

---

**Identidade e construção social: os meios de comunicação como formadores da realidade em Jogos Vorazes**

**Identity and Social Construction: The media as reality former in The Hunger Games**

Deborah Luísa Vieira dos SANTOS<sup>1</sup>  
Iolanda Pedrosa Borges da SILVA<sup>2</sup>  
Cristiano OTAVIANO<sup>3</sup>

**RESUMO**

A construção da realidade tem como instrumento a linguagem, sendo produto do discurso coletivo. Também os meios de comunicação têm papel significativo nesse processo ao naturalizar normas, valores e ideologias, formando o sujeito e delimitando o que ele pode vir a ser. O processo de construção da realidade e das identidades é marcado pela desigualdade, exclusão, estigmatização e relações de poder. Esse contexto – capaz de organizar a sociedade e normatizar – é apresentado, de forma exagerada, em Jogos Vorazes. Na obra, o controle de toda e qualquer forma de comunicação está nas mãos do totalitarista Snow e isto, conseqüentemente, faz com que a realidade social seja construída de acordo com seus interesses de dominação e poder. O artigo possibilita uma reflexão sobre a obra ficcional e suas similaridades com a realidade atual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Vorazes; Meios de Comunicação de Massa; Interdisciplinaridade; Teorias da Comunicação; Identidade.

**ABSTRACT**

The construction of reality has language as its instrument, being product of the collective discourse. Like so, the means of communication have a significant role in this process when they naturalize standards, values and ideologies, shaping the individual and delimiting what they may eventually become. The identities and reality construction process is marked by inequality, exclusion, stigmatization and power relationships. This context – able to organize and normatize society – is also presented, in a more exaggerated manner, in the plot of The Hunger Games. In the work, the control of any and all forms of communication is in the hands of the totalitarian Snow and this, consequently, causes that the social reality is constructed according to its interests of domination and power. The article allows a reflection on the fictional work and its similarities with the current reality.

**KEYWORDS:** The Hunger Games; Mass Media; Interdisciplinarity; Communication theories; Identity.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF), e-mail: [dlvs1@hotmail.com](mailto:dlvs1@hotmail.com).

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), e-mail: [iolandapedrosa.jor@gmail.com](mailto:iolandapedrosa.jor@gmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), e-mail: [cristianojornalismo@ufsj.edu.br](mailto:cristianojornalismo@ufsj.edu.br).

## 1. Introdução

A trilogia Jogos Vorazes<sup>4</sup> – *The Hunger Games*, título original – foi escrita pela estadunidense Suzanne Collins, entre 2008 e 2010, posteriormente, adaptada para o cinema em quatro filmes, sendo eles: “Jogos Vorazes” (2012), “Jogos Vorazes: Em chamas” (2013), “Jogos Vorazes: A Esperança – parte 1” (2014), e “Jogos Vorazes: A Esperança – O final” (2015). O último liderou a bilheteria nacional e no fim de semana de estreia arrecadou mais de 20 milhões de reais, no Brasil, e 247 milhões de dólares em bilheteria no mundo.

A ambiência da narrativa se enquadra como realidade distópica, termo que caracteriza obras “ficcionais que pegam uma tendência cultural negativa e imaginam um futuro ou mundo alternativo no qual essa tendência domina todos os aspectos da vida humana” (DUNN e MICHAUD, 2014). As principais características das realidades distópicas são a presença de regimes totalitários, catástrofes naturais e/ou elevado avanço tecnológico. Características essas presentes no enredo de Jogos Vorazes.

Na narrativa, Panem é a porção de terra da América do Norte que restou após guerras nucleares e catástrofes naturais. Ela era dividida em 13 distritos, que abasteciam o centro do poder, a Capital. Após uma rebelião contra a Capital (Dias Escuros), encabeçada pelo “extinto”<sup>5</sup> Distrito 13, a mesma cria os jogos vorazes, uma espécie de *reality show* que serve para manter a ordem e lembrar – aos 12 distritos restantes – o poder ao qual estão submetidos. Os jogos vorazes, ao mesmo tempo em que subjagam a população dos distritos, alienam e entretêm a população abastada da Capital. Outro fator é que a Capital controla todo e qualquer conteúdo a ser veiculado na televisão, bem como impede que haja comunicação entre os 12 distritos. A comunicação em Panem é feita em via única: partindo do centro de poder (Capital) para todos os demais distritos, sem a possibilidade de diálogo ou questionamentos.

A mídia funciona então como uma forma de manutenção do *status quo*, por meio de uma mistura de medo e entretenimento, auxiliando na preservação do regime totalitarista, personificado no presidente Snow.

---

<sup>4</sup> Sempre que aparecer o termo “Jogos Vorazes” refere-se à obra de Suzanne Collins adaptadas para o cinema. Enquanto “jogos vorazes”, todo em minúsculo, refere-se ao *reality* presente no enredo.

<sup>5</sup> Acreditava-se que o Distrito 13 havia sido obliterado pela Capital após os Dias Escuros, punição exemplar para que os demais não ousem se levantar contra o sistema vigente. Porém, ao longo da trilogia descobre-se que o Distrito 13, responsável pelas armas nucleares, não havia sido destruído, mas sim, feito um acordo para o fim da rebelião. Em “Em Chamas”, o 13 é responsável pelo resgate dos tributos da arena dos jogos e dá início a uma nova rebelião contra Snow.

---

Regime este que também contribui para perpetuar a miséria nos distritos, afinal segue-se o antigo lema romano “*Panem et Circenses*”, comida e diversão.

O presente artigo analisa como os meios de comunicação são representados na ambiência da obra de ficção *Jogos Vorazes*, observando como a mídia é utilizada para manutenção e transformação de regimes sociais, como o vigente em *Panem*. A conjuntura ficcional muito se assemelha à realidade atual, uma vez que a mídia participa da construção social da realidade, das identidades e grupos sociais, bem como contribui para a permanência de preconceitos, estigmas e exclusão social.

## 2. Comunicação e construção social da realidade

A realidade é construída socialmente, num processo constante de exteriorização e interiorização das estruturas sociais pelo sujeito e grupos sociais (BERGER e LUCKMANN, 2007; BOURDIEU, 1989). Tradicionalmente, o conhecimento e o referencial de mundo, pelos quais os indivíduos buscavam a explicação para os fenômenos e o sentido para a própria existência, eram construídos pelas narrativas míticas e religiosas, sendo repassados por meio da tradição oral entre os grupos sociais, familiares e pessoas próximas (RODRIGUES, 2001; THOMPSON, 2008). A coletividade, desse modo, é capaz de construir a realidade, formar a própria sociedade e naturalizar ideologias, normatizar comportamentos e valores.

Com a ascensão das sociedades modernas, houve a autonomização dos saberes, que se fragmentaram em diversos campos sociais. O campo midiático, portanto, torna-se responsável por reorganizar os fragmentos e (re) constrói sentido para o mundo, participando ainda da concepção de realidade. A instituição midiática funciona, assim, como “cimento homogeneizador” da vida coletiva ao refletir em si a diversidade das demais instituições, tornando-se mediadora social (RODRIGUES, 2001; 2002). Para que o processo comunicacional funcione, há a utilização dos símbolos que passam a representar e compor a realidade.

Os símbolos são instrumentos da integração social, uma vez que constituem o conhecimento, os processos comunicacionais e inserem o homem na sociedade por meio da socialização (BERGER e LUCKMANN, 2007). Eles ainda tornam possível o consenso e contribuem para a manutenção da ordem social (BOURDIEU, 1989). Para além, o desenvolvimento da mídia alterou a produção e o intercâmbio simbólicos no mundo moderno, de uma forma profunda e irreversível. Em um ambiente midiático, grande

---

parte de nossos estímulos simbólicos originam-se nos media (CASTELLS, 1999), sendo esses sistemas simbólicos responsáveis por assegurar a dominação de uma classe sobre a outra – violência simbólica<sup>6</sup> – dando reforço e perpetuando a domesticação dos dominados.

A reprodução dos símbolos pelos media leva à criação do conformismo lógico (BOURDIEU, 1989). Este ocorre quando há uma concepção homogênea da realidade, das relações de tempo e espaço e torna possível a concordância entre os indivíduos. Isso reforça que os meios de comunicação participam do processo de socialização dos indivíduos e influenciam na forma como estes significam o mundo, sendo um fator importante na constituição do que Noam Chomsky (*in* ACHBAR e WINTONICK, 1992) intitula como “fabricação do consenso”. Todavia, vale lembrar que para atingir o consenso, os símbolos devem de ser legitimados pela coletividade.

Em uma sociedade distópica – Panem –, devastada por guerras e sem nenhum referencial de mundo, a mídia passa a ser, além de um meio de comunicação, uma forma de construção da realidade, contribuindo para a manutenção do regime através da representação e propagação de símbolos. Os detentores da mídia – Presidente Snow – têm a oportunidade de construir o que seria a realidade de acordo com seus próprios interesses e necessidades. E, geralmente, quem domina os meios de comunicação é também quem detém o controle financeiro (CHOMSKY *in* ACHBAR e WINTONICK, 1992) Ou seja, os meios de produção estão concentrados sob o poder de uma minoria, que tende a privilegiar certos fatos em detrimento de outros, silenciar – ou não – e organizar o que será veiculado e tornado público, construindo e (re)construindo a própria sociedade.

Isto serve ao plano do Presidente Snow, uma vez que o mesmo mantém a ordem social por meio do domínio da mídia e sua mistura de medo e entretenimento, utilizando os jogos vorazes, igualmente, pela hegemonia em toda a comunicação e processo de representação.

Afinal, depois da rebelião anterior, conhecida como Dias Escuros, a Capital preocupou-se também em moldar o pensamento das pessoas nos distritos, por meio da

---

<sup>6</sup> “A violência simbólica é uma forma de violência exercida com a cumplicidade tácita dos que a sofrem e também, com frequência, dos que a exercem, na medida em que uns e outros são inconscientes de exercê-la ou de sofrê-la.” (BOURDIEU, 1997, p. 22).

utilização da televisão. A dominação em Panem não é só física, mas também as mentes. Na sociedade democrática em que vivemos, esse controle psíquico visa manter o *status quo* e naturalizar e normatizar significações.

A comunicação e os *mass media* participam não só da construção da sociedade e suas normas, contribuindo para as visões de mundo e para o que seria considerado real. Esses participam também da construção do próprio indivíduo e da classificação e qualificação dos mesmos.

### 3. Comunicação e construção da identidade e estigmas

O homem é um ser biológico, mas predisposto à sociabilidade. Isso significa que ele possui sua “animalidade” (instintos e composição biológica/orgânica). Não nasce membro da sociedade, mas, uma vez inserido nela, aprende com a mesma suas regras, valores e a como se portar em comunidade, reconhecendo o outro e o seu próprio lugar no mundo. Essa sociabilidade transforma-o e molda o que o mesmo considera como real. Ao mesmo tempo em que o próprio sujeito participa da sua constante manutenção e transformação do mundo social. O homem, desse modo, é produtor e produto da sociedade o qual se insere e “a realidade social determina não somente a atividade e a consciência, mas, em grau considerável, o funcionamento orgânico” (BERGER e LUCKMANN, 2007, p. 238). No indivíduo completamente socializado, há uma dialética constante entre a construção social (identidade e estigmas) e seu substrato biológico.

A palavra estigma foi usada pelos gregos para designar pessoas que possuíam “sinais corporais com os quais se procurava evidenciar alguma coisa de extraordinário ou mau sobre o status moral de quem os apresentava” (GOFFMAN, 1988, p. 11). Esses sinais se manifestavam em forma de cicatrizes, por exemplo, imprimidas no corpo como indício de que a pessoa marcada deveria ser evitada, principalmente, em locais públicos. Todavia, o estigma não refere-se somente às marcas corporais (cicatrizes, deformações, etc), ele também pode referir-se a algo invisível. A comunicação é o instrumento pelo qual a sociedade é construída, como também é responsável pela construção das identidades e estigmas. A partir disto, uma pessoa possuidora de um dado estigma tem ele incorporado à sua biografia e passa a ser considerada como se não fosse completamente humana, fosse diferente das demais.

A identidade, por sua vez, também é construída socialmente e a partir de fatores essencialistas (baseados nos contextos histórico-culturais e biológico/“naturais”, sendo estes considerados imutáveis) e não-essencialistas (capazes de se alterar ao longo do tempo),

tendo característica relacional (SILVA, 2008). Ou seja, a identidade depende de algo que está fora de si para existir. Ela se distingue daquilo que não é, sendo construída e marcada pelas diferenças – nós *versus* eles –, mantendo a ordem social através de oposições binárias. Por exemplo, forasteiro e local, homens e mulheres, entre outros. Sendo esta diferença sustentada pela exclusão, relações de poder e dominação são capazes de classificar e (des) qualificar o “eles” a partir dos atributos comuns ao “nós”. “Todas as práticas de significação que produzem significados envolvem relações de poder, incluindo o poder para definir quem é incluído e quem é excluído” (SILVA, 2008, p. 18). Portanto, se você pertence a um dado grupo possui determinadas características que o diferenciam dos demais, as quais compõem sua identidade. Contudo, as identidades são fragmentadas e podem ser assumidas de acordo com as situações. Tanto o estigma quanto a identidade se assemelham à metonímia, uma vez que trocam a diversidade que compõem o “eu” por uma ou um conjunto de características normativas.

Com o advento da Modernidade, a realidade e a formação da identidade de cada indivíduo – *self* – deixa de ser constituída através das relações sociais e a mídia passa a adquirir cada vez mais espaço nesse processo. As mudanças culturais e sociais associam-se à expansão da mídia e seu impacto; igualmente, as transformações nos meios de comunicação tiveram papel central nas principais metamorfoses institucionais, responsáveis também por moldar o mundo moderno (THOMPSON, 2008; MCLUHAN, 1969).

Em Panem, as representações e símbolos criados e propagados pelo regime de Snow foram capazes de manter o controle sobre a população por 75 anos, estigmatizando seus habitantes e formando suas identidades. Os moradores dos distritos são vistos pela Capital como “bárbaros”, os “outros”. Como se os que habitam o centro do poder fossem portadores de qualidades positivas e civilidade, justificativa essa refletida também no estilo de vida distinto e opulento. Enquanto na Capital há fartura, luxo e os cidadãos não precisam oferecer tributos aos jogos vorazes; nos distritos, os moradores morrem de fome, trabalham de forma excessiva e sustentam a vida luxuosa da minoria da Capital. A categorização dos distritos se dá a partir dos olhos da Capital, em uma comparação que os desqualifica e distancia da qualidade de humanos.

As identidades também se diferenciam de acordo com a localidade. Nos distritos 1 e 2 despontam os carreiristas, tributos treinados e bem alimentados desde a infância para participar dos jogos vorazes, que aderiram à lógica do regime vigente, oferecendo pessoal para o exército de Snow. Na Capital, reinam a opulência e a futilidade e os habitantes se vestem

de forma extravagante e fazem constantes alterações no próprio corpo, como parte da identidade do cidadão da Capital. Nos demais distritos, a identidade está associada ao trabalho desenvolvido por seus habitantes, sendo uma população estigmatizada, marginalizada e amedrontada. Estigmas presentes nos corpos e nas mentes. Entretanto, o contato entre as diversas identidades ao longo do *reality*, alianças feitas por sobrevivência, permitiram uma transformação, um novo olhar e um questionar do sistema, gerando crise de identidade.

Esse último termo ganhou força a partir do processo de globalização e os fluxos migratórios, os quais puseram em contato uma diversidade de identidades, ao mesmo tempo em que acarretaram uma convergência de culturas (SILVA, 2008). A partir da globalização, por exemplo, a cultura de um determinado grupo ou país passa a ser introduzida no contexto dos demais, podendo ser assimilada e interiorizada por eles, gerando identidades plurais (ou cada vez mais similares), ou contestada e estigmatizada, gerando mais desigualdade e exclusão.

A construção da realidade e dos próprios indivíduos passa pela coletividade e pela interiorização das normas vigentes, criadas a partir das classes dominantes e seus interesses. Os indivíduos são classificados, qualificados e têm o que são e o que podem ser moldados por esse processo. A ficção imita a realidade, enquanto a realidade pode inspirar-se na ficção para autorreflexão.

#### 4. Considerações finais

A trilogia *Jogos Vorazes* traz uma abordagem de como os meios de comunicação podem contribuir para que se mantenha determinado sistema, prevalecendo os interesses de seus donos e administradores. Na manutenção do sistema, no controle sobre a comunicação, seja ela entre os distritos ou pela mediação de aparatos tecnológicos, como a TV, percebe-se que o medo, a fala de influenciadores, as imagens de horror e o entretenimento contribuem para a alienação da população, bem como para que a mesma se mantenha sob cabresto. Essa mídia massiva participa ativamente do imaginário social, trabalha para a manutenção do *status quo* e é inegável sua influência na vida das pessoas, nas mais diversas esferas, inclusive na construção da sociedade como um todo e da identidade de cada sujeito.

Para além, os recursos utilizados pela Capital demonstram que a luta ultrapassa a necessidade de uma superioridade bélica ou física, mas também está relacionada ao poder simbólico capaz de ser acionado por ambos. O que não difere do contexto fora do ficcional, no qual a mídia participa dos processos de socialização e manutenção das instituições. Em

meio a isso, as instituições e atores sociais disputam o espaço e a visibilidade de seus espectadores. Jogos Vorazes, mesmo sendo uma obra produzida para entreter, traz questionamentos atuais sobre o sistema vigente, a desigualdade social e o papel da mídia nas sociedades contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

ACHBAR, Mark; WINTONICK, Peter (direção). *Fabricação de Consenso*. Produzido por Telefilm Canada e Vision/TV Canada (167 minutos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dOLsIX9mqRA&t=1562s>> Acesso em: 10 de maio de 2017

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade - Tratado de Sociologia do Conhecimento*. Trad. Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis, Vozes, 27 ed., 2007.

BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro; Editora Bertrand Brasil, S.A., 1989.

\_\_\_\_\_. *Sobre a Televisão*. Tradução de Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed., 1997.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Tradução de Roneide Venâncio Majer. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, v. 1, 1999.

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

\_\_\_\_\_. *Em Chamas*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rocco Jovens Leitores, Rio de Janeiro, 2011.

\_\_\_\_\_. *A Esperança*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rocco Jovens Leitores, Rio de Janeiro, 2011a.

DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas (Orgs.). *Jogos Vorazes e a Filosofia: Uma crítica da traição pura*. Tradução de Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Bestseller, Coleção Cultura Pop, 2. ed., 2014. 321 p.

GOFFMAN, Erving. *Estigma - Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada*. tradução de Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 4ª ed., 1988.

LAWRENCE, Francis (direção). *Jogos Vorazes – Em Chamas*. Lionsgate. (146 minutos). 2013

\_\_\_\_\_. *Jogos Vorazes – A Esperança: parte 1*. Lionsgate. (123 minutos). 2014.

\_\_\_\_\_. *Jogos Vorazes – A Esperança: o final*. Lionsgate. (137 minutos). 2015.

MCLUHAN, Marshal. *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*. São Paulo: Ed. Cultrix, 1969.

RODRIGUES, Adriano Duarte. DELIMITAÇÃO, NATUREZA E FUNÇÕES DO DISCURSO MIDIÁTICO. In: MOUILLAUD, Maurice; PORTO, Sérgio Dayrell (Org.). *O JORNAL: Da forma ao sentido*. Editora UNB, p. 217-233, 2002.

\_\_\_\_\_. *Estratégias de Comunicação*. Questão Comunicacional e Formas de Sociabilidade. Lisboa, Editorial Presença, 2001.

ROSS, Gary (direção). *Jogos Vorazes*. Lionsgate. (142 minutos). 2012.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 8 ed., 2008.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.