

A REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA DE RESISTÊNCIA EM JOGOS VORAZES: A LITERATURA DISTÓPICA COMO CAMINHO PARA A LEITURA CRÍTICA

SYMBOLIC REPRESENTATION OF RESISTANCE IN THE HUNGER GAMES: DYSTOPIAN LITERATURE AS A PATH TO CRITICAL READING

Amanda Silva Santana¹

Soraya do Lago Albuquerque²

RESUMO: A leitura crítica é uma competência fundamental para a interpretação da realidade sociopolítica concreta, cuja aquisição demanda um processo pedagógico estruturado e mediado. Neste âmbito, a literatura distópica demonstra ser um recurso didático proveitoso, pois articula a construção de um universo fictício fundamentado na amplificação e no exagero dos mecanismos de opressão e desigualdade da realidade. A saga Jogos Vorazes, de Suzanne Collins, exemplifica a efetividade desse instrumento pedagógico ao correlacionar elementos estimuladores da reflexão crítica com temáticas de apelo juvenil, conferindo ao material um elevado potencial engajador.

PALAVRAS-CHAVE: distopia, leitura crítica, Jogos Vorazes

ABSTRACT: Critical reading is a fundamental skill for interpreting concrete sociopolitical reality, and its acquisition requires a structured and mediated pedagogical process. In this context, dystopian literature proves to be a favorable teaching resource, as it articulates the construction of a fictional universe based on the amplification and exaggeration of the mechanisms of oppression and inequality in reality. Suzanne Collins's "The Hunger Games" saga exemplifies the effectiveness of this pedagogical tool by correlating elements that stimulate critical reflection with themes that appeal to young people, giving the material a high level of engagement potential.

KEY-WORDS: dystopia, critical reading, Hunger Games

1 INTRODUÇÃO

A habilidade de realizar uma análise crítica da realidade pode ser considerada uma chave para compreender o funcionamento das estruturas econômicas e

¹ Discente do 8º Semestre do Curso de Licenciatura em Letras do UNIVAG – Centro Universitário de Várzea Grande.

² Doutora e Mestre em Estudos de Linguagem- Área de Estudos Literários em Língua Inglesa pela Universidade Federal de Mato Grosso; Graduada em Letras-Inglês/Português pela Universidade do Estado de Mato Grosso; Professora efetiva da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso – SEDUC/MT; Professora Convidada na Pós-Graduação de Estudos da Linguagem da UFMT – Estudos Literários; Membro do grupo de pesquisa LAALID - Literaturas Africanas e Afrodescendentes de Língua Inglesa na Diáspora - Docente do Centro Universitário de Várzea Grande – Univag – Orientadora

sociopolíticas que moldam a sociedade. Por meio dessa habilidade, o indivíduo passa a identificar como essas estruturas são construídas, operadas e mantidas, bem como é possível que compreendam de que maneira são capazes de influenciar comportamentos, relações sociais e processos de exclusão ou dominação.

Este pensamento crítico é uma competência adquirida – e não inata – que pode ser potencializada por meio de mecanismos pedagógicos com abordagem literária. Nesse contexto, a leitura crítica — entendida não apenas como decodificação de palavras, mas como interpretação ativa e reflexiva do mundo — funciona como uma ferramenta valiosa para formar cidadãos capazes de questionar e transformar a realidade em que estão inseridos.

A literatura, de modo geral, é representativa da sociedade em que foi produzida, seja por uma crítica explícita, uma representação simbólica, ou um reflexo inesperado. Por isso, por meio das obras literárias é possível compreender diversos aspectos históricos, culturais e sociais do contexto em que elas se originaram. Assim, a análise de obras ficcionais contemporâneas, particularmente as inseridas na literatura distópica, permite identificar reflexos e críticas às estruturas sociopolíticas do mundo real. “Como professores de inglês, estamos interessados em enquadrar o texto como poder — as maneiras pelas quais o texto pode refletir os males da nossa sociedade e ser uma refração para a criação de futuros melhores.” (BOEHM; BEAN, 2024, p. 312, tradução nossa)

Nesta vertente, a presente pesquisa buscou compreender de que maneira a representação simbólica da resistência nos livros da série *Jogos Vorazes* de Suzanne Collins pode contribuir para o desenvolvimento de uma leitura crítica sobre os mecanismos de vigilância e opressão, nas sociedades contemporâneas. Para tal, planeja-se levar em consideração a instrumentalização dos meios de comunicação e o uso do medo como mecanismo de dominação, estabelecendo paralelos com práticas de poder observáveis em contextos históricos que se repetem, com diferentes facetas, nos contextos atuais.

Como apontado por Scholes e Ostenson (2013), as obras distópicas clássicas tem como uma das premissas mais importante a humanidade enquanto a causadora de sua própria “situação de pesadelo”; a conjuntura desordenada, opressiva, ou até mesmo ditatorial apresentada é meramente consequência direta das ações humanas. Embora de modo hiperbólico, aqui abre-se a possibilidade do estabelecimento de

paralelos entre realidade e ficção à medida que na realidade, como na ficção, a conjuntura atual é resultado das ações humanas concretizadas no passado.

Este, e outros paralelos, podem ser traçados a partir dos livros de Suzanne Collins, uma vez que neles a autora se inspirou em eventos históricos reais hiperbolizados, e, a partir deles, elaborou uma narrativa baseada nos reflexos das ações humanas dentro destes cenários exagerados.

Um exemplo disto é a natureza e o regime dos Jogos retratados nos livros. Inspirada na incongruência e no absurdo da justaposição de *reality shows* e cobertura jornalística de guerras e violência nos canais de televisão, a autora utilizou os gladiadores que eram forçados a lutar entre si até a morte como forma de entretenimento para moldar a base do funcionamento dos Jogos na ficção. Acrescidos de componentes tecnológicos e midiáticos, os Jogos Vorazes se mostram um grande representante da expressão *Panem et circenses*, enquanto permitem ao leitor crítico questionar a forma como *Panem et circenses* pode ser aplicado atualmente quanto à dessensibilização da sociedade diante de diversas formas de violência. Suzanne Collins apresenta logo no capítulo 1 do livro *Jogos Vorazes* uma fala que poderia ter sido dita por um habitante de uma nação atual em conflito: [...] forçam nossas crianças a matarem umas as outras - é assim que eles nos lembram de como estamos completamente à sua mercê” (COLLINS, 2011, p. 21).

À luz das considerações acima, a presente pesquisa analisou como a representação simbólica de resistência no universo de Jogos Vorazes contribui para a construção de uma leitura crítica sobre os mecanismos de opressão e vigilância nas sociedades contemporâneas. Para tal, foram analisados os símbolos de resistência e os elementos distópicos da narrativa, considerando sua relevância e função no enredo, bem como investigados os mecanismos de opressão e vigilância retratados na obra, estabelecendo relações com práticas sociais e políticas atuais. Além disso, busca-se propor abordagens pedagógicas que incorporem a leitura crítica de distopias ao ensino de literatura, favorecendo a reflexão e o pensamento crítico dos estudantes.

Para alcançar esse objetivo, foi adotada uma metodologia bibliográfica com enfoque em análise literária, permitindo uma investigação aprofundada das obras e suas implicações sociais e políticas.

A princípio, foi realizada uma pesquisa bibliográfica abrangente, que incluiu a leitura de análise de obras literárias, artigos acadêmicos e ensaios críticos que discutem a literatura distópica, representação de resistência e mecanismos de

opressão. Esta etapa foi fundamental para compreender o contexto histórico e cultural em que as obras de Collins foram produzidas, bem como as teorias que sustentam a análise crítica da realidade.

A análise literária foi o cerne da pesquisa, focando na identificação e interpretação dos símbolos de resistência presentes na narrativa. Foram examinados elementos como a construção dos personagens, a estrutura da sociedade distópica apresentada, e as dinâmicas de poder que permeiam a trama.

A partir de uma leitura crítica, buscamos compreender como esses elementos refletem e criticam as estruturas sociopolíticas do mundo real, estabelecendo paralelos com práticas de opressão e vigilância observáveis em contactos históricos e contemporâneos

Por fim, a pesquisa buscou propor abordagens pedagógicas que incorporem a leitura crítica de distopias no ensino de literatura. A partir das análises realizadas, são sugeridas práticas pedagógicas que incentivem os leitores a desenvolverem um pensamento crítico sobre as estruturas de poder e opressão, utilizando a literatura como ferramenta de transformação social.

2 Representação simbólica de resistência e os elementos distópicos no universo de Jogos Vorazes

A literatura distópica se apresenta enquanto subgênero narrativo inserido na esfera da ficção, e se caracteriza pela construção de uma sociedade imaginária marcada por opressão política, social, cultural ou mesmo tecnológica. A literatura distópica constrói sociedades fictícias marcadas por falhas estruturais, que funcionam como crítica às tensões sociopolíticas contemporâneas. Ela é caracterizada pelo controle totalitário, pela supressão da individualidade e pela desigualdade extrema. “Em oposição às utopias fictícias anteriores (representações de sociedades idealizadas que prometem um futuro glorioso), a ficção distópica satiriza ideais utópicos ou descreve sociedades onde forças sociais negativas têm supremacia” (Scholes; Ostenson, 2013). A literatura distópica utiliza a amplificação de problemas sociais, políticos e ambientais, como vigilância, manipulação e autoritarismo, para construir narrativas que expõem conflitos entre indivíduo e sistema.

Ela [distopia] busca chocar seus leitores, levando-os a compreender a

necessidade urgente de uma revisão radical da atual organização política e social humana, e até mesmo da própria natureza humana. Se as pessoas não mudarem, alerta, o futuro parece devastadoramente sombrio (Sambell, 2003, p. 163).

Sua função, portanto, não se restringe ao entretenimento, mas se estende às críticas aos dilemas e reflexões quanto a temáticas contemporâneas. O universo de Jogos Vorazes criado por Suzanne Collins composto pelos livros *Jogos Vorazes* (2008), *Em Chamas* (2009), *A Esperança* (2010), *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020), e *Amanhecer na Colheita* (2025), é um dos universos mais proeminentes da alta repentina na publicação e expansão de literaturas distópicas da década de 2010, voltada para o público adolescente e jovem-adulto.

Na trilogia inicial - *Jogos Vorazes* (2008), *Em Chamas* (2009), *A Esperança* (2010) - Collins apresenta a sociedade distópica já estabelecida através do ponto de vista de uma adolescente de 16 anos - Katniss Everdeen - que serve enquanto representação daqueles que mais sofrem as consequências do sistema vigente. É possível observar, através de sua trajetória no transcorrer do enredo, o desenvolvimento da percepção de mundo da personagem principal e de sua compreensão do seu papel dentro deste universo, tanto enquanto indivíduo, quanto como ser coletivo e social.

O universo criado por Suzanne Collins apresenta a nação fictícia de Panem, composta pela dominante Capital e doze distritos subordinados. Após a rebelião fracassada contra o regime vigente, a Capital instituiu os Jogos Vorazes como forma de punição e controle: a cada ano, dois jovens (um garoto e uma garota), entre as idades de 12 a 18 anos, são sorteados para participar, enquanto tributos, de uma competição televisionada em que lutam até à morte, até que reste apenas um vencedor.

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas as outras enquanto nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião (Collins, 2010, p.25).

Além de atuar como instrumento de punição e dominação sobre os distritos, os Jogos são convertidos em espetáculo midiático, onde a violência é estetizada e transformada em entretenimento. “Isso aqui é um grande espetáculo. O que importa é como você é percebida.” (Collins, 2010, p.149) Esse caráter espetacular cumpre uma dupla função: reforça a submissão dos distritos pela exposição pública de sua

vulnerabilidade e, ao mesmo tempo, controla os próprios cidadãos da Capital, que, ao consumir o espetáculo, tornam-se cúmplices e dependentes do regime, anestesiados pelo prazer voyeurístico e pela distração política - *Panem et Circenses*.

Como deve ser, imagino, viver num mundo onde a comida surge com um apertar de botões? Como eu passaria as horas que agora dedico vasculhando a floresta em busca de sustento se a comida fosse assim tão fácil de se conseguir? O que eles fazem o dia inteiro, essa gente da Capital, além de decorar os próprios corpos e esperar cada novo suprimento de tributos que vão morrer para garantir a diversão deles (Collins, 2010, p.73)?

Assim, os Jogos funcionam não apenas como entretenimento para a elite, mas principalmente como um instrumento político para reforçar a dominação e impedir novas revoltas.

O livro se inicia com Katniss se preparando para passar pelo processo da *Colheita* da 74ª edição dos Jogos Vorazes. Apesar de o leitor ainda não possuir informações suficientes para compreender o peso do controle da Capital sobre os distritos, é nítida a angústia da personagem ao passar por essa situação. “Mas hoje, apesar dos vistosos cartazes pendurados nos prédios, o que se tem é uma atmosfera de terror.” (Collins, 2010, p.22)

Ao longo da *Colheita*, se torna mais evidente o modo como a Capital instrumentaliza esse rito, bem como os próprios Jogos como estratégia de controle e dominação sobre a população dos distritos.

Em casa, minha mãe e minha irmã estão prontas para sair. Minha mãe está usando um lindo vestido da época do boticário. Prim está usando as roupas que usei pela primeira vez em um dia de colheita, uma saia e uma blusa franzida. [...] Uma banheira de água quente me espera. Eu esfrego a sujeira e suor, e até lavo o cabelo. Para minha surpresa, minha mãe separou para mim um de seus belos vestidos. De um azul bem suave e com sapatos combinando (Collins, 2010, p.21).

Os jovens são coagidos a se apresentar em sua melhor aparência e comportamento, para testemunhar seu possível despacho abate. Existe um consenso, de ambas as partes, que a postura daqueles elegíveis a tornarem-se tributos seja de completa complacência. Não apenas pelo aspecto midiático da solenidade, mas também pela necessidade da validação anual de forma pública do ideário de aqueles subjulgados à essa punição estão nesta posição como resultado de suas próprias ações. Este consenso estabelece que, além de estarem na posição que supostamente merecem, os jovens reconhecem a legitimidade do sistema imposto, se orgulhando dos resultados e, conseqüentemente, o aceitam com naturalidade. “Para fazer com

que a coisa seja humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos **uns** dos outros” (Collins, 2010, p.25).

É neste contexto - onde a narrativa estabelece um momento crucial de controle social na cerimônia da Colheita, um ritual que visa a subjugação política - que se manifesta o primeiro ato de resistência pública na trama. É neste contexto - onde a narrativa estabelece um momento crucial de controle social na cerimônia da Colheita, um ritual que visa a subjugação política - que se manifesta o primeiro ato de resistência pública da trama. Após o sorteio designar Primrose Everdeen, a irmã mais jovem da protagonista, como o tributo feminino do Distrito 12, a reação de Katniss transcende o vínculo familiar. Seu imediato voluntariado como tributo substituto no lugar da irmã configura um desafio direto à autoridade da Capital, transformando um evento de obediência compulsória em um foco inicial de contestação.

O ato de voluntariar-se é legal dentro do estatuto que estabelece os Jogos, em alguns distritos é esperado.

A regra diz que, uma vez que o nome de um tributo foi retirado da bola, outro garoto elegível, se foi lido o nome de um garoto, ou outra garota, se foi lido o nome de uma garota, pode se apresentar para tomar o lugar dele ou dela. Em alguns distritos em que vencer a colheita é uma grande honra, as pessoas ficam ansiosas para arriscar sua vida, o que torna o voluntariado algo bem complicado. Mas no Distrito 12, onde a palavra *tributo* é quase sinônimo de *cadáver*, voluntários estão mais do que extintos (Collins, 2010, p.29).

O ato de voluntariar-se de Katniss, porém, se distingue do padrão daqueles que convencionalmente se espera que ocorra. Ela se voluntaria por amor, pelo desejo de proteger sua irmã da brutalidade dos Jogos. A forma que ela se voluntaria, com tanta paixão, com suas intenções tão publicamente expostas, força os espectadores a contemplar, mesmo que temporariamente, a verdade sobre os Jogos Vorazes: os Jogos não são a representação de justiça e mérito, eles são apenas a encenação da violência autossuficiente destinada a perpetuar mecanismo de controle.

Os Jogos têm início, como de costume, com todos os tributos reunidos em uma área central da arena, dispostos ao redor da Cornucópia — estrutura repleta de suprimentos essenciais, como alimentos, água e armas. Com o som do gongo, instaura-se o chamado banho de sangue inicial, momento de extrema violência em que os competidores disputam, de forma caótica, o acesso aos recursos disponíveis.

Os tributos que permanecem vivos se espalham pela arena, alguns sozinhos,

outros em alianças estratégicas, para se proteger e organizar seus próximos passos no jogo. Katniss é uma das sobreviventes que opta pela independência, sustentando-se sozinha por alguns dias, evitando conflitos diretos com outros competidores e recorrendo aos recursos naturais para garantir alimento e abrigo.

Seu percurso solitário finda ao encontrar Rue tributo de 12 anos, o Distrito 11. Embora a aliança com a jovem não representasse vantagens pragmáticas para a conquista do jogo, Katniss, em contradição à lógica utilitarista da competição, escolheu protegê-la.” Quase consigo ouvir Haymitch espumando de raiva ao saber que estou trabalhando em conjunto com uma garotinha frágil. Mas eu a quero. Porque é uma sobrevivente, e confio nela. E, por que não admitir? Ela me lembra Prim.” (Collins, 2010, p.218) A morte de Rue é devastadora para a personagem principal que a consola durante seus últimos momentos de vida, cantando para ela. Katniss realiza um gesto de profundo significado simbólico: ornamenta o corpo da menina com flores, conferindo dignidade à sua despedida e, simultaneamente, manifestando um ato de resistência silenciosa contra a lógica de brutalidade imposta pela Capital.

Quero fazer alguma coisa, aqui mesmo neste exato momento, para envergonhá-los, para responsabilizá-los, para mostrar à Capital que o que quer que façam ou nos forcem a fazer aqui, haverá sempre uma parte de cada tributo que não estará sob suas ordens. Que Rue era mais que uma peça no seu Jogo. E também eu (Collins, 2010, p.253).

Os Jogos são utilizados enquanto mecanismo de controle social e um dos pilares que sustenta esse controle é a divisão que ele causa entre os distritos. Ao colocar os Distritos enquanto inimigos na arena, a Capital impossibilita quaisquer relações que possam vir a se formar entre eles, tornando mais difícil a organização de novas revoltas.” é vantajoso para a Capital nos deixar divididos” (Collins, 2010, p.20). Ao lamentar a morte de Rue de forma tão pura, sensível e aberta, Katniss orquestra, não intencionalmente, o primeiro ato público de união entre os Distritos em décadas.

Agora com poucos competidores, é anunciada uma mudança no funcionamento dos Jogos: a regra que determina a vitória de um único tributo é revogada, agora, dois tributos podem ser coroados sendo eles do mesmo distrito e os dois últimos sobreviventes. Essa flexibilização momentânea não representa uma concessão benevolente, mas sim uma estratégia midiática de fomentar o entretenimento proporcionado aos cidadãos da Capital.

Peeta – companheiro de distrito de Katniss – havia revelado publicamente seus

sentimentos românticos por Katniss, e a Capital transforma essa narrativa em espetáculo romântico. “Até ele dizer que te queria, você era tão romântica como um monte de sujeira. Agora todos a querem, vocês dois estão monopolizando todas as conversas. Os dois amantes desafortunados do Distrito Doze” (Collins, 2010, p.149). A regra muda para permitir dois vencedores do mesmo distrito, não por compaixão, mas para ampliar o entretenimento e reforçar o controle. Pela primeira vez, na história dos Jogos, a narrativa apresentada é uma história de amor.

Apesar de compreender a manobra feita pela Capital, eles se unem e interpretam seus papéis a fim de conseguirem voltar para casa, ambos vivos. Seus esforços foram suficientes para que chegassem ao último dia dos jogos com apenas um oponente - o tributo masculino do Distrito 2, Cato.

Porém após batalharem Cato e vencer, sendo assim os últimos dois tributos restantes, as trombetas anunciando o fim dos Jogos e a vitória de Katniss e Cato não soam. Em vez disso, eles ouvem uma última alteração nas regras:

Saudações aos últimos competidores da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes. A revisão anterior foi revogada. Um exame mais minucioso do livro de regras revelou que apenas um vencedor pode ser permitido. Que a Sorte esteja ao seu lado (Collins, 2010, p.365).

Após compreender essa nova mudança, Peeta e Katniss compreendem que a Capital jamais teve a intenção de permitir a sobrevivência de ambos. “Eles jamais tiveram a intenção de permitir que nós dois vivêssemos. Tudo isso foi articulado pelos Idealizadores de Jogos para garantir a mais dramática disputa final.” (Collins, 2010, p.365) O objetivo era, na verdade, intensificar o clímax da narrativa construída como instrumento de controle e entretenimento. Diante dessa constatação, Katniss propõe o suicídio conjunto, de modo a impedir que haja um vencedor, visto que os Jogos só se sustentam mediante a existência de um.

Nós dois sabemos que ele precisa de um vitorioso. Sim, eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos dos Idealizadores de Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital. [...] Se Peeta e eu morrêssemos, ou se eles imaginassem que nós tivéssemos... (Collins, 2010, p.366).

A ameaça leva a Capital a permitir que ambos sobrevivam, na tentativa de preservar o espetáculo e evitar que o ato de resistência — simbolizado pela ameaça de suicídio coletivo com as amoras envenenadas — subverta a narrativa oficial de

poder. Em síntese, a mudança evidencia o caráter manipulador do regime, que altera as regras não em favor dos tributos, mas para manter sua autoridade e impedir que um gesto de rebeldia se converta em símbolo de insubordinação coletiva.

A narrativa construída por Suzanne Collins produz um sistema que se mantém através da opressão e da vigilância. Este sistema é composto por partes delicadas que constroem um todo rígido e todo-poderoso. Collins molda seu enredo a fim de demonstrar como regimes totalitários aparentemente onipotentes são, na verdade, sensíveis e frágeis. Demonstra como tais governos podem ser confrontados de forma coletiva, independente de quão improvável a reorganização do regime vigente possa parecer.

O sistema apresentado por Suzanne Collins em *Jogos Vorazes* é resultado de um processo histórico de consolidação do poder, sustentado pela repressão e pela manipulação simbólica. A Capital mantém seu domínio por meio da violência física e psicológica, mas também pela naturalização do medo e pela transformação do sofrimento em espetáculo. Os Jogos funcionam como instrumento de controle, reforçando, geração após geração, a ideia de que o poder da Capital é legítimo e inquestionável.

A estetização da violência e sua conversão em entretenimento fazem com que a população da Capital se torne cúmplice do regime, aceitando-o como a única forma possível de organização social. Essa ilusão de imutabilidade ecoa em nossa realidade uma vez que muitas vezes, também encaramos o sistema sociopolítico vigente como inevitável, ignorando que sua manutenção depende da crença coletiva em sua estabilidade. Collins, assim, expõe o poder das narrativas e da mídia na construção de comportamentos submissos e na perpetuação da desigualdade.

Ao representar o processo de resistência e transformação política como um movimento coletivo e gradual, Collins afirma que a mudança não é imediata nem individual. A trajetória de Katniss simboliza o despertar de uma consciência política que surge através da conexão com outros personagens que também expressavam anseio por mudança, e se amplia na coletividade. A autora revela, portanto, que todo sistema, por mais rígido que pareça, é vulnerável à ação coletiva, e que o caminho para a mudança — tanto em Panem quanto no mundo real — é lento, compartilhado e inevitavelmente coletivo.

3 Leitura crítica através de distopias

A construção de uma cosmovisão consciente não se dá de maneira espontânea, ela depende do desenvolvimento do pensamento crítico enquanto instrumento de análise da realidade. Hooks (2020, p.29) afirma que o pensamento crítico é “[...]uma forma de abordar ideias que tem por objetivo entender as verdades centrais, subjacentes, e não simplesmente a verdade superficial que talvez seja a mais óbvia”.

Isto significa dizer que o pensamento crítico consiste em analisar e compreender as informações centrais do que lhe é apresentado e utilizar este conhecimento a fim de estabelecer o que é de maior relevância, e de que forma isto se aplica a outras questões. Analisar os fatos apresentados para além do que está explícito, utilizando seu arcabouço teórico para compreender as intenções implícitas no texto, conseguindo, assim, utilizar este novo conhecimento para aplicar e até mesmo compreender outras situações.

Ao utilizar esta habilidade em análise sobre a realidade concreta, o indivíduo passa a ser capaz de compreender como as dinâmicas econômicas e socioculturais não são inatas ou mesmo imutáveis, mas sim uma construção fruto de um processo histórico baseado em interesses específicos.

Pensar é uma ação. Para todas as pessoas que pretendem ser intelectuais, pensamentos são laboratórios aonde se vai para formular perguntas e encontrar respostas, o lugar onde se unem visões de teoria e prática. O cerne do pensamento crítico é o anseio por saber — por compreender o funcionamento da vida (Hooks, 2020, p. 27).

Este olhar crítico permite a compreensão de como estas estruturas estabelecidas são capazes de determinar e reger comportamentos individuais e relações sociais, tal qual podem sustentar práticas de exclusão e dominação. Desta forma, a habilidade de pensamento crítico não apenas viabiliza uma ampla compreensão de mundo, como também provoca autonomia intelectual para o interpretar e se posicionar diante dele.

Ademais, essa competência não se constrói de maneira isolada, mas ganha força no espaço de colaboração e interação entre os sujeitos. “O pensamento crítico é um processo interativo, que exige participação tanto do professor quanto dos estudantes” (Hooks, 2020, p.29). Nesse movimento coletivo, o pensamento crítico

deixa de ser uma habilidade individual e passa a se configurar enquanto resultado de uma construção social, em que cada contribuição amplia a cosmovisão do grupo e fortalece a autonomia intelectual dos indivíduos.

O pensamento crítico constitui-se enquanto competência desenvolvida no decorrer do processo educacional e formativo, não sendo, portanto, uma habilidade inata. Sua solidificação é dependente de práticas educacionais que estimulem a reflexão, e a literatura se revela como recurso rico para esta trajetória, visto que proporciona contato com múltiplos pontos de vista, narrativas e culturas.

Com abordagens pedagógicas críticas intencionais, os livros como pontos de referência oferecem aos professores oportunidades de trazer à tona questões de poder, linguagem e opressão. Assim, os pontos de referência também apresentam oportunidades de entrada para mudanças de perspectivas, orientações e ações em direção à justiça (BOEHM; BEAN, 2024, p. 307, tradução nossa).

Ao explorar textos literários, o sujeito amplia sua capacidade interpretativa, aprende a identificar nuances de sentido, e adquire instrumentos para questionar a realidade com profundidade e de forma mais consciente. Assim, “a leitura crítica pode servir como uma lente para integrar poder e justiça em relação ao tempo e ao espaço, reais ou imaginário” (BOEHM; BEAN, 2024, p. 310, tradução nossa).

É por meio do contato direto e mediado com textos literários que se desenvolve a habilidade de leitura crítica. O ato de ler não é inato, constituindo-se enquanto uma prática que requer estímulo contínuo para se consolidar. A leitura realizada de forma exclusivamente instrumental, orientada unicamente para o aprendizado, sem que haja, ao menos ocasionalmente, o prazer estético e reflexivo pelo texto, tende a ser insustentável, especialmente entre os leitores mais jovens.

Com o objetivo de promover entre os jovens uma leitura que, além de instrucional, seja também prazerosa, torna-se necessário disponibilizar obras que abordem questões reflexivas ao mesmo tempo em que despertem o interesse desse público. As narrativas distópicas mostram-se capazes de contemplar ambas as perspectivas.

Ao retratar sociedades marcadas por sistemas sociopolíticos autoritários e introduzir personagens que demonstram inconformismo diante da ordem vigente, engajando-se na busca por transformações, os livros distópicos constroem enredos

permeados pela necessidade de reavaliação de valores e pela urgência da mudança.

Jovens estão passando pelo processo de amadurecimento e questionar seus valores e ideais é natural e esperado. Pensando nisso, entende-se como os livros de distopia são bastante adequados enquanto ferramenta pedagógica para leitura crítica.

Leitores jovens adultos provavelmente estão interessados em personagens que estão passando por mudanças semelhantes, personagens que estão questionando os valores que os envolvem e reformando padrões morais com base em experiências pessoais (SCHOLES; OSTENSON, 2014, p.1, tradução nossa).

Além das temáticas sociais e políticas em âmbito coletivo, essas obras também abordam questões recorrentes em narrativas voltadas ao público juvenil, como as dificuldades de navegar pelas relações interpessoais, identificar em quem se pode confiar e definir quais vínculos devem ser mantidos próximos.

Outra tendência significativa nos romances é que os protagonistas lutam contra a falta de conhecimento em quem confiar. Isso se manifesta em diversas situações, desde a confusão dentro da própria família de um personagem até a dúvida sobre toda a estrutura de sua sociedade (SCHOLES; OSTENSON, 2014, p.1, tradução nossa).

Nos livros da série *Jogos Vorazes*, é possível observar Katniss tentando lidar com as complexas dinâmicas sociais, buscando discernir quem são seus aliados e quem se posiciona como inimigo.

Peeta! Ele salvou minha vida! [...], Mas se ele me salvou mesmo, e meus instintos dizem que sim, qual foi o motivo? Será que ele está simplesmente desempenhando o papel do Conquistador que iniciou na entrevista? Ou será que estava realmente tentando me proteger? E se estava, o que fazia na companhia daqueles *Carreiristas*, para começo de conversa? Nada disso faz sentido (Collins, 2010, p.213).

Por se tratar de uma narrativa em primeira pessoa, o leitor tem acesso direto aos pensamentos e sentimentos da protagonista, compartilhando suas dúvidas e descobrindo, junto a ela, quem são seus verdadeiros aliados. “Assim, um adolescente que esteja vivenciando algumas “inseguranças” pode facilmente sentir empatia por personagens que também sentem como se não houvesse ninguém em quem pudessem confiar.” (SCHOLES; OSTENSON, 2014, p.1, tradução nossa)

As obras distópicas servem como uma ferramenta para debater criticamente como entendemos, interpretamos e influenciamos o mundo e seus sistemas ao mesmo tempo que incorporam elementos que atraem o público jovem. Dessa forma, as obras permitem que os leitores realizem uma análise crítica do universo apresentado, ao mesmo tempo em que se identificam com os personagens e se envolvam profundamente com a história.

Conforme estabelecido, a aquisição da leitura crítica é essencial por permitir que o indivíduo vá além da superfície e compreenda as dinâmicas sociais complexas, identificando as estruturas de exclusão e dominação baseadas em interesses específicos. Essa habilidade exige um processo educacional intencional e, de forma crucial, deve ser desenvolvida de maneira coletiva, como um resultado de construção social e processo interativo.

Para que essa competência se consolide, especialmente entre os jovens, é fundamental que o material de leitura engaje e estimule a reflexão. Neste sentido, a literatura – que funciona como uma "lente para integrar poder e justiça" – deve ser vista como um instrumento pedagógico, a ser utilizado em conjunto com outras ferramentas e, sobretudo, sob a mediação do professor.

As narrativas distópicas são a ferramenta ideal para essa tarefa uma vez que elas cumprem o duplo papel de debater criticamente os sistemas opressores e incorporar elementos que ressoam com as inquietações juvenis. Ao apresentar sociedades extremas, essas obras fornecem um espelho exagerado da realidade que facilita a análise crítica de forma envolvente.

A obra de Suzanne Collins, ao detalhar os pensamentos de Katniss Everdeen, conduz o leitor a uma reflexão profunda sobre a manipulação midiática e a resistência política. Ao se identificar e se envolver com a trama, o jovem leitor adquire as ferramentas necessárias não apenas para criticar o universo ficcional, mas também para desenvolver sua autonomia intelectual e posicionar-se de forma consciente diante do seu próprio mundo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As obras distópicas, exemplificadas pelo universo de Jogos Vorazes de Suzanne Collins, revelam ser poderosos instrumentos de reflexão crítica ao combinar narrativas envolventes com análises profundas sobre opressão, controle

social e resistência. Através da trajetória de Katniss Everdeen, o leitor acompanha não apenas a luta individual pela sobrevivência, mas também a emergência de atos simbólicos de resistência que questionam a legitimidade de um regime totalitário. Esses gestos, embora aparentemente isolados, carregam significados coletivos e demonstram como a contestação política pode surgir de pequenas ações individuais e coletivas que desafiam sistemas de dominação estruturados.

Além de explorar as tensões sociopolíticas e os mecanismos de manipulação da Capital, Collins oferece ao público jovem uma oportunidade singular de desenvolver pensamento crítico. Ao se envolver com dilemas morais, alianças estratégicas e a necessidade de discernir em quem confiar, o leitor não apenas compreende os conflitos internos da protagonista, mas também reflete sobre sua própria realidade e sobre as estruturas de poder que a cercam. A identificação com os personagens e a experiência do universo distópico promovem, portanto, a construção de uma consciência crítica, estimulando autonomia intelectual e capacidade de análise sobre os sistemas sociais e culturais contemporâneos.

Dessa forma, a literatura distópica cumpre um papel duplo: entretém e educa, enquanto expõe a fragilidade de regimes aparentemente invencíveis e demonstra que a transformação social é possível por meio da ação coletiva e do pensamento crítico. Jogos Vorazes, nesse contexto, destaca-se como uma obra capaz de provocar reflexão, fomentar empatia e preparar o leitor jovem para questionar, compreender e intervir no mundo real de forma consciente e engajada.

REFERÊNCIAS

- BOEHM, Shelby; BEAN, Savannah. Dystopian young adult literature as waypoints to censorship across time and space. *CHANGING ENGLISH*, Normal, IL, v. 31, n. 3, 307–319, 2024.
- COLLINS, Suzanne.; ALEXANDRE D'ELIA. A esperança. Rio De Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- COLLINS, Suzanne.; ALEXANDRE D'ELIA. Em chamas. Rio De Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- COLLINS, Suzanne.; ALEXANDRE D'ELIA. Jogos vorazes. Rio De Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- COLLINS, Suzanne. Sunrise on the Reaping. [s.l.] Scholastic, 2025.
- COLLINS, Suzanne. The ballad of songbirds and snakes: The Hunger Games Series. New York: Scholastic Inc., 2020.
- SAMBELL, Kay. Presenting the Case for Social Change: The Creative Dilemma of Dystopian Writing for Children. In: HINTZ, Carrie; Ostry, Elaine (Org.). Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults. New York: Routledge, 2003. P.

163-178

SCHOLES, Justin; OSTENSON, Jon. Understanding the Appeal of Dystopian Young Adult Fiction. *ALAN*, v. 40, n. 2, 2013.

SCHOLES, Justin; OSTENSON, Jon. The Turn to Dystopia in Young Adult Literature. *Journal of Undergraduate Research*: Vol. 2014: Iss. 1, Article 585.