UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS V

CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E SOCIAIS APLICADAS

DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

CURSO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

ANNA CATHARINA RUFINO LEONCIO CAVALCANTE DE ARAUJO

DISTOPIA E REALISMO: A SAGA JOGOS VORAZES SOB A PERSPECTIVA TEÓRICA DAS RELAÇÕES INTERNACIONAIS

JOÃO PESSOA

2025

ANNA CATHARINA RUFINO LEONCIO CAVALCANTE DE ARAUJO

DISTOPIA E REALISMO: A SAGA JOGOS VORAZES SOB A PERSPECTIVA TEÓRICA DAS RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Trabalho de Conclusão de Curso, monografia apresentada ao Programa de Graduação em Relações Internacionais da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Relações Internacionais.

Área de concentração: Teoria das Relações Internacionais

Orientador: Prof. Fábio Rodrigo Ferreira Nobre

João Pessoa

2025

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A663d Araújo, Anna Catharina Rufino Leoncio Cavalcante de.
Distopia e realismo: a saga jogos vorazes sob a perspectiva teórica das relações internacionais [manuscrito] / Anna Catharina Rufino Leoncio Cavalcante de Araújo. - 2025.
76 f. : il.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações internacionais) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e Sociais Aplicadas, 2025.

"Orientação : Prof. Dr. Fábio Rodrigo Ferreira Nobre, Coordenação do Curso de Relações Internacionais - CCBSA".

1. Saga jogos vorazes. 2. Distopia. 3. Realismo. 4. Relações Internacionais. I. Título

21. ed. CDD 327

Elaborada por Elesbao Santiago Neto - CRB - 15/347 BSC5

ANNA CATHARINA RUFINO LEONCIO CAVALCANTE DE ARAUJO

DISTOPIA E REALISMO: A SAGA JOGOS VORAZES SOB A PERSPECTIVA TEÓRICA DAS RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Relações Internacionais da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharela em Relações Internacionais

Aprovada em: 29/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fábio Rodrigo Ferreira Nobre** (***.547.894-**), em **03/06/2025 16:19:53** com chave **ba53fed440af11f0a3721a7cc27eb1f9**.
- **Monica de Lourdes Neves Santana** (***.074.384-**), em **03/06/2025 17:58:31** com chave **816b6f9040bd11f0a0cc06adb0a3afce**.
- **Anna Beatriz Leite Henriques de Lucena** (***.415.644-**), em **04/06/2025 08:45:30** com chave **6ac94da8413911f0b9fe1a1c3150b54b**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.
Tipo de Documento: Folha de Aprovação do Projeto Final
Data da Emissão: 05/06/2025
Código de Autenticação: ea3728

Dedico esse trabalho à minha mãe, Laura Monique, que sempre me incentivou a ler desde criança e me deu, entre tantos outros, meus primeiros livros de *Jogos Vorazes*: você fez tudo isso possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Fábio, por aceitar me orientar neste trabalho cujo tema gosto tanto, por tornar o processo mais leve, e por toda a ajuda e atenção, sempre disponível e ágil nas respostas. Agradeço a disponibilidade da banca, e também à todos os outros professores do curso, que contribuíram com ensinamentos, desafios e principalmente inspirações fundamentais ao longo da minha formação.

Agradeço aos meus irmãos: Jacob, que sempre teve tempo de discutir sobre o mundo e me ensinar sobre formigas, e à Vida e Vavá, por todas as diversões e risadas das quais sinto falta sempre que volto pra João Pessoa. Agradeço também às minhas primas e melhores amigas: Tamires, por ser meu canal de socorro nesse projeto, e Caroline e Edilaene, por me fazerem confiante e me dizerem constantemente o quão interessante o tema é. Agradeço a Daniel, por me incentivar e estar disponível para ouvir os capítulos sempre que eu mudava uma palavra no documento.

Agradeço à minha mãe Laura, e ao meu padrasto, Maycon, por sempre deixarem a vida mais leve e simples. Agradeço à minha avó, Olinta, e ao meu avô, Jacó, por sempre estarem ao meu lado e, mesmo sem saberem, me tornarem capaz de enfrentar tudo mesmo estando longe de casa. Agradeço também à minha avó, Anita, pelas receitas e carinho que me manda sempre nos melhores momentos. Por fim, agradeço ao meu pai, Alberto e minha mãe, Lai, por todos os livros que me presentearam, por serem um lugar de segurança, e por fazerem 1000 quilômetros parecerem 5 metros.

RESUMO

Esse trabalho busca realizar uma análise da saga de livros Jogos Vorazes, escrita por Suzanne Collins, com base em uma visão realista das Relações Internacionais. O objetivo é mostrar como a narrativa da saga pode ser usada para discutir teorias das Relações Internacionais, especialmente o realismo, além de evidenciar paralelos entre eventos históricos reais e narrativas da saga. A pergunta central a ser respondida neste trabalho é: Como os princípios da tradição realista das Relações Internacionais se manifestam na estrutura de poder de Panem e na arena dos Jogos Vorazes, e de que forma essas manifestações podem ser relacionadas com contextos históricos reais? Esse trabalho adota o estudo de caso como ferramenta de investigação, sendo o fenômeno analisado a manifestação dos princípios realistas na saga de livros e tendo como contexto a construção fictícia do universo de Panem. O trabalho confirma a hipótese de que a lógica realista, em especial os princípios sobre poder, segurança, moralidade e a primeira e terceira imagem de Waltz são adotados pelos líderes políticos de Panem, pelos protagonistas da saga e na estrutura do país como um todo, tornando possível assim entender elementos do realismo e eventos reais através dos livros, assim como analisar a arena dos Jogos Vorazes como uma ampliação da estrutura anárquica do sistema internacional.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Vorazes. Distopia. Realismo. Relações Internacionais

ABSTRACT

This project aims to analyze the Hunger Games book series, written by Suzanne Collins, through the lens of the realist theory in International Relations. The goal is to show how the narrative can be used to discuss IR theories, especially realism, while also highlighting parallels between real historical events and elements of the saga. The central question addressed in this paper is: How do the principles of the realist tradition in International Relations manifest in the power structure of Panem and in the Hunger Games arena, and how can these manifestations be related to real historical contexts? This study adopts the case study method, analyzing the manifestation of realist principles within the saga, using the fictional construction of Panem as its context. The research confirms the hypothesis that realist logic—particularly principles related to power, security, morality, and Waltz's first and third images—is adopted by Panem's political leaders, the protagonists of the saga, and by the structure of the country as a whole. This makes it possible to understand both realist elements and real-world events through the books, as well as interpret the Hunger Games arena as an extension of the anarchic structure of the international system.

KEYWORDS: Hunger Games. Dystopia. Realism. International Relations.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9

2. A TEORIA REALISTA 12

2.1. A história do realismo 12

2.2. Os princípios da teoria realista clássica 16

2.3. Debate teórico: liberalismo e realismo 18

2.4. Debate Metodológico 20

2.5. Realismo Estrutural e Ofensivo 21

3. A SAGA JOGOS VORAZES 24

3.1. Virada Estética 24

3.2 A Cultura Popular nas Relações Internacionais 26

3.3. Relevância de Jogos Vorazes no mundo e na política 28

3.4. Sinopse da saga 31

3.4.1. Suzanne Collins 31

3.4.2 A Trilogia de Jogos Vorazes 32

3.4.3 A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes 33

3.4.4 O Amanhecer na Colheita 35

3.5 O mundo de Panem 36

4. A DISTOPIA REALISTA DE JOGOS VORAZES 40

4.1. Estrutura de Poder em Panem 40

4.1.1. Dra. Gaul, a Primeira Imagem, e a Guerra Infinita 41

4.1.2. Coriolanus Snow e a Terceira Imagem 44

4.1.3 Poder, Segurança e Menor Mal 49

4.1.4 Primeiro Debate: Liberalismo em Panem 53

4.2 Análise Realista da Arena 57

4.2.1 Realismo Ofensivo, Cooperação e Balanceamento 58

5. COMPARAÇÃO REALISTA ENTRE FICÇÃO E REALIDADE 63

5.1. Retórica utópica em contextos de dominação real e ficcional 63

5.2. Tratados como instrumentos de poder: Tratado de Versalhes e Tratado de Traição 67

6. CONCLUSÃO 69

REFERÊNCIAS 70

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o reconhecimento de que a política internacional não está limitada às decisões do Estados ou dados empíricos, mas também é produzida por meios estéticos e narrativos tem crescido (Bleiker, 2001). A "Virada Estética" nas Relações Internacionais denunciou a limitação das abordagens centradas na razão, objetividade e Estado, afirmando que uma inclusão de formas alternativas de conhecimento, como a literatura, arte, cinema e cultura popular também são caminhos legítimos de se interpretar a política mundial (Bleiker, 2001). A utilização do estético para analisar a política pode contribuir para tornar a ordem mundial mais inclusiva e justa, uma vez que a arte desafia o que é visto como óbvio, contribui para o entendimento do que passou despercebido e para novas interpretações das dinâmicas políticas mundiais (Bleiker, 2001). Segundo Caso e Hamilton (2015), elementos da cultura popular, em específico, podem agir como ferramentas de análise legítimas para refletir sobre a influência das imagens e emoções na esfera sociopolítica, questionar a ideia de que a política internacional se limita apenas ao institucional ou formal, e permitir reflexões críticas mais amplas.

A saga de livros *Jogos Vorazes*, da autora Suzanne Collins, em especial, reflete vários aspectos e conflitos presentes no mundo real, mais do que outras obras do mesmo gênero, abordando muitos temas significativos para a análise política e teórica das Relações Internacionais (Dreyer, 2015). Neste trabalho, é importante destacar a diferença entre *Jogos Vorazes* enquanto obra e saga literária e Jogos Vorazes enquanto evento que ocorre dentro da história. No interior da narrativa da obra, os Jogos Vorazes se referem ao evento anual televisionado. Por outro lado, a saga *Jogos Vorazes* se refere ao conjunto das cinco obras literárias que compõem o universo ficcional. O termo "saga", atualmente, é usado para descrever narrativas extensas que se conectam em vários volumes ou mídias, muitas vezes com universos ficcionais e personagens complexos, com narrativas que abordam questões sociais, políticas e emocionais. Assim, enquanto os Jogos Vorazes (evento) são parte da história, a saga representa o produto cultural. O primeiro livro dessa saga, publicado em setembro de 2008, causou um impacto imediato, e em novembro do mesmo ano já estava na lista de *best-sellers* infantis do *New York Times*, onde permaneceu por 100 semanas consecutivas (Robb, 2014). Em 2010, ano de lançamento do último livro da trilogia, Suzanne Collins foi nomeada uma das pessoas mais influentes pela *Times*, e a *Amazon* a consagrou como a autora mais vendida na história do *Kindle* (Robb, 2014). A saga de livros definiu um

padrão para a literatura distópica do século XXI e contribuiu para um grande aumento do interesse em ficção distópica (Dreyer, 2015).

Segundo Ronald Bleiker (2001), as representações convencionais dos conflitos internacionais, como guerras e crises, se tornaram tão comuns que são aceitos de forma passiva, já que a mídia as apresenta como eventos rápidos e muitas vezes misturados ao entretenimento. Essa repetição constante faz com que as pessoas se esqueçam o quanto essas imagens são carregadas de significados políticos, e na televisão, isso se evidencia ainda mais: o tempo e conteúdo das notícias foram reduzidos, tornando os debates superficiais e misturando temas sérios com banalidades, o que contribui para o distanciamento diante de sofrimentos reais como guerras e fome em lugares distantes (Bleiker, 2001). Isso foi exatamente o que aconteceu com a autora de *Jogos Vorazes*: em um vídeo do Youtuber do canal para leitores Bibliostar (2012), Suzanne Collins explica que teve a ideia de escrever *Jogos Vorazes* em uma noite enquanto trocava de canal na televisão, alternando entre um reality show e filmagens da Guerra do Iraque, quando essas imagens começaram a se fundir na sua mente. No vídeo, a autora diz que a quantidade de informações e imagens que são passadas na televisão e internet pode fazer com que as pessoas vejam com as mesmas lentes e preocupações eventos de escalas diferentes. Bleiker (2001) argumenta que a percepção estética, nesse cenário, pode funcionar como uma ferramenta para romper com essas formas de complacência, oferecendo uma resistência crítica, desafiando as narrativas simplificadas e abrindo espaço para novos modos de entender política.

A pergunta central a ser respondida neste trabalho é: Como os princípios da tradição realista das Relações Internacionais se manifestam na estrutura de poder de Panem e na arena dos Jogos Vorazes, e de que forma essas manifestações podem ser relacionadas com contextos históricos reais? A hipótese apresentada é que a lógica realista é adotada pelos líderes políticos de Panem e na estrutura do país como um todo, tornando possível assim entender elementos do realismo e eventos reais através da análise da arena dos Jogos Vorazes e das dinâmicas políticas da saga. O realismo, teoria escolhida como principal para analisar a obra, tem um papel central nas Relações Internacionais, sendo, por muito tempo, confundido com a própria identidade da disciplina, dada sua capacidade de diferenciar os estudos internacionais das outras ciências sociais (Guzzini, 1998). O realismo oferece uma lente forte para analisar estruturas de dominação, guerras e conflitos, estruturas anárquicas e os limites da moralidade na política, temas que são centrais na saga de *Jogos Vorazes*. Dreyer (2015) afirma que, pelos

temas do realismo e outras teorias de Relações Internacionais serem presentes em *Jogos Vorazes*, a saga pode ser usada como uma poderosa ferramenta pedagógica, uma vez que os jovens adultos são o público alvo e os estudantes de graduação, familiarizados com a cultura popular, no mínimo conhecem, e alguns até se inspiram nos livros e filmes da saga. Esse trabalho, embora dialogue com a tradição realista, tem como proposta uma análise que rompe com o mainstream das Relações Internacionais ao adotar a literatura como objeto. A escolha de Jogos Vorazes como lente para analisar teorias das R.I e eventos reais evidencia uma postura próxima ao construtivismo, uma vez que revela como discursos, normas e identidades moldam práticas políticas e relações de poder no sistema internacional. Além disso, ao questionar discursos e teorias como formas de dominação, esse trabalho também se aproxima da teoria crítica.

Esse trabalho adota o método qualitativo, e o estudo de caso como ferramenta investigativa. Segundo Robert Yin (2001), o estudo de caso é uma ferramenta metodológica qualitativa que permite a análise de um fenômeno contemporâneo em seu contexto real, em especial quando os limites entre o contexto e fenômeno não estão muito bem definidos e existe interesse em saber "como" ou "por que" algo acontece. Nesse caso, o fenômeno analisado é a manifestação dos princípios realistas na saga de livros e o contexto é a construção fictícia do universo de Panem. As unidades de análise deste trabalho são: a estrutura de poder de Panem e a arena dos Jogos Vorazes. Um fundamento para utilizar o estudo de caso é o "caso revelador", ou seja, "quando o pesquisador tem a oportunidade de observar e analisar um fenômeno previamente inacessível à investigação científica" (Yin, 2001, p. 66). Esse potencial revelador é possível na análise de Jogos Vorazes uma vez que, de acordo com Bleiker (2001), o valor do saber estético das artes, literatura e cultura popular está justamente no fato de que ele não pode ser alcançado de outra maneira, por produzir uma experiência sensorial e emocional que não é capturada por modos tradicionais de conhecimento.

Um passo importante para o desenvolvimento de um estudo de caso é a triangulação de dados, ou seja, quando se usam várias fontes de evidências, e os dados convergem em um formato de triângulo, uma vez que, dessa forma, as descobertas provavelmente serão mais fundamentadas e consistentes por se basear em várias fontes distintas de informação (Yin, 2001). No presente trabalho foi realizada a triangulação de dados usando fontes primárias, como os livros da saga de Jogos Vorazes e obras de autores realistas como referenciais

teóricos, em especial Morgenthau (2003), Carr (2001), Waltz (2001, 1979) e Mearsheimer (2001), fontes secundárias (como obras analisando a saga de Jogos Vorazes no contexto teórico das Relações Internacionais e materiais que discutem autores realistas) e outras fontes complementares como entrevistas da autora, redes sociais e sites de notícias.

Esse trabalho tem como objetivo analisar os paralelos entre a narrativa da saga Jogos Vorazes e os eventos históricos que exemplificam os princípios da teoria realista das Relações Internacionais. Em razão da natureza particular deste estudo, que trabalha com uma obra literária de ficção que se passa em um universo distópico, e não em um contexto histórico/geográfico específico, a delimitação da pesquisa será principalmente teórica, com foco na análise comparativa dos princípios gerais da teoria realista e eventos históricos que ilustram esses princípios. A estrutura do trabalho se divide da seguinte forma: o capítulo 2 apresenta a tradição realista, enquanto o capítulo 3 discute a saga de Jogos Vorazes, argumentando sobre a importância da cultura popular para a disciplina das Relações Internacionais. O capítulo 4 analisa, do ponto de vista realista, a estrutura de poder em Panem e os conflitos apresentados na saga, e o capítulo 5 realiza uma comparação entre mecanismos de dominação apresentados na ficção e aqueles observados em contextos históricos reais. Por fim, as considerações finais apresentam os principais resultados da pesquisa.

2. A TEORIA REALISTA

O presente capítulo introduz a teoria realista das Relações Internacionais, discutindo sua história, suas vertentes e tradições, e seus principais pensadores, contemplando filósofos políticos que influenciaram na tradição realista, bem como sua consolidação na disciplina. Também discute o primeiro debate, com uma apresentação da teoria liberal e as principais críticas do realismo, e o segundo debate, conhecido como debate metodológico. Por fim, apresenta outras vertentes do realismo, com foco no neorrealismo (ou realismo estrutural defensivo) e o realismo estrutural ofensivo, destacando suas principais postulações e diferenças. Objetiva entender como a teoria realista se tornou uma das principais lentes pelas quais pesquisadores analisam as relações internacionais e a sua relevância para o estudo da política internacional.

2.1. A história do realismo

De acordo com Elman e Jensen (2014), a tradição acadêmica conhecida como "realismo clássico" não é uma abordagem de pesquisa unificada no sentido moderno, pois não possui suposições e teorias explicitamente definidas. Essa expressão é usada para identificar semelhanças e temas em comum que frequentemente aparecem em um grupo de autores e estudos do século XX. O realismo clássico é constantemente considerado como a primeira vertente realista, sendo datado a partir de 1939, com a publicação da obra de E. H. Carr, *Vinte Anos de Crise*. Porém o pensamento político que contribui para o realismo clássico é constantemente encontrado em várias obras consideradas clássicas e que datam muito antes de Carr (Sutch; Elias, 2017).

Um dos importantes pensadores dessa tradição é Tucídides, em sua análise sobre a Guerra do Peloponeso. Em seu estudo, ele conta a história do conflito entre o Império Ateniense e Esparta (431-404 a.C.) pelo domínio da Grécia. O Diálogo de Melos, em especial, exemplifica a superioridade do poder em relação à moralidade, um dos princípios do realismo clássico. Esse diálogo retrata a negociação entre Atenas, então uma potência naval e imperialista, e a pequena ilha de Melos, que desejava se manter neutra no confronto. Atenas exige a rendição de Melos, que tenta resistir, acreditando na justiça e no apoio de Esparta e dos deuses na luta do "que é certo contra o que é errado". O diálogo revela o contraste entre a *realpolitik* ateniense, que defende que "os fortes fazem o que podem e os fracos sofrem o que devem", e a posição moral meliana, que apelava à esperança e à ética. No fim, Melos é conquistada e seus habitantes são exterminados e escravizados, exemplificando o cinismo e as consequências da política de poder na guerra (Sutch; Elias, 2017).

Outro autor fundamental para a tradição é Maquiavel. Em *O Príncipe* (1513), Maquiavel estabelece fundamentos que posteriormente seriam reinterpretados em uma resposta contra o idealismo do pensamento político (Elman; Jensen, 2014). Em sua obra, Maquiavel, ao afirmar que sua "predestinação" é falar sobre o Estado, estabelece vários conceitos que iriam contribuir para a formulação do realismo como conhecemos hoje, a exemplo da verdade efetiva das coisas, e a busca pela descoberta da solução política do ciclo interminável de estabilidade e caos (Weffort, 2011). Segundo Elman e Jensen (2014), três negações de Maquiavel sobre os defensores do Idealismo se destacam: ao contrário do que defendiam os idealistas, (1) a história é uma sucessão de causa e efeito, cujo o caminho pode ser compreendido pelo esforço intelectual, e não pela "imaginação"; (2) a prática cria uma boa

teoria, e não o contrário; e (3) a moral é importante, mas não é efetiva onde não há autoridade efetiva, logo, a ética é uma função da política, e não o oposto. Além disso, em sua obra, Maquiavel (1996) antecipa a centralidade do poder estatal e a necessidade da sua manutenção, destacando a importância do temor como ferramenta política, ao argumentar que "é muito mais seguro ser temido do que amado, quando se tem de desistir de uma das duas" (Maquiavel, 1996, p.80), pois o medo instaurado é alimentado pelo receio da punição, um sentimento que nunca se dissipa.

Outro autor da filosofia política que postula preceitos importantes para o realismo clássico é Thomas Hobbes. Conforme Weffort (2011), a chave para compreender Hobbes (e, consequentemente, para melhor entender o realismo clássico), é entender o que ele diz sobre o estado de natureza, na sua obra *O Leviatã* (1651). Hobbes (2003) compreende que sem um poder centralizador, os homens viveriam em um estado de guerra de todos contra todos, motivados por três causas principais: a discórdia, a desconfiança, e a glória. Isso não significa que o homem natural é um selvagem, pois ele é o mesmo que vive na sociedade (sua natureza não muda) (Hobbes, 2003). O que ocorre é que, no estado de natureza, os homens são tão iguais que nenhum pode triunfar sobre o outro, e como um determinado homem não sabe o que o outro deseja, ele precisa presumir qual será a ação mais prudente do outro, assim como o outro supõe qual a atitude mais prudente dele (Hobbes, 2003). Dessa forma, segundo Hobbes (2003, p.107) "contra esta desconfiança de uns em relação aos outros, nenhuma maneira de se garantir é tão razoável como a antecipação", ou seja, frequentemente o mais prudente é atacar o outro, tanto para vencer, quanto para evitar que o outro ataque-o primeiro. Logo, sem uma autoridade política regulando a interação humana, a ação mais racional que um homem pode adotar é fazer guerra contra os outros (Weffort, 2011). Em outras palavras, o homem no estado de natureza não é anormal, e sim racional. Além disso, é preciso considerar que os homens encontram um enorme desprazer na companhia uns dos outros na ausência de um poder que possa intimidar a todos (Hobbes, 2003). Por isso, a pessoa que vai governar precisa levar em conta o egoísmo do gênero humano, pois a política só será uma ciência se o governante souber como é o homem na realidade, e não na ilusão (Weffort, 2011).

É importante destacar que Tucídides, Maquiavel e Hobbes não são autores de Relações Internacionais, ou que criaram suas obras focando nas R.I, mas sim na filosofia política. No entanto, é a partir da influência e tradição desses e vários outros autores e suas obras, que o realismo clássico emerge nos anos entre a Primeira e Segunda Guerra Mundial

como uma alternativa para a perspectiva liberalista (Elman; Jensen, 2014). Como citado, o realismo clássico se solidifica com o lançamento da obra de Edward Carr, *Vinte Anos de Crise*, que expõe críticas sobre o liberalismo ao afirmar que seus principais princípios (a harmonia de interesses, a moralidade, o internacionalismo e o bem universal) são ideologias que validam os interesses egoístas das nações poderosas que buscam manter o *status quo* (Carr, 2001). Ainda segundo Carr (2001), a moral internacional se tornou uma arma que convém a essas nações e é usada para desencorajar e golpear aqueles que atacavam o *status quo*. No entanto, as grandes potências que usaram esses preceitos para evitar alterações na estrutura que as favorecia foram presas a essa armadilha quando, durante a Segunda Guerra Mundial, os ditadores da Alemanha e Itália haviam se tornado dominantes o bastante para começar a usar os slogans que a própria França e Grã-Bretanha tinham usado. Carr (2001) destaca a observação de que a propaganda contra a guerra, nesses casos, acaba sendo em si mesma, uma maneira de propaganda a favor da guerra.

Além disso, o autor analisa a política de poder, que apesar de ser usada muitas vezes em um sentido pejorativo, não pode ser separada da política. Para analisar melhor o poder que os Estados possuem, Carr (2001) separa o poder político em três categorias. A primeira categoria é poder militar, que pode ser utilizada como um meio, pois a última instância do poder nas Relações Internacionais é a guerra, mas também como um fim em si mesmo, quando usada com o objetivo deliberado de tornar o seu país militarmente mais forte ou evitar que outro país passe a ser militarmente mais forte. A segunda categoria é o poder econômico, muitas vezes associado com o poder militar, mas que deve ser visto como um aspecto do primeiro. Por fim, a terceira categoria é o poder sobre a opinião. Carr (2001) afirma que a guerra psicológica deve acompanhar a guerra econômica e a militar, e que a moral do próprio país deve buscar ser mantida enquanto a moral do país inimigo deve ser destruída. Essa iniciativa de inserir a propaganda como uma arma das relações internacionais tem origem no governo soviético, ao ser criada uma organização internacional de propaganda em larga escala sob a forma da Internacional Comunista. Porém, o poder sobre a opinião é limitado e jamais é absoluto, e portanto deve ser usado como um complemento ao poder militar e econômico (Carr, 2001).

Após Carr, houve muitas obras e autores que acrescentaram ao realismo clássico, porém, foi a obra de Hans Morgenthau, *A Política Entre As Nações: A Luta Pelo Poder e Pela Paz* que veio a ser o principal referencial do realismo político (Elman; Jensen, 2014).

Segundo Mearsheimer (2001), apesar da obra de Carr criticar o liberalismo, afirmar que os Estados são movidos principalmente pelo interesse relacionado ao poder e ser muito importante para a tradição realista, ela pouco diz sobre a razão dos Estados se importarem com o poder ou qual a quantidade que eles almejam. No entanto, Mearsheimer (2001) acredita que Morgenthau solidificou a teoria realista da natureza humana, como ele define, ao responder às perguntas que Carr não respondeu. Dessa forma, a teoria de Morgenthau, como será visto adiante, dominou os estudos das Relações internacionais desde seu lançamento até os anos 1970, se tornando um marco para o realismo clássico (Mearsheimer, 2001).

Também é importante ressaltar a importância do realismo para a própria disciplina de Relações Internacionais. De acordo com Guzzini (1998), as primeiras cadeiras de Relações Internacionais foram instituídas logo após o fim da Primeira Guerra Mundial, com o objetivo de evitar que guerras semelhantes acontecessem novamente. O campo da disciplina começou a ser associado com o estudo sobre guerra e paz, se fundamentando em outras disciplinas como o direito, filosofia e história. Porém, os temas de guerra e paz não eram bastante para diferenciar as Relações Internacionais de outras disciplinas das ciências sociais, e se nasceu um dilema de identidade: ou a disciplina de Relações Internacionais aceitava a expansão da agenda e se tornava uma parte das outras ciências sociais, ou recusava essa junção com uma legitimação científica autônoma (Guzzini, 1998). Nesse contexto, o realismo foi usado para propor argumentos que demonstrassem a diferença qualitativa dos assuntos internacionais, mostrando que as abordagens de que derivou, de estudos domésticos, eram inadequadas. Após essa validação, o realismo se tornou ligado a imagem da disciplina, e por muito tempo, o realismo e a disciplina foram confundidos, sendo vistos até como idênticos, e só quando a influência do realismo estava diminuindo foi notado pela comunidade acadêmica que os fundamentos de toda a disciplina estavam derivados do realismo (Guzzini, 1998).

2.2. Os princípios da teoria realista clássica

Elman e Jensen (2014) afirmam que um dos principais motivos que fazem com que o realismo seja uma abordagem tão duradoura nas Relações Internacional é que seus princípios são fáceis e acessíveis de serem compreendidos, tendo um grande poder explicativo. Temas comuns se concentram na anarquia, na natureza humana, no interesse dos atores, na prioridade do poder sobre a moralidade e justiça e no Estado como ator principal nas relações internacionais. Como a figura dominante das Relações Internacionais durante muitas décadas,

Morgenthau (2003), em sua obra, formula seis princípios do realismo. O primeiro princípio remete a Hobbes, ao determinar que a política, assim como a sociedade em geral, é governada por leis objetivas que tem suas bases na natureza humana. Morgenthau (2003) acredita que é possível diferenciar, na política, a verdade da opinião, ou seja, o que é objetivamente verdadeiro, provado por meio de evidências e pela razão, e o que é apenas um pensamento carregado de preconceitos e ilusões. Se a política mundial é simplesmente a natureza humana na escala global, é preciso entender a natureza humana para investigar a sociedade (Morgenthau, 2003).

O segundo princípio apresenta um conceito central no realismo: interesse definido em termos de poder. Esse conceito localiza a política como uma área independente, assim como a economia, ética e religião. Segundo esse princípio, o poder é para a política o que o capital é para a economia, e esse conceito previne o realista de cometer o erro de se preocupar com motivos e com preferências ideológicas, pois as intenções de um estadista não garante que suas políticas serão morais ou bem-sucedidas, assim como é preciso diferenciar o "dever oficial" do "desejo pessoal" (Morgenthau, 2003). O terceiro princípio complementa o segundo ao entender que o interesse definido em termos de poder é uma classe objetiva e válida universalmente. No entanto, é um conceito flexível e em constante mudança. Isso pois a noção de interesse, assim como o conceito de poder, depende do contexto cultural e político em que é desenvolvida a política externa (Morgenthau, 2003).

Já o quarto postula sobre a moral da ação política, e afirma que os princípios morais universais que são aplicados ao indivíduo não devem e nem podem ser aplicados aos Estados, pois enquanto o indivíduo tem o direito moral de decidir se sacrificar em nome de seus princípios, o Estado não tem esse privilégio, uma vez que seu principal objetivo é a sobrevivência nacional (Morgenthau, 2003). Carr (2001) havia contribuído para essa ideia ao afirmar que assim como um banco não seria elogiado, e sim censurado, caso sacrificasse seu rendimento e lucro em troca de contribuições a instituições de caridade, não se espera que o Estado se entregue a moralidade em troca do sacrifício de seus interesses. "O bem do estado é mais usualmente visto como um fim moral em si mesmo", afirma Carr (2001, p.206).

O quinto princípio continua a análise da moral ao se recusar a aceitar as aspirações morais de uma nação como as leis morais que se aplicam a todo o universo. Morgenthau (2003) afirma que é preciso diferenciar a verdade da idolatria, pois todas as nações desejam usar seus objetivos e ações como o reflexo da moral universal, e poucas são capazes de resistir

a esse desejo por muito tempo. O último princípio diferencia o realismo político das outras escolas de pensamento ao sustentar a autonomia da esfera política. Isso não significa que outros padrões de pensamento não sejam importantes para o pensamento político, mas é preciso submeter esses padrões de pensamento à esfera política, assim como, ao estudar o homem religioso, a religião subordina as outras variantes a ela (Morgenthau, 2003). Essa é uma tarefa mais difícil para a política pois ela enfrenta um desafio que outros campos do conhecimento não enfrentam: a mente humana não consegue encarar diretamente a verdade política, preferindo distorcer e embelezar a verdade (Morgenthau, 2003). Dessa forma, a esfera política enfrenta uma resistência psicológica para entender a política internacional como ela é.

Por fim, um conceito importante que Morgenthau (2003) discute em sua obra é o equilíbrio de poder, que ele define como um princípio social geral que está presente em todo sistema composto por unidades autônomas. No contexto das Relações Internacionais, esse equilíbrio de poder não é apenas inevitável, mas também necessário para a estabilidade do sistema internacional, pois ocupa uma função protetora desse sistema, uma vez que é essencial para manter a independência de Estados individuais e ao longo de mais de quatrocentos anos "a política do equilíbrio de poder conseguiu evitar que um Estado conquistasse o domínio universal" (Morgenthau, 2003, p. 383). Além disso, o autor afirma que uma instabilidade no equilíbrio internacional de poder não é fruto da imperfeição desse princípio, mas sim das condições específicas em que o equilíbrio de poder precisa operar. Morgenthau (2003) discute vários métodos do equilíbrio de poder: dividir para governar (ou seja, tornar e manter rivais enfraquecidos por meio da divisão dos adversários), compensações (presente em arranjos políticos e barganhas para garantir benefícios proporcionais em negociações), armamentos, alianças, e muitos outros métodos que podem ser colocados em prática através da "redução do peso do prato mais pesado ou pelo aumento de peso do mais leve" (Morgenthau, 2003, p.339).

2.3. Debate teórico: liberalismo e realismo

Segundo Guzzini (1998), o debate entre o liberalismo e o realismo é uma parte fundamental do pensamento realista, sendo muito relevante para o desenvolvimento da disciplina. De fato, ele afirma que iniciar um livro sobre o realismo com a crise do liberalismo não é apenas uma formalidade, mas sim uma necessidade para entender a visão realista.

Chamado de o primeiro debate das Relações Internacionais, esse debate teórico explica como o realismo resulta da constante resistência e oposição ao idealismo. Guzzini (1998) argumenta que alguns autores chegam a afirmar que a teoria realista é formulada apenas de afirmações negativas. E ele concorda em partes, afirmando que ao analisar filosoficamente, o realismo precisa do contexto idealista para ser pensado. Sendo assim, é preciso entender o primeiro debate das Relações Internacionais. A tradição liberal, mais forte nas Relações Internacionais no início do século XX, em grande parte permite a perfeição humana, a realização de objetivos em comum e a possibilidade do avanço da humanidade através do conhecimento e internacionalismo (Elman; Jensen, 2014). Com bases no Iluminismo, os liberais eram otimistas em relação a capacidade do mundo vir a ser mais seguro e pacifico, e por isso as teorias realistas costumam ser rotuladas de "utópicas" ou "idealistas" (Mearsheimer, 2001)

Segundo Morgenthau (2003), a ciência da paz, que surgiu no século XIX, supõe que o mundo é acessível a ciência e a razão e que esse mundo tem em si tudo o que é necessário para uma cooperação harmoniosa de toda a humanidade, mas essa harmonia de interesses é sufocada pela política de poder. Isso pois, como todos os homens são racionais, é certo que, em algum momento, eles se encontrem com objetivos e interesses em comum, e é nesse momento que será percebido que os conflitos não são reais, e tudo pode ser solucionado por uma fórmula racional que seria aceita por todos (Morgenthau, 2003). Convertendo isso para o âmbito internacional, Morgenthau (2003) afirma que as nações poderiam entender que seus interesses que pareciam opostos ao de outra nação, na verdade são idênticos, ou seja, o que é bom para um país é obrigatoriamente bom para os outros, e o conflito é apenas um erro que vem da ignorância. Essa ciência da paz se tornou mais popular após a Primeira Guerra Mundial, quando a Liga das Nações foi criada e vários governos se juntavam em conferências para incentivar a pesquisa e o ensino e debater os problemas da humanidade de forma científica. Foi nesse contexto que tratados e diplomacias secretas foram abolidas e avaliações políticas foram substituídas por padrões científicos, como uma forma de controlar as políticas internacionais, e assim garantir a paz (Morgenthau, 2003). De acordo com Mearsheimer (2001), três crenças centrais são comuns nas teorias liberalistas: os Estados são os principais atores do Sistema Internacional, as características internas dos Estados importam e têm efeitos profundos nos seus comportamentos, por isso algumas configurações internas eram preferíveis e consideradas "boas" (a exemplo da democracia) sobre outras que eram consideradas "más" (como ditaduras), e por fim, cálculos sobre poder tem pouco poder

explicativo sobre os bons estados.

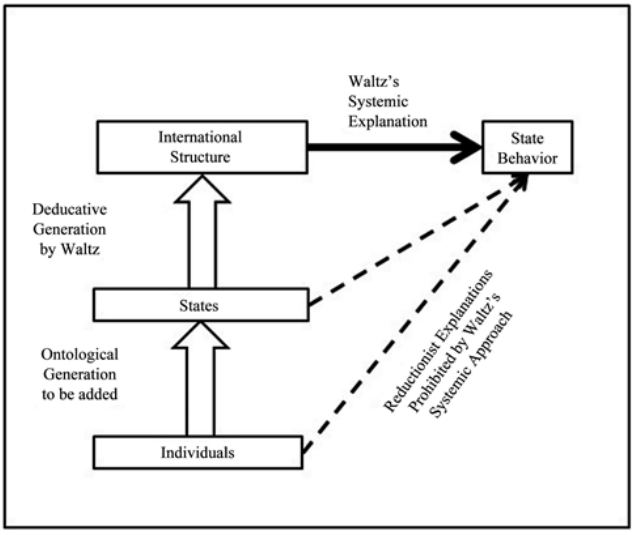
No entanto, mesmo com a ciência da paz buscando soluções, realizando pesquisas e governos cooperando em conferências em nome da paz, a Segunda Guerra Mundial surgiu. De acordo com Elman e Jensen (2014), os princípios realistas, apoiados pelo prestígio das obras de Carr (2001) e Morgenthau (2003) se tornaram muito influentes no período após a Segunda Guerra Mundial, pois eram vistos como uma visão que poderia substituir o liberalismo na busca por respostas sobre a guerra e a paz. O realismo clássico criticava o liberalismo ao afirmar que a harmonia de interesses, o bem universal e o internacionalismo que o liberalismo tanto defendia, é, na realidade, um produto do grupo dominante que, ao se determinar como a comunidade como um todo, tenta impor sua visão e seus objetivos na sociedade, e que ao invés de argumentar que é preciso colocar o interesse do mundo acima do seu próprio, argumenta que o interesse do seu país é o melhor para o mundo (Morgenthau, 2003). Além disso, o liberalismo é criticado por Morgenthau (2003) por buscar uma fórmula mágica simples, (uma "pedra filosofal") que seria aplicada de forma mecânica e iria atingir o resultado buscado, quando na realidade, o mundo é complicado, irracional e incalculável, e por isso os pesquisadores liberais deixam de lado a realidade e simplificam a política internacional para se basear no "método da causa única". Tanto Morgenthau quanto Carr criticaram os liberais por terem visões utópicas da política que eram capazes de levar o Estado ao desastre (Mearsheimer, 2001).

No entanto, o liberalismo também faz críticas ao realismo por serem muitos pessimistas em relação à política internacional, e esse debate entre as duas teorias passa por várias revisões e ciclos, com um pêndulo que oscila e favorece uma teoria sobre a outra dependendo da época e visão do mundo, como afirma Elman e Jensen (2014). Waltz (2001) afirma que a popularidade da imagem que os políticos têm sobre o mundo se altera conforme o tempo e o lugar, mas nenhuma imagem é completamente adequada. Em outras palavras, existem estágios em que o realismo é muito cínico e precisa do vigor do liberalismo, assim como existem tempos em que o liberalismo é muito utópico e precisa da reparação do realismo, e por isso um pensamento político estável e uma vida política saudável só poderão ser firmados se as duas teorias tiverem o seu devido espaço (Elman; Jensen, 2014).

2.4. Debate Metodológico

O domínio do realismo se enfraqueceu nas décadas de 1960 e 1970 quando enfrentou uma de suas crises mais severas, com o surgimento da revolução behaviorista que afetou a disciplina de Relações Internacionais (Elman; Jensen, 2014). Autores behavioristas impulsionaram essa revolução nas Ciências Sociais ao defender o estabelecimento de teorias que deveriam ser falsificáveis e capazes de possibilitar os analistas a fazerem projeções e previsões amplas sobre o desenvolvimento da política internacional, promovendo a objetividade do observador e sistematização da aplicação de análises quantitativas (Nogueira; Messari, 2005). Houve várias consequências dessa revolução, mas a principal foi o debate sobre os níveis de análise, que marcou a obra de Kenneth Waltz, *O Homem, o Estado e a Guerra*, em 1959 (Nogueira; Messari, 2005). Waltz (2001) afirmava que para entender as causas da guerra era preciso analisar as três imagens da política internacional: a primeira imagem, que direciona as causas da guerra à natureza e ao comportamento humano; a segunda imagem, que afirma que a organização interna dos Estados é fundamental para entender a guerra e a paz; e a terceira imagem, que entende a estrutura internacional anárquica como a culpada pelas guerras. A seguir, a Figura 1 ilustra as três imagens de Waltz, conforme discutidas por Fisher (2019).

Figura 1 - Individualismo ontológico e a explicação sistêmica de Waltz



Fonte: Fischer, M. (2019, p.151)

No entanto, o avanço do behaviorismo era criticado por autores considerados tradicionalistas. Segundo Nogueira e Messari (2005), o pensador francês Raymond Aron, assim como o britânico Martin Wight, acreditava que a excessiva cientificidade dos autores

estadunidenses e o foco na criação de modelos racionais eram motivo de desconfiança, argumentando que não era possível entender a política internacional sem olhar e estudar a história e a evolução do pensamento filosófico como fonte principal. Isso pois os behavioristas corriam o risco de refletir sobre temas que não existiam, descartando a riqueza do pensamento filosófico ocidental e não se beneficiando das soluções que o pensamento teórico das Relações Internacionais proporcionam. Além disso, a crescente relevância dos assuntos econômicos trouxeram dúvidas sobre a centralidade do Estado no Sistema Internacional, dando foco para empresas multinacionais, organizações internacionais e não governamentais e levantando questionamentos para as premissas básicas e princípios de funcionamento do realismo (Nogueira; Messari, 2005). Foi nesse cenário que Waltz lançou, em 1979, sua obra *Theory of International Politics,* revolucionando a teoria realista.

2.5. Realismo Estrutural e Ofensivo

O realismo recuperou seu protagonismo nos anos 80 com o lançamento da obra de Waltz, que foi considerada o texto realista mais influente, sendo extremamente profundo e com um impacto duradouro, criando debates, moldando a pesquisa no campo das Relações Internacionais e revitalizando discussões antigas sobre guerra e cooperação internacional, além de inovar ao gerar discussões sobre ganhos relativos e formação de interesses (Elman; Jensen, 2014). Na sua obra, Waltz (1979) afirma que, apesar de a análise da estrutura do sistema internacional não ser útil para analisar detalhes e motivos específicos de guerras específicas, os conceitos estruturais ajudam a explicar tendências generalizadas e persistentes. O fato da história se repetir dificulta explicar a política internacional seguindo a análise de dentro pra fora, uma vez que Estados em todas as suas variações (formas de governo, sistemas econômicos, instituições e ideologias) já travaram guerras.

Dessa forma, Waltz (1979) argumenta que, ao se concentrar na estrutura internacional e não nas características específicas dos Estados, é possível obter uma visão geral da ordem internacional e entender que a estrutura é um fator determinante. O autor define o sistema internacional como composto por uma estrutura e unidades integrantes, e define a estrutura com três características principais: ela é definida pelo princípio pelo qual o sistema é ordenado, é definida pela especificação dos papéis das unidades diferenciadas, e, por fim, pela distribuição das capacidades entre as unidades. Waltz (1979) entende que é o caráter anárquico da estrutura internacional que explica a marcante semelhança na característica da

vida internacional.

O neorrealismo também discute a distribuição de capacidades do sistema, pois o equilíbrio de poder é feito de forma diferente dependendo se o sistema é multipolar ou bipolar. Em um mundo multipolar, os perigos são mais dispersos, pois os Estados constantemente combinam seus recursos com outros Estados para atingir seus interesses, o que pode causar uma difusão maior de responsabilidades, tornando a política internacional mais confusa e complexa de se controlar (Waltz, 1979). Já em um mundo bipolar, as grandes potências costumam ser mais cautelosas, pois seus interesses de segurança estão fortemente conectados a um número menor de adversários, se traduzindo em um mundo com mais clareza e autossuficiência, que pode facilitar o controle de disputas (Elman; Jensen, 2014). Waltz também critica o argumento liberal de que altos níveis de interdependência econômica entre os Estados os fazem menos inclinados a entrarem em guerra entre si (Mearsheimer; 2001). Isso pois uma interdependência maior leva a um aumento na proximidade e contato entre os estados, que pode levar a possibilidade de conflitos (Waltz, 1979). Por fim, Waltz (1979) se diferencia do realismo clássico em vários pontos, um deles sendo a ideia de que não é a natureza humana que faz com que conflitos internacionais aconteçam, e sim a estrutura anárquica internacional, e o argumento de que os Estados se comportam de forma defensiva no sistema internacional, mantendo o equilíbrio de poder e preocupados principalmente em manter sua posição no sistema.

É importante destacar, no entanto, que vários realistas discordam entre si em várias questões fundamentais da teoria, a exemplo da estabilidade de sistemas anárquicos: Morgenthau acredita que sistemas multipolares são mais estáveis que sistemas bipolares, enquanto Waltz desafia essa afirmação (Mearsheimer, 2011). Dessa mesma forma, existem outras variações do realismo que vão além do realismo clássico de Morgenthau e do neorrealismo de Waltz, sendo preciso ter cuidado com generalizações por vezes cometidas por críticos do realismo (Elman; Jensen, 2014). Uma das variações do realismo que vale a pena destacar é o realismo ofensivo de Mearsheimer.

Mearsheimer (2001) afirma que sua teoria também é uma teoria estrutural como a de Waltz. Assim como o neorrealismo, ele vê os Estados com a preocupação principal de sobreviver em um mundo onde não existem atores que os protejam uns dos outros, ou seja, em um sistema de auto ajuda em que o poder é o fator principal para a sua sobrevivência. No entanto, sua teoria difere do neorrealismo no questionamento sobre quanto poder é poder

suficiente. Mearsheimer (2001) entende o realismo estrutural defensivo, como ele descreve, como uma visão em que existem poucos incentivos para os Estados buscarem mais poder, dando preferência a manter e preservar o equilíbrio de poder e *status quo*. Já na sua visão, os Estados buscam sempre maximizar sua parcela de poder no sistema, pois vivem em um mundo em que não existe uma autoridade central acima dos Estados para os proteger, logo, todos os Estados possuem algum nível de capacidade militar ofensiva, e nunca é possível ter certeza das intenções dos outros. Nesse cenário, Mearsheimer (2001) conclui que a atitude mais racional é a de acumular o máximo de poder possível para garantir sua segurança, e mesmo caso uma grande potência consiga acumular uma vantagem militar sobre seus inimigos, ela ainda continuará buscando mais poder, pois essa busca só termina quando a potência se torna hegemônica, uma vez que é complexo determinar quanto poder relativo sobre o inimigo é necessário até estar seguro, e isso se torna mais complexo ainda quando se entende que não há conhecimento sobre como o poder estará distribuído daqui a algumas décadas.

Dada essas dificuldades, as grandes potências entendem que a melhor forma de garantir sua segurança é buscar se tornar a hegemônica para eliminar qualquer vulnerabilidade frente a outras potências, e caso ela não tenha os recursos para ser hegemônica, acumular o máximo de poder possível ainda é a melhor estratégia (Mearsheimer, 2001). De fato, como um hegemônico é um Estado que se torna tão poderoso que domina todos os outros, assim como domina todo o sistema, e não apenas um Estado consideravelmente mais poderoso, com exceção de uma superioridade nuclear, é impossível que qualquer Estado atinja a hegemonia mundial, principalmente pelo impedimento dos oceanos. Dessa forma, a segunda melhor opção se torna alcançar a hegemonia regional e impedir que outros Estados alcancem esse título. Por fim, Mearsheimer (2001) explica que sua teoria não apenas descreve como as grandes potências se comportaram no passado e podem se comportar no futuro, mas também prescreve a melhor forma de agir para sobreviver nesse mundo perigoso.

3. A SAGA JOGOS VORAZES

Esse capítulo tem o objetivo de argumentar sobre a importância da arte, cinema e cultura popular como uma importante fonte de estudo e representação da política, e contextualizar o leitor sobre a saga de livros apresentada neste trabalho. Primeiramente discute a Virada Estética, movimento que começou na década de 1980 e vem trazendo cada

vez mais uma visão estética para as ciências sociais. Em seguida, discute o papel da cultura popular nesses estudos, e também a importância da saga de *Jogos Vorazes*, em específico para a política. Também apresenta a sinopse dos cinco livros da saga, com uma breve introdução sobre a autora Suzanne Collins, e uma apresentação do mundo fictício de Panem, onde se passa a história retratada nos livros.

3.1. Virada Estética

Nas últimas décadas observou-se um processo de ampliação do entendimento de política mundial, ultrapassando os limites da disciplina acadêmica restrita que consolidou muitos dos dilemas políticos que, em teoria, tem o objetivo de enfrentar e solucionar, e chamando atenção para as perspectivas estéticas (Bleiker, 2001). Segundo Ronald Bleiker (2001), por muitos anos, as formas miméticas de representação dominaram o campo dos estudos de política mundial, ou seja, as formas que procuram representar a política da maneira mais realista e fiel possível, tal como ela de fato é, buscando escapar da necessidade de interpretação e apagando todos os traços de interferência humana. De fato, essa forma mimética que afirma que todas as hipóteses devem ser examinadas com base em evidências empíricas antes de poderem oferecer uma contribuição válida ao conhecimento ainda é dominante nas ciências sociais, mas outra abordagem contrária, chamada de abordagem estética, vem se tornando relevante nesse campo, e pode-se até discutir que há uma verdadeira "Virada Estética" (Bleiker, 2001).

Bleiker (2001) afirma que a história pós moderna das R.I introduziu dois movimentos que facilitaram a "Virada Estética": a denúncia, na década de 1980, da reprodução de estruturas de poder, violência e masculinidade acerca das abordagens centradas no Estado, na razão e na objetividade, e um movimento mais recente, que ampliou essa crítica ao introduzir elementos visuais, sonoros, literários, musicais e do cinema como formas legítimas de se conhecer e representar a política mundial. Segundo Bleiker (2001), a abordagem estética afirma que existe uma brecha entre uma forma de representação e aquilo que é representado por ela, e que ao invés de ignorar ou negar essa brecha, é preciso vê-la como a própria localização da política. Em outras palavras, um evento político não tem controle sobre o ponto de vista ou contexto em que será interpretado, e por isso uma tentativa de entender esse evento nunca pode se limitar só ao próprio fato ocorrido, e quando um pesquisador escolhe uma forma de representar esse evento, ele levanta a questão de qual versão considerada

verdadeira foi escolhida por ele em detrimento das outras possíveis interpretações verdadeiras. E é por isso que alguns dos entendimentos mais relevantes sobre a política internacional surgem de tentativas que investigam como a forma de representar um evento constituem e influenciam as dinâmicas da política, e não as tentativas de desconsiderar o papel da representação (Bleiker, 2001).

Nesse contexto, Roland Bleiker (2001), afirma que a estética pode contribuir para a construção de uma ordem mundial mais inclusiva, que questiona aquilo que é tomado como senso comum e abre os olhos dos pesquisadores para aspectos que ainda não haviam sido percebidos, por meio de conhecimentos artísticos, filosóficos, literários e até da cultura popular, que tem seu valor justamente no fato de que seus *insights* não podem ser alcançados de outra maneira. Bleiker (2001) chama de uma experiência em "excesso", ou seja, algo que, por estar muitas vezes ligado ao sensorial e emocional, não pode ser alcançado através das ferramentas tradicionais de compreensão de conhecimento. Em outras palavras, a abordagem estética tira o foco de pesquisa da obrigação de documentos diplomáticos, dados estatísticos e fontes tradicionais e legitima imagens, narrativas, o cinema e a literatura como fontes importantes para o estudo da política. Bleiker (2001) cita o exemplo de uma fotografia, que permite uma visão mais inclusiva do mundo ao fazer com que o observador entenda o espírito de uma época, revelando suas multiplicidades.

Essas formas alternativas de pesquisa permitem uma sensibilidade que a mimética não consegue promover, do não visto e do não pensado, gerando uma demanda antes mesmo que ela seja reconhecida, e tornando pensável o impensável (Bleiker, 2001). Por fim, o autor defende que os problemas que amedrontaram a política mundial hoje, seja o terrorismo ou as desigualdades, não devem ser limitados a soluções que retornam à hábitos passados que os criaram em primeiro lugar, e que moldaram grande parte das interações políticas, e, por isso, podem parecer reconfortantes, mas sim ampliados para incluir uma visão estética que explore como a realidade é percebida, interpretada e estruturada na formulação do mundo político (Bleiker, 2001). Para isso, é preciso ir além das disciplinas, esquecer suas fronteiras que restringem as pesquisas à métodos e instrumentos tradicionais e explorar narrativas lúdicas e plausíveis para reler a imagem política mundial (Bleiker, 2001).

3.2 A Cultura Popular nas Relações Internacionais

De acordo com as autoras Federica Caso e Caitlin Hamilton (2015), a investigação sobre o papel da cultura popular nas relações e política internacional não é algo recente. Desde a década de 1990 existe um número crescente de pesquisadores na disciplina de Relações Internacionais que busca elementos estéticos e da cultura popular para falar de temas importantes da disciplina. Porém, ainda assim, abordagens que fazem uso da cultura popular ainda enfrentam resistência nas ciências sociais. Por ser extremamente familiarizada com os conceitos de poder e conhecimento, explorar a disciplina de R.I significa participar de estruturas hierárquicas e das relações de poder. A disciplina não hesita em definir quem está dentro, quem está nas margens e quem está fora, além de definir quem está em cima e abaixo no conhecimento (Caso; Hamilton, 2015). Por isso, apesar de ser mais fácil acadêmicos consolidados terem espaço para publicar trabalhos que tratem de cultura popular, pesquisadores no início da carreira ou que dependem de bolsas e financiamentos enfrentam riscos de marginalização ao trabalharem fora do *mainstream* da disciplina (Caso; Hamilton, 2015). Isso pode ser visto como um paradoxo: mesmo que tenha nascido das preocupações com as consequências da guerra e da violência contra os humanos, a disciplina de Relações Internacionais se afastou por completo de tópicos que discutem a subjetividade e as experiências de violência vividas (Caso; Hamilton, 2015).

De acordo com Caso e Hamilton (2015), conforme citado por Steve Smith (2004, p. 504), “a ênfase da teoria das Relações Internacionais na segurança do estado tem ocorrido às custas da segurança do indivíduo”. Já Jason Dittmer (2015) afirma que as Relações Internacionais frequentemente dão prioridade ao estrutural e amplo, buscando explicações generalizadas para padrões da política, e por isso alguns pesquisadores negam a ideia de que a cultura popular tem importância. É claro que ela tem, afirma o autor, pois, afinal, não seria possível atribuir a ela tantos problemas da sociedade se não houvesse reconhecimento de sua importância.

Dessa forma, vários trabalhos e autores mostram que já não é mais possível sustentar o argumento de que a cultura popular está separada da política mundial. Alguns desses autores são Davies, Grayson e Philpott, que defendem que a política mundial e a cultura popular não devem ser vistas como duas esferas separadas que se cruzam ocasionalmente, e sim como partes de um contínuo (Caso; Hamilton, 2015). Ou seja, dimensões que estão interligadas e compartilham o mesmo terreno, e que ao serem vistas dessa forma, possibilitam uma

compreensão mais profunda da política. De acordo com Rowley e Weldes (2015), vários outros estudiosos investigam maneiras que a cultura popular se envolve com todos os aspectos das R.I, podendo-se até defender a existência de uma subdisciplina de Cultura Popular e Política Mundial (PCWP), mostrando que essas relações importam para diferentes públicos, por diferentes motivos, sendo alguns até conflitantes. As autoras citam algumas relações entre a Cultura Popular (CP) e a Política Mundial (PM). A primeira, e uma das mais evidentes, é a forma que os Estados usam a CP de diferentes formas e para vários objetivos: em tempos de guerra, os Estados usam e exploram a CP como forma de propaganda, e em tempos de paz, promovem o *soft power* como forma de diplomacia cultural.

Uma segunda relação evidente é a economia política internacional da cultura popular, pois grande parte das suas manifestações são consumidas em um sistema industrializado: as indústrias culturais operam com recursos (matérias-primas e forças de trabalho), dinâmicas de produção e produtos (filmes, roupas e brinquedos) operando além das fronteiras nacionais. Um grande exemplo dessa relação entre PCWP é a corporação Disney, que está inserida em disputas de propriedade intelectual e de mercados com outras corporações, se envolve em diplomacia econômica e mantém uma influência mundial.

Por fim, uma terceira relação é o poder de representação da cultura popular: grande parte do conhecimento que a população dos Estados Unidos acredita ter sobre o conflito entre árabes e israelenses vem de obras culturais apresentadas como ficção que eles consomem na mídia (Rowley; Weldes, 2015). De acordo com Kersey e Neumann (2015), a cultura popular tem o poder de naturalizar ou normalizar ordens sociais, moldando expectativas de comportamento que se alinham a ideologias predominantes nas políticas externas. Os mitos e as ideologias inconscientes que estão em narrativas de ficção são fundamentos silenciosos da realidade, e essa habilidade de normalizar ideias é uma manifestação de poder político (Kersey; Neumann, 2015). Portanto, um dos maiores méritos da ficção científica, por exemplo, é a sua habilidade de construir universos que tenham conexões com experiências e vivências do mundo real. O consumo da cultura popular está diretamente ligado aos sentidos, seja para preservando ou modificando esses significados, e todas as pessoas estão imersas nessas relações PCWP, pois é o público que decodifica a propaganda do Estados, que compra os brinquedos da Disney, e que assistem filmes, propagandas e vídeos em redes sociais (Rowley; Weldes, 2015).

Ademais, a literatura, em específico, também desempenha um papel fundamental na

política mundial. Segundo Michael J. Shapiro (2013), o envolvimento com a literatura não deve ser visto como um afastamento de questões políticas, mas sim como uma prática de crítica que deve ser entendida como um desafio às certezas epistemológicas ao mesmo tempo que é um engajamento positivo com experiências reais. Isso pois a literatura permite reconfigurar as relações espaço-temporais e subjetividades políticas, dado tem a capacidade de desestabilizar narrativas convencionais e lineares, ampliando de forma significativa as possibilidades analíticas na política (Shapiro, 2013). Dessa forma, a literatura contribui como fonte empírica, deslocando a busca por explicações causais para uma exploração de experiências sensoriais e afetivas que constituem as relações de poder e práticas políticas, e essa capacidade é essencial para desestabilizar "certezas epistemológicas" que são típicas das abordagens tradicionais nas ciências sociais (Shapiro, 2013).

Portanto, considerar a cultura popular como uma ferramenta legítima de análise contribui na reflexão sobre o impacto da política visual e das emoções no mundo sociopolítico, desafia a ideia de que a política mundial só acontece no contexto público, e cria espaços para reflexão crítica (Caso; Hamilton, 2015). No entanto, um grande desafio para essas pesquisas está na extrema amplitude do conceito de "cultura popular", que engloba desde filmes e literatura (como *Jogos Vorazes* e Capitão América) até jogos (sejam virtuais, esportes, ou de tabuleiro). Dessa forma, quando o olhar acadêmico foca em apenas um exemplo da cultura pop, ela pode parecer irrelevante (Dittmer, 2015). Afinal, como poderia uma saga como Jogos Vorazes ter algum impacto, seja positivo ou negativo, sobre a política internacional?

3.3. Relevância de *Jogos Vorazes* no mundo e na política

Longe de ser apenas uma fuga da vida cotidiana ou uma representação do mundo real e da política, grande parte da relevância da cultura popular está na sua função constitutiva: ela tem um papel de coprodução da política (Dodds, 2015). Primeiramente, é preciso entender que a cultura popular não é apenas uma coisa ou objeto que pode ser analisado, e sim uma prática: usando o exemplo de Jason Dittmer (2015) sobre Capitão América, *Jogos Vorazes* não é apenas uma saga ou filmes, mas sim uma variedade de significados que se desenvolvem ao redor desse símbolo à medida que os indivíduos a interpretam, discutem e integram as suas experiências cotidianas com a saga de *Jogos Vorazes* em seus próprios contextos sociais e políticos. Por exemplo, Rowley e Wedes (2015) citam como as mulheres no Egito rural

entenderem e incorporaram a noção pan-islâmica dos direitos das mulheres muçulmanas em parte por causa de representações da violência de gênero em novelas nacionais. Assim como o Presidente Reagan incluiu aspectos da franquia *Star Wars* em seus discursos sobre uma União Soviética que representava um "Império do mal" durante a guerra fria (Dodds, 2015), a cultura popular "vazou" para a vida política quando o Estado Islâmico (ISIS) incorporou elementos da série *Homeland* ao apresentar imagens do presidente Obama declarando "Seremos Vigilantes e Implacáveis" em vídeos terroristas. (Duncombe; Roland, 2015)

A saga de livros e filmes *Jogos Vorazes* reflete vários aspectos e conflitos do mundo real, e mais que muitos outros livros do gênero, a saga possui vários temas relevantes para estudar política (Dreyer, 2015). Suzanne Collins, autora da saga de *Jogos Vorazes*, acredita que contar uma história em um mundo futurista oferece uma liberdade criativa para abordar e explorar questões que a incomodam nos tempos contemporâneos (Robb, 2014). No caso de *Jogos Vorazes*, questões como uma grande desigualdade de riqueza, o poder manipulador da televisão e da mídia, o uso da fome como instrumento de governo, e principalmente e antes de tudo, a questão da guerra, são centrais (Robb, 2014). Ramzy Baroud (2014), autor e colunista internacional em seu relato para "The Palestine Chronicle", afirma:

> Jamais imaginei que eu traçaria paralelos entre Nuseirat e seu povo heroico com um filme de Hollywood; a luta do meu povo é sagrada demais para fazer tais comparações. Mas não consegui evitar ao assistir ao último filme da franquia Jogos Vorazes, "A Esperança". [...] Enquanto assistia ao filme, só pensava na Palestina, mas particularmente na resistência em Gaza. [...] A conexão com Gaza tornou-se evidente demais para ser ignorada quando Katniss [...] proferiu estas palavras logo após os terroristas da Capital destruírem um hospital cheio de homens, mulheres e crianças desarmados, matando todos: "Quero dizer às pessoas que, se vocês pensarem por um segundo que a Capital nos tratará de forma justa se houver um cessar-fogo, estão se iludindo. Porque vocês sabem quem eles são e o que fazem." As semelhanças neste drama eram assustadoramente semelhantes ao bombardeio e destruição completa do hospital al-Wafa em Gaza no final de julho deste ano, o único centro de reabilitação na faixa para milhares de vítimas das atrocidades israelenses. É como se a autora de Jogos Vorazes, Suzanne Collins, soubesse tanto sobre Gaza; como se ela tivesse moldado suas histórias para contar uma luta real entre um Capitólio brutal, chamado Israel, e Distritos rebeldes chamados Palestina; é como se Gaza fosse o Distrito 13; e que, apesar das repetidas tentativas de aniquilação nos últimos 65 anos, mas particularmente duas guerras genocidas em 2008-9 e 2014, a resistência ainda está viva.

Mas, como um elemento da cultura popular, a saga, além de representar, também constitui a política. Segundo o G1, em 2021, um grupo de médicos da cidade de Yangon, Mianmar, ao fazer uma manifestação criticando o golpe de Estado no país, levantou as mãos com os três dedos do meio, um gesto incorporado da saga *Jogos Vorazes*. Outros profissionais da saúde de um centro de tratamento de pacientes com Covid-19, em outra cidade do país,

também protestaram da mesma maneira. Membros do partido da líder deposta postaram fotos em que faziam o mesmo gesto da saga, e essa saudação foi adotada por vários manifestantes na Ásia (g1, 2021). De acordo com Abid Rahman (2020), essa mesma saudação apareceu na Tailândia pela primeira vez em protestos em 2014, contra um golpe militar, e em 2020 esse gesto se consolidou ao refletir as três reivindicações dos manifestantes: a dissolução do parlamento, o fim da opressão da população e a criação de uma nova constituição. O símbolo se tornou referência em protestos conduzidos por jovens em vários países asiáticos. Em um protesto pró-Palestina em Nova York, um manifestante usou o mesmo símbolo para mostrar solidariedade diante da opressão de Israel, e a música "The Hanging Tree", que conta a história de uma execução pública de um rebelde na saga, foi alterada para espalhar conscientização de causas humanitárias, desde a crise da água na Filadélfia e a proteção de leis indígenas até protestos contra tiroteios em massa nos Estados Unidos (Li, 2023). Na imagem abaixo é possível ver como estudantes, em um protesto pró-Palestina, utilizam uma frase tirada do discurso de Katniss desafiando o Presidente Snow após a Capital bombardear hospitais ocupados por civis.

Figura 2- Protesto SVP (Student Voices for Palestine) com um cartaz contendo uma frase do livro "A Esperança"

Fonte: Retirada do site X, página de Ethan Albin, SVP

Essa frase retirada da saga carrega uma carga emocional e política poderosa, sendo o momento em que Katniss decide finalmente utilizar sua imagem política como representação da resistência dos Distritos contra uma Capital dominante. Para entender melhor a importância da saga e como ela representa e constitui a política mundial é preciso introduzir

as obras, a autora, e o mundo fictício de Panem.

3.4. Sinopse da saga

3.4.1. Suzanne Collins

Suzanne Collins nasceu em Connecticut, em 1962, em uma família militar americana, o que significou que desde cedo sua família se mudava muito pelo país. A vivência da guerra era intensa e profunda na sua família: seu avô foi morto por gás na Primeira Guerra Mundial, seu tio sofreu ferimentos por estilhaços na Segunda Guerra Mundial, e seu pai, doutor em ciência política, serviu na guerra do Vietnã, alcançando o posto de tenente-coronel e lecionando história militar em *West Point* e em palestras no *War College* (Robb, 2014). O pai de Suzanne, como historiador, costumava levar sua família para locais históricos de guerras, contando detalhadamente as histórias de cada conflito, desde o que o levou a acontecer, o que aconteceu lá e as consequências (Robb, 2014). A autora afirma que ele começou a falar sobre a guerra com os filhos muito cedo, pois para ele era muito importante que entendessem o que ele fez e o que havia vivido (Robb, 2014). Após tantas histórias, Suzanne afirma que, em uma viajem, ao ver um campo de papoulas, lembrou do seu filme favorito “O Mágico de Oz”, mas seu pai fez uma conexão com os Campos de Flandres da Primeira Guerra Mundial, e ela começou a se perguntar se o campo do seu filme favorito também era um cemitério (Robb, 2014). Depois de quarenta anos escutando sobre a guerra, Suzanne afirma que se resumisse tudo em uma única pergunta, seria a ideia da guerra necessária ou desnecessária, pois é isso que está no centro de tudo (Robb, 2014). Já mais velha, estudou história europeia, focando na Segunda Guerra mundial: “a Europa é um gigantesco campo de batalha", ela afirma (Robb, 2014, p.11).

Em uma noite, trocando de canal entre uma matéria que retratava a invasão ao Iraque e um reality show, Suzanne teve a inspiração para o primeiro livro de *Jogos Vorazes* (Meenakshi; Monika, 2015). Acreditando que é importante escrever sobre a guerra pois suas ambiguidades e dilemas éticos são introduzidos muito tarde para as crianças, sua obra levantaria uma série de questionamentos sobre a moralidade da guerra, na esperança de que introduzindo o conceito a jovens, os diálogos sobre isso seriam melhores e existiria uma compreensão mais completa (Dreyer, 2015). Seu foco na saga não é escrever sobre a

adolescência, mas sim escrever sobre a guerra para adolescentes (Robb, 2014, p.11).

3.4.2 A Trilogia de *Jogos Vorazes*

O primeiro livro da saga de Suzanne Collins (2008), apresenta Katniss Everdeen, uma adolescente de 16 anos que mora na nação fictícia de Panem, formada por 12 Distritos comandados pela Capital. Após uma rebelião fracassada dos então 13 Distritos contra a Capital, todos os anos cada Distrito deve sortear um menino e uma menina entre as idades de 12 e 18 anos que irão participar dos Jogos Vorazes, um evento televisionado para todo país em que os 24 jovens lutam até a morte. Katniss mora no menor e mais pobre Distrito de Panem, em que, assim como em todos os outros, seus direitos básicos são negados e não é incomum ver os moradores morrerem de fome. Katniss, que foi ensinada a caçar pelo seu pai antes dele morrer, quando ela tinha 12 anos, se voluntaria no lugar de sua irmã mais nova, Primrose, e é levada à Capital para passar uma semana sendo treinada pelo único ganhador vivo do seu Distrito, o alcoólatra Haymitch Abernathy, e realizar aparições públicas ao lado do tributo masculino do Distrito 12, Peeta Mellark. Durante as preparações, Katniss, Peeta e seu mentor constroem uma estratégia de romance falso para ganhar mais patrocinadores durante os jogos, o que significa mais recursos (alimentos, remédios e água). Já na arena, em uma situação anárquica em que apenas um poderá sair vivo, Katniss forma alianças para balancear a aliança dos chamados “carreiristas”, ou seja, a aliança dos tributos mais fortes que se preparam para os jogos antecipadamente e costumam se voluntariar pelo prêmio e glória da vitória.

Inicialmente, Katniss se alia com Rue, a garota do Distrito 11 que a lembra de sua irmã, dividindo recursos e formando planos para enfraquecer os carreiristas. No entanto, Rue é morta por outro tributo, e, em um ato de rebeldia, Katniss canta para Rue durante sua morte, envolve seu corpo com flores e plantas, e faz o símbolo de tocar os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios, um gesto antigo que significa admiração, agradecimento, e despedida de alguém que você ama. Após ser anunciado que dois tributos poderiam ganhar caso fossem do mesmo Distrito, Katniss se alia com Peeta, mantendo seu ato romântico. No entanto, no final dos jogos, quando sobram apenas os dois na arena, é anunciado que, por causa das regras dos jogos, apenas um tributo poderia sair vivo. Se recusando a assassinar um ao outro, e por saber que a Capital precisava de um vitorioso, Katniss e Peeta quase cometem suicídio duplo com amoras venenosas, antes do Chefe dos Idealizadores dos jogos intervir e permitir que os dois sejam vitoriosos. No final do livro, eles descobrem que, apesar de a

maioria das pessoas da Capital ter visto os seus atos com as amoras como uma ação romântica, alguns Distritos viram como um ato de rebelião contra a Capital, e, para manterem a si mesmo e as suas famílias a salvo, Katniss e Peeta precisam convencer todo o país de que eram apenas adolescentes apaixonados, e não possíveis rebeldes.

Já no segundo livro de Suzanne Collins (2009), *Em Chamas*, lançado em 2009, as consequências dos atos de rebeldia de Katniss começam a se evidenciar quando levantes se desencadeiam nos Distritos. Ocorre a 75ª edição dos jogos, que, por ser um Massacre Quaternário (ou seja, uma edição especial dos jogos que ocorrem a cada 25 anos), decreta que o garoto e garota sorteados para os Jogos devem vir dos vitoriosos existes, para lembrar que até os mais fortes dos Distritos não tem poder contra a Capital. Katniss e Peeta são, mais uma vez, jogados na arena, onde precisam lutar contra tributos mais experientes e com armadilhas mais elaboradas. No entanto, durante os jogos, Katniss descobre que parte dos tributos estão envolvidos em um plano secreto de resistência, em que ela é o símbolo principal. No final, com a ajuda dos tributos rebeldes, Katniss destrói a arena e é resgatada pelo Distrito 13, que havia supostamente sido destruído por bombas atômicas na última rebelião, 75 anos antes. Peeta é capturado pela Capital, e a revolução é declarada oficial.

No último livro da trilogia de Suzanne Collins (2010), *A Esperança*, Katniss, após muitas negociações, aceita se tornar o símbolo da revolução: o Tordo. Sob o comando de Alma Coin, presidente do Distrito 13 e líder da revolução, o conflito entre Distritos e Capital se intensifica, revelando técnicas de manipulação de mídia e propaganda, estratégias militares e o uso político da imagem de Katniss. Durante a guerra, Peeta retorna sob a influência de tortura física e psicologia, e a revolução avança até os Distritos cercarem a mansão do Presidente Snow, que se rende. Com o presidente capturado, Katniss começa a questionar a nova liderança rebelde de Presidente Coin, que se nega a iniciar a prometida democracia, e tenta decretar um novo Jogos Vorazes, mas apenas com crianças da Capital. No momento da execução pública de Snow, Katniss mata Coin e interrompe o ciclo de poder autoritário, e a trilogia termina com a queda do regime da Capital e o início da reconstrução política de Panem, enquanto Katniss, Peeta e Haymitch, profundamente marcados pelos acontecimentos, tentam recomeçar a vida.

3.4.3 A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes

O livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, apesar de ser o quarto livro da saga de *Jogos Vorazes* publicado por Suzanne Collins (2020), é uma *prequel* de todos os outros livros da saga, ou seja, conta uma história anterior a todas as outras. Nesse livro, dez anos após o fim da guerra civil conhecida como "Dias Escuros" ou simplesmente "A Guerra", e 64 anos antes do primeiro livro da saga, é apresentado ao leitor o estudante de 18 anos Coriolanus Snow, conhecido nos outros livros como Presidente Snow. Porém, aqui, Coriolanus é apenas um garoto da Capital que, apesar de ser da linhagem Snow, poderosa e influente antes da guerra por terem fortunas na indústria de munições, hoje se encontra em um nível extremo de pobreza após as fábricas e unidades de pesquisa da família que se encontravam no Distrito 13 serem bombardeadas na guerra. Coriolanus vive em um apartamento com sua avó, uma figura anacrônica que se aliena e se agarra aos valores antigos de uma Capital grandiosa pré-guerra, e sua prima Tigris, tentando esconder a pobreza a todo custo para manter o bom nome da família. O pai de Coriolanus, Crassus Snow - um general renomado durante a guerra que era visto pelo garoto com intimidador e grande defensor da subjugação e controle dos Distritos pelo medo e pelo poder - foi morto por rebeldes quando Corio tinha apenas 5 anos, e sua mãe, uma figura muito mais juvenil e gentil, morreu no mesmo ano ao dar à luz à sua irmã, que não sobreviveu ao parto, devido à falta de atendimento médico provocada pelos bloqueios e bombardeios nas ruas da Capital.

O livro se passa durante a 10ª edição dos Jogos Vorazes, quando, para incentivar uma maior audiência aos jogos, foram designados pela primeira vez mentores aos tributos, que, diferente das edições seguintes, seriam estudantes destaques da Academia da Capital. Os Jogos Vorazes são descritos nesse livro como uma grande propaganda fracassada da Capital: os tributos eram sorteados, durante o percurso e assim que chegavam à Capital eram espancados e passavam fome, colocados em estábulos de cavalos ou em grades em um zoológico para serem vistos pela Capital, e depois jogados em uma arena aos pedaços para lutar até a morte com algumas armas velhas e enferrujadas. No entanto, a personagem Volumnia Gaul, Chefe dos Idealizadores dos Jogos e líder da divisão experimental de armas da Capital insistia na continuação dos Jogos, e com a ajuda de Coriolanus, que ajudou a implementar grande parte do sistema de aposta e patrocinadores que é mostrado na trilogia inicial, teve sucesso em não só continuar com os Jogos, mas os tornarem o ponto principal da propaganda da Capital que lembrava à todos sobre a guerra e prevenia revoluções.

Coriolanus foi designado a Lucy Gray, tributo do Distrito 12, conhecido por ser o menor e mais pobre Distrito e a grande piada de Panem, com crianças que sempre morriam nos primeiros cinco minutos. No entanto, com a mentoria e ajuda Coriolanus, que se apresenta extremamente obcecado por autocontrole e poder em seus monólogos internos, mas empático e dedicado para o mundo externo, Lucy Gray se torna a vitoriosa da 10ª edição dos Jogos Vorazes, após Coriolanus trapacear diversas vezes para garantir a vitória do seu tributo, que também seria a sua vitória na sociedade e Academia. Como castigo pelas trapaças, o estudante foi punido e forçado a se alistar ao serviço de Pacificador por 20 anos, se tornando parte do grupo de guardas civis que é controlado pela Capital com o objetivo de manter a ordem em toda a Panem. Mandado para o Distrito 12, Coriolanus começa o seu treinamento militar, mas só se anima com o trabalho quando descobre que poderia se tornar um oficial com influência e poder, e começa um romance com Lucy Gray, unidos pelas mortes dos outros tributos.

No entanto, ele começa a entrar em um espiral, desconfiado de traição por Lucy Gray, imerso em debates internos sobre a natureza má do ser humano, a necessidade da Capital e a anarquia, e com ódio do seu amigo que estaria conspirando com moradores do Distrito para fugir. Coriolanus se envolve em vários incidentes: denuncia seu melhor amigo por simpatizar com rebeldes, que é morto na forca, assassina a filha do prefeito para evitar que descubram do seu envolvimento com esse plano, e para se salvar, decide fugir com Lucy Gray pela floresta. No entanto, já na floresta, após Lucy Gray descobrir que Coriolanus matou seu melhor amigo, ele acha a arma que usou para matar a filha do prefeito, uma das duas únicas evidências que o ligariam ao crime. A outra evidência era Lucy Gray. Ele, movido pelo desejo de voltar à base e se tornar um comandante com poder e prestígio, tenta assassinar Lucy Gray, que foge pela floresta e nunca é mais vista durante a saga. Coriolanus, ao voltar à base, descobre que foi chamado de volta à Capital para ser um estudante especial de Volumnia Gaul, entrando na faculdade e se envolvendo com aulas de estratégia militar e um estágio na idealização dos Jogos. No fim, Snow vira herdeiro das riquezas da família do melhor amigo que ajudou a assassinar, e começa seu caminho em direção a presidência.

3.4.4 O Amanhecer na Colheita

O quinto livro de Collins (2025), *O Amanhecer na Colheita*, retrata a história do segundo Massacre Quaternário, ou seja, a 50ª edição dos Jogos Vorazes. A cada 25 anos, uma

edição especial dos Jogos acontece, para lembrar todo o país da derrota dos Distritos na revolução, e nesse ano são sorteadas o dobro de crianças de cada Distrito para a arena, a fim de lembrarem que para cada soldado da Capital morto, 2 rebeldes morreram na guerra. Aqui, é apresentado Haymitch Abernathy, futuro mentor de Katniss e Peeta. Esse livro se passa 40 anos após "A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes" e 24 anos antes do primeiro livro da trilogia. Haymitch, que descobrimos ser amigo do pai de Katniss e que namora uma descendente de Lucy Gray, é levado aos Jogos após causar confusões no dia da colheita, sem ser sorteado (assim como Katniss, que se voluntariou e Lucy Gray, que tem fortes suspeitas de que foi escolhida como forma de vingança).

Nessa obra é possível acompanhar a história que os leitores achavam que conheciam, por terem acompanhado Katniss e Peeta assistindo aos Jogos de Haymitch na televisão, mas que na verdade é cheia de surpresas. Haymitch, com 16 anos, acaba fazendo parte e sendo uma importante peça nos planos de Plutarch e outros mentores de acabar com os Jogos e começar uma rebelião. Apesar de seguir o plano e conseguir causar alguns danos na arena, tudo que Haymitch e os outros tributos fazem em nome da rebelião é distorcido na mídia, ou nem mesmo mostrado para o país. No fim, ao voltar para casa como vitorioso, Haymitch descobre que Snow matou sua família e sua namorada como punição pelo que ele fez na arena. *O Amanhecer na Colheita* mostra como, apesar de Katniss ter sido a faísca e o símbolo da rebelião, várias outras pessoas precisaram montar uma base e morrer durante anos para que a revolução acontecesse. Também fica claro, desde as citações que aparecem no começo do livro de George Orwell, William Blake e David Hume sobre propaganda, como o governo, a mídia, e os grandes meios de comunicação podem facilmente manipular uma narrativa para favorecer quem está no poder.

3.5 O mundo de Panem

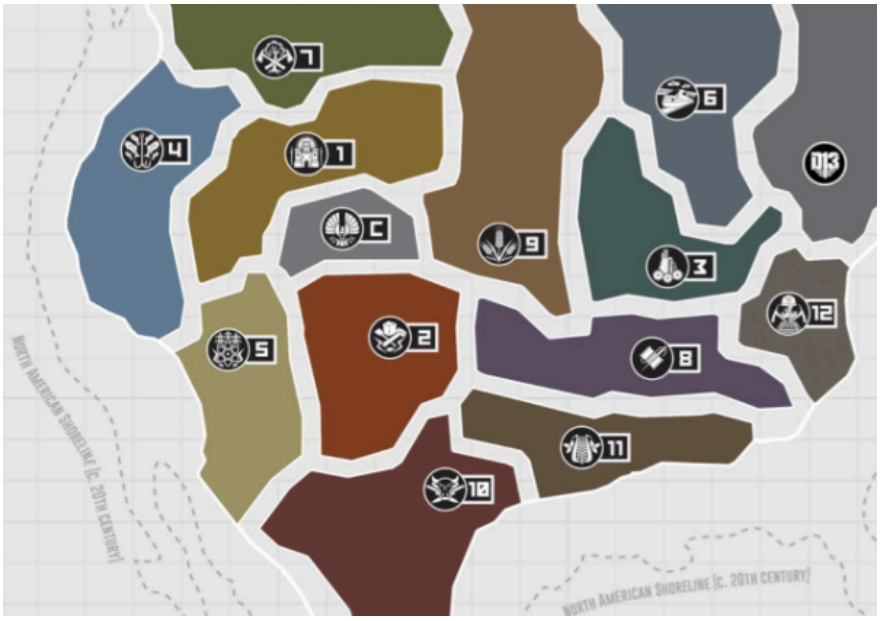
Em um futuro não especificado, o planeta terra sofreu mudanças climáticas extremas, guerras nucleares, desastres, secas e uma elevação do nível do mar que engoliu uma grande parte de terra. Houve então uma grande guerra pelo que havia restado. Os sobreviventes desse colapso na região da América do Norte fundaram uma nova nação chamada Panem, que se dividia em uma Capital e 13 Distritos, sendo cada Distrito responsável pela produção de bens de uma determinada indústria para atender as necessidades da nação, mas principalmente da Capital, que foi construída na região das Montanhas Rochosas e era onde ficavam os líderes

do governo. Em *A Esperança* é mostrado um diálogo onde Plutarch explica melhor para Katniss sobre Panem:

> "[...] 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, 2010, p.241).

O Distrito 1 produz artigos de luxos para a Capital, sendo, junto com o Distrito 2 que é responsável pelas forças de segurança e armamento, um dos mais próximos (geograficamente e politicamente) da Capital, e por isso mais bem alimentados. O Distrito 3 é responsável pela indústria de tecnologia e fabricação de automóveis, explosivos e televisores, enquanto o 4 fica no litoral e por isso é especializado em pesca. O Distrito 5 produz energia elétrica, o 6 é responsável pelo transporte do país, e o 7 distribui madeira e papel, e os outros possuem funções semelhantes com suas respectivas indústrias. O 12 é o menor e o mais pobre de todos, e é responsável pela mineração de carvão, localizado no que antes era os Montes Apalaches. Por fim, o Distrito 13 era responsável pela mineração de grafite, assim como pela pesquisa e desenvolvimento de armas nucleares, e servia como complexo militar de Panem. Apesar de Panem nunca ter tido um mapa oficial, criado pela autora ou editora, é possível ver brevemente um mapa simples da nação no último filme lançado. Vários fãs da saga já criaram mapas baseados nas descrições geográficas dos livros e relances de mapas mostrados nos filmes, e abaixo está incluso um mapa não oficial.

Figura 3 - Mapa não oficial da nação fictícia de Panem



Fonte: retirado do site Reddit

Apesar dos Distritos serem responsáveis por grande parte, senão todas, as indústrias de Panem, a maioria dos recursos produzidos ia diretamente para a Capital. Em algum momento não especificado no livro houve uma revolução liderada pelo Distrito 13, conhecida como "Dias Escuros" ou "A Guerra", que durou três anos. Alguns meses depois da revolução começar, a primeira invasão aérea imobilizou a Capital. Os Distritos controlavam a produção dos alimentos, e, no primeiro ano, os rebeldes dos Distritos cercaram a Capital, interrompendo o fornecimento e entrada de suprimento e energia pelos próximos dois anos seguintes da revolução e realizando bombardeamentos constantes. Apesar dos Distritos estarem fazendo um progresso lento e constante até a Capital, os cidadãos não conseguiam reconhecer isso pela arrogância. Doenças se espalharam pela cidade enquanto os médicos eram mais necessários em campos de batalha e linhas de fornecimento comprometidas pelas bombas, e quando a raiva chegou na cidade, vários cidadãos morreram antes que a vacina conseguisse controlar a doença.

No entanto, segundo o Presidente Snow, para cada cidadão da Capital morto, dois rebeldes morreram, e após uma invasão falha à Capital no final do conflito pelas vantagens geográficas das montanhas, o curso virou e os Distritos foram derrotados. Mas, antes da derrota oficial, o Distrito 13 conseguiu realizar um acordo com a Capital para conseguir total independência e um pacto de não agressão, uma vez que o Distrito tinha um arsenal nuclear e a Capital não queria uma insurreição nuclear que levaria a destruição do que havia sobrado da

humanidade. Para todos os outros Distritos, foi declarado que após um ataque nuclear, o Distrito 13 tinha desaparecido e a radiação não permitia novos habitantes. Foi assinado então o Tratado de Traição, que continha condições de subjugação extrema dos 12 Distritos e várias outras regras, sendo a mais importante os Jogos Vorazes. Execuções brutais foram transmitidas durante e após a guerra, principalmente após o Tratado de Traição ser assinado. Os Distritos tiveram todos os seus direitos humanos violados, passando fome enquanto trabalhava para suprir as demandas da Capital.

Pelos próximos 75 anos, os Distritos pouco sabiam o que acontecia fora da sua região, com exceção das conversas entre tributos durante os Jogos (que eram cortadas da transmissão), poucos trabalhos por fora e caso alguém se alistasse a ser Pacificador. Os Jogos aconteciam anualmente, como fonte de entretenimento para a Capital, que fazia apostas, festas temáticas, e visitava as antigas arenas como forma de turismo. Para desespero dos Distritos, existia um sistema de colheita que desfavorecia os mais pobres ao prover alimentos para os famintos em troca das suas crianças colocarem seus nomes mais vezes no sorteio, separando mais ainda as classes sociais e mantendo as pessoas divididas. A mídia era completamente controlada pelo governo da Capital, pois a maioria dos Distritos tinha energia por poucas horas ao dia, e quando tinham, era para assistir aos jogos ou ouvir algum pronunciamento oficial. Além disso, existia um determinismo geográfico que determinava que as pessoas que nasciam nos Distritos eram bestiais e inferiores a população superior da Capital, que apenas defendiam sua terra honrada e justa, e isso legitimava a opressão que eles sofriam. As gravações dos Distritos, que mostravam a miséria e desorganização, confirmavam essa imagem que o governo implantava no país.

O controle dos Distritos era feito por meio de forças militares conhecidas como Pacificadores, que eram leais ao presidente e garantiam a ordem, vigilância constante, e reprimiam qualquer sinal de rebeldia como eles desejassem, desde punições em praça pública à execuções. Os Pacificadores possuíam aeronaves, mísseis e tecnologias de monitoramento e armamento enquanto os Distritos eram proibidos de possuírem armas. As crianças iam para a escola para aprender apenas sobre o trabalho que fariam nas indústrias do seu Distrito e assistir às palestras sobre a história de Panem, que se resumia ao Tratado de Traição e ao que os Distritos deviam a Capital. Todo poder era concentrado nas mãos do presidente Coriolanus Snow, o antagonista da saga, em uma ditadura totalitária. Todos os prefeitos dos Distritos eram nomeados e aprovados pela Capital. Snow possuía um conselho, mas envenenava todos

que demonstrassem ser uma ameaça ao seu poder, e permitia apenas pessoas leais a ele com influência política. Essa estrutura política perdurou por 75 anos, quando se deu a segunda revolução, que transformou o país em uma república democrática.

4. A DISTOPIA REALISTA DE JOGOS VORAZES

Esse capítulo propõe uma análise comparativa entre os fundamentos teóricos do realismo nas Relações Internacionais e os elementos e personagens da saga *Jogos Vorazes*. Por meio dos personagens, instituições e dilemas apresentados na saga, é possível refletir sobre e traçar paralelos com os temas centrais da teoria realista, entre eles: natureza humana, anarquia, segurança, moralidade e guerra. Ao traçar essas comparações, é possível ilustrar os conceitos acadêmicos com exemplos ficcionais, além de demonstrar como a literatura distópica pode ajudar a refletir sobre premissas, limites e dilemas da teoria, especialmente quando aplicada à análise de narrativas de poder.

4.1. Estrutura de Poder em Panem

Para compreender melhor a comparação entre os pressupostos do realismo clássico e os elementos ficcionais da saga, é preciso primeiro apresentar o contexto e os personagens envolvidos nas principais discussões que serão apresentadas. Grande parte das discussões importantes para os paralelos entre a saga e a primeira e terceira imagem de Kenneth Waltz acontecem no livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, mais especificamente na Academia da Capital, instituição que reúne os filhos da elite intelectual e política da cidade. É nessa Academia que se formam os futuros líderes da Capital, como o futuro presidente, e é onde ideias fundamentais sobre política, poder e controle são ensinadas, discutidas e testadas (às vezes até com consequências letais para os estudantes).

Esse é o contexto apresentado na Academia: o Reitor Casca Highbottom, criador dos Jogos Vorazes, é uma das figuras proeminentes nessa 10ª edição, nutre um ódio inexplicável por Coriolanus Snow e tenta fazer de tudo para que ele não consiga o Prêmio Plinth, que garante sua ida gratuita para a universidade. Enquanto isso, Dra. Volumnia Gaul, responsável pela criação de armas biológicas e chefe idealizadora dos Jogos Vorazes, envolve constantemente a turma de Coriolanus, que são mentores dos tributos, em discussões sobre a importância dos Jogos e como melhorar sua audiência. Diferente dos Jogos apresentados nos

primeiros livros, aqui é vista uma versão muito mais primitiva, onde os tributos não eram celebridades e não participavam de entrevistas glamorosas, mas eram jogados na arena sem patrocinadores e muitas vezes famintos e à beira da morte. Quase ninguém da Capital assistia aos Jogos, e menos ainda assistiam nos Distritos, mas Dra. Gaul estava determinada a mudar isso com a ajuda dos novos mentores. Os ensinamentos e discussões entre Gaul e Coriolanus apresentam paralelos importantes entre os Jogos e a vida em Panem, e as obras de Morgenthau, Waltz e filósofos políticos.

4.1.1. Dra. Gaul, a Primeira Imagem, e a Guerra Infinita

A Dra. Volumnia Gaul representa aquilo que Kenneth Waltz (2001) chamou de primeira imagem em sua obra *O Homem, o Estado e a Guerra*: a ideia de que as causas mais importantes da guerra estão na natureza humana e no seu comportamento, todas as outras causas são secundárias, e é impossível pensar no realismo político sem entender a natureza humana. O ser humano é guiado por paixões, atraídos pelo conflito e destruição, e sente mais orgulho do mal que fazem aos outros do que do bem que fazem a si mesmos. Waltz (2001) resgata o pensamento de Santo Agostinho, Niebuhr e Morgenthau, autores que estão dentro da visão da primeira imagem, para representar como o homem é defeituoso e leva seus defeitos para a vida política quando o desejo de poder transforma igreja em instituições políticas, amor à pátria em imperialismo e revoluções em ditaduras. Esse último exemplo aconteceu dentro da própria saga de *Jogos Vorazes*, quando Coin, a suposta líder democrática da revolução, ao ganhar a guerra contra a Capital, cancelou as eleições, se declarou como Presidente, e tentou reinstalar os Jogos Vorazes como forma de vingança e justiça.

Apesar de causas como o egoísmo, os impulsos agressivos e a estupidez humana serem frequentemente apontadas como responsáveis pela guerra, as prescrições para sua eliminação podem divergir. Waltz (2001) diferencia filosoficamente dois caminhos na primeira imagem: os otimistas, que acreditam na possibilidade de progresso e na mudança da história, e os pessimistas, que acreditam que, apesar de poder existir um controle adequado sobre o mal da natureza humana, é impossível haver uma mudança permanente deste defeito essencial. Isso não significa, no entanto, que o pessimista acredita que nada pode ser feito, ao contrário: às vezes ele pode ser mais esperançoso do que o otimista quando se argumenta sobre adiar a guerra, vendo a paz como um objetivo e sonho utópico ao mesmo tempo (Waltz, 2001). A dra. Gaul pode ser identificada como uma pessimista da primeira imagem, que

percebeu o conflito, se perguntou por que ele ocorre, atribuiu a culpa à natureza humana, e determinou que a essência má não pode ser mudada, mas insiste em controlar e adiar o conflito.

Após Sejanus, colega de classe de Coriolanus, se infiltrar nos Jogos Vorazes como uma forma de protesto, dra. Gaul obriga Coriolanus a entrar na arena para salvar seu "amigo", e garantir que ninguém no país verá uma brecha no controle dos Jogos. Para conseguir sair da arena com vida, Corio mata um dos tributos, e, uma vez em segurança, começa a pensar sobre a arena e o que ele viveu lá dentro. Em uma conversa sobre esse evento, dra. Gaul afirma que o Coriolanus com um porrete que bateu em outro garoto até matá-lo é, na verdade, o verdadeiro Coriolanus. O que acontece na arena – o desaparecimento da civilização, os assassinatos e traições – é a humanidade despida e em seu estado natural, quando todas as boas maneiras, educação e formação das quais Coriolanus se orgulha desaparecem rapidamente para revelar quem ele, e qualquer pessoa, é de verdade. Quando o medo de se tornar uma presa transforma as pessoas em predadoras. Corio discorda, afirmando que não teria feito nada do que fez se ela não tivesse o obrigado a entrar na arena, mas Dra. Gaul afirma que apesar de ser possível colocar a culpa no ambiente, na estrutura ou nas circunstâncias, ele fez a escolha de matar o garoto. Ela afirma que Coriolanus precisa pensar em quem são os seres humanos, pois quem são determina que tipo de governo precisam, um argumento paralelo ao primeiro princípio do realismo de Morgenthau (2003) que afirma que a política e a sociedade são regidas por leis objetivas e imunes às nossas preferências, com raízes na natureza humana, sendo preciso entender essas leis e seu funcionamento para melhorar a sociedade.

De acordo com Waltz (2001), a ideia de que as guerras acontecem pelos homens serem maus (e o contrário, de que existiria apenas paz se os homens fossem bons) leva a um questionamento sobre estruturas sociais e políticas: no pensamento otimista, se mudar a natureza humana levará à paz, é preciso achar formas de realizar essa mudança; e, no pensamento pessimista, se as características egoístas dos seres humanos não podem ser mudadas, é preciso achar formas de reprimir ou compensar essa maldade. Os otimistas chamam atenção para a inspiração religiosa e espiritual como maneira de melhorar a essência humana, enquanto os pessimistas argumentam que para controlar o comportamento e a natureza humana é necessário mais que exortação, é preciso instituições sociopolíticas (Waltz, 2001). Isso pois, como a guerra é uma instituição social, para acabar com essa instituição é

preciso inventar outra para tomar seu lugar (Waltz, 2001). A natureza humana, segundo os pessimistas, não podem ser mudadas, mas as instituições sociopolíticas podem. Nesse sentido, Waltz (2001, p.207) afirma que "a prática da política é grandemente influenciada pelas imagens que os políticos têm", ou seja, suas ações serão moldadas pela forma como interpretam a natureza humana e a realidade social ao seu redor.

Essa lógica está presente no final do quarto livro da saga, quando Snow finalmente entende que, para a dra. Gaul, os Jogos Vorazes existem justamente para evitar que uma guerra aconteça. Para ela, é preciso mostrar, através dos Jogos, a verdadeira natureza dos seres humanos, e o que aconteceria sem o controle da Capital sob os Distritos, uma vez que até crianças, que representam a inocência, são capazes de assassinato. Os Jogos são parte de uma guerra infinita (pois não é possível mudar a natureza conflituosa dos humanos), e cada edição é uma batalha que ela pode segurar na palma da mão, ao invés de começar uma guerra real que poderia sair do controle da Capital. Ou seja, além dos Jogos serem um lembrete do que os habitantes de Panem já fizeram e do potencial que existe de fazerem novamente, por causa de quem são, também é uma instituição sociopolítica que serve para controlar a natureza humana e substituir a guerra, o que segue o raciocínio dos pessimistas da primeira imagem de Waltz.

A ideia da guerra infinita é um tópico constante no livro, em especial nos debates da Dra. Gaul. Segundo a personagem, apesar de ter altos e baixos, a guerra é um estado contínuo, e não um evento isolado. Sua proposta não é encerrar a guerra, pois ela não acha isso possível, mas sim aceitar e controlar sua existência. Dessa forma, a Capital, sabendo que não pode eliminar o conflito, o gerenciou estrategicamente por meio da repressão, dos Pacificadores e dos Jogos Vorazes, transformando a guerra em um espetáculo institucionalizado. Gaul assume um pessimismo radical e, partindo da ideia de que os seres humanos são inclinados ao conflito pessoalmente e na política, legitima as estruturas autoritárias como forma de contenção dessa natureza. Coriolanus concorda ao afirmar que, se a guerra não pode ser vencida, então deve ser controlada, uma ideia que pode ser vista como paralela ao argumento realista das vantagens relativas: é sempre preferível estar em posição de força, mesmo em um ambiente moralmente ambíguo.

Vários outros personagens concordam com o argumento realista sobre a natureza humana, mesmo que discordem dos Jogos. No terceiro livro da saga, Collins (2010) escreve sobre Plutarch, um dos principais líderes da revolução, que afirma, após a revolução acabar, que apesar de não estar planejando nenhuma guerra no futuro e de Panem estar no período

tranquilo em que os horrores que viveram os fazem concordar que a guerra não deve se repetir, o pensamento em prol do coletivo tem vida curta, e os seres humanos são volúveis, idiotas e voltados à autodestruição, com uma capacidade péssima de se lembrar das coisas. Apesar de ser a heroína da saga, a protagonista da trilogia, Katniss, no final do seu último livro, acaba concordando com a visão da dra. Gaul sobre a natureza humana:

> Eles podem produzir armas fantásticas que ganharão vida em minhas mãos, mas jamais farão novamente a lavagem cerebral para me convencer da necessidade de utilizá-las. Não tenho mais nenhum compromisso com aqueles monstros chamados seres humanos. Eu mesma me desprezo por fazer parte deles. Acho que Peeta tinha certa razão quando disse que poderíamos destruir uns aos outros e deixar que outras espécies decentes assumissem o planeta. Porque há algo significativamente errado com uma criatura que sacrifica as vidas de seus filhos para resolver suas diferenças. Para onde quer que você se vire, você enxergará esse tipo de visão de mundo (Collins, 2010, p.405).

Dessa forma, a presença da dra. Gaul na narrativa funciona como uma personificação da visão pessimista da primeira imagem de Waltz, ao enxergar a guerra não como algo pontual, mas sim como um reflexo permanente da natureza humana. A manutenção dos Jogos como uma ferramenta de contenção, controle e lembrança do que os seres humanos são capazes de fazer reforça essa visão, e a própria adesão de personagens como Plutarch e Katniss à essa imagem, que estão do lado "certo" da história (apesar de que tanto a Capital quanto os Distritos cometerem crimes de guerra) e a concepção pessimista reforça a profundidade com que essa imagem de Waltz está enraizada na lógica política de Panem.

4.1.2. Coriolanus Snow e a Terceira Imagem

A explicação da guerra com base na primeira imagem pode ser persuasiva: se o ser humano é violento, egoísta e irracional, então as guerras devem ser a consequência inevitável dessa natureza. No entanto, essa visão possui algumas contradições exploradas por Waltz (2001). Se a natureza humana é constante, por que alguns contextos históricos são marcados por guerra enquanto outros vivem longos períodos de paz? Por que encontramos na sociedade atos de altruísmo, além dos de brutalidade? Waltz (2001) afirma que, de fato, as guerras não existiriam se a natureza humana não fosse o que é, mas também não existiriam organizações criminosas ou filantrópicas e igrejas ou bordéis. Se tudo é produto da natureza humana, então para explicar qualquer coisa é preciso considerar e analisar mais do que a natureza, e ela não pode ser a única determinante (Waltz, 2001). A partir desse raciocínio, a primeira imagem, centrada no indivíduo, não oferece explicação suficiente para as causas da guerra. A terceira

imagem, apresentada na obra de Waltz *O Homem, o Estado e a Guerra* (1959) e aprofundada em sua obra *Theory of International Politics* (1979), foca na estrutura anárquica do sistema internacional e surge como uma visão mais ampla para entender por que, mesmo quando líderes racionais buscam paz, a guerra acontece, tornando algumas suposições da primeira imagem desnecessárias, e outras impossíveis. Existe também a segunda imagem de Waltz, que sugere que a organização interna dos Estados é a chave para entender a paz e a guerra. A própria revolução que acontece na saga de Jogos Vorazes contra o autoritarismo e a favor da democracia poderia ser interpretada com essa lente, porém, como nenhum personagem a personifica e não existem muitos diálogos que comprovem essa visão na saga, ela não será explorada neste trabalho.

Segundo a terceira imagem de Waltz (2001), a ausência de uma autoridade que esteja acima dos Estados e que os ajude a prevenir conflitos significa que a guerra é inevitável. Nesse contexto, acidentes que ocorrem entre as particularidades não são acidentais, mas sim necessários. Em outras palavras, na anarquia não existe harmonia automática. Dessa forma, na terceira imagem, como a guerra ocorre pois não há nada para impedi-la, a estrutura anárquica do sistema é a causa da guerra (Waltz, 2001). Em um mundo em que existem dois ou mais Estados que buscam seus interesses sem que haja uma agência acima deles para protegê-los, existe a possibilidade de guerra constante (Waltz, 2001). Sendo assim, mesmo que sem a primeira e segunda imagem não seja possível conhecer as forças que determinam a política, sem a terceira imagem é impossível prever e analisar sua importância e seus resultados (Waltz, 2001). Entendendo a anarquia como a causa do conflito, existem duas possíveis soluções: impor um controle eficaz em cima dos Estados ou os retirar do domínio acidental e propor um modelo de Estado tão perfeito que ele passaria a representar uma forma universal (Waltz, 2001).

Na saga de *Jogos Vorazes*, Coriolanus Snow, que vê o mundo nas lentes da terceira imagem, escolhe a primeira solução. Waltz (2001) afirma que, apesar da anarquia internacional não ser fatal, se a anarquia é a causa da guerra, a solução óbvia é de que o governo é a cura. Nesse contexto, assim como as outras imagens, a terceira pode levar à uma prescrição utópica, mas não deve ser vista como uma teoria de governo mundial, e sim como uma teoria dos efeitos condicionantes do sistema de Estados (Waltz, 2001). Waltz (1979) aprofunda essa visão estrutural alguns anos depois, afirmando que uma teoria não se propõe a explicar eventos isolados ou acidentais, mas sim as regularidades, ou seja, a identificação de

padrões consistentes. O neorrealismo afirma que a política internacional só pode ser entendida ao se considerar os efeitos da estrutura, com foco em como essa organização sistêmica restringe e direciona os comportamentos dos Estados. Em outras palavras, a guerra não decorre da ambição por poder (como afirmam os realistas clássicos), mas sim na forma como o sistema internacional está estruturado, criando um ambiente propício ao conflito.

No livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020), a dra. Gaul pede para a classe elaborar um trabalho sobre tudo que há de bom na guerra. Em seu texto, Coriolanus fala sobre várias coisas triviais, mas também escreve sobre controle. Gaul pede para que ele desenvolva outro trabalho elaborando essa ideia de controle, e o que aconteceria sem ele. Apesar de a resposta ser óbvia para Coriolanus no momento (é o caos que acontece), Gaul explica que existe muita coisa além disso para ser dita, e pede para que ele pense em mundo sem lei, nem governo, como quando se está na arena. Coriolanus começa a analisar como foi estar na arena, quando não existiam regras e nem consequências para as ações das pessoas. Corio começa a discordar da primeira imagem quando reflete sobre como sua bússola moral tinha girado loucamente, mesmo ele tendo muito mais autocontrole do que a maioria das pessoas por ser um Snow, ou seja, mesmo uma pessoa tendo autocontrole (ou outras características boas), é a anarquia que faz o conflito aflorar. Ele se lembra de como assassinou um tributo, Bobbin, sem reserva nenhuma, pelo medo de se tornar uma presa. Ao imaginar como seria o mundo se todos jogassem pelas mesmas regras, sem consequência, pegando o que quisessem e assassinando quem fosse necessário, apenas com a sobrevivência motivando tudo, ele se lembrou de quando era pequeno e vivenciou a guerra. Coriolanus pensa que a Capital, sem leis, se transformou em uma arena, e concluiu que o centro da questão era a falta de leis e de um governo. Dessa forma, o controle era essencial, e sem ele, o caos iria reinar. O poder precisaria ser maior do que as pessoas para que elas não o desafiassem, e a única capaz disso era a Capital.

Os trabalhos que Gaul passa para Coriolanus o transforma em um realista da terceira imagem, que enxerga a guerra e o conflito como fruto da estrutura anárquica. No entanto, ao contrário dos neorrealistas, ele vê a solução como a instituição de um governo central. Essa sua visão apenas é fortalecida quando ele é mandado para o Distrito 12 como Pacificador, ou seja, um soldado que mantém a ordem no Distrito. Em um de seus primeiros trabalhos, Coriolanus precisa ficar de guarda durante o enforcamento de rebeldes, que estavam, supostamente, violando a ordem da Capital. Houveram momentos que ele pensou que as

pessoas dos Distritos se rebelariam ao ver um deles ser morto na forca, mas isso não aconteceu. Uma semana depois, Coriolanus estava em um galpão com várias pessoas do Distrito para assistir uma performance de Lucy Gray quando as luzes foram apagadas e todos começaram a lutar e se golpear. Em uma carta para a Dra. Gaul, Coriolanus reflete sobre como o Distrito 12 é um lugar excelente para observar a batalha entre o caos e o controle. Ele afirma que não acredita que o ser humano é violento por natureza, mas que bem pouco é necessário para feras se manifestarem com a proteção da escuridão. Corio se questiona quantos dos mineiros que estavam no galpão teriam socado um Pacificador se a Capital pudesse ver o resto deles, uma vez que no sol do meio-dia, durante o enforcamento, não ousaram lutar.

As reflexões de Coriolanus refletem os argumentos neorrealistas que argumentam que a anarquia (ou ausência de governo) está relacionada à possibilidade de violência (Elman; Jensen, 2014). No entanto, ao invés de aceitar a anarquia como parte de uma estrutura e considerar estratégias de balanceamento entre os Distritos, Snow fortalece a ideia de governo central como solução e passa a interpretar qualquer brecha no controle da Capital como uma ameaça de anarquia iminente. Para ele, ações rebeldes e revolucionárias deveriam ser vistas como um medo, pois o controle da Capital poderia ceder, e isso seria o mesmo que viver como animais. Elman e Jensen (2014) afirmam que, caso a anarquia fosse vista como caos, então a diferença entre anarquia e governo não é muito explicativa: é mais precária a vida de um Estado no sistema internacional ou a relação de um governo com seus súditos? A resposta varia de acordo com o tempo e o lugar. Coriolanus acredita que a primeira situação é mais precária, e faz de tudo para que ela não se materialize.

Em um diálogo entre Coriolanus e Lucy Gray, fica evidente a internalização, por parte de Coriolanus, de uma lógica típica da terceira imagem de Waltz (2001): a crença de que a moralidade de um indivíduo não pode ser aplicada às ações do Estado em um sistema anárquico. Enquanto Lucy Gray discute que sua família precisou abrir mão de várias coisas para viver em uma suposta segurança assegurada pela Capital, Snow afirma que o controle sobre o caos é preferível, mesmo que custe a liberdade e a dignidade. Ao insistir que as pessoas viveriam como animais, ele destaca o argumento sobre a ausência de garantias de segurança no sistema, uma ausência que condiciona o comportamento dos Estados. No entanto, como Waltz (2001) também aponta ao discutir a crítica de Niebuhr à Santo Agostinho, essa justificativa pode cegar em relação ao risco oposto: o da tirania. Snow, ao não

reconhecer os abusos cometidos pela Capital como preço questionável, se torna um exemplo do argumento de Niebuhr sobre as consequências da necessidade de governo e da não diferenciação entre graus de mérito entre instituições sociais e políticas. Em outras palavras, ao focar nos riscos da anarquia, Agostinho acaba justificando a tirania, sem reconhecer que o egoísmo dos governantes também pode ser perigoso (Waltz, 2001). Apesar de Snow, às vezes, entender como a Capital é cruel, ele segue o pensamento Maquiavélico de que "[...] o mundo da política não leva ao céu, mas sua ausência é o pior dos infernos." (Weffort, 2011, p.17).

65 anos depois dessa discussão entre Coriolanus e Lucy Gray, outra discussão parecida ocorre no livro *Em Chamas*. Presidente Snow visita Katniss Everdeen no Distrito 12 para alertá-la sobre seu ato com as amoras. Snow usa os mesmos argumentos de quando esteve do Distrito 12 décadas antes: várias pessoas viram o ato de Katniss com as amoras na 74ª edição dos Jogos como um ato de desafio, e se uma garota do Distrito 12 (logo o 12, o menor e mais pobre) pode desafiar a Capital, o que impedirá as outras pessoas de fazer o mesmo? Snow alerta Katniss que, apesar dos problemas que qualquer pessoa possa ter com a Capital, caso a revolução se lance sobre os Distritos, mesmo que por pouco tempo, todo o sistema pode desmoronar. Katniss entende o argumento de Snow sobre a anarquia, mas luta contra ele até mesmo na arena: quando volta aos Jogos, ela escolhe não agir de forma egoísta como sabe que a Capital quer, e sim luta para ir contra seus instintos e dar a própria vida por Peeta. Ela entende melhor a conversa que teve com o Presidente Snow quando, ao viver uma batalha em nome da revolução, sente como se estivesse na arena dos Jogos, lutando pela sua sobrevivência. Dessa forma, Coriolanus Snow, apesar de começar o livro indeciso, internaliza a lógica da terceira imagem de Waltz, interpretando a guerra e o conflito como frutos inevitáveis da estrutura anárquica do sistema em que está inserido. Suas experiências breves na arena e no Distrito 12 o levam a rejeitar explicações centradas na natureza humana e a adotar a crença de que apenas o controle rígido e centrado personificado pela Capital pode conter o caos das sociedades humanas e evitar a guerra.

4.1.3 Poder, Segurança e Menor Mal

Poder é um tema constante na tradição realista. Segundo Elman e Jensen (2014), no realismo clássico, o desejo por poder está enraizado na natureza humana, e o poder é visto com fim em si mesmo. Já os neorrealistas vêem o poder como um meio, e não como fim (Waltz, 1979). Realistas defensivos enxergam o poder como uma ferramenta que deve ser

equilibrada, pois pode atrair ataques se for muito fraco, ou reações de outros caso tenha força excessiva, enquanto realistas ofensivos acreditam que o sistema internacional força os Estados a maximizar seu poder, uma vez que essa é a melhor maneira de garantir sua segurança (Mearsheimer, 2001). Dessa forma, para o realismo estrutural, "a segurança, e não o poder em si, é a principal preocupação dos Estados." (Elman; Jensen, 2014, p.126).

Coriolanus Snow, ao escrever seu trabalho sobre o que mais gostava na guerra, disserta sobre o medo que sentiu durante a primeira revolução e o grande alívio que viveu quando a Capital venceu, ao ver os Distritos subjugados, incapazes de fazer mal à eles. Coriolanus afirma ter amado a sensação de segurança proporcionada pela derrota dos Distritos, uma segurança que, para ele, só poderia ser alcançada através do poder. É esse vínculo entre poder e segurança que ele mais valoriza na guerra. Mais tarde, ele reflete sobre o objetivo principal da Capital de sobrevivência como último fim. O pensamento de Snow pode ser entendido como um reflexo do realismo ofensivo: ele sente medo da Capital estar em uma posição vulnerável, vê o poder como instrumento para alcançar a segurança, e acredita que se deve maximizar seu poder o máximo possível. Segundo Mearsheimer (2001), o medo de se tornar vítima de agressão é uma grande força motivadora na política internacional, visto que guerras podem levar à destruição de Estados, quando estes se veem como inimigos potencialmente mortais.

No mundo de *Jogos Vorazes* esse medo não é infundado: o Distrito 13 quase foi destruído após a primeira revolução (o que só não aconteceu devido ao seu poder nuclear), e o Distrito 12, como o menor Distrito, foi bombardeado completamente na segunda revolução. Dessa forma, os Estados entendem que a melhor maneira de garantir a sobrevivência é ser o Estado mais poderoso do sistema, dado que quanto maior a diferença de poder entre dois Estados, menos provável é que o mais fraco ataque o mais forte (Mearsheimer, 2001). A Capital é apresentada na saga como a única capaz de acumular poder suficiente para dominar e causar medo aos outros Distritos, e o trauma das batalhas, ataques, e impedimento de entrada de alimentos e recursos da primeira revolução à levam a buscar a hegemonia. Isso importa pois, no realismo ofensivo, a quantidade de medo que os Estados tem um pelo outro determina a gravidade da competição de segurança e a probabilidade de uma guerra ser travada (Mearsheimer, 2001). Em outras palavras, quanto mais poder um Estado tem, mais medo seus adversários sentem dele. Apesar de não ser uma cena presente nos livros, no filme de Jogos Vorazes é retratada uma conversa onde Presidente Snow comanda ao chefe dos

Idealizadores dos Jogos que a esperança que Katniss deu aos Distritos deve ser contida, pois esperança é a única coisa mais forte que o medo, instrumento essencial para a dominação dos Distritos.

Também é possível analisar o poder nuclear do Distrito 13 e da Capital sob a ótica realista. Durante os Dias Escuros (primeira revolução), o Distrito 13 se estabeleceu como ator relevante no sistema interestatal de Panem ao tomar controle do arsenal nuclear do seu território. A posse desses armamentos, somada à capacidade de sobrevivência e retaliação, fez com que a Capital recuasse de sua tentativa de erradicar todo o Distrito. Segundo Mearsheimer (2001), Estados rivais que possuam forças nucleares e que possam sobreviver a um ataque nuclear e retaliar provavelmente se temerão menos do que se esses mesmos Estados não tivessem armas nucleares, porém as ameaças nucleares mútuas se anulam. Dessa forma, a possível destruição mútua assegurada impediu ataques nucleares de ambos os lados, e embora a Capital tivesse outro arsenal a oeste, seu reconhecimento da capacidade de retaliação do 13 impôs uma limitação ao seu poder ofensivo, e isso causou um *status quo* nuclear por 74 anos. Boggs, comandante do Distrito 13 e da revolução, explica para uma confusa Katniss que eles até poderiam lançar mísseis nucleares na Capital, mas será que sobraria alguma vida humana? Além disso, a Capital buscava reconquistar o arsenal nuclear do 13. Apesar do poder nuclear impedir a aniquilação de ambas as regiões, uma guerra entre eles aconteceu através de tropas e batalhas terrestres e aéreas, o que confirma o argumento de Mearsheimer (2001) de que mesmo em um mundo nuclear, os exércitos ainda são a chave principal do poder militar. Uma fala de Gale reforça a importância do poder no sistema: quando Katniss fica ressentida de como o Distrito 13 se escondeu por anos sem ajudar os outros, Gale aponta que o 12 provavelmente faria a mesma coisa se tivessem bombas nucleares ao invés de minas de carvão, uma vez que os Distritos vivem em um mundo de autossuficiência e a segurança própria vem antes de qualquer outra consideração.

Moralidade, assim como segurança e poder, também é um tema constante na saga de *Jogos Vorazes*. Segundo Carr (2001), os Estados não podem viver seguindo os mesmos padrões morais dos indivíduos, uma vez que existe a dificuldade de atribuir a um Estado sentimentos essenciais para a moralidade individual: enquanto possa ser visto como admirável quando uma pessoa coloca o bem de outros acima dos seus (ou da própria vida), não se pode esperar o mesmo de um Estado. Além disso, é aceito (e até valorizado) quando Estados se comportam de formas que seriam vistas como imorais caso cometidas por indivíduos, e tudo

isso acontece pois a segurança e o bem do Estado é visto como um fim moral em si mesmo: o direito de autopreservação do Estado supera sua obrigação moral (Carr, 2001). Coriolanus Snow incorpora esse pensamento quando vê os Jogos e a opressão da Capital sobre os Distritos como uma forma de garantir a segurança de Panem. Ele pensa que apesar de as pessoas talvez chamarem ele (indivíduo) de tirano e cruel, suas ações garantiriam a sobrevivência de Panem, e isso é tudo que podem desejar.

De acordo com Morgenthau (2003) é impossível evitar completamente os efeitos negativos do poder, não importa qual caminho se siga. A ética política é a ética de fazer o mal, e aceitando que o mal está presente em qualquer decisão política, é preciso escolher, entre as opções disponíveis, aquela que cause menos mal (Morgenthau, 2003). Snow acreditava que assassinar 24 crianças todos os anos era o menor mal e o preço a se pagar para salvar todas as outras pessoas de uma guerra que levaria à destruição de Panem. Acusar uma decisão política de ser injusta é superficial, pois toda ação política falha em alcançar a justiça perfeita, e ao se recusar a agir para evitar cometer uma injustiça, a pessoa política está permitindo que uma injustiça maior ainda ocorra, usando a virtude para ser egoísta (Morgenthau, 2003).

Além de Snow, vários outros personagens concordam com essa visão. Gale, amigo de Katniss e um dos rostos da revolução, cria armadilhas e armas através da psicologia humana que usam instintos e compaixões para assassinar defensores da Capital, e quando Katniss, que pode ser vista como uma pessoa que não quer tomar nenhuma decisão por todas serem más, questiona se isso não é ultrapassar um limite e se não existe um código de regras sobre o que é inaceitável fazer com outro ser humano, Gale afirma que está usando o mesmo código de regras que o Presidente usa. Mesmo assim, Katniss não consegue concordar em condenar à morte trabalhadores em um centro militar da Capital, e Gale diz que é o mesmo que explodir inimigos com suas flechas. Para Katniss, no entanto, não é o mesmo, pois quando ela enviou essas flechas, eles estavam sob ataque primeiro, mas Gale argumenta que as armas no centro militar seriam usadas no futuro para atacá-los novamente. A justificativa de Gale para atacar as bases militares antes que elas possam usar seus recurso contra os rebeldes pode ser vista como uma aplicação do raciocínio de Waltz (2001) sobre os perigos de permanecer em paz quando se deve ir a guerra, dado que a humanidade não espera o ataque de um poder superior, e sim o antecipa. Katniss, no entanto, afirma que esse argumento poderia justificar qualquer coisa, a qualquer momento, até o envio de crianças para os Jogos Vorazes. Gale, assim como

Snow, entende que toda ação política não pode ser totalmente boa e que o ato político é inevitavelmente mal, mas para eles, assim como para Morgenthau, escolher a opção menos má é a coragem moral. Segundo Waltz (2001), não se deve chamar os políticos de poder de imorais apenas porque jogam o jogo da política, transferindo o conceito de imoralidade de um contexto social para outro.

Embora Snow seja o antagonista da narrativa e responsável por ações extremamente cruéis, suas decisões são frequentemente fundamentadas em uma lógica estratégica e racional, o que permite compreendê-lo como um agente político que atua segundo cálculos de poder, e não apenas por maldade gratuita. Após uma bomba matar Prim, irmã mais nova de Katniss e por quem ela se voluntariou aos Jogos para proteger, a protagonista confronta Snow, que afirma que aquela não fora uma bomba da Capital, mas sim dos próprios rebeldes, que usaram o bombardeamento de crianças como uma estratégia de guerra. Ele afirma que embora estivesse disposto a assassinar crianças em contextos específicos, ele faz isso por motivos muito específicos e não tolera desperdícios fúteis. Para ele, não havia motivo nenhum para aquelas crianças morrerem. Presidente Coin também defende o menor mal: após ganharem a guerra, ela afirma que o povo dos Distritos pede pelas mortes de todos os moradores da Capital, mas para evitar o desperdício de vidas, propõe-se a realização de novos Jogos apenas com crianças da Capital, que equilibrava a necessidade de vingança com o menor número de mortes.

Diante dos elementos analisados, é possível perceber como a saga de Jogos Vorazes ilustra com clareza vários princípios fundamentais da tradição realista, em específico no que se refere à busca por segurança, o papel do poder e moralidade. A lógica de Morgenthau do menor mal, muito presente nas ações de Coriolanus Snow, Gale Hawthorne e Presidente Coin reflete a ideia realista de que na política, a moralidade não pode ser aplicada nos mesmos termos que nas relações interpessoais. A sobrevivência política e social de Panem justifica estratégias que seriam consideradas inaceitáveis em outros contextos. Para os políticos de Panem, a segurança é o valor supremo, e o poder é o meio mais eficaz para garanti-la.

4.1.4 Primeiro Debate: Liberalismo em Panem

De acordo com Elman e Jensen (2014), o liberalismo acredita ser possível estabelecer uma ordem política racional e justa, baseada em princípios universais. Essa tradição parte do pressuposto de que o ser humano é essencialmente bom e altamente moldável, e que os

problemas da sociedade vem principalmente da ignorância, permanência de instituições ultrapassadas ou da conduta corrompida de indivíduos e grupos (Elman; Jensen, 2014). Para resolver essas falhas é preciso desenvolver a educação, reformas sociais e uso eventual da força como medida corretiva (Elman; Jensen, 2014). O pensamento liberal se concentra nas condições e soluções que podem superar os instintos e atitudes egoístas das pessoas e dos grupos para considerarem mais do que a segurança e interesse próprio, e considera as escolhas políticas de um Estado como reflexos dos interesses dos grupos mais influentes da sociedade, se opondo as abordagens do realismo estrutural (Elman; Jensen, 2014). Os liberalistas permitem a perfeição humana, incentivam os objetivos em comum e acreditam na possibilidade de progresso humano através do internacionalismo. Segundo Elias e Stuch (2007) o liberalismo, como o realismo, é uma tradição que engloba vários autores e pontos de vista diferentes, sendo muito associado a teóricos como Wilson, Keohane e Nye. É uma tradição baseada em argumentos sobre a interdependência, livre comércio, harmonia de interesses entre os Estados e segurança coletiva mas também conta com afirmações morais e normativas sobre liberdades e direitos individuais, justiça econômica e direitos humanos, sendo esses últimos os argumentos que mais surgem em Jogos Vorazes quando se fala sobre personagens liberais.

Um personagem da saga que representa bem alguns dos argumentos liberais é Sejanus Plinth, um garoto do Distrito dois, filho de um magnata da indústria armamentista que conseguiu comprar um lugar para a família na capital. Sejanus, ironicamente, é um personagem pacifista, que não valoriza o dinheiro e a riqueza que vem da indústria de seu pai e vê o papel da família na opressão dos Distritos como um grande fardo. Apesar de todo o dinheiro que seu pai usa para legitimar o lugar deles na Capital, os seus colegas ainda o tratam como uma pessoa inferior e bestial por ser do Distrito dois. Coriolanus via Sejanus, sua família e os novos ricos da Capital como uma ameaça à tudo que ele amava e a antiga ordem, nutrindo um ódio ainda mais pessoal por Sejanus pelo fato de sua família ser bem-sucedida no mesmo ramo que a família Snow atuava antes de ter todas as indústrias bombardeadas na guerra. No entanto, Coriolanus conseguia exercer um autocontrole intenso de suas emoções e ações, e Sejanus nunca percebeu o ódio do protagonista por ele, acreditando até que Coriolanus era seu melhor amigo, a única pessoa que o entendia na batalha pelo fim dos Jogos e criação de um governo para todos, e não só para a Capital.

Sejanus foi designado a ser mentor de Marcus, tributo do Distrito dois e antigo colega

de Sejanus. Quando Marcus consegue fugir e se esconder na Capital para evitar participar dos Jogos, Gaul afirma, em uma discussão em sala de aula, que o tributo está morto ou estará em breve, quando o pegaram e o arrastarem acorrentado pelas ruas da Capital. Sejanus afirma que eles não têm o direito de fazer pessoas passarem fome e puni-las sem motivo, não tem o direito de tirar a vida e a liberdade delas, pois são coisas com as quais todo mundo nasce, e vencer uma guerra, ter armas e ser da Capital não dá à eles esse direito. Isso evoca argumentos liberais derivados de Locke sobre o direito à liberdade, assim como direitos humanos, tema pertencente à tradição teórica. Locke afirma que a lei da natureza vem antes da lei política, e como todos os seres humanos são iguais, devem entender as regras morais e o direito de ser livre de autoridades que não tenham sido consentidas (Elias; Stuch, 2007). De fato, para pensadores liberais, a moralidade tem um lugar central no pensamento político, uma vez que são os indivíduos que são importantes nas relações internacionais e na vida (em contraste com o argumento realista com centralidade nos Estados) (Elias; Stuch, 2007). Enquanto Snow foca na sobrevivência de Panem, Sejanus está mais preocupado em discutir sobre os direitos e particularidades dos indivíduos. Outros personagens que podem ser identificados como liberais são Lucy Gray e Peeta Mellark. Lucy Gray acredita que existe uma bondade natural nos seres humanos, sendo o mundo o responsável por corromper e levar os humanos a agirem de forma imoral. Para ela, é necessário saber quando o ser humano ultrapassou o limite do mal para ficar do lado certo da linha moral. Já Peeta mostra uma postura focada no indivíduo quando afirma ter como seu último desejo antes de entrar na arena morrer como si mesmo, ser mais do que apenas uma peça no sistema e na estrutura de Panem.

Um aspecto interessante da saga de Jogos Vorazes é o fato de seus três protagonistas (Katniss, Haymitch e Coriolanus) incorporarem uma das características centrais do realismo em suas narrativas: a rejeição de visões utópicas em favor de uma abordagem orientada para a realidade como ela é, e não como poderiam ser. Elman e Jensen (2014) afirmam que no estágio utópico da Ciência Política, investigadores prestavam pouca atenção aos fatos, focando em projetos visionários para atingir objetivos simples e perfeitos. Mearsheimer (2001) afirma que todos os três grandes realistas (Waltz, Carr e Morgenthau) criticam os liberais em suas obras, muitas vezes por terem essas visões utópicas do mundo, dado que os liberais são otimistas quanto à possibilidade de tornar o mundo mais pacífico e seguro, reduzindo a ocorrência de guerras. Katniss pensa que a fúria de Gale sobre como as coisas são

em Panem é sem sentido, apesar de concordar que são injustas: de nada adianta gritar contra a Capital no meio da floresta onde caçam, pois isso não vai mudar a realidade deles nem tornar as coisas mais justa, apenas assusta os animais que deveriam caçar. Haymitch, em seu livro "O Amanhecer da Colheita", discute com Lenore Dove, sua namorada, sobre isso. Enquanto ela diz que é uma lógica falha acreditar e basear a vida no argumento de que o futuro repetirá o presente apenas porque esse padrão se repetiu no passado, Haymitch afirma que a colheita vai acontecer de qualquer forma, não importa no que ele acredite, é assim que as coisas são. Isso é tão certo quanto o sol que vai nascer amanhã.

Da mesma forma, Coriolanus critica as pessoas que queriam começar uma rebelião apenas baseadas em paixão, sem exércitos, armas ou autoridade. Para ele, a ideia de lutar por um objetivo sem considerar as dinâmicas de poder e experiências passadas era pura estupidez. Enquanto seus colegas de turma falavam com paixão sobre "fazer parte de algo maior" na guerra, através de sacrifícios e da luta pelo certo e pela salvação de Panem, Corio se sentia desconectado dessas ideias românticas, afirmando que a coragem em batalha só era necessária pelo mau planejamento de alguém. Para ele, o desejável não era nobreza, e sim controle. Além dos três protagonistas, a Dra. Gaul usa com frequência o termo "idealismo" para se referir àqueles que, por falta de experiência prática, tendem a compensar essa lacuna com visões utópicas. Plutarch também pode representar a crítica realista sobre o método de fazer ciência liberal quando afirma que as pessoas são movidas pela emoção: o ser humano tem uma resposta emocional a algo, e depois inventa um argumento para explicar o porquê daquilo fazer sentido logicamente. Realistas criticam o liberalismo nesse aspecto: suas teorias intelectuais são condicionadas pelos seus interesses e circunstâncias, e não expressam princípios absolutos (Elman; Jensen, 2014).

Dessa forma, é possível observar que a saga de Jogos Vorazes oferece várias oportunidades para analisar as tensões entre liberalismo e realismo, em especial a partir da forma como diferentes personagens incorporam e confrontam essas tradições teóricas. Sejanus, Lucy Gray e Peeta exemplificam ideias liberais quando enfatizam a dignidade do indivíduo, os direitos inalienáveis à crença no progresso moral e político, mostrando uma rejeição à violência em favor da liberdade, justiça e igualdade. Ao mesmo tempo, o contraste com personagens como Coriolanus, Haymitch e Katniss revela o ceticismo realista em relação a essas ideias: a desconfiança frente a esses pensamentos utópicos, o foco na sobrevivência e o reconhecimento das limitações. A própria Dra. Gaul, ao deslegitimar o idealismo como

ingenuidade, e Plutarch, ao criticar a racionalidade liberal, representam aspectos do pensamento realistas. Assim, a obra dramatiza os debates centrais entre liberalismo e realismo e provoca reflexões sobre como a crença na transformação do mundo através de princípios morais e institucionais se choca com as estruturas de poder e autopreservação.

Quadro 1 - Paralelos entre a tradição realista e o mundo de Panem.

Elemento realista	Aplicação em Panem
Primeira imagem de Kenneth Waltz (2001): natureza humana como causa da guerra.	Dra. Gaul defende que o ser humano é egoísta e voltado ao conflito, e essa é a causa da guerra. Por isso, os Jogos Vorazes deve existir para mostrar para Panem o que aconteceria na ausência da Capital (Collins, 2020).
Terceira imagem de Kenneth Waltz (2001): estrutura anárquica do sistema como causa da guerra.	Coriolanus Snow não tem certeza sobre a natureza humana, mas acredita que o conflito e a guerra ocorrem na presença da anarquia (Collins, 2020).
Realismo ofensivo de Mearsheimer (2001): maximização do poder.	Coriolanus acredita que o poder é essencial para garantir a segurança da Capital e impedir a vulnerabilidade que veio com os ataques dos Distritos na primeira revolução. A Capital, assim como os tributos na arena, buscam maximizar o seu poder, uma vez que a melhor forma de garantir a sua segurança é buscar a hegemonia (Collins, 2020).
Mearsheimer (2001): a existência de armas nucleares garante o aumento da segurança e uma dissuasão mútua que evita o uso real dessas armas.	A posse mútua de armas nucleares entre Capital e Distrito 13 impõe um status quo e evita destruição mútua, mesmo em guerra (Collins, 2010)
Argumento de Morgenthau (2003) sobre moralidade e menor mal: toda decisão política envolve um mal; o estadista deve escolher o menor mal possível.	Snow, assim como Coin, justifica os Jogos como um mal necessário para evitar uma nova guerra e manter a ordem em Panem. Ele acredita em sacrificar alguns (tributos) para salvar muitos (a estabilidade do Estado) (Collins, 2009).
Debate realista com o liberalismo, que acredita na bondade humana e na capacidade de progresso moral (Elman; Jensen, 2014)	Lucy Gray acredita que as pessoas são boas por natureza e que o mundo as corrompe, sendo possível observar e trabalhar para se manter do lado certo da linha moral (Collins, 2020).
Debate realista com o liberalismo, que acredita nos direitos naturais (vida, liberdade, propriedade) como inalienáveis e universais (Elias; Stuch, 2007).	Sejanus afirma que ninguém tem o direito de tirar a liberdade e a vida das pessoas, evocando ideias de Locke (Collins, 2020).
Crítica realista à utopia e a defesa da valorização da realidade como ela é (Mearsheimer, 2001).	Os protagonistas Katniss, Haymitch e Coriolanus rejeitam visões idealistas de como Panem poderia ser, focando na realidade como ela é (Collins, 2008, 2020, 2025).

Fonte: Elaborado pela autora

4.2 Análise Realista da Arena

Segundo Waltz (1979), a estrutura do sistema internacional é definida por três componentes principais que compreendem a ordem global: o princípio que ordena as unidades, a diferenciação funcional entre as unidades e a distribuição das capacidades entre elas. O neorrealismo propõe que a estrutura de um sistema deve ser analisada independentemente das características das unidades, como sistemas de governo e ideologias, e, em vez disso, se concentra na forma como estão posicionadas em relação umas às outras. O princípio que ordena as unidades no sistema internacional é a anarquia, não existe diferenciação funcional entre as unidades, dado que o sistema é composto por unidades semelhantes, e as capacidades entre os Estados variam, com grandes potências possuindo mais poder.

No contexto de *Jogos Vorazes*, a arena pode ser vista como uma representação da estrutura do sistema internacional. A arena funciona como um ambiente anárquico de autoajuda, onde os tributos (semelhantes aos Estados no sistema internacional) precisam garantir sua própria segurança, considerando que não há nenhuma autoridade que a ofereça. Todos os tributos têm funções semelhantes, senão iguais: maximizar o poder para ser o mais forte na arena. Assim como no sistema internacional, existem tributos mais fortes que outros: os carreiristas. As crianças dos Distritos 1, 2 e 4 costumam treinar para se voluntariar aos Jogos, encarando essa escolha como uma forma de glória e ascensão social, ao contrário dos Distritos mais pobres. Dessa forma, normalmente, as grandes potências são os tributos carreiristas, enquanto os outros são mais vulneráveis. Apesar de possuírem capacidades distintas, cada tributo compete pela sobrevivência. Segundo Dreyer (2015), os Jogos podem ser analisados como uma representação amplificada da natureza conflituosa das relações internacionais.

Apesar da arena apresentar elementos anárquicos, ela não é totalmente desprovida de controle, pois os Idealizadores dos Jogos têm o poder de intervir no ambiente e nas dinâmicas, adicionar perigos e manipular o espaço para tornar o conflito inevitável. Dessa forma, a anarquia é fabricada pela Capital, sendo um uma forma artificial de simular a falta de governo. As regras são mínimas: só pode haver um vencedor, e, de maneira não oficial, o canibalismo deve ser evitado (regra fruto dos traumas da Capital durante os Dias Sombrios, quando o transporte de alimentos foi cortado). Dessa forma, a arena pode ser vista como jogo

de soma zero. Um jogo de soma zero ocorre quando os autores enxergam a perda de outra como seu próprio ganho, e virse versa, dificultando a cooperação (Waltz, 1979). Isso pode ser observado quando Katniss relaciona diretamente a tentativa de Peeta de se manter vivo como uma tentativa dele de a matar. Para os tributos, o conflito não é só uma possibilidade, mas uma condição quase obrigatória para continuar vivo, e a interferência dos Idealizadores e a ausência de regras criam uma versão mais extrema da lógica de “matar ou morrer” típica de sistemas anárquicos (Dreyer, 2015).

Ainda segundo Dreyer, a análise realista da arena de Jogos Vorazes pode ajudar estudantes a entender e internalizar melhor conceitos e questões essenciais das relações internacionais, uma vez que adicionar fontes fictícias nos materiais tradicionais pode dramatizar o não dramático e personalizar teorias que podem ser vistas como impessoais e abstratas. O autor argumenta:

> Existem numerosos conceitos realistas que podem ser ilustrados por meio da discussão de Os Jogos Vorazes em sala de aula. Fazer perguntas aos alunos, como "qual é a estrutura política da arena?", "por que as relações na arena são conflituosas?" e "com quais jogadores você se alinharia se estivesse nos Jogos?" pode compelir os alunos a considerar questões relevantes para o realismo. Os Jogos fornecem um contexto útil para explorar o realismo devido à natureza anárquica, de soma zero e conflituosa das condições na arena (Dreyer, 2015, p. 255).

Em suma, a arena dos Jogos Vorazes pode ser uma ferramenta que ilustra de maneira intensa e dramatizada as dinâmicas abordadas pela teoria realista. Nessa sessão serão discutidas, principalmente sobre a lente do realismo ofensivo, as dinâmicas de cooperação, soma zero, e estratégias de balanceamento na arena.

4.2.1 Realismo Ofensivo, Cooperação e Balanceamento

Na arena, o realismo ofensivo proposto por Mearsheimer se mostra uma lente analítica mais adequada do que o realismo defensivo estrutural. Para Waltz (1979) a principal preocupação dos Estados é manter as suas posições no sistema, e por isso, raramente os Estados buscam a maximização de poder, dado que ela pode causar um balanceamento agressivo. A estrutura internacional, para os realistas defensivos, oferece poucos incentivos para essa maximização (Waltz, 1979). Na arena dos Jogos Vorazes essa busca pela preservação do poder não faz sentido, uma vez que apenas um tributo pode ser o vencedor. Dessa forma, o realismo ofensivo de Mearsheimer (2001), que acredita que são raras as

potências que buscam o *status quo*, devido ao forte incentivo por parte do sistema internacional para que os Estados se beneficie às custas dos rivais e maximizem o poder é o mais adequado para a análise da arena. Segundo Mearsheimer (2001), o objetivo final de um Estado é se tornar a potência hegemônica no sistema internacional, e esse também é o principal objetivo dos tributos.

O realismo ofensivo se baseia em cinco pressupostos que criam os incentivos para que os Estados pensem e ajam ofensivamente em relação aos outros. O primeiro pressuposto é a anarquia do sistema, que também existe de maneira artificial nos Jogos Vorazes. O segundo é que as grandes potências possuem capacidade militar ofensiva, capazes de prejudicar e talvez até mesmo destruir umas às outras. Nos Jogos, as armas eram selecionadas pelos Idealizadores, muitas vezes de forma estratégica, priorizando aquelas com as quais certos tributos já tinham experiência prévia, de forma que os tributos estavam sempre desconfiados da capacidade uns dos outros. O terceiro pressuposto de realismo ofensivo é de que os Estados nunca podem saber com certeza das intenções dos outros. Isso também é característico dos Jogos: no primeiro livro da saga, Katniss considera se aliar à Cara de Raposa, mas rapidamente desiste da ideia ao pensar que poderia acabar com uma facada nas costas. Na 10ª edição dos Jogos, um tributo chamado Tanner poderia ter ganhado se seus aliados não tivessem o traído. O quarto pressuposto é de que a sobrevivência é o principal objetivo das grandes potências. Nos Jogos, todos os tributos também têm como meta primordial ser o sobrevivente. Por fim, o realismo ofensivo supõe que as grandes potências são atores racionais. Da mesma forma, os tributos agem estrategicamente para maximizar suas chances de sobrevivência. Durante os primeiros Jogos de Katniss, ela e sua aliada formam um plano complexo para explodir todos os alimentos e recursos dos carreiristas e garantir que o jogo seja justo para todos. Esses cinco pressupostos combinados, argumenta Mearsheimer, resultam em três padrões gerais de comportamento: medo, maximização do poder e autossuficiência.

O realismo ofensivo afirma que o foco na autosuficiência não impede a formação de alianças, mesmo elas sendo difíceis de alcançar e de sustentar (Mearsheimer, 2001). As alianças, de acordo com Mearsheimer (2001) são apenas casamentos temporários de conveniência, dado que o parceiro de hoje pode ser o inimigo de amanhã, e virse versa. Duas questões desencorajam a cooperação: a análise sobre ganhos relativos e a preocupação com trapaças. Katniss está constantemente preocupada com os ganhos relativos: quando Peeta

pede uma informação sobre um evento passado, Katniss imediatamente se questiona se essa confissão daria alguma vantagem a ele. Determinando que não, ela usa o momento para fazer com que Peeta acredite que ela o vê como um amigo. Uma análise possível sobre ganhos relativos e absolutos em Jogos Vorazes ocorre quando Katniss compara as dinâmicas de cooperação com Gale e Peeta. Ela afirma que nunca questiona os motivos de Gale, pois os dois têm uma necessidade mútua de sobrevivência, mas quando está cooperando com Peeta (em um jogo de soma zero), ela está sempre duvidando de seus motivos, sabendo que a sobrevivência de Peeta significa a sua morte. Ao formar uma aliança com Gale, Katniss se vê mais preocupada com os ganhos absolutos, enquanto na cooperação com Peeta, ela sabe que tudo que ele ganhar é uma perda para ela, então não consegue evitar pensar em ganhos relativos.

A preocupação com trapaças também é um aspecto importante nos Jogos. Quando Katniss e Peeta formam uma frágil aliança com Finnick no Massacre Quaternário, já na primeira hora dos Jogos Katniss considera matá-lo, pois ele é muito perigoso para ser deixado à solta. Para ela, seria melhor acabar logo com a aliança, antes que se conhecessem melhor. Já nos seus primeiros Jogos, quando os carreiristas recrutam Peeta, Katniss os ouve dizendo que vão apenas esperar Peeta os levá-lo até Katniss para matá-lo. Segundo Mearsheimer (2001), no campo militar, há também o perigo de deserção, dado que a natureza militar das armas permite mudanças rápidas no equilíbrio de poder, criando uma oportunidade para o Estado que trapaceia derrotar seu rival. Katniss entende isso quando tenta comunicar à Peeta que devem se separar da aliança formada entre eles, Finnick e outros tributos de maneira sutil, uma vez que assim que os outros perceberem que eles estão rompendo a aliança, se tornarão alvos instantâneos. No entanto, mesmo com os incentivos contra, o realismo ofensivo não nega a possibilidade de cooperação, dado que "a lógica do equilíbrio de poder frequentemente faz com que as grandes potências formem alianças e cooperem contra inimigos comuns" (Mearsheimer, 2001, p.52). Um grande exemplo disso é a aliança entre os carreiristas, uma tradição que ocorre nos Jogos há décadas.

Outras formas de balanceamento também são comuns no realismo ofensivo. Mearsheimer (2001) teoriza sobre *bandwagoning*: quando um Estados se alia a um oponente mais poderoso, aceitando que o outro ficará com uma maior quantidade dos prêmios conquistados. Essa é uma estratégia dos fracos, usada por um Estado quando esse é tão inferior em sua força que não faz sentido recusar as demandas do outro, que poderia tomar a

força de qualquer maneira (Mearsheimer, 2001). Outra estratégia usada por Estados mais fracos é o apaziguamento, ou seja, quando um Estado modifica o comportamento do oponente ao oferecer poder a ele, esperando que essa ação faça com que o agressor se sinta mais seguro, e diminuindo o motivo para agressão (Mearsheimer, 2001). Nos Jogos Vorazes é possível atribuir essas estratégias ao garoto do Distrito três na 74ª edição dos Jogos, quando ele, sendo um tributo fraco, se aliou aos carreiristas e ofereceu poder a eles ao criar um sistema de explosivos que protegia as suas comidas e armas. Ele conseguiu se manter entre os últimos dez tributos vivos, mas sua estratégia falhou quando um dos carreiristas o matou após Katniss conseguir destruir os recursos.

Buck-passing, ou seja, a transferência de responsabilidade, também é uma técnica usada por Estados ameaçados, apesar de ser uma estratégia que preserva o equilíbrio de poder, ao contrário do apaziguamento e *bandwagoning*, que favorecem o poder de uma grande potência (Mearsheimer, 2001). *Buck-passing* ocorre quando um Estado tenta convencer uma grande potência a conter outro agressor enquanto ele permanece à margem, evitando os custos de lutar contra o inimigo (Mearsheimer, 2001). Cara de Raposa, uma tributo inteligente da 74ª edição dos Jogos, usa uma variação dessa estratégia: espera e observa enquanto os outros se enfrentam, e até mesmo causa conflitos acidentalmente entre os outros ao roubar comida sem ser vista. Por fim, é comum tributos mais fracos se aliarem nos Jogos para tentar se opor aos carreiristas, e o melhor exemplo disso ocorre durante a 50ª edição dos Jogos. Ampert, um garoto de 12 anos, consegue juntar a maioria dos outros tributos para balancear o poder dos carreiristas, em uma proporção de três para um. Ele acredita que assim que tiverem tributos suficientes, poderão reverter o jogo e caçar os mais fortes. No fim, mesmo que indiretamente, sua estratégia funciona, quando algo raro acontece: Haymitch, um garoto que não faz parte do grupo carreirista, consegue ganhar os Jogos.

Dessa forma, a aplicação do realismo ofensivo na análise dos Jogos Vorazes revela que, mesmo em um ambiente anárquico com uma busca constante pela sobrevivência, tributos, assim como Estados, se comportam de forma estratégica, buscando maximizar suas chances de vitória. A lógica do realismo ofensivo, com seus pressupostos sobre anarquia, capacidade militar e racionalidade dos atores, ao ser aplicada à saga, oferece uma explicação coerente e uma maneira prática de observar dinâmicas de cooperação e balanceamento em um ambiente anárquico. O comportamento dos tributos, marcado pelo medo, autossuficiência e maximização do poder captura as premissas do realismo ofensivo. No final, é possível ver

como a luta por sobrevivência na arena não é apenas física, mas também política, e pode ser vista como um paralelo aos dilemas e escolhas que os Estados precisam enfrentar em um sistema internacional incerto.

Quadro 2 - Paralelos entre a tradição realista e a arena de Jogos Vorazes

Elemento realista		Aplicação em Panem
Realismo Estrutural: a estrutura anárquica do sistema (Waltz, 1979).		A arena representa um sistema anárquico: não há autoridade superior que garanta a segurança dos tributos. Cada um deve cuidar de si, como os Estados no sistema internacional (Collins, 2008).
Jogo de soma zero (Mearsheimer, 2001).		Apenas um tributo pode vencer os Jogos Vorazes, em um jogo de soma zero amplificado: toda perda de um tributo é o ganho de outro (Collins, 2008).
Cooperação em um sistema anárquico (Mearsheimer, 2001).		10ª edição: Tanner poderia ter sido vitorioso se seus aliados não o tivessem traído (Collins, 2020) Durante seus dois Jogos, Katniss pensa constantemente sobre como seus aliados de hoje serão os inimigos quando a aliança acabar (Collins, 2008, 2009)
Ganhos relativos e absolutos (Mearsheimer, 2001).		Katniss e Peeta (74ª edição): uma aliança baseada em ganhos relativos onde Katniss constantemente duvida de suas intenções (Collins, 2008). Katniss e Gale (fora da arena): relação baseada em ganhos absolutos, com mais confiança (Collins, 2008).
Estratégias para sobrevivência (Mearsheimer, 2001).	Bandwagoning e apaziguamento	74ª edição: Tributo fraco do Distrito 3 se alia aos carreiristas e oferece seu conhecimento para ser poupado (Collins, 2008).
	Balanceamento	50ª edição: Ampert forma uma aliança ampla de tributos fracos para balancear o poder dos carreiristas (Collins, 2020).
	Buck-passing	74ª edição: Cara de raposa evita combates diretos, conseguindo fazer com que outros tributos enfrentem seus inimigos (Collins, 2008).

Fonte: Elaborado pela autora

5. COMPARAÇÃO REALISTA ENTRE FICÇÃO E REALIDADE

Segundo Meenakshi e Monika (2015), a literatura de ficção distópica, subgênero da ficção científica, surgiu para se opor às utopias literárias, sendo frequentemente identificadas como ficção especulativa. Essas distopias se passam em futuros próximos, com narrativas que retratam sociedades em colapso, marcadas por regimes autoritários e populações oprimidas

pela miséria. As autoras reforçam que, por abordarem temas políticos atuais em um contexto futuro, essas obras também são descritas como ficção política futurista, ao levar ao limite certas características da sociedade contemporânea e propor uma visão crítica do futuro ao mesmo tempo que provoca reflexões sobre o presente. A saga Jogos Vorazes, que se tornou uma referência para a literatura distópica no século XXI, retrata o contraste entre o ideal de uma nação e a realidade, se mostrando menos futurista do que outras distopias, ao revelar fragilidades de eventos do passado e criticar, sem que o público perceba imediatamente, várias características do mundo atual (Meenakshi; Monika, 2015).

Dessa forma, a saga pode, através de uma análise dos temas políticos presentes em Panem e dos conflitos dentro e fora da arena, ajudar a refletir criticamente sobre as posições e identidades políticas atuais, decisões de ir à guerra, comportamentos em contextos de conflito, e debates sobre guerra e paz (Dreyer, 2015). Embora seja possível traçar muitos paralelos entre vários eventos fictícios da saga e acontecimentos do mundo real, esse capítulo, com o objetivo de aprofundar a análise da saga baseada na teoria realista, terá como foco uma comparação entre os discursos liberais anteriores à Segunda Guerra Mundial e os discursos do Presidente Snow, e uma comparação entre o Tratado de Traição e o Tratado de Versalhes com base nas reflexões de Carr.

5.1. Retórica utópica em contextos de dominação real e ficcional

Os autores Elman e Jensen (2014), em sua obra *The Realist Reader*, discorrem sobre um dos principais alvos das críticas realistas: o conceito liberal de bem universal e harmonia de interesses, que defende que o que é melhor para o mundo será o melhor para o seu país. Os autores afirmam que o utópico defende essa ideia e em seguida reverte esse argumento ao afirmar que o que é melhor para o seu país é melhor para o mundo, sendo um exemplo disso os escritores britânicos que defendiam a teoria de que manter a supremacia britânica é um dever para com a humanidade. Teorias de moralidade internacional, para grande parte dos realistas, são sempre derivadas do interesse de nações dominantes que se veem como a comunidade como um todo e impõem suas visões aos Estados subordinados (Elman; Jensen, 2014). Dessa forma, qualquer grupo que ameace os interesses dessas nações dominantes é rapidamente acusado de ser imoral, perturbadores da paz e agressores do suposto bem comum da coletividade, e a harmonia de interesses passa a funcionar como uma ferramenta moral,

usada por grupos privilegiados para legitimar e proteger sua posição de poder (Elman; Jensen, 2014).

Ainda segundo Elman e Jensen, é dessa forma que a manutenção da paz internacional se torna um interesse especial e é instrumentalizada pelas nações dominantes. Apesar de existir um fundamento na harmonia de interesses, uma vez que a supremacia dos privilegiados pode ser tão grande que há um sentido em dizer que os interesses desses grupos coincidem com os da comunidade, conceitos como “segurança coletiva” e “resistência à agressão” são usadas para afirmar que os interesses do grupo dominante são os mesmos que os do resto do mundo, especialmente quando se fala em manter a paz. Não é errado afirmar que existe um interesse em comum na manutenção da ordem, mas no momento que se tenta aplicar esses princípios abstratos a situações políticas específicas e concretas, eles se tornam ferramentas para estabelecer o interesse próprio dos mais dominantes (Elman; Jensen, 2014).

Da mesma forma, Guzzini (1998) afirma que o idealismo após a Primeira Guerra Mundial teve a função de legitimar a política externa das nações dominantes, sendo a harmonia de interesses uma ideologia do *status quo* dos mais poderosos, que considerava toda mudança, mesmo as alcançadas pacificamente, como uma perturbação da paz. Após a Primeira Guerra Mundial, vários políticos das potências dominantes adotaram essa retórica em seus discursos. Um exemplo disso poder ser observado nas declarações de líderes como Briand e Eden, conforme afirma Carr (2001):

> Quando Briand proclamava que "a paz vem antes de tudo", ou Eden que "não há disputa que não se possa resolver por meios pacíficos", o pressuposto subjacente e estes lugares-comuns era o de que, na medida em que a paz fosse mantida, nenhuma mudança operar-se-ia no *status quo* que fosse prejudicial à França ou à Grã-Bretanha (Carr, 2001, p.110).

No entanto, tudo mudou após a crise de setembro de 1938. Segundo Guzzini (1998), a Alemanha Nazista obteve parte da Tchecoslováquia por pressão militar, legitimizada, ironicamente, pelos termos idealistas da autodeterminação assinados pelas grandes potências européias nos Acordos de Munique (1938). Dessa forma, a Alemanha usou, contra as potências vitoriosas de 1918, a própria lógica que elas haviam promovido: a defesa do direito de autodeterminação dos alemães que viviam nos Sudetos, e assim, os princípios de uma ordem internacional pacífica passaram a ser incorporados pela lógica da expansão nazista (Guzzini, 1998). Em 1938, a França e a Grã-Bretanha se viram presas às próprias mensagem que haviam utilizado no passado para deslegitimar os Estados insatisfeitos, e a Alemanha foi

alcançando força suficiente (assim como os britânicos e franceses haviam alcançado antes) para usar um desejo pela paz geral em benefício próprio (Carr, 2001). Foi assim que a Itália e Alemanha passaram a mudar sua postura: Mussolini, usando a fórmula britânica, afirma que não existem problemas tão graves na Europa que justifiquem uma guerra que se tornaria mundial, enquanto Hitler passou a apresentar a Alemanha como uma nação que ama a paz, ameaçada por democracias agressivas e belicosas (Carr, 2001). Carr (2001) cita Halévy para mostrar como discursos em defesa da paz podem ser utilizados para justificar ações bélicas.

É possível observar, na saga Jogos Vorazes, essa instrumentalização do discurso em defesa da paz pela Capital, nação dominante, apesar do Presidente Snow usar a própria lógica realista em suas estratégias e visão de mundo. A utilização do discurso utópico de harmonia de interesses, bem universal e defesa da paz por um político ou Estado visto como realista, apesar de contraditório, é observado na realidade: de acordo com Mearsheimer (2001), a ideia central do realismo de que os Estados agem de forma egoísta em busca do poder não é muito atraente para o público geral. Ainda segundo o autor, é difícil de imaginar um líder pedindo à população que lute e morra apenas para melhorar o equilíbrio de poder entre os países, e nenhum político europeu ou americano fez isso durante as guerras mundiais ou na Guerra Fria. Isso pois as pessoas preferem acreditar que seus conflitos com outros países envolvem uma batalha entre o bem e o mal, onde seu lado representa os valores certos e o outro lado representa o mal.

Dessa forma, Mearsheimer (2001) alerta que líderes costumam retratar a guerra como uma cruzada moral ou um combate ideológico, em vez de uma luta pelo poder, dado que o realismo é difícil de vender. A Capital faz isso muito bem: a retórica de seus políticos envolve a ideia de que o mal está enraizado nos inimigos da ordem (Distritos) e que apenas a Capital, símbolo do bem e da justiça, pode proteger Panem e restaurar o que é nobre em sua sociedade, como é possível observar no quarto livro de Collins (2020), no discurso do Presidente Ravinstill à população após o assasinato de uma estudante da Academia por um tributo. Mearsheimer (2001) afirma que os Estados Unidos, em especial, costumam rejeitar o realismo, pois ele entra em conflito com seus valores centrais enquanto o liberalismo se encaixa bem com esses valores. Dessa forma, não é estranho que o discurso oficial da política externa estadunidense pareça uma aula de introdução ao liberalismo, argumenta Mearsheimer, uma vez que os americanos costumam se ver como um povo virtuoso que tenta combater o mal, acabar com a tirania e espalhar valores positivos pelo mundo. O autor acredita que existe

uma diferença clara entre o que os líderes estadunidenses dizem e o que o país realmente faz em sua política externa, e apesar dos discursos cheios de princípios, os Estados Unidos muitas vezes seguem a lógica do realismo.

Essa contradição é característica da Capital. Como argumentado no capítulo 4, Presidente Snow tem uma visão de mundo realista, e usa uma lógica política centrada na anarquia, poder, competição, sobrevivência e controle. No entanto, seus discursos são centrados na defesa da paz e harmonia de interesses. No livro O Amanhecer da Colheita (2025), Haymitch observa vários cartazes no centro do Distrito 12 com o tema "Sem Paz". Os cartazes anunciam que sem paz, não existe pão, nem segurança. E sem os Pacificadores e Capital, não existe paz. Essas propagandas acompanham uma faixa com o rosto do Presidente Snow e as palavras "Pacificador Número 1 de Panem". Ao chegar na Capital para participar dos Jogos, Haymitch fica surpreso ao ver cartazes com o mesmo tema, já que imaginava que as pessoas da Capital nunca se rebelaram contra o sistema que os favorecia. Mas lá, os cartazes defendem que sem paz, não há prosperidade, e sem Jogos Vorazes, não há paz. Dessa forma, o discurso de Snow relaciona a paz com a manutenção do *status quo* e dos interesses em comum de Panem. Ao afirmar que a paz só pode ser garantida pela presença constante da Capital e dos Jogos, Snow manipula a percepção pública para criar uma dependência de sua liderança. A paz, em seu discurso, não é um estado natural ou desejados por todos, como acreditariam os utópicos, mas sim uma construção imposta, que serve aos interesses da Capital, e qualquer discordância é interpretada como uma ameaça à harmonia, assegurando que o *status quo* se mantenha inalterado.

No livro A Esperança (2009), ao ser sequestrado pela Capital, Peeta aparece na televisão defendendo o fim da guerra e um cessar-fogo, em contradição ao discurso de Katniss, que já se tornou o símbolo da revolução e defende a luta pela alteração da ordem em Panem. Peeta, que muito provavelmente foi coagido pela Capital (apesar não ser possível ter certeza, por ele ser um personagem que representa o pacifismo desde o começo da saga) declara:

> Quero que todos vejam isso, estando você na Capital ou com os rebeldes. Parem por um instante e pensem no que poderia significar essa guerra. Para os seres humanos. Nós quase nos extinguimos lutando uns contra os outros antes. Agora nosso número é ainda menor. Nossas condições mais precárias. É isso mesmo o que queremos fazer? Aniquilarmos uns aos outros definitivamente? Na esperança de que... o quê? Algumas espécies decentes herdem os destroços cheios de cinzas da Terra? [...] Nós não podemos ficar lutando uns contra os outros, Caesar – explica Peeta. – Não vão sobrar pessoas suficientes para seguir em frente. Se as pessoas não se livrarem de

> suas armas, e estou frisando: isso é para ontem, tudo vai acabar de um jeito ou de outro (Collins, 2009, p. 33).

Katniss, já imersa no mundo político de Panem, entende que, apesar de Peeta ter feito parecer que os dois lados estão sendo condenados na guerra, um cessar-fogo só resultaria no retorno da situação anterior de dominação da Capital e subjugação dos Distritos. Ou em uma situação pior. Dessa forma, a protagonista já entende, mesmo que implicitamente, como o discurso de defesa da paz da Capital, é, na verdade, um instrumento para manter o *status quo* e legitimar a dominação de Snow. Os rebeldes, que estão tentando causar uma mudança na ordem, são retratados pelo presidente como uma perturbação da paz, tumultuando a disseminação de informações, mas "tanto a verdade quanto a justiça prevalecerão" (Collins, 2010, p.147). Desse modo, é possível observar como a defesa utópica de paz, harmonia de interesses e bem universal pode ser instrumentalizada por regimes dominantes, tanto na realidade quanto na ficção, para legitimar estruturas de dominação e conter movimentos de mudança. Ao combinar discursos idealistas com práticas políticas realistas, Estados e líderes transformam conceitos nobres em ferramentas de controle e manutenção do *status quo*, reforçando uma ordem profundamente desigual.

5.2. Tratados como instrumentos de poder: Tratado de Versalhes e Tratado de Traição

Embora o Tratado de Traição, acordo feito após a primeira revolução em Panem que garantiu a subjugação dos Distritos por 75 anos, seja uma grande parte do mundo político de Jogos Vorazes, não existem muitas informações sobre ele nos livros. No entanto, ainda é possível analisar e comparar com tratados reais, entendendo a estrutura política de Panem como uma consequência do tratado. Segundo Carr (2001), a busca por segurança por parte das potências vitoriosas tem, muitas vezes, levado a políticas de poder, e é um erro grave ver o confronto entre potências saciadas e insatisfeitas como uma luta entre a moral e a força, pois é, na verdade, uma disputa onde a força é usada por ambos os lados. Dessa forma, é importante reconhecer que, enquanto os Estados que se beneficiam da ordem internacional defendem a validade absoluta dos tratados, aqueles que se veem como prejudicados frequentemente rejeitam os tratados assim que surgiu a oportunidade. Isso indica que um tratado só tem força na medida em que se sustenta no equilíbrio de poder entre aqueles que o assinaram, e assim que a relação de poder muda, o tratado perde sua legitimidade.

Dessa forma, Carr afirma que a defesa da obrigatoriedade legal dos tratados internacionais, muitas vezes, funciona como uma ferramenta usada pelas potências dominantes para garantir sua posição superior sobre as nações mais fracas as quais os acordos são impostos. Essa é uma crítica realista, dado que o direito é entendido como um método de dominação política separado de valores éticos. O poder está sempre presente nos acordos políticos, e o conteúdo dos tratados expressa a relação de forças entre signatários. Assim, enquanto os mais poderosos exigem que o tratado seja seguido, os mais fracos rejeitam esses tratados assim que conseguem força suficiente para isso (Carr, 2001).

Tanto o Tratado de Versalhes quanto o Tratado de Traição de Jogos Vorazes podem ser analisados à luz do realismo. Segundo Becker (2011), o Tratado de Versalhes, assinado em 1918 e com 34 cláusulas, tinha como principal objetivo impedir que a Alemanha voltasse a se envolver em conflitos armados após a Primeira Guerra Mundial. Já o acordo fictício continha os termos de rendição da guerra entre a Capital e os Distritos e instaurou em Panem novas leis que, de acordo com a Capital, garantiriam a paz, sendo os Jogos Vorazes um lembrete de uma revolução que jamais deve se repetir (Collins, 2008). Dessa forma, é possível entender que os dois tratados possuem um objetivo em comum: impedir que os perdedores do conflito travassem outra guerra e desestabilizassem a ordem. A Conferência da Paz que levou ao Tratado de Versalhes foi feita quase que exclusivamente pelos vencedores da Primeira Guerra Mundial, sem a participação dos derrotados, que não tiveram voz nem poder de influência sobre os termos da paz que lhes seriam impostos (Becker, 2011). Apesar de não haver informações nos livros da saga que confirmem a ausência dos Distritos na criação do Tratado de Traição, pode-se argumentar que apenas a Capital teve poder de decisão, dado que Katniss afirma que as regras de Panem foram estabelecidas pela Capital, e não pelos Distritos, além do fato de que os Distritos não possuem direitos em Panem.

Becker (2011) afirma que a Alemanha foi designada como a principal, e praticamente única, responsável pela guerra, e apesar de hoje ser possível entender que a origem do conflito é muito mais complexa, em Versalhes, essa complexidade foi ignorada, sendo determinado que os derrotados foram os únicos culpados pelas perdas e danos causados na guerra. Isso também acontece em Panem: os Distritos, que começaram a revolução, foram responsabilizados por todas as mortes e perdas da guerra, e por isso deviam ser punidos. Foi estabelecido, para a Alemanha, um montante de 132 bilhões de marcos-ouro como reparação pelos danos da guerra (Becker, 2011). Os Distritos, apesar de não se ter conhecimento sobre

reparações imediatas além de execuções em rede nacional, são obrigados a enviar a maior parte de seus lucros e produtos derivados das indústrias para a Capital, e a maior reparação pode ser vista como os Jogos Vorazes, instaurado no aniversário de derrota dos Distritos, dia quatro de julho (Dia da Independência nos Estados Unidos).

Além disso, o Tratado de Versalhes desarmou a Alemanha, determinando que o país não poderia possuir forças aéreas, e o seu exército não poderia ser maior que cem mil homens, tornando o país vulnerável e fragilizado, apesar de ter população e riquezas suficientes para construir o exército mais poderoso da Europa (Mearsheimer, 2001). Em Jogos Vorazes, os Distritos são proibidos de possuírem qualquer tipo de arma, e muito menos formar exércitos. Katniss afirma que, se algum pacificador visse seu pai com os arcos que usa para caçar, a punição seria sua vida. Da mesma forma que a Alemanha, os Distritos tinham a população necessária para formar um poderoso exército, mas o Tratado de Traição e a dominação da Capital os impediam. Plutarch, no livro Amanhecer da Colheita, mostra indignação pelo fato dos Distritos, apesar de serem muito maiores e com uma vantagem numérica enorme, se submeterem a Capital.

Dessa forma, embora a análise seja breve pela ausência de informações concretas sobre o Tratado de Traição, é possível ver como tanto ele quanto o Tratado de Versalhes funcionam como exemplos de como acordos podem ser usados como instrumentos de dominação por parte dos vencedores de um conflito. Ao impor restrições severas aos derrotados, negar voz no processo de negociação e os responsabilizar de forma unilateral pela guerra, ambos os acordos mostram uma lógica realista de manutenção da ordem baseada na força dos mais poderosos. Tanto em Jogos Vorazes quanto no pós-Primeira Guerra Mundial, a paz imposta, além de uma reconciliação, é uma contenção que contribuiu para conflitos futuros. Assim, neste capítulo, foi possível demonstrar como princípios do realismo, eventos históricos reais e retóricas políticas podem ser explicadas e analisadas ao traçar paralelos com narrativas de Jogos Vorazes, que adicionam valor pedagógico. A leitura de Jogos Vorazes como uma ferramenta permite uma aproximação crítica entre a literatura distópica e a realidade, ao evidenciar estruturas de poder e dominação. Por fim, este capítulo contribui para o trabalho ao mostrar que a ficção pode ajudar a refletir sobre a política e as relações internacionais no mundo real.

6. CONCLUSÃO

Esse trabalho buscou responder a seguinte pergunta: Como os princípios da tradição realista das Relações Internacionais se manifestam na estrutura de poder de Panem e na arena dos Jogos Vorazes, e de que forma essas manifestações podem ser relacionadas com contextos históricos reais? A partir dessa questão, foi possível investigar como uma obra de ficção distópica, política e futurista pode espelhar reflexões relevantes do campo das Relações Internacionais, especialmente através da lente teórica do realismo. Para isso, no segundo capítulo, foi fornecida uma exposição dos principais autores, princípios e vertentes do realismo, com foco no realismo clássico, neorrealismo e realismo ofensivo. No terceiro capítulo, foi demonstrado como a cultura popular é um objeto e ferramenta legítima de análise política, além de apresentar melhor os livros e o universo da saga.

Os principais resultados foram encontrados no quarto capítulo, que faz uma análise das estruturas e líderes políticos do universo de Panem, sendo possível entender, através desse capítulo, como o principal líder do país fictício e vilão da saga, Presidente Snow, vê o mundo através das lentes do neorrealismo, encarnando a terceira imagem de Waltz e estruturando sua visão política com base no poder, no medo, e na ordem para evitar a anarquia. Outra personagem importante é a dra. Gaul, que possui poder político em Panem e influencia vários setores do país, atuando como uma representação do realismo clássico e da primeira imagem de Waltz. Ao analisar esses líderes, além de personagens importantes que representavam a revolução contra o autoritarismo de Snow, foi mostrado como até mesmo os rebeldes, que estavam do lado bom da história, possuem visões semelhantes à Capital em relação à moralidade e sua subordinação ao poder, dado que Gale, Plutarch, Coin e vários outros representantes da rebelião adotam a lógica de “Menor mal” de Morgenthau (2001), ou seja, de que é impossível evitar totalmente os efeitos negativos do poder, sendo importante aceitar o mal nas decisões políticas e escolher a opção que cause menos mal. Também foi analisado, neste capítulo, a anarquia da arena dos Jogos Vorazes como uma ampliação da estrutura anárquica do sistema internacional através das lentes do Realismo Ofensivo, sendo possível entender como os tributos podem ser vistos como representações dos Estados ao lutarem pela sua sobrevivência em um ambiente de autoajuda, buscando sempre maximizar seu poder e serem os hegemônicos para garantir a própria segurança. Os tributos utilizam estratégias de sobrevivência como *bandwagoning*, apaziguamento, *buck-passing* e balanceamento de poder,

tornando possível analisar e explorar essas estratégias dos Estados de maneira mais dinâmica para jovens através dos filmes e livros.

Além disso, no capítulo 5, foi feita uma comparação entre mecanismos de dominação presentes na saga de *Jogos Vorazes* e eventos históricos reais, demonstrando como a ficção espelha estruturas de poder adotadas ao longo da história. Primeiramente, o capítulo discute a retórica liberal usada como ferramenta de manipulação tanto pela Capital quanto por grandes potências no pré-Segunda Guerra Mundial, mostrando como discursos em defesa da Paz e harmonia de interesses podem ser usados para a manutenção do status quo. É retratado aqui como o Presidente Snow, da mesma forma que os Estados Unidos, segundo Mearsheimer (2001), usa o discurso liberal como ferramenta, apesar de ser um realista, dado que as ideias centrais do realismo não são atraentes para o público geral, sendo preferível o uso de ideias morais e combates ideológicos ao invés da luta pelo poder. Além disso, também é feita uma comparação, através dos fundamentos de Carr, entre o Tratado de Traição de Panem e o Tratado de Versalhes, revelando paralelos entre as punições impostas aos Distritos rebeldes e às nações derrotadas da Primeira Guerra Mundial. Os dois tratados funcionam como instrumentos de controle político que intensificam tensões e contribuem para conflitos futuros. Esse capítulo além de mostrar como a obra de Suzanne Collins pode ser usada como lente crítica para refletir sobre estratégias históricas de dominação, também contribui para o valor pedagógico da ficção como forma de interpretação política.

Esse trabalho apresenta algumas limitações importantes, como a incapacidade de generalização, dado que o estudo de caso não permite tirar conclusões gerais ou aplicar o potencial revelador à outras obras de ficção distópicas, e a possibilidade de viés de confirmação, uma vez que a análise partiu da teoria, ou seja, há o risco de forçar a teoria à narrativa, apesar de ter sido usada a triangulação de dados para evitar esse viés. Ainda assim, os resultados obtidos permitem confirmar a hipótese de que a lógica realista é adotada pelos líderes políticos de Panem e na estrutura do país como um todo, tornando possível entender elementos do realismo e eventos reais através da análise da arena dos Jogos Vorazes e das dinâmicas políticas da saga. A lógica realista está, de fato, presente em vários aspectos da saga, em especial nos líderes de Panem e da revolução e nas dinâmicas da arena, sendo possível usar as comparações entre eventos fictícios e eventos reais como uma ferramenta pedagógica, ao dramatizar o não dramático (Dreyer, 2015).

Além dos resultados encontrados, o tema abre espaço para outros caminhos e

investigações possíveis. Um dos caminhos mais interessantes é a análise da recepção de *Jogos Vorazes* por jovens em lutas políticas. Vários elementos da saga foram incorporados na resistência e luta Palestina, o que abre espaço para uma análise dos paralelos entre a relação de dominação da Capital sobre os Distritos e o conflito entre Israel e Palestina. Além disso, a autora da saga lançou, recentemente, um novo livro que complementa a saga: *O Amanhecer da Colheita* (2025). Um dos temas de destaque dessa nova obra foi a manipulação da mídia, sendo uma abordagem possível a utilização desse novo livro para um trabalho sobre manipulação e propaganda. Por fim, outra pesquisa promissora seria a realização de estudos empíricos que comprovem, através de dados concretos, a utilidade pedagógica de *Jogos Vorazes* no ensino de graduação de Relações Internacionais. Essas possibilidades mostram como a ficção oferece um material promissor para debates acadêmicos. Ao estabelecer paralelos entre política e narrativa e ficção e realidade, esse trabalho destaca a importância da cultura popular como ferramenta analítica e pedagógica, capaz de analisar estruturas de poder e contribuir para novas formas de entendimento nas Relações Internacionais.

REFERÊNCIAS

BAROUD, Ramzy. The Mockingjay of Palestine: ‘If We Burn, You Burn with Us’. **The Palestine Chronicle**, 2014. Disponível em: <https://www.palestinechronicle.com/the-mockingjay-of-palestine-if-we-burn-you-burn-with-us/>. Acesso em: 11 de abril de 2025.

BECKER, Jean-Jacques. **O Tratado de Versalhes**. São Paulo: Unesp, 2011.

BLEIKER, Roland; DUNCOMBE, Constance. Popular Culture and Political Identity. In: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlin. **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies.** Reino Unido: E-International Relations Publishing. p. 35-44, 2015.

BLEIKER, Roland. **The Aesthetic Turn in International Political Theory**. Millennium: Journal of International Studies, [S.l.], Vol. 30, No. 3, pp. 509-533, 2001.

BIBLIOSTARTV. **Suzanne Collins on the Vietnam War Stories Behind The Hunger Games and Year of the Jungle**. Youtube, 2012. 3min26s. Disponível em: <https://youtu.be/6MiVBAPg6TU?si=EZZgd3waDmqh7tlW&utm_source=MTQxZ>. Acesso em: 19 de maio de 2025.

CARR, Edward H. **Vinte Anos de Crise: 1919 – 1939**. New York: Columbia University Press, 2001.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes: Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

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

COLLINS, Suzanne. **A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2020

DITTMER, Jason. On Captain America and "Doing" Popular Culture in the Social Sciences. In: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlin. **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies.** Reino Unido: E-International Relations Publishing, 2015. p. 45-50.

DODDS, Klaus. Popular Geopolitics and War on Terror. In: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlin. **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies**. Reino Unido: E-International Relations Publishing, 2015. p. 51-62.

DREYER, David R. **War, peace, and justice in panem: international relations and the hunger games trilogy.** European Political Science, Estados Unidos, p. 251-265, 2016.

ELMAN, Colin; JENSEN, Michael A. **Realism Reader**. New York: Routledge, 2014.

FISCHER, M. **On the Ontology of Structural Realism**. Open Journal of Political Science, 9, 145-162, 2019.

HOBBES, Thomas. **Leviatã ou matéria, forma e poder de uma república e eclesiástica e civil**. São Paulo: Martin Fontes, 2003.

KIERSEY, Nicholas; NEUMANN, Iver B. World of Our Making in Science Fiction and International Relations. In: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlin. **Popular Culture and**

World Politics: Theories, Methods, Pedagogies. Reino Unido: E-International Relations Publishing, 2015. p. 74-82.

LI, Hellen. Hunger Games Fans Are Using Ballad of Songbirds & Snakes as a Lens for Real-Life Global Violence. **Teen Vougue**, 2023. Disponível em: <https://www.teenvogue.com/story/hunger-games-fans-prequel-lens-for-real-life-global-violence>. Acesso em: 11 de abril de 2025.

Manifestantes em Mianmar usam gesto de filmes 'Jogos Vorazes' para protestar contra golpe. **G1**, 2021. Disponível: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2021/02/03/manifestantes-em-mianmar-usam-gesto-de-filmes-jogos-vorazes-para-protestar-contra-golpe.ghtml>. Acesso em: 11 de abril de 2025.

MAQUIAVEL, Nicolau. **O príncipe**. 2° ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MEARSHEIMER, John J. **The tragedy of great power politics**. Norton series in world politics. New York: W. W. Norton, 2001.

MEENAKSHI, S.; MONIKA, K. **A Study on National Identity in Dystopian Society of Suzanne Collins's The Hunger Games Trilogy.** International Journal of English Literature and Social Sciences, [S.l.], Vol-7, No 7, p.222-227, 2022.

MORGENTHAU, Hans J. **A política entre as nações: a luta pelo poder e pela paz**. Brasília: Editora UnB, 2003.

NOGUEIRA, João Pontes; MESSARI, Nizar. **Teoria das Relações Internacionais: Correntes e Debates**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

RAHMAN, Abid. Thai Protestors Adopt 'Hunger Games' Salute As Symbol of Defiance. **The Hollywood Reporter**, 2020. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/thai-protestors-adopt-hunger-games-salute-as-symbol-of-defiance-4080290/>. Acesso em: 11 de abril de 2025.

ROBB, J. Brian. **A Brief Guide to The Hunger Games**. Great Britain: Robinson, 2014. International Journal of English Literature and Social Sciences

ROWLEY, Christina; WELDES, Jutta. So, How Does Popular Culture Relate to World Politics?. In: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlin. **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies**. Reino Unido: E-International Relations Publishing, 2015. p. 11-34.

SHAPIRO, Michael J. Studies in Trans-Disciplinary Method: After the Aesthetic. London: Routledge, 2013.

SUTCH, Peter; ELIAS, Juanita. **Realism: the basics**. International Relations: The Basics. Londres: Routledge, 2017. p. 41-63.

WALTZ, Kenneth N. **Man, the state, and war: a theoretical analysis**. New York: Columbia University Press, 2001.

WALTZ, Kenneth N. **Theory of International Politics**. New York: Addison-Wesley Publishing Company, Inc, 1979.

WEFFORT, Francisco C. **Os Clássicos da Política**. São Paulo: Ática, 2011.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.