



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS PROFESSOR ANTÔNIO GIOVANNI ALVES DE SOUSA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS-INGLÊS



DAIANA DA SILVA CHAVES

**A CRÍTICA AO CONSUMISMO E À MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA NA
OBRA *JOGOS VORAZES* DE SUZANNE COLLINS**

PIRIPIRI - PI

2025

DAIANA DA SILVA CHAVES

**A CRÍTICA AO CONSUMISMO E À MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA NA
OBRA *JOGOS VORAZES* DE SUZANNE COLLINS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura Plena
em Letras Inglês, como requisito parcial para
obtenção do título de licenciado(a) em Letras
Inglês, sob a orientação do prof. Dr. Jivago
Araújo H. R. Gonçalves.

PIRIPIRI - PI

2025

C512c Chaves, Daiana da Silva.

A crítica ao consumismo e à manipulação midiática na obra Jogos Vorazes de Suzanne Collins / Daiana da Silva Chaves. - 2025.
43 f.

Monografia (graduação) - Universidade Estadual do Piauí-UESPI, Licenciatura Plena em Letras-Inglês, Campus Prof. Antônio Giovanni Alves de Sousa, Piripiri-PI, 2025.

"Orientador: Prof. Dr. Jivago Araújo H. R. Gonçalves".

1. Cultura de massa. 2. Consumismo. 3. Mídia. I. Gonçalves, Jivago Araújo H. R. . II. Título.

CDD 420

Dedico este trabalho aos meus pais, Vicente e Carmosa, pilares da minha formação, exemplos de coragem, dignidade e amor. Obrigada por me ensinarem, com atitudes simples e sabedoria, o valor do esforço, da honestidade e da persistência. Esta conquista também é de vocês.

AGRADECIMENTOS

Finalizar este trabalho é, para mim, mais do que concluir uma etapa acadêmica, é celebrar uma caminhada cheia de desafios, aprendizados e pessoas especiais que fizeram toda a diferença.

Agradeço, em primeiro lugar, à Universidade Estadual do Piauí (UESPI), por ter sido o espaço onde pude crescer intelectual e pessoalmente. Sou grata também pelas oportunidades oferecidas pela instituição por meio das bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e Monitoria, que enriqueceram profundamente minha vivência acadêmica e profissional.

Ao professor Jivago, meu orientador, registro minha sincera gratidão pela escuta atenta, pelas contribuições fundamentais e pelo incentivo constante ao longo deste percurso. Aos professores Lylian Rachel, Sharmila Ohana e Romário Nunes, por suas aulas inspiradoras, orientações e por despertarem em mim o interesse por temas que tanto enriqueceram minha formação.

Aos meus amigos de turma, em especial Tailane, Viviane, Davi e Waldellissia, obrigada por compartilharem comigo os desafios, as risadas, os desabafos e as vitórias dessa caminhada. Aos demais colegas, minha gratidão pelas trocas e pelo convívio que tornaram a jornada mais leve e significativa.

À minha família, meu alicerce: aos meus filhos, Alice e Ravi, que são minha força diária e o motivo mais bonito para continuar; a Messias, pelo companheirismo nos momentos mais difíceis; e aos meus pais, Vicente e Carmosa, por todo amor, ensinamento e suporte incondicional ao longo da vida.

A todos vocês, o meu mais sincero obrigada.

Epígrafe: “Mesmo no mais escuro dos tempos, podemos escolher quem queremos ser.” (Suzanne Collins, *Jogos Vorazes*)

RESUMO

Este estudo tem como tema o consumismo e à manipulação midiática presente na obra *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, situando esses aspectos no contexto da sociedade atual. Esta pesquisa surge da análise de como os elementos narrativos de uma distopia voltada para jovens podem evidenciar estratégias de controle social e a exibição da violência e alienação culturais presentes na vida real. Pretende-se examinar como a obra apresenta uma crítica às práticas de consumo e ao papel desempenhado pela mídia na imposição simbólica. Como metas do estudo foram definidas as seguintes ações: definir o conceito de cultura de massa e sua interação com a influência da mídia manipuladora; discutir as influências das teorias da sociedade de consumo (Bauman) e do espetáculo (Debord) na obra; e identificar como os personagens Katniss Everdeen e Peeta Mellark simbolizam resistência. O método utilizado é de natureza qualitativa e exploratória; ele se fundamenta em análises literárias respaldadas por teorias de autores como Zygmunt Bauman (2007), Guy Debord (2013), Jean Baudrillard (1981), Herbert Marcuse (1969) e Luís Costa Lima (1982). Foram escolhidos trechos do primeiro livro da série *Jogos Vorazes* para serem relacionados a práticas contemporâneas como o consumo digital, marketing de influenciadores e a transformação em espetáculo dos conteúdos nas plataformas online. Os resultados indicam que a obra utiliza a ficção distópica como instrumento de denúncia social, revelando as sutilezas do controle cultural e incentivando o pensamento crítico. Conclui-se que *Jogos Vorazes* (2008) ultrapassa seu valor literário de entretenimento, sendo uma ferramenta simbólica de resistência e reflexão sobre os mecanismos de dominação na sociedade atual.

Palavras-Chave: Distopia; Cultura de massa; Consumismo; Espectáculo; Mídia.

ABSTRACT

This study focuses on consumerism and media manipulation in Suzanne Collins's *The Hunger Games* (2008), placing these themes in the context of today's society. This research arises from the analysis of how the narrative elements of a dystopia aimed at young people can reveal strategies of social control and the display of cultural violence and alienation present in real life. The aim is to examine how the work presents a critique of consumer practices and the role played by the media in imposing symbols. The following actions were defined as the goals of the study: to define the concept of mass culture and its interaction with the influence of manipulative media; to discuss the influences of theories of consumer society (Bauman) and spectacle (Debord) in the work; and to identify how the characters Katniss Everdeen and Peeta Mellark symbolize resistance. The method used is qualitative and exploratory in nature; it is based on literary analyses supported by theories of authors such as Zygmunt Bauman (2007), Guy Debord (2013), Jean Baudrillard (1981), Herbert Marcuse (1969) and Luís Costa Lima (1982). Excerpts from the first book in *The Hunger Games* (2008) series were chosen to relate to contemporary practices such as digital consumption, influencer marketing, and the transformation of content into a spectacle on online platforms. The results indicate that the work uses dystopian fiction as an instrument of social denunciation, revealing the subtleties of cultural control and encouraging critical thinking. It is concluded that *The Hunger Games* goes beyond its literary value of entertainment, being a symbolic tool of resistance and reflection on the mechanisms of domination in today's society.

Keywords: Dystopia; Mass culture; Consumerism; Spectacle; Media

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 VOZES QUE FUNDAMENTAM: TEORIA, CRÍTICA E DISTOPIA	13
2.1 CONSUMISMO E ALIENAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	14
2.1.1 CULTURA DE MASSA E REPRODUTIBILIDADE.....	15
2.1.2 A LÓGICA DO CONSUMISMO E A FRAGILIDADE DAS RELAÇÕES.....	16
2.1.3 REPRESSÃO CONFORTÁVEL E O HOMEM UNIDIMENSIONAL.....	19
2.2 MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA E ESPETACULARIZAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	21
2.2.1 A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO.....	21
2.2.2 SIMULACRO E HIPER-REALIDADE.....	23
3 CRÍTICA AO MATERIALISMO E À INFLUÊNCIA DA MÍDIA.....	27
3.1.1 A CRÍTICA AO CONSUMISMO EM JOGOS VORAZES E NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	28
3.2 A MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA COMO FORMA DE DOMINAÇÃO.....	32
3.3 A RESISTÊNCIA E A SUBVERSÃO: KATNISS E PEETA COMO EXEMPLOS...	35
3.4 SÍNTESE: IMPLICAÇÕES E REFLEXÕES.....	38
4 CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS.....	42

1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é marcada por transformações nas formas de sociabilidade, consumo e acesso à informação. No centro dessas transformações estão a cultura de massa e os meios de comunicação, que influenciam diretamente a construção de valores, comportamentos e identidades. O consumismo, mais do que uma simples prática econômica, tornou-se um elemento fundamental das relações humanas, conforme aponta Zygmunt Bauman (2007), que descreve a sociedade atual como líquida, onde os vínculos são inconstantes, os indivíduos são consumidores e, ao mesmo tempo, produtos descartáveis. Paralelamente, Guy Debord (2013), em *A Sociedade do Espetáculo*, alerta para a maneira como as imagens e os espetáculos midiáticos substituem a realidade, promovendo uma alienação coletiva e impedindo uma compreensão crítica do mundo. Nesse cenário, a literatura distópica surge como ferramenta de denúncia e reflexão, ao problematizar os excessos do presente por meio de futuros possíveis.

A obra *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, constitui-se nesse cenário ao apresentar uma sociedade distópica que utiliza o entretenimento violento e o consumo desenfreado como instrumentos de controle e manipulação. A Capital, centro de poder e riqueza, domina os distritos pobres por meio dos Jogos Vorazes, evento televisionado que transforma a dor e a morte de jovens em espetáculo. Tal dinâmica revela não apenas uma estrutura de dominação político-econômica, mas também uma lógica cultural que naturaliza a violência e estimula o conformismo, aspectos amplamente discutidos por autores como Debord, Bauman, Jean Baudrillard, Herbert Marcuse e Luís Costa Lima. Assim, ao abordar a espetacularização da dor e a alienação promovida pelo consumo, a narrativa de Collins apresenta uma possibilidade de pensar criticamente a sociedade contemporânea ao espelhar alguns de seus aspectos estruturantes.

A proposta desse estudo é, portanto, analisar como a obra *Jogos Vorazes* articula uma crítica ao consumismo e à manipulação midiática, refletindo sobre as implicações sociais e políticas dessas práticas no mundo atual. Busca-se compreender de que maneira os mecanismos de controle retratados na ficção dialogam com a realidade contemporânea e quais paralelos podem ser traçados entre a narrativa distópica e os processos de alienação vivenciados hoje.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar como *Jogos Vorazes* critica o consumismo e a manipulação midiática, estabelecendo paralelos com a sociedade contemporânea. Como objetivos específicos, pretende-se: (1) conceituar a cultura de massa e sua relação com a manipulação midiática presente na obra; (2) descrever a influência das teorias da sociedade de consumo e da sociedade do espetáculo, conforme elaboradas por Bauman e Debord, na narrativa de Suzanne Collins; e (3) identificar como Katniss Everdeen e Peeta Mellark personificam a resistência ao consumismo e à espetacularização promovida pela Capital.

A escolha desta temática se justifica pela relevância dos debates acerca da cultura de massa e do consumo como formas de controle social. Ao analisar uma obra literária difundida entre os jovens, o estudo busca não apenas refletir sobre o papel da literatura como crítica social, mas também promover uma discussão interdisciplinar entre literatura, sociologia, filosofia e comunicação. A análise de *Jogos Vorazes* permite compreender como a ficção pode contribuir para o entendimento das estruturas de poder e das práticas sociais contemporâneas, além de fomentar o pensamento crítico sobre temas como desigualdade, alienação, espetacularização da violência e consumo excessivo.

O problema de pesquisa que norteia este estudo é: quais são as implicações das críticas ao consumo, espetáculo midiático e controle social no livro *Jogos Vorazes* em relação às práticas da sociedade atual? Parte-se da hipótese de que a cultura de massa, conforme definida por Costa Lima (1982), é utilizada como mecanismo de alienação e conformismo, promovendo a reprodução do status quo. Ademais, acredita-se que o consumismo exacerbado, como descrito por Bauman (2007), impacta diretamente a formação das identidades e das relações sociais, enquanto a espetacularização da violência, discutida por Debord (2013) e Baudrillard (1981), legitima a desigualdade e anestesia a crítica social. Assim, os protagonistas Katniss e Peeta representam, dentro da obra, a possibilidade de resistência simbólica a esse sistema opressor.

A metodologia adotada consiste em uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, utilizando como técnica a análise bibliográfica. A partir da leitura crítica da obra *Jogos Vorazes* (2008) e de textos teóricos de autores como Bauman (2007), Debord (2013), Baudrillard (1981), Marcuse (1969) e Costa Lima (1982), será realizada uma interpretação dos elementos narrativos da obra que expressam a crítica

ao consumo e à manipulação midiática. O método hipotético-dedutivo permitirá testar as hipóteses formuladas à luz da análise literária.

A fundamentação teórica sustenta-se, principalmente, nos seguintes autores: Bauman (2007), que analisa a sociedade de consumo como espaço de obsolescência planejada e relações descartáveis; Debord (2013), que denuncia a substituição da realidade pelo espetáculo e a passividade social; Baudrillard (1981), que discute o simulacro e a hiper-realidade; Marcuse (1969), que alerta para a repressão confortável e a conformidade promovida pela tecnologia; e Costa Lima (1982), que examina a padronização da cultura e sua função alienante. Todos esses teóricos, cada um a seu modo, oferecem ferramentas analíticas para compreender os mecanismos de controle e dominação presentes tanto na ficção quanto na realidade contemporânea.

A estrutura deste trabalho está organizada da seguinte forma: no primeiro e segundo capítulo, será apresentado o referencial teórico, abordando os principais conceitos que fundamentam a análise; no terceiro capítulo, será feita a análise da obra *Jogos Vorazes*, destacando os elementos narrativos que evidenciam a crítica social; e, por fim, na conclusão, serão discutidas as relações entre a ficção e a realidade contemporânea, estabelecendo os paralelos entre a narrativa de Collins e os fenômenos analisados pelos autores estudados. Essa organização visa garantir uma abordagem coerente do tema, promovendo uma reflexão crítica sobre o papel da literatura na compreensão das práticas sociais que perpetuam a alienação e a desigualdade.

2 VOZES QUE FUNDAMENTAM: TEORIA, CRÍTICA E DISTOPIA

Neste referencial teórico, analisamos como o livro *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, critica o consumismo e a influência da mídia por meio de uma narrativa distópica. O estudo foi baseado em teorias que nos auxiliam na compreensão dos mecanismos sociais e culturais que influenciam o comportamento das pessoas em nossa sociedade. O trabalho se fundamentou em autores que investigaram assuntos como cultura popular, sociedade consumista e a espetacularização do cotidiano. Luís Costa Lima e outros pensadores como Zygmunt Bauman e Herbert Marcuse junto com Guy Debord e Jean Baudrillard são referências na área de estudos sociais e culturais.

Esses pensadores têm algo em comum mesmo com estilos variados: todos exploraram como as pessoas se conectam ao consumo, seja pela mídia ou pelo mundo simbólico que nos envolve constantemente. Como exercício reflexivo, imaginemos uma situação simples, uma vitrine cheia de objetos reluzentes. Você olha para eles de primeira impressão achando tudo bonito e desejável. Mas por trás dessa vitrine há um plano meticuloso para nos convencer a comprar algo que talvez nem precisemos realmente. Os escritores escolhidos investigam exatamente essas táticas, frequentemente sutis, que nos mostram que o ato de consumir vai além de adquirir produtos: ele também abrange ideias, tendências de vida e maneiras de pensar.

Unindo ideias da filosofia e da sociologia com análises da cultura contemporânea, essa base teórica estabelece conexões entre a distopia imaginada por Collins e o mundo real que habitamos. O universo dos *Jogos Vorazes* não é apenas uma narrativa inventada sobre luta pela vida. O livro nos leva para um cenário de desigualdades enraizadas e manipulação midiática associada à glamourização da violência, temas que refletem as críticas de Bauman (2007) em *Vida Para Consumo*, de Debord (2013) em *A Sociedade do Espetáculo* e de Baudrillard (1981) em *Simulacro e Simulação*.

A literatura distópica tem desempenhado um papel significativo ao levantar questões sociais prementes e incentivar a reflexão sobre o curso que a humanidade está seguindo. Ao apresentar cenários futuristas ou realidades paralelas fictícias, essas histórias não só nos entretêm, mas nos desafiam também: E se estivéssemos caminhando exatamente na direção indicada por elas? Dessa forma, o embasamento

teórico que sustenta este estudo nos possibilita prosseguir uma análise da obra de Suzanne Collins, enxergando como a escritora, nas entrelinhas da ficção, nos adverte sobre os meios sutis e domínio social presentes no mundo real. Através da conexão entre teoria e literatura, buscamos evidenciar como o entretenimento pode transcender o mero passatempo para se tornar também instrumento de crítica e resistência.

2.1 CONSUMISMO E ALIENAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Frequentemente usada na literatura e no cinema para provocar reflexões sobre nossa realidade, podemos dizer que obras distópicas criam um espelho simbólico das questões sociais através de cenários sombrios e totalitários que nos fazem refletir sobre problemas atuais com um olhar crítico mais aguçado do presente para possíveis futuros exagerados.

Essas narrativas podem parecer fantasiosas à primeira vista, no entanto elas nos fazem refletir sobre temas como injustiças sociais e manipulações midiáticas que estão presentes em nosso dia a dia. No livro *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins cria um mundo onde a opressão e a mercantilização da violência demonstram muito sobre as interações sociais que vivenciamos.

Estabelecendo uma conexão entre teoria e ficção podemos observar como o entretenimento não apenas nos distrai, mas também nos permite expressar críticas e resistir a certos padrões sociais estabelecidos. Sendo assim a análise proposta visa ampliar nossa compreensão sobre *Jogos Vorazes* ao enxergá-lo não somente como uma obra de aventura, mas como uma crítica mordaz à banalização do consumismo e à manipulação simbólica que permeia nossa sociedade.

. 2.1 CONSUMISMO E ALIENAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

No livro *A Teoria da Cultura de Massa* (1982), Luís Costa Lima realiza um levantamento das principais correntes teóricas que discutem a cultura de massa explorando como a indústria cultural e os produtos destinados ao público exercem uma grande influência em nossa forma de viver, pensar e em nosso relacionamento com a cultura. Para o autor, a cultura de massa não surge organicamente do povo, mas sim da padronização e da comercialização das expressões culturais, que passam a ser tratadas como bens comerciais. Com isso, o valor artístico e subjetivo da cultura vai sendo gradativamente deixado de lado, cedendo espaço para o que pode ser vendido e consumido em larga escala.

Costa Lima (1982) alerta que, ao se tornar produto para todos, a cultura de massa elimina a possibilidade de questionamento crítico, reduzindo a cultura a um veículo de alienação e conformismo, onde a diversidade é suprimida e o pensamento independente é sistematicamente desestimulado. Em resumo, em vez de ampliar nossas perspectivas sobre o mundo, muitas vezes é dessa mesma cultura que vem o bloqueio para refletir sobre possíveis alternativas à nossa realidade cotidiana.

De acordo com o autor, o contexto cultural atua como um sistema que mantém o status quo intacto. Não se esforça para questionar, criar ou renovar, mas sim para reciclar fórmulas já estabelecidas que proporcionam conforto e familiaridade. Isso pode agradar por um lado, mas também incentiva a adaptação passiva e o conformismo do público em geral.

Dessa forma, Costa Lima (1982) critica a ilusão criada por essa indústria: a ideia de que todos fazem parte de um mesmo grupo, de uma grande comunidade cultural, quando, na verdade, o que se promove é um falso senso de pertencimento. Essa homogeneização dos gostos, valores e comportamentos reduz a possibilidade de expressões singulares e estimula o consumo repetitivo de conteúdos que não provocam mudanças reais. O crítico reforça:

A novidade consiste em que os elementos inconciliáveis da cultura, arte e divertimento, sejam reduzidos a um falso denominador comum, a totalidade da indústria cultural. Esta consiste na repetição [...] (Lima, 1982, p. 184)

Essa repetição constante, veiculada sobretudo pelos meios de comunicação, não impõe pela força, mas sim pelo hábito, pelo conforto do já conhecido, que acaba silenciando vozes dissonantes. Em determinados cenários sociais contemporâneos, o entretenimento deixa de ser mero passatempo para adquirir o papel de instrumento de influência simbólica. Cada vez mais, surge uma homogeneização nos conteúdos culturais, a qual reduz a diversidade, e limita nossa capacidade de empatia, pensamento crítico, e criação de novos horizontes existenciais. Dentro desse contexto, a cultura não libertadora passa a confinar indivíduos em padrões ideológicos inflexíveis.

Esse processo descrito por Costa Lima (1982) pode ser observado com nitidez em muitas obras distópicas. Ao retratarem sociedades em que a cultura serve apenas para distrair e manter a ordem, essas narrativas nos ajudam a perceber como a ficção muitas vezes espelha e denuncia os mecanismos que operam em nossa própria realidade.

2.1.2 A LÓGICA DO CONSUMISMO E A FRAGILIDADE DAS RELAÇÕES

Como mencionado anteriormente, as críticas à cultura de massa são proeminentes na obra de Zygmunt Bauman, particularmente em seu *livro Vida para o consumo* (2007). Neste trabalho, o sociólogo polonês explora como o consumismo vai além da aquisição de bens materiais, permeando as relações interpessoais, os valores sociais e até mesmo a maneira como moldamos nossa identidade.

De acordo com Bauman, estamos inseridos em uma sociedade que nos estimula constantemente não apenas a consumir bens materiais, mas também experiências, estilos de vida e conexões emocionais. Os objetos tangíveis deixam de ter um propósito prático e passam a simbolizar status, identidade e inclusão social. Como o autor coloca:

A sociedade de consumo tem como base de suas alegações a promessa de satisfazer os desejos humanos em um grau que nenhuma sociedade do passado pôde alcançar, ou mesmo sonhar, mas a promessa de satisfação só permanece sedutora enquanto o desejo continua insatisfeito; mais importante ainda, quando o cliente não está 'plenamente satisfeito' – ou seja, enquanto não se acredita que os desejos que motivaram e colocaram em movimento a busca da

satisfação e estimularam experimentos consumistas tenham sido verdadeira e totalmente realizados. (Bauman, 2007, p. 47)

Essencialmente criamos uma armadilha para nós mesmos ao constantemente desejar algo sem nunca nos sentirmos plenamente realizados com isso, é como ter um celular novo que logo se tornará “ultrapassado” com o próximo modelo no mercado. O desejo sempre se renova antes mesmo de ser alcançado de fato. Isso nos leva a um ciclo contínuo de compra seguido de descarte, onde a breve sensação de conquista é logo substituída pela próxima necessidade emergente. Nesse sentido, a sociedade de consumo funciona como um espaço de obsolescência planejada, no qual bens, experiências e até sentimentos são programados para perderem rapidamente seu valor. A busca pela felicidade acaba sendo apenas um combustível constante para o movimento incessante do mercado consumidor.

Além de comprar coisas, Bauman destaca como essa maneira de pensar também influencia nossos relacionamentos sociais. Os laços se tornam mais frágeis e temporários seguindo o mesmo padrão de serem descartáveis. As interações entre as pessoas são sustentadas apenas enquanto satisfazem uma necessidade emocional imediata, no entanto perdem seu valor diante de qualquer tipo de desconforto ou desafio. Em suas palavras:

A sociedade de consumo prospera enquanto consegue tornar perpétua a não-satisfação de seus membros (e assim, em seus próprios termos, a infelicidade deles). O método explícito de atingir tal feito é depreciar e desvalorizar os produtos de consumo logo depois de terem sido promovidos no universo dos desejos dos consumidores. (BAUMAN, 2007, p. 48).

Ou seja, o sistema não visa possibilitar que as pessoas alcancem verdadeira felicidade, pelo contrário, ele depende da insatisfação contínua para perpetuar sua existência. Quanto mais nos sentimos em falta ou incompletos, mais consumimos na expectativa de que talvez seja através da próxima compra, do próximo relacionamento, da próxima conquista que finalmente preencheremos o vazio interior que carregamos.

Esse contexto é evidente na forma como as pessoas enfrentam suas próprias vidas bem como suas interações com os outros indivíduos do convívio social diário. Bauman faz menção que estamos vivendo em um período caracterizado pela liquidez,

no qual tudo parece escapar por entre os dedos: as conexões interpessoais, os compromissos assumidos e as emoções experimentadas. Da mesma maneira que se troca de vestimenta ou de aplicativo, também se substituem pessoas, conceitos, ideias e valores com grande facilidade, frequentemente sem profundidade, sem senso de pertencimento e desprovidos de qualquer reflexão crítica.

Somando a isto, Bauman aponta que o consumismo tem o poder de mercantilizar diversos aspectos da vida humana, desde o corpo até sentimentos como autoestima e felicidade. Além disso, necessidades mais essenciais como pertencimento e realização pessoal são ignoradas ou manipuladas em prol da manutenção do sistema através da criação de desejos artificiais. É um método de influência social sutil, porém eficaz: o domínio não é imposto pela força física, mas pela constante sedução de um estilo de vida ideal que está sempre um passo à frente do que atualmente se tem.

Esse estilo de vida causa angústia mental e confusão emocional profunda. A constante busca pela felicidade acaba por nos aprisionar em vez de nos libertar. Nossa identidade passou então a ser formada pelo que consumimos ao invés do que verdadeiramente somos. Em uma sociedade onde até nossos sentimentos são comercializados como mercadorias, o valor de uma pessoa é avaliado por sua utilidade, aparência ou desempenho, não pelo seu cerne.

Nesse contexto, Bauman (2007) e Costa Lima (1982) em suas críticas à cultura de massa, discutem e denunciam as formas de dominação simbólica na sociedade contemporânea. Enquanto Costa Lima destaca a reprodução cultural como um meio de padronização ideológica, Bauman enfatiza o consumismo como uma estratégia para alienação e controle emocional das pessoas. Ambos destacam como o entretenimento e o consumo simbólico distraem as pessoas das estruturas de poder. Essas noções contribuem para a interpretação de situações tanto na realidade quanto na ficção científica distópica; nestas últimas é comum que o controle social se estabeleça pela superficialidade das interações sociais e pela obediência disfarçada como liberdade pessoal. Dessa forma, os escritores oferecem princípios teóricos essenciais para entender como a cultura popular influencia na manutenção da ordem social.

2.1.3 REPRESSÃO CONFORTÁVEL E O HOMEM UNIDIMENSIONAL

Sob a mesma ótica crítica, o pensador Herbert Marcuse, em seu livro *O Homem Unidimensional* (1969), explora como nossa sociedade industrial avançada modela as atitudes das pessoas e limita o pensamento crítico. Para o teórico, o capitalismo opera de forma astuta ao integrar os indivíduos em um sistema de produção e consumo que entorpece o desejo por questionamentos e promove uma noção falsificada de liberdade. As pessoas são levadas a crer que são livres pelo simples motivo de poderem consumir, escolher entre produtos e desfrutar do confortável estilo de vida proporcionado pela tecnologia. No entanto, essa sensação de liberdade não passa de uma ilusão já que está diretamente ligada às normas e aos interesses do próprio sistema.

Marcuse argumenta que muitas de nossas necessidades não são autênticas, mas sim fabricadas pela lógica capitalista. Quando isso acontece, os anseios humanos são influenciados para manter o consumo em alta prioridade, fazendo com que o valor pessoal seja determinado pelo que se possui em vez de quem se é. Com suas palavras: “As criaturas se reconhecem em suas mercadorias; encontram sua alma em seu automóvel, hi-fi, casa em patamares, utensílios de cozinha.” (Marcuse, 1969, p. 29). Essas palavras destacam como as pessoas atualmente se ligam aos seus pertences para construir sua autoconfiança e identidade com base em sinais de status social. Parece que um carro novo, smartphone de última geração ou uma casa numa localização privilegiada tomam o lugar de uma conexão mais significativa consigo mesmo.

Marcuse (1969) também traz o conceito de “Consciência Feliz” ou o que podemos chamar de “Repressão Confortável”. O autor argumenta que os avanços tecnológicos e o aumento do nível de conforto material não conduzem à liberdade individual como se poderia pensar, pelo contrário tornam o controle social ainda mais eficiente e até mesmo prazeroso para os indivíduos que o experimentam. Isso implica que quanto maior for o grau de comodidade proporcionado pelo sistema vigente, menos as pessoas conseguem perceber que estão sendo manipuladas por ele. Nesse contexto, a tecnologia é vista não apenas como um instrumento para progresso técnico, mas também como uma ferramenta para manutenção da ordem estabelecida, ao oferecer distração e praticidade enquanto traz diversão. Em outra instância, contribui para a conformidade e diminui a capacidade de pensar de forma crítica nas

peessoas que acabam aceitando passivamente circunstâncias injustas ou limitantes por sentirem que suas necessidades imediatas estão sendo atendidas sem perceberem.

As ideias apresentadas por Marcuse destacam um dilema intrínseco à sociedade contemporânea: embora muitos creiam estar avançando rumo à liberdade por meio do desenvolvimento tecnológico e do consumismo descontrolado, na realidade, estão perdendo gradualmente sua habilidade de pensamento crítico independente. Segundo o autor:

Neste processo, a dimensão 'interior' da mente, na qual a oposição ao status quo pode criar raízes, é desbastada. A perda dessa dimensão, na qual o poder de pensamento negativo - o poder crítico da Razão - está à vontade, é a contrapartida ideológica do próprio processo material no qual a sociedade industrial desenvolvida silencia e reconcilia a oposição. (Marcuse, 1969, p. 31)

Devido às distrações oferecidas pelo conforto e pela constante busca por prazer imediato, a população acaba por se conformar com sistemas que limitam sua capacidade de reflexão autônoma. Esse estado de repressão confortável apresenta potenciais excessivos ao normalizar situações de injustiça social, enfraquecer o espírito crítico individual e contribuir para manutenção de estruturas autoritárias na sociedade atual.

A teoria apresentada por Marcuse, na qual tecnologia e consumo são utilizados como meios de controle da sociedade, é refletida em histórias fictícias que descrevem comunidades altamente estruturadas e aparentemente eficientes, mas muito opressivas. Em certos cenários distópicos fictícios os personagens habitam ambientes nos quais o prazer e o entretenimento são fornecidos em troca de conformidade e uma noção cuidadosamente construída de liberdade para evitar questionamentos. Obras como *Jogos Vorazes* podem espelhar de forma simbólica os conceitos descritos por Marcuse, mostrando como o sistema pode exercer controle enquanto aparenta proporcionar liberdade.

2.2 MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA E ESPETACULARIZAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Na segunda parte da fundamentação teórica buscamos compreender os processos de influência da mídia na sociedade contemporânea, marcada pela presença constante do entretenimento simulado através das telas digitais. Para isso nos baseamos em Guy Debord (2013) e Jean Baudrillard (1981) que destacam a substituição da vivência autêntica por imagens artificiais.

Essa mudança cria uma situação em que o contato direto com a realidade é substituído por uma forte presença de símbolos e entretenimento que distraem as pessoas e as alienam de seu entorno natural enquanto facilitam o controle social. Debord e Baudrillard explicam como essa dinâmica contribui para o desenvolvimento de uma sociedade onde verdades são obscurecidas por um excesso de informações e imagens manipuladas que mais confundem do que esclarecem.

Essas ideias estão intimamente ligadas à literatura distópica que frequentemente expõem como informações são manipuladas e como dor, violência e opressão são transformadas em espetáculo para dominar e manter o poder. Ao abordarem essas questões, os textos de ficção chamam atenção para os aspectos negativos desse sistema, mostrando como transformar algo em espetáculo pode funcionar para distrair as pessoas e fazê-las aceitar passivamente as desigualdades sociais e injustiças do presente.

2.2.1 A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO

Guy Debord explora em sua famosa obra *A Sociedade do Espetáculo* (2013) como a vida nas sociedades contemporâneas se transformou em uma série de espetáculos. A perspectiva de Debord não se limita apenas a uma sucessão de imagens separadas; o autor considera esses espetáculos como mediadores de relacionamentos sociais genuínos: “Mas hoje é por todo o lado que o copiado tem tendência a substituir o verdadeiro.” (Debord, 2013, p. 164). Em outras palavras, a experiência autêntica é trocada por representações em que a realidade deixa de ter sua relevância crítica reflexiva para se tornar algo superficial e artificial.

Esse comportamento é comum em plataformas de mídia social como o Instagram, onde as pessoas costumam mostrar suas vidas por meio de fotos e vídeos cuidadosamente selecionados e editados para exibir apenas os momentos positivos e esconder os desafios enfrentados na realidade do dia a dia. Assim sendo, o Instagram se tornou um lugar onde as pessoas constroem narrativas de felicidade e sucesso que nem sempre refletem as contradições e dificuldades que enfrentam no cotidiano. Esses conceitos promovem uma sensação de desconexão passiva pois indivíduos internalizam tais representações sem notar que estão se distanciando do contato genuíno consigo mesmos e com o entorno.

Debord afirma que o espetáculo atua como um mecanismo de união ilusória, reconstruindo continuamente a vida social por meio de representações que naturalizam as estruturas de poder. Em suas palavras: “[...] é igualmente a supressão dos limites do verdadeiro e do falso pelo recalçamento de toda a verdade vivida sob a presença real da falsidade que a organização da aparência assegura.” (Debord, 2013, p. 114). Assim, o espetáculo não apenas organiza o tempo e o espaço, mas influencia desejos e sentimentos, substituindo a essência pela aparência.

Essa dinâmica faz com que, em vez de buscar autenticidade, as pessoas passem a valorizar o que mostram ao mundo. Na cultura do entretenimento de massa, a autenticidade se perde para dar lugar a uma realidade superficial, alimentada pelas redes sociais e seus algoritmos, que limita a capacidade crítica do indivíduo.

No cenário da atual sociedade midiática intensiva em espetáculos de entretenimento em massa, nota-se que o conceito de autenticidade é progressivamente eclipsado para dar lugar a uma realidade simulada fabricada por diversos meios de comunicação, plataformas online e formas diversas de lazer. Ao se expor constantemente à essas representações visuais e narrativas, os indivíduos absorvem inconscientemente valores pré-definidos pelo sistema simbólico dominante, o que acaba por comprometer sua habilidade crítica para pensar por si próprio e agir autonomamente. O espetáculo não se contenta em retratar o mundo como ele é; ao contrário, ele redefine este mundo criando uma nova representação baseada em seus próprios códigos visuais narrativos.

Além disso, o espetáculo transforma a realidade convertendo conflitos, sofrimentos e até mesmo opressões em produtos de entretenimento. A violência e o sofrimento são suavizados e incorporados em narrativas atraentes que distraem e

anestesiam. Debord alerta que: “A discussão vazia sobre o espetáculo, isto é, sobre aquilo que fazem os proprietários do mundo, está, assim, organizada por ele mesmo, insistindo sobre os grandes meios do espetáculo, para nada dizer sobre a sua ampla utilização. (Debord, 2013, p. 120), evidenciando como o espetáculo gera debates ilusórios que obscurecem sua verdadeira função na manutenção do sistema.

Por isso, Debord nos propõe um desafio ético e político: desvendar o espetáculo e redescobrir a experiência genuína como forma de resistência. Em obras distópicas modernas, como *Jogos Vorazes*, a violência e o sofrimento não são representados de forma gratuita, mas como um meio de controle e distração, refletindo a crítica de Debord ao poder das imagens que nos tornam espectadores passivos de nossas próprias vidas.

2.2.2 SIMULACRO E HIPER-REALIDADE

Ampliando essa crítica ao papel da mídia e da imagem, Jean Baudrillard explorou em sua obra *Simulacro e Simulação* (1981) a ideia da perda da realidade em nossa era atual ao destacar que vivemos em uma era pós-moderna onde estamos imersos em um mundo de simulacros, reproduções que perderam suas referências originais ou uma realidade subjacente a elas. Para Baudrillard, o simulacro é uma representação que não aponta mais para algo tangível; ao invés disso, refere-se apenas a outras representações em uma sucessão infinita de imagens sem um ponto de partida claro. Este fenômeno cria a hiper-realidade, um universo onde os símbolos e as imagens assumem totalmente o lugar da experiência direta da realidade. Para muitos indivíduos torna-se a única realidade que compreendemos.

Nos escritos de Baudrillard (1981) é destacado um processo no qual as imagens evoluem em relação à realidade em quatro etapas distintas: inicialmente, elas refletem uma realidade profunda, ou seja, são uma cópia fiel do que existe; em seguida, passam a mascarar e deturpar essa realidade; depois, elas ocultam a ausência de uma realidade profunda; e, por fim, transformam-se em puro simulacro, desvinculadas de qualquer relação com o real. Neste estágio final da hiper-realidade contemporânea ocorre uma dissolução completa da fronteira que separava a realidade da ficção e a verdade da aparência, isso confunde e desorienta nossas percepções.

Para exemplificar essa ideia de forma mais clara e tangível, Baudrillard (1981) utiliza casos impactantes em seus argumentos. Um exemplo é o da pornografia: ele argumenta que a pornografia não retrata o sexo como ele realmente é, mas sim como uma versão ensaiada e intensificada, um simulacro da atividade sexual. A pornografia cria representações de corpos e prazeres que não refletem a realidade da experiência, criando expectativas que substituem o desejo autêntico. O corpo exibido na tela, editado e artificializado, se torna um símbolo do prazer que acaba suplantando a experiência erótica genuína. Em outras palavras, a satisfação passa a residir mais na representação visual do que na experiência real, criando uma separação entre nossos sentimentos e o que nos é apresentado.

Outra ilustração significativa são os parques temáticos da Disney. Baudrillard (1981) aponta que esses locais reproduzem uma realidade idealizada e artificial totalmente controlada, com o propósito principal de mascarar as lacunas de realismo no mundo ao redor. O autor sustenta que:

A Disneylândia é um modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos. É antes de mais um jogo de ilusões e de fantasmas: os Piratas, a Fronteira, o Future World, etc. [...] Mas o que atrai as multidões é sem dúvida muito mais o microcosmos social, o gozo religioso, miniaturizado da América real, dos seus constrangimentos e das suas alegrias. [...] A única fantasmagoria neste mundo imaginário é a da ternura e do calor inerente à multidão e a de um número suficiente e excessivo de gadgets próprios para manter o efeito multitudinário (Baudrillard, 1981, p. 20).

Na realidade do parque encantado está a tentativa de suavizar as dificuldades e contradições da vida cotidiana ao oferecer uma fantasia ingênua e utópica que cativa a atenção dos visitantes de forma tranquilizadora. Essas representações agem não apenas como um passatempo, mas também como um mecanismo que ajuda a manter a ordem social estabelecida ao desencorajar pensamentos críticos ou questionamentos por parte das pessoas.

Na sociedade contemporânea, amplamente permeada pela mídia, esta exerce um papel crucial na construção da hiper-realidade. Não apenas ao transmitir informações, mas também ao organizar e moldar nossa compreensão do mundo ao nosso redor. Essas hiper-realidades atenuam a cultura ao trocar a crítica por sarcasmo e a busca pela verdade por sensacionalismo e um envolvimento autêntico por uma simulação de participação.

Refletir sobre essas questões é crucial ao analisarmos narrativas distópicas modernas que retratam sociedades onde a verdade é manipulada e o passado reescrito de acordo com interessados no poder dominante; a dor humana é transformada em um espetáculo midiático preocupante. Através da linguagem visual e sonora dessas histórias fictícias percebemos como o domínio simbólico das imagens também influencia o controle dos corpos e das percepções individuais. A aceitação natural da vigilância constante e das desigualdades se mescla em uma forma de entretenimento massivo que, embora seja intrigante, também trava a reflexão crítica e impede ações significativas.

A representação dessa dinâmica pode ser observada em *Jogos Vorazes*; onde o uso da mídia para manipulação e criação de imagens com fins de controle social é essencial para o enredo da história. O destaque dado à dor e à luta dos personagens evidencia as teorias de Baudrillard a respeito de como o espetáculo e a simulação se entrelaçam na manutenção da ordem vigente.

Com base nas reflexões apresentadas neste embasamento teórico, fica claro como pensadores como Zygmunt Bauman, Hérbet Marcuse, Guy Debord, Jean Baudrillard e Luís Costa Lima contribuem para a compreensão crítica da sociedade atual, que está submetida a regência do consumismo, a influência midiática bem como a homogeneização cultural. Cada um deles, nos seus próprios termos, nos encoraja a olhar para além das aparências das interações sociais, e interrogar os mecanismos que discretamente moldam as subjetividades, desejos e comportamentos.

Ao explorar temas como “felicidade conformista”, “sociedade de espetáculo”, “reprodutibilidade cultural” e “obsolescência planejada”, os escritores demonstram como a cultura contemporânea é moldada pela interação entre mídia e mercado para criar uma realidade na qual o questionamento crítico cede lugar com frequência a uma aceitação passiva e na qual a suposta liberdade encobre formas complexas de dominação social. As ideias desses intelectuais não somente esclarecem o funcionamento dessas dinâmicas complexas, mas também ressaltam a importância premente da resistência ativa e do engajamento reflexivo.

Dando continuidade ao contexto literário mencionado, o próximo capítulo abordará *Jogos Vorazes* (2008) como uma narrativa com potencial simbólico e analítico para refletir as questões discutidas até aqui. As reflexões apresentadas

devem nos auxiliar no aprofundamento da compreensão das experiências individuais dos sujeitos observadas na narrativa sob análise. Ao representarem sociedades distópicas com vigilância intensiva, além de indivíduos em busca constante por autonomia, essas narrativas servem como espelhos reflexivos ficcionais dos dilemas presentes em nossa própria realidade atualmente.

Chega-se à conclusão de que é imprescindível refletir criticamente sobre a cultura do consumo moderno juntamente com as mídias e os estilos de vida atuais não somente como uma necessidade imperativa, mas como algo urgente também. Identificar as influências que nos moldam representa o princípio fundamental para conceber novas possibilidades de mudança.

3 CRÍTICA AO MATERIALISMO E À INFLUÊNCIA DA MÍDIA

Publicado em 2008, o primeiro volume da trilogia *Jogos Vorazes* foi escrito pela estadunidense Suzanne Collins. A narrativa surgiu em meio a um cenário onde a popularidade dos reality shows estava em ascensão juntamente com o avanço das tecnologias digitais e o agravamento das disparidades sociais ao redor do mundo. Em uma entrevista ao *The Guardian*, Collins (2012) conta que teve a inspiração para escrever o livro ao alternar entre canais de notícias sobre guerras e programas de competição na televisão e perceber como ambos eram vistos como formas de entretenimento pelo público. Dessa forma surgem os Jogos Vorazes, como uma crítica à glamourização da violência e ao domínio social através dos meios de comunicação e à cultura consumista promovida pelo entretenimento popular em larga escala.

Embora faça parte de uma trilogia que também inclui os livros *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), esta análise se concentrará exclusivamente no primeiro volume, onde são introduzidos os principais conflitos existentes na trama juntamente com as estruturas de poder e relações simbólicas que fundamentam a crítica social presente na história narrada. A história se passa em um futuro distópico na nação fictícia de Panem, localizada onde antes existiam os Estados Unidos. O país é dividido entre a rica Capital e doze distritos periféricos e subordinados. Como punição por uma rebelião passada, a Capital impõe anualmente os Jogos Vorazes: um evento televisionado no qual dois jovens de cada distrito, um menino e uma menina, totalizando 24 participantes, são selecionados para batalhar até a morte em uma arena controlada por alta tecnologia. Os Jogos são apresentados como uma festa nacional, mas na verdade servem como um meio de repressão e espetáculo.

A protagonista, Katniss Everdeen, se voluntaria para participar dos Jogos no lugar de sua irmã mais nova, Prim. Junto a ela, é sorteado Peeta Mellark, um jovem que, no passado, havia ajudado Katniss em um momento de fome. Para obter apoio dos espectadores durante os Jogos, os jovens decidem criar uma farsa sobre um romance entre eles. No entanto, suas atitudes levam à revolta nos distritos questionando o controle da Capital sobre eles. A história de Collins vai além da simples aventura juvenil ao se tornar uma metáfora das interações sociais atuais no que se refere à exposição exagerada, ao consumo excessivo e à manipulação de imagens.

Neste capítulo pretendemos analisar de maneira crítica os principais elementos da obra à luz dos conceitos discutidos na base teórica correspondente aos estudos sobre o consumismo com referências aos autores Zygmunt Bauman e Luís Costa Lima, e sobre a manipulação midiática e a espetacularização com base nas pesquisas de Guy Debord e Jean Baudrillard. A análise considera ainda a atuação dos personagens como representações de resistência simbólica e subjetiva, especialmente Katniss e Peeta, os quais se recusam a se submeter integralmente ao sistema espetacular da Capital em vigor.

3.1 A CRÍTICA AO CONSUMISMO E À CULTURA DE MASSA

O consumismo é um dos alicerces centrais do modo de vida da Capital em *Jogos Vorazes*. Os habitantes desse núcleo urbano vivem em função do prazer, da estética, da ostentação e do entretenimento, enquanto os distritos sobrevivem em condições de extrema escassez. Essa dualidade evidencia a crítica à desigualdade promovida por uma cultura de consumo que, como aponta Zygmunt Bauman (2007), transforma o indivíduo em mercadoria e o valor da vida humana em algo mensurável por sua capacidade de consumir.

A obra expõe como o consumo não se limita a bens materiais, mas abrange também as experiências, os corpos e os afetos. A participação forçada dos tributos nos Jogos é um exemplo disso: suas imagens são manipuladas, seus estilos são moldados por produtores, e suas histórias são vendidas como narrativas épicas ao público da Capital. Como observa Herbert Marcuse (1969), a sociedade unidimensional transforma a liberdade em aparência, e a alienação se dá por meio do prazer controlado. Nesse sentido, os Jogos funcionam como uma válvula de escape cuidadosamente orquestrada pelo poder.

Luís Costa Lima (1982), ao tratar da cultura de massa, ressalta que ela opera com a padronização da experiência estética, simplificando o conteúdo crítico e estimulando respostas emocionais previsíveis. A Capital é um retrato disso: tudo é espetáculo, e o sofrimento alheio é convertido em entretenimento. Os tributos são submetidos à lógica do marketing, como quando Katniss precisa interpretar um papel romântico para agradar ao público e garantir patrocinadores, o que reforça a mercantilização das relações humanas.

Esse contexto também permite estabelecer conexões com práticas contemporâneas. O culto a influenciadores digitais, por exemplo, revela como a identidade é moldada e vendida como produto. A crescente popularização de plataformas que promovem apostas e promessas de enriquecimento rápido, muitas vezes divulgadas por celebridades da internet, reflete a mesma lógica de alienação e exploração simbólica presente na obra: pessoas comuns são levadas a acreditar em ilusões de ascensão social, enquanto reforçam o sistema que as oprime. A ilusão de escolha, tanto em *Panem* quanto no mundo atual, constitui um dos pilares mais eficazes da dominação pelo consumo.

3.1.1 A CRÍTICA AO CONSUMISMO EM *JOGOS VORAZES* E NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

O romance em análise descreve um ambiente distópico onde o consumo excessivo e a ostentação são utilizados como instrumentos de controle político e social. Neste cenário fictício criado pela autora, há uma crítica firme ao consumismo alienante através da contraposição entre a riqueza exagerada da Capital e a pobreza extrema dos distritos. Essas diferenças destacam não apenas a desigualdade econômica gritante existente no universo da obra, mas também evidenciam o emprego estratégico do consumo como um meio de manipulação social, cultural e simbólico utilizado pelo governo fictício retratado na história.

A Capital se vê como um lugar onde a luxúria se transforma em desperdício, onde os valores humanos são retirados para dar espaço a hedonismo e prazer imediato. Os locais vivem imersos numa cultura de exageros, caracterizada por festas extravagantes, vestidos ostentosos, cirurgias estéticas e entretenimento superficial, enquanto os residentes dos distritos sofrem com fome e opressão estatal. Em uma passagem do livro mencionado, Katniss observa: “Dias e dias de caça e colheita para essa única refeição, e mesmo assim não passaria de um pobre substituto da versão original da Capital” (Collins, 2010, p. 73). Essas palavras não apenas destacam a discrepância de recursos existente entre os diferentes grupos sociais, mas também evidenciam a aceitação da desigualdade como algo naturalizado no cotidiano: enquanto alguns poucos vivem um estilo de vida luxurioso e abundante, muitos outros lutam para sobreviver com o mínimo necessário ou até menos que isso.

A narrativa deixa evidente que, enquanto os habitantes da Capital se deixam levar por distrações oferecidas pelo conforto e pela busca incessante por prazeres imediatos, tornam-se passivos frente às injustiças que sustentam esse sistema. A alienação gerada pelo consumo os impede de refletir criticamente sobre as estruturas que oprimem os demais, criando um contraste brutal com os distritos, onde pessoas chegam a comer cães selvagens ou alimentos impróprios para tentar sobreviver. Essa divisão simbólica e material entre espetáculo e escassez aprofunda a denúncia de um sistema desigual que anestesia uns com excesso e subjuga outros com privação

Essa lógica encontra respaldo nas reflexões de Zygmunt Bauman, especialmente em sua obra *Vida para consumo* (2007), na qual o autor caracteriza a modernidade líquida como um tempo marcado pela efemeridade dos vínculos e das escolhas. Para Bauman, o consumo deixou de ser um meio de suprir necessidades para se tornar uma forma de construir identidades. No mundo líquido-moderno, os indivíduos são constantemente pressionados a consumir não apenas objetos, mas também estilos de vida, aparências e experiências, numa busca incessante por pertencimento e reconhecimento. A cultura do consumo, portanto, não satisfaz; sua prática perpetua a insatisfação, pois sua lógica se baseia na obsolescência programada e no desejo sempre renovado por novidades.

Em *Jogos Vorazes*, essa dinâmica se expressa na forma como a Capital consome não apenas bens materiais, mas também a vida e o sofrimento dos habitantes dos distritos. Os Jogos em si são um espetáculo de violência estetizada, oferecido como entretenimento para distrair e alienar a população, enquanto reforça a posição de poder do governo. O consumo, nesse caso, é simbólico: consome-se a dor do outro, transformando-a em produto midiático. Como observa Herbert Marcuse em *O homem unidimensional* (1969), a sociedade industrial avançada cria falsas necessidades e suprime o pensamento crítico ao integrar o indivíduo à lógica do sistema, fazendo-o acreditar que o consumo é a principal via de realização pessoal. Para o autor, a dominação é internalizada na forma de desejo, e a liberdade é substituída pela conformidade com os padrões do mercado.

Esse processo se manifesta também nas contradições enfrentadas pelos personagens dos distritos. Katniss e outros tributos são adornados com roupas chamativas, maquiados e treinados para se tornarem figuras desejáveis ao público da Capital, como se fossem celebridades. A preparação para os Jogos transforma os

participantes em mercadorias: seus corpos e histórias são embalados e vendidos como entretenimento, e seu sucesso depende de agradar aos patrocinadores. O espetáculo, portanto, não apenas representa uma forma de opressão, mas é um reflexo direto da lógica de mercado aplicada às relações humanas. Essa crítica se alinha à análise de Luís Costa Lima, que em *Teoria da cultura de massa* (1982) aponta como o consumo simbólico, ou seja, o consumo de imagens, valores e comportamentos contribui para a uniformização cultural e a despolitização da sociedade. Segundo o autor, a cultura de massa transforma o indivíduo em espectador passivo, condicionando-o a aceitar os padrões impostos pelos centros produtores de sentido, como a mídia, o mercado e o Estado.

A partir dessa perspectiva, é possível estabelecer conexões diretas entre a distopia de Panem e práticas presentes na sociedade contemporânea. Um exemplo atual relevante são os aplicativos de compra por impulso, como lojas de compras online que estimulam o consumo rápido e descartável por meio de ofertas constantes, notificações e recompensas gamificadas. Esses aplicativos criam um ambiente que favorece o consumo compulsivo, promovendo uma sensação ilusória de prazer e satisfação, mas que rapidamente se desfaz, alimentando um ciclo vicioso. Os produtos adquiridos, muitas vezes de baixa durabilidade, reforçam a lógica do consumismo líquido descrita por Bauman (2007): tudo se torna substituível, inclusive os próprios sujeitos, que passam a medir seu valor pelas mercadorias que consomem ou ostentam.

Outro fenômeno contemporâneo que ilustra a crítica da obra de Collins é o papel dos influenciadores digitais, que ocupam uma função semelhante à dos personagens midiáticos da Capital. Através das redes sociais, esses influenciadores constroem modelos de vida baseados na aparência, no consumo de marcas e na exposição constante da intimidade. A busca por curtidas, seguidores e relevância social reforça o ideal de sucesso atrelado ao consumo e à visibilidade, contribuindo para a consolidação de padrões inalcançáveis. Essa performance constante diante das câmeras aproxima-se da experiência vivida por Katniss, obrigada a se apresentar de maneira estratégica para garantir sua sobrevivência. A Capital, nesse sentido, antecipa a lógica das redes sociais, onde a imagem vale mais que a essência e onde a espetacularização da vida substitui a vivência real.

Dessa forma, o romance oferece uma metáfora da crítica ao consumismo e à alienação, ao mostrar como o luxo e o entretenimento podem ser utilizados como instrumentos de manipulação e controle. A obra denuncia a falsa liberdade prometida pelo mercado e expõe as contradições de um sistema que naturaliza a desigualdade em nome da ordem e da estabilidade. A crítica de Collins ultrapassa a ficção e se conecta diretamente com os diagnósticos dos pensadores contemporâneos, revelando-se atual e necessária em tempos em que o consumo passou a ocupar o lugar da ética, da política e do afeto.

3.2 A MANIPULAÇÃO MIDIÁTICA COMO FORMA DE DOMINAÇÃO

A obra analisada vai além da crítica ao consumismo e adentra um campo igualmente perigoso: a manipulação midiática como forma de dominação social e política. A autora constrói uma narrativa em que a dor, o sofrimento e a morte são transformados em espetáculo, revelando como os meios de comunicação podem ser utilizados para controlar, alienar e conduzir as massas. A Capital, por meio da transmissão obrigatória dos Jogos e do controle das imagens veiculadas, converte a tragédia em entretenimento, mascarando a violência com uma estética cativante e espetacularizada.

A própria estrutura dos Jogos evidencia esse processo: o evento é televisionado em tempo real, com câmeras espalhadas por toda a arena, inserções de trilha sonora e narrativas construídas para gerar comoção e engajamento. Os protagonistas se veem obrigados a controlar suas imagens e suas reações para atender às expectativas do público e dos patrocinadores. Nesse contexto, a autenticidade é substituída pela performance, e a vida se torna um roteiro a ser encenado. Como Peeta afirma: “Quero morrer como eu mesmo. Não quero ser transformado em algum tipo de monstro que sei que não sou” (Collins 2008, p. 156).

Essa dinâmica encontra correspondência direta na teoria de Guy Debord que, em sua obra *A sociedade do espetáculo* (2013), analisa como as relações sociais são mediadas por imagens que encobrem a realidade e servem aos interesses da classe dominante. Para Debord, o espetáculo não é apenas um conjunto de imagens, mas uma forma de organização social em que a representação se impõe sobre o real, e a aparência substitui a experiência autêntica: “O espetáculo é o capital a tal grau de

acumulação que se torna imagem” (Debord, 2013, p. 31). O autor destaca que essa lógica promove a passividade dos indivíduos, transformando-os em espectadores e minando sua capacidade de ação crítica. Em *Jogos Vorazes* (2008), esse processo é evidente: o povo da Capital, alienado pela estética do espetáculo, consome o sofrimento dos tributos com entusiasmo, sem perceber ou sem querer perceber a brutalidade do sistema que o sustenta.

A manipulação midiática também atua como uma estratégia de silenciamento e de controle político. Ao transformar os Jogos em uma tradição festiva e obrigatória, o governo apaga a memória histórica da rebelião dos distritos e reafirma continuamente sua autoridade. A espetacularização funciona, portanto, como uma forma de reescrever a realidade: ao transformar a violência em espetáculo, o poder converte opressão em entretenimento. Um exemplo dessa lógica aparece na transformação das antigas arenas em pontos turísticos. Conforme descreve a protagonista:

As arenas são sítios históricos, preservados após os Jogos. Destinos populares para os visitantes da Capital em férias. Passar um mês, rever os Jogos, passear pelas catacumbas, visitar os locais onde as mortes aconteceram. Você pode até participar das remontagens (Collins, 2008, p. 159).

Tal prática revela como a memória da dor é reciclada e ressignificada como lazer, aprofundando a anestesia coletiva frente à violência institucionalizada. Essa leitura aproxima-se da crítica de Jean Baudrillard (1981), que argumenta que a realidade é substituída por simulações, construções midiáticas que reproduzem signos e imagens, criando uma hiper-realidade. Nesse cenário, o que importa não é mais a verdade, mas a verossimilhança, a capacidade de parecer verdadeiro ou emocionante. Como afirma o autor, “tudo é uma simulação, uma cópia sem original, uma repetição sem modelo” (Baudrillard, 1981, p. 225).

Essa lógica está presente na maneira como a história de Katniss e Peeta é manipulada para criar uma narrativa romântica que agrada ao público e gere audiência. A relação entre os dois tributos, inicialmente construída como estratégia de sobrevivência, é editada e divulgada como um romance épico, uma trama que emociona, humaniza os participantes e mobiliza os espectadores da Capital. “Só fico desejando que haja uma maneira de mostrar à Capital que eles não mandam em mim.

Que sou mais que uma peça no jogo deles” (Collins, 2008, p. 156), diz Katniss, expressando sua recusa à lógica da simulação e à transformação de sua vida em mercadoria narrativa. Ainda assim, ela se vê forçada a interpretar o papel que lhe é imposto, pois sabe que, nesse jogo, sua sobrevivência depende da aceitação pública.

Além da espetacularização da dor, a dominação também se estabelece por meio da vigilância constante, especialmente nos distritos mais pobres. No Distrito 11, por exemplo, as punições são públicas e severas: trabalhadores são chicoteados em praça aberta por cometerem “crimes” como comer os próprios alimentos que cultivam para a Capital. Esse controle do corpo e da conduta é mais um mecanismo de coerção que evidencia como o espetáculo caminha junto da repressão direta, operando tanto pela sedução quanto pelo medo.

Essa tensão entre violência explícita e entretenimento revela o duplo movimento da lógica espetacular: enquanto reprime brutalmente os corpos nos distritos, oferece à população da Capital distrações sofisticadas e envolventes. É nesse contexto que a manipulação das emoções e dos afetos como forma de distração e controle encontra eco em fenômenos contemporâneos, como os reality shows. Esses programas transformam a convivência humana em produto de consumo midiático, explorando conflitos, lágrimas e momentos de vulnerabilidade como fontes de entretenimento. A edição das imagens, a criação de vilões e heróis, e a interação com o público pelas redes sociais constroem uma narrativa que estimula a identificação e o engajamento, enquanto mantém os espectadores ocupados com uma realidade fabricada. Trata-se de um espetáculo que, assim como os Jogos Vorazes, opera como anestésico político e cultural, desviando a atenção dos problemas estruturais da sociedade.

Essa encenação da vida e manipulação das emoções se reflete diretamente na estrutura narrativa de *Jogos Vorazes*, que revela como os sujeitos são levados a performar papéis para garantir sua sobrevivência. A obra mostra que a Capital não apenas controla a realidade externa, mas molda a subjetividade dos indivíduos, transformando sentimentos em espetáculo. Katniss, ao perceber-se como peça de um roteiro imposto, luta internamente para preservar sua identidade, mesmo que precise ceder às exigências externas. Esse conflito entre autenticidade e aparência destaca um aspecto central da narrativa: a tensão entre o ser e o parecer. O enredo entre os tributos é manipulado pela edição oficial dos Jogos, que seleciona cenas e silencia

outras, criando uma história comovente e vendável, uma ficção construída sobre a dor real dos personagens.

A manipulação midiática como forma de lucro também se manifesta no crescimento de jogos de azar e apostas online. Essa prática, amplamente divulgada por influenciadores nas redes sociais, utiliza estratégias de marketing emocional e a promessa de riqueza fácil para atrair pessoas, especialmente jovens e indivíduos em situação de vulnerabilidade financeira. Assim como nos Jogos Vorazes, em que os tributos são expostos a riscos mortais diante de um público sedento por emoção, os usuários desses jogos arriscam seus recursos e sua estabilidade em nome de um entretenimento viciante. A promessa de sucesso rápido mascara a exploração, criando uma falsa sensação de controle e liberdade. Baudrillard (1981) observa que, na hiper-realidade, o perigo está na substituição da realidade concreta por um simulacro de escolha e autonomia: o sujeito acredita estar no controle, quando, na verdade, está sendo manipulado por estruturas invisíveis.

Portanto, tanto na ficção quanto na realidade, o espetáculo opera como uma forma sofisticada de dominação. Em *Jogos Vorazes*, a Capital utiliza a mídia como um instrumento para encenar a obediência, apagar a crítica e legitimar sua posição de poder. Na sociedade contemporânea, essa mesma lógica se manifesta em diferentes formatos: da performance digital ao entretenimento televisivo, passando pelos mecanismos de aposta e consumo emocional. Em todos esses casos, a espetacularização impede o pensamento crítico e desvia a atenção das estruturas de opressão, criando uma realidade paralela onde a aparência domina a essência.

A crítica de Collins, assim como as teorias de Debord e Baudrillard, nos alertam para os riscos de uma sociedade em que a informação se confunde com manipulação, e onde o espetáculo substitui a experiência autêntica. O desafio, portanto, é romper com essa lógica de passividade e reapropriar-se da realidade, recusando os roteiros impostos e reivindicando o direito de narrar a própria história ainda que, como Katniss, seja preciso desafiar o sistema para isso.

3.3 A RESISTÊNCIA E A SUBVERSÃO: KATNISS E PEETA COMO EXEMPLOS

No universo fictício de *Jogos Vorazes*, embora o entretenimento e o materialismo sejam peças-chave na estratégia de controle exercida pela Capital, há

também uma dimensão significativa que destaca personagens que desafiam, mesmo que parcialmente, a lógica dominante. As atitudes de Katniss Everdeen e Peeta Mellark, ao questionarem os papéis que lhes são designados, os colocam como ícones de resistência e revolta diante do sistema de entretenimento espetacularizado. Suas posturas são influenciadas pelas demandas do ambiente em que estão inseridas e revelam lacunas na influência midiática ao mesmo tempo que questionam os limites entre representação e autenticidade, obediência e rebeldia.

Desde o começo da história Katniss mostra desconfiança em relação à natureza do show e não aceita passivamente o simbolismo que lhe é imposto. Ao entrar nos Jogos Vorazes ela percebe que para sobreviver precisa representar um papel diante das câmeras, mas ao mesmo tempo busca preservar sua dignidade perante as lentes. Um dos momentos mais marcantes de sua resistência é quando ela faz um enterro simbólico para Rue; esse gesto personaliza sua morte e quebra com sutileza o clima impessoal dos Jogos Vorazes: “Lentamente um caule atrás do outro, decoro seu corpo com as flores. Cubro o ferimento horroroso. Faço uma guirlanda em seu rosto. Tranço seus cabelos com cores vivas. Terão que mostrar isso. (Collins, 2008, p. 254).” Em um movimento surpreendente e comovente, o olhar de Katniss foge da violência extravagante para a compaixão, perturbando brevemente a narrativa estabelecida.

Peeta também demonstra sua resistência de forma delicada, mas significativa. Quando ele compartilha sua vontade de permanecer fiel à própria essência em uma conversa – “O máximo que eu posso sonhar é em não sujar meu nome [...] – Não quero que eles mudem meu jeito de ser na arena” (Collins, 2008, p.156) fica claro seu posicionamento crítico diante da transformação de sua identidade em mero entretenimento público. Peeta e Katniss reconhecem que, para sobreviver, precisam assumir papéis cuidadosamente construídos: o de um casal romântico idealizado, e o de jovens simultaneamente corajosos e vulneráveis. No entanto, ambos se esforçam, cada um à sua maneira, para preservar sua identidade dentro desse jogo simulado imposto pelo espetáculo dos Jogos.

Os personagens principais resistem até o momento de subversão final em que Katniss ameaça consumir as frutas venenosas com Peeta, desafiando diretamente a estrutura do espetáculo dos Jogos Vorazes. A decisão de morrer juntos em vez de

permitir um único vencedor para entretenimento do público marca uma ruptura na lógica de controle da Capital. Em suas palavras:

Sim, eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos dos Idealizadores dos Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital. [...] -Mostra bem as amoras. Quero que todo mundo veja. Estendo meus dedos e as amoras escuras brilham no sol. Aperto a última vez a mão de Peeta como um sinal, um adeus, e nós começamos a contar. -Um, dois, três [...] A voz frenética de Claudius Templesmith berra por cima deles: -Parém! Parém! Senhoras e senhores, tenho o prazer de anunciar os vitoriosos da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes [...] (Collins 2008 pg. 67).

Neste ponto em particular não se trata apenas de um gesto de amor ou desesperança; é também uma forma de resistência política e simbolismo subjacentes. Ao desafiar as normas estabelecidas e pressionar o sistema até cederem, Katniss e Peeta destacam as fraquezas do espetáculo, revelando que mesmo sob vigilância e controle ainda há espaço para a ação crítica e transformadora.

Esse senso de resistência é refletido em movimentos atuais que se opõem à cultura do consumismo excessivo e à influência da mídia manipuladora. O conceito de consumidor consciente, por exemplo, preconiza uma mudança em relação ao consumo desenfreado e exagerado, promovendo decisões baseadas em necessidades genuínas, impactos ambientais e responsabilidade social. Atitudes como o estilo de vida minimalista, a prática do consumo ético e o apoio a pequenos produtores locais são maneiras de desafiar o paradigma capitalista que valoriza a acumulação de bens e aparências. Assim como Katniss desafia a imposição de trajes extravagantes e comportamentos ensaiados em *Jogos Vorazes*, os seguidores desses movimentos também recusam a ideia de ostentação e superficialidade em busca de uma vida alinhada com seus princípios.

Na sociedade atual surge uma atitude crítica em relação à cultura popular de massa; especialmente no que se refere à influência dos influenciadores digitais e ao uso de plataformas de compras que promovem compras impulsivas. Muitos jovens e ativistas utilizam as redes sociais não para promover espetáculos vazios, mas sim para denunciar práticas injustas e debater sobre os impactos ambientais e psicológicos do consumismo, expondo a falsidade das narrativas vendidas como autênticas. Nesse processo de análise e reflexão há algo semelhante à descoberta

que Katniss experimenta durante os Jogos Vorazes: o reconhecimento de que existe uma estrutura por trás da aparência e que desafiá-la é possível e vital.

Atualmente a resistência também se faz presente na criação e compartilhamento de conteúdos educativos reflexivos, que visam estimular o pensamento crítico das pessoas. Canais no YouTube, perfis no Instagram e podcasts focados em consumo consciente, educação midiática e sustentabilidade estão surgindo como opções ao entretenimento superficial. Esses espaços de resistência online atuam como contrapontos à mentalidade predominante, assim como Katniss e Peeta desafiam as normas do jogo na arena. Apesar de estarem imersos no sistema, ainda assim conseguem questioná-lo e reinventá-lo.

No entanto, tal como na obra literária, desafiar o sistema na vida real não isenta os sujeitos de riscos. A protagonista Katniss está constantemente sob ameaça do sistema que procura coagir ou eliminá-la, da mesma forma, indivíduos influentes ou movimentos que questionam as estruturas do capitalismo digital frequentemente se deparam com represálias simbólicas, ataques cibernéticos e até mesmo isolamento social. Mesmo assim, o simples ato de conseguir ver através das artimanhas do espetáculo já representa um gesto político e revolucionário. De acordo com Debord (2013), reconhecer o espetáculo é o ponto de partida para ir além dele.

O trabalho de Suzanne Collins examina personagens que desempenham papéis enquanto desafiam as normas estabelecidas e questionam seu entorno, uma reflexão sobre o impacto da imagem e da narrativa na tomada de decisões individuais. Katniss e Peeta são retratados não como heróis tradicionais, mas como figuras ambíguas enredadas em um sistema que rejeitam, mas ao qual estão ligados irrevogavelmente. Sua resistência pode ser vista como um apelo à reflexão crítica e à possibilidade de contestar parcialmente o espetáculo que influencia nossas vidas diárias.

3.4 SÍNTESE: IMPLICAÇÕES E REFLEXÕES

A análise de *Jogos Vorazes* ajuda a perceber como as práticas de consumo e a manipulação midiática funcionam como instrumentos essenciais de controle social tanto na ficção quanto na vida real. O trabalho de Suzanne Collins retrata uma sociedade fortemente influenciada pela exposição da dor ao público em geral pela

glamourização da violência e pela alienação proporcionada pelo consumo, elementos que se entrelaçam para sustentar as bases do poder. Essas ferramentas não apenas desviam a atenção e proporcionam entretenimento; elas também influenciam na formação de identidades e contribuem para a manutenção das discrepâncias sociais ao impor padrões de conduta e valores aspiracionais alinhados com interesses econômicos e políticos.

Na cidade grande o consumo não se limita apenas aos hábitos diários; ele se torna uma mentalidade que aceita como natural o desperdício excessivo de recursos materiais luxuosos sem valor real. Esse comportamento consumista alienante, visto pela perspectiva de pensadores como Bauman (2007) e Marcuse (1969), acaba por despersonalizar as pessoas transformando-as em meros objetos seguindo papéis predefinidos pelo sistema vigente. Ao adentrar nesse ambiente consumista opressivo, Katniss se vê obrigada a se transmutar em mercadoria, manipulada para atender às expectativas estéticas do momento. O público revela como a identidade pessoal é influenciada pelas demandas do mercado e da audiência atualmente na sociedade digital contemporânea.

Da mesma forma, a manipulação midiática descrita por Debord (2013), conhecida como “o espetáculo”, opera na obra como uma forma de controle que não se manifesta apenas através da força, mas também por meio da sedução. Os Jogos Vorazes transformam a brutalidade em entretenimento, normalizando a violência como um show. Nos dias atuais, essa lógica é espelhada em práticas que incluem a exibição espetacular do cotidiano nas redes sociais, a transformação de tragédias em conteúdos virais e a banalização da dor alheia em nome do engajamento. Esses dispositivos não só influenciam a perspectiva do observador como também determinam o que é considerado “visível” e consequentemente o que existe socialmente.

Esses procedimentos contribuem para fortalecer um sistema de disparidades sociais porque os padrões impostos são fora do alcance para muitos indivíduos comuns. Enquanto uma minoria privilegiada, como os habitantes da Capital, desfruta de riquezas materiais, visibilidade pública e vantagens especiais, o restante luta simplesmente para sobreviver em Panem ou nos terríveis distritos da realidade cotidiana. O consumismo intensifica essa divisão ao vender uma falsa ideia de acesso a um modo de vida estandardizado, ao mesmo tempo em que os meios de

comunicação mascaram as verdadeiras razões estruturais por trás da marginalização social.

Além disso, essas práticas influenciam as perspectivas marcadas pela incerteza, comparação contínua e busca por validação. As pessoas são orientadas a se exibirem constantemente, seja nos palcos dos eventos esportivos ou nas redes sociais, fazendo com que percam contato com sua própria identidade genuína e experiências autênticas. A cultura do entretenimento substitui o ser pela aparência, o conteúdo pela superficialidade, transformando assim nossa existência em um eterno espetáculo público.

No entanto, o livro também destaca lacunas nesse sistema. A atitude desafiadora de Katniss e Peeta, assim como as reações da audiência aos seus comportamentos subversivos, mostram que é viável desafiar os limites estabelecidos, mesmo sob rigoroso controle. Atualmente, práticas como consumo consciente, minimalismo e críticas à cultura digital agem como formas de resistência simbólica que procuram recuperar o senso de independência pessoal e incentivar uma consciência coletiva mais ampliada. Mesmo estando integrados no sistema ainda assim essas mudanças propiciam opções e incentivam uma reflexão crítica sobre os processos que aceitamos como naturais.

Portanto, a leitura de *Jogos Vorazes* junto com a análise de autores como Bauman, Debord, Marcuse, Costa Lima e Baudrillard, permite refletir sobre as formas sutis e poderosas de dominação na sociedade atual. As estratégias de consumo e manipulação midiática não apenas mantêm o poder, mas também influenciam profundamente nossas percepções, desejos e relacionamentos. Ao compreender esses processos, abrem-se possibilidades para novas formas de resistência que enaltecem a autenticidade, a solidariedade e a justiça social como alternativas ao espetáculo e à transformação da vida em mercadoria.

4 CONCLUSÃO

O estudo em questão teve como propósito examinar de que forma o livro *Jogos Vorazes* da autora Suzanne Collins critica de maneira incisiva o consumismo e a influência da mídia, mostrando como esses mecanismos funcionam como formas de controle social tanto na ficção quanto na sociedade atual. Através de uma análise qualitativa e interdisciplinar foi observado que a narrativa do livro reflete práticas e discursos presentes em nossa realidade mesmo sendo ambientada em um futuro distópico.

No que tange ao consumismo na Capital, percebeu-se uma sociedade marcada por demonstrações extravagantes e luxuosidade excessiva que alienam as massas através do consumo supérfluo. Essa mentalidade compartilha semelhanças com o conceito de “consumismo líquido” cunhado por Zygmunt Bauman (2007) caracterizado pela natureza efêmera das relações humanas e pela busca incessante por novidades que acarreta na falta de sentido nas práticas sociais. Além disso, com base nas reflexões de autores como Herbert Marcuse (1969) e Luís Costa Lima (1982) é possível apontar que as pessoas são transformadas em objetos manipuláveis e condicionadas a desejar o que o sistema impõe, escondendo assim a opressão por trás da promessa de satisfação instantânea.

No campo da manipulação midiática, a obra expõe como o espetáculo se torna ferramenta de dominação. Os Jogos Vorazes não são apenas uma punição simbólica, mas um espetáculo televisivo cuidadosamente encenado para manter o controle e a distração das massas. Tal aspecto encontra ressonância direta nas reflexões de Guy Debord (2013), que compreende a sociedade do espetáculo como uma forma moderna de dominação que transforma tudo, inclusive a dor e a resistência em mercadoria. Jean Baudrillard (1981), por sua vez, reforça essa visão ao argumentar que vivemos sob o domínio das simulações, em que a realidade é constantemente substituída por uma versão midiaticamente editada e espetacularizada.

Ao longo da narrativa, Collins insere brechas de resistência a essa lógica. As ações de Katniss e Peeta, que fogem ao roteiro esperado pelo espetáculo, assumem um papel simbólico de subversão. Seus gestos, como o uso do tordo, a decisão de desafiar as regras do jogo ou as demonstrações genuínas de afeto, tensionam os limites do controle e inspiram movimentos de ruptura. Essas atitudes dialogam com

iniciativas atuais de resistência ao consumismo e à espetacularização da vida, como os movimentos de consumo consciente, o minimalismo, as críticas às redes sociais e a denúncia dos danos provocados por influenciadores e plataformas de entretenimento predatório.

A análise demonstrou que, ao revelar a instrumentalização da mídia e o apelo consumista como mecanismos de controle, *Jogos Vorazes* ultrapassa o entretenimento juvenil e oferece uma reflexão crítica sobre a sociedade de consumo, a espetacularização das emoções e o esvaziamento do sujeito. A obra propõe, ainda que sutilmente, caminhos de resistência, ao apresentar protagonistas que buscam resgatar a autenticidade, a solidariedade e a autonomia frente ao sistema.

Portanto, a relevância desta pesquisa se confirma ao demonstrar que a literatura, especialmente a distopia, pode ser um espaço fértil para o questionamento das estruturas sociais contemporâneas. Ao aproximar ficção e realidade, este trabalho contribui para o debate sobre os impactos do consumo e da mídia nas formas de subjetivação, nas desigualdades sociais e na perda de autonomia crítica dos sujeitos. Assim como Katniss se recusa a ser apenas uma peça no jogo da Capital, o leitor é instigado a repensar seu papel no mundo real: conformar-se ao espetáculo ou encontrar formas de resistir.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

COLLINS, Suzanne. **Hunger Games** author who found rich pickings in dystopia [Entrevista]. *The Guardian*, Londres, 27 abr. 2012. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2012/apr/27/suzanne-collins-hunger-games-profile>. Acesso em: 21 jun. 2025.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

LIMA, Luís Costa. Introdução. In: LIMA, Luís Costa (Org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Cultrix, 1982.

MARCUSE, Herbert. **O homem unidimensional**: ensaios sobre a ideologia da sociedade industrial avançada. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.