# 电影《杀人游戏》观后感

来源：网络 作者：逝水流年 更新时间：2024-08-10

*第一篇：电影《杀人游戏》观后感电影《杀人游戏》观后感观看了《杀人游戏》以后，让我对心理健康教育有了更高的认识。作为正处于青春期过后的我们，在心理还不够成熟的阶段，正确的对待心理健康教育以及正确的去学习它很重要。在心理健康教育这堂课上我学到...*

**第一篇：电影《杀人游戏》观后感**

电影《杀人游戏》观后感

观看了《杀人游戏》以后，让我对心理健康教育有了更高的认识。作为正处于青春期过后的我们，在心理还不够成熟的阶段，正确的对待心理健康教育以及正确的去学习它很重要。在心理健康教育这堂课上我学到了很多新名词，比如：精神分裂、人格分裂……

《杀人游戏》里面总共11个人，：三口之家、过气的女明星和她的司机、旅店老板、警察和他的犯人、妓女、一对新婚夫妻。这11个人有一个共同点那就是都为5月10日生日，也就是胖子他自己。

由于儿童时的阴影致使患有人格分裂的胖子把自己假想成了这11个人，他在挣扎中希望自己一个一个地将那些自己不愿意成为的那些人一个一个地杀掉。就这样，他留下了那个妓女，他希望自己能够成为那个从良的妓女，然而，最后的挣扎中他却战败了妓女留下了三口之家的小男孩。

其中，我自己认为妓女应该是他母亲的化身，他希望自己记忆中的母亲能够从良。她应该是胖子人格中善的分支，后来又看了一遍才发现。在胖子的人格世界中，妓女人格作为虐待他的母亲形象的表征其实是代表了邪恶的，妓女人格也是恶的人格的一种。

在观看的过程中，我一直在猜测那个真正的凶手会是谁。我曾猜想过是那个旅店老板。尤其是在当我看到冰箱里有尸体的时候我更确定是他。看第二遍时才发现，由于他是那么的憎恨妓女，但最终他还是为了救妓女而被枪杀了。我感觉那应该是他爸爸的缩影，由于不务正业但有喜欢钱。而致使自己没钱去杀了原旅店老板，抢劫了他的店。这些都在他接受了女明星的贿赂，并在女明星死后偷了她的钱中很好的展现。

一直没有想到的是在妓女已经到了橘子园，过上了他想要的生活时却有一次人格分裂，留下了那个小男孩。小男孩是胖子的主人格，最后只剩那个小男孩，他是胖子产生人格分裂的童年的影射，所谓万恶开始的原罪的本我，所有其他10个分裂的人格都是由这个人格在童年受父母不良行为影响慢慢分裂产生出来的。因此在最后受母亲虐待产生的小男孩人格杀了代表他母亲人格的妓女，代表恶的假警察人格杀了代表他父亲人格的假老板，这说明在胖子的内心一直都没原谅他的父母。11个人齐聚旅店是由于小男孩吸引母亲注意来看他而被车撞伤所致。这场旅店连环谋杀案一开始就被小男孩预谋好了……

通过观看了《杀人游戏》这部电影。让我知道了，父母对孩子孩童时候的教育对孩子的一生影响是多么的重要，也让我知道了心理健康教育对我们青春期前后的孩子是多么的重要。

时间：2024-1-4学号：1231208姓名： 褚晓武

**第二篇：杀人游戏杀人技巧**

杀人游戏杀人技巧

平民秘籍

平民，就是知道信息最少的阶层。

平民秘笈第一条，就是认清自己的责任。投对票是平民唯一的责任。平民可以不说话，不分析，但是要有正确的判断。平民跳警，掩护警察等等，都是末节，只有投对票才是关键。怎样才算投对票？分两种情况:

1、验出了杀手，那么投对杀手就是投对票掩护了警察。

2、没验出杀手，那么不投警察和警察验过的平民，就是投对了票。

如何才能投对票？很简单，就是对局面有整体的正确判断。比如警察夜里究竟是验了杀手，还是验了平民，这是可以判断出来的。某个人是不是特殊身份，一般也可以试探出来。最难的地方是此人是警察还是杀手。有一个最简单的判断特殊身份的方式：话少，分析少，言之无物的，就是特殊身份。相反，处于焦点中的，如果不是很明显的对掐，一般都是平民。原因很简单，每个人都有表现的欲望，只有拿到了特殊身份的人，才会自然的收敛而用心的平民反而比较嚣张，又不怕死。什么人玩儿的时候用心，什么人是消遣，这个也可以根据平时的积累做出基本的判断。平民的思路按概率来说，平民是大家游戏中最常充当的脚色，当然也有例外，我们先说一下游戏中平民应该有的思路。首先要记住，平民是帮 警察玩的，有一种平民称为“匪伴侣”，没事找警玩，帮匪抗刀，这种平民就应该拉出去先j后杀，再j再杀。另外还有一个重要的原则，请保持你的风格，无论什么身份。有的人当平民就没压力，满嘴跑火车，逮谁咬谁，一有身份立刻不一样了。不轻易说话了，没事就说水民过，要不就说听警的。这样的人是最容易被发现的，玩得好的，很容易就看出来你有身份。每个人玩杀人都有自己的风格，有人就是不爱说话，每轮发言简洁明了的表明自己的观点就过，有人就是贫，一到他说话其他人可以先去打一圈麻将回来正好该下个人发言。。。无论你是什么风格，只要不违反游戏规定，不影响他人游戏，都是可以的，但是你在不同的身份的时候，请保持同一种风格。下面就是些凌乱的经验了，想到哪写到哪。大家原谅一下。

（1）关键词：表情。

开局之前观察别人的表情，这也是不论什么身份都应该做的，因为在第一轮信息极少的时候，你观察得到的信息很可能是决定性的。发牌的时候，开始游戏之前，是观察别人的最好时机（当然，游戏进行的过程中，表情无时无刻不在给你透露着信息，比如一个人被别人踩到的时候的表情，很多时候清晰地透露着他的身份），那么，什么样的表情有身份呢？《无间道》里梁朝伟的那个可爱的兄弟说：“谁要是做事不专心，又偷偷看你，他就是警察 ”没错，太精僻了，有身份的人最明显的特征就是这两个。第一，做事不专心，为了掩饰身份，他可能在装作听旁边的人说话，可能装作高谈阔论，但是他心里有事，而且他多少有些紧张，所以他不专心，他在做别的事情的时候心里在盘算着该杀谁或者该验谁，感觉敏锐一点的人一眼就能看出他的若有所思。第二，他在观察，作为一个有身份的人，他比平民更需要观察周围人的表情，但是他不敢明目张胆的观察，总是一边装做毫不在意，一边认真地观察周围人的表情。这样的人，很可能就是有身份。但是作为平民，你最大的困难是就算你能感觉一个人有身份，但你无法确认他是警察还是杀手。你只有记住这个人有身份，然后等到他发言的时候通过推理再做决定了。玩得多的感觉敏锐的人，能从细微的表情差别感觉这个人是警还是匪，但是这种感觉只能意会不能言传了，我描述不清楚，反正我的感觉，毕竟是好人，哪怕他也想掩饰身份，但是目光里没有太多畏惧，有正气。而杀手则更显得心虚。自己感觉一下吧。

（2）关键词：第一轮天亮了所有人睁眼，xp死了请留遗言。

第一轮假跳警风险很大的。咱们来好好说说第一轮的思路。第一轮通常是信息最少的，就算死的是警察，很多人也只会说第一轮没什么想法，听警的过。所以我们把第一轮单独提出来说一下。

首先是睁眼，睁眼的时候观察一下周围的人，注意两点，第一，有些人睁眼特别慢，作陶醉状，假装闭眼闭得特踏实，这种现象学名叫作此地无银，俗称装b，装b的人一般有身份。

第二，看有没有人坐姿和闭眼前有较明显变化的，当然这个需要闭眼前观察人表情的时候，顺便对坐姿留个印象。坐姿有较大变化的，通常都是因为坐起身去杀了人，或者去验了人的。因为作为水民，闭眼的时候一般都不会乱动，怕被周围的人听见动静误以为是杀手或者警察。所以，如果有坐姿变化明显的，你也许要留心，很有可能有身份。

然后就是听死者遗言了，如果死者跳警，一般可信度达80%，杀手几乎不会在第一轮玩出自杀，因为他们杀人的时候还没有任何信息，自杀没意义。水民死了假跳警，除了我这样丧心病狂的，也不多见，因为水民就算民出水有身份，也很可能踩的人是警。所以如果是死警，就好好听他的吧，死警的话不能掰，虽然前面我用这句话举过例子来说明没有绝对的定理，但是绝大多数情况下，这些定理还是很有道理的。死警验出人来或者没验出人给了内推，都尽量不要更改。因为第一局信息量少，乱投很可能投出警去。你有怀疑的对象，比如开局前神情诡异的，比如身边有动静的，比如前面掰死警票的，你可以提出来，但你发言的前提最好是“这一轮听死警的不跑票，另外再怀疑一下xx，希望警察下一轮注意一下”要是有人说你这样发言也算软掰，你完全不用理他们丫的，都不发言都说听警的过，警察还是没一点信息，下一轮还是只能凭猜测验人。只有激起矛盾，才能从中发现线索。如果死的是水民，那你应该开心，因为杀手第一轮杀错人了，无疑是把你和警察获胜的机率提高了。这时候你需要看你发言的位置，如果比较\*前，可以大胆的踩人，就算踩到警察也没太大的关系，尽量不要踩已经发过言没有发言机会的人，还是那句话，第一轮信息少，你的判断很可能出错，就算要踩人，起码给人家一个辩解的机会。然后不要忘了，死得不是警察，后面很有可能有警察出来发言的。但活着的警察，就需要你更小心的判断真伪了。仔细听发言吧。如果你发言靠后，那你可以多听很多发言，得到较多的信息，这个时候你需要把所有的信息综合起来考虑一下，然后在表明自己的观点了。

三种身份的一些小技巧

警察：

1、一般来说警察是不会放弃同伴，2、、若两个警察坐的较近，可以验身左右两的任一个，如是平民，推死下一个，按概率来说一般不会这么巧，一片都没杀。若三个警察坐一边，可以验玩家中的一个，避免杀手杀人后连续跳警，位置言论对警察不利。

3、作为警察，在没有任何确定条件，同伴又没有被指任的前提下，投票方向不一定很统一，以便隐藏自己身份。

4、确认的杀手，指认的人，最好要验证，以防杀手互丢。

杀手

1、杀手在游戏中属强势。因为他们可以夜间杀人，白天推死人。杀手容易放弃同伴。杀手可以跳假警，装水民，出卖同伴。

1、杀手杀对自己杀方说话地理位置有利的人，以便被真或假警点出后辩解并有同伴支持。

2、杀手杀喜欢验证自己的人。

3、如出现明警，以杀明警为先。但不排除使用嫁祸法。

4、游戏中还可杀说话让警察起疑的玩家，造成同杀同验。

5、杀手自杀，保杀手同伴好身份。

6、强烈鄙视第一轮总是先杀会玩的玩家。

平民

1、在游戏中没有任何特权，所以只有靠自己的分析判断协助警察找出杀手。

2、成功的平民就是指认出杀手，帮警察挡枪的玩家。

3、鄙视游戏中总说“过”和“我是平民”。

一般来说平民应该相信第一个跳警的人，只有警察验对人后，位置靠前的警才会跳警为避免其它同伴被不幸投死。一警拼一杀。被指出的杀必有同伴分票。如反咬第一个跳警的，第一个警察身份更加成立.第一夜被杀的玩家

警察：死警，验对杀。用肯定的语气，说明杀手身份。验错了，可说明验对的平民身份，推一至二个不是警察一边的玩家。（语气一定要坚决，不要让人误让是平民跳假警。）

平民：

说明自己是平民身份，可指认一个位置靠后的玩家。

跳假警。同样可指认位置靠后的玩家，或最有可能杀自己的玩家。

跳假警，若指到不是警察一边的，警察大可顺势跟假警。

若指到杀手，必有杀手同伴跳假警分票，警察也可跳警说明自己验证过程，带领平民投死第一杀。这样一警换二杀。

若不幸指到警察。警察说明自己验证对象身份，或者说明死者是水民，给自己分票，下面警同伴自然也会分票。被假死警咬到的警察表激动，被咬不一定会死的，具体一句二句也不清，跟实际情况有关。不过死人跳假警口气最好不要太坚决。

PS：作为平民，游戏中话可以乱说，在搞不清身份的情况下，票不可以乱投。

我不赞成杀手第一轮玩自杀，虽然可保同伴，但我觉得成功率不高，还有死平民跳警时最好不要用保一推一法，会误导的。中级玩家应注意的几点（警察篇）

警察篇

１.当警察是一件很辛苦的事情，第一把验人，验出的人一定要推，第一把怎样验人呢？第一把没有发言，天黑后就要睁眼眼验人，我一般有这几种验人的方法，２个警察中间的人必验，抬头闭眼或闭眼姿势有问题的必验，最早闭眼的必验，最晚闭眼的必验，没警察的地方的人必验 这里面是有先后顺序的，如果２个警察中间的人不验，那么这个警察都很可能死！抬头闭眼的人一般有身份，睁眼方便杀人，所以必验，最早闭眼的人一般有身份，早早闭眼等待游戏开始，所以必验，最晚闭眼的有可能是相面派高手正在找警察，所以必验，没警察的地方不见得没匪徒，所以必验！按我说的这几种规律，一般情况下能在第一把验出人，如果验的人是水民，那就首先内推此水民２边的为内推对象，内推对象一般都是在警察左右，如果那被验的水民聪明的话，一般能帮警察挡一刀

２.第一把没验出人死后内推对象不宜点的太多，以３警３匪为例，Ａ为内推对象，又点了Ｃ，Ｄ２人不是警察一头的，如果这３人都不对，那么一共１２人，你等于帮匪徒排除了３个可疑对象，另外３个匪徒+上你这个警察，３+３+１＝７，匪徒找警察更容易了，他们已经排除了大于５０％的人，那么很简单就可以从另外４人里找到另外的警察，你输的可能性太大！

３.验出人来谁第一个去跳警，我见过许多警察验出人憋不住，先跳，很简单，按位置说，应该是最后沉底的警察去跳，如果第一个警察跳了，匪徒会什么真话都不说，你可以让验出的匪徒后边的警察去跳，注意此匪徒发言，他踩谁或是说的什么，也许会找到下的要去验的目标

４.如果老手多的房间，一定要在身后没有警察的时候跳出来，因为自己如果不发言，身后的匪徒或晕水民很可能把警察踩出去，就算没验出来也要跳！

５.第一把发言是最重要的，其实只有在第一把发言，才能找到你的线索，所以永远记住第一把的发言

６.第一把一定注意观察每人的表情，也是重要线索之一

７.第一个假跳警的人和起来死砸的人必推，如果你想鸡下来，想着反正没踩着同伙，推就推了，那你大错特错，很简单，高手过招，其实第一把最关键，如果警察没验出人来，而匪徒假跳把贫民推出去，那么下把去杀一个警察，对警察是非常不利的，第一个假跳警的人不管是什么，应当首推，而再砸的人其实更有问题，他应该是有目的的，所以也可首推！

８.作为警察，不要跟着任何人发言走，你的逻辑不能被别人的话左右，轻信任何话都能造成你的失礼，因为高手一般都是很有逻辑很有煽动性的人，如果你晕着和匪徒的逻辑走，那你就会被活活玩死！

９.警同伴必须要保，不要去包装任何人当警察，切记，包装别人是警察的人在高手眼力跟头上顶着警灯裸奔一样！

１０.其实老是句句不说话，说过跟自杀没什么两样

１１.时时刻刻把自己警察身份忘了，把自己当水民

１２.警察一定要心齐，一定要投票，我见过许多不投票而被杀的警察，另外，切忌在投票时左右乱看，很容易暴露身份

---------中级匪徒教程-(匪徒必胜)[鼓掌]-----------1.抓牌,看到自己是匪徒的时候,千万不要面红,耳红,或早闭眼,或紧张,四处寻觅,这是大忌,因为你的任何表情会被相面派的高手看穿

2.确认自己是匪徒的时候,你就可以忘了你的匪徒身份,你必须时时刻刻谨记自己是警察!记住,你是警察.你就是警察,在这个游戏中,杀手是公敌,警察得民心,而被推出去的,只会是杀手和水民,只有警察才不会被推出去,在心理上承认自己是杀手的人,没玩就已经先输一半!所以,你,告诉自己,你是警察！！！！

3.第一把杀谁,老手应沉底,第一个匪徒前一位的玩家可杀,为什么?假设1号为死者,2号为一匪徒,15号为另一匪徒,那么,如果1号是警察死警,那么第2个发言就拜票的话是很容易将死警的话拜飞,最后沉底匪徒在一砸,效果最好!如果1号是水民.那么2号起来跳警砸另一任何人,水民也会晕,所以这种位置最好!

4.捍跳,切记,人数最多的是水民,而平民是闭眼玩,谁也不知道谁是警察,谁是匪徒,如果把身份颠倒,凭什么匪徒不能是警察这是个发言的游戏,谁是谁非只有警察和匪徒知道,平民只能听,那么,如果匪徒都跳出来说自己是警察,那么,平民怎么想???难道匪徒就要必须死吗???所以说,匪徒也可以成为警察,所有匪徒记住,你是真真正正的警察!在夜里杀人的时候,要和警察一样,有内推对象,内推对象可以定为新手或老手,新手不会说话,给自己辩不了,老手说话没人信,推出任何一人,都是为匪徒多一刀杀人的机会!但还有一点,就是匪徒和警察不一样的地方,警察光明正大,心齐,匪徒总心虚,所以,匪徒一定要一条心!你就当自己是警察了,不行吗?都是闭眼的,谁知道你是匪徒?想想三十六计的反客为主,乘隙插足，扼其主机，渐之进也,领悟了这句话,从心理上就战胜的了警察!在投票时候,更要义不容辞的一起坚决投票,匪徒当中只要有1个人自私,想隐藏自己,那么,就会造成全盘竭输,你能藏的住吗???

5.什么时候可以隐藏下来,当前面匪徒捍跳,已经引出所有警察的时候,最后一个匪徒可以在适当的时候保留下来,前提是,前面同伙的话没有得到任何一个水民的信任的时候,最后的匪徒看到大势已去,警察到齐的时候,可以坚决的鸡下来,一刀一警察,但如果前面的同伙的话已经取得1-2个水民以上信任的时候,不要怕死,与大家同归余尽!我曾听过一玩家说过,警察一条心,那么,匪徒也一条心

6.什么时候不适宜捍跳,死所杀的是死警的情况下,不要捍跳,因为不管什么,死警的话是最难拜的,死者为大,切记,如果杀的第一刀是警察,千万不要捍跳,因为你的刀比警察快!

7.建议熟悉各种实战计策去迷惑警察,这样你会很强大!

8.在最后一把的时候,最怕死的一定是警察,最不怕死的是水民,这是常理

9.心理素质很重要,现在很留心劝降,不管对方说的天花乱坠,你不用认匪.10.其实匪徒的技巧最关键的还是心理,最忌讳的就是心理素质和在被推的时候说自己是平民.在这个游戏中,只有警察才不能被推,你既然说你是平民,那么所有平民都会认为你即是平民,死就死了,不防碍大局,就算不想投你都会去投你,如果你说自己辩的好,说自己是警察的话,那么,至少会在你后边警察会自然暴露身份来砸死你,那么你的命换来2个警察的身份,何乐而不为呢?

11.只有警察才能拜警察的票,此人可杀!

12.抱匪徒大腿的人可杀!很可能是警察

13.暗砸票的人可杀,很可能是暗警

14.警察点的水民中很可能有警察,一定注意

15.明警必杀!明警点谁死谁死,焉有不杀之理,我见过很多自认为高手的,去杀暗警,那么,同伙被点中的话,连辩解的机会都没有,所以,明警必杀!不要玩火,会玩死自己

16.杀人顺序,假如有3个已经确定警察身份的人,应先杀匪徒身边的警察,先杀对自己威胁大的,先杀老玩家,后杀新手,后杀不爱验自己的人.一定要想好杀人顺序,顺序很重要!

17.建议第一把去杀新手,因为新手一般都说实话,他说验的谁,不会错,基本可以排除,如果杀老手,他上来会胡说八道来迷惑你,所以切记

18.新人,女人的话会很得水民的信任,所有第一个捍跳的以这两种人为最佳

最终总结,心理素质是匪徒第一大难关,过得此关,战无不胜!

**第三篇：杀人游戏有感**

“杀人游戏”有感

------经济1102B班

王任飞

2011030370310

杀人游戏源自美国硅谷，最早是一个面试的测试题目，他考察的是参与者的语言表达、逻辑判断、察言观色等等各项的综合能力。

下面我会用简单的话语来简单讲解一下这些能力在游戏中各自发挥的重要作用。

语言表达能力：做杀手要善于用一些诱惑性的语言去在一帮水民当中让真正的警察露处破绽，这是语言中诱导的能力。警察的话语中既要表达自己的观点引导水民们去推出该推的杀手，同时又要保护自己不暴露身份，当然在大局一定的时候，一定要勇敢的站出了，露出迷人的一笑，说：“对不起我是卧底！”。而水民发言的目的既要混淆视听保护真正的警察，而且还得展示身份，让警察知道。在这短短过程中，你必须把自己的语言组织好，清晰的表达出来，这有多难呀，所以这是一个很好的对自己的语言训练游戏。在课堂上我们是两组一共十人组成的游戏小组。通过玩杀人游戏，我能很清楚的看清或者听清谁在这个队伍中的表达能力最好。我想，在现实生活当中，杀人游戏为团队或者企业所用，一定能成为既娱乐大众，又能在今后分工合作的时候给组织者提供组员重要能力信息的有力工具。

第二个是逻辑判断能力：每个人的说话都是有倾向性的，如果这个游戏可以慢慢玩，你把每个人的话都记录下来，前后比较，很快你就很容易知道每个人的角色，可是这个游戏不可能给你这个时间，对一堆人说过的话的前后逻辑判断，最快的断定他们的角色，并且不断的修改自己的判断，这是一项思维的体操。还有就是杀手第一次在毫无判断能力的时候的杀人，第一次总是有倾向性的，一旦掌握了这个心理做出正确的判断的概率就会很大。在这次的游戏过程当中，我亲身

感受到什么叫做“一头雾水”的感觉，因为在游戏进行当中，大家都各持己见，大量的信息待我去处理，我很容易就被高的晕头转向，最后只能凭借最初的印象和自己略微自信的猜想去判断。我想，杀人游戏绝对是一个能够锻炼智慧的好工具因为这里面涵盖了太多的内容比如说 心理学、逻辑学的最好的实践。

最后你还需要有察言观色的能力，这个很重要，是作为判断依据的重要参考。我们常说做贼心虚，但是贼往往会掩饰，每一个人在做一件事情的时候，他即使再掩饰也会露出破绽，无论时他在闭眼的时候还是听别人发言的时候，你仔细的看这个最简单的。我不相信一个杀人的主使者在杀了一个人之后，还会敢于第一时间特无辜特纯洁的去注视死者的眼睛，如果你常这样做，而又没有让别人看出异样，那你圆满了（you win）。

总之，“杀人游戏”能锻炼人的观察能力、逻辑能力、想象力、判断力、口才、表述能力、心理素质及表演能力；能培养团队精神、活跃团体气氛、增进团队成员的感情交流、提高凝聚力；提高人的语言表达能力，提高人的判断能力，相当于一场激烈的辩论会；交识朋友，可以和各种职业、各种类型的人结交朋友，通过游戏了解对方的性格特点并借助游戏中的交流加深彼此间的了解。

相信在今后的几年中，“杀人游戏”会越来越受到社会的关注。虽然，类似的游戏还有很多，比如说比较成功的三国杀。但是我相信，凭借“杀人游戏”淳朴的游戏规则会更多的吸引玩家的目光。

**第四篇：企业“杀人游戏”**

企业“杀人游戏”

有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有争斗。天黑了，杀手趁机出动„„

凶案现场

场景一：黑幕袭来

办公室里，赵董事长正在大发雷霆，地上散落着扔掉的文件，黄总工程师硬着头皮僵在那里，门外的刘秘书战战兢兢守着，生怕暴风雨降到自己头上来。

就在黄总糊里糊涂，还在琢磨着发生了什么大事时，赵董事长指着地上的文件发话了：“你看看这些数据，这可是我们A号产品的技术秘密，是公司未来的希望，怎么都跑到竞争对手天成公司去了？这些只有你们研发部知道，你应该清楚泄密的后果的！”

黄总意识到了问题的严重性，在大脑里迅即开始搜索可疑人员，迟疑了一会说：“这些数据是只有我们研发部知道，但真正知道全部数据的必须是主管级，你看在苏、张和王三人中谁对你最不满，嫌疑最大？”

赵董事长一听就火了，拍着桌子说：“一定就是那个老苏，没给他总工程师当，他就成天发牢骚，看样子这次是存心报复了„„”

黄总没想到董事长这么快就作出了判断，而且反应如此激烈，于是立即把自己的推理条理清晰地讲出来：“我也觉得可能是他。第一，他从原来国企辞职时，你是答应安排他当总工程师的，但现在却只是一个小小的主管一直心存不满。第二，他自恃技术掌握在自己手中，公司不敢轻易解雇他。第三，他有这样的前科，以前在国企的时候就经常帮你们私企改进技术赚外快，现在还秉性不改。第四，他是重点负责该产品的主管，第五„„”

赵董事长已经很不耐烦了，摇了摇手说：“好了好了，你去处理吧„„”

场景二：老苏出局

老苏站在公司门口，拿着离职单，欲哭无泪！

那天，黄总找他到办公室谈话，他本不想买他的账，但还没两分钟，黄总又来一个电话，语气相当强硬。等他到了黄总办公室，还没容他坐下，黄总就摆了摆手说：“不必了，你到财务室去结账吧！” 老苏震惊了，他心里想不通的是，以总工职位，数倍工资的诱惑下跳槽过来，满以为能大展身手，自己现在不仅被打入冷宫，怎么连个主管的位子还不保？

而后面黄总的话更让他怒不可遏。

黄总不温不火地说：“公司A号产品的技术数据已经外泄到竞争对手那去了，你是知道自己身份的。虽然你平时发发牢骚，不买我的账，我们都不怪你，但这次董事长是下了决心的，不过念及是他亲自请你来公司的，不想把事闹大，传扬开去！你好自为之吧！”

老苏忍无可忍，径直走向董事长办公室，却发现门紧锁着。黄总尾随而来，并严肃地正告他：相见不如不见，董事长这次都没有跟你计较，你别到时候嚷嚷开，让自己以后连在这个行业里立足的机会都没有。

老苏又气又急，徒叹奈何！找不到赵董事长，他也不敢和黄总嚷，因为黄总善辩是出了名的，黑的能说成白的，死的能说成活的，万一没吵过，反倒让业内人都以为是自己出卖公司机密，那就更划不来了。

更可气的是，老苏知道了泄密者，但却没有了申诉的机会„„

场景三：游戏还在继续„„

事情的发展似乎证实了老苏的“杀手”角色。因为不久老苏就被那家竞争对手聘用，研发数据也没有继续泄露的迹象。

就在A产品上市，赵董事长踌躇满志时，一场更大的危机袭来，游戏继续进行。

那天，赵董事长准备在黄总的陪同下和一家大客户签约，合同文本都拟好就绪。这单合同足以支撑公司半年的盈利，研发投入也可以因此收回大半，所以赵董事长不得不亲自出马，以示重视。但就在他们上车的刹那，对方通知已经和主要竞争对手天成公司签好合同。

天上地下，转瞬之间。而且这还是只是个序曲„„

后来，每逢大订单到了关键时刻，就被天成公司截留，而自己如果仅靠着小订单，根本不可能短期内收回研发投入，企业效益不断滑坡。赵董事长怀疑企业依然有“内鬼”存在，要求黄总尽速查处，黄总也依律查处了几个业务骨干和研发骨干，但似乎仍然止不住订单流失势头。

大结局：

不久黄总以管治不力为由向赵董事长辞职，企业也由于资不抵债，被迫破产。而戏剧性的是，随后黄总却成了天成公司的实际控制人。

角色：身份决定心态

上述案情是我朋友老苏的亲身经历，这是一起典型的企业“杀人游戏”。而身为局中之人，他却不知道身份是什么，游戏规则是什么，冤乎枉哉被人杀掉清除出场，实属正常。

“杀人游戏”最早源于美国硅谷各大公司的培训课程，通过游戏的方式培养逻辑能力、分辨能力和判断能力，然后推出团队中与大家设定的目标不一致的人。它之所以在白领、企业中流行，是因为其反映了自身的真实生活经历。在游戏中，每个人都有一个身份，要平衡自己与整个游戏之中的关系而辩论。这如同企业管理中，每个员工代表部门或派系。每个人的立场都是不一样的，但实际上，大部分员工的立场和心态都是类似的，每到投票的时候，人就会分为几个阵线。

而本案中的老苏就是这样的心态，不同的是他获得了一般平民所不具备的场外信息——无意中听到了黄总窃取公司机密卖给竞争对手的情况。

虽然他在第一时间里，就想把这件事情告诉赵董事长。但一想到告黄总密的后果，老苏的心里就犹豫不决：一来他没有这种“告密”的习惯，这种行为不是他的做人原则所允许的。二来万一他告密的事情让别人知道了的话，那别人又会如何评价他。三来他知道现在黄总把赵董事长哄得团团转，两人好得合穿一条裤子，自己在这种情况下说出这件事来，赵董事长未必肯信。

如果他首先站出来指认黄总，也许会被黄总反咬一口，提前出局，所以他从自保的角度希望在不冒犯黄总的情况下留在公司中。

杀手：以他为主，引火烧人

心态：杀手掌握的信息应该是最多的，因为除了同伴，都算得上是敌人，在没有杀掉警察之前，杀谁都一样。而如果其中存在特别有分析能力的平民（或警察），杀手的策略是，要么争取这位聪明者的信任，从上而下获得成功；要么先引导大多数平民把这个聪明者公投出去，以消除威胁。

所以很多杀手会偏向于分析其他人，“以他为主”，将矛头引向同伴之外的任何人。而且因为杀谁都一样，他会更多的选择“见风使舵”，轻易不会保护谁，即使是同伴，也常常选择“丢车保帅”的策略。

在本案中，黄总算得上一个称职的杀手。他在泄密事情败露后，“以他为主”，明智地提出了三个杀手候选人供赵董事长选择，巧妙的排除了自己。并在其中安排了老苏这样一个自己希望除掉，而且极有可能刺激赵董事长神经的人物。

而当赵董事长凭个人恩怨匆匆判断老苏是杀手时，他又不失时机地予以赞同，加以论证，使老苏的冤杀成了定局。

相比之下，老苏却忽略了一个基本的规则——在杀掉警察之前，杀手是不会罢手的，而对杀手威胁最大的平民肯定首当其冲。

事实上，当老苏发现黄总泄密的那一刻起，就应该知道“自保”是不可能的。因为纸包不住火，企业迟早会知道出了“内鬼”，那么最短的时间内找出这个内鬼就是企业肯定要做的事情。而一旦企业出现了内鬼，就会人人自危，每个人都难免成为嫌疑对象，而“凶手”为了保护自己，冤杀平民是必须要做的事情。另外，老苏也是所有的平民中最懂技术的，是一直不买黄总账的平民，那么只有选择将他踢出局。

警察：中间路线，公平判断

心态：警察掌握的信息比杀手还要多，杀手只知道伙伴，再去找出警察并杀掉，而警察还可以每轮证实一个人的身份，因此越到最后，验证了的人数越多时，警察的目标就会越明显。但比起杀手直接暗杀人，警察却必须通过引导平民去公投才能实现，因此必须避免冤杀平民，减少支持自己的力量。

所以，作为警察的心态是，既要保护自己，避免暴露身份而被杀掉，又要说服平民相信自己，尽量引导平民去投杀手的票，而不要冤杀平民。例如当大家都把矛头指向一个已经验过的平民时，警察的选

择就很重要。警察的发言，自然而然流露出第三方的心态，例如会分析谁谁可能是杀手，谁谁可能不是杀手。

在本案中，作为所有者，找出杀手是赵董事长的天职，但他却放弃了警察所需要的手段和权利，完全是一个失职的警察，最终只能被杀掉。

首先，他放弃了引导平民找出杀手的权利。他只是凭直觉确定“杀手”，并利用警察的职权使其强行出局，并没有展开充分的调查分析，也没有其他平民的证据佐证，就根据以往的经验匆匆做出了决定。而在杀人游戏中，经验往往最有可能误导自己。

其次，他没有以平和的第三方视角公正地看待其他人，先入为主地确定了对黄总的信任，将自己的警察职权授予了他，同时又主观地认定老苏的杀手身份，错杀了平民。事实上，除了赵董事长天然的警察身份外，黄总并非股东，也不是所有者，与老苏一样只是职业经理人的身份，从逻辑上看应该一视同仁的。

第三，没有给当事人以“遗言”的机会，丧失了最后“验证杀手”的可能。游戏中前几位的“死者”还有权力提供一些证据指控凶手——那怕他的指证与怀疑是错误的，至少他有一个辩解的机会。而现实中赵董事长根本就没给老苏这个机会，这使老苏被“冤杀”得没有任何价值。

平民：以我为主，明哲保身

心态：由于没有特定的目标，大多数平民都想留下来慢慢玩，再加上没有额外的信息，他们也往往显得无知，关注的是自己的利益，只要自己不被公投出去，就达到目的了。

所以，他们的表现是，大都从自己的角度去分析、辩白，例如因为什么什么原因，我不是杀手。而相对较少去主动分析谁是杀手，谁不是杀手。

法则：寻找同盟者

在企业中，事实上是在人类社会所有的组织中，每天都在上演着杀人游戏。当然，并非都那么血腥和鲜明的功利。但是，游戏之中的角色心态却是完全一致的。

平民员工：谁会被列入裁员名单？

平民的数量在游戏中总是占多数，如果不能产生一两个观察能力很强的平民，其他的平民是很容易被误导的，所以拉拢有影响力的平民成为了所有警察或杀手获胜的手段。

在企业内部，普通员工都是大多数，而当员工中间产生了有领导能力的人，企业高层就会思考对策：你是希望通过引导庸才员工的权利来扼杀这位领导者，减少竞争对手；还是通过拉拢这位领导者而达到加强管理，提升效益的目的。不同的决策在很大程度上取决于企业高层的角色定位。

企业最常见的杀人游戏是裁员，主因通常是业绩不佳。这时，谁不利于业绩的改善，谁就会被认定为“杀手”，而被“公投”出去。这一过程中，杀人游戏中的最基本法则“寻找同盟者”就成为一个人能否胜出的关键，谁会出局，谁又会在激烈的竞争中生存下来，起决定作用的就是一个人在公众中的影响。

其中最有影响力的人和最不受人注意的人，都会被列到“死者”的名单上。后者是毫无疑问要出局的，因为不符合被拉拢为同盟者的要求。而前者则要取决于企业高层的组织博弈。如果企业担心一个人的影响而伤害到系统的稳定性，那么较有影响力的员工就有可能被清除，常见的说法是“功高震主”或“树大招风”。但更常见的是，较有影响力的员工会在这一轮游戏中脱颖而出，毕竟企业无时无刻不在寻求更优秀者的加盟。

企业家：被杀手包围的警察

企业家们看上去风光无限、前呼后拥，而事实上环绕在他身边的杀手要远远多于同盟的平民和警察，因此他的寻找同盟者之路更为艰难，也更为关键。

英特尔公司前CEO安德鲁·葛洛夫一语道破了企业家内心中最大的隐患：“企业繁荣中，孕育着毁灭自身的种子，你越是成功，垂涎三尺的人就越多，他们一块块地窃取你的生意，直到最后一无所余。”

所以葛洛夫认为：只有偏执狂才能生存。他整天忧心忡忡，担心产品，担心员工，担心竞争，这些大都是包围在他身边的疯狂杀手，任何一个都不敢掉以轻心，更何况还要从中寻找出支持自己的同盟者。

企业要生存，要发展，就必须要求企业家在一团乱麻的市场中清晰地研判出未来的趋势。这是企业战略方面的考量，如果这一步走错，企业也就不复存在。

所以企业家每天要在大量的项目里冲浪，瞧瞧这个，看看那个，琢磨琢磨这个，考虑考虑那个，到底上哪一个项目呢？感觉好像上哪一个项目都是找死，可如果不上项目的话，却又是分明在等死。

与游戏中的法官有准确的提示不同，企业家不是无所不知的预言家，他们也缺乏明确的方向，研判错误的时候多，正确的时候少，因为预示着发展方向的征兆不计其数，但我们却只有一个未来。虽然如此，但企业家无论是研判得准确与否，都得蹲在他的老板台上把他的活干好。

作为天然的警察，企业家最大的失败就是选错了同盟——用错了人，上错了项目，诸如赵董事长错误地信任了黄总，从此彻底地丧失了机会。正是这种无休无止的游戏进程生生的将企业家逼成了“偏执狂”。

职业经理人：最会寻找同盟的潜伏杀手

大多数职业经理人的成长和崛起靠的就是不断寻找同盟者的过程。但与企业家不同的是，由于缺乏归属感，他们也是最容易转变的潜伏杀手，或者说，他们崛起的过程有着浓厚的杀手痕迹。

对上，特别是在企业家采取战略决策之前，一批企业精英就会蠢蠢欲动，他们从各个角度包抄了企业家，为自己的项目或是能力进行游说——在这场游戏中，这些人多半都是杀手的候选人，但此时他们正努力证明自己是一个合格的好警察，一旦角色被定位于警察的企业家硬着头皮敲定了一个项目或是方案，其主持者立即获得了暂时的警察身份，然后他就开始了“杀人”。

项目也好方案也罢，都意味着对原有的组织体系的一次冲击，冲击的大小不论，但洗牌的性质不变。对下，随着企业战略的调整或制定，对团队的要求也越发的明晰，哪一个人更符合企业的方向同时也更适应于团队？这时候员工们开始骚动起来，一如围坐于圆桌四周的游戏者，开始向大家证明自己的能力与适应程度——这期间他们的影响力决定了一切。不见得你优秀就会成为团队的一员，也不见得你默不做声就能逃过一劫。

幸存者：过滤不稳定人性

游戏玩得好，企业就会避过风险，直抵市场的制高点。游戏玩得不好，就会进入下一轮的洗牌过程中，只要企业能够在资源耗尽之前成功地完成游戏进程，将不利于企业发展的“杀手”清除出局，就不能说是失败。

对于担负着将杀手揪出的警察之职的企业家而言，凭感觉判断来清除杀手是最不可靠的手段。墨菲定律说：一旦你将一个无名小卒踢出你们的团队，他马上就会在对手那里大放异彩。太多的企业都吃过这种亏，错将最优秀的员工误认为杀手清洗掉，以至于后悔莫及。

避免企业内部冲突的最好良方是最精密的业务流程，这恰恰是国内企业最缺乏认识的。国内企业更多的时候求助于人治的手段，管理者丝毫也不怀疑自己的智慧与英明。但是，智慧与思想由于无法量化，注定了它无法像自然科学那样以教科书的方式传承，慧眼识人的智者任何时候都是少数。所以，专业化与精密的企业内部分工才成为目前企业管理发展的态势。

这样做的目的是过滤掉不稳定的人性，以规范的业务流程匡定每一个员工的职责，避免员工与员工之间的工作重叠区域，减少团队磨合，不管你是杀手还是平民，你只要负责将你自己的那份工作做好就OK！

一句话，不玩了，企业不玩杀人游戏了！

**第五篇：电影饥饿游戏观后感**

电影《饥饿游戏》观后感

一个偶然的机会被朋友拖去电影院看电影，纯属是玩的精疲力尽的傍晚的无聊之作，漫无目的的来打发时间。惊喜往往出现在不经意之间，电影开始不久我就被里边的故事情节所深深的吸引，惊险刺激的故事情节、赤裸暴露的人类本性、至死不渝的高尚爱情让我铭记着这部电影的名字《饥饿游戏》。谢谢朋友的强拉硬拽与无聊时的娱乐方式，让我不虚此行。

看完电影，让人很难不爱上勇敢无畏、富于智谋的女主角katniss以及她的沉着冷静。观有所想、思有所得是我们在人生路上不断进步的必备手段。这部影片带给了我思考与感悟主要有一下三点。

1、人是自然界造物史上的奇迹，但同时人也属于动物范畴，找到赖以生存的土壤、空气、食物等物质是所有动物的天性。影片中的人因为饥饿难耐而向政府领取食物，领取食物的次数越多被抽中参加饥饿游戏的概率就越大。人们在明知参加游戏就意味着死亡、意味着生命终结的情况下还是抵挡不住政府低廉的食物来延续自己已卑微脆弱的生命，这无疑展现了争取生存环境是人类的天性，哪怕是满地荆棘也在所不辞。我们从小拼命的学习、考试、努力的工作、争取更高的待遇、努力改善自己的生活环境又何尝反应不是这个

道理呢。

2、人是群体性动物，社会是群体的社会，脱离了群体的个体人是无法生存下去的。团结就是力量、众人捡柴火焰高的道理在影片中显露的淋漓尽致。影片中几个游戏刚开始，24个参赛者就组成了几个小团体相互展开厮杀，一个人的力量势单力薄，落单的总是最先被杀戮的恶魔抹去的那个。女主角在游戏过程中得到了不同人的各种各样的帮助才得以逢凶化吉，成为最后的胜利者，她团结、相信自己身边的朋友，互帮互助，彼此做对方的眼睛、背靠背使自己的视野360度无死角，随时察觉周围危机四伏的环境。拧丝成绳而坚不可摧。我们在平时生活、工作、学习时，无时不刻的置身形形色色、大小不同的团体里，所以我们要学会团结身边的人，有团队意识、团结意识，事情才做的好，人生的作品才能叫做卓越。

3、每个人都有自己的发光点，都有一技之长，不管你已发觉还是从不知晓。在工作中，搏的是一技之长、拼的是刃之利剑。影片中参加游戏的选手都有一技之长，有力大如牛的，有箭术高超的，有善于伪装的，事实证明，一技之长能使你在残酷的、毫无慈悲的恶虐环境中生存。工作的舞台上，我们应该扬己所长、补己所短，在自己的领域发光发热求生存，带给自己、身边的人巨大利好，做自己领域的专家。

现实生活是电影《饥饿游戏》的现实版，电影不但没有抑制为了求得自己的生存空间而相互厮杀的动物天性，反而将其赤裸的暴露在人们面前，使人的缺点完全暴露，完美的展现了现实社会，带给人们思考与感悟，如果我们的未来也是如此残酷，我们改如何对待？

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找