

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CAMILE LANZA DE PAULA

**UMA ANÁLISE SOCIAL DO ROMANCE “THE HUNGER GAMES”**

CAMPINAS  
2015



Camile Lanza de Paula

**Uma análise social do romance “The Hunger Games”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), como requisito para concluir o curso de Pedagogia, sob a orientação do Prof. Dr. Alexandro Henrique Paixão.

CAMPINAS  
2015

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca da Faculdade de Educação  
Rosemary Passos - CRB 8/5751

D34a De Paula, Camile Lanza, 1993-  
Uma análise social do romance "The Hunger Games" / Camile Lanza de Paula. – Campinas, SP : [s.n.], 2015.

Orientador: Alexandro Henrique Paixão.  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. The Hunger Games. 2. Sociologia. 3. Literatura. 4. Romance americano. I. Paixão, Alexandro Henrique, 1978-. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

Informações adicionais, complementares

**Titulação:** Licenciada

**Data de entrega do trabalho definitivo:** 14-12-2015

APROVADO EM \_\_/\_\_/2015

---

Prof. Dr.

---

Dr.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, aos meus pais pelo amor incondicional, pelo apoio e por nunca me deixarem desistir, acreditando sempre em mim, quando eu mesma já não o fazia.

Agradeço aos meus irmãos Pedro Augusto e João Gabriel pelo companheirismo e pela amizade, sem os quais não posso viver.

Ao meu namorado Bruno (e sua família) pelo amor, pela paciência, pela parceria e pelas muitas horas que passou me ajudando na construção deste e de muitos outros trabalhos.

Mãe, Pai, Duto, Biel e Moze, amo todos vocês e não teria conseguido chegar até aqui sem o seu apoio e ajuda.

Agradeço ainda à turma de Pedagogia 2012 do período integral, principalmente às “pedagogordas”, que fizeram a graduação valer a pena, dividindo as alegrias e os sofrimentos (e as gordices) nesses 4 anos. Vocês estarão sempre em meu coração.

Por fim, agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Alexandre Henrique Paixão, por comprar a minha ideia e embarcar comigo nessa experiência maluca que é o TCC. Sua ajuda e orientações foram indispensáveis para a realização do trabalho. E ainda à minha segunda leitora, Prof. Dra. Ana Elisa, por aceitar fazer parte deste trabalho também, me auxiliando e apontando aquilo que podia ser melhorado.

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo ler e interpretar os três volumes originais da série “The Hunger Games” (Jogos Vorazes), da autora Suzanne Collins, lançados entre os anos de 2008 e 2010, atentando para o funcionamento da sociedade criada no universo do livro, seus instrumentos de dominação e manutenção do poder, assim como as transformações sofridas por ela no decorrer da história. A metodologia utilizada para o trabalho se aproxima da proposta por Antonio Candido, que tem como objetivo analisar a obra literária como um mundo em si, observando os elementos que dão forma e sustentação ao universo criado pelo autor. Após essa primeira análise, os aspectos da sociedade de Panem (o país fictício da obra) serão aproximados a alguns conceitos do sociólogo francês Pierre Bourdieu, como consumo, *habitus* de classe, capital cultural, entre outros.

**Palavras chave:** Sociologia; Literatura; romance estadunidense; Hunger Games; Jogos Vorazes.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	2
CAPÍTULO I - “May the odds be ever in your favor” .....	13
CAPÍTULO II - Análise do texto e do contexto .....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	35
REFERÊNCIAS .....	36

## INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar a trilogia de livros “The Hunger Games” (“Hunger Games”, “Catching Fire” e “Mockinjay”) de Suzanne Collins, lançados entre 2008 e 2010 pela editora Scholastic nos Estados Unidos, focando principalmente no funcionamento da sociedade criada internamente nos livros.

Os livros são escritos por Suzanne Collins<sup>1</sup> uma escritora americana, nascida em 1962 em Hartford, que também escreveu séries de televisão americana. A trilogia teve uma boa recepção do público e foi adaptada para o cinema, compondo quatro filmes, o primeiro foi lançado em 2012 e o último em 2015. Os livros foram traduzidos para 26 idiomas e as vendas já ultrapassaram 85 milhões de cópias no mundo<sup>2</sup>.

A autora afirma que as fontes e inspirações<sup>3</sup> para a série vieram da antiguidade clássica e da contemporaneidade. Sobre o mundo clássico, vale destacar o mito grego de Minotauro e Teseu, que conta a história de uma besta nascida da relação da rainha de Creta com um touro, esta, por sua vez, confinada em um labirinto e para quem o rei Minos, como parte de sua punição por crimes passados, enviava 7 rapazes e 7 moças para serem mortos. Outra inspiração vinda do período clássico são os gladiadores romanos que lutavam em arenas até a morte para divertirem o povo romano. Essa história também dá o nome ao país criado pela autora, Panem, que faz alusão ao “*Panem et circenses*”, forma acusativa da expressão latina “*panis et circenses*”, que significa “pão e circo”, frase usada para descrever a política romana para conseguir a aprovação do povo: dar a eles o que comer e com o que se divertir.

As inspirações contemporâneas são os *reality shows* e a obsessão que o público parece ter em assisti-los. A autora conta que a ideia inicial para escrever o livro surgiu em uma noite em que ela estava particularmente cansada: na cama, enquanto assistia televisão, ocupou-se ora de programa de *reality show* em que jovens competiam por um prêmio ora de notícias da Guerra do Iraque. Essas imagens se fundiram e deram origem à história de Hunger Games.

---

<sup>1</sup> Fonte: Wikipedia “Suzanne Collins”. Consulta site <[https://en.wikipedia.org/wiki/Suzanne\\_Collins](https://en.wikipedia.org/wiki/Suzanne_Collins)>; em 18 de Setembro de 2015

<sup>2</sup> Fonte: Wikipedia “The Hunger Games”. Consulta site:<[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Hunger\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games)>; em: 18 de Setembro de 2015

<sup>3</sup> Fonte: Vídeo Scholastic < <http://www.scholastic.com/thehungergames/videos/mockinjay.htm>> ; em 18 de Setembro de 2015

Os livros têm uma estrutura fixa, cada um é dividido em três partes, com nove capítulos cada. Essa estrutura, segundo a autora, vem de sua experiência de escrever peças de teatro de três atos.

A seguir, irei expor brevemente a história de cada livro, podendo assim fazer com que o leitor entenda a obra e se familiarize com o universo que será analisado no presente trabalho.

## **Background**

O livro, considerado uma distopia, conta a história de Katniss Everdeen, protagonista e também narradora do romance. A história se passa em um futuro não determinado, em que os países da América do Norte se dissolveram e deram lugar a um novo país chamado Panem. Este é dividido em treze distritos empobrecidos e uma Capital rica e despótica que depende da produção de cada distrito para sobreviver. No passado, os treze distritos iniciaram uma rebelião contra a Capital que teve como desfecho a derrota de doze distritos e a dizimação do “13º”. Como punição a Capital criou os Jogos Vorazes (Hunger Games) para mostrar ao restante do país sua superioridade e a impotência e insignificância dos outros distritos, uma vez que nos Jogos, a Capital mata anualmente jovens de cada distrito e eles não podem fazer nada além de assistirem calados ao massacre. Os Jogos também criam uma rivalidade entre os distritos ao coloca-los uns contra os outros na arena, impossibilitando que eles se unam para iniciar uma reação, ou seja, uma “nova revolução”. Todos os anos, antes da realização dos Jogos, há a “Colheita” de tributos, em que cada distrito deve selecionar, por meio de um sorteio, dois jovens entre 12 e 18 anos, um de cada sexo, para serem mandados a uma arena onde irão lutar uns contra os outros até a morte, e o último sobrevivente será consagrado como vencedor. As arenas em que os tributos são mandados mudam anualmente e são construídas para simular ambientes hostis, onde a chance de sobrevivência é pequena. Os Jogos Vorazes são tratados pela Capital como um grande evento, e são televisionados para o país todo, além disso, todos os cidadãos são forçados a assistir e celebrar os Jogos, mesmo quando sofrem pela perda de jovens.

### **Livro 1 - “The Hunger Games”**

Katniss é uma menina de 16 anos que mora no Distrito 12, responsável pelo fornecimento de carvão à Capital. Ela vive com sua mãe e sua irmã, quatro anos mais nova, na parte mais pobre do distrito, onde elas levam uma vida de privações. Aos onze anos, ela

perdeu seu pai em uma explosão na mina de carvão, o que fez com que a família perdesse sua principal fonte de renda, e, em consequência, passasse por diversas dificuldades, chegando perto da morte por inanição. Em decorrência da perda do marido, a mãe de Katniss desenvolve uma depressão profunda, que a impede de tomar conta da casa e das filhas, o que obriga Katniss, como filha mais velha, a assumir o papel de provedora e responsável pela família. Para conseguir comida e dinheiro para sustentar sua casa, ela caça ilegalmente na floresta com Gale, seu amigo que também perdeu o pai na mesma explosão. Parte do que eles conseguem na caça vai para o sustento da família, outra parte é vendida num mercado ilegal do distrito.

A história da trilogia começa no dia da “Colheita”. Todos os cidadãos dos distritos precisam comparecer à cerimônia que escolhe dois jovens de 12 a 18 anos para competir nos Jogos. Quando o sorteio começa, o nome de Primrose, a irmã mais nova de Katniss, é chamado, mas Katniss na tentativa de impedir a possível morte da irmã se voluntaria como tributo em seu lugar. A população do Distrito 12 se comove com a coragem e o amor de Katniss pela irmã e, como uma maneira de demonstrar a insatisfação do povo com os Jogos e suas regras cruéis, recusam-se a aplaudir quando solicitados, fazendo, ao invés disso, um gesto antigo do distrito usado principalmente em funerais, de tocar os lábios com os três dedos do meio da mão esquerda e levantá-las no ar, que significa agradecimento, admiração e despedida a uma pessoa amada.

Em seguida, o tributo masculino é selecionado. O nome tirado é Peeta Mellark, o filho do padeiro. Isso entristece profundamente Katniss, não porque ela o conhece bem ou porque são amigos, mas porque quando ela e sua família estavam morrendo de fome, ele desafiou a própria mãe para ajudá-la, queimando dois pães de propósito para poder dá-los a Katniss, que minutos antes, estava procurando comida no lixo da padaria. Katniss atribui a ele a razão de sua sobrevivência e por isso, tem pelo rapaz uma gratidão extrema. Ele, em contrapartida, nutre pela garota uma paixão secreta desde que eram pequenos.

Depois de selecionados para participar dos Jogos, os dois vão juntos para a Capital para os preparativos do evento. Lá, fica evidente a diferença entre a vida levada nos distritos e na Capital. As construções são grandiosas, as pessoas utilizam carros para se locomover e as ruas são pavimentadas. Diferente do Distrito 12, onde é comum as pessoas morrerem de inanição, na Capital há fartura e até desperdício de alimentos. Para mostrar a riqueza da Capital as pessoas se vestem luxuosamente e fazem diversas modificações corporais, como alterar a cor

da pele, tatuagens faciais, e até cirurgias plásticas para se parecer com animais. A linguagem e o sotaque da Capital também se diferenciam dos demais distritos do país, indicando a superioridade da cultura da Capital. Por fim, eles possuem, principalmente, uma visão diferente dos Jogos. Enquanto são odiados pelo resto da população, os Jogos são adorados na Capital e vivenciados com grande alegria, como um entretenimento.

Durante o período de estadia na Capital, Peeta e Katniss têm a oportunidade de experimentar uma vida de luxo, sofrem diversas transformações, passando por estilistas, cabelereiros e uma série de profissionais, para que fiquem deslumbrantes, a fim de agradar o público ansioso para o começo dos Jogos. Eles também participam de diversos eventos e entrevistas para que o público conheça os tributos mais profundamente. Em um desses eventos, Peeta revela que é apaixonado por Katniss, fazendo com que a popularidade do casal do Distrito 12 aumente significativamente. Peeta tem mais facilidade e desenvoltura que Katniss para lidar com o público, e logo entende que precisa ganhar a simpatia de todos para ter uma chance nos jogos; deste modo, sua declaração de amor por Katniss faz com que o público associe coisas boas a ela, aumentando suas chances de conquistar patrocinadores e sobreviver aos Jogos.

Depois de alguns dias na Capital se preparando para os Jogos e participando de eventos, os tributos finalmente são mandados à arena para o combate. Grande parte dos tributos morrem no primeiro dia, tornando a disputa cada vez mais individualizada. Katniss e Peeta se separam, pois ela sabe que só pode haver um vencedor e desconfia que ele está planejando matá-la. Ele faz aliança com os carreiristas, tributos dos Distritos 1 e 2, para poder proteger Katniss, despistando o grupo. Ela, por sua vez, faz aliança com Rue, uma menina de 12 anos do Distrito 11, que lembra muito sua irmã Primrose. Juntas conseguem explodir todo o suprimento que o grupo dos carreiristas juntaram desde o início dos Jogos, mas na fuga, Rue acaba caindo em uma armadilha e é morta. Katniss não consegue suportar a dor de perder a amiga, e faz um funeral para a menina, envolvendo o corpo dela com flores, mostrando a injustiça dos Jogos, que matam crianças indefesas.

Enquanto Katniss sofria pela morte da amiga, uma nova regra é anunciada: dois tributos podem ser vencedores caso eles pertençam ao mesmo distrito. Katniss e Peeta então se unem para garantir sua sobrevivência. Ela o encontra gravemente ferido na perna, camuflado entre as folhagens perto de um rio. Depois de lavar suas feridas, eles se escondem em uma caverna. Durante esse período, os dois se envolvem romanticamente, aumentando muito a

popularidade do casal, que ganha diversos patrocinadores. Conseguem alimento e remédio para a perna de Peeta. Os Jogos, porém, estão chegando ao fim, e eles estão cada vez mais próximos de um confronto com os tributos restantes. Quando resta apenas um tributo além dos dois, eles são forçados a sair de seu esconderijo e lutar para garantir a vitória.

Ao término dos Jogos, quando os dois são os últimos sobreviventes, a Capital anuncia que a nova regra foi anulada, e que somente um deles poderá sobreviver. Inconformados com a mudança das regras, Katniss e Peeta não iniciam uma disputa para vencer. Katniss propõe que os dois cometam suicídio, comendo amoras envenenadas, frustrando os objetivos dos organizadores do evento. Quando o casal está pronto para morrer, a Capital anuncia o fim dos Jogos Vorazes, declarando-os vencedores. Esse ato de Katniss, apesar de ser interpretado pela população da Capital como um ato de amor, é visto pelo Presidente de Panem como uma afronta à autoridade da Capital, fazendo com que sejam vistos como uma ameaça. Alguns distritos também entendem que Katniss estava desafiando o poder da Capital e veem em Katniss uma chance de começar a mostrar seu descontentamento com o sistema.

## **Livro 2 – “Catching Fire”**

No segundo livro, Katniss e Peeta fazem uma turnê ao redor do país, obrigatória a todos os vencedores, com o propósito de comemorar a vitória e o fim dos Jogos daquele ano. Antes da turnê começar, Katniss recebe uma visita do presidente Snow, que explica a garota que nos últimos Jogos ela desafiou a Capital e por conta disso muitos distritos estão dando sinal de insatisfação com o sistema. O presidente, então, ameaça Katniss, e a obriga a convencer o país de que ela está, por um lado, realmente apaixonada por Peeta, e, por outro, de que ela não quis desafiar o sistema, e sim sobreviver com o seu amado.

Durante a turnê Katniss e Peeta tentam cumprir seu papel e convencer o povo de que estão juntos, mas ninguém realmente se convence e as revoltas continuam. Em cada distrito visitado pelo casal há sinais de descontentamento e manifestações em apoio à Katniss, fortalecendo sua imagem como símbolo da revolução.

O presidente Snow, enfurecido com a situação de revolta dos distritos, resolve destruir a imagem de Katniss, numa tentativa de impedir uma segunda rebelião contra a Capital. Para isso, ele não só aumenta a repressão nos distritos, mas também resolve mandar Katniss e Peeta novamente para os Jogos Vorazes no “Massacre Quaternário” - uma edição especial dos Jogos Vorazes que ocorre de 25 em 25 anos em que as regras da Colheita são alteradas para

que os distritos sofram mais profundamente ao oferecerem seus tributos. Neste ano, foi determinado que os tributos seriam selecionados entre os vencedores de edições anteriores dos Jogos, e isso é entendido por Katniss como uma punição por seu comportamento no ano anterior. A intenção de Snow ao manda-la novamente para os Jogos, no entanto, é fazer com que o povo a veja como uma pessoa egoísta, interessada somente na própria sobrevivência, indiferente às revoltas e ao sofrimento dos outros distritos.

Os vencedores das edições anteriores também não estão satisfeitos com a obrigatoriedade de voltar para a arena e com a situação do país, principalmente. Sendo assim, parte deles elaboram um plano juntamente com Haymich, o mentor de Katniss e Peeta, para que ela vença o “Massacre Quaternário” e continue como símbolo da revolução. Katniss, no entanto, não sabe dessa aliança, e sua intenção nesses Jogos é fazer com que Peeta sobreviva. Aos poucos os tributos dos Distritos 3, 4 e 7 conseguem forjar uma aliança com Katniss e Peeta. Eles elaboram um plano para matar os tributos restantes, eletrocutando-os na praia. O plano dá errado, mas Katniss resolve atirar o fio condutor, que usariam para matar os outros tributos, no campo de força que delimita a arena. Consegue destruir a arena e acabar com os Jogos Vorazes daquele ano.

Katniss e alguns dos seus aliados são resgatados da arena destruída e levados para o Distrito 13, que supostamente tinha sido destruído na primeira rebelião, porém, Peeta fica para trás e é levado para a Capital. Katniss descobre o plano dos tributos de ajudá-la a vencer e se enfurece, pois Peeta não foi resgatado. Por causa de seus ferimentos, é levada para um hospital no Distrito 13. Gale, seu amigo de infância e que caçava com ela ilegalmente nas florestas do Distrito 12, vai visita-la e conta que no dia em que Katniss destruiu a arena dos Jogos Vorazes o presidente Snow bombardeou o Distrito 12, deixando poucos sobreviventes e destruindo a cidade por completo.

### **Livro 3 – “Mockinjay”**

Katniss, sua família, alguns moradores do Distrito 12 e seus aliados no Massacre Quaternário, passam a morar no Distrito 13 e têm que se adaptar à nova vida. Durante sua estadia, Katniss descobre que o Distrito 13, que tinha como principal atividade antes da primeira rebelião o desenvolvimento de tecnologias nucleares e também extração de grafite, nunca foi realmente destruído, mas fez um acordo com a Capital para que esta o deixasse em paz em troca deste não atacá-la com suas armas, evitando assim uma guerra. A Capital então

forjou um ataque ao Distrito 13 e divulgou aos demais distritos a sua destruição, enquanto isso seus moradores iniciaram uma nova vida de isolamento em uma cidade subterrânea construída por eles, conquistando sua independência. Nesse período de isolamento, o Distrito 13 desenvolveu mais armas nucleares e se tornou uma base para a segunda rebelião, recebendo os refugiados e os treinando para um futuro conflito armado.

Lá, Katniss aceita virar oficialmente o símbolo da revolução, denominada como “Mockinjay”. Ao aceitar essa posição, Katniss tem que participar de diversas propagandas e visitas aos distritos na tentativa de convencê-los a participarem da rebelião e destruírem o governo despótico de Panem. A Capital, em contrapartida, começa a usar da popularidade de Peeta e o obriga, sob tortura, a fazer propagandas contra a rebelião. Mais tarde, o Distrito 13 resolve resgatá-lo.

Gale propõe um ataque à Capital, e a Presidente Coin, do Distrito 13, concorda com a estratégia. O grupo de rebeldes consegue tomar a cidade às custas de muitas mortes, inclusive da irmã de Katniss.

Depois da tomada da Capital, Katniss tem a tarefa de matar o presidente Snow e, assim, por fim ao governo despótico de Panem. No entanto, ela percebe que a morte do Presidente Snow não trará mudanças à Panem, pois a presidente do Distrito 13, Coin, quer assumir o cargo de presidente do país e manter as coisas como estão. Katniss resolve assassinar Coin para impedir que ela assumisse o poder.

Meses depois, Katniss volta para o Distrito 12, e aos poucos a população também retorna para sua casa para recomeçar a vida. Por fim, os distritos venceram a rebelião contra a Capital e seu governo despótico, dando início a um governo representativo em Panem.

Diante do exposto, antes de passarmos ao comentário do texto, vamos indicar, brevemente, o método de estudo que vai nos orientar na interpretação da realidade social exposta (ou representada) na literatura. Sobre o comentário textual, trata-se da exposição da obra literária para o leitor, conforme método da “explicação de texto” apresentado por Erich Auerbach na conclusão do livro *Mimesis*. Feito isso, nas considerações finais, mobilizo a sociologia de Pierre Bourdieu para compreender com base em conceitos sociológicos alguns aspectos da narrativa.

## **Sobre a análise literária**

Como é possível perceber pela breve exposição sobre a história de cada livro, a trilogia é bastante rica e fornece muitos materiais para serem analisados. O objetivo do trabalho, portanto, é analisar o livro voltando meu olhar para o funcionamento daquela sociedade e para os hábitos criados em função dela, apontado as relações entre eles, que estão explícitas ou não na trilogia. Deste modo, irei comentar o panorama geral daquela sociedade, isto é, como ela funciona, qual o papel dos Jogos Vorazes, dos Distritos e da Capital, e quais as relações estabelecidas entre esses três elementos e também as relações interpessoais e as ações dos personagens da série, sendo eles protagonistas ou anônimos, e qual a influência dessas ações e relações no panorama geral do país, tanto para o desenvolvimento da rebelião contra a Capital, quanto para a manutenção do *status quo*.

Antes, porém, é preciso pensar sobre a escolha deste livro em específico, qual a sua importância no mundo literário e, principalmente, como e porque analisa-lo.

Kracauer<sup>4</sup> escreve sobre os livros de sucesso e seu público, apontando as razões pelas quais um livro se torna um *best-seller*. Segundo ele, para que um livro tenha uma grande aceitação do público, ele precisa apresentar conteúdos que atendem a necessidade das massas, ou seja, nele devem conter temas que respondem a “tendências difundidas no espaço social”. Alguns desses temas são personagens sólidos e heroicos, sentimento, erotismo, aventuras geográficas e ligação com a natureza.

Desses elementos, a trilogia apresenta a maior parte: personagens sólidos que são considerados heróis, ligação com a natureza e a presença marcante de sentimentos. O primeiro relaciona-se com Katniss, que representa a mudança daquela sociedade, e mobiliza toda a população do país contra o governo despótico exercido pela Capital. A ligação com a natureza vem da própria protagonista, que passa grande parte da vida caçando na floresta, e estabelece uma relação forte com a natureza, entendendo melhor a sua dinâmica e desenvolvendo um respeito por ela. Essa vivência a ensina muito sobre sobrevivência e esses conhecimentos são fundamentais para que ela vença os Jogos Vorazes. Por fim, pensando naquilo que comenta Kracauer, num livro “o *sentimento* é tudo quando todo o resto falta”<sup>5</sup>, isto é, faltando outros elementos que o sustente, o livro ainda pode ter grande aceitação caso seja comovente. Essa frase, no entanto, não se aplica somente a um tema apresentado na trilogia, que é permeada

---

<sup>4</sup> Kracauer, S, “Sobre livros de sucesso e seu público”. In: *O ornamento da massa*, São Paulo, SP: CosacNaify, 2009.

<sup>5</sup> Kracauer, S, *op. cit.* p. 113.

grandemente por diversos sentimentos, mas faz parte também da própria realidade da história, uma vez que, nos distritos empobrecidos, privados de liberdade, sem recursos, não resta nada, apenas o sentimento de esperança, que é o que os mobiliza para iniciar a rebelião e mudar a situação atual do país.

Mais que apresentar elementos que geralmente são bem aceitos, os livros de sucesso correspondem a uma necessidade do público num determinado momento, que é uma necessidade de mudança, de união do povo, apesar de suas diferenças, em *prol* de um ideal de sociedade, de uma utopia. Segundo Marilena Chauí<sup>6</sup>

*Utopia* é uma palavra grega que significa: em lugar nenhum e em tempo nenhum. A imaginação utópica cria uma outra realidade para mostrar erros, desgraças, infâmias, angústias, opressões e violências da realidade presente e para despertar, em nossa imaginação, o desejo de mudança. Assim, enquanto o imaginário reprodutor procura abafar o desejo de transformação, o imaginário utópico procura criar esse desejo em nós. Pela invenção de uma outra sociedade que não existe em lugar nenhum e em tempo nenhum, a utopia nos ajuda a conhecer a realidade presente e buscar sua transformação.

Chauí coloca ainda que a palavra foi empregada pela primeira vez no livro “Utopia” de Thomas Morus, um filósofo do final do século XV. No entanto, ela ganhou bastante força no século XIX, em reação à sociedade capitalista. As utopias revolucionárias – anarquismo, socialismo e comunismo - prometiam uma vida de felicidade, longe da opressão e da exploração do capital. Já no século XX, as utopias começam a ser questionadas, quando colocadas frente a frente com as barbáries cometidas nos governos totalitários, como o nazismo e o fascismo, que inicialmente também eram consideradas como sociedades alternativas mais justas e felizes.

Em resposta a essa descrença em uma sociedade ideal, começaram a surgir na literatura as distopias. O livro mais famoso neste sentido é “1984” de George Orwell, que se baseou<sup>7</sup> na máquina de propaganda nazista para criar o “Grande Irmão”, que exerce uma vigilância em tempo integral da população, controlando cada passo de cada cidadão.

A trilogia Jogos Vorazes também é considerada uma distopia, ou seja, o contrário de uma utopia, ou uma utopia negativa. As distopias, geralmente, se passam em futuros distantes ou pós-apocalípticos, em que a sociedade está num estado de degradação extrema, corrompida pela ação e pela maldade humana. Os governos, em grande maioria, são despóticos, violentos

---

<sup>6</sup> Chauí, M. *Convite à filosofia*, 14ª. ed. São Paulo, SP: Ática, 2010, p 171.

<sup>7</sup> Chauí, M, *op. cit.* p. 566 (nota de rodapé da autora).

e exercem controle total sobre a vida dos cidadãos, oprimindo-os e forçando-os a viver em condições deploráveis.

Nos livros estudados, o universo apresentado se distancia bastante do que consideramos como um mundo ideal, deste modo, ele apresenta contradições, situações de extrema opressão, indiferença ao sofrimento do outro, supervalorização do superficial, banalização da violência e desigualdades sociais acentuadas. Estes temas, de certa forma, denunciam um processo que acontece em nossa sociedade, mas que somos incapazes de enxergar ou de admitir que vivemos em tempos de tamanha crueldade e, dessa forma, escolhemos ignorar a realidade. Sendo assim, a maior parte da literatura que é caracterizada como distopia é, em partes, uma crítica ao modo de vida levado atualmente, aos governos e ao funcionamento de nossa sociedade em geral, servindo como alerta para que possamos enxergar que o modo no qual vivemos atualmente pode nos levar a um futuro desastroso.

Neste sentido, a Capital seria uma espécie de representação de nossa sociedade atual, cheia de excessos, em que o consumismo é exagerado, e nos leva a um estado de dormência, nos deixando tão anestesiados por essa vida centrada na satisfação de necessidades inventadas que somos indiferentes ao sofrimento do outro, que, levado ao extremo, parece nos divertir. Mas não só a Capital representa nossa sociedade, como todo o funcionamento de Panem, que oprime a maioria para manter o poder nas mãos de uma minoria e faz uso da violência, tanto física como simbólica, para manter a hierarquia estabelecida.

No entanto, Antonio Candido (2010) sugere que o livro não é só representação da realidade nem só imaginação do autor, é um mundo em si, e por isso deve ser analisado como tal, logo, não estamos tratando da nossa sociedade ocidental, quando discutimos os Jogos Vorazes.

Com relação a isso, Candido diz:

Mas nós sabemos que embora filha do mundo, a obra é um mundo, e que convém antes de tudo pesquisar nela mesma as razões que a sustentam como tal [...] Esta procura indicar a fórmula segundo a qual a realidade do mundo ou do espírito foi reordenada, transformada, desfigurada ou até posta de lado, para dar nascimento ao outro mundo [...] Mas seria melhor a visão que pudesse rastrear na obra o mundo como material, para surpreender no processo vivo da montagem a singularidade da fórmula segundo a qual é transformado no mundo novo, que dá a ilusão de bastar a si mesmo.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Antonio Candido. “De cortiço a cortiço”. In: *O discurso e a cidade*. São Paulo: Duas Cidades;Ed. 34, pp.107 e 108.

Sendo assim, a proposta do presente trabalho é analisar os elementos que sustentam a obra como um mundo em si, de modo a compreender mais profundamente o funcionamento da sociedade e da cultura de Panem, focando, principalmente, nas formas de dominação e manutenção do poder, sendo os Jogos Vorazes o mais poderoso instrumento para reprimir e manter o poder da Capital sobre os demais distritos.

Além de ser um mundo em si, a obra traz também aspectos do nosso mundo, desta forma, iremos analisar a realidade do livro percebendo de que modo as influências do nosso mundo foram se modificando até dar origem ao mundo novo criado na série, destacando de que forma esse mundo novo se sustenta, quais elementos dão coerência e coesão ao universo dos livros, fazendo com que a realidade ficcional dê a ilusão de ser verdadeira.

## CAPÍTULO I

### “May the odds be ever in your favor”

O título desse capítulo refere-se à frase constantemente expressa nos livros por diversos personagens, mas principalmente pela Capital, antes da Colheita, do início de Jogos Vorazes e em outras ocasiões. Em português ela significa “que as chances estejam sempre a seu favor”. A escolha dessa frase para o título se deve ao fato desta representar uma grande ironia: o sucesso é atribuído às chances, que deveriam estar a favor dos indivíduos de forma igualitária e indiscriminada, mas na verdade não é o que acontece, já que a chance de cada indivíduo e distrito ter sucesso, seja nos Jogos ou na vida cotidiana, depende de sua condição social e proximidade física e ideológica com a Capital. Neste sentido, o que este trabalho defende é que a Capital cria uma série de instrumentos para favorecer não só os indivíduos mais ricos, mas também os distritos simpatizantes do regime, aumentando as chances deles de vencer os Jogos e também de ter uma vida em que a pobreza e a repressão do Estado são menores.

Este capítulo tem como objetivo analisar o panorama geral da sociedade, focando na forma em que a Capital mantém o poder, quais os instrumentos utilizados por ela para fazer a manutenção da hierarquia e para reprimir os distritos, subjugando-os a sua vontade. Além disso, iremos analisar também algumas relações entre personagens e ações individuais consideradas importantes, pois não só refletem o mundo em que vivem, mas também influenciam e dão forma a ele, modificando-o. Portanto, estamos levando em conta três elementos importantes para a construção do livro: os personagens, o enredo e a ideia. Sobre isso, Candido escreve que

Enredo (sic) e personagem exprimem, ligados, os intuitos do romance, a visão da vida que decorre d'ele, os significados e valores que o animam. “Nunca expor idéias (sic) a não ser em função dos temperamentos e dos caracteres”. Tome-se a palavra “idéia” como sinônimo dos mencionados valores e significados, e ter-se-á uma expressão sintética do que foi dito. Portanto, os três elementos centrais dum desenvolvimento novelístico (o enredo e a personagem, que representam a sua matéria; as “idéias”, que representam o seu significado, — e que são no conjunto elaborados pela técnica), êstes (sic) três elementos só existem intimamente ligados, inseparáveis, nos romances bens realizados.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> CANDIDO, A. (Coaut. de). *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1970, p. 51 – *grifos do autor*.

Deste modo, como estes três elementos estão interligados, todos contribuem para a construção do universo dos Jogos Vorazes, dando veracidade à história. Por esse motivo, este capítulo apresentará como cada um desses elementos contribui para a construção do universo dos livros, com o enfoque voltado principalmente à sociedade criada e seu funcionamento.

De início, é preciso tratar sobre a história de Panem, e o trecho a seguir nos dá diversas pistas sobre a dinâmica do país.

He tells of the history of Panem, the country that rose up out of the ashes of a place that was once called North America. He lists the disasters, the droughts, the storms, the fires, the encroaching seas that swallowed up so much of the land, the brutal war for what little sustenance remained. The result was Panem, a shining Capitol ringed by thirteen districts, which brought peace and prosperity to its citizens. Then came the Dark Days, the uprising of the districts against the Capitol. Twelve were defeated, the thirteenth obliterated. The Treaty of Treason gave us the new laws to guarantee peace and, as our yearly reminder that the Dark Days must never be repeated, it gave us the Hunger Games. The rules of the Hunger Games are simple. In punishment for the uprising, each of the twelve districts must provide one girl and one boy, called tributes, to participate. The twentyfour tributes will be imprisoned in a vast outdoor arena that could hold anything from a burning desert to a frozen wasteland. Over a period of several weeks, the competitors must fight to the death. The last tribute standing wins. Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch—this is the Capitol’s way of reminding us how totally we are at their mercy. How little chance we would stand of surviving another rebellion.

Whatever words they use, the real message is clear. “Look how we take your children and sacrifice them and there’s nothing you can do. If you lift a finger, we will destroy every last one of you. Just as we did in District Thirteen.”

To make it humiliating as well as torturous, the Capitol requires us to treat the Hunger Games as a festivity, a sporting event pitting every district against the others. The last tribute alive receives a life of ease back home, and their district will be showered with prizes, largely consisting of food. All year, the Capitol will show the winning district gifts of grain and oil and even delicacies like sugar while the rest of us battle starvation.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Ver COLLINS, S. *The Hunger Games*, New York: Scholastic, 2008, p.17. Tradução: Ele conta a história de Panem, o país que se ergueu das cinzas de um lugar que no passado foi chamado de América do Norte. Ele lista os desastres, as secas, as tempestades, os incêndios, a elevação no nível dos mares que engoliu uma grande quantidade de terra, a guerra brutal pelo pouco que havia restado. O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos. Então, vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro foi obliterado. O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes. As regras dos Jogos Vorazes são simples. Como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto - chamados tributos - para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor. Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião. A mensagem bem é clara. “Vejam como nós levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruimos o Distrito Treze”. 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

Conforme destacado, é importante ressaltar que a Capital nem sempre pode ser vista de maneira negativa, isso fica evidente no trecho acima. Quando a América do Norte se dissipou e foi atingida por desastres naturais, uma guerra pelos recursos restantes se iniciou, dando origem ao caos e à destruição. Panem surgiu para restaurar a ordem e garantir a sobrevivência da população. A Capital, então, seria responsável pelo controle e pela distribuição daquilo que é produzido pelos distritos. Ela trouxe equilíbrio a um mundo caótico e fadado à ruína. Em troca, porém, Panem tirou a liberdade das pessoas, instaurando um governo despótico, controlador e repressor. Um dos mais importantes instrumentos de dominação e repressão de Panem são os Jogos Vorazes, elemento central da história e daquela sociedade.

Os Jogos Vorazes possuem uma série de funções, a primeira e mais explícita no livro é a de punição aos distritos. Antes disso, porém, penso que ele é uma forma de manter viva a memória, não só da primeira rebelião, mas dos anos de caos antes do surgimento de Panem, em que as pessoas morriam na luta pela sobrevivência e pelos poucos recursos restantes no país, da mesma forma em que os jovens morrem nas arenas. Essa lembrança serve como alerta, como ameaça, mostrando ao povo como Panem é boa, e como ela salvou a população da morte e da guerra, trazendo segurança e ordem ao mundo.

Quando se trata da função de punir os distritos pela primeira rebelião, é possível perceber que a punição não é só física – assassinar dois jovens de cada distrito por ano – mas é também uma violência psicológica, não só porque ao exigir a morte desses jovens a Capital reafirma seu poder e a insignificância dos distritos, evidenciando a impotência destes frente ao seu poder, mas também porque os Jogos devem ser, obrigatoriamente, celebrados como uma festividade, quando na verdade, cada distrito vivencia o evento com luto e pesar. Essa violência não é senão outra forma da Capital reafirmar sua superioridade, ignorando o sofrimento de seus subordinados para que o seu próprio divertimento seja garantido.

Além da punição, os Jogos também são usados pela Capital para manter a hierarquia do país. Neste sentido, presentear o distrito vencedor, no ano seguinte, com grãos, óleo e açúcar, enquanto o resto do país morre de fome, garante que os distritos que apoiam a Capital, que são aqueles que mais conquistam a vitória, tenham condições de continuar vencendo, e, deste

---

evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros. O último tributo vivo recebe vida tranquila ao voltar para casa, e seu distrito recebe uma enxurrada de prêmios, principalmente comida. Durante o ano seguinte a Capital fornecerá ao distrito vencedor cotas extras de grãos e óleo, e até mesmo guloseimas tais como açúcar, enquanto o resto de nós luta contra a fome.” COLLINS, S. *Jogos Vorazes*; tradução de Alexandre D’Elia, 1ª edição, Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010, p. 24 e 25.

modo, os distritos pobres, e menos simpatizantes desse regime, são mantidos em seu lugar de insignificância, isto é, à margem da sociedade.

Outra forma de garantir a vitória dos distritos mais ricos são os carreiristas, os mentores e os patrocinadores. Carreiristas são os jovens que treinam a vida toda para competir nos Jogos e quando eles têm idade suficiente, se voluntariam como tributos. Esse tipo de treinamento é oficialmente proibido, mas acontece com frequência e sem repressão. Já os mentores são os vencedores de edições anteriores que orientam os tributos antes e durante a estadia deles na arena. Eles também são responsáveis por conseguir patrocinadores. Os patrocinadores são aqueles que, ao assistirem aos Jogos, pagam para que armas, comida, água e remédios sejam enviados aos tributos de sua preferência para garantir que estes sejam vencedores, seja porque estão apostando nesse tributo ou pelo simples divertimento de poder decidir quem vive e quem morre. Os patrocinadores, geralmente, prestam ajuda àqueles tributos que têm mais chance de vencer.

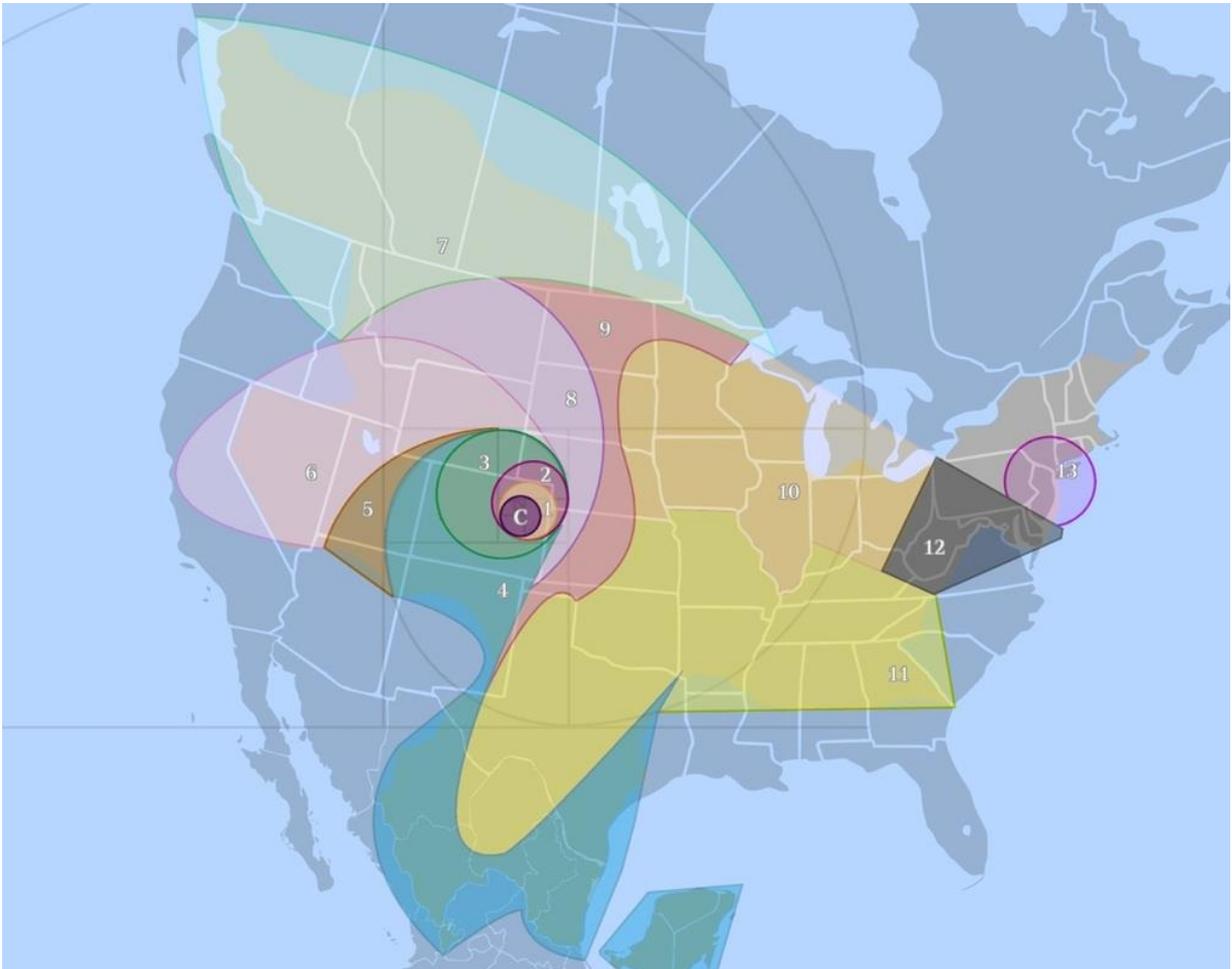
Levando em conta esses três agentes, cria-se uma forte corrente, difícil de ser rompida, que favorece os distritos que possuem o maior número de vitórias: seus jovens possuem treinamento antecipado, que lhes garante um conhecimento de combate e sobrevivência, exigido na arena, muito maior do que os dos distritos perdedores. Eles também possuem mais mentores, com maior experiência nos Jogos, podendo assim oferecer diferentes perspectivas da experiência, além de fornecer maior gama de estratégias para garantir a vitória. Por fim, tudo isso acaba por influenciar os patrocinadores, que procuram os tributos mais preparados e mais aptos, dando a eles mais chances de sobreviver quando enviam algo de que necessitam. Essa corrente que se forma e que favorece os tributos dos distritos simpatizantes do regime é, não só uma forma de aumentar as chances de vitórias desses tributos, mas também um modo de mostrar aos demais distritos quem merece ser vencedor, receber todas as glórias e gozar do apoio e da proximidade da Capital.

Essa proximidade entre os distritos carreiristas e a Capital é tanto física como simbólica. Elegi o mapa a seguir<sup>11</sup> como a representação mais próxima da descrição de Panem feita no livro. Os distritos estão distribuídos de maneira mais ou menos anelar em volta da Capital, como descrito no trecho do livro citado acima. As partes que não estão dentro da fronteira de

---

<sup>11</sup> Produzido por fãs. Disponível em: <http://io9.com/5882371/perhaps-the-most-well-researched-map-ever-of-the-hunger-games-panem>. Acesso em 16 de outubro de 2015.

nenhum distrito foram provavelmente engolidas pelo mar ou são regiões inóspitas. A Capital é representada pelo “C” e tem um território bem menor que os demais distritos.



Fonte: <http://io9.com/5882371/perhaps-the-most-well-researched-map-ever-of-the-hunger-games-panem>

Podemos perceber que os distritos carreiristas, 1 e 2, estão bem próximos à Capital, e os distritos mais pobres, como os Distrito 10, 11 e 12 encontram-se mais distantes dela. Sendo assim, mantem-se por perto aquilo que é desejável, ou seja, os distritos mais ricos e que produzem os itens que a Capital dá mais valor - que nem sempre são os que ela mais necessita em termos de sobrevivência - mas os mais importantes para a manutenção da vida luxuosa e do poder sobre o resto do país. O Distrito 1 produz itens de luxo, enquanto o 2 produz armamento, transportes (trens), além de fornecer e treinar os Peacekeepers, que seriam a “polícia” de Panem. O Distrito 3, que não é carreirista, mas ainda se encontra numa posição próxima à Capital, é responsável pelo desenvolvimento de eletrônicos e de tecnologias.

A proximidade física indica a proximidade de interesses, mantendo-se longe tudo aquilo que é desagradável ou ameaçador para a estabilidade do sistema. Outro aspecto que vem para fortalecer o isolamento dos distritos mais pobres é a proibição da comunicação entre eles, que têm seu território delimitado por uma cerca elétrica ligada 24 horas por dia, impedindo que os habitantes ultrapassem as fronteiras, o que é considerado um crime. Os meios de transporte e de comunicação também pertencem somente à Capital, impossibilitando o acesso a diferentes locais e informações. Tudo isso é uma forma da Capital anunciar o lugar de pertencimento de cada um, impedindo a mobilidade, tanto social como física dos habitantes dos distritos, principalmente dos mais pobres.

Essas barreiras físicas e de informações impedem a união dos distritos, que ficam isolados uns dos outros. Entretanto, um meio mais eficaz de evitar essa união são os Jogos Vorazes, uma vez que eles colocam os distritos para competir anualmente uns contra os outros, criando um rancor entre eles que se torna um obstáculo insuperável, impedindo qualquer aliança contra a Capital. Esse sentimento é intensificado a cada ano, tanto durante o evento como na “Victory Tour” (Turnê da Vitória), em que o tributo vencedor visita cada distrito, lembrando-os de suas perdas. Em adição a isso, como mostra o trecho do livro, a Capital manda anualmente comida aos distritos vencedores, enquanto grande parte da população do país sofre com a fome. Isso acaba por aumentar o rancor entre os distritos, criando uma rivalidade muito grande, difícil de ser superada. Além de gerar um clima de ódio entre os distritos, os Jogos acabam produzindo a mesma atmosfera num mesmo distrito. Isso acontece por causa do sistema da Colheita, descrito a seguir:

The reaping system is unfair, with the poor getting the worst of it. You become eligible for the reaping the day you turn twelve. That year, your name is entered once. At thirteen, twice. And so on and so on until you reach the age of eighteen, the final year of eligibility, when your name goes into the pool seven times. That's true for every citizen in all twelve districts in the entire country of Panem. But here's the catch. Say you are poor and starving as we were. You can opt to add your name more times in exchange for tesserae. Each tessera is worth a meager year's supply of grain and oil for one person. You may do this for each of your family members as well. So, at the age of twelve, I had my name entered four times. Once, because I had to, and three times for tesserae for grain and oil for myself, Prim, and my mother. In fact, every year I have needed to do this. And the entries are cumulative. So now, at the age of sixteen, my name will be in the reaping twenty times. Gale, who is eighteen and has been either helping or single-handedly feeding a family of five for seven years, will have his name in forty-two times. You can see why someone like Madge, who has never been at risk of needing a tessera, can set him off. The chance of her name being drawn is very slim compared to those of us who live in the Seam. Not impossible, but slim. And even though the rules were set up by

the Capitol, not the districts, certainly not Madge's family, it's hard not to resent those who don't have to sign up for tesserae.<sup>12</sup>

A Colheita, deste modo, favorece os jovens de famílias mais abastadas, que não precisam colocar seu nome mais vezes para conseguir suprimentos de óleo e grãos, criando um ressentimento nos jovens mais pobres, pois as chances de eles serem chamados como tributos são maiores. Esse sentimento faz com que as pessoas dos distritos, mesmo daqueles que apresentam algum tipo de resistência ao regime, não consigam forjar uma união contra o sistema, uma vez que elas nutrem umas pelas outras um rancor que acaba por afastá-las.

Os Jogos têm mais uma maneira de controlar os distritos e impedir uma união entre eles: a regra de que somente um tributo pode sobreviver. Uma cena que não aparece nos livros, mas aparece no filme mostra como a regra serve para dissolver alianças entre a população. Nesta cena, o presidente Snow repreende Seneca Crane, o chefe dos Gamemakers, pela pontuação alta dada à Katniss quando ela desafiou os organizadores dos Jogos, atirando uma flecha em direção a eles. O presidente pergunta à Seneca Crane se ele sabe explicar a razão de haver sempre um vencedor no final dos Jogos, ao invés da Capital selecionar anualmente 24 jovens e matá-los de maneira rápida. Crane demonstra ignorar a resposta, então Snow explica que a possibilidade de haver um vencedor dá esperança às pessoas, e esperança em pouca medida é uma boa forma de controle, e em grande medida é perigosa, pois mobiliza a todos para a mudança.

Essa estratégia de existir um vencedor ao fim dos Jogos se assemelha a uma conhecida estratégia de guerra que diz que para desorganizar o grupo oponente não se pode cercá-lo completamente, mas sim deixar uma brecha por onde seja possível escapar. Ao cercar o

---

<sup>12</sup> Collins, *op. cit.*, p. 9. Tradução: “ O sistema da colheita é injusto, com os pobres ficando com a pior parte. 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. Mas aí vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseas. Cada téssea vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Assim, aos doze anos, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três vezes por causa das tésseas que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. Gale, que tem dezoito e tem ajudado ou alimentado sozinho uma família de cinco pessoas por sete anos, aparecerá 42 vezes no sorteio. Dá para entender por que alguém como Madge, que jamais necessitou de tésseas, pode irritá-lo. A chance de ela ser sorteada é muito pequena comparada a nós que moramos na Costura. Não é impossível, mas é pequena. E muito embora as regras tenham sido estabelecidas pela Capital, não pelos distritos e, certamente, não pela família de Madge, é difícil não ficar ressentido com as pessoas que não precisam ir atrás de tésseas. Collins, S. *Jogos Vorazes*; tradução de Alexandre D'Elia, *op. cit.*, p. 19 e 20

opponente por completo, o atacante não dá outra escolha ao inimigo a não ser se juntar e lutar, uma vez que eles não têm nada a perder já que suas vidas estão inteiramente ameaçadas. Porém, ao deixar uma brecha, o grupo se dissolve, já que há uma esperança de escapar do combate, fazendo com que cada indivíduo busque sozinho a saída, não se importando com o destino dos outros. Nos Jogos, a possibilidade de haver um vencedor faz com que os tributos se viam uns contra os outros para garantir a própria sobrevivência. A esperança de vencer é um bom instrumento de controle pois desorganiza os distritos e impede uma aliança entre eles.

Apesar de todo sofrimento passado pelos distritos, a população da Capital leva uma vida tranquila, feliz e cheia de luxo. Quando Katniss e Peeta chegam à Capital pela primeira vez, após terem sido sorteados como tributos, eles ficam maravilhados com a grandeza e o luxo da cidade, os prédios enormes, as ruas pavimentadas, os carros. Katniss comenta que tudo parece ter mais cor. Talvez a descrição do colorido intenso da Capital dê indicações da riqueza do lugar, em contraste com o cenário cinza dos distritos, bem mais pobres e menos felizes.

Outra indicação da riqueza da Capital é como as pessoas se vestem e falam. Uma cena que ilustra bem o modo peculiar da população da Capital de se vestir e de se comportar é quando Katniss encontra pela primeira vez sua equipe de preparação no Centro de Transformação: Venia, Octavia e Flavius. Dois aspectos do grupo chamam a atenção de Katniss: o jeito afetado usado por eles para falarem - usando um tom alto, pouco movimento da mandíbula e pronúncia diferenciada de certas vogais e consoantes - e a aparência física - Venia tem a face cheia de tatuagens douradas e o cabelo azul, Octavia tem a pele tingida de verde e Flavius tem os cabelos extremamente encaracolados pintados de laranja e usa um batom roxo. Após arrumarem Katniss para o desfile, a seguinte cena acontece:

The three step back and admire their work. “Excellent! You almost look like a human being now!” says Flavius, and they all laugh.  
I force my lips up into a smile to show how grateful I am.  
“Thank you,” I say sweetly. “We don’t have much cause to look nice in District Twelve.”  
This wins them over completely. “Of course, you don’t, you poor darling!” says Octavia clasping her hands together in distress for me.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Collins, *op. cit.*, p. 49. Tradução: “Os três recuam e admiram o trabalho - Excelente! Agora você está quase parecida com um ser humano! - diz Flavius, e todos riem. Eu forço um sorriso para demonstrar o quanto estou grata, - Obrigada - digo eu, suavemente - Nós não temos muitos motivos para ter uma boa aparência no Distrito Doze. Isso os conquista inteiramente. - Claro que não, coitadinha! - diz Octavia, batendo as mãos para mim em aflição. Collins, S. *Jogos Vorazes*; tradução de Alexandre D’Elia, *op. cit.*, p.70

Vários comentários podem ser feitas a partir desta cena. É possível perceber que a população da Capital se considera mais humana que o resto do país, e sua humanidade está relacionada ao seu modo de vida (ou cultura).<sup>14</sup> Essa cultura é baseada no consumo e na exibição de suas posses. No entanto, ao mesmo tempo em que parecem entender que vivem numa situação privilegiada, em condições bem melhores a dos demais distritos, eles aparentam não saber, ou não entender com profundidade, a condição de miséria vivida pelo resto da população. O que me leva ao seguinte questionamento: eles escolhem ignorar a realidade ou são manipulados pela mídia, que é controlada pela Capital? Por ora, não tenho uma resposta a essa pergunta, mas, gostaria de fazer uma breve consideração: penso que o estado de alienação que se encontra a população da Capital apresenta um pouco das duas coisas. Em parte, eles escolhem ignorar a condição real dos demais distritos, pois a situação deles é superior, e assim, eles não só garantem sua vida de luxo às custas do sofrimento alheio, elevando-se ao status de verdadeiros “seres humanos”, enquanto as demais pessoas, consideradas inferiores, morrem para seu entretenimento. Além disso, pelo discurso de Octavia, é possível perceber que ela sabe que a vida levada por Katniss é bem diferente da dela, já que diz entender que no Distrito 12 não há razões para se vestir bem, compadecendo-se da situação de Katniss, embora não por empatia, mas por pena, o que inferioriza a protagonista. Ao mesmo tempo em que há essa compreensão na diferença dos estilos de vida, parece haver também uma manipulação por parte da mídia da Capital, que pode ter criado na população do local esse sentimento de superioridade, ou mesmo escondido os horrores vividos no resto de Panem.

Qualquer que seja a origem da alienação da população da Capital, eles não abrem mão do luxo e não poupam esforços para se destacarem dos demais. Uma das cenas que melhor ilustra a indiferença daquelas pessoas com a miséria dos Distritos é na festa que marca o fim da Victory Tour (Turnê da Vitória), feita na casa do presidente Snow:

Just then my prep team descends on us. They're nearly incoherent between the alcohol they've consumed and their ecstasy at being at such a grand affair.

“Why aren't you eating?” asks Octavia.

“I have been, but I can't hold another bite,” I say. They all laugh as if that's the silliest thing they've ever heard.

“No one lets that stop them!” says Flavius. They lead us over to a table that holds tiny stemmed wineglasses filled with clear liquid. “Drink this!”

Peeta picks one up to take a sip and they lose it.

---

<sup>14</sup> Cultura como um todo modo de vida vem de Raymond Williams, *Cultura e sociedade*, São Paulo: Editora companhia Nacional, 1969.

“Not here!” shrieks Octavia.  
“You have to do it in there,” says Venia, pointing to doors that lead to the toilets.  
“Or you’ll get it all over the floor!”  
Peeta looks at the glass again and puts it together. “You mean this will make me puke?”  
My prep team laughs hysterically. “Of course, so you can keep eating,” says Octavia. “I’ve been in there twice already. Everyone does it, or else how would you have any fun at a feast?”  
I’m speechless, staring at the pretty little glasses and all they imply. Peeta sets his back on the table with such precision you’d think it might detonate. “Come on, Katniss, let’s dance.” [...]  
All I can think of is the emaciated bodies of the children on our kitchen table as my mother prescribes what the parents can’t give. More food. Now that we’re rich, she’ll send some home with them. But often in the old days, there was nothing to give and the child was past saving, anyway. And here in the Capitol they’re vomiting for the pleasure of filling their bellies again and again. Not from some illness of body or mind, not from spoiled food. It’s what everyone does at a party. Expected. Part of the fun.<sup>15</sup>

Neste trecho, é possível perceber que as pessoas na Capital levam uma vida bem diferente da vida de miséria dos distritos, em que não só não falta alimentos, como também o desperdício é considerado normal, “parte da diversão”. Aqui, fica claro a indiferença da Capital à condição dos distritos, não só por se beneficiar daquilo que eles produzem, se entreter com a morte de seus jovens anualmente, mas também por levar uma vida de luxo e desperdício, enquanto o resto do país sofre com a fome e com a miséria.

Até aqui o panorama geral da sociedade foi analisando, apontando como se dá seu funcionamento e como a Capital mantém seu poder, subjugando os demais distritos. A história, no entanto, se desenvolve, e o panorama vai apresentando mudanças conforme a ação

---

<sup>15</sup> Collins, S. “Catching fire”. New York: Scholastic, 2009, p. 63. Tradução: “Só então a minha equipe de preparação se junta a nós. Eles estão beirando a incoerência, navegando entre o álcool que consumiram e o êxtase que estão sentindo por estar participando de um evento daquela magnitude. - Por que vocês não estão comendo? – pergunta Octavia. - Eu comi, mas não consigo colocar mais nada na boca – digo. Todos eles riem como se fosse a coisa mais boba que já ouviram em toda a vida. - Isso não é empecilho para ninguém! – diz Flavius. Eles nos levam até uma mesa que contém pequenas taças de vinho cheias de um líquido transparente. – Beba isso! Peeta pega uma taça, dá um gole, e eles ficam nervosos.- Aqui não! – berra Octavia. - Você precisa fazer isso lá dentro – diz Venia, apontando para as portas que vão dar no toailete. – Senão você vai sujar o chão todo! Peeta olha para a taça novamente e raciocina.- Vocês estão querendo dizer que isso aqui vai me dar vontade de vomitar? Minha equipe de preparação ri histericamente. - É claro, pra você poder continuar comendo – diz Octavia. – Eu já estive lá duas vezes. Todo mundo faz isso, senão como é que você vai conseguir se divertir num banquete como esse? Fico muda, olhando para as tacinhas bonitinhas e tudo o que elas representam. Peeta coloca a dele na mesa com tamanha precisão que alguém poderia até pensar que o objeto ia explodir. [...] A única coisa em que consigo pensar é nos corpos flácidos de nossas crianças em nossa mesa de cozinha, enquanto minha mãe receita o que os pais não têm condições de dar a elas. Mais comida. Agora que somos ricos, ela manda um pouco para elas levarem para casa. Mas antigamente, com muita frequência, não havia nada a ser dado e a criança não tinha como ser salva. E aqui na Capital eles vomitam pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma enfermidade do corpo ou da mente, nem por causa de alguma comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o esperado. Faz parte da diversão”. Collins, S. “Em chamas”; tradução de Alexandre D’Elia, 1ª edição, Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011, p. 90 e 91

dos diversos personagens da trilogia. A partir de agora, o desenrolar da história será analisado, mostrando como essa sociedade se transforma no decorrer dos livros.

O fato desencadeador da história é o momento em que o nome de Prim é chamado na Colheita e Katniss se voluntaria para participar da 74ª edição dos Jogos Vorazes no lugar da irmã. Ao invés de comemoração no Distrito 12, há silêncio e reprovação por parte da população, que a saúda com um gesto antigo do distrito, que significa admiração, agradecimento e despedida, conforme comentamos. É nesse momento em que podemos ver com mais clareza o ódio nutrido pelos distritos em relação aos Jogos, pois estes destroem famílias e assassinam os jovens, não somente para punir a população por uma revolta que aconteceu há 74 anos atrás, mas também para reprimir o povo e manter o poder na mão da Capital. Além deste ato de resistência, porém, há nesse gesto uma parcela de esperança que começa a nascer no coração do povo do Distrito 12, pois enfim há alguém que possui a força e coragem necessárias para vencer os Jogos.

Após esse acontecimento, que é o primeiro ato de resistência coletiva que podemos perceber no livro, há mais alguns atos de rebeldia por parte de Katniss que ajuda na construção da sua imagem como símbolo da revolução, e mais tarde como “Mockinjay” e que vai, aos poucos, aumentando a esperança da população em iniciar uma rebelião bem sucedida contra a Capital.

O primeiro ato de rebeldia de Katniss acontece no Centro de Treinamento, local em que os tributos são enviados após sua chegada na Capital, onde eles poderão treinar e aprender algumas habilidades para utilizar na arena, como acender fogueiras, caçar, fazer nós, entre outras atividades que ajudam na sobrevivência. No terceiro dia de treinamento, os tributos são chamados para mostrarem suas habilidades e serem avaliados pelos Gamemakers e suas notas serão divulgadas no fim da noite para todo o país. Essas notas mostram quem tem as melhores habilidades e têm mais chances de ganhar os Jogos. Os tributos são chamados por ordem numérica de distrito, primeiro os homens, depois as mulheres.

Katniss é a última a ser chamada. Ao chegar no Centro de Treinamento, os Gamemakers já estão desinteressados e cansados de assistirem aos tributos. Katniss resolve mostrar suas habilidades com o arco e flecha, mas acaba errando o alvo por pouco, perdendo o pouco interesse que os Gamemakers ainda demonstravam. Quando ela atira novamente e acerta, só alguns estão prestando atenção, a maioria está mais interessada no banquete que acabara de chegar. Furiosa, pois os Gamemakers têm mais interesse num porco morto do que em sua

vida, que está em risco, ela atira uma flecha na direção do banquete, acertando a maçã na boca do porco. Todos a olham com espanto e ela faz uma reverência, fala “obrigada pela consideração” e sai do Centro.

Neste momento, Katniss deixa evidente para os organizadores dos Jogos a sua insatisfação com a indiferença deles com a vida de milhares de jovens que morreram e morrem todos os anos em função dos Jogos. O que acontece a seguir é mais surpreendente. Katniss espera ser gravemente punida por sua atitude, no entanto, ela recebe a maior pontuação entre os tributos daquele ano. De certa forma, então, Katniss foi premiada por sua coragem de desafiar os organizadores dos Jogos. Deste modo, Katniss não só mostrou a possibilidade de enfrentar o sistema, como provou que é possível sair ileso ao fazê-lo.

O segundo ato de rebelião de Katniss é quando Rue morre durante os Jogos Vorazes. Rue é uma menina de 12 anos do Distrito 11, com quem Katniss faz uma aliança. Porém ela é morta durante a execução de um plano das suas para explodir os suprimentos dos tributos carreiristas. Antes da menina morrer, ela pede à protagonista que cante uma música para ela. Rue morre assim que a música acaba. Katniss está inconformada com a perda de sua aliada, com a morte de uma menina tão jovem, de uma criança. Ela então se lembra de uma conversa que teve com Peeta uma noite antes de serem enviados à arena, em que ele fala que gostaria de encontrar uma maneira de mostrar a Capital que ela não o possui, que ele é muito mais do que peça nos Jogos deles. Katniss pensa que essa é sua chance de expor a Capital, de envergonhá-los pela crueldade a qual eles submetem os jovens todos os anos, mostrando que cada tributo morto nos Jogos é algo além do que a Capital faz parecer. Ela então colhe muitas flores para decorar o corpo de Rue, cobrindo a sua ferida, enfeitando seus cabelos, fazendo um pequeno funeral para a menina. Katniss então pressiona os três dedos do meio da mão esquerda contra os lábios e levanta a mão no ar, fazendo a saudação antiga de seu distrito, se despedindo de Rue. Neste ato, novamente ela mostra seu descontentamento com os Jogos e com o sistema. Alguns momentos depois, ela recebe um presente de um patrocinador. Quando ela abre o pacote, percebe que é um pão do Distrito 11, o distrito de Rue. É a primeira vez em toda a história dos Jogos em que um tributo recebe um presente que de outro distrito que não o seu. Ela agradece o Distrito 11, mostrando que ela sabe de onde o presente veio e querendo que o resto do país também saiba. Esse acontecimento mostra que a popularidade de Katniss nos distritos começa a crescer e ela começa cada vez mais a ser vista como uma rebelde, alguém que quer lutar contra a Capital.

O terceiro ato de rebeldia de Katniss acontece no final dos Jogos, quando os Gamemakers anunciam o fim da regra criada por eles dias atrás que prevê a possibilidade de haver dois vencedores, caso eles sejam do mesmo distrito. Neste momento Katniss aponta uma flecha para Peeta, mas se envergonha de sua atitude e desiste de mata-lo. Eles então discutem sobre quem deve morrer, um querendo poupar a vida do outro. Peeta a lembra que deve haver somente um vencedor e que este deveria ser ela. Neste momento, Katniss tem uma ideia: e se não houver nenhum vencedor? E se ela fizesse os organizadores dos Jogos acreditarem que eles iriam se matar? Ela então pega algumas amoras envenenadas e entrega algumas para Peeta. Katniss espera que com isso eles desistam de cancelar a nova regra e deixem com que os dois ganhem. Eles contam até três e colocam as amoras na boca. No último momento, os organizadores ordenam que eles parem e anunciam o fim dos Jogos, e os apresenta como vencedores dos 74º Jogos Vorazes.

Mais uma vez ela desafiou a Capital, mostrando que não concorda com os Jogos e suas regras cruéis. Porém, desta vez, ao desafiar a Capital ela vence os Jogos, dando a este ato uma força que a Capital não consegue controlar. Desde a recusa de seu distrito a aplaudir quando ela se voluntaria, fazendo, ao invés do aplauso, a saudação de respeito, admiração e despedida, até todos os atos de rebeldia de Katniss durante o período em que ela ficou na arena, a esperança dos distritos de desafiar a Capital e iniciar uma rebelião foi aumentando. Katniss deu a eles a coragem de não se conformarem, de irem contra o sistema, de demonstrarem seu descontentamento.

É a partir deste momento em que a rebelião contra a Capital começa a ganhar força. Os distritos, isoladamente, começam a se revoltar e a fazer manifestações contra o sistema. A Capital responde com violência e repressão, aumentando a vigilância e as punições nos distritos.

Durante a Victory Tour (Turnê da Vitória), muitos distritos receberam Katniss e Peeta mostrando seu apoio à revolução, mas os dois estavam sofrendo ameaças de Snow, que queria que eles convencessem a população de que o truque com as amoras era um ato de amor e não de rebelião, e tentaram tirar o foco das revoltas, sem muito sucesso.

Em decorrência da falta de sucesso de Katniss em conter as revoltas nos distritos, o Presidente Snow resolve mandá-la novamente para os Jogos Vorazes junto com Peeta e outros vencedores de anos anteriores, na edição especial de 75 anos do fim da Primeira Rebelião: o “Massacre Quaternário”. Ele queria que a população visse Katniss como uma pessoa egoísta,

interessada somente na própria sobrevivência, mas o Massacre só aumenta sua popularidade. Ela faz uma aliança com os demais tributos e consegue destruir a arena dos Jogos, acabando com a edição daquele ano, como já indicado. Novamente, Katniss vai contra o que a Capital espera, expondo as fraquezas do sistema e de seu maior instrumento de controle, que são os Jogos Vorazes.

Após o fim do Massacre Quaternário, o Distrito 13 resgata Katniss e alguns outros vencedores, porém falha em resgatar Peeta. Quando a protagonista chega no distrito, que por anos foi dado como destruído, ela descobre que o Distrito 13 e a Capital fizeram um acordo no fim da Primeira Rebelião, que tornava o Distrito 13 independente em troca da garantia de que este não atacaria a Capital com suas armas nucleares, impedindo assim uma futura guerra. O distrito foi destruído totalmente, e a população se mudou para uma cidade subterrânea, onde construíram uma vida nova. Katniss encontra um lugar extremamente organizado e militarizado, se preparando para iniciar a Segunda Rebelião.

Para isso, porém, a presidente do Distrito 13, Coin, precisava que Katniss fosse o símbolo da rebelião. Eles denominam esse papel como Mockinjay, em alusão ao broche que Katniss carrega consigo desde os primeiros Jogos, e que aos poucos foi sendo associado à sua imagem. O Mockinjay<sup>16</sup> é um pássaro que, certa forma, representa a resistência dos distritos ao controle da Capital e também a esperança de renascimento, de vida nova, como sugere o trecho a seguir.

They're funny birds and something of a slap in the face to the Capitol. During the rebellion, the Capitol bred a series of genetically altered animals as weapons. (...) One was a special bird called a jabberjay that had the ability to memorize and repeat whole human conversations. They were homing birds, exclusively male, that were released into regions where the Capitol's enemies were known to be hiding. After the birds gathered words, they'd fly back to centers to be recorded. It took people awhile to realize what was going on in the districts, how private conversations were being transmitted. Then, of course, the rebels fed the Capitol endless lies, and the joke was on it. So the centers were shut down and the birds were abandoned to die off in the wild. Only they didn't die off. Instead, the jabberjays mated with female mockingbirds creating a whole new species that could replicate both bird whistles and human melodies. They had lost the ability to enunciate words but could still mimic a range of human vocal sounds.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Na edição brasileira do livro de Mockinjay é traduzido como “tordo”.

<sup>17</sup> Collins, *Jogos Vorazes*, *op. cit.*, p. 32. Tradução: “Esses pássaros são engraçados e a ideia funciona como um tapa na cara da Capital. Durante a rebelião, a Capital criou animais geneticamente modificados para serem usados como arma(...). Um deles era um pássaro especial, conhecido como gaio tagarela, que tinha a habilidade de memorizar e repetir conversas humanas em sua totalidade. Eram pássaros que retornavam ao lar, exclusivamente machos, e que eram lançados nas regiões em que se sabia que os inimigos da Capital estavam escondidos. Depois que os pássaros juntavam as palavras, eles voavam de volta aos centros para que o conteúdo

Como é possível perceber pelo trecho acima, o Mockinjay representa resistência pois a espécie que deu origem a ele, em duas vezes foi contra os planos da Capital: primeiro, os distritos descobriram que eles eram usados para espionar a população e usaram sua habilidade de memorizar conversas inteiras para transmitir informações falsas à Capital. Depois, quando a Capital percebeu que estava sendo enganada, jogou os Jabberjays na floresta para morrerem, mas outra vez a vontade da Capital não se concretizou, pois sobreviveram e cruzaram (do original “mate”) com outro pássaro, o Mockinbird, dando origem ao Mockinjay. Esse último acontecimento também é associado à esperança de uma nova vida, uma vida que existe apesar do controle e da repressão da Capital. Deste modo, o pássaro, que já era associado a imagem de Katniss, foi escolhido também para dar face ao descontentamento dos distritos e a rebelião que fariam contra a Capital.

Como Mockinjay, o papel de Katniss é de convencer os distritos a se juntarem ao Distrito 13 na rebelião contra a Capital. Para isso, eles irão invadir a transmissão de televisão da Capital com propagandas, chamadas “*propops*” ou “pontos de propaganda”, este último segundo a tradução brasileira. Essas propagandas irão tanto construir e fortalecer a imagem de Katniss como face da revolução, como também irão mostrar os distritos se movimentando e se rebelando contra a Capital.

Depois que a primeira propaganda é transmitida, a Capital decide contra-atacar, usando Peeta para convencer a população de que uma guerra traria muita destruição e que o regime atual é a melhor solução para os problemas de Panem. Peeta é torturado pela Capital, e nas propagandas ele aparece bastante abatido, deste modo, a Capital não só usa a popularidade de Peeta para tentar convencer os distritos a abaixar as armas, como também o torturam como uma forma de ameaçar Katniss, e assim fazê-la parar com a rebelião para salvá-lo.

A Capital, na tentativa de acabar com as revoltas, começa a bombardear os distritos e aumenta ainda mais a repressão contra eles. Katniss e sua equipe de filmagem fazem diversas

---

fosse gravado. Demorou um tempo até que as pessoas se dessem conta do que estava acontecendo nos distritos, de como conversas particulares estavam sendo transmitidas. Aí, é claro, os rebeldes começaram a fornecer à Capital as mais diversas mentiras, e essa era a piada. Então, os centros foram fechados e os pássaros foram abandonados na natureza para morrer. Só que eles não morreram. Ao contrário, os gaios tagarelas cruzaram com fêmeas de tordos, criando uma nova espécie que podia reproduzir não só os cantos dos pássaros como também as melodias humanas. Eles haviam perdido a habilidade de enunciar palavras, mas ainda conseguiam imitar os timbres vocais dos humanos. Collins, S., *Jogos Vorazes*; tradução de Alexandre D’Elia, *op. cit.*, p.50

excursões, mostrando as condições de cada distrito, ajudando-os a reconstruir o que perderam e a se defender da Capital.

Logo chega o momento de atacar a Capital e tomar a cidade. Katniss e um grupo de pessoas treinadas invadem a cidade. Muitas pessoas morrem durante o combate, inclusive a irmã de Katniss, que morre em decorrência de um plano de Coin para tomar a mansão de Snow. A casa de Snow está cercada de crianças. Neste momento, um “aerodeslizador” (hovercraft) com a insígnia da Capital chega e solta dezenas de paraquedas no local. As crianças pensam que nos paraquedas há comida e remédios, e quando elas tentam abrir os paraquedas, metade deles explode em suas mãos. Uma equipe de médicos rebeldes corre ao socorro delas, e a outra metade de paraquedas explode, matando as crianças e os médicos. As pessoas pensam que esse ataque foi feito pela Capital, mas na verdade, foi arquitetado por Coin, usando armas projetadas por Gale.

Após o presidente ser capturado, Katniss tem o dever de matá-lo. Antes de sua execução, porém, visita-o para uma conversa. Ele a alerta que Coin pode não ser quem as pessoas pensam e que a presidente do Distrito 13 só quer aumentar o seu poder, e não mudar a situação de Panem. Sugere a Katniss que o ataque às crianças foi feito por Coin, mas ela não acredita de imediato em suas acusações.

A presidente Coin propõe em uma reunião a organização de uma última edição dos Jogos Vorazes, somente com jovens da Capital, para fazer com que eles sofram aquilo que os distritos sofreram durante esses 76 anos. Há uma votação para decidir sobre a última edição dos Jogos e a maioria vota pelo sim.

Após a votação, Snow será executado em praça pública. Katniss, no entanto, está intrigada com o que ouviu dele e, no momento em que ela iria atirar sua flecha no coração do presidente, ela muda de alvo e atira em Coin, acabando com qualquer possibilidade de que ela assumisse o poder e continuasse a cometer barbaridades contra o povo de Panem. Snow acaba morrendo neste dia também, mas de causas misteriosas, acredita-se que ele morreu engasgado com o próprio sangue.

A líder dos rebeldes do Distrito 8 assume a presidência no lugar de Coin, e instaura uma república, abolindo os Jogos Vorazes e destruindo suas arenas. Aos poucos as pessoas voltam para seus distritos e começam a reconstruí-los. A trilogia acaba com a volta de Katniss para o Distrito 12, retomando a sua vida e, posteriormente, se casando com Peeta.

Durante toda a série, foi possível perceber como aquela sociedade funcionava, quais seus instrumentos de manutenção do poder e as estratégias de controle e repressão da população. A “cultura” do país também foi explorada, com ênfase na cultura do consumo da população da Capital. Foi possível também acompanhar as mudanças dessa sociedade e como as ações dos personagens foram afetando o desenrolar da história. Deste modo, na exploração dos diversos elementos que compõe essa sociedade é possível perceber que, ao contrário do que a afirmação do título sugere, as chances não estão a favor das pessoas de forma indiscriminada, o futuro delas não depende da sorte, do acaso, mas é determinado por sua posição social, por seu local de nascimento e sua proximidade com a Capital, física e ideológica. Ainda assim, o livro trouxe a possibilidade de mudança, baseada na luta coletiva para transformar a realidade vigente e construir um novo mundo, em que as chances estejam a favor de todos.

## CAPÍTULO II

### Análise do texto e do contexto

Após explorarmos o universo da trilogia, neste capítulo utilizaremos como parâmetro parte da sociologia para tentar compreender o funcionamento daquela sociedade narrada no livro *Jogos Vorazes*. Para isso, escolhi alguns conceitos do sociólogo francês Pierre Bourdieu, como *habitus*, capital cultural, consumo e algumas outras contribuições do autor que considero mais adequados para a análise dos livros.

Bourdieu traz diversos elementos que nos ajuda a pensar sobre a forma em que a posse de capital, seja ele econômico, social ou cultural, distingue e segrega os diversos setores da sociedade, além de oferecer ferramentas para pensar como a hierarquia dessa sociedade se organiza e se reproduz, mostrando como a formação, não necessariamente a formação escolar, mas a que se dá no cotidiano, muitas vezes cria hábitos que favorecem uma determinada classe na apropriação do mundo e no alcance do sucesso profissional.

Desta forma, podemos nos utilizar do conceito de *habitus*, definido por Bourdieu como

Sistema das disposições inconscientes que constitui o produto da interiorização das estruturas objetivas e que, enquanto lugar geométrico dos determinismos objetivos e de uma determinação, do futuro objetivo e das esperanças objetivas, tende a produzir práticas e, por esta via, carreiras objetivamente ajustadas às estruturas objetivas.<sup>18</sup>

Podemos nos valer desse conceito para tratar dos “carreiristas”, jovens que treinam para competir nos Jogos e se voluntariam para participar, e que, por causa de seu treino anterior, de um *habitus* adquirido, têm mais chance de vencer. A prática de treinar seus jovens para vencerem nos Jogos está ajustada à estrutura da sociedade que dita que quem vence os Jogos goza de mais privilégios junto a Capital, não só em relação aos prêmios recebidos pelo distrito vencedor, como também à proximidade de interesses entre distrito e Capital. Ao mesmo tempo, os distritos carreiristas só têm a chance de treinar seus jovens para o evento porque já gozam desses privilégios, ou seja, já possuem recursos suficientes para dispender nos gastos dos treinamentos dos jovens, ao invés de empregá-los na produção de renda e também possuem um alinhamento de interesse com a Capital, já que nesses distritos participar – e vencer – os Jogos é uma honra, enquanto nos distritos mais pobres é um sofrimento. Sendo

---

<sup>18</sup> Bourdieu, P. “Campo de poder e *habitus* de classe”. In: *A economia das trocas simbólicas*, 6. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005, p 201.

assim, a produção de carreiristas é, como abordado no capítulo anterior, uma forma de manter a hierarquia da sociedade, impedindo a mobilidade social dos distritos mais pobres e mantendo os mais ricos que partilham dos ideais da Capital em uma situação mais privilegiada.

A partir desse conceito, também é possível trazer outro, o de “capital cultural”, vinculado ao mérito, que, segundo o autor, ajudam a reproduzir as hierarquias estabelecidas na sociedade. Bourdieu sugere que

Ao apresentar as hierarquias sociais e a reprodução destas hierarquias como se estivessem baseadas na hierarquia de “dons”, méritos e competências que suas sanções estabelecem e consagram, ou melhor, ao converter as hierarquias sociais em hierarquias escolares, o sistema escolar cumpre uma função de legitimação cada vez mais necessária à perpetuação da “ordem social”<sup>19</sup>.

Estes conceitos são aplicados pelo autor nas escolas, mas no livro podem transcender esse ambiente, mostrando como o treinamento que leva a vitória nos Jogos pode manter as hierarquias estabelecidas naquela sociedade. No capítulo anterior, tratamos de mais dois agentes, além dos carreiristas, que contribuem para que os distritos simpatizantes vençam os Jogos. Eles são os mentores e os patrocinadores, ou seja, possuidores de amplo capital cultural. Os mentores, além de transmitirem seus conhecimentos de sobrevivência e estratégias para os Jogos, são os responsáveis por conseguir patrocinadores, que irão pagar para que comida, remédios, armas ou itens de sobrevivência sejam mandados para um determinado tributo. Assim, os tributos que possuem treinamento (*habitus* específico), ajuda de mais mentores e de patrocinadores têm mais chance de conseguir vencer os Jogos do que os tributos de distritos pobres que não tem nenhum acesso a determinado *habitus*. Deste modo, o que em primeiro momento pode parecer mérito do tributo, na verdade, está vinculado às oportunidades e treinamento e aconselhamento (*capital cultural*), somadas ao patrocínio, que aumentam significativamente as chances de vitória, perpetuando, como Bourdieu coloca, a “ordem social”, ou seja, permitindo o mínimo de poder e privilégio aos distritos que partilham dos interesses da Capital, deixando os mais pobres à margem da sociedade.

Outra contribuição de Bourdieu para a discussão é a da distância física como forma de manter e marcar a distância social. Em seu texto “Efeitos de lugar” ele aponta que existe uma distância entre aqueles que detêm o capital e aqueles que não o possuem, e essa distância pode

---

<sup>19</sup> Bourdieu, P. “Reprodução cultural e reprodução social”. In: *A economia das trocas simbólicas*, op. cit., p. 301.

ser tanto física como simbólica, mantendo-se sempre por perto aquilo que é desejável. Além disso, ele sugere que a posse de capital assegura o domínio dos meios de transporte e comunicação, sendo assim, a falta de capital prende a pessoas à um lugar, seja social ou físico. Esses elementos podem ser utilizados para explicar a distância física dos distritos mais pobres da Capital, enquanto os distritos mais ricos se encontram mais perto dela. Isso mostra também que a privação dos distritos mais pobres ao acesso a meios de transporte e comunicação, somado a impossibilidade de sair de lá, pois os distritos possuem cercas elétricas ao redor deles, é uma forma da Capital anunciar o lugar de pertencimento de cada um, impedindo a mobilidade, tanto social como física dos habitantes dos distritos, principalmente dos mais pobres, como ele sugere no trecho a seguir

Os que não possuem capital, são mantidos à distância, seja física, seja simbolicamente, dos bens socialmente mais raros e condenados a estar ao lado das pessoas ou dos bens mais indesejáveis e menos raros. A falta de capital intensifica a experiência de finitude: ela prende a um lugar.<sup>20</sup>

Deste modo, é possível perceber como os distritos mais pobres estão impedidos de qualquer mobilidade, seja física, seja social, pois é negado a eles o controle e o acesso aos meios de comunicação e transporte, além de serem proibidos de deixarem os limites do distrito. Como comentado no capítulo anterior, isso não só é uma forma de manter a ordem social como também uma forma de impedir que os distritos se unam contra a Capital.

Por fim, gostaria de trazer as contribuições de Bourdieu para pensar o consumo, e a vida luxuosa da população da Capital. Segundo ele

Dentre todos os tipos de consumo e condutas passíveis de abrigar uma função expressiva, quer se trate da compra de um automóvel, da decoração de um apartamento ou da escolha de uma escola para os filhos, são as roupas e os enfeites (em virtude de seu elevado rendimento simbólico) que, ao lado da linguagem e da cultura, melhor realizam a função de sociação e dissociação.<sup>21</sup>

O autor destaca ainda que a maneira de falar, assim como o vocabulário são uma forma de distinção social. Ou seja, aqueles que possuem maior poder de compra exibirão, tanto em suas roupas e acessórios, como na própria maneira de se comportar e falar a sua posição social, tornando-a parte indissociável dos sujeitos. Para Bourdieu

---

<sup>20</sup> Bourdieu, P. “Efeitos de Lugar”. In: *A miséria do mundo*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2007, p. 164.

<sup>21</sup> Bourdieu, P. “Condição de classe e posição de classe”. In: *A economia das trocas simbólicas*, 6. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005, p. 18.

Deve-se levar em conta que a procura consciente ou inconsciente da distinção toma inevitavelmente a forma de uma busca do refinamento e pressupõe o domínio das regras desses jogos refinados que são o monopólio dos homens cultivados de uma sociedade. Ora, tal domínio depende do lazer para adquiri-lo, isto é, do tempo livre e, por conseguinte, da posição no sistema de produção.<sup>22</sup>

Essa frase ilustra perfeitamente uma cena citada no Capítulo anterior, quando a equipe de preparação acaba de arrumar Katniss e além de categorizá-la como inferior a um ser humano, ainda se deliciam quando ela diz que não tem muitos motivos para se arrumar no Distrito 12. Isso porque, ao mesmo tempo, Bourdieu mostra que a maneira de vestir e de se comportar da equipe de Katniss, que são moradores da Capital, faz com que eles se pensem superiores e que exibam essa superioridade em suas roupas extravagantes e sua linguagem diferenciada. Eles reafirmam essa superioridade quando mostram saber que no Distrito 12, que é pobre e em que as pessoas precisam trabalhar para ganhar seu sustento – e para garantir o sustento da Capital – não há tempo livre e nem motivo para se vestir e se comportar tão luxuosamente, por isso, eles não adquirem os costumes refinados dos “seres humanos” da Capital e podem ser considerados animais selvagens. Esse desdém, talvez, é o que os motiva a tanto desperdiçar alimentos numa festa luxuosa enquanto o resto do país sofre com a fome, quanto a assistir, com alegria e divertimento, a morte de jovens dos distritos nos Jogos Vorazes, uma vez que, já que eles não desfrutam do status de seres humanos, que eles são seres tão diferentes – na cultura, na vestimenta, na linguagem, na posição social – eles não merecem ter o mesmo respeito e muito menos os mesmos direitos, servindo apenas como produtores do sustento da Capital e como diversão e entretenimento para sua população, indiferente ao sofrimento deles.

Esses conceitos de Bourdieu ajudam a entender o que Antonio Candido coloca sobre investigar “a fórmula segundo a qual a realidade do mundo ou do espírito foi reordenada, transformada, desfigurada ou até posta de lado, para dar nascimento ao outro mundo”<sup>23</sup>, ou seja, de que forma a autora se apropriou de relações que acontecem em nossa sociedade e as transformou, segunda sua vontade e imaginação, em relação diferentes, mas que carregam um pouco de sua origem, que ocorrem nesse novo universo criado por ela. Deste modo, com o auxílio de parte da sociologia, além de descrever as relações, podemos entendê-las um pouco mais, explorando os diversos mecanismos utilizados pela sociedade de Panem para manter as

---

<sup>22</sup> Bourdieu, *op. cit.*, p. 21.

<sup>23</sup> Candido, Antonio. O discurso e a cidade. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ouro sobre Azul, 2010

hierarquias, controlar a população e garantir o monopólio do poder da Capital sob os demais distritos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho, alguns aspectos importantes da trilogia foram explorados, como a estrutura da sociedade que é construída para favorecer uma classe em detrimento das outras, mantendo as hierarquias e se utilizando de diversos instrumentos para dominar e reprimir o povo. Além disso, foi possível perceber como nessa sociedade as chances das pessoas não só de saírem vencedoras nos Jogos, como também de sobreviver diariamente varia de acordo com sua classe social e com o local em que ela vive. Ainda assim, apesar do poder exercido pela Capital, aconteceu uma transformação dessa sociedade opressora para uma mais igualitária, que teve como ponto de partida a tomada de consciência do povo a partir do enfrentamento de Katniss, que logo se transformou numa luta coletiva pela mudança do país.

A sociologia veio então para nos ajudar a pensar mais sobre esses elementos da obra, e a partir dos conceitos de Bourdieu foi possível interpretar, analisar e comentar um pouco do universo criado pela autora Suzanne Collins na trilogia “The Hunger Games”, focando nos mecanismos mais importantes daquela sociedade, apontando o papel de cada um na manutenção ou na transformação da mesma, podendo assim, avançar um pouco mais no entendimento da obra e dos elementos que a sustentam.

## REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre; MICELI, Sergio (Coaut. de). **A economia das trocas simbólicas**. 6. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

BOURDIEU, Pierre (Coaut. de). **A miséria do mundo**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

CANDIDO, Antonio (Coaut. de) et al. **A personagem de ficção**. 11. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

CANDIDO, Antonio. **O discurso e a cidade**. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ouro sobre Azul, 2010.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 14. ed. São Paulo, SP: Ática, 2010

COLLINS, Suzanne. **The Hunger Games**. New York, NY: Scholastic. 2008.

COLLINS, Suzanne. **Catching fire**. New York, NY: Scholastic. 2009.

COLLINS, Suzanne. **Mockingjay**. New York, NY: Scholastic. 2010.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Tradução de Alexandre D'Elia. 1ª edição – Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Tradução de Alexandre D'Elia. 1ª edição – Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

COLLINS, Suzanne. **A esperança**. Tradução de Alexandre D'Elia. 1ª edição – Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

KRACAUER, Siegfried. **Sobre livros de sucesso e seu público**. In: O ornamento da massa. São Paulo, SP: CosacNaify, 2009.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Hunger\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games) Acesso em: 08 de novembro de 2015.

<http://www.scholastic.com/thehungergames/videos/mockingjay.htm> Acesso em: 08 de novembro de 2015.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Suzanne\\_Collins](https://en.wikipedia.org/wiki/Suzanne_Collins) Acesso em: 08 de novembro de 2015.

<http://io9.com/5882371/perhaps-the-most-well-researched-map-ever-of-the-hunger-games-panem> Acesso em: 08 de novembro de 2015.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Editora companhia Nacional, 1969.

**Filmes:**

**The Hunger Games.** Direção: Gary Ross. Color Force, EUA, 2012.

**Catching Fire.** Direção: Gary Ross. Color Force, EUA, 2013.

**Mockinjay part I.** Direção: Gary Ross. Color Force, EUA, 2014.

**Mockinjay part II.** Direção: Gary Ross. Color Force, EUA, 2015.