

Jogos Vorazes: A influência da cobertura da Guerra do Iraque se fundindo ao fenômeno dos *Realities Shows*¹

Franklin da Silva LESSA²

Raquel do MONTE³

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

Resumo

Este trabalho há como finalidade, fazer uma discussão e reflexão acerca das motivações da escritora norte americana Suzane Collins ao escrever a trilogia *The Hunger Games* (Jogos Vorazes). A ficção é uma distopia, que retrata a realidade de Panem, um país dividido em uma poderosa Capital e 12 distritos, que oferecem serviços para atenderem as necessidades dos poderosos. A autora relata que após acompanhar a programação televisiva, observou que os canais se revezavam entre a cobertura jornalística da Guerra do Iraque e exibição de *realities shows*. A partir daí, houve uma inquietação que se fundiu à elementos da mitologia grega e nasceu “Jogos Vorazes”. Após o sucesso da trilogia de livros, houve também adaptação para o cinema em 4 longas-metragens.

Palavras-Chave: cinema; distopia; ficção; jornalismo; *reality show*.

Introdução

O primeiro livro da trilogia de “Jogos Vorazes”, escrita por Suzanne Collins, foi lançado em 2008. A adaptação para o cinema, que teve a autora da série de livros na produção, foi dirigida por Gary Ross e Francis Lawrence. O primeiro filme chegou para as grandes telas em 2012 através da produtora e distribuidora *Lions Gate Entertainment*. A franquia está entre as mais lucrativas do mundo atingindo uma boa bilheteria⁴, e a trilogia já vendeu mais 85 milhões de livros.

¹ Trabalho apresentado na DT04 - Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Ufal, e-mail: franklinlessa2011@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da Ufal, e-mail: rdomonte@gmail.com

⁴ Em seu lançamento, o lucro de sua primeira semana foi de US\$ 152,5 milhões na América do Norte

Antes mesmo do lançamento nos cinemas do mundo todo, os livros de Suzanne Collins aumentaram consideravelmente nas vendas apenas com a divulgação do trailer do filme. Nos Estados Unidos até o fim de 2011 haviam sido vendidos 13 milhões de exemplares, o número saltou para 36,5 milhões após a estreia do filme. A grande aceitação do público, principalmente dos jovens e conseqüentemente o impulsionamento nas livrarias é comum após versões cinematográficas serem anunciadas.

São esses mesmos livros comerciais, com ingredientes atrativos, que são transformados em filmes. É mais uma forma de vender aquele produto. Porém, apesar desse caráter mercadológico, é necessário apreciar o seu valor. Eles são capazes de formar um leitor, pois o jovem que se acostuma a ler livros fáceis, adquirindo o hábito e o gosto pela leitura, acaba avançando, na maioria das vezes, para outros tipos de literatura, mais elaborados e considerados mais próximos da literatura arte. (BENICÁ, p.68, 2016)

A obra de Collins em especial chama atenção por se tratar de uma ficção que abarca temas diversos e oferece inúmeras experiências a partir da subjetividade de cada leitor. Neste trabalho será discorrida sobre a ideia de um *reality show* e como a cobertura televisiva da Guerra no Iraque inspirou a autora.

Há uma série de temas que percorrem todo o livro, e diferentes pessoas que o leram até agora parecem se ligar a temas distintos. Para alguns e a ideia da violência e *reality show*, o fato de serem insensíveis a isso. Outras pessoas parecem ser muito afetadas pelos temas da fome e da alimentação como uma ferramenta de poder, que correm durante todo ele. Outras pessoas parecem se ligar direto no romance. (COLLINS, 2008)

O eixo principal da estória vem a partir dos *Jogos Vorazes*, que acontecem anualmente, onde cada Distrito⁵ tem que mandar dois jovens (chamados de tributos) de 12 a 18 anos para lutar até a morte e restar um único vencedor. Isso acontece porque há alguns anos atrás no universo distópico de Panem⁶, os distritos se revoltaram contra a Capital⁷ por conta da pobreza e más condições em que viviam, e perderam a luta. Os Jogos são vistos como uma maneira de redenção e para lembrar o poder da Capital sobre os Distritos, já que existe a obrigatoriedade do país inteiro assistir a exibição na televisão.

⁵ Distritos são como os Estados, no Brasil.

⁶ Paném é um país fictício localizado na América do Norte.

⁷ Capital seria o pólo de maior poder, que comanda o país, como Brasília, no Brasil.

A narrativa traz a protagonista Katniss Everdeen, uma adolescente de 16 anos que após Primrose Everdeen, sua irmã de 12 anos, ser sorteada para participar 74ª edição dos Jogos Vorazes, se voluntaria para ir ao lugar da mesma. Katniss é tributo do distrito 12, o lugar dos minérios. Ela se destaca na trama pela garra e por estar à frente da família desde a morte trágica de seu pai. Também há o envolvimento amoroso da personagem com Peeta Mellark e Gale. A personagem marcante e cativante é um dos grandes motivos para o sucesso da franquia, como explica Marcelo Maia Vinagre Mocarzel, Cláudia da Silva Pereira (2016, p.90):

A existência de uma cultura juvenil passa a demandar uma indústria cultural com protagonistas que reflitam os valores desejados: a força física, a coragem de enfrentar riscos acompanhada de uma sutil segurança, beleza, certo desrespeito com as regras em nome de um objetivo maior, um hedonismo imediatista, entre tantos outros.

Por conta disso, é comum, que jovens, principalmente os que não conseguem colocar seus anseios em prática, tenham esses personagens como heróis ficcionais ou reais, para assim preencher essa lacuna.

Para a composição deste artigo foi usado como método a pesquisa bibliográfica; análise dos livros e série de filmes dos *Jogos Vorazes*; análise de entrevistas com a autora; e pesquisa na web.

Jogos Vorazes como um *reality show*

Ao assistir Jogos Vorazes, é praticamente impossível não notar as influências do gênero televisivo *Reality Show*, no programa de TV que rege o filme. Os participantes dos Jogos recebem toda uma preparação de pré-estreia, como tratamento de beleza; treinamento para entrevistas; técnicas de etiqueta; passarela e principalmente o aprendizado de métodos para como se portar na Arena, o local onde acontecem os Jogos.

Todos os lances dos Jogos (alianças que são formadas; estratégias discutidas; as lutas e conseqüentemente as mortes; e até romance) são captados por câmeras espalhadas na Arena, e exibidos por toda Panem. Os moradores da Capital são os que mais consomem, torcem e tratam os Tributos como verdadeiras celebridades. Os

Distritos acompanham, mas não há euforia, já que sabem que no mínimo um dos deles irá morrer.



A 74ª edição dos Jogos Vorazes sendo exibida em telões pelo país. (imagem retirada do filme Jogos Vorazes.)

Imitando muito bem a realidade, no filme acompanhamos a glamorização e espetacularização da mídia acerca do *reality show*. O público também participa ativamente e criam torcidas vibrantes que se apaixonam pelo enredo por trás de cada história dos participantes. Assim como a maioria dos programas do gênero de sucesso, os “Jogos Vorazes” há uma cobertura massiva dos fatos, o que lembra muito o consumo do *pay per view*⁸. Além disso, a “imitação” trazida na história de Suzanne Collins também oferece um prêmio milionário para os campeões.

Esses programas trazem dois componentes extremamente procurados pela sociedade contemporânea: fama acessível a todos aqueles que não a possuem e a saciação da curiosidade em querer saber o que se passa na vida das pessoas. Simples atos ordinários tornam-se espetáculos trabalhados pelas mídias. (GARCIA; PIRES; VIEIRA, pg.3, 2006)

⁸ *Pay-per-view* ou Pagar-para-ver, sigla PPV, é o nome dado a um sistema no qual os que assistem a televisão podem adquirir uma programação específica, a qual desejem assistir, comprando por exemplo o direito a visionar determinados eventos, filmes ou outros programas.



Katniss Everdeen sendo apresentada ao público em entrevista com Caesar Flickerman, apresentador e comentarista dos Jogos Vorazes. (Imagem retirada do filme *Jogos Vorazes*)



Gleici Damasceno, campeã da 18ª edição do Big Brother Brasil, sendo recebida pelo apresentador Tiago Leifert, após sua vitória. (Imagem da TV Globo)

Outro fato interessante que serve como comparação para compreender as inspirações de Collins nos *realities shows*, é a questão de *merchandising* que é muito presente em programas de TV desse gênero.

Diante de tamanha audiência, esses programas se mostram como uma ótima fonte para atrair investimentos publicitários, além de ser um canal de exposição para os seus participantes. O *merchandising*⁹ gerado por este gênero televisivo provocou algumas alterações no setor publicitário, considerando o fato de que os *reality-shows* [...]. (GARCIA; PIRES; VIEIRA, pg.3, 2006)

Cotas — Big Brother Brasil	
Ano	Valor (R\$ milhões)
2019	37,3
2018	34,7
2017	34,7
2016	31,9
2015	28,9
2014	26,9
2013	23,9
2012	20,6
2011	16,4
2010	13,5

Valor por publicidade veiculada no Big Brother Brasil nos últimos anos (Fonte: Meio e Mensagem)

Se em programas como Big Brother Brasil; A Fazenda; O Aprendiz; Masterchef; entre outros, somos bombardeados por ações publicitárias de marcas que pagam milhões para terem seus produtos expostos para as câmeras, em Jogos Vorazes vemos os chamados “patrocinadores”, que são pessoas muito ricas da Capital, e não necessariamente terão produtos dentro do programa, mas são eles que pagam e enviam

⁹ Essa é uma ferramenta de *marketing* cujas técnicas têm a finalidade de apresentar e repassar informações sobre os produtos disponíveis nos pontos de venda.

“mimos” (como comida; água; remédios, etc) para os participantes favoritos, através de uma articulação com o mentor do participante.

Recentemente, um anúncio de um *reality show* nos moldes de Jogos Vorazes, ganhou as páginas de vários *web-sites*. *Game2: Winter* seria na Rússia, com 30 participantes no elenco, 15 homens e 15 mulheres de diferentes nacionalidades. Eles teriam que viver em uma floresta gélida e tudo seria permitido, inclusive assassinato e estupro. Aquele que resistiria por último, seria o vencedor e levaria consigo um prêmio milionário. Depois de muita repercussão do “Jogos Vorazes da vida real”, os empresários por trás do projeto revelaram que tudo não passou de um experimento social, mesmo assim houve muita disseminação e interesse pelo assunto.

A cobertura da Guerra no Iraque se fundindo a audiência dos *Realities Shows*

Em Jogos Vorazes, a escritora teve sua base clássica para referência principal, como a notória inspiração na mitologia grega. O mito de “Teseu e Minotauro”, onde Minos, rei de Creta, pune Atenas que é um país menos poderoso.

Naquela época, a cidade de Atenas estava sendo obrigada a pagar tributos ao rei de Creta, Minos. Tais tributos eram pagos com 7 rapazes e 7 donzelas para que alimentassem o Minotauro, o monstro com corpo de homem e cabeça de touro. A criatura vivia num labirinto onde ninguém conseguia sair sem ajuda. (DANTAS, 2019)

Porém, Suzanne Collins revela que foi em uma noite passando de canal em canal na TV, que observou imagens da cobertura jornalística da Guerra no Iraque se fundindo com episódios de *reality shows* na programação. A reflexão acerca desses conteúdos tão opostos, porém, ambos consumidos por uma audiência incansável, causou uma agitação pessoal que resultou na ficção.

Eu estava trocando os canais na televisão e estava alternando imagens de *realities shows* onde havia esses jovens competindo por um milhão de dólares [...] E então eu estava vendo imagens da Guerra do Iraque e essas duas coisas começaram a meio que se fundir de uma forma muito inquietante e foi quando realmente, foi o momento em que tive a ideia da história de Katniss. (COLLINS, 2008)



Katniss com arco e flecha durante guerra contra a Capital (Imagens do filme Jogos Vorazes - A Esperança)



Soldado com arma de fogo na Guerra do Iraque (Imagem da Internet)

A incessante cobertura jornalística que afligiu a imaginação de Collins, por um lado foi elogiada por conta do grande desafio dos repórteres, inclusive para manter a objetividade do conteúdo jornalístico em ambiente de guerra. Como relata Gibbs (2003, p.38). “A cobertura da Guerra no Iraque foi marcada por contrastes extremos. Vi um jornalismo brilhante que serve para mostrar a péssima qualidade de várias outras reportagens.”

Por outro lado foi criticada até mesmo pela autora da trilogia, por transformar jornalismo em um grande show midiático. Pena (2012, p.142) diz que segundo a *agenda setting*¹⁰, a mídia nos diz sobre o que falar e pauta nossas conversas.

Não dá para negar a relevância da Guerra do Iraque nas redações do mundo inteiro, a pauta há grande valor notícia, porém, a cobertura contou com a presença de mais de 3 mil repórteres não credenciados, refundido fatos para diversos países e isso traz para discussão a questão dos limites do jornalismo e sua responsabilidade. É o que fala Tófoli (2008), sobre o cuidado para não sensacionalizar a notícia. “O sensacionalismo seria então tornar sensacional aquilo que não necessariamente o é. O produto, no caso, a notícia, extrapola a realidade, extrapola a si mesma.”

Mesmo com a crítica, a experiência é o que fica para o montante de repórteres correspondentes das mais variadas emissoras espalhadas pelo mundo. Como diz Gibbs (2003, p.38) “Com jornalistas acompanhando as forças norte-americanas e britânicas, o mundo teve uma imagem razoavelmente fiel de como a guerra progredia”.

Conclusão

Jogos Vorazes é um sucesso tanto na literatura com milhões de exemplares de livros vendidos pelo mundo com a trilogia, quanto com os 4 longas-metragens que arrecadou milhares de dólares em bilheteria. Esse êxito é resultado da criatividade da escritora Suzanne Collins, que abordou temas diversos e relevantes dentro da literatura juvenil, como guerra; fome; política; poder, entre outros.

Através dos Jogos que acontecem na ficção, a autora faz uma representação fiel de como são os *realities shows*, de fato. Nessa “imitação”, podemos listar e comparar características desse gênero televisivo visto nas mais conhecidas versões da TV.

¹⁰ Essa teoria que ganhou o nome de Teoria do Agendamento e defende que o público tende a dar mais importância aos assuntos que tem maior exposição nos meios de comunicação, sugerindo assim que é a mídia quem diz sobre o que iremos falar.

Também, Collins usou de sua inquietação pela massiva divulgação dos fatos ocorridos na Guerra do Iraque em elementos latentes em diversas cenas da trama. Tanto nos lances da revolta dos Distritos contra a Capital, quanto na audiência intensa em um programa sangrento e violento.

A pesquisa foi satisfatória pra a composição desse artigo, onde foram destrinchados sobre as inspirações da autora em produtos da área de comunicação, nos fazendo assim perceber o quanto os gêneros se convergem e podem ganhar ressignificações diferentes em diversos meios.

Referências Bibliográficas

BENICÁ, Mariana Marcon. **Adaptações de livros para o cinema e sua influência na formação de leitores**. Revista Práticas de Linguagem. v. 6, n. 1, jan./jun. 2016.

BROWN, Elias. **A Teoria do Agendamento ou Agenda Setting**. Disponível em: <<http://www.casadosfocas.com.br/a-teoria-do-agendamento-ou-agenda-setting/>> Acesso em: 17/04/2019

CASTRO, Ivan Nunes de. **Entenda o que é merchandising na prática e aprenda a fazer uma estratégia eficaz**. Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/merchandising/>>. Acesso em: 17/04/2019

COLLINS, Suzanne. **Suzanne Collins desvenda "Jogos Vorazes"**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ&t=366s>>. Acesso em: 17/04/2019

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. **"Teseu"; *Brasil Escola***. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/tese.htm>>. Acesso em 17 de abril de 2019.

FAUSTINO, Marco. **Será Verdade que um "Reality Show" na Rússia Vai Permitir que "Estupros e Assassinatos" Sejam Cometidos Pelos Participantes?** Disponível em: <<http://www.assombrado.com.br/2016/12/sera-verdade-que-um-reality-show-na.html>>. Acesso em: 17/04/2019

GARCIA, Deomara Cristina Damasceno; PIRES, Cristiane Carneiro; VIEIRA, Antoniella Santos. **A explosão do fenômeno: reality show**. 2006.

GOYZUETA, Verônica; OGIER Thierry (org). **Guerra e Imprensa: Um olhar crítico da Guerra do Iraque**. São Paulo: Summus, 2003.

MORCAZEL, Marcelo maia vinagre; PEREIRA, Cláudia da silva. **Revolução, entretenimento e juventude em “Jogos Vorazes”: das representações culturais e midiáticas às metáforas da contemporaneidade**. Conhecimento & Diversidade, Niterói, v. 8, n. 15, p. 84–99. 2016.

PENA, Felipe. **Teoria do Jornalismo 3ªed**. São Paulo: Contexto, 2012.

SACCHITIELLO, Bárbara. **Plano comercial do BBB 19 vale mais de R\$ 223 milhões**. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/01/03/plano-comercial-do-bbb-19-vale-mais-de-r-223-milhoes.html>>. Acesso em: 17/04/2019

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **Pay-per-view**. Disponível em:
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pay-per-view>>. Acesso em: 17/04/2019

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **The Hunger Games (filmes)**. Disponível em:
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_(filme))>. Acesso em: 17/04/2019

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **The Hunger Games**. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games>. Acesso em: 17/04/2019

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. **Lions Gate Entertainment**. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Lions_Gate_Entertainment>. Acesso em: 17/04/2019