

数字媒介中的经典重构：虚拟民族志视角下的 《侠盗猎车哈姆雷特》分析

魏童声^{1,2}

1. 澳门科技大学, 中国 澳门 999077

2. 海口经济学院, 海南 海口 571132

DOI: 10.61369/HASS.2025090003

摘要： 本文借助虚拟民族志方法，以《GTA Online》玩家排演《哈姆雷特》为案例，解析数字媒介对传统文学的解构与重塑过程。游戏平台技术的可获取性触发了重构路径：角色定制系统突破文本固定形态，实现人物形象当代转化；多人协作机制将单一叙事转化为集体记忆生产；影像录制功能使即兴表演固化为可传播的数字资产。构建交互仪式的技术性挪用，玩家在虚拟空间完成经典符号跨媒介迁移，形成“参与式创造”的文化编码逻辑。研究发现了数字原住民以游戏为媒介的文化再生产范式——用技术中介消解经典权威，借助社群互动重塑文化记忆，为理解经典文学的数字传播提供新的理论视角。

关键词： 虚拟民族志；数字媒介；游戏叙事；经典重构

The Reconstructing of Classics in Digital Media: An Analysis of "Grand Theft Auto Hamlet" from the Perspective of Virtual Ethnography

Wei Tongsheng^{1,2}

1. Macau University of Science and Technology, Macau, China 999077

2. Haikou University of Economics, Haikou, Hainan 571132

Abstract： This study employs virtual ethnography to analyze how digital media deconstructs and reconstructs traditional literature through the case of "GTA Online" players staging "Hamlet". The accessibility of gaming platforms has triggered a reconstruction process: Character customization systems transcend textual constraints to achieve contemporary transformation of characters; Multiplayer collaboration mechanisms transform singular narratives into collective memory production; Video recording functions solidify improvisational performances into shareable digital assets. Through technical appropriation of interactive rituals, players facilitate cross-media migration of classical symbols in virtual spaces, forming a cultural coding logic of "participatory creation." The research reveals a digital native cultural reproduction paradigm using games as media—employing technological mediation to dismantle classical authority and reshaping cultural memory through community interaction, providing new theoretical perspectives for understanding the digital dissemination of classical literature.

Keywords： virtual ethnography; digital media; game narrative; re-constructing classics

引言

数字媒介的兴起导致了经典文学传播范式的根本性变革。传统传播体系依赖于书籍的发行、舞台的演绎以及影视作品的改编等单向传播途径，其文本形态具有稳定的物质载体和明确的阐释界限，受众作为接受主体，表现出显著的被动性特征。

虚拟民族志作为数字文化研究的一种方法论，具备揭示游戏情境下文化实践的显著效用。与传统民族志研究者不同，虚拟民族志研究者并非仅限于观察文化群体，而是深入虚拟空间，探究玩家社群在数字环境中如何构建和传播文化。通过参与式观察、文本分析和社群访谈等研究手段，研究者能够深入理解玩家如何在游戏情境中重新诠释经典文本，并在互动过程中形成新的文化认同。在数字游戏中，文本的再现并非单纯原作的复述，而是伴随着游戏者的体验、游戏机制的约束以及虚拟社群的互动而不断演化。

在当前背景下，探讨经典文学在开放性世界游戏环境中的再现方式，《侠盗猎车哈姆雷特》提供了一个典型的案例研究。本纪录片详细记录了两位失业演员山姆·克兰与马克·乌斯特文所提出的创新概念：他们选择在《GTA Online》这一虚拟游戏世界中演绎莎士比亚的名著《哈姆雷特》。^[1]在《GTA Online》的虚拟环境中，玩家扮演莎士比亚经典戏剧《哈姆雷特》中的角色，利用游戏环境的独特性为文本注入新的叙事逻辑与表演形式。

作者简介：魏童声（1985.04—），男，汉族，河南遂平人，硕士，讲师，研究方向：影视制片管理、影视剧本创作。

一、文献综述

数字时代，互联网、大数据、人工智能与虚拟现实等技术迅猛发展，重塑了人类的社会经验与文化结构。张劼颖在《数字人类学视域下的虚拟世界：研究方法与伦理议题》中提出指出，数字虚拟平台及社区已构成一个“相对独立、完整且具有稳定边界的‘小世界’”，人类学需在此重新理解虚拟与现实的关系。^[2]王可与刘悦在《从实地到灵境——虚拟田野的边界、类型与工作方法研究》一文中将这种研究转向命名为“从实地到灵境”，认为艺术人类学家应在虚拟空间中进行“替身式的参与观察”，从而突破传统田野的物理边界，实现对“第二生命”的沉浸式研究。^[3]张淇源在其研究《虚拟民族志的路径方法、伦理关系与使用效度——以 Fate Grand Order 及其玩家实践为中心》中提出，虚拟民族志研究强调研究者在虚拟社群中的“隐性在场”，并运用参与观察、文本分析和访谈等研究手段，深入探讨虚拟空间内的文化互动现象。^[4]薛凯丽则在《从参与到深入：虚拟民族志方法的应用与反思》中进一步强调，研究者需要在“局内人”与“局外人”之间不断转换，以理解玩家如何在游戏世界中重塑文化身份。^[5]

在数字媒介的语境下，经典文学的传播方式已经实现了从传统线性文本向多模态文本的演变。在《电影大数据测绘与“小镇青年”的虚拟民族志》一文中聂伟、杜梁指出，数字媒介不仅扩展了文本的传播范围，也增强了受众的互动性，使文本的意义在数字环境中不断被再建构。^[6]相较于传统的文本解读模式，数字媒介为阅读和体验提供了更为丰富的交互性。它使得参与者能够通过游戏、社交媒体、虚拟现实等多种途径，以多元化的形式参与经典文本的再创造过程。

游戏作为文化表达的载体，在文本再现方面提供了新的可能性。徐慧惠、蔡潇在《超现实风格的数字游戏艺术特征解析》中指出，游戏艺术的开放性叙事特征，使经典文本能够通过非线性方式进行解读和再现。^[7]石嵩、韩耀莹在《技术、游戏、艺术——〈黑神话：悟空〉的文化实践与艺术再现》的分析中所指出，游戏凭借其互动性、沉浸式体验与技术驱动的叙事模式，正在成为承载文化意义、重构传统叙事的重要媒介，展现了数字技术与文化表达融合的独特路径。^[8]

通过深入分析玩家社群组织戏剧性表演的方式、玩家在数字身份中角色扮演的机制、以及文本在互动过程中的重新诠释，为理解游戏作为文化表达新形式的理论基础提供了有力支持。

二、案例分析：《侠盗猎车哈姆雷特》中的经典重构

《侠盗猎车哈姆雷特》是一部独具特色的纪录片，详尽地记录了英国演员山姆·克兰与马克·乌斯特文在新冠疫情期间的封锁环境下，如何利用《GTA Online》的虚拟环境，完整地再现莎士比亚名剧《哈姆雷特》的整个过程。该项目由克兰及其妻子、纪录片导演皮尼·格里尔斯共同执导，展示了在数字游戏领域对经典文学作品进行创新性重构的尝试。^[1]

（一）虚拟空间中的戏剧再现

在《GTA Online》的虚拟环境中，克兰与乌斯特文发现了一个名为 Vinewood Bowl 的露天剧场，该剧场成为他们演绎《哈姆雷特》的场所。游戏内的城市景观、建筑结构以及开放空间被巧妙地转化为戏剧表演的背景，为经典戏剧作品提供了创新的演绎平台。正如安东尼·莱恩在《纽约客》网站上的评论所讲，该纪录片将莎士比亚的经典剧目《哈姆雷特》与游戏《GTA Online》的元素相结合，创造出一种独特的虚拟戏剧体验。^[9]

玩家在虚拟环境中的表演充满了非正式性和即兴创作的特点。鉴于《GTA Online》所具备的开放性和不可预测性特征，表演者在排演及表演过程中频繁遭遇各种意外状况，例如游戏内的暴力事件、其他玩家的干扰等。这些挑战促使表演者进行即兴表演，以适应不断变化的虚拟环境。游戏内在角色独白时遭遇枪击、表演者从飞艇上意外坠落等事件，为这部悲剧增添了意想不到的喜剧效果。^[10]

纪录片中还展示了演员们如何利用游戏角色的有限动作和表情，通过声音和动作传达情感。尽管虚拟角色的表情有限，但演员们通过声音和动作传达了深刻的情感，使观众感受到角色的内心世界。尽管他们的虚拟角色表情有限，但演员的声音传达了深刻的情感。

（二）数字身份与角色扮演

在纪录片中，玩家通过在《GTA Online》虚拟世界中扮演经典戏剧角色，不仅实现了对莎士比亚《哈姆雷特》的文本再现，同时也构建了多层次的数字身份。这一过程体现了数字时代文化再现的新模式。玩家在虚拟环境中对角色进行自由定制、服饰选择和动作设计，使得传统戏剧中固定的角色形象获得了重新诠释的可能。游戏中的角色定制功能突破了现实世界中性别、年龄、种族等固有约束，允许不同玩家为同一经典角色赋予多样化的表演风格和个人特色，从而实现了身份建构的数字化转型。

在这一过程中，玩家不仅仅是单向接受戏剧文本的表演者，更是主动参与文本再创作的重要力量。通过在虚拟空间中参与角色扮演，玩家在表演过程中能够将自身的社会经验和情感投射于角色之上，从而使得角色形象呈现出更多元和开放的特征。玩家的互动行为在数字媒介中起到了推动文本意义多元建构的作用，他们通过即时反馈和自发的表演改编，使得经典文本在虚拟环境中不断演变，形成了一种新的文化表达方式。

数字身份与现实身份在虚拟游戏中的交融现象也为经典文本的再现提供了新的视角。玩家在 GTA Online 中既以虚拟角色的身份参与演绎，又借助现实中的文化背景和个人经历对角色进行个性化诠释。这种身份交融使得玩家能够在虚拟空间中实现自我认同的再造，进而影响对文本整体意义的理解。玩家在角色扮演过程中所表现出的个体差异，不仅丰富了文本内涵，还在一定程度上打破了传统戏剧中“角色一体化”的固定模式，促使经典文学在数字媒介环境下呈现出更加开放、多元的解读途径。

数字平台所提供的互动机制进一步强化了虚拟身份建构的过程。玩家在参与表演过程中，通过在线社区、论坛及社交媒体等渠道展开讨论，分享各自对角色和文本的解读，这种互动不仅促

进了玩家之间的信息交流，也为经典文本赋予了集体记忆和共享符号。虚拟民族志强调研究者通过参与观察，捕捉参与者在互动过程中所体现的文化实践和情感体验，从而揭示虚拟空间中的社会连带性和身份构建机制。在《侠盗猎车哈姆雷特》的案例中，玩家之间的互动和共同参与不仅增强了文本的再现效果，还构成了一个独特的文化生态系统，使经典文学在数字媒介中获得了全新的生命力。

数字身份与角色扮演在《侠盗猎车哈姆雷特》中表现为玩家通过自由定制和互动参与重塑经典角色形象，同时将现实身份与虚拟身份交融，形成多层次、开放的文本解读。这一现象为数字时代的文化传播提供了新的视角，说明在数字媒介环境中，经典文本的再现不仅依赖于技术平台的支持，更依赖于玩家主动参与和集体互动所构建的共享文化。

（三）玩家社区的文本再创造

在数字游戏生态中，玩家社区不仅是信息交流的平台，更是文本再创造的重要场域。玩家通过发布攻略、同人作品、游戏模组等方式，对原始游戏文本进行解读和扩展，赋予其新的意义。在《上古卷轴五：无界天际》的社区中，玩家利用游戏内的编辑器和脚本工具，制作自定义任务、场景和剧情，丰富了游戏的内容生态。这种再创造实践不仅延长了游戏的生命周期，也促进了玩家之间的互动和协作。

玩家之间的互动是文本意义生成的关键动力。在游戏社区中，玩家通过论坛讨论、评论回复和协作创作等方式，交流对游戏内容的理解和看法。这种互动不仅深化了对原始文本的解读，也催生了新的文本意义。例如，在多人在线游戏中，玩家常常组成团队，共同制定策略和战术。在这个过程中，玩家对游戏机制

和剧情的理解不断深化，并在实践中验证和修正。这种集体智慧的结晶，丰富了游戏的玩法和策略层面，为原始文本赋予了新的内涵。

现代技术的发展为玩家再创造活动提供了有力支持。游戏开发者越来越重视为玩家提供创作工具和平台，鼓励他们参与到游戏内容的扩展和改进中。例如，许多游戏内置了关卡编辑器、脚本编写工具，甚至开放了部分源代码，允许玩家根据自己的喜好进行修改和创作。此外，人工智能技术的进步也为玩家的再创造带来了新的可能性。例如，AI驱动的文本生成工具可以帮助玩家创作丰富的剧情和对话，增强游戏的叙事深度。

玩家社区的文本再创造体现了数字时代文化生产的去中心化趋势。玩家通过互动和创作，赋予游戏文本新的意义，丰富了数字文化的内涵。

三、结论

虚拟民族志作为适应数字时代的新兴方法，通过研究者在虚拟环境中的深度参与和观察，揭示了游戏等数字平台中的独特文化实践。数字媒介的发展为经典文本的再现方式带来了深刻变革，借助数字技术，经典文学作品在虚拟空间中以多元、互动的形式呈现，打破了传统文本的线性结构，增强了受众的参与感和体验感。玩家作为数字媒介的积极参与者，通过互动和再创造，深度介入文本解读过程，利用游戏内建的编辑工具和社交平台，对经典文本进行改编、演绎和传播，形成了独特的玩家文化和次生文本，体现了数字时代受众从被动接受到主动创造的角色转变。

参考文献

- [1] 豆瓣电影. 侠盗猎车哈姆雷特 [EB/OL]. <https://movie.douban.com/subject/36738810/>, 2025-2-17.
- [2] 张勃颖. 数字人类学视域下的虚拟世界：研究方法与理论议题 [J]. 中国社会科学院大学学报, 2025, 45(07): 56-72+141+145.
- [3] 王可, 刘悦. 从实地到灵境——虚拟田野的边界、类型与工作方法研究 [J]. 民族艺术研究, 2024, 37(06): 109-117.
- [4] 张淇源. 虚拟民族志的路径方法、伦理关系与使用效度——以 Fate Grand Order 及其玩家实践为中心 [J]. 长江大学学报 (社会科学版), 2023, 46(05): 8-14.
- [5] 薛凯丽. 从参与到深入：虚拟民族志方法的应用与反思 [J]. 传播力研究, 2019, 3(19): 209-210.
- [6] 聂伟, 杜梁. 电影大数据测绘与“小镇青年”的虚拟民族志 [J]. 学术论坛, 2020, 43(04): 23-29.
- [7] 徐镜惠, 蔡潇. 超现实风格的数字游戏艺术特征解析 [J]. 设计艺术研究, 2023, 13(06): 89-94.
- [8] 石嵩, 韩耀莹. 技术、游戏、艺术——《黑神话：悟空》的文化实践与艺术再现 [J]. 电影文学, 2024, (24): 11-17.
- [9] Anthony Lane. The Player's the Thing in "Grand Theft Hamlet" [EB/OL]. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-players-the-thing-in-grand-theft-hamlet>, 2025-02-17.
- [10] Gayle Sequeira. Grand Theft Hamlet review: The rest is violence [EB/OL]. <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/grand-theft-hamlet-play-inside-video-game-madness-theres-method-it>, 2025-02-17.