

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ

CURSO DE JORNALISMO

LIA EUGÊNIA AMARAL SILVA

**DO ESPETÁCULO À MANIPULAÇÃO: A REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA EM “A
CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES” E SUA CRÍTICA À
REALIDADE**

IMPERATRIZ

2025

LIA EUGÊNIA AMARAL SILVA

**DO ESPETÁCULO À MANIPULAÇÃO: A REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA EM “A
CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES” E SUA CRÍTICA À
REALIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Jornalismo do Centro de Ciências
de Imperatriz da Universidade Federal do
Maranhão, em cumprimento das exigências
para obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Camila Rodrigues Viana
Coorientador: Prof. Dr. José Carlos Messias
Santos Franco

IMPERATRIZ

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Amaral Silva, Lia Eugênia.

DO ESPETÁCULO À MANIPULAÇÃO: A REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA
EM A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES E SUA CRÍTICA À
REALIDADE / Lia Eugênia Amaral Silva. - 2025.

60 f.

Coorientador(a) 1: José Carlos Messias Santos Franco.

Orientador(a): Camila Rodrigues Viana.

Curso de Comunicação Social - Jornalismo, Universidade
Federal do Maranhão, Imperatriz, 2025.

1. Representação Midiática. 2. A Cantiga dos Pássaros
e das Serpentes. 3. Suzanne Collins. 4. Distopia. 5.
Análise Documental. I. Rodrigues Viana, Camila. II.
Santos Franco, José Carlos Messias. III. Título.

LIA EUGÊNIA AMARAL SILVA

**DO ESPETÁCULO À MANIPULAÇÃO: A REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA EM “A
CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES” E SUA CRÍTICA À
REALIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Jornalismo do Centro de Ciências
de Imperatriz da Universidade Federal do
Maranhão, em cumprimento das exigências
para obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Camila Rodrigues Viana
Coorientador: Prof. Dr. José Carlos Messias
Santos Franco

Aprovada em: __/__/__

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Camila Rodrigues Viana- UFMA (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco (Coorientador)

Prof. Dr. Marcos Fábio Belo Matos (1º examinador)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Prof. Dr. Domingos Alves de Almeida (2º examinador)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Dedico este trabalho aos escritores
de distopias, sem eles esse trabalho
não poderia ser realizado.

AGRADECIMENTOS

Escrever esta dissertação foi como atravessar uma distopia pessoal. Houve dias em que as palavras simplesmente se recusaram a sair, em que o medo de não conseguir terminar falava mais alto do que qualquer argumento acadêmico, e em que o peso de encerrar um ciclo tão importante da minha vida parecia doloroso demais. Terminar este trabalho nunca foi só receber um diploma, mas enfrentar a dúvida de quem serei quando isso acabar.

Mas, se cheguei até aqui, foi porque não estava sozinha.

À minha psicóloga, que me ensinou a enxergar valor no meu próprio processo, mesmo quando eu só via fracasso. Sua crença em mim foi o que me fez começar e continuar quando tudo o que eu queria era desistir. Você me mostrou que a escrita não é só sobre o que está no papel, mas sobre quem eu me tornei no caminho.

Ao meu namorado, Yure, que virou meu porto seguro nas noites de desespero, quando eu confirmava que nunca terminaria. Você me lembrou, mesmo quando eu não tinha fé em mim, que eu era capaz e isso fez toda a diferença.

Aos meus amigos, Marcus e Juliana, que nunca deixaram meu pessimismo vencer. Vocês estavam sempre ali, oferecendo ajuda mesmo que eu nunca tenha pedido, não há palavras para expressar o quanto isso significou para mim.

À minha orientadora Camila e ao meu coorientador Messias, por aceitar embarcar nessa pesquisa sobre uma trilogia que carrego no coração desde a adolescência e sempre me instigou.

À minha família, em especial a minha mãe, Delany; minha avó, Otília; e meu pai Godialdo, obrigada por terem acreditado no meu sonho quando eu mesma hesitei. Vocês não só me apoiaram quando decidi ir para Imperatriz, uma cidade onde não conhecia ninguém, para cursar a faculdade que tanto desejava, como foram meu alicerce nos momentos de saudade e incerteza. Cada ligação, cada palavra de incentivo, cada "você consegue" dito com tanta convicção foi o que transformou meu medo em coragem.

E, por fim, agradeço até às minhas próprias limitações. Elas me ensinaram que terminar não é sobre perfeição é sobre persistência. Hoje, olho para trás e vejo que cada crise, cada noite em dúvida fez parte dessa história. E eu consegui.

*Nada que você possa tirar de mim
merecia ser guardado.*

Lucy Gray

RESUMO

Este trabalho investigou o papel da mídia como instrumento de manipulação e controle social no universo distópico de Panem, no livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020), de Suzanne Collins. O estudo teve como objetivo compreender como a obra retrata os mecanismos de construção narrativa e influência midiática, estabelecendo paralelos com fenômenos contemporâneos da sociedade da informação. Para compreender as dinâmicas entre a mídia e a construção de narrativas contemporâneas, foi adotada uma abordagem qualitativa de cunho documental, acompanhada de uma análise estrutural da narrativa, com ênfase nos arcos dramáticos midiáticos. O estudo se fundamenta em uma interpretação crítica ancorada em teóricos como Debord (*A Sociedade do Espetáculo*), Kellner (*Cultura Midiática*) e Eco (*Apocalípticos e Integrados*), visando desvelar as estratégias discursivas e os mecanismos de espetacularização presentes na obra analisada. Os resultados demonstraram que a obra expõe estratégias de dominação comunicacional como censura, espetacularização da violência e apagamento de narrativas, ao mesmo tempo que revela a ambiguidade da mídia como potencial ferramenta de resistência. A pesquisa reflete que a representação midiática na prequela antecipa dilemas éticos da comunicação na era digital, tensionando a relação entre entretenimento e crítica social. Assim, o caminho analítico contribui para discussões sobre o poder da mídia na literatura distópica e suas reverberações no mundo real.

Palavras-chave: Mídia; Distopia; Poder; Sociedade do Espetáculo.

ABSTRACT

This study investigated the role of the media as an instrument of manipulation and social control in the dystopian world of Panem, as depicted in *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) by Suzanne Collins. The research aimed to understand how the novel portrays the mechanisms of narrative construction and media influence, drawing parallels with contemporary phenomena in the information society. To examine the dynamics between media and the construction of contemporary narratives, a qualitative, document-based approach was adopted, combined with a structural analysis of the narrative, focusing on its media-related dramatic arcs. The study is grounded in a critical interpretation informed by theorists such as Debord (*The Society of the Spectacle*), Kellner (*Media Culture*), and Eco (*Apocalyptic and Integrated Intellectuals*), seeking to unveil the discursive strategies and mechanisms of spectacle present in the analyzed work. The findings revealed that the novel exposes strategies of communicative domination—such as censorship, the spectacularization of violence, and the erasure of counter-narratives—while simultaneously highlighting the media's ambiguous potential as a tool for resistance. The research suggests that the representation of media in this prequel anticipates ethical dilemmas in digital-era communication, challenging the relationship between entertainment and social critique. Thus, the analytical approach contributes to broader discussions on the power of media in dystopian literature and its real-world implications.

Keywords: Media; Dystopia; Power; Society of the Spectacle.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 O GÊNERO YOUNG ADULT.....	12
1.2 A Franquia Jogos Vorazes.....	16
1.3 Revisão de Cultura de Massa e Estudos Culturais.....	22
2 DISTOPIA E REPRESENTAÇÃO MUDIÁTICA.....	25
2.1 Definição de distopia.....	25
2.2 Mídia como ferramenta de controle em distopias.....	27
2.3 O Papel do espetáculo.....	32
3 METODOLOGIA.....	35
4 REPRESENTAÇÃO DA MÍDIA EM A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SER- PENTES.....	37
4.1 A construção do Espetáculo Mudiático.....	37
4.2 O Mentor.....	43
4.3 O Prêmio.....	48
5 CONCLUSÃO.....	52
REFERÊNCIAS.....	54

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como foco a representação da mídia na prequela¹ *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, destacando como a autora de distopias infantojuvenis ou *young adults*, Suzanne Collins, aborda temas importantes como regimes totalitários e a manipulação midiática. A pesquisa foi motivada pela forma como a obra reflete e critica a sociedade contemporânea, especialmente em temas como mídia, poder e cultura de massa.

Lançado em 2020, *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, prequela da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, nos conduz aos bastidores da construção do espetáculo midiático em Panem. A obra mostra uma Capital que está se reerguendo da Guerra denominada Dias Sombrios (guerra causada pela rebelião dos distritos com a capital Panem), na qual os *Jogos Vorazes*, em sua décima edição, ainda são um experimento de violência crua, sem o apelo televisivo que caracteriza a trilogia original.

O livro é narrado por Coriolanus Snow (presidente Snow da trilogia). Nesta obra, ele é apenas um jovem de 18 anos muito ambicioso, que ao ser escolhido para mentorar o tributo feminino do distrito 12, Lucy Gray Baird, vira peça central na transformação de tornar os jogos um grande espetáculo, aprendendo a manipular narrativas para editar a realidade, antecipando o controle midiático que exercerá como presidente.

Além de expandir o universo distópico da autora, a obra de 2020 dialoga diretamente com debates contemporâneos sobre ética na comunicação, espetacularização da violência e a construção de narrativas de poder. Por ser relativamente recente, até o momento há pouca bibliografia acadêmica sobre o livro, o que confere relevância a esta análise, que busca investigar como a narrativa expõe os mecanismos de manipulação midiática — desde a encenação dos *Jogos* até o apagamento de histórias incômodas (como o destino de Lucy Gray) — e como essa crítica se relaciona com fenômenos atuais, como a ascensão das fake news, os algoritmos de influência e as crises de desinformação.

¹ Obra cinematográfica ou literária cuja história ou enredo serve de antecedente a uma já existente; disponível em: <https://dicionario.priberam.org/prequela>.

A produção literária de Suzanne Collins frequentemente aborda regimes totalitários e a comunicação manipulativa, servindo como um alerta sobre seus perigos. Embora ambientada em um futuro distópico, a saga encontra semelhanças em dinâmicas sociais e políticas do mundo real, especialmente em um contexto marcado pela polarização e pela guerra de narrativas.

Diante disso, este trabalho propõe uma análise interdisciplinar, articulando Comunicação Social, Ciência Política e Estudos Culturais, com o objetivo de demonstrar não apenas os impactos da manipulação midiática, mas também como a literatura *young adult*, gênero voltado a leitores entre 12 e 18 anos, situado entre as obras infantojuvenis e as narrativas adultas, pode contribuir para a formação de leitores mais críticos.

A metodologia de pesquisa baseou-se em torno das concepções qualitativas, do tipo documental, tendo como principais fontes, obras clássicas e literárias de autores como Adorno e Horkheimer, Indústria Cultural; Guy Debord, Sociedade do Espetáculo; Umberto Eco, Apocalípticos e Integrados; Henry Jenkins, Cultura da Convergência e Douglas Kellner, Estudos Culturais.

Richardson (1989, p. 178) afirma que “[...] deve-se fazer uma primeira leitura para organizar as ideias incluídas para, posteriormente, analisar os elementos e as regras que as determinam”. Sendo assim, através da leitura de "A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes" (2020) será feito um mapeamento dos arcos dramáticos e narrativos que discutem a relação da mídia com poder para o embasamento do que foi proposto na pesquisa. O livro é dividido em três partes; O mentor, O prêmio e O pacificador e optou-se por analisar somente as duas primeiras partes já que é nelas que encontramos o desenvolvimentos dos Jogos.

A abertura dessa pesquisa se dá, no primeiro capítulo, no qual será contextualizado o gênero Young Adult, tratando sua definição, as características do gênero e sua relação com a cultura de massa, explorando teorias e autores utilizados para o embasamento teórico. Será feita uma descrição da franquia Jogos Vorazes, considerando o perfil da autora, dados sobre os livros, filmes e elementos que a diferenciam dentro do gênero YA. Finalizando o capítulo com uma revisão de Cultura de Massa e Estudos Culturais, utilizando as teorias de Douglas Kellner (Estudos Culturais) e Umberto Eco (Apocalípticos e Integrados) e a discussão sobre a mídia e a literatura no contexto YA.

Em seguida, o segundo capítulo, intitulado "Distopia e Representação midiática", aborda a definição, características, contexto histórico e cultural da literatura distópica, falando um pouco sobre as diferenças entre utopia e distopia. Será levada em consideração como a mídia virou ferramenta de controle em distopias e a relação disso com a realidade, por fim o tópico do papel do Espetáculo, com referência a Guy Debord (*A sociedade do Espetáculo*), debate sobre a Capital Panem como símbolo de ostentação e manipulação visual fazendo reflexões sobre vigilância e controle social.

O terceiro e último capítulo, será analisada a representação da mídia na prequela *A cantiga dos pássaros e das serpentes*. Foram definidas as seguintes categorias para o seu desenvolvimento: Metodologia, análise estrutural da narrativa (Barthes), interpretação e sentido com base em Umberto Eco; Mapeamento dos arcos narrativos examinando o papel da mídia no controle e na subversão social e, por último, a interpretação da obra com base na ótica dos autores discutidos anteriormente para consideração a relevância da crítica midiática apresentada.

1. O GÊNERO YOUNG ADULT

O gênero surgiu no século XX como uma subcategoria dos livros infanto-juvenis. A literatura “*Young Adult*” conhecida por muitos como YA, refere-se a “[...] aqueles indivíduos de doze a dezoito anos” (Carter, 1994 apud CART, 2010, p. 7), ou seja, o público adolescente e jovem adulto. Contudo, mesmo sendo direcionada para esse público, ela atrai leitores de outras faixas etárias e continua ganhando cada vez mais importância no mercado editorial pelo seu alto potencial de formação de leitores pelo mundo.

O gênero se utiliza de uma linguagem acessível e narrativas envolventes, com seus protagonistas jovens que estão nessa transição para a vida adulta e se deparam com a expectativa de amadurecer enquanto enfrentam diversas dificuldades. Fazendo uso de temáticas comuns como identidade, conflitos sociais, amor, rebeldia, e outros mais sensíveis como *bullying*, sexualidade e depressão, podendo ou não ser realista, trazendo essa identificação muito forte com seu público. Juan Silva e a Maria da Penha Casado Alves em um artigo publicado na revista científica de letras analisam essa identificação do público com a literatura infantojuvenil:

A literatura Young Adult reflete e refrata a realidade de sujeitos juvenis por meio de suas narrativas e a teoria em torno da noção de cronotopo justifica a materialização de identidades na literatura que, assim como no mundo da vida, são inacabadas e continuamente expostas à metamorfoses (Silva; Casado Alves, 2022, p. 2).

Não é possível falar sobre a literatura YA sem falar dos livros infantojuvenis que vieram primeiramente para inserir o público infantil na literatura com o objetivo voltado para o lado pedagógico, a maioria das obras eram dadas nas escolas e escolhidas por adultos, e só no final do século XIX, que a escrita de entretenimento foi inserida. O fenômeno Harry Potter é um grande exemplo desse gênero voltado para esse entretenimento. Dentro da literatura juvenil existem várias subdivisões, sendo elas: Infantojuvenil, Young Adult, New Adult e Crossover.

Segundo Lavinia Neres, em seu trabalho de conclusão de curso:

Essa divisão ocorreu principalmente devido ao mercado perceber a necessidade de os jovens obterem a sua própria temática dentro da literatura, visto que quando classificamos uma obra como infanto-juvenil, ela pode afastar o público adolescente com estigma de caráter infantil. (Neres, 2019, p.16).

Tornando-se um sucesso pelo mundo, o gênero *Young Adult* não se contentou em ficar nas páginas dos livros e foi para a telas de cinema, carregando ainda mais

fãs, Henry Jenkins (2009) em *a Cultura de Convergência* discute como "A convergência de mídias transformou a literatura YA em um fenômeno global, com livros, filmes e culturas de fãs se intersectando para criar uma cultura participativa" (Jenkins, 2009, p. 12).

Os exemplos desse gênero são muitos, como *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer (2008), que fez jovens suspirarem por um vampiro frio como gelo, ou *Percy Jackson e o Ladrão de Raios*, de Rick Riordan (2005), que trouxe de volta os deuses do Olimpo e fez com que jovens do mundo todo quisessem descobrir quem seria seu "pai" olimpiano. Há também as distopias YA, com *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins (2008), e *Divergente*, de Veronica Roth (2011), que levantam questionamentos importantes sobre governos totalitários e o papel da mídia.

Dentro do YA se observa a padronização do sucesso, como uma fórmula do que deve ser feito para chegar nos números que esse gênero conquista dia após dia, muitas vezes com o foco somente no lucro. O que nos remete aos ditos da Escola de Frankfurt, "[...] a indústria cultural reduz a arte a uma mercadoria, padronizando suas formas e conteúdos para consumo massivo" (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 34).

Segundo esses autores, existe uma ilusão de liberdade muito presente no que chamamos de cultura, em que as mercadorias são feitas para parecerem diferentes, porém seguem os mesmos moldes de sempre:

A liberdade de escolha na indústria cultural prova ser sempre a mesma coisa: a liberdade de escolher o que é sempre a mesma coisa. A aparente diversidade de produtos culturais mascaram uma uniformidade essencial. O consumidor é levado a acreditar que está exercendo sua autonomia ao escolher entre diferentes filmes, músicas ou livros, mas todas as opções são, no fundo, variações do mesmo modelo padronizado. Essa ilusão de liberdade é fundamental para manter as massas em um estado de conformidade e passividade, impedindo qualquer forma de resistência ou pensamento crítico. (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 120-121).

Essa perda de protagonismo da arte e seu papel como manipulação das massas se tornou uma grande discussão dentro do mundo literário, pois mesmo que o gênero YA tenha trazido novos leitores, ainda é visto por muitos estudiosos como uma literatura inferior.

Em geral, as obras responsáveis por esses altos índices de leitura não estão na seleção de obras reconhecidas pelos ambientes institucionais como literatura boa ou "de peso", adjetivos usados para definir os livros que compõem o cânone literário. Na realidade, essas obras são chamadas de literatura de massa/entretenimento de forma pejorativa para evidenciar uma suposta inferioridade. (Silva; Casado Alves, 2022, p. 142).

Enquanto Adorno e Horkheimer mostram o lado pessimista, descartando as possibilidades de transformação na cultura de massa, Walter Benjamin já tem uma visão diferente sobre o assunto, reconhecendo a complexidade das relações culturais com a sociedade, ele também vê o papel importante da arte se popularizar e se tornar acessível para um público maior, mesmo que isso faça perder sua autenticidade.

A reprodutibilidade técnica da obra de arte modifica a relação das massas com a arte. De um lado, ela democratiza o acesso à arte, permitindo que obras antes restritas a elites sejam apreciadas por um público amplo. De outro, ela elimina a noção de autenticidade e unicidade, transformando a obra em um objeto serializado e desvinculado de seu contexto original. A aura, que dependia da presença única da obra no tempo e no espaço, desaparece, e com ela, a experiência artística tradicional. (Benjamin, 1975, p. 172).

A reprodutibilidade técnica é um conceito que permite que a obra transite em vários setores (livros, filmes, *merchandising*) e seja copiada e reproduzida em grande escala. A democratização do acesso às obras YA as tornou um fenômeno. As adaptações cinematográficas da literatura YA começaram no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, com o fenômeno *Harry Potter*. Segundo Lavinia Neres, foi só em 2010 que ocorreu a explosão midiática do YA nos cinemas (Neres, 2019). Essas adaptações não apenas popularizaram o gênero, mas influenciaram diretamente na cultura pop e no mercado editorial criando a cultura de fãs.

O impacto cultural que o fenômeno YA proporciona é totalmente expressivo na influência do consumo dos jovens. Sendo um dos mercados mais lucrativos para o setor editorial, suas obras sempre estão no topo das listas de best-sellers e geram franquias multimilionárias². Segundo dados publicados pela revista PublisheNews³, a série de livros *Harry Potter*, de J.K. Rowling, vendeu mais de 600 milhões de cópias, traduzida em torno de oitenta idiomas. Enquanto *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, vendeu mais de 25 milhões de exemplares pelo mundo e possui filmes que geraram uma receita total de US\$3,3 bilhões em bilheteria⁴.

Além disso, o YA se expande para outras economias, gerando lucros significativos por meio de *merchandising*, venda de produtos licenciados, trilhas sonoras e turismo. Um exemplo seria o parque temático *The Wizarding World of Harry Potter*, presente nos parques da Universal Studios, criado em 2010 em Orlando, com o “[...] objetivo de proporcionar que os fãs da saga se sentissem

² Disponível em: <https://www.britannica.com/art/young-adult-literature>

³ Disponível em: <https://surl.li/zmqgow>

⁴ Disponível em: <https://surl.li/ifbawo>

imersos naquele universo” (Terra, 2021, p. 20) Maria Clara Santos Terra irá estudar mais profundamente sobre esse turismo cinematográfico em seu trabalho de conclusão de curso.

O termo *fandom* designa comunidades de fãs engajados com obras culturais específicas, como séries, filmes, livros ou jogos, que desenvolvem uma cultura própria em torno dessas produções. Jenkins (2006) descreve os *fandoms* como espaços de participação ativa, onde os fãs não se limitam a consumir conteúdo, mas reproduzem, reinterpretem e expandem o material original por meio de produções como *fanfics* (*fanfiction*), *fanarts* e discussões online.

A *fanfic* é uma narrativa ficcional criada por fãs, baseada em personagens e universos pré-existentes, sendo geralmente disponibilizada em plataformas como Wattpad e Archive of Our Own (AO3). Em *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*, traduzido para *Fic: Por que a fanfiction está dominando o mundo*, da escritora norte-americana Anne Jamison (2017) argumenta que esse tipo de produção é uma forma crítica de engajamento imediato, que questiona intenções originais e explora possibilidades alternativas dentro dos cânones originais.

Um exemplo emblemático é Cinquenta Tons de Cinza, de E. L. James, que começou como uma fanfic inspirada em Crepúsculo e se tornou um fenômeno editorial global, demonstrando o potencial dessas produções não oficiais para influenciar o mercado literário. Fandoms como os de Harry Potter, Star Wars, e artistas de K-pop (BTS, Stray Kids) mantêm comunidades ativas nas redes sociais, onde especulam teorias, compartilham conteúdo de fãs e fomentam a continuidade do interesse por meio de uma cultura participativa coletiva.

Sem intimidar-se com as concepções tradicionais de propriedade literária e intelectual, os fãs saqueiam a cultura de massas, reclamando seus materiais para uso próprio, fãs parecem borrar as fronteiras entre fato e ficção, falando de personagens como se tivessem uma existência à parte de suas manifestações textuais, adentrando o reino da ficção como se fosse um lugar tangível que podem habitar e explorar. A cultura do fã posiciona-se como desafio aberto à ‘naturalidade’ e desejabilidade das hierarquias culturais dominantes, uma recusa à autoridade autoral e violação da propriedade intelectual. (Jenkins, 2006, p. 37).

Um dos papéis importantes que os fãs têm desempenhado nos últimos anos, é o incentivo que o gênero apresente narrativas mais inclusivas, com diferentes raças, culturas, orientações sexuais, identidades de gênero, e se adapte às discussões que estão em pauta na contemporaneidade.

Um exemplo é o livro *O Ódio que Você Semeia* (Thomas, 2017) que traz debates sobre questões raciais e que auxilia no combate a estereótipos e preconceitos e obras como *Simon vs. a Agenda Homo Sapiens* (Albertalli, 2015) e *Aristóteles e Dante Descobrem os Segredos do Universo* (Sáenz, 2012) que abordam questões LGBTQIA+, e de alguma forma ajudam jovens pelo mundo a entenderem suas questões e se sentirem acolhidos.

Desse modo, constata-se o relevante papel que a literatura YA desempenha na sociedade. Ao fomentar comunidades de fãs engajados e inspirar novas tendências, o gênero demonstra capacidade que vai além do entretenimento, promovendo também empoderamento e educação, impactando profundamente as gerações atuais e futuras.

2. 2 A Franquia Jogos Vorazes

Suzanne Marie Collins, nasceu em 1962 em Hartford, capital de Connecticut, Estados Unidos, filha de um oficial da força aérea dos EUA. Esse fator foi importante para formação da sua visão acerca da fome, pobreza e os efeitos que as guerras causam. Iniciou sua carreira escrevendo roteiros para programas infantis, em especial para o canal de televisão *Nickelodeon*.

Pensando um dia sobre Alice no País das Maravilhas, ela ficou impressionada com o quão pastoral o cenário deve parecer para crianças que, como ela, viviam em ambientes urbanos. Na cidade de Nova York, é muito mais provável que você caia em um buraco do que em uma toca de coelho e, se cair, não encontrará uma festa do chá. (Suzanne Collins Book, 2025).

Com essa citação percebe-se de onde veio sua inspiração para escrever sua primeira série *As Crônicas do Subterrâneo* (*The Underland Chronicles*), uma fantasia infantojuvenil composta por cinco livros publicados entre 2003 e 2007. Logo depois veio sua franquia de maior sucesso, *Jogos Vorazes* (2008), *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), já em 2013 foi lançado *Year of the Jungle*, livro ilustrado que conta o período do seu pai na Guerra do Vietnã.

Em 2020, Collins lança *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020) e seu mais recente lançamento ocorreu dia 18 de abril de 2025, com o lançamento mundial de *Amanhecer na Colheita* (Bastos, 2025)⁵, que vai contar a história de Haymitch Abernathy, o mentor de Katniss e Peeta da trilogia original, na época em que participou dos jogos.

⁵ Disponível em: <https://surl.lu/gvbceq>

Observa-se o uso de várias inspirações em suas obras, como destaca Paula Martins Rodrigues em sua dissertação de mestrado:

Suzanne Collins passeava entre os canais da TV a cabo. Parando em um deles, uma violenta e perturbadora filmagem da guerra no Iraque mostrava um grupo de jovens soldados atirando e ferindo uns aos outros; no canal seguinte, outro grupo, desta vez de jovens competindo em um reality show de sobrevivência. Ao se deparar com as duas cenas lado a lado, Collins percebeu que era fácil confundir o que era entretenimento com o que era real. (Rodrigues, 2015 p. 57)

Collins notou a insensibilidade da humanidade, com a banalização do sofrimento, e isso lhe trouxe inspirações. A exemplo disso, a escritora utilizou a expressão *“Panem et Circenses”* da Roma antiga para criar o nome do país fictício de sua obra, Panem, é o nome do país composto por uma Capital e 13 distritos. Ela também utilizou da mitologia greco-romana para elaboração da sua narrativa. Segundo os autores, Ramos e Moraes (2017) a releitura dos mitos clássicos envolve processos de paródia, estilização e recomposição simbólica:

Utiliza das grandes narrativas clássicas para (re)produzir novas, pois as relê, lhes empresta novas significações, subverte gêneros, formas, sentidos (levando à paródia); confirma gêneros, formas, sentidos (levando à paráfrase ou estilização), reinventa histórias reagrupando unidades mínimas (mitemas) de diversas narrativas mitológicas para compor uma novíssima história baseada nos heróis de Homero, Hesíodo e tantos outros da Antiguidade, levando à apropriação, ou bricolagem, ou recombinação. (Ramos; Moraes, 2017, p. 33)

A história de Teseu e o Minotauro foi uma dessas inspirações. Ela retrata a trajetória do herói Teseu, que se voluntaria, assim como a protagonista Katniss Everdeen, para enfrentar o Minotauro, criatura monstruosa que habita um labirinto. Após uma disputa, o rei de Creta, Minos, decreta que a cidade de Atenas deverá enviar, a cada nove anos, sete jovens e sete donzelas para serem sacrificados. Diante disso, observam-se as semelhanças entre as narrativas: tanto Teseu quanto Katniss tornam-se símbolos de resistência contra um sistema opressor e um governo que utiliza métodos similares para punir seus súditos.

Outra influência é o mito de Ártemis, a caracterização da personagem Katniss se parece muito com as da deusa da caça e da colheita segundo a pesquisa de Moraes e Ramos “Torna-se evidente que Katniss habita o mesmo espaço que a deidade grega: ambas apreciam o selvagem, o perigoso, a floresta, onde podem ser livres de qualquer lei humana.” (2020, p. 92)

“Collins utiliza narrativas clássicas, consideradas uma importante e valiosa herança do homem, para compor uma outra totalmente nova.” (RAMOS;

MORAIS,2020, p. 91). É com essa nova perspectiva sobre os mitos que Collins atrai os jovens para a literatura e para questionamento da sociedade que vivemos.

O gênero YA, como já discutido anteriormente, utiliza de uma linguagem mais jovial para abordar temas complexos, e a Franquia Jogos Vorazes se encaixa perfeitamente nessa função, quando estimula jovens do mundo todo a questionar sobre os governos que se encontram no poder hoje, um exemplo disso foi os protestos de jovens tailandeses em 2014 contra o golpe de Estado que ocorria nesse mesmo ano. “Eles se identificaram com as obras e passaram a utilizar o símbolo da franquia, os três dedos levantados para cima, para expressar sua indignação com o atual governo.”⁶

No dia 22 de maio, um golpe foi aplicado pelo militar Prayuth Chan-ocha que, em agosto, foi escolhido como primeiro-ministro por seus colegas do grupo de oposição ao movimento político antes vigente. Desde então, tailandeses protestam contra as violações de direitos humanos cometidas pelos militares. (Carrera, 2014).

Figura 1 - Natchacha Kongudo em frente a um cinema de Bangkok



Fonte: SAKCHAI LALIT, 2014

A Figura 1 ilustra a jovem Natthacha Kongudom levantando três dedos diante de um cinema em Bangkok, gesto que se tornou símbolo de resistência inspirado na franquia Jogos Vorazes. A apropriação desse símbolo em contextos políticos reais evidencia a força da representação midiática e seu poder de transcender a ficção, mobilizando discursos de contestação e resistência no mundo contemporâneo.

A Figura 2 mostra o momento em que manifestantes interrompem um discurso do primeiro-ministro tailandês Prayuth Chan-ocha, utilizando o gesto dos três dedos como forma de protesto. A rápida repressão que se seguiu reforça o impacto simbólico da franquia *Jogos Vorazes* na cultura política, especialmente entre os jovens, e como seus elementos narrativos são ressignificados como instrumentos

⁶ Disponível em: <https://surl.li/jlxwrq>

de resistência diante de regimes autoritários, o que reforça a centralidade da mídia e da ficção como ferramentas de contestação social analisadas neste trabalho.

Figura 2 - Manifestantes fazendo o símbolo da franquia



Fonte: AP Exchange, 2014

As palavras dos livros tomaram forma nas telas grandes do cinema as obras ficaram conhecidas pelo mundo todo. Mesmo que alguns críticos discutam que obras *young adults* são muito rasas para serem relevantes à sociedade, os relatos mostram o contrário. É claro que teremos aqueles que irão ler/assistir e não tirar nenhuma crítica da obra, mas há também jovens que irão se identificar, refletir e questionar se a humanidade não está caminhando a passos largos em direção a *Panem*.

A trilogia *The Hunger Games*, traduzida para o Brasil como *Jogos Vorazes*, foi lançada em 2008 e no Brasil em 2010, desde então compõe a lista de best-sellers do *The New York Times*. Vendidos para 54 territórios em 52 idiomas, os livros são um sucesso que rendeu à autora Suzanne Collins diversos prêmios, como o *Authors Guild Award* de 2016, um marco por se tratar da primeira autora de literatura *Young Adult* a receber tal honraria⁷.

Em 23 de março de 2012, a empresa de cinema e televisão Lionsgate lança a adaptação cinematográfica de *Jogos Vorazes*, dirigida por Gary Ross tendo cooperação de Collins e Billy Ray. O filme alcançou números impressionantes e se tornou o décimo quarto lançamento norte-americano de maior bilheteria, gerando

⁷ Informações disponíveis no site oficial da autora Suzanne Collins. Disponível em: <https://www.suzannecollinsbooks.com>. Acesso em: 12. jul. 2025.

quase US\$700 milhões de lucro por todo mundo e as próximas adaptações perpetuaram esse faturamento tendo conquistado quase 3 bilhões nas bilheterias⁸.

O impacto cultural da franquia foi intrínseco e dura até os dias atuais. A *Seleção* lançada em 2012, em abril nos Estados Unidos e em setembro pela editora seguinte no Brasil, da escritora norte americana Kiera Cass, mesmo sendo um livro mais voltado para romance, também fala sobre um país pós-guerra, dividido por castas em que é quase impossível ascender socialmente a não ser que você se case com alguém de casta maior que a sua. Mesmo que as revoltas descritas no livro fiquem em segundo plano, percebemos semelhanças com a trilogia. Divergente (2014), de Veronica Roth, é uma das obras com mais equivalência à franquia, já que sua narrativa é sobre uma jovem, *Tris Prior*, que desafia as normas de sua sociedade governada por um Governo Totalitário.

As repercussões na cultura pop ficaram evidentes em vários setores; na moda o estilo da protagonista Katniss virou tendência, e um dos momentos mais memoráveis, *o vestido em chamas*, originalmente criado pelo estilista Cinna para a entrevista da Capital, quando Katniss girou transformando-se literalmente em um "tordo em chamas", desafiando o regime opressor, o visual não apenas enfureceu o Presidente Snow, como se tornou um marco cinematográfico. Recentemente, a influenciadora digital Shay Rose, famosa por suas recriações de figurinos, trouxe o vestido à vida real com chamas de verdade, viralizando nas redes sociais. A reprodução meticulosa, documentada em matéria da CNN Brasil⁹.

Na música, a trilha sonora dos filmes contou com nomes aclamados como Taylor Swift, que trouxeram ainda mais fãs à franquia. A música "*The Hanging Tree*", cantada pela atriz que interpreta Katniss Everdeen, Jennifer Lawrence, se tornou um hit, sendo regravada por artistas como James Newton Howard¹⁰. Até no mundo dos jogos a franquia foi inspiração. No jogo Minecraft, no qual jogadores podem construir qualquer tipo de cenário, *Dennis Vareide*¹¹ criador de conteúdo norueguês, conhecido pelo seu trabalho no youtube tentou replicar, a premissa dos *Jogos Vorazes* dentro do *game* ao lado de outros membros da comunidade lançando *The Survival Games* um mapa inspirado no longa, isso também reforça seu impacto

⁸ Dados obtidos no site oficial de Suzanne Collins. Disponível em: <https://surl.li/meyctt>. Acesso em: 12 jul. 2025.

⁹ Disponível em: <https://surl.li/npbypd>. Acesso em: 12 jul. 2025.

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F3hTW9e20d8>. Acesso em: 13 jul. 2025.

¹¹ Disponível em: <https://tangerina.uol.com.br/games/jogos-vorazes-games/>. Acesso em: 13 jul. 2025.

cultural, mostrando como a série continua a inspirar novas formas de entretenimento.

Sua narrativa de resistência e sobrevivência faz a franquia se destacar no gênero YA, que tem obras que focam muito mais nos romances ou nas aventuras fantásticas. A série traz Katniss Everdeen como uma heroína complexa e imperfeita, em *A Esperança* é pressionada a se tornar o Tordo (Mockingjay), o símbolo da rebelião contra a Capital. No entanto, ela reluta em assumir esse papel, pois se sente manipulada tanto pelos rebeldes do Distrito 13 quanto pela Capital.

Katniss é colocada no meio de um hospital com feridos de guerra para que as câmeras filmassem a sua reação vendo pessoas despedaçadas – no meio da visita, o hospital é bombardeado e os cinegrafistas do Distrito 13 ficam felizes por conseguirem ótimas imagens de Katniss combatendo de forma “real” e tentando salvar as pessoas. (Rodrigues, 2015 p. 71)

Rodrigues destaca nessa citação justamente o conflito interno da personagem ao perceber gradualmente a malícia dos rebeldes. Ao longo do livro *A Esperança* (2010), são levantadas essas questões sobre o caráter da humanidade, evidenciando como os rebeldes do Distrito 13, principais aliados da revolução, não lutam pela liberdade dos distritos, mas sim para conquistar o poder da *Capital*.

E é nessa vulnerabilidade, no medo do futuro, no medo de estar seguindo o caminho errado, de confiar em alguém “ruim”, no querer simplesmente deixar tudo de lado e viver feliz isolado só com as pessoas que ama, mas sabendo que a humanidade pede que você se posicione, que o leitor consegue se sentir representado por Katniss.

Através da análise percebe-se que não se utiliza romantização da violência só para impactar o leitor mas também para criticar, os sistemas opressivos e a manipulação da mídia, mostrando as consequências de cada ação dos personagens. O sistema da colheita começou justamente para castigar os distritos que se juntaram para tomar o poder da Capital. A citação demonstra o funcionamento do sistema da colheita:

Você se torna elegível para a colheita no dia em que completa doze anos. Nesse ano, seu nome é inscrito uma vez. Aos treze, duas vezes. E assim por diante até você atingir a idade de dezoito anos, o último ano elegível, quando seu nome aparece sete vezes no sorteio. É assim que acontece para todos os cidadãos nos doze distritos em todo o país de Panem [...] Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. (Collins, 2008, p. 19).

O universo de *Panem* é cheio de detalhes, com uma história bem desenvolvida. A construção desse mundo não serve apenas de cenário mas de estrutura para o enredo de toda trilogia. As divisões dos distritos, cada um com sua atividade econômica e realidade social, simboliza os problemas reais que a sociedade enfrenta na atualidade com suas desigualdades sociais e hierarquias.

Esses elementos, combinados com temas mais sérios, como trauma, luto, sacrifício e responsabilidade, abordados de forma empática, ajudam as obras atingirem um público amplo, consolidando *Jogos Vorazes* como uma das obras mais impactantes e originais do gênero.

2.3 Revisão de Cultura de Massa e Estudos Culturais

Este tópico irá trazer uma análise da franquia Jogos Vorazes discutindo ideias de Douglas Kellner (cultura midiática) e Umberto Eco (Apocalípticos e Integrados), e como a literatura YA dialoga com a indústria cultural.

“As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje.” (Kellner, 2001, p. 9) Nessa citação fica claro como Kellner trata cultura da mídia; para ele esta faz nascer uma cultura comum, construindo uma identidade e poder que é totalmente industrial.

A cultura veiculada pela mídia molda quem devemos ser e como devemos nos comportar na sociedade, e esse fenômeno é especialmente evidente na literatura Young Adult (YA), que muitas vezes reflete e questiona essas expectativas sociais. Personagens como Katniss Everdeen, de *Jogos Vorazes*, e Starr Carter, de *O Ódio que Você Semeia*, desafiam estereótipos e normas impostas, tornando-se símbolos de resistência e identidade para jovens leitores, mas ao mesmo tempo, a própria indústria cultural capitaliza sobre essas histórias, transformando-as em produtos de consumo massivo

Segundo a perspectiva de Kellner, a literatura YA configura-se como um "terceiro espaço" dialético que, ao ser apropriado pelos jovens leitores, transcende a divisão entre manipulação industrial e rebeldia, transformando-se num cenário de negociação de identidades e dramatização de conflitos sociais. Esses produtos culturais, embora potencialmente reprodutores de estereótipos, transformam-se em ferramentas de emancipação quando ressignificados pelo público por meio de

leituras contestadoras e práticas interpretativas ativas, fenômeno que encontra eco nas discussões de Kellner (2001) sobre educação midiática.

Franciele Teixeira (2025) em seu trabalho de conclusão de curso irá analisar o papel da leitura na formação de jovens e adultos; como discutido por ela: “A leitura literária oferece uma gama de benefícios significativos para o desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos, contribuindo para a formação de cidadãos mais críticos e empáticos.”(Teixeira, 2025, p.16) fazendo refletir sobre a importância da cultura, com seus prós e contras, Teixeira faz observações preciosas que trazem ainda mais embasamento ao que Kellner (2001) discute.

Umberto Eco (1964) nos mostra que a cultura de massa é um terreno de disputa entre duas visões opostas: de um lado, os “apocalípticos”, que a enxergam como superficial e alienante, capaz de enfraquecer o senso crítico da sociedade; de outro, os “integrados”, que a defendem como uma forma democrática de expressão cultural, por ampliar o acesso e permitir novos modos de comunicação e criação.

Eco é abrangente quando fala sobre cultura de massa, pois para ele uma obra pode transitar entre a divisão tradicional de alta cultura, média cultura e cultura popular dependendo de como é consumida. Ele reconhece os riscos que a cultura de massa desempenha ao se padronizar para alcançar um público maior e assim ter mais sucesso.

O universo das comunicações de massa é - reconhecê-lo ou não - o nosso. universo; e se quisermos falar de valores, as condições objetivas das comunicações são aquelas fornecidas pela existência dos jornais, do rádio, da televisão, da música reproduzida e reproduzível, das novas formas de comunicação visual e auditiva. (Eco, 1979, p. 11).

Assim como destacado, não há “fora” da mídia. Mesmo quem critica a cultura de massa (como os “apocalípticos”) usa seus canais (livros, artigos, documentários) Trazendo para o mundo fictício de Jogos Vorazes, um exemplo pertinente da importância da mídia acontece quando a Capital utiliza a TV para transformar os Jogos em espetáculo, mas os rebeldes também a utilizam para disseminar resistência (ex: o gesto dos três dedos viralizado), mostrando a dualidade dos meios de comunicação, que ao mesmo tempo que “aprisionam” também podem ser símbolo de liberdade.

Com tudo que foi pensado até então conseguimos elencar a discussão sobre a relação da mídia e a literatura no contexto YA. Existe sim o perigo da banalização de temas importantes quando a literatura utiliza fórmulas lucrativas para se destacar

no mercado, como o apelo de triângulos amorosos e distopias padronizadas. A escritora Suzanne Collins em seus livros critica a espetacularização da violência, utilizando de uma narrativa “apocalíptica”, mas “integrado” quando na realidade essa mesma obra vira um fenômeno bilionário que só conquistou todo seu público global graças a adaptações cinematográficas e merchandising.

A literatura YA está inserida nesse estado de indefinição, que dá munição para os críticos que a veem só como uma “cultura de massa”, mas isso não invalida as críticas que ela faz nem a torna menos importante. Dentro desta pesquisa, observa-se como ela é um espelho da nossa relação com a mídia. Eco (1979) nos ensina a não cair em preconceitos simplistas e colocar todo um gênero literário em uma caixa, sem explorá-lo, isso seria não reconhecer a importância da democratização da literatura.

3. DISTOPIA E REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA

A relação entre distopia e representação midiática é central para compreender as mensagens transmitidas pela franquia Jogos Vorazes. Ao retratar sociedades autoritárias, marcadas pela vigilância, opressão e espetacularização da violência, as narrativas distópicas oferecem um espelho crítico da realidade contemporânea. Para aprofundar essa análise, é necessário, antes, compreender o conceito de distopia, suas origens, características e desdobramentos no campo da literatura e da cultura de massa.

3.1 Definição de distopia

Para discutir sobre distopia, deve-se iniciar pensando na origem da palavra e sua relação com a utopia. Enquanto a utopia representa a idealização de um futuro paradisíaco, a distopia traz a ideia de um futuro sombrio, quase um pesadelo. Dessa forma, é impossível falar de distopia sem falar de utopia.

No século XVI, Thomas More, filósofo humanista inglês, publicou sua obra mais famosa, intitulada *Utopia* (1516). Esse livro é um marco do pensamento humanista e descreve uma sociedade ideal fictícia baseada em princípios de justiça, igualdade e racionalidade. Na obra, More apresenta uma ilha chamada Utopia, onde o governo e a organização social estabelecem uma vida em harmonia, livre dos problemas como fome e desigualdade que assolavam a Europa do século XVI. O termo "utopia"¹² deriva do grego *u* (não) e *topos* (lugar), significando literalmente "não lugar" ou um lugar que, por ser tão perfeito, não existe na realidade.

A ideia de um lugar idealizado, no entanto, não é exclusiva de Thomas More. Desde a antiguidade, obras literárias e filosóficas já exploravam essa noção. Um exemplo clássico é *A República*, de Platão, que descreve uma sociedade ideal governada por filósofos. Na tradição religiosa, o Jardim do Éden, presente na Bíblia, também pode ser interpretado como uma representação de um estado de perfeição e harmonia antes da queda do homem. Como destaca Paula Martins Rodrigues em sua dissertação de mestrado:

A crença de que seria possível uma sociedade ideal foi trazida ao longo dos séculos por diversas obras até chegar a Thomas More, que cunhou o termo utopia, gerando um grande número de romances e tratados que se utilizam do termo. No entanto, essa idealização de um futuro ou de um lugar melhor de se viver foi-se desvanecendo ao longo do tempo, e a ideia do futuro como um lugar pior parece ter-se enraizado no imaginário coletivo e ter-se espalhado principalmente no último século. (Rodrigues, 2015 p. 15)

¹² Disponível em: <https://www.dic9.com/pt/content/utopia>. Acesso em: 14 jul. 2025.

A utopia, no entanto, carrega em si uma ambiguidade. O que pode ser considerado ideal para alguns pode ser opressivo para outros. Por exemplo, em *A República* de Platão, os poetas são marginalizados, o que seria um aspecto distópico para aqueles que valorizam a arte e a expressão literária. Assim, o que separa a utopia da distopia é muito frágil. Como ressalta Rodrigues (2015, p. 16), "utopias e distopias dividem a mesma essência, que é a de planejar ou projetar mundos para o futuro, baseando-se em fatos da atualidade para criar sociedades imaginárias".

Em 1868, um político e escritor importante, John Stuart Mill, no seu discurso ao parlamento britânico, argumentou como a sociedade estava longe de chegar à tão sonhada ilha retratada por More em *Utopia*. Para Mill (1868), estávamos mais perto de chegar na “*dystopic*” e nesse momento surge o termo distopia, que hoje é muito usado para retratar esse universo literário e artístico que descreve sociedades fictícias em que a organização política, social ou tecnológica resulta em cenários opressivos totalitários ou caóticos (Rodrigues, 2015).

A palavra distopia¹³ vem do grego dys (ruim) e topos (lugar) com o significado de “lugar ruim”. A ideia desse universo é sempre criticar às vezes de uma maneira satírica a realidade atual. Um dos seus principais pontos é que a evolução tecnológica não leva à evolução ética dos homens, o futuro é sempre retratado de maneira ruim, e essa perspectiva pessimista, recorrente no gênero, funciona como alerta sobre as consequências de nossas ações presentes.

O século XX foi marcado por grandes mudanças tecnológicas, guerras e catástrofes, que foi um prato cheio para os escritores distópicos.

Duas guerras mundiais, o aparecimento de regimes totalitários como o stalinismo e o nazismo – que se utilizavam inclusive das tecnologias para os seus propósitos de manipulação e brutalidade contra a vida humana –, a guerra fria e o aniquilamento de duas cidades inteiras (Hiroshima e Nagasaki) apenas pelo desejo destrutivo, varreram toda a esperança que se poderia ter em relação ao ser humano e ao futuro. (Rodrigues, 2015 p. 26)

Com todo esse contexto histórico, a distopia alavancou muito. O homem passou a ter uma visão mais crítica sobre ele mesmo “[...] não era mais possível permanecer na esperança enquanto o mundo se despedaçava.” (Rodrigues, 2015, p. 26).

O conto de ficção científica de E. M. Foster, “*The Machine Stops*” (1909), surge como uma das primeiras reflexões literárias sobre a subordinação humana à

¹³ Disponível em: <https://www.dic9.com/pt/content/distopia>. Acesso em 14 jul. 2025.

máquina. Contudo, é *Nós* (1924), do russo Zamyatin, que muitos consideram que inaugurou as famosas distopias. Um romance que apresenta um futuro onde uma sociedade aparentemente perfeita retira a liberdade de seus habitantes, tratando-os como máquinas e conduzindo-os a uma vida de despotismo. O livro, critica o socialismo russo, sendo proibido de circular na Rússia, mas como teve sua tradução para a língua francesa também, muito se especula que teve forte influência na escrita de *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley e *1984* (1949) de George Orwell.

Dentro dessas obras florescidas no início do século passado, se mostra clara a preocupação que trouxeram ao ser humano as grandes guerras, os sistemas totalitários e o avanço da ciência, esta utilizada não somente para o benefício da sociedade, mas também para o aniquilamento do ser humano. (Rodrigues, 2015 p. 16)

A consolidação da distopia como gênero literário está diretamente associada à concepção do ser humano como um agente corrompido pela ambição e pela sede de poder. Nesse contexto, as obras distópicas se estruturam como críticas aos sistemas de dominação e às contradições das sociedades modernas, apresentando um conjunto recorrente de características. Entre elas, destacam-se: (1) a construção de futuros marcados por regimes autoritários e opressivos, nos quais o Estado exerce controle absoluto sobre os indivíduos, restringindo liberdades e impondo uma ordem sustentada por manipulação ideológica; (2) a presença de uma elite dominante que perpetua desigualdades sociais e políticas por meio da exploração e da marginalização de grupos subalternizados; (3) a representação de colapsos ambientais ou avanços tecnológicos desmedidos, evidenciando os impactos negativos da industrialização e do progresso desenfreado; (4) a alienação e a desumanização dos sujeitos, geralmente submetidos a sistemas de vigilância e conformismo; e (5) a emergência de figuras dissidentes ou movimentos de resistência, que, ainda que minoritários, encarnam a possibilidade de ruptura com a ordem vigente.

3.2 Mídia como ferramenta de controle em distopias

A distopia, enquanto gênero literário e artístico, surge como uma crítica ao presente, projetando futuros exagerados que amplificam tendências sociais, políticas e tecnológicas para expor seus perigos (Rodrigues, 2015). Nesse contexto, a mídia assume um papel central como instrumento de controle e manipulação, refletindo preocupações contemporâneas sobre o poder das imagens e da informação.

No século XXI, a sociedade vive através das redes sociais, onde tudo tem que ser “postado” e validado por outras pessoas. A cultura do entretenimento a todo custo cria uma bolha ideológica muito forte, nos tornando seres superficiais, e nos fazendo esquecer de questões importantes como o aquecimento global, as guerras que acontecem pelo mundo e das desigualdades estruturais. Recuero, Zago e Soares (2017) irão examinar exatamente esses filtros-bolhas, que afunilam as informações que circulam pelas redes (como o X), isolando os usuários em grupos homogêneos e reduzindo o acesso a perspectivas diferentes.

Esse *fenômeno da desinformação*, termo utilizado no artigo de Torre e Jerónimo (2023) já é muito estudado no meio acadêmico, embora não seja algo que começou hoje, ele acabou sendo ampliado pelas redes sociais, devido a sua capacidade de engajar e manipular opiniões. Os algoritmos dessas redes sempre irão priorizar o engajamento e isso muitas vezes em detrimento da veracidade.

Essa submissão acrítica ao entretenimento massivo é um tema clássico da comunicação, analisado tanto pela Escola de Frankfurt quanto pela teoria da Indústria Cultural. Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) já alertavam que a cultura industrializada transforma a arte e o pensamento em mercadorias padronizadas, anestesiando a capacidade crítica e reforçando a dominação ideológica.

Em Admirável Mundo Novo (1932), Aldous Huxley exemplifica dentro da obra essa sociedade acrítica, que é mantida sob controle por meio de entretenimento massivo e tecnologias que anestesiavam seus indivíduos. Huxley alerta: "E é aí que está o segredo da felicidade e da virtude: gostar daquilo que se é obrigado a fazer. Tal é o fim de todo o condicionamento: fazer amar às pessoas o destino social a que não podem escapar." (Huxley, 1932 p. 42).

A realidade contemporânea nos mostra que cada vez menos temos autonomia do que consumimos, temos hoje os algoritmos de recomendação. Segundo o artigo de Recuero; Zago; Soares (2020), ferramentas poderosas usadas por plataformas como *Facebook, Instagram, YouTube e TikTok*, personalizam o conteúdo exibido aos seus usuários, e fazem o que Eli Pariser (2012) define como “bolhas digitais” ou “bolhas de filtro,” que isolam as pessoas em “câmaras de eco” onde apenas visões semelhantes às suas próprias são reiteradas. (Recuero; Zago; Soares, 2020)

Esta linha de raciocínio nos encaminha para o debate em torno do que Douglas Kellner (2001) chama de “cultura da mídia”, onde a mídia tem um papel importante na construção da identidade e formação de opiniões sociais e políticas: “O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente.” (Kellner, 2001, p. 9).

Um episódio interessante ocorrido em 2024 sobre o poder das redes sociais envolveu a blogueira *tiktoker* Antonela Braga, que, aos 15 anos, realizou uma mamoplastia de aumento¹⁴. O fato gerou polarização nas plataformas digitais, parte dos usuários defendia que a adolescente era muito jovem para um procedimento tão invasivo, outros respeitavam sua autonomia sobre o corpo, já que ela alegava desconforto com sua aparência. No entanto, questiona-se até que ponto a decisão foi motivada pela pressão estética contemporânea, agravada pelo fato de a influenciadora, cujo público é majoritariamente jovem, naturalizar cirurgias não recomendadas para menores de idade.

Como analisa Henry Jenkins em *Cultura da Convergência* (2006), vivemos em uma era em que as fronteiras entre produção e consumo midiático se dissolvem, dando origem a novas formas de participação cultural. Nesse contexto, a vida cotidiana se transforma em produto, com um celular na mão, qualquer pessoa pode se tornar protagonista de seu próprio *reality show*.

Os influenciadores emergem como figuras centrais nesse ecossistema, simbolizando o conceito de Jenkins sobre a narrativa transmidiática. Suas identidades se desdobram em múltiplas plataformas (*Instagram*, *TikTok*, *YouTube*), moldando não apenas tendências de consumo, mas também valores e comportamentos sociais. Essa cultura participativa, porém, está longe de ser democrática, como alerta Jenkins, ela é profundamente mediada por algoritmos e interesses corporativos.

Como analisou Umberto Eco no capítulo o mito do *Super-Homem* (p.239), o kitsch não é apenas uma questão estética, mas um fenômeno ideológico, ele transforma o vulgar em espetáculo, banalizando a arte e reforçando valores

¹⁴ Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/celebridades/noticia/2024/12/aos-15-anos-influenciadoraantonela-braga-explica-por-que-colocou-silicone-meus-pais-estavam-de-acordo.ghtml>. Acesso em: 15. jul. 2025.

conservadores sob o disfarce de "democratização cultural". Nas plataformas digitais, essa lógica atinge seu ápice, os *influencers* monetizam a *encenação do excesso*, seja em mansões decoradas com pseudo-luxo barato, seja em desafios virais que reduzem a experiência humana a gestos vazios. A arquitetura de algoritmos, como já previa Eco, normaliza o *mau gosto*, premiando conteúdos que apelam ao sensacionalismo fácil em detrimento da complexidade.

Com isso podemos pensar em algumas perguntas: "Até que ponto você concorda com tal blogueira?" "Será que você precisa mesmo comprar tal tênis da moda ou é porque toda hora aparece um vídeo para você desse mesmo tênis dizendo o quanto ele é bom e necessário para sua vida? O capitalismo se infiltrou de tal maneira que tudo se tornou consumo até nossas vidas.

Em *reality shows*, como discutido por Bruno Campanella (2013) em sua análise do *Big Brother Brasil (BBB)*, os participantes são expostos 24 horas por dia, mas a audiência, especialmente aquela sem acesso ao conteúdo integral, fica refém de narrativas editadas que moldam percepções, criando vilões e heróis para entreter e manipular.

Essa dinâmica, como destacado no artigo, reforça uma desumanização dos participantes, transformados em produtos de consumo sob a justificativa de revelar sua "autenticidade". Campanella (2013, p. 6-7), argumenta que, mesmo em um ambiente supostamente voltado para a exposição do "eu verdadeiro", a montagem e as estratégias de produção acabam por reforçar estereótipos e espetacularizar conflitos, distanciando-se da promessa inicial de autenticidade.

O Big Brother Brasil de 2021, foi muito debatido por utilizar essas estratégias de reforçam estereótipos, uma delas a narrativa de vilão e herói. Nessa construção, Karol Conká representava a vilã, enquanto Juliette simbolizava a heroína injustiçada. O público por sua vez se agarrou nessa dinâmica com unhas e dentes. Luiz Castro (2023, p.37), irá discorrer sobre esse assunto em sua dissertação: "Karol Conká se tornou a grande vilã da edição e, quando foi eliminada do programa, deparou-se com um cenário desafiador e perigoso na sua vida pessoal, algo que ia além da sua carreira".

Com as edições, as falas tendenciosas, o espetáculo é formado, o telespectador é bombardeado por tantas notícias que acaba se esquecendo de tomar suas próprias decisões; A autora Erika Kronemberger em seu trabalho de conclusão de curso cita exatamente sobre essa dominação do espetáculo:

O espectador é dominado e facilmente moldado pelo espetáculo, que está em toda parte o alienando frente às investidas que o espetáculo produz na sociedade, onde só lhe resta passivamente consumir as imagens e os produtos que são oferecidos, já que sua consciência humana e a capacidade de pensar ficam submissas a um conjunto de influências que recebem do espetáculo (Kronemberger, 2017 p. 14)

A distopia frequentemente satiriza a mercantilização da vida e a transformação de indivíduos em produtos. Em *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, a mídia é usada como ferramenta de controle pelo governo da Capital. Os Jogos Vorazes, transmitidos como um reality show, servem tanto para entreter quanto para aterrorizar a população, reforçando o poder do regime. Caesar Flickerman, o apresentador dos Jogos, resume ao dizer “Seja memorável.” retratando como todo tributo (participante dos jogos) ali presente não passa de uma mercadoria, e que deve se destacar para satisfazer o público (A Capital) e assim a morte dos participantes é justificada como um sacrifício necessário para o entretenimento.

Outro aspecto relevante é a perda de privacidade e a vigilância constante, temas que ganharam ainda mais relevância no mundo contemporâneo. Em *1984*, de George Orwell, o Grande Irmão utilizava telas de monitoramento para controlar cada movimento dos cidadãos. Em *Jogos Vorazes*, a protagonista Katniss muitas vezes retrata esse medo de até pensar contra a capital, por sentir que o tempo todo está sendo vigiada, como vemos nessa citação:

Mesmo aqui, no meio do nada, você fica preocupado de alguém estar te ouvindo. Quando eu era mais nova, assustava minha mãe pra valer com as coisas que eu soltava sobre o Distrito 12, sobre as pessoas que governam o nosso país, Panem, da longínqua Capital (Collins, 2010, p. 12).

Além da miséria e do olhar controlador da Capital, a propaganda dos Jogos não é apenas um entretenimento, mas uma ferramenta para conter revoltas. Eles surgiram justamente para transmitir essa mensagem de que qualquer tentativa de resistência vai resultar em punição severa e pública ou até aniquilação como aconteceu com o distrito 13. Katniss retrata como os jogos têm que ser tratados como festividade nos distritos:

[...] Para fazer com que a coisa seja mais humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros (Collins, 2010, p. 25).

Separados por cercas e estritamente proibidos de atravessar qualquer uma delas, nenhum distrito tem a menor ideia do que acontece no outro. Com isso, a Capital manipula todas as informações fornecidas através do único canal de televisão disponível e que tem a função doutrinar a população, causando até uma

discórdia entre os distritos para culpar uns aos outros e não poderem se unir, assim criando uma realidade isolada. Dessa forma vemos como a relação da distopia com a realidade contemporânea é autêntica, e que precisamos sempre questionar o consumo de informações e o papel da mídia na sociedade.

3.3 O Papel do espetáculo

Este estudo adotará as reflexões de Debord (1967) na tentativa de compreender a sociedade do espetáculo na contemporaneidade e como ela se torna tema utilizado em obras distópicas como *Jogos Vorazes* (2010).

O termo espetáculo¹⁵ deriva do latim *spectāre* que significa contemplar, olhar e observar atentamente. Segundo Debord (1967, p.14), “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”, ele demonstra assim que, em sua concepção, a sociedade moderna tornou-se exatamente aquilo que critica, um sistema em que as relações sociais são mediadas por imagens e o consumo substitui a experiência direta.

O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. A atitude que por princípio ele exige é a da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência (Debord, 1967, p. 16-17).

A sociedade moderna, como afirma Kronemberger (2017, p.13), transformou-se em uma “grande produção de espetáculos”, onde a experiência humana é cada vez mais mediada por representações virtuais e narrativas planejadas. Essa lógica, que já discutimos em relação às redes sociais e ao fenômeno dos *influencers*, revela uma dinâmica em que a vida só adquire valor quando postada, compartilhada e validada por meio de likes, comentários e visualizações.

Nas plataformas digitais, o cotidiano não é simplesmente vivido, mas encenado, os corpos são filtrados, as rotinas são editadas e os afetos são performatizados para se adequarem a algoritmos que recompensam a viralidade e a estetização da existência (Recuero; Zago; Soares, 2020)

O autor Debord (1997), em sua análise, também critica esse “parecer”, em que a vida social deixou de ser autêntica:

A primeira fase da dominação da economia sobre a vida social acarretou, no modo de definir toda a realização humana, uma evidente degradação do ser para o ter. A fase atual, em que a vida social está totalmente tomada pelos

¹⁵ Disponível em: <https://www.dic9.com/pt/content/etimologia/espetaculo>. Acesso em: 15 jul. 2025.

resultados acumulados da economia, leva a um deslizamento generalizado do ter para o parecer, do qual o “ter” efetivo deve extrair o seu prestígio imediato e sua função última. Ao mesmo tempo, toda a realidade individual tornou-se social, diretamente dependente da força social, moldada por ela. Só lhe é permitido aparecer naquilo que ela não é (Debord, 1997, p.18).

A expansão do capitalismo, como analisada por Kronemberger (2017, p. 15), aprofunda a lógica descrita por Debord (1997), em que todos os aspectos da vida são convertidos em mercadoria e espetáculo. Essa dinâmica não se limita mais apenas à produção material, mas também atua na transformação de desejos, relações e até mesmo na busca por felicidade em produtos a serem consumidos. Enquanto Debord já alertava para o caráter alienante do espetáculo, o capitalismo contemporâneo elevou esse processo a um novo patamar.

Kronemberger (2017) destaca que os espectadores, imersos nessa lógica, consomem objetos e imagens na ilusão de que isso preencherá um vazio existencial. No entanto, essa felicidade prometida é inalcançável justamente porque se baseia em uma economia do desejo infinito, cuja satisfação é sempre adiada para garantir o consumo contínuo.

Essa dinâmica se alinha perfeitamente aos temas clássicos das distopias. Em *Jogos Vorazes*, a obra retrata com precisão essa espetacularização da vida humana. A Capital, com seu luxo e sua obsessão por entretenimento cruel, contrasta com a realidade dos distritos, onde a população sobrevive na escassez e na submissão. Enquanto os cidadãos da Capital consomem o sofrimento alheio como diversão, os distritos são reduzidos a meros fornecedores de recursos e de corpos-espetáculos.

Quando Katniss chega na Capital para os jogos, ela presencia de perto a futilidade dos seus ricos habitantes; com suas maquiagens exageradas, suas roupas esvoaçantes, ela percebe as injustiças naquele futuro em que ela se encontra, já que no distrito 12, há uma carência dos itens mais básicos de sobrevivência, a começar pela comida. A transmissão dos Jogos cria um ambiente emocionante com personagens que foram feitos para cativar os telespectadores da capital, os distraindo dos problemas reais e normalizando a violência.

Os espetáculos dos tempos da Roma Antiga inspiraram as arenas existentes nos Jogos da franquia literária, os grandes coliseus que serviam de palco para os gladiadores. Na trilogia, os tributos também precisam lutar pela sua sobrevivência dentro de arenas com alta tecnologia criadas pela *Capital*, nas quais o sobrevivente é prestigiado com fama e sucesso para o resto da vida, mesmo que nos livros

mostre que quem sobrevive às arenas nunca consegue a paz plena, pois carrega o fardo de ter matado outros jovens iguais a ele, e essa é mais uma forma que o governo utiliza para aprisionar todos aqueles que querem questionar sua soberania.

A obra *A Sociedade do Espetáculo* (1967), de Guy Debord, pode ser lida não apenas como uma crítica filosófica ao capitalismo avançado, mas como um aviso sobre o colapso da experiência autêntica. Se clássicos literários como *1984* de Orwell e *Admirável Mundo Novo* de Huxley imaginavam futuros de controle estatal e alienação química, Debord descreve uma “distopia” que já estava acontecendo há muito tempo e que nos dias de hoje atinge seu ápice.

Essa ligação entre teoria e ficção torna-se particularmente evidente quando comparamos a análise de Debord com obras como *Jogos Vorazes*, cujo governo totalitário camufla desigualdades estruturais e miséria generalizada por meio de espetáculos de entretenimento violento. Tal qual na *Panem* de Collins, a Sociedade do Espetáculo descrita por Debord opera através de um mecanismo perverso, que fabrica distrações midiáticas que, ao mesmo tempo que anestesiam a população, legitimam e perpetuam as relações de poder já existentes.

4. METODOLOGIA

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada em análises bibliográfica e textual, para examinar a representação da mídia na franquia Jogos Vorazes, com ênfase especial na prequela *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, com recorte das *partes um: o mentor e dois: o prêmio*.

A metodologia foi desenvolvida através de quatro etapas interligadas que permitiram uma análise abrangente do objeto de estudo. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de estabelecer uma estrutura teórica capaz de analisar criticamente as relações entre mídia, poder e sociedade na obra.

Para isso, recorreu-se a autores fundamentais como Adorno e Horkheimer, cujo conceito de Indústria Cultural ajudou a discutir a padronização da violência como entretenimento; Guy Debord, cuja teoria da Sociedade do Espetáculo forneceu as bases para entender a arena dos Jogos como espaço de controle simbólico; Umberto Eco, cuja dicotomia entre apocalípticos e integrados auxiliou na interpretação da ambiguidade da mídia na narrativa; e Henry Jenkins, cujos estudos sobre Cultura da Convergência permitiram explorar como a obra dialoga com fenômenos midiáticos contemporâneos. A seleção dessas fontes priorizou textos que articulam de forma consistente mídia, literatura juvenil e dinâmicas de poder, garantindo o alinhamento com os objetivos da pesquisa.

Complementando essa análise, realizou-se uma contextualização histórica e cultural da obra, situando-a tanto no âmbito do fenômeno da literatura Young Adult no século XXI quanto em paralelo com questões contemporâneas sobre o papel da mídia. Essa etapa baseou-se em artigos acadêmicos que discutem o impacto sociocultural da franquia e estudos sobre a distopia como gênero literário, permitindo estabelecer conexões entre o universo ficcional de Panem e fenômenos reais como a espetacularização da mídia em reality shows, os desafios da desinformação e as novas formas de vigilância digital. Essa contextualização foi essencial para demonstrar como a obra transcende seu caráter ficcional para oferecer uma reflexão crítica sobre tendências sociais e midiáticas atuais.

Em seguida, procedeu-se à análise textual e estrutural da obra, utilizando como base teórica principalmente Roland Barthes e sua abordagem da narrativa como sistema de signos. Essa etapa envolveu uma leitura atenta da prequela e da

trilogia original, com foco específico nas cenas em que a mídia é planejada ou instrumentalizada, como as reuniões estratégicas entre Snow e Dr. Gaul.

Mediante o mapeamento de arcos narrativos, identificou-se como a obra expõe processos de alienação social, particularmente na forma como as mortes na arena são editadas para transmissão televisiva. A análise estrutural permitiu ainda decupar elementos-chave como os discursos oficiais que naturalizam a violência, exemplificados por slogans como "Os Jogos unem Panem", e os símbolos recorrentes que representam o aparato de controle, como as câmeras de vigilância e o sistema de apostas.

Por fim, a análise crítica articulou de forma sistemática as teorias estudadas com os elementos textuais identificados, explorando em profundidade como a Capital representa o polo apocalíptico na visão de Eco, utilizando a mídia como instrumento de alienação e fragmentação social. A arena foi analisada como metáfora da indústria cultural descrita por Adorno e Horkheimer, em que a vida humana é reduzida a produto de entretenimento.

As contribuições de Debord foram particularmente úteis para desvendar os mecanismos de construção da imagem pública de Snow como líder carismático, estratégia que oculta a violência intrínseca ao regime. Essa abordagem metodológica integrada permitiu não apenas desvendar os mecanismos narrativos da obra, mas também refletir sobre suas reverberações no mundo real, especialmente em um contexto marcado pela crise das democracias e pela ascensão de narrativas midiáticas manipulativas, demonstrando a relevância e atualidade da crítica social presente na franquia Jogos Vorazes.

5. REPRESENTAÇÃO DA MÍDIA EM A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES

Este capítulo tem como objetivo analisar a prequela *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, destacando os pontos em que a obra representa a atuação da mídia manipulativa na sociedade de Panem e seu papel na transformação dos *Jogos Vorazes* em espetáculo televisivo. Para o desenvolvimento da análise, foram definidas as seguintes categorias: Metodologia, análise estrutural da narrativa Barthes (2011), interpretação e sentido com base em Umberto Eco (1979); Mapeamento dos arcos narrativos examinando o papel da mídia no controle e na subversão social e, por último, a interpretação da obra com base na ótica dos autores discutidos anteriormente para consideração da relevância da crítica midiática apresentada.

A Análise Estrutural da Narrativa, proposta por Roland Barthes (2011), contribui significativamente para a compreensão dos elementos narrativos presentes em *Jogos Vorazes*, sobretudo no que diz respeito à crítica à mídia. Essa abordagem permite identificar como os códigos culturais operam na construção do enredo e dos personagens, transformando-os em signos que carregam significados simbólicos e ideológicos. No contexto da obra, o espetáculo midiático é apresentado como uma ferramenta eficaz de controle social, em que a violência é disfarçada sob a aparência de entretenimento. Um exemplo claro dessa lógica pode ser observado na figura do presidente Snow, personagem que encarna a manipulação estratégica da informação e da imagem. Por meio do mapeamento dos arcos narrativos, é possível observar a transição dos jogos como mecanismo de punição brutal para sua consolidação como espetáculo televisivo cuidadosamente roteirizado, voltado à manutenção do poder e da obediência social.

Para finalizar, será feita a interpretação e sentido com base em Umberto Eco (1979), buscando como a prequela dialoga com as teorias da cultura de massa e os debates “apocalípticos vs. integrados”. A Capital como uso apocalíptico da mídia com fins de alienação e Lucy como “integrada”, quando suas canções e performance desafiam o controle da capital mostrando seu potencial subversivo.

5.1 A construção do Espetáculo Midiático

Após o colapso de diversas sociedades em decorrência de catástrofes naturais, conflitos armados e uso massivo de bombas, surge a nação fictícia de

Panem, ocupando o que antes correspondia ao território da América do Norte. Esse novo cenário pós-apocalíptico serve de pano de fundo para a narrativa da franquia Jogos Vorazes. O nome “Panem” tem origem no latim, como mencionado anteriormente, remetendo à política de “pão e circo” adotada na Roma Antiga, uma estratégia de dominação, que controlava a população por meio do fornecimento de alimento e entretenimento, mascarando a opressão e evitando revoltas sociais.

Para manter o controle sobre os sobreviventes e reorganizar a sociedade, Panem foi estruturado politicamente em uma Capital dominante e treze distritos subordinados. Cada distrito foi encarregado de uma função econômica específica, funcionando como uma engrenagem dentro do sistema centralizado da Capital. Essa divisão não apenas mantinha a ordem e a produtividade, mas também reforçava as desigualdades e a hierarquia social dentro do país. A seguir, o Quadro 1 apresenta a especialização de cada distrito segundo sua função produtiva.

Quadro 1 - Divisão dos Distritos

Distrito	Função
Capital	Administração e distribuição
Distrito 1	Artigos de luxo
Distrito 2	Construtores civis
Distrito 3	Tecnologia
Distrito 4	Pesca
Distrito 5	Energia
Distrito 6	Trasnsporte
Distrito 7	Madeira
Distrito 8	Indústria textil
Distrito 9	Processamento de grãos
Distrito 10	Pecuária
Distrito 11	Agricultura
Distrito 12	Mineração
Distrito 13	Grafite e energia nuclear

Contudo, todo esse poder fez com que comesçassem a ter casos de corrupção. A Capital ficava com a maioria das riquezas e somente o resto era distribuído entre os distritos, isso causou revoltas que geraram uma guerra.

A Figura 3 ilustra a divisão territorial de Panem, evidenciando a separação entre a Capital e os distritos, cada um responsável por um setor específico da economia. Essa organização reforça visualmente a estrutura hierárquica da sociedade apresentada na narrativa, na qual a Capital concentra o poder político, tecnológico e simbólico, enquanto os distritos são submetidos a regimes de exploração e vigilância. A rigidez dessa divisão não apenas sustenta o funcionamento da economia controlada, mas também contribui para o isolamento social e a fragmentação das identidades coletivas, impedindo a formação de alianças entre os distritos. Ao representar essa geografia de forma clara, a obra evidencia como o espaço físico também opera como mecanismo de dominação, sendo utilizado para reforçar o controle e a subordinação dentro do sistema distópico.

Figura 3 - Mapa de Panem



Fonte: Fandon Jogos Vorazes (2025)¹⁶

Os dias sombrios foram a época em que os distritos se revoltaram contra a capital e os rebeldes participantes da guerra começaram a controlar os distritos que produziam a comida. Ao tirar o controle da capital, eles transformaram a fome em

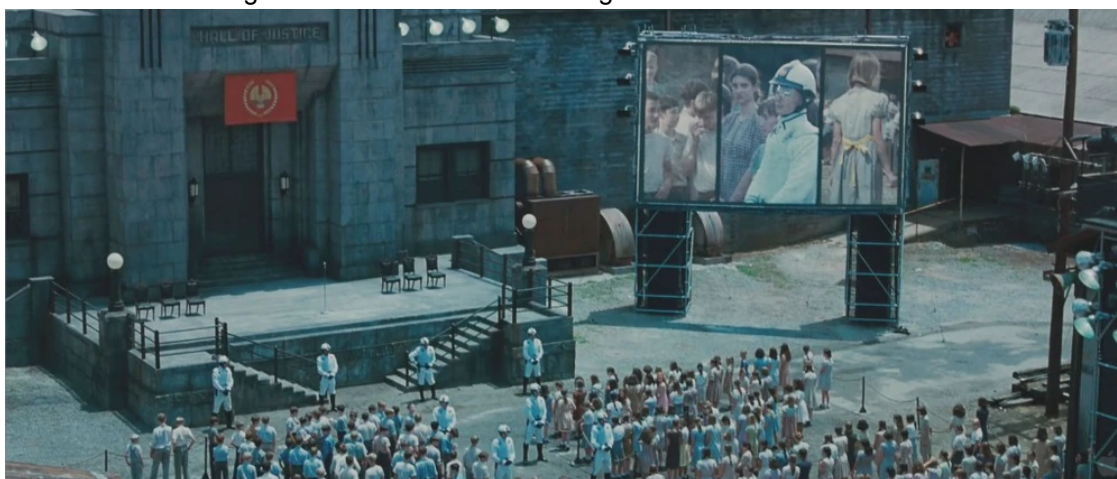
¹⁶Imagem retirada do site do Fandon. Disponível em: [https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_\(evento\)](https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_(evento)). Acesso em: jul. 2025.

uma arma. Mesmo com todo esse caos e com uma perda grande de seus cidadãos, a Capital ainda possuía mais poder e, com a ajuda do poder bélico dos seus aliados do distrito 2, conquistou sua vitória. Para lembrar os distritos todo ano de que sua revolta gerou consequências ruins foram criados os jogos vorazes. Idealizados por Casca Ray Botton, 75 anos antes da trilogia original;

Haveria vinte e quatro tributos, um garoto e uma garota de cada um dos doze distritos derrotados, sorteados para serem jogados em uma arena e lutarem até a morte nos Jogos Vorazes. Estava descrito no Tratado da Traição que encerrou os Dias Escuros da rebelião dos distritos, uma das muitas punições dadas aos rebeldes. (A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES, 2020 p. 22).

Na trilogia, os *Jogos Vorazes* são como um evento para a *Capital* e nos distritos é algo obrigatório, as cerimônias de abertura duram cerca de uma semana: começando com a colheita e terminando na noite de entrevistas. A imagem a seguir representa o dia da colheita retirada do primeiro filme da saga.

Figura 4 - A Colheita dos 74º Jogos Vorazes no Distrito 12



Fonte: Fandon Jogos Vorazes (2025)¹⁷

Mesmo sendo uma imagem da colheita no distrito mais pobre que é o 12 percebe-se toda a magnitude do evento. A padronização estética imposta aos tributos, especialmente aos protagonistas, é uma das formas pelas quais a Capital exerce controle simbólico sobre os corpos.

O processo de transformação visual não é apenas uma preparação para os Jogos, mas também um mecanismo de espetacularização e submissão à lógica midiática do entretenimento. Em seu trabalho de conclusão de curso, Erika

¹⁷Imagem retirada do site do Fandon. Disponível em: [https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_\(evento\)](https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_(evento)). Acesso em: 15 jul. 2025.

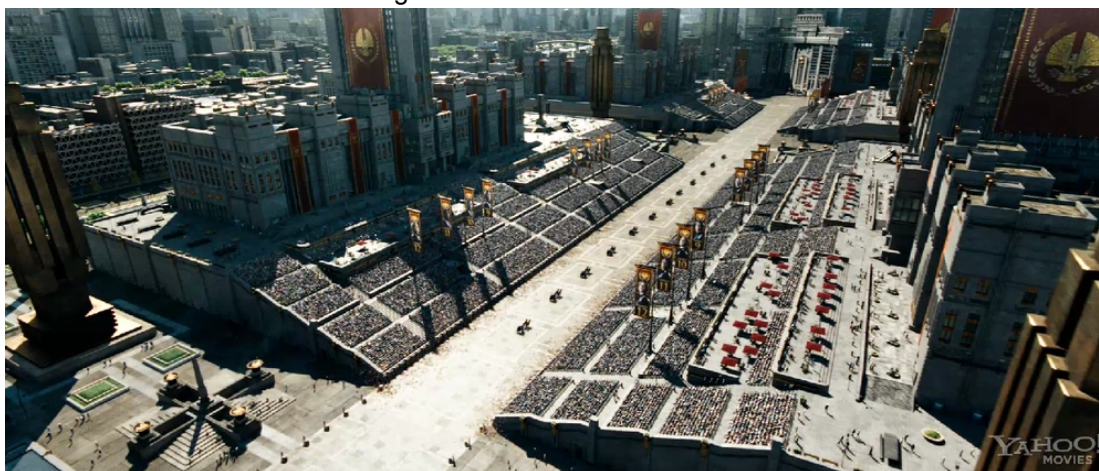
Siniscalchi Kronemberger irá pesquisar a representação da sociedade do espetáculo no filme *Jogos Vorazes*, abordando essa transformação estética presente na obra:

Ao chegar na Capital, Katniss passa por uma longa transformação estética. Um estilista é destinado a ela, e a partir daí Katniss passa por um ritual de beleza, onde são eliminados todos os pelos de seu corpo, seu corte de cabelo é alterado e seu rosto passa a receber maquiagem constantemente. Todos os tributos passam por esse processo, para assim garantirem uma imagem agradável e dentro dos padrões do local que agora eles também fazem parte. (Kronemberger, 2017, p. 44).

A intervenção nos corpos revela como, na lógica da Capital, a aparência torna-se uma forma de domesticação. Através do controle da imagem, os tributos são moldados para se tornarem objetos de consumo visual, apagando suas identidades originais e reforçando a lógica do espetáculo. Esse processo evidencia a crítica da obra aos padrões estéticos impostos socialmente, bem como à manipulação da individualidade em prol de uma narrativa vendável ao público.

Essa representação da trilogia original é bem diferente do que acontece na obra *A cantiga dos pássaros e das serpentes* (2020), lá os trens em que os tributos são transportados para capital eram na verdade vagões para gado (Collins, 2020, p. 52) sujos, acorrentados e famintos. Levados em uma caçamba que mais parece uma jaula até o zoológico inativo da Capital, é lá onde ficaram hospedados, sendo expostos como animais. Enquanto a Capital na trilogia original constrói um espetáculo, ocultando sua violência real sob narrativas heróicas e desfiles de celebridades, na *Cantiga...* o tratamento dado aos tributos revela somente a brutalidade.

Figura 5 - O desfile dos tributos



Fonte: Fandon Jogos Vorazes (2025)¹⁸

¹⁸Imagem retirada do site do Fandon. Disponível em: [https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_\(evento\)](https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Jogos_Vorazes_(evento)). Acesso em: 15 jul. 2025.

Em *Jogos Vorazes* (2010) antes dos jovens tributos serem mandados para arena, participam do programa de entrevistas com o personagem Caesar Flickerman. Fazendo um paralelo direto ao que acontece no reality show *Big Brother Brasil* (BBB), analisado por Bruno Campanella (2013), existe um ritual de exposição pública em que os participantes são pressionados a interpretar suas identidades diante de uma audiência atenta.

No *BBB*, os confinados também passam por situações semelhantes, como o "confessionário" ou as entrevistas com a produção, em que são incentivados a revelar suas emoções e estratégias. Campanella (2013) destaca que a audiência do reality show valoriza a autenticidade dos participantes, buscando sinais de que eles estão sendo fiéis a um eu verdadeiro além das máscaras sociais. Da mesma forma, no contexto dos *Jogos Vorazes*, as entrevistas funcionam como um teste: os tributos devem equilibrar carisma, vulnerabilidade e estratégia para conquistar o público e os patrocinadores.

Caesar Flickerman desempenha um papel semelhante ao dos apresentadores de reality shows, utilizando perguntas calculadas e um tom espetacularizado para suavizar a violência iminente e transformá-la em entretenimento. Essa encenação revela como ambos os formatos operam através da edição e controle narrativo, reduzindo indivíduos complexos a estereótipos facilmente consumíveis; O herói, a vítima, o vilão.

Ao "humanizar" os tributos (Kronemberger, 2017), a Capital segue a lógica debordiana do espetáculo, a empatia do público é instrumentalizada para naturalizar a violência. Como alerta Kellner (2006), essa é uma estratégia típica da mídia contemporânea, desde reality shows até coberturas de guerra:

O conceito do espetáculo, além disso, envolve uma distinção entre passividade e atividade, consumo e produção, condenando o consumo sem vida do espetáculo como uma alienação da potencialidade humana para a criatividade e imaginação. A sociedade espetacular dissemina seus produtos manufaturados principalmente através de mecanismos culturais de lazer e consumo, serviços e entretenimento regulamentados pelos critérios da publicidade e de uma cultura da mídia comercializada (Kellner, 2006, p. 6)

A representação dos *Jogos Vorazes* na trilogia original consolida a *Sociedade do Espetáculo*; a violência é editada, embalada e vendida como entretenimento. Já na prequela, acompanhamos os bastidores dessa construção. Ainda crua e experimental, a 10ª edição dos *Jogos* revela o cálculo por trás do espetáculo. Snow e a Dra. Gaul descobrem, por tentativa e erro, que a audiência só engaja quando os

tributos deixam de ser números (como no zoológico) e viram personagens (como Lucy Gray).

5. 2 O Mentor

Um lugar onde sua população “[...] tem que desviar de mármore e granito para transitar pela cidade.” (Collins, 2020, p. 21), que ainda está se erguendo a passos lentos da guerra, onde ainda se tem fresca em sua memória toda fome e miséria que a guerra causou, esse parece ser o cenário menos propício para celebrar os Jogos Vorazes. Paradoxalmente, é exatamente essa miséria que os torna necessários, como analisa Adorno e Horkheimer (2009) sobre a indústria cultural, o entretenimento surge como válvula de escape para sociedades traumatizadas, desviando a atenção de problemas reais.

Os destroços nas ruas não são acidentais, eles são mantidos mesmo depois de 10 anos que se passou a guerra como lembretes físicos (Collins, 2020, p. 21). Nessa lógica, assistir à violência ritualizada contra os tributos permite à Capital descarregar seu ódio pelos distritos os responsabilizando pela guerra; mascara sua própria fragilidade pós-conflito; e testa, como sugere Debord (1967), até que ponto a realidade pode ser substituída por sua representação midiática.

Para os *jogos* continuarem, eles precisavam envolver uma experiência mais significativa; logo no primeiro capítulo é apresentado algo novo que acontecerá na 10ª edição dos Jogos, o programa de mentores, que será composto por alunos da Academia (Collins, 2020, p. 23). Essa inovação estratégica, além de deixar a população intrigada pela parceria entre jovens dos distritos com os jovens da capital, irá testar formas de engajar a audiência através da identificação e normalizar gradualmente a violência, tornando a elite cúmplice do sistema.

Coriolanus Snow fará parte do programa de mentores e terá um papel crucial nessa estratégia de inovar os jogos. Representando um jovem de família nobre que perdeu tudo durante a guerra, mas se apegou ao mito de superioridade, ele traz à tona toda a construção ideológica que a Capital faz em desumanizar as pessoas dos distritos. Sua relação com Sejanus Plinth - o novo rico do Distrito 2, que teve seu lugar comprado na elite por seu pai- revela essa ideologia ao afirmar que “os novos ricos da Capital estavam destruindo a antiga ordem.” (Collins, 2020, p. 26). Essa postura repercute no que Umberto Eco (1964) chamaria de *apocalípticos radicais*: a

Capital não apenas desvaloriza as culturas dos distritos, mas as nega enquanto sistemas válidos.

A metáfora “Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo.”(Collins, 2020, p. 17) resume exatamente a essência de Coriolanus Snow como um arquiteto da manipulação. Em toda narrativa ele expressa a necessidade de se destacar para poder ascender, não medindo esforços para que isso aconteça. Mesmo falido, ele performa a nobreza, escondendo sua pobreza até dos amigos. Essa duplicidade ecoa o conceito de Barthes (1972) sobre mitos midiáticos. Snow fabrica signos de superioridade (sua postura, discursos) para mascarar a violência do sistema, assim como a Capital edita as mortes na arena para vender espetáculo. Sua trajetória revela como o poder, na era midiática, pertence a quem controla a narrativa, não a quem detém a verdade.

A Doutora Gaul é outro personagem importante para nossa análise, simbolizando a racionalidade instrumental (Adorno; Horkheimer, 1947) que sustenta os Jogos Vorazes. Sendo chefe dos idealizadores, ela não apenas mantém a tradição violenta, mas a aprimora cientificamente, seja através de experimentos genéticos com animais e até com humanos, seja instigando mentores como Snow a desenvolverem formatos mais espetaculares (Collins, 2020, p. 118). Em sua dissertação de mestrado sobre *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, de Suzanne Collins, a partir da crítica literária feminista, Brisa Silva Ribeiro Palma (2024) observa:

A doutora se esforça para manter os jogos anualmente, servindo para cada edição ser mais efetiva. A finalidade é a de manter os distritos amedrontados e fortalecer a soberania da Capital. O cenário em que isso se dá, em A Cantiga, ainda traz as marcas da guerra, que ela usará, ao longo de toda a narrativa, para levar adiante seu projeto. (Palma, 2024, p.37)

Enquanto temos personagens como Snow e a doutora Gaul representando a visão da Capital, do outro lado da moeda temos Lucy Gray Baird que representa a subversão do *espetáculo* (Debord, 1967) ao utilizar as próprias regras da Capital ao seu favor. Vinda do Distrito 12, o mais marginalizado, ela é inicialmente vista como “perdedora” (Collins, 2020, p. 38), mas tudo muda em sua apresentação na colheita. Além de se mostrar rebelde quando coloca uma cobra na roupa da filha do prefeito do distrito 12, se torna audaciosa quando canta para toda a plateia.

Seu canto, que cativa até Snow, “Havia algo de empolgante e até de atraente nela” (Collins, 2020,p. 38) torna Lucy Gray Baird o que Kellner (2001) chamaria de

sobrevivência midiática. Não uma subversão ideológica, mas uma adaptação pragmática ao espetáculo. Quando usa seu talento musical para cativar a plateia, ela não questiona o sistema dos Jogos, mas aprende a manipulá-lo em benefício próprio, e a partir disso ela consegue comida, proteção e vantagens na arena. Essa postura corrobora a análise de Adorno e Horkheimer (1985) sobre a indústria cultural, mesmo os gestos aparentemente contestatórios são vistos como entretenimento, sem ameaçar a estrutura de poder.

A Capital tolera e até incentiva a performance de Lucy Gray porque ela torna os Jogos mais assistíveis, confirmando que, na lógica do espetáculo (Debord, 1967), até a autenticidade pode ser instrumentalizada. Se Snow representa a manipulação consciente, Lucy Gray assume a ambiguidade daqueles que, como observa Eco (1964), precisam jogar pelas regras do sistema para sobreviver.

Em contrapartida, temos Sejanus Plinth representando a rebeldia viva no sistema opressor de Panem, encarnando o que Eco (1964) classificaria como o "integrado crítico", aquele que mesmo inserido no aparato de poder recusa-se a aceitar suas lógicas desumanizantes. Diferentemente de Lucy Gray, que joga com as regras do espetáculo para sobreviver, Sejanus desafia abertamente a hierarquia da Capital. Mesmo após ascender à elite, sua postura humanista, especialmente ao insistir que "todos são crianças inocentes pagando pelos erros de uma guerra passada", representa a desobediência ética que expõe as contradições do sistema, que deveria acolher todos de Panem e não apenas os da capital:

Não são rebeldes. Alguns tinham dois anos quando a guerra terminou. Os mais velhos tinham oito. E agora que a guerra acabou, eles são só cidadãos de Panem, não são? Como nós? Não é isso que o hino diz que a Capital faz? "Você nos dá luz. Você reúne"? Deveria ser o governo de todos, não é? (Collins, 2020, p. 106)

Essa postura provoca um desconforto na elite da Capital, pois desafia o que Debord (1967) identificou como fundamento da sociedade do espetáculo, a transformação de seres humanos em signos intercambiáveis. Quando a elite reage com "como assim sou igual a eles?" (Collins, 2020, p. 96), revela-se o mecanismo que Adorno e Horkheimer (1947) analisaram na indústria cultural, a naturalização da desigualdade como espetáculo.

Um dos muitos exemplos dessa estrutura é a morte da mentora Arachne Crane e sua grandiosa homenagem como "vida jovem e preciosa" (Collins, 2020, p.145), que reflete no contraste com a matança de tributos na arena. Enquanto

algumas vidas são choradas publicamente, outras sequer são consideradas passíveis de luto. Sejanus, ao recusar essa lógica, torna-se o que Kellner (2001) chamaria de "ponto de ruptura" na narrativa midiática dominante, demonstrando como a conscientização individual pode desafiar, ainda que temporariamente, os aparatos de dominação.

Diante de todos esses símbolos e suas importâncias, a narrativa do livro percorre um caminho para a transformação. Em um seminário que reúne os mentores para discutir propostas, a pergunta feita é "como fazer as pessoas assistirem aos jogos?" (Collins, 2020, p.94) sintetiza a lógica da *Cultura da Convergência* (Jenkins, 2006) em Panem. Os Jogos Vorazes deixam de ser apenas punição para se tornarem um espetáculo interativo, quando Snow propõe o sistema de apostas/patrocínios, a autora Suzanne Collins emula o que Jenkins identifica como participação manipulada.

A audiência é convidada a *jogar junto* (através de apostas e torcida), criando a ilusão de participação, enquanto reforça o sistema opressor. Essa estratégia ecoa os mecanismos atuais da indústria do entretenimento, um exemplo são as votações em reality shows, onde, como alerta Jenkins (2006), o consumidor participativo é o produto final.

Ao instituir que "patrocinadores poderiam comprar itens como um pedaço de pão [...] para serem entregues por drones" (Collins, 2020, p.118) a Capital opera o que Adorno e Horkheimer (1947) denominaram como "racionalização da barbárie", transformando a crueldade em procedimento burocrático. A criação de painéis reguladores para "revisar a natureza e o valor de cada item" e supervisionar apostas constitui a teoria de Jenkins (2006) sobre cultura participativa, aqui a interatividade não emancipa, mas vincula emocional e financeiramente a audiência.

O requisito de que os patrocinadores fossem "cidadãos da Capital de boa posição" (Collins, 2020, p.118) evidencia como esse sistema reproduz hierarquias sociais, convertendo privilégio econômico em poder de vida e morte sobre os tributos. Por último, o drone, como tecnologia que simboliza a falta de empatia da violência, provendo uma distância tecnológica entre o ato de patrocinar e seu resultado sangrento na arena.

Outra mudança foi a inclusão das entrevistas televisivas, nas quais cada mentor entrevistaria seu tributo e teria cinco minutos para apresentá-los a Panem no programa ao vivo (Collins, 2020, p. 51). Isso materializa o que Eco (1964) chamou

de “estratégia integradora” da cultura de massa. Ao transformar os tributos em personagens com os quais o público pode se identificar, a Capital substitui a reflexão política pelo consumo emocional, criando uma falsa sensação de participação. Nesse mecanismo, os cidadãos da Capital acreditam estar exercendo escolhas, quando, na realidade, apenas consomem a violência reformulada como entretenimento.

O programa de tv “O Notícias da Capital. Com sua cobertura onipresente e o slogan insolente: “Se você não viu aqui, não aconteceu.”(Collins, 2020, p.59) complementa o processo de integração. Se as entrevistas criam a ilusão de participação, o noticiário unificado garante a uniformização da narrativa. Como na crítica de Eco aos *apocalípticos*, a *Capital* opera uma dupla manipulação, utilizando da exclusão para apagar eventos que contradizem seu poder e da saturação para repetir incessante de sua versão.

Esse monopólio encontra paralelo contemporâneo com a mídia hegemônica, tema muito debatido na comunicação. Dênis de Moraes (2015) doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, irá problematizar sobre *o monopólio da mídia na construção de consensos sociais*: “A mídia hegemônica procura reduzir ao mínimo o espaço de circulação de ideias alternativas e contestadoras”(2015, Revista da EMERJ p.519). Esse sistema midiático como analisado por ele acaba rejeitando tudo que põe em risco sua autonomia, e quando vemos campanhas para regularização desse monopólio, a mídia reage com matérias mentirosas apresentando líderes que se solidarizam com a causa como ditadores, que querem aniquilar a liberdade de expressão.

O Brasil é um exemplo da concentração de monopólio midiático nas mãos de poucos grupos privados, que historicamente moldam narrativas políticas em troca de benefícios econômicos. Como apontam Vilaça e Moura¹⁹ (Carta Capital, 2023), a ausência de regulação permite que conglomerados como *Globo*, *Record* e *SBT* atuem como atores políticos, não como veículos imparciais.

Durante o governo Bolsonaro (2019-2022), essa dinâmica ficou ainda mais explícita, em troca de isenções fiscais e verbas publicitárias, essas empresas minimizam escândalos de corrupção e amplificaram discursos antidemocráticos (Carta Capital, 2023). A cobertura seletiva de protestos, por exemplo, a glorificação

¹⁹Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/regulacao-da-midia-x-censura-um-guia-para-nao-cair-em-pegadinhas/>. Acesso em: 16 jul. 2025.

dos atos pró-Bolsonaro e a criminalização dos movimentos sociais, revelam como o poder midiático opera sendo uma extensão do projeto autoritário.

Outro exemplo, é projeto de lei 2.630/2020, conhecido como *PL das Fake News*, que prevê a criação da Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet e foi proposto pelo senador Alessandro Vieira (PSDB-SE)²⁰, mas esse projeto é muito criticado pela direita brasileira com apoio de entidades não governamentais²¹. A estratégia é clássica: associar qualquer controle ao "autoritarismo", enquanto se pratica a censura privada. A disputa pela PL 2.630/2020 não é sobre liberdade de expressão, mas sobre quem controla o fluxo da informação e, portanto, o poder. Comportamento que vemos replicado de forma ainda mais radical em *Panem*.

5.3 O Prêmio

A fome é estrategicamente utilizada pela Capital como mecanismo de controle social, transformando a necessidade básica de alimentação em instrumento de dominação e espetacularização nos Jogos Vorazes. Enquanto Katniss Everdeen recorria às tésseas para sobreviver no Distrito 12, Lucy Gray utilizava o entretenimento. Logo de cara ela entendeu as regras do jogo, e percebeu que atraindo atenção do público ela poderia ganhar alimento, isso a fez exemplo aos demais tributos, que começaram a segui-la tentando também ganhar a afeição dos cidadãos da capital.

No zoológico, os tributos começaram a realizar acrobacias e malabarismos para conquistar comida através do entretenimento (Collins, 2020). A transformação da fome em espetáculo reforça a análise de Debord (1967) sobre a sociedade do espetáculo, que converte até a sobrevivência em mercadoria espetacular. A estratégia da Capital revela a tática perversa, ao negar a alimentação básica e condicioná-los a performances, ela não apenas subjuga os tributos, mas os coloca em competição uns contra os outros, fragmentando qualquer potencial resistência coletiva.

A fome em *Panem*, portanto, é uma ferramenta de dominação. Os oprimidos são forçados a negociar sua própria humanidade por migalhas, literal e figurativamente, expondo um sistema que espetaculariza até a sobrevivência mais

²⁰Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha-topicos/pl-das-fake-news/>. Acesso em: 16 jul. 2025.

²¹Disponível em: <https://surli.cc/rnfaop>. Acesso em: 16 jul. 2025.

básica. A mensagem "*aproveitem o show*" é dita na entrada da arena, provando a falta de empatia com os jovens que irão entrar ali para morrer e ajuda a entender os Jogos Vorazes como metáfora da banalização do sofrimento.

Além da estratégia da fome, que não se torna pertinente pois deixa os tributos fracos, e assim os tornando "equipamentos quebrados" (Collins, 2020 p.143). Outra estratégia utilizada por Snow é de apresentar Lucy Gray como "quase da Capital", assim ele manipula a imagem de Gray, nem totalmente do Distrito 12, nem da Capital, transformando-a em "símbolo negociável" dentro da economia política dos Jogos.

Snow entende que, para ser um símbolo eficaz, ela não pode ser muito ameaçadora, como os tributos selvagens dos distritos mais pobres, e nem muito artificial, como os candidatos excessivamente treinados. Essa ambiguidade calculada a torna um "equipamento útil" nos Jogos, assim como os participantes do *BBB* que sabem performar bem sua autenticidade e se tornam favoritos do público.

A Dra. Gaul, em um diálogo com Snow após sua saída da arena, expõe a tese central de que a violência é a essência humana quando se está livre das amarras civilizatórias:

O que aconteceu na arena? Aquilo é a humanidade despida... Tudo de que você se orgulha, arrancado num piscar de olhos, revelando o que você realmente é. Um menino com um porrete que bate em outro até matá-lo (Collins, 2020, p. 271).

Essa visão ecoa teorias de Thomas Hobbes que enxergam "o estado natural do homem como uma guerra de todos contra todos", em que a moralidade é substituída pela sobrevivência. No entanto, a análise crítica revela que a suposta "natureza humana" descrita por Gaul é, na verdade, uma construção ideológica que justifica a dominação. Como demonstram Adorno e Horkheimer em *Dialética do Esclarecimento* (1947), esse tipo de naturalização da violência é característico da indústria cultural, que frequentemente tenta fazer acreditar que a violência e a dominação são "naturais" do ser humano, mas a verdade é que a dominação é uma escolha política, não uma lei da natureza.

Essa falsa naturalização serve ao duplo propósito de legitimar a violência e neutralizar questionamentos, já que, apresentada como reflexo da condição humana, a barbárie dos Jogos seria supostamente inevitável. Afinal, Snow, após assassinar um tributo, não age por instinto, mas é corrompido pelo poder, sentindo-se "*poderoso, no controle*" (Collins, 2020).

A Capital instrumentaliza a barbárie para manter seu controle, algo que se reflete em regimes opressivos reais, que naturalizam a violência sob o pretexto de manter a ordem e a segurança de seus cidadãos. Prática observada em políticas contemporâneas de imigração, como as adotadas pelos Estados Unidos durante o governo Trump (2017-2021), que separa famílias migrantes e as mantém em condições desumanas²². A justificativa oficial, de que tais medidas eram necessárias por se tratar de uma "invasão ilegal", retratando migrantes como criminosos, o *Estado* transforma a crueldade em política legítima. Essa dinâmica não é um desvio ocasional, mas um funcionamento estrutural do poder, que cria inimigos simbólicos para preservar hierarquias econômicas e raciais.

Assim a cena do livro não retrata a "verdadeira natureza humana" e está longe de ser um "mal necessário", tal barbárie é a expressão de um sistema que depende da exclusão para se reproduzir, expondo não a essência da humanidade, mas a forma como o poder a distorce para legitimar sua própria crueldade.

A manipulação midiática nos Jogos Vorazes acontece nas transmissões ao vivo editadas seletivamente, prática que encontra paralelos na sociedade contemporânea. Quando Sejanus invade a arena e Snow é obrigado a entrar para resgatá-lo, as câmaras cortam a cena e criam uma escuridão artificial "como se uma nuvem tapasse a iluminação" (Collins, 2020). No dia seguinte, o anúncio da morte de um tributo vem sem contexto algum, a capital omite que foi o próprio Snow quem o matou.

A edição estratégica da realidade materializa o fenômeno descrito pelos estudiosos norte-americanos por Maxwell McCombs e Donald L. Shaw (1972) como *agenda-setting*, no qual a mídia ou, no contexto analisado, a lógica da Capital, não determina diretamente o que os cidadãos devem pensar, mas exerce influência sobre os temas que dominam seu debate público. Como destaca, os meios de comunicação possuem a capacidade de "agendar" a relevância de certos assuntos, enquadrando a percepção coletiva sem impor opiniões específicas (McCombs; Shaw, 1972). Esse controle sutil sobre a pauta pública reforça a ideia de que a hegemonia opera não pela imposição explícita, mas pela seleção e hierarquização do que é visível ou invisível no discurso social.

²²Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/07/27/internacional/1532651860_397916.html. Acesso em: 16 jul. 2025.

Essa prática não se limita à ficção, governos autoritários desligam câmeras durante protestos, e até proíbem jovens de assistir filmes como jogos vorazes pois instiga manifestações contra o governo como aconteceu na Tailândia; em reality shows como Big Brother Brasil no qual editam cenas para criar narrativas maquiavélicas (Castro, 2023). Seja pelo apagão de imagens ou pela montagem midiática, a espetacularização da realidade revela-se uma ferramenta de controle social, feita não para informar, mas para gerir a percepção da verdade.

Dentro de todos esses elementos aqui citados, a análise do livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* se torna pertinente. O livro Collins traça o histórico da construção midiática dos Jogos Vorazes em Panem, que assemelha-se com processos que acontecem na contemporaneidade, onde a violência é maquiada de entretenimento e a resistência, quando não eliminada, é exterminada pelo sistema.

A prequela consegue expor os bastidores dessa engrenagem, desde a desumanização inicial dos tributos nos vagões de gado até a sofisticada manipulação das entrevistas televisivas. Toda narrativa demonstra como a Capital instrumentaliza signos, emoções e até a fome para consolidar seu poder.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa demonstrou como *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* revela os mecanismos de manipulação midiática que sustentam o regime totalitário de Panem, oferecendo uma reflexão profunda sobre o poder da comunicação nas sociedades distópicas e na nossa realidade. Como demonstrado, a obra de Suzanne Collins vai além de uma simples prequela da trilogia *Jogos Vorazes*, ela desvela o processo de construção da sociedade do espetáculo de Debord (1997), mostrando como "[...] o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediada por imagens" (Debord, 1997, p. 14).

A pesquisa demonstrou que a Capital não apenas utiliza a mídia para entreter, mas principalmente para distrair, alienar e controlar, e essa estratégia encontra paralelos em nossa realidade contemporânea. Foram destacados três mecanismos centrais de manipulação midiática em Panem.

Primeiro, a edição da realidade, exemplificada pelo apagamento da história de Lucy Gray e pelos cortes estratégicos nas transmissões dos Jogos, prática que ecoa o que Moraes (2015) identificou como controle hegemônico da informação em regimes autoritários. Segundo, a transformação da violência em entretenimento, nas quais tributos são convertidos em personagens de um reality show mortal. Terceiro, a criação de falsas participações, como o sistema de apostas que envolve emocional e financeiramente a audiência, fazendo uma ligação com as interações superficiais das redes sociais.

A franquia *Jogos Vorazes* ganha relevância no debate contemporâneo sobre mídia e poder. Quando o "Notícias da Capital" proclama "Se você não viu aqui, não aconteceu", se reconhece as estratégias de desinformação e controle narrativo que marcam nossa era digital. As representações da mídia presentes no livro trazem para a pesquisa a demonstração dos perigos da concentração midiática, da banalização da violência como espetáculo e da erosão da verdade factual, questões que se tornaram centrais em nossas democracias.

Através de figuras como Dra. Gaul e o jovem Coriolanus Snow, os Jogos Vorazes saíram de um mero castigo para um sofisticado instrumento de controle social, como observa Kellner (2001), "a cultura da mídia almeja grande audiência" (Kellner, 2001, p. 9).

As contradições expostas pela obra são estimulantes. De um lado, vemos a mídia como ferramenta de opressão nas mãos da Capital; por outro, como espaço de resistência através de personagens como Lucy Gray e seu poder musical ou Sejanus Plinth e sua postura ética. Essa dualidade reflete o paradoxo que Eco (1964) identificou ao discutir apocalípticos e integrados, a mesma mídia que aliena pode emancipar, dependendo de como é apropriada.

O paradoxo da franquia *Jogos Vorazes*, que critica a indústria cultural enquanto se torna um de seus produtos mais bem-sucedidos, ilustra a complexidade destacada por Adorno e Horkheimer (1985) em sua análise da indústria cultural. A obra nos faz questionar, até que ponto nossa sociedade, que consome avidamente distopias como entretenimento, consegue perceber os alertas que elas contêm sobre os perigos da concentração do poder midiático?

Esta pesquisa demonstrou como *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* oferece ferramentas valiosas para compreendermos os mecanismos de manipulação midiática em nossa própria realidade, marcada pela desinformação, pelos algoritmos de polarização e pela banalização da violência. Como a obra nos lembra através da trajetória de Snow, o controle da mídia é sempre o primeiro passo para a tirania, mas, como mostra a resistência de Lucy Gray e Katniss, nunca é tarde para despertar do espetáculo e reescrever a história.

Para pesquisas futuras, três caminhos se mostram interessantes; a análise comparativas com outras distopias que abordam o controle midiático, como *1984* ou *Black Mirror*; estudos do último lançamento da franquia *Amanhecer da Colheita*; e reflexões sobre como tecnologias emergentes (IA, metaverso) estão criando novas formas de espetáculo e controle social.

Como alerta Eco (1979), "o universo das comunicações de massa é o nosso universo". *Jogos Vorazes* nos força a confrontar uma questão urgente, na era das conexões midiáticas, somos Snows, arquitetos de narrativas manipuladoras, ou Lucy Grays, que usam a criatividade para furar o cerco? A resposta define não apenas o futuro de Panem, mas o nosso.

REFERÊNCIAS

47 entidades assinam nota contra projeto das fake news e pedem retirada de pauta. **Gazeta do Povo**, [S.l.], 2020. Disponível em: <https://surl.li/hyqtko>. Acesso em: 18 jul. 2025.

ALBERTALLI, Becky. **Simon vs. a agenda homo sapiens**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

ANDERSON, Benedict R. *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. Tradução de Denise Bottman. 3. reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BARTHES, Roland *et al.* (org.). **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BASTOS, Nicolay. Novo livro de "Jogos Vorazes" é lançado mundialmente; saiba como comprar. **CNN Brasil**, 17 mar. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/novo-livro-de-jogos-vorazes-e-lancado-mundialmente-saiba-como-comprar/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

BENJAMIN, Walter. Crítica da violência – crítica do poder. In: _____. **Documentos de cultura documentos de barbárie: escritos escolhidos**. São Paulo: Cultrix, 1995.

CAMPANELLA, Bruno. Tirando as máscaras: o reality show e a busca pela autenticidade no mundo contemporâneo. **E-Compós**, Brasília, v. 16, n. 1, p. 1-17, jan./abr. 2013. Disponível em: <https://surl.li/dgspkx>. Acesso em: 17 jul. 2025.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CARNEIRO, Regina Peixoto; FARIAS, Cássia. Juvenil ou jovem? Construções de sentido da literatura brasileira atual para jovens. **Revista Crioula**, n. 25, p. 1-15, 1º sem. 2020.

CARRERA, Isabella. Jogos Vorazes e a Tailândia: a arte pode estimular o senso crítico dos jovens? **Época Globo**, 2014. Disponível em: <https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2014/12/jogos-vorazes-e-tailandia-arte-pode-b-estimular-o-senso-critico-dos-jovensb.html>. Acesso em: 14 fev. 2025.

CART, Michael. **Young Adult Literature: From Romance to Realism**. Chicago: American Library Association, 2010.

CASS, Kiera. **A seleção**. São Paulo: Seguinte, 2012.

CASTRO, Luiz Henrique Silva de. "Eu tenho minha carreira bem bonita lá fora": O cancelamento de Karol Conká no Big Brother Brasil 21 por uma perspectiva de fãs. 2023. Monografia (Pós-Graduação em Comunicação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

COLLINS, Suzanne. **A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2020.

COLLINS, Suzanne. **A esperança**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011. 421 p.

COLLINS, Suzanne. Biography. *Suzanne Collins Books*, [2025]. Disponível em: <https://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COLLINS, Suzanne. **Em chamas**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011. 413 p.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010. 397 p.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1967.

DIC9. Disponível em: <https://www.dic9.com/pt/content/etimologia/espetaculo>. Acesso em: 09 mai 2025.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FORSTER, E. M. The Machine Stops. In: _____. The Collected Tales of E. M. Forster. London: Alfred A. Knopf, 1947. p. 145-198.

GODSTEIN, Leigh; OSTERBERG, René. Literatura young adult (ficção YA, literatura YA, ficção para jovens adultos). **Encyclopædia Britannica**, 16 jun. 2025. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/young-adult-literature>. Acesso em: 13 jun. 2025.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169-214.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Globo, 2009. 397 p.

JAMES, E. L. **Cinquenta tons de cinza**. São Paulo: Intrínseca, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. 432 p. Nova edição — ampliada e atualizada.

JOGOS VORAZES WIKIA. Disponível em: <https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Panem#11>. Acesso em: 16 jul. 2025.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia: Estudos Culturais: Identidade e Política entre o Moderno e o Pós-Moderno**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001. 454 p. (Coleção Verbum).

KRONENBERGER, Erika Sinescalchi. A representação da sociedade do espetáculo no filme *Jogos Vorazes*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) — Universidade Estácio de Sá, Petrópolis, 2017.

LLANO, Pablo de. EUA ainda mantêm mais de 700 crianças separadas de seus pais imigrantes. **El País, Brasil**, 27 jul. 2018. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/07/27/internacional/1532651860_397916.html. Acesso em: 13 jul. 2025.

MANIFESTANTES imitam gesto de *Jogos Vorazes* e são detidos na Tailândia. Disponível em: <https://surl.lu/chvuqi>. Acesso em: 09 mai 2025.

McCOMBS, Maxwell E.; SHAW, Donald L. **The agenda-setting function of mass media**. *Public Opinion Quarterly*, Oxford, v. 36, n. 2, p. 176-187, 1972. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/2747787>. Acesso em: 19 jul. 2025.

MEYER, Stephenie. **Crepúsculo**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008. 496 p.

MIRANDA, Igor. Por que ninguém apostava no sucesso do filme *Crepúsculo*, segundo diretora; saga de cinco longas faturou US\$ 3,3 bilhões mundialmente; primeira obra rendeu quase US\$ 400 mi mesmo com investimento que não chegava a US\$ 40 mi. **Rolling Stone Brasil**, 23 jan. 2024. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/cinema/por-que-ninguem-apostava-no-sucesso-do-filme-crepusculo-segundo-diretora/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

MORAES, Dênis de. O monopólio da mídia na construção de consensos sociais. **Revista EMERJ**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 67, p. 516-525, jan./fev. 2015.

MORAIS, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de; RAMOS, Maria Celeste Tommasello. O encontro entre mitologia e literatura: a releitura do mito de Ártemis na trilogia *The Hunger Games*, de Suzanne Collins. **Scripta Uniandrade**, Curitiba, v. 18, n. 3, p. 83-111, 2020.

NARIMOTO, Aline. Influenciadora costura vestido de fogo inspirado em Katniss de *Jogos Vorazes*; veja. **CNN Brasil**, São Paulo, 22 fev. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/influenciadora-costura-vestido-de-fogo-inspirado-em-katniss-de-jogos-vorazes-veja/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

NERES, Lavina. Flipop: uma análise de consumo da literatura YA no mercado editorial brasileiro. Monografia (Comunicação Social – Produção Editorial) — Universidade Federal de Santa Maria, Santa Catarina, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/20159>. Acesso em: 16 jul. 2025.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 414 p.

PALMA, Brisa Silva Ribeiro. Mulheres distópicas: análise de A cantiga dos pássaros e das serpentes de Suzanne Collins a partir da crítica literária feminista. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras) - Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2024.

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. 252 p.

PL das fake news. **Folha de S.Paulo**, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha-topicos/pl-das-fake-news/>. Acesso em: 19 jul 2025.

PUBLISHER NEWS. Apanhadão da semana: 'Harry Potter' alcança marca de série de livros mais vendida do mundo. [Online], 2023. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2023/02/10/apanhado-da-semana-harry-p>

otter-alcanca-marca-de-serie-de-livros-mais-vendida-do-mundo#:~:text=Em%20destaque%20na%20Folha%2C%20os,seu%20novo%20RPG%20Hogwarts%20Legacy. Acesso em: 11 jul. 2025.

RAMOS, Maria Celeste Tommasello; MORAIS, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de. A permanência do mito: do sacro ao simbólico. **Intersecções**, São José do Rio Preto, v. 10, n. 1, p. 24-37, mai 2017.

RECUERO, R.; ZAGO, G.; SOARES, F. B. Mídia social e filtros-bolha nas conversações políticas no Twitter. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. *Anais do XXVI Encontro Anual da Compós*. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017. p. 1-27. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/1154/1740>. Acesso em: 18 jul. 2025.

RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e o ladrão de raios**. São Paulo: Intrínseca, 2009. 400 p.

RODRIGUES, Paula Martins. A narrativa distópica juvenil: um estudo sobre *Jogos Vorazes* e *Divergente*. 2015. 92 f. Dissertação (Mestrado em Letras) — Curso de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a pedra filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. 190 p.

SÁENZ, Benjamin Alire. **Aristóteles e Dante descobrem os segredos do universo**. Tradução de Caio Machado. São Paulo: Seguinte, 2012.

SILVA, Bruno. Jogos Vorazes: games inspirados na franquia para jogar antes do lançamento do novo filme. **UOL Tangerina**, [S. l.], 10 nov. 2023. Disponível em: <https://tangerina.uol.com.br/games/jogos-vorazes-games/>. Acesso em: 15 jul. 2025.

SILVA, Juan dos Santos; CASADO ALVES, Maria da Penha. O cronotopo como articulador de jornadas inacabadas: young adult e refração de identidades juvenis na literatura fãnone. **Revista Crioula**, n. 25, p. 1-15, 1º sem. 2020.

TEIXEIRA, Franciele Francineide. Literatura e transformação: um estudo bibliográfico sobre o papel da leitura na formação de jovens e adultos. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) — Núcleo de Educação a Distância, Universidade Estadual do Piauí, Universidade Aberta do Brasil, Picos, 2025.

TERRA, Maria Clara Santos. Harry Potter e a magia do turismo cinematográfico: um estudo sobre a cultura Potterhead e a escolha de destinos turísticos. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Turismo) — Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2021.

THOMAS, Angie. **O ódio que você semeia**. Tradução de Cecília Mariz. Rio de Janeiro: Galera Record, 2017.

VILAÇA, Pedro; MOURA, Iara. Regulação da mídia x censura: um guia para não cair em pegadinhas. **CartaCapital**, São Paulo, 2022. Disponível em:

<https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/regulacao-da-midia-x-censura-um-guia-para-nao-cair-em-pegadinhas/>. Acesso em: [dia mês. ano].

ZAMIÁTIN, levguêni. **Nós**. Tradução de Gabriela Soares. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2017. 344 p.