

## 論電影《飢餓遊戲》中的階級、媒體與反抗

### 一、引言

《飢餓遊戲》<sup>1</sup>是一系列根據蘇珊·柯林斯（Suzanne Collins）同名小說改編的電影，柯林斯本人也參與了電影的編劇工作。故事設定在一個未來的反烏托邦（Anti-utopia）社會，由富裕且掌控一切的首都「都城」統治，並將其餘貧困地區分為十二個行政區。為了懲罰行政區人民曾經的反抗行動，都城每年會舉辦「飢餓遊戲」，從剩下的十二個行政區中各抽選一名十二至十八歲的青年男女參加生存競技比賽，最終僅有一人能存活。

故事的主角凱妮絲·艾佛丁（Katniss Everdeen）為了保護被抽中的妹妹櫻花草·艾佛丁（Primrose Everdeen），自願參加這場殘酷的比賽。她獨特的人格魅力與在遊戲中展現出的智慧與勇氣，讓她成為所有觀眾的焦點。然而，隨著競賽的進行，凱妮絲逐漸意識到這個遊戲的真實意圖和背後的殘酷權力機制，並開始產生反抗的決心。在比賽過程中，她與同區的男主角皮塔·梅拉克（Peeta Mellark）建立了深厚的情感，兩人的羈絆更堅定了她打破這項殘酷遊戲的決心。

這部電影十分具有深度，探討社會階級、資源分配、大眾媒體、群眾心理等議題，相關研究不少，並以多種角度分析。如林佳靜、賈繼中及邱千真曾探討《飢餓遊戲》中的女性形象及性別意識等議題。<sup>2</sup>或是從空間、監視等方向出發，謝佩珊以米歇爾·傅柯（Michel Foucault）的圓形監獄理論分析規訓方式及身份認同。<sup>3</sup>蔡瑋婷則以同一理論基礎剖析監視的運作效果。<sup>4</sup>

賴家葳於其碩士論文《飢餓遊戲三部曲中的娛樂產業與媒體：後現代與政治

---

<sup>1</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate.

<sup>2</sup> 林佳靜，〈少女英雄覺醒——從電影觀察兒童和青少年的女性形象〉，《竹蜻蜓·兒少文學與文化》第 10 期，2023 年 5 月，頁 55-84。賈繼中，〈重新取回女性自主權：批判解讀電影「飢餓遊戲」系列中女主角凱妮絲作為顛覆性別二元對立之典範〉，《國立臺灣科技大學人文社會學報》15 卷 1 期，2019 年 3 月，頁 81-94。邱千真，〈從如火燃燒的女孩到神力女超人：從飢餓遊戲三部曲看陰性革命與性別展演〉（台中：東海大學碩士論文，2019 年）。

<sup>3</sup> 謝佩珊，〈《飢餓遊戲》：監視與自我呈現〉（臺北：國立師範大學英語學系碩士論文，2023 年）。

<sup>4</sup> 蔡瑋婷，〈蘇珊·柯林斯《飢餓遊戲》中的擬像、異質空間及性別展演〉（新竹：國立交通大學外國語文學系外國文學與語言學碩士論文，2023 年）。

宣傳的解讀》中探討了媒體與政治宣傳的作用，特別是都城如何透過「飢餓遊戲」這場暴力實境秀作為控制行政區人民的重要手段，並分析了媒體如何模糊真實與虛構的界線，使遊戲成為鞏固統治的工具。<sup>5</sup>然而，該文章的研究重點集中於媒體操作對政治行動的影響，而與本文的方向略有不同。本文將更專注於電影中媒體與遊戲機制如何互相配合形塑人民心理的屈服與恐懼，並通過角色的選擇與行為來揭示人性與生存掙扎的真實意涵。

筆者疑惑「飢餓遊戲」真正目的究竟為何？它為何能作為控制各區人民的有效手段？又是什麼樣的集權手段，讓都城長期得以維持統治並使行政區屈服？在這個遊戲中，參賽者的抉擇與行為展現了怎樣的人性與生存掙扎？主角又用了什麼樣的方法反抗此制度，甚至引領行政區的人民一同進行反抗？職是之故，筆者從細節入手，探討電影如何分別建構都城與第十二區的地域，營造不同階級的生活環境。接著，進一步分析媒體及飢餓遊戲作為首都控制權力的工具，如何影響人民的思想與心態。最後，討論角色的行為及象徵如何表現對遊戲與階級的反抗和不滿，從而帶動甚至引領革命作為一種號召。

## 二、階級差異與資源分配不均

主角凱妮絲生長在第十二區，全國最貧困的行政區，其極度貧困的生活環境在電影與原著中均有鮮明刻畫。原著形容第十二區為「夾縫地帶」，一片灰濛濛的荒地，煤灰染黑了居民的臉與衣物，整個區域被壓抑的氣息籠罩，幾乎沒有生機。<sup>6</sup>而在電影開頭，鏡頭透過凱妮絲跑步穿過城鎮進入森林打獵的視角，採用灰色調的畫面語言，呈現了第十二區破敗的木屋、泥濘的街道，以及居民消瘦疲憊的面容，深刻突顯了這片土地的貧瘠與困頓。

都城透過將全國劃分為十二個行政區，每個區域專門負責某一種資源的生產，如農業（露所在的第十一區）、煤礦（凱妮絲所在的第十二區），並將各區生產的資源集中供應給都城。這種嚴密的資源分配系統和經濟剝削，使各區在物資上嚴重依賴都城，鞏固了都城的控制力和權威。都城本身的繁華和奢侈與其他十二區的貧困形成強烈對比，這種反差加劇了各區居民對都城的畏懼和服從，使反抗變得遙不可及。

雖然第十二區是全國的煤礦生產中心，但當地居民的生活卻異常困窘，僅能

---

<sup>5</sup> 賴家葳，《飢餓遊戲三部曲中的娛樂產業與媒體：後現代與政治宣傳的解讀》（彰化：國立彰化師範大學兒童英語研究所碩士論文，2024年）。

<sup>6</sup> Collins, S. (2008). *The Hunger Games* (Book 1). New York: Scholastic Press. (Chapter 1, Page 1)

勉強維生，這是都城剝削制度下的直接結果。凱妮絲的父親正便是因採礦而在煤礦爆炸中身亡，導致她的母親精神崩潰，無法承擔起家庭的責任。父親的逝世給全家帶來難以抹去的創傷，凱妮絲不得不承受這份重擔，成為實際上支撐家庭運轉的核心。對於這類大型事故，尤其此事與能源及社會發展有關，一般政府普遍可能會給予補償、問責及慰問等。凱妮絲的父親以生命犧牲奉獻，換來都城的穩定資源，但電影中未見凱妮絲家庭獲得任何協助，甚至是一種對這起悲劇冷漠無視。正如提及往年第十二區的服裝設計是「煤礦工人」形象，都城人們並不重視，甚至帶些許輕蔑。

在如此惡劣的生存環境中，凱妮絲不得不違規越過第十二區的圍牆，學習如何在森林打獵，以維持生計。正是在這種嚴峻的生存挑戰中，她鍛煉出了超越同齡人的果敢、責任感與自立能力。後來，凱妮絲的朋友蓋爾·霍桑(Gale Hawthorne)拿出了一塊麵包，凱妮絲看到後露出驚訝的神情，說道：「我的天啊！這是真的嗎？」<sup>7</sup>這樣一塊小得幾乎不足果腹、看似不起眼的麵包，對於窮困的十二區人民而言卻是極為珍貴的稀有物品。當凱妮絲拿到這塊麵包時，她先將麵包放在鼻尖，深吸了一口散發出的香味，隨後將麵包撕成兩半，分給了蓋爾。蓋爾告訴凱妮絲，這塊麵包是用一隻松鼠換來的。

隨後，凱妮絲詢問他有多少張籤條，蓋爾回答說有四十二張。這段情節也呼應了後來凱妮絲代替妹妹上戰場時，他對妹妹的叮囑：「不要用籤條換食物，這會增加你的籤條，並不值得。」<sup>8</sup>對行政區的人民來說，換取微薄糧食所要附上的代價並不容易，甚至攸關自己的性命；食物能暫時填飽肚子，但籤條數量的增加卻意味著被抽中參加生死競技場的風險成倍提高。而在後來，凱妮絲與皮塔搭上前往都城的列車時，迎接他們的是奢華的環境與精緻的甜品。列車中擺滿了各式各樣令人目不暇接的蛋糕、甜點，閃耀著象徵都城繁華與富裕的光輝。鏡頭透過細膩的描寫，不僅展示了甜點的精美擺盤，還刻意捕捉了凱妮絲與皮塔對此的震驚與不安，暗示著他們對這種極度奢侈的場景感到格格不入。

當他們到達都城時，畫面轉向穿著華麗衣裳、妝容浮誇的貴族們，這些人興高采烈地揮手歡迎，顯得興奮又輕浮。鏡頭細膩地掃過貴族們的服飾，不僅展現了多層次的剪裁和鮮豔的色彩，甚至細致到捕捉眼睫毛的裝飾，突顯出都城居民對外在享樂的極端追求。而這些貴族彼此談笑風生，周圍擺滿了琳瑯滿目的食物

---

<sup>7</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:5:12

<sup>8</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:18:37-0:18:42

與奢侈品，顯示他們生活的豐富多樣與無憂無慮，與電影開頭對第十二區的灰暗畫面形成強烈對比。而這樣的對比透過畫面語言強化了都城與行政區之間巨大的貧富差距，都城人民的奢靡生活與第十二區人民的貧困處境，突顯出都城對行政區的嚴苛資源管控與經濟剝削，並通過這些控制手段鞏固自身的權力與地位。

除此之外，都城在各區設置了強大的軍事控制，派遣士兵巡視各區，並設置電網和邊境巡邏，防止居民試圖逃離。凱妮絲的朋友蓋爾曾提出逃跑的想法，凱妮絲則回應：「我們逃不出五公里，他們會割掉我們的舌頭，或者更糟糕。」<sup>9</sup>這段對話充分展示了都城對各區實行的高壓統治，不僅壓制了反叛的可能，也強化了對區域內居民的束縛，杜絕了他們逃離和尋求自由的機會。

《飢餓遊戲》中的社會結構明顯展示了一個社會中對權力和資源的掌控方式。在電影中，最貧困第十二區人民與富裕的都城形成鮮明對比，都城的高層人群完全掌控了政治、經濟和文化資源，這種極端的貧富差距以及社會階級的分化，社會階級固化顯示了權力如何繼續在少數人手中集中。

### 三、媒體工具與遊戲的操縱欺壓

#### (一) 媒體採訪

電影的開頭包含一段媒體採訪片段，展示了遊戲設計者對飢餓遊戲的美化陳述。被問及遊戲的意義時，設計師表示：「我認為這是我們的傳統，它（飢餓遊戲）來自於我們歷史中一段極其痛苦的歷史，但它現在已經成為了我們治癒痛苦的方式。起初它只是為了讓大家銘記那場叛亂，它是每個區必須付出的代價。而現在我覺得是它把我們連繫在了一起。」<sup>10</sup>這段發言將飢餓遊戲的存在合理化，透過媒體賦予它正面意義，暗示各區參加遊戲是必要且合理的強化其作為政府鞏固權力的象徵。而遊戲被形塑為一種區域之間的「連結」和「療癒」，也讓都城的貴族居民對此活動產生期待與美好幻想。這段採訪通過首都製作的媒體節目向各區廣播，顯示出政府與媒體製作單位刻意合作，利用宣傳美化遊戲的本質，將這項殘酷競技塑造成一種維繫和平的儀式。不僅掩蓋了遊戲的殘酷和不公義，還營造出遊戲為「團結」的象徵，以鞏固首都對其他區域的控制。

媒體的宣傳加深了都城貴族市民對飢餓遊戲的依賴和正面看法，進一步強化他們對政府的支持，忽視了遊戲背後的壓迫本質。在電影開頭，蓋爾詢問凱妮絲：

---

<sup>9</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:6:54-0:6:58

<sup>10</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:0:23-0:1:14

「如果有一年貴族們不看飢餓遊戲，那政府該怎麼辦？」隨後又說道：「若沒有觀眾，就沒有遊戲了。」<sup>11</sup>這段對話揭示了遊戲的存續依賴於都城居民的參與和支持——他們對觀看這場殘酷遊戲的興奮和享受，成為了遊戲得以延續的根基。政府正是通過媒體操控將飢餓遊戲合理化，將其從單純的懲罰工具轉變為一種輿論引導和娛樂化的象徵。遊戲不僅壓制了民眾的反抗意識，還讓部分人開始熱愛這項活動，徹底削弱了團結的可能性，進一步鞏固了都城的統治。

## （二）遊戲機制設計

飢餓遊戲的設計本身即構成了對個體的強大約束和控制。正如前文提及，飢餓遊戲的機制在於讓十二區的代表彼此殘殺，並最終僅存一人勝出。在這樣的規則下，同區的人民甚至也需要與彼此為敵，從而加深了各區之間的隔閡。面對曾經可能相互殺害的他區居民，各區自然不會輕易合作來對抗強大的中央政府。這種機制不僅阻斷了區域間的團結，更進一步強化了都城的政權，確保政府能牢牢掌控局勢。

在遊戲進行的過程中，設計者或總統可以隨意操控環境，例如切換白天與黑夜，或釋放兇猛的野獸等陷阱，隨時讓參賽者處於極度危險的境地。電影中，凱妮絲曾在樹上短暫喘息時，意外發現樹洞中隱藏著一台攝影機。當她抬頭望向鏡頭的瞬間，這一畫面立刻出現在控制總部的大螢幕上。為了逼迫她繼續行動，遊戲設計者迅速在她周圍引燃熊熊烈火。<sup>12</sup>對凱妮絲而言，這是一場迫使她拼命逃亡的生死災難；然而，對遊戲設計者與操控人員來說，這不過是螢幕前一次按鍵操作的結果。這樣的拍攝手法凸顯出參賽者與控制者之間的鮮明對比：都城政府玩弄人民於股掌之間，而人民無論如何努力，似乎都難以逃脫。森林中火海肆虐的畫面與控制台上紅色區域逐漸擴大的標示形成強烈對比，清楚展現出參賽者的生死完全掌握在都城的手中。這種冷酷無情的操控，不僅強化了都城政府對人民的絕對控制，也在其他行政區觀看直播的群眾間造成了深刻的威懾效果。

飢餓遊戲成為一場由都城精心設計的娛樂秀，遊戲的每一個細節都被控制，參賽者的生死、情感和行為都被轉化為一場全國性的大眾娛樂。這種媒體操控的方式不僅體現了權力如何通過娛樂來鞏固其控制，還揭示了人們如何被娛樂消費化並引導情感。

---

<sup>11</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:6:18-0:6:32

<sup>12</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 1:14:05-1:19:50

### （三）其餘配合措施

另一方面，在遊戲進行期間，各區居民也都會被士兵和軍隊環繞監視，一旦有反抗或試圖團結的跡象，就會被迅速鎮壓，甚至遭到逮捕或直接擊斃。這樣的監視和威脅，讓人們被迫服從，使飢餓遊戲成為政府有效的控制工具，維持了對各區人民的壓制和統治。

政治人物和商業集團經常使用媒體來塑造公眾形象，將事件娛樂化，以轉移公眾對重要社會問題的注意力，或是強化其控制力。例如現代選舉中的候選人經常利用電視、社交媒體等平台進行形象包裝，甚至將嚴肅的政治問題轉化為視覺上具有吸引力的娛樂節目，吸引大眾注意力，達到政治目的。這與《飢餓遊戲》中都城通過遊戲娛樂化來控制全國人民的方式如出一轍。電影中的媒體操作與現實中的媒體商業化和娛樂化相互呼應，展示了媒體如何將暴力、血腥甚至人命的輕視，轉化為吸引觀眾眼球的「消費品」。

## 四、反抗與革命

### （一）露的死亡

在遊戲中，凱妮絲始終堅持展現人性的光輝，而這一點在她與第十一區的小女孩露之間的互動中得到了充分體現。露年僅十二歲，與凱妮絲家鄉的妹妹普莉姆年紀相仿，這使得凱妮絲對露懷有一種近似親情的保護欲。露雖然年幼，但性格單純善良，並且在遊戲中表現出了非凡的勇氣與智慧。當凱妮絲因受傷昏迷時，是露主動照顧了她。露並未因遊戲規則的殘酷而趁機傷害凱妮絲，反而以溫柔的方式守護她，甚至替凱妮絲更換了藥物，幫助她度過危機。當凱妮絲醒來後，為表示自己的信任，她坦誠地告訴露不會傷害她。這一份相互信任成為兩個堅強女孩合作的基礎，她們隨即制定了一個共同生存的計劃，嘗試從敵人手中奪取物資。計劃實施過程中，凱妮絲成功奪取了敵人的物資，然而在她返回與露會合後不久，一名敵人突然出現，無情地將露殺害。儘管凱妮絲迅速反擊並擊倒敵人，但仍無法挽回露的生命。

鏡頭捕捉到露倒在地上的瞬間，睜大的雙眼映射出無辜與恐懼，彷彿對這殘酷世界的最後凝視。凱妮絲悲痛欲絕，淚水潸然而下。為安撫露，她輕聲唱起曾為妹妹普莉姆哼唱的歌曲，旋律柔和卻充滿力量，彷彿將凱妮絲對露的情感與不甘全訴諸其中。凱妮絲悲痛地抱起露的身軀，輕輕用手將她的眼睛合上，為她帶來最後的寧靜。電影畫面並未以黑色象徵露生命的終結，反而轉為白色基調。隨

後，凱妮絲在附近的草叢中摘取了白色的花朵，一朵朵輕輕地放在露的遺體上，為她舉行了一場簡單卻深具人情味的葬禮。白色的花朵散落在露的周圍，柔和的光線勾勒出她的輪廓，彷彿寓意純潔與安寧，或是她短暫生命的昇華。<sup>13</sup>這一色彩轉換耐人尋味，或許隱喻著露的死亡並非絕望的終點，而是點燃反抗希望的起點。

在露死亡後，凱妮絲向鏡頭，亦即所有地區的人民比出了三指手勢。<sup>14</sup>這一舉動深深觸動了第十一區人民的情感，因為他們透過遊戲的轉播看到了凱妮絲對露的真摯關懷與人性光輝，這與都城對參賽者的殘酷操控形成了鮮明對比。這個原本用來表示尊重的手勢，因她的舉動轉變為反抗都城統治的符號，並迅速在各行政區中傳播。鏡頭隨後切換到第十一區，一群民眾情緒激動，開始對管理者發起抗議，燃起了反抗的火焰。然而，凱妮絲的行為也引起了遊戲主辦方的警惕。他們擔心這一舉動會挑起更多地區的反抗情緒，威脅到都城的統治地位，於是採取措施壓制她的影響力，甚至設局試圖將她置於死地。即便如此，凱妮絲始終堅持自己的核心價值，拒絕因策略而放棄道德底線，展現了一名反抗者的堅韌與勇氣。

## （二）最後階段的遊戲規則改變

在比賽的最後階段，當遊戲規則突然又再次改變，要求只能有一名勝利者時，這一規則的變更無疑將凱妮絲與皮塔推向道德與生存的兩難抉擇。然而，兩人並未屈服於遊戲主辦方的操控，而是選擇以生命作為賭注發起反抗。他們共同策劃吞下有毒果實，表面上看似接受死亡，但實際上是以此威脅遊戲的完整性與主辦方的權威。鏡頭細節進一步強化了這一場景的張力與象徵意義。當凱妮絲與皮塔拿起有毒果實時，特寫捕捉了他們的眼神交流，既有生死之間的沉默默契，也帶著一絲對未來的無懼與抗爭。<sup>15</sup>這一舉動迫使主辦方不得不妥協，最終宣布兩人共同獲勝，以維持節目的公信力和都城的控制形象。他們共同生還的結果是一場機制的失敗，更是一場人性的勝利。這不僅對都城的權威構成挑戰，也為被壓迫的區域民眾點燃了反抗的希望，成為了象徵自由與抗爭的先鋒力量。

---

<sup>13</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 1:40:25-1:44:26

<sup>14</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 1:44:38-1:44:50

<sup>15</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 2:09:25-2:10:22

這一事件充分體現了凱妮絲在極端壓迫下的勇氣與智慧。一方面，她的決策展現了如何在壓迫性的體制下靈活運用策略，化被動為主動；另一方面，她的人性選擇則揭示了即使處於生死攸關的險境，仍能堅守道德與情感的力量。這種堅韌反抗的精神不僅是個人意志的表現，更是一種對不公制度的強烈譴責。同時，感情在此情節中扮演了關鍵的驅動角色。起初，凱妮絲與皮塔的關係可能更多出於策略考量，但隨著比賽的推進，他們逐漸建立了深厚的信任與依賴。「愛情」的力量使凱妮絲更堅定了與皮塔共存的決心，這既是他們在生存遊戲中的重要支柱，也是挑戰體制的一項核心武器。在主辦方試圖以規則改變摧毀他們情感聯結時，凱妮絲選擇將這份情感轉化為對抗的動力，以拒絕互相殘殺的方式徹底瓦解了體制對個人情感的操控與壓迫。

### （三）嘲笑鳥

嘲笑鳥(Mockingjay)曾於文本中多次被提及，也成為反抗的重要象徵之一。對於嘲笑鳥這種生物，有兩種說法：

從詞源學上說，“mockingjay”一詞是“mockingbird”（嘲鳥）和“jarbarjay”（噤喳鳥也可稱為複讀鳥）的合成。關於這個詞有兩種說法一說是作者蘇珊·柯林斯的自造之詞，一說這是一種確實存在的鳥，是嘲鳥和噤喳鳥雜交的後代。<sup>16</sup>

嘲笑鳥的存在是介於虛實之間，真假難辨的存在，正如革命先兆或是群眾人民的力量，不一定是實體可見，卻是一種難以忽視、可感受的能量。

在故事的開端，凱妮絲在市場上得到了一枚嘲笑鳥徽章，並將它送給妹妹普里姆，告訴她：「它會保護你。」<sup>17</sup>這枚徽章對於普里姆來說是平安符的象徵，也承載著姐姐對她的深切關愛。然而，當普里姆將凱妮絲視為自己的守護者，並在抽籤時被選中為「貢品」後，凱妮絲毅然代替妹妹參加比賽，嘲笑鳥徽章在《飢餓遊戲》中已不再僅是一件簡單的飾物，更是一個具有多層次象徵意涵的圖騰。

---

<sup>16</sup> 馬娜，〈「嘲笑鳥」：《飢餓遊戲》中的圖騰崇拜〉，《世界文化》，2016年第1期，頁27。

<sup>17</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:19:04-0:19:10



在凱妮絲成為選手後，普里姆將這枚徽章歸還給她，並重複了她的話：「它會保護你。」<sup>18</sup>這一舉動不僅是妹妹的祝福，也象徵著一種身份與責任的傳承。在競技場中，服裝設計師席娜（Cinna）將徽章別在凱妮絲的競技服上，這一細節在鏡頭中被刻意放大，隨後的多次特寫更進一步強化了徽章的重要性。徽章成為凱妮絲在比賽中的標誌，也隱喻她不僅僅是遊戲的參與者，更將成為一個反抗壓迫的象徵。徽章的意涵隨著故事的推進逐漸深化。在遊戲過程中，凱妮絲與露結成了短暫的盟友。露注意到凱妮絲身上的嘲笑鳥徽章，繼而產生強烈心理認同感。

19

因鳥鳴聲可重複二人發出的聲音，因此她們以嘲笑鳥的叫聲作為暗號來確認彼此的安全，嘲笑鳥成為兩人合作的橋樑。然而，露的不幸死亡使嘲笑鳥的象徵進一步昇華：當凱妮絲在露的身旁放置野花並唱起安魂曲時，鏡頭再次聚焦於徽章，象徵著露短暫生命中的純潔與希望，也隱喻了反抗壓迫的萌芽。

凱妮絲在勝出飢餓遊戲的頒獎典禮上，同樣佩戴了嘲笑鳥徽章，並且被總統所注意。總統稱讚徽章，凱妮絲回應「它來自我的區」，接著總統說「他們必然以你為榮」，及後二人留下意味深長的對視。<sup>20</sup>凱妮絲以佩戴代表其區域的嘲笑鳥徽章，象徵著凱妮絲將引領第十二區等相關貧困地區的人民一同反抗，面對來自總統的殘忍壓迫。

嘲笑鳥的圖騰與三指手勢一起成為了反抗力量的象徵，凝聚了各行政區的團結與希望。凱妮絲的行動讓嘲笑鳥徽章的意義從一個簡單的飾物，逐漸演變為全國性反抗運動的精神核心。在《飢餓遊戲》三部曲的後續兩部中，嘲笑鳥徽章作為反抗的象徵越來越明顯。尤其在第三部《飢餓遊戲：自由夢幻》（*The Hunger Games: Mockingjay*）<sup>21</sup>中，嘲笑鳥不僅是凱妮絲的象徵，更直接成為了電影的名稱。它代表的不僅是自由的追求，更是對壓迫的挑戰，對體制的反叛，以及對未

---

<sup>18</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 0:9:46-0:9:58

<sup>19</sup> 露露在「飢餓遊戲」中的個人技能就是：善爬樹、善隱藏自己。由於她身上的這些自然屬性，使其在看到凱妮絲的「嘲笑鳥」圖案的胸針時，更容易產生這種強烈的心理認同感。馬娜，〈「嘲笑鳥」：《飢餓遊戲》中的圖騰崇拜〉，《世界文化》，2016年第1期，頁27。

<sup>20</sup> Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate. 02:13:05-02:13:22

<sup>21</sup> Lawrence, F. (Director). (2014). *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1/Part 2* [Film]. Lionsgate.

來的渴望。這一圖騰最終超越了個人的層面，成為群體文化的象徵，進一步推動了社會變革的可能性。

這部電影圍繞著許多人權議題，這些議題也都直接關係到「人性」的核心。透過對角色的內心掙扎與行動進行分析，可以看出他們如何在極端環境中面對生存壓力、道德抉擇以及反抗的動機。主角們或是僅出現一次的村民們在面對殘酷競技與不公義的對待，心理與生理反應相互交織的過程，不僅反映了角色內心的掙扎與成長，也蘊含了作者對自由與人權的呼籲，以及對極權社會的反思。

## 五、結論

筆者深受《飢餓遊戲》第一部曲的新奇劇情與震撼人心的畫面所吸引。這部電影不僅以其新穎的敘事手法與視覺效果吸引了眾多觀眾，更在虛構的情節背後蘊藏著深刻的社會意涵與哲理。透過對極權社會、貧富差距、媒體操控等議題的描寫，讓觀眾在沉浸於其精彩故事的同時，深刻思考現實中的社會現象。

除了劇情的緊湊與場景的細緻外，《飢餓遊戲》透過其故事結構，巧妙地揭示了許多值得深思的社會現象。都城與十二行政區的對比，聯結到現實世界中資源分配不均的問題、媒體作為權力工具操控大眾的情節，為觀眾提供了一個反思現實的契機。在飢餓遊戲的肅殺緊張氛圍前，電影先是仔細刻畫了第十二區的灰暗、貧困及無助的場景，接著從主角凱妮絲的角度出發，看見往都城出發的列車食物富足、整潔明亮，在到達都城後人們衣著光鮮亮麗，開朗愉快，與第十二區的人民近乎天壤之別。兩個地區的场景描繪凸顯了資源分配不均的階級縮影，資源被都城的人們所掌握。

除此之外，不論是媒體還是遊戲本身，在電影中皆被塑造成一種有效的宣傳工具，傳遞都城政府的意識形態並鞏固其統治地位。從最初的媒體採訪中，遊戲設計者對飢餓遊戲的美化，到實況轉播中媒體專注於炒熱氣氛和遊戲的刺激場面掩蓋了背後政府的操控，這些情節皆反映了媒體如何通過形象包裝來合理化遊戲的存在。飢餓遊戲被宣傳為一種維繫和平、連結各區的象徵，而其真實目的卻是以人民的恐懼和區域間的分裂加強政府對人民的掌控。無論是透過屏幕向各區輸出的「團結」幻象，還是以娛樂化的方式淡化暴力和壓迫，媒體所扮演的角色不僅僅是傳遞訊息，更是塑造和控制群眾思維的關鍵手段。這種媒體與權力的結合讓筆者反思社會中媒體娛樂化與政治操控之間的關係，並意識到培養媒體識讀能力的重要性，以防自己的思想如同電影中的情節般受到操控。

凱妮絲最初進入《飢餓遊戲》時，只是為了代替自己深愛的妹妹參賽，目的也只是為了生存。然而，隨著遊戲的進行，凱妮絲逐漸從一名孤獨求生的參賽者，轉變為一位挑戰集權體制的革命象徵。她與露之間深厚的友情，以及與皮塔共同挑戰遊戲規則的過程，展現了她在絕望中找到希望的力量。而嘲笑鳥的象徵意義，更是表明了凱妮絲在不斷成長的過程中，從一名單純的生存者，逐漸成為無數人民心中的希望與支柱。她的行為和態度，顯示出即使在一個高度集權和壓迫的社會中，個體依然能夠突破束縛，勇敢地反抗不公平。

凱妮絲的勇氣、責任感與對抗不公的精神令人欽佩。在面對遊戲的殘酷規則時，她並未屈服於體制的壓迫，而是選擇以自己的方式抵抗。這樣的特質不僅體現在她為了保護家人而犧牲自我，更體現在遊戲過程中，她無私地幫助了其他原本視為「敵人」的參賽者。凱妮絲的形象使筆者聯想到現實社會中那些為正義而奮鬥的人們，在壓迫的體制下，個體的勇氣可以成為改變的力量。

筆者在分析《飢餓遊戲》這部電影的深刻內涵之時，也對當今社會中存在的問題有了更多的思考。貧富差距該如何影響群體間的互動，媒體如何形塑我們對世界的認知，以及個體如何在壓迫的體制中找到自我定位。這些延伸的反思增加了這部電影的魅力，也促使觀眾能在日常生活中更加關注身邊的社會現象。《飢餓遊戲》是一部兼具娛樂性與深度的電影作品。它以創新的故事與震撼的畫面贏得了大眾的喜愛，更透過其中所傳達的哲理與反思價值，為觀眾帶來了更多的啟發與共鳴。對筆者而言，這部電影不僅是一次視覺與情感的震撼，更是一場對社會現象與人性本質的深刻探索。

## 參考文獻

- Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Film]. Lionsgate.
- Collins, S. (2008). *The Hunger Games* [Book]. Scholastic Press.
- Collins, S. (2009). *Catching Fire* [Film]. Scholastic Press.
- Collins, S. (2010). *Mockingjay* [Film]. Scholastic Press.
- 邱千真，〈從如火燃燒的女孩到神力女超人：從飢餓遊戲三部曲看陰性革命與性別展演〉（台中：東海大學碩士論文，2019年）林佳靜，〈少女英雄覺醒——從電影觀察兒童和青少年的女性形象〉，《竹蜻蜓·兒少文學與文化》第10期（2023年5月），頁55-84。
- 馬娜，〈「嘲笑鳥」：《飢餓遊戲》中的圖騰崇拜〉，《世界文化》，2016年第1期，頁26-27。
- 賈繼中，〈重新取回女性自主權：批判解讀電影「飢餓遊戲」系列中女主角凱妮絲作為顛覆性別二元對立之典範〉，《國立臺灣科技大學人文社會學報》15卷1期，2019年3月，頁81-94。
- 蔡瑋婷，〈蘇珊·柯林斯《飢餓遊戲》中的擬像、異質空間及性別展演〉（新竹：國立交通大學外國語文學系外國文學與語言學碩士論文，2023年）。
- 賴家葳，〈飢餓遊戲三部曲中的娛樂產業與媒體：後現代與政治宣傳的解讀〉（彰化：國立彰化師範大學兒童英語研究所碩士論文，2024年）
- 謝佩珊，〈《飢餓遊戲》：監視與自我呈現〉（臺北：國立師範大學英語學系碩士論文，2023年）。