

# 论《饥饿游戏》系列电影的多重反抗主题

李 涯

**摘要：**从文化研究的角度来看，《饥饿游戏》系列电影中政治权力反抗、性别权力反抗、集体权力反抗等多重反抗主题交织，左右着电影的画面冲击力度、人物形象塑造的取舍、主客观视角的应用以及主题意蕴的凸显。也正因为此，《饥饿游戏》并非一部只为取悦青少年观众的商业电影，其内含的社会文化批判与反思的向度，让它成为了一部值得深入探讨的艺术作品。

**关键词：**政治权力；性别权力；集体权力；反抗

2015年11月，影迷们终于迎来了系列电影《饥饿游戏》的收官之作《嘲笑鸟·下》。女作家苏珊·柯林斯的科幻小说《饥饿游戏》本已深受好评，自2008年出版以来连续100周高居《纽约时报》畅销书榜单之首。在2012年美国狮门影业将其搬上大银幕后，电影《饥饿游戏》更是票房表现不俗，以首周末1.55亿的票房收入跻身北美影史前三甲。随后2013年系列第二部《星火燎原》、2014年《嘲笑鸟·上》及2015年的收官之作《嘲笑鸟·下》，都引爆观影热潮，被认为是继《哈利·波特》之后的另一部最受欢迎的青少年影片。

《饥饿游戏》是一部典型的反乌托邦科幻作品。故事发生在未来北美洲一个叫“帕纳姆”的国家，背景是74年前所属十三个辖区发生的一场轰轰烈烈的“叛乱”。“叛乱”最终以第十三区消失，其余十二区被镇压为结果。为了惩罚暴乱者，统治者举行了所谓的“饥饿游戏”电视节目，规定每年在每区抽选一对12至18岁的少年男女共24人作为贡品，在进行一定的杀人技能培训后进入高科技设置的室外竞技场相互厮杀，最后存活者为胜。节目全场直播，规定“帕纳姆”所有公民必须观看。在第74届“饥饿游戏”中，自愿替代妹妹参赛的少女凯特尼斯佩戴着“嘲笑鸟”的胸针，不屈服于游戏规则，坚持自己的个人意志和原则，迫使统治者修改了游戏规则，最终使得自己和同伴皮塔双双存活。她也因此被起义军塑造成精神领袖“嘲笑鸟”。而在发现夺得政权的起义军有建立一个新的极权统治的倾向时，她再一次奋起反抗，杀死极权者，为国家走向自由与民主铺平了道路。

从文化研究的角度来看，从小说到电影，《饥饿游戏》的重要主题之一就是“反抗”。而电影通过不同的介质手段，将小说中的反抗主题突出得更

为明显，层次更为清晰。纵观电影《饥饿游戏》四部曲，可以发现，政治权力反抗、性别权力反抗、集体权力反抗多重交织，左右着电影的画面冲击力度、人物形象塑造的取舍、主客观视角的应用以及主题意蕴的凸显。也正因为此，《饥饿游戏》并非一部只为取悦青少年观众的商业电影，其内含的社会文化批判与反思的向度，让它成为了一部值得深入探讨的艺术作品。

## 一、政治权力反抗

反抗政治权力是所有反乌托邦作品的内在主题之一。从乔治·奥威尔的《1984》到安东尼·伯吉斯的《发条橙》，概莫能外。作为一部典型的反乌托邦作品，《饥饿游戏》最显性的主题无疑也是对政治权力的反抗。而反抗的前提当然是权力的统治，在这部作品中，有两种模式的政治权力运作方式。一种是显性的暴力统治；另一种则是隐蔽的文化统治。

暴力统治发生在这个国家的“凯匹特”(Capital)转喻的统治阶级与十三个生产区所转喻的劳工阶级之间。这个名叫“帕纳姆”的国度，名字来源于古罗马讽刺诗人尤纳库斯的诗句：“罗马人现在只迫切地渴望两件事——面包与马戏(panem et circense)”。其实，名称的来源已经暗示出了这个国家的统治方式，“在首都(Capital)，人们可以享用充足的食物和疯狂的娱乐，也就是饥饿游戏”，而“各辖区就是干这个的，给首都提供面包和马戏”。可以看出，平面地理空间上截然分割的首都和十三个区，实质上是一种纵向上的阶级统治。身在首都的统治阶级依靠暴力统治十三个区的劳工，逼迫他们提供“面包和马戏”。而十三个区并不具有完整的生活功能，只是按照统治阶级的需要，被硬性分割

为单一的生产区，比如三区是工业、四区为渔业、七区为林业、十二区则是矿区等等。值得一提的是，在小说中各个生产区还有少数富人，但电影中为了突出这种阶级分化和对抗，将富人全数去掉，取而代之的十二个区的完全劳工化。

电影中呈现的统治者的暴力统治方式是多样的。首先是自由的限制。各区的人被限制居住在电网所圈定区域内，禁止跨区旅行，更不准私自到凯匹特。其次是无处不在的被胁迫感。作为政治权力的象征和实施工具，治安警无处不在，监视着人们的一举一动。为了凸显政治权力的暴力统治特征，电影让治安警身着白色铠甲，头盔遮面，手持武器，传递出冰冷的机械感，从外形上更像《星球大战》中的机器人。他们押解着人们日夜劳作、抽取献祭之签、看“饥饿游戏”电视直播、听杀死自己子女的获胜者发表演讲……若有人稍有不从，即被就地处罚甚至失去生命。经济掠夺同样是暴力统治的表现之一。尽管十三个区均为生产区，但每日幸苦劳作的人们却食不果腹，生产成果被尽数剥夺，饥饿成为常态，也是导致死亡的最大元凶。为了突出阶级压迫之深重、经济掠夺之残酷，电影用凯匹特贵族们丰盛的食物、繁复的服装、艳丽的装扮来对比十三个区的灰暗、萧条、贫困与饥饿。而电视节目“饥饿游戏”的举行，更是暴力统治的极端呈现：“看，我们可以带走你们的孩子，让他们用自己的命去做献祭，你们也无可奈何。要是你们敢抬一根指头，我们就会毁掉你们，一个不剩，就像我们灭掉第十三区一样。”

因此，女主人公凯特尼斯的反抗，首先是一种对于暴力统治的阶级反抗。作为一名生活在煤矿十二区的女孩，死于矿难的父亲、饥寒交织的生活、失去自由的境况都压抑着她的内心，当遇上“饥饿游戏”中死亡的威胁时，反抗就成为唯一的出路。在杀人技能培训时她将箭射向大会组织者；在“饥饿游戏”时她力求自保、拒绝主动杀人；保护朋友露露、营救搭档皮塔；在游戏的最后放弃可能的胜利而主动选择死亡。这一切行为都明确地表达着对于统治者的轻蔑与反抗。

这个出身劳工阶层的小姑娘的反抗，是整个劳工阶层反抗的缩影。无论是74年前还是74年后，劳工区发生的叛乱本质上都是阶级反抗，是一场劳工阶级针对统治阶级的起义。如果说长达74年的“饥饿游戏”所带来的羞辱与恐吓曾经暂时让人们失去了斗志，但在凯特尼斯这个未成年的小女孩身上，人们获得了启示与勇气，使得74年后的起义比第一次爆发得更为激烈，也势在必得。电影中各个区的人们在治安警察的枪口下一次次竖起象征反抗的三根手指的场面远远多于小说，而带给观众的震撼力度同样大于小说。

除了政治权力的暴力统治，在《饥饿游戏》中

政治权力还有另一种运作方式，可以称为“文化统治”。这种统治方式类似于法兰克福学派所谓的“文化工业”，是一种隐蔽的政治权力运作方式，即统治者用文化娱乐方式，通过娱乐所制造的紧张刺激的“快感”来麻醉大众，使人们转移注意力，从而失去反抗的意识。这种统治方式发生在凯匹特内部，对象是市民阶层。在表面上，凯匹特市民的生活状态似乎与劳工阶层完全不同，他们在物质上衣食无忧，在精神上沉醉于“饥饿游戏”制造出来的种种故事、花絮、明星和感官刺激中。然而当反抗军攻入凯匹特时，他们的孩子却被召集到斯诺总统府前，充当庇护斯诺的“人墙”。因此可以看出，“帕纳姆”国的阶级结构应该分为三层，即统治阶层、凯匹特市民和十三区劳工。作为社会阶层结构中的中间阶层的凯匹特市民，在和平时期能享受“面包和马戏”，但在战争时期，却随时能被放弃和牺牲。但与十三区劳工有着鲜明自觉的反抗意识不同，凯匹特市民对政治权力的运作毫无察觉与质疑，而是沉醉在统治阶级提供的娱乐“快感”中。

因此，电视节目“饥饿游戏”举行的目的除了针对劳工阶层的惩罚，还有针对市民阶层的“麻醉”，这种“麻醉”通过“快感”得以达成。为了提供“快感”，“饥饿游戏”中有各种夸张的贡品形象设计、有为了让节目趣味横生的幽默诙谐的主持风格、有为了让贡品厮杀更加扣人心弦的高科技保障。而开幕式上凯匹特市民在广场上迎接贡品时的山呼海啸、巨大电视直播厅中观众们给予贡品的疯狂掌声、在贡品厮杀时慷慨的赞助与支持等也表明了他们“快感”之强烈，以至于无暇去思考这个精彩节目的残酷与血腥，更不用说意识到节目的目的和实质。正如法兰克福学派的观点，“快感总是意味着什么也不思考，意味着忘记苦难，甚至就在这苦难被表现出来的地方忘记它。从根本上说，它是一种无所助益的东西。它是一种逃离，但不是人们所说的逃离悲惨的现实，而是逃离最后一丝抵抗的念头”。正是通过“饥饿游戏”，以斯诺为首的统治者完成了对凯匹特市民这个中间阶层的统治，让他们沉醉在游戏提供的“快感”而失去了反思和抵抗的能力。

然而任何的统治方式都存在漏洞，也都会有人起来反抗。在《饥饿游戏》中，凯特尼斯的造型设计师西纳就代表了中间阶层中的清醒者和反抗者。西纳通过为凯特尼斯设计造型而一步步唤醒凯匹特市民的反抗意识。当凯特尼斯身着他精心设计的服装在舞台电视直播时瞬间变身象征蔑视和嘲笑统治者的“嘲笑鸟”时，不仅让斯诺感受到了巨大的威胁、也给狂热的电视观众泼了一瓢冷水，让他们开始感受到来自自身阶级内部的反抗的意图。在西纳的影响下，凯匹特市民也渐渐开始意识到“饥饿游戏”的非人性化，以至于当知晓第25届终极赛中凯特尼斯怀有身孕时，凯匹特市民终于在“快感”

中猛醒过来,高呼出“结束这个游戏”的口号。这个情节彰显出了影片对于任何形式的政治权力运作都加以反抗的主题,也由于其强烈的现实性表达了对当今西方“文化工业”的反思与批判。

## 二、性别权力反抗

除了对于政治权力的反抗,性别权力反抗也是《饥饿游戏》的反抗主题之一。作品通过男/女对立的叙事结构、女性主观视角的运用、女性主体形象的确立等方面,表现了一种对于男性性别权力的反抗,凸显出浓郁的女性主义特征。

“帕纳姆”国是一个典型的男权社会。这个社会的最高统治者斯诺(Snow),是一位六十岁左右的老年男子。影片中使用了多种手法来凸显斯诺的权威感,他的镜头大多被单独切分到一个画面,以突出他的独裁专制。大量的脸部特写有力地表现出他的阴沉与威严。仰视型的拍摄角度展现出他统治的高压态势,他或者居高临下地站在广场演讲台上,享受着万千国民的欢呼;或者现身二楼露台,俯视着花园里参加舞会的人们。除了最高统治者是男性,这个社会的方方面面都被男性把持,仅从“饥饿游戏”的运作情况来看,就可见一斑。操纵游戏各个环节的关键人物都是男性:清一色的男性构成了游戏的组织者,他们在高台上傲慢地观察着每个贡品的战斗能力;组委会主席是男性,他拥有着改变游戏规则的权力;游戏的主持者是男性,他能操控观众对于贡品的好感度,以此决定贡品能否在游戏中获得性命攸关的赞助。而这个男权社会的反叛者却具有全然女性化的权力形态:十三个区构成的反叛联盟最高政治领袖阿尔玛·科恩是一位深谋远虑的女性;各个区的军事武装领袖均为孔武有力的女性;而被视为“嘲笑鸟”的精神领袖凯特尼斯更是一个未成年少女。这种针锋相对的女性权力形态暗示着“帕纳姆”社会的男权特征,更揭示出十三区的反叛不仅仅是单向度的政治权力反抗,也有着鲜明的性别斗争性质。

在影片的这种男/女对立的二元结构语境下,镜头运用、情节设置和形象呈现也相应具有了性别意味。可以发现,《饥饿游戏》电影系列除了在交代故事背景和展现以总统斯诺为首的权力操控时使用客观镜头外,其余几乎全部是凯特尼斯的主观镜头。主观镜头代表了剧中人的视线或心理活动,把人物的视像或者心理感受化为影像画面。凯特尼斯是“看”的主体,在大多数时候,观众只能通过“她的眼睛”才能获知剧情的走向:随着她看到收获节的贡品抽签;随着她看到凯匹特的繁华;随着她感受饥饿游戏的残酷;随着她了解叛乱的进一步发展……影片中大量的让观众不适的晃动镜头,都是为了表现凯特尼斯的各种情绪:成为贡品后的紧张、开始游戏时的恐慌、面对十二区废墟时的迷茫

等等。这种主观镜头的使用,赋予了凯特尼斯主体性的地位,她是“看”的主体,是讲述与感受的主体,她的视角决定了观众的视角,她的感受引导了观众的感受。也正因为此,凯特尼斯的女性身份,使得主观镜头的运用本身就具有反男性话语权的女权主义性质。

而影片中“凝视”与“反凝视”的冲突,更是性别权力的运作与反抗的充分体现。在文化研究的“凝视”理论中,“凝视”不仅仅是“看”,“它意味着一种权力的心理学关系,在这种关系中,凝视者优于被凝视的对象”。也就是说,“凝视”是一种权力的眼光,影片中贡品们在进入“饥饿游戏”以来,就已经进入了一种权力的眼光之下。他们被示众于舞台上、游行于广场上,接受着欲望投射的眼光。而在进入高科技设置的“饥饿游戏”竞技场后,他们更是进入了一种完全被权力监控与支配的状态中。这种彻底的敞视主义的竞技场里,各种电子装置全天候多角度监视着贡品们,被凝视者的言行隐私完全对权力者敞开。而凯特尼斯与其他贡品的不同之处在于,在这种“凝视”的状态下,有着“反凝视”的充分自觉。在朋友露露被杀死后,她刻意对着镜头做出了三指朝上的反抗手势,正是这个手势,直接引发了露露所在的十一区的暴乱。而在被迫参加第25届饥饿游戏终极赛时,她更是对着竞技场这个“全景监狱”监控者们惊天一射,直接导致饥饿游戏的失败。这种“反凝视”行为,既有着对于政治权力的蔑视,也有着对于性别权力的否定。诚然权力的眼光加诸每个贡品的身上,但是由于影片主人公的女性身份,这种“凝视”天然就包含着一种性别权力的意味。凯特尼斯的面部表情、大腿上的伤口,乃至和皮塔的亲吻,都毫无保留地呈现在电视观众面前。观众乐于看到她的情爱态度更胜于看她的厮杀表现;在她与皮塔亲吻时,电视更是将其放大为特写呈现于人前。因此,对于被“凝视”的敏感与反感,身为女性的凯特尼斯更甚于男性搭档皮塔,而她的反抗当然也不可避免地具有性别权力反抗的意味。

同时,对于凯特尼斯“身体”状态的呈现,也有着鲜明的性别意味。影片大幅度地展现作为贡品的凯特尼斯身体被打造的过程:她的指甲被修建成一模一样的形状,体毛被胶条尽数粘掉,全身在被擦洗清洁后涂满油脂,她被穿上性感的服装进入各个展示环节。这个被迫改造身体的过程,也是一个权力运作过程。正如福柯所认为的,在权力场域中,身体被当作权力的对象和目标,通过操纵、改造和规训使身体服从和配合。诚然,身体的规训是贡品们进入死亡游戏的必然步骤之一,但电影中大幅度地展现凯特尼斯这位少女身体的被规训,则毫无疑问地提示着其中浓厚的性别意味。被改造后的凯特尼斯的身体虽然性感成熟,但却僵化生硬。与之相

应的是，影片也用朴素的工装、结实的肌肉、长着雀斑的脸、因打猎而有泥垢的手来表现凯特尼斯回归十二区后的身体状态。这种身体状态明显地有别于凯匹特时的性感，但却有着让人舒适的随性自然的“中性”气质。很显然这两种不同身体状态的呈现，在《饥饿游戏》男/女对立的叙事结构中，也承载着性别权力的运作以及反抗的效果。

男女对立的二元叙事结构不仅决定了影片的情节设置，也决定了人物形象塑造的取舍。

为了突出凯特尼斯这位“女性英雄”形象，影片中男主人公皮塔的形象明显被弱化。在小说中他的智慧和决断力都更甚凯特尼斯一筹，为了凯特尼斯，他多次自愿牺牲自己。而电影中他的主动牺牲被模糊化，而更多地成为了一个等待拯救的弱者。在身体上他没有凯特尼斯高大健硕；在技能上没有凯特尼斯灵活矫捷；在情感上被动等待凯特尼斯的抉择……影片的最后一个镜头更是耐人寻味，凯特尼斯坐在山坡上，俯看着皮塔和女儿在下方的嬉戏。这种显然有别与男性中心叙事的女强/男弱、女上/男下的形象设置，也使得影片的性别反抗主题表露无疑。

### 三、集体权力反抗

尽管《饥饿游戏》电影系列在美国取得了相当高的票房，但是在中国情况却有所不同。第三部《嘲笑鸟·上》在豆瓣的评分仅为5.8分，第四部《嘲笑鸟·下》在豆瓣的评分为6.3分。被中国观众诟病的主要集中于这两部电影的人物表现和情节发展两点上。在人物表现上，凯特尼斯一反前两部中勇敢、果断的性格特征而变得犹豫甚至“懦弱”。她没有如中国观众期待的那样，毫不犹豫地答应成为反叛军的精神领袖“嘲笑鸟”、毅然投身到推翻斯诺为首的统治阶级的战斗中，而是对反叛联盟心存疑虑、犹豫不决。也正因为影片花费了大量时间来表现凯特尼斯的犹疑，导致一定程度上情节发展的缓慢。中国观众在人物与情节两方面上出现了“期待受挫”，是影片系列后两部在中国评价偏低的主要原因。

事实上，被中国观众诟病的“凯特尼斯的犹疑”，正是《饥饿游戏》电影系列反抗主题的第三个层面，对集体权力反抗的表现之一。正如前文所论述的，“帕纳姆”国的十三个区反压迫反奴役的起义有着政治正义性。但是在影片中，当昔日被夷为平地的十三区再次出现并开始了新一轮的反抗时，却并没有以金光闪闪的正义面目出现在观众面前。相反，影片用大量细节表现第十三区中漠视个体权利的各种表现。在第十三区，人们的衣食住行被严格限制，服装严格统一，不允许有个性的打扮出现；集体吃饭、活动，不允许个人单独行动；强制遵守时间，不允许任何拖延与随意。而作为第十三区最高统治

者的总统科恩更如一台权力机器，无论是发表演讲还是召开会议，都不苟言笑、冷漠无情。在她的眼中，个体的生命权利与宏大的政治利益相较，轻若草芥。在反叛联军攻入斯诺总统府后，为了瓦解凯匹特市民对斯诺的忠心，科恩下令反抗军伪装成政府军用降落伞炸弹炸死总统府前的孩子们，也造成了地面反抗军以及医务人员的巨大伤亡。这部影片通过刻画第十三区的状态，传递出这样一种思想，集体权力，有着牺牲个体权利的倾向性，是值得警惕的。

在这种语境下，《饥饿游戏》中凯特尼斯的犹疑就不再是影片在个性塑造上的失败，而是一种价值理念的表达。对于凯特尼斯来说，尽管她出身于劳工阶层，但是反抗“饥饿游戏”的初衷并非出于宏大的政治抱负，而是为了自身的个体权利，即生命权利与尊严需求。第十三区虽然将她从“饥饿游戏”中解救了出来，却并非出于对她的个体生命的爱护与尊重，而是需要她成为一个可以号召起所有反抗力量的精神符号。也正是出于同样的考虑，他们放弃了对皮塔和其他存活贡品的营救，原因无非是他们的利用价值相对偏低。正因为意识到了这一点，凯特尼斯不仅没有为获救而感激涕零，反而是反感排斥，拒绝成为被利用的对象。虽然她最后答应成为精神领袖“嘲笑鸟”，也并非认同了反抗军联盟，而是出于营救皮塔的考虑。

也正是在坚守个体权利、争取个体自由的价值理念下，当凯特尼斯发现反抗军领袖阿尔玛·科恩开始了新的极权统治，其政权严重威胁了个体的权利与自由时，她一改之前的犹疑彷徨，果断地选择了射杀女总统科恩。作为既得利益获得者和反叛联盟的精神领袖，凯特尼斯的射杀放弃了唾手可及的既得利益，使得这个射杀行为成为了《饥饿游戏》反抗集体权力主题的最有力表现。

凯特尼斯的行为，无论在是否成为嘲笑鸟时的犹疑还是毅然杀死科恩时的果断，这实际上是西方个人主义思想的主张，而具体到美国，则可谓是美国最重要的意识形态：“个人主义为美国民族所特有的态度，行为方式以及抱负提供了合理的说明。它赋予过去、现在与未来一种统一和进步的视角。它解释了美国民族所特有的既有多样化又有统一性的社会和政治组织，它指向一种与美国人经验相一致的关于社会组织的理想，特别是，个人主义表达了最能代表美国民族意识的普遍主义和经验主义”。作为承载美国文化、输出美国意识形态的好莱坞大片，对个人主义的宣扬显然是其特色之一。

另外，影片塑造的凯特尼斯的个人主义英雄形象其实也属于对集体权力反抗的主题表达的范畴。在个人主义的思想理念中，个体权利永远和集体权力处于一种矛盾对立的二元结构之中。美国大片中的个人主义的英雄的出现，是个体权利与集体权力

抗争以及胜利的生动的文化形象表达。美国影片中的个人主义英雄的个性特征体现在性格、行动、目的三个方面，即个性必然独立、行动必然孤勇、目的必然自我。凯特尼斯正是如此。她个性十足，在电影中，凯特尼斯被导师黑密斯称为“不讨人喜欢的女孩”，原因就在于她始终将“我”放在“他人”的对立面，从不盲从依赖、也不迎合讨好他人。其次她从不主动依附于集体的力量，而往往寻求单独行动，最后以一己之力拯救了整个“帕纳姆”国。虽然凯特尼斯是个未成年少女，但是却能凭借勇敢鼓舞起人们的斗志；也能凭借智慧判断出科恩的意图；还能凭借技艺一箭射杀死科恩，终结新政权极权之路，救人民于水火之中。凭一己之力拯救国家民族，这本来就蕴含着一种个体与集体的二元对立思想，而个体最终是集体的拯救者而非受害者。最后，凯特尼斯的所有行为，虽然在客观效果上确实拯救了国家和大众，但是其主观目的却是出于自我的需求，成为精神领袖“嘲笑鸟”主要是为了营救被斯诺囚禁的皮塔、毅然射杀科恩主要是为了替被科恩炸死的妹妹报仇。这正是西方个人主义理念中提倡的“主观为自己、客观为他人”的典型表现。

凯特尼斯的行为正充分体现了西方近代以来的自由主义传统：即个人的独立，对任何形式的集体权力的怀疑、警惕和疏离。所以当凯特尼斯杀死反抗军女总统科恩，消除了极权政权的威胁之后，并没有参与到政权中，而是隐居起来，与心爱的人结婚生子。而这恰恰是自由主义最大的政治：个人自由和权利的实现。

自启蒙运动以来，人获得了主体性的地位，个人的自由成为哲学和政治的目的。但是威胁无处不

在，有政治极权的威胁，有技术权力的威胁，有资本异化的威胁，还有各种各样等级体系的威胁。马克思韦伯认为这是现代以来价值理性和工具理性分化和对立的结果，工具理性过度膨胀，压制了作为价值理性的自由承诺；卡尔·马克思和卢卡奇认为这是资本理性对人的异化，而阿多诺和霍克海默的《启蒙辩证法》认为这是启蒙理性的辩证而矛盾的结果。总之，个体自由目的和众多威胁之间的结构性对立形成了现代西方艺术的“反抗”主题。正是在如系列电影《饥饿游戏》所表现和传递出的这种想像性的“反抗”中，“人”的主体地位得到了不断地被提醒、塑造和巩固。

#### 注释：

苏珊·柯林斯：《饥饿游戏3》，耿芳译，北京：作家出版社，2013年版，第202页。

苏珊·柯林斯：《饥饿游戏1》，耿芳译，北京：作家出版社，2013年版，第17页。

T.W.Adorno and Max Horkheimer, *Dialectic of Enlightenment*, trans. John Cumming, New York: Seabury Press, 1972, p144.

Jonathan Schroeder. *Consuming Representation: a Visual Approach to consumer Research. Representing Consumers: Voices, Views and Visions*. Barbara Stern. Ledge, 1998, p208.

Steven Lukes, *Individualism*, New York: Harper & Row, 1973, p28.

李涯，四川师范大学文学院文学博士，讲师。

责任编辑：周娟