

書名：飢餓遊戲

出版社：大塊文化

作者：蘇珊·柯林斯

譯者：鄧家宛

報告主題：自由與權力

主題簡介：

《飢餓遊戲》一書設定在架空時空的施惠國，為鞏固統治者的權力，設計了「飢餓遊戲」。書裡探討人類如何貪婪、政治多麼腐敗及權力競逐的可笑，並反映許多人民對政治的不滿，也讓政府了解人民對現今政府諸多的不信任。我們想藉由書中情節對真實社會的反映，來分析被剝奪自由的人去對抗權力的濫用，以換得真正的自由，並討論人民的基本權利應被如何維護。



報告內容：

¹ 《飢餓遊戲》三部曲書封。取自：

http://www.popo.tw/popo_data/data/book/53/492341/articles/6070132/201408261548481.jpg



2

壹、全書簡介	3
一、情節簡介	3
二、時代背景	3
三、人物簡析	4
四、遊戲規則	6
貳、主題討論	6
一、自由	6
二、權力	9
三、自由與權力	12
參、延伸思考	13
肆、參考資料	16

² 象徵希望與反抗的學舌鳥。取自：http://www.movier.tw/img_upload/a291416742209.jpg

壹、全書簡介：

一、情節簡介

坐落於施惠國北部的第十二區，提供全國煤礦的動力來源。在這，住著一對姊妹。小的時候，他們的父親在一起礦坑意外中逝世，母親深受打擊，無法正常工作。於是，家中的經濟來源都靠著姐姐凱妮絲·艾佛丁出外打獵而得。美好的生活發生劇變，一年一度的「飢餓遊戲」即將開始，主持人抽中了凱妮絲的妹妹小櫻。愛妹心切的她決定代替妹妹參與遊戲，並與比德·梅爾拉克成為十二區第七十四屆飢餓遊戲的「貢品」！故事就此開始。

本書是十分暢銷的小說，在近年來也翻拍成電影。在書中，作者並沒有直接抨擊現今政治、制度及人性的缺點，而是透過虛構的故事來引發讀者的共鳴。書裡多方刻畫人物情緒及行動，從旁引導讀者

能重視並探討其中意義，從中思考我們了解平時不太去在意的社會問題，以第三者的視角敲擊出人類如何貪婪、政治多麼腐敗及權力競逐的可笑。



3

二、時代背景

(一) 施惠國成立背景

在曾經稱為北美的一片大地，災禍、糧荒、暴雨、大火充斥著每一處，暴漲的大海吞噬了大片陸地。人們為了搶奪剩餘的糧食而爆發戰爭。戰爭過後，施惠國創立。分為都城和十三個行政區。

施惠國創建不久後，行政區叛變，對抗都城，人們稱之為「黑暗時期」。最終，十二個行政區被都城先進的武器與優良的軍隊擊敗，起義的第十三區被都城以熱核武弭平。十二個行政區，一個都城，新的施惠國就此誕生。

(二) 施惠國建立宗旨

施惠國（Panem）一詞來自拉丁文，意思是麵包和競技場。在施惠國成立以前的某個國家，當時的統治者藉由分發小麥和舉辦格鬥

³ 《飢餓遊戲》電影海報。取自：<http://static.nownews.com/newspic/1892/i1892749.jpg>

競技活動，籠絡及娛樂市民，以鞏固權力。而施惠國的統治者——都城，為加強控制人民，利用各地資源，將國家劃分為十二行政區，並嚴禁各區有合作關係。各行政區生產的物品都需上繳給都城，都城人民不必工作便能享盡一切榮華富貴。為了不讓行政區再度叛變，還簽訂了「叛亂合約」，以保障和平；合約帶來了新的法律，也帶來了「飢餓遊戲（Hunger game）」。

（三）施惠國社會風氣

在都城内，追求時尚、得到娛樂、獲得讚賞就是他們的生活重心，是他們與他人交流的媒介。「飢餓遊戲」也是都城人民的生活樂趣，看著少男少女在競技場內互相殘殺，都城人民已當作極其稀鬆平常的一件事，甚至在飢餓遊戲中暗暗競爭、相互比較各自的財力、物力及勢力。都城利用飢餓遊戲來加深各區的仇恨，各行政區在都城的巧妙控制下，對於除了自己區以外的其他人民幾乎都有敵對意識，以此讓十二個行政區彼此沒有合作關係，達到控制思想、鞏固權力這一石二鳥的絕對統治。

三、人物簡析

以下針對與討論主題相關的人物簡介及分析：

（一）史諾：施惠國總統，掌管都城者，是施惠國的唯一法則。被稱為「毒蛇」，因為連殺人都不曾猶豫。明知武力相抗會讓歷史重演，為求人民聽命於他，把自己塑造成一個沒血沒淚、弑人無懼的元首。

（二）凱妮絲：十六歲。飢餓遊戲中最重要的人物，帶來自由、反叛的象徵。自願代替妹妹參與飢餓遊戲，她的能力、機智與魅力漸漸使她成為知名人物，在遊戲中屢屢突破危機，求得生存，也獲得觀眾喜愛，擁有不容小覷的影響力。在受到許多不公平的對待下，她漸漸覺醒，領悟到專制權力對自由的壓迫，於是帶領反抗軍對抗都城。



（三）櫻草花・艾佛丁：十二歲。凱妮絲的妹妹，亦是她最心愛的人。凱妮絲對這唯一的妹妹展現出了滿滿的父母之愛，也讓小櫻習慣了依靠於她，純真得就像溫室裡的花朵，被小心的呵護著。看著在競技場求生存的姊姊，小櫻學會獨立與沉穩。反抗都城期間，她在第十

⁴ 《飢餓遊戲》電影劇照：凱妮絲與比德成為十二區第七十四屆貢品。取自：
<http://img.epochtimes.com/i6/1311251051392504.jpg>



5

三區擔任醫護人員，卻被十三區的總統柯茵給炸死。凱妮絲無法忍受。最後，柯茵也就這麼死於凱妮絲的一箭之下。

(四) **比德·梅爾拉克**：第七十四屆遊戲中第十二區的男貢品。他小時候聽過凱妮絲唱歌，便愛上了她，因此在遊戲中不斷保護凱妮絲，並救了她一命。後期比德不幸的被都城折磨，並且記憶被劫持，幾度想殺死凱妮絲。但終究還是回到了凱妮絲身邊，凱妮絲也需要他的這份善良所帶來的溫暖。最後，他們結婚，並生了小孩，在勝利者村過著幸福安逸的生活。



6

(五) **小芸與第十一區吹口哨的老人**：第十一區的參賽者小芸，在競技場中被凱妮絲視作自己的妹妹，總是保護著她，最終死在遊戲中，使凱妮絲受到極大打擊。在遊戲結束後，勝利者依照規定要巡迴各區。當凱妮絲來到小芸的家鄉時，看到小芸的家人，湧上悲痛。這時，突然有一位老人從人群中走了出來，對著台上的凱妮絲哼出一段她與小芸在遊戲中相互聯繫的旋律和舉手致意。於是，第十一區的人民也在老人的帶動下紛紛比出致意手勢，維安人員卻將凱妮絲強行拉下台，在眾人面前將老人一槍斃命，殺雞儆猴。凱妮絲的憤恨情緒頓時達到高點，對都城的敵意也就更深了。



7

⁵ 《飢餓遊戲》電影劇照：凱妮絲十分疼愛唯一的妹妹小櫻。取自：
<http://p1-news.yamedia.tw/OTA3NjM4bmV3cw==/fff516bede02a620.jpg>

⁶ 《飢餓遊戲》電影劇照：凱妮絲與比德。取自：
http://beautyplus.iswii.net/wp-content/uploads/2013/11/1_6x429.jpg

⁷ 《飢餓遊戲》電影劇照：第十一區的人民向臺上的凱妮絲和比德舉手致意。取自：
<http://attachment.van698.com/forum/201311/23/213644zclwqqj1uq6hc3c8.png>

(七) 秦納：都城人民。第七十四、七十五屆遊戲中，都城分派給第十二區的造型設計師。專門為凱妮絲設計裝扮，同時也是凱妮絲的好友。在七十五屆大旬祭時為凱妮絲設計出一套禮服，除了祝福她外，這件衣服還寓意了對都城的諷刺，以華麗的方式展現以鳥為主題的連身裙，那鳥正是反叛的象徵——學舌鳥。

在七十五屆遊戲開始前，維安人員在凱妮絲面前殺死秦納。凱妮絲憤意油然而生，誓死定要為秦納報仇！秦納對凱妮絲的啟發，秦納之死對凱妮絲的震撼，都影響凱妮絲不少。



8



9

四、遊戲規則

都城為懲處叛亂的各行政區，規定所有行政區（都城除外）每年要由抽籤派出一對十二至十八歲的少男少女當作「貢品」到遊戲設計者建造的人工競技場參加「飢餓遊戲」，並透過電視轉播「貢品」們相互廝殺的過程，藉此除去各行政區的反抗意識。

在遊戲中，施惠國所有法律都不生效，除了在比賽開始前的六十秒不可移動及比賽中不可吃人以外，獵殺、謀殺和偷竊都不受限制，而最後存活的一人即為勝利者，從此衣食無虞，不必再參加飢餓遊戲。

貳、主題討論

一、自由

(一) 自由的定義

著名政治哲學家柏林 (Isaiah Berlin) 對「自由」提出兩個不同的

⁸ 《飢餓遊戲》電影劇照：凱妮絲與秦納。取自：
http://www.thetimes.co.uk/tto/multimedia/archive/00476/23d7a37c-4d53-11e3-_476466b.jpg

⁹ 《飢餓遊戲》電影劇照：秦納為凱妮絲設計的禮服一鳴驚人。取自：
<http://pic.pimg.tw/dinosaurs/1385233898-1431988394.jpg>

定義：「消極自由」和「積極自由」。消極的自由指人們完全沒有受到別人的干涉或人為的束縛；而積極的自由指個人希望能夠自己做自己的主人。自由是一個政治哲學中的概念，代表在這個條件下人類可以自我支配，憑藉自由意志而行動，並為自身的行為負責。

在國中七年級的公民課，我們曾經學過「馬斯洛需求層次理論」：我們認為，每個人都有滿足這些需求的權力，而一個理想的政府，則是協助人民滿足這些需求。



綜合以上，我們認為能夠憑自由意志行動，並擁有滿足這些基本需求的權利，即是書中人物所追求的自由。

(二) 書中人物所追求的自由

根據《中華民國憲法》，人民有四種基本人權：平等權、自由權、受益權、參政權。以這四種基本人權來檢視施惠國，發現政府的極權已經侵犯了人民的基本人權。我們以下列表格來整理與分析：

<p>平等權</p>	<p>施惠國中的社會階級制度相當明顯，除了都城人民擁有特權，再來就是較靠近市中心的一、二區了。他們的生活雖稱不富裕，但在施惠國中卻享有一定的權利。而其他區人民的角色堪稱奴隸，他們的血汗都不過是替都城在服務，連一絲福利都享受不到。</p>
<p>自由權</p>	<p>1. 一般自由權¹¹：</p> <p>(1)通信自由：都城限制了各區間的通信來往，只有行政長官和都城市府能因公事而聯繫。「除非有職責在身的公務人員，一般人是禁止在行政區與行政區之間往來的。」(I-p50)</p> <p>(2)言論自由：施惠國的人民不得批判政府，只要一將心中的不甘說出口，便會有極嚴厲的處罰。「小時候，我常脫口說出一些不該說的話，提到第十二區的處境，或遠方『都城』裡的人——就是他們統治</p>

¹⁰ 馬斯洛需求層次理論圖。取自：<http://image.wenweipo.com/2011/06/09/a35d.jpg>

¹¹ 《中華民國憲法》所規定的一般自由權，包括：人身自由、居住及遷徙自由、言論、講學、著作及出版之自由、祕密通訊自由、信仰宗教自由、集會結社自由（憲法 8-14）。

	<p>著我們的『施惠國』——把我媽嚇得半死。後來我終於明白，多言多語只會惹禍上身。」(I-p12)</p> <p>(3)集會自由：在施惠國裡，人民若是集結在一塊兒，便會受到維安人員的強制驅散，因為政府怕的便是人民密謀想反抗府。除了在飢餓遊戲前把人民召集在廣場抽出貢品，否則想集會便是有如登天之難！</p> <p>(4)出入及遷徙自由：都城限制了各區間的來往，如果被抓到潛行於其他區只有死路一條，難以倖免。但這項規定並未限制都城人民、各區的行政長官，以及飢餓遊戲勝利者的巡迴致詞。「隔開草場與森林的，是一道高高的鐵絲網，頂端還有成圈的倒刺。事實上，這道鐵絲網圍繞著整個第十二區。理論上，鐵絲網應該是整天二十四小時通電的。」(I-p19)</p> <p>(5)信仰自由：施惠國中的人民沒有信仰可言，因為他們的總統便是他們必要遵從的信仰。</p> <p>2. 財產自由權¹²：各區間的產物都大不同，這些產物資源都必須供給都城，只有都城的人民才可享有不必工作就可得到一切的權利。在施惠國中貧富差距相當大。</p>
<p>受益權</p>	<p>史諾怕人民的叛變，於是在各區遍設置維安人員，讓那些試圖想造反的民眾給予武力的鎮壓。長期下來的武力治壓，讓人民不敢造次，更不用說爭取權益，只敢在心裡憤怒。</p>
<p>參政權</p>	<p>人們無法參與選擇統治者，以及法律及遊戲的制定，被操弄、犧牲，只不過是卑微的存在，那些在醫院被炸死的老弱殘兵，在都城眼裡連個棋子都稱不上。</p>

在飢餓遊戲中，人們缺少著各種自由。

最終人民希望的只是能有和都城一樣公平公正身分，平起平坐，不是受到階級的限制，他們只是需要那麼一點點的自由而已。

我們生活在自由的世界，這自由世界裡，不管是人類、動物、還是花草樹木都應擁有自由，自由雖即抽象，但是往往能帶給一個國家更加多元的發展。與其說，自由是萬物皆享有，倒不如說自由是連接各事物的管道。這些管道可以促成各種不同層面的發展，才

¹² 《中華民國憲法》所規定的財產自由權，包括：人民之生存權、工作權與財產權之保障（憲法 15）。

會造就現在這麼多的傑出人才。

自由是公平公正的，每人所擁有得都一樣，不會有差異之分，但有些人總是無法控制，做出超越規範的事，他們往往會以這是我的自由做為藉口，妨礙他人利益，孫文曾說：「一個人的自由以不侵犯他人自由為範圍，才是真自由。」自由是需要受到規範的，並不是為所欲為。自由過度的問題，就會導致人們不願意遵守任何規定。失序的世界，自然會有人集結起來，渴望秩序重新降臨，維持秩序，懲罰這些失序亂衝的濫用自由的人，藉以獲得生存。過度的自由物極必反，走入絕對的奴役，造成野蠻的宰制；自由是創造許多美好事物的根源，而這些美好也能轉變為生命的能量，推動我們前進，有了自由才會有生命，有了自由生命才會多采多姿。

二、權力

(一) 權力的定義

根據林貴芬校長（民 98）為權力下的定義：「權力是影響他人行為的能力，即引導他人去做或不做某些事情，導使事情依其意志改變的力量，本質上兼具權威與影響力的意涵。」為了管理國家，人民賦予統治者權力，使統治者能有制定社會制度、管理社會秩序的能力。在專制時代，權力集中於一人手中，有好處也有壞處。若今日的統治者是賢君，便能妥善統治國家及人民，使國家朝理想的方向前進；若統治者是暴君，未加節制的權力，卻會影響人民的基本人權。

(二) 「施惠國」的掌權者

1. 統治者——獨裁的史諾

史諾總統為了鞏固權力，舉辦飢餓遊戲來掌控人民的行為及思想。在史諾隻手遮天的世界裡，各行政區的人民都活在恐懼之中，深怕哪天自己被當作史諾鞏固權力的犧牲品。而史諾的統治方式，



除了殘酷的飢餓遊戲外，他還給予人民「希望」。史諾認為只要受到控制，給一點點希望是容許的。因為「希望」，比恐懼還要來得強大。掌控人民的思想與希望，就等於進一步掌握權力。

13

¹³ 《飢餓遊戲》電影劇照：史諾以聖潔高貴的純白形象出現在子民前。取自：
<http://attachment.van698.com/forum/201411/01/174637bhrwgmbgrb76rgl.jpg>

2. 執法者——維安人員

每一區裡都有著許多維安人員，他們是這裡的執法者，掌管區內的人民。在管轄區內，他們是權力最大的。遵守著都城訂下的規定，維安人員可以給予犯罪者懲處，甚至只要維安隊隊長一聲命令就可將罪犯處以死刑。為了威懾被統治的人民們，他們會使用公開刑責，如鞭刑、絞刑……各種方式，一應俱全。



14

3. 特權分子

(1) 都城人民

都城人民享有比其他區還優厚的待遇，不用工作，不用擔心錢不夠用，更不用參加慘無人道的飢餓遊戲。

都城位在施惠國的中心，是最富有的區域，更是史諾忠誠的僕人，也是貢品們最好的贊助商。大部分的都城人民都視其他區為任由屠宰的羔羊，過著奢侈無憂的生活，導致他們從小就沒受過什麼訓練，沒有像其他區都會有培養貢品，抑或是射獵等受過嚴格訓練的經驗。在最後人民反叛之時，他們幾乎無法抵禦。

(2) 一、二區人民&遊戲勝利者

I. 一、二區人民

第一區的人民負責為虛榮的都城製造珠寶首飾等奢侈品，成了最為富裕的行政區；第二區專門培育維安人員，大部分的維安人員都是來自第二區。在都城的庇護下，維安人員擁有較高的薪水，穩定的工作和收入，人民也比較富裕。

第一、二區的貢品被稱為「專業貢品」，從小就吃好住好，並接受嚴格的訓練，認為能代表自己區參加遊戲是件榮幸的事，很多人會自願參加，這又是他們的另外一種優勢。受過訓練之後，存活力、生存力機率大幅提高。

II. 遊戲勝利者

每次饑餓遊戲將會產生一位勝利者，這些勝利者在贏得比賽後將會住在每一區專門為勝利者建造的勝利者之村，都城會供應他們許多金錢，無須工作，不必擔心會再被抽中參加飢餓

¹⁴ 《飢餓遊戲》電影劇照：凱妮絲與維安人員。取自：
<http://img.epochtimes.com/i6/1203150050282504.jpg>

遊戲，從此衣食無虞，但是他們會成為下一屆飢餓遊戲貢品的指導老師，傳授他們生存經驗及幫助贏得勝利。

(三) 「飢餓遊戲」中所展現的權力意圖

以下針對「飢餓遊戲」規則中所展現的一些權力意圖來分析：

項目	說明	設計目的及意涵
選拔方式	1. 十二區每區選出一男一女（12~18歲）為「貢品」。	控制青少年思想，使人民感受到都城對人命的絕對控制，選擇青少年即是為剝奪人民未來希望。
	2. 一張籤票可換取一張糧票（一年份穀物和油）。	使窮人為過活不得不換取，更遏止叛亂意識。
	3. 人民集中於區內最大廣場，除重病患外，其餘違者關大牢。	控制行動，強迫人民正視這個活動與背後的權力展現。
進行過程	1. 遊戲規則：	
	(1) 貢品之間可自由結盟。	增加娛樂性，減少批評，也暗示結盟雖強大，最後仍因私利而解散。
	(2) 當生存者僅存無幾，設計師會集中貢品。	讓貢品更無法反抗相互殘殺的命運。
	(3) 勝利者只有一人，從此衣食無虞，不必再參加遊戲，且成下一屆貢品指導老師。	使勝利者知道他們仍是在都城掌控之下，且傳授經驗，讓飢餓遊戲成為獲得特權的途徑，消除反抗意識
	2. 競技場：	
	(1) 首席設計師&數位輔助人員設計人工場地，場內天氣、溫度、地形等因素由設計師操控。	展現都城的資源豐富，以及強大的科技與控制能力，並將殘殺包裝成娛樂。
(2) 四周設力場包覆，可將一切事物彈回場內。	防止貢品逃脫，不給予跳脫遊戲的希望。	
其他	1. 道別：抽籤之後貢品會被帶入司法大樓控管，一小時給他們和家人道別。	因為有可能一去不返，提供看似人性的措施，實際上更使人絕望。
	2. 贊助商：下注給自己認為會贏的貢品，出錢提供競技場內貢品物資。	給有錢有能力的投資者一個押注標準與管道，增加娛樂，讓人們忘記背後殘酷，也將資源集中在遊戲而非其他反叛。
	3. 訓練中心：貢品被帶往都城後，有三日時間在訓練中心訓練，各種求生技巧。	使貢品的求生能力增加，增加遊戲可看性及貢品對遊戲的積極投入，但因最後仍只會剩下一位勝利者，所以看似有希望，其實是更殘忍的。

都城創造飢餓遊戲，告訴人民他們是無法反抗的，在每天都無法溫飽之下還要擔心飢餓遊戲：我家孩子是否會被抽中？下次參加遊戲會是我嗎？……在這種種擔憂之下，哪還有閒餘去想到叛亂一事？但在這之中，史諾也給予了一些希望——勝利者的特權。勝利者自遊戲勝利後，從此便衣食無虞，不用再參加飢餓遊戲，因此第一、二區，才有所謂的專業貢品，為了過更好的生活自願參加飢餓遊戲。史諾曾說過：「給一點希望是容許的，給很多希望是危險的，只要受到控制，給一絲希望是很好的。」這一絲希望讓人們活下去，這些規則看似是給人民可以選擇的機會，但其實都是在史諾的掌握下，被迫選擇。

凱妮絲的出現，讓史諾始料未及。當遊戲中，凱妮絲拿出毒莓果要和比德同歸於盡，設計師情急之下留了他們活口，使他們求生的策畫成真。凱妮絲這「狂妄」的舉動，挑釁了都城，也點燃了人民反叛的怒火之心。其實，這些反叛活動，並不是偶然引發，而是一種必然，這種不滿的氛圍早就存在，想要反叛的種子早就已在人民心裡根深柢固，爆發與否，所缺少的只是凱妮絲這株火苗而已。

三、自由與權力

在秩序混亂的社會中，人們不斷的相互殘殺，只為奪得「一人之下，萬人之上」的地位。這樣的社會開始有權力團體出現，而團體當



中的帶領者便會設計出一些理想政治的制度，吸引人們加入，例如清末的太平天國，他們便設計出一個共和獨裁的思想，然而，他們列出了理想的條例，但居高位者往往會為自己開出一條條特例，鞏固自己的權與利。

於是，其他人民的開始覺得不公，「憑什麼我們就享受不到」的心態引發反彈。這時，原本好不容易建立起來的國度逐漸瀕臨瓦解，民聲怨起，又展開一連串的權力鬥爭，悲慘的歷史重蹈覆轍，在經歷漫長的血腥殺戮後，回到起點。

人民有了先前的教訓，帶領者便開始更改與之相反的體制。讓人民能在國家的體制下，仍然保有自由與基本人權，制定公平公正的法律、組織新政府。

¹⁵ 太平天國的制度，規定了許多土地問題、社會問題，希望能達到人人均權均富。取自：
<http://tw.epochtimes.com/b5/1/8/27/c4247.htm>

政府須為國家著想，傾聽人民的訴求，**人民才是政府權力的來源**，也只有人民一心，才能一起整頓國家。英國的艾克頓爵士在一百多年前便曾說過：「權力會使人腐化，絕對的權力，使人絕對的腐化。」權力必須要加以制約。



在權力的制約中，「天子犯法，與庶民同罪」、「賞罰分明」這兩點更為重要，讓權位居高者不能特立獨行，人民也心服口服。如《飢餓遊戲》中，**特權者的存在造成了社會上不滿的氛圍**，也使叛亂如星火燎原。

不管是獨裁或是民主制度，都難以做到完美。獨裁雖能讓國家進步快速，但也同時限制人民，使人民懼怕絕對的權力。**個體對權力的遵從不該來自於恐懼，而是權力的合法性與反抗權力所帶來的懲罰**，而政府對權力的行使只依賴武力手段的話，則會形成暴政，無法鞏固權力，讓社會穩定。民主，賦予人民應有的權力與自由，但是過多的自由卻無法使國家進步快速，反而形成「多頭馬車」，或是人們為了個人權益，枉顧國家全體發展。一方面傾聽人民的抱怨、訴求，一方面又要整頓國家，在人民與整治的壓迫之下，擁有權力的人經常會做出錯誤的選擇，導致國家及社會不安定，這一點，在《飢餓遊戲》中，不論是史諾總統，或是第十三區的總統柯茵身上都看得見。**獨裁與民主都有優缺點，但每件事物本身都是一體兩面**，又誰能說哪個制度是完美的呢？

我們只能在歷史的經驗中，一次一次**總結並吸取教訓**，也因此像《飢餓遊戲》這樣的小說與電影才會一再出現，提醒我們，使我們省思。

參、延伸思考

同樣是架空的時代，同樣影射許多現實的政治與權力關係，**電影《末日列車》**中，有著與《飢餓遊戲》類似的主题概念。

¹⁶ 艾克頓爵士與他這句流傳百年的名言。取自：<http://www.ur-uk.com/images/2009/image005.jpg>

影片描述地球進入冰河時期，僅存的人類都躲到一台列車上，每節車廂都生產不同的東西，如種植作物、養殖等，以維持人類生命。

但這列車卻分為前後兩區。前區的人夜夜笙歌、奢華靡爛；後區的人只能辛苦工作，過著被壓榨的生活。當真相越來越清晰，後區的人們也越來越不甘被高壓統治，決定起來反抗。這簡直就像是《飢餓遊戲》中都城和各行政區的關係，都城就是前區，而十二個行政區就是後區。



17

這部電影和《飢餓遊戲》都是**掌權者實施高壓統治，剝奪人民的權利和自由，因此，為了自由，他們都起身反抗**，討伐獨裁，獲取自由。在這相似點中，驗證這類主題確實具有值得我們探討和關注之處。

回顧現實，在我們生活的臺灣，也曾經歷過不少值得我們關注與省思的社會運動，這些運動中，發起者認為自己的基本權利未受到政府的重視，因此起身反抗。其中由學生發起的**學生運動**，更令同樣身為學生的我們想了解更多，茲整理如下：

事件	年代	主張（口號）	備註
四六事件	1945 ~ 1950	1. 嚴懲肇事人員 2. 受傷同學由警局賠償醫藥費 3. 總局長登報道歉 4. 總局長公開向被害同學道歉 5. 登報保證以後不發生類似事情	警察取締學生單車雙載。學生到軍警包圍臺大及師大宿舍，警方逮捕當時學生運動的領袖。
保釣運動	1970	1. 反對美日私相授 2. 外抗強權，內爭主權	美國普林斯頓大學的臺灣留學生組成「保衛釣魚台行動委員會」。一方面抨擊美國與日本，另一方面也要求中華民國政府應力爭主權。大批臺灣留美學生在聯合國總部外面示威，高呼保衛釣魚台。

¹⁷ 《末日列車》電影海報。取自：<http://i.imgbox.com/3p1R38xr.jpg>

野百合學運 (3月學運,台北學運)	1990 ~ 1999	1. 解散國民大會 2. 廢除臨時條款 3. 召開國事會議 4. 政經改革時間表	中華民國政府遷臺以來規模最大的一次學生抗議行動，對臺灣的民主政治有相當程度的影響。時任總統的李登輝先生一方面依照對學生的承諾，召開國是會議，廢除《動員戡亂時期臨時條款》，並結束萬年國會的運作，臺灣的民主從此進入另一嶄新紀元。
野草莓學運	2008	提出修改或廢除集會遊行法	中國官員陳雲林訪台期間，有許多社團或公民個人欲對其直接表達政治意見；警方維安過當，侵害到抗議團體的人身自由、言論自由與集會遊行等公民權益，引起學生及公民團體抗議，呼籲相關人員道歉或下臺。
太陽花學運	2014	1. 逐條審查《兩岸服務貿易協議》 2. 退回服貿，捍衛民主	318 青年占領立法院事件。 聚集立法院外抗議的靜坐活動。



18



19

任何政策及行政命令的執行，都要從多方面來思考決定，身在民主國家，我們擁有能挺身表達意見的機會和管道，與《飢餓遊戲》中被牢牢控制、壓迫的人民比起來，確實幸福很多，也代表社會永遠都需要不斷的激蕩，以讓我們擁有更好的生活。

我們在課堂上學歷史、公民，都不該單純只接受片面的知識；在課外閱讀時，

¹⁸ 1990 年野百合學運。取自：

http://api.ning.com/files/UipyfCICajS0MwytmLsNUk7BVYUZc7bOxW57M*UzwXq*uSIL1tbOqngCeF7QB1hOkIrwCewYKw-6qcf7OgjULhU3*z96s6al/1435986309.jpg

¹⁹ 2014 年太陽花學運。取自：

<http://static.apple.nextmedia.com/images/apple-photos/apple/20140320/large/a1701a.gif>

也應該隨時由書中內容反思現實生活，這就是這次的報告帶給我們最大的啟示。



肆、參考資料

- 一、 HaggaiChang (2013)：真理使人得以自由。未出版。
<http://haggaichang.pixnet.net/blog/post/53285710>。
- 二、 林貴芬 (2007)：教育領導專題研究 權力與影響力。未出版。
<http://blog.xuite.net/kc6191/study/43020925>。
- 三、 Andy (2014)：柏拉圖：民主政治將走向獨裁的原因。未出版。
<http://wpt2011.blogspot.tw/2014/04/blog-post.html>。
- 四、 闕小豪 (2013)：《末日列車》別妄想當上帝。未出版。
<http://dinosaurs.pixnet.net/blog/post/40083205>。
- 五、 維基百科 (2015)：臺灣學生運動。未出版。<http://zh.wikipedia.org/wiki/臺灣學生運動>。
- 六、 公民行動 (2015)：【學運斷簡】臺灣學生運動 - 1994~2004。未出版。
<http://www.civilmedia.tw/archives/29836>。