

## Jogos Vorazes: uma análise a partir da cultura da Internet<sup>1</sup>

Maria Lúcia de Paiva JACOBINI<sup>2</sup>

Marina de Andrade FÁVARO<sup>3</sup>

Sophia de Castro PEREIRA<sup>4</sup>

Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, SP

### Resumo

O artigo pretende analisar *Jogos Vorazes* sob a perspectiva da cultura da Internet e os seus desdobramentos, como o surgimento das comunidades virtuais e dos memes e a materialização da cultura da convergência. Nesse sentido, este trabalho objetiva, sobretudo, ilustrar as consequências deste fenômeno, já que a cultura da Internet molda o comportamento, a linguagem e os padrões de comunicação, especialmente quando levamos em consideração o surgimento de fenômenos midiáticos como *Jogos Vorazes*. A metodologia utilizada no trabalho é a revisão bibliográfica e a análise de conteúdo; e ele se justifica na medida em que aborda temática de relevância e de interesse à comunidade acadêmica, a partir de um olhar particular e interdisciplinar.

**Palavras-chave:** Jogos Vorazes; Internet; cultura da convergência; comunidades virtuais; memes.

### Introdução

Este artigo pretende analisar a saga *Jogos Vorazes*, ou *The Hunger Games*, sob a perspectiva da cultura da Internet e dos novos fluxos informacionais. Escrita por Suzanne Collins e adaptada para o cinema, a obra aborda temas como totalitarismo, opressão, desigualdade social e manipulação midiática a partir de uma ambientação distópica e apocalíptica.

No ano de 2015, houve a estreia do até então último filme da franquia, *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final* (2015); após 8 anos, em abril deste ano, os fãs da saga

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da PUC-Campinas, email: [maria.jacobini@puccampinas.edu.br](mailto:maria.jacobini@puccampinas.edu.br)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da PUC-Campinas, email: [marina.af6@puccampinas.edu.br](mailto:marina.af6@puccampinas.edu.br)

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da PUC-Campinas, email: [sophia.cp@puccampinas.edu.br](mailto:sophia.cp@puccampinas.edu.br)

foram surpreendidos com a exibição do novo *trailer* da série, *Jogos Vorazes: A cantiga dos pássaros e das serpentes* (2023), o que revelou, principalmente, o fenômeno literário e cinematográfico da obra em questão entre o público infanto-juvenil e adulto ainda hoje.

À título de exemplificação, de acordo com a revista estadunidense *Forbes*, os dois primeiros filmes da saga, *Jogos Vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes – Em Chamas* (2013), arrecadaram juntos 1,5 bilhão de dólares nas bilheterias, demonstrando, sobretudo, a repercussão social, cultural e econômica da obra.

Para além de reflexões significativas para o público-alvo, a partir de *Jogos Vorazes* é possível compreender, na prática, a complexidade oriunda da cultura da Internet, mas também os impactos provenientes dos novos fluxos comunicacionais e informacionais, visto que a ascensão da rede mundial de computadores transformou o modo como nos comunicamos e relacionamos. Essa complexidade pode ser traduzida nas comunidades virtuais, nos memes e na cultura da convergência, por exemplo.

Para efeito de análise, compreensão e categorização do objeto, a metodologia utilizada é a revisão bibliográfica, a partir de Castells (2003), Jenkins (2009), Lévy (1996), Martino (2015) e Recuero (2017), e a análise de conteúdo, a partir dos critérios de comunidades virtuais e de cultura da Internet e das características da cibercultura e da cultura da convergência.

Dividido em descrição do objeto, apresentação e aplicações das teorias e considerações finais, o presente artigo se justifica na medida em que aborda temática de relevância e de interesse à comunidade acadêmica, a partir de uma perspectiva particular e interdisciplinar.

Com isso, além de compartilhar os conhecimentos adquiridos com a comunidade acadêmica, espera-se como resultado deste trabalho ilustrar os efeitos da cultura da Internet na sociedade contemporânea, uma vez que os seus desdobramentos impulsionaram discussões sobre a forma como as pessoas se relacionam e consomem os produtos e serviços oriundos dessa nova configuração social.

### **Descrição do objeto**

De autoria da escritora norte-americana Suzanne Collins, a saga de livros de distopia *Jogos Vorazes*, ou *The Hunger Games*, foi lançada em 2008 pela editora *Scholastic*, nos Estados Unidos, e pela editora *Rocco*, no Brasil. O sucesso da trilogia

---

resultou em quatro adaptações para o cinema, que foram grandes sucessos entre jovens no mundo todo.

Trata-se de uma distopia sobre a história de “Panem”, um lugar onde anteriormente existiu os Estados Unidos da América e, agora, vive uma sociedade dividida em 12 distritos. Todos os anos os distritos são obrigados a selecionar um menino e uma menina, a partir de um sorteio, chamado “Colheita”, para disputarem o “Jogos Vorazes”, uma disputa televisionada em que jovens precisam lutar até a morte. Essa batalha acontece para que a população não se esqueça da revolta que aconteceu anos atrás e do poder da “Capital”.

A saga acompanha a Katniss Everdeen, moradora do distrito 12, que se voluntaria ao 74º “Jogos Vorazes” após sua irmã ser sorteada, e a revolução que se segue no país após a participação da jovem no massacre. Segundo a *Forbes*, em 2012, ano de lançamento do primeiro filme, foram vendidos 27,7 bilhões de cópias do primeiro livro da saga, o que contribuiu para criar uma sólida base de fãs.

Seu público, como muitos públicos de conteúdos destinados aos jovens no século XXI, se caracteriza por estar presente *online* em redes sociais como *Twitter*, *Tik Tok* e *Youtube*. Em 2020, Suzanne Collins lançou o livro *A Cantiga de Pássaros e Serpentes*, spin-off da série, que conta a história do Presidente Snow. O livro foi adaptado para o cinema e o filme será lançado em novembro de 2023.

### **Cultura da Internet e fluxos comunicacionais**

Idealizada no contexto da Guerra Fria - período caracterizado pelo conflito ideológico entre as superpotências mundiais: os Estados Unidos (EUA) e a União Soviética (URSS) -, a Internet foi arquitetada a partir de orientações militares, científicas e libertárias, sob o pretexto de encontrar, sobretudo, “flexibilidade, ausência de um centro de comando e autonomia máxima de cada nó” (CASTELLS, 2003, p.23).

Fato é que com o passar do tempo e a ascensão da rede mundial de computadores, a humanidade enfrentou inúmeras transformações. Conforme reforçou Manuel Castells (2003, p. 10), “como a nossa prática é baseada na comunicação e a Internet transforma o modo como nos comunicamos, nossas vidas são profundamente afetadas por essa nova tecnologia da comunicação”, o que determina, por exemplo, os novos fluxos comunicacionais. Entre as consequências da cultura da Internet, além de influenciar o modo como nos comunicamos, relacionamos e consumimos, podemos identificar a

viralização de conteúdos - a partir dos memes, por exemplo - e a criação de comunidades virtuais como efeitos consideráveis deste fenômeno.

Sobre a viralização de conteúdos, Luís Mauro Sá Martino definiu que “assim como os genes estão na base biológica do que somos, os memes parecem ser, ao menos parcialmente, um componente da base cultural responsável por formar os seres humanos” (2015, p.117). Em outras palavras, para o autor, é possível traçar semelhanças entre o comportamento dos genes e memes, haja vista que ambos são capazes de se replicar e, conseqüentemente, se espalhar, sendo um na compreensão biológica e o outro na digital. Martino ainda destacou que, para haver efetividade nas viralizações, “os memes dependem de sua contínua apropriação, transformação e redistribuição pelas pessoas” (ibid, p.178), o que pode ser apontado nas atuais relações midiáticas e informacionais.

Paralelamente a isso, desde a pré-história, os seres humanos se reúnem em comunidades e agrupamentos de pessoas com interesses em comuns; e a Internet, sendo um local capaz de proporcionar conexões, viabilizou o surgimento de comunidades no ciberespaço conforme apontou Howard Rheingold.

De acordo com Martino, “associações virtuais se constroem a partir de laços de interesse na troca de informações. A diferença principal, no caso, está no fato desses vínculos serem formados e mantidos a partir de um computador” (MARTINO, 2015, p.45). Apesar disso, o autor ainda destacou que “[a mediação via computador] não torna a comunicação entre as pessoas menos autêntica se comparada com uma interação face a face” (ibid, p.178).

Em relação às comunidades virtuais, Castells explicou que elas possuem dois pilares: a) o valor da comunicação livre e horizontal, em outras palavras, elas “sintetizam a prática da livre expressão global em uma era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras” (CASTELLS, 2003, p.59); e b) o caráter autônomo das redes, ou seja, é graças às comunidades virtuais que “qualquer pessoa pode encontrar sua própria destinação na Internet, e, não a encontrando, pode criar e divulgar sua própria informação, induzindo, assim, a formação de uma rede” (ibid, p.59).

É a partir deste cenário que identificamos também o surgimento da cultura dos fãs e dos *fandoms*, haja vista que é comum que os fãs criem comunidades para compartilharem histórias e materiais, além de discutirem temas referentes àquilo que gostam. E, é claro que, inseridos na rede mundial de computadores e na lógica dos algoritmos das *webs* 2.0 e 3.0, a formação das comunidades virtuais em torno dos *fandoms*

é favorecida, o que promove, inclusive, o sentimento de pertencimento do grupo. Martino ainda reforçou que, a partir do desenvolvimento do próprio circuito cultural, os fãs se configuram como audiência produtiva, isto é, “a cultura dos fãs mostrou toda a possibilidade de uma audiência produtiva, que não apenas se articulava com os produtos culturais disponíveis, mas também desenvolvia suas próprias versões paralelas de maneira criativa” (MARTINO, 2015, p.160).

Castells também destacou que “a Internet foi o meio indispensável e a força propulsora na formação da nova economia, erigida em torno de normas e processos novos de produção, administração e cálculo econômico” (CASTELLS, 2003, p.60). Em outras palavras, com o dinamismo impulsionado pela cultura da Internet, empresas enxergaram a possibilidade de ganhar dinheiro com ideias a partir, por exemplo, da compra e venda de produtos e serviços relacionados àquele *fandom*.

Outros dois conceitos fundamentais para compreender a cultura da Internet e os novos fluxos comunicacionais são o ciberespaço e a cibercultura. O primeiro se refere ao fluxo contínuo e infinito de ideias, práticas e informações que ocorrem entre os indivíduos conectados por um computador. Pierre Lévy o definiu como “horizonte de um mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir” (LÉVY, 1996, p. 126). O segundo diz respeito a cultura – entendida como material, simbólica ou intelectual – que acontece no ciberespaço. Lévy ainda declara que a cibercultura se sustenta a partir de três pilares: a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Nas palavras do autor:

O programa da cibercultura é o universal sem totalidade. Universal, já que a interconexão deve ser não apenas mundial, mas quer também atingir a compatibilidade ou interoperabilidade generalizada. Universal, pois no limite ideal do programa da cibercultura qualquer um deve poder acessar de qualquer lugar as diversas comunidades virtuais e seus produtos. Universal, enfim, já que o programa da inteligência coletiva diz respeito tanto às empresas como às escolas, às regiões geográficas como às associações internacionais (LÉVY, 1996, p. 132-133).

Martino explicou que “quanto mais o ciberespaço se expande, maior o número de indivíduos e grupos conectados gerando e trocando informações, saberes e conhecimentos, criando as condições, na cibercultura, para que novos saberes sejam desenvolvidos” (MARTINO, 2015, p.28).

Também há de se considerar o fenômeno da cultura da convergência que foi definido por Henry Jenkins como “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p.29). Nesse sentido, a cultura da convergência está intrínseca ao desenvolvimento das mídias, já que, para o autor, “a convergência está ligada à busca por novas informações em meio a conteúdos diversos” (ibid, p.30).

Além disso, a ideia de convergência não especifica a ‘destruição’ de um meio por outro, mas sim a modificação mútua que resulta em novos significados, ou seja, um trabalho cooperativo que une um conteúdo em diferentes mídias, conforme expôs Martino (2015). Ao ler um livro, comentar em uma rede social e produzir *fanfics*, notamos como as mídias podem ser utilizadas para ressignificar a experiência do usuário.

Nesse sentido, Martino (2015) ainda acrescentou que a cultura da convergência influencia, inclusive, o modo como o consumidor é visto, já que se torna alguém produtivo e capaz de reconstruir a mensagem do produto original. Jenkins destacou que a convergência acontece “dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais com os outros” (JENKINS, 2009, p.55) e, partindo das interações, surge o conceito de inteligência coletiva, definida a partir da troca constante de informação dentro do ciberespaço. Por estar inserido na Internet, Martino (2015) afirmou que a inteligência coletiva funciona como um aglomerado de saberes virtuais, que estão à disposição de todos que precisem deles, a fim de serem usados e transformados.

Em relação às redes sociais, Martino (2015) afirmou que o termo pode ser entendido como um tipo de relação entre os seres humanos, mas que com o desenvolvimento da tecnologia passou a ser definido a partir da interação via mídias digitais. Essas interações são “formadas a partir de interesses, temas e valores compartilhados, mas sem a força das instituições e com uma dinâmica de interação específica” (MARTINO, 2015, p.55).

Raquel Recuero, jornalista pesquisadora na área de redes sociais e comunidades virtuais na Internet, afirmou que

A ideia de “redes sociais” é uma metáfora estrutural para que se observem grupos de indivíduos, compreendendo os atores e suas relações. Ou seja, observam-se os atores e suas interações, que por sua

---

vez, vão constituir relações e laços sociais que originam o “tecido” dos grupos. Essas interações proporcionam aos atores posições no grupo social que podem ser mais ou menos vantajosas e lhes dar acesso a valores diferentes (RECUERO, 2017, p. 21).

A autora (2017) considerou, ainda, que a estrutura de uma rede social geralmente é oculta, uma vez que ela só se manifesta nas interações. Ou seja, o que se chama popularmente de “rede social” (as plataformas) são, na verdade, ferramentas que, ao serem utilizadas por usuários, se tornam essas “redes” ou estruturas sociais.

De acordo com Martino (2015), cada rede social possui uma dinâmica e é definida a partir da arquitetura da tecnologia em que é construída a interação social, ou seja, as plataformas definem de que forma a dinâmica acontece. Partindo dessa premissa, o autor (2015) disse que os laços firmados, a partir dos interesses em comum, podem gerar engajamento em questões políticas, sociais e culturais, ou seja, a vida fora da Internet acaba sendo influenciada.

### **Jogos Vorazes e cultura da Internet**

A cultura da Internet ocasionou mudanças na maneira como os indivíduos se comunicam, se relacionam e consomem conteúdo. Em relação aos *Jogos Vorazes* e à cultura da Internet, podemos identificar, por exemplo, o surgimento das comunidades virtuais, protagonizadas pela cultura dos fãs e dos *fandoms*. Como dito anteriormente, esse tipo de comunidade é fundamental para que os indivíduos compartilhem histórias e materiais referentes à franquia, o que acaba contribuindo, de um certo modo, para o sucesso da obra, uma vez que permite a rápida difusão e consumo dos conteúdos nas redes.

É graças às comunidades virtuais, grupo definido por Castells (2003), e à lógica dos algoritmos das *webs* 2.0 e 3.0 que a formação das comunidades virtuais em torno dos *fandoms* é facilitada, estimulando, inclusive, o sentimento de pertencimento àquele grupo. Inseridos no mundo virtual, entendido por Lévy (1996) como o espaço capaz de estabelecer novas modalidades de tempo e espaço, o encontro entre indivíduos que apreciam a mesma obra – no caso, *Jogos Vorazes* - é oportunizado, já que, ali, os encontros são viabilizados a partir do compartilhamento de teorias, de *fanfictions*, de discussões sobre os personagens e enredo e de memes.

É nesse cenário que a comunicação passa a ser horizontal, ou seja, as pessoas são livres para emitir opiniões e compartilhar histórias sobre *Jogos Vorazes* de maneira criativa e inovadora. Lógica esta que também pode estar associada à cultura da convergência, conforme ponderou Jenkins (2009), vide que há uma reapropriação de conteúdos e uma produção midiática cooperativa entre aqueles que consumiram - e, ainda hoje, consomem - *Jogos Vorazes*.

De forma similar ao conceito de “redes sociais” definido por Raquel Recuero (2017), as comunidades virtuais, que surgiram e continuam surgindo a partir do universo de *Jogos Vorazes*, estruturam as redes sociais a partir das interações que realizam dentro das plataformas.

Sobre os memes, como forma de humor e comentário social, é comum observarmos referências a personagens e situações de *Jogos Vorazes* na Internet. Abaixo, selecionamos dois memes para exemplificar a questão. É interessante notar que, em ambos os casos, por mais que pareçam abrangentes, é preciso um conhecimento prévio da obra para entender a totalidade da mensagem transmitida, visto que, assim como reforçou Martino (2015), os memes carregam características do ambiente cultural em que foram elaborados.



**Figura 1 - Em tom humorístico, o meme demonstra a fragilidade de um dos protagonistas, Peeta, diante dos “Jogos Vorazes”**  
Fonte: Internet/ Pinterest

**\*Os Jogos Vorazes estão prestes a começar\***  
**As pessoas da Capital:**



**Figura 2 - De modo sarcástico, notamos a semelhança luxuosa entre as roupas da “Capital” e dos desfiles de moda**  
**Fonte: Internet/ Verbub**

Se aproveitando do entusiasmo dos fãs e objetivando, sobretudo, enriquecer-se, empresários procuram transformar a cultura – neste caso, dos *Jogos Vorazes* – em produtos e serviços a serem comercializados. Prova disso são as canecas, as camisetas, os brinquedos, os colares, as mochilas, os pôsteres, os artigos de papelaria e, até mesmo, o novo filme da saga que visam, sobretudo, conquistar lucratividade em cima da paixão dos fãs pela obra, reforçando àquilo que foi conceituado por Castells (2003): mais do que transformações sociais e culturais, a cultura da Internet impulsiona até hoje valores basilares do sistema econômico capitalista.

A diversidade de produtos e serviços também ilustra o conceito de cultura da convergência elaborado por Jenkins (2009), haja vista que notamos a existência de um trabalho cooperativo - entre os criadores da saga, as empresas e a audiência produtiva (fãs) - para a apresentação dos conteúdos em diversos meios, a fim de ressignificar a experiência de entretenimento do público-alvo.

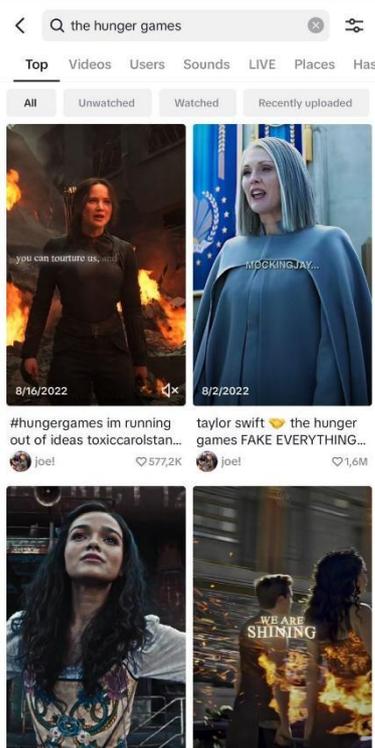


**Figura 3 - Aqui, à título de ilustração, selecionamos um dos produtos que foram amplamente comercializados por causa da franquia: o broche de tordo**  
**Fonte: Internet/ Mercado livre**

Ressaltamos também o papel desempenhado pelo ciberespaço e pela cibercultura, ambos os conceitos expostos por Lévy (1996), perante a análise do objeto. Estes termos, que estão intrinsecamente relacionados, refletem os efeitos entre a interação das pessoas a partir da mediação de tecnologias multimídia, contribuindo, inclusive, para a formação de uma cultura no espaço digital. Como mencionado anteriormente, é por causa do ciberespaço e da cibercultura que o encontro entre indivíduos com gostos semelhantes é oportunizado, o que contribui para o florescimento de novas formas de sociabilidade.

Ainda sobre a cultura da convergência, podemos avaliar o fenômeno das *fanfictions*, ficções criadas por fãs a partir da história original, em que finais alternativos são criados e/ou novas ideias são inseridas ao enredo inicial, podendo ser veiculadas em *blogs* pessoais ou em plataformas específicas para o formato. Com esses novos conteúdos, encontramos o conceito explicado por Martino (2015) anteriormente, na qual o consumidor assume um papel produtivo diante da mídia inicial.

Nessa mesma lógica enxergamos um fenômeno do *Tik Tok*, conhecido como *edits*, em que fãs utilizam imagens dos filmes para criar edições e montagens dramáticas com músicas populares e, dessa forma, o público possui, mais uma vez, um caráter produtivo.



**Figura 4 - A captura de tela mostra alguns exemplos dos *edits* criados por fãs publicados no *TikTok***  
Fonte: Internet/ *TikTok*

Levando em consideração o caráter político de *Jogos Vorazes*, a força que os livros e os filmes ganharam nas redes sociais influenciaram movimentos e protestos de cunho político e social em todo o mundo. A reportagem publicada em 2020 no portal *online* do jornal *Correio Braziliense*, intitulada “Saudações de ‘Jogos Vorazes’ vira símbolo dos protestos na Tailândia”, relata uma série de lutas populares que aconteceram no país asiático desde 2014. As revoltas foram motivadas após um regime militar tomar o poder no país e a saudação com os três dedos, utilizada nos filmes e livros, foi adotada durante audiências judiciais e prisões policiais. Esse fato explicita a ideia explicada anteriormente de que as interações em redes sociais podem influenciar a vida fora da Internet.

### Considerações finais

Fato é que tanto a cultura da Internet quanto os *Jogos Vorazes* possuem impactos significativos nas relações contemporâneas, uma vez que ela, inevitavelmente, molda o comportamento, a linguagem e os padrões de comunicação, especialmente quando levamos em consideração o surgimento de fenômenos midiáticos como *Jogos Vorazes*. Por um lado, é importante considerarmos as reflexões sobre questões políticas e sociais

---

levantadas pela franquia; por outro, também devemos analisar e questionar o modo como as pessoas se relacionam e consomem os produtos e serviços dela, vide que os novos fluxos comunicacionais e informacionais transformaram a maneira como o público se relaciona com a obra.

Partindo dessa premissa, a partir do sucesso de *Jogos Vorazes*, foi possível observar o surgimento das comunidades virtuais, da cultura de fãs e dos *fandoms*, que contribuem, sobretudo, para a rápida proliferação dos conteúdos sobre a obra. Em virtude da dinâmica das redes sociais e do ciberespaço, estes conteúdos podem ser reinventados e referenciados de diversas formas, inclusive, a partir dos memes, o que também contribui para a efetiva viralização da saga.

Além disso, em *Jogos Vorazes*, também é possível observar aspectos da cultura da convergência, visto que a própria história é contada em diferentes formatos, incluindo literatura, cinema, jogos e produtos. Isso contribui para que os fãs se envolvam com a história e os personagens em múltiplas plataformas.

Fato este que favorece, sobretudo, a ascensão da cultura participativa, elemento-chave da cibercultura, e que envolve a participação ativa e criativa das pessoas na produção e circulação de conteúdo, rompendo com a passividade do consumidor tradicional de mídia. Por fim, a própria natureza dos *Jogos Vorazes*, que envolve uma competição brutal transmitida para um público ávido por entretenimento, pode ser interpretada como uma crítica à sociedade da cibercultura contemporânea.

### **Referências bibliográficas**

BROCHE do tordo do filme *Jogos Vorazes* Katniss Everdeen. **Mercado Livre**. Disponível em: <<https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-707465240-broche-do-tordo-do-filme-jogos-vorazes-katniss-everdeen>>. Acesso em: 11 jun. 2023.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed 34, 1996.

LIVRO Jogos Vorazes. **Pinterest**. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/pin-de-sarah-bemerguy-crtes-em-books--304555993557894143>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

OS Jogos Vorazes estão prestes a começar. **Verbub**. Disponível em: <<https://www.verbub.com/i/504669/os-jogos-vorazes-estao-prestes-a-comecar-as-pessoas-da-capital>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

RECUERO, Raquel. **Introdução à análise de redes sociais online**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2017.

SAGA “Jogos Vorazes” já arrecadou US\$ 1,5 bi nas bilheterias. **Forbes**, 2012. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbeslife/2014/11/veja-alguns-numeros-da-saga-jogos-vorazes>>. Acesso em: 11 jun. 2023.

SAUDAÇÕES de ‘Jogos Vorazes’ vira símbolo dos protestos na Tailândia. **Correio Braziliense**, 2020. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/mundo/2020/10/4882365--saudacao-de-jogos-vorazes-vira-simbolo-dos-protestos-na-tailandia.html>>. Acesso em: 11 de jun. 2023.