Que a Sorte Esteja Sempre a Favor da Capital: Elementos de Censura e Construção da Imagem em *Jogos Vorazes*[1]

Arthur MEDEIROS[2]
Lívia Lopes BARBOSA[3]
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

Este artigo busca conectar as áreas da Literatura, da Comunicação e do Cinema em um objeto estudo. Para isso, discute sobre elementos comunicacionais, a censura e a construção da imagem, presentes no primeiro livro da trilogia *Jogos Vorazes*, que possui o mesmo título, e em sua adaptação cinematográfica também homônima. A partir disso, optou-se focar a discussão no capítulo 9 do livro e em suas cenas correspondentes no filme.

PALAVRAS-CHAVE: censura; construção da imagem; ditadura; Jogos Vorazes; *reality show*.

Introdução

"E que a sorte esteja sempre a seu favor."
-Effie Trinket (COLLINS, 2010, p. 26)

Enquanto zapeava entre os canais da TV, a ex-roteirista Suzanne Collins saiu de um *reality show* para uma matéria sobre a guerra no Iraque. "Eu estava cansada e as linhas começaram a embaçar de um jeito inquietante", disse a autora em um entrevista com Sheila Marie Everett, gerente de publicidade da editora Scholastic. Foi assim que a ideia para o primeiro livro de uma trilogia, *Jogos Vorazes*, nasceu. Com a premissa de um *reality show* em que o objetivo é ser o último sobrevivente, *Jogos Vorazes* também fala de opressão, genocídio, fome, guerra, espetacularização da violência e etc.

O livro feito para jovens adultos foi primeiramente publicado nos Estados Unidos em 2008, pela editora Scholastic. Chegou ao Brasil em 2010, trazido pela Rocco. Neste ano − segundo a *The Hunger Games Wiki* (2013), uma enciclopédia online alimentada pelos fãs da trilogia − o livro já havia vendido 800 mil cópias, sido traduzido para 26 línguas e tido seus direitos comprados por 38 países. Ficou cem semanas consecutivas na lista de mais

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

[2] Estudante de graduação do 3º semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mail: arthurmeds@gmail.com

[3] Orientadora do trabalho. Professora Doutora do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mail: liviabarbosa.com@gmail.com

vendidos do *The New York Times* e no ano passado já tinha ultrapassado a marca dos 50 milhões de exemplares vendidos mundialmente.

O sucesso da série garantiu-lhe uma adaptação cinematográfica roteirizada e produzida pela própria autora, dirigida por Gary Ross e financiada e distribuída pelos estúdios da *Lionsgate Entertainment Inc*. Lançado no dia 22 de março de 2012 nos Estados Unidos e apenas um dia mais tarde em território brasileiro, o filme arrecadou U$ 155 milhões apenas em seu final de semana de estreia nos EUA, superando mais tarde a margem dos U$ 650 milhões de bilheteria pelo mundo afora (*THE*..., 2013).

O enredo dessas tão bem sucedidas obras literária e cinematográfica se passa em uma América do Norte pós-apocalíptica, onde surgiu um país de nome Panem configurado por uma metrópole, a Capital, e doze distritos. A Capital, onde se centraliza o poder, rege os distritos através de um governo totalitário. A maioria dos distritos vive em condições precárias de vida e trabalha para o sustento da Capital, seus habitantes vivem regrados por rotinas inquebráveis e contidos por muros intransponíveis.

Resultado de uma antiga guerra entre distritos e Capital, os Jogos Vorazes foram criados por esta. Trata-se de um programa televisionado que ocorre anualmente, no qual 24 jovens (um menino e uma menina, entre os 12 e 18 anos, de cada distrito) lutam pela sobrevivência até que reste apenas um, o Vitorioso. Os Jogos são uma forma de estabelecer o poder da Capital, provando para o seu povo que é ela que dita as regras.

Em meio a tudo isso está Katniss Everdeen, uma jovem cidadã de 16 anos do Distrito 12 que sustenta sozinha sua mãe e irmã. Katniss acaba se apresentando como voluntária para participar dos Jogos Vorazes no lugar de sua irmã mais nova que fora sorteada. É então que a trama passa a acompanhar essa garota inconformada com o país em que vive, lutando para sobreviver e voltar para casa ao mesmo tempo em que enfrenta seus conceitos morais dia-a-dia no decorrer do desumano programa.

O Capítulo Nove

Como se pode depreender pela breve apresentação realizada, *Jogos Vorazes* aborda os mais diversos temas, tanto sociais quanto comunicacionais. Devido a essa riqueza e vastidão de assuntos, fez-se necessário delimitar a natureza do estudo. Assim, foram escolhidos dois tópicos que pudessem ser encontrados tanto na obra literária, quanto na cinematográfica e que as correlacionassem com o âmbito da Comunicação Social. Os eleitos foram “Ditadura e Censura” e “Construção da Imagem”, ambos pontos cruciais da

história.

O Capítulo 9 do primeiro livro da trilogia foi o recorte escolhido para se focar o estudo, por ser o trecho do livro que melhor enquadra os dois tópicos, o que não impedirá a abordagem de outros pontos da trama que também exemplifiquem o assunto.

Este capítulo conta a preparação de Katniss para as Entrevistas, um dos vários eventos que antecedem os Jogos. Até o momento, Katniss havia se oferecido como voluntária para os Jogos no lugar da irmã e fora transportada para a capital junto de seu concorrente e colega de distrito, Peeta Mellark, com quem tinha uma dívida perdida no passado e um estranho relacionamento. Conheceu seu treinador, Haymitch, sua instrutora, Effie, e seu estilista, Cinna.

Logo ao chegar à metrópole, ela passou pelo Desfile, ocasião em que todos os 24 tributos (como são chamados os participantes dos Jogos) são levados em carruagens pela Avenida principal da cidade, com vestimentas chamativas para impressionarem o público. Katniss e Peeta acabaram se tornando o centro das atenções do Desfile devido aos belos e (literalmente) flamejantes trajes que usavam, desenhados por Cinna (figura 1).

Ao chegarem ao Centro de Treinamento, todos os tributos passaram algumas semanas praticando suas habilidades e aprendendo novas, para, ao final, se apresentarem individualmente aos Idealizadores dos Jogos, quando mostrariam do que são capazes. Estes divulgariam uma nota de 1 a 12 ao público, sem revelar o que foi feito, deixando-o divagar sobre o potencial de cada candidato. Surpreendentemente, mesmo após ter se irritado e lançado uma flecha em direção aos jurados, Katniss conseguiu a nota 11, a maior entre todos os tributos.

É nesse contexto que Katniss recebe instruções de Effie e Haymitch que a preparam para as Entrevistas, último evento anterior aos Jogos, que será um contato direto de cada tributo com o público, de modo que este possa enfim conhecê-los de perto, agradando-se deles ou não e escolhendo seus favoritos, fenômeno essencial para as noções de popularidade e patrocínio.

Sociedade Distópica

Jogos Vorazes enquadra-se em um tipo de literatura que tem ganhado grande destaque ultimamente, conhecido como *Ficção Distópica* ou *Distopia*.

Distopia é um termo político-filosófico que surgiu como uma distorção da noção de utopia. Enquanto, segundo o *Oxford English Dictionary* (2013), utopia significa “lugar

nenhum" em grego (*ou-topos*), distopia significa "lugar ruim" (*dys-topos*), dando a entender que, em vez de uma sociedade perfeita e sonhadora – utópica –, a distópica seria uma sociedade repugnante e odienta, falha e cruel.

Existem algumas divergências quanto à origem da palavra, mas é frequentemente atribuída a John Stuart Mill, membro do parlamento Britânico, quando, em 1868, afirmou em seu discurso que:

> É, provavelmente, demasiado elogioso chamá-los utópicos; deveriam em vez disso ser chamados dis-tópicos ou caco-tópicos. O que é comumente chamado utopia é demasiado bom para ser praticável; mas o que eles parecem defender é demasiado mau para ser praticável. (MILL apud JACOBY, 2007, p. 202).

E, ainda sobre as diferenças entre utopia e distopia, Russel Jacoby (2007, p. 40) defende que "[...] as utopias buscam a emancipação ao visualizar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas; as distopias buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade". Como se pode entender, distopia é uma versão pessimista do futuro da sociedade. Ressalta características negativas e as exagera como forma de crítica social.

Alguns clássicos exemplos da distopia literária são *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, e *1984*, de George Orwell. Dois que, assim como *Jogos Vorazes*, fazem parte de um vasto rol de obras distópicas.

Mas a distopia enquanto tipo literário possui algumas particularidades. Três pontos são tidos como comuns a essas obras de modo que as definem. Porém, é possível encontrar exemplos com apenas parte desses pontos. São eles: 1) sociedade apocalíptica ou pós-apocalíptica – geralmente retratam sociedades futuristas, em um momento posterior ao nosso, que ou estão em colapso ou retratam uma nova sociedade que surgiu após a extinção da nossa; 2) governo opressor – a ditadura, o totalitarismo e o controle exacerbado do governo (ou de uma instituição ou corporação) sempre se faz presente; 3) luta pela sobrevivência – os personagens principais estão sempre em perigo iminente de morte, lutando frequentemente por suas vidas e/ou liberdade[4].

A série *Jogos Vorazes* é claramente uma obra distópica por carregar em si não só os pontos expostos acima como toda a discussão do sentido de distopia fomentada por

[4] A enumeração de tais características foi feita a partir da leitura ou análise do enredo de várias obras do estilo feitas pelo próprio autor deste trabalho. Obras tais como os três livros da trilogia Jogos Vorazes; os quatro da série Feios; Divergente; 1984, e Admirável Mundo Novo.

Russel Jacoby (2007) e John Mill (apud JACOBY, 2007). É aí que se adentra no primeiro dos assuntos que esse trabalho procura discutir.

Ditadura e Censura

Seja por ser uma das características padrão das obras distópicas ou por ser um dos aspectos mais repugnantes da sociedade e, por isso, retratável do ponto de vista distópico, a Ditadura é o cenário da história de Collins e o contexto no qual as personagens se encontram.

O modo opressor pelo o qual a Capital governa Panem é bem anterior aos 74 anos de Jogos Vorazes, como claramente dá a entender a guerra por liberdade que os ocasionou. Há décadas os líderes da Capital vêm dominando sua população, vigiando-os, punindo-os, escravizando-os... Através das cercas elétricas em volta dos distritos, dos Pacificadores que percorrem as cidades e mantêm a lei em prática e de várias outras formas, a Capital se faz presente em todos os lugares.

Em uma cena do Capítulo 9, pouco antes de subir ao palco, Katniss narra: "Nas casas e espaços públicos por todo o país, todos os aparelhos de televisão estão ligados. Todos os cidadãos de Panem estão assistindo ao evento. Hoje não haverá blecaute em lugar nenhum." (COLLINS, 2010, p. 136-137).

Ao expressar–se assim, a jovem não quer dizer que o evento é um sucesso e portanto todas as pessoas no país querem assistir a ele. O que ela diz, na verdade, é que essas pessoas não têm escolha, elas são obrigadas a fazê-lo. Na mais humilde das casas, na mais miserável delas, haverá sempre um aparelho de televisão com um circuito elétrico funcional e em bom estado para ser ligado. A energia elétrica estará seguramente bem distribuída para que todas as TVs de Panem possam ser ligadas, "não haverá blecaute".

Outro grande aspecto de todo e qualquer governo ditatorial é a censura. Este se utiliza dela para controlar tudo o que é dito a seu respeito, censurando (calando, barrando) tudo que não lhe for conveniente e estimulando o que o for. Para tal, ele não apenas impedirá manifestações e publicações que lhe sejam prejudiciais como também as punirá de forma extrema. Sequestros, torturas, exílios e execuções são formas comuns de governos totalitários punirem seus desobedientes.

> A censura busca justamente garantir a supremacia na arena do simbólico, controlando a luta entre pontos de vista conflitantes ao suprimir representações desautorizadas. Ao calar o desviante, definem-se quais

> signos seriam pertinentes, quais seriam as formas legítimas no seu uso e quem seriam os agentes com legitimidade para fazê-lo. (PAGANOTTI, 2012, p. 2).

Portanto, por definição, censura é todo e qualquer ato que fira a liberdade de expressão individual, a qual se figura entre os Direitos Humanos, ou que force alguém a exprimir opiniões contrárias a que possui.

Em outra cena do capítulo em estudo, Katniss se machuca ao quebrar vários pratos em seu quarto em um ataque de raiva. Para arrumar tudo e ajudá-la com o corte, uma serva da Capital aparece.

> – Eu deveria ter tentado te salvar – sussurro.
> Ela balança a cabeça. Será que isso significa que estávamos agindo corretamente não fazendo nada? Significa que ela está me perdoando?
> – Não, o que eu fiz foi errado.
> Ela bate com os dedos nos lábios e depois aponta para o meu peito. Acho que ela quer dizer que eu também teria acabado como uma Avox. Provavelmente teria. Ou me transformado em uma Avox ou executada. (COLLINS, 2010, p.131).

Nessa passagem, a adolescente conversa com uma Avox (do latim *a*, sem, *vox*, voz), que é uma categoria de ex-criminosos (e por crime se entende qualquer ato contrário à Capital) que foram capturados e punidos tendo suas línguas cortadas e sendo forçados a trabalharem como servos domésticos. Aos Avox é proibido se dirigir a palavra, senão para dar-lhes ordens.

E que censura mais crua pode haver do que a mutilação da língua de alguém, quando a forma mais primitiva de comunicação e de expressão lhe é arrancada, a própria habilidade da fala? A garota Avox em questão, fato de que se toma conhecimento em um capítulo anterior ao nove, foi capturada nas florestas do Distrito 12 ao tentar fugir da Capital junto de outro garoto, o qual foi executado no mesmo momento. Katniss diz que deveria tê-la salvo porque, na ocasião, ela assistiu ao ocorrido sem nada ter feito, por choque, e culpou-se desde então.

A criação de Avoxes é algo comum na Capital, como se pode entender pelo gesto silencioso da ex-criminosa e na dedução de Katniss de que acabaria como ela, ou seria executada.

Execuções são outros atos comuns de punição (e por que não de censura?) a governos opressores e, portanto, à sociedade encontrada na trilogia de *Jogos Vorazes*. As cenas do Capítulo 9 exemplificadas nos parágrafos acima não existem na adaptação

cinematográfica do livro, mas outras do mesmo filme mostram claramente o totalitarismo da Capital e seus atos de censura. Como se pode ver em uma das cenas finais do longa-metragem, na qual é insinuada a execução do Idealizador do Jogos Vorazes, Seneca Cane, uma personagem importante da trama cujos atos desagradaram a metrópole. Esta e várias outras personagens sofrem o mesmo ou parecidos destinos no decorrer da série.

Não é preciso ir muito longe para encontrar eventos similares aos supracitados no mundo real. Basta olhar para a história política brasileira entre os anos 60 e 80: governos totalitários, eleições indiretas, inúmeros casos de tortura, desaparecimentos, censura marcaram uma era conhecida como Ditadura Militar no Brasil.

Fama, Dádivas e Sobrevivência

Diferente da maioria dos distritos, que vivem em miséria e repugnam os Jogos Vorazes, os habitantes da Capital habitam o luxo e são fãs fervorosos do evento: aguardam ansiosamente o período do ano em que ele se passa; assistem atentos à Colheita, ao Desfile, às Entrevistas e a todos os episódios que o precedem; escolhem seus candidatos favoritos; fazem apostas em quem acham que vai vencer e torcem por seus prediletos.

"Eles só querem um bom show, isso é tudo que eles querem" diz Gale, amigo de infância de Katniss, logo após ela se ofereceu como voluntária para participar dos Jogos em uma cena do filme. Ele claramente se refere à Capital.

Existem duas noções de "Capital" na série: a Capital-governo, a ditadura que controla Panem, e a Capital-metrópole, seus habitantes. A população da Capital é tida como ignorante e alienada, facilmente manipulada pela Capital-governo. Eles creem nele e dele não duvidam, o que é explicado ao vermos que eles não necessitam trabalhar nem participar dos Jogos Vorazes, nem vivem nas mesmas condições dos "cidadãos" dos distritos.

Para eles tudo não passa de entretenimento, e é a partir desse sucesso que os Jogos possuem entre esses habitantes que surgiu o sistema de patrocínio.

Os patrocinadores são aqueles que investem em um determinado candidato que, ou por seu potencial dentro da Arena (local onde os tributos ficam confinados durante o programa) ou por sua fama, acham que vai ganhar o jogo. Esse patrocínio se dá através de "dádivas", presentes que são enviados ao tributo no decorrer do evento. Esses presentes podem assumir a forma de qualquer coisa que possa ajudá-los – comida, armas, remédios e etc. – podendo significar a diferença entre a vida e a morte para quem os

recebe devido ao hostil ambiente que se torna a Arena.

Por isso, uma das primeiras estratégias postas em prática por esses participantes antes de o programa começar é o de garantir esses patrocínios. Seja por seu vigor físico, habilidades ou carisma e popularidade, os tributos precisam impressionar o público, se destacar, de modo que possam contar com os presentes de seus patrocinadores e assim sobreviver o máximo possível nos Jogos.

É então que se percebe a importância da construção da imagem no enredo de *Jogos Vorazes*.

Construção da Imagem

Outro grande aspecto social que Collins explora em seus livros é a importância da imagem na vida das pessoas dentro e fora da mídia, como elas se usam desta para conseguirem o que querem, criando, por vezes, imagens de si que não condizem com a realidade.

Para os tributos, a imagem é um fator tão vital para a sobrevivência na arena quanto suas habilidades físicas. Pois, além de lutar, eles precisam convencer o público de que merecem vencer. "Uma das estratégias usadas para se alcançar esse convencimento é através da imagem. A importância da imagem e sua teatralização, assim como o uso do poder como palco para se apresentar à sociedade, é uma poderosa ferramenta [...]" (CAMPOREZ, 2011, p. 1).

A construção da imagem é um dos pontos mais importantes, se não o principal, do Capítulo 9. Nele, Effie tenta de todas as maneiras ensinar Katniss as boas maneiras, a como andar de salto alto, como se portar de forma elegante e ser educada e cortês em uma conversa, "você quer que o público simpatize com você" (COLLINS, 2010, p.127), diz a instrutora. Do mesmo modo, Haymitch tenta encontrar a personalidade correta que a garota deve incorporar ao responder as perguntas de Caesar Flickerman (o icônico[5] apresentador que leva a cabo as Entrevistas).

> – Estou tentando imaginar o que fazer com você – responde ele. – Como nós vamos apresentar você. Você vai ser charmosa? Distante? Firme? [...] A impressão que você der amanhã decidirá exatamente o que poderei conseguir para você em termos de patrocínios. (COLLINS, 2010, p. 128).

[5] Na série de livros, Caesar Flickerman já apresenta o programa há anos e é um grande conhecido do público e dos cidadãos de Panem. Seu bom humor, suas vestes e cabelos extravagantes são suas principais marcas.

Por fim, há Cinna, que cuidará da aparência física da jovem tributo. Cabe a ele fazê-la parecer extremamente bela de forma que as pessoas não esqueçam seu rosto. "– Então, você está aqui para me deixar bonita?" pergunta Katniss, "– Estou aqui para lhe ajudar a causar uma *impressão*!" responde a ela Cinna em um diálogo presente em uma cena do filme *Jogos Vorazes*, baseado no livro homônimo.

Tudo, até este ponto, está sendo construído, pela equipe de preparação da garota, para que a imagem que o público tenha de Katniss depois das Entrevistas seja agradável e boa o bastante para garantir-lhe destaque, fama e, consequentemente, patrocinadores.

Os bons modos, a personalidade cativante, a supressão de todos os pensamentos ruins e amargurados que ela nutre por todo aquele povo, o belo vestido e aparência e, inclusive, a "falsa" paixão divulgada sobre ela e Peeta, seu concorrente, faz parte de um jogo e uma estratégia que não possui outra natureza senão a do *marketing*, pois "a tarefa do marketing é encontrar meios de ligar os benefícios do produto às necessidades e aos interesses naturais das pessoas." (KOTLER, 2000, p. 28).

Essa construção se dá de forma rica e explícita não apenas no Capítulo 9, mas por todo o decorrer do livro. Ditando, inclusive, atitudes da *Garota Quente* (título que Katniss acaba recebendo do público) dentro da Arena, principalmente quando relacionado a Peeta. Os *amantes desafortunados*, como os dois passam a ser chamados, ganham grande destaque e carinho dos espectadores ao atuarem como um casal de tributos concorrentes, e, portanto, inimigos, que nutrem um sentimento de amor um pelo outro (os limites tênues entre verdade e mentira desse amor fabricado dos dois formam um enredo à parte que não cabe ser discutido aqui).

Esse funcionamento é facilmente identificado em *reality shows* encontrados nas emissoras de TV do mundo real. Os mesmos passam por um longo processo de divulgação em que se procura construir a imagem de seus participantes atraindo ou não os espectadores antes de começarem. Dentro dos programas, o comportamento dos jogadores é movido por estratégias que possam fazer com que fiquem até o final, para tal precisam tanto "eliminar" seus concorrentes – o que pode ser comparado à morte dos outros tributos em *Jogos Vorazes* – quanto convencer o público de que devem ficar.

Entre as táticas mais usadas estão a de formação de grupos – em *Jogos Vorazes* existem os *carreiristas*, que são geralmente os tributos mais fortes que se unem em alianças para acabarem com o restante de forma mais rápida – e de criação de casais (tática usada por Peeta e Katniss).

No filme, muito mais que o apresentador das Entrevistas, Caesar é também um dos comentaristas dos Jogos (ao lado de Claudius Templesmith) que em várias cenas comenta os ocorridos, fazendo piadas, dando informações ou mesmo levantando a curiosidade do público. Um exemplo real disto é o jornalista Pedro Bial que trabalha como apresentador do *reality show Big Brother Brasil* da TV Globo.

Conclusão

Ao trabalhar características de "Ditadura e Censura" e "Construção da Imagem", que são temas comunicacionais, tanto na obra literária quanto na cinematográfica de *Jogos Vorazes*, buscou-se fazer um *link* direto entre as áreas da Comunicação, da Literatura e do Cinema.

Essa relação é observável porque, além da crítica social que *Jogos Vorazes* traz com a abordagem sobre ditadura (e com ela a censura, o genocídio, a fome e a miséria), há também uma forte crítica midiática ao configurar um *reality show* como objeto central da trama: aponta-se a manipulação da mídia, a construção da imagem e, com toda certeza, a espetacularização da violência e das relações humanas.

Jogos Vorazes é uma obra, como já se espera de sua natureza distópica, que carrega temáticas polêmicas e suscitadoras de grandes discussões. Os livros seguintes da trilogia (*Em Chamas* e *A Esperança*) são de igual complexidade e merecedores do mesmo destaque. É uma pena que, por sua classificação como *best-seller* e categorização como literatura jovem-adulta, a obra seja frequentemente retratada como rasa e superficial, quando, na realidade, é exatamente o contrário, como se espera ter conseguido demonstrar com o desenvolvimento desse trabalho.

É válido ainda lembrar, se já não o foi percebido (e se o foi, é válido reforçar), que "Ditadura e Censura" e "Construção da Imagem" são apenas dois dos vários tópicos que podem ser analisados nas páginas desta obra. Assim, que fique a proposta da reflexão e do pensamento sobre as diversas outras maneiras pelas quais o livro ainda pode ser estudado.

REFERÊNCIAS

CAMPOREZ, Marcela. **Do rei ao presidente**: a importância da imagem na vida política. 2011. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIV Congresso

Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro de 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/ 2011/resumos/R6-1812-1.pdf>. Acesso em 20 de mar. 2013.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

_____. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

_____. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

DYSTOPIA. In: OXFORD English Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1989. Disponível em: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/dystopia?q=dystopia>. Acessado em 20 de mar. 2013.

EVERETT, Sheila Marie. **A Conversation with Suzanne Collins:** Questions & Answers. In: Scholastic Website. Disponível em: <http://www.scholastic.com/thehungergames/med%ia/qanda.pdf>. Acesso em 20 mar. 2013.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Porto Alegre: Globo Livros, 2001.

JACOBY, Russel. **O fim da utopia**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos, Santa Mônica: Lionsgate Enterntainment Inc., 2012.

KOTLER, Philip. **Administração de Marketing**. 10ª ed. Tradução Bazán. Tecnologia e Linguística; revisão técnica Arão Sapiro. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

ORWELL, George. **1894**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PAGANOTTI, Ivan. **Em Nome do Proibido:** controle da liberdade de expressão, justificativas para interdições e reflexos da censura. 2012. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE – 3 a 7 de setembro de 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0188-1.pdf>. Acesso em 20 de mar. 2013.

ROTH, Veronica. **Divergente**. Rio de Janeiro: Rocco. 2012.

THE Hunger Games Wiki. Disponível em: <http://thehungergames.wikia.com/wiki/The_Hunger_Games_Wiki>. Acesso em: 20 mar. 2013.

UTOPIA. In: OXFORD English Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1989. Disponível em: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/Utopia?q=utopia>. Acesso em 20 de mar. 2013.

WESTERFELD, Scott. **Feios**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2010a.

_____. **Perfeitos**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2010b.

_____. **Especiais**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2011.

_____. **Extras**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.