

电影《饥饿游戏》中的符号学

湛雅琦

四川外国语大学国际关系学院, 重庆

收稿日期: 2025年6月29日; 录用日期: 2025年7月19日; 发布日期: 2025年8月1日

摘要

本文以《饥饿游戏》系列电影为研究对象, 运用符号学理论框架对其进行系统性分析, 深入探讨了电影文本中符号学元素的建构与运用机制。本文通过解析电影中的视觉符号、叙事符号和文化符号等多重符号系统, 揭示了作品所蕴含的意识形态表达与社会批判维度。《饥饿游戏》通过符号的能指与所指之间的复杂关系, 构建了一个充满隐喻性的反乌托邦世界, 深刻反映了当代社会的权力结构与文化困境。本文阐述了《饥饿游戏》符号学研究的理论价值与现实意义, 为后续相关研究提供了新的思路与方向。

关键词

《饥饿游戏》, 符号学, 反乌托邦

Semiotics in “The Hunger Games”

Yaqi Zhan

School of International Relations, Sichuan International Studies University, Chongqing

Received: Jun. 29th, 2025; accepted: Jul. 19th, 2025; published: Aug. 1st, 2025

Abstract

This paper takes “The Hunger Games” series of films as the research object, uses the semiotic theoretical framework to systematically analyze them, and deeply discusses the construction and application mechanism of semiotic elements in film texts. By analyzing the multiple symbolic systems such as visual symbols, narrative symbols, and cultural symbols in the film, this paper reveals the ideological expression and social criticism dimensions contained in the works. Through the complex relationship between the signifier and the signified, “The Hunger Games” constructs a metaphorical dystopian world, which deeply reflects the power structure and cultural dilemmas of contemporary society. This paper expounds the theoretical value and practical significance of the semiotic research of “The Hunger Games” and provides new ideas and directions for subsequent related research.

Keywords

“The Hunger Games”, Semiotics, Dystopia

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着 21 世纪初期科幻文学与反乌托邦题材的蓬勃发展,《饥饿游戏》系列小说凭借其独特的世界观建构与深刻的社会批判意识,在当代文学领域引发了广泛关注与讨论。该系列作品由美国作家苏珊·柯林斯创作,其叙事背景设定在大灾变后的北美洲,描绘了一个名为“施惠国”帕纳姆的极权主义国家。作品叙述了帕纳姆建国初期,12 个行政区因不堪压迫而发动叛乱,却最终被首都凯匹特凭借其先进的科技优势与军事力量所镇压的历史事件。作为对叛乱的惩戒,凯匹特制定了残酷的“饥饿游戏”制度,强制要求各行政区每年选派一对青少年参与生死竞技。这一叙事设定不仅展现了极权统治的暴力本质,更折射出现代社会中的权力不平等。正如特里·伊格尔顿所警示的:“倘若任由当前态势发展,我们或将目睹一个两极分化的未来世界——超级富豪们安居于戒备森严的私人社区,而数十亿贫民则在肮脏破败的居所中艰难求生,被监视塔与铁丝网所禁锢。”[1]《饥饿游戏》中所构建的反乌托邦世界,恰与伊格尔顿对当代社会发展趋势的批判性预见形成了深刻呼应,凸显了作品所具有的现实警示意义。值得注意的是,当这一具有深刻社会批判性的文本被改编为系列电影时,其视觉符号的呈现进一步强化了原著的政治寓言性。电影通过视听语言的再创造,将文字符号转化为更具冲击力的视觉意象,使作品对极权主义的批判和对人性解放的呼唤获得了更广泛的社会共鸣。这种从文学文本到电影叙事的跨媒介转化,不仅拓展了作品的传播维度,更在当代大众文化场域中构建了一个关于权力、反抗与自由的对话空间。

符号作为承载意义的感知载体,在意义表达与传递过程中发挥着不可或缺的作用。正如符号学理论所指出的,意义的建构必须通过符号系统来实现,而符号存在的根本价值就在于其表意功能[2]。法国著名电影符号学家克里斯蒂安·麦茨在其开创性论文《电影:语言系统还是语言?》中深入阐释了电影符号学的理论基础。他明确指出,电影并非对现实感知的简单摹写(从而否定了电影的自述性),而是一个具有内在约定性的符号系统。尽管电影语言与自然语言存在本质差异,但两者在符号系统建构方面具有相似性,这种相似性决定了电影艺术创作必然遵循特定的社会公认“程式”与常规,这些程式构成了独特的电影符号语言体系[3]。基于这一理论框架,本文旨在对电影《饥饿游戏》中的符号学元素进行系统性分析,以期深入揭示作品所蕴含的多重意义维度及其深刻的社会批判价值。

2. 影片中的“数字符号”

电影《饥饿游戏》中的数字符号系统具有深刻的象征意义。施惠国最初设立的十三个行政区中,第十三区作为核工业与武器制造中心,率先举起了反抗凯匹特统治的旗帜。然而,这场革命以失败告终,凯匹特对十三区实施了毁灭性的地毯式轰炸,使其地表建筑化为废墟,其惨状与核泄漏灾难现场无异。十三区居民被迫转入地下生活的场景,更是给观众带来了强烈的压抑感。在西方文化语境中,数字 13 承载着不祥的象征意义:与耶稣共进晚餐的第 13 人犹大最终背叛了耶稣,而耶稣受难日恰逢 13 日,这使得 13 成为了一个具有禁忌色彩的数字符号。在影片中,13 这个数字符号对第十三区而言意味着毁灭与

永失阳光的厄运；然而，当凯特尼斯加入并协助第十三区推翻凯匹特统治后，13对凯匹特而言则转化为了灾难的象征。苏珊·柯林斯通过这种符号意义的转换，巧妙地展现了权力关系的颠覆性转变。

此外，在电影《饥饿游戏》第二部中，凯匹特将竞技场划分为12个区域，并定期对不同区域制造人为灾难。虽然表面上看，这种设计对应着钟表盘的12小时刻度，但深入分析可以发现，这12个区域实际上是对施惠国12个行政区的隐喻性再现。凯匹特通过制造这些人为灾难，实质上是在向各行政区传递一个明确的威慑信号：任何反抗行为都将招致毁灭性后果。这种符号化的空间设计，深刻揭示了极权统治通过暴力符号维持其统治秩序的运作机制。

3. 影片中的“人物符号”

3.1. 凯特尼斯·伊夫狄恩

凯特尼斯·伊夫狄恩作为《饥饿游戏》系列电影的核心人物，其形象塑造与行为轨迹构成了作品叙事的关键符号系统。她不仅是推动情节发展的主要动力，更是一个具有多重象征意义的符号载体。在影片的符号学体系中，凯特尼斯超越了单纯的个体角色定位，成为了反抗极权统治、追求自由平等的意识形态符号。她的成长历程与抗争行动，既体现了个人意识的觉醒过程，也折射出集体反抗的政治隐喻。通过这一角色的符号化建构，影片成功地将个人叙事与宏大社会主题相结合，使凯特尼斯成为了连接微观个体经验与宏观社会变革的符号纽带，从而深化了作品的社会批判维度与艺术表现力^[4]。

凯特尼斯这一角色形象也是坚韧与勇敢的符号化呈现。其名字源自古希腊神话中的射手座，这一命名本身即蕴含着深刻的符号意义。在古希腊神话体系中，善良的自然与森林之子——半人半马的生物发明了弓箭，这一意象不仅象征着人与自然的内在联系，更隐喻着狩猎者与猎物之间复杂的权力关系。这种符号学意义上的双重性恰好对应了凯特尼斯的身份特征：她既是狩猎者，也是被猎者；既是反抗者，也是被压迫者。从叙事发展来看，凯特尼斯经历了从普通少女到革命象征的蜕变过程。在残酷的饥饿游戏中，她展现出的不仅是卓越的生存技能与射箭天赋，更是一种在极端环境下保持人性尊严的精神力量。她的勇敢特质超越了单纯的体能对抗，上升为一种对不公制度的符号性反抗。这种反抗既体现在她对赛制规则的挑战中，也表现在她面对暴政时始终坚守的个体尊严上。

凯特尼斯的形象还承载着深刻的牺牲精神符号。她自愿代替妹妹参加饥饿游戏的抉择，不仅展现了个体层面的无私品格，更在集体层面成为了反抗意识的催化剂。在竞技场中，她的战斗动机从单纯的生存本能升华为对爱与正义的捍卫。这种牺牲精神通过电视转播在十二个行政区中产生了强大的符号效应，最终演变为激发全民反抗的文化符号。凯特尼斯由此从一个个体反抗者转变为集体革命的象征符号，其形象所蕴含的符号意义远远超出了角色本身的叙事功能。

作为影片的核心符号载体，凯特尼斯这一角色形象集中体现了反抗精神与希望之光。影片中她在开幕仪式穿上燃烧的裙装时，火焰从她的裙摆螺旋升腾，她化作一尊“燃烧的雕像”，看台上民众的瞳孔里同时倒映着火光与惊愕——此刻，“火焰女孩”的称号不再只是表演，而成为反抗威权的符号化宣言。在《饥饿游戏》的符号体系中，“火焰”作为一个反复出现的核心意象，与凯特尼斯的身份建构形成了深刻的互文关系。她被赋予“火焰女孩”的称号，其象征意义远超出个人英雄主义的范畴：她所承载的火焰意象既是个体勇气与反抗精神的具象化表达，更是革命火种与希望之光的符号化呈现。从符号学的深层结构来看，火焰这一能指同时蕴含着破坏与重建的双重所指：它既象征着对旧秩序的摧毁力量，又预示着新生与净化的可能。这种二元对立的符号意义，恰恰暗示了极权统治的必然终结与新型社会秩序的重构可能。通过凯特尼斯这一角色及其所承载的火焰意象，影片构建了一个完整的革命符号系统，为观众呈现了从压迫到解放的象征性叙事。

3.2. 皮塔·麦拉克

作为《饥饿游戏》系列电影的男主角，皮塔·麦拉克的形象塑造中，其爱情观构成了最具辨识度的性格特征。他对凯特尼斯·伊夫狄恩的情感超越了单纯的浪漫爱慕，展现了一种近乎理想主义的无私之爱。在极权压迫的极端环境下，皮塔将凯特尼斯的安全与幸福置于个人生命之上，这种自我牺牲的精神使其形象具有了崇高的悲剧色彩。在叙事层面，皮塔对凯特尼斯的爱情不仅构成了个体生存的精神支柱，更成为了维系两人在残酷竞技中保持人性的重要纽带。他们的情感发展轨迹既推动了小说情节的演进，也深刻诠释了人性中爱与希望的力量，从而与作品的反乌托邦主题形成了富有张力的对话关系。这种爱情叙事不仅丰富了作品的情感维度，更在某种程度上构成了对极权主义泯灭人性的有力批判。

在充满暴力与竞争的饥饿游戏竞技场中，皮塔·麦拉克所展现的善良品质与同理心构成了一个极具颠覆性的符号。皮塔的善良最具颠覆性之处，在于它打破了“适者生存”的丛林法则。他的善意不仅体现在对凯特尼斯的无私守护上，更延伸至对待其他参赛者的态度中，这种普遍的人文关怀与竞技场中的生存法则形成了强烈反差。在符号学视域下，皮塔的善良特质超越了个人道德层面，转化为一种对抗凯匹特极权统治的政治符号。他的同情心与利他行为不仅赢得了其他区参赛者的认同，更重要的是，这种品质通过电视转播在施惠国民众中引发了广泛共鸣，从而成为激发集体反抗意识的重要催化剂。皮塔的形象由此被赋予了双重符号意义：既是人性光辉的具象化体现，也是瓦解凯匹特统治合法性的重要文化符号。

3.3. 斯诺总统

斯诺总统这一核心反派角色的形象建构也具有深刻的符号学意义。他是极权统治的具象化体现，集中展现了权力、腐败与控制的本质特征。斯诺总统以其精心修饰的外表形象——整洁优雅的着装、考究得体的举止，构建了一个极具欺骗性的符号外壳。这种表象符号成功赢得了民众的初步信任，却巧妙掩盖了其内在的暴力本质。在符号学的能指与所指关系中，斯诺总统的形象构成了一个典型的符号悖论：表面的文明优雅与内在的残暴专制形成了强烈反差。这种反差不仅强化了角色的戏剧张力，更深刻揭示了极权主义通过符号伪装维持其统治合法性的运作机制。斯诺总统的形象因此超越了单纯的反派角色定位，成为了解构极权主义符号体系的重要切入点。

斯诺总统的形象也是旧秩序与人性阴暗面的极端化呈现，其统治手段集中体现了极权主义的本质特征。他通过制度化暴力——精心设计的“饥饿游戏”，构建了一个恐怖统治的符号系统。这个系统不仅是一种权力维持机制，更是一种规训民众的政治技术：通过周期性的暴力展演来制造普遍恐惧，从而达到精神驯服的目的。在政治策略层面，斯诺总统深谙符号权力的运作逻辑，他巧妙操控媒体机器与公共话语，构建了一个虚实交织的符号秩序。在这个秩序中，他通过符号化包装将自己塑造成仁慈的统治者，同时系统性地污名化异见者，实施符号暴力清洗。这种统治模式深刻揭示了极权主义的核心特征：权力的绝对化与道德的彻底沦丧。在斯诺总统构建的符号统治下，社会陷入普遍异化状态：恐惧成为日常情感，压迫成为生活常态，人民在失去自由与尊严的同时，也被剥夺了反抗的符号资源，最终沦为权力机器中的沉默符号。

4. “饥饿游戏”的符号象征

“饥饿游戏”作为帕纳姆国极权统治的核心机制，其年度周期性举办构成了一种制度化的暴力仪式。这场游戏不仅是统治者对叛乱地区的惩戒工具，更是一个精心设计的政治符号系统，集中体现了极权主义的恐怖本质。游戏中的参与者被冠以“贡品”的称谓，这一术语本身即蕴含着深刻的符号暴力：它将活生生的个体降格为献祭品，暗示着统治者对人民生命的绝对支配权。通过这种符号化的命名策略，极

权统治成功地将暴力统治合法化、仪式化，使其成为一种被社会默认的权力展演方式。这种制度化的暴力符号系统，既是对个体生命的无情剥夺，也是对集体记忆的暴力重构，最终实现了对社会的全面控制与规训。

竞技场作为一个高度符号化的空间建构，是极权统治权力美学的集中体现。这个被精心设计的封闭空间，不仅是暴力展演的舞台，更是一个微观的权力实验室。开场时，24名贡品被囚禁在金属舱内，而随着舱底平台升起，刺眼的人造阳光照射进来——镜头拉远，整个竞技场宛如一个巨大的培养皿。统治者通过控制竞技场的地理环境、资源分布和游戏规则，构建了一个完美的控制体系，这种体系象征着极权主义对社会各个层面的全面渗透。竞技场中无处不在的监控系统，将参与者的每个行为都纳入监视网络，不仅实现了对个体自由的彻底剥夺，更预示着一个监控社会的到来。在这个符号化的空间中，观看与被观看的权力关系被极端化，既满足了统治者展示权力的欲望，也实现了对民众的心理威慑。竞技场因此成为了一个多义性的符号[5]：它既是暴力机器，也是规训工具；既是权力展演的舞台，也是社会控制的隐喻。

5. 凯匹特媒体和宣传的符号学

《饥饿游戏》对媒体与宣传的符号学呈现具有深刻的批判意义。在影片中，宣传被构建为一种高度符号化的权力运作机制。符号作为承载特定意义的信号系统，其价值在于能够唤起目标受众的预设反应。宣传实施者通过精心选择、组合与重构各类符号，构建出具有强烈意识形态色彩的符号体系。这种符号化的宣传策略不仅体现在都城对饥饿游戏的媒体包装上，更渗透于整个施惠国社会的意识形态控制之中。影片通过这种符号学的呈现，深刻揭示了媒体宣传如何成为权力规训与意识形态灌输的工具。

在电影《饥饿游戏》中，“饥饿游戏”这一残酷的生存竞技被精心包装成一场全民狂欢的真人秀，深刻揭示了媒体作为意识形态国家机器的本质。其中，凯特尼斯与皮塔的“爱情故事”被异化为政治宣传的工具，都城利用媒体叙事将私人情感升华为集体想象的符号，展现了极权体制下情感政治的运作逻辑。这种情感操纵不仅暴露了媒体对公众认知的殖民化过程，更折射出现代社会中真实情感的异化困境。更具批判性的是，影片通过电视直播的剪辑策略与叙事操控，展现了信息社会中“拟态环境”的建构过程。都城通过选择性呈现与符号化编码，将暴力美学转化为政治合法性的话语资源，这种媒介化的现实建构揭示了后真相时代的信息操控本质。而凯特尼斯从被动的媒介符号到主动的符号生产者这一身份转变，则象征着个体对媒介霸权的觉醒与反抗。她利用媒介的反向编码策略，将统治者的宣传工具转化为反抗的武器，这种媒介战术的运用不仅解构了都城的符号霸权，更开启了对真实与自由的追寻之路。

这一系列媒介符号的精心运用与解构性呈现，不仅深刻揭示了极权社会中媒介政治的运作逻辑与控制机制，更从符号学的维度，解构了当代社会中媒介、权力与意识形态之间相互交织、彼此建构的复杂关系网络。影片通过这种极具批判性的符号学叙事策略，不仅完成了对媒介异化现象的深刻剖析，更实现了对媒介政治本质的哲学反思与价值批判，为观者提供了一个重新审视媒介社会本质的批判性视角。

6. “嘲笑鸟”的符号意义

《饥饿游戏》电影中的嘲笑鸟标志更是一个重要的象征，其视觉呈现与内涵演变与主角凯特尼斯的成长轨迹及叙事进程形成了精妙的互文关系[6]。从最初作为反抗军的精神图腾，到逐渐演变为革命运动的象征符号，最终升华为自由意志的具象化表达，这一标志的每一次蜕变都精准映射了凯特尼斯从被动参与者到革命领袖的身份转变，以及整个故事从个人生存抗争到集体革命觉醒的主题升华。

在《饥饿游戏》的开篇，嘲笑鸟徽章的出现绝非偶然——当黑市商人格雷西·塞在凯特尼斯临行前硬塞给她这枚徽章时，镜头特写金属表面反射的晨光突然被12区铁丝网的阴影切割成碎片。徽章上那只

被圆形枷锁禁锢的鸟儿，在凯特尼斯指尖转动的每个角度都折射出不同隐喻：她佩戴它走进竞技场电梯时，监视器画面里徽章的圆形边框与电梯金属门上的铆钉完美重合，构成双重囚笼的视觉叠印。不仅直观映射了凯特尼斯初入竞技场时身陷囹圄的生存困境，更深层次地隐喻了施惠国高压统治下个体自由意志的压抑与束缚。这一视觉符号的双重寓意，为后续标志的嬗变埋下了重要伏笔。

随着叙事进程的推进，凯特尼斯在竞技场中的生存博弈与认知觉醒构成了其身份认同的双重轨迹。从被动服从的游戏参与者到主动抗争的革命象征，这一蜕变过程深刻揭示了极权统治下个体意识的觉醒机制。当她洞悉自己不过是凯匹特政权操控民意的政治工具时，其主体意识开始觉醒，并逐渐升华为反抗运动的具象化符号。这种符号化的政治身份不仅催化了各行政区的革命浪潮，更在集体无意识层面构建了反抗暴政的精神图腾[7]。值得注意的是，嘲笑鸟标志的视觉嬗变与凯特尼斯的革命历程形成了精妙的符号学对应：从囹圄中的困兽到展翅高飞的自由之鸟，这一意象的蜕变不仅外化了主角从体制束缚到精神解放的心路历程，更隐喻了整个帕纳姆国度从专制压迫到民主觉醒的历史进程。即便在推翻凯匹特政权后，凯特尼斯与十三区女总统科因的权力博弈，也彰显了其对自由本质的更深层思考——真正的解放不仅在于打破外在枷锁，更在于警惕新的权力异化。至此，嘲笑鸟标志已超越了个体成长的范畴，升华为一个时代的精神符码，镌刻着人类对自由与尊严的不懈追求。

7. 结语

《饥饿游戏》系列电影远非简单的娱乐故事，而是蕴含丰富政治寓意的社会批判寓言。影片通过帕纳姆国度的极权体制架构、饥饿游戏制度化的暴力展演、角色群像的行为范式，构建了一个多层次的象征系统。其中，火焰意象所代表的希望与毁灭的双重性、嘲笑鸟符号承载的革命隐喻、媒体机器对意识形态的操控机制，以及反抗运动中的符号政治，共同编织了一张精密的象征之网。这些相互交织的符号元素不仅深化了叙事的内涵层次，更在当代社会语境下形成了一面照见权力异化与人性困境的镜像，使作品超越了通俗文学的范畴，成为一部具有深刻现实性的政治寓言。

《饥饿游戏》电影系列通过其精妙的符号系统，构建了一个关于权力、压迫与反抗的宏大叙事。作品中的每一个符号意象都成为解构极权统治的利器：从凯匹特奢靡的消费主义景观到各区的贫困图景，从游戏机制的暴力美学到反抗运动的符号政治，这些相互关联的符号网络深刻揭示了现代极权主义的运作机制及其对人性的异化。更为重要的是，作品通过对压迫与反抗的辩证呈现，展现了人类在极端环境下对自由与尊严的不懈追求。

参考文献

- [1] Eagleton, T. (2011) *Why Marx Was Right*. Yale University Press.
- [2] Berger, A.A. (2020) *Media Analysis Techniques*. 6th Edition, Sage Publications.
- [3] Chandler, D. (2022) *Semiotics: The Basics*. 4th Edition, Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003155744>
- [4] Stam, R. (2018) *Film Theory: An Introduction*. 2nd Edition, Wiley-Blackwell.
- [5] Mirzoeff, N. (2020) *How to See the World: An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More*. Basic Books.
- [6] Rose, G. (2021) *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 5th Edition, Sage Publications.
- [7] Felluga, D.F. (2020) *Critical Theory: The Key Concepts*. 2nd Edition, Routledge.