



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

BEATRIZ MARIA LEAL MAIA

O PALHAÇO, O CARCEREIRO E O PUBLICITÁRIO: uma análise da manipulação
propagandista de Jogos Vorazes

Recife
2025

BEATRIZ MARIA LEAL MAIA

O PALHAÇO, O CARCEREIRO E O PUBLICITÁRIO: uma análise da manipulação
propagandista de Jogos Vorazes

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, na modalidade de monografia,
como requisito parcial para a obtenção do
grau de bacharel em Publicidade e
Propaganda.

Área de concentração: Comunicação
Social.

Orientador (a): Ana Paula Campos Lima

Recife
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Maia, Beatriz Maria Leal .

O palhaço, o carcereiro e o publicitário: uma análise da manipulação
propagandista de Jogos Vorazes / Beatriz Maria Leal Maia. - Recife, 2025.
72 p. : il., tab.

Orientador(a): Ana Paula Campos Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Publicidade e Propaganda -
Bacharelado, 2025.

Inclui referências.

1. Jogos Vorazes. 2. Propaganda Política . 3. Comunicação Estratégica. 4.
Controle Social. I. Lima, Ana Paula Campos. (Orientação). II. Título.

380 CDD (22.ed.)

BEATRIZ MARIA LEAL MAIA

O PALHAÇO, O CARCEREIRO E O PUBLICITÁRIO: uma análise da manipulação
propagandista de Jogos Vorazes

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, na modalidade de monografia,
como requisito parcial para a obtenção do
grau de bacharel em Publicidade e
Propaganda.

Aprovada em: 09/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Ana Paula Campos Lima (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Cecilia Almeida Rodrigues Lima (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Leonardo Pinheiro Mozdzenski (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho ao meu pai, que comprou o primeiro livro da minha estante: Em Chamas. E que sempre parou para me ouvir falar sobre os aprendizados ao longo do caminho.

“Que é o Governo? Nada, se não dispuser
da opinião pública.” (Napoleão Bonaparte)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo geral analisar as estratégias de propaganda e manipulação midiática empregadas na série de livros *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, com ênfase no volume *Amanhecer na Colheita* (2025). O estudo visa compreender como as táticas comunicacionais da Capital transformam a violência dos Jogos em um espetáculo cativante e em um instrumento de controle social para os Distritos. A investigação adota uma abordagem qualitativa, de caráter discursivo crítico e narratológico. O referencial teórico mobiliza conceitos como a Docilidade dos Corpos (Foucault), a Psicologia das Multidões (Le bon) e o *Amusing ourselves to death* (2005) de Neil Postman. A hipótese central é que a aceitação da violência nos Jogos é facilitada por uma combinação de estratégias que incluem a espetacularização e a desumanização dos tributos. A análise demonstrou que a propaganda em Panem atua como ferramenta de poder, controlando a informação, criando narrativas distorcidas, manipulando emoções por meio da dramatização e estabelecendo paralelos diretos com mecanismos reais de publicidade e branding (gestão de marcas) contemporâneos. Conclui-se, portanto, que a saga distópica funciona como uma metáfora crítica das dinâmicas midiáticas atuais, reforçando a importância ética da Comunicação Social frente à manipulação simbólica e à cultura do espetáculo.

Palavras-Chave: Jogos Vorazes; Propaganda Política; Comunicação Estratégica; Controle Social.

ABSTRACT

This study's general objective is to analyze the strategies of propaganda and media manipulation employed in the Hunger Games book series by Suzanne Collins, with an emphasis on the volume *Sunrise on the Reaping* (2025). The research aims to understand how the Capitol's communication tactics transform the violence of the Games into a captivating spectacle and an instrument of social control for the Districts. The research adopts a qualitative approach, of a critical and narratological nature. The theoretical framework mobilizes concepts such as the Docility of Bodies (Foucault), the Psychology of Crowds (Le Bon), and Postman's *Amusing Ourselves to Death* (2005). The central hypothesis is that the acceptance of violence in the Games is facilitated by a combination of strategies, including the spectacularization and dehumanization of the tributes. The analysis demonstrated that propaganda in Panem functions as a tool of power, controlling information, creating distorted narratives, manipulating emotions through dramatization, and establishing direct parallels with real mechanisms of contemporary advertising and branding. The conclusion is that the dystopian saga serves as a critical metaphor for current media dynamics, reinforcing the ethical importance of Social Communication in the face of symbolic manipulation and the culture of spectacle.

Keywords: The Hunger Games; Propaganda; Strategic Communication; Social Control.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Os 5 livros da série Jogos Vorazes	14
Figura 2 -	Insígnia dos distritos e seus respectivos recurso	15
Figura 3 -	Elenco principal do filme “A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes” (2023)	20
Figura 4 -	Elenco principal do filme “Jogos Vorazes” (2012)	22
Figura 5 -	Alguns tributos do 75º Jogos Vorazes apresentados no filme “Em Chamas” (2013)	23
Figura 6 -	Pôster do filme “A Esperança” (2015)	24
Quadro 1 -	Lista dos Personagens Principais	24
Figura 7 -	Imagem vazada do set de Amanhecer na Colheita	33
Figura 8 -	Cartaz de propaganda nazista ("Es lebe Deutschland!" – Viva a Alemanha!)	34
Figura 9 -	Cartaz de lealdade ao Führer	34
Quadro 2 -	Comparação entre o que aconteceu e o que foi veiculado na Capital	41
Figura 10 -	Ilustração Katniss se preparando para a Colheita	45
Figura 11 -	Ilustração Katniss com vestido em chamas na entrevista	46
Figura 12 -	Ilustração Desfile dos Tributos	47
Figura 13 -	Ilustração Katniss com vestido em chamas na entrevista	47
Figura 14 -	As faces de Katniss no filme “Jogos Vorazes” (2012)	49
Figura 15 -	Os amantes desafortunados do Distrito 12	50
Figura 16 -	Katniss e Peeta com as amoras venenosas	51
Figura 17 -	Katniss vestida de Tordo	54
Figura 18 -	Katniss e Peeta, os porta-vozes das causas	56
Figura 19 -	Stanley Tucci como Caesar Flickerman nos filmes	60
Figura 20 -	Cartaz do set Amanhecer na Colheita	62

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	DA COLHEITA À REVOLUÇÃO: A HISTÓRIA DE JOGOS VORAZES.....	14
2.1	PANORAMA DISTÓPICO: ENREDO E PERSONAGENS CENTRAIS DE JOGOS VORAZES.....	17
2.2	A GÊNESE DO ESPETÁCULO: A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES (2020).....	26
2.3	O REFINAMENTO DO ESPETÁCULO: AMANHECER NA COLHEITA (2025).....	30
2.3.1	Entre a disciplina e o suplício: o corpo em cena.....	30
2.3.2	Análise da propaganda no 50º Jogos Vorazes...	31
2.3.3	O controle dos corpos.....	35
2.3.4	A mídia como anestesia moral.....	36
2.3.5	Que os jogos comecem.....	39
2.4	A garota em chamas: Jogos Vorazes (2010).....	43
2.5	O colapso do espetáculo: Em Chamas (2011) e A Esperança (2012).....	52
3	As faces da manipulação: o palhaço, o carcereiro e o publicitário.....	59
3.1	O palhaço: a espetacularização da violência e a alienação pelo riso.....	60
3.2	O carcereiro: o controle disciplinar e a normalização da	

	crueidade.....	61
3.3	O publicitário: as estratégias de propaganda e a construção da realidade.....	64
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
	REFERÊNCIAS.....	68

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objeto de estudo a série de livros *Jogos Vorazes*, escrita por Suzanne Collins, composta pelas obras *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011), *A Esperança* (2012), *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020) e *Amanhecer na Colheita* (2025). Apesar da notoriedade das adaptações cinematográficas, a presente análise restringe-se exclusivamente ao universo literário, em especial às edições dos Jogos Vorazes e, de modo particular, ao volume *Amanhecer na Colheita*, por sua relevância na compreensão da evolução da manipulação propagandista em Panem¹.

A propaganda, ao longo da história, sempre desempenhou papel fundamental na construção de narrativas que legitimam poderes, moldam comportamentos e influenciam sociedades. Isso fica evidente no universo de *Jogos Vorazes*, onde a comunicação estratégica e o discurso persuasivo são empregados para manipular tanto a elite quanto as massas no país, fazendo com que poucos dominem muitos através do entretenimento e da violência, sustentados pela propaganda.

Diante disso, surgem questões centrais para esta pesquisa: quais estratégias de comunicação são utilizadas para tornar a violência dos Jogos aceitável ao público? Como a obra representa a propaganda como instrumento de poder e manipulação midiática? E, ainda, quais elementos da narrativa podem ser comparados a estratégias reais de publicidade e propaganda?

A investigação parte da hipótese de que a aceitação da violência nos Jogos Vorazes é facilitada por uma combinação de estratégias comunicacionais, que incluem a apresentação da violência como espetáculo, a dramatização das ações e a desumanização dos tributos, reduzidos a meros competidores em um reality show. Assim, a narrativa de Suzanne Collins evidencia que a propaganda atua como instrumento de poder e manipulação midiática, sobretudo através do controle da informação, da criação de narrativas distorcidas, do uso de símbolos e personagens para influenciar a opinião pública e da espetacularização para gerar comoção coletiva. Além disso, diversos elementos presentes na saga podem ser comparados a estratégias reais de publicidade e propaganda, tais como a criação de marcas e produtos em torno dos tributos, o uso de entrevistas e aparições públicas para

¹ País ficcional onde a história de Jogos Vorazes acontece.

cativar a audiência, a promoção de eventos espetaculares e a utilização de patrocinadores como financiadores da narrativa governamental.

O objetivo geral do trabalho consiste em analisar as estratégias de propaganda empregadas no universo da saga, compreendendo como essas táticas transformam a violência dos Jogos em um espetáculo cativante para a Capital e em instrumento de controle social para os distritos. Para tal, os objetivos específicos incluem identificar e discutir as estratégias de comunicação que contribuem para a aceitação da violência pelos cidadãos de Panem, investigando a representação da propaganda como ferramenta de poder e manipulação midiática; analisar elementos que evidenciem ideias como a docilidade dos corpos (Michael Foucault) e o *Efeito Lúcifer* (Philip Zimbardo); e, finalmente, comparar os mecanismos de manipulação presentes em *Jogos Vorazes* com estratégias reais de publicidade e propaganda, ressaltando seus paralelos na construção de marcas e na manipulação emocional.

A justificativa para o desenvolvimento deste estudo encontra-se na relevância da análise da manipulação do discurso dentro da Comunicação Social, especialmente no que diz respeito à ética profissional e à necessidade de compreender as discordantes estratégias de persuasão que moldam percepções e comportamentos. Embora as distopias sejam frequentemente estudadas sob o viés literário, há crescente interesse na Comunicação em explorar esse gênero como espaço de reflexão sobre práticas midiáticas. O texto de Caroline Dantas *Admirável Comunicação Nova* (2012), em que distopias clássicas como *1984* (1948) e *Admirável Mundo Novo* (1932) são usados como base para análise, é um exemplo disso. A originalidade deste trabalho está, portanto, no enfoque sobre o mais recente livro da saga, *Amanhecer na Colheita* (2025), e no recorte específico das campanhas publicitárias do governo e dos próprios Jogos como objeto de análise.

Metodologicamente, a pesquisa adota abordagem qualitativa, de caráter exploratório-descritivo, e configura-se como bibliográfica, apoiando-se em revisão teórica e análise das obras literárias. O corpus de estudo é constituído pelos cinco livros da série, com ênfase em *Amanhecer na Colheita* (2025). Ao longo do texto, porém, são utilizadas imagens dos filmes como recurso didático para facilitar a compreensão e a identificação dos signos presentes na obra como instrumento de manipulação.

Além disso, o estudo fundamenta-se em diferentes referenciais teóricos, como o conceito de docilidade dos corpos em Foucault, a Sociedade do Espetáculo de

Guy Debord, a alienação pelo entretenimento em Neil Postman, bem como em conceitos contemporâneos do *marketing* e do *branding*. Também se apoia em teorias da psicologia social que abordam a aceitação da violência e o conformismo das massas, incluindo a Psicologia das Multidões de Gustave Le Bon (1980), a Banalidade do Mal de Hannah Arendt (1999) e o *Efeito Lúcido* de Philip Zimbardo (2008).

2 DA COLHEITA À REVOLUÇÃO: A HISTÓRIA DE *JOGOS VORAZES*

A saga *Jogos Vorazes* é uma obra de ficção distópica criada pela escritora norte-americana Suzanne Collins. Publicada inicialmente entre 2008 e 2010, em formato de trilogia (*Jogos Vorazes*, *Em Chamas* e *A Esperança*), a série rapidamente alcançou reconhecimento mundial. O sucesso literário levou à adaptação cinematográfica, consolidando o título como um fenômeno cultural. Posteriormente, o universo foi expandido com duas novas publicações: os prelúdios, *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020) e *Amanhecer na Colheita* (2025).

FIGURA 1 – Os 5 livros da série Jogos Vorazes



Fonte: Elaborada pela autora, com dados da Amazon, 2025.

Collins constrói seu universo distópico a partir de influências diversas, como os mitos da Grécia Antiga, especialmente o mito de Teseu e o Minotauro, no qual jovens eram enviados como sacrifício a um poder maior; a tradição das transmissões televisivas em cenários de guerra e a crítica a regimes autoritários. Essas referências se entrelaçam em uma narrativa que discute violência, espetáculo midiático e controle social.

A história se desenvolve em um período futuro desconhecido em Panem, uma nação fictícia erguida sobre as ruínas da antiga América do Norte após uma sucessão de catástrofes ambientais e guerras civis. O país é governado por um regime totalitário, cuja sede, a Capital, concentra o poder político, econômico e militar. Ao seu redor, organizam-se doze distritos periféricos, mantidos sob rígido controle e extrema desigualdade. Cada um deles é responsável pela produção de um recurso específico destinado a suprir as necessidades da Capital, como ilustrado na tabela a seguir:

FIGURA 2 – Insignia dos distritos e seus respectivos recursos.



Fonte: Autoria própria (2025)

Essa divisão de tarefas estabelece uma desigualdade estrutural e mantém os distritos em estado de dependência e submissão, já que a Capital se apropria de todos os recursos produzidos e os redistribui de forma desigual, garantindo fartura apenas para si e impondo escassez controlada aos distritos. Esse controle dos itens básicos aponta para a política romana, *panem et circenses*, que inspirou o nome do país onde se passa a história: Panem. Seguindo essa estratégia, o governo mantém a população controlada por meio da comida, o pão, e do entretenimento, o circo. Em *Jogos Vorazes*, o sistema do poder político e econômico funciona com base nisto: a coerção por meio da fome, da pobreza e do medo nos distritos, e da alienação pelo excesso de entretenimento dos mais abastados na Capital que não produzem nada, apenas consomem. Dessa forma, a sobrevivência das comunidades depende inteiramente da boa vontade do governo central.

Ademais, como punição por uma antiga rebelião iniciada pelo extinto Distrito 13, conhecida como Dias Escuros, a Capital instituiu os Jogos Vorazes. Por conta disso, conforme o Tratado da Traição, a cada ano, os distritos são obrigados a enviar como tributo ao capitólio dois jovens, um menino e uma menina entre 12 e 18

anos, selecionados por meio de um sorteio no dia da Colheita para participarem dos Jogos. O evento é apresentado como uma celebração de paz e de unidade nacional, mas, na prática, é um reality show em que os participantes competem pela própria sobrevivência.

Sob custódia da Capital, os tributos são lançados em uma arena controlada tecnologicamente, onde enfrentam condições extremas, armadilhas, animais geneticamente modificados (bestantes) e uns aos outros até restar apenas um vencedor, que, como recompensa, receberá dinheiro suficiente para não trabalhar mais e um lugar na Aldeia dos Vitoriosos. Seus conterrâneos também recebem comida e recursos extras, sendo essa uma forma de engajar os distritos no show de horrores. O incentivo, de fato, funciona em algumas partes do país, como nos Distritos 1 e 2. Lá as crianças são ilegalmente treinadas para a competição e consideram uma honra serem voluntários na Colheita. Por fazerem dos Jogos uma carreira, esses competidores são chamados de Carreiristas e são, em sua maioria, os tributos vencedores das edições.

Porém, os Jogos não se limitam à violência física apenas, eles são, também, um espetáculo midiático cuidadosamente roteirizado para o entretenimento nacional. Antes mesmo de entrarem na arena, os tributos passam por uma série de etapas obrigatórias que compõem o ritual de preparação e exposição pública. Um verdadeiro show transmitido ao vivo para toda Panem. O processo se inicia com o Desfile dos Tributos, no qual os tributos de cada distrito desfilam em carruagens temáticas, vestindo trajes criados por estilistas da Capital para simbolizar o principal recurso econômico de sua região. Nesse momento, mais do que representar seus distritos, eles são apresentados pela primeira vez como figuras de consumo para o público.

Depois do desfile, os tributos passam por dias de treinamento técnico e físico, realizados sob supervisão dos chamados Idealizadores dos Jogos, pessoas responsáveis por projetar a arena e monitorar o desempenho dos participantes. Nessa etapa, aprendem técnicas de sobrevivência, primeiros socorros, uso de armas e combate corpo a corpo, mas também são observados em silêncio por avaliadores que classificam suas habilidades e definem suas chances de patrocínio. Após realizar uma apresentação sigilosa de suas habilidades para eles, cada tributo recebe uma pontuação de 1 a 12 que é exibida publicamente para gerar expectativa e especulação entre os espectadores. A nota mais alta não apenas eleva o prestígio

do participante, mas também aumenta o interesse dos patrocinadores, cidadãos da Capital que investem dinheiro nos Jogos para ter o direito de enviar suprimentos aos seus competidores favoritos na arena.

O ciclo de exposição culmina nas entrevistas televisionadas. Nesse momento, os tributos são orientados por seus mentores e acompanhantes a construir uma imagem pública que desperte simpatia, piedade ou admiração do público. A sinceridade é irrelevante, o que importa é o carisma. Assim, antes mesmo de se enfrentarem na arena, os tributos já participam de uma batalha simbólica de popularidade, na qual sobrevivem aqueles que melhor se adaptam à lógica do espetáculo.

Em suma, o cronograma pré-Jogos é uma etapa de lapidação midiática, em que os participantes são moldados para o consumo visual da Capital. Seus corpos são embelezados, suas histórias transformadas em narrativas comoventes e suas identidades reduzidas a arquétipos: o herói, o rebelde, o amante. O fato é que os Jogos Vorazes começam muito antes da arena. Iniciam-se com a chegada das câmeras, preparadas para exibir a morte como entretenimento.

É com base nesse contexto que Collins escreve na trilogia original a história de Katniss Everdeen, uma garota de 16 anos do Distrito 12, que se voluntaria para ir aos Jogos no lugar de sua irmã. Os livros publicados entre 2008 e 2010 seguem Katniss desde a sua participação no 74º Jogos Vorazes até o seu uso como símbolo político, liderando o país em um novo levante contra a Capital.

Evidentemente, a história não se trata apenas de uma aventura juvenil, mas também de um retrato crítico da sociedade, levantando questões sobre poder, alienação, violência e resistência, dialogando, assim, com o mundo contemporâneo.

2.1 PANORAMA DISTÓPICO: ENREDO E PERSONAGENS PRINCIPAIS CENTRAIS DE JOGOS VORAZES

Na série *Jogos Vorazes*, o leitor pode acompanhar a trajetória do país Panem a partir da vivência de alguns personagens alocados no Distrito 12 e na Capital ao longo de 65 anos. Na narrativa dividida entre os cinco livros da saga, Collins expande o seu mundo cronologicamente, mas também emocionalmente. Com o acréscimo recente das obras *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020) e *Amanhecer na Colheita* (2025) no projeto, há um aprofundamento na história de

personagens importantes da trilogia original, sendo os mais emblemáticos o Presidente Snow e Haymitch Abernathy, respectivos protagonistas dos livros citados.

A *Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020) apresenta a vida dos sobreviventes aos Dias Escuros do capitólio. Visitando as memórias de Coriaolanus Snow, o leitor acompanha o ruir do glamour e do orgulho em meio a guerra na Capital. Famílias, antes acostumadas a desperdiçar comida, durante a luta contra os distritos encontram-se em tamanha situação de fome que chegam a recorrer ao canibalismo e a prostituição para se alimentarem. Com o fim da guerra, no entanto, o local aos poucos começa a se reerguer. Alguns retomam seus negócios e suas fortunas, outros enriquecem com a guerra e conseguem comprar finalmente sua entrada na Capital, como a família Plinth que era originalmente do Distrito 2, mas que ganhou tanto dinheiro com a indústria bélica durante a rebelião que comprou a sua cidadania na elite.

Há, porém, aqueles que, como Snow, perderam toda a sua fonte de renda e agora se agarram ao prestígio daquilo que um dia foram e ao sobrenome para manter as aparências e seu lugar na sociedade. Dividindo a casa com sua avó e sua prima Tigris, Coryo (apelido de Snow) segue sobrevivendo graças ao trabalho da prima como assistente de uma estilista e sua própria popularidade e trajetória acadêmica impecável na Academia, escola da Capital para membros de famílias notáveis cuja mensalidade e alimentação são gratuitas.

Dez anos após os levantes, Snow está próximo de ganhar um prêmio em dinheiro por ter se destacado nos estudos. Esse dinheiro é sua única esperança de colocar as dívidas da casa em ordem para não ser despejado e recuperar o prestígio da família. Mas quando uma nova atividade é proposta pelo reitor Casca Highbotton, cocriador dos Jogos Vorazes juntamente com o pai de Snow, sob orientação da Doutora Volumnia Gaul, idealizadora-chefe dos Jogos Vorazes, Snow vê seu plano ameaçado. Agora, para conseguir seu prêmio, terá que mentorear um tributo participante dos Jogos Vorazes daquele ano e garantir seu sucesso. Assim como o seu tributo competirá na arena contra outros 23 adversários, Snow competirá intelectualmente fora dela com seus colegas de classe pelo dinheiro. Como um alerta de que seu prestígio e poder naquela sociedade está acabando, Coryo é designado para o tributo mais fraco do distrito mais fraco: Lucy Gray Baird, uma jovem do Distrito 12.

Lucy Gray é apresentada como membro do Bando, grupo de artistas que ganhava a vida viajando e se apresentando pelo país, mas que com a guerra ficaram retidos no Distrito 12. Ela acaba sendo sorteada para participar da décima edição dos Jogos por ter se envolvido com o namorado da filha do prefeito e em sua aparição durante a Colheita aproveita a oportunidade para se vingar colocando uma serpente no vestido da garota. A cena causa alvoroço nos telespectadores e Lucy aproveita a oportunidade para cantar e deixar seu recado para o governo: “Você não tira minha audácia. Não me impede de falar. Pode usar suas falácias e tomar naquele lugar. Nada que possa tirar de mim merecia ser guardado.” (Collins, 2020). É a partir daí que Snow começa a traçar sua estratégia para cumprir sua tarefa acadêmica de fazer com que a audiência dos Jogos aumente e mentorear Lucy ao mesmo tempo para enfim ganhar o seu prêmio: transformar tudo aquilo em um grande espetáculo com entrevistas, aparições públicas e música.

Sua ideia funciona. Pela primeira vez os cidadãos da Capital assistem e até colocam dinheiro nos Jogos, garantindo, assim, que a punição continue por muitos anos, mas agora com a roupagem de um programa de televisão. Snow garante, assim, o sucesso do seu tributo fora, mas também dentro da arena ao sabotar um tanque de cobras venenosas criadas pela Doutora Gaul para matar todos os tributos daquele ano em retaliação a um atentado acontecido no território da Capital antes do início da edição que acabou ceifando a vida do filho do presidente da época. Lucy sobrevive ao ataque e é coroada vencedora. Snow, por outro lado, é descoberto e punido pelo reitor que o envia para cumprir sua pena no serviço militar como um pacificador, uma espécie de policial dos distritos. Coryo usa suas últimas economias para subornar o sistema e ser enviado para o Distrito 12 e assim ficar perto de Lucy Gray, que naquele momento já tinha se tornado seu interesse amoroso.

Snow, porém, não chega sozinho na terra dos minérios. Sejanus Plinth, seu colega de Academia que se recusou a participar como mentor dos Jogos por ter nascido no Distrito 2 e achar a punição um absurdo, decide abandonar a Capital e seguir Snow, que sente apenas inveja e desprezo pelo garoto por ele ter tudo o que o protagonista quer, mas não valorizar. Snow segue sua vida no Distrito 12 namorando Lucy Gray, mas buscando formas de retornar à Capital. Sejanus é o caminho que ele encontra para isso. Snow o denuncia à Doutora Gaul por envolvimento com rebeldes e acaba causando o enforcamento dele. Um pouco

antes disso, durante uma das interações entre Sejanus e os rebeldes, Snow acaba matando com um tiro Mayfair, a filha do prefeito, para protegê-lo. Com a morte de Sejanus, porém, só existem duas coisas que podem incriminar Snow por esse delito: Lucy Gray e as armas. Snow se livra de ambas e volta para a Capital apadrinhado pela Doutora Gaul, orgulhosa por Snow ter colocado os interesses da Capital acima da amizade, e pelos Plinth que o veem como um filho sem saber do seu envolvimento na morte de Sejanus.

FIGURA 3 – Elenco principal do filme “A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes” (2023)



Fonte: Elaborada pela autora, com dados de Geekship, 2023.

Nota: Da esquerda para direita: Dr^a Volumnia Gaul, Casca Highbottom, Lucy Gray, Coriolanus Snow, Tigris Snow e Sejanus Plinth.

A história dá um salto temporal de quarenta anos para Collins contar a história da 50^a edição dos Jogos Vorazes em *Amanhecer na Colheita* (2025). O enredo acompanha Haymitch Abernathy durante seu aniversário de dezesseis anos, que tragicamente é no mesmo dia da Colheita, sorteio dos tributos para os Jogos Vorazes, em que ele é escolhido para participar da disputa. Haymitch mora no Distrito 12 com sua mãe, Willamae, e seu irmão, Sid, sobrevivendo da venda de bebidas. Ele tem uma namorada chamada Lenore Dove, que é descendente do Bando, e um melhor amigo caçador conhecido como Burdock Everdeen.

Durante a Colheita daquele ano, acontece uma verdadeira confusão no local, quando um dos tributos masculino sorteado, Woodbine Chance, tenta fugir e acaba morrendo baleado por um pacificador. Lenore Dove tenta resgatar o corpo dele e acaba entrando em uma briga. Haymitch vai defendê-la, mas tudo que consegue é chamar a atenção de Drusilla Sickle, sorteadora dos nomes dos tributos, para si. Por isso, ela o escolhe como substituto de Woodbine nos Jogos Vorazes.

Naquele ano, o dobro de participantes irá para os Jogos, por tanto, Haymitch é levado à Capital junto com outros três tributos conterrâneos: Wyatt Callow, Louella McCoy e Maysilee Donner. Chegando na Capital, eles são apresentados aos seus mentores, que naquela época passaram a ser os vencedores das edições anteriores dos Jogos Vorazes. A turma é designada para as vencedoras Mags Flanagan do Distrito 4 e Wiress do Distrito 3, já que o 12 não possui vencedores vivos para orientá-los. O treinamento para o embate começa e Haymitch é apresentado a dois personagens muito queridos para os fãs da saga: Effie Trinket e Beetee Latier. A primeira é cidadã da Capital e aparece para solucionar um problema com as roupas deles antes de uma apresentação. O segundo é um dos vencedores dos Jogos Vorazes que foi recrutado naquele ano para ministrar aulas em uma das estações de treinamento para os tributos. Isso não parece ser uma punição, mas na verdade é, já que Beetee tentou sabotar os sistemas da Capital e, por isso, seu filho, Ampert, foi "sorteado" na Colheita e ele obrigado a acompanhar todo o processo dos Jogos de perto.

Outro personagem conhecido, mas controverso da saga aparece nesse livro: Plutarch Heavensbee. De família abastada e muito importante da Capital, Plutarch trabalha na cobertura dos Jogos Vorazes, mas se revela um rebelde. Enquanto faz seu trabalho para garantir que as câmeras peguem as imagens comoventes dos pais chorando se despedindo dos seus filhos condenados ao massacre, Plutarch também passa informações valiosas para o plano de sabotagem da arena que se desenrola naquele ano idealizado por Beetee, Mags e Wiress e colocado em prática por Haymitch e Ampert. No fim, a 50ª edição dos Jogos Vorazes acaba sendo bem diferente do planejado tanto pela Capital quanto pelos rebeldes, e mais ainda do que foi veiculado na televisão. Mesmo Haymitch sendo coroado vencedor, sua família e namorada pagam, por ordem do Presidente Coriolanos Snow, pela sua insubordinação e ele vira um beerrão mal humorado e solitário pelos próximos vinte e quatro anos.

Na 74ª edição dos Jogos Vorazes narrada no livro que dá nome a série, Katniss Everdeen e Peeta Mellark são acompanhados por Haymitch Abernathy, mentor dos tributos do Distrito 12, e Effie Trinket, sorteadora e acompanhante dos tributos do Distrito 12, até a Capital para participarem da competição. Katniss parte deixando para trás seu melhor amigo e companheiro de caçada Gale Hawthorne, sua mãe, Asterid, e sua irmã, Prim, que foi sorteada na Colheita, mas substituída

voluntariamente por Katniss para ir aos Jogos. A dupla, Katniss e Peeta, chega na Capital e enfrenta a agenda de eventos e preparação pré-arena: desfile, treinamento, apresentações e entrevistas sob orientação de Haymitch, Effie e do estilista Cinna.

O midpoint da história fica por conta do fato de Peeta ser apaixonado por Katniss desde criança e escolher sua entrevista ao vivo um dia antes deles irem para a arena para revelar isso na frente de todo o país. A revelação abre espaço para a construção de uma narrativa romântica durante o reality show que cativa grande parte dos espectadores e patrocinadores do programa, garantindo que as regras do jogo sejam modificadas apenas para que o casal fique vivo e junto, mesmo que o romance seja, na verdade, encenado pela garota. Katniss aproveita esse cenário para forçar os idealizadores a aceitarem os dois como vitoriosos, ameaçando um suicídio duplo ao vivo que deixaria aquela edição sem vencedor algum, desafiando, assim, o sistema. O plano dá certo e os dois são coroados vencedores, mas Snow, que naquele momento já havia se tornado um autocrata, não gosta nenhum um pouco do ato.

FIGURA 4 – Elenco principal do filme “Jogos Vorazes” (2012)



Fonte: Elaborada pela autora, com dados de X (@SeriesTWBZ, 2025), Pinterest (s.d.), Parada Temporal (2012), Reddit (2022), Jogos Vorazes - Wikia (s.d.).

Nota: Da esquerda para direita: Effie Trinket, Haymitch Abernathy, Katniss Everdeen, Peeta Mellark e Gale Hawthorne.

No segundo livro da trilogia original, *Em Chamas* (2009), Katniss e Peeta voltam a viver suas vidas normais no Distrito 12 sem precisar fingir que são namorados para as câmeras até que uma visita do Presidente Snow à protagonista revela que suas atitudes durante os Jogos inspiraram outros cidadãos a desafiar o governo e que se ela não apagar essa fagulha de insurreição, ela e todos que

ama pagarão o preço. A protagonista não consegue reverter o cenário, muito pelo contrário, e acaba sendo enviada novamente para arena no 75º Jogos Vorazes junto com outros vitoriosos, dentre eles: Peeta Mellark, Beetee Latier, Mags Flanagan e Wiress.

FIGURA 5 – Alguns tributos do 75º Jogos Vorazes apresentados no filme “Em Chamas” (2013)



Fonte: Filmaiada (2014).

Nota: Da esquerda para direita: Wiress, Beetee, Mags, Johanna, Finnick, Katniss, Peeta e os carreiristas, Cashmere, Gloss, Enobaria e Brutus.

Durante uma de suas visitas à Capital com Peeta antes de ser condenada aos Jogos novamente, Katniss conhece Plutarch Heavensbee, idealizador-chefe dos jogos daquele ano, já que o antecessor acabou morrendo por deixar Katniss sair viva no ano passado. Com a notícia de que os vitoriosos voltarão para a arena em uma edição comemorativa, Plutarch coloca um plano em prática, articulando com Haymitch e com outros vitoriosos uma forma de resgatar Katniss da arena e começar um levante em todo o país. O plano funciona e em *A Esperança* (2010) o público acompanha Katniss se tornar a imagem da rebelião e a porta-voz da união dos distritos contra a Capital que, no fim, acaba derrotada junto com sua principal persona, Snow.

FIGURA 6 – Pôster do filme “A Esperança” (2015)



Fonte: Extra (2015).

Nota: Estátua do presidente Snow destruída com o símbolo da rebelião, o tordo.

Para melhor entendimento das análises feitas durante o presente trabalho, segue abaixo uma quadro com os nomes, localidades e tramas dos principais personagens da obra e aqueles citados no corpo deste texto:

QUADRO 1 – Lista dos Personagens Principais

Personagem	Distrito ou Capital	Enredo
Alma Coin	Distrito 13	Presidente do Distrito 13 e uma das líderes da rebelião
Ampert Latier	Distrito 3	Filho de Beetee e tributo da 50ª edição dos Jogos
Asterid	Distrito 12	Mãe de Katniss
Beetee Latier	Distrito 3	Vitorioso e rebelde
Burdock Everdeen	Distrito 12	Amigo de Haymitch e pai de Katniss
Caesar Flickerman	Capital	Apresentador dos Jogos Vorazes
Cinna	Capital	Estilista de Katniss e rebelde

Coriolanus Snow	Capital	Presidente de Panem
Drusilla	Capital	Sorteadora e acompanhante dos tributos do Distrito 12 nos Jogos de Haymitch
Effie Trinket	Capital	Sorteadora e acompanhante dos tributos do Distrito 12 nos Jogos de Katniss
Finnick Odair	Distrito 4	Rebelde e vitorioso mais novo a ganhar os Jogos, sendo vendido sexualmente desde então por Snow
Gale Hawthorne	Distrito 12	Melhor amigo de Katniss e soldado rebelde
Haymitch Abernathy	Distrito 12	Ganhador do 50º Jogos Vorazes e mentor de Katniss e Peeta
Johanna Mason	Distrito 7	Vitoriosa e rebelde
Katniss Everdeen	Distrito 12	Protagonista e símbolo da rebelião (o Tordo)
Lenora Dove	Distrito 12	Namorada de Haymitch
Louella McCoy	Distrito 12	Tributo do 50º Jogos
Lucy Gray Baird	Distrito 12	Ganhadora do 10º Jogos Vorazes
Mags Flanagan	Distrito 4	Vitoriosa, rebelde e mentora de Finnick e Haymitch
Maysilee Donner	Distrito 12	Tributo do 50º Jogos e primeira dona do broche do tordo usado por Katniss

Peeta Mellark	Distrito 12	Par de Katniss e Tributo nos 74º e 75º Jogos Vorazes
Plutarch Heavensbee	Capital	Publicitário da Capital e da Rebelião
Primrose Everdeen	Distrito 12	Irmã de Katniss
Rue	Distrito 11	Aliada de Katniss na arena do 74º Jogos
Sejanus Plinth	Distrito 2 e Capital	Colega de Snow, morre enforcado pelo seu envolvimento com rebeldes, denunciado por Snow.
Sid	Distrito 12	Irmão de Haymitch
Tigris	Capital	Prima de Snow, estilista nos Jogos e rebelde
Volumnia Gaul	Capital	Idealizadora-chefe dos Jogos e mentora de Snow
Wiress	Distrito 3	Vitoriosa e rebelde
Wyatt Callow	Distrito 12	Tributo do 50º Jogos
Lou Lou	Não identificado	Substituta de Louella no 50º Jogos Vorazes
Willamae	Distrito 12	Mãe de Haymitch

Fonte: Autoria própria (2025)

2.2 A GÊNESE DO ESPETÁCULO: A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES (2020)

A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes (2020), primeiro livro em ordem cronológica da saga, permite compreender as origens dos Jogos Vorazes e a

maneira como a Capital, em um contexto de instabilidade pós-guerra, buscou consolidar novos mecanismos de controle social. Nesse momento inicial, os Jogos são a resposta do governo à rebelião dos distritos, os quais, como punição, anualmente devem oferecer como tributo dois jovens, uma garota e um garoto em idade de 12 até os 18 anos, para a Capital. Os 24 jovens ficam sob custódia do governo até o seu envio para a arena, local onde deverão lutar uns contra os outros até que reste apenas um vitorioso.

Na décima edição, narrada no livro citado, os jogos ainda eram rudimentares, mas já revelavam seu caráter propagandista: não se tratava apenas de punição aos distritos pela rebelião, mas de uma estratégia de intimidação coletiva para que não houvesse novos levantes. Nesse contexto, surge a figura de Coriolanus Snow, um cidadão orgulhoso da Capital que, mais tarde, se tornará o presidente de Panem e o principal antagonista da trilogia original. Contudo, no período retratado em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020), Snow é apenas um jovem de dezoito anos, pertencente a uma família decadente da elite da Capital que perdeu riqueza e prestígio após a guerra com a aniquilação do distrito onde estava concentrado todos os seus investimentos, o 13, por ser o responsável pelos levantes.

Ambicioso e determinado a recuperar o dinheiro e o status social da sua linhagem, ele participa de um projeto educacional proposto pela Academia em que estuda: adotar um tributo daquele ano e ser seu mentor, tendo a responsabilidade de orientá-lo e, através disso, elaborar estratégias para aumentar o interesse do público local pelos Jogos. A proposta, que combina exercício acadêmico e espetáculo midiático, revela como o governo já experimentava maneiras de integrar a juventude da elite no sistema de dominação, convertendo o ato de estudar em uma forma legítima e aperfeiçoada de gerar violência institucionalizada. Snow é o aluno que mais se destaca na tarefa, usando as habilidades de canto do tributo feminino do Distrito 12, Lucy Gray, para cativar os telespectadores. Além disso, usa de artimanhas para conseguir que ela saia viva da arena. Seu sucesso, porém, é adiado quando suas trapaças são descobertas e, como punição, ele é enviado para servir militarmente nos distritos.

Sob a lente foucaultiana, é possível observar que os primeiros Jogos funcionam como laboratórios de vigilância e disciplina. Os tributos, arrancados de suas comunidades, são transformados em objetos sobre os quais a Capital exerce domínio absoluto. O fato deles serem levados acorrentados em transportes

destinados a animais e deixados em exibição no extinto zoológico da cidade, ratifica a desumanização dos participantes. Isso porque, como bem pontuado por Caprioli *et al.* (2017) em sua análise da saga com base no estudo de Foucault sobre a prática disciplinar, a suspensão dos direitos e da própria humanidade dos tributos durante o encarceramento configura uma prática que incide não apenas sobre o corpo, mas também sobre a mente, uma vez que as punições manifestam-se na restrição da liberdade, nas intervenções psicológicas e nos mecanismos de vigilância, culminando, por fim, em formas de violência física. Ao analisar a fonte original, *Vigiar e Punir* (1999), entende-se que todo esse processo busca um fim: a docilidade útil dos corpos.

Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade são o que podemos chamar de disciplinas. (FOUCAULT, 1987 apud CAPRIOLI *et al.*, 2017,p.164).

Ademais, o fato de os Jogos serem tratados como um exercício acadêmico exemplifica o Efeito Lúcifer, conceito derivado do Experimento de Stanford conduzido por Philip Zimbardo em 1971, em que estudantes comuns, ao assumirem papéis de guardas e prisioneiros em uma simulação carcerária, começaram rapidamente a reproduzir comportamentos violentos, humilhantes e autoritários, fazendo com que o experimento fosse encerrado antes do previsto. De maneira semelhante, os jovens da Capital, ao assumirem a função de mentores, foram levados a planejar e aprimorar mecanismos de morte e humilhação, legitimando a crueldade como parte de sua função. Esse fato evidencia como o meio e as estruturas de poder condicionam seus subordinados a um apagamento moral, distorcendo valores éticos e rompendo as fronteiras entre o certo e o errado para alcançar um fim. É a violência atuando em nome da aceitação e do controle social. Nas palavras de Zimbardo:

É o sistema que cria as condições que levam pessoas comuns a cometer atos extraordinariamente maus. Ele remove a responsabilidade pessoal e distribui a culpa de forma tão difusa que ninguém se sente diretamente responsável. (ZIMBARDO, 2008, p. 211)

Ainda nesse recorte, observa-se que a maldade, no universo de Panem, não é uma característica inata, mas o resultado de um ambiente que recompensa a desumanização. A lógica meritocrática aplicada aos mentores de que quanto mais engenhoso e eficiente for o plano, maior será a nota é pleonástica, pois transforma

assassinato em mérito acadêmico e a empatia em fraqueza. Desse modo, o sistema da Capital funciona como um Experimento de Stanford ampliado, criando condições que convertem indivíduos comuns em cúmplices de atrocidades, legitimando-as como parte de um dever cívico.

Snow, em especial, ilustra perfeitamente esse processo de corrupção moral. Inicialmente movido pelo desejo de sobrevivência e ascensão social, ele é gradualmente absorvido por uma lógica de poder que o ensina a ver a violência como necessária à ordem. A racionalização do mal torna-se, então, um mecanismo de sobrevivência. E é justamente nessa naturalização que reside a Banalidade do Mal proposta por Hannah Arendt. Snow não surge como um vilão monstruoso, mas como um jovem ambicioso que cumpre seu projeto estudantil para sustentar a sua família. Da mesma forma foi descrito Eichmann, oficial nazista responsável pela logística do Holocausto, quando analisado por Arendt:

Eichmann não tinha nenhuma motivação demoníaca. [...] Tudo indicava que ele realmente não percebia o que estava fazendo. Sua função, dizia, era 'simplesmente transportar pessoas'. (ARENDR, 1999, p. 94)

A presença de Lucy Gray Baird, tributo do distrito 12, introduz, porém, um elemento de ruptura nesse cenário de violência. Isso porque suas performances cantando nas transmissões ao vivo e sua sagacidade nas entrevistas mostraram a Capital o caminho para o aumento da audiência do reality, por meio do controle de narrativas para transformar uma punição em um espetáculo. Snow, assim, ao dirigir Lucy Gray e dar espaço para seu show, inaugura a valorização da dramaturgia e do carisma como ferramentas de manipulação propagandística nos Jogos Vorazes. A partir disso, percebe-se que os Jogos não são apenas um ritual de violência, mas também um palco em que a Capital pode moldar percepções e explorar o seu poder simbólico na comunicação.

Por fim, o desfecho da história mostra que a ambição de Snow se sobrepõe a qualquer afeto ou moralidade, consolidando-o como alguém disposto a sacrificar vínculos pessoais e princípios em troca de poder, já que ele delata seu colega rebelde, Sejanus Plinth, para os superiores e mata Lucy Gray, seu interesse amoroso, para obter perdão do governo e retornar a Capital sem ter quem o denuncie.

2.3 O REFINAMENTO DO ESPETÁCULO: AMANHECER NA COLHEITA (2025)

Se os primeiros Jogos tinham como função primordial punir os distritos derrotados e instaurar o medo, os Massacres Quaternários evidenciam o processo de refinamento do espetáculo para deleite e distração da elite. A cada 25 anos em Panem, acontece um Jogos Vorazes "comemorativo": os Massacres Quaternários. No primeiro deles, 25ª edição dos Jogos, a Colheita dos tributos não foi feita por meio de sorteio, os próprios moradores do distrito tiveram que indicar os jovens que iriam para a arena. O segundo Massacre Quaternário, 50ª edição dos Jogos Vorazes, é justamente a história contada em *Amanhecer na Colheita* (2025), lançamento mais recente da saga, mas segundo na ordem cronológica. A obra relata a participação no reality de Haymitch Abernathy, mentor de Katniss na trilogia original, e revela como a Capital transformou a arena em um verdadeiro "circo", intensificando não apenas a violência, mas também sua dimensão midiática.

2.3.1 Entre a disciplina e o suplício: o corpo em cena

É possível observar que, a partir desse ponto na trama, a Capital adota uma lógica contrária àquela observada por Foucault ao estudar as punições e o controle do Estado Antigo em *Vigiar e Punir* (1987). Isso porque Foucault identifica uma transição do poder soberano, centrado na punição espetacular e visível do corpo, para um poder disciplinar, mais sutil, que atua moldando a alma dos indivíduos por meio das instituições com a intenção de fazer do castigo uma técnica de coerção dos corpos, um meio de os modelar e tornar dóceis. A Capital, no entanto, realiza o movimento inverso: do poder disciplinar para a retomada do poder soberano, manifestado no suplício.

O suplício, por sua vez, configurava-se como uma cerimônia política, uma demonstração explícita do domínio do soberano sobre o corpo do condenado, com o propósito de restaurar a ordem abalada pelo crime e reafirmar a autoridade do governante por meio da dor pública. A brutalidade, a exposição do corpo e a teatralidade eram elementos centrais dessa prática, assim como nos Jogos Vorazes. Não basta condenar a morte os derrotados, precisa fazer com que eles sejam seus próprios algozes em um reality televisionado. Não basta colocá-los para se enfrentar, precisa ser com armas "brancas" que necessitam de mais esforço físico e brutalidade para levar a um fim. Não basta mais um anfiteatro como arena, ela

precisa ser temática, desafiadora e cheia de surpresas para o delírio da audiência e pesadelo dos desafiados.

Na 50ª edição dos Jogos, o dobro de tributos foi enviado para o embate, ampliando a expectativa de sangue e reforçando a mensagem vingativa da Capital pelos Dias Escuros, durante o qual, segundo a propaganda oficial, dois habitantes dos distritos insurgentes morreram para cada cidadão da Capital. A retórica do sacrifício duplo dos vencedores “legítima” simbolicamente a morte de 47 descendentes dos derrotados. O impacto psicológico sobre os distritos é evidente. Os Jogos deixam de ser apenas um ritual punitivo conhecido e passam a ser um mecanismo contínuo de intimidação coletiva. A cada massacre, o trauma do desconhecido é renovado, e o medo se instaura como uma linguagem política. A Capital produz, controla e dissemina uma narrativa em que os Jogos são inevitáveis, naturais, inovadores e até mesmo “justos”: vidas jovens ceifadas nos distritos em compensação pelas vidas jovens perdidas na Capital durante a guerra. Essa mensagem é repetida anualmente na Colheita dos tributos durante a leitura do Tratado da Traição, documento que instaurou os Jogos Vorazes.

2.3.2 Análise da propaganda no 50º Jogos Vorazes

O cenário da Colheita presente neste livro traz novidades no quesito propaganda. Além da leitura do Tratado, prática comum e presente desde o livro passado, Haymitch descreve a ornamentação do local da cerimônia.

Sinto um nó no estômago quando vejo a praça, cheia de pôsteres e de Pacificadores armados até os dentes em seus uniformes brancos. Ultimamente, o tema tem sido “Sem Paz”, e os bordões nos bombardeiam de todos os lados. *SEM PAZ, SEM PÃO! SEM PAZ, SEM SEGURANÇA!* E, claro, *SEM PACIFICADORES, SEM PAZ! SEM CAPITAL, SEM PAZ!* Atrás do palco montado na frente do Edifício da Justiça está pendurada uma faixa enorme com a cara do presidente Snow e as palavras *O PACIFICADOR Nº 1 DE PANEM*. (Collins, 2025, p.27)

Os elementos visuais e verbais presentes na cena funcionam como instrumentos de comunicação política e persuasiva, compondo um cenário de propaganda estatal. A partir da perspectiva de Roland Barthes (2009), é possível compreender a praça descrita por Collins como um espaço de produção de mitos políticos, em que signos visuais e verbais são estrategicamente utilizados para naturalizar a dominação da Capital. Em *Mitologias*, Barthes explica que o mito “não se define pelo objeto da sua mensagem, mas pela maneira como a profere” (2009,

p. 199). Em outras palavras, é uma construção social que opera como um sistema de segunda ordem, no qual o sentido original dos signos, resultante da união do significante e do significado, é esvaziado e substituído por um novo sentido de caráter ideológico. Isto é, um símbolo carregado de significantes culturais, estando, portanto, na esfera da conotação.

A partir disso, é possível perceber que, em *Jogos Vorazes*, os uniformes brancos, por exemplo, possuem um papel simbólico importante, visto que, a cor tradicionalmente associada à paz e à pureza é ressignificada no contexto da narrativa. O branco, que deveria representar tranquilidade, passa a simbolizar coerção e vigilância. Há, nesse caso, um paradoxo semiótico, em que a cor da harmonia é utilizada para mascarar a violência e o controle exercidos pelo Estado. Da mesma forma, o uso do termo “Pacificador” é contraditório. Ao unir o significante “paz”, carregado de conotações positivas, ao significado prático de “armas” e repressão, o discurso da Capital produz uma dissonância simbólica de que a paz só é possível mediante a obediência e a força. Trata-se, portanto, de uma paz imposta, um mecanismo de dominação travestido de proteção.

Os slogans repetitivos, como “SEM PAZ, SEM PÃO!” e “SEM PACIFICADORES, SEM PAZ!”, reforçam essa estrutura ideológica. A reiteração dos termos remete à análise feita por Ferreira e Vieira (2013) em *O Mecanismo da Repetição em Texto Publicitários*, de que no discurso publicitário, a repetição pode ser utilizada por vários motivos, sendo um deles, o reforço das características e das vantagens do produto, valendo-se, inclusive, de recursos visuais, para chamar atenção do consumidor. As autoras complementam essa hipótese citando Carrascoza e Hoff, os quais consideram que:

O fenômeno da repetitividade na propaganda também constitui uma repetição ideológica ‘que se consubstancia no conteúdo de uma infinidade de peças publicitárias que povoam nosso cotidiano, [...] repregando os valores dominantes, ao mesmo tempo em que opera como uma foice ceifando os focos de discordância’. (CARRASCOZA; HOFF, 2009 apud FERREIRA; VIEIRA, 2013, p. 20).

Para arrematar, o rosto do presidente Snow estampado em uma grande faixa, acompanhado do título “O Pacificador nº 1 de Panem”, consolida o poder simbólico da figura do líder. Ele não representa apenas um governante, mas o próprio Estado, a lei e a “paz”. Sua imagem assume um caráter religioso e político, remetendo à iconografia dos regimes totalitários que cultivam o culto à personalidade. Essa

construção imagética pode ser compreendida à luz do conceito de estetização da política formulado por Walter Benjamin (1955) em seu ensaio *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*.

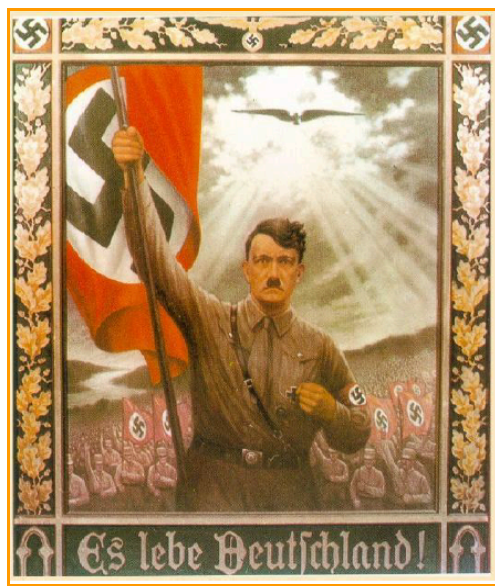
Segundo Benjamin, a estetização da política é o ponto culminante da alienação humana em um contexto de massificação, militarismo e fascismo. Trata-se do processo pelo qual a política se converte em espetáculo para minar as contradições sociais e impedir a transformação revolucionária. O fascismo, ao invés de responder às demandas das massas por justiça e igualdade, transforma essas demandas em forma estética, explorando a emoção, a imagem e o simbolismo para reafirmar o poder. Assim, ganham espaço as grandes manifestações políticas, como desfiles, slogans e imagens grandiosas que despertam o prazer visual. Sendo o cartaz do presidente Snow um exemplo dessa lógica.

FIGURA 7 – Imagem vazada do set de Amanhecer na Colheita



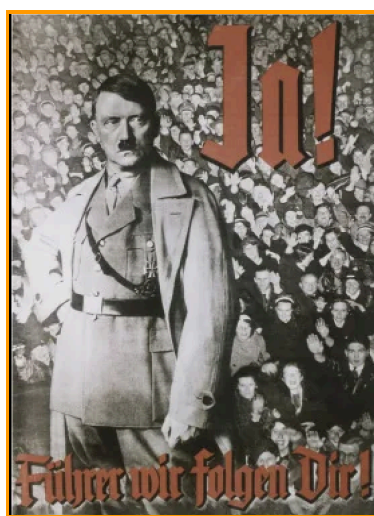
Fonte: Post do Instagram da conta AdoroCinema (2025).

FIGURA 8 – Cartaz de propaganda nazista ("Es lebe Deutschland!" – Viva a Alemanha!)



Fonte: Laboratório de Ensino e Material Didático das USP (2009)

FIGURA 9 – Cartaz de lealdade ao Führer



Fonte: artigo *Propaganda e discurso: uma análise da representação de Hitler em dois pôsteres produzidos no primeiro ano do regime nazista* (Azevedo & Azevedo, 2022).

Nota: O texto na parte inferior ("Führer wir folgen DIR!") traduz-se como "Führer, nós te seguimos!".

A partir das três imagens apresentadas acima, é possível perceber que a glamourização do poder central é uma ferramenta importante na manutenção da ordem e da imagem política. Dessa forma, a análise feita confirma a hipótese levantada, segundo a qual a aceitação social da violência é facilitada por uma combinação de estratégias comunicacionais moldadas pela manipulação

propagandística. Apesar disso, a lógica que explica por que os distritos, até aquele momento, não tiveram sucesso em um novo levante pode ser compreendida a partir de uma outra ideia, mais especificamente, a do adestramento dos corpos.

2.3.3 O controle dos corpos

Os cidadãos de Panem são mantidos sob controle não apenas pela força física, mas sobretudo por uma mentalidade limitante de obediência, assim como o elefante da conhecida parábola *O elefante e a corda* (2011) de Paulo Coelho. Na parábola, um elefante filhote é amarrado por uma corda e, ao crescer, mesmo forte o suficiente para romper a amarra, permanece preso por acreditar que ainda é fraco. De forma semelhante, os habitantes dos distritos foram condicionados desde a infância a aceitar a dominação da Capital como algo natural e intransponível. Resistir é inútil, por isso, mesmo quando têm meios e número para lutar, a crença na própria impotência os paralisa, como retratado no trecho a seguir em que Haymitch narra o episódio durante o treinamento na Capital que os tributos ficaram em posse de armas e com poucos pacificadores ao redor vigiando, mas mesmo assim não atacaram:

Tem um momento, na hora que me levanto, em que olho em volta. Eu estou armado e eles estão armados. Uns seis de nós têm facas afiadas e mortais. E vejo que não há muitos Pacificadores aqui hoje. [...] Eu encaro Ringina e posso jurar que ela está pensando a mesma coisa.[...] -A gente podia ter enfrentado eles. Quanto mais penso nisso, mais abatido fico. Todo ano, nós deixamos que eles nos coloquem em sua máquina de matar. Todo ano, eles não pagam pelo banho de sangue. Só dão uma festança e encaixotam nossos corpos como presentes para nossas famílias abrirem nos nossos distritos. -A gente poderia ter feito um estrago - digo para Ringina. - Alguma coisa, pelo menos. Talvez muita - diz alguém atrás de mim. Eu me viro e encontro Plutarch. [...] - A pergunta é: por que não fizeram?" (Collins, 2025, p.128)

Como dito anteriormente, Foucault (1987), ao falar sobre a docilidade dos corpos, descreve como o poder disciplinar busca transformar os corpos em instrumentos úteis e obedientes. A dominação não se mantém apenas pela violência física, mas por um controle constante que se infiltra no cotidiano, moldando seus hábitos e pensamentos. Os distritos, submetidos a um regime de vigilância, punições e escassez, internalizam o medo e o sentimento de impotência, tornando-se corpos dóceis.

Pierre Bourdieu complementa essa leitura ao propor o conceito de habitus, entendido como um conjunto de disposições duráveis, construídas socialmente e

incorporadas ao longo do tempo. Nas palavras de Bourdieu, o habitus é um “sistema de disposições socialmente constituídas que, enquanto estruturas estruturadas e estruturantes, constituem o princípio gerador e unificador do conjunto das práticas e das ideologias características de um grupo de agentes”, incorporando as regras ao indivíduo e levando-o a agir de forma harmoniosa com o histórico da sua classe ou grupo social (BOURDIEU, 2007 apud ARAÚJO; OLIVEIRA, 2014, p. 218). Em *Jogos Vorazes*, o habitus dos habitantes dos distritos é moldado pela miséria, pela submissão e pela constante ameaça de punição. Eles aprendem, pela repetição das condições de vida e das normas impostas, a agir e pensar dentro dos limites traçados pela Capital. A opressão, portanto, deixa de ser apenas externa e passa a habitar o próprio corpo e o inconsciente coletivo.

Assim, com a convergência entre o adestramento foucaultiano e o habitus bourdieusiano, o resultado é um povo que, mesmo diante da injustiça e da oportunidade da vingança, não reage. Como o elefante preso à corda, os distritos permanecem imóveis, incapazes de perceber que a prisão que os mantém não é física, mas mental.

2.3.4 A mídia como anestesia moral

Em *Amanhecer na Colheita* (2025), observa-se, ainda, a consolidação de estratégias biopolíticas. Os tributos, antes descartáveis, passam a ser “conservados” como produto de entretenimento. Melhorias no transporte até a Capital, alojamentos confortáveis, alimentação reforçada e treinamentos de combate são feitos para garantir que os participantes estejam em condições físicas para participar da competição. Obviamente, a vida do tributo não é preservada fora da arena por compaixão, mas para prolongar o espetáculo. Um exemplo claro disso é o fato de que, diferente do décimo Jogos Vorazes, em que acontece a morte de tributos antes do início da arena sem que haja repercussões, no segundo Massacre Quaternário, durante o Desfile dos Tributos para os cidadãos da Capital, ocorre um acidente que culmina na morte de Louella, um dos tributos femininos do Distrito 12 daquela edição.

Por conta disso, e para manter o show caminhando como o esperado, o presidente Snow esconde a baixa, substituindo-a por uma outra garota que, após alguns procedimentos e sob efeitos de drogas, fica parecida com a Louella original,

por isso a chamam de Lou Lou. Dessa forma, o Estado “ressuscita” o tributo para que o produto prometido para aquele show continue existindo. Esse poder que o Estado tem de fazer viver ou deixar morrer é chamado por Foucault (1999) de biopoder. Em *A História da Sexualidade, Vol. I: A Vontade de Saber* o autor identificou que, a partir do século XVIII, o Estado Antigo passou a exercer não apenas o direito de “fazer morrer e deixar viver”, como nas formas tradicionais de soberania, mas também o poder de “fazer viver e deixar morrer”, interferindo diretamente nos processos biológicos da existência, como nascimento, saúde, reprodução e morte.

Para que isso aconteça, é preciso mão de obra. Há pessoas responsáveis por instruir e preparar os tributos para o combate e para as intempéries da arena, pessoas para projetar a arena, conhecidas como idealizadores, e a equipe de preparação que, dentre todos, possui o serviço mais banal, porém mais almejado pelo seu status social: cuidar da imagem dos tributos. A equipe é formada por um estilista e seus ajudantes, que ficam responsáveis por dar banho, trocar de roupa e arrumar o cabelo e a maquiagem do tributo. Além disso, cada distrito tem uma acompanhante, cidadã da Capital responsável por sortear os nomes na colheita e fazer com que os tributos se comportem adequadamente; e também um mentor que agora é designado a partir do hall de vitoriosos dos Jogos Vorazes e não mais de estudantes do capitólio. A futilidade e a indiferença da equipe de preparação é um fato impossível de ser ignorado durante o enredo. Isso porque, enquanto os jovens dos distritos estão preocupados com suas mortes iminentes, eles se desesperam com o “perigo” de uma nota baixa na sua avaliação escolar por não entregar os tributos bem vestidos para o programa de TV. Valendo-se disso, Collins coloca na boca desses personagens a explicação para a banalidade do mal (Hannah Arendt, 1999) da Capital.

- Effie! - grita Proserpina, se jogando nos braços da recém-chegada. Effie dá tapinhas nas costas dela.- Bom, não vou deixar a minha irmãzinha... nem os amigos dela!...reprovarem porque um preguiçoso qualquer não fez o trabalho dele! Todas as equipes de preparação começam a gritar, chorar, ou ambos, enquanto se reúnem em torno dela. Effie aceita a bajulação, mas logo fica séria.— Escuta só, pessoal. **Tem algo maior do que vocês e eu acontecendo aqui. Como todo mundo sabe, os Jogos Vorazes são uma cerimônia sagrada para lembrarmos os Dias Escuros. Muitas pessoas perderam a vida para garantir a paz e a prosperidade da nossa nação. E essa é a nossa chance... não, nosso dever... de honrá-las!** (Collins, 2025, p.207, grifo nosso)

Além de produtores, os Jogos Vorazes, assim como todo programa televisivo, precisa de audiência para existir. Esse entendimento já havia sido materializado em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020). Selecionar jovens da Capital para serem mentores dos tributos foi a primeira de muitas estratégias para encorajar o público a se conectar com o programa. Snow rapidamente entendeu isso.

-Me conte, o que fez você entrar na jaula? [...] -Bom... o meu tributo, ela é meio pequena. Do tipo que vai morrer nos primeiros cinco minutos dos Jogos Vorazes. Mas ela é atraente de um jeito meio mal-ajambrado, com a música dela e tudo mais. - Coriolanus fez uma pausa, como se repassando seu plano. - Acho que ela não tem chance de vencer, mas essa não é a questão, é? Me disseram que estavam tentando envolver os espectadores. Essa é minha tarefa. Fazer as pessoas assistirem. Então eu me perguntei: como alcanço os espectadores? Vou para onde as câmeras estão. A dra. Gaul assentiu. - **Sim. Sim, não existem Jogos Vorazes sem os espectadores.** (Collins, 2020, p.71, grifo nosso)

Em *Amanhecer na Colheita* (2025), 40 anos depois do trecho acima, percebe-se que olhar os Jogos Vorazes como um palco deu frutos, tanto para o governo quanto para os participantes. Para o primeiro, garantiu a audiência dos telespectadores e, mais, a transformou num dever civil. Para os segundos, mostrou um caminho para a vitória que não necessariamente precisa de força física, mas de carisma. Mais uma vez, Collins usa um personagem para explicar a ideia. Dessa vez, usa o publicitário Plutarch Heavensbee:

- Vamos começar com o básico. **A opinião pública é movida a emoção. As pessoas têm uma reação emocional a qualquer coisa e depois elaboram um argumento para explicar de forma lógica por que aquilo faz sentido** - diz Plutarch. - Eu não acho que isso seja inteligente - comenta Wyatt, parecendo incomodado.[...] - Ah, eu não disse que era inteligente. Só falei que é o que acontece. **Se fizerem a plateia gostar de vocês, as pessoas vão criar uma explicação intelectual de por que são o tributo certo a apoiar** - explica Plutarch. - Mas elas odeiam todos nós - responde Wyatt. - Ficam vendo a gente matar uns aos outros para se divertir. Plutarch descarta o comentário. - Elas não veem a coisa desse modo. **Apoiar os Jogos Vorazes é um dever patriota para essas pessoas.**” (Collins, 2025, p.238, grifo nosso)

Essa compreensão da emoção como motor da opinião pública dialoga diretamente com as teorias de Neil Postman em *Amusing Ourselves to Death* (2005). Para o autor, a televisão transforma toda forma de discurso em entretenimento, seja político, religioso ou jornalístico. Isso faz com que a função primordial da mídia deixe de ser informar ou refletir criticamente e passe a ser entreter. O espetáculo, portanto, não é apenas um meio, mas um fim em si mesmo: uma metáfora. No universo de *Jogos Vorazes*, essa lógica é levada ao extremo. O

sofrimento humano é transformado em um produto midiático, embalado por estética, emoção e patriotismo, que mantém o público alienado e preso na aparência do espetáculo.

Postman argumenta, ainda, que as pessoas já não falam sobre ideias, mas sobre imagens e que a televisão não nos torna necessariamente burros, mas nos faz perder a capacidade de pensar em profundidade. Isso se manifesta claramente na sociedade da Capital, onde a morte é trivial em meio ao espetáculo televisivo. Os habitantes não veem os tributos como pessoas, mas como personagens; uma consequência direta da “cultura do entretenimento” que Postman denuncia. Ao transformar o horror em espetáculo, o governo de Panem cria uma população incapaz de diferenciar violência de diversão, crítica de consumo e humanidade de performance.

Dessa forma, a obra de Collins não apenas ilustra a banalidade do mal proposta por Arendt, mas também o alerta de Postman sobre o poder destrutivo de uma mídia que transforma tudo em entretenimento. A alienação dos cidadãos da Capital é o retrato de uma sociedade que, como a descrita por Postman, “morre pelo riso”. Não por falta de informação, mas por excesso de distração.

2.3.5 Que os Jogos comecem

Outro ponto fundamental desse refinamento nos jogos é a arena, que deixa de ser apenas palco de batalhas e se converte no verdadeiro “tributo da Capital”. A partir do primeiro Massacre Quaternário, cada edição passou a ser marcada por uma concepção cenográfica única da arena, que transforma o espaço em parte essencial do espetáculo. O ambiente hostil e imprevisível não apenas amplia a violência, como também reforça a mensagem de que o poder da Capital é capaz de controlar até mesmo a natureza.

Nesse contexto, a frase repetida antes do início de cada edição, “que a sorte esteja sempre a seu favor”, adquire um tom profundamente irônico. A suposta “sorte” dos tributos não é fruto do acaso, mas de um sistema minuciosamente controlado. A arena, em sua totalidade, é manipulada pelos idealizadores dos Jogos, que decidem quando, onde e como cada ameaça surgirá. Até mesmo os presentes enviados aos participantes, que muitas vezes determinam quem vive ou morre, dependem da generosidade de patrocinadores, ou seja, cidadãos da Capital

que podem “comprar” a sobrevivência de seus favoritos. Assim, a sorte é substituída pelo privilégio; e a igualdade entre os competidores é apenas uma ilusão televisionada. Seria mais honesto, portanto, desejar: “Que a Capital esteja ao seu favor.”

A espetacularização da violência encontra, na arena, sua expressão máxima. Como aponta Guy Debord, na sociedade do espetáculo “tudo o que é diretamente vivido se esvai na fumaça da representação” (2003, p. 13). Nos Jogos, a morte é transformada em performance, a dor em entretenimento. O público da Capital consome a tragédia alheia com fascínio, convertendo sofrimento em espetáculo e perdendo qualquer senso de empatia diante da estética e da emoção que envolvem o evento.

O controle narrativo também é algo intensificado neste período. A diferença entre o que realmente acontece na arena e o que é veiculado pela mídia oficial evidencia a dimensão propagandística dos Jogos. A Capital detém o monopólio da história contada, selecionando imagens, construindo vilões e heróis conforme sua conveniência política. A montagem audiovisual transforma o caos em uma narrativa moralizadora, na qual a ordem sempre triunfa e a Capital é exaltada como protetora da paz.

Essa manipulação encontra fundamento na lógica da propaganda política, entendida como a disseminação de meias verdades para fins de um convencimento coletivo (CHANDLER; MUNDAY, 2011). Infere-se, portanto, que a propaganda não mente de forma absoluta, mas recorta a realidade, omitindo o que ameaça a imagem do poder e ampliando o que reforça o discurso oficial. Desse modo, a Capital produz versões convenientes dos fatos, garantindo que o público acredite naquilo que vê, mesmo que o visto seja uma ficção cuidadosamente construída.

Diante disso, a tabela a seguir propõe um exercício analítico de comparação entre os fatos ocorridos na narrativa da 50ª edição dos Jogos Vorazes contada por Haymitch, considerada a verdade por ele ser simultaneamente narrador e agente central dos acontecimentos da obra, e a versão veiculada pela Capital. É crucial destacar que a edição em questão envolveu um plano secreto de sabotagem da arena, cujo objetivo era explodir os tanques de água que a abastecem, desestabilizando os Jogos. O encarregado da missão foi Haymitch que, com o auxílio de Ampert (Tributo do Distrito 3), utilizou explosivos, escondidos pelos mentores nas insígnias dos tributos, para cumprir a tarefa. Assim, a estrutura a

seguir busca ilustrar como o controle e a manipulação da narrativa midiática são exemplificados na obra.

QUADRO 2 - Comparação entre o que aconteceu e o que foi veiculado na Capital.

Evento	Narrativa Haymitch	Narrativa da Capital (Pela ótica de Haymitch)
Colheita	Durante a Colheita, dois meninos são sorteados para os jogos: Wyatt e Woodbine, esse tenta fugir e leva um tiro na cabeça dos Pacificadores. Por conta disso, o local vira uma bagunça de pessoas pisoteadas e fuziladas. A namorada do Haymitch tenta ajudar a mãe de Woodbine a pegar o corpo dele, mas os Pacificadores intervêm. Haymitch vai socorrê-la, mas por conta disso acaba sendo escolhido para substituir Woodbine nos jogos. Drusilla, a mulher que sorteia os nomes para os Jogos, finge que pegou o papel com o nome de Haymitch e anuncia ele como um dos tributos daquele ano.	“E o primeiro cavalheiro que vai acompanhar essas damas é...Wyatt Callow!” Mostram Wyatt brevemente, depois Drusilla chama meu nome. [...] Quero gritar a verdade. Um garoto levou um tiro na cabeça! Pessoas do 12 foram alvejadas! Minha colheita foi armada! (Collins, 2025, p.399)
Desfile	No Desfile dos Tributos, há muita agitação, desorganização e atraso nos bastidores. Pessoas gritam, caem e fazem gestos obscenos nas arquibancadas em direção aos tributos. Por conta do barulho e agitação, os cavalos que conduzem as carruagens em que os tributos do Doze estão se assustam e saem correndo sem controle. No tumulto, Louella, um dos tributos do Distrito 12, é ferida e acaba morrendo, deixando Haymitch coberto de sangue. A Capital tenta esconder o corpo para não manchar a imagem dos Jogos, mas Haymitch, revoltado, leva o corpo de Louella até o final do desfile, diante de todos e o coloca aos pés do presidente enquanto o aplaude ironicamente.	Incitatus Loomy não poderia ter criado um desfile melhor. A preparação frenética dos bastidores não aparece, só uma sequência majestosa e organizada de tributos. Tem uma imagem aérea final de todas as doze carruagens seguindo pelo caminho em perfeita sincronia, que termina uns quinze segundos antes daquela bomba azul explodir e transformar o evento em caos. Isso foi tudo o que o país viu, pelo menos. (Collins, 2025,p.399 e 400)
	Durante a entrevista com Caesar Flickerman, Haymitch responde com ironia às perguntas sobre as chances de vitória nesta edição, que terá o dobro de tributos, ou seja,	As imagens dos Carreiristas foram editadas para que eles parecessem mais inteligentes, as dos Novatos, para que parecessem menos unidos. [...] as falas memoráveis de

Entrevista	<p>cem por cento a mais de adversários. Ele diz que isso não muda nada, já que os Jogos continuarão sendo “cem por cento estúpidos” no que se refere aos Carreiristas, já que os outros, como pontua Haymitch, estão seguros com ele. Quando Caesar comenta sobre a nota baixa que Haymitch recebeu na avaliação, ele mantém o tom sarcástico, afirmando que isso só aconteceu porque não tem medo de irritar os idealizadores. Ao ser questionado sobre quem mais já provocou, Haymitch menciona os Pacificadores de seu distrito, brincando que eles ficam chateados quando ele atrasa a bebida deles.</p>	<p>Maysilee e de Wyatt são ignoradas, e meu diálogo com Caesar é sarcástico. “E então, Haymitch, o que você acha dos Jogos terem cem por cento a mais de competidores do que o usual?” “Não vejo muita diferença nisso. Eles vão continuar cem por cento tão estúpidos quanto sempre foram, de modo que imagino que as minhas chances serão mais ou menos as mesmas.” [...] Sem menção ao meu apoio aos Novatos. Sem a minha tirada sobre fazer bebida para os Pacificadores. O malandro é só um babaca. (Collins, 2025, p.400)</p>
Os Jogos	<p>Primeiro dia: Haymitch pega suplementos e foge para o norte para cumprir sua missão de sabotagem da arena.</p> <p>Segundo dia: Lou Lou encontra Haymitch mas morre sufocada com o pólen de uma flor. Haymitch se recusa a entregar o corpo dela para o aerodeslizador e borboletas bestantes que dão choques são enviadas para fazer ele soltar o corpo e fugir.</p> <p>Terceiro dia: Haymitch encontra Ampert. e eles se posicionam para iniciar o plano de sabotagem.</p> <p>Quarto dia: De madrugada, Haymitch e Ampert colocam o plano em prática. Ampert segura o vão de entrada para os bastidores da arena, enquanto Haymitch entra e coloca explosivos no tanque de água. O tanque explode e a Capital envia bestantes na forma de morcegos e esquilos para atacarem os dois. Ampert acaba morrendo devorado por esquilos carnívoros. A arena começa a falhar. Uma montanha de gelo se transforma em um vulcão sujando toda a arena com cinzas. Chove e a água limpa as cinzas. Haymitch é atacado por um</p>	<p>Até esse momento, penso que a recapitulação foi um registro justo do que ocorreu na arena. No segundo dia, porém, as coisas começam a ficar estranhas. [...] o relato do que aconteceu comigo no bosque começa a ser modificado quase que imediato. As linhas do tempo estão misturadas. É menos uma mentira descarada e mais por omissão. Por exemplo, eu me vejo lutando com esquilos, apesar de só terem aparecido no terceiro dia, quando tentei salvar Ampert. Só que ainda nem nos encontramos, então pareço estar tentando salvar minha própria vida. Mostram Lou Lou ofegante nas flores, só que não estou por perto. Mais tarde, apareço correndo das borboletas, sem nem um vislumbre de como fugi carregando o corpo dela [...] Chove, mas eles esconderam todos os danos causados pela bomba. A arena continua tão perfeita quanto sempre.[...] em uma alucinante transfiguração dos eventos, eles apagam o fato [...] de que Maritte e Maysilee mataram os três Idealizadores dos Jogos na berma. (Collins, 2025, p.401 - 403, grifo nosso)</p>

	<p>carreirista, mas é defendido pela colega de distrito, Maysilee.</p> <p>Quinto dia: Maysilee e Haymitch tentam chegar até o fim da arena e são atacados por joaninhas. Eles tentam salvar dois tributos do ataque de um porco-espinho raivoso, mas não conseguem.</p> <p>Sexto dia: Ao fugirem dos carreiristas, a dupla acaba encontrando três idealizadores dos Jogos, fazendo manutenção pessoalmente na arena. Eles são atacados pelos tributos e morrem.</p>	
--	---	--

Fonte: A autoria própria (2025).

Assim, é evidente que os Massacres Quaternários e, em especial, o 50º Jogos Vorazes ilustram como a Capital consolida um modelo de refinamento em que o terror e o entretenimento se tornam indissociáveis do espetáculo. A biopolítica, a encenação midiática e a propaganda convergem para transformar o sofrimento em consumo, moldando a percepção dos distritos e da própria Capital.

No desfecho de *Amanhecer na Colheita* (2025), o temor do personagem Haymitch se concretiza. Ao retornar ao Distrito 12, ele encontra sua casa incendiada com sua mãe e seu irmão entre as vítimas, enquanto sua namorada é morta por envenenamento como punição pelo o que ele fez na arena. Para proteger outras possíveis vítimas da vingança da Capital, Haymitch decide se isolar, afastando-se de todos e impedindo qualquer nova aproximação. Até que 24 anos depois, a filha do seu antigo melhor amigo vai para os Jogos Vorazes e tudo muda.

2.4 A GAROTA EM CHAMAS: JOGOS VORAZES (2010)

No ano da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, Peeta Mellark e Primrose Everdeen são sorteados para participarem, mas Katniss Everdeen se voluntaria e acaba indo para a Capital no lugar da irmã. É a partir daí que a soberania de Snow começa a ser, de fato, ameaçada. Em *Jogos Vorazes* (2010), acompanhando a trajetória de Katniss na Capital, é possível observar as etapas de criação de um *personal branding*.

O termo *personal branding*, isto é, marca pessoal, foi popularizado, em 1997, por Tom Peters em um artigo, intitulado *The Brand Called You*, publicado na revista *Fast Company*, no qual Peters enfatiza a importância dos trabalhadores pensarem em si mesmo como uma marca e de criarem uma identidade única para se destacarem no ambiente profissional. Peters ressaltou, ainda, que pensar em si como uma marca implica entender o que o torna único e qual valor é capaz de oferecer aos outros, estabelecendo, assim, um ponto de partida sólido para o desenvolvimento de uma marca pessoal. Em outras palavras, o processo de criação do *personal branding* tem início no reconhecimento da própria identidade, dos seus valores e do seu propósito, uma vez que, apenas compreendendo quem se é, constroi-se com autenticidade ou transforma-se com maestria para alcançar o público.

Com efeito, para uma boa comunicação, é preciso constituir uma identidade visível e consistente para o público. Rein, Kotler e Stoller (1997) afirmam, em *High Visibility*, que a construção do branding pessoal passa por dois passos essenciais: o processo de mudança, em que pessoas são transformadas em produtos seguindo o Princípio de Pigmalião², o qual estabelece que é preciso haver transformação de linguagem e aparência do sujeito, bem como uma encenação estratégica para chegar ao sucesso; e a busca pela visibilidade de forma estratégica, utilizando diferentes mídias para gerar reconhecimento e autoridade. A consolidação da marca pessoal, portanto, está diretamente relacionada à reputação e à credibilidade.

Essa lógica de construção e gestão da imagem individual é amplamente explorada em *Jogos Vorazes* (2010), primeiro livro da trilogia original e terceiro em ordem cronológica da saga. A gestão de imagem é especialmente retratada na forma como a personagem Katniss Everdeen é moldada pela Capital para se tornar um símbolo palatável ao público. Sua identidade autêntica é marcada por resistência, impulsividade e senso de justiça, mas é transformada em uma narrativa ingênua e avassaladoramente romântica pela Capital.

A American Marketing Association (AMA) define marca como um nome, termo, sinal, símbolo, design, ou ainda uma combinação de todos eles destinada a identificar um produto e o diferenciar da concorrência. Ou seja, toda marca é

² Fenômeno psicológico de profecia autorrealizável em que o olhar e o tratamento recebido por uma pessoa moldam o comportamento e o sucesso dela, transformando uma florista em uma dama como na peça *Pigmalião* de George Bernard Shaw.

constituída por uma identidade, que reúne os elementos visuais, verbais e comportamentais que garantem o reconhecimento dela por parte do público. Keller (2013), por sua vez, corrobora com esse entendimento definindo “elementos de marca”:

A chave para criar uma marca, de acordo com a definição da AMA, é poder escolher um nome, logotipo, símbolo, design de embalagem ou outra característica que identifique um produto e o distinga dos demais. Esses diferentes componentes de uma marca que a identificam e diferenciam são elementos de marca. (Keller, 2013,p.30)

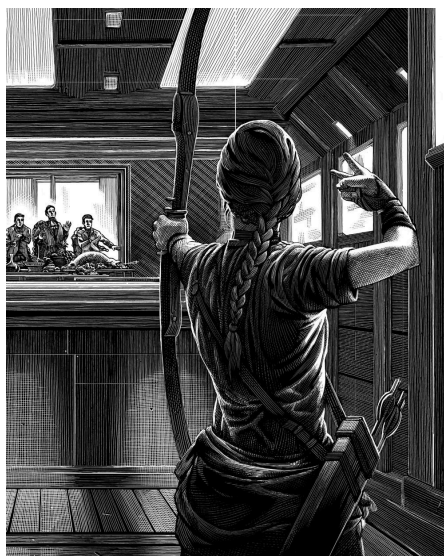
Levando essa definição em conta, pode-se intuir que a marca Katniss originalmente é formada pelos seguintes elementos de acordo com a descrição dos livros: trança no cabelo, arco e flecha nas mãos e broche de tordo no peito.

FIGURA 10 – Ilustração Katniss se preparando para a Colheita



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024).

FIGURA 11 – Ilustração Katniss em Apresentação com Arco e Flecha para os Idealizadores



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024).

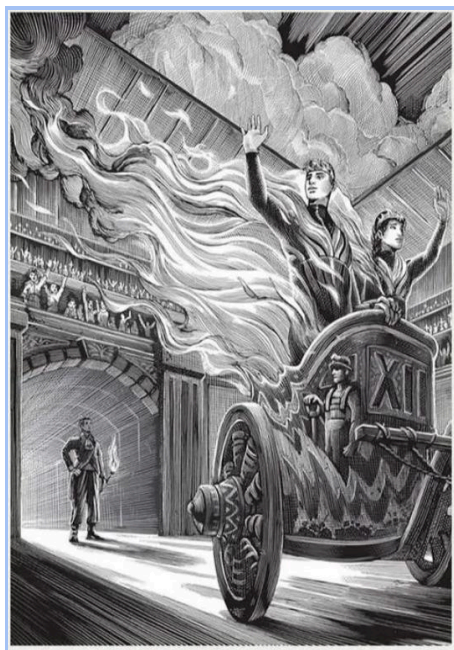
A própria personagem se autodescreve como uma garota comum de cabelo escuro e olhos cinzentos típico da Costura, parte mais pobre do seu distrito, que caça para sustentar sua mãe e irmã e que não é boa em fazer as pessoas gostarem dela. Há, porém, um *rebranding*³ feito pela equipe de preparação de Katniss, mais especificamente pelo estilista Cinna, nela para a 74ª edição dos Jogos Vorazes. De acordo com Gilles Lipovetsky (1989), a moda atua como uma linguagem e uma forma de expressão simbólica, por meio da qual os indivíduos comunicam identidades, valores e pertencimentos sociais. Sob essa perspectiva, o trabalho do Cinna ultrapassa a dimensão estética e assume papel estratégico na construção da imagem pública da protagonista. Na verdade, o slogan da Katniss, “a garota em chamas”, é totalmente creditado a ele.

Isso porque, no Desfile dos Tributos, Katniss e Peeta desfilam com trajes concebidos por Cinna que literalmente pegam fogo, gerando uma primeira aparição pública impactante e memorável nas ruas da Capital. O Distrito 12, que historicamente era representado por roupas velhas de mineiros sujas de carvão, sob os olhos do estilista, transforma-se em chamas. Assim, a chama se torna um símbolo identitário de Katniss, que, estrategicamente, o reforça em sua segunda aparição pública, durante as entrevistas pré-jogos. Ao utilizar um vestido que

³ Processo estratégico de redefinição da identidade de uma marca. Envolve alterações profundas no posicionamento, na essência e na comunicação, refletidas em elementos como logotipo, tom de voz e valores, visando o reposicionamento no mercado para manter a relevância e competitividade.

novamente incendeia, Katniss e sua equipe usam a estratégia de marketing de visibilidade, que, como destacado por Rein, Kotler e Stoller (1997), visa fixar um conceito na memória coletiva por meio da repetição simbólica e do apelo emocional.

FIGURA 12 – Ilustração Desfile dos Tributos



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024)

FIGURA 13 – Ilustração Katniss com vestido em chamas na entrevista



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024)

A criação da “garota em chamas” configura, portanto, um *branding* planejado, em que imagem, slogan e performance estão alinhados para gerar reconhecimento e diferenciação. Esse processo é complementado pelo posicionamento de Peeta

durante sua entrevista que se coloca arquetipicamente na figura do amante em relação a Katniss. Ao declarar-se apaixonado pela sua companheira de distrito na frente de toda Panem um dia antes de entrar na arena, Peeta os converte em verdadeiros protagonistas da edição, contando uma história de amor avassaladora diante da morte. Embora o sentimento dele seja genuíno, o romance é estrategicamente utilizado por Haymitch, mentor da dupla, como uma ferramenta de marketing para gerar simpatia, visibilidade e patrocínios para Katniss, compensando sua falta de habilidade e carisma com as câmeras. Daí nasce um novo produto vendável pela Capital: os amantes desafortunados do Distrito 12.

Essa prática não está distante da realidade observada nas estratégias de divulgação de produções cinematográficas e televisivas, especialmente em filmes românticos. Nesses casos, é comum que os protagonistas realizem ensaios fotográficos e aparições públicas com interações afetivas que simulam a dinâmica do casal apresentado na narrativa, com o objetivo de promover o produto e gerar engajamento do público. Em alguns casos, esses relacionamentos extrapolam o âmbito profissional, tornando-se reais, ainda que, muitas vezes, tenham curta duração, coincidindo com o período de divulgação da obra.

Esse tipo de estratégia é conhecido como *showmance*, termo derivado da junção das palavras *show* (espetáculo) e *romance*. O conceito se refere a relacionamentos que se desenvolvem entre dois indivíduos durante o período de exibição das produções artísticas em que trabalham (COLLINS DICTIONARY, [s.d.]). Seja no cinema, em séries de televisão ou em reality shows, o *showmance* é utilizado, sobretudo, como um recurso midiático e publicitário voltado à ampliação da visibilidade dos envolvidos e ao aumento do interesse do público e da imprensa. Em reality shows, essa prática pode assumir uma dimensão estratégica, assim como retratado em *Jogos Vorazes*, já que os participantes se envolvem romanticamente para conquistar mais tempo de tela, aumentar sua popularidade e até assegurar vantagens no jogo, como proteção mútua e influência sobre as votações (ONANUGA, 2024).

Quando esse relacionamento é inteiramente encenado ou “inventado” de forma consciente por ambas as partes, o termo utilizado é *fauxmance* (COLLINS DICTIONARY, [s.d.]). Um exemplo recente dele foi o caso de Sydney Sweeney e Glen Powell durante a divulgação do filme *Anyone But You* (2023), cuja interação

pública despertou especulações e contribuiu significativamente para o sucesso da obra nas bilheteiras, como já confirmado pelos protagonistas (AROUCA, 2025).

Esse tipo de encenação, assim como a de Katniss e Peeta, reforça o apelo emocional do público, gera empatia e amplia o capital simbólico dos personagens, funcionando como uma campanha de posicionamento afetivo. Tal processo, em que a mídia é usada para construir uma percepção pública específica, mesmo que desconectada da realidade, é definida por Rein, Kotler e Stoller (1997) como autopromoção estratégica. Assim, a trajetória de Katniss Everdeen evidencia que o *personal branding* pode ser tanto um instrumento de expressão autêntica quanto de manipulação simbólica. A imagem da “garota em chamas” e o romance encenado com Peeta ilustram a forma como o discurso midiático pode transformar indivíduos em marcas e emoções em produtos.

Porém, como observado por Khedher (2014), o *personal branding* exige constante monitoramento para manter sua coerência e autenticidade, visto que discrepâncias entre a forma como a marca se define e aquilo que a audiência percebe dela é entendida como uma falha no branding. Ocorrendo, assim, uma ruptura entre identidade real e identidade comunicada. Esse fenômeno é claramente observável na personagem principal da saga, cuja imagem pública se distancia cada vez mais de quem ela realmente é e do que sente.

FIGURA 14 – As faces de Katniss no filme “Jogos Vorazes” (2012)



Fonte: Elaborada pela autora, com dados de Estratégia (2023), Reddit (2021), Folha de São Paulo (2012) e Reddit (2021).

Nota: Da esquerda para direita, Katniss caçando no Distrito 12 antes de ir para os Jogos; ela nervosa em sua primeira entrevista; Katniss na arena; Katniss em sua entrevista após vencer os Jogos e ser avisada que estava em perigo e precisava parecer apaixonada e inocente.

Durante os Jogos, a emoção do público é manipulada como em uma campanha de marketing, com o objetivo de manter a adesão popular ao espetáculo.

Quando a competição realmente começa na arena, Peeta associa-se estrategicamente aos carreiristas, tributos mais fortes que querem matar Katniss, para protegê-la e afastá-los dela. Enquanto isso, Katniss constrói sua trajetória de forma independente, sobrevivendo por mérito próprio até encontrar Rue, tributo feminino do Distrito 11, com quem estabelece uma aliança que espelha a relação da protagonista com a própria irmã. A morte da garota, porém, abala profundamente Katniss, o que começa a atrapalhar a narrativa até então preparada pela Capital. Ao realizar um velório improvisado para Rue na arena, Katniss desperta a solidariedade do Distrito 11, que envia um pão em forma de agradecimento.

Esse pequeno momento de união entre distritos não passa despercebido pelo governo que incentiva os idealizadores a tomarem novamente o controle da narrativa do reality, criando uma regra inédita: permitir que dois tributos vençam os Jogos desde que pertençam ao mesmo distrito. Tal mudança, claramente motivada pelo interesse em explorar o enredo romântico, leva Katniss e Peeta a se unirem na arena, fortalecendo a narrativa dos “amantes desafortunados do Distrito 12”. Haymitch, ciente da influência do público, passa a enviar ou reter suprimentos conforme a intensidade das demonstrações de afeto entre o casal, tornando o romance um instrumento de sobrevivência.

FIGURA 15 – Os amantes desafortunados do Distrito 12.



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024) e Panem Propaganda (2024).

Nota: Comparação entre a cena no livro ilustrado e no filme “Jogos Vorazes” (2012).

Por fim, a estratégia dos “amantes desafortunados” atinge seu clímax na cena final dos Jogos, quando Katniss e Peeta se veem forçados a lutar um contra o outro. Diante da revogação da exceção de dois vencedores e da imposição da Capital de

que apenas um vencedor deve restar, Katniss toma uma decisão impulsiva. Confiando que ambos desempenharam uma boa história de amor e que a Capital não permitirá que o show fique sem vencedor, ela propõe que ambos comam amoras venenosas.

FIGURA 16 – Katniss e Peeta com as amoras venenosas.



Fonte: Jogos Vorazes Ilustrado (Collins, 2024).

O casal, inicialmente construído como produto midiático, assume, assim, dimensões trágicas à maneira de Romeu e Julieta. A decisão da dupla de ameaçar o suicídio conjunto que pode até ser interpretado como algo romântico é, na verdade, subversivo. Assim como os amantes shakespearianos, Katniss e Peeta desafiam a autoridade que os manipulou, e a morte compartilhada acaba se tornando um gesto político.

O episódio das amoras é, portanto, o ponto de inflexão em que o *personal branding* fabricado se transforma em símbolo revolucionário. O que antes era apenas uma narrativa de consumo, “os amantes desafortunados do Distrito 12”, passa a ser interpretado pela população de Panem, em específico a dos distritos, como um ato de rebeldia contra o sistema. Uma rebeldia que funciona, quando se considera o fato de que ambos, Katniss e Peeta, são coroados vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes.

É nesse momento que a imagem pública de Katniss se emancipa do controle da Capital e dela mesma. A “garota em chamas” deixa de ser apenas um produto de marketing e se torna uma líder simbólica, não por estratégia planejada, mas pelo

reverberar do seu gesto. A Capital, no entanto, como avisado por Haymitch à garota, não deixará o episódio passar sem consequências:

- Escuta. Vocês estão encrencados. Estão falando por aí que a Capital está furiosa com vocês por terem armado pra cima deles na arena. A única coisa que eles não conseguem suportar é ser motivo de riso, e eles são a piada de Panem no momento. [...] A única chance de vocês escaparem dessa é provar que vocês estavam tão loucamente apaixonados um pelo outro que não podem ser responsabilizados por suas ações. (Collins, 2010, p.379)

Mais uma vez, a moda entra em cena para moldar a narrativa. Cinna veste Katniss como uma menina de aparência mais jovem, em uma tentativa de reconstruir sua imagem como uma garota inocente e inofensiva. Cada detalhe é cuidadosamente calculado para neutralizar qualquer traço de subversão e reforçar a ideia de que suas atitudes decorreram apenas de um desespero amoroso. Suas interações com Peeta no pós-arena passam, então, a ser cuidadosamente roteirizadas para abafar o potencial político do gesto. Não é o que acontece e, ironicamente, o amor encenado se torna o estopim da revolução.

2.5 O COLAPSO DO ESPETÁCULO: EM CHAMAS (2011) E A ESPERANÇA (2012)

Quase um ano após seus Jogos, em *Em Chamas* (2011), Katniss e Peeta são obrigados a voltarem a desempenhar o papel de amantes para as câmeras da Capital, sob ordens de Snow. Avisada pessoalmente pelo presidente que começaram a ocorrer levantes nos distritos após o episódio da amora, Katniss parte em um tour pelo país para acalmar os ânimos do povo incentivada pelo ultimato do presidente de que se ela não convencer todo o país e ele mesmo de que o episódio não passou de um ato de amor, desencorajando, desse modo, os levantes, ela perderá sua família e verá uma guerra acontecer. A garota em chamas, no entanto, só acaba causando mais tumulto, levantes e mortes.

Diante do fracasso, Everdeen elabora um plano de fuga cogitando fugir para a floresta com sua família e aliados. O plano, porém, não se concretiza. O controle nos distritos aumenta e, convenientemente, o terceiro Massacre Quaternário, que acontece naquele ano, traz como premissa a seleção dos tributos a partir do *hall* de vitoriosos de cada distrito. Como Katniss é a única vitoriosa feminina viva do Doze, ela terá que voltar obrigatoriamente para a arena. É nesse contexto que começa a se desenrolar um plano de rebelião secreto que pretende utilizar a imagem de

Katniss, dessa vez associando-a ao tordo, pássaro presente no seu broche, como porta-voz da causa rebelde.

Para entender o novo rebranding que Katniss passa em sua trajetória com os rebeldes, é preciso compreender primeiro o que o tordo ou, no original, *mockingjay* representa na história de Panem. Durante os Dias Escuros, a Capital criou um pássaro geneticamente modificado, o gaio-tagarela (*jabberjay*), capaz de memorizar e repetir conversas inteiras para que, a partir deles, o Estado tivesse acesso aos planos dos revolucionários sem que eles percebessem como foram gravados. Os rebeldes descobriram o plano e passaram a alimentá-los com informações falsas. Por conta disso, a Capital abandonou os *jabberjays* na natureza para morrer, mas eles acabaram procriando com tordos comuns (*mockingbirds*) e assim surgiu uma nova geração de tordos: os *mockingjays*. Eles são, portanto, o símbolo da frustração dos planos da Capital e da capacidade de resistência que nasce mesmo em meio à negligência.

Mais uma vez, Cinna entra em cena para que aconteça uma transformação de imagem. Se antes o estilista tentou remediar os atos subversivos de Katniss passando uma imagem inocente dela em sua última aparição pública, no Massacre Quartenário suas roupas gritam rebeldia e desprezo pela Capital. Na entrevista pré-jogos, Katniss é obrigada pelo presidente a usar um vestido de noiva, simbolizando as núpcias que ela e Peeta nunca terão, mas que a audiência da Capital gostaria muito de acompanhar. O vestido, porém, com o toque de Cinna, pega fogo e se transforma em uma representação do Tordo.

FIGURA 17 – Katniss vestida de Tordo.



Fonte: Em Chamas Ilustrado (Collins, 2025) e Estante da Sala (2016).

Nota: Comparação entre a cena no livro ilustrado e no filme “Em Chamas” (2013).

Dessa forma, o símbolo do Tordo emerge como signo revolucionário e os trajes criados por Cinna assumem papel fundamental na comunicação visual disso. Não são apenas roupas, mas manifestações semióticas que transformam Katniss em um ícone vivo de resistência. Cinna paga com a sua própria vida pelo feito.

No dia seguinte a entrevista, na arena do Massacre Quaternário, Katniss está decidida a se sacrificar durante os Jogos para que Peeta seja o vitorioso e saia vivo da arena, já que ele, diferente dela, nunca desafiou abertamente o governo e, portanto, tem chance de ser poupado pelo presidente. No entanto, pelas suas costas, Haymitch e Plutarch, Idealizador Chefe dos Jogos, articulam um esquema de resgate que envolve a maioria dos vitoriosos presentes na competição. O plano consiste em manter Katniss viva até que seja seguro realizar a sua extração, sabotando a arena de dentro para fora. Para isso, alguns tributos sacrificam suas vidas em armadilhas e embates nos Jogos, protegendo Katniss e Peeta. Com a sabotagem posta em prática, Katniss é resgatada e levada ao Distrito 13, que, ao contrário do que fora divulgado, não foi aniquilado nos Dias Escuros, mas fez um acordo com a Capital para não utilizar suas bombas nucleares contra o governo em troca de autonomia frente ao regime de Panem. Agora, o distrito é o centro da operação rebelde. Na confusão da fuga, porém, Peeta acaba sendo capturado pela Capital e vira seu prisioneiro.

Em *A Esperança* (2012), último livro da saga, o regime do espetáculo entra em colapso total. O modelo de pão e circo, que sustentou a hegemonia da Capital por

décadas, já não é suficiente para conter a insurgência. Nesse estágio, os espetáculos de entretenimento são substituídos por espetáculos de punição, cujo objetivo não é mais distrair, mas intimidar. A guerra começa de fato.

A Capital lidera um bombardeio ao Distrito 12 em resposta a fuga de Katniss e realiza execuções e punições em massa para desencorajar os apoiadores do levante. Essa atitude revela a tentativa desesperada da Capital de reafirmar sua força, utilizando o terror como ferramenta de comunicação política. A violência, finalmente, deixa de ser mascarada como show e se apresenta em sua forma nua e crua, funcionando como propaganda do medo.

Nesse contexto, Katniss e Peeta viram novamente símbolos de um enredo e de ideias que não são deles. Marionetes da guerra, cada um é instrumentalizado por lados opostos do conflito. Ela é utilizada pelo Distrito 13 como o Tordo, gravando *pontoprops*, propagandas de guerra que usam sua imagem e voz, para mobilizar os Distritos ainda inseguros a se unirem à rebelião, em troca da garantia de que Peeta será resgatado e perdoado por possíveis crimes de guerra a rebelião que ele possa cometer enquanto estiver sob domínio da Capital.

Ele, por sua vez, é sequestrado pela Capital e convertido em um porta-voz da narrativa oficial do governo. Submetido a tortura e lavagem cerebral, Peeta passa a protagonizar transmissões cuidadosamente encenadas que visam minar a credibilidade da rebelião e desestabilizar emocionalmente Katniss. Ambos perdem parte de suas autonomias, sendo convertidos novamente em personagens de uma disputa midiática em que seus próprios ideais, vontades e saúde importam menos do que sua eficácia comunicacional.

FIGURA 18 – Katniss e Peeta, os porta-vozes das causas.



Fonte: Parada Temporal (2023), Screenrant (2018), Adorocinema (2014) e Reddit (2023).

Nota: Comparação entre fotos usadas na divulgação do filme “A Esperança - parte 1” (2014) como se fossem materiais publicitários produzidos pela causa rebelde, no caso de Katniss, e pela Capital, no caso de Peeta, e seus verdadeiros estados físicos por trás das câmeras.

A guerra torna-se, assim, uma batalha de narrativas. Tanto a Capital quanto o Distrito 13 utilizam propaganda como arma estratégica, disputando espaço territorial e intelectual em meio ao caos. De um lado, os rebeldes, que, ao mesmo tempo em que denunciam a manipulação do inimigo, também recorrem a práticas semelhantes: a construção cuidadosa dos *pontoprops* do Tordo, a dramatização de cenas de destruição e até o aproveitamento do sofrimento real como combustível para mobilização, já que os rebeldes veiculam imagens dos escombros do Distrito 12 e do ataque a um hospital cheio de feridos no Distrito 8. Essa simetria revela a ambiguidade moral da propaganda revolucionária. Para derrotar a Capital, os rebeldes reproduzem suas técnicas de manipulação e espetacularização da violência.

Além disso, nesse cenário de guerra civil, é possível observar a ideia apontada por Le Bon (1980) em *A Psicologia das Multidões* de que, em meio a um grande grupo, as amarras sociais que nos inibem da violência se perdem. A coletividade age, portanto, movida muito mais por impulsos emocionais do que pela razão, tornando-se suscetível à sugestão e à manipulação. O calor da batalha e a fúria coletiva contra a opressão da Capital criam o ambiente ideal para que os rebeldes explorem essa vulnerabilidade. Como aponta Le Bon (1980, p. 7): "Pouco dadas ao raciocínio, as multidões mostram-se, em contrapartida, muito aptas para a ação." A mobilização em massa e a rapidez com que a insurreição se espalha pelos distritos são o resultado direto dessa aptidão coletiva, alimentada pela propaganda.

Essa disputa se intensifica quando a Capital, em um último e desesperado esforço para manter seu controle e minar a insurreição, transforma a própria guerra civil na 76ª edição dos Jogos Vorazes. Quando os rebeldes finalmente conseguem chegar no território do capitólio, os idealizadores dos Jogos liberam pelas ruas uma série de armadilhas e bestantes para dificultar a vitória deles. Tudo isso é transmitido e noticiado no *modus operandi* dos Jogos pela Capital, que mesmo próximo ao seu fim não abre mão do seu espetáculo de horrores.

A maldade e a guerra no país chegam ao seu fim justamente no seu ápice. Com os rebeldes cada vez mais próximos da mansão do presidente, Snow promete abrigo para os cidadãos da Capital em sua própria casa. As crianças, no entanto, são priorizadas na fila da entrada de modo que são colocadas ao redor da mansão presidencial em uma espécie de escudo humano. Os rebeldes conseguem chegar até lá, mas neste momento, um aerodeslizador com a insígnia da Capital sobrevoa a área onde as crianças estão e lança os paraquedas prateados utilizados nos Jogos Vorazes para enviar as dádivas dos patrocinadores até os tributos na arena.

Quando os paraquedas encontram as crianças, porém, causam uma explosão, gerando um verdadeiro massacre. Os pacificadores correm para ajudar as vítimas junto com a própria equipe médica dos rebeldes. No meio dessa equipe está Prim, irmã de Katniss, que acaba morrendo quando os paraquedas restantes explodem, causando uma segunda onda de mortes. O falecimento de Prim encerra de forma trágica e irônica o ciclo iniciado com o sacrifício de Katniss nos primeiros Jogos Vorazes, quando ela se voluntariou justamente para salvar a irmã. Assim, o sistema que Katniss tanto lutou para derrubar acabou ceifando exatamente aquela que ela mais amou e tentou proteger.

A tragédia revela o grau máximo de amoralidade atingido pela guerra, evidenciando que a insurreição não é pura, ela se corrompeu ao adotar as táticas de seu opressor. Isso porque, o massacre resultante dos paraquedas foi um ato dos rebeldes, idealizado pelo melhor amigo e um dos interesses amorosos de Katniss: Gale Hawthorne. Ele, que tinha total aversão à Capital e defendia a causa dos oprimidos, perdeu sua pureza moral ao se tornar um soldado em meio a guerra. Gale, para lutar contra o opressor, incorpora a falta de moralidade dele. Sincretizado, assim, a célebre fala de Paulo Freire de que “o sonho do oprimido é ser opressor”. A bomba com dupla explosão projetada por ele para atingir aqueles que fossem socorrer os primeiros feridos é a prova cabal de que a lógica fria e

utilitarista da guerra infectou os rebeldes, usando até mesmo a solidariedade como arma. Mais uma vez, Le Bon explica:

Só pelo fato de pertencer a uma multidão, o homem desce vários graus na escala da civilização. Isolado seria talvez um indivíduo culto; em multidão é um ser instintivo, por consequência, um bárbaro. (Le bon, 1980, p.15)

A informação de que na verdade o bombardeio foi obra rebelde, no entanto, nunca é divulgada. Os soldados que ainda protegiam Snow, ao verem as crianças sendo atacadas em uma transmissão ao vivo, voltam-se contra ele e o presidente finalmente é capturado. Dessa forma, *A Esperança* (2012) evidencia que uma guerra não é apenas travada com armas, mas também com símbolos e discursos. A disputa pelo controle da narrativa torna-se tão decisiva quanto a conquista de territórios, mostrando que a comunicação é, em última instância, o campo de batalha central.

3 AS FACES DA MANIPULAÇÃO: O PALHAÇO, O CARCEREIRO E O PUBLICITÁRIO

Jogos Vorazes é narrado em uma era em que a manipulação se apresenta sob múltiplas máscaras. Ela não surge apenas como imposição ou coerção, mas também como espetáculo, disciplina e persuasão sutil. Nesse cenário, três figuras simbólicas emergem como representações dessas dinâmicas: o palhaço, o carcereiro e o publicitário.

Essas três faces da manipulação, embora distintas, dialogam entre si e compõem um mesmo sistema de poder e influência. O palhaço traduz o papel do entretenimento na produção da alienação, o espetáculo da dor e da violência transformados em consumo e distração. O carcereiro, por sua vez, encarna o controle disciplinar, a vigilância constante e a normalização da crueldade sob o disfarce da ordem e da segurança. Já o publicitário representa a manipulação simbólica e emocional, aquela que não se impõe pela força, mas pela sedução.

O presente capítulo busca investigar essas três figuras. Por meio delas, será possível compreender como diferentes estratégias (o riso, o medo e o desejo) atuam na formação de subjetividades e na sustentação de estruturas de poder. Como já observado, a manutenção do poder em Panem não reside apenas na força bruta, mas em um complexo sistema de controle que atua nas esferas política, social e midiática. Cada uma dessas figuras representa um mecanismo de poder distinto, mas interdependente, essencial para o domínio da Capital e, ironicamente, replicado pela própria insurreição em seu caminho para a vitória.

O primeiro subcapítulo, o palhaço, explora o papel do entretenimento na produção da alienação de forma que a violência é convertida em entretenimento de massa, analisando a espetacularização que distrai a população nas figuras de Caesar Flickerman e de Peeta Mellark. O segundo, o carcereiro, olha para o controle disciplinar e para a normalização da crueldade como instrumentos de ordem política concentrados no personagem Gale Hawthorne. Por fim, o terceiro subcapítulo, o publicitário, analisa o poder da propaganda e da contrapropaganda na construção e desconstrução de realidades, mostrando como é possível se impor não pela força, mas pela sedução, representado pelo personagem Plutarch Heavensbee. Ao investigar essas faces, busca-se demonstrar que a manipulação é o alicerce do poder em Panem.

3.1 O PALHAÇO: A ESPETACULARIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA E A ALIENAÇÃO PELO RISO

No universo de *Jogos Vorazes*, o entretenimento não é mero passatempo, mas um instrumento de poder. A Capital transforma a violência em espetáculo, convertendo o sofrimento humano em produto midiático e, conseqüentemente, em ferramenta de dominação. Nesse contexto, o palhaço surge como a face da manipulação que ri enquanto massacra. Ele representa o poder que anestesia através do riso, reconfigurando o horror em prazer estético e desviando a atenção da opressão política.

Este mecanismo de controle é perfeitamente descrito pela perspectiva de Neil Postman em *Amusing Ourselves to Death* (2005). Postman argumenta que a sociedade seria dominada não pela coerção e censura, mas pela distração e pelo prazer superficial. Em Panem, a Capital não proíbe a seriedade; ela a afoga no *show business*. É aqui que a figura de Caesar Flickerman, o carismático apresentador dos Jogos, encarna o palhaço da dominação. Com um sorriso constante, eloquência e uma teatralidade exagerada, Caesar transforma o massacre iminente dos tributos em um evento televisivo palatável. Sua função é capitalizar o sofrimento. Ao entrevistar os jovens, ele não busca a verdade da tragédia, mas sim extrair narrativas emocionais (como a bondade e a força de Katniss ou o amor declarado de Peeta) que reduzem a violência a uma performance. A violência deixa de ser uma questão política para tornar-se uma atração, e o público, sedado pela encenação, participa ativamente da farsa, torcendo, apostando e vibrando.

FIGURA 19 – Stanley Tucci como Caesar Flickerman nos filmes.



Fonte: Jogos Vorazes - O Filme (Facebook, 2012)

Corroborando esta análise, Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo* (2003) define um sistema em que a realidade é substituída por representações mediadas, e onde o real só adquire sentido quando dramatizado. Em Panem, a Capital domina não apenas pela coerção física, mas pela fabricação constante de imagens que anestesiam o senso crítico. As transmissões obrigatórias dos Jogos nos Distritos funcionam como uma pedagogia da submissão. Elas relembram a cada cidadão que a resistência é inútil, mas o fazem de maneira sedutora e espetacularizada. O ritual anual da morte televisiva se estabelece, então, como um poderoso rito político que legitima a estrutura de poder da Capital pelo seu aparato midiático.

Em paralelo, o personagem Peeta Mellark introduz uma dimensão ambígua do palhaço. Embora seja uma vítima do sistema, ele rapidamente se torna um performer dentro dele. Em *Jogos Vorazes* (2010), ao adotar o papel de “amante” de Katniss para conquistar a simpatia do público, Peeta aprende a manipular a narrativa midiática. Ele compreende que a sobrevivência depende tanto da força quanto da imagem e, assim, transforma-se em um jogador do espetáculo. Sua atuação revela que a alienação pode ser também uma forma de resistência disfarçada. Ao jogar com as regras do entretenimento, ele as expõe. Especialmente na obra *Em Chamas* (2011), quando, para tentar impedir que o Massacre Quaternário aconteça, ele usa a lógica do espetáculo contra a própria Capital ao mentir que Katniss está grávida. Embora a tática não impeça o evento, ela causa um alvoroço e uma reação popular que expõe a crueldade do regime e começa a transpor a bolha anestesiante do show.

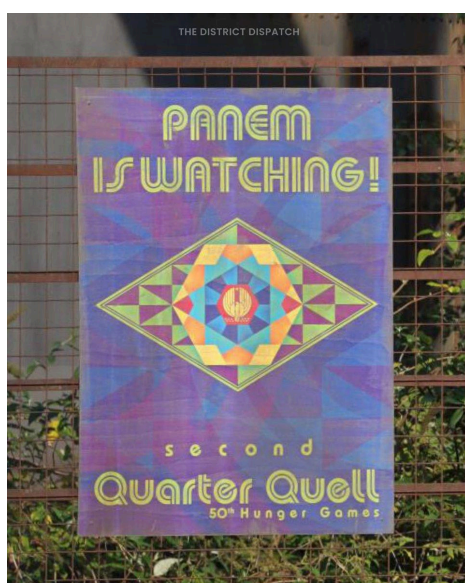
Peeta é, portanto, o palhaço trágico que, ao fazer o público da Capital rir ou se emocionar com sua atuação, tenta sobreviver e, ao mesmo tempo, revela o absurdo do próprio palco. Sua capacidade de gerar empatia o transforma em um jogador ativo, mostrando que, em uma sociedade saturada de imagens, o controle é imposto pela distração, mas a brecha para a resistência pode ser encontrada na contra-encenação.

3.2 O CARCEREIRO: O CONTROLE DISCIPLINAR E A NORMALIZAÇÃO DA CRUELDADE

Se o palhaço domina pelo encantamento, o carcereiro domina pela vigilância. Em *Jogos Vorazes*, o controle não se sustenta apenas pela força física, mas por

uma estrutura de observação constante e difusa que ecoa o conceito do Panóptico, discutido por Michel Foucault em *Vigiar e Punir* (1987). No modelo panóptico, o poder torna-se eficiente justamente porque é invisível e onipresente. A vigilância constante faz com que o sujeito internalize o olhar do dominador e passe a se autocontrolar, reduzindo a necessidade da coerção direta. Essa ideia é representada em *Amanhecer na Colheita* (2025) no formato da arena que forma um olho, como descrito por Haymitch no livro e bem representado nos cartazes do cenário do filme.

FIGURA 20 – Cartaz do set Amanhecer na Colheita (Panem está assistindo).



Fonte: The District Dispatch (X, 2025).

Nota: Tradução, “Panem está assistindo”.

Em Panem, essa lógica disciplinar manifesta-se tanto nas tecnologias de observação da Capital quanto no controle dos corpos. O poder atua sobre o corpo como superfície de obediência, docilidade e punição. Cada gesto, cada movimento e até mesmo o afeto são monitorados e regulados. Como demonstrado no comportamento de Snow no trecho a seguir:

-Como anda o primo bem apessoado? - Eu não sei...eu não...[...] - Fale senhorita Everdeen. Posso matá-lo facilmente se não chegarmos a uma resolução feliz [...] você não está fazendo nenhum favor a ele desaparecendo na floresta em sua companhia todos os domingos. Se ele sabe disso, o que mais ele sabe? E como ele sabe? [...] Será que fomos seguidos? [...] Câmeras? [...] - A propósito, estou sabendo do beijo. (Collins, 2009, p.31-37)

É possível, ainda, perceber que nesse contexto, os pacificadores, em sua maioria recrutados do Distrito 2, representam a materialização do poder disciplinar do país. Eles funcionam como a extensão física do panóptico, são corpos treinados para vigiar, punir e manter a ordem, garantindo que a presença da Capital se faça sentir mesmo à distância. Contudo, sua origem revela uma das maiores perversidades do sistema, já que cidadãos oriundos de distritos oprimidos são transformados em instrumentos da opressão, reproduzindo o mesmo poder que os subjuga. A manipulação, nesse caso, opera pela fragmentação da solidariedade. O dominado é levado a exercer sobre o outro a mesma violência que o aprisiona.

Esse processo ecoa o pensamento de Gustave Le Bon (1980) sobre a psicologia das multidões, segundo o qual o indivíduo, ao integrar um grupo, tende a dissolver sua responsabilidade moral e ceder ao impulso coletivo. No contexto de Panem, o medo e a vigilância constante destroem o senso de empatia, convertendo a sociedade em uma massa que age por instinto de sobrevivência, e não por convicção ética. Desse modo, a dominação se perpetua não apenas pelo poder central, mas pela reprodução do controle entre iguais. Logo, o homem torna-se o lobo do próprio homem.

Essa lógica é aprofundada também pelo que Philip Zimbardo (2008) denominou de Efeito Lúcifer, conceito que descreve a transformação do indivíduo comum em agente do mal quando inserido em estruturas de autoridade, despersonalização e desumanização. Em *Jogos Vorazes*, o comportamento dos pacificadores e do próprio Gale Hawthorne ilustra essa dinâmica. Na tentativa de libertar Panem, Gale internaliza os métodos da Capital, legitimando a violência como meio e a vigilância como necessidade. A disciplina e a racionalidade que deveriam servir à liberdade convertem-se em instrumentos de opressão.

O carcereiro, portanto, simboliza a manipulação que se exerce pela vigilância e pela normalização da crueldade. A dominação torna-se autossustentável: o medo e o desejo de ordem fazem com que os próprios oprimidos passem a controlar-se mutuamente. Em meio à guerra e à desumanização, a empatia desaparece, e a moral se dilui pela sobrevivência. O poder disciplinar, nesse contexto, não se limita a prender corpos, mas, sim, consciências.

3.3 O PUBLICITÁRIO: AS ESTRATÉGIAS DE PROPAGANDA E A CONSTRUÇÃO DA REALIDADE

O publicitário exerce seu poder pela sedução. Diferentemente da coerção explícita, a publicidade atua na esfera simbólica, moldando percepções, fabricando desejos e direcionando comportamentos de forma quase invisível. O poder, nesse caso, não se impõe pela força, mas pela narrativa, pela estética e pela emoção.

Na saga, essa lógica é representada pela figura de Plutarch Heavensbee, personagem cuja ambiguidade reflete a natureza paradoxal da própria propaganda. Plutarch é um arquiteto de narrativas, o responsável por construir e desconstruir realidades conforme a conveniência política do momento. Sua atuação revela que, em Panem, o discurso e a imagem têm mais poder que as armas. Quem controla a história, controla o imaginário coletivo.

A publicidade, como forma de manipulação, opera por meio da emoção. Ao explorar o medo, a esperança e o sofrimento, ela mobiliza afetos e conduz o público a aceitar determinadas verdades como naturais. A atuação de Plutarch segue essa mesma lógica. Um exemplo emblemático ocorre em *Amanhecer na Colheita* (2025), quando ele permite que Haymitch, durante a Colheita, se despeça da mãe e do irmão. Esse gesto, à primeira vista, pode parecer expressão de empatia e humanidade, mas na verdade trata-se de uma estratégia calculada. Plutarch utiliza o momento para capturar imagens de dor e desespero, transformando-as em material de propaganda a ser veiculado na Capital.

O que eu preciso que vocês façam é reagir exatamente como reagiram quando ouviram o nome de Louella. Em três, dois, um, ação. [...] os McCoy ficam mais pétreos do que antes. Não é confusão; eles se recusam terminantemente a dar um show para a Capital. - Corta - Plutarch esfrega os olhos e suspira - Levem a garota para o trem. [...] os McCoy enfim desmoronam e gritam o nome dela, angustiados. Plutarch faz sinal para a equipe filmar a reação. [...] Plutarch se vira para a minha mãe e Sid -[...] Se eu conseguir uma boa imagem de reação, posso dar a vocês um minuto com Haymitch. Entenderam? (Collins, 2025, p.46-47)

O sofrimento real converte-se em narrativa, e a tragédia torna-se instrumento de persuasão. Essa ambiguidade revela o caráter do publicitário, visto que na Publicidade, o que importa não é a verdade, mas o impacto que ela produz. A linha entre realidade e encenação torna-se difusa, e a verdade passa a ser mediada pelo efeito que causa.

Desse modo, o publicitário representa a face mais sutil e perigosa da manipulação: aquela que persuade pelo desejo e pela emoção. Em vez de impor a obediência, seduz o olhar. Em vez de dominar pela força, domina pela imagem. O poder simbólico, portanto, revela-se como o estágio mais sofisticado da dominação, aquele em que o indivíduo acredita ser livre enquanto repete, sem perceber, o roteiro que lhe foi escrito.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desta pesquisa permitiu compreender de que modo a saga *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, constrói uma narrativa profundamente atravessada pela lógica da propaganda e pela espetacularização da violência. A análise discursiva revelou que, no universo de Panem, a comunicação não se limita à função informativa, mas atua como ferramenta central de poder, capaz de transformar a crueldade em entretenimento e de naturalizar a opressão por meio da estética do espetáculo.

A partir da leitura das cinco obras que compõem o corpus, com especial destaque para *Amanhecer na Colheita* (2025), verificou-se que o governo da Capital utiliza estratégias comunicacionais para legitimar sua autoridade. Tais estratégias incluem a construção de narrativas heroicas em torno dos tributos, a manipulação emocional do público por meio da dramatização e do apelo simbólico, e o controle sistemático da informação. O estudo mostrou que essas práticas dialogam diretamente com mecanismos reais de Publicidade e Propaganda, em especial com a criação de marcas, a gestão da imagem e o uso de discursos persuasivos para manter o engajamento e a adesão popular.

O cruzamento entre ficção e realidade evidenciou que a aceitação da violência nos *Jogos* é resultado de um processo de anestesia moral, sustentado por um discurso midiático que embeleza o sofrimento e converte a dor em espetáculo. Essa constatação confirma a hipótese de que a propaganda, ao operar sobre os signos e as emoções, pode transformar atrocidades em eventos de consumo simbólico, reforçando o poder e a ideologia dominante.

Os referenciais teóricos empregados de Foucault, Debord, Postman, Le Bon e Zimbardo permitiram ampliar a leitura do fenômeno comunicacional, articulando-o com conceitos como a docilidade dos corpos, a sociedade do espetáculo e o efeito Lúcifer. Assim, a narrativa distópica de Collins se revela como uma metáfora crítica das dinâmicas midiáticas contemporâneas, nas quais o entretenimento, o controle e o consumo de imagens se entrelaçam na construção da realidade social.

Por fim, o trabalho alcançou seu objetivo de demonstrar que *Jogos Vorazes* é mais do que uma ficção de resistência, é um espelho das estratégias de manipulação simbólica que permeiam o cotidiano das sociedades modernas. Ao compreender a propaganda como instrumento de dominação e manipulação,

reafirma-se a importância ética e crítica do campo da Comunicação Social, especialmente frente aos desafios impostos pela cultura midiática atual.

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. **O Pacificador nº1 de Panem! Foi divulgada, pela primeira vez, a caracterização de Ralph Fiennes como Presidente Snow para 'Jogos Vorazes: Amanhecer na Colheita'**. Instagram, 2025. Disponível em:

https://www.instagram.com/p/DOvtk7pkxiH/?img_index=2. Acesso em: 12 out. 2025.

AMAZON.COM.BR. **Suzanne Collins Store**. [S.l.], 2025. Disponível

em: https://www.amazon.com.br/stores/author/B001H6V7I0/allbooks?ingress=0&visitId=e55285b2-4a10-41e4-ba1e-f8052a206a01&ref_=ap_rdr. Acesso em: 15 nov. 2025.

ARAÚJO, Cláudio Márcio de; OLIVEIRA, Maria Claudia Santos Lopes de. Contribuições de Bourdieu ao tema do desenvolvimento adolescente em contexto institucional socioeducativo. **Pesquisas e Práticas Psicossociais – PPP**, São João del-Rei, v. 8, n. 2, p. 216-225, jul./dez. 2014.

ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal**. Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

AROUCA, Izabella. **Sydney Sweeney fala sobre Glen Powell dias após revelação bombástica de ex do ator**. Hugo Gloss, 2025. Disponível em:

<https://hugogloss.uol.com.br/famosos/sydney-sweeney-fala-sobre-glen-powell-dias-a-pos-revelacao-bombastica-de-ex-do-ator/>. Acesso em: 28 out. 2025.

AZEVEDO, Luciano Taveira de; AZEVEDO, Nadia Pereira da Silva Gonçalves de. **Propaganda e discurso: uma análise da representação de Hitler em dois pôsteres produzidos no primeiro ano do regime nazista**. Polifonia, Cuiabá-MT, vol. 29, n. 54, p. 01-188, abr.-jun., 2022.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 4. ed. São Paulo: Difel, 2009.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1955. Disponível em:

<http://paginapessoal.utfpr.edu.br/alicem/literatura-e-m-meios-digitais-ppgel/BENJAM-1.PDF/view>. Acesso em: 10 out. 2025.

CAPRIOLI, Mariana da S. et al. Foucault: poder, vigilância, disciplina e punição, uma análise do conceito de panóptico em obra narrativa de ficção. **Informação & Informação**, Marília, v. 22, n. 3, p. 297-319, set./dez. 2017. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/29773>. Acesso em: 3 mar. 2025.

CHANDLER, Daniel.; MUNDAY, Rod. **A dictionary of media and communication**. 1. ed. Oxford: Oxford University Press, 2011. Disponível em:

<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100349558>. Acesso em: 3 mar. 2025.

COELHO, Paulo. O elefante e a corda. **Blog de Paulo Coelho**, Rio de Janeiro, 06 abr. 2011. Disponível em:

<https://g1.globo.com/platb/paulocoelho/2011/04/06/o-elefante-e-a-corda-2/>. Acesso em: 10 out. 2025.

COLLINS, Suzanne. **A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes**. 1. ed. [S.l.]: Rocco, 2020. p. 1-575.

_____. **A Esperança**. 1. ed. [S.l.]: Rocco, 2010. p. 1-421.

_____. **Amanhecer na Colheita**. 1. ed. [S.l.]: Rocco, 2025. p. 1-447.

_____. **Catching Fire: Illustrated Edition**. Ilustração de Nico Delort. Nova York: Scholastic Press, 2025. 384 p.

_____. **Em Chamas**. 1. ed. [S.l.]: Rocco, 2009. p. 1-413.

_____. **Jogos Vorazes**. 1. ed. [S.l.]: Rocco, 2008. p. 1-397.

_____. **Jogos Vorazes Ilustrado**. Ilustração de Nico Delort. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2024. 368 p.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. [Tradução e paráfrase de Railton Sousa Guedes et al.]. [S.l.]: [s.n.], 2003. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>. Acesso em: 10 out. 2025.

EXTRA. **Estátua do Presidente Snow está destruída no novo pôster de 'Jogos Vorazes: A Esperança - O Final'**. 2015. Disponível em: <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/estatua-do-presidente-snow-esta-destruida-no-novo-poster-de-jogos-vorazes-esperanca-o-final-16326525.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.

ESTRATÉGIA VESTIBULARES. **Jogos Vorazes: como usar o filme no repertório sociocultural da redação**. [S.l.], 2023. Disponível em: <https://vestibulares.estrategia.com/portal/materias/redacao/jogos-vorazes-como-usar-o-filme-no-repertorio-sociocultural-da-redacao/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

FERREIRA, Helena Maria; VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. **O mecanismo da repetição em textos publicitários**: Em busca de uma caracterização. *Linguagens em movimento: Revista Diálogos*. Ano 1, n. 1, p. [17-26], 2013.

FIGUEIRA, João Vitor. **Peeta tenta impedir a revolução no novo comercial de TV de Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1**. *AdoroCinema*, 31 out. 2014. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-110125/>. Acesso em: 20 out. 2025.

FIGUEREDO, Caroline Dantas de. **Admirável comunicação nova**: um estudo sobre a comunicação nas distopias literárias. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

FILMAIADA. **Review: Jogos Vorazes – Em Chamas**. Filmaiada, 16 nov. 2014. Disponível em:

<https://filmaiada.wordpress.com/2014/11/16/review-jogos-vorazes-em-chamas/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

FOLHA DE S.PAULO. Fotografia. **Jogos Vorazes**. São Paulo: Folha UOL, 2012. Disponível em: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/9190-jogos-vorazes>. Acesso em: 15 nov. 2025.

FOUCAULT, Michael. **História da sexualidade, vol. 1: a vontade de saber**. 13. ed. Glória: Graal, 1999. 1-152 p. v. 1.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1987. 1-288 p. v. 1.

JOGOS VORAZES WIKI. **GALE Hawthorne**. [S.l.]. Disponível em: https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Gale_Hawthorne. Acesso em: 15 nov. 2025.

GEEKSHIP. **Novos pôsteres revelam personagens de Jogos Vorazes: A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes**. Geekship, [S.l.], 2023. Disponível em: <https://geekship.com.br/filmes/novos-posteres-revelam-personagens-de-jogos-vorazes-a-cantiga-dos-passaros-e-das-serpentes>. Acesso em: 10 nov. 2025.

JOGOS VORAZES - O FILME. **Stanley Tucci como Caesar Flickerman**. Facebook, 2012. Disponível em: https://www.facebook.com/JogosVorazesOFilme/photos/stanley-tucci-como-caesar-flickerman/359286130785303/?locale=pt_BR. Acesso em: 20 out. 2025.

KALLA, Catelyn. **Imagem de Haymitch Abernathy em Jogos Vorazes**. Pinterest, [S.d.]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/209839663883480020/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

KELLER, Kevin Lane. **Strategic Brand Management: building, measuring, and managing brand equity**. 4. ed., Global Edition. Boston: Pearson, 2013.

KHEDHER, Manel. Personal Branding Phenomenon. **International Journal of Information, Business and Management**, [S.l.]: v. 6, n. 2, p. 29-40, 2014.

LABORATÓRIO DE ENSINO E MATERIAL DIDÁTICO (LEMAD) DA USP. **Nazismo e preconceito**. São Paulo, 2009. Disponível em: <https://lemad.fflch.usp.br/node/5377>. Acesso em: 12 out. 2025.

LE BON, Gustave. **Psicologia das multidões**. Tradução de Ivone Moura Delraux. [S.l.]: Edições Roger Delraux, 1980.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas**. Tradução de Maria Lucia Machado. [S.l.]: Companhia de Bolso, 1989.

ONANUGA, Ayobami Olajumoke. Gender Politics and Performing for Fame in Big Brother Nigeria Reality Show. **Society**, [Nova Jersey, EUA]: Springer Science+Business Media, v. 61, p. 585-596, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s12115-024-01022-3>. Acesso em: 14 nov. 2025.

PANEM PROPAGANDA. **Imagem de Katniss e Peeta no filme Jogos Vorazes**. Facebook, 02 out. 2022. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=844381127878687&id=100069204219682&set=a.487035696946567>. Acesso em: 15 nov. 2025.

PARADA TEMPORAL. **Os atores de Hunger Games**. Parada Temporal, 20 mar. 2012. Disponível em: <https://www.paradatemporal.com/2012/03/os-atores-de-hunger-games.html>. Acesso em: 15 nov. 2025.

PARADA TEMPORAL. **Jogos Vorazes: A Esperança - O Final**. Parada Temporal, 05 nov. 2023. Disponível em: <https://www.paradatemporal.com/2023/11/jogos-vorazes-esperanca-o-final-hunger.html>. Acesso em: 15 nov. 2025.

POSTMAN, Neil. **Amusing ourselves to death**: public discourse in the age of show business. 1. ed. [S.I.]: Penguin Books, 2005.

R/HUNGERGAMES. **Alguém mais ficou absolutamente aterrorizado com o Peeta nos filmes de A Esperança?**. Reddit. 2023. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Hungergames/comments/19a21zx/was_anyone_else_absolutely_terrified_of_peeta_in/?tl=pt-br. Acesso em: 20 nov. 2025.

_____. **Qual era o plano de Peeta com os carreiristas?**. Reddit. 2022. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Hungergames/comments/11xjew5/what_was_peetas_plan_with_the_career_pack/?tl=pt-br. Acesso em: 15 nov. 2025.

_____. **Which one of Katniss dresses do you like the most?**. Reddit. 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Hungergames/comments/s03o3p/which_one_of_katniss_dresses_do_you_like_the_most/?tl=pt-br. Acesso em: 15 nov. 2025.

REIN, I.; KOTLER, P.; STOLLER, M. **High visibility**: the making and marketing of professionals. Rev. ed. New York: McGraw-Hill, 2006. Disponível em: <https://archive.org/details/highvisibilitytr0000unse/mode/2up>. Acesso em: 13 out. 2025.

RÜDIGER, Francisco. **Eugen Hadamovsky e a teoria da propaganda totalitária na Alemanha nazista**. Galáxia, São Paulo, v. 1, n. 27, p. 48-60, jun. 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014117896>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SANT'ANNA, Armando. **Propaganda**: teoria, técnica e prática. 7. ed. [S.I.]: Pioneira, 2002. p. 1-469.

SCREENRANT. **Hunger Games: 20 things that make no sense about Katniss**. ScreenRant, 06 nov. 2018. Disponível em: <https://screenrant.com/hunger-games-katniss-biggest-plot-holes-no-sense/>. Acesso em: 20 out. 2025.

SERIESTWBZ. **Elle Fanning acredita que os fãs podem ter influenciado na escolha do estúdio para ser a Effie na adaptação do prequel 'Jogos Vorazes: Amanhecer Na Colheita'**. X, 27 jul. 2025. Disponível em: <https://x.com/SeriesTWBZ/status/1949516063412027535>. Acesso em: 15 nov. 2025.

THE DISTRICT DISPATCH. **A closer look at some 'Panem Is Watching' Capitol posters**. X, 29 set. 2025. Disponível em: <https://x.com/districtdispatch/status/1972731337347109340>. Acesso em: 24 nov. 2025.

WITTMANN, Isabel. **Figurino: Jogos Vorazes: A Esperança- Final**. Estante da Sala, 18 jan. 2016. Disponível em: <https://estantedasala.com/figurino-jogos-vorazes-final/>. Acesso em: 20 nov. 2025.