

JOGOS VORAZES: FRONTEIRA ENTRE A PROPAGANDA REAL E A FICÇÃO

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Coordenadoria de Fomento à Pesquisa - Pró-Reitoria de Pesquisa e
Pós-Graduação

Rosa Maria de Souza de Almeida ¹

Apoio: PIVIC Mackenzie

Thiago Mori-Leite ²

Centro de Comunicação e Letras¹

Centro de Comunicação e Letras²

<10388931@mackenzista.com.br>

<Thiago.leite@mackenzie.br>

RESUMO

Apesar da superação de regimes totalitários ao longo da história, como as Ditaduras Militares, as guerras mundiais e a escravidão, ainda hoje persistem sistemas que utilizam do medo, da manipulação e da força como instrumentos de dominação. O totalitarismo atual se manifesta na negação de direitos, na censura, no controle econômico e na vigilância em massa. A motivação para este trabalho surgiu do interesse em compreender como o cinema pode atuar como ferramenta crítica ao retratar essas formas de opressão, além de como esse se relaciona com a Propaganda e a realidade. O objetivo é analisar a obra *Jogos Vorazes*, baseada na trilogia literária homônima, a fim de identificar e comparar elementos do totalitarismo ficcional com realidades históricas e contemporâneas. A justificativa está na importância de desenvolver uma leitura crítica da cultura midiática, de modo a combater a alienação política e incentivar a reflexão social. No filme, os Jogos são utilizados pela Capital como forma de punição, controle populacional e entretenimento, demonstrando como o poder se mantém pelo medo e pela divisão social. A metodologia adotada é dedutiva, com base em pesquisas bibliográficas, utilizando autores que abordam propaganda política, controle social e regimes totalitários, além da análise da obra cinematográfica. Conclui-se que *Jogos Vorazes* vai além da ficção distópica, funcionando como uma poderosa ferramenta simbólica capaz de denunciar e refletir estruturas de opressão. O cinema, assim, reafirma seu papel não apenas como entretenimento, mas como arte que pensa, questiona e transforma a percepção da realidade.

Palavras-chave: *Jogos Vorazes*; cinema; totalitarismo.

ABSTRACT

Although authoritarian regimes such as military dictatorships, world wars, and slavery have been historically overcome, forms of totalitarianism still persist in contemporary societies through fear, manipulation, censorship, and systemic control. This study is motivated by the desire to understand how cinema can serve as a critical tool in representing and questioning such structures of power. The main objective is to analyze the film *The Hunger Games*, based on the homonymous literary trilogy, and to compare elements of fictional totalitarianism with real-world political contexts. The justification lies in the need to develop critical awareness in order to avoid political alienation and promote social reflection. The film portrays a dystopian society in which an authoritarian regime uses a violent annual event—the Hunger Games—as a method of punishment, population control, and entertainment, reinforcing fear and social

division. The methodology adopted is deductive, with bibliographic research focusing on political propaganda, social control, and totalitarian regimes, alongside film analysis. The conclusion reached is that *The Hunger Games* transcends mere entertainment, operating as a powerful symbolic narrative that exposes mechanisms of oppression still relevant in today's world. Thus, cinema emerges not only as art, but also as a vehicle for critical thought and social transformation.

Keywords: *The Hunger Games*; cinema; totalitarianism.

1. INTRODUÇÃO

A Publicidade e a Propaganda exercem uma influência significativa na sociedade e no comportamento humano. Para Rocha (1995), a ideologia do discurso publicitário é uma ‘forma básica de controle social’, que ordena e hierarquiza produtos e grupos sociais. A propaganda, particularmente, detém o poder de ditar tendências e comportamentos, artefato este que pode ser usado em governos autoritários, como no período do Nazismo de Hitler e na Ditadura Militar que ocorreu no Brasil.

A propaganda pode ser utilizada para despertar sentimentos e emoções, muitas vezes sem um raciocínio crítico por parte dos cidadãos. Na visão de Charaudeau (2016), “o discurso manipulador recorre a argumentos de ordem moral ou afetiva (medo/compaixão) e é acompanhado, muitas vezes de uma sanção potencial, positiva (promessa de um benefício, de um amanhã melhor) ou negativa (ameaça de uma desgraça), impedindo uma reflexão por parte do manipulado”. Por vezes, essa manipulação pode ser uma justificativa para atos atrozes, como é o caso de algumas guerras, legitimando ações violentas através de narrativas manipuladas para serem convincentes para a massa populacional.

O cinema é um espelho da realidade e há inúmeras obras que retratam essa manipulação política. “Jogos Vorazes” (2012), dirigido por Gary Ross é um exemplo de como a propaganda pode ser usada para controlar a população. A trama apresenta uma sociedade desigual, dividida em distritos, e a forma como o governo, tirano e autoritário, manipula a população para aceitar condições precárias e jogos que levam muitos jovens à morte.

A narrativa do filme mostra o quanto ele é atual e pode ser comparado a várias situações, tanto na política quanto no entretenimento. Este estudo analisará como a propaganda política do governo autoritário fictício e criado por Suzanne Collins está presente na obra audiovisual e pode se relacionar com a vida real, focando no primeiro filme da saga Jogos Vorazes, que é composta por: Jogos Vorazes, Em Chamas, A Esperança – Parte 1 e A Esperança – O Final. A obra tem uma crítica ao totalitarismo e através de sua análise, percebe-se como esses sistemas totalitários surgem e sobrevivem, além de comparar o regime fictício com os regimes reais existentes no mundo, o que acaba tornando um importante instrumento de observação e entendimento da sociedade.

Os objetivos específicos deste estudo são: a) Estudar como o Cinema está relacionado com a nossa realidade; b) Entender as problemáticas e consequências de regimes totalitários; c) Analisar como as características do totalitarismo estão expostas numa obra fictícia; d)

Verificar até que ponto a obra é ficcional e sua relação com os regimes vigentes na sociedade;
e) Exemplificar situações existentes dentro da obra que existem também no mundo real.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

2.1 Introdução à Panem

A saga de filmes “Jogos Vorazes” retrata uma sociedade futura situada numa nação chamada Panem, que após inúmeras guerras, foi dividida em 13 territórios. A Capital, situada nesta nação, é uma metrópole avançada tecnologicamente, e controla os demais territórios, chamados de distritos, através de um regime totalitário. Após uma rebelião dos distritos, o número 13 foi extinto. Depois disso, surgiram novas leis para garantir a paz através do Tratado de Traição, assim, também foram criados os Jogos Vorazes, para evitar que uma nova revolta fosse organizada e servirem de uma lembrança anual do que aconteceu da última vez que ocorreu uma revolta feita pelo povo.

Os Jogos obrigam cada um dos distritos a fornecer uma menina e um menino, chamados de tributos, com idades entre 12 e 18 anos, totalizando 24 tributos, que serão colocados em uma arena. Por inúmeras semanas, os competidores lutam até a morte, resultando em um único vencedor. A Capital impõe aos distritos a visão dos Jogos como uma celebração. O vencedor e seu distrito recebem diversos prêmios, em especial comida, que é escassa, principalmente em distritos mais pobres. Trata-se da lógica do pão e circo, feita para distrair a população dos problemas e injustiças existentes.

Ao analisar a obra, pode-se perceber a forma como a propaganda política desempenhada pela Capital utiliza das emoções, principalmente do medo, para que o totalitarismo continue existindo.

2.2 Como o Totalitarismo da história fictícia de Panem se relaciona com a História do mundo real

O controle totalitário que a Capital exerce nos 12 distritos se concretiza com a miséria, bem como com a separação das pessoas por distritos. Cada distrito tem sua função para a Capital. O distrito 12, que é o pertencente dos protagonistas da obra, é o distrito da mineração de carvão. Além disso, a comunicação entre os distritos é inexistente e do mesmo modo que ocorre nos Jogos, a população luta por sobrevivência no dia a dia. Dessa forma, a Capital faz

com que não haja meios nem tempo de haver um planejamento de uma revolta ou de lutas por condições melhores por parte do povo.

Assim como no filme, isso encontra paralelo na história real. Antes da escravidão, os africanos pertenciam em comunidades linguísticas diferentes e o motivo da diversidade de línguas faladas pelos africanos trazidos para o Brasil era justamente para ser um empecilho para a comunicação deles entre si e dificultar uma organização de revolta. Lima, I. "Língua e diversidade: imagens sobre africanos e escravidão", 2017, p. 45. A divisão em grupos linguísticos diferentes pode ser atrelada à separação entre os distritos, pois, da mesma forma que línguas diferentes dificultam o contato com pessoas que passam por coisas semelhantes, a separação territorial leva ao mesmo destino.

Nós somos os melhores juízes do interesse da população. Por essa razão, partindo simplesmente da moral vigente, precisamos nos certificar de que eles não tenham a possibilidade de agir com base em seus juízos equivocados. Naquilo que hoje em dia é chamado de Estado totalitário ou Estado militar, é fácil. Basta manter um porrete acima das cabeças deles, e se eles saírem da linha você lhes esmaga a cabeça. Mas como a sociedade tem se tornado mais livre e democrática, perdemos esse poder. Consequentemente, precisamos recorrer às técnicas da propaganda política. A lógica é cristalina. A propaganda política está para uma democracia assim como o porrete está para um Estado totalitário. Esta é uma atitude inteligente e vantajosa porque, uma vez mais, os interesses comuns escapam ao rebanho desorientado: ele não consegue decifrá-los. (CHOMSKY, 2013).

Na história que se passa nos filmes, os alimentos eram controlados e para receber mais grãos, a pessoa teria que colocar seu nome duas vezes na “colheita”, que é um evento anual em que todos os distritos participam e é quando são sorteados os tributos para irem aos Jogos. Ou seja, se a pessoa colocasse o nome mais vezes, ela teria mais chance de ser sorteada. O controle dos alimentos é uma forma eficiente de controlar a população. Na trama, a Capital controla tudo, até mesmo o que a população pode ou não comprar. Um dos regimes que mais utilizou a fome foi o Nazismo. Os nazistas criaram o “Plano de Fome”, com o intuito de diminuir as populações dos territórios por eles conquistados:

Quando a União Soviética defendeu se defendeu e nenhuma vitória foi conquistada, Hitler e a liderança alemã adaptaram os três planos que sobraram ao novo contexto, exterminando cerca de dez milhões de pessoas, o que foi menos do que o planejado originalmente. O Plano da Fome foi abandonado em sua concepção original e aplicado apenas às áreas sob total controle alemão. Assim, cerca de um milhão de pessoas foram intencionalmente sujeitadas à fome em Leningrado e mais de três milhões de prisioneiros de guerra soviéticos faleceram de fome e negligência. (SNYDER, 2010. Tradução nossa).

É evidente na obra a retratação de um governo autoritário, que exerce um controle estatal que ressoa sobre a sociedade, impedindo o acesso a direitos, controle da economia, que usa também do controle dos meios de comunicação para autopropaganda, da vigilância em massa, da restrição das liberdades e do uso da força. Por exemplo: em *Panem*, os habitantes são

obrigados a comparecer às cerimônias oficiais da Colheita e os Jogos são transmitidos ao vivo nos espaços públicos em todos os Distritos, como se fosse um lembrete do controle da Capital sobre todos. Não se trata apenas de um espetáculo, mas de uma tática de doutrinação. A comunicação, então, é unilateral: não há espaço para contestação, dúvida ou pluralidade de vozes. A mensagem é única e imposta. Simultaneamente, na Coreia do Norte, os dispositivos de rádio e TV, só abrangem estações e canais nacionais aprovados pela polícia. É a informação sendo transformada em ferramenta de submissão. Esse fato pode ser associado ao ponto trazido da população de Panem ser obrigada a assistir os Jogos, como uma forma de controle do que é visto e sabido pelo povo.

Outro ponto a ser analisado é a exaltação da Capital. Assim, tal qual a Capital de Panem, Pyongyang, capital da Coreia do Norte, conta com obras arquitetônicas que transparecem grandiosidade e é habitada pela elite do país, que possui uma vida luxuosa. Em contrapartida, em ambas as nações, a população pobre passa por fome: pesquisas apontam que problemáticas como a fome atingem 40% da população da Coreia do Norte. Essa contradição também pode ser vista em Jogos Vorazes, pois, a Capital é superluxuosa, enquanto no Distrito 12, pertencente à protagonista, os habitantes trabalham de forma brutal para conseguir comida suficiente e sobreviver às situações precárias.

Um outro grande exemplo do controle dos meios de comunicação foi a época da Ditadura Militar brasileira. O governo criou a Divisão de Censura de Diversões Públicas (DCDP), responsável por analisar previamente músicas, peças, livros, jornais e produções audiovisuais. Obras consideradas "subversivas", "imorais" ou contrárias aos interesses do regime eram proibidas, censuradas ou reescritas. Em seu livro "Rita Lee: Uma Autobiografia" (2016), a cantora conta como foi perseguida pelos militares com a censura e teve várias de suas músicas descartadas ou alteradas, como é o caso de "Banho de espuma", que inicialmente se chamava "Afrodite", mas teve que ser modificada para ser aprovada, e as músicas "Arroubou o Cofre" e "X 21" foram recusadas. A artista também conta que foi presa em 1976, quando militares invadiram seu apartamento em São Paulo e encontraram maconha. Ela estava grávida do seu primeiro filho e só saiu da prisão graças à amiga e cantora Elis Regina, que na época, era muito famosa e influente.

Nesse período, assim como em Jogos Vorazes e na Coreia do Norte, havia vigilância, restrição da liberdade e uso da força. Muitos considerados "opositores" do sistema e "comunistas", além de presos, foram mortos. Como é o caso de Rubens Alves, que recentemente ganhou muita notoriedade, por conta do filme "Ainda Estou Aqui", dirigido por

Walter Salles e estreado em 2024, baseado no livro homônimo, escrito pelo filho da vítima, Marcelo Rubens Paiva.

E a organização tem suas consequências: você descobre que não está sozinho, que outras pessoas pensam as mesmas coisas que você. Você pode embasar melhor suas opiniões e aprender mais sobre aquilo que pensa e em que acredita. [...] Esse é o perigo da democracia: se as organizações conseguirem se fortalecer, se as pessoas saírem da frente da televisão, elas poderão começar a ter uma série de ideias estranhas, como restrições doentias ao uso do poder militar. Isso tinha de ser derrotado, mas não foi. (CHOMSKY, 2013).

Por isso, não só Rubens Paiva, mas muitos outros, em todos os governos autoritários que existiram e os que ainda existem pelo mundo, foram mortos. Pois uma só faísca é fraca, mas e se as pessoas descobrirem que não estão sozinhas, que há outras que pensam de forma equivalente? E se, de uma faísca, surgir um fogo? Eles não podem se dar ao luxo de correr esse risco.

E aqui temos os formidáveis êxitos da propaganda política. Provavelmente nenhuma das pessoas que respondeu à pesquisa tinha conhecimento das coisas que eu acabei de mencionar. Elas pensavam que estavam sozinhas. Por essa razão, foi possível prosseguir com a política de guerra sem oposição. (CHOMSKY, 2013).

2.2.1 Símbolos de Resistência

É muito comum surgirem símbolos de resistência em governos autoritários. Em *Jogos Vorazes*, um símbolo importante é o broche de Tordo, que Katniss recebeu como um presente da filha do prefeito do Distrito 12. A Capital havia criado um animal geneticamente modificado, o gaio tagarela. Eles eram pássaros machos que foram lançados em lugares que os inimigos da Capital estavam escondidos, pois eles podiam memorizar e repetir conversas humanas. Porém, quando isso foi descoberto pelos distritos, as pessoas começaram a passar informações falsas. Por conta disso os pássaros foram abandonados para morrerem, mas isso não ocorreu, e então eles cruzaram com as fêmeas de tordo, resultando em uma nova espécie, que perdeu a capacidade de reproduzir palavras, porém, possuía habilidade de reproduzir o canto dos pássaros e as melodias humanas.

O tordo, então, se mostra como um símbolo da resistência, pois mesmo tentando se livrar do gaio tagarela, eles conseguiram sobreviver e criar uma espécie, livre do controle da Capital. Muitas vezes, inclusive, a protagonista, Katniss, se confunde com a figura do tordo na obra. Ao se tornar o “Tordo”, encarna a ideia de que um indivíduo pode representar a voz coletiva silenciada. Essa simbologia ecoa na realidade e serve para manter esperança e mostrar que o sistema tirano não é absoluto. A arte e os símbolos são ferramentas políticas e o tordo é o grito

que a propaganda da Capital não consegue conter. O tordo também é a lembrança de que até aquilo que é criado para mal pode se voltar contra o criador.

Sendo assim, em paralelo ao símbolo criado pela obra de Jogos Vorazes, o filme anteriormente citado “Ainda Estou Aqui” tem como trilha sonora a música “É Preciso Dar Um Jeito, Meu Amigo”, que se tornou um símbolo de reflexão sobre as necessidades de mudanças em tempos de opressão, principalmente durante a Ditadura Militar, simbolizando a jornada de vida e as dificuldades enfrentadas ao longo do caminho. A letra da música fala sobre uma longa viagem, que pode ser interpretada como a trajetória de muitos brasileiros que viveram o regime militar, e enfrentaram dificuldades e tristezas impostas pela repressão.

Eu cheguei de muito longe
E a viagem foi tão longa
E na minha caminhada
Obstáculos na estrada

Mas enfim aqui estou
Mas estou envergonhado
Com as coisas que eu vi
Mas não vou ficar calado
No conforto, acomodado
Como tantos por aí.
(CARLOS, 1971).

2.3 Jogos Vorazes e o poder de uma marca forte

Antes dos jogos iniciarem, o personagem Peeta Mellark revela, em uma entrevista, estar apaixonado por Katniss Everdeen. A afirmação emociona o público e aumenta a popularidade da dupla. Essa narrativa romântica passa a ser aproveitada pelos mentores e pelos próprios tributos, visto que o espetáculo e o envolvimento emocional garantem presentes dentro da arena, itens necessários enviados pelos patrocinadores, como comida, água e remédios. A sobrevivência, portanto, não depende apenas de aptidão ou sorte, mas de construir uma imagem atraente e persuasiva.

Em um certo momento, as regras do jogo são alteradas: dois tributos do mesmo distrito poderiam conseguir vencer juntos. A mudança, obviamente feita para agradar ao público, mostra como os Jogos são ajustados pelos desejos dos telespectadores e dos organizadores. Quando Katniss e Peeta se tornam os dois últimos sobreviventes, a regra é anulada, voltando à exigência de que apenas seria um vencedor. Como protesto, Katniss propõe que ambos comam

amoras venenosas, obrigando a Capital a permitir uma exceção. Apesar de saírem campeões, são obrigados a manter a farsa do romance, não mais apenas por sobrevivência, mas para manter imagem da autoridade da Capital aos olhos da população.

Esse fingimento mostra como a imagem pode ser um instrumento de controle tão eficaz quanto a força bruta. Como afirma Barreto:

“A propaganda não é uma arte nem uma ciência (...) Ela é uma técnica, manipulativa (...) Seu propósito essencial, capital, não é interpretar, explicar ou dignificar – mas persuadir, manipular.” (BARRETO, 2008).

Esse método de manipulação está longe de ser restrita à ficção. Em realities como o Big Brother Brasil, a criação de personagens, narrativas e conflitos é parte central do jogo. Os participantes, sabendo do olhar do público, atuam estrategicamente em busca de aprovação e permanência dentro da casa mais vigiada do Brasil. A própria saga Jogos Vorazes já foi mencionada em edições do programa. Em 2024, a influenciadora Vanessa Lopes comparou-se a Katniss Everdeen durante uma crise emocional, afirmando ter estudado o filme como uma forma de se preparar para o confinamento (CORREIO BRAZILIENSE, 2024).

A alegoria é poderosa: assim como no reality show quanto na ficção distópica, os participantes são observados, julgados e premiados conforme performam para a audiência, e, muitas vezes, para os interesses de quem possui o poder sobre o espetáculo. Assim como o público de Panem se diverte com os Jogos sem refletir sobre sua violência, os espectadores de reality shows contemporâneos muitas vezes acabam reproduzindo lógicas desumanas de julgamento e exclusão, intensificando o espetáculo da humilhação como forma de entretenimento.

O controle não é tido somente pela repressão direta e explícita, mas pela naturalização do espetáculo da violência como parte da cultura. Os cidadãos de Panem acabam aceitando os Jogos não só por medo, mas porque foram acostumados, ao longo dos anos, a enxergá-los como um evento, algo quase festivo. A repetição incessante transforma o horror em rotina: a morte se torna entretenimento, e a sobrevivência brutal passa a ser celebrada. Em 2024, quando Vanessa Lopes comparou-se a Katniss, trouxe à tona essa semelhança entre confinamento, pressão e espetáculo. A dor, o choro e os conflitos emocionais se convertem em audiência, memes e engajamento. Julgar, difamar, consumir sofrimento e espalhar ódio como forma de passatempo tornou-se tão normal que, muitas vezes, não se questiona mais a ética por trás dessas práticas. Elas acabam sendo somente mais um conteúdo na rolagem ilimitada das redes sociais.

O Cinema, nesse sentido, acaba sendo um reflexo crítico da realidade contemporânea, permitindo ponderar sobre os mecanismos de persuasão que operam em diferentes setores da sociedade. Assim, realidade e ficção parecem ser separadas por uma linha extremamente tênue.

CONCLUSÃO

Ao analisar as semelhanças entre a realidade e a ficção apresentada em *Jogos Vorazes*, percebe-se que a linha que separa a ficção da realidade pode ser tênue e que o cinema não apenas pensa a sociedade, mas também a provoca e questiona. A obra analisada vai além do entretenimento ao evidenciar as maneiras que o controle social se apresenta em regimes totalitários. O uso da propaganda, a manipulação das massas, o controle da informação e a espetacularização do sofrimento são estratégias que existem desde sempre, tornando-se terrivelmente familiares com a realidade. A propaganda, ferramenta importante no controle da população de Panem, se apresenta, também fora da ficção, um poderoso instrumento de manipulação, seja em regimes totalitários, seja em democracias onde o discurso é ajustado para utilização de uma elite dominante.

Através deste estudo, foi possível concluir como a censura, a vigilância, a opressão e a manipulação da informação estão presentes tanto na narrativa da obra quanto em acontecimentos históricos e atuais. Tendo como exemplo a fome, que foi usada como controle político, assim como a divisão da sociedade, que burla a formação de uma união coletiva. O método de “dividir para conquistar” se manifesta de formas diferentes, porém com o mesmo objetivo: evitar a organização popular e a possibilidade de revolta. A comparação com regimes como o Nazismo, a Ditadura Militar Brasileira e o governo da Coreia do Norte reforçam o quanto os regimes totalitários retratadas na obra não são somente ficcionais, mas inspiradas em casos concretos e perigosamente parecidos aos que ainda existem nas sociedades do mundo real.

Como Geertz (1998) nos alertou: a arte faz parte da vida. É preciso entendê-la, então, como parte de um complexo processo através do qual procura-se dar sentido ao mundo, e o cinema como um processo que busca imprimir uma significação possível para o mundo operando uma reelaboração visual e sonora dele. Elementos estéticos como a luz, a cor e o enquadramento, quando observados deste ponto de vista, tornam-se elementos simbólicos e, os filmes artefatos culturais extremamente férteis para o estudo antropológico. Lévi-Strauss afirma ser o mundo objeto do pensamento tanto quanto meio de satisfazer necessidades. O cinema seria, assim, um dos instrumentos possíveis para pensá-lo e realizar esta reconstrução simbólica do mundo. Em movimento espiralado estamos continuamente ordenando e recriando simbolicamente o mundo e, neste sentido produzindo conhecimento. O cinema nos faz perceber o quanto as coisas do mundo são tão boas para comer quanto o são para pensar e o

pensamento articula de forma simbólica o ato de degustar e digerir o mundo com e em sons e imagens. (BARBOSA, 2012).

Assim, o Cinema é um artefato que nos permite pensar e expressar a realidade. Através da saga analisada, conclui-se que o totalitarismo busca pela oposição, conflitos e divisões internas entre os indivíduos e isto ocorre à medida que se criam conflitos e tensões. Na obra, isso se dá através dos distritos, principalmente na arena dos Jogos, pois é ali que eles, literalmente, lutam entre si pela sobrevivência. Esta luta vai muito além dessa horrenda forma de entretenimento feita pela Capital, pois, no dia a dia, a própria população precisa sobreviver à fome, à pobreza, à desigualdade e ao medo. É importante perceber a forma como a população é manipulada através da mídia, no caso da trama pesquisada, da televisão, já que, mesmo fora de casa, os Jogos são exibidos e há uma certa demonstração de controle por parte dos poderosos da Capital.

Todo esse medo e essa demonstração de poder funcionam como mecanismos de controle, impondo à população a sensação de isolamento. Como não há comunicação entre os distritos, cada comunidade acredita estar sozinha em sua insatisfação. Afinal, como apenas um distrito poderia se rebelar e iniciar uma revolução contra a Capital? É esse o raciocínio apontado por Chomsky (2013): quando as pessoas acreditam que são as únicas a discordar do que está acontecendo, torna-se possível manter o sistema funcionando sem oposição, principalmente quando a comunicação é restrita e a impressão coletiva é fracionada. Henry Jenkins diz:

Estão falando de uma mudança no papel do público no processo político, aproximando o mundo do discurso político das experiências de vida dos cidadãos; estão falando em mudar a maneira como as pessoas pensam sobre comunidade e poder, para que sejam capazes de mobilizar a inteligência coletiva e transformar o governo; e estão falando em substituir o conceito do cidadão individualmente informado pelo conceito cooperativo do cidadão monitor. (JENKINS, 2022).

Em seu livro *Cultura da Convergência*, Henry Jenkins discorre abundantemente sobre a cultura dos fãs. No capítulo 5, fala-se sobre as “guerras de Potter”, quando a direita religiosa quis banir os livros da saga Harry Potter (1998-2007) nas escolas, alegando que isso incentivava as crianças a terem comportamentos ruins e mesmo sendo uma brincadeira entre elas, aquilo as aproximava do demônio. Diante disso, houve a criação de um site e mais de 18 mil pessoas se juntaram para “lutar pelos direitos de estudantes e professores de utilizar os melhores livros infantis disponíveis, mesmo que alguns pais façam objeções”. Esse grupo conseguiu conter a tentativa de proibir os livros nas escolas. Este é só mais um exemplo de que quando as pessoas se unem a favor de um propósito comum, elas podem conseguir resolver suas questões, assim como quando Katniss Everdeen se junta aos rebeldes para libertar Panem da guerra e a nação é reestruturada como uma república democrática. Mesmo ainda enfrentando ameaças internas e

externas e o futuro permanecendo incerto, um objetivo foi concluído e isso só se deu por conta da união da população.

Além do mais, os símbolos existentes em *Jogos Vorazes*, como o broche do tordo, representam a resistência que surge do conhecimento e da discordância em aceitar a ordem como um fato. E esse talvez seja o ponto mais importante da obra: mostrar que a mudança só se torna possível quando o medo dá origem à união e à decisão de enfrentar o sistema. A ficção, nesse caso, não apenas representa a realidade, mas a percorre, problematiza e expande. A mensagem que a saga passa é de que somente quando as massas, chamadas de “rebanho desorientado” por Noam Chomsky, obtiverem conhecimento e se unirem é que a revolução se torna possível:

Trata-se de saber se queremos viver numa sociedade livre ou sujeitos àquilo que corresponde a uma forma de totalitarismo autoimposto, com o rebanho desorientado marginalizado, distraído com outros assuntos, aterrorizado, berrando slogans patrióticos, temendo por sua vida e reverenciando o líder que o salvou da destruição, enquanto as massas instruídas são enquadradas e repetem os slogans que se espera que repitam, e a sociedade entra em decadência. Nós acabamos fazendo o papel de um Estado mercenário disciplinador, esperando que os outros nos paguem para destruir o mundo. Essas são as escolhas. Essa é a escolha que vocês têm de enfrentar. A resposta a essas perguntas está, em grande medida, nas mãos de pessoas como vocês e como eu. (CHOMSKY, 2013).

O problema disso é que não é interessante para quem está no poder que a massa se desligue dessa alienação provocada pelo totalitarismo dos grandes poderosos. Para eles, isso é visto como algo perigoso. É como Henry Jenkins exemplifica no capítulo 3 de seu livro, quando alguns amigos vão ao cinema assistir *Matrix* (1999) e um deles não entende o filme:

Quando o infeliz amigo vai embora, descobrimos que os outros dois são "agentes" cibernéticos que admitem ser uma boa coisa a maioria dos humanos não entender o filme, já que "quanto menos humanoides compreenderem o que realmente está acontecendo, menos deles teremos que destruir." (JENKINS, 2022).

Assim, o estudo da obra reforça a importância do pensamento crítico e da cultura como instrumentos de resistência. Em épocas em que a desinformação e o discurso de ódio ganham força, o papel do cidadão se amplia: não é suficiente só observar; é necessário agir, questionar, se posicionar. O papel da arte, portanto, não se limita a representar o mundo, mas também a influenciá-lo e é nesse ponto que o cinema, enquanto arte política e social, cumpre seu papel mais importante, o de denunciar e despertar.

Em vista disso, a saga criada por Suzanne Collins não é uma previsão do futuro, mas uma metáfora crítica do presente. A saga evidencia como regimes de controle se camuflam através do espetáculo e da normalização da violência. Ela nos avisa sobre os perigos da

indiferença diante de sistemas autoritários e da banalização da desigualdade. É importante ver os símbolos de resistência como um chamado para agir.

A conclusão, portanto, é que obras como *Jogos Vorazes* devem ser vistas não apenas como entretenimento, mas como fortes ferramentas culturais, capazes de denunciar e evidenciar questões importantes. Trata-se de uma discussão complexa e sensível. O que resta acrescentar é que, por mais difíceis e tiranos que sejam esses regimes, é preciso dar um jeito de seguir lutando pelos direitos de, para além de existir, fazer isto com a dignidade merecida.

A ficção nos ensina que resistir é uma escolha, mesmo quando o mundo parece um espetáculo de submissão.

Pertence a cada um identificar as faíscas nas proximidades e definir: continuaremos somente como audiência ou nos tornaremos parte do incêndio que transforma e resulta em esperança?

REFERÊNCIAS

AINDA ESTOU AQUI. Direção de Walter Salles. Brasil: Globo Filmes, 2024. Digital.

BARBOSA, ANDRÉA. **São Paulo Cidade Azul: Ensaios sobre as imagens da cidade no cinema paulista dos anos 1980.** São Paulo: Alameda, 2012.

CARLOS, Erasmo. **"É Preciso Dar Um Jeito, Meu Amigo"**. Álbum: Carlos, Erasmo (Versão Com Bônus (1971)). Rio de Janeiro: Universal Music Ltda, 1971. Música.

CHARAUDEAU, P. **A conquista da opinião pública: como o discurso manipula as escolhas políticas.** São Paulo: Contexto, 2016.

CHOMSKY, N. **Mídia: Propaganda política e manipulação.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

CORREIO BRAZILIENSE. **BBB 24: Vanessa Lopes diz ter estudado "Jogos Vorazes" para o programa.** Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/01/6788759-bbb-24-vanessa-lopes-diz-ter-estudado-jogos-vorazes-para-o-jogo.html>>. Acesso em: 16/01/2025.

FERREIRA, M. **Voz de Erasmo Carlos percorre a saga política do filme "Ainda estou aqui" com balada existencialista lançada em 1971.** Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/blog/mauroferreira/post/2024/11/10/voz-de-erasmo->

carlos-percorre-a-saga-politica-dofilme-ainda-estou-aqui-com-balada-existencialista-lancada-em-1971.ghml. Acesso em: 13 jan. 2025.

FERREIRA, N. **Jogos Vorazes e o Totalitarismo**. Passo Fundo, RS: Kathársis - Centro de Estudos em Direito e Literatura da IMED, 2014.

JENKINS, HERRY. **Cultura da Convergência**. 3. ed. Estados Unidos: Editora Aleph, 2022, 2006.

JOGOS VORAZES. Direção de Gary Ross. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment, 2012. Streaming.

JOGOS VORAZES - EM CHAMAS. Direção de Francis Lawrence. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment, 2013. Streaming.

MARANHO, Gicelma; RIBEIRO, Fábio Viana. **A publicidade e o consumo**. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2008. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. Disponível em: <http://www.parana.pr.gov.br/images/star6.swf>. Acesso em: 14 abr. 2025.

OLIVEIRA, D. **Trilogia "Jogos Vorazes" e a verossimilhança com o regime autoritário da Coreia do Norte**. Niterói, RJ: O Cosmopolítico, 2019.

SNYDER, Timothy. **Bloodlands: Europe between Hitler and Stalin**. New York: Basic Books, 2010, p. 416. Tradução nossa.

CARLOS, Erasmo. **"É Preciso Dar Um Jeito, Meu Amigo". Álbum: Carlos, Erasmo (Versão Com Bônus (1971))**. Rio de Janeiro: Universal Music Ltda, 1971. Música.