



ANÁLISE DO LIVROS “JOGOS VORAZES” DE SUZANNE COLLINS: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO.

Palavras-Chave: DISTOPIA; RESISTÊNCIA; CRÍTICA SOCIAL.

Autora: MANUELA SALES CAMOLEIS, IEL – UNICAMP

Orientador: Prof. JEFFERSON CANO, IEL – UNICAMP

INTRODUÇÃO:

O primeiro volume da trilogia *Jogos Vorazes*, publicado em 2008 pela autora Suzanne Collins, consolidou-se como uma das mais influentes obras de ficção distópica do século XXI, sobretudo no campo da literatura jovem-adulta. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico governado por uma elite opressora — a Capital — o romance apresenta a fictícia nação de Panem, dividida em distritos subjugados a um sistema autoritário. Dentro desse regime, os chamados Jogos Vorazes, uma competição anual televisionada em que adolescentes são forçados a lutar até a morte, funcionam como mecanismo de controle, punição coletiva e espetáculo público. Essa estrutura narrativa articula elementos de crítica social, política e cultural, oferecendo uma leitura simbólica da desigualdade, da manipulação midiática e da instrumentalização da violência como forma de dominação ideológica.

A protagonista, Katniss Everdeen, ao se voluntariar para ocupar o lugar de sua irmã nos Jogos, torna-se símbolo involuntário de resistência. Sua trajetória revela a complexidade emocional de um sujeito oprimido, mas não passivo. O livro propõe uma reflexão densa sobre agência feminina, ética da sobrevivência, sacrifício e resistência. Por meio de sua perspectiva — marcada pela narração em primeira pessoa — o leitor é introduzido à vivência subjetiva de uma personagem que é simultaneamente vítima e agente de transformação social.

A obra de Collins dialoga com questões contemporâneas como a espetacularização da dor, a vigilância estatal e o controle biopolítico. Elementos como a arena, a mídia e os símbolos (como o tordo) operam como metáforas críticas do mundo moderno. Em paralelo, o romance também recupera a tradição da literatura utópica — especialmente em contraste com *Utopia*, de Thomas More — ao sugerir que toda utopia imposta e desigual pode, na verdade, esconder uma distopia vivida por grande parte da população. Dessa forma, o presente estudo propõe uma análise crítica e interdisciplinar do primeiro volume de *Jogos Vorazes*, combinando teoria literária, estudos culturais e filosofia política. O objetivo é investigar como a autora mobiliza estratégias narrativas específicas para construir uma distopia que, longe de ser apenas

ficcional, reflete e denuncia estruturas reais de poder e exclusão. Ao compreender as camadas simbólicas da obra, pretende-se evidenciar sua relevância na formação do pensamento crítico, sobretudo entre leitores jovens, e destacar seu papel como artefato cultural que estimula a reflexão sobre o presente e a possibilidade de transformação coletiva.

METODOLOGIA:

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, fundamentada na análise literária e interdisciplinar da obra *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, com ênfase em seu primeiro volume. Optou-se por um recorte que privilegia a análise crítica dos elementos narrativos, simbólicos e políticos presentes na obra, com o objetivo de compreender de que maneira a ficção distópica se articula como instrumento de crítica social. A investigação foi conduzida por meio de leitura atenta e interpretativa do texto literário, considerando aspectos estruturais como a escolha do narrador em primeira pessoa, o ritmo narrativo, a ambientação distópica, a construção das personagens e os símbolos recorrentes, como o tordo e a arena.

A análise textual foi orientada por referenciais teóricos que dialogam com os temas centrais da narrativa, como dominação, ideologia, espetáculo e resistência. Entre os autores utilizados, destacam-se Slavoj Žižek (2011), com reflexões sobre cultura e ideologia na sociedade contemporânea; e M. Keith Booker (2006), que discute o papel das distopias na literatura moderna, Marc L. Hill (2018), que identifica em Katniss uma retórica silenciosa de resistência, baseada na performance simbólica e na inversão dos signos do poder. Também foi incluído o pensamento de Tom Moylan (2000), especialmente no que tange à distinção entre utopias críticas e distopias tradicionais, e a obra clássica *Utopia* de Thomas More, como contraponto filosófico.

A metodologia incluiu ainda a revisão bibliográfica de artigos, livros e ensaios acadêmicos voltados à crítica distópica, à literatura juvenil e à teoria literária, com o objetivo de sustentar as interpretações com embasamento teórico consistente. A análise comparativa entre *Jogos Vorazes* e *Utopia* foi conduzida para demonstrar como ideais utópicos, quando descontextualizados e apropriados por estruturas autoritárias, podem converter-se em distopias vividas. Essa estratégia permitiu não apenas uma interpretação mais profunda da obra de Collins, mas também o posicionamento da narrativa dentro de um campo crítico e filosófico mais amplo, reforçando sua potência como ferramenta de reflexão sobre as relações de poder contemporâneas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A análise crítica do romance *Jogos Vorazes* revelou que a obra de Suzanne Collins articula, por meio da ficção distópica, uma crítica incisiva a diversas estruturas de poder contemporâneas. A narrativa extrapola os limites do entretenimento juvenil ao oferecer uma leitura simbólica sobre a manipulação

mediática, o autoritarismo estatal e a desigualdade social. Panem, enquanto universo ficcional, configura-se como metáfora de um regime biopolítico que exerce controle sobre corpos e subjetividades por meio da vigilância constante, do medo e da espetacularização da violência. Nesse contexto, os Jogos Vorazes operam como um dispositivo disciplinar que não apenas reprime, mas também educa os cidadãos a naturalizar a opressão, reforçando o domínio da Capital.

A protagonista Katniss Everdeen emerge como figura liminar, cuja trajetória oscila entre o conformismo imposto e a insurgência silenciosa. Seu corpo e suas ações são, ao longo da narrativa, apropriados como símbolos políticos, mesmo contra sua vontade. Esse deslocamento da agência individual para a construção de um símbolo coletivo — o tordo — é fundamental para compreender a complexidade da resistência na distopia: ela é, ao mesmo tempo, espontânea e manipulada, singular e instrumentalizada. A mídia, nesse processo, desempenha papel ambíguo, funcionando como veículo de repressão e de subversão, conforme a narrativa avança. Os símbolos construídos pela autora — como o tordo, o gesto dos três dedos e o próprio fogo — não apenas servem à trama, mas também evocam arquétipos de insurreição e esperança. Eles atuam como linguagem visual e narrativa da resistência.

A leitura crítica evidenciou que *Jogos Vorazes* estabelece um diálogo direto com o presente histórico do leitor. A arena representa não apenas um espaço físico de violência, mas também um microcosmo das dinâmicas sociais contemporâneas marcadas por competição, vigilância e desumanização. Dessa forma, a obra tensiona os limites entre ficção e realidade, convocando o leitor a refletir sobre as formas de controle que operam no mundo real e as possibilidades de resistência ativa, ainda que em contextos altamente hostis.

CONCLUSÕES:

A pesquisa realizada permitiu constatar que *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, é uma obra de ficção distópica que ultrapassa sua função de entretenimento para constituir-se como um potente instrumento de crítica social, política e cultural. Por meio de uma narrativa envolvente, marcada pela construção simbólica e por estratégias literárias eficazes, a autora articula um enredo que denuncia as consequências da concentração de poder, da manipulação midiática e da desigualdade estrutural. A obra mobiliza arquétipos e imagens reconhecíveis — como a arena, o tordo e o fogo — para construir uma crítica indireta às sociedades contemporâneas, nas quais o espetáculo frequentemente substitui a realidade e a resistência é convertida em produto de consumo.

A figura de Katniss Everdeen representa um modelo complexo de protagonista: vulnerável, mas resistente; humana, mas transformada em símbolo político. A ambiguidade de sua posição reforça a reflexão sobre os limites da agência individual em contextos autoritários e controlados pela espetacularização. Nesse sentido, o romance de Collins contribui para a formação do pensamento crítico,

especialmente entre leitores jovens, ao apresentar questões éticas, sociais e filosóficas de forma acessível, mas não simplificada. A obra evidencia como a literatura distópica pode funcionar como lente de leitura da realidade, promovendo não apenas a conscientização, mas também a valorização da resistência, da memória e da imaginação política. Conclui-se, assim, que *Jogos Vorazes* deve ser reconhecido como um artefato cultural relevante para os estudos literários e sociais, capaz de mobilizar debates urgentes sobre liberdade, poder e transformação coletiva no século XXI.

BIBLIOGRAFIA

BOOKER, M. Keith. *The dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood Press, 2006.

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

HILL, Marc L. *Mocking Oppression: Katniss Everdeen's Rhetoric of Resistance*. In: TROY, Maria (org.). *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*. Chicago: Open Court, 2018.

MOYLAN, Tom. *Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia*. Boulder: Westview Press, 2000.

MORE, Thomas. *Utopia*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Penguin-Companhia das Letras, 2016.

ŽIŽEK, Slavoj. *Vivendo no fim dos tempos*. Tradução de Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Boitempo, 2011.