圾桶在香港 2008 時已停用（見圖 48），轉為現時的橙色垃圾桶，即使是遊戲推出的時候，也應該是橙色垃圾桶；可見遊戲參考資料已過時。而遊戲中加插了「鬥雞」文化（見圖 49），它或許在世界各處都有鬥雞，但在香港是沒有鬥雞的。舞獅只會在特別時刻表演，不會在市集外特設舞台（見圖 50）。

三、中多於西的文化

3.1 宗教



圖 52. 《Sleeping Dogs》的小香爐

（資料來源：取自作者）



圖 53. 《Sleeping Dogs》的寺廟

（資料來源：取自作者）

《Sleeping Dogs》中經常出現左圖紅、黃色的香爐供主角拜神（見圖 51），然而現實中不會隨便在街上出現一個這樣的香爐讓市民拜神。「天后古廟」在遊戲中被設計成一個「少林寺」（見圖 52），有僧人／住持在裡面然後主角就在當處學習功夫、打鬥之類的，而天后廟公園和天后古廟也被加上紅燈籠作裝飾。另外，在《Sleeping Dogs》中沒有其他宗教或教堂的存在，東方的宗教文化成為了遊戲中的唯一文化。

3.2 唐樓



圖 54。《Sleeping Dogs》的唐樓

（資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>）



圖 55。香港的唐樓

（資料來源：
<http://scribblinggeek.com/index.php/2017/11/08/sleeping-dogs-hong-kong-exploration-north-point-night-market/>）

相比之下，唐樓的呈現度較完整，雖然窗戶也是重複出現再拼合，而且加入「搭棚」的元素（見圖 53）。現實中唐樓每一戶住戶風格都各有不同，如窗戶大小不一、形狀、窗花等等，雖然遊戲有嘗試做到這一點，但仍略有不足，不過現實中香港的唐樓之間應因為市區發展興建了不少商廈或商場。

3.3 西方/殖民地建築



圖 56. 《Sleeping Dogs》的警署

（資料來源：http://sleepingdogs.wikia.com/wiki/Central_Police_Station）



圖 57.. 香港的舊中區警署

（資料來源：<https://www.flickr.com/photos/sammyhk/5866135924>）



圖 58. 《Sleeping Dogs》的禮賓府

（資料來源：http://sleepingdogs.wikia.com/wiki/Government_House）



圖 59. 香港終審法院

（資料來源：<http://photo.takungpao.com/special/cp4725/>）

《Sleeping Dogs》中的西方或殖民地式建築不多，例子有舊中區警署及立法會大樓；製作公司有參考建築結構，但將用途作出修改。如現實中，終審法院及舊中區警署，分別有法律用途及正進行活化計劃。在遊戲中，終審法院變成了 Government House（見圖 57），即禮賓府；而舊中區警署則是運作中的警署（見圖 55），可見製作公司將一些建築複製，然後又改變其用途；與混合與配搭的特點呼應。

3.4 攤檔與飲食



圖 60. 《Sleeping Dogs》的小攤檔

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 61. 《Sleeping Dogs》的露天市集

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 62. 《Sleeping Dogs》的露天小食檔

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 63. 《Sleeping Dogs》的茶樓

(資料來源：<http://scribblinggeek.com/index.php/2017/11/08/sleeping-dogs-hong-kong-exploration-north-point-night-market/>)



圖 64. 《Sleeping Dogs》的茶樓內部

(資料來源：<https://youtu.be/AwdSZ5rymjM>)



圖 65. 香港金龍酒家

(資料來源：<http://scribblinggeek.com/index.php/2017/11/08/sleeping-dogs-hong-kong-exploration-north-point-night-market/>)

遊戲中有很多小攤檔、露天市場等（見圖 59、60），而店主都會叫賣；不過穿得比較「老土」，如穿圍裙、白色廚師服。而小攤檔賣的大多是「上海生煎包」，與先前於提及的電車廣告一樣，以「上海」作為賣點；但現實中，街邊小食很少有上海小食，多以港式小食雞蛋仔、燒賣、魚蛋為主；而店鋪形式將會稍後再作論述。有趣的是，遊戲中有一個在街上設立的小食攤（見圖 61），有座位供顧客坐下，食物則一盤盤放在前面，有一些台灣夜市的感覺；不太符合香港風格。遊戲中有一個「金麟」的「茶樓」（見圖 59），門口裝飾得有點隨便、殘舊的感覺，又掛有紅燈籠；當走到「茶樓」裡，發現竟是麥當勞快餐式的招待，而且店內待應都是穿紅色旗袍的（見圖 63），雖然賣的是點心，但與真實茶樓的形式差別甚大，亦與混搭一點符合。

四、刻板的黑社會

4.1 人物形象



圖 66. 《Sleeping Dogs》的黑社會

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 67. 《Sleeping Dogs》的黑社會 2

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

遊戲中的黑社會小嘍囉的形象是穿著背心、有紋身、頭髮長長的男子，有一種古惑仔的感覺（見圖 65、66）。這幾點與黑社會的刻板形象有關，一般人都覺得有紋身便是黑社會；不過隨著時代轉變，紋身已成為潮流的一種，所以有紋身的人也不一定是黑社會。

4.2 「收陀地」



圖 68. 《Sleeping Dogs》的黑社會 3

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

遊戲故事一開始便有主角為了獲取黑社會大哥的信任要完成的「收陀地」任務，即去各小攤檔收取保護費。不過，上述亦有提及如廟街裡，已甚少人江湖人士前來收保護費；所以「收陀地」也算是刻板的黑社會形象之一。

4.3 武力鬥爭



圖 69. 《Sleeping Dogs》的黑社會 4

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

續上述所說，若檔主不肯交出保護費，主角便要以武力解決問題。主角一開始除了「收陀地」的任務外，還有與黑社會大哥的手下打鬥以展示戰鬥實力的「入門面試」，雙方以赤手空拳的方式打鬥。在香港，黑社會在街頭上以武力解決問題的情況是存在的，但不常見，而主角以功夫招式應戰，所以遊戲的參考主要來自香港黑幫電影的打鬥場面及李小龍的功夫。

五、懷舊文化的追求

5.1 居住環境



圖 70. 《Sleeping Dogs》的走廊

(資料來源：<http://meiyichan.blogspot.hk/2016/05/gamesharesleeping-dogs.html>)



圖 71. 《Sleeping Dogs》的家居

(資料來源：<https://youtu.be/SAnWRhUpTO0>)



圖 72. 《Sleeping Dogs》的廁所

(資料來源：<https://youtu.be/SAnWRhUpTO0>)



圖 69：《Sleeping Dogs》後巷

圖 73. 《Sleeping Dogs》後巷

（資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM）

主角一開始的居住環境頗有昔日情懷（見圖 66），從入口處能看到舊式鐵閘，有點髒的地板；家中設施如綠色雪櫃、廁所、地板都是舊式的（見圖 67、68），整體感覺都是屬於以前的年代；四周的後巷都晾滿了布（見圖 69），而且大多有露台；似乎遊戲中大部份市民的住所只有唐樓。但現實中應有很多公共屋邨、私人樓宇等等，並不像遊戲呈現般單一。

5.2 小販文化



圖 74. 《Sleeping Dogs》的小販 1

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)



圖 75. 《Sleeping Dogs》的小販 2

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

遊戲中多處出現小販在街上擺賣的畫面（見圖 73、74），而且在其他商台的旁邊擺賣；有點不合理。不過現實中，小販文化已隨時代及衛生問題而逐漸消失。現在街上賣小食的商店都是已「入鋪」的，即使有小販攤，也是賣水果、鵪鶉蛋、炒栗子、叮叮糖、糖蔥餅等的小販攤；而且遊戲中出現賣雪糕的小販頗不合理。

乙、《Sleeping Dogs》如何呈現這些形象？

一、想像多於符合現實

香港電影在日本的流行使功夫、黑幫、唐樓及街市成為代表香港的文化符號（吳偉明，2015）。黑暗的道路、霓虹招牌與香港劃上等號，《Sleeping Dogs》所呈現的香港充滿著想像多於符合現實的情況，所以遊戲畫面多見的都是霓虹招牌（見圖 75），黑暗、不潔的街道（見圖 76）；而且這些黑幫都是隱藏於在城市中的不同地方。雖然吳偉明（2015）指出《Sleeping Dogs》是想像與現實的混合，但根據上述示例資料分析，想像的成份多於符合現實，如將一些現實存在的建築物用作遊戲中的政府或社區設施，但將其用途改變；最有趣的例子是現實中讓一般市民參拜的天后廟成為了遊戲中學習功夫的少林寺。這可能是在外地人眼中，廟宇和寺院都是差不多的；這些種種都可以說是外地人對香港的文化想像，也許這就是遊戲簡介所提及「異國風情」。阿帕杜萊（羅岡引，2001）所提出的媒體景觀正反映了大眾媒體，以往是電視、電影；直到現在的電玩亦一樣，塑造了一個他們創造、也是消費者想像的世界。



圖 76. 《Sleeping Dogs》的複製招牌

（資料來源：<https://www.rockpapershotgun.com/tag/sleeping-dogs/>）

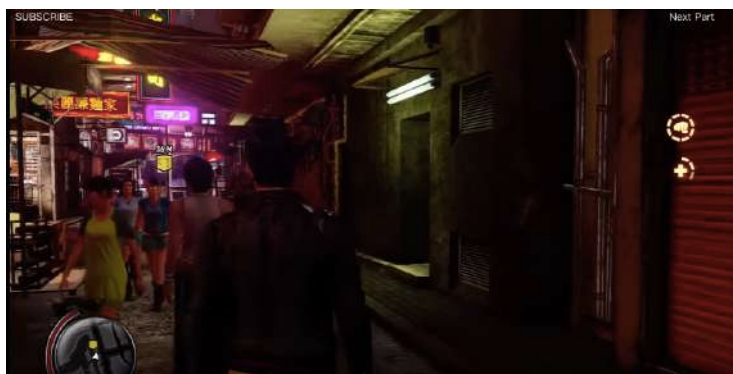


圖 77. 《Sleeping Dogs》的黑暗街道

(資料來源：https://youtu.be/DX7fC_ECbpM)

二、負面低下層的都市形象

在遊戲眼中，香港是一個中國城市，並不是一個國際大都市，只是一個小城市。遊戲中有一些地方提及了上海的元素，有可能是因為外國人以為香港與上海很相近。但實際上，香港和上海兩個地方均為國際大都會。而香港人的形象都是粗俗的、會罵人、市井、不衛生的；如四處掛晾衣物、地面有水、殘舊的地板、四處有垃圾（見圖 77）等等，反映了他們認為香港落後、骯髒的一面。如果主角在中環街頭與陌生人產生碰撞時，雖然他們身穿西裝，看似斯文有禮；但接近全部回應的聲音都是以廣東話罵人的語音；有時候更會被人以粗言俗語回應。遊戲強調了香港混亂、灰暗的一面，重點描繪了街頭武鬥的古惑仔，如主角在公園會遇到一些挑釁主角打架的黑幫人士（見圖 78）；暗示香港處處充滿罪惡，但實際上描述不合、與時脫節。荷里活電影《生死戀》（1955）和《蘇絲黃的世界》（1960）反映了相對當時香港落後、黑暗的環境，西方文明是最好救贖的想法（吳文正，2015）。這些電影將香港風情展現於世界，但也將某些負面、落後的印象成為了香港的賣點。



圖 78. 《Sleeping Dogs》街上處處垃圾

(資料來源：取自作者)



圖 79. 《Sleeping Dogs》公園裡的古惑仔

(資料來源：取自作者)

三、充滿著東方主義



圖 80. 昔日九龍城寨

（資料來源：

<https://rnbhk.wordpress.com/2015/07/10/%E3%80%90%E8%A9%A6%E8%AE%80%E3%80%91%E5%91%82%E5%A4%A7%E6%A8%82%E5%BC%9A%E5%82%B3%E8%AA%AA%E4%B8%AD%E7%9A%84%E3%80%8C%E4%B8%89%E4%B8%8D%E7%AE%A1%E3%80%8D%E5%9C%B0%E5%B8%B6/>）



圖 81. 《Sleeping Dogs》主角的李小龍造型

（資料來源：<https://www.youtube.com/watch?v=-3RDaQRrcS8>）

東方主義即西方人對非西方的論述帶有先入為主的想像，而日本人認為香港是「龍蛇混雜的東洋魔都」（吳偉明，2015）；日本旅客對九龍城寨存有一種醉生夢死的幻想，不過有學者指出日版東方主義 (oriental orientalism) 不一定有歧視眼光，反而是反映懷舊情懷與浪漫想像。在《Sleeping Dogs》中的東方、中國元素佔為主要，如功夫、少林寺、紅燈籠等；主角也有一套衣服是參考李小龍的（見圖 80），可說是向武打明星致敬。對西方國家來說，亞洲的文化充滿著神秘感；西方對亞洲文化產生一種凝視(gaze)，並透過不同的文本加插了對東方文化的想像。東方女性更是凝視與想像的一大元素，他們對東方女性的刻板印象是幻想出來的（白木，2017）。所以，遊戲中有不少貶低香港女性的形象；如帶有口音的英語、與客人過於親密的身體接觸，還有女性穿著內衣展示性感的廣告招牌（見圖 81、82）。



圖 82. 《Sleeping Dogs》的女性廣告招牌

(資料來源：取自作者)



圖 83. 《Sleeping Dogs》的女性廣告招牌 2

(資料來源：取自作者)

四、片面選取



圖 84.《無間道》電影海報

(資料來源：<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%84%A1%E9%96%93%E9%81%93>)



圖 85.《英雄本色》周潤發經典角色

<http://www.strippedpixel.com/review-a-better-tomorrow/>

在外地人眼中，或許消失中的、已消失的香港傳統景觀是香港魅力所在，遊戲設計也是為了討好、迎合西方的觀眾口味，例如詠春、功夫、中式茶樓，遊戲公司也曾說明了《Sleeping Dogs》靈感取自《無間道》、香港巨星李小龍、英雄本色中的周潤發等（Bramble,2012），可見他們在製作過程是有篩選的，並片面地選取一些他們認為符合觀眾口味的元素。而且，這些文化可能是根深蒂固地影響了他們對香港的認知，所以會以這種方式呈現香港。外國遊客喜愛遊歷露天街市或貧困社區，以親身體驗香港真實的一面，切身體會感受骯髒、凌亂、嘈雜的景況（吳文正，2015）。遊戲設計

師 Skupa (Square Enix UK, 2012) 指出他們所取的是香港城市、生活的精華，創造一個能讓玩家體驗、感受的環境，如流氓情節、骯髒灰暗和帶有危險性的後巷、水管、雜亂的天線等等；將這些事物加以發揮。製作人 O' Connell 也指出香港是一個島嶼 (Square Enix UK, 2012)，所以他們對香港的環境作出了一些片面的篩選。

五、50-60 年代的舊香港情懷

在《Sleeping Dogs》的香港充滿著昔日 50-60 年代的懷舊情懷，這些懷舊文化多是如草根文化、小販等在外地人眼中是很珍貴的。Urry(1991)指出這是一種觀者的凝視 (tourist gaze)：當人們去觀光時只關心自己想看的東西，這類觀光不能認識觀光地的真面目，反之強化了觀光者對觀光地的一些概念。所以在觀者的凝視下，他們喜歡的是香港的草根文化、落後、舊的東西，所以遊戲中多以舊區、霓虹招牌、廟宇，甚至後巷呈現香港。這些後巷掛滿了衣物，也有露台（俗稱騎樓）；人們在這裡過著悠閒的生活。張英進（2001）認為懷舊是一種「對某種特定的過去複製，是幻想的、情緒化的、浪漫的、更具魅力的、比現在更英雄主義的」回憶和回顧情感付出。如以遊戲來說，寬闊、有不少人聚集的後巷是幻想、情緒化的，或者遊戲想表達的是昔日的人情味。而浪漫的、更具魅力的、比現在更英雄主義的則是與昔日九龍城寨的呼應。

伍、 批判性反思及結論

5.1 遊戲只是一個文化商品

文化的工業化、商品化是資本主義社會文化現象的顯著特徵。霍克海默和阿多諾認為文化工業³並非由群眾自發創作，而是由少數文化買辦，經由文化壟斷，大量生產的「文化罐頭」。文化工業的產品不是起源於人們真實需求及自發性創作，反而被喚起和操縱的需求之結果，它的產生是由某些企業專家設計的。文化工業的生產，目的與其他工業一樣都是為了追求更高的利潤，不是為了實現理想，為了達成大量消費以傾銷其大量生產的成品，文化工業以巧妙的方式，主動塑造消費者集體性的心理需求，創造同一需求 (identical needs) 以使用同一貨物 (identical goods) 來滿足需求。電玩屬於近代新興的文化工業，電玩公司的創作並非源自藝術需求或自發性創作；而是因為利潤、收入而設計出的產品，設計背後均以商業性質為主導。所以，電玩的產生是由某些企業家背後所操控的產品，而這些大規模生產，甚至能在不同平台上遊玩的電玩，便是以同一貨品（遊戲）去滿足玩家同一需求（如刺激、趣味性、畫面呈現）。因此，電玩也可以說是「文化罐頭」，消費者（即玩家）可透過遊玩及視覺去快速地吸收文化訊息。遊戲的設計為了迎合外國人的幻想、想像，遊戲始終是遊戲，以刺激感官為主，並非用作認識及了解地方文化；所以透過《Sleeping Dogs》不能深入了解地方文化。

³ 文化工業一詞來自啟蒙的辯證(Horkheimer&Adorno 1972, "Dialectic of enlightenment",p.120-167)

5.2 只反映刻板形象

《Sleeping Dogs》的香港形象與中國很相似，也有混淆繁簡字體、拼音的用法，如香港的拼音是以英文拼音，並非以普通話拼音的。《Sleeping Dogs》所呈現的香港一般市民形象是落後、市井的民生，環境混亂骯髒，而且拜神風俗很普遍；反映他們認為香港人是迷信的一面。而遊戲中的紅色作為香港的象徵不太符合，其實除了新年，香港也沒有多處是以紅色物件作的裝飾的。視覺文化以形象和影像為中心，不受語言限制，觀者只需靠影像便能理解到當中的意思，於是製作公司會挑選一些能與消費者能產生共鳴的影像；如紅燈籠、霓虹招牌、中文字體、功夫等等，因為這些是比較另人聯想到有關香港或中國的元素；即使觀者不會中文，也讓他們感受到這裡是香港。另外，《Sleeping Dogs》所呈現的香港女性形象雖然很多不同種類有上班族、「師奶」、店主等；當中最大誤解的便是提供按摩服務的女性，暗示了香港女性低俗的一面；現實中提供按摩服務的場所是正當的，沒有不必要的身體接觸。所以，《Sleeping Dogs》只展示了定形的展示，或許把握到特色，但絕不是香港的全貌。

5.3 香港電影的重現

製作人 O'Connell 提出在街頭轉角處看見的男人看起來，就像他們準備好要打鬥，所以《Sleeping Dogs》的香港形象實際上加入了很多不同的文化想像，如古惑仔打鬥、功夫、街頭黑幫衝突的元素。而製作公司參考了《無間道》，以卧底、警察與黑社會的鬥爭為題材，但《無間道》中沒有黑社會與警察產生正面衝突的情節，所

以《Sleeping Dogs》除了參考了《無間道》的題材，亦參照並模仿了 80 和 90 年代警匪片、英雄片的打鬥；可見他們對香港的印象仍停留在過去的電影，《Sleeping Dogs》可說是幾個電影的混合。黑社會的浪漫、熱血、講義氣的形象是由大眾傳媒，如電影、電視塑造出來的。而暴力、刺激和精彩的打鬥畫面在視覺上的呈現對消費者、觀眾來說是必需的，刀槍類的武器、少林、詠春等等這些多在電影中呈現的元素也被轉移了至《Sleeping Dogs》。所以，《Sleeping Dogs》是以多個香港電影拼合，以電玩的形式去重現香港電影的浪漫、熱血和英雄主義。

5.4 矛盾與和諧並存

《Sleeping Dogs》中處處竟滿著矛盾與和諧，如現代化的建築與殘舊的樓宇和居住環境、故事中江湖之間的恩怨既熱血但低俗、主角伸張正義但要以暴力解決問題、卧底與警察與黑社會的爭鬥、江湖義氣與主角真實身份的背叛等等。香港被描述成一個頹廢但有活力、同時有無窮物質能量的美麗都市；也是沒落和繁榮並存的矛盾（陳麗芬，2000）。其實《Sleeping Dogs》呈現的香港欠缺香港的味道，但有嘗試表達；如以一些廣東話對白、廣東話歌曲加插在遊戲中，不過可惜全個遊戲是以英文配音為主的；所以英語和廣東話又是一個矛盾和諧並存的例子。香港的多元文化、種族都是一種矛盾，隨著社會轉變，廣東話在香港中正在消失、唐樓正在現代化建築中消失、昔日情懷在時間中消失等等；這些都符合了阿巴斯曾運用本雅明的廢墟美學所延伸出香港在消失中存在的說法（陳麗芬引，2000）。而懷舊也是其中一個矛盾與和諧並存的證據，懷舊是追尋一些已過去的回憶、事物，但既然已過去又無

法回到當時，所以就以新的形式去表達懷舊情懷，遊戲當然以電玩的形式；現實香港就有很多懷舊冰室、士多。以上這些種種都可說是反映人生、社會的縮影。

綜述以上所有，《Sleeping Dogs》始終是遊戲，以娛樂為主。遊戲具有濃厚的東方主義色彩，只呈現了片面的香港形象，如果將來有類似遊戲想呈現得本土文化方面做得更好，但又要顧及娛樂性也並非無可能，以《GTA V》為例，它是以洛杉磯為背景但與真實的洛杉磯相差不遠；而且《GTA V》提供連線系統讓玩家可線上多人遊玩但《Sleeping Dogs》並沒有，或因公司資源及時間限制，《Sleeping Dogs》只能提供單人遊戲模式。不過，若要保持遊戲的玩味，要做到了解真實的文化方面更好的話需要較多資源及時間投入；或需聘請一些生活、了解當地文化的人員去幫忙設計遊戲。關於遊戲與地方文化方面，若遊戲能增加地界各地的人對本地文化的了解也不是一件壞事，因為能令對本地文化毫不知道的人初步接觸，重而有進一步深入了解的機會。不過《Sleeping Dogs》只呈現一些表面重要的部份，但忽略了更重要的部份，在遊戲價值與文化價值之間的衝突，應如何取舍將會是未來遊戲需注意的地方。

參考資料

英文文獻

Bramle, S.(2012). Sleeping Dogs and Telling Stories Through Games [Blog post].

Retrieved from <https://blog.us.playstation.com/2012/06/12/sleeping-dogs-and-telling-stories-through-games/>

Brookfield, S.D. 1990. Using critical incidents to explore learners' assumptions. In pages 177-193 of J. Mezirow (Ed). *Fostering Critical Reflection in Adulthood*. Jossey-Bass Publishers, San Fransisco.

Lee, B & Stewart, A.(2012). 'Sleeping Dogs' interview: United Front Games on Hong Kong inspiration. Retrieved from <http://www.digitalspy.com/gaming/interviews/a383945/sleeping-dogs-interview-united-front-games-on-hong-kong-inspiration/>

Mezirow (Ed). *Fostering Critical Reflection in Adulthood*. Jossey-Bass Publishers, San Fransisco.

Mezirow, J. 1990. How critical reflection triggers transformative learning. In pages 1-20 of J. Mezirow (Ed). *Fostering Critical Reflection in Adulthood*. Jossey-Bass Publishers, San Fransisco.

Square Enix UK(2012). *Sleeping Dogs - Undercover: Hong Kong Trailer*. Retrived from <https://www.youtube.com/watch?v=5z3SRJmJdKA>

Square Enix(2017): *Sleeping Dogs Overview*. Retrived from <https://eu.square-enix.com/en/games/sleeping-dogs>

Urry, J. (1991). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage Publications

中文文獻

Sturken 與 Cartwright 著（陳品秀譯，2005）：《觀看的實踐——給所有影像世代的視覺文化

導論》臺北，城邦。

白木（2017）：《自我安插的東方主義》，

<https://philosophy.hk01.com/channel/%E6%A6%82%E5%BF%B5/87559/%E8%87%A%E6%88%91%E5%AE%89%E6%8F%92%E7%9A%84%E6%9D%B1%E6%96%B9%E4%B8%BB%E7%BE%A9>，瀏覽日期：25-04-2018，香港 01

吳文正（2015）：《乜乜物物：老香港的庶民風情》，香港，中華書局香港有限公司。

吳偉明（2015）：《日本流行文化與香港：歷史・在地消費・文化想像・互動》，香港，

商務印書館(香港)有限公司。

呂大樂與大橋健一編（1989）：《城市接觸：港街頭文化觀察》，香港，商務印書館。

李浩然、黎志邦（2017）香港唐樓原來有四代！，檢自

http://www.liberalstudies.hk/blog/ls_blog.php?mode=showThread&id=3210&mother_id=862

李慧瑩、鄧永成（2014）：城市空間與廣東文化，輯自文潔華編《香港嘅廣東文化》，

商務印書館（香港）有限公司出版。

冼玉儀（1995）：《香港文化與社會》，香港，香港大學亞洲研究中心。

東瑞（2007）：《香港文化淺談》，香港：，獲益出版事業有限公司。

林大雄（2011）：奇幻電玩藝術之美學與風格，《文化創意產業研究學報》1(4), 頁 191-212。

林大雄與吳佩樺（2010）：三維電玩藝術性與其互動美學之研究，《高雄師大學報》人文與藝術類, (28),頁 113-140。

林曉君（2014）：轉化學習理論對組織變革之意涵及應用於人力資源發展之探究，《經營管理學刊》9，頁 23-28。

洪翠娥（1988）：《霍克海默與阿多諾對「文化工業」的批判》，台北，唐山。

高寶齡、陳財喜、伍婉婷和司徒毅敏（2015）：《發現香港：文化・社區・機遇》，香港，中華書局香港有限公司。

張英進（2001）游離與香港與上海之間：懷舊，電影，文化想像，《中外文學》29(10)，頁 51-67。

張瑜、鄧在虹（1996）：《中西合璧：香港居民的社會生活》，北京，中國文聯出版公司。

梁啓新（2007）：《玩-樂：電玩遊戲中互動機制設計之研究》，國立交通大學建築研究所碩士論文，檢自 <https://ir.nctu.edu.tw/bitstream/11536/79827/1/751601.pdf>

陳雲（2005）：《我思故我在：香港的風俗與文化》，香港，花千樹出版有限公司。

陳潔詩、陳英凱和陳英凱（2006）：《視真視假：透視視覺文化》，香港，天窗出版。

陳麗芬（2000）：《現代文學與文化想像：從台灣到香港》，台北市，書林出版有限公司。

司。

曾鈺涓（2005）：電玩成為藝術形式的可能性，《中外文學》 34(3)，頁 65-84。

黃慧貞、張歷君和陳澤蕾（2014）：《感/觀日常－跨文化研究讀本》，香港，進一步多媒體有限公司。

葉蔭聰（1997）：邊緣與混雜的幽靈，輯自陳清僑編《文化想像與意識形態》（香港，

牛津大學出版社），頁 31-52。

廖子明著，孫衛忠譯（2005）：《驚濤歲月中的香港黑社會》，香港，博思電子出版集團有限公司。

團有限公司。

趙惠玲（2004）：後現代藝術教育思潮：視覺文化藝術教育，《台灣教育》 (628)，頁 14-22。

劉仲嚴（2008）：微型流行視覺文化社群的自主創造性創造力，《藝術教育研究》 (15)，

頁 1-32。

魯金（1988）：《廟在奇中》，香港，文采坊。

羅岡（2001）：想像的一種方式，《二十一世紀》(65)，頁 64-73。