



JOGOS VORAZES: REFLEXOS DE UMA SOCIEDADE DISTÓPICA

THE HUNGER GAMES: REFLECTIONS OF A DYSTOPIC SOCIETY

Zenon Henrique Ajala Moreira (UEG)¹

Resumo: O presente artigo tem o objetivo de elucidar os reflexos distópicos contidos na obra *Jogos vorazes* que é o primeiro livro da trilogia de mesmo nome escrita por Suzanne Collins. O romance traz reflexões como o governo autoritário do Capitólio, a disparidade socioeconômica, a perda da individualidade, a tecnologia opressiva, que é utilizada tanto na criação das arenas dos jogos quanto na vigilância contínua, reforçando o poder autoritário. Esses elementos se combinam para criar uma narrativa que critica a opressão, a desigualdade e o abuso de poder em uma sociedade fictícia. Sob essa perspectiva, utilizaremos o conceito de distopia para aprofundar a compreensão dos elementos distópicos presentes na obra literária. Para tanto, o estudo bibliográfico vale-se das reflexões de Ferns (1999), Baczkó (1989) e Szacki (1972).

Palavras-chave: Jogos vorazes. Distopia. Literatura.

Abstract: The present article aims to elucidate the dystopian reflections contained in the book "The Hunger Games," the first installment of a trilogy written by Suzanne Collins. The work presents reflections such as the authoritarian government of the Capitol, socioeconomic disparity, loss of individuality, and oppressive technology used both in the creation of the game arenas and in continuous surveillance, reinforcing authoritarian power. These elements combine to create a narrative that critiques oppression, inequality, and abuse of power in a fictional society. To better understand these dystopian reflections, we will utilize the concept of dystopia. For this purpose, the bibliographic study draws on the reflections of Ferns (1999), Baczkó (1989), and Szacki (1972).

Keywords: The Hunger Games. Dystopia. Literature.

INTRODUÇÃO

O termo "distopia" foi utilizado pela primeira vez pelo filósofo John Stuart Mill em uma de suas falas no parlamento inglês em 1868; no entanto, o conceito só ganhou certo destaque no século XX. A distopia é um gênero essencialmente ligado à sociedade, e suas características mais marcantes incluem a discussão de valores éticos ou morais e a denúncia de suas possíveis deturpações. Para esse propósito, as distopias criam uma sociedade atroz, na qual os indivíduos

¹ Professor de língua portuguesa e literatura brasileira, mestrando no Programa de pós-graduação em língua, literatura e interculturalidade (POSLLI) pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). e-mail: ajalazenon@gmail.com



carecem de direitos básicos, considerados essenciais para a condição humana. *Jogos vorazes*, escrito por Suzanne Collins², traz essas reflexões através de um de país futurista chamado Panem, onde a narrativa se desenvolve e compreendemos as características distópicas do romance juvenil. Na primeira seção deste artigo, entendemos o romance e como são as dinâmicas da protagonista com o governo do Capitólio. Na seção seguinte, conceituamos distopia para assim, na última seção, identificarmos quais são os aspectos que configuram a narrativa de Collins como uma distopia.

“ENTÃO, VIERAM OS DIAS ESCUROS”³

Situada num futuro pós-apocalíptico, a trama de *Jogos vorazes* (2010) ocorre sobre os escombros da antiga América do Norte, no país chamado Panem. A trilogia, que inclui os livros *Em Chamas* e *A Esperança*, é narrada nesse cenário. A nação de Panem é composta pela Capital e por doze distritos cuja principal função é fornecer recursos para a Capital luxuosa. Cada distrito se especializa em produzir algo abundante ou em que os habitantes tenham especialização, como o Distrito 12, que é conhecido pela exploração de carvão, a maior parte destinada à Capital.

Como punição por uma revolta ocorrida contra a Capital 74 anos antes, que resultou na destruição do 13º Distrito, cada distrito é obrigado a enviar duas crianças, um menino e uma menina entre doze e dezoito anos, para os "Jogos Vorazes". Esses jogos, criados pela Capital, têm o objetivo de lembrar a população do poder e das consequências de uma nova rebelião. Os 24 tributos lutam até a morte em uma arena gigante, a céu aberto, e apenas um sobrevivente é declarado vencedor, recebendo uma mansão e provisões na “Vila dos Vitoriosos”. Os tributos dos distritos mais próximos à Capital têm vantagens devido à sua riqueza. Para os distritos mais pobres, vencer os jogos é uma oportunidade de melhorar suas vidas e as vidas de suas famílias, apesar do histórico do número de vitórias pelos distritos mais pobres serem praticamente irrelevantes, enquanto que para os distritos mais ricos, ganhar é uma questão de honra, pois muitos tributos passam a vida treinando para os jogos, assim obtendo mais êxito nos jogos ao longo dos anos.

² Suzanne Collins nasceu nos Estados Unidos. Ela começou sua carreira escrevendo para programas infantis no canal Nickelodeon. Seus livros repetiram o sucesso dos roteiros. Ela vive com a família em Connecticut.

³ COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010, p. 12.



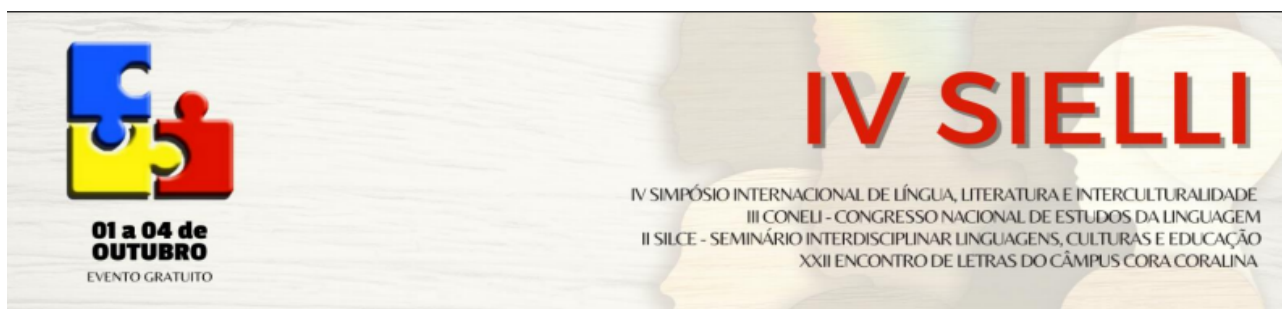
A maior divulgação dos jogos acontece pela televisão de Panem, que transmite todos os momentos do evento. O romance tem o foco principal em Katniss Everdeen, a protagonista do romance que no dia da colheita se oferece como voluntária para salvar sua irmã, Prim Everdeen, sorteada para os jogos em sua primeira participação. Katniss, aos 16 anos, ficou responsável por sustentar sua família após a morte do pai em uma explosão nas minas de carvão e a depressão de sua mãe. Ela caça com arco e flecha, habilidade ensinada por seu pai, e usa sua caça como moeda de troca no mercado negro, onde não há fiscalização do governo e assim não tem impostos abusivos a serem pagos pelos cidadãos do distrito doze. A história é narrada em primeira pessoa por Katniss, proporcionando uma visão de seu desprezo pela Capital e pelos jogos, além de sua luta pela sobrevivência dentro e fora da arena, vejamos o exato momento que Katniss se voluntaria a ser tributo para salvar a sua irmã:

– Prim! – O grito estrangulado sai de minha boca e meus músculos começam novamente a se mexer. – Prim! – Eu não preciso abrir caminho em meio à multidão. Os outros garotos dão passagem imediatamente, permitindo que eu chegue rapidamente ao palco. Eu a alcanço quando ela está a ponto de pisar no primeiro degrau. Empurro-a para trás de mim com meu braço. – Eu me ofereço! – digo eu, arquejando. – Eu me ofereço como tributo! Há um certo burburinho no palco. O Distrito 12 não tem um voluntário há décadas, e o protocolo já está enferrujado. A regra diz que, uma vez que o nome de um tributo foi retirado da bola, outro garoto elegível, se foi lido um nome de um garoto, ou outra garota, se foi lido o nome de uma garota, pode se apresentar para tomar o lugar dele ou dela (Collins, 2010, p. 14).

Peeta e Gale são dois personagens importantes na história. Peeta é o tributo masculino do Distrito 12, sorteado para a 74ª edição dos jogos. Ele é carismático e rapidamente conquista o público e os patrocinadores, ao contrário de Katniss, que inicialmente não desperta tanta simpatia. Gale é o parceiro de caça de Katniss e, no dia da colheita, a incentiva a refletir sobre o propósito dos jogos e a considera fugir, como vemos a seguir:

– A gente teria como fazer isso, sabe – diz Gale, calmamente. – O quê? – pergunto. – Sair do Distrito. Fugir daqui. Viver na floresta. Você e eu, a gente conseguiria – completa. Não sei como responder. A ideia é absurda demais (Collins, 2010, p. 08)

A narrativa culmina com Katniss e Peeta como os dois últimos sobreviventes na arena. Relutantes em matar um ao outro, Katniss sugere que comam amoras venenosas para boicotar os



jogos. Os organizadores da 74ª edição dos "Jogos Vorazes" decidem então declarar ambos como vencedores, algo sem precedentes:

– Confie em mim – sussurro. Ele fixa seus olhos nos meus por um bom tempo e então me solta. Desamarro a parte de cima da bolsinha e coloco algumas amoras na palma de sua mão. Depois, coloco um pouco na minha. – Contamos até três? Peeta se inclina e me beija uma vez, delicadamente. – Até três – diz ele. Nós ficamos parados, nossas costas pressionadas uma contra a outra, nossas mãos vazias apertadas uma na outra. – Mostra bem as amoras. Quero que todo mundo veja – diz ele. Estendo meus dedos e as amoras escuras brilham ao sol. Aperto uma última vez a mão de Peeta como um sinal, como um adeus, e nós começamos a contar. – Um. – Talvez esteja errada. – Dois. – Talvez eles não liguem se nós dois morrermos. – Três! – Tarde demais para mudar de ideia. Ergo minha mão até a boca, dando uma última olhada para o mundo. As amoras estão quase dentro de minha boca quando os trompetes começam a soar. A voz frenética de Claudius Templesmith berra por cima deles. – Parem! Parem! Senhoras e senhores, tenho o prazer de anunciar os vitoriosos da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, Katniss Everdeen e Peeta Mellark! Eu apresento... os tributos do Distrito 12! (Collins, 2010, p. 185-186).

Neste trecho destaca-se a vulnerabilidade de regimes totalitários distópicos quando confrontados com a resistência criativa e emocional de indivíduos. A ação de Katniss e Peeta desafia o cerne do sistema de poder, pois, ao escolherem a morte em vez da conformidade, revelam a falibilidade da autoridade da Capital. Ao mesmo tempo, o final abrupto, com os trompetes e a voz de Claudius, mostra que o poder central ainda detém o controle, mas que seu domínio sobre as subjetividades e narrativas pode ser contestado

“– QUASE ESQUECI! FELIZ JOGOS VORAZES!”⁴

Outrossim, é essencial estabelecer uma definição clara do que se compreende por utopia, para que os reflexos distópicos apontados no romance se tornem perceptíveis através desta conceituação. A palavra "utopia" tem origem no grego "ou-topos" ou "u-topos", que significa "não-lugar". Contudo, Thomas More, em sua obra seminal "Utopia" (1516), realiza um jogo de palavras ao introduzir também a ideia de "eutopia" ou "eu-topos", que significa "bom lugar". O texto descreve a viagem de Raphael Hythloday à ilha de Utopia, um lugar que, ao mesmo tempo, representa um "não-lugar" e incorpora um ideal de sociedade para o período. Esta dualidade é igualmente refletida no título da obra, uma vez que o jogo de palavras presente nas duas definições

⁴COLLINS, Suzanne. Jogos Vorazes. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010, p. 07.



do nome da ilha de More reside na pronúncia idêntica de "utopia" e "eutopia" em inglês. Em resumo o termo "utopia" tem sido empregado para referir-se à representação de um lugar ideal, caracterizado pela ausência de conflitos e pela igualdade entre seus habitantes.

More foi o pioneiro no romance utópico e numerosas obras literárias têm como tema central a representação de um mundo idealizado, no qual todo conflito é eliminado. Sobre a obra de More, Baczkó argumenta que ela é “[u]ma obra particularmente densa, dotada de uma estrutura extremamente complexa. Impossível resumi-la sem a mutilar. É indispensável, todavia, fazer uma breve apresentação do livro afim de compreender a invenção de um paradigma destinado a tão longo futuro” (Baczkó, -1989, p. 68). Outros livros também abordam distopias, com grandes nomes como: *1984*, de George Orwell; *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley; *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess; *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, entre outras.

Como as distopias exigem que a sociedade adote apenas uma única ideologia que é a do governo dominante em cada realidade se faz necessário abordar o conceito de ideologia. José Luiz Fiorin (1988) define ideologia como o conjunto de pensamentos, concepções, ideias, modos de agir e de se expressar, ou seja, a visão de mundo que uma classe social ou uma fração de classe possui sobre a realidade em um dado período, “[a] esse conjunto de ideias, a essas representações que servem para justificar e explicar a ordem social, as condições de vida do homem e as relações que ele mantém com os outros homens é o que comumente se chama ideologia” (Fiorin, 1988, p. 20).

Entre os grupos de textos juvenis e as premissas da distopia, destaca-se o fato de que as narrativas voltadas para o público adolescente tendem a apresentar um final que oferece esperança ao leitor, característica que geralmente não condiz com as distopias tradicionais e que subverte a categoria em favor do gênero. Balaka Basu (2013) argumenta que as narrativas juvenis abordam problemáticas adolescentes e adotam uma visão otimista, enquanto as distopias juvenis não apenas subvertem a organização da categoria, mas também exploram uma visão mais cínica em relação à sociedade imaginada, tendo em vista que

O gênero distópico juvenil pertence a uma grande tradição de literatura utópica e distópica, ficção científica e literatura infantil. Inspira-se também em um número



de enredos familiares, duradouros e populares e formas narrativas, incluindo o *Bildungsroman*, a história de aventura e o romance (Basu, 2013, p.6).⁵

Deste modo, o gênero literário distópico vem se desenvolvendo há muito tempo, e atualmente com a literatura juvenil esse gênero distópico alcança grandes massas, com personagens que falam diretamente com essa faixa etária, fazendo que esse público por si só identifique traços de distopia na própria obra e logo começam uma reflexão sobre a atual situação social.

Neste sentido, as ideologias que a obra de Coliins (2010) trazem para o jovem leitor reflete em uma relação de pensamento crítico sobre tudo que é ideológico, e questionamentos de por que essa ideologia é imposta, como isso acontece, qual impacto essas ideologias e repressões vão ter na sociedade. A esse respeito, Louis Althusser (1980) argumenta que a ideologia se manifesta através de aparelhos que podem ser categorizados como ideológicos e repressivos. Os aparelhos repressivos possuem um caráter homogêneo e estão associados ao domínio público. Exemplos desses aparelhos incluem o exército, o Estado, o judiciário, a polícia e as escolas públicas, em que “o papel do Aparelho Repressivo de Estado consiste essencialmente, enquanto aparelho repressivo, em assegurar pela força (física ou não) as condições políticas da reprodução das relações de produção que são em última análise relações de exploração” (Althusser, 1980. p. 55 – 56).

A distopia contemporânea tem alcançado grande popularidade nos últimos anos devido às suas características distintivas. Em vez de focar principalmente em questões sociais, essas narrativas discutem o ser humano a partir de perspectivas de sociedades transumanas e pós-humanas. No entanto, é natural que esses textos remetam a seus predecessores já aclamados pela crítica. As obras clássicas utópicas desse gênero propunham um "não-lugar" com base em uma sociedade específica e distinta da atual. Contudo, assim como o contexto social contemporâneo é influenciado por seu passado, um gênero que visa uma relação intimamente ligada ao seu contexto de produção tende a reagir de maneira similar.

⁵ Do original: The YA dystopian genre belongs to the wider traditions of utopian/dystopian literature, science fiction, and children's literature. It also draws on a number of familiar, enduring, and popular Do original: The YA dystopian genre belongs to the wider traditions of utopian/dystopian literature, science fiction, and children's literature. It also draws on a number of familiar, enduring, and popular plots and narrative forms, including the *Bildungsroman*, the adventure story, and the romance. Tradução nossa.



Etimologicamente, a palavra "distopia" é formada pelo prefixo "dis" (que indica doença, anormalidade, dificuldade ou mau funcionamento) e "topos" (lugar). Portanto, refere-se a um lugar onde diversos acontecimentos geram uma organização social problemática. Como gênero literário, a distopia consiste em problematizar os possíveis prejuízos decorrentes da persistência de determinadas tendências políticas, religiosas ou quaisquer ideias autoritárias na sociedade atual.

Ao prosseguir com a conceituação dos termos, temos a distopia, que, deriva de um conceito preexistente, a utopia, já supracitado. Apenas no século XX a distopia ganha destaque, pondo-se em oposição à utopia, ou seja, não se espera nada de perfeito no futuro da sociedade. Enquanto a literatura utópica idealiza um futuro promissor e igualitário, a distopia apresenta uma visão negativa do futuro, frequentemente causada pelos esforços humanos para melhorar esse futuro, de certa maneira. Em uma organização dos conceitos apresentados por autores influentes, o *E-Dicionário de Termos Literários* oferece a seguinte definição:

A distopia está para a utopia como o acordar de um sonho progressivamente degenerado em pesadelo, ao desmitificar a tentação de transformar uma idealização utópica (necessariamente lacunar) em sistema de despótica aplicação.[...] A tradição distópica, pelo contrário, sublinha não só a insuficiência dessas condições para a realização de ideais de felicidade, mas também a ameaça do coletivismo sobre as liberdades individuais, sociais e de participação política. (s/n. 2009)

O termo distopia em questão destaca a relação inversa entre distopia e utopia, utilizando a metáfora do despertar de um sonho que se transforma em pesadelo para ilustrar como uma idealização utópica pode degenerar em um sistema despótico. Ao desmistificar a tentação de transformar ideais utópicos em práticas opressivas, a tradição distópica enfatiza não apenas a inadequação dessas condições para alcançar a felicidade, mas também o perigo que o coletivismo representa para as liberdades individuais, sociais e políticas.

As implicações práticas das utopias teóricas apontam para o risco de que, quando aplicadas de maneira rígida e dogmática, tais utopias possam resultar em regimes autoritários que sacrificam as liberdades individuais em nome de um bem maior. A crítica distópica, portanto, serve como um alerta sobre os perigos da idealização excessiva e da centralização do poder, oferecendo uma narrativa que questiona e desafia as promessas de perfeição social ao destacar suas possíveis falhas



e consequências negativas. As reflexões sobre a distopia não só desvelam as limitações das utopias, mas também nos adverte sobre os custos da perda de liberdade em prol de um ideal coletivo.

Após a conceituação de utopia e distopia, temos o termo distopia, que se julga como o contrário de um lugar ideal, igualdade e ausência de conflitos. Este termo está diretamente ligado ao romance *Jogos vorazes*, uma vez que a narrativa de Collins (2010) retrata inúmeras características que são semelhantes ao conceito de distopia supracitado. Nesta seção vamos identificar como se apresenta a distopia no romance juvenil.

“E QUE A SORTE ESTEJA SEMPRE A SEU FAVOR!”⁶

São inúmeras as características distópicas da obra de Collins (2010), algumas são: desigualdade social, vigilância e controle social, perda da individualidade, tecnologia opressiva e ambiente degradado. O que a protagonista relata em primeira pessoa no romance faz o cenário da obra ser rico em detalhes que transporta o leitor para um ambiente futurístico e distópico.

O Capitólio representa um governo centralizado e autoritário, que exerce controle total sobre todos os aspectos da vida dos cidadãos dos distritos de Panem. Este controle é mantido através do uso de força militar e propaganda intensiva, mecanismos que asseguram a submissão e a obediência da população. Ao manipular as informações e distorcer a realidade, garante-se que a narrativa hegemônica permaneça incontestável, promovendo uma falsa sensação de segurança e ordem, enquanto se perpetuam a opressão e a desigualdade.

A figura do Presidente Snow personifica o controle absoluto e o poder despótico do Capitólio. Governando com mão de ferro, Snow impõe regras draconianas e utiliza a violência e o terror como instrumentos para silenciar qualquer forma de dissidência. Sua liderança é marcada pela crueldade e pela manipulação, quando a manutenção do *status quo* é alcançada através do medo e da repressão sistemática. O governante de Panem simboliza a corrupção e a desumanização presentes na estrutura de poder do Capitólio, sendo o arquétipo do tirano que utiliza todos os meios necessários para manter sua autoridade incontestável.

⁶Collins, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010, p. 13.



Outro aspecto distópico é a imensa disparidade entre os luxos do Capitólio e a pobreza esmagadora dos distritos. O Capitólio é retratado como um centro de opulência e excessos, onde a elite desfruta de uma vida de abundância, repleta de extravagâncias e prazeres superficiais. Em contraste, os distritos são explorados economicamente e suas populações vivem em condições de extrema privação. Os recursos naturais e os produtos gerados nos distritos são sistematicamente extraídos e direcionados para o Capitólio, exacerbando a desigualdade e a injustiça social. Esta estrutura de exploração cria um ciclo vicioso de pobreza e dependência, em que os distritos permanecem perpetuamente subjugados e sem oportunidades de ascensão social. Vejamos um exemplo no romance onde Katniss narra:

Morrer de fome não é um destino incomum no Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. Crianças de alguma família com muitos para alimentar. Pessoas feridas nas minas. Vagueando pelas ruas. Então, um dia desses você vê um deles sentado, imóvel, encostado em algum muro ou deitado na Campina. Você ouve os lamentos de alguma casa e os Pacificadores são chamados para retirar o corpo. A fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, o abandono ou a pneumonia. Mas isso não engana ninguém (Collins, 2010, p. 17).

A vigilância implacável e os “jogos vorazes” no romance de Collins exemplificam a natureza distópica de Panem. Estes elementos não apenas sustentam o controle social do Capitólio sobre os distritos, mas também destacam a desumanização e a falta de liberdade enfrentadas pelos personagens.

O Capitólio mantém uma vigilância incessante sobre os distritos, empregando tecnologias avançadas para monitorar cada aspecto da vida dos cidadãos. Câmeras de segurança, drones e outras formas de monitoramento eletrônico são utilizados para supervisionar atividades cotidianas, garantindo que qualquer sinal de descontentamento ou resistência seja imediatamente identificado e reprimido. Esta vigilância ubíqua cria um ambiente de paranoia e medo entre os habitantes dos distritos, inibindo qualquer tentativa de organização ou rebelião contra o regime opressivo do Capitólio.

Os “jogos vorazes” representam uma das manifestações mais cruéis e eficazes do controle social exercido pelo Capitólio. Este evento anual é um espetáculo televisivo transmitido ao vivo para todos os distritos, projetado não apenas para entretenimento da elite no Capitólio, mas também



como uma ferramenta de intimidação e subjugação da população. Os “jogos” são um lembrete brutal do poder absoluto do Capitólio sobre a vida e a morte dos cidadãos dos distritos. Ao forçar jovens representantes de cada distrito a lutar até a morte em uma arena manipulada, o Capitólio não apenas demonstra sua crueldade, mas também reforça a ideia de que a resistência é inútil e resultará em punições severas. Esses aspectos advindos diretamente do romance apresentam inúmeras características que a literatura utópica negativa apresenta, como salienta Szacki:

A utopia negativa pode ser um chamamento à transformação das relações dominantes, do mesmo modo que qualquer outra utopia – ela é uma diagnose. Como toda utopia, destrói a satisfação com o que é, derruba a ponte que liga a realidade ao dever ser. Neste sentido ela faz o mesmo trabalho que os antigos projetos otimistas de sociedades ideais. Mostra um mundo dividido sempre por um “ou – ou”, por conflitos e escolhas fundamentais. É uma prova a mais da imortalidade do utopismo (Szacki, 1972, p. 123-124).

Ao se posicionarem contra o modelo social vigente, as narrativas distópicas subvertem o *status quo* e apresentam alternativas por meio de personagens que resistem a estruturas opressivas. Esse engajamento contra as normas estabelecidas caracteriza a distopia como uma forma de narrativa fortemente politizada. A perda da individualidade no romance juvenil emerge como uma das facetas mais sombrias e perturbadoras do controle exercido pelo Capitólio sobre os distritos. Esta característica é evidenciada pela imposição de uniformidade e pela repressão cultural deliberada.

Os tributos, representantes escolhidos aleatoriamente de cada distrito para participar dos “jogos vorazes”, são submetidos a uma transformação completa. Forçados a adotar comportamentos, aparências e personalidades que são cuidadosamente manipulados para agradar ao público consumidor do Capitólio, reforçando um controle que o Estado do romance tem sobre os tributos e assim instalando uma alienação sutil sobre todos que permeiam o Capitólio. Esta imposição de uniformidade não apenas apaga as características individuais dos tributos, mas também os transforma em peças de um espetáculo cruel e controlado pelo Capitólio. A perda da individualidade é evidente na forma como os tributos são moldados em estereótipos fabricados, negando-lhes a oportunidade de expressar sua verdadeira identidade e autenticidade.



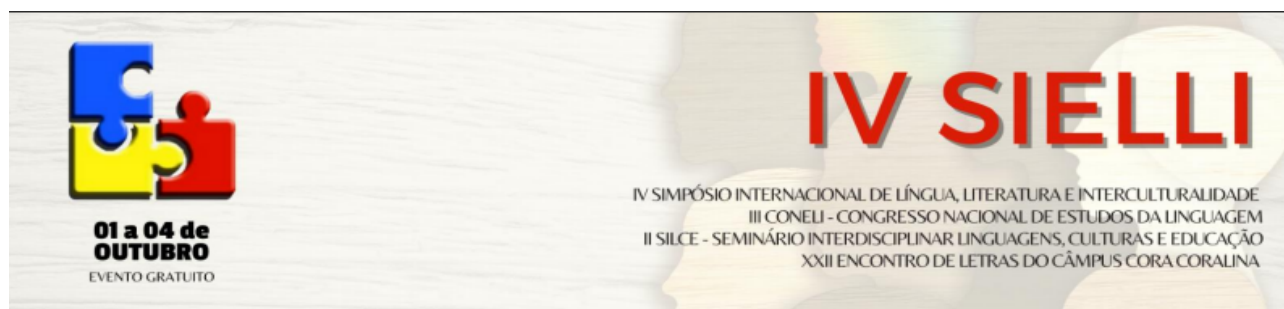
Além da uniformidade física e comportamental, qualquer forma de expressão cultural ou resistência individual é severamente reprimida pelo Capitólio. As manifestações artísticas, músicas, danças ou qualquer outra forma de criatividade que possa desafiar a narrativa oficial são rapidamente silenciadas. O Capitólio utiliza sua autoridade para censurar e controlar o fluxo de ideias e sentimentos que possam incitar a desobediência ou questionamento do *status quo* estabelecido. Esta repressão cultural serve como uma ferramenta adicional para assegurar a conformidade dos habitantes dos distritos, reforçando a dominação totalitária do Capitólio sobre suas vidas e identidades. Vejamos:

O que inclui esfregar meu corpo com uma espuma densa que removeu não apenas a sujeira, mas pelo menos três camadas de pele, fazer minhas unhas adquirirem um formato uniforme e, principalmente, retirar todos os pelos de meu corpo. Minhas pernas, braços, torso, axilas e partes das sobancelhas foram depiladas, me deixando com a aparência de um pássaro depenado e pronto para ser assado. Não gosto. Minha pele ficou sensível e pinicando, e intensamente vulnerável. Mas mantive minha parte do trato com Haymitch, e nenhuma objeção me escapou pela boca (Collins, 2010, p. 35).

A estética, neste contexto, não é meramente um acessório, mas uma ferramenta de dominação. Ao controlar o corpo, a Capital reforça sua autoridade sobre os tributos, determinando quem são, como devem parecer e agir. A manipulação do corpo de Katniss também sugere um contraste com sua identidade rebelde, revelando o quanto a distopia presente na obra não apenas explora, mas constrói uma sociedade onde a individualidade é eliminada em nome de um poder estético totalitário.

A narrativa evidencia como, em uma sociedade distópica, o controle sobre o corpo é um meio de dominação que reforça a hierarquia e a desumanização. A transformação forçada de Katniss em algo esteticamente aceitável para o público da Capital simboliza a perda de autonomia e a imposição de padrões de poder que perpetuam o controle sobre os oprimidos.

Dentro do romance, a tecnologia desempenha um papel crucial na perpetuação do controle e da opressão pelo Capitólio sobre os distritos. Este aspecto é particularmente evidente na criação das arenas dos Jogos Vorazes e no uso de armas avançadas e sistemas de vigilância.



Uma das manifestações mais impactantes da tecnologia opressiva é a criação das arenas dos jogos vorazes. Estes ambientes são meticulosamente projetados e manipulados pelo Capitólio para aumentar a violência e o sofrimento entre os tributos. Tecnologias avançadas são empregadas para modificar as condições do ambiente, criando armadilhas mortais, alterando o clima e controlando o terreno. Esta manipulação tecnológica não apenas intensifica o perigo enfrentado pelos tributos, mas também transforma o evento em um espetáculo sádico e calculadamente planejado para entreter e controlar todo o povo de Panem. A arena representa não apenas um local físico de combate, mas também um símbolo da brutalidade e da crueldade do regime totalitário do Capitólio: “Visto um pijama grosso de flanela e pulo na cama. Levo mais ou menos cinco segundos para perceber que nunca vou conseguir dormir. E preciso desesperadamente dormir porque na arena cada momento que eu ceder à fadiga será um convite à morte” (Collins, 2010, p. 77).

Além da arena, a capital de Panem utiliza armas avançadas e sistemas de vigilância para reforçar seu domínio sobre a população dos distritos. As armas tecnologicamente sofisticadas são empregadas não apenas durante os jogos vorazes, mas também como instrumentos de repressão e intimidação fora da arena. Estes dispositivos não apenas amplificam o poder militar do Capitólio, mas também servem como uma forma de controle psicológico, lembrando constantemente aos habitantes dos distritos da capacidade do governo central de impor sua vontade através da força.

Jogos vorazes (2010) apresenta uma identificação que ressoa com os leitores por refletir questões e dinâmicas reais, tornando a obra relevante e provocadora. A estrutura de poder e controle se apresenta com divisão de Panem em distritos, cada um com suas funções específicas e controlado pelo Capitólio, lembra regimes totalitários e sistemas de castas existentes ao longo da história, em que uma elite controla a maioria da população através de repressão e desigualdade econômica, bem como a mídia e propaganda, que é usada pela Capital para controlar e manipular a população, apresentando-se similar ao papel da propaganda em regimes autoritários modernos e passados. A espetacularização dos jogos vorazes pode ser comparada ao uso de grandes eventos de entretenimento para desviar a atenção pública de questões políticas e sociais.

Outrossim, as diferenças sociais econômicas são disparidades extremas entre a opulência do Capitólio e a pobreza dos distritos reflete as desigualdades sociais e econômicas existentes no



mundo real. Esta dinâmica ressalta a exploração e a luta de classes, temas recorrentes na história humana. A tecnologia e vigilância, que no romance é utilizada pelo Capitólio para monitorar e controlar os tributos, bem como para manipular o ambiente das arenas, pode ser comparada ao uso moderno de tecnologias de vigilância e controle social, como câmeras de segurança, monitoramento online e drones.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir esta análise dos reflexos distópicos em *Jogos vorazes* (2010), é evidente que o romance de Suzanne Collins oferece uma rica representação das características essenciais da literatura distópica. A narrativa expõe uma sociedade marcada pela opressão, desigualdade e controle extremo, elementos que não só refletem temáticas clássicas do gênero, mas também ressoam profundamente com questões contemporâneas.

A distopia não apenas retrata sociedades imaginárias disfuncionais, mas também desempenha um papel ativo na crítica social. Ao expor as falhas e injustiças do presente, as obras distópicas convidam os leitores a refletir sobre as implicações éticas e políticas de suas realidades contemporâneas. Dessa forma, as narrativas distópicas se tornam ferramentas poderosas para a conscientização e a mobilização política, oferecendo visões alternativas que desafiam o conformismo e estimulam a busca por mudanças sociais.

Portanto, a politização inerente à construção narrativa da distopia não só critica o *status quo*, mas também promove uma visão de transformação social. Os personagens que lutam contra as normas estabelecidas exemplificam a resistência e a busca por justiça, reforçando a ideia de que a literatura distópica serve como um meio de questionar e reimaginar as relações de poder em nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

ALTHUSSER, L. **Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado**. Lisboa: Presença, 1980.

BACZKO, Bronislaw. “Utopia”, **Enciclopédia Einaudi**, 1989, p. 68.



BASU, Balaka et al. **Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave new teenagers.** New York: Routledge, 2013.

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

FERNS, Chris. **Narrating utopia.** Ideology, gender, form in utopian literature. Liverpool: Liverpool University Press, 1999.

FIORIN, J. L.. **Linguagem e ideologia.** São Paulo: Ática, 1988.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. **Teoria Crítica e Literatura:** a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. Disponível em: Acesso em: 11 de jul. 2024.

MORE, Tomas. **A utopia.** Trad. Maria Isabel Gonçalves Tomás. São Paulo: Martin Claret, 2. ed., 2010.

NUNES, J. M. de Sousa. **Distopia.** E-Dicionário online de termos literários. 2009. Acesso em: 11 de jul. 2024.