

# The Semiotic Analysis of the “Girl Catching Fire” in *the Hunger Games*

Haiyan Sheng, Chenchen Ha, Mengxin Yang

Faculty of Humanities & Law, Beijing University of Chemical Technology, Beijing  
Email: disiwang@163.com

Received: Nov. 22<sup>nd</sup>, 2017; accepted: Dec. 6<sup>th</sup>, 2017; published: Dec. 13<sup>th</sup>, 2017

---

## Abstract

Katniss Everdeen in *The Hunger Games* successfully makes “Girl Catching Fire” the semiotic sign of an ideal modern woman. According to Charles Sanders Peirce’s Semiotic theory, the sign of “Girl Catching Fire” is the sign; Katniss is the object, and the thoughts caused by the sign is the interpretant. All these three parts constitute the process of signifying. The paper will firstly depict the major qualities of an ideal modern woman embodied by “Girl Catching Fire”, and then discuss the paradox carried by the sign so as to reveal its significant connotation involving the forever theme of survival, unyielding spirit and anticipation to human beings.

## Keywords

*The Hunger Games*, Girl Catching Fire, Feminism, Semiotic Analysis

---

# 《饥饿游戏》中“烈焰女孩”之符号意义分析

盛海燕，哈晨晨，杨梦昕

北京化工大学文法学院，北京  
Email: disiwang@163.com

收稿日期：2017年11月22日；录用日期：2017年12月6日；发布日期：2017年12月13日

---

## 摘要

《饥饿游戏》三部曲中的女主人公凯特妮斯·艾薇丁成功地使“烈焰女孩”成为理想的现代女性的符号。按照符号学者皮尔斯的符号意指三分法，“烈焰女孩”是符号，凯特妮斯·艾薇丁是对象，符号所引发的思想则是解释项，共同构成一个符号表意过程。本文首先从女性主义角度陈述“烈焰女孩”传达的现代女性的品质，之后探讨它作为符号其本身所承载的悖论，这一符号的内涵意义因此被拓展到整个人类

关于生存、不屈和希望的永恒主题。

## 关键词

饥饿游戏, 烈焰女孩, 女性主义, 符号学分析

Copyright © 2017 by authors and Hans Publishers Inc.

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

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



Open Access

## 1. 序言

现代符号学奠基人皮尔斯(Charles Sanders Peirce)认为, 所谓符号是相对于某人, 在某个方面, 能代替(代表、表现)他物的某种东西。这一定义涉及到符号、不同于符号的他物(客体对象)、主体人对符号所作的感知、解释或认知(解释项)这三个方面[1]。皮尔斯把对象和解释项划分开: 所说的对象相当于符号的直接指称, 即外延; 解释项则相当于意义可以无限延伸的内涵。皮尔斯指出符号“面对另一个人, 也就是说, 在这个人心中创造一个相应的, 或进一步发展的符号”, 赵毅衡先生解释说此处说明符号必须有接受者, 在接受者心里, 每个解释项都可以变成一个新的“再现体”, 构成一系列相继的解释项[2]。因此这个无限延伸呈现的方式并非横向的无限并列, 而是纵向的无限衍生。按照这一理论, 如果说“烈焰女孩”是符号, 那么女孩凯特妮斯·艾薇丁是对象(object), 符号所引发的思想则是解释项(interpretant), 共同构成一个符号表意过程。因此, 小说中“烈焰女孩”这一符号的表意过程, 是通过现实中的人物凯特妮斯以及符号接收者——各区民众, 共同实现的。本文力图从女性主义角度描述主人公凯特妮斯的“烈焰女孩”品质, 继而分析该符号如何在意义不在场的情况下通过民众阐释而具有更深层次的内涵, 即关于人类生存、不屈和希望的永恒主题。

## 2. “烈焰女孩”——理想的现代女性之符号

女作家苏珊·柯林斯(Suzanne Collins)发表于2008~2010这三年间的《饥饿游戏》三部曲, 塑造了一位鲜明的现代女性形象——凯特妮斯·艾薇丁, 其中第二部以“烈焰女孩”为书名, “烈焰女孩”旋即成为一种强有力的符号——理想的现代女性之符号。谈及如何塑造现代女性形象, 就不可能回避女性主义运动及其文化批评的话题。作为争取女性平等权力的政治运动的女性主义, 主要是在20世纪60年代活跃于西欧和美国, 女性主义批评即源于此。最初的女性主义批评激进地反对父权制度, 矛头直指男性作家, 认为他们在作品中歪曲了女性形象。到80年代, 女性主义开始借鉴各种文艺理论, 转而研究“语言、意识形态、阶级、性别、家庭、种族、身体和心理欲望、历史记忆”等诸多领域, 转向“对女性世界的探寻, 试图重建被压制的女性经验”[3]。玛丽·戴莉(Mary Daly)的《妇女生态 - 激进女性主义的元伦理学》一书区分了女性主义的三个阶段: 第一阶段抨击父权制度; 第二阶段详述以压抑女性为目的“虐待仪式”以及由此形成的异化环境(alienating environment); 在第三阶段, 女性步入崭新的时间/空间, 在“认知/行动/自我中心的过程中”创造出一个全新的、认同女性的环境(a new, woman-identified environment), 形成“妇女生态”(Gyn/Ecology) [4]。本文认为作家柯林斯在人物塑造上甚至超越了女性主义批评转向后的观点, 也超越了玛丽·戴莉关于妇女生态的观点。凯特妮斯·艾薇丁, 这位来自普通家庭的女孩, 不再视自己为父权制度的受害人, 也并不刻意追求女性认同的环境, 而是作为一个个体, 在残酷

环境中博得生存机会，并逐渐成长为民众的精神领袖，成为理想的现代女性形象。她不仅独立自主，而且进一步养成了更为优秀的品质和技能。她机智刚毅、箭术精湛，而且不畏权贵、温情仗义，这使得她既能在与男性的竞争中胜出，同时也赢得了民众的拥戴。她化身为“烈焰女孩”，使这一符号携带了具有人类普遍意义的关于生存、不屈、希望等内涵。

### 2.1. 温情智慧与刚毅理性兼备

身披烈焰驾车而来的凯特妮斯是第 12 区的游戏贡品，但我们应该意识到如火焰般炽热强烈的她并不甘于任人消遣，她更是 12 区人民的精神领袖。无论是在游戏中还是现实中，她都能给人以精神鼓舞，就像是黑暗里的火焰，照耀着身边的一切。她身上，既体现了女性特有的温情也同时彰显着男性的坚毅与力量。

她首先具有女性气质中的温情与智慧：保护家人，甘愿自我牺牲；与强权周旋，化解危机。凯特妮斯的家庭又是残缺的，父亲在她 11 岁时遇难，母亲因此一蹶不振，比她小的妹妹波丽姆还少不更事。从小父亲角色的缺失使得她不得不担负起家庭生计的重担。她利用父亲留下的弓箭学习如何打猎，把猎物拿到黑市上交换所需的物资，支撑家庭。她熟知 12 区人物的喜好，譬如市长钟情新鲜的草莓，面点师偏好松鼠等等，她用细心观察和累积的生活经验，让自己和家人的日子过的不是那么捉襟见肘。她在波丽姆害怕时给予鼓励，正确的教导她该如何正视恐惧。即便努力想尽办法来维持家庭的需要，可在严苛的生活环境中还是存在食物不够的问题，这时凯特妮斯也会捡别人扔掉的面包，她知道这种行为会让自尊心受挫，可是对她来说，又有什么能使家人不饿肚子重要呢？饥饿游戏是每年一次残忍的比赛，没有被抽中名字也只意味着下一年会再多一张自己选票的机率，而每一次领食物都将额外增加一次选票，为了家人，凯特妮斯明知如此，却也义无反顾。所以不难理解，得知波丽姆被抽中当选贡品参加饥饿游戏时，她立刻站出来充当志愿者替妹妹出征。对于凯特妮斯来说，担负着整个家庭在肩上，没有什么比家人的安危更重要。

凯特妮斯不畏权贵，身处残酷环境但重情重义，同时会使用女性智慧化解危机。在第一部书中，凯特妮斯被毒蜂蛰伤，幸而被来自 11 区的小女孩芸香所救。饥饿游戏一人胜出的残酷规则意味着，不能信任任何人，只有杀戮才有可能生存。凯特妮斯选择知恩报恩，把自己对妹妹的亲情转移到了芸香身上。当芸香被利箭射杀后，凯特妮斯不顾施惠国的威胁，用悲怆的歌声和野花祭奠芸香，用女性温情浪漫的方式表达对践踏美好生命的暴政的抗争。凯特妮斯的祭奠使民众相信纯真友情和仗义善良在残酷环境中仍会坚韧地存在下去，向往美好的希望一旦被激发出来，在适当的时候必将成为燎原之火。为了在施惠国得到更多上层人物的支持和赞助，她选择与皮塔结为恋人，她的忠实、温情与智慧使她能够生存下来。

提及凯特妮斯展示的女性美，让人记忆尤深的莫过于她身着美丽的焰火礼服。在凯匹特，设计师西纳根据 12 区的煤矿资源为凯特妮斯设计了属于她的火焰造型，这便是“烈焰女孩”的由来。在镜子里，凯特妮斯看到的是一个居住在火山里的神秘精灵，如果说第一部中的凯特妮斯还需要依靠熠熠跳动的火焰、珠光闪闪的长袍和烛光般柔和的上衣，那么在第二部里这个燃烧的女孩就真正的成为了一团火焰，一团正在熊熊燃烧的火。

其次她兼具男性气质中的理性刚毅。凯特妮斯的武器是与她形影不离的羽箭和猎人弯弓，而这正是体现了其如男性的力量特质。常年的弓箭训练，使得凯特妮斯成为了一个出色的猎人，锻炼了她处事不惊的能力使她拥有了过人的智慧。第一部中，凯特妮斯的箭术惊人，训练考核时由于第一次的失误遭人嘲讽，强烈的自尊心驱使她第二箭直接将评委们的烤乳猪嘴中的苹果钉在了墙上，赢回高分。之后她凭借芸香暗中合作并成功地销毁了职业选手的物资。而在其后发现芸香掉入陷阱，一边在帮助芸香解围的同时，另一边警惕的注视着周围的异常，并在敌人袭击时迅速拔箭射出正中要害。最为震撼的一幕在第

二部的结尾，凯特妮斯一行人发现了竞技场顶端的疏漏并准备将其破坏逃跑。在紧要关头，她将电线缠在自己的箭上，仿佛使出一生的力气，将自己被迫竞技的无奈、对游戏制度的反抗、对潜在的等级制度的愤恨注入箭中，发射出去，摧毁了竞技牢笼中的电网系统。为了使游戏竞技性更强，统治者不断增加攻击，凯特妮斯虽然凭借自身能力逃过一劫，但腿部烧伤使她行动力下降。她忍痛处理伤口，为了躲避险况她不停地奔跑、躲避杀手、宿于树顶，体现出刚强坚毅的性格。

凯特妮斯通过公平竞争与团结合作建立了为大家所信服的准则。第一部里，她先前只能选择被动逃亡，躲避其他贡品的追杀。而当游戏规则改成两人必须来自同一区且共同战胜其他贡品即可获胜，于是凯特妮斯开始寻找皮塔。经历了一系列的厮杀追逐，凯特妮斯和皮塔终于成功幸存下来，但统治者又以不利于他们的规则逼迫他们残杀，此时凯特妮斯宁愿与皮塔共食毒果也不愿相互残杀，没有胜者的结果消散了游戏的娱乐性，因此统治者被迫宣布两人同胜。这种反抗使得民众看到了推翻统治者凯皮特的希望，因此在第二部书的生死竞技里，一些选手选择与她结盟，以牺牲自己的方式保护她的安危。

## 2.2. 消解统治者但并非下一个权力中心

作者让作为民众精神领袖的凯特妮斯消解了统治者的暴政，然而她拒绝成为另一个权力中心。“施惠国”统治 12 个民众区，凯匹特都城至高无上，12 个区分工明确，人们困于饥饿疲于劳作，在这种严酷的等级中，每年一度的杀人游戏不断上演，成为都城统治者的娱乐节目。曾经反抗的 13 区民众遭到屠杀，统治者从此对其他 12 个区的压迫和监视愈烈。为了避免颠覆政权的事再次发生，统治者斯诺总统设计了饥饿游戏，让各区的贡品在竞技牢笼中自相残杀，只能“一人幸存”，煽动各区之间的矛盾。为了能够回到家人身边，凯特妮斯在这个杀戮游戏中从未放弃她强烈的生存愿望，“活着(stay alive)”是导师的劝告也是她的唯一目标[5]。她凭借超常能力和可贵品质不仅取得了胜利，而且还得到民众拥护和其他贡品的舍命保护。

在第三部中，她的求生愿望发展为公开对抗，成为民众反抗军的精神领袖。统治者派飞机轰炸了第 8 区医院，无辜的女人和孩子惨死。此时被关押的皮塔被营救出来后精神崩溃，盖尔被仇恨蒙蔽双眼，凯特妮斯幻想着与家人在一起足矣。但波丽姆的死使凯特妮斯彻底意识到只求苟活不愿反抗的代价，只有推翻暴政，这一切噩梦才能不再重演。然而，凯特妮斯逐渐意识到自己的领袖责任是被反抗军的领袖科恩设定的，“他们想要的无非是让我履行他们已经为我设计好的角色。革命的象征。嘲笑鸟。……他们有一群人专门装扮我，换装，拟演讲稿，精心设计我的容貌……，我不得已做的一切就是饰演我的角色”[6]。她觉察到科恩企图借用自己的感召力推翻斯诺总统的政权，并以此建立一个新的权力中心。当她确切得知妹妹死亡的真相并且自己被利用、即将被背弃的事实，她又毫不犹豫地举起弓箭，将本该代表战争结束的最后一支箭射入即将登台的新总统科恩的心脏。这表明凯特妮斯拥有理性的判断和决绝的行动力。不仅是统治者斯诺总统，而是所有强权和暴政都激起她反叛的决心，她的存在意义就是持续消解基于权力欲望和残暴的任何权力中心。而她自己远离这个中心，化身为民众心目中永远的“烈焰女孩”——一位代表生存、不屈和希望的精神领袖。

## 3. “烈焰女孩”符号的意义不在场

在小说开始，以往的 73 届“饥饿游戏”按照施惠国统治者设定的规则举办，幸存下来的“英雄”大多因为曾经的杀戮噩梦连连，除了身体上的伤疤，心理上亦难逃阴影，像是第 4 区的冠军选手安娜在“饥饿游戏”里幸存下来，却因目睹其他选手的死亡而精神崩溃，第 12 区的冠军黑密斯用酗酒的方式摆脱死亡记忆等等。强权统治使 12 区民众心中的愤怒和仇恨转化为恐惧和服从。统治与被统治者的两极分化使得时间和空间愈向前发展愈变得压抑和阴暗。“烈焰女孩”符号的出现，先在地具有符号表意的意义不

在场悖论和解释意义不必与发送意愿相符和的悖论。在解释项中，“烈焰女孩”符号的意义悖论恰恰突出了人类关于生存和不屈的永恒主题。

首先，“烈焰女孩”的意义缺场是意义过程的前提。由于压迫日深，代表反抗和希望的符号又始终不在场，因此 12 个社区民众呼唤这样的角色出现。所以“烈焰女孩”表意符号在当下的意义不在场是意义过程的前提。随后，由于凯特妮斯被设计成身披火焰乘战车出场，“施惠国”的主持人以及时髦观众们给予凯特妮斯“烈焰女孩”的昵称。它代表炫目的美和勃勃生机与力量。然而，对于凯特妮斯来说，一旦“烈焰女孩”进入丛林，火和裙装所代表的压倒性的攻击力或激发某种浪漫想象的功能消失了。凯特妮斯成为丛林中一名与其他竞赛者无异的生死角逐者。她浑身污垢、表情疲惫。她时时面临来自他人的杀戮，有时甚至是幕后游戏操纵者即兴设计的攻击。她不得不忍受朋友死亡带来的悲痛、绝望中痛苦的煎熬，甚至战友与自己两者活一的选择。这一切时刻提醒观众，“烈焰女孩”这个看似美丽的能指事实上在真实残酷的场景中是缺场的。尽管如此，这种能指的缺场使凯特妮斯因为贴近真实而更加令人信服、更加感人至深。凯特妮斯的最终胜出使她与“烈焰女孩”合二为一，在“施惠国”和劳作区两极力量的夹缝中，同时赢得好感，获得支持。

其次，民众对“烈焰女孩”的新解释赋予其积极意义。对于被勒令站在大屏幕前观看的劳作区民众来讲，不管是“烈焰女孩”还是凯特妮斯无疑是缺场的。那么民众对“烈焰女孩”这个所指如何做出解释呢？显然，民众的解释并不符合“施惠国”主持人和时髦观众们最初赋予这个称呼的意义。游戏节目对于民众来说并非简单的消遣娱乐，而是要面对失去亲人和朋友的伤痛，哪怕是因本区出现胜出者而带来一年的食粮。在大屏幕前，当凯特妮斯在丛林杀戮中展现出了相反于杀戮本身的品质——即对朋友的真诚友谊和对极权的奋起反抗时，所有那些身处劳作区而饱受压抑的民众与之产生了共鸣，一时间人们默默地而又无畏地跟随着凯特妮斯举起象征性的手势。虽然“烈焰女孩”和劳作区民众所身处的场景完全不同，但是正因为民众在内心中通过不同场景的平行类比做出了自己当下的解释，因此才会呼应缺场的“烈焰女孩”的感召。“烈焰女孩”通过民众无声的解释被赋予了一层崭新意义：她的愤然反抗给他们心中久积的愤懑提供了宣泄的出口，其不屈精神为遭受压迫的民众指向生存和希望的可能性。“烈焰女孩”增加了愤怒和不屈的积极意义。

#### 4. 结尾

凯特妮斯在饥饿游戏中存活下来，她从心理挣扎逐步转向了公然反抗残暴的权力中心和等级制度。她带有女性光辉的气质——温情智慧，也兼具理性刚毅的男性优势。这位“烈焰女孩”在游戏中所表现出来的团结协作、不畏强权、追求独立的精神，使她一次又一次地消解了权力中心，成为民众心目中的精神领袖。本文认为作家柯林斯在该人物塑造上，甚至超越了女性主义批评转向重建女性世界和女性体验的阶段，也超越了玛丽·戴莉关于妇女生态的观点，从而树立起一个理想的现代女性形象，这一形象承载了人类普遍的、关于生存、不屈和希望的理想。

从皮尔斯符号学理论分析，“烈焰女孩”作为符号在意义过程中整合了先在的两条悖论：这个表意符号的意义不在场使它具有意义；同时民众对“烈焰女孩”的新解释看似偏离原来意旨，然而却赋予它新的含义。在另一层面上，“烈焰女孩”作为所指指向具体对象凯特妮斯以及解释项，它是凯特妮斯为代表的一系列概念的集合。它具备炫目的美、勃勃生机与力量，也代表愤怒与反抗，更是智慧与理性、温情与刚毅的综合，承载了人类关于生存、不屈和希望的永恒主题。

#### 基金项目

基于北京化工大学 2015 年结项的校级重点大学生创新创业训练计划项目。

---

## 参考文献 (References)

- [1] Peirce, C.S. (1958) The Idea to which the Sign Gives Rise. Collected Papers (vol. 2). Harvard University Press, Cambridge Mass, 228.
- [2] 赵毅衡. 符号学[M]. 南京: 南京大学出版社, 2012: 104.
- [3] 杨慧林, 耿幼壮. 西方文论概览[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2013: 309.
- [4] Dally, M. (1978) Gyn/Ecology: The Metaethics of Radical Feminism. Beacon Press, Boston, 315.
- [5] Collins, S. (2014) The Hunger Games Trilogy (Book I). Scholastic Press, New York, 56.
- [6] Collins, S. (2014) The Hunger Games Trilogy (Book III). Scholastic Press, New York, 14.

### 知网检索的两种方式:

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>  
下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2330-5258, 即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>  
左侧“国际文献总库”进入, 输入文章标题, 即可查询

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>  
期刊邮箱: [wls@hanspub.org](mailto:wls@hanspub.org)