

A influência das mídias na subjetividade e estruturação social: uma perspectiva psicossocial sobre jogos vorazes

The influence of the media on subjectivity and social structuring: a psychosocial perspective on the hunger games

Danieli Nunes Alves¹ & Fernanda Maria Munhoz Salgado¹

RESUMO: O indivíduo, como fruto de práticas históricas, sociais e contingenciais, se desenvolve na inter-relação pessoa e objeto, pela qual se distancia e se aproxima do grupo social pertencente. Uma vez que vivemos na Era Digital marcada pelo crescente uso do *Big Data*, consumo de produções audiovisuais e *reality shows*, o presente artigo objetiva compreender a influência da instituição midiática na construção da subjetividade e na estruturação social. Ao investigar aspectos como a criação de oligopólios da comunicação, o neopopulismo e o chamado *microtargeting*, parte-se do pressuposto de que as mídias são construtoras da realidade e mantenedoras do status quo. Para alcançar tal objetivo, foi utilizada a Análise de Conteúdo (AC) instituída por Bardin (1977), com abordagem qualitativa sobre os cinco filmes que compõem a saga Jogos Vorazes. Sob um olhar psicossocial, exploram-se conceitos como subjetividade, relação de poder-saber e Indústria Cultural. A análise revelou o efeito homogeneizador do complexo midiático, levando os indivíduos ao consenso por meio da violência simbólica, garantindo a multiplicação de dispositivos que potencializam os discursos de verdade e restringem o poder de fala das minorias, produzindo, assim, indivíduos marginalizados e corpos dóceis.

Palavras-chave: Psicologia Social; Subjetividade; Indústria Cultural; Jogos Vorazes; Poder-Saber.

ABSTRACT: The individual, as a consequence of historical, social, and circumstantial practices, develops in the interrelation between person and object, through which they establish a distance from and approach the social group to which they belong. In the context of the Digital Era, which is characterised by the growing use of Big Data, the consumption of audiovisual productions and reality shows, this article seeks to examine the impact of media institutions on the formation of subjectivity and social structuring.

¹ Universidade São Judas Tadeu

By investigating aspects such as the formation of communication oligopolies, neopopulism, and the phenomenon of so-called microtargeting, it is assumed that the media play a role in the construction of reality and the maintenance of the status quo. To achieve this objective, Content Analysis (CA), as established by Bardin (1977), was employed using a qualitative approach to the five films that comprise The Hunger Games series. From a psychosocial perspective, the concepts of subjectivity, power-knowledge relations, and the cultural industry are explored. The analysis revealed that the media complex has a homogenizing effect, leading individuals to consensus through symbolic violence. This ensures the proliferation of devices that amplify truthful discourses and restrict the speech power of minorities, thus producing marginalized individuals and docile bodies.

Keywords: Social Psychology; Subjectivity; Cultural Industry; Hunger Games; Power-Knowledge.

Introdução

Ao longo dos anos muito tem se falado sobre a subjetividade, bem como sua constituição e formas de geri-la, assim, Silva, Costa e Oliveira (2019) evidenciam a problematização política, social e histórica deste fenômeno por meio da decadência do conceito de identidade na década de 1980, marcada pela busca da diferenciação. Dito isto, pode-se considerar que subjetividade implica tudo aquilo que particulariza o sujeito e compõe seu espaço íntimo, com o qual se relaciona com o mundo externo, e resulta em marcas singulares que expressam crenças e valores individuais e compartilhados pelo indivíduo (Silva & Santos, 2009; Jacques, 2013; Silva *et al.*, 2019).

Bonin (2013), acerca do fenômeno cultural, antes tido como conjunto de normas, instrumentos e objetos de arte, parte da perspectiva na qual cultura e indivíduo estão entrelaçados, sendo a mente produto emergente da inter-relação pessoa e objeto, ou seja, o grupo constitui o sistema cultural previamente dado, formando redes relacionais cujo indivíduo também é composto ativo.

A cultura industrial traz consigo novas formas de produção e organização do trabalho, gerando alterações nas formas de interação social mediadas pelo poder, não necessariamente ligado ao poder estatal, se tratando de um micropoder capaz de se infiltrar no cotidiano (Machado, 1982). Esta nova organização econômica se estrutura pelo uso crescente de máquinas e a submissão do ritmo de produção ao nível tecnicista; a exploração do trabalhador; e a divisão do trabalho, sendo estas características responsáveis pela reificação e alienação (Coelho, 1980). Coelho (1980) evidencia a transformação do fenômeno cultural de expressão em produto com valor de troca, determinando, assim, um tipo particular de indústria, nomeada Indústria Cultural; e uma nova cultura, conhecida como Cultura de Massa ou Cultura Pop.

Dessa forma, a mídia, como produto cultural, pode ser vista como um fator que permeia as atividades cotidianas e possibilita interações diversas, assim, participa dos processos de subjetivação ao criar espaços de produção do sentido e ocupar o papel de mediadora da realidade e seus significados.

Portanto, é de grande importância que a psicologia adentre esta temática e suas relações. No entanto, Miguel *et al.* (2023) constataram em uma revisão de literatura, que problematiza a produção de artigos científicos que dizem respeito às mídias na área de psicologia no Brasil, desde a década de 1990 até o ano de 2019, que apenas 246 referências correspondem ao assunto, sendo um número relativamente baixo ao considerar a quantidade de profissionais ativos e a extensão do país.

Ademais, os autores relataram que a mídia tem sido abordada tanto como temática principal quanto instrumento de estudo, tendo as seguintes categorizações: gênero e sexualidade; saúde; corpo; violência; drogas; infância e adolescência; paternidade e maternidade; risco e aventura; educação; Brasil; trabalho e empreendedorismo; raça; idoso; e meio ambiente.

Tendo isso em vista, este artigo aspira compreender a influência das mídias na construção da subjetividade e do comportamento humano, bem como a estruturação social nela imbricada. Para isso, foi realizada uma análise de conteúdo (AC) dos cinco filmes que compõem a saga Jogos Vorazes, baseando-se nos pressupostos metodológicos de Bardin (1977), em uma abordagem qualitativa e de olhar psicossocial, elencando conceitos norteadores como: mídia; relações de poder-saber; e subjetividade, além de partir da hipótese de que as mídias são construtoras da realidade, tanto individual quanto social, e, portanto, mantenedoras do status quo.

Mídias: estratégias de poder, subjetivação e realidade social

O fenômeno da Indústria Cultural surge com os primeiros jornais impressos e, ao longo dos anos, incorpora vários formatos conforme o avanço da ciência e a organização do trabalho, podendo caracterizar-se como um sistema, tendo seu estabelecimento definitivo no século XX, após a Era da Eletricidade e a Era da Eletrônica, perpassando por Revoluções Industriais, capitalismo monopolista, estabelecimento da economia de mercado e de uma sociedade de consumo (Coelho, 1980).

Considerando que a sociedade atual passa a dar lugar à realidade simbólica, Monteiro (2023) sinaliza as mídias como reguladoras da consciência ao moldar, balizar e especular sentimentos e comportamentos, afirmando o desenraizamento cultural que a mídia promove ao romper e reconfigurar os modos de pertencer, ligando o processo de “vir a ter” com “vir a ser”.

Os meios de comunicação se tornam, assim, o Quarto Poder ao se utilizar de símbolos e signos para divulgar, silenciar e inculcar ideias, uma vez que suas estratégias de manipulação ideológica e afetiva dão origem e segmentam os discursos sociais, criando modelos a serem seguidos (Silva & Santos, 2009).

Sobre a discussão literária que diz respeito ao aspecto massificador desta indústria, Coelho (1980) e Pessoa e Motter (2021) discutem sobre dois grupos, nomeados por Umberto Eco: apocalípticos, que temem a homogeneização cultural, pois dela emana a alienação e a “barbárie cultural”; e os integrados, credores da revelação por meio da indústria, devido à democratização cultural.

Percebe-se, então, vieses a serem discutidos com relação à colocação dos dois grupos em questão. Castro (2012) aponta que boa parte da verba da parcela publicitária no Brasil, pela qual os meios de comunicação sobrevivem, vem dos órgãos públicos, sendo 26% dos senadores e 10% dos deputados federais concessionários da rádio e da televisão (TV), sendo algo que Coelho (1980) já destacava na década de 1980, além de salientar que 40% das agências publicitárias estavam ligadas a grupos estrangeiros, ou seja, a criação e manutenção de oligopólios da informação, que pode ser evidenciado, também, na propriedade cruzada e na “troca de favores”, inviabiliza a democratização cultural em que os integrados argumentam ser parte do processo de revelação.

Acerca da troca de favores, Lemos, Galindo, Queiroz, Nogueira e Costa (2015) apontam para o neopopulismo, sendo um apelo midiático na qual exploram a figura de determinados políticos, abordando-os de forma carismática. Frente a tais considerações, compete aqui dizer que não há a possibilidade de homogeneização cultural a nível mundial, já que também ocorre o fenômeno das nações massificadas, descrito por Coelho (1980).

Ademais, os direitos à comunicação devem ser entendidos bidirecionalmente, entretanto, com a morosidade na avaliação para a habilitação de novas rádios comunitárias, a criminalização sofrida pelas mesmas, as leis comunicacionais defasadas e/ou embargadas são obstáculos para a efetivação dos direitos dos cidadãos, visto que

exclui a diversidade de fala das minorias afirmando estereótipos e marginalizando grupos (Lemos *et al.*, 2015).

A omissão desses direitos contribui com a visão de Santos, Silva e Otaviano (2019), que descrevem identidade e estigma como semelhante à metonímia, sustentando oposições binárias pelo conformismo lógico, pelo qual trocam características plurais por um conjunto de características normativas.

Atualmente, estamos vivendo na Era Digital, uma era marcada pelo *Big Data*, que por meio de variedade, volume e velocidade, buscam padrões através das “pegadas digitais” para prospecção e utilização de dados por parte de pesquisadores e publicitários, configurando uma nova forma de controle social demarcada pela aceleração e intensificação de um regime de vigilância distribuída, que, muitas vezes, é baseado em predições de traços de personalidade, tomando como ponto de partida o *WEIRD* – nomenclatura para brancos, educados, integrados aos mercado de trabalho, ricos e democratas – tudo isso possibilita o chamado *microtargeting*, ao fazer “vender” campanhas de diversos cunhos, inclusive campanhas políticas (Antunes & Maia, 2018).

Antunes e Maia (2018) acreditam na ressignificação do uso do *Big Data*, não somente para o uso propriamente dito, mas de uma reestruturação da rede voltada para o questionamento da vigilância ubíqua e a abertura para a heterogeneidade cultural. No que delinea a rádio e a TV, Coelho (1980) destaca as brechas do sistema ao lembrar o caso das “antenas selvagens” utilizadas na Inglaterra, Itália e França, tendo o alcance de poucos bairros

suficientes, porém, para mobilizar a população e atemorizar os governos. É que, transformando todos em produtores dos programas, eram levados ao ar os problemas reais da comunidade, com participação de todos e num processo capaz

de despertar um interesse passível de competir com os programas das grandes cadeias globais (parag. 8).

Contudo, as mídias são armas verticais e concentradas, que agem como mediadoras da realidade, fato observado no poder de penetrar a subjetividade e moldar tanto o indivíduo como o grupo social a qual pertence (Silva & Santos, 2009). Apesar de seu aspecto alienador, podemos ver a possibilidade da ressignificação e reestruturação por meio do senso crítico e a capacidade de incitar debates. Pessoa e Motter (2021) abordam o entretenimento como conceito que nasce da arte e, sendo assim, ainda pode se basear na manifestação da cultura estética e sua efetividade, estando também imbricada na responsabilidade do criador. As autoras exemplificam a saga Jogos Vorazes ao mesclar diversão com informação e crítica social, que pode ser notada nos protestos realizados no Brasil, em 2013, e na Tailândia, em 2020, fazendo alusões aos símbolos utilizados na saga, como o “símbolo dos três dedos” e a imagem do tordo.

Relação poder-saber na Indústria Cultural

A extensão de gêneros literários por parte da literatura de massa perpassa por movimentos significativos até chegar nas configurações atuais. Lima (2018) evidencia o Período Romântico como etapa para produções centradas na estética e na subjetividade, mas é a partir do século XIX que o sentido moderno de literatura se estabelece, sendo acrescido à literatura a qualidade de popular. A autora problematiza a comercialização do medo e da falta de esperança, característicos das distopias, ao questionar sua capacidade de provocar reflexões sociais baseada no desenvolvimento científico e sua possível abertura para um futuro catastrófico, visto que há repercussão deste gênero literário entre os jovens, mas não desenvolve um engajamento político de fato.

Foucault (2013) aborda o investimento político do corpo ligado à sua utilização econômica, como força de produção e integrado a um sistema de sujeição: o corpo que

pode ser submetido, utilizado, transformado e aperfeiçoado ganha roupagem pela sua docilidade. O poder na teoria foucaultiana se exerce como efeito global das suas posições estratégicas, sendo manifesto e reafirmado pela posição dos que são dominados (Foucault, 2013).

Tais estratégias são demarcadas em Silva (2023), ao abordar mídias como potencializadoras do poder através da construção dos discursos de verdade que sustentam os modos de subjetivação e reproduzem práticas cristalizadas, que limitam outros modos de existência. Poder e saber estão interconectados e fazem por determinar as formas e os domínios do conhecimento, nas quais objetivam o corpo e criam tecnologias que disciplinam, situando-se no eixo que liga o singular e o múltiplo (Foucault, 2013).

Nesta microfísica do poder, o sujeito é que se torna visível para que, na sua capilaridade, o mesmo venha a se tornar objeto punível e punidor, segundo qual o olhar hierárquico, a sanção normalizadora e o exame são capazes de trabalhar o pormenor ao mesmo tempo que garante a ordem social sem homogeneizar (Foucault, 2013).

Dito isto, retomemos o uso acentuado do *Big Data*, as leis comunicacionais defasadas e a concentração dos meios de comunicação nas mãos de poucos nos levantamentos de Antunes e Maia (2018), Lemos *et al.* (2015), Castro (2012) e Coelho (1980). Tais estudos apontam para um sistema que cada vez mais ajusta a sociedade a interesses restritos, reafirmando a subordinação da consciência à sociedade capitalista, ao fazê-la se engajar nos processos que levam a sua manutenção, processo este que vem se desenvolvendo ao longo dos anos, tal como apontado em *A Dialética do Esclarecimento* (Adorno & Horkheimer, 1985).

Lima (2018) ao analisar a distopia em *Jogos Vorazes* acrescenta, ainda, o bloqueio do pensamento ao focalizar os efeitos materiais que o espetáculo e os discursos podem exercer sobre o público, para que o conteúdo não se trate apenas de uma expressão

artística, mas na venda e no desdobramento de novos produtos, conforme encontrado no próprio conceito de Best-Seller.

Não obstante, o corpo é pulverizado nesta rede interrelacional, na qual todos são vigiados e passíveis da dualidade sanção-recompensa, em um movimento que culmina em um conjunto de leis artificiais e processos naturais e observáveis, baseados nas aptidões e no comportamento (Foucault, 2013). No entanto, Silva (2023), sobre o mesmo viés, retrata que o poder-saber detém uma perspectiva positiva ao criar subjetividade, assim, a disciplina, na teoria foucaultiana, fabrica um indivíduo possuidor de 4 características: celular, pela arte da distribuição; orgânica, pela codificação das atividades; genética, pelo exercício; e combinatória, por meio da composição das forças (Foucault, 2013).

O conceito de ideologia, apresentado por Guareschi (2013), surge da visão negativa de um sistema de representações, nas quais a prática permite sustentar relações de dominação. Foucault (2013), por sua vez, delinea a temática por meio do exame, que captura o sujeito pelo poder da escrita, transformando-o em objeto analisável e, portanto, um dado que pode ser comparado em determinada população.

Construção de subjetividade segundo a Psicologia Social

A “aparição” do “homem” no corpo do criminoso possibilitou, segundo Foucault (2013), a reorganização da economia de punir no século XIX, baseando-se, agora, na correção e na transformação do indivíduo. Dessa forma, a entrada do “homem” no campo do saber, não apenas como espécie, no final do século XVIII, se tornou um dos pontos principais na teoria poder-saber deste mesmo autor, ao marcar a individualização no corpo por meio do que se intitula de “caso”.

A subjetividade do sujeito psicológico, portanto, inexistia até o século XIX e assume diversas molduras com o passar do tempo, delineando dois princípios que

orientam o “homem” como objeto de saber: princípio de identidade, como modelo universal; e o princípio da diferença, que pressupõe uma mobilidade incessante (Filho & Martins, 2007; Silva, 2013).

Bernardes (2013) aponta para uma Psicologia Social que parte, inicialmente, da individualização do social mediante métodos experimentais, que centram as explicações no indivíduo ao tratar os fenômenos psicossociais como naturais, sofrendo influências e distorções na sua historiografia por parte de interesses positivistas.

Silva (2013) elenca as principais teorias que partem do paradigma universalizante de homem e mundo: a teoria dos eleatas; dos atomistas; dos socráticos-platônicos; de Hegel; e dos estruturalistas, entretanto, Filho e Martins (2007) evidenciam, a partir de 1940, a visibilidade cada vez mais considerável e “integrada” dos fenômenos psicossociais, abrangendo conceitos como: consciência; comportamento; personalidade; individualidade; e identidade.

Nesta perspectiva, o homem se torna indivíduo e, posteriormente, recebe o subjetivo, após o conceito de “subjetividade” passar da psicanálise para outros campos de radical psi-, podendo apontar que somente a partir da década de 1980 que o conceito tomaria novos rumos, aos ser pensado por meio de termos históricos, sociais e políticos (Filho & Martins, 2007).

A superação da dicotomia indivíduo/sociedade, na qual a realidade inexistia com independência do acesso do sujeito a ela, possibilitou uma Psicologia Social baseada em um novo discurso científico, que descentraliza o sujeito e a razão, entendendo seus fenômenos como construídos nas práticas históricas, sociais e contingenciais (Fonseca, 2013). A identidade, por sua vez, deixa de pressupor regularidade e será vista como resultado da articulação entre os papéis sociais (identidade pressuposta), da ação do

indivíduo e das relações estabelecidas com o outro, superando, portanto, outra dicotomia: estabilidade/transformação (Jacques, 2013).

Dentro dos preceitos foucaultianos, Filho e Martins (2007) descrevem a subjetividade como construção da modernidade assim como a interioridade para o cristianismo, pelos jogos de normalização e marcação da identidade, que atravessam o sujeito no encontro entre a objetivação do poder-saber e os modos de subjetivação. Acrescentam ainda que somente estas duas últimas não são suficientes, tornando-se necessário que o indivíduo se reconheça no “caso”, como, por exemplo, o sujeito louco, para ser reproduzido em si. Todavia, os problemas sociais não estariam imbricados no desvio do contrato social mediado pelo Estado forte de Hobbes, mas na dialética inclusão/exclusão que sustenta a ordem social e está atualmente inscrito numa sociedade baseada no valor de troca, sociedade esta que busca o lucro e transforma o homem em produto e produtor desse modelo, ao mesmo tempo que institui o *Homo Sacer* – o matável (Silva, 2013; Sawaia & Figueiredo, 2019).

Método

Uma vez que o objeto de análise do presente artigo é voltado para a saga de Jogos Vorazes, foi percebida a escassez de conteúdos da área de Psicologia com relação aos filmes em questão, sendo evidenciado que as principais áreas de conhecimento encontradas foram: publicidade e propaganda; filosofia; comunicação; e literatura. Sendo assim, proponha-se a Análise de Conteúdo (AC) de Bardin como metodologia utilizada, dividindo-se em três polos: pré-análise, exploração do material e interpretação (Bardin, 1977).

Campos (2004) aborda o contexto histórico da AC, que surge em meio aos interesses de assuntos bíblicos e, gradualmente, migra para outros nichos, como artigos de imprensa, propagandas e revistas. Segundo Bardin (1977), até a primeira metade do

século XX visava a descrição do conteúdo manifesto de forma objetiva e sistemática, sendo destacado o rigor quantitativo, posteriormente, a inferência ganha destaque como característica da AC, baseando-se em indicadores quantitativos ou não. A autora aponta para o fato de a abordagem qualitativa ser fundamentada na presença do índice, não na frequência de sua aparição, sendo maleável e adaptável a índices imprevistos ou à evolução das hipóteses.

Dessa forma, a AC foi aplicada por meio da abordagem qualitativa, ao permitir compreender a complexidade e os detalhes do universo de significados, motivos e aspirações em uma narrativa, seguindo o processo de sistematização do método em questão, cuja proposta é conduzir o pesquisador a respostas válidas e confiáveis (Sousa & Santos, 2020).

O primeiro polo da AC subdivide-se em: leitura flutuante, escolha dos documentos, levantamentos das hipóteses e objetivos, elaboração dos indicadores e preparação do material (Sousa & Santos, 2020; Cardoso, Oliveira & Ghelli, 2021). Doravante, os documentos selecionados foram vislumbrados através do olhar psicossocial, tendo como indicadores os conceitos de Indústria Cultural, como constituídos por um sistema de mídias contextualizados; relações de poder-saber, dados à luz da teoria foucaultiana; e subjetividade, no sentido crítico da diferenciação.

Desta forma, foram analisados os cinco filmes, até então lançados, da saga: Jogos Vorazes (2012); Jogos Vorazes – Em Chamas (2013); Jogos Vorazes: A Esperança – parte I (2014); Jogos Vorazes: A Esperança – O Final (2015); e Jogos Vorazes – A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes (2023).

A exploração do material se deu pela Codificação e Categorização, desmembrando o conteúdo para posterior reorganização por meio do gênero. Sendo assim, as unidades de análise foram listadas conforme os acontecimentos e considerando

sua presença na narrativa, o que possibilitou a categorização mediante ao procedimento de milha (posteriori), seguindo critérios temáticos (Bardin, 1977).

Foram organizadas seis categorias de análise: Jogos Vorazes como arma vertical e centralizada; forma, meio e sistema da mensagem; administração do poder de punir; universalização e naturalização dos fenômenos; política, identidade e problemas sociais; e pacto dos filtros e apagamentos. As categorias são abordadas no artigo em dois textos, nomeados com falas de dois personagens da saga, Doutora Gaul e Peeta Mellark: “Punição pode assumir muitas formas” e “Significam que nossa vida nunca foi nossa”.

Resultados

Punição pode assumir muitas formas

A Saga relata a realidade de um país chamado Panem, localizado na América do Norte após a destruição advinda de desastres naturais e de uma guerra global, guerra pela qual deu origem a um estilo de vida “pós-apocalíptico”.

Os acontecimentos giram em torno da ascensão e declínio do *reality show* “Jogos Vorazes”, que nascem da vitória da imperiosa Capital – um estado abastado que confisca as riquezas dos distritos para seu bem-estar – e pela destruição do décimo terceiro distrito, marcando o início do Tratado da Traição, segundo qual cada um dos doze distritos deve entregar dois jovens, entre 12 e 18 anos, aos cuidados da Capital, para lutarem até a morte em uma arena com o intuito de restar apenas um “vitorioso”, como forma de relembrar os Dias Escuros e celebrar o fim da guerra civil.

Inicialmente comandado por Doutora Gaul, chefe dos idealizadores e responsável pelo departamento de guerra e relacionados, os jogos apresentam uma característica política por detrás das câmeras que, nas próximas edições dos jogos, serão acentuadas conforme o poder vigente e a entrada do *reality show* nas escolas e universidades da

Capital, ao formar idealizadores e promover a pauta de aumentar a quantidade de espectadores, além de melhor, envolvê-los no processo.

A mecânica do poder define como se pode obter o domínio sobre os corpos, não para que estes façam o que se quer, mas que funcionem segundo a rapidez e eficácia que se deseja (Foucault, 2013). Assim, a restrição de veículos de informação que não sejam da Capital e a proibição da comunicação entre os distritos, somados à tentativa de manter os jogos, adaptando o público ao conteúdo, torna a mídia dos Jogos Vorazes em uma espécie de arma utilizada para propagação do imaginário sociopolítico, que molda indivíduos conforme os interesses de poucos, apontando para o fato do conteúdo passar por filtros que invertem a importância e as prioridades, fragmentam o todo e ocultam os diversos aspectos que envolvem o fato (Monteiro, 2023).

Coelho (1980) enfatiza a importância das teorias de McLuhan e Marx para a compreensão da Indústria Cultural, podendo apontar, respectivamente, que há um problema entre o meio e a forma da mensagem, do mesmo modo que não podemos ignorar que o produto porta os traços do sistema em que o engendrou. É a partir desta argumentação que seguimos analisando, então, o meio televisivo dos jogos e as mudanças que o produto em questão causou em toda a sociedade de Panem.

O sistema de apostas e de dádivas, que proporcionaram maior contato dos cidadãos da Capital com os tributos, surgem não apenas para salvar a audiência do programa, mas observa-se a mudança na postura e aceitação desses mesmos indivíduos sobre o aspecto sanguinário dos jogos, obtendo maior envolvimento e, até mesmo, um certo investimento para manterem os tributos vivos, sustentando toda a glória ocorrida dentro da arena. Não houve incentivos somente para a Capital, se espalhando para as demais regiões como bonificação para o tributo vencedor e seu distrito, havendo um prêmio final, além de uma casa na “Vila dos Vitoriosos”, ademais, as porções extra de

alimento, durante um ano para o distrito vencedor, auxiliam no desenvolvimento social dos cidadãos daquela região, motivo pelo qual os dois primeiros distritos estreitaram laços com a Capital e seus interesses políticos, produzindo as maiores levas de “vitoriosos” e voluntários durante o período dos Jogos Vorazes.

A administração do poder de punir não poupou os indivíduos da árvore-força – local referido a uma série de eventos de enforcamento, realizado nos distritos – apenas inovou as formas de controlar as massas, uma vez que agora equilibra a sede de vingança e o mínimo de vidas perdidas, como na visão de Coin, presidente da revolução; e de Snow, ao investir controladamente na manipulação da esperança, para haver a manutenção de um sistema que submete a todos aos seus ideais.

Dessa forma, evidencia-se um governo voltado para a população, que não substitui o poder soberano pela disciplina ou pela sociedade governamental, antes permanece a tríade: soberania-disciplina-gestão governamental, na qual os indivíduos reclamam pelo poder de determinar condutas (Silva, 2023). Pauta-se, de acordo com Antunes e Maia (2018), uma sociedade que, ao mesmo tempo, é fruto do esclarecimento e progresso científico, e produz um estado de falsa consciência, exemplo pelo qual a Capital não desiste de transmitir os jogos, mesmo que signifique matar suas “estrelas” preferidas no terceiro massacre quaternário.

Significam que nossa vida nunca foi nossa

O sistema duplo de sanção-recompensa permite aos indivíduos maior aceitação do maquinismo social e correção dos desviantes, uma vez que o intuito da sociedade disciplinar é deixar o indivíduo visível para que se torne objeto de intervenção, no entanto, só é possível devido à vigilância hierárquica, contínua e funcional (Foucault, 2013). A mudança de postura nos distritos desembocou em um sentimento de rivalidade, portanto, de desconfiança dos seus, assim, todos devem ser vigiados e, quando possível, requerer a

aniquilação do “inimigo”, funcionando para além das câmeras e do olhar dos pacificadores.

Nota-se uma estrutura que não quer imbecilizar totalmente aqueles que a constituem, mas otimizar suas condutas e aprendizados (Coelho, 1980; Foucault, 2013). O conteúdo dos discursos veiculados e centralizados na figura de Snow, ocultam o passado ao descrever uma Panem unida em prol da paz e do sacrifício, que os distritos aceitaram enfrentar anualmente em função dela, referindo-se, também, a Capital como generosa, acolhedora e “coração pulsante” de Panem. Os apelos midiáticos escondem o senso de superioridade dos mais abastados, ao mesmo tempo que submete os demais, conformando-os de seu destino trágico na arena, assim, a inércia, que sustenta as relações de dominação, ocorre segundo estratégias de universalização do pensamento e naturalização dos fenômenos (Guareschi, 2013).

Uma vez que identidade é compreendida no paradoxo pelo qual o indivíduo se aproxima e se distancia do grupo social (Jacques, 2013), não podemos negar que sua constituição passa por atravessamentos históricos, sociais e políticos, que constituem objetivação e subjetivação (Filho & Martins, 2007; Silva, 2013). Apesar dos discursos unificadores, a homogeneização acontece ao passo que há a administração dos pormenores, sendo que a fragmentação em dualidades como Capital/Distrito e humano/animal, servem como princípios de poder-saber, balizando as subjetividades e justificando o tratamento dado a cada corpo, mesmo que os mecanismos se renovem e os corpos ocupem novos espaços, como o caso da família Plinth.

A paz é sugerida em Panem assim como na visão de política em Foucault (2013), sendo a política continuação do modelo militar e meio que previne agitações civis. Nesse modelo, todos ocupam um lugar e cada lugar possui um indivíduo, dado o exemplo de que, diferentemente dos distritos bem desenvolvidos, os distritos mais pobres e que se

veem em um trabalho em que não tem direito ao que produz, tem necessidade de solicitar mais cotas de alimento para a Capital, o que significa acumular um número maior de fichas com o seu nome no sorteio para os Jogos Vorazes, criando jovens desnutridos, marginalizados e garantindo a morte dos mesmos na arena ou fora dela.

Lemos *et al.* (2015), ao apontarem a constituição dos oligopólios da comunicação, que rompem o direito de informar e ser informado, evidenciam também o risco que os indivíduos correm ao quebrar o pacto dos filtros e apagamentos, podendo até ser morto, fato este que Snow não poupou nem a vida de seus carrascos: Seneca Crane, idealizador dos jogos; e o ministro Antonius, pelo insucesso de exterminar vidas em prol da ordem social.

Percebe-se que os indivíduos lutam, vivem, morrem e calam-se pela manutenção desse funcionamento. A partir do momento em que um vitorioso é coroado, nas palavras de Finnick, vira um escravo, corroborando, também, com a perspectiva de Haymitch, que ninguém sai do trem que leva à Capital, uma vez que os vitoriosos se tornam mentores dos próximos tributos e ícones para os jovens de Panem, como uma espécie de influenciadores, desde aspectos como penteado e vestuário, até características como voluntariado. Além disso, um vitorioso pode ser “vendido” às pessoas que pagarem pela sua companhia, trâmite mediado pelo próprio presidente, mas realizado em sigilo e via coação, ao ameaçar pessoas próximas aos vitoriosos, provando que nem o mais forte pode sobrepujar o poder da Capital, assim como Snow sugere no discurso de pronunciamento do último massacre quaternário.

Com o passar dos filmes, acompanha-se uma mídia que explora a imagem de Coriolanus Snow, presidente de Panem, como uma figura carismática, que decide o conteúdo a ser veiculado, agindo de forma paternalista, colocando todos abaixo de si como consumidores passivos; produzindo subjetividades, dentro e fora da Capital; delegando

vitórias e fracassos ao decidir quem, quando e onde morrer ou, até mesmo, como viver; e alimentando um sistema que molda a consciência dos indivíduos segundo interesses restritos, plano este que muda somente com a influência de Katniss nos jogos e quando a realidade dos distritos são compartilhados pelos rebeldes via sinal pirata, em formato de ponto-props (série de pontos e propagandas), marcando o momento em que os distritos escolheram viver e morrer por algo oposto ao divertimento da Capital.

Considerações finais

A ascensão e declínio dos Jogos Vorazes e a constituição da história de Panem perpassam pela economia dos ilegalismos evidenciado por Foucault (2013), sendo os ilegalismos de bens acessíveis às classes populares, enquanto os ilegalismos dos direitos são reservados à burguesia, abrindo margem para a criação e desenvolvimento de oligopólios da informação, além de comprometer os direitos comunicacionais evidenciados por Lemos *et al.* (2015).

Apesar de nem mesmo Katniss ter total controle de como sua imagem seria veiculada pela Capital ou pelos rebeldes, sendo submetida aos interesses de outrem, não exclui as pequenas insurreições do “tordo”, que conduziram o povo à clarificação dos direitos violados por parte de um sistema invisível de poder. Dessa forma, a saga afirma a visão de Coelho (1980) ao aproveitar as brechas de um sistema que promove um saber, devendo, segundo o autor, ser explorada como houve no caso das antenas selvagens, expondo os verdadeiros problemas da comunidade.

A responsabilidade do criador, argumentada por Pessoa e Motter (2021), ainda teria seu sentido fundamentado nesta perspectiva, mas vale destacar que o aspecto narcotizante da Indústria Cultural, na qual a opinião pública é uma falsa opinião de massa, está fortemente ligada aos oligopólios da comunicação, à troca de favores, o neopopulismo e o chamado *microtargeting*, embotando a capacidade crítica do sujeito e

alçando-o em consumidor passivo (Coelho, 1980; Lemos *et al.*, 2015; Antunes & Maia, 2018; Lima, 2018).

Notou-se durante a pesquisa que parte considerável dos artigos situados entre 2019 e 2023, pelo qual abordam subjetividade e mídia, demarcam a centralidade e o poder de silenciar, inculcar e originar ideais por parte da indústria midiática, no entanto, não apresentam o conceito de Indústria Cultural e as teorias que dizem respeito às suas implicações na constituição social e subjetiva, teorias estas responsáveis por abrir as discussões atuais, o que converge com o ponto de vista de Antunes e Maia (2018) sobre a obsolescência do termo nas discussões atuais, desconsiderando a possibilidade de que os conceitos não se mantêm idênticos ao longo da história, logo, o termo Indústria Cultural não deve ser dado como ultrapassado.

A psicologia deve, portanto, desenvolver estudos que vão de encontro às mídias nos processos de subjetivação, promovendo espaços de reflexão sobre a Indústria Cultural, para não haver apagamentos ou a promoção de algumas reflexões em detrimento de outras, como ocorrido no longo passado e no curto presente da Psicologia Social, apontada por Bernardes (2013).

Contudo, a população como fim e instrumento de governo faz com que os indivíduos sejam objetos nas mãos dos governantes, o que na saga é notado através do sistema de mídias, que obedecem à economia de poder, criada a partir de práticas particulares e que garantem a multiplicação de dispositivos que potencializam os discursos de verdade (Silva, 2023). O gerenciamento dos corpos trouxe à instituição midiática o efeito de cimento homogeneizador, levando o consenso entre os indivíduos e instituindo a domesticação dos mesmos por meio da violência simbólica, capaz de proporcionar a manutenção do status quo e o estabelecimento e permanência de preconceitos, estigmas e exclusão social (Santos et al., 2019).

Referências

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1985). *A dialética do esclarecimento*. Zahar.
- Antunes, D. C., & Maia, A. F. (2018). Big Data, exploração ubíqua e propaganda dirigida: novas facetas da indústria cultural. *Psicologia USP* 29(2), 189-199. <http://dx.doi.org/10.1590/0103-656420170156>.
- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Bernardes, J. S. (2013). História. In M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Bonin, L. F. R. (2013). Indivíduo, cultura e sociedade. In M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Campos, C. J. G. (2004). Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. *Rev Bras Enferm*, 57(5), 611-614. <https://doi.org/10.1590/S0034-71672004000500019>.
- Cardoso, M. R. G., Oliveira, G. S., & Ghelli, K. G. M. (2021). Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa. *Cadernos da Fucamp*, 20(43), 98-111. Recuperado de <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2347>.
- Castro, F. F. (2012). *Comunicação, poder e democracia*. Labor.
- Coelho, T. (1980). *O que é Indústria Cultural?*. Brasiliense.
- Filho, K. P., & Martins, S. (2007). A subjetividade como objeto da(s) psicologia(s). *Psicologia & Sociedade*, 19(3), 14-19. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822007000300003>.

- Fonseca, T. M. G. (2013). Epistemologia. *In* M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Foucault, M. (2013). *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Edições 70.
- Guareschi, P. A. (2013). Ideologia. *In* M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Jacques, M. G. C. (2013). Identidade. *In* M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Lemos, F. C. S., Galindo, D., Queiroz, G. F., Nogueira, T. S., & Costa, N. D. F. (2015). Direitos e a grande mídia brasileira. *Psicologia Política*, 15(32), 61-73.
- Lima, J. S. (2018). *Caminho em ruínas: a distopia de jogos vorazes como diagnóstico do tempo*. Tese de Mestrado, Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.
- Machado, R. (1982). *Ciência e Saber: a trajetória da arqueologia de Foucault*. Graal.
- Miguel, R. B. P., Guirunas, D. H., Leandro, G. C., Santos, M. L. S., Campos, M. B. A., & Palma, S. K. (2023). Mídia e psicologia: uma revisão de literatura. *Psicol. estud.*, 28, 1-16. <https://doi.org/10.4025/psicoestud.v28i0.54181>.
- Monteiro, S. M. F. (2023). A influência da cultura midiática na subjetividade humana. *Cadernos da Fucamp*, 22(59), 142-150. Recuperado de <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/3233/1965>.
- Pessoa, L. E. S., & Motter, C. (2021). *O poder da comunicação audiovisual para crítica social: uma reflexão sobre a saga jogos vorazes*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Católica de Brasília, Brasília, Brasil.

- Santos, D. L. V., Silva, I. P. B., & Otaviano, C. (2019). Identidade e construção social: os meios de comunicação como formadores da realidade em Jogos Vorazes. *Revista Iniciacom*, 8(2). Recuperado de <https://revistas.intercom.org.br/index.php/iniciacom/article/view/2958/pdf>.
- Sawaia, B. B., & Figueiredo, E. B. G. (2019). Psicologia social e o estudo da desigualdade: reflexões para o debate. *Psicol. rev.*, 25(2), 659-670. <https://doi.org/10.5752/P.1678-9563.2019v25n2p659-670>.
- Silva, E. F. G., & Santos, S. E. B. (2009). O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade. In Associação Brasileira de Psicologia Social (Org.), *Anais de trabalhos completos - XV Encontro Nacional da ABRAPSO 2009*. ABRAPSO. Recuperado de https://abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%Cancia%20da%20m%CDDia.pdf.
- Silva, N. (2013). Subjetividade. In M. G. C. Jacques, M. N. Strey, N. M. G. Bernardes, P. A. Guareschi, S. A. Carlos, T. M. G. Fonseca (Org.). *Psicologia social contemporânea: Livro-texto*. Vozes.
- Silva, R. M., Costa, E. S., & Oliveira, M. R. (2019). A influência das redes sociais sob a construção da subjetividade humana. *Psicologia.pt - O Portal dos Psicólogos*, 1-8. Recuperado de <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A1365.pdf>.
- Silva, W. G. (2023). A mídia nas relações de poder em Foucault: verdade e subjetividade. *Anãnsi: Revista de Filosofia*, 4(2), 37-53. Recuperado de <https://revistas.uneb.br/index.php/anansi/article/view/13946/12835>.
- Sousa, J. R., & Santos, S. C. M. (2020). Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. *Pesquisa e Debate em Educação*, 10(2), 1396 - 1416. <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2020.v10.31559>