
Distopia e Alegoria de Nosso Tempo: Explorando Jogos Vorazes¹

João SILVA²

Thiago FALCÃO³

Universidade Federal do Maranhão, MA

RESUMO

O presente artigo pretende trazer uma análise da trilogia “Jogos Vorazes” (*The Hunger Games*, 2008-2010) da autora Suzanne Collins, a partir do conceito de “Necropolítica” (2018), desenvolvido pelo autor Achille Mbembe e levantar uma discussão de como os corpos dos habitantes de Panem (país fictício da obra) são controlados pelos poderes políticos, sociais e econômicos exercidos pela Capital, que decide quem deve viver ou morrer. Além disso, o artigo busca mostrar que por meio da ficção, é possível encontrar construções do real.

PALAVRAS-CHAVE: Distopia; Jogos Vorazes; Literatura; Necropolítica.

INTRODUÇÃO

Por mais que uma obra seja de ficção, ela carrega consigo traços do real – alusões às condições do cotidiano e ao contexto sociocultural no qual ela foi criada. Uma história pode não ser verídica, mas ela possui um potencial alegórico de representação – ainda que vaga – de elementos do mundo. “(...) toda palavra ou toda história refere-se ao nosso universo e só pode ser compreendida como referência a eles e às nossas categorias de compreensão do mundo” (REUTER, 2002, p.18). O leitor quando em contato com a obra usa a narrativa para entender melhor o que acontece ao seu redor, levando-o a compreender aspectos do passado, presente e futuro, independente da história que está sendo contada. O sentido de uma obra é, assim, construído a partir dessa interação, onde obra e leitor emprestam-se elementos para a construção de uma interpretação idiossincrática de seu conteúdo (BARTHES, 1968)

Este artigo se debruça sobre a saga Jogos Vorazes (2008), de Suzanne Collins. Dividida em três volumes – Jogos Vorazes (*The Hunger Games*, 2008), Em Chamas

¹ Trabalho apresentado no IJ-DT8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante do Curso de Jornalismo da UFMA, e-mail: joaomarcos.santos2010@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, e-mail: thfalcao@gmail.com

(*Catching Fire*, 2009) e *A Esperança* (*Mockingjay*, 2010) e de acordo com o portal Metrôpoles, traduzida para mais de 50 idiomas. Os livros são um romance distópico e pós-apocalíptico, no qual conta a história de uma versão diferente dos Estados Unidos, chamado Panem, dividido em 12 distritos, controlado por uma Capital que promove todos os anos o Jogos Vorazes: um *reality show* em que são colocados dois jovens de cada distrito – um de cada sexo – entre 12 e 18 anos para lutar por suas vidas, sendo que dentre eles somente um sai vencedor.

Para o artigo foram escolhidos os livros para análise, apesar de existirem quatro filmes homônimos: *Jogos Vorazes* (2012), *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013), *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1* (2014) e *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 2* (2015), que juntos, segundo o site Omelete, faturaram US\$ 2,96 bilhões de dólares e trazem um aspecto visual para a obra, porém, aqui os livros ganharam mais espaço por tratarem com mais detalhes as discussões que serão levantadas.

A partir disso, o artigo busca analisar a forma de como a história fictícia se enquadra no contexto do real e em como a distopia versa sobre isso, a partir dos conceitos e abordagens feitas pela autora na construção da obra. O primeiro é a mitologia grega, com o mito de Teseu e o Minotauro, como declarou a autora em uma entrevista a Scholastic (editora que publicou os livros) em 2008. De acordo com *O Livro de Ouro da Mitologia* (2014) de Thomas Bulfinch, Atenas tinha uma dívida com Tebas e todos os anos ela deveria oferecer 14 jovens como tributo: sete homens e sete mulheres para serem lançados em um labirinto e por fim serem devorados pelo Minotauro (monstro com corpo homem e cabeça de touro), a essência dos jogos romanos, nos quais gladiadores lutavam por glória e pela própria vida em arenas, para o deleite da população, a história é alicerçada sobre três elementos: (1) a presença de um governo autoritário, (2) a luta de pessoas inocentes até a morte e (3) a carnificina como espetáculo.

Todo esse contexto gera uma base para a discussão levantada por Achille Mbembe, em *Necropolítica* (2018) sobre Jogos Vorazes, observando em como a política influencia na vida ou na morte dos cidadãos tanto de Panem quanto na vida real.

1. Enredo e personagens

Para compreender as discussões presentes em *Jogos Vorazes*, é preciso fazer uma digressão sobre o formato e estrutura narrativa da obra. O primeiro livro se inicia com Katniss Everdeen acordando na manhã do *Dia da Colheita*: um evento no qual os *tributos*,

adolescentes residentes em cada um dos doze Distritos de Panem – uma versão pós-apocalíptica dos Estados Unidos da América – são sorteados e mandados à Capital para participarem dos Jogos Vorazes. Os Jogos foram instituídos após os *Dias Escuros*: uma guerra civil que aconteceu 74 anos antes da série ter seu início e que devastou o país.

Com a rebelião, o Distrito 13 foi bombardeado até acreditar que estava totalmente destruído e os outros os dozes Distritos ficaram subjugados à Capital, que como punição, todos os anos deveria entregar dois jovens, entre 12 e 18 anos, de cada Distrito, de ambos os sexos, para participarem dos Jogos Vorazes: um *reality show* em que vinte e quatro jovens são colocados em uma arena e nela somente um deles sai vencedor, sendo assim coroado pela Capital com riquezas e mantimentos para o seu distrito. Além disso, cada Distrito tem a função manter a Capital (local de maior prestígio no país) funcionando. Katniss Everdeen mora no Distrito 12, onde seria a antiga cordilheira Apalaches, que é responsável pela mineração de carvão mineral.

A protagonista carrega o peso de muitas responsabilidades, como a de sustentar sua família formada pela mãe Sra. Everdeen e sua irmã Primrose Everdeen por meio da caça ilegal, após uma explosão na mina de carvão, o que custou a morte de seu pai. Ela conta com a ajuda de seu amigo de Gale Hawthorne, que ajuda tanto na caça como também sendo uma fuga da sua realidade.

A história começa a se desenrolar quando Primrose Everdeen é sorteada na *Colheita*. Katniss se voluntaria em seu lugar e quem a acompanha como tributo masculino é o filho do padeiro, Peeta Melark. No caminho para a Capital, os adolescentes conhecem seu treinador Haymitch Abernathy, que venceu uma edição dos Jogos anteriormente, e Effie Trinket, habitante da Capital, cuida dos tributos dando-lhes apoio para se adaptar à sua nova rotina até o momento dos Jogos.

Após passarem por um momento de transformação estética e pelo desfile de apresentação para o presidente, eles são levados para o treinamento, no qual suas habilidades são provadas e aprimoradas. Findando o ciclo de entrevistas, chega o dia dos Jogos. Katniss e Peeta são lançados na arena juntamente com os outros vinte dois tributos e para se manterem vivos, unem-se como o “casal desafortunado” durante todo esse período. No fim, os dois enfrentam o jovem Cato, tributo do Distrito 1 e o derrotam, sendo eles os únicos sobreviventes. Com isso tomam a decisão de comerem juntos frutas envenenadas, mas antes são declarados vencedores, algo que nunca havia acontecido, contrariando assim os interesses da Capital.

No segundo livro, *Em Chamas*, Katniss e Peeta são enviados de volta para o Distrito 12 como vencedores, mas o não ficam impunes de seus atos. Katniss recebe a visita do presidente de Panem, chamado Snow, que a ameaça todos a quem ela ama de morte caso ela não siga suas recomendações. Após isso, são mandados para a *Turnê da Vitória*, que consiste em visitar todos os distritos como forma de agradecimento a Capital por terem sido vitoriosos, mas enquanto iam seguindo em cada distrito, Katniss via que seu ato nos Jogos gerou um despertar popular e levantes contra a Capital começaram a surgir.

Insatisfeito, presidente Snow usa o *Massacre Quaternário*, que é uma edição comemorativa dos Jogos feita a cada 25 anos, para punir Katniss, decretando que os tributos dessa edição seriam escolhidos entre os vitoriosos ainda vivos. Mais uma vez ela e Peeta vão para arena, no entanto, os rebeldes do Distrito 13 articulam um plano e nele Katniss sai viva após a destruição da arena. Peeta foi capturado pela Capital e alguns dos vencedores que escapam se unem na articulação de uma nova rebelião.

Por fim, em *A Esperança*, o Distrito 12 é bombardeado e a guerra contra Capital é declarada. Katniss se torna “O Tordo”, o símbolo da rebelião e com isso começa o planejamento militar e estratégico para derrotar a Capital. Tendo Peeta em mãos, presidente Snow manda tortura-lo e passa a usar a sua imagem em rede nacional para tentar enfraquecer a rebelião, mas por conta disso começa o ataque cibernético do Distrito 13, em que a imagem de Katniss é veiculada na televisão. Para pôr fim a isso, a comandante do distrito, Coin, ordena um ataque e Capital para resgatar Peeta e outros rebeldes. Peeta volta com sua memória prejudicada e isso dificulta sua relação com Katniss, por ele a ver como inimiga.

Já o plano final é invadir a mansão do presidente Snow e o capturá-lo. Essa investida custou a vida de muitos rebeldes, Primrose e várias crianças da Capital que foram colocadas como escudo humano em frente a mansão, após um bombardeamento ordenado pela comandante do Distrito 13. Snow é capturado e nesse momento Katniss mata Coin com uma flechada e o presidente é morto por populares. A ideia de fazer uma edição última edição dos Jogos Vorazes é cogitada por Katniss, mas não é executado. No fim, Katniss e Peeta se casam e tem dois filhos, mas o horror da guerra e dos Jogos permanece vivo em suas lembranças.

2. A sociedade de *Panem*

O leitor, à medida que experimenta a obra, tem como foco narrativo a primeira pessoa, em Katniss Everdeen. Segundo Leite (1985) quando o foco narrativo está no “eu” como testemunha, a visão proporcionada é limitada, pois a personagem não tem acesso ao pensamento dos outros e isso pode afastar ou aproximar o leitor do mundo ficcional. No caso de *Jogos Vorazes*, a protagonista, ao longo da narrativa, insere muito bem o leitor, fornecendo contexto, conflitos e questionamentos reais para a história, principalmente quando a crítica é relacionada com a sociedade de Panem.

A Capital é, naturalmente, o local mais próspero de Panem. Lá, como descreve Katniss, as pessoas comem, agem e se vestem de forma diferente – exagerada: tudo é voltado para o bem-estar e para o entretenimento da população.

A Capital, a cidade que governa Panem. As câmeras não mentiram a respeito da grandiosidade do local. Se tanto, elas não chegaram a captar a magnificência dos edifícios esplendorosos num arco-íris de matizes que se projeta em direção ao céu, os carros cintilantes que passam pelas avenidas de calçadas largas, as pessoas vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados que nunca deixaram de fazer uma refeição. Todas as cores parecem artificiais, os rosas intensos demais, os verdes muito brilhantes, os amarelos dolorosos demais aos olhos, como as balas redondas e duras que nunca temos condições de comprar nas lojinhas de doce do Distrito 12. (COLLINS, 2010, p.67)

Guy Debord (2007) discute a sociedade que vive apenas de aparências. A sociedade do espetáculo é aquela que “inverte o real”, torna relações humanas em produto. “O espetáculo é a afirmação da aparência e a afirmação de toda vida humana – isto é, social – como simples aparência” (DEBORD, 2007, p.16). O espetáculo é a separação, a perda de unidade e a distinção clara de quem explora e quem é explorado.

Em *Jogos Vorazes* esta percepção se inicia a partir do próprio nome do país: *Panem* é uma referência à expressão *Panem et circenses*, a política do “Pão e Circo” do antigo Império Romano. Usada para controle social da população, esta política se baseava, de um lado, em um entretenimento sangrento centrado nas figuras dos gladiadores, ao passo em que garantia a alimentação para as camadas pobres como forma de evitar que se questionasse o sistema. Os Jogos, como descrito por Collins, se estruturam como uma alegoria desta política: “levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão” (COLLINS, 2010, p.25). Na obra, os tributos passam por uma transformação radical, para que fiquem mais agradáveis para o “circo” televisivo. A sociedade de Panem se diverte com os

desfiles e com as entrevistas. “O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível” (DEBORD, 2007, p.16).

As críticas à Capital se estendem para os outros livros. No segundo livro, *Em Chamas*, o Presidente Snow anuncia o Massacre Quaternário, uma edição especial do Jogos Vorazes, no qual 24 dos Vitoriosos ainda vivos lutariam por suas vidas na arena. Katniss e Peeta voltam para a preparação do Jogos e em um determinado momento da trama participam de uma festa na mansão do presidente. O Tordo (pássaro representado em um broche usado pela protagonista enquanto participava dos Jogos) tinha virado moda entre as pessoas da Capital: “meu broche com o tordo lançou uma nova moda que virou a sensação da temporada, (...) foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora” (COLLINS, 2011, p.89). Isso mostra a face consumista e midiaticizada da Capital, que evita a todo refletir sobre a fome e a miséria que os demais distritos passavam e usam disso para seus próprios deleites.

A Capital age como se todos os telespectadores recebessem os Jogos da mesma maneira. Algo muito semelhante que aconteceu no período das entreguerras, no qual o conceito de comunicação de massa chamado de Agulha Hipodérmica foi bem difundido. A teoria estuda a possibilidade de atingir todos os públicos da mesma forma, tendo como característica a passividade do receptor. Para Oliveira (2014), a agulha injeta seus conteúdos na massa (os expectadores) amorfa e atomizada, sem qualquer tipo de barreira. Tais métodos de manipulação foram usadas nas propagandas Nazistas, no período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) para propagar ideologias racistas e xenofóbicas.

Traços de um Estado totalitário são encontrados diante dessas ações. Hannah Arendt (2012), afirma que a propaganda e o terror são as duas faces de uma mesma moeda, porém observado de um aspecto específico: “quando o totalitarismo detém o controle absoluto, substitui a propaganda pela doutrinação e emprega a violência não mais para assustar o povo (...), mas para dar realidade às suas doutrinas ideológicas e às suas mentiras utilitárias (ARENDR, 2012, p. 390).”

A mesma lógica é pensada em *Panem*. Katniss conta que a eletricidade é fracionada, tendo apenas algumas horas dela, mas “a única ocasião em que podemos contar com a luz é durante as transmissões dos Jogos ou quando alguma mensagem importante do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir (COLLINS, 2010, p.90).”

3. Utopia e distopia

Panem é um país erguido em meio aos escombros de uma guerra e a Capital parece ser a tentativa da construção de uma utopia. O termo foi cunhado por Thomas More (1478-1535) em seu livro *Utopia* publicado no ano de 1516. Em Utopia existe igualdade, paz, justiça e bem-estar, mas é importante que se sublinhe: a cidade também carrega um aspecto punitivo como, por exemplo, a manutenção da escravidão. Para Coelho (1981), a utopia é um sonho presente desde as primeiras civilizações, com suas crenças no Paraíso e que vem se manifestando ao longo da história, como nas reflexões de Platão, na antiga Grécia e Renascença. Porém, a vida dos “sonhos” só é palpável para os habitantes da Capital, e não para os outros doze distritos, e nesse sentido, a obra ganha um aspecto distópico.

A distopia seria o pesadelo da sociedade: com a inversão de valores e perda de direitos. Azevedo (2015) afirma que as distopias são “utopias negativas” ou “anti-utopias”, sendo a antítese do paraíso social e político. “A literatura de distopias (...) propõem inicialmente uma sociedade na qual a igualdade é almejada (...), mas que acaba por minar qualquer liberdade individual, e é (...) que mais aproxima as utopias das distopias (AZEVEDO, 2015, p. 20).”

Já Berriel (2005) classifica a distopia como uma continuidade do processo histórico, que “amplia as tendências negativas operantes no presente” e caso não forem resolvidas essas negatividades, a sociedade se torna perversa, ou seja, distópica. *Jogos Vorazes* reflete bem esses conceitos quando ilustra uma sociedade subjugada e oprimida por um estado totalitário e privada de suas liberdades.

Para entender as bases políticas de *Jogos Vorazes*, é preciso compreender que todo espaço é político: Régis de Moraes (1985) discute isso quando argumenta que a política começa na disposição das cidades e no exercício do poder. “O espaço, uma vez habitado por seres humanos, se transforma logo em uma coisa política” (MORAIS, 1985, p.29). Ainda segundo o autor, essa dominação começa ainda dentro dos lares, pois sempre existe quem manda e quem obedece, tudo começa na relação entre desejo e poder. Na obra, Katniss assume todas as responsabilidades da família quando seu pai morre e por conseguinte, o poder da Capital paira sobre eles.

Isso justifica, para Moraes (1985), os atos de violência. “(...) o grau de impotência que lhes foi imposto acua-os de tal forma, que (...) só os atos de violência se apresentam

para eles como alternativa de libertação e sobrevivência” (MORAIS, 1985, p.33). Nos Distritos é comum a luta contra a fome e as pessoas sempre buscam alternativas para se manterem vivas, o que justifica o comércio ilegal bastante ativo. Os espaços em Panem são políticos desde a divisão do território em distritos, a glória inalcançável da Capital e com o bombardeio e abandono do Distrito 13.

4. A obra e o conceito do controle dos corpos

A trilogia se propõe a discutir, sobretudo, as relações de poder existentes na sociedade de Panem, colocando em discussão a realidade vivida em vários lugares, em diferentes contextos no mundo real. A principal característica do exercício desse poder se mostra em como o Estado controla as pessoas. Na sociedade dos Jogos, os 12 Distritos são sujeitos a punições e privações. Condição semelhante pode ser encontrada no discurso de Achille Mbembe em seu ensaio chamado *Necropolítica* (2018), nomeando tais ações de “política da morte”.

A ideia de soberania é o primeiro passo a discussão. Ser soberano, para Mbembe (2018), é controlar a mortalidade e manifestar o seu poder sobre as vidas. O controle exercido é absoluto e a noção de um sujeito autônomo é perdida.

Mbembe (2018) baseia a sua reflexão no conceito de Michel Foucault sobre biopoder, que “parece funcionar mediante a divisão entre as pessoas que devem viver e as que devem morrer” (MBEMBE, 2018, p.17), ou seja, as funções dos Distritos são oferecer suprimentos, sendo que cada um desempenha uma função única, como fornecimento de energia, madeira, pesca, tecnologia e até um distrito em especial que produz artigos de luxo para a Capital e além disso, envia dois tributos todos os anos para cada edição dos Jogos Vorazes.

No primeiro livro, Katniss é mantida viva enquanto participava dos Jogos como parte de manter o entretenimento no reality show, mesmo que isso custasse a vida de outros jovens tributos.

Os Idealizadores dos Jogos não querem me ver morta. Pelo menos, ainda não. Todos sabem que eles podem nos destruir segundos após o gongo soar. O verdadeiro esporte dos Jogos Vorazes é assistir aos tributos matando uns aos outros. Vez por outra, matam algum tributo só para lembrar os competidores de que eles têm esse poder (COLLINS, 2010, p.193).

A representação desse controle se torna mais clara no livro *Em Chamas*, no momento em que Gale Hawthorne é chicoteado em praça pública (indivíduo sem valor)

e Katniss intervém fisicamente, ficando entre ele o Chefe Pacificador e leva uma chicotada no rosto. Peeta se junta a ela e Haymitch discute com o agressor por conta de sua atitude. Katniss e Peeta são os vitoriosos dos Jogos e ainda representam algo para a Capital, por isso devem viver.

No fim da saga, em *A Esperança*, a atitude de manter vivos os “úteis” se repete. A destruição da arena durante o Massacre Quaternário (edição comemorativa que reuniu todos os vencedores vivos) resultou na captura de Peeta Mellark, que como inimigo da Capital, tinha grandes chances de ser morto, mas ao invés disso, foi torturado e usado para atrair Katniss e os rebeldes do Distrito 13 para uma emboscada. E quando o Distrito 12 é completamente devastado por bombas apenas como punição pelos atos de Katniss.

Os habitantes de Panem, exceto a Capital, vivem a política da morte, sobretudo no Distrito 12 no qual a protagonista vive. “Homens e mulheres com os ombros caídos e as juntas inchadas, muitos dos quais há tempo desistiram de limpar a fuligem negra de suas unhas quebradas e de apagar as profundas rugas de seus rostos” (COLLINS, 2010, p.10). Todos são divididos e agrupados de forma estratégica, para melhor exercer o controle, como afirma Mbembe (2018) ao dizer que o biopoder se configura no campo biológico, algo muito semelhante ao racismo, levando em conta do conceito de raças. “O distrito foi uma instituição espacial peculiar, cientificamente planejada para fins de controle” (MBEMBE, 2018, p.40).

Um aspecto interessante em levantado pela autora Suzanne Collins em sua obra é a forma de como a repressão por armas e tecnologia presente no cotidiano dos que vivem nos distritos. Todos os dias eles são vigiados, tanto por Pacificadores (polícia) como pelas aeronaves e as câmeras escondidas na cidade, nos bosques e florestas. Isso reforça a noção de *Vigiar e Punir: nascimento da prisão* de Michel Foucault (2008), no qual o sistema visa instalar um espaço analítico para vigiar os indivíduos a cada instante, para apreciá-lo, sancioná-lo, medir as qualidades ou os méritos. Punir é comum para os que governam Panem. Existem alguns personagens que podem se encaixar nesse contexto. São os Avox: pessoas que cometeram crimes de traição contra a Capital e tiveram suas línguas arrancadas e transformadas em escravas. Outras distopias, como *1984* de George Orwell e até uma mais recente, como a série de livros *Divergente* de Veronica Roth discutem esse aspecto da vigilância e a punição dos delinquentes como uma das formas de manter o sistema.

Nessa mesma discussão, abre margem para a “democratização” dos meios de matar. “Inovações nas tecnologias de assassinato visam não só “civilizar” as maneiras de matar, mas também eliminar um grande número de vítimas em um espaço relativamente curto de tempo (MLBEMBE, 2018, p.22).” Como o Estado possui total autonomia sobre os corpos, tanto os Pacificadores quanto os Idealizadores dos Jogos ousam em criar maneiras de eliminar ou castigar as pessoas. Cada edição dos Jogos Vorazes se passa em um local diferente altamente tecnológico, o que possibilita aos Idealizadores fazerem qualquer alteração no ecossistema das arenas, seja clima, flora e até fauna, com a inserção dos Bestantes: animais geneticamente modificados.

Tudo isso funciona como um aprimoramento do poder de fogo da Capital. Neste caso, o espaço e os animais são usados como arma. As tecnologias de destruição se aprimoram na medida em que existe a escolha de vida ou morte, causando assim um aprofundamento na distinção social entre aqueles que tem e os que não tem armas, assim discute Achille Mbembe (2018). Tal evolução bélica está presente no mundo real, tendo como exemplo o bombardeamento de atômicos das cidades de Hiroshima e Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

As reflexões de *Jogos Vorazes* se tornam reais na medida em que é percebida a influência dela no mundo real. Em 2014, o filme “Jogos Vorazes, A Esperança: Parte 1”, distribuído pela Lionsgate, deixou de ser exibido na Tailândia após três estudantes usarem o cumprimento símbolo da rebelião no filme como forma de protesto contra o golpe militar instalado na época. A repressão policial foi imediata. Isso se dá como exemplo para a argumentação de Mbembe (2018) quando ele relaciona as pessoas como inimigos do Estado, assim como funcionou nas antigas colônias: o conquistador pode exterminar todos aqueles que achar necessário para o estabelecimento da sua colônia, tudo a serviço da “civilização”, da ordem que ele queira empregar.

5. Considerações finais

A obra de Suzanne Collins leva a uma discussão crítica, mesmo sendo uma prosa ficcional, acerca das faces de uma sociedade que funciona dentro de padrões totalitários e de retirada de direitos básicos que todo ser humano deve deter. Questiona a sociedade do consumo e orgulho das pessoas sem empatia que vivem na Capital, que configura muito bem a metáfora de um sistema controlador. Zygmunt Bauman (2001) em *Modernidade Líquida* assinala que em um mundo controlado, a liberdade individual é

reduzida a quase nada, “mas agudamente rejeitada por pessoas treinadas a obedecer a ordens e seguir rotinas estabelecidas; de uma pequena elite que manejava todos os cordões (BAUMAN, 2001, p. 64).”

Jogos Vorazes mostra o quanto é nocivo a permanência de um governo totalitário, que tem como base a política da morte e da regulação da vida a partir da conveniência das autoridades, que deixa viver e faz morrer quem eles quiserem. A relação entre os Jogos e os jovens tributos reafirma essa posição, pois cada um deles tem um único objetivo, que é divertir os ricos e poderosos com o derramamento de sangue televisionado, algo que pode ser comparado também com a transmissão de programas em que a degradação do ser humano parece ser o foco principal.

A Necropolítica perpassa a ficção e a realidade. O protagonismo de Katniss Everdeen durante os três livros mostra a sua necessidade de sobrevivência, de superar o sistema e de não permitir que pessoas próximas a ela sofram com a política da morte, algo semelhante a pessoas que vivem em zonas de guerra ou saem de seus países em busca de asilo político, cada uma delas, em seus contextos, vivem uma distopia.

REFERÊNCIAS

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de Deuses e Heróis**. Rio de Janeiro: Ed. Agir, 2014.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica: Biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte**. São Paulo: Ed. N-1 Edições, 2018.

BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. **Utopia, distopia e história**. Revista Morus – Utopia e Renascimento. n.2, p.4-10, 2005. Disponível em: <https://www.unicamp.br/~berriel/arquivos/berriel_prod_3.pdf> Acesso em: 14 jun. 2019.

MORE, Sir Thomas. **Utopia**. São Paulo: Ed. WWF Martins Fontes, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2009.

REUTER, Yves. **A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: Ed. DIFEL, 2002.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo (ou A polêmica em torno da ilusão)**. São Paulo: Ed. Ática, 1985. Série Princípios. p. 37-38.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Jovens Leitores, 2010.

-
- COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Jovens Leitores, 2011.
- COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Jovens Leitores, 2011.
- DEBORD, Guy. **Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2007.
- ARENDT, Hannah. **Origens do Totalitarismo**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 2012.
- COELHO, Teixeira. **O que é utopia?** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1981. (Série Princípios).
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida** Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001
- MORAIS, Regis de. **O que é Violência Urbana**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1981. (Coleção Primeiros Passos).
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2012.
- SOUZA, Rosa Maria Vidal de, MELO, J. M., MORAIS, O. J. (org). **Teoria da Comunicação: Correntes de Pensamento e Metodologias de Ensino**. E-book. São Paulo, INTERCOM, 2014. (Coleção GP's; Grupos de Pesquisa; vol. 14) Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/ebooks/arquivos/8ba840f439e5d6b8c5eb6ce94faeca68.pdf>> Acesso em: 14 jun. 2019.
- SUZANNE Collins desvenda "Jogos Vorazes" [LEGENDADO]. Distrito 13. **YouTube**. 24 nov. 2012. 11min49s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=aOIJfkCdvNQ> Acesso em 14 jun. 2019.
- MANIFESTANTES imitam gesto de 'Jogos Vorazes' e são detidos na Tailândia. **G1 Globo**, 20 nov. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>> Acesso em 14 jun. 2019.
- MACHADO, Matheus. As 20 maiores franquias da história do cinema. **Omelete**, 21 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/as-15-maiores-franquias-da-historia-do-cinema>> Acesso em: 01 jul. 2019.
- MORAES, Felipe. Autora de Jogos Vorazes vai lançar novo livro da saga em 2020. **Metrópoles**, 17 jun. 2019. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/literatura/autora-de-jogos-vorazes-vai-lancar-novo-livro-da-saga-em-2020>> Acesso em: 01 jul. 2019.
- AZEVEDO, Taiana Teixeira. **Das utopias às distopias: o reflexo da idealização utópica em distopias literárias e o diálogo com o totalitarismo**. 2015, 65 p. Monografia (Licenciatura em Letras - Português/Inglês e Respectivas Literaturas) Universidade Federal do Pampa - Unipampa, Bagé-RS, 2015. Disponível em: <<http://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/2560/1/TCC%20II%20Taiana%20Azevedo.pdf>> Acesso em: 14 jun. 2019.