

JOGOS VORAZES: UM DISPOSITIVO DE ANÁLISE DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Andreza Tenório de Andrade,

Thais Resende dos Reis¹

RESUMO

Este artigo apresenta a obra infanto-juvenil *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, como uma referência de romance distópico para o estudo dentro de sala de aula, com alunos do Ensino Médio. O gênero distópico, ao longo de dois séculos (XX e XXI), transita por duas fases que representam a sociedade contemporânea, transformando-se em gênero aclamado por diversos tipos de público. Tendo em vista que as sociedades já puderam beber da esperança, como em Platão ou em Thomas More, mas também beberam do medo dos seres humanos serem subjugados por Estados ou máquinas; quando governos totalitários por vezes usurparam a voz popular e a democracia, a obra *Jogos Vorazes* bebe do pior que pode se esperar da sociedade moderna, e apresenta elementos fundamentais para o gênero distópico: ditadura, silêncio da população, miséria, desigualdade social e um cenário futurista.

Palavras-chaves: jogos vorazes, anti-utopia, distopia, esperança, paradidático.

¹ Graduandas de Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo discorrer sobre literatura infanto-juvenil por meio do best-seller *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, e consiste em analisar a distopia a partir dessa obra.

Para uma análise do gênero distópico é necessária a reflexão da utopia, como ideologia e literatura na história ocidental, pois desde a *República* de Platão nota-se que a utopia conta com dois aspectos fulcrais: primeiro, a utopia tem a função de esperança, de consolo, de válvula de escape e do lugar onde reina o amor, a liberdade, a segurança e a paz; segundo, a utopia não corresponde à realidade, e estando distante dela, torna-se parte do mundo irreal desejável, e quando a ideia do real entra contato com a utopia forma-se a distopia, ou seja, configura-se a dicotomia entre o desejo e o possível do imaginário, utopia e distopia.

A ruptura com a esperança traz o pessimismo e a forte crença que a tecnologia (ou o Estado) dominará a cultura popular, portanto, desenvolvendo a distopia, em obras como *Admirável Mundo Novo*, *1984*, *A Revolução dos Bichos* e tantas outras que surgem como símbolo da corrente literária de descrença na política, no progresso e na ciência.

No século XX, as obras distópicas “são predominantemente extrapolações daquilo que os escritores sentem que são efeitos destrutivos e desumanizantes da tecnologia e das mudanças tecnológicas” diz Fogg (1975).

Jogos vorazes surge dentro da literatura infanto-juvenil, mas com traços essenciais para obra distópica; o romance de Collins é ambientado no que hoje são os Estados Unidos da América e leva o leitor ao país *Panem*, alusão direta à política adotada na Roma Antiga, dividido por uma *Capital* (Estado totalitário) e 13 distritos, porém o 13º distrito foi dizimado pela *Capital* há 74 anos antes, por conta de uma rebelião, que foi contida.

Para relembrar o fracasso que foi a rebelião, os 12 distritos restantes devem sortear dois tributos, um feminino e um masculino, entre idades de 12 e 18 anos, para os denominados *jogos vorazes*, uma batalha animalesca que acontece em uma *Arena*, onde tal como gladiadores, os participantes devem matar uns aos outros até restar somente um tributo.

Dentro do caos dos distritos, a narrativa é direcionada para a vida de Katniss Everdeen, narradora personagem, de 16 anos, que mora com sua irmã mais nova, Prim, e sua mãe no distrito 12, um dos distritos paupérrimos. Sua maior preocupação era o bem-estar da irmã, já que Katniss assume o papel de mantenedora da família, após a morte do pai em uma mina de carvão.

A repressão e a desigualdade são apresentadas já no primeiro capítulo do romance, quando Katniss, dentro do fluxo de pensamento, sabe que seu nome constará vinte vezes dentro do sistema da colheita. Sistema esse desumanizado, e que consiste na materialização do sistema autoritário da *Capital*, que impõe a violência sobre os demais distritos, desconsiderando valores morais para o bem-estar de uma maioria.

O uso da obra *Jogos Vorazes* tem como objetivo ser trabalhado com o Ensino Médio, na categoria dos paradidáticos, para uma reflexão de diferentes formas de ditadura, no mundo real e no literário.

Visto que a sala de aula é um ambiente de diálogo, de debates e de ideias, o uso da literatura distópica consiste em reagir com os ideais de progresso que o mundo contemporâneo concebe e que um dia já foi idealizado pelas gerações anteriores.

A leitura dessas obras deve ser incentivada, pois “[...] a tônica da escola deveria ser a leitura, num trabalho que fizesse do hábito de ler uma coisa tão importante como respirar” (ZIRALDO, 1998, p. 27). E além, a leitura pode ser um dispositivo de análise da contemporaneidade. Ademais, a obra que trata do totalitarismo remete ao período sombrio que a sociedade vivenciou.

Reiterar o uso de *Jogos Vorazes* como livro para didático faz-se necessária, pois:

Leitura não é um ato isolado e "virgem" de um indivíduo ante ao escrito de outro indivíduo. Supõe a decodificação de sinais e propõe a imersão no contexto social da linguagem e da aprendizagem, através da

compreensão do discurso de outrem, ambos (leitor e autor) sujeitos – com suas respectivas histórias de leitura relacionadas às do texto – responsáveis por um trabalho de construção de significados de, com e sobre a linguagem. (MAGNANI, p. 102)

2 DISTOPIA: DISPOSITIVO DE ANÁLISE DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

O gênero distópico age como dispositivo para uma análise da sociedade contemporânea e a realidade do presente que foi imaginada no passado. Portanto, ao lembrar-se de obras distópicas do século XX, encontram-se traços do presente, como em *Matrix* e *Admirável Mundo Novo*, que descrevem um cenário da sociedade cercada por tecnologias; e que a sociedade contemporânea já reconheceu como uma necessidade. O Dr. Mariano Ayazarguena Sanz *et all* trabalham com essa questão de necessidade e de influência sobre a sociedade:

Chegamos a pensar, em muitas situações, que a única solução para os problemas são de caráter científico-tecnológico. Em suma, precisamos trabalhar o fato de que mais ciência, mais técnica, não significa, necessariamente, vida melhor para todos.²

Em *Jogos Vorazes*, a tecnologia é usada para aprimorar o cotidiano, entretanto, para uma pequena parcela da sociedade, e o restante da população encontra-se em miséria e necessidades extremas. *Katniss* compara uma das tecnologias instaladas em seu quarto na *Capital* em relação ao seu *Distrito 12*:

Meus quartos são maiores que nossa casa inteira. Eles são de veludo, como no vagão do trem, mas, além disso, tem tantas máquinas automáticas que estou certa de que não terei tempo para apertar todos os botões. O chuveiro sozinho tem um painel com mais de cem opções que você pode escolher regulando a temperatura da água, pressão, sabonetes, xampus, perfumes, óleos, e esponjas para massagem. Quando você sai em uma pequena esteira, aquecedores aparecem para secar seu corpo. Em vez de lutar com os nós no meu cabelo molhado, meramente coloquei minha mão em uma caixa que enviou uma corrente através do meu escalpo, desembaraçando, partindo, e secando meu cabelo quase instantaneamente. Ele flutua para baixo em torno dos meus ombros, numa cortina brilhante, (COLLINS. 2010, p.84).

² Citação disponível em: <http://www.oei.es/historico/revistactsi/numero7/articulo02b.htm> Acesso em: 18 nov. 2016.

A escolha do tema justifica-se pela necessidade de reconhecer *Jogos Vorazes* como uma voz do gênero distópico dentro da literatura infanto-juvenil. A obra mostra-se como um romance clássico do gênero anti-utópico, tendo a sociedade inserida em um mundo no qual não há esperança, somente a violência. Portanto, reiterar a importância para o público-alvo como um comparativo da realidade faz-se necessária, tendo em vista o período político mundial. O romance *Jogos Vorazes* serve como um motivador para pensamentos críticos, já que o público-alvo da obra é de jovens leitores.

2.1 A FORMAÇÃO DO GÊNERO DISTÓPICO

O gênero distópico foi o processo discursivo da ficção, cujo valor representado era a antítese da utopia ou a promoção da anti-utopia. Geralmente as obras distópicas retratam sociedades inseridas no totalitarismo e opressão social, e além, o uso da tecnologia como ferramenta de controle.

2.1.1 UTOPIA E A RUPTURA COM A ESPERANÇA SOCIAL

Platão é o autor da primeira obra utópica, em Atenas por volta do século IV a.C, criou o sonho de uma vida harmônica, fraternal e que dominasse sempre o caos da realidade; porém foi no século XVI que Thomas More instaurou o termo *Utopia*, juntando duas palavras gregas “ου” (não) e “τοπος” (lugar), ou seja, seguindo sua etimologia, utopia seria um lugar que não existe. More concebe um Estado insular socialista, sendo que todos os acontecimentos tendem a ser pacíficos, e voltado especialmente para homens poderosos da época. João Almino exemplifica como a utopia de More pode ser compreendida:

A Utopia é um império. Um império que se pretende benigno, que deseja praticar e difundir o bem. É ordenadora do mundo, reforma maus governos e defende nações amigas de agressões. Espraia sua ordem, impõe sua maneira de ser, (2004, p. 32).

A utopia quanto possibilidade da expressão do imaginário havia muito evoluído, quando foi colocada em contradição pela primeira vez, num debate em relação à igreja protestante e à igreja católica na Irlanda, no ano de 1868, quando o filósofo John Stuart Mill utiliza o termo distopia, que até então não havia sido

cunhado. Mill se opõe à junção das duas igrejas, e aduz sobre o termo utopia: “O que é comumente chamado utópico é algo bom demais para ser posto em prática, mas o que eles parecem defender é algo ruim demais para ser posto em prática” (2007, p. 202).

Já no século XIX, a ideologia utópica deu força a movimentos intelectuais e políticos, tais como: o Marxismo, o Socialismo, o Anarquismo e o Liberalismo. Com o surgimento de novas teorias, nasce a utopia moderna, que em geral refere-se aos pensamentos políticos que organizam a sociedade e a política com viés utópico. De acordo com a autora Ruzbeth Babace “a utopia é uma ilha criada artificialmente, que funciona como uma economia isolada, coerentemente organizada e amplamente fechada.”³

Pensadores como Nietzsche já demonstravam desconfiança na utopia moderna, com seu pessimismo e espírito científico trágico, Booker diz que “para Nietzsche tanto a ciência como a religião impõem interpretações simplistas de um mundo infinitamente complexo, confinando o indivíduo a uma esfera limitada que exclui possibilidades alternativas” (1994, p. 8).

A significação de utopia está ligada ao que se espera de melhor da sociedade em relação a esta sendo vivida no presente momento, e não obrigatoriamente em uma sociedade perfeita, porém para maioria dos estudiosos a realidade tem muito mais traços de uma distopia do que uma utopia, por exemplo, a obra do behaviorista B.F. Skinner, *Walden Two* (1948), mostra um mundo muito mais distópico do que o utópico, entretanto, dentro do que se espera dos gêneros, não existe limites entre o desejável, já que “a utopia para um homem é a distopia para outro”, como já evoca Fogg (1975). Emil Cioran reflete sobre a necessidade de sonhar com um futuro:

Aqui como lá, estamos todos em um ponto morto, igualmente diminuídos nessa ingenuidade em que se elaboram as divagações sobre o futuro. A longo prazo, a vida sem utopia se torna irrespirável, para a multidão pelo menos: sob pena de petrificar-se, o mundo necessita de um delírio novo. Essa é a única evidência que se deduz da análise do presente. (2011, p. 18)

³ **Tradução nossa** para o presente artigo, pois o texto original encontra-se na língua inglesa. Original: “Utopia is an artificially created island, which functions as an isolated, coherently organized, and largely closed space economy. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5539/res.v7n11p64> Acesso em: 19 nov. 2016

O professor Chad Walsh (1976) ressalta alguns pontos recorrentes nas utopias: noção diferenciada de evolução humana (principalmente depois de teorias como a de Darwin); mudança do papel religioso na formação da sociedade; e transformação da forma como a economia é mantida, ou seja, a implementação de melhorias coletivas.

Logo, a utopia se apresenta como projetos viáveis que atenderão às necessidades humanas, tendo um planejamento acerca de cada detalhe da vida, podendo ser em relação: à educação, à moral, aos relacionamentos, à religião, à reprodução humana, à estrutura social, ao controle sobre o indivíduo, à punição e a outros âmbitos da vida como um todo.

Todavia, mais modificações sociais interferiram na interpretação do gênero utópico, por exemplo, a segunda Revolução Industrial que obteve inúmeros avanços tecnológicos, e com os avanços vieram a reificação do homem, em forma de produção para grandes empresas, como a fábrica de Henry Ford, onde os proletários agiam sempre da mesma forma no labor, com o objetivo de eliminar gestos desnecessários e tempo morto, contudo, restringindo o esforço psíquico e até físico do trabalhador.

Ao buscar o significado de utopia, verificamos que seu sentido possui um papel paradoxal, pois ao longo dos anos teve êxito em visões do futuro, mas também teve falhas. Walsh (1976) ressalta que mesmo tendo alcançado realizações como a alfabetização universal, direitos das mulheres e avanço tecnológico, isso não significa um mundo melhor ao que era anteriormente, por exemplo, toda a Alemanha que foi alfabetizada, tinha total acesso à *Minha Luta* (1925), de Hitler.

Walsh explora mais essa face da utopia e identifica o fracasso da paz no século XX, a existência de uma sociedade pacífica fica de lado, para trazer à tona duas guerras devastadoras; a democracia foi quebrada em vários países em todo mundo; e além, a liberdade individual foi varrida pelos regimes totalitários, sendo assim, toda idealização de “um mundo melhor” falhou.

Com os fatores supracitados ocorre um colapso em relação ao pós-modernismo, há uma ruptura com o passado, com a modernidade e a sua

pretensão de progresso, assim também ocorre a ruptura com a utopia moderna. Forma-se um quadro extremamente crítico. A tecnologia é desacreditada, e cria-se uma sociedade ansiosa em relação ao futuro, já que a utopia era a fonte de esperança.

2.2 PRIMEIRAS OBRAS DISTÓPICAS

Os primeiros textos do gênero distópico nasceram do medo, como pode ser analisado no conto *The machines stops* (1909), de E.M. Foster e no romance *Nós* (1924), de Zamiatin, que retratam as primeiras obras especificamente distópicas. Nessas obras consiste o medo em relação a tudo o que as máquinas e a tecnologia podem fazer com a humanidade, ou seja, tratam do medo de ditaduras feitas por máquinas, e a interiorização dos seres humanos.

Contudo, outras formas do gênero distópico nascem do medo, como será analisado mais à frente, com as obras *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley e *1984* (1949) e *A Revolução dos Bichos* (1945), de George Orwell, que retratam um totalitarismo a partir de seres humano, porém que utilizam tecnologia como objeto para o poder

2.2.1 TOTALITARISMO

Em síntese, toda obra do gênero distópico utiliza a característica de uma sociedade imaginária controlada por um Estado ou Máquina, e todos seus cidadãos vivem o totalitarismo em formas extremas. Arendt (2012) compreende o totalitarismo como “conjunto de experiências e condições que possibilitou o surgimento de uma forma de opressão política que, em sua essência, difere de todas as outras”.

Para Jacoby (2007), as distopias em sua maioria têm conexão com o mundo real, ao que se refere a um futuro imaginado ou um mundo paralelo, no qual a distopia é a ação humana, por um mau comportamento e por ignorância. Ou seja, por mais imaginário que seja a obra, a criação do mundo distópico tem ligação com o mundo real, e se estabelece em ditaduras reais.

3. JOGOS VORAZES: UMA RUPTURA COM A ESPERANÇA SOCIAL

A obra *Jogos Vorazes* nasce em um período em que o gênero distópico encontra-se em alta, pois mesmo 60 anos após o fim da Segunda Grande Guerra, esse gênero conquista um espaço elevado na literatura ocidental, e Krishan Kumar afirma sobre o crescimento da anti-utopia já após a Primeira Grande Guerra:

Depois da Primeira Guerra, as utopias estão em retrocesso por toda parte. Os anos 1920, 1930 e 1940 foram a era clássica das “utopias em negativo”, das anti-utopias ou distopias. Essas são as “décadas diabólicas”, os anos do desemprego em massa, das perseguições em massa, de ditadores brutais e das guerras mundiais (1987, p. 224).

3.1 SEGREGAÇÃO E DESIGUALDADE: “VOCÊ PODE MORRER DE FOME EM SEGURANÇA”

Na obra, ora em tela, a segregação de *Panem* em Distrito foi a maneira que a *Capital* encontrou para deixar distante os Distritos paupérrimos, e ademais, para executar mão-de-obra agrícola, minério, têxtil ou militar de acordo com o que é favorável, desta forma, o distrito que protege militarmente a *Capital* é o segundo mais próximo, o têxtil é o 8º e por último e mais longínquo, o de minério, o 12º, onde reside Katniss: “Distrito 12, onde você pode morrer de fome em segurança.” (COLLINS, 2010, p.12).

Antes mesmo de Katniss ser atributo feminina do seu Distrito, a jovem já questiona toda a pobreza que a cerca, pois nas poucas vezes que entrou em contato com a *Capital*, percebeu a diferença até mesmo nas vestimentas, de sua vila, posto que, encontra-las em perfeito estado não era comum, já que nem mesmo alimentos chegam para os cidadãos.

A partir do sistema de colheita, é notório que a fome destrói os moradores, ressalta a injustiça e crueldade com aqueles mais miseráveis e amedronta Katniss no Dia da Colheita:

Você se torna elegível para a colheita no dia em que completa doze anos. Nesse ano, seu nome é inscrito uma vez. Aos treze, duas vezes. E assim por diante até você atingir a idade de dezoito anos, o último

ano elegível, quando seu nome aparece sete vezes no sorteio. É assim que acontece para todos os cidadãos nos doze distritos em todo o país de *Panem*.

Mas aí vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo por pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro da sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três vezes por causa das tésseiras que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. Gale, que tem dezoito e tem ajudado ou alimentado sozinho uma família de cinco pessoas por sete anos, aparecerá 42 vezes no sorteio (COLINS, 2010, p. 19).

Em contrapartida da miséria que consome a vida de todo o Distrito 12, a *Capital* usufrui de abundância de tal modo, que somente intensifica o senso de justiça que Katniss possui em relação a vida no Distrito:

-Por que vocês não estão comendo? - Pergunta Octavia.

-Eu comi, mas não consigo colocar mais nada na boca- digo. Todos eles riem como se isso fosse a coisa mais boba que já ouviram em toda a vida.

- Isso não é empecilho para ninguém! - diz Flavius. Eles nos levam até uma mesa que contém pequenas tacas de vinho cheias de um liquido transparente- Beba isso!

Peeta pega uma taça, dá um gole, e eles ficam nervosos.

-Aqui não! - berra Octavia.

-Você precisa fazer isso lá dentro- diz Venia, apontando para as portas que vão dar no toalete. - Senão você vai sujar o chão todo!

Peeta olha para a taça novamente e raciocina.

-Vocês estão querendo dizer que isso aqui vai me dar vontade de vomitar?

[...] A única coisa em que consigo pensar é nos corpos flácidos de nossas crianças em nossa mesa de cozinha, enquanto minha mãe receita o que os pais não têm condições de dar a elas. Mais comida. Agora que somos ricos, ela manda um pouco para elas levarem para casa. Mas antigamente, com muita frequência, não havia nada a ser dado e a criança não tinha como ser salva. E aqui na Capital eles vomitam pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma enfermidade do corpo ou da mente, nem por causa de alguma comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão (COLLINS, 2011a, p. 90-91).

A *Capital* necessita da segregação existente por meio dos Distritos, pois eles mantêm a riqueza e status por meio do labor dos Distritos empobrecidos.

3.1.1. MASSA SILENCIOSA

O povo de *Panem*, ao longo dos 74 anos sob a ditadura da *Capital*, possui uma característica básica do silêncio, e que Baudrillard trata em um de seus livros:

Bombardeadas de estímulos, de mensagens e de testes, as massas não são mais do que um jazigo opaco, cego, como os amontoados de gases estelares que só são conhecidos através da análise do seu espectro luminoso - espectro de radiações equivalente às estatísticas e às sondagens. Mais exatamente: não é mais possível se tratar de expressão ou de representação, mas somente de simulação de um social para sempre inexprimível e inexprimido. Esse é o sentido do seu silêncio. Mas esse silêncio é paradoxal - não é um silêncio que fala, é um silêncio que *proíbe que se fale em seu nome*. E, nesse sentido, longe de ser uma forma de alienação, é uma arma absoluta (1985, p. 14).

A pouca energia que a população de *Panem* tem é sugada pela a escravidão que estão submetidos, sendo qualquer impulso político sugado pelo sistema. A obra *Jogos Vorazes* articula como ludibriador e perpetuador da insignificância da massa como uma voz real. “A massa só é massa porque sua energia social já esfriou.” (BAUDRILLARD, 1985, p. 16).

Isoladas em seu silêncio, não são mais sujeito (sobretudo, não da história), elas não podem, portanto, ser faladas, articuladas, representadas, nem passar pelo “estágio do espelho” político e pelo ciclo das identificações imaginárias. Percebe-se que poder resulta disso: não sendo sujeito, *elas não podem ser alienadas* – nem em sua própria linguagem (elas não têm uma), nem em alguma outra que pretendesse falar por elas. Fim das esperanças revolucionárias. (BAUDRILLARD, 1985, p. 14)

Os Distritos de *Panem* permaneceram durante setenta e quatro edições calados, petrificados e reduzidos a massa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Estado opressor surge como uma das características do gênero anti-utópico, e ao longo da trilogia *Jogos Vorazes*, localiza-se a essência desse

gênero. Além disso, encontra-se uma narrativa que suscita quão venenoso pode ser uma população oprimida. Um sistema totalitário que somente ganha força se sua população se transformar plenamente em massa, e o silêncio cala o desejo social.

A *Arena* dos Jogos torna-se a mais pura forma de mostrar a autoridade que o Estado exerce sobre seu povo. Não há escolha para os distritos, somente o dever de enviar os tributos.

O poder do Estado de *Panem* causa em seus habitantes a sensação de sempre estarem sendo observados, e nada deve ser feito fora do que o Estado deseja, nesse caso, o Presidente Snow exerce essa sensação intensamente em Katniss.

Usar a violência e o medo é uma arma antiga totalitária, que as sociedades atuais recorrentemente entram em contato, uma vez que “Não é o poder que corrompe o homem. O homem é que corrompe o poder.”⁴

Em *Jogos Vorazes* (2010), encontra-se Katniss, uma rebelde, uma jovem que vê a própria vida ameaçada pela ditadura, conquanto luta para liberdade desse sistema cruel. Uma personagem que clama por justiça social e liberdade para os jovens e todos que sofreram e sofrem dentro da *Arena* dos Jogos. Como vemos, diferentemente da tendência distópica do século XX, *Jogos Vorazes* é uma nova voz para o século XXI, que jovens leitores podem reencontrar a vitória da heroína.

Portanto, percebe-se que as obras distópicas estão ligadas diretamente ao nível de esperança social mundial, com aquilo que se espera do futuro e além, de um medo constante de sermos subjugados por Estados, máquinas ou ditadores. E em *Jogos Vorazes*, mesmo a narrativa sendo num mundo futurista, retrata um novo momento da utopia e anti-utopia.

Nos séculos passados, a utopia ainda representava o que poderia ser perfeito, após as inúmeras guerras veio à tona a total descrença, e no século XXI, encontra-se a trajetória de um mundo de miséria que alcança a democracia

⁴ Citação de Ulysses Guimarães disponível em: <<http://dicionariocriativo.com.br/citacoes/totalitarismo/citacoes/autoridade>>. Acesso em: 09 de maio de 2017.

a partir de luta e rebeldia. Localizar obras literárias que o sistema ditatorial não supera a necessidade da população é uma faísca de democracia.

A discussão da temática distópica dentro de sala de aula é necessária para o desenvolvimento científico e social do aluno.

O texto literário propõe uma ação na esfera imaginativa, criando uma nova relação entre situações reais e situações de pensamento, ampliando, assim, o campo de significados e auxiliando na formação dos planos da vida real. Lida com necessidades de imaginação e fantasia, onde se criam e se seguem regras voluntárias para satisfação do desejo; é um meio de se atingir prazer máximo, fornecendo estruturas básicas para a mudança de necessidades e consciência que propiciem avanços nos níveis de desenvolvimento. (MAGNANI, p. 104)

A inserção do assunto e da discussão é uma forma de despertar o aluno para a peculiaridade que a literatura distópica proporciona ao leitor

A construção de conhecimento literário e histórico não se constrói por acaso, mas pela leitura, dando combustível para imaginação, já que a leitura implica em desenvolver todo o potencial crítico do jovem, já que fortalece o pensar, questionar e o duvidar.

Os benefícios da literatura distópica é um ponto importante para a formação do pensamento crítico, pois estimular a aprendizagem histórica e incentiva os desafios do pensamento, deixando de lado a mecanização da aprendizagem e compreender a partir da literatura. Além, de reconhecer ao longo da história mundial ditadores como Snow, que utiliza da violência e da propaganda constante para subjugar as nações.

5. REFERÊNCIAS

ALMINO, João. Prefácio. In: MORE, Thomas. *Utopia*. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

ARENDT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

ARENDT, Hannah. *Origem do totalitarismo*. 6ª ed. São Paulo: Companhia de bolso, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. *À sombra da minorias silenciosas: o fim do social e o*

surgimento das massas. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOOKER, M. Keith. *The dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood, 1994. 197p.

CARCOPINO, Jérôme. *A Vida Cotidiana: Roma no apogeu do Império*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1990.

CIORAN, Emile M. *História e utopia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes: Em chamas*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011;

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes: Esperança*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011;

FOGG, Walter L. *Technology and dystopia*. In: RICHTER, Peyton E. *Utopia/dystopia?* Cambridge: Schenkman, 1975, pp. 57-73.

JACOBY, Russel. *Imagem Imperfeita: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MARCONI, M.A. & LAKATOS, E.M. *Fundamentos de Metodologia Científica*. 5 ed. São Paulo: Atlas 2003.

MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967.

ORWELL, George. *1984*. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ORWELL, George. *A revolução dos bichos*. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PAIVA, M. Rubens. *Ainda estou aqui*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015;

STEINHOFF, William. *George Orwell and the origins of 1984*. Ann Arbor: University of Michigan, 1975.

WALSH, Chad. *From utopia to nightmare*. New York and Evanston: Harper & Row, 1976.

YEPES, Ricardo. ARANGUREN, Javier. *Fundamentos de Antropologia- Um*

ideal de la excelência humana. 3ª ed. Ediciones Universidad de Navarra S. A. 1998;

ZIRALDO, A. *A escola não está preparada para a mágica da leitura*. Nova Escola,/Fundação Victor Civita, no. 25, out. 1988.

ZIZEK, Slavoj. (2003) "Matrix: ou, os Dois Lados da Perversão", in *Bem-vindo ao Deserto do Real* / organização William Irwyn; Marcos Malvezzi Leal]. – São Paulo: Madras Editora, p. 259-285.

SITES CONSULTADOS

BABACE, Ruzbeth. Critical Review on the Idea of Dystipia. Universiti Putra Malaysia, 2015. Disponível em: [URL:http://dx.doi.org/10.5539/res.v7n11p64](http://dx.doi.org/10.5539/res.v7n11p64) Acessado em: 20 nov 2016.

MAGNANI, Maria do rosário Mortati. *Leitura e Formação do Gosto (por uma pedagogia do desafio do desejo)*. Disponível em http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_13_p101-106_c.pdf. Acesso em 20 de mai. de 2017

VALÉRIO, Marcelo; BAZZO, Walter Antonio. *O papel da divulgação científica em nossa sociedade de risco: em prol de uma nova ordem de relações entre ciência, tecnologia e sociedade*. Disponível em: [<http://www.oei.es/historico/revistactsi/numero7/articulo02b.htm>] Acesso em: 18 nov. 2016.