

SUBVERSÃO SOCIAL E FEMINISMO EM *JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE COLLINS

Ruth Lopes da Silva, Dra. Ildney Cavalcanti¹

A partir do lançamento da obra *O Apanhador no Campo de Centeio* em 1951, do escritor J. D. Salinger, um novo gênero literário cristalizou-se: a literatura para jovens adultos/as (CART, 2007). Desde então, inúmeras sagas como *Harry Potter* e *Crepúsculo* têm contribuído ainda mais para a sua popularização. Nesse contexto, *The Hunger Games [Jogos Vorazes]* (2008), escrito pela norte-americana Suzanne Collins, tem sido um sucesso desde seu lançamento, cativando inúmeros jovens e adolescentes, especialmente as leitoras, que encontram na protagonista uma personagem forte e independente com quem se identificar. Além disso, a trilogia contribuiu para a popularização da narrativa distópica no mundo da literatura para jovens adultos/as, fato que pode ser averiguado pelo grande número de obras distópicas para tal público alvo lançadas após o romance de Collins. A trilogia apresenta um mundo dividido em distritos e governado por um sistema ditatorial situado na Capital, que, para manter os distritos sob controle, promove anualmente os Jogos Vorazes, nos quais competidores/as de todos os distritos lutam até a morte pela vitória numa arena para delírio dos que assistem. Partindo da teorização de Raffaella Bacollini (1993) de que o texto distópico apresenta a construção de uma narrativa [da ordem hegemônica] e uma contra narrativa [da resistência], este trabalho objetiva demonstrar como a protagonista do romance, Katniss, com sua personalidade forte e atitudes subversivas com relação às regras impostas pela Capital nos Jogos, se torna uma figura crucial na expressão da contra narrativa no romance, possibilitando uma leitura reflexiva sobre as relações desiguais de poder na sociedade; ao mesmo tempo em que abre espaço para um olhar analítico que problematiza as representações de gênero na literatura para jovens adultos/as e, mais especificamente, a figura estereotipada da mulher como sexo frágil. A reflexão contribui para o repensar sobre as distopias críticas contemporâneas, sob as lentes da crítica literária feminista e dos estudos de gênero.

Palavras-chave: Estudos de gênero. Literatura para jovens adultos/as. Distopia. *Jogos Vorazes*.

¹ Orientadora

SUBVERSÃO SOCIAL E FEMINISMO EM *JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE COLLINS

Ruth Lopes da Silva, Dra. Ildney Cavalcanti²

Introdução

Nos últimos anos, presenciamos um crescente aumento no lançamento de obras distópicas para o público jovem adulto: *Jogos Vorazes*³ (2008), *Correr ou Morrer* (2009) e *Divergente* (2011) são apenas alguns exemplos, sendo o primeiro o que garantiu a popularização da distopia no segmento da literatura para jovens adultos/as.

Essa popularização/sucesso não permanece apenas no âmbito da literatura, mas também influencia a indústria cinematográfica, que tem apostado cada vez mais em adaptações de tais obras, tendo inclusive o lançamento da adaptação do último volume da trilogia *Jogos Vorazes* previsto para o mês de novembro deste ano. A trilogia, escrita pela norte-americana Suzanne Collins, tem sido um sucesso desde seu lançamento, cativando inúmeros/as jovens e adolescentes, principalmente as leitoras que encontram na protagonista, uma personagem forte com quem se identificar, e uma certa resistência ao modelo estereotipado de representação de gênero dominante na cultura patriarcal.

Apesar do tamanho sucesso, não são muitos os trabalhos sobre *Jogos Vorazes* em língua portuguesa, especialmente no âmbito dos estudos de gênero. Assim, partindo da teorização de Raffaella Baccolini (1995) sobre a narrativa distópica, Tom Moylan (2000) sobre a distopia e Judith Butler (1990) sobre gênero, proponho demonstrar como o romance de Collins possibilita uma leitura reflexiva sobre as relações desiguais de poder na sociedade; ao mesmo tempo em que abre espaço para um olhar analítico que problematiza as representações de gênero na literatura para jovens adultos/as e, mais especificamente, a figura estereotipada da mulher como sexo frágil.

Para isso, divido meu trabalho em três pontos. No primeiro, demonstro como a trilogia de Collins se alinha às características temáticas e formais geralmente presente em obras distópicas; em seguida, demonstro como a protagonista, Katniss, pode ser lida sob uma

² Orientadora

³ Todas as citações aos romances da trilogia de Suzanne Collins serão feitas em sua versão traduzida para o português por Alexandre D'Elia.

perspectiva de gênero promovendo a subversão dos estereótipos do que é normalmente considerado como feminino e masculino; e por fim, a partir da teorização de Baccollini (1995), demonstro como Katniss torna-se protagonista da contra-narrativa nesse romance distópico ao desafiar o governo totalitário, iniciar, liderar e vencer uma revolução contra ele.

Após esses três pontos, apresento uma reflexão sobre como essa obra, ao ser lida a partir de uma perspectiva feminista, pode inspirar leitoras e leitores a uma concepção mais igualitária dos papéis de gênero nas relações de poder.

1. A distopia dos *Jogos Vorazes*

Escrito pela norte-americana Suzanne Collins, a trilogia *Jogos Vorazes* nos apresenta a um país distópico chamado Panem, dividido em distritos e governado por um sistema totalitário de governo situado na *Capital*. A fim de manter os distritos sob controle, o governo da Capital, cujo ditador chama-se Presidente Snow, promove anualmente um evento chamado Jogos Vorazes – daí o título do livro –, uma espécie de competição mortal, transmitida para a população em forma de *reality show*. Para participar dos Jogos, são selecionados 24 competidores, um garoto e uma garota de cada distrito, que devem lutar até a morte, até que haja apenas um/a vencedor/a. Nesse mundo distópico, a protagonista, Katniss Everdeen, resiste ao sistema.

A trilogia de Collins, que apresenta uma forma narrativa cheia de ação e diálogos intensos, característicos das distopias cujo público alvo é o segmento jovem adulto (HINTZ, 2013), vendeu mais de 23 milhões de cópias somente nos EUA, tendo permanecido na lista de mais vendidos do The New York Times por 160 semanas⁴. Katniss foi elogiada inúmeras vezes em resenhas, chegando a ser considerada “a personagem feminina mais importante na história recente da cultura popular”⁵ (LEWIT, 2011).

A palavra distopia significa um mau lugar (SARGENT, 2010). Tom Moylan, em seu livro *Scraps of the Untainted Sky*, refere-se a ela como “a sombra da utopia” (2000, p. xi), definindo-a como “uma narrativa que imagina uma sociedade pior do que a existente” (1986, p. 111)⁶. Essa forma narrativa assume uma função crítica social, pois, por meio da

⁴ Cf. <http://www.yalsa.ala.org/thehub/2012/03/19/the-hunger-games-by-the-numbers/>

⁵No original: “the most important female character in recent pop culture history”.

⁶No original: “the narrative that images a society worse than the existing one”.

representação de um mundo pior do que aquele em que vivemos, adverte sobre o que há de errado em nossa sociedade, e, assim, critica o *status quo*. Moylan indica, ainda, algumas características formais das distopias. Dentre elas destaco o controle da liberdade, o controle da linguagem, a mídia como um mecanismo de alienação e a manutenção da desigualdade social.

1.1 Controle da liberdade

Uma das características marcantes das distopias é o estado totalitário que cerceia a liberdade de seus cidadãos. Desde a estratégia opressiva e violenta do Partido em *1984* (1949), de George Orwell; até a forma “mais sutil” de controle social através da programação genética, psicológica e da publicidade em *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, as distopias têm demonstrado várias maneiras pelas quais o governo pode oprimir a liberdade de sua população.

Em *Jogos Vorazes*, o modo de controle estatal sobre o povo se dá tanto na forma de violência e repressão, muito parecida com o que acontece na obra de Orwell, como na forma de alienação pelo entretenimento televisivo, de maneira que faz lembrar o uso da propaganda na obra de Huxley. No romance de Collins, o governo totalitário utiliza a violência para impedir o ir e vir das pessoas, que são agrupadas em distritos. Toda a trilogia é narrada em primeira pessoa pela protagonista Katniss, uma garota pobre do Distrito 12. Em sua descrição do lugar em que vive, Katniss afirma que este é cercado por uma cerca elétrica, erguida supostamente com o objetivo de manter a população protegida contra os animais ferozes, sendo que na prática é uma forma de controle da Capital para que os distritos não se unam.

Isso exemplifica uma das características das distopias: o controle da liberdade. A população de Panem não tem livre acesso aos distritos, já que “viajar entre um distrito e outro é proibido, exceto para tarefas oficialmente sancionadas” (COLLINS, 2008, p. 24).

1.2 Controle da linguagem

Outra característica das distopias é o controle da linguagem. Tom Moylan observa: “Através da história da ficção distópica, o conflito do texto tem sido frequentemente ligado

ao controle da linguagem”⁷ (MOYLAN, 2000, p. 148). Durante a trilogia *Jogos Vorazes*, o controle da linguagem que a Capital exerce sobre a população apresenta-se em vários níveis.

A protagonista Katniss narra que logo entendeu que não podia falar livremente o que pensava:

Quando eu era mais jovem, eu assustava minha mãe pra valer com as coisas que eu soltava sobre o Distrito 12, sobre as pessoas que governam nosso país, Panem, da longínqua cidade chamada Capital. Com o tempo, entendi que isso apenas traria mais problemas. Então, aprendi a controlar a língua e a mascarar minhas feições de modo que ninguém pudesse jamais ler meus pensamentos. Aprendi a fazer meu trabalho calada na escola. Somente falar o mínimo necessário, e de maneira educada, no espaço público (COLLINS, 2008, p. 6).

Durante os Jogos Vorazes, mais uma vez Katniss percebe que não pode falar o que pensa e que precisará usar a linguagem da forma esperada pela Capital se quiser sobreviver aos Jogos. Antes de entrar de fato na arena, todos os/as participantes são entrevistados/as em um programa de auditório televisionado, e a forma como se apresentam pode ou não lhes render ajuda de patrocinadores/as que enviam comida, armas e remédios para a arena. Seu mentor nos Jogos, Haymitch, a orienta: “Fale sobre as roupas de Cinna. Como as pessoas estão sendo simpáticas. Sobre como a cidade é fantástica para você. Se você não falar sobre si mesma, então pelo menos faça uma saudação ao público” (p. 66).

Da mesma forma, as pessoas nos distritos não podem criticar abertamente a Capital e os/as participantes dos Jogos não podem denunciar a situação miserável dos distritos nos programas de televisão. Há um controle total da linguagem, mais intensamente evidenciado pela forma de punição a quem se revolta contra a Capital. Nessa distopia, aqueles que são considerados/as traidores/as do governo são chamados/as de Avox, e tem sua língua cortada. Avox, literalmente do latim “sem voz” (FRANKEL, 2012, p. 25) são os/as punidos/as por usarem sua voz contra a Capital. A forma brutal como o governo lida com as vozes contrárias, acabando com sua linguagem de forma bem literal, atesta a crueldade, violência e exagero que as distopias possuem como recurso reflexivo sobre problemas sociais reais, pois não apenas no mundo de Katniss pessoas são silenciadas por falarem mal do governo; em

⁷ No original: “Throughout the history of dystopian fiction, the conflict of the text has often turned on the control of the language”.

diversos países do mundo, falar mal do governo constitui crime⁸. Assim, percebemos a crítica social do romance em questão.

1.3 Mídia como forma de alienação e desigualdade social

Se a violência é a forma de contenção para a população dos distritos, o entretenimento e a mídia são a forma de alienação e controle do governo sobre os/as moradores/as da Capital. Os próprios *Jogos Vorazes* representam uma forma de manter tanto os distritos aterrorizados, como a Capital entretida, assegurando assim o regime ditatorial.

É digno de nota também que o nome do país onde a história se passa seja Panem – do latim, “pão” – e que os *Jogos Vorazes* sejam a principal forma de entretenimento, o que faz lembrar a política romana de pão e circo. Kjellaug Therese Hauge Hamre afirma:

A frase latina 'Pão e circo' foi usada pelo escritor Juvenal para descrever a sociedade da antiga Roma. Ao colocar uma sociedade cujo único interesse da elite é pão e circo no futuro e onde o resto da população está lutando para sobreviver sob essa dura regra, é possível que Collins queira nos dar um aviso sobre a direção em que estamos indo no que concerne à ignorância política e entretenimento dessensibilizante. (HAMRE, 2013, p. 13)⁹.

A falta de sensibilidade dos/as moradores/as da Capital para com as mortes dos/as jovens nos *Jogos* nos faz lembrar o absurdo das mortes antigas no coliseu romano, e também em outras arenas, mas não é tão distante da falta de sensibilidade que a sociedade contemporânea demonstra em seus espetáculos que envolvem violência e os efeitos sociais negativos da dessensibilidade nas pessoas¹⁰.

⁸ Observamos que esse tipo de controle perpassa a nossa história há séculos. Um país onde a liberdade de discurso é até hoje reprimida pelo governo local é a Coreia do Norte. Cf. <https://freedomhouse.org/report/freedom-press/2013/north-korea>.

⁹ No original: “The Latin phrase “panem et circenses” was used by the writer Juvenal to describe the society of ancient Rome. By placing a society whose elite’s only concern is bread and circuses in the future and where the rest of the population is struggling to get by under its hard rule, it is possible that Collins wants to give us a warning concerning the direction in which we are heading with regard to political ignorance and desensitising entertainment.

¹⁰ Para mais sobre os efeitos da violência no entretenimento e a forma como as pessoas reagem à violência na sociedade, ver: <http://national.deseretnews.com/article/2502/does-violence-in-entertainment-affect-how-we-see-violence-in-the-news.html>.

Essa forma de entretenimento violenta é também uma forma de banalização da violência, que aliena os/as moradores/as da Capital em relação às injustiças cometidas pelo regime ditatorial que prendeu o resto da população do país em distritos nos quais a miséria e a fome imperam. Essa desigualdade social se perpetua, pois nem as pessoas dos distritos têm coragem de se rebelar contra o governo, por conta da violência; nem as pessoas da Capital se apiedam dos distritos, graças à banalização da violência. Nas palavras de Katniss: “Os telespectadores da Capital vão ficar colados em suas poltronas para não perderem uma maldita palavra sequer” (COLLINS, 2009, p. 184).

2. Katniss e a subversão feminista na literatura

One is not born a woman, but, rather, becomes one. – Simone de Beauvoir

Segundo Judith Butler (1990) gênero não consiste no que uma pessoa é, mas no que ela faz. Dessa forma gênero seria um construto social, algo imposto ao indivíduo e não inerente a ele/a, não existindo um comportamento feminino ou masculino adequado como o senso comum quer fazer crer. Bellotti (1986) afirma que, para obter dos indivíduos esse comportamento tido como adequado, a sociedade em que vivemos utiliza-se de todos os meios a sua disposição. Um desses meios pode ser a própria literatura, que pode ser usada também como um veículo de propagação/reprodução dos estereótipos de gênero já consolidados em nossa cultura. No entanto, embora muitas narrativas pareçam fazer isso, há também aquelas que de certa forma se opõem a esse modelo, como afirma Baccolini:

A ficção científica de autoria feminina tem contribuído com a exploração e subsequente quebra de certezas e suposições universalistas - aqueles estereótipos danosos - acerca de identidades gendradas, ao endereçar, em um engajamento dialético com a tradição, temas como representação das mulheres e seus corpos, reprodução e sexualidade, linguagem e sua relação com a identidade (BACCOLINI, 2004, p.520).¹¹

¹¹ No original: Women's science fiction novels have contributed to the exploration and subsequent breakdown of certainties and universalist assumptions – those damaging stereotypes – about gendered

Katniss é descrita como forte, habilidosa e responsável por outras personagens da obra, mas também vê a si própria de forma positiva. A protagonista de *Jogos Vorazes* teve de tomar conta da família após a morte do pai: “Com onze anos, e Prim com apenas sete, assumi a chefia da família. Não havia escolha” (p. 17); é apontada por seu amigo Gale como exímia caçadora: “Você é a melhor caçadora que eu conheço”. (p. 24) e pensa sobre si mesma: “Tenho uma boa postura, e apesar de magra, sou bem forte” (p. 53). Katniss Everdeen certamente subverte o estereótipo de mulher fraca com sua atitude corajosa, habilidades de caçadora e personalidade forte. Não é a toa que Dargis (2012) afirma: “Katniss é um novo tipo de guerreira. Ela não precisa ser salva”.

O fato de a protagonista ser uma mulher em uma obra de ação, com várias lutas sangrentas e mortes, e que narra o início e desenvolvimento de uma revolução armada em um país governado por um governo totalitário é em si uma forma subversiva de narrar. Os estereótipos sociais atestam que o homem é o herói que resgata a princesa, mas Katniss é a heroína que luta tanto com palavras como com o arco e flecha, representando o que Butler afirma, em seu discurso filosófico, sobre gênero ser um construto social e não algo natural e inato.

Pensando na recepção do romance, leitoras e leitores que acompanham os feitos de Katniss na arena dos Jogos Vorazes, nos dois primeiros livros e na guerra contra o governo da Capital no terceiro, podem refletir sobre esses estereótipos de gênero e se identificar com uma heroína que é mulher, magra por ser de um distrito pobre, mas que nem por isso é fraca.

Apesar dessa força da protagonista e sua atitude de heroína subversiva, Katniss, ao fim do romance, retorna aos papéis tradicionais de gênero ao se tornar mãe para agradecer Peeta:

Eles estão brincando na Campina. A menina com cabelos escuros e olhos azuis dança. O menino com cachos louros e olhos cinzentos se esforça para manter o ritmo dela com suas perninhas gorduchas de bebê. Foram necessários cinco, dez, quinze anos para que eu concordasse. Mas Peeta queria muito tê-los. Quando a senti pela primeira vez se agitando dentro de mim, fui consumida por um terror que parecia tão velho quanto a própria vida. Apenas a alegria de segurá-la nos braços pôde fazer com que o superasse. Carregá-lo foi um pouquinho mais fácil, mas não muito.. (COLLINS, 2010, p. 250).

De acordo com Woloshyn, Taber e Lane, isto é algo recorrente em muitas narrativas: “Muitas personagens femininas, que de início possam parecer modelos fortes, frequentemente permanecem restringidas por normas patriarcais de feminilidade enfatizada, ao retornarem aos papéis tradicionais”¹² (WOLOSHYN, TABER, LANE, 2013, p. 151).

Dessa forma, pode-se ver que o romance possui um potencial feminista de subversão dos papéis de gênero, mas não totalmente, pois se rende, ao final, ao modelo heteronormativo, no qual o modelo prevalecente é o do casal heterossexual, com a vontade do homem se impondo sobre a da mulher.

3. Katniss e a expressão da narrativa e a contra-narrativa na trilogia *Jogos Vorazes*

Como já aponte, segundo Raffaella Baccolini, o texto distópico “é edificado ao redor da construção de uma narrativa [da ordem hegemônica] e um contra-narrativa [da resistência]” (BACCOLINI, 1995, p. 293). Isso significa que o texto distópico apresentará uma tensão entre duas narrativas, dois discursos. O da ordem hegemônica, representado pela Capital na trilogia de Collins, e o da resistência, representado por Katniss e pela rebelião da qual ela se torna símbolo.

Nessa contra-narrativa, há geralmente uma personagem chave que, insatisfeita com a situação de seu mundo, se une a outras para assim tentarem uma luta contra a ordem hegemônica opressora. Baccolini afirma:

A contra-narrativa se desenvolve quando o/a "cidadão/ã distópico/a" se move do aparente contentamento em uma experiência de alienação que é seguida por uma consciência crescente e então para a ação que leva ao evento climático que irá, ou não, desafiar, ou mudar, a sociedade. (MOYLAN, 2000, p. 148)¹³

Ao longo da trilogia, torna-se claro como Katniss se torna a protagonista da contra-narrativa no romance. Desde o início, ela se posiciona contra os Jogos: “[...] Nós não concordamos. Nós não perdoamos. Tudo isso é errado.” (COLLINS, 2008, p. 15). E

¹² No original: Many female characters, who initially may appear to be strong role models, often remain constrained by patriarchal norms of emphasized femininity in that they eventually are returned to traditional roles, "safely brought back to orthodox femininity.

¹³ No original: The counter-narrative develops as the "dystopian citizen" moves from apparent contentment into an experience of alienation that is followed by growing awareness and then action that leads to a climatic event that does or does not challenge or change the society.

reconhece que os Jogos são apenas um mecanismo utilizado pela Capital para oprimir o povo: “Levar as crianças dos nossos distritos, força-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela” (COLLINS, 2008, p. 12).

Sua atitude subversiva com relação aos Jogos é demonstrada claramente no decorrer da trilogia e sua relevância como personagem cresce no decorrer dela. No primeiro livro, Katniss desafia a Capital em rede nacional ao se recusar a matar seu companheiro Peeta durante os Jogos, chegando ao ponto de se preparar para que juntos cometessem suicídio comendo frutas venenosas: “Sim, eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos dos Idealizadores dos Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital (...).Se Peeta e eu morrêssemos” (COLLINS, 2008, p. 185).

No segundo livro, Katniss e Peeta, que tinham sido declarados vencedores em conjunto dos Jogos anteriores precisam voltar à arena. É aí que Katniss, que já vinha inspirando a revolução, inicia uma ao destruir toda a arena: “Deixo a flecha voar, vejo-a atingir sua marca e desaparecer, puxando o fio de ouro. (...) Uma intensa luz branca percorre o fio e, apenas por um momento, o domo explode numa cegante luz azul.” (COLLINS, 2009, p. 199).

As atitudes subversivas de Katniss inspiram pessoas de outros distritos a lutarem por sua liberdade e daí inicia-se a guerra contra a capital no terceiro livro. Se o governo na Capital utilizava a linguagem na mídia como uma propaganda de manutenção da ordem hegemônica sobre a população dos distritos e da própria Capital, Katniss agora vai utilizar também a linguagem para proferir discursos que irão ajudar pessoas em todos os distritos a se posicionarem em uma luta contra o governo opressor.

Por fim, a guerra é vencida, e os Jogos são encerrados: “As arenas foram completamente destruídas, os memoriais erguidos, não há mais Jogos Vorazes”. (COLLINS, 2010, p. 214). Dessa forma, a contra-narrativa subverte a narrativa inicial do romance e uma nova ordem é estabelecida, o que é também uma característica presente em grande parte das distopias de posição utópicas, ou seja, nas distopias críticas. (MOYLAN, 2000).

É interessante que memoriais tenham sido erguidos. Apenas derrubar um governo através da violência de uma guerra, assumindo uma posição favorável à instauração de um outro governo igualmente violento, não constituiria uma mudança positiva. Na fala, a autora

demonstra a necessidade da educação e reflexão sobre os erros do passado para a não perpetuação deles e a tendência humana a praticar atrocidades: Na fala de uma personagem chamada Plutarco:

- Ah, não agora. Agora estamos naquele período tranquilo onde todo mundo concorda que os nossos horrores recentes jamais deveriam se repetir – diz ele. – Mas o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com um enorme volúpia pela autodestruição. (COLLINS, 2009, p. 208)

É interessante que o nome da personagem que faz essa análise histórica dentro da sociedade do romance seja o mesmo do historiador grego que viveu entre 46-120 d.C., pois as distopias muitas vezes parodiam ou mesmo satirizam figuras históricas em suas narrativas de crítica social.

CONCLUSÃO

A trilogia *Jogos Vorazes* apresenta características formais das distopias clássicas, tais como as representações do controle da liberdade dos sujeitos pelo totalitarismo governamental, do controle da linguagem, da mídia como forma de alienação e das desigualdades sociais. Dessa forma, a obra de Collins, permite-nos uma leitura que pode promover uma crítica a certos aspectos injustos da sociedade contemporânea.

Além disso, uma análise da ficção científica de autoria feminina permite-nos reconhecer uma estratégia subversiva de oposição à ideologia hegemônica (BACCOLINI, 2004, p. 519). É possível reconhecer essa estratégia subversiva em *Jogos Vorazes*, mas de forma limitada. Se por um lado, a trilogia desafia as representações estereotipadas de gênero, por outro, repete modelos tradicionais. Apesar disso, uma análise da personagem Katniss pode gerar uma leitura que inspire leitoras e leitores a uma concepção mais igualitária dos papéis de gênero nas relações de poder.

Referências

BACCOLINI, RAFFAELA. The Persistence of Hope in Dystopian science fiction. **PMLA**. New York, v. 119, n. 3, p. 518-521, 2004.

_____. It's not in the womb the damage is done: Memory and the construction of gender in K. Burdeskin's *Swastika Night*. SCILIANI, E. CECERE, A. INTONONTI, V. e SPORTELLI, A., **Le trasformazioni del narrare**. Fano: Schena, 1995, p. 293-309.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010

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

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

_____. **A Esperança**. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

FRANKEL, Estelle Valerie. **Katniss the Cattail: An Unauthorized Guide to Names and Symbols in Suzanne Collins' The Hunger Games**. CreateSpace Independent Publishing Platform. 2013.

HAMRE, Kjellaug Therese. **Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy and Social Criticism**. 2013. 56 f. Dissertação (Mestrado em inglês) University of Oslo. Oslo, 2103

HINTZ, Carrie. **Contemporary Dystopian Fiction For Young Adults: Brave New Teenagers**. Routledge. 2013.

HUXLEY, Aldous. **Brave New World**. Garden City, NY: Doubleday, 1932.

MOYLAN, Tom. **Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia**. Boulder: Westview Press, 2000

_____. **Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination**. New York: Methuen, 1986.

ORWELL, George. **Nineteen Eighty-Four**. New York: Signet Classics, 1950.

WOLOSHYN, Vera, NANCY, Taber e LANE, Laura. Discourses of Masculinity and Femininity in The Hunger Games: "Scarred," "Bloody," and "Stunning". **International Journal of Social Science Studies**. Vol. 1, No. 1, 2013.