



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**JOYCE SOARES FROTA**

**AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS COMO INCENTIVO À LEITURA: UM  
ESTUDO A PARTIR DA OBRA JOGOS VORAZES**

**FORTALEZA-CE**

**2022**

JOYCE SOARES FROTA

AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS COMO INCENTIVO À LEITURA: UM  
ESTUDO A PARTIR DA OBRA JOGOS VORAZES

Monografia apresentada ao curso de  
Biblioteconomia do Departamento de Ciência da  
Informação da Universidade Federal do Ceará,  
como requisito parcial para a obtenção do título de  
Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

FORTALEZA-CE

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- F961a Frota, Joyce Soares.  
As Adaptações Cinematográficas como Incentivo à Leitura : um estudo a partir da obra Jogos Vorazes /  
Joyce Soares Frota. – 2022.  
69 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes.
1. Leitura. 2. Adaptações Cinematográficas. 3. Jogos Vorazes. 4. Formação de leitores. 5. Cinema. I.  
Título.

CDD 020

---

JOYCE SOARES FROTA

AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS COMO INCENTIVO À LEITURA: UM  
ESTUDO A PARTIR DA OBRA JOGOS VORAZES

Monografia apresentada ao curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: 11/07/2022.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Lídia Eugênia Cavalcante

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Cyntia Chaves de Carvalho Gomes Cardoso

Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

A minha mãe, Lili.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me guiado e me dado forças durante toda essa caminhada.

A minha mãe, Lili, por sempre ter acreditado em mim e me apoiado em todas as minhas decisões, eu não estaria aqui se não fosse a senhora.

A minha família, que esteve sempre muito presente na minha vida, minhas tias, tios, avós, e primos, em especial as minhas primas Sofia Soares e Gabriela Frota que, de uma certa forma, contribuíram com essa pesquisa e me trouxeram leveza.

Ao meu professor orientador, Dr. Jefferson Veras Nunes, por aceitar me orientar nessa jornada, e por ter me dado autonomia para tomar minhas próprias decisões relacionadas à pesquisa, mas sempre estando presente de uma forma muito tranquila, isso foi essencial para tornar a experiência muito mais leve!

Aos meus amigos de infância, que tornaram meus dias tranquilos e divertidos, ainda mais vivendo no caos dessa pandemia, e em especial às minhas amigas Larissa Andrade, Luana Holanda, Giovanna Sales, Yumi Nayara, Gabriela Mesquita e Linda Nayra Amorim que, de uma certa forma, contribuíram para a pesquisa e acreditaram nesse tema quando eu já pensava em desistir.

Aos meus amigos feitos na universidade, em especial Nicolle Negreiros, Alicia Souza, Lyvia Ravena, Thainá Marques e Emily Correia. Foi maravilhoso ter encontrado vocês durante essa caminhada, e obrigada por tornarem tudo mais descontraído durante esses quatro anos e meio.

Aos professores do curso, por todos os ensinamentos que me auxiliaram na minha formação como bibliotecária.

“Happy Hunger Games! And may the odds be ever in your favor!” (COLLINS, 2010, p .19)

## RESUMO

A leitura é extremamente importante para a formação crítica do indivíduo, com ela, pode-se ter um maior entendimento da sociedade, entretanto, muitas vezes, ela não é um gosto praticado entre as pessoas como a atividade de ir ao cinema. Contudo, as adaptações cinematográficas de livros, especialmente livros da literatura de massa, como é o caso de Jogos Vorazes, atraem uma grande legião de pessoas, do mundo todo, ao cinema. Em vista disso, a seguinte pesquisa teve como objetivo procurar analisar se era possível que as adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes conseguem servir como um incentivo para a formação de leitores, assim como objetivos específicos que foram pontuados em: a) compreender as práticas de leitura dos fãs da saga Jogos Vorazes quanto à literatura distópica. b) Investigar em que medida obras da literatura de massa ajudam a incentivar o gosto pela leitura nos jovens. c) Analisar como os filmes de Jogos Vorazes fomentam a leitura entre seus fãs. Em seu referencial, a pesquisa procurou evidenciar pontos como leitura, literatura de massa e distópica, Jogos Vorazes, cinema, adaptações cinematográficas e referências históricas da obra. Dessa forma, o estudo possui um caráter qualitativo de cunho exploratório e utilizou-se da análise de conteúdo. Assim, para coleta de dados foi preferível a utilização do questionário, realizado por meio da plataforma *Google Forms*. Por conseguinte, para a análise dos dados, foram feitas categorias de análise, evidenciadas na análise de conteúdo. Portanto, em sua totalidade, o questionário recebeu 34 respostas, de fãs da obra Jogos Vorazes, que aceitaram participar da pesquisa, sendo observado que todos eles possuíam a idade entre 18 e 29 anos, evidenciando que eles fazem parte da geração que era adolescente no período em que a saga foi lançada e sofreram o impacto que essa obra proporcionou aos jovens da época. Consequentemente, foi concluído que as adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes, conseguem, sim, servir como incentivo para a formação de novos leitores, todavia, ainda é necessário que as pessoas consigam perceber a importância da literatura de massa como incentivo à leitura, pois a maioria dos jovens, no início de sua formação leitora, apenas podem se interessar por ela, desse modo, cabe perceber a sua relevância. Em suma, a pesquisa conseguiu alcançar os objetivos propostos.

**Palavras-chave:** Leitura. Adaptações cinematográficas. Jogos Vorazes. Formação de leitores. Cinema.



## ABSTRACT

Reading is extremely important for the critical formation of the individual, with it, one can have a greater understanding of society, however, it is often not a taste practiced among people as the activity of going to the movies. However, film adaptations of books, especially books of mass literature, such as The Hunger Games, attract a large legion of people, from all over the world, to the cinema. In view of this, the following research aimed to analyze whether it was possible that the film adaptations of The Hunger Games can serve as an incentive for the formation of readers, as well as specific objectives that were punctuated in: a) understanding the reading practices of fans of the Hunger Games saga regarding dystopian literature. b) Investigate the extent to which works of mass literature help to encourage a taste for reading in young people. c) Analyze how the Hunger Games movies encourage reading among their fans. In its reference, the research sought to highlight points such as reading, mass and dystopian literature, The Hunger Games, cinema, cinematographic adaptations and historical references of the work. Thus, the research has a qualitative character of an exploratory nature, in which content analysis was used. Thus, for data collection, it was preferable to use the questionnaire, which was carried out through the Google Forms platform, therefore, for the analysis of the data, categories of analysis were made, evidenced in the content analysis. Therefore, in its entirety, the questionnaire received 34 responses from fans of the Hunger Games, who accepted to participate in the research, and it was observed that all of them were aged between 18 and 29 years, showing that they are part of the generation that was teenagers in period in which the saga was launched, and suffered the impact that this work had on young people at the time. Consequently, it was concluded that the film adaptations of The Hunger Games can indeed serve as an incentive for the formation of new readers, however, it is still necessary for people to be able to perceive the importance of mass literature as an incentive to reading, since most of young people, at the beginning of their reading training, can only be interested in it, thus, it is important to perceive its relevance. In short, the research managed to achieve the proposed objectives.

**Keywords:** Reading. Film adaptations. The Hunger Games. Reader training. Cinema.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem promocional para A Esperança mostrando Katniss como uma heroína.....	23
Figura 2 - Capa dos livros de Jogos Vorazes.....	24
Figura 3 - Cena do filme Jogos Vorazes em que Katniss se voluntaria como tributo.....	26
Figura 4 - Cena do filme Jogos Vorazes em que Katniss e Peeta decidem comer as frutas venenosas.....	27
Figura 5 - Imagem do discurso de Katniss para o presidente Snow no filme A Esperança: parte 1.....	31
Figura 6 - Imagem promocional de Jogos Vorazes - Em Chamas.....	37
Figura 7 - Pôsteres dos filmes de Jogos Vorazes.....	38
Figura 8 - Cena da colheita do filme Em Chamas.....	41

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Idade dos respondentes.....	46
Gráfico 2 - Frequência de leitura.....	47
Gráfico 3 - Horas do dia dedicadas a leitura.....	48
Gráfico 4 - Contribuição de Jogos Vorazes para a leitura dos respondentes.....	48
Gráfico 5 - Frequência de ida ao cinema dos respondentes.....	54
Gráfico 6 - Como os respondentes conheceram Jogos Vorazes.....	57

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Dados referentes ao lançamento dos livros no Brasil.....	24
Tabela 2 - Dados referentes aos filmes de Jogos Vorazes.....	36

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>O QUE É LEITURA?.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1</b>	<b>Leitura como gosto.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2</b>	<b>Literatura de massa.....</b>	<b>19</b>
<b>2.3</b>	<b>Literatura distópica.....</b>	<b>21</b>
<b>2.3.1</b>	<b>Jogos Vorazes.....</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>O CINEMA.....</b>	<b>29</b>
<b>3.1</b>	<b>As adaptações cinematográficas: dos livros para as telas.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2</b>	<b>A adaptação cinematográfica de Jogos Vorazes.....</b>	<b>35</b>
<b>3.2.1</b>	<b>Referências históricas presentes na distopia Jogos Vorazes.....</b>	<b>39</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>43</b>
<b>4.1</b>	<b>Pré-teste.....</b>	<b>44</b>
<b>4.2</b>	<b>Questionário.....</b>	<b>45</b>
<b>5</b>	<b>ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>46</b>
<b>5.1</b>	<b>Leitura.....</b>	<b>47</b>
<b>5.2</b>	<b>Leitura distópica.....</b>	<b>50</b>
<b>5.3</b>	<b>Adaptação cinematográfica.....</b>	<b>53</b>
<b>5.4</b>	<b>Jogos Vorazes.....</b>	<b>57</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>62</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>64</b>

<b>APÊNDICE A - ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO APLICADO ENTRE OS FÃS DA TRILOGIA JOGOS VORAZES.....</b>	<b>67</b>
--	-----------

## 1 INTRODUÇÃO

A leitura é fundamental para os cidadãos e, com ela, conquista-se um pensamento mais crítico sobre a sociedade. Entretanto, ainda existem aqueles que não percebem a sua importância, sendo necessário algum auxílio para a formação de leitores e é nesse sentido que podemos encontrar o cinema. Considerado a sétima arte por Ricciotto Canudo, em 1923, o cinema tem uma grande adesão de frequentadores no Brasil e no mundo, e agora, com tantas plataformas de streaming, é muito mais fácil assistir a um filme do que ler um livro. A vista disso, encontra-se a adaptação cinematográfica de livros como um instrumento que pode possibilitar a formação de leitores.

Nas últimas décadas, as adaptações literárias no cinema estão se tornando cada vez mais comuns e muitos dos grandes sucessos cinematográficos são adaptações de alguma saga ou livro, sendo perceptível um sucesso ainda maior, na mídia, dos filmes adaptados de sagas de livros. No ano de 2022, comemora-se uma década da estreia do primeiro filme da famosa literatura distópica escrita por Suzanne Collins, chamada Jogos Vorazes, lançado em 23 de março de 2012 e protagonizado por uma mulher. A trilogia, ao todo, conseguiu arrecadar bilhões de dólares em bilheterias mundiais, conquistando uma abundante quantidade de admiradores. Assim, pode-se dizer que Jogos Vorazes foi um fenômeno entre o público juvenil da sua época e até hoje, seus filmes são vistos como exemplos de uma obra bem adaptada, logo que o novo livro de Collins, A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes, *spin off* que se passa anos antes da trilogia original, neste momento, tem data marcada para a estreia da sua adaptação.

Consequentemente, obras da literatura de massa, à qual Jogos Vorazes pertence, podem, muitas vezes, serem vistas como uma leitura inferior, em que nada serve para o engrandecimento e pensamento crítico do indivíduo, portanto não devem ser dado o seu mérito. Diante disso, a relevância da pesquisa se encontra na discussão que ela propõe acerca da leitura, especialmente da literatura de massa, visto que, todos possuem uma história de como foram inseridos nesse contexto, e, algumas vezes, ele pode ter se iniciado por um livro de massa, que pode ter sido introduzido por meio de um filme, de um amigo, ou de um familiar, sendo assim, chamar essa literatura de inferior é ignorá-la e descredibilizá-la. Por conseguinte, surge o cinema como um meio que pode contribuir na formação de leitores.

Dessa maneira, com relação a isso e com base no que já foi mencionado sobre cinema e leitura, é que surge o objeto de estudo desta pesquisa, as adaptações cinematográficas

de Jogos Vorazes. Constantemente, filmes adaptados da literatura de massa, geralmente, se tornam um fenômeno entre seus adoradores, entretanto, nem sempre conseguem agradar os mais “cultos” que não compreendem que, de alguma forma, aquela história pode ser um meio de fomentar o gosto leitor nas pessoas. É neste tocante que surge a pergunta de partida desta pesquisa: é possível que as adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes consigam formar leitores? Desse modo, visando responder essa pergunta, foi realizada a leitura de variados autores para se deter de uma visão mais aprofundada e crítica sobre literatura e cinema, de modo a mostrar a importância dessas duas formas de arte no desenvolvimento crítico dos indivíduos, assim como para explicar conceitos que ainda possam existir dúvidas ou serem desconhecidos.

Com a finalidade de oferecer orientação para a pesquisa, foram elaborados os seguintes objetivos, geral e específicos, sendo o primeiro: analisar as influências das adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes, como um incentivo à leitura e o segundo dividido em: a) compreender as práticas de leitura dos fãs da saga Jogos Vorazes quanto à literatura distópica. b) Investigar em que medida obras da literatura de massa ajudam a incentivar o gosto pela leitura nos jovens. c) Analisar como os filmes de Jogos Vorazes fomentam a leitura entre seus fãs. Diante disso, os métodos utilizados para responder à pergunta e os objetivos foram a abordagem qualitativa, de caráter exploratório, em que foi utilizado a análise de conteúdo e para o método de coleta de dados foi utilizado o questionário.

A seguir, será apresentado o referencial teórico, dividido em dois capítulos, o primeiro possui foco na leitura e seu universo; nele buscou comunicar sobre o que é leitura, a leitura como gosto, a literatura de massa, a literatura distópica e fazer uma breve apresentação da obra Jogos Vorazes e seus livros; o segundo possui foco no cinema e seu universo, em que se objetivou comunicar sobre o cinema, as adaptações cinematográficas, essas adaptações no tocante de Jogos Vorazes, e apresentar algumas referências históricas presentes na trilogia.

Nos capítulos seguintes será exposto a metodologia, no quarto capítulo, a qual se caracteriza como qualitativa e exploratória, em que se utilizou da análise de conteúdo; no quinto, a análise de resultados, feita usando o método proposto por Bardin de análise de conteúdo, que dividiu as perguntas do questionário, feito com os admiradores da obra, nas seguintes categorias: leitura, leitura distópica, adaptações cinematográficas e Jogos Vorazes; e, por fim, no sexto capítulo, encontram-se as considerações finais da pesquisa, em que, a partir da análise dos resultados, foi possível concluir que as adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes podem servir como um incentivo para a formação de novos leitores. Desse modo, a pesquisa proporcionou ótimas discussões acerca dos temas literatura e cinema, bem como as experiências de cada indivíduo com relação às temáticas apresentadas.



## 2 O QUE É LEITURA?

A leitura é uma parte importante na vida das pessoas e desde muito cedo, como citado por Silva e Aguiar (2012), esta prática está presente nas nossas vidas desde que começamos a compreender o mundo ao nosso redor. Assim, esse processo é iniciado logo que o indivíduo começa a observar o seu entorno e isso remete ao que Paulo Freire dizia em seu livro *A importância do Ato de Ler*: “A leitura de mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele”. (FREIRE, 1981, p. 9). Isso significa que, antes mesmo do indivíduo ser alfabetizado, o processo de leitura já se inicia, entretanto, tanto a leitura de mundo, como a leitura da palavra se complementam como observado por Freire (1981, p. 11) “[...] a leitura da palavra, da frase, da sentença, jamais significou uma ruptura com a “leitura” do mundo. Com ela, a leitura da palavra foi a leitura da “palavramundo”.

Dessa maneira, cabe analisar como ocorre o processo da leitura, o qual é explicado por Dumont (2020, p. 23):

O processo da leitura parte de um pressuposto básico, fundamental: para se empreender o ato de ler, é preciso aprender a decodificar o alfabeto. Certamente, só saber decodificar os códigos da escrita não é suficiente; os leitores precisam continuar essa formação, galgar patamares no aprendizado da leitura interpretativa, crítica. Há um longo caminho a ser percorrido até se saber ler por conta própria e sem influência externa, até tornar-se inquiridor, adquirir habilidades como a troca de ideias e informações com outros sujeitos, conquistar saberes e, por fim, compartilhar saberes com outras pessoas.

Deste modo, o ato de ler é uma união da decodificação do alfabeto com a influência de mundo de cada indivíduo. Consequentemente, ler é uma ferramenta importante para a construção de pontes entre as pessoas, quebrando barreiras na sociedade, como pode ser observado no que é dito por Yunes (1995, p. 185):

O ato de ler é um ato da sensibilidade e da inteligência, de compreensão e de comunhão com o mundo; lendo, expandimos o estar no mundo, alcançamos esferas do conhecimento antes não experimentadas e, no dizer de Aristóteles, nos comovemos catarticamente e ampliamos a condição humana.

Similarmente, apresenta-se outra interpretação mencionada por Dumont (2020, p. 23) “o processo do ato leitura não se efetiva em ações isoladas, nem mesmo lineares, e sim, por uma complexa reação em cadeia de operações, sentimentos, desejos, especulação na bagagem de conhecimentos armazenados, motivações, análises, críticas”. Desse modo, pode-se considerar o quanto as experiências de cada sujeito são importantes na compreensão da leitura,

e um mesmo livro pode ser interpretado de formas diferentes, em razão de cada pessoa decifrar com base no individual, como citado por Silva e Aguiar (2012, p. 2) “[...] salienta-se que a leitura é uma atividade em que o leitor constrói e reconstrói o significado na interação com o texto, pois este mesmo texto consegue ser compreendido de maneiras variadas por diferentes leitores”. Logo, esse conhecimento que antes não era experimentado, pode ser sabido.

A partir do que foi considerado, pode-se definir a leitura como citada por Cavalcante (2015, p. 107):

A leitura pode ser vista sob um olhar que enxerga além do espaço e do tempo, analisando vozes, textos e contextos pelo viés da construção da sua inserção no mundo. Trata-se, portanto, de amplo e vasto campo de pesquisa, que percorre estudos teóricos plurais e interdisciplinares, e adentra o território da prática e da mediação para formar leitores.

Portanto, ler é muito mais do que apenas a união e o entendimento de palavras, é necessário que o indivíduo compreenda o que está sendo dito, de modo a conectar aquele conhecimento com suas experiências individuais. Assim como mencionado por Dumont (2020, p. 22) “[...] a leitura é uma forma de se garantir a cidadania. Ao se ter um melhor entendimento sobre o processo de desenvolvimento da leitura e como ela deve ser mediada, pode-se garantir com maior eficácia que cada vez mais as pessoas tenham acesso à informação”. Consequentemente, a leitura precisa ser vista como gosto e função social.

## **2.1 Leitura como gosto**

A leitura pode transformar o mundo daqueles que se aventuram em suas páginas, ela consegue proporcionar outras realidades e universos. Independente de qual seja o livro, o leitor irá adentrar naquele mundo e vivenciar aquilo, leitura também é arte e é uma forma de passar informações e vivências que não seriam possíveis em outro lugar, como dito por Caldin (2003, p. 47) “Se a escritura se configura como um meio transmissor de informação, a leitura se configura como um meio de aquisição do que se passa ao redor do homem. A leitura é, portanto, um ato social, e como tal, uma questão pública”.

Desse modo, ler é um ato social. Quando o indivíduo realiza essa ação, ele obtém informações de uma vivência que pode não ser a dele e assim, compreender e se informar do que se passa ao seu redor, bem como Pereira, Frazão, Santos (2012, p. 2) afirmam que “A leitura se faz muito importante em nossas vidas, através dela podemos aprender, ensinar e conhecer outras culturas”. Portanto, é importante entender a literatura como uma arte conectada ao social,

pois ela “[...] liga-se aos valores ideológicos vigentes que o artista utiliza nos seus temas e causa impacto quando se comunica com seu público. Por esse motivo, a obra está completa somente no momento de interação artista/público, quando seus efeitos se fizerem sentir nesse último”. (CALDIN, 2003, p. 49). Dessa maneira, a interação das vivências do artista com o público, irá proporcionar esse aprendizado que o leitor tem de outra realidade.

Assim, compreendendo a literatura como social, é importante mencionar a perspectiva do sociólogo Pierre Bourdieu a respeito de gosto, o qual está estreitamente relacionado ao social, visto que para o público popular ter acesso à cultura erudita é algo distante e inacessível, logo é preferível o gosto por histórias mais desenhadas com um final feliz do que algo mais ambíguo ou simbólico. (BOURDIEU, 1983). Conseqüentemente, é plausível fazer uma indagação do que pode ser considerado gosto e se, apenas o que é conceituado como culto é melhor e mais aceitável.

Considerando a perspectiva de Bourdieu e o que pode ser considerado culto e popular, é importante evidenciar que a literatura pode ser observada como uma expressão de cada época e de cada civilização em que ela é escrita, como dito por Cândido (2006, p. 29):

Dizer que ela exprime a sociedade constitui hoje verdadeiro truísmo; mas houve tempo em que foi novidade e representou algo historicamente considerável. No que toca mais particularmente à literatura, isto se esboçou no século XVIII, quando filósofos como Vico sentiram a sua correlação com as civilizações, Voltaire, com as instituições, Herder, com os povos. Talvez tenha sido Madame de Staél, na França, quem primeiro formulou e esboçou sistematicamente a verdade que a literatura é também um produto social, exprimindo condições de cada civilização em que ocorre.

Então, a literatura irá fazer essa representação de uma época da sociedade, visto que dividiu seus períodos nas chamadas escolas literárias e cada uma possui características do contexto de sua época. Por isso, algumas pessoas têm dificuldade de ler clássicos da literatura, pois as questões sociais, as características e a escrita da época, nem sempre atraem o leitor contemporâneo. Entretanto, essa representação é muito importante para que aquele período não passe para o esquecimento.

Outrossim, cabe ressaltar a importância da literatura infantil, pois segundo Caldin (2003), quando a criança lê, ela busca compreender o que está sendo dito e não apenas “passa os olhos” pelas páginas, ela procura um significado para aquilo. Dessa forma, a leitura infantil consegue ser um auxílio para a criança entender o seu entorno. Os livros de fábulas infantis são um exemplo de como a criança pode aprender lendo e, ao final, sempre tem uma moral da história o qual a criança vai entender/aprender que é errado praticar tal ato. Passando dessa fase, encontram-se livros mais adolescentes ou adultos que também irão oferecer algum ensinamento e informação.

Ademais, para transformar a informação em conhecimento, Dumont (2020, p. 22) reconhece que “[...] a leitura instiga questionamentos e induz a outras leituras, que vão se modificando, se complementando e interagindo, transformando a ação de ler em um ato verdadeiramente significativo”. Dessa forma, demonstra-se a importância da leitura como função social e como formadora de um senso crítico, do mesmo modo que estimula um gosto leitor, por induzir a leitura de outras obras.

Por isso é importante cultivar o gosto da leitura desde cedo, uma vez que “[...] a literatura para crianças tem função formadora: apresenta modelos de comportamento que facilitam a integração da criança na sociedade”. (CALDIN, 2003, p. 50). Assim, uma criança que gosta de ler se tornará um adulto leitor mais crítico e informado da sua sociedade, mas, para isso ocorrer, é necessário que as instituições estimulem as crianças a leitura, com a finalidade de formar leitores. (PEREIRA; FRAZÃO; SANTOS, 2012). Entretanto, é frequentemente observado que as escolas, no lugar de encorajar a leitura, acabam desencorajando-a, visto que os alunos não possuem a opção de escolherem seus próprios paradidáticos. Contudo, pensando no exposto, Benicá (2016, p. 67) propõe que para essa mudança:

[...] um passo importante seria relativizar a obrigatoriedade da leitura arbitrária, na qual o aluno não tem poder de escolha sobre o que, como e quando ler. Dando liberdade ao jovem de escolher as leituras que lhe dão prazer, ele é instigado, e entra em um ciclo, no qual lê porque gosta, e não porque lhe foi imposto. À escola cabe influenciar a leitura, não de forma impositiva, pois esta gera aversão (na maioria dos casos), mas sim de uma maneira que realmente faça o aluno entender a importância da leitura, de forma que ele crie o hábito por vontade própria.

Assim, os alunos irão conseguir escolher os livros que os encantam e chamam a sua atenção, pois, muitas vezes, professores passam literaturas antigas clássicas com diálogos muito rebuscados e difíceis de compreender e, apesar de serem importantes e necessárias, elas ocasionam um certo desânimo nos adolescentes. Entretanto, Benicá (2016, p. 67) afirma que “[...] a escola precisa incentivar e estimular a leitura dos clássicos literários. Porém, ela deve utilizar artifícios mais sutis do que a imposição [...]”, em consequência de se atingir o gosto por essa literatura.

Entretanto, cabe ressaltar não só as instituições, mas a importância das famílias nessa formação, como:

sem dúvidas, a principal peça nesta tarefa de incentivo à leitura. O sucesso da criança está diretamente ligado aos incentivadores que possui em casa. Não importam quantos existirem em outros ambientes, sem o apoio dos familiares, dificilmente esta irá galgar de uma plena experiência com os livros. Um dos grandes fatores que prejudicam a vida escolar das crianças é o fato de não receberem o devido incentivo e estímulo familiar. (PEREIRA; FRAZÃO; SANTOS, 2012, p. 4).

Embora o ambiente escolar incentive o gosto da leitura nas crianças, muitas acabam não se contagiando com um livro quando chegam em casa. Portanto, se os pais ou responsáveis não incentivam, ou não proporcionam um momento do dia para a prática da leitura, as crianças não irão cultivar o que está sendo ensinado na escola.

Dessa forma, como dito por Caldin (2003, p. 51):

A função social da literatura é facilitar ao homem compreender – e, assim, emancipar-se - dos dogmas que a sociedade lhe impõe. Isso é possível pela reflexão crítica e pelo questionamento proporcionados pela leitura. Se a sociedade buscar a formação de um novo homem, terá de se concentrar na infância para atingir esse objetivo.

Consequentemente, a leitura tem que ser vista como função social, dado que ela oferece, aos indivíduos, a capacidade de pensar por si e de forma crítica. Portanto, é importante que esse gosto de leitura seja cultivado na infância, pois, como dito por Pereira, Frazão, Santos (2012) ler é se apoderar de um bem chamado conhecimento e uma vez que o possui, nunca será perdido. Logo, proporcionam-se contributos positivos para a sociedade.

## **2.2 Literatura de massa**

Considerando a importância da leitura como função social, ressalta-se como as consequências da Revolução Industrial, como questões culturais, econômicas e sociais, proporcionaram o surgimento da denominação literatura de massa. O livro não era de acesso a toda a população, apenas a “elite”, parte abastada e alfabetizada da sociedade, o possuía, entretanto, com o surgimento desse período e das suas consequências, como a alfabetização, o livro se tornou um produto de todas as classes, um produto de massa. (ARANHA; BATISTA, 2009). Portanto, a Revolução Industrial proporcionou uma democratização do livro e da leitura, e o romance de folhetim foi o precursor desse novo modelo literário.

A literatura de massa teve seu início na França, no século XIX, com os chamados folhetins, que eram pequenas publicações colocadas nos periódicos e buscavam atualizar a população das notícias culturais. Entretanto, também eram publicados novos capítulos de livros de romance (romance-folhetim), sendo um grande sucesso para a população, dado que ele tinha uma fórmula de continuar a história nas próximas publicações, levando o leitor a esperar ansioso pelo próximo capítulo editado.

O resultado foi um grande sucesso. A fórmula continua amanhã ou continua num próximo número que a ficção em série proporcionava ao folhetim alimentava paulatinamente o apetite e a curiosidade do leitor diário do jornal e, obviamente, como

resposta, fazia aumentar a procura por ele, proporcionando-lhe maior tiragem e, conseqüentemente, barateando os seus custos. O jornal democratizava-se junto à burguesia e saía do círculo restrito dos assinantes ricos. (NADAF, 2009, p. 120)

Contudo, não era apenas essa estrutura do romance-folhetim que atraía o grande público, pois segundo Aranha e Batista (2009) características como a linguagem simplificada e cotidiana, capítulos curtos, personagens comuns e a narrativa do herói clássico conduziam o modelo para o grande sucesso de público e consolidação dele no mercado. Também, ressaltava-se a importância do jornal como precursor da democratização da leitura naquela época.

Conseqüentemente, o romance-folhetim proporcionou o que hoje se conhece como *best-seller*, livros que se tornam populares entre o público e entram para a lista de mais vendidos no mundo, uma vez que é uma literatura desfrutada pelas massas, ou seja, pela grande maioria da população, e possui as características dos folhetins, diferindo apenas no quesito de não precisar mais da espera para a leitura do próximo capítulo. Entretanto, muitos livros que entram na lista de mais vendidos conseguem construir um clima para o capítulo seguinte, fazendo com que o leitor tenha a necessidade de lê-lo, assim que finaliza o anterior.

Além disso, cabe mencionar sobre os livros em séries, como Jogos Vorazes, que fazem parte dessa literatura, pois segundo Benicá (2016, p. 70) “as séries de livros também podem ser consideradas uma estratégia mercadológica, já que um livro não se esgota em si mesmo, mas tem sempre uma continuação, de forma a atizar a curiosidade do público [...]”. Assim, essa forma de publicação seriada consegue proporcionar maiores vendas e lucros, visto que o leitor irá necessitar da leitura do próximo e isso, com o que é dito por Benicá (2016) sobre essas histórias possuírem grandes estratégias de *marketing*, é o que vai proporcionar que exista um grande impacto das sagas no mercado literário e cinematográfico.

Diante disso, outra qualidade importante dos *best-sellers* é que eles são desenvolvidos pensando além do livro, orientando-se para outros suportes. Sua estrutura de início, meio e fim, com um final feliz, é determinante para que essas obras consigam adaptações para o cinema, em razão do investimento no enredo, sem se preocupar com originalidade e linguagem (ARANHA; BATISTA, 2009). Logo, é muito comum a produção de adaptações cinematográficas de livros se tornarem *best-sellers*, a população adora a expectativa de assistir aqueles personagens e aquelas histórias em uma tela de cinema e, por esse motivo, existe uma grande repercussão das adaptações de sagas literárias, pois quanto mais livros e mais histórias, há mais leitores influenciando uns aos outros. Na literatura de massa é muito importante a quantidade de vendas de uma obra, dado que ela precisa de um grande público para se estabelecer entre as massas.

Assim, observando a importância que o público tem nesse tipo de obra, visando o lucro que elas proporcionam para a sociedade capitalista, Bezerra e Lucas (2016, p. 10) exprimem que

Para essa sociedade, vai ser sempre interessante manter a literatura de massa em pleno vigor. As "histórias engessadas", como também pode ser chamada essa cultura do best seller, vão ser sempre alvo de grande interesse para os produtores da sociedade capitalista, tanto por conta do sucesso de vendas dessas obras, como pelas vendas de produtos relacionados às obras, bilheterias de cinema e muitos outros produtos que podem ser vendidos com a repercussão desses referidos enredos.

Entretanto, embora os *best-sellers* possuam um grande sucesso, Aranha e Batista (2009) pontuam como a leitura de uma obra da literatura de massa, muitas vezes, é vista como inferior por parte da crítica, pois devido suas características, a leitura dessas obras não agrega valor algum na vida do leitor, servindo apenas para o seu entretenimento. Por conseguinte, livros que entram na lista de mais vendidos, são geralmente vistos dessa forma, como uma literatura sem valor, visto que são histórias que só servem para agradar ao público.

Todavia, como dito por Yunes (1995, p. 185) “A relação entre ler e prazer tem sido, nos últimos anos, valorizada, depois de décadas em que se falou em criar o hábito da leitura [...]”. Portanto, esse modelo de literatura precisa ser visto como importante, pois ele proporcionou a democratização da leitura para as classes, sendo, muitas vezes, devido às suas características, necessário para se adquirir o gosto pela leitura e, a partir disso, pode-se haver a necessidade de mudar da literatura de massa para a literatura culta.

### **2.3 Literatura distópica**

Considerando o que foi apresentado sobre literatura de massa, é importante destacar sobre como certos gêneros literários são mais propícios à popularização do que outros. Muitas vezes, uma história de romance e ficção que são muito parecidas com a realidade chamam a atenção do público, visto que as massas conseguem se identificar com aquela vivência ou se encantam com aquele romance idealizado.

Desse modo, o gênero literário distópico, presente nos livros de Jogos Vorazes, se combina dentro dessa literatura. Isso ocorre devido às distopias representarem uma realidade futura da sociedade, porém de uma forma exagerada, segundo Matos, Torrado e Jacintho (2021, p. 195)

O termo “distopia” é entendido como discurso ou narrativa ficcional, sobre uma organização social cujas condições de vida sejam indesejáveis, negativas ou

perniciosas. O uso deste termo tem crescido na atualidade para se referir a obras literárias ou cinematográficas ambientadas em mundos ou sociedades em que a opressão, a insegurança ou o sofrimento sejam predominantes.

Logo, Benicá (2016, p. 70) afirma que “nessas histórias, os heróis confrontam o sistema vigente em sua época, passando por diversas situações opressoras e insustentáveis, lutando até às últimas consequências para que, no fim, consigam atingir seus objetivos”. Na mesma perspectiva, Barbosa (2017, p. 43) apresenta que

A ficção distópica, da qual *Jogos Vorazes* é um dos melhores representantes, tem por característica principal ser uma história intencional de advertência, e essas advertências, quase sempre, trazem à tona condições que se relacionam com o contexto em que vive o autor, ou que por ele é percebido. Constantemente essas advertências se realizam de forma a criticar a sociedade, contemplando aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais.

Por conseguinte, as pessoas que leem livros distópicos conseguem enxergar a representação e a análise da sociedade, concluindo que se identificam com aquilo, ou seja, aquele universo que até então, não passava de uma mera ficção, acaba se tornando muito maior para quem está lendo; aquela sociedade futura tão opressora não é muito diferente da realidade atual, as pessoas começam a perceber que os aspectos sociais, políticos, econômicos e sociais, são muito parecidos, esse é o momento que realidade e ficção se encontram, e essa característica é o que torna as distopias interessantes de serem lidas e assistidas.

Assim, esse vislumbre da sociedade, presente nessa literatura, proporciona que os leitores a consumam e a popularizem muito rapidamente. Outro fato que possibilita isso é que, no universo de *Jogos Vorazes*, é possível perceber as características da literatura de massa, sendo marcante uma dita por Aranha e Batista (2009) sobre a apresentação dos personagens, referindo-se a presença de um herói clássico que o grande público facilmente se identifica. Portanto, a obra de Suzanne Collins, como será visto mais adiante, apresenta uma história de uma sociedade em conflito e com grandes diferenças de classes sociais que precisa desse herói clássico, aqui representado na personagem Katniss Everdeen, para conseguir pôr um fim na opressão e nas desigualdades impostas pelo governo tirano do Presidente Coriolanus Snow. A seguir observa-se uma imagem da protagonista como representação do herói clássico:



**Figura 1-** Imagem promocional para A Esperança mostrando Katniss como uma heroína



**Fonte:** cinemacomrapadura (2022)

Portanto, a popularização da literatura distópica foi se ampliando e se estabelecendo no decorrer século XX, pois segundo Neumann, Silva e Kopp (2013), houve uma forma de pensar, imaginar e escrever sobre o futuro como algo que se tornaria pior com o passar do tempo, diferentemente do que se pensava no século XIX, com a idealização de futuro melhor e a sociedade depositava fé na ciência, na tecnologia e na racionalidade. Desse modo, o aumento do pessimismo das pessoas em relação ao futuro, proporcionou uma maior circulação dessa literatura na sociedade, logo a Primeira e a Segunda Guerra Mundial foram importantes para o acontecimento, visto que as pessoas foram perdendo o otimismo de melhoria do mundo.

No atual século XXI ainda se percebe a importância dessa literatura, pois ainda se existe um pessimismo com relação ao futuro, assim como uma preocupação com atuais governos, à vista disso, obras distópicas como Jogos Vorazes ainda despertam a admiração do público.

### **2.3.1 Jogos Vorazes**

Jogos Vorazes é uma trilogia de livros escrita por Suzanne Collins e vendida no Brasil pela editora Rocco, seus três livros Jogos Vorazes (*The Hunger Games*), Em Chamas (*Catching Fire*) e A Esperança (*Mockingjay*), são protagonizados por uma mulher/heroína e tiveram bastante sucesso e reconhecimento do público. A seguir pode ser visto uma tabela com a data de lançamento dos livros no Brasil.

**Tabela 1** - Dados referentes ao lançamento dos livros no Brasil

<b>Livros</b>	<b>Data de Lançamento no Brasil</b>
Jogos Vorazes	2010
Em Chamas	2011
A Esperança	2011

Fonte: elaborada pela autora (2022)

A sociedade autoritária, característica das distopias, é um dos pontos altos da história e o romance entre Katniss e Peeta, conquista muitos leitores, pois eles anseiam por um final positivo para os personagens e o fim da opressão imposta pelo governo de Coriolanus Snow, o qual, em 2020, ganhou seu próprio livro, intitulado A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes (The Ballad of Songbirds and Snakes), e com estreia prevista para 16 de novembro de 2023. Logo abaixo, segue uma imagem com a ordem dos livros:

**Figura 2** - Capa dos Livros de Jogos Vorazes

Fonte: deborahstrougo (2022)

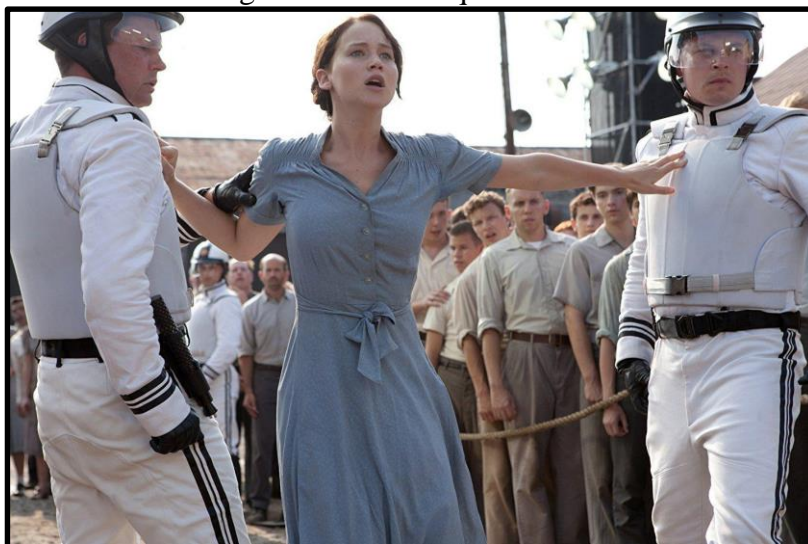
Assim, a história de THG retrata o extinto país Estados Unidos, agora conhecido como Panem, o qual é composto da Capital, de mesmo nome, e seus 13 distritos. Todo ano, existe um evento televisionado conhecido como Jogos Vorazes, onde a Capital Panem força cada um dos distritos, nesse caso apenas 12 distritos, pois o 13 está destruído, a escolherem um garoto e uma garota com idades entre 12 a 18 anos, que serão chamados tributos, para competir até a morte nas arenas dos Jogos Vorazes, saindo apenas um vitorioso. Os nomes de cada participante são escolhidos em um sorteio no dia da chamada “Colheita”, um termo um tanto quanto agressivo, considerando que colher significa algo para ser extraído e consumido em determinadas épocas do ano, ou seja, os tributos são vistos como mercadorias aos olhos da

Capital. Portanto, caso nenhum jovem se voluntarie, no dia da colheita, para participar dos jogos, seus nomes são sorteados e quem for escolhido é obrigado a participar.

A história tem como base a personagem de Katniss Everdeen, uma jovem de dezesseis anos que mora com sua mãe e sua irmã Primrose (Prim), de doze anos, no distrito 12, considerado o mais pobre, possuindo como atividade principal a mineração. Assim, Katniss precisa ajudar sua mãe em tarefas domésticas, sendo responsável pela organização da casa e a caça de alimentos. A jovem possui um melhor amigo chamado Gale Hawthorne, por quem mantém sentimentos de forma mútua, e quem a acompanha em diversas tarefas, pois também precisa ajudar sua mãe, pois seu pai e o da protagonista pereceram em uma explosão nas minas.

Na 74ª edição dos Jogos, a primeira colheita em que Prim participa, ela é sorteada como a tributo feminina do distrito 12, entretanto, sua irmã Katniss se voluntaria para ir em seu lugar - “Eu me ofereço! [...] Eu me ofereço como tributo!” (COLLINS, 2010, p. 29) -, e o garoto Peeta Mellark é sorteado como o tributo masculino para acompanhar a protagonista nesse evento televisionado, que pode ser comparado ao popular Big Brother Brasil (BBB), e ambos possuem 16 anos. Durante o período de preparação e entrevistas para os jogos, Katniss e Peeta, especialmente a primeira, ganham atenção do público, principalmente pelas roupas que seu estilista utiliza, dando à protagonista o seu famoso apelido de “garota em chamas”. Logo, o casal de tributos se torna popular e o menino faz uma declaração de que sempre foi apaixonado por ela, deixando a audiência emocionada, sendo algo positivo, visto que eles podem receber recompensas, na arena, dos telespectadores que os apoiarem e o mentor deles, Haymitch Abernathy, apoia que eles continuem com essa “atuação”. A seguir, observa-se uma imagem da protagonista se voluntariando como tributo no lugar de sua irmã:

**Figura 3** - Cena do filme Jogos Vorazes em que Katniss se voluntaria como tributo



**Fonte:** jornalismojúnior (2022)

Preliminarmente, destaca-se a importância da mídia na história, todas as propagandas, entrevistas e figurinos maravilhosos fazem com que tudo seja um grande espetáculo, não que não o seja, mas a mídia se utiliza de características que fazem tudo parecer lindo e glamouroso, principalmente para a população da Capital, alienando a população da grande brutalidade que aqueles jovens irão sofrer. Assim, Barbosa (2017, p. 44) comenta que

não é de hoje que a mídia é considerada como uma entidade nociva e alienante; desde o período entre guerras a comunicação mediada possuía a capacidade de moldar uma sociedade e, até o início dos anos 1940, pesquisadores interessados pelos estudos da comunicação acreditavam que os meios de comunicação – naquela época, rádio, imprensa e cinema – exerciam influência fundamental nas pessoas.

Desse modo, observa-se que a mídia de Jogos Vorazes pretende alienar a população dos horrores e do significado violento que o reality representa e para a população da Capital achar normal e divertido, acompanhar aqueles jovens dos distritos lutando até restar um sobrevivente para vencer um programa de televisão. Além disso, como se não bastasse, ainda é feita uma turnê da vitória com o tributo que ganha o espetáculo, tornando-o uma espécie de celebridade, que vive na chamada aldeia dos vitoriosos no seu distrito. Assim, Barbosa (2017, p. 45) evidencia que

No contexto de Jogos Vorazes, a mídia exerce funções ligadas à manutenção do sistema de comunicação unilateral, em que a prioridade é o entretenimento banal. As informações são de fácil digestão, e para os cidadãos da Capital é mais descomplicado acreditar em tudo que é dito na TV, seja por seus ídolos, seja pelo presidente Snow.

Consequentemente, a mídia exerce o poder de lavagem cerebral no seu público, deixando os cidadãos da Capital completamente confortáveis para assistir aos jogos, além de

torná-los, ainda mais, fúteis e despercebidos com o que está acontecendo ao seu entorno, acreditando e idolatrando tudo o que é dito na televisão.

Os Jogos se iniciam e Katniss mostra toda a sua destreza no arco e flecha, bem como, apresenta o futuro símbolo da resistência que é o pássaro Tordo, que ela usa em um broche. Entretanto, ao fim dos Jogos, só restando Katniss e Peeta como tributos, eles desafiam a Capital na regra de apenas 1 vitorioso, pois ambos não possuem coragem de eliminar um ao outro e ameaçam comer amoras venenosas para que não houvesse nenhum vencedor, lembrando o ocorrido com o casal Romeu e Julieta. Temendo tal feito, o desenvolvedor chefe dos Jogos, Seneca Crane, os declara vencedores. Esse ataque dos tributos acaba iniciando uma rebelião contra a Capital, pois o Presidente Snow jamais iria aceitar o que havia acontecido, portanto, a vida dos vencedores passaria por grandes consequências, pois como diz o personagem de Haymitch no filme "Ninguém nunca ganha os jogos. Ponto final. Há sobreviventes. Não há vencedores". (JOGOS VORAZES, 2012). Ou seja, Katniss e Peeta são sobreviventes de um reality brutal, mas as consequências que ele ocasiona, jamais irão torná-los vitoriosos, visto que as sequelas do ocorrido nunca desaparecerão. A seguir, observa-se uma imagem da cena que Katniss e Peeta decidem comer as frutinhas venenosas:

**Figura 4** - Cena do filme Jogos Vorazes em que Katniss e Peeta decidem comer as frutas venenosas



Fonte: asofiaworld (2022)

A partir do exposto, fica claro como a trilogia Jogos Vorazes se encaixa na literatura de massa e no gênero distópico, uma vez que a história proporciona reflexões sobre a sociedade e a influência da mídia, bem como consegue construir um romance e até um triângulo amoroso entre Katniss, Peeta e Gale, algo admirado pelas massas. Assim, todas essas características ainda são conduzidas por uma linguagem simplificada que os adeptos a essa literatura apreciam

e se identificam. O fato de a protagonista ter se voluntariado para ir ao lugar de sua irmã de 12 anos aos Jogos, faz com que o público goste e se simpatize por ela, existindo essa identificação.

Consequentemente, Katniss representa a esperança que a população tanto procura, e como fala o presidente no filme “Esperança é a única coisa mais forte que o medo. Um pouco de esperança é eficaz, muita esperança é perigoso. Faíscas são boas quando são contidas”. (JOGOS VORAZES, 2012). Logo, a frase consegue retratar a característica tirana do antagonista e da sua necessidade por controle, pois, na sociedade distópica, o controle dos poderosos sob os considerados mais fracos é essencial.

### 3 O CINEMA

O cinema, também conhecido como a sétima arte, termo designado pelo teórico e crítico de cinema, Ricciotto Canudo, no Manifesto das Sete Artes, publicado em 1923, conquistou pessoas ao redor do mundo e, muitas vezes, ele pode até estar associado a uma memória afetiva entre familiares e amigos. Assim, Amorim (2010, p. 1729) comenta que

O cinema tal como conhecemos, só é possível a partir de 1885, com o surgimento do Cinematógrafo. Inicialmente, o advento de Louis e Auguste Lumière reproduzia espécies de fotografias animadas, registros de atividades corriqueiras, sem real conteúdo narrativo aparente. Foi Georges Méliès, ilusionista francês, o primeiro a chamar atenção para a capacidade de se narrar histórias com as imagens projetadas pelo aparelho. Sendo assim, somente em 1902, sete anos depois da primeira exibição das imagens em movimentos dos irmãos Lumière, o cinema surge como arte narrativa, como linguagem, com a exibição do filme Viagem à lua de Méliès.

Na atualidade, é difícil conhecer alguém que não goste de assistir filmes e séries, pois como dito por Gualda (2010, p. 202) “da mesma maneira que a literatura foi a expressão artística de maior repercussão nos séculos XIX e XX, o cinema desponta hoje como a mais unificante das artes, aquela que agrega o maior número de interessados”, assim o cinema é bastante popular, pois “O fascínio pelo cinema é resultado do antigo fascínio do homem em capturar imagens. O cinema não é mais do que a arte de capturar imagens que paradas, mas em projeção contínua, podem narrar fatos, criar ilusões e até mesmo concretizar fantasias”. (AMORIM, 2010, p. 1730). Entretanto, a facilidade ao assistir uma obra cinematográfica proporciona que ela seja vista como inferior no meio das outras artes, por conseguinte, Benicá (2016, p. 73) afirma que:

O cinema tornou-se uma forma de linguagem altamente expressiva em nossa sociedade. Porém, é necessário ressaltar que seu aspecto didático muitas vezes é esquecido. Ele é visto, na grande maioria das vezes, apenas como uma forma de entretenimento e lazer. Não negamos que o seja, apenas acreditamos que não se restringe somente a isso.

Logo, a linguagem do cinema pode ser, de tal maneira, muito expressiva, ao ponto dos próprios telespectadores conseguirem sentir algo e se identificarem com a obra exposta. Milhares de histórias contadas em filmes representam alguma realidade, capaz de fazer pessoas se emocionarem, se apaixonarem, se divertirem, se aterrorizarem e desenvolvendo diversos sentimentos a quem vê, dando aquela sensação de “frio na barriga”. Gualda (2010, p. 207) aponta que “outra similaridade entre uma obra visual e outra verbal é a impressão de realidade construída a partir de técnicas específicas”, ou seja, esses sentimentos, expostos anteriormente, se intensificam, por serem passíveis de visualização na tela. Desse modo, Amorim (2010, p.

1730) apresenta que “Os filmes são reuniões de blocos de imagens que, em certas condições de ordem e duração por meio da técnica da montagem, narram histórias, histórias fundadas em tempo e espaço definidos [...] para o desenvolvimento do filme”.

Diante disso, como se faz a edição final, o jogo de câmeras, a trilha sonora, a fotografia, a atuação dos atores, entre outros fatores, fazem com que a experiência no cinema seja extremamente significativa. Às vezes, uma única música é o suficiente para a audiência entender que certa cena irá passar por algum momento de emoção ou de medo, pois “quando vamos ao cinema, apesar de sabermos que tudo é ficção, que cada elemento apresentado passou por um processo seletivo, por ajustes e que tudo é criação do diretor, contrariando as nossas certezas, a realidade se impõe de maneira fortíssima”. (GUALDA, 2010, p. 207).

Desse modo, com *Jogos Vorazes* não é diferente, as suas adaptações conseguem unir todas essas características que fazem os telespectadores se emocionem com o que estão vendo. Como dito anteriormente, a personagem de Katniss se voluntariar pela irmã Prim no brutal jogo, garante uma aproximação ainda maior com a protagonista, bem como o momento que a irmã é escolhida e causa uma grande comoção para quem está assistindo. Portanto, muitas cenas são marcantes durante os filmes da trilogia, uma que causou muita emoção foi a cena do discurso da protagonista para o presidente:

O presidente Snow diz que está nos enviando uma mensagem? Bom, tenho uma para ele. Você pode nos torturar e nos bombardear e queimar nossos distritos até que eles virem cinzas, mas está vendo isto aqui? – Uma das câmeras segue o local que eu aponto com a mão: as aeronaves queimando no telhado do armazém em frente a nós. A insígnia da Capital em uma das asas brilha visivelmente em meio às chamas. – Está pegando fogo! – Estou gritando agora, disposta a ter certeza de que ele não perderá nenhuma palavra. – Se nós queimarmos, você queimará conosco! (COLLINS, 2011, p. 112)

A atuação da atriz Jennifer Lawrence, que faz o papel de Katniss, nessa cena do filme *Jogos Vorazes - A Esperança: parte 1*, causa arrepios em quem está assistindo e envolvido na história, essa fala tem muito significado para o enredo. Segue-se uma imagem dessa cena:



**Figura 5** - Imagem do discurso de Katniss para o presidente Snow no filme *A Esperança: parte 1*



Fonte: aficionados (2022)

Assim, considerando as emoções sentidas ao assistir ao filme ou a uma determinada cena, Gualda (2010, p. 208-209) apresenta que

[...] a capacidade de fingir pode explicar porque, ao assistir um filme, esquecemos nossa própria realidade e mergulhamos num mundo construído, onde tudo é simbólico. Imediatamente, somos transportados a uma realidade fictícia e previamente planejada que não mexe apenas com nossos sentimentos e emoções, mas nos faz repensar nossa trajetória de vida e questionar nosso meio circundante a partir da veiculação de um determinado juízo de valor. A identificação com a cena, com o narrador, com o protagonista ou outro personagem, com a ambientação ou então com o enredo explica porque somos mantidos dentro da narrativa. Da mesma maneira que a identificação com aquilo que o ator faz enquanto representa, o que certo personagem sofre, também pode explicar nossos sorrisos e lágrimas.

Consequentemente, pode-se dizer que a emoção ao assistir à um filme, se deve pelo fato de se experienciar algo, que pode ou não estar na realidade do indivíduo. Dessa maneira, se identificar com o ator em cena e sentir as emoções que ele está propondo passar, é completamente normal, visto que “O telespectador identifica-se com o filme à medida que este se identifica com a ideologia cultural dominante na qual o espectador é constituinte”. (AMORIM, 2010, p. 1731). Afinal, o ator possui toda uma preparação e um estudo para conseguir esse impacto no telespectador.

À vista disso, é necessário que se observe a importância do cinema. Muitas vezes, as pessoas têm dificuldade para manter um gosto pela leitura e assistir a um filme pode ser um ponto de partida para o universo literário. Também, ressalta-se que o custo dos livros, nem sempre acessível para a população brasileira, assim, é mais fácil ter acesso a uma televisão em casa, do que o acesso ao livro, o cinema consegue atingir, com maior facilidade, todas as classes sociais e, por esse motivo, a produção cinematográfica possui sua importância. Por conseguinte, o filme pode ser o primeiro contato da população com a arte, visto que é muito apreciado e de

mais fácil acesso. Portanto, deve-se compreender a importância das adaptações cinematográficas como uma possível facilitadora do incentivo à leitura.

### 3.1 As adaptações cinematográficas: dos livros para as telas

Atualmente, é comum que existem muitas adaptações de livros para o cinema ou televisão, grandes adaptações cinematográficas, algumas até premiadas, são provenientes de livros, pois como dito por Araújo (2011, p. 6) “Literatura e produção cinematográfica têm, ao longo dos tempos, tentado desenvolver uma relação de cumplicidade e ajuda mútua”. Por essa razão, Benicá (2016) observa que a maioria dos livros de maior venda, considerados *best-sellers*, são histórias que foram ou serão adaptadas para o cinema e são oriundas da literatura de massa, visto que essas bibliografias apresentam um grande potencial de lucro para o mercado e a união delas favorece a parceria.

Devido ao grande apreço que os fãs possuem pelas devidas obras literárias, a adaptação gera um certo receio dos leitores sobre como será feita a reprodução daquele universo para as telas, pois por mais animados que estejam por essa produção, existe, como exposto por Dias e Paulino (2017, p. 111) “[...] uma série de discussões [...] levantadas acerca da (in)fidelidade das adaptações em relação à obra de origem”. Portanto, como pode ser observado por Gualda (2010, p. 213):

A questão da adaptação de um romance para o cinema nunca foi uma atividade pacífica. Os literatos alegam a falta de fidelidade ao original ou a distância semiótica entre as duas linguagens. Os cinéfilos, por sua vez, argumentam que deve existir liberdade em qualquer trabalho de criação [...].

Logo, os ávidos leitores esperam um resultado positivo e ficam desapontados quando ocorre uma infidelidade à história e aos personagens que tanto admiram, ocasionando muitos comentários negativos. Portanto, Dias e Paulino (2014, p. 112-113) mostram que

Alterações na narrativa fílmica que muitos de visão tradicionalista consideram “traições” podem ocorrer de diversas maneiras, como por exemplo: a falta de um personagem, a exclusão de um acontecimento considerado determinante para o desenrolar da trama do hipotexto, a adição de cenas ou de personagens, a variação de lugares ou de características de personagens. Essas mudanças, em muitos casos, levam alguns amantes da literatura a considerarem tais modificações como pontos negativos do filme, exigindo “fidelidade” em relação ao romance.

Entretanto, Gualda (2010) apresenta a tradução intersemiótica que foi conceituada por Roman Jakobson em 1959 e diz que, ao traduzir a mensagem de um sistema para outro, se renuncia a fidelidade com o original, mesmo que se estabeleça uma proximidade, os sistemas

são diferentes. Desse modo, sempre vai existir algo na adaptação que não será completamente igual a sua obra literária, visto que são duas artes diferentes.

Considerando as alterações entre as duas formas de arte, Gualda (2010, p. 211) informa que “a principal diferença que se estabelece entre filme e livro diz respeito a linguagem: uma visual e outra literária”. À vista disso, Benicá (2016, p. 73) expõe que as adaptações “[...] são duas coisas distintas, baseadas em algo previamente criado, resultando em algo novo”, assim como é afirmado por Oliveira (2006, p. 52)

Cinema e literatura não são a mesma coisa. Em princípio, enquanto o cinema trabalha com meios de representação concretos, a literatura trabalha com abstrações. Apesar das diferenças, apresentam pontos de contato e podemos verificar que tanto o cinema apóia-se na literatura [...] quanto a literatura também se apóia no cinema, recorrendo a processos tipicamente cinematográficos. Cinema e literatura permutam serviços.

Então, nem sempre tem como as adaptações literárias serem fiéis a sua obra original, pois algumas representações não se encaixam no estilo cinematográfico, entretanto, é evidente que determinadas adaptações conseguem tirar toda a essência do original e acabam não transmitindo o que o livro proporcionou. Assim, a partir da citação, também pode ser dito que ambas se apoiam e permutam serviços, pois os filmes podem ajudar no conhecimento dos livros e em troca, se a adaptação e história forem boas, a obra cinematográfica ganha seu lucro. Conseqüentemente, Araújo (2011) expõe que a adaptação pode ser entendida como uma leitura crítica da obra original.

Benicá (2016) afirma que o cinema está servindo-se bastante de obras já criadas na literatura de massa para transpor para uma linguagem visual, visto que o livro já possui um público e uma história conhecida, assim como Gualda (2010, p. 214) evidencia que:

Os roteiristas seriam incapazes de descobrir, todos os anos, centenas de situações inéditas, por isso, recorrem às obras-primas da literatura ou aos livros de sucesso. A frequência com que se adaptam obras literárias para a tela faz com que o debate acerca da qualidade e mesmo da fidelidade dessas adaptações resulte em polêmicas que muitas vezes são desnecessárias e pouco produtivas.

Por esse motivo, é que se deve ter em mente a escolha da obra, pois nem tudo é adaptável para o cinema e evitaria grandes polêmicas sobre a (in)fidelidade delas. Destarte, a adaptação jamais será neutra, sempre irá existir uma certa manipulação, visto que “quando o diretor interfere, ele prioriza um objetivo específico, pré-determinado e deixa claro sua ideologia. Sendo assim, torna-se ingênua qualquer interpretação do cinema como reprodução do real”. (GUALDA, 2010, p. 216). Por conseguinte, é novamente afirmado por Pinheiro e Sampaio (2017, p. 6) que

Quando uma obra literária se transforma em uma produção audiovisual a expressão se modifica, independente dos níveis e contextos, seja na forma de apresentação do roteiro, seja com o objetivo de levar o público para o interior da história com o auxílio dos efeitos sonoros, das imagens em movimento e do contexto em que ocorrem.

Assim, é perceptível que nem toda obra literária pode ser adaptada para o cinema, e as que são, muitas vezes, precisam dessa tradução entre o filme e o livro, pois Araújo (2011, p. 22) afirma que “A imagem fílmica tem, portanto, seus próprios códigos de interação com o espectador, distinto, é claro, daqueles que a palavra escrita estabelece com o seu leitor”. Desse modo, o filme precisa ter uma produção audiovisual que consiga “prender” a atenção do telespectador, já que ele precisa visualizar a história e vivenciá-la. Portanto algumas dessas mudanças são necessárias para existir o sucesso da obra cinematográfica. Por essa razão, “[...] o adaptador, por mais fiel que seja à obra de partida, suprime certos episódios para ampliar outros que lhe parecem bem mais interessantes a seus propósitos, já que a fidelidade é impossibilitada pelos diferentes meios de expressão do romance e do filme”. (GUALDA, 2010, p. 214). Portanto, é impossível que exista uma completa fidelidade à obra literária, contudo, pode-se encontrar uma certa proximidade.

Com base no que foi dito por Pinheiro e Sampaio (2017), deve-se reconhecer que a obra audiovisual consegue ser um recurso de incentivo à leitura, ela consegue contar, encantar e envolver o telespectador em uma história, conseguindo que existam novas interpretações e percepções. Segundo Benicá (2016), os jovens conseguem compreender que as adaptações incentivam a leitura dos livros e assisti-las desperta uma curiosidade para lê-los, os jovens se veem interessados nas diferenças entre os livros e os filmes para saber qual deles é o melhor e gostam de visualizar o que imaginaram na leitura ou relembrar no livro o que foi visto no filme.

Ademais, mesmo que o cinema seja bastante popular entre as pessoas, a sua forte característica de servir apenas como entretenimento para o público, habitualmente faz com muitas não consigam valorizar a sua importância. Entretanto, é perceptível que o cinema vai além de entreter, Benicá (2016) afirma que, no momento que os jovens comparam a adaptação fílmica com a obra literária, eles refletem, avaliam e discutem o que foi lido e visto, logo, percebe-se a contribuição dessas artes para a formação do pensamento crítico.

Dessa forma, ressalta-se a importância do audiovisual para cultivar o gosto pela leitura, como afirmado por Pinheiro e Sampaio (2017, p. 6) “[...] Assim, se efetiva, neste contexto, o ato da leitura, desenvolvendo a imaginação, a cognição e a aprendizagem, no que concerne à capacidade de raciocínio, comunicação oral e escrita e o olhar crítico”.

Conseqüentemente, a adaptação cinematográfica cumpre o seu papel e o roteiro é muito importante para desenvolver essa habilidade crítica dos telespectadores.

### 3.2 A adaptação cinematográfica de Jogos Vorazes

Como observado, a adaptação cinematográfica possui um papel importante para o desenvolvimento de novos leitores e é a partir dela que muitas pessoas conseguem adquirir um gosto pela leitura, como apresentado por Pinheiro e Sampaio (2017, p. 8) “O audiovisual como ferramenta de aquisição e expansão do conhecimento, adquire relevância nas relações de aprendizagem, especialmente, na questão de valorização e desenvolvimento da leitura”. Assim, no tocante das adaptações, Araújo (2011, p. 20) expõe que:

[...] O termo “adaptação” tornou-se popular no contexto cinematográfico para identificar películas cuja obra cinematográfica não se apoiava em um roteiro original e o público podia identificar nos letreiros, em cartazes, nos cinemas, o subtexto, ou fórmulas como “adaptado de...” ou “inspirado na obra de...”.

Desse modo, a adaptação nada mais é do que uma obra que se adaptou/inspirou em outra obra, logo, Amorim (2010, p. 1732) aponta que “Cinema e Literatura se equiparam, entre outros, por serem artes narrativas, que transmitem uma história, e é natural que o primeiro tenha se apropriado do segundo para impulsionar seu desenvolvimento”. Por esse motivo, filmes adaptados sempre informam de onde veio aquela história. “Adaptar é, portanto, não apenas efetuar escolhas de conteúdo, mas também trabalhar, modelar uma narrativa em função das possibilidades inerentes ao meio”. (ARAÚJO, 2011, p. 21). Pois, como observado anteriormente, a linguagem do audiovisual difere da linguagem da leitura, e a primeira precisa moldar a segunda dentro de suas características, tentando aproveitar o que é possível da essência da obra original.

Assim, o roteiro, ou *script*, em inglês, é o responsável por transpor a linguagem do livro para a linguagem do cinema, ele é um dos causadores do sucesso de uma obra fílmica. Logo, ele não pode se manter exatamente na linguagem do livro, pois

[...] Ao contrário do que hodiernamente se afirma, um roteiro, no entanto, não é apenas um texto escrito em imagens, nem tampouco é visual sua escritura. Trata-se, antes, de um texto que sugere, descreve e prevê o efeito antecipado, valendo-se, para tanto, de elementos de ordem narrativa, estética, funcional e dramática, sem que isso, no entanto, faça dele um “texto visual”. (VIEIRA, 2007, p. 56 e 57).

Portanto, o roteiro precisa mostrar o que será exposto em determinada cena de uma forma um tanto quanto técnica, de modo a apresentar os personagens em cena, suas falas, a

narração e toda a ambientação presente no espaço. Por conseguinte, Amorim (2010, p. 1736) expõe que “a obra adaptada é livre a leituras diversas, podendo até mesmo uma obra gerar diferentes adaptações que, mesmo não ousando muito em relação ao texto-base, divergem-se entre si assumidamente pelo fato de serem leituras diferentes de um mesmo texto”. À vista disso, não é possível realizar uma adaptação que seja completamente igual ao seu original, considerando que a nossa própria visão consegue ser algo diferente da que o autor da primeira obra pensou quando a concretizou, bem como o que já foi mencionado sobre a visão do diretor, que também vai diferir da original. Portanto, Amorim (2010, p. 1736) apresenta que

Se na leitura literária fatores sociais, ideológicos e históricos influenciam, podemos dizer que ao adaptar uma obra para o cinema tais fatores também devem ser levados em conta, assim como a transposição de meios. Para criar um texto baseado em sua leitura (o filme), o diretor procura por recursos possíveis da arte cinematográfica ao transpor para a tela a sua compreensão do texto-base.

Dessa forma, é importante destacar que um roteiro bem escrito consegue fazer uma excelente adaptação de uma obra literária e, nesse caso, muitas vezes, o(a) próprio(a) escritor(a) do livro participa de sua escrita, como no contexto da trilogia *Jogos Vorazes*, em que a escritora dos livros, Suzanne Collins, teve sua contribuição nos roteiros e, por isso, os fãs consideram as adaptações dessas obras bastante “fiéis” a história de seus livros, sendo *Em Chamas*, o segundo da franquia, a receber muitos elogios. Também, ressalta-se a importância do trabalho conjunto dos roteiristas com o diretor dos filmes, com a finalidade de unir as múltiplas visões sobre o enredo, propiciando que as obras consigam ser o mais próximas possíveis das originais.

Como citado previamente, *Jogos Vorazes* é uma obra oriunda da literatura de massa que possui uma representação cinematográfica. Escrito por Suzanne Collins, os livros foram adaptados para o cinema pela Lionsgate, a tabela abaixo mostra o ano de lançamento de cada filme, no Brasil, e seus respectivos diretores:

**Tabela 2 - Dados referentes aos filmes de Jogos Vorazes**

<b>Filmes</b>	<b>Direção</b>	<b>Data de Lançamento no Brasil</b>
Jogos Vorazes	Gary Ross	23 de março de 2012
Jogos Vorazes: Em Chamas	Francis Lawrence	15 de novembro de 2013
Jogos Vorazes: A Esperança	Francis Lawrence	19 de novembro de 2014

parte 1		
Jogos Vorazes: A Esperança O final	Francis Lawrence	18 de novembro de 2015

**Fonte:** elaborada pela autora (2022)

Por conseguinte, para o papel do trio protagonista, foram escolhidos Jennifer Lawrence, como Katniss Everdeen, Josh Hutcherson, como Peeta Mellark e Liam Hemsworth, como Gale Hawthorne. O sucesso das adaptações dos livros de Collins foi tanto que, segundo o site Omelete, a franquia Jogos Vorazes, ao todo, arrecadou 2,97 bilhões de dólares nas bilheterias mundiais, portanto, pode-se perceber o grande sucesso das obras citadas e sua afirmação como um produto de massa, visto que a franquia conseguiu mobilizar bilhões de pessoas ao cinema para assistir a seus filmes. Abaixo encontra-se uma imagem dos atores caracterizados para o filme Jogos Vorazes - Em Chamas:

**Figura 6 - Imagem Promocional de Jogos Vorazes - Em Chamas**



**Fonte:** teenvogue (2022)

Após observar a imagem acima, um detalhe interessante pode ser percebido nos pôsteres dos filmes, THG é uma franquia que teve sempre uma excelente divulgação utilizando imagens, vários pôsteres eram lançados, e cada um revelava algo diferente para o público, no caso da imagem acima, essa foto divulga o suposto vestido de casamento de Katniss e o terno de Peeta para o casamento deles, enquanto Gale aparece usando roupas normais. Consequentemente, assim como na história, em que a mídia exercia uma grande influência entre

a população, especialmente a da Capital, na divulgação dos filmes não diferiu, eles conseguiram utilizar bastante da mídia a seu favor, como os pôsteres e *teasers* que eram divulgados constantemente e animava os fãs para a espera do filme. Dessa forma, logo abaixo encontra-se uma figura que mostra uma das capas de cada adaptação, nelas pode-se observar a mudanças nos tordos, indo de um mais “preso” para outro mais “livre”, uma estratégia bastante interessante para identificar o caminho que a heroína percorreu. Como visto a seguir:

**Figura 7 - Pôsteres dos filmes de Jogos Vorazes**



Fonte: jogosvorazesmemes (2022)

Desse modo, o *marketing* para uma obra de massa, aqui sendo Jogos Vorazes, é de grande importância, visto que é ele que vai fazer o trabalho de mostrar e divulgar aquela obra, tornar ela conhecida, assim:

É importante, também, destacar que a percepção do que se convencionou chamar de “indústria cultural” se estabeleceu fortemente neste contexto, pela influência do marketing como processo de análise, produção, implementação/viabilização financeira e humana de atividades, em especial, através da produção cinematográfica. Por exemplo, no caso de produções infantis, onde há um conjunto de procedimentos estratégicos buscando dar visibilidade comercial, com o lançamento de brinquedos ou de alimentos ligados aos personagens e histórias do audiovisual. Evidentemente, essas estratégias se consolidam através da efetiva recepção e aceitação pública no tocante ao material produzido. (PINHEIRO E SAMPAIO, 2017, p. 6)

Portanto, Jogos Vorazes condiz com o que é objetivado na indústria cultural, visto que é possível observar o grande *marketing* de suas obras. Logo, Bezerra e Lucas (2016) apresentam que o termo indústria cultural foi criado pelos pensadores frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer para caracterizar a transformação de um produto cultural em mercadoria, uma vez que essa mudança só ocorre se aquele produto tem a possibilidade de consumo no mercado. Desse modo, os próprios escritores se apropriam das novas formas que estão sendo consumidas no mercado, a exemplo do *best-seller*, feito pensando no consumo do produto aceito como padrão para os leitores.



Jogos Vorazes condiz com o que é observado na indústria cultural, visto que por ter feito bastante sucesso como livro, ele conseguiu uma adaptação cinematográfica, a qual também conquistou o público. Destarte, apresenta-se o que é comunicado por Bezerra e Lucas (2016, p. 8) “O que pode ser visto nesta situação, é que os produtos da Indústria Cultural podem acabar passando por um processo de complementação, no qual um vai se valer do outro para manter a dominação ideológica sob aquela massa”. À vista disso, pode-se perceber o que já foi mencionando sobre literatura e cinema permutarem serviços, e como esse ponto é uma definição da indústria cultural, pois pelo fato de um nicho ter alcançado sucesso, tudo garante que um outro pode se beneficiar também, assim, acontece essa complementação de um produto em outro, fazendo ainda mais uma dominação das massas.

Como citado anteriormente, por ser uma obra da literatura de massa, a franquia consegue atrair bastante o público, entretanto, muitos são os fatores que podem levá-los a apreciá-la. Desse modo, Bezerra e Lucas (2016, p. 10) expressam que:

O amor por esses ídolos gerados nas histórias e as histórias em si, faz com que eles se agrupem com a finalidade de cultivar o objeto adorado em comum. Esse fato faz com que as relações sociais geradas por esse tipo de fenômeno sejam passíveis de análise, já que um fã-clube, como pode vir a ser chamado esse agrupamento de fãs, pode mexer com várias esferas da vida social de um indivíduo.

Jogos Vorazes é um fenômeno entre o seu público e dentre os fatores que podem ter ocasionado o sucesso da obra, seja o que já foi mencionado, sobre a identificação das pessoas com a obra e, principalmente, com os problemas sociais mostrados na história. Dessa maneira, a saga consegue atingir um grande número de pessoas, seja por suas características distópicas e referências históricas, sua protagonista feminina, ou suas falas marcantes - “e que a sorte esteja sempre ao seu favor” (COLLINS, 2010, p. 26) -, é evidente que a adaptação conseguiu impactar gerações de jovens e adultos mundialmente.

### **3.2.1 Referências históricas presentes na distopia Jogos Vorazes**

Por ser uma obra distópica, Jogos Vorazes consegue trazer muitas referências históricas como principais características do seu enredo. Dentre elas, pode-se citar a Política do Pão e Circo ou “*panem et circenses*”, no latim, como a base principal da história e dela se origina o nome do país Panem, bem como a prática realizada pela Capital de entreter o povo com espetáculos na arena para mascarar problemas da sociedade. Como exposto por Cordeiro, Goes e Nogueira (2016, p. 264):

A prática é remanescente da Roma antiga, fonte principal do imaginário mitológico do filme, onde os Césares mantinham a população entretida com o espetáculo sangrento do Coliseu enquanto oferecia as esmolas de comida ao povo, com fins de amansamento político, daí a expressão Pão e Circo, que é a origem semântica do nome em latim do país fictício onde se passa o filme, Panem.

Essa referência sobre a política do pão e circo é mencionada em uma parte do livro *A Esperança*, em um diálogo entre a personagem de Katniss Everdeen com o personagem de Plutarch Heavensbee, como pode ser visto a seguir:

- Ah, a cidade talvez seja capaz de se manter por um tempo – diz Plutarch.
- Certamente, existe um estoque de recursos para fins emergenciais. Mas a diferença significativa entre o 13 e a Capital são as expectativas do populacho. O 13 estava acostumado à dureza, ao passo que na Capital, a única coisa que eles conhecem é Panem et Circenses.
- O que é isso? – Eu reconheço Panem, é claro, mas o resto não faz sentido para mim.
- É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma – explica ele. – Panem et Circenses se traduz por “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder. Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: os Jogos Vorazes.
- Quer dizer então que é para isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo.
- Sim. E enquanto isso perdurasse, a Capital poderia continuar controlando seu pequeno império. (COLLINS, p. 2011, 240 - 241)

Logo, é possível perceber a característica dos distritos de servir como entretenimento para a Capital, enquanto eles recebem esmolas dela. Na história, as arenas possuíam características como as de Roma para os mais diversos duelos, no caso de Jogos Vorazes, existe uma grande tecnologia, capaz de simular grandes cenários e cada edição possui suas particularidades para transmitir o grande espetáculo sangrento, que é a característica dos Jogos.

Outro elemento de representação, é o sinal dos três dedos levantados, feitos pelos distritos, que indica respeito e empatia, é uma referência a um gesto grego antigo para afastar o mal e a capital enxerga como uma afronta silenciosa dos distritos para com ela. Segue uma citação, do livro *Jogos Vorazes*, referente ao gesto e uma imagem do filme que o mostra:

Então, algo inesperado acontece. Pelo menos eu não esperava, porque eu não imagino o Distrito 12 como um lugar que se importa comigo. Mas uma mudança ocorreu desde que subi os degraus e tomei o lugar de Prim. Agora parece que me tornei algo precioso. A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem. É um gesto antigo de nosso distrito, e raramente utilizado. Eventualmente visto em enterros. Significa agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama. (COLLINS, 2010, p. 31)

**Figura 8 - Cena da Colheita do Filme Em Chamas**

Fonte: foradequadro (2022)

Ademais, outra referência grega é a do Cavalo de Tróia, essa não é muito explícita, mas é passível de se deduzir por meio da cena do resgate de Peeta na Capital, pois sabendo que a lavagem cerebral feita foi um sucesso, quando os rebeldes entram para resgatá-lo, a Capital não interfere, apenas os deixam ir, uma vez que Peeta pode ser visto como o presente grego do presidente Snow para Katniss. Como pode ser observado nesse trecho do livro *A Esperança*:

Snow o roubou de mim, deturpou-o até torná-lo irreconhecível e o tornou um de seus presentes para mim. Boggs, que veio para o 2 comigo, disse que mesmo com todo o planejamento, foi fácil demais resgatar Peeta. Ele acredita que se o 13 não tivesse feito o esforço, Peeta teria sido entregue a mim de um jeito ou de outro. Teria sido deixado em algum distrito em guerra ou talvez no próprio 13. Amarrado com fitas e com o meu nome escrito numa etiqueta. Programado para me assassinar. (COLLINS, 2011, p. 212)

Quando Katniss fala sobre Peeta ter se tornado mais um presente de Snow para ela, visto que ele gostava de mandar alguns agrados para a personagem, fica subtendido essa análise do Cavalo de Tróia, pois ele volta, como dito por ela, irreconhecível. O personagem retorna como uma arma da Capital, mas especificamente do presidente, para atacar a protagonista. Logo, assim que a vê, Peeta tem a ação de agarrá-la pelo pescoço, com a finalidade de acabar com a sua vida.

A partir do exposto, são muito os atrativos que se tem na trilogia *Jogos Vorazes*, seja por seu gênero distópico ou por suas referências históricas. Dessa forma, a franquia marcou gerações e proporcionou um grande número de fãs ao longo de seus três livros e quatro filmes, e mesmo que a história de Katniss tenha encerrado, seu assunto ainda é muito atual, sendo

passível de várias análises. Portanto, serão apresentados, a seguir, os procedimentos metodológicos utilizados para a pesquisa.

## 4 METODOLOGIA

Baseando-se na temática e nos objetivos que se procuram encontrar com a referida pesquisa, foram determinados como procedimentos metodológicos a abordagem qualitativa, de caráter exploratório, quanto aos objetivos da pesquisa, com procedimento de análise de conteúdo, e para técnica para coleta de dados foi utilizado o questionário.

Quanto à abordagem, uma pesquisa pode ser qualitativa ou quantitativa, assim o método a ser escolhido irá depender do pesquisador e das características da pesquisa como dito por César (2001?, p. 2) “O que se precisa ter claro, quando se opta pelo uso de um dos métodos ou pela combinação dos mesmos, é que as abordagens qualitativa ou quantitativa estão ligadas a escolhas epistemológicas e a diferentes formas de representação da realidade”.

Consequentemente, a escolha para a pesquisa é de uma abordagem qualitativa devido aos métodos que serão utilizados e a sua característica mais voltada para o social, aqui como sendo se existe uma influência, para os fãs de Jogos Vorazes, dos filmes adaptados da trilogia, na leitura de seus ou outros livros, visto que a pesquisa qualitativa “[...] ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. (GODOY, 1995, p. 21). Portanto, considerando que a pesquisa será de cunho exploratório com análise de conteúdo e será realizado um questionário, de abordagem qualitativa que atende a essas demandas, pois a pesquisa qualitativa pode seguir por diferentes caminhos. (GODOY, 1995, p. 21)

Logo, o caráter exploratório da pesquisa ocorre pela necessidade de produzir hipóteses e intuições baseadas na temática, do porquê a trilogia Jogos Vorazes consegue a atenção do grande público, dado que a pesquisa exploratória, segundo Gil (2002, p. 41):

[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições.

Dessa maneira, o método exploratório necessita que o pesquisador possua uma maior familiaridade com o tema, podendo ser definido como “[...] um tipo de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente. Visa ao exame detalhado de um ambiente, de um simples sujeito ou de uma situação em particular”. (GODOY, 1995, p. 25). No caso da pesquisa, a unidade que se quer analisar são os fãs da trilogia e sua escolha “[...] é feita tendo em vista o problema ou questão que preocupa o investigador” (GODOY, 1995, p. 26).

Assim, devido à flexibilidade da pesquisa de caráter exploratório, foi preferível utilizar, para a análise dos dados, a análise de conteúdo proposta por Bardin (2016, p. 8) que pode ser definida como:

um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. O fator comum dessas técnicas múltiplas e multiplicadas - desde o cálculo de frequências que fornece dados cifrados, até a extração de estruturas traduzíveis em modelos - é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência.

Portanto, essa categoria de método "Absolve e cauciona o investigador por essa atração pelo escondido, o latente, o não aparente, o potencial de inédito (do não dito), retido por qualquer mensagem". (BARDIN, 2016, p. 8). Logo, essa inferência, será observada na interpretação dos dados do questionário, uma vez que o investigador irá precisar dessa curiosidade pelo inédito, que seria as respostas dos fãs de THG, acerca das perguntas formuladas, base das hipóteses do investigador. Por conseguinte, Bardin (2016, p. 63) comenta sobre “as diferentes fases da análise de conteúdo, tal como o inquérito sociológico ou a experimentação, organizam-se em torno de três polos cronológicos: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material e o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação”. Dessa forma, observa-se como esse método funciona para a finalidade da pesquisa, pois para responder se existem influências, é necessário um estudo fazendo essas inferências e interpretações acerca do que objeto de estudo.

#### **4.1 Pré-teste**

Primeiramente, foi realizado um pré-teste do questionário pela plataforma de formulários do Google (Google Formulários), com a finalidade de analisar se as perguntas estavam de fácil compreensão e se seriam coerentes com o propósito da pesquisa, pois como dito por Gil (2002, p. 132):

Torna-se necessário, portanto, pré-testar cada instrumento antes de sua utilização, com vista em: (a) desenvolver os procedimentos de aplicação; (b) testar o vocabulário empregado nas questões; e (c) assegurar-se de que as questões ou as observações a serem feitas possibilitem medir as variáveis que se pretende medir.

O pré-teste possuía um total de 14 perguntas, dentre elas objetivas e subjetivas, sendo realizado do dia 19 de abril de 2022 ao dia 17 de abril de 2022. O questionário foi enviado por meio do WhatsApp para 5 pessoas fãs de Jogos Vorazes que poderiam responder e dar

sugestões, visto que “é necessário que o pré-teste dos instrumentos seja feito com população tão similar quanto possível à que será estudada”. (GIL, 2002, p. 132). Logo, com base nas respostas foi possível confirmar que as perguntas correspondiam com a pesquisa, bem como a necessidade de acréscimo de mais uma questão para o questionário final.

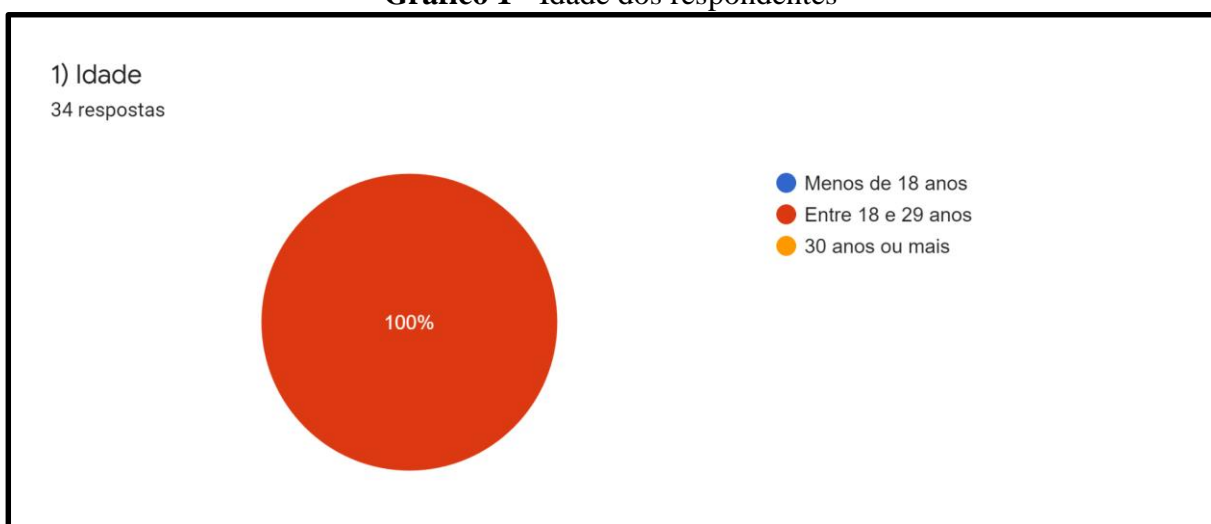
## **4.2 Questionário**

Como instrumento para a coleta de dados foi preferível a utilização do questionário, que, segundo Gil (2002, p. 116), “a elaboração de um questionário consiste basicamente em traduzir os objetivos específicos da pesquisa em itens bem redigidos”. O questionário foi realizado por meio da plataforma de formulários do Google (Google Formulários), enviado por meio do WhatsApp e do Twitter para fãs de Jogos Vorazes, sendo solicitado para que eles, também, compartilhassem com amigos e conhecidos que fossem fãs da trilogia. O questionário possuía um total de 15 perguntas, entretanto, duas perguntas apenas seriam respondidas se o indivíduo respondesse determinado item. Portanto, o questionário possuía perguntas objetivas e subjetivas que foram respondidas de forma anônima, realizado do dia 19 de abril de 2022 ao dia 20 de abril de 2022 e finalizando com 34 respostas.

## 5 ANÁLISE DOS DADOS

Com finalidade de uma melhor visualização dos resultados para a análise da pesquisa, foi elaborada a análise de conteúdo proposta por Bardin. Assim, foi produzida uma análise categorial que possui a finalidade de desmembrar o texto em unidades/categorias de análise. (BARDIN, 2016). Por conseguinte, baseando-se nas categorias de análise das perguntas e no conteúdo das respostas do questionário. As temáticas escolhidas foram: leitura, leitura distópica, adaptações cinematográficas e Jogos Vorazes, assim, as respostas selecionadas para a análise das perguntas subjetivas foram as que dispuseram do melhor conteúdo. As perguntas e respostas apresentadas podem não seguir a ordem do questionário. Antes de apresentar a análise com as categorias, segue-se o perfil da idade dos respondentes, perguntada na questão 1:

**Gráfico 1 - Idade dos respondentes**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2022)

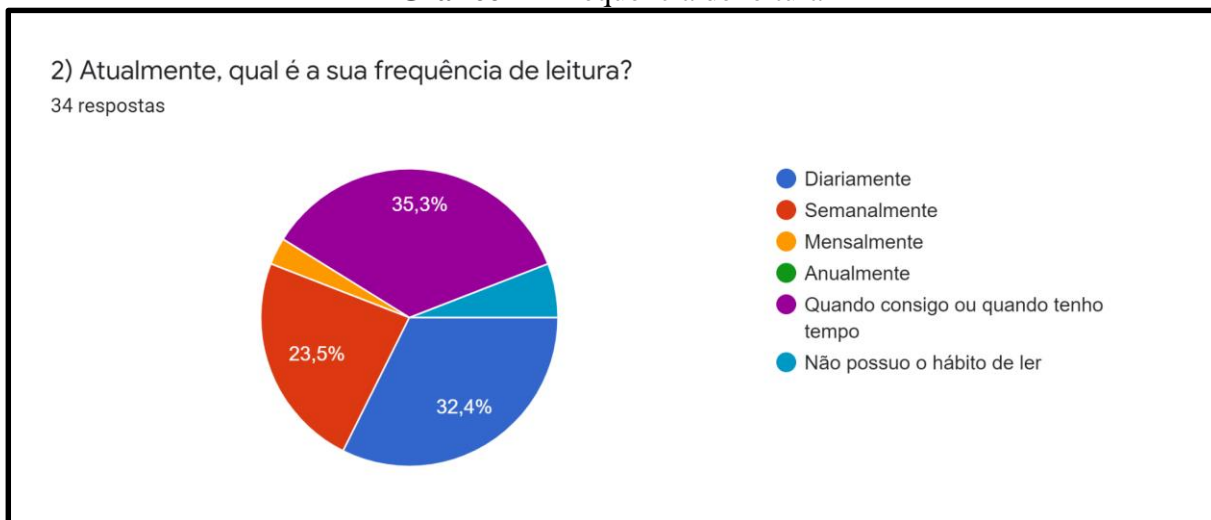
Logo, percebe-se que todos os respondentes possuem uma idade entre 18 e 29 anos, indicando que eles fazem parte da geração que era adolescente no período em que os filmes e livros de Jogos Vorazes foram lançados e sofreram o impacto que essa obra proporcionou aos jovens da época.



## 5.1 Leitura

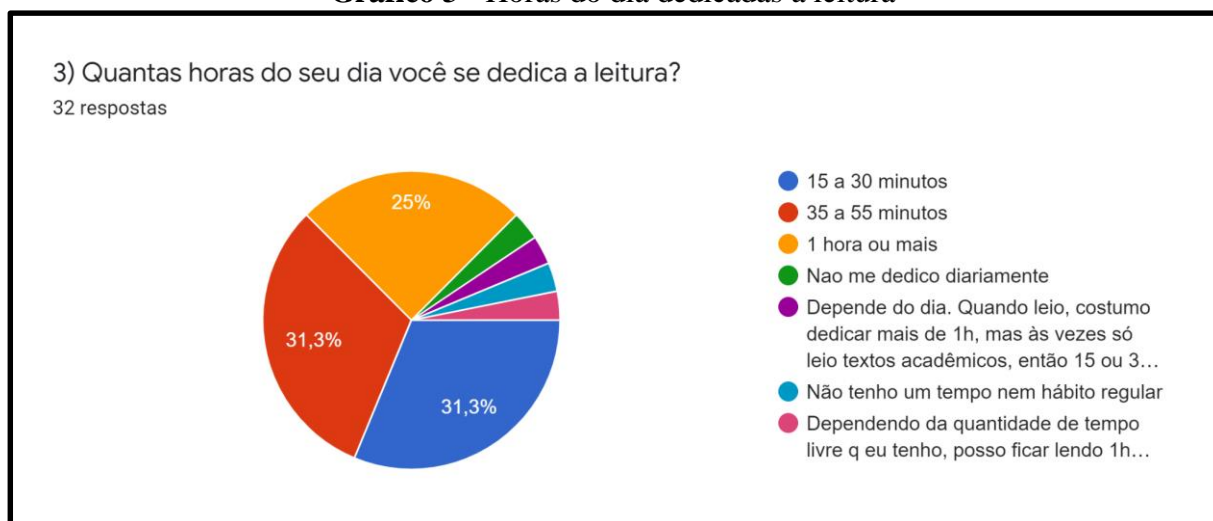
Nas perguntas analisadas sobre essa temática, foram formuladas questões iniciais para investigar hábitos de periodicidade de leitura nos respondentes. Para isso, as respostas podem ser observadas no gráfico da questão 2, a seguir:

**Gráfico 2 - Frequência de leitura**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2022)

Dessa forma, a maioria das respostas demonstra a frequência de leitura, por parte dos respondentes, de acordo com as categorias apresentadas. Por conseguinte, para todos que responderam que possuem o costume de ler, foi perguntado, na questão 3, sobre a frequência de horas do dia dedicadas à leitura. Nessa questão, as pessoas podiam escolher entre os itens expostos, ou podiam ir na opção outros e comentar sobre a sua experiência, como mostrado no gráfico abaixo:

**Gráfico 3 - Horas do dia dedicadas a leitura**

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

À vista disso, foi constatado que a maioria possui um gosto e uma frequência de leitura de acordo com a rotina de cada um, dependendo do dia e da quantidade de tempo livre, alguns conseguem se dedicar mais que outros, entretanto, algumas vezes, só conseguem ler textos acadêmicos e foi pontuado que, quando começam as férias, é mais fácil conciliar a leitura e passar horas do dia se dedicando a atividade. Após essas perguntas iniciais, foi necessário investigar se Jogos Vorazes pode ter contribuído com o gosto pela leitura dos respondentes. Nessa questão 7, as pessoas podiam escolher entre os itens expostos, ou podiam ir na opção outros e comentar sobre a sua experiência. O resultado pode ser observado a seguir:

**Gráfico 4 - Contribuição de Jogos Vorazes para a leitura dos respondentes**

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Consequentemente, a maioria das pessoas já possuía o gosto de leitura e a trilogia não contribuiu para isso. Entretanto, entre os participantes que responderam que sim, pode-se considerar algumas respostas bastante interessantes, que foram:

Sim, pois eu não tinha um gosto pela leitura antes de ler Jogos Vorazes. (PARTICIPANTE 1)

Aumentou minha vontade de ler livros do gênero. (PARTICIPANTE 7)

Sim, porque o filme fez com que muitos da minha idade, na época, quisessem ler o livro, e após isso se interessaram pela leitura. (PARTICIPANTE 20)

Sim, mesmo já tendo o gosto pela leitura de antes, Jogos Vorazes me trouxe para outros estilos de leitura. (PARTICIPANTE 34)

À vista disso, é válido afirmar que a trilogia contribuiu positivamente no gosto de muitos pela leitura. Seja para iniciá-lo ou para firmá-lo e incrementá-lo, como visto pelo participante 18:

Eu já tinha o gosto pela leitura, porém, acredito que a saga contribuiu para incrementá-lo. (PARTICIPANTE 18)

Desse modo, Jogos Vorazes, livro e filme, que será comentado mais adiante, foram importantes para o desenvolvimento da leitura nessas pessoas. Logo após, foi perguntado na questão 8, se as obras da literatura de massa são melhores para semear o gosto pela leitura nos jovens, do que obras clássicas, e qual era a opinião deles sobre isso. Segue algumas respostas sobre:

Eu acredito que sim. Quando pensamos em obras clássicas é possível pensarmos nas escolas como transmissoras das mesmas, tendo em vista algumas disciplinas da matriz curricular. No entanto, muitos jovens não têm hábito de leitura e a linguagem/enredo da época podem ser obstáculos para o engajamento dos mesmos. Penso que a literatura de massa, cada vez mais, está se expandindo, com novos autores entrando em cena, e novas temáticas a serem exploradas, as quais podem fazer sentido ao jovem leitor e impulsioná-los a ler. (PARTICIPANTE 5)

Com certeza! As obras atuais revelam características únicas e expressivas da atual geração, trazendo a atenção dessa de maneira muito mais eficaz que livros mais antigos. Contudo, o incentivo à leitura deve abranger sempre uma larga variedade de livros, independente do tempo que eles foram escritos. Há pessoas que começaram a ler através desses livros “de massa”, usando-os como porta de entrada na leitura e foram “afiando” seu senso crítico ao passo que também liam os livros mais clássicos. (PARTICIPANTE 9)

Observando as respostas, nota-se como livros da literatura de massa foram importantes para o início da vida leitora dos respondentes e, como eles, foram formadores do senso crítico e uma “porta de entrada” para a leitura de clássicos. Cito novamente Dumont (2020, p. 22) quando ela expõe que “[...] a leitura instiga questionamentos e induz a outras

leituras, que vão se modificando, se complementando e interagindo, transformando a ação de ler em um ato verdadeiramente significativo”. Logo, afirma-se a importância da leitura no pensamento crítico dos leitores e como ela vai, gradativamente, incentivando-os a buscarem novas leituras, conhecendo novos gostos.

Também, é observado sobre a obrigatoriedade de certos livros na escola, e como isso impacta na vida leitora dos indivíduos, como visto na resposta do participante 25:

Acredito que sim, pois eu lembro que no colégio principalmente a professora de português passava livros didáticos pra gente fazer provas ou outras atividades baseadas neles, e eu não gostava desses livros, a maioria não me interessava ou a linguagem deles era muito difícil. Porém, eu me lembro que no ensino médio eu lia praticamente dois livros por semana, desses que são considerados literatura de massa, e isso me ajudou muito no hábito da leitura e a melhorar a minha escrita. (PARTICIPANTE 25)

Assim, aponto novamente o que foi indagado no referencial desta pesquisa, sobre a literatura nas escolas, com o que é dito por Benicá (2016, p. 67):

[...] um passo importante seria relativizar a obrigatoriedade da leitura arbitrária, na qual o aluno não tem poder de escolha sobre o que, como e quando ler. Dando liberdade ao jovem de escolher as leituras que lhe dão prazer, ele é instigado, e entra em um ciclo, no qual lê porque gosta, e não porque lhe foi imposto. À escola cabe influenciar a leitura, não de forma impositiva, pois esta gera aversão (na maioria dos casos), mas sim de uma maneira que realmente faça o aluno entender a importância da leitura, de forma que ele crie o hábito por vontade própria.

Por conseguinte, seria interessante que os alunos pudessem escolher suas próprias leituras, pois como visto nas respostas acima, muitos paradidáticos, impostos em sala de aula, acabam não desenvolvendo o gosto pela leitura nos jovens, que concluem que esses livros são desinteressantes e só os leem por conta das avaliações realizadas nas escolas. Portanto, poderia até existir uma lista de opções sobre algum gênero, o aluno escolhia, a partir da sinopse, a história que mais poderia fazê-lo se interessar e depois conseguiria até existir um debate, em sala, sobre as diferentes histórias.

## **5.2 Leitura distópica**

Considerando que o gênero literário de Jogos Vorazes é a distopia, foi cabível analisar, na questão 9, o entendimento dos admiradores da trilogia acerca dessa literatura. A seguir encontra-se algumas das respostas da questão:

De maneira simples, distopia é o oposto de utopia. Pode ser entendida como uma sociedade sobrevivendo após algum acontecimento trágico, que tenha modificado a

situação/sociedade anterior. Se a utopia é um sonho, o qual não podemos alcançar, a distopia é um pesadelo que não queremos participar. (PARTICIPANTE 5)

uma realidade que a primeira vista pode parecer muito adversa e diferente da nossa sociedade, mas se você prestar atenção não é tão diferente assim (na verdade é um gênero que tem o poder de criticar e refletir sobre a sociedade e o mundo em que vivemos). (PARTICIPANTE 13)

Distopia, para mim, é sinônimo de um universo autoritário que está intimamente ligado com sistemas de opressão. Geralmente são histórias carregadas por uma trama política. (PARTICIPANTE 24)

Descobri o que era através de jogos vorazes. Entendo que é um livro, ou filme, que narra um futuro fictício, por vezes catastrófico ou muito tecnológico. (PARTICIPANTE 31)

Diante das respostas relatadas, foi perceptível que a maioria dos respondentes tinha um conhecimento acerca dessa literatura, ou passaram a tê-lo quando leram *Jogos Vorazes*. Entretanto, mesmo sendo fãs da trilogia, ainda existiu uma certa incompreensão por parte de alguns, mostrando que apesar de serem admiradores, ainda não sabem definir o gênero daquela obra. Como foi dito pelo participante 11:

Não sei o que é. (PARTICIPANTE 11)

Por consequência, devido a essa dúvida, é importante citar novamente o que é apresentado por Matos, Torrado e Jacintho (2021, p. 195)

O termo “distopia” é entendido como discurso ou narrativa ficcional, sobre uma organização social cujas condições de vida sejam indesejáveis, negativas ou perniciosas. O uso deste termo tem crescido na atualidade para se referir a obras literárias ou cinematográficas ambientadas em mundos ou sociedades em que a opressão, a insegurança ou o sofrimento sejam predominantes.

Em outras palavras, "A ficção distópica é sempre uma história intencional de advertência - que se refere a uma sociedade imaginada e projetada no futuro - que deve causar incômodo aos leitores". (NEUMANN, SILVA, KOPP, 2013, p. 85). Em seguida, na questão 10, foi perguntado sobre o motivo das distopias agradarem e o que elas têm que interessam o público. A seguir estão as respostas selecionadas da questão:

O impacto, pois faz muito a gente refletir sobre os valores sociais que acontecem e aconteceram na realidade. Apesar da distopia ser algo fictício, muito que é contado ali pode chegar a acontecer na nossa sociedade na forma mais radical possível, como até já aconteceu muitas vezes. Gosto muito dos personagens e histórias contadas dos mesmos e do mundo distópico criado na história. (PARTICIPANTE 3)

Acredito que a coisa mais interessante e assustadora sobre as distopias é a capacidade de traçar um paralelo com a realidade. São histórias que apesar de, algumas vezes, carregarem elementos fantásticos e irrealis, mostram perfeitamente como governos autoritários funcionam e como a população pode ser manipulada por esse sistema. Um grande exemplo seria 1984, que descreve detalhadamente as ferramentas utilizadas no

controle da população, como as narrativas são manipuladas facilmente pelas massas e a destruição que elas podem causar. São histórias que trazem muitos ensinamentos e que servem de alerta para o mundo real. (PARTICIPANTE 24)

Distopias permitem a reflexão sobre diversas questões sociais, através do desenvolvimento de situações hipotéticas e/ou exagero de um problema real que nos faz problematizar algo ruim que é normalizado. É possível pensar sobre noções de comunidade, individualismo, psicologia, entre outros. (PARTICIPANTE 30)

Dessa forma, é possível perceber que a proximidade com a nossa realidade, fomentada pelas distopias, é o que mais interessa e agrada o público que consome esse gênero literário, assim como a presença desse herói oprimido que gera uma revolução. Cito novamente o pensamento de Benicá (2016, p. 70) que comenta “nessas histórias, os heróis confrontam o sistema vigente em sua época, passando por diversas situações opressoras e insustentáveis, lutando até às últimas consequências para que, no fim, consigam atingir seus objetivos”. Assim, a protagonista da história, Katniss Everdeen, representa esse herói que entra em confronto com o sistema da época, ao mesmo tempo que as situações criadas faz as pessoas refletirem sobre a sociedade ao redor, de acordo com a resposta da participante 34:

Eu gosto do extremismo com que trata as situações, uma vez que as vezes só assim as pessoas conseguem ver uma situação problema ou um sistema falho, também gosto da criação de espécies de heróis, que indignados com a opressão, acabam gerando uma revolução. (PARTICIPANTE 34)

Logo, na questão 11, foi indagado se, por ser uma distopia, Jogos Vorazes chamaria mais a atenção do público para incentivar a leitura. A seguir, pode-se observar algumas respostas selecionadas da questão:

A obra tem um potencial enorme para servir de pano de fundo para debates e análises de situações contemporâneas, funcionando como um exercício de reflexão. Então, penso que as pessoas podem sim se instigar a ler por ser uma distopia. (PARTICIPANTE 5)

Sim, porque Jogos Vorazes se dialoga com os jovens, tendo romances de fundo e construção de personagens e suas relações mas não abandonando a base de distopia, a crítica a sociedade. Isso traz uma atenção pra ir além dos filmes em busca de mais material. (PARTICIPANTE 12)

Observando as respostas, comprova-se que a distopia, presente em Jogos Vorazes, pode sim, incentivar a leitura, as características do herói presente em Katniss, o símbolo da revolução que ela representa, a política retratada na história, bem como o romance entre ela e Peeta, proporcionam esse diálogo com o público e proximidade com a realidade.

Sim. No meu caso, foi um dos elementos que mais me chamou atenção a princípio. Como eu disse, esse tipo de literatura abre novos horizontes e consequentemente novas maneiras de pensar sobre a própria sociedade em que vivemos. Em Jogos

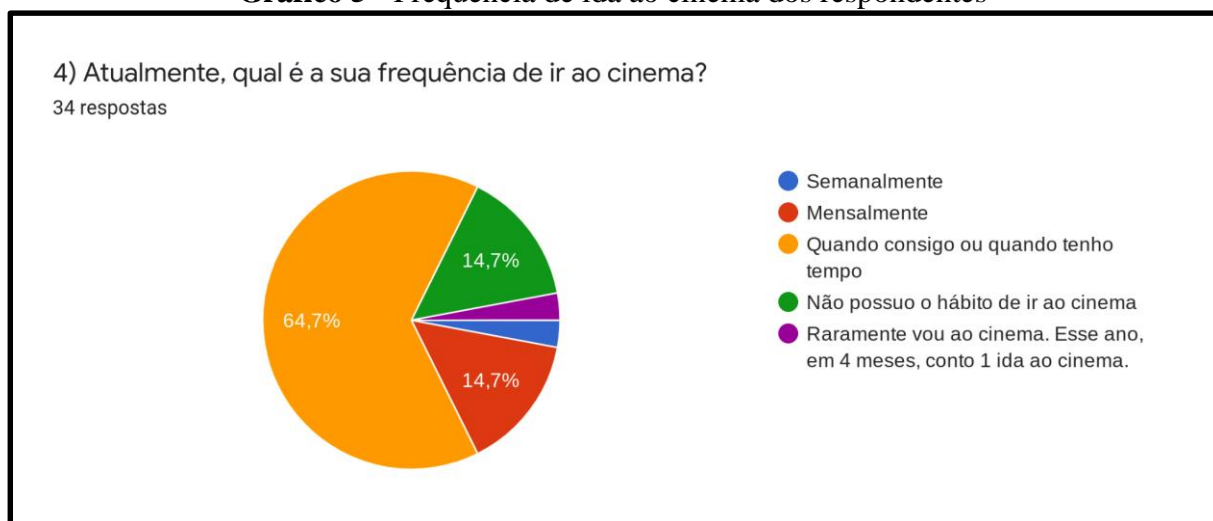
Vorazes, elementos como a extravagância da classe alta, a miséria, a polarização política e a busca pelo entretenimento por meios extremos não se distanciam muito do que conhecemos hoje. (PARTICIPANTE 15)

Sim, pois a construção do mundo distópico existente em Jogos Vorazes é rica em detalhes, mostrando como a Capital utilizou, ao longo dos anos, o artifício dos jogos para manipular a população conforme desejado. A premissa da revolução também é considerada atrativa, e a transformação de Katniss num símbolo da resistência ao longo do primeiro livro também deixa a narrativa cada vez mais interessante. Esse tipo de história consegue prender a atenção do público mais facilmente. (PARTICIPANTE 24)

Portanto, menciono novamente sobre o comentado acerca da história, a parte em que Katniss se voluntaria no lugar da irmã Prim, de 12 anos, para participar de um evento brutal, do mesmo modo que ela e Peeta preferem comer as amoras venenosas a ter que findar com a vida um do outro, essas questões humanizam a história e os personagens, os aproximam da realidade e, conseqüentemente, do público. A forma como a Capital utiliza os Jogos para manipular a população é de chamar a atenção do telespectador, considerando que *reality shows* são bastante consumidos.

### **5.3 Adaptação cinematográfica**

Para as questões envolvendo essa temática, foi feita uma pergunta inicial a respeito da frequência, dos respondentes, de ir ao cinema. Nessa questão 4, as pessoas podiam escolher entre os itens expostos, ou podiam ir à opção outros e comentar sobre a sua experiência. O gráfico com as respostas pode ser observado a seguir:

**Gráfico 5 - Frequência de ida ao cinema dos respondentes**

**Fonte:** Dados da pesquisa (2022)

Logo, pode-se concluir que a maioria dos respondentes frequenta o cinema, independente se irão com uma periodicidade maior ou menor, sendo poucos os que não possuem o costume. Assim, cito novamente a fala de Benicá (2016, p. 73) de que

O cinema tornou-se uma forma de linguagem altamente expressiva em nossa sociedade. Porém, é necessário ressaltar que seu aspecto didático muitas vezes é esquecido. Ele é visto, na grande maioria das vezes, apenas como uma forma de entretenimento e lazer. Não negamos que o seja, apenas acreditamos que não se restringe somente a isso.

Portanto, sabendo que muitos comparecem ao cinema e considerando a citação de Benicá sobre enxergar o cinema como uma arte didática que pode ensinar algo, foi perguntado, na questão 13, se as pessoas acreditavam que as adaptações cinematográficas de livros conseguiram incentivar a leitura. As respostas selecionadas sobre essa questão podem ser observadas a seguir:

Sim, demais! Boa parte das obras que li fui impulsionada após ver suas adaptações. Já em outros casos, eu tinha certos livros parados na minha lista de leitura, e quando soube que seriam adaptados, fiquei motivada a ler antes da adaptação sair para poder analisar como a fizeram. (PARTICIPANTE 5)

Sim, vi muitas pessoas vendo o filme e dizendo que ia ler os livros pra saber mais detalhes, ou porque a emoção é diferente. Apesar de também ter visto muita gente dizendo que ia esperar pelos filmes mesmo, porque não gosta de ler. Mas, acho mais fácil alguém que não gosta de ler, e quer começar a tentar ler, começar pelo livro de um filme que gostou, pois já sabe que gosta e desperta interesse. (PARTICIPANTE 23)

À vista disso, é válido afirmar que o cinema e as adaptações cinematográficas de livros podem incentivar a leitura, pois uma pessoa que não gosta de ler, pode adquirir o gosto,



a partir da leitura do livro de um filme que se admira muito. Como também, buscando conhecer a história em formatos diferentes, a pessoa pode optar pela leitura do livro para ter o conhecimento de detalhes da história que possam, porventura, terem sido retirados da adaptação, como observado pelos participantes 6 e 29, uma vez que cinema e literatura não são a mesma coisa,

Com certeza, já que dificilmente os filmes conseguem abordar tudo dos livros detalhadamente, torna como um complemento da história que você viu, ainda mais pra quem não tem costume de ler, quando você tem na mente algo pra assimilar com o que você está lendo torna a leitura mais leve e mais satisfatória. (PARTICIPANTE 6)

Sim, o leitor que se encantar pelo filme pode querer conhecer mais a fundo a história. Adaptações cinematográficas sempre precisam fazer mudanças nas histórias, então o leitor que estiver muito interessado naquela narrativa pode querer conhecê-la em dois formatos diferentes, cinema e literatura, para ter uma visão completa das possibilidades de construção de uma mesma história. (PARTICIPANTE 29)

Portanto, essas observações, sobre os detalhes do livro, que se perdem durante o processo da adaptação de uma obra, remetem ao que já foi citado anteriormente por Oliveira (2006, p. 52):

Cinema e literatura não são a mesma coisa. Em princípio, enquanto o cinema trabalha com meios de representação concretos, a literatura trabalha com abstrações. Apesar das diferenças, apresentam pontos de contato e podemos verificar que tanto o cinema apóia-se na literatura [...] quanto a literatura também se apóia no cinema, recorrendo a processos tipicamente cinematográficos. Cinema e literatura permutam serviços.

Como até comentado pelo respondente 6 acima, é interessante ler o livro após assistir ao filme, porque a pessoa tem em mente algo para assimilar, pois, como citado por Oliveira (2006), o cinema trabalha com o concreto e a literatura com abstrações, então é mais fácil, para quem não tem o costume de ler, gostar da leitura de uma obra cinematográfica, por já ter em mente algo concreto. Outrossim, isso remete ao que foi respondido na pergunta 7 do questionário (Você acredita que Jogos Vorazes pode ter ajudado você a gostar de ler?), em que o respondente 20 disse que:

Sim, porque o filme fez com que muitos da minha idade, na época, quisessem ler o livro, e após isso se interessaram pela leitura. (PARTICIPANTE 20)

Ou seja, o filme consegue oferecer esse apoio e ser incentivador da leitura. Dessa forma, foi perguntado, na questão 14, aos respondentes, se eles gostam de adaptações inspiradas em livro. As respostas selecionadas para essa pergunta podem ser observadas abaixo:

Demais! Amo ver meus livros favoritos virando filme ou seriado. Dessa forma, mais

peessoas conseguem conhecer aquela mesma história que gostei e consigo ter mais gente para comentar sobre. Além disso, é interessante o olhar que o cinema consegue dar para as histórias escritas e como tudo fica ainda mais excitante e animado. (PARTICIPANTE 9)

Às vezes. As de jogos vorazes eu acho maravilhosas e algumas outras eu acho muito ruins com relação aos livros, por isso às vezes eu prefiro ler o livro e não assistir a adaptação. Também já assisti adaptações que achei melhores do que os livros, mas essas eu acho mais raras. Quando a adaptação é boa, eu acho muito legal assistir pra poder dar uma aparência mais concreta pra tudo que eu li e fui imaginando, as vezes atrelo a imagem de um personagem à imagem do ator que interpreta, mas percebo que essa atribuição é mais comum pra mim quando eu assisto antes de ler o livro. (PARTICIPANTE 23)

Bastante, tanto de descobrir que os filmes tem livros quanto o contrário, sempre gosto de comparar a adaptação com o livro e ver qual me agradou mais, e também adoro reparar nos detalhes, e as pessoas dos livros (antes sem um rosto fixo) ganhando um ator ou uma animação que me dá uma imagem de como aquilo seria. (PARTICIPANTE 34)

Dessa maneira, a maioria dos respondentes gosta de adaptações inspiradas em livros, por conseguir visualizar as histórias e os personagens que estimam na tela do cinema ou da televisão e muitos compreendem que o cinema e a literatura são artes diferentes, então algo que funciona no segundo, não necessariamente, funciona no primeiro. Como pode ser visualizado na resposta do participante 29:

Sim, eu acho que são duas artes que dialogam muito bem. Ao contar as histórias presentes em livros, o cinema utiliza sua própria linguagem, as imagens, para desenvolver a narrativa, o que demonstra as diversas possibilidades de desdobramentos da arte. Além disso, estabelece uma via de mão dupla: os filmes permitem aos leitores conhecerem novos livros e a literatura é fonte de inspiração pro cinema criar as belas imagens que são transmitidas nas telas. (PARTICIPANTE 29)

Consequentemente, o que Oliveira (2006) fala sobre o cinema e a literatura permutarem serviços, e citando novamente Araújo (2011, p. 6) em que “Literatura e produção cinematográfica têm, ao longo dos tempos, tentado desenvolver uma relação de cumplicidade e ajuda mútua”, é conferido com o que é dito pelo participante 29 “[...] os filmes permitem aos leitores conhecerem novos livros e a literatura é fonte de inspiração pro cinema criar as belas imagens que são transmitidas nas telas”. Todavia, ainda existe um certo receio de adaptar essas obras para o cinema, por parte dos seus admiradores. Pois, como observado pelo respondente 14:

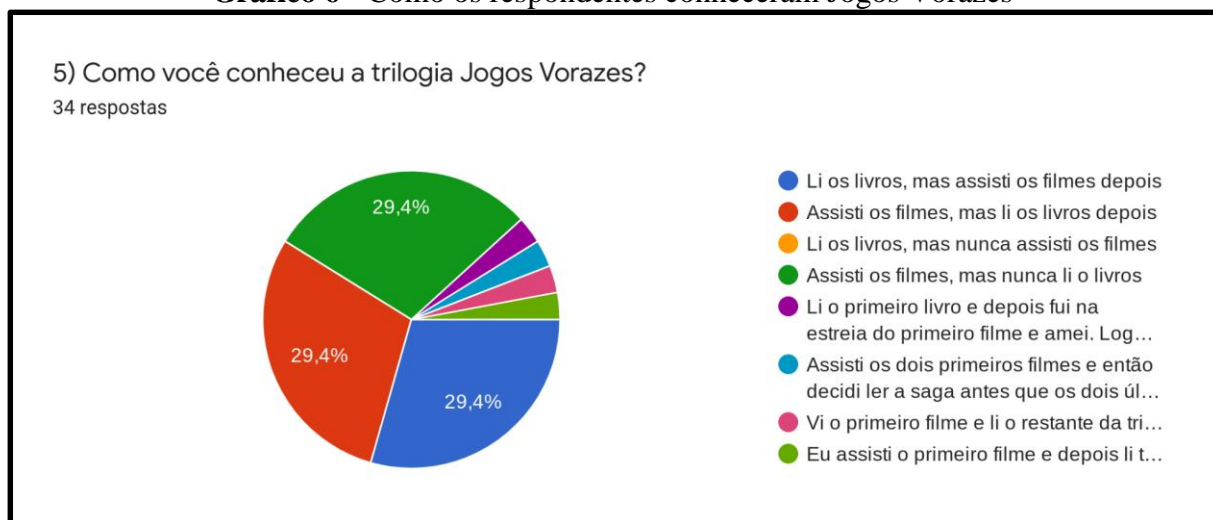
Depende. Acredito que nem todo livro necessita de uma adaptação, mas é inegavelmente prazeroso assistir a uma história querida se materializar. Pode promover, inclusive, uma melhor visualização de personagens, cenários e situações que não ficaram muito claras no livro. (PARTICIPANTE 14)

Logo, se reconhece que nem todo filme é adaptável, entretanto, os fãs consideram os filmes de Jogos Vorazes muito bem adequados ao que foi imaginado quando se leram os livros.

#### 5.4 Jogos Vorazes

Nas perguntas analisadas sobre essa temática, foi iniciado sobre como os respondentes conheceram a trilogia Jogos Vorazes. Nessa questão 5, as pessoas podiam escolher entre os itens expostos, ou podiam ir à opção outros e comentar sobre a sua experiência. O gráfico com as respostas para essa pergunta pode ser visto a seguir:

**Gráfico 6 - Como os respondentes conheceram Jogos Vorazes**



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Analisando as respostas, é possível afirmar que elas ficaram bem divididas, alguns leram os livros, mas assistiram aos filmes depois; outros assistiram aos filmes, mas nunca leram os livros; e nenhum deles leu o livro, mas nunca assistiu aos filmes. Entretanto, a maioria dos respondentes assistiu aos filmes, seja o primeiro ou a franquia completa, e depois leram os livros. Então, para todos que responderam que assistiram aos filmes e depois leram os livros, foi perguntado o motivo para isso. Ressalta-se que, nessa questão 6, nem todos precisavam participar, portanto, os participantes dela são um grupo à parte. As respostas selecionadas para essa questão podem ser observadas a seguir:

Lembro que quando comecei a ler a trilogia, o primeiro filme de A Esperança ainda não tinha sido lançado, mas depois do primeiro e segundo filme fui atrás de ler as obras para mergulhar mais na narrativa. As adaptações são incríveis, e isso motivou a minha leitura. Também queria saber se as adaptações cinematográficas eram

realmente tão fiéis quanto comentavam (e são). (PARTICIPANTE 30)

Como sempre fui leitora, ao descobrir que o filme que assisti era uma série de livros, tive vontade de ler por ter gostado muito da história e saber que, em geral, o livro é mais rico em detalhes e me proporciona uma melhor experiência do que os filmes. Por isso, me interessei!. (PARTICIPANTE 11)

Eu não conhecia a trilogia, conheci a partir dos filmes. Geralmente não gosto de ler livros que vi o filme, acho repetitivo, mas após o lançamento de Em chamas eu fiquei muito ansiosa para saber o que tinha acontecido. Acabei lendo A esperança em 4 dias. (PARTICIPANTE 3)

Assim, percebe-se que o maior interesse em ler os livros depois foi para saber mais detalhes do enredo, e para descobrir se a(s) adaptação(ões) estava(m) fiel(éis) ou não a história do(s) seu(s) livro(s). Por meio dessas e das respostas da questão 14 (Você gosta de adaptações que sejam inspiradas em livros? Comente sobre.), é plausível afirmar que os filmes de Jogos Vorazes são muito bem adaptados, bem como o que é dito pelo participante 27:

Eu assisti os dois primeiros filmes, e eu queria saber o que aconteceria na continuação. Como eu já tinha o hábito da leitura, eu comecei a ler a saga, pois as vezes o filme não é tão fiel ao livro, e eu me encantei totalmente pela saga e depois quando lançou os dois últimos filmes eu percebi foi muito bom, pois tudo que eu imaginava que acontecia nos livros estava aparecendo nos filmes. (PARTICIPANTE 27)

Logo, a partir dessa resposta é possível perceber que os filmes de THG são tão fiéis que os leitores conseguem enxergar o que eles imaginavam nos livros, se materializando na tela.

Por conseguinte, foi perguntado, na questão 12, sobre o motivo da trilogia agradar tanto seu público. As respostas selecionadas para essa pergunta podem ser consultadas abaixo:

O mundo criado, contando sobre os distritos e o fato de existir um reality onde as pessoas se matam para servir de entretenimento para um público geral. Muito do que acontece em Jogos Vorazes é reflexo de muita coisa que pode acontecer aqui na realidade também. A história da Katniss e os envolvimento dela com outros personagens, principalmente o Peeta, foi algo que me cativou muito também. (PARTICIPANTE 3)

A personagem Katniss, pois ela me inspira muito. O mundo distópico incrível, pois ele, apesar de se passar centenas de anos a nossa era, assemelha-se bastante com a loucura por reality shows da população. O cenário sociopolítico da minoria rica explorando a maioria pobre sendo quebrado com a revolução criada ao longo dos livros. Além disso, acho muito excepcional como a autora coloca símbolos tão pequenos, mas tão diferenciais e importantes na história; o tordo e os três dedos com o beijo são exemplos disso. (PARTICIPANTE 9)

Me agrada a crítica sobre governos totalitários, desigualdade social, as relações de poder, os impactos de vivências violentas na vida das pessoas (como a Katniss claramente não é uma heroína de cera, ela sofre durante todo o processo, mesmo nos momentos de "vitória"), como o absurdo pode ser normalizado e até glamourizado entre as pessoas comuns (você percebe que nem todos da capital, por exemplo, são monstros. Muitos são apenas alienados e não refletem sobre a loucura que são os jogos), Katniss é uma protagonista que inspira compaixão e coragem (diferente de

muitos heróis que usam da violência sem pensar duas vezes ou que são vistos como fortes justamente por serem máquinas mortais - *coff Vingadores Coff* -, Katniss é boa em arco e flecha, mas escolhe apenas reagir ao invés de atacar. Em um cenário de desespero onde muitos pensariam apenas em se salvar, ela acolhe Rue, decide ajudar o Peeta mesmo depois de ser "traída", sem falar de ter se voluntariado pela irmã, etc.). (PARTICIPANTE 30)

Logo, pode-se concluir uma proximidade com a realidade, representada nas distopias, como algo que causa maior encanto nos admiradores da trilogia. Pois, como já mencionado, o fato de colocarem o *reality show* como um ponto central da trama aproxima, ainda mais, o público da obra, principalmente por ser muito consumido pelas pessoas, no mundo todo. De outro modo, *Jogos Vorazes* consegue fazer essa referência histórica, como citado anteriormente, nesta pesquisa e pelo respondente 29, a respeito da política do pão e do circo ou "*panem et circenses*", como pode ser lido a seguir:

Os personagens, a luta política e a abordagem crítica de reality shows alinhada na ideia de pão e circo. (PARTICIPANTE 29)

Portanto, cabe lembrar sobre essa política que origina o nome do país Panem. Desse modo, cito novamente Cordeiro, Goes e Nogueira (2016, p. 264):

A prática é remanescente da Roma antiga, fonte principal do imaginário mitológico do filme, onde os Césares mantinham a população entretida com o espetáculo sangrento do Coliseu enquanto oferecia as esmolas de comida ao povo, com fins de amansamento político, daí a expressão Pão e Circo, que é a origem semântica do nome em latim do país fictício onde se passa o filme, Panem.

Outrossim, o respondente 9 mencionou a questão dos símbolos como importantes e que lhe agrada na história, incluindo o tordo, como a figura que representa a revolução, e o símbolo dos três dedos, como visto a seguir:

[...] Além disso, acho muito excepcional como a autora coloca símbolos tão pequenos, mas tão diferenciais e importantes na história; o tordo e os três dedos com o beijo são exemplos disso. (PARTICIPANTE 9)

Assim, como já exposto anteriormente, o símbolo dos três dedos é um gesto grego antigo para afastar o mal. Portanto, além da aproximação com o real e as referências históricas evidentes na trilogia, a presença da humanidade na heroína Katniss, que pensa mais no próximo do que nela mesma, agrada os fãs, e proporciona uma identificação, como já mencionado sobre ela se voluntariar no lugar da irmã, e decidir que ela e Peeta comeriam juntos as amoras venenosas. Por fim, foi perguntado, na questão 15, se os filmes de *Jogos Vorazes* poderiam servir de incentivo para a leitura. As respostas selecionadas, dessa questão, podem ser observadas a seguir:

Sim. Creio que os filmes foram arrebatadores quando lançados, fui em três estreias e em todas pude ver multidões animadíssimas com os personagens, a história, os eventos, os livros e autora. Naquele tempo, rolava uma identificação gigantesca do público com os personagens e isso trazia-os para mais perto dos livros e da leitura. A participação da autora na criação do roteiro dos filmes deixou esses ainda mais fiéis à narrativa, empolgando todos os fãs e até quem leu só depois de assistir concordou!. (PARTICIPANTE 8)

Sim, os livros foram muito bem adaptados. Acredito que quem assiste primeiro os filmes, com certeza vai ficar curioso em conhecer os livros também e isso pode servir de entrada para o mundo da leitura para aquelas pessoas que não possuem o costume de ler. (PARTICIPANTE 4)

Com certeza, são filmes sucesso de bilheteria que impulsionaram a venda dos livros, fazendo com que jovens tivessem seus primeiros contatos com a literatura por diversão. (PARTICIPANTE 24)

Sim! É uma adaptação muito bem escrita e dirigida, na qual mesmo quem não conheça a história, se interessa para conhecer mais, e esse pode ser o caso da pessoa sentir vontade de ler os livros, assim como eu. (PARTICIPANTE 5)

Analisando as respostas, é possível afirmar que os filmes de Jogos Vorazes, podem sim, servir como um incentivo à leitura. Consequentemente, como observado em respostas anteriores e nas desta questão, ficou claro como uma adaptação bem construída pode despertar muita curiosidade e incentivar a leitura, assim como a identificação do público com a história. Também, a participação da autora no roteiro, como mencionado no referencial da pesquisa e na resposta do participante 8, contribui, ainda mais, com o sucesso da obra cinematográfica.

Outrossim, o respondente 18 mencionou algo muito interessante a respeito da sua história com a leitura e como Jogos Vorazes contribuiu para isso, como visto a seguir:

Muito, minha história com a leitura é classificada como antes e depois de jogos vorazes, e foi através do primeiro filme que eu descobri os livros, e como eu não conhecia distopias eu fui atrás desse gênero literário após o filme. (PARTICIPANTE 18)

Logo, foi interessante conhecer que foi, por meio dos filmes, que ele conheceu a obra, ou seja, para ele, Jogos Vorazes foi a “porta de entrada” para leitura, mudando sua história com ela e proporcionando a leitura de outros livros do gênero que, até então, não despertariam a sua curiosidade. Cito novamente Yunes (1995, p. 185) sobre como “A relação entre ler e prazer tem sido, nos últimos anos, valorizada, depois de décadas em que se falou em criar o hábito da leitura [...]”, ou seja, a leitura consegue ser prazerosa. Em suma, é importante o entendimento de que a literatura de massa pode sim, ser positiva para as pessoas, e a leitura por prazer também agrega em algo. Assim, a trilogia de Jogos Vorazes, conseguiu e ainda consegue, ser muito necessária na formação de novos leitores, não apenas possibilitando ser o meio de

entrada para a leitura, mas também para mostrar outros gêneros literários, diferentes daqueles passados na escola.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa buscou analisar sobre a possibilidade das adaptações cinematográficas de livros formarem leitores. Para essa finalidade, foi escolhida a famosa obra da literatura de massa, Jogos Vorazes, cujos filmes obtiveram grandes sucessos de bilheteria mundialmente. Portanto, ao longo da pesquisa, foi mostrado sobre literatura e cinema, bem como a análise do questionário com os fãs da trilogia, sobre como ela incentivou o gosto pela leitura na vida dos indivíduos.

Sendo assim, com base nos objetivos propostos, foi concluído que a adaptação cinematográfica de Jogos Vorazes e o cinema conseguem servir como um meio de incentivo para a leitura, sendo importantes para a formação de novos leitores. Também é necessário reconhecer a relevância da literatura de massa como “porta de entrada” para o universo da leitura, especialmente por elas possuírem uma linguagem simplificada que garante um maior entendimento e fluidez para a experiência leitora, diferente das literaturas clássicas. Logo, muito jovens irão ter um gosto maior por livros, se iniciarem suas vidas leitoras com livros considerados de massa.

Outrossim, a proximidade com a realidade, presentes nas distopias, o romance entre os protagonistas Katniss e Peeta, as questões sociais e as referências históricas, são os principais pontos que encantam o público com a obra. O fato de Jogos Vorazes ter como plano de fundo principal o *reality show* como o ponto central da trama, garante uma atenção dos admiradores, tornando-se algo bem atual, considerando que os *realitys* são bastante consumidos no mundo todo e garantem um grande entretenimento para a população. Do mesmo modo que, a obra faz o telespectador/leitor questionar sobre as questões sociais da sociedade em que vive, os fazendo refletir sobre como a ficção não é muito diferente da realidade, característica observada nas distopias. Dessa maneira, pode-se perceber que muitos são os atrativos de Jogos Vorazes para o seu público.

Outro ponto que se deve considerar é a permuta de serviços realizada entre literatura e cinema, visto que é impossível a criação de milhares de obras originais todos os anos, sendo necessário que o cinema busque um auxílio na literatura para transpor grandes histórias para as telas. Assim, quando a obra literária não é muito conhecida, isso contribui para torná-la famosa, bem como pode levá-la para a lista de *best-sellers*, entretanto, caso ela já seja uma obra que esteja na lista, isso pode garantir que o filme seja um grande sucesso de bilheteria, ou seja, a permuta é válida e benéfica para ambos.



Por fim, é válido afirmar que as adaptações cinematográficas de Jogos Vorazes conseguem servir como um meio de incentivo para a leitura, sendo importantes para a formação de novos leitores. Entretanto, ainda cabe o questionamento do motivo de obras da literatura de massa ainda serem descredibilizadas por quem acredita que elas não agregam valor na vida dos seus admiradores. Sendo assim, a pesquisa científica sobre as adaptações cinematográficas como incentivo à leitura é relevante para a sociedade.

## REFERÊNCIAS

- A COZINHA. Jogos Vorazes Continua Relevante?. **Omelete**, São Paulo, 06 de fev. de 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/jogos-vorazes-hunger-games/jogos-vorazes-continua-relevante>. Acesso em: 26 de jan. de 2022.
- AMORIM, Marcel Álvaro de. Ver um livro, ler um filme: sobre a tradução/adaptação de obras literárias para o cinema como prática de leitura. **Cadernos do Cnlf**, Rio de Janeiro, v. , n. 2, p. 1725-1739, 2010.
- ARANHA, Gláucio; BATISTA, Fernanda. Literatura de massa e mercado. **Contracampo**, Niterói, v. 20, p. 121-131, ago. 2009.
- ARAÚJO, N. S. Cinema e literatura: adaptação ou hipertextualização?. **Littera Online**, São Luís, v. 2, n. 3, p. 6-23, 2011. Disponível em: <http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/littera/article/view/449/27> 2. Acesso em: 17 jan. 2022.
- BARBOSA, Anna Carolyn. **O Espaço, o humano e o espetáculo na distopia pós-moderna de Jogos Vorazes**. 2017. 102 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal de São João del-Rei, São João Del-Rei, 2017.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016. p. 141.
- BENICÁ, Mariana Marcon. Adaptações de livros para o cinema e sua influência na formação de leitores. **Revista Práticas de Linguagem**, Juiz de Fora, v. 6, n. 1, p. 63-83, 2016.
- BEZERRA, Taís Barros; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. Best Seller: uma análise à luz dos intelectuais da teoria crítica e de muniz sodré. **Intercom**, São Paulo, p. 1-11, 2016.
- BOURDIEU, Pierre. Gostos de Classe e Estilos de Vida. In: ORTIZ, Renato. **Pierre Bourdieu: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p. 7-187.
- CALDIN, C. F. A função social da leitura da literatura infantil 10.5007/1518-2924.2003v8n15p47. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 8, n. 15, p. 47-58, 2003. DOI: 10.5007/1518-2924.2003v8n15p47 Acesso em: 29 de maio de 2021.
- CÂNDIDO, Antônio. **Literatura e Sociedade**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006. 199 p.
- CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Mediação e narrativa na voz dos contadores de história. In: BORTOLIN, Sueli; SANTOS NETO, João Arlindo dos; SILVA, Rovilson José da (org.). **Mediação oral da informação e da leitura**. Londrina: Abecin, 2015. p. 107-123.
- COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. p. 397.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011. p. 411.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011. p. 335.

DA SILVA CORDEIRO, M. A.; SILVA GOES, B.; NOGUEIRA, W. DE S. Jogos Vorazes e a questão da distopia na série de filmes de Gary Ross E Francis Lawrence. **Revista GEMInIS**, v. 7, n. 1, p. 257-272, 6 jul. 2016.

DIAS, Daise Lilian Fonseca; PAULINO, José Kelson Justino. Cinema e literatura: artes em diálogo. **Revista Colineares**, Rio Grande do Norte, v. 2, n. 1, p. 109-133, 2014.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Construtos próprios sobre leitura na Ciência da Informação. In: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). *Leitor e leitura na Ciência da Informação: diálogos, fundamentos, perspectivas*. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 1, p. 21-52.

FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler. Paulo Freire. **A importância do ato de ler: três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1981. p. 9-14.

FUNDÃO, Turma do. 6 referências históricas em Jogos Vorazes. **Superinteressante**, 19 de out. 2016. Disponível em <https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/6-referencias-historicas-em-jogos-vorazes/>. Acesso em: 09 de fev. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p. Disponível em: [http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa.pdf](http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf). Acesso em: 09 out. 2020.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. *RAE artigos*, São Paulo, v. 35, n.3, p. 20-29, 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>. Acesso em: 09 de fev. de 2022.

GUALDA, Linda Catarina. Literatura e Cinema: elo e confronto. **Matrizes**, São Paulo, v. 2, n. 3, p. 201-220, 2010.

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. Streaming.

JOGOS VORAZES: EM CHAMAS. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2013. Streaming.

JOGOS VORAZES: A ESPERANÇA PARTE 1. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2014. Streaming.

JOGOS VORAZES: A ESPERANÇA O FINAL. Direção: Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2015. Streaming.

MARQUES, Ana Flávia. Jogos Vorazes 10 anos: legado e futuro de uma distopia. legado e futuro de uma distopia. **O Povo**, Fortaleza, 23 de mar. de 2022. Disponível em:

<https://www.opovo.com.br/vidaarte/2022/03/23/jogos-vorazes-10-anos-legado-e-futuro-de-uma-distopia.html>. Acesso em: 24 mar. 2022.

MATOS, José claudio; MURIEL TORRADO, E.; JACINTHO, E. M. B. Literatura distópica e sociedade da informação: Uma análise das menções ao romance 1984 de George Orwell no livro *Modernidade Líquida* de Bauman. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 194–214, 2021. DOI: 10.26512/rici.v14.n1.2021.31534. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/31534>. Acesso em: 4 nov. 2021.

NADAF, Yasmin Janil. O Romance-Folhetim Francês no Brasil: um percurso histórico. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras**, Santa Maria, v. 19, n. 2, p. 119-138, 2009.

NEUMANN, Anna Laura; SILVA, Taíssi Alessandra Cardoso da; KOPP, Rudinei. Comunicação e Educação na Literatura Distópica: de nós (1984) a Jogos Vorazes (2008). **Revista Jovens Pesquisadores**, Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 1, p. 80-96, 2013.

OLIVEIRA, Maria de Lourdes Abreu de. Literatura e cinema: uma questão de ponto de vista. **Verbo de Minas**, Juiz de Fora, v. 6, n. 10, p. 51-62, 2006.

PEREIRA, E. J.; FRAZÃO, G. C.; SANTOS, L. C. D. Leitura infantil: o valor da leitura para a formação de futuros leitores. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, v. 3, n. 2, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/64505>. Acesso em: 29 maio 2021.

PINHEIRO, Ana Paula Lúcio; SAMPAIO, Débora Adriano. O audiovisual como recurso de incentivo à leitura. **Folha de Rosto Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Cariri, v. 3, n. 2, p. 5-14, 2017.

SILVA, E. N. A. S.; AGUIAR, M. D. S. Leitura: principal meio de informação do homem. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 3 No. 2, n. 2, 2012. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/78661>. Acesso em: 21 set. 2021.

VARELLA, Paulo. A sétima arte; Por que o cinema tem este nome?. **Artefe**, 2020. Disponível em: <https://arteref.com/cinema/a-setima-arte-por-que-o-cinema-tem-este-nome/>. Acesso em: 18 maio 2022.

VIEIRA, André Soares. Literatura e roteiro: leitor ou espectador?. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras**, Santa Maria, v. 34, p. 55-71, 10 out. 2007.

YUNES, Eliana. Pelo Averso: a leitura e o leitor. **Editora da UFPR**, Curitiba, n. 44, p. 185-196, 1995.

**APÊNDICE A - ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO APLICADO ENTRE OS FÃS DA  
TRILOGIA JOGOS VORAZES**

**1) Idade**

- Menos de 18 anos
- Entre 18 e 29 anos
- 30 anos ou mais

**2) Atualmente, qual é a sua frequência de leitura?**

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Anualmente
- Quando consigo ou quando tenho tempo
- Não possuo o hábito de ler
- Outros

**3) Quantas horas do seu dia você se dedica à leitura? (caso a pessoa tenha respondido que lê)**

- 15 a 30 minutos
- 35 a 55 minutos
- 1 hora ou mais
- Outros

**4) Atualmente, qual é a sua frequência de ir ao cinema?**

- Semanalmente
- Mensalmente
- Quando consigo ou quando tenho tempo
- Não possuo o hábito de ir ao cinema
- Outros

**5) Como você conheceu a trilogia Jogos Vorazes?**

- Li o livro, mas assisti o filme depois
  - Assisti o filme, mas li o livro depois
  - Li o livro, mas nunca assisti os filmes
  - Assisti os filmes, mas nunca li os livros
  - Outros
- 6) Caso você tenha assistido primeiro ao filme, o que lhe motivou a ler os livros? obs.: questão a ser respondida apenas para quem marcou a opção de “assisti o filme, mas li o livro depois”.**
- 7) Você acredita que Jogos Vorazes pode ter ajudado você a gostar de ler? (caso a pessoa tenha o hábito de ler)**
- Sim, pois eu não tinha o gosto pela leitura antes de ler Jogos Vorazes
  - Não, pois eu já tinha o gosto pela leitura antes de ler Jogos Vorazes
  - Não, pois eu não possuo o hábito de ler
  - Outros
- 8) Para você, as obras da literatura de massa como (Jogos Vorazes, Harry Potter, Crepúsculo e outras), são melhores para semear o gosto pela leitura nos jovens, ao invés de obras clássicas? Qual a sua opinião?**
- 9) O que você entende por distopia? Comente sobre.**
- 10) O que as distopias têm que lhe agrada e que lhe interessa? Comente sobre.**
- 11) Você acredita que, por ser uma obra da literatura distópica, Jogos Vorazes pode chamar mais atenção do público e incentivar a leitura? Qual a sua opinião sobre isso?**
- 12) O que lhe agrada em Jogos Vorazes? Cite exemplos.**
- 13) Para você, o cinema e as adaptações cinematográficas de livros conseguem incentivar a leitura? Qual a sua opinião?**

**14) Você gosta de adaptações que sejam inspiradas em livros? Comente sobre.**

**15) Para você, os filmes de Jogos Vorazes conseguem servir como um incentivo para a leitura? Justifique sua resposta.**