

Do tabuleiro à tela: estratégias de poder e biopolítica nos jogos

From the board to the screen: strategies of power and biopolitics in games

Rafael Lazzarotto Simioni¹
Gabrielle Leal Pinto²

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar de que maneira os jogos, do tabuleiro à tela, refletem e produzem racionalidades biopolíticas, analisando seu papel como dispositivos de poder na contemporaneidade e suas potencialidades como espaços de resistência. A metodologia utilizada na presente pesquisa consiste no estudo bibliográfico de cunho qualitativo com elaboração de revisão bibliográfica, tendo como meios de fundamentação teórica artigos científicos e livros de Michel Foucault, Byung-Chul Han e Shoshana Zuboff disponíveis on-line e também em versões físicas reunindo e comparando os diversos dados encontrados nas fontes consultadas e listando os principais fatores acerca da relação entre jogos e biopolítica. A questão central consiste em compreender como os jogos, do tabuleiro à tela, expressam racionalidades biopolíticas e podem atuar tanto como dispositivos de poder quanto como espaços de resistência. Os resultados indicam que, os jogos são atravessados por relações de poder e eles não podem ser vistos apenas como entretenimento. Tanto os jogos de tabuleiro quanto os digitais trazem em si mecanismos de regulação, disciplina e governança da vida.

Palavras-chave: Jogos. Manipulação. Biopolítica. Governança. Era Digital

Abstract: This article aims to investigate how games, from board to screen, reflect and produce biopolitical rationalities, analyzing their role as devices of power in contemporary times and their potential as spaces of resistance. The methodology used in this research consists of a qualitative bibliographic study with a literature review, using scientific articles and books by Michel Foucault, Byung-Chul Han, and Shoshana Zuboff, available online and in physical versions, as a theoretical basis. The study gathered and compared the various data found in the sources consulted and listed the main factors regarding the relationship between games and biopolitics. The central

¹ Pós-Doutor em Filosofia e Teoria do Direito pela Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra (2011), Doutor em Direito Público pela Unisinos (2008), Mestre em Direito pela UCS (2005) e graduação em Direito pela UCS. Foi Professor da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Professor convidado da FE/Unicamp e Professor da Faculdade de Direito da Universidade de Caxias do Sul e da Universidade Luterana do Brasil. É professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Direito da Faculdade de Direito do Sul de Minas-FDSM. Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Direito da FDSM. Pesquisador-líder do Grupo de Pesquisa Margens do Direito (PPGD/FDSM/CNPq). Coordenador da Revista da Faculdade de Direito do Sul de Minas. Coordenador Científico e de Pós-Graduação da FDSM. Consultor da Capes e CNPq na avaliação de projetos.

² Mestranda em Direito pela Faculdade de Direito do Sul de Minas. Bolsista Capes.

question is to understand how games, from board to screen, express biopolitical rationalities and can act both as devices of power and as spaces of resistance. The results indicate that games are permeated by power relations and cannot be seen merely as entertainment. Both board and digital games embody mechanisms of regulation, discipline, and governance of life.

Keywords: Games. Manipulation. Biopolitics. Governance. Digital Age.

1. Introdução

A O jogo acompanha a humanidade desde tempos imemoriais. Seja nas brincadeiras infantis, nas competições esportivas, nos jogos de tabuleiro ou nos complexos universos digitais contemporâneos, ele se apresenta como uma prática cultural fundamental para a construção de significados, relações e formas de sociabilidade. Embora frequentemente compreendido como atividade lúdica e desvinculada da seriedade da vida cotidiana, o jogo sempre esteve imerso em dinâmicas sociais, políticas e econômicas, sendo atravessado por disputas simbólicas e por estruturas de poder. Nesse sentido, compreendê-lo apenas como um passatempo ou como mero entretenimento seria reduzir sua complexidade e negligenciar os múltiplos efeitos que produz na formação de subjetividades e na organização da vida coletiva.

A teoria foucaultiana da biopolítica fornece um referencial privilegiado para analisar os jogos em suas transformações históricas e sociais. Michel Foucault (2009) demonstrou que, a partir da modernidade, o poder deixou de se concentrar exclusivamente no direito soberano de “fazer morrer e deixar viver” e passou a gerir a vida em seus aspectos mais cotidianos, regulando populações, administrando riscos e orientando condutas. Essa racionalidade governamental que não se limita ao Estado, mas se dissemina em múltiplas instituições e práticas também se manifesta nos jogos, que operam como dispositivos de poder capazes de regular comportamentos, incutir valores e naturalizar determinadas formas de existência.

Se, nos jogos tradicionais, a regulação se dava pela presença física dos participantes, pelas regras explícitas e pela delimitação do espaço e do tempo do jogo, nos jogos digitais esse controle assume novas proporções. Os videogames não apenas estabelecem normas internas de funcionamento, mas também coletam dados, monitoram escolhas e modulam afetos dos jogadores. Como destaca Byung-Chul Han, o paradigma atual do poder não se reduz mais à disciplina, mas avança para uma psicopolítica que captura os desejos e as emoções, transformando a própria liberdade em mecanismo de autoexploração. Nessa perspectiva, os jogos digitais constituem laboratórios de subjetividade, em que prazer, performance e vigilância se entrelaçam em uma rede complexa de relações.

A expansão dos jogos para o ambiente digital também os conecta diretamente à lógica do capitalismo de vigilância, conforme descrito por Shoshana Zuboff. Os algoritmos que estruturam a mecânica de recompensas, rankings e progressão não servem apenas ao entretenimento, mas operam como ferramentas de predição e de extração de valor a partir do comportamento humano. A gamificação da vida, visível em sistemas de produtividade, programas de fidelidade e aplicativos de saúde, evidencia como a racionalidade lúdica ultrapassa os limites dos jogos em sentido estrito, colonizando dimensões diversas da vida social e reforçando estratégias de controle e regulação típicas da biopolítica.

Assim, delimitaram-se os seguintes objetivos da pesquisa: objetivo geral foi investigar de que maneira os jogos, do tabuleiro à tela, refletem e produzem racionalidades biopolíticas, analisando seu papel como dispositivos de poder na contemporaneidade e suas potencialidades como espaços de resistência. Mas, para ter uma resposta mais eficaz para esse objetivo geral, traçou-se os seguintes objetivos específicos: examinar a evolução histórica dos jogos, do analógico ao digital, destacando as transformações em suas funções sociais e políticas e analisar os jogos digitais a partir da perspectiva

foucaultiana da biopolítica, compreendendo-os como microestruturas de governamentalidade.

A presente pesquisa adota abordagem qualitativa de natureza teórico-interpretativa, desenvolvida a partir de revisão bibliográfica e análise conceitual. O estudo fundamenta-se principalmente no referencial de Michel Foucault, especialmente nos conceitos de biopoder, governamentalidade e disciplina, mobilizados como ferramentas analíticas para compreender as formas contemporâneas de exercício do poder sobre a vida. A investigação dialoga ainda com as contribuições de Byung-Chul Han acerca da psicopolítica e com a análise de Shoshana Zuboff sobre o capitalismo de vigilância, permitindo ampliar a compreensão das transformações do poder nas sociedades digitais.

Metodologicamente, o trabalho utiliza a perspectiva genealógica foucaultiana, que busca compreender os modos históricos de constituição das práticas de poder e suas racionalidades. A partir desse referencial, procede-se à análise interpretativa de jogos analógicos e digitais, compreendidos como artefatos culturais que podem expressar e reproduzir determinadas racionalidades políticas. O objetivo é identificar de que maneira as dinâmicas, regras e estruturas narrativas desses jogos podem operar como dispositivos que simulam ou reproduzem estratégias biopolíticas de gestão da vida e da população.

Assim sendo, a questão central desta pesquisa é compreender como os jogos, do tabuleiro à tela, expressam racionalidades biopolíticas e podem atuar tanto como dispositivos de poder quanto como espaços de resistência.

Parte-se da hipótese de que os jogos, tanto analógicos quanto digitais, não constituem apenas formas de entretenimento, mas também dispositivos culturais capazes de reproduzir e simular racionalidades de poder. Nesse sentido, suas dinâmicas e mecânicas podem expressar estratégias biopolíticas de gestão da vida, da população e do comportamento, ao mesmo tempo em que

possibilitam espaços de experimentação e resistência dentro das estruturas de poder.

Além do interesse da pesquisadora pela temática, o estudo justifica-se pelas seguintes razões: o estudo sobre jogos vem ganhando relevância não apenas no campo do entretenimento, mas também nas ciências sociais e humanas, dada sua inserção crescente em práticas culturais, educacionais e políticas. No contexto contemporâneo, os jogos digitais ultrapassaram o limite do lazer, passando a operar como instrumentos de regulação social, coleta de dados e formação de subjetividades. Nesse sentido, analisá-los sob a ótica da biopolítica torna-se fundamental para compreender os mecanismos de poder que permeiam a vida cotidiana e as formas sutis pelas quais condutas são orientadas, desejos são modulados e comportamentos são normatizados.

Diante disso, o presente artigo busca compreender os jogos não apenas como meros passatempos, mas como arenas políticas, nas quais se articulam, de forma concreta, as estratégias de governo da vida. Logo, os jogos impactam a organização social e moldam novas formas de subjetividade na era digital.

2. Jogos e biopolítica: conceitos e conexões

Foucault iniciou suas aulas em 1977 investigando a origem da governamentalidade moderna, isto é, a racionalidade pela qual o Estado passa a operar (Foucault, 1978, p. 2-25). Em sua pesquisa histórica, ele constatou que a primeira forma rudimentar de governamentalidade surgiu com as ideologias liberais, aproximadamente entre os séculos XVII e XVIII. Foi nesse período que o governo soberano começou a se transformar gradualmente no governo do Estado. Para Foucault, esse processo marcou o surgimento da biopolítica, pois representou a primeira vez na história em que o Estado reconheceu a população como a forma dos súditos a serem governados (Foucault, 1978, p. 66).

Foucault (1978) enfatizou, sobretudo, que a biopolítica não se assemelha a leis comuns ou à disciplina, mas configura-se como um conjunto de relações de poder (Foucault, 1978, p. 34). Nesse sentido, ele distingue “gerir” de “governar”: governar referia-se aos soberanos e às leis formais, enquanto gerir implicava a regulação e administração da população (Christiansen, 2014).

Assim, no contexto do Estado biopolítico, a morte situa-se fora da relação de poder (Foucault, 2005, p. 248). Abraçar a morte, portanto, significa acolher aquilo que escapa ao biopoder e às tecnologias médicas e políticas que o sustentam. Tal gesto não apenas ultrapassa os limites do biopoder, mas também excede a própria possibilidade de compreensão racional (Murray, 2006, p. 202).

Logo, a releitura da vida e da morte, condição prévia para a ação tanatopolítica, implica uma reestruturação da relação do sujeito consigo mesmo. Nessa perspectiva, a morte apresenta-se como um jogo que envolve o confronto entre o eu e um risco incontrollável. Trata-se do *meletý thanatou*³, exercício pelo qual o sujeito pode redefinir sua relação com esse risco, reconfigurando e transformando a si próprio (Murray, 2006, p. 210). Assim, é possível conceituar o *meletý thanatou* como uma prática autorreflexiva e performativa por meio da qual o sujeito se apropria de sua própria morte, atribuindo-lhe sentidos que ultrapassam o mero consumo e os objetivos biopolíticos.

Ainda que fosse possível relacionar essa forma de jogo construtivo a diferentes tipos de práticas lúdicas, talvez já exista uma afinidade natural entre tanatopolítica e videogames. De fato, a morte constitui um elemento recorrente em muitos jogos digitais, exigindo que o jogador estabeleça uma relação com ela para poder jogar de maneira eficaz. Como cada jogo concebe a

³ O termo “*meletý thanatou*”, traduzido alternativamente como “exercício da morte”, “cuidado com a morte” ou “praticar para a morte”, invoca implicitamente o *Fédon* de Platão, no qual Sócrates, que aguarda a execução por autoenvenenamento, afirma que qualquer verdadeiro discípulo da filosofia está “sempre praticando como morrer sem reclamar”.

morte de maneira distinta, essa relação deve ser constantemente problematizada ao longo da experiência lúdica, permitindo a progressão. Nesse sentido, os videogames se configuram como espaços experimentais tanto para a performance da morte quanto para a performance da apropriação da morte. Ao aplicar o conceito de tanatopolítica aos videogames, abre-se, assim, um novo horizonte para a compreensão e também para a resistência ao biopoder (Christiansen, 2014).

A importância do uso de videogames como ferramenta de resistência reside no fato de que eles já são uma ferramenta de biopoder. Além de ter suas origens no complexo militar-industrial, com o qual ainda mantém vínculos, a indústria de videogames explora ativamente a capacidade de violência e coerção do Estado para manter seu domínio e disciplinar seus próprios membros (O'Donnell, 2008, p. 181).

Logo, para compreender a importância dos jogos como potenciais espaços de resistência, é necessário compreender de que modo sua natureza retórica lhes possibilita incorporar e, ao mesmo tempo, tensionar estruturas biopolíticas (Christiansen, 2014). Assim como outras formas de mídia, os jogos apresentam dimensões retóricas tanto verbais quanto visuais. Contudo, distinguem-se por incorporarem também uma retórica em nível algorítmico ou procedural. A chamada retórica procedural corresponde ao modo pelo qual a ideologia se inscreve nas próprias regras que estruturam um game ou, de forma mais ampla, em qualquer software (Bogost et al., 2005).

Esses jogos, hoje integrados à vida cotidiana, vêm sendo compreendidos como mecanismos de construção de significado por meio de suas narrativas. A narrativa não apenas cria o universo do jogo, mas também estabelece as bases de sua história (Takatalo et al., 2010, p. 24). As tramas presentes nos jogos podem guardar múltiplas semelhanças com a vida real, funcionando, em muitos casos, como projeções possíveis de futuros em determinadas situações.

Portanto, filmes, séries e jogos digitais oferecem experiências semelhantes a seus públicos por meio do roteiro e da narrativa (Savas, 2022, p. 3). Nesse sentido, os jogos constroem sua narrativa a partir da base da história, podendo apresentar múltiplas semelhanças com a vida real. Assim,

um jogo pode funcionar como uma projeção de futuros possíveis em diferentes situações.

Da mesma forma, Frostpunk nos pede para construir uma cidade para que nossa população sobreviva a um inverno apocalíptico e não se rebele contra nosso governo. Recebemos várias ferramentas para governar nossa população, como um sistema judiciário, árvore de tecnologia, planejamento urbano, atribuição de força de trabalho, expedições, escolha e sistema de busca de consequências. Devemos utilizar esses sistemas de jogo para perseguir os objetivos do jogo com diferentes misturas de estratégias de salvamento e extinção de vidas. Tanto Dishonored quanto Frostpunk tornam explicitamente a governança populacional um problema moral e político, questionando o que estamos dispostos a fazer com a vida quando enfrentamos um estado de exceção (Kiosinski, 2024) - tradução nossa.

Com os avanços recentes no design e no desenvolvimento de jogos, pode-se sustentar que a percepção social a respeito deles se transformou significativamente na última década. Se, em um primeiro momento, os jogos tradicionais eram frequentemente compreendidos como interrupções abruptas da realidade, os jogos contemporâneos vêm se integrando de maneira cada vez mais orgânica ao tecido social. Esse processo revela que uma análise crítica acerca dos poderes reguladores exercidos pelos jogos torna-se, progressivamente, mais complexa e desafiadora (Christiansen, 2014, p. 27).

Portanto, o afastamento dos jogos em relação a intervenções sociais mais explícitas e opressivas pode ser compreendido como uma tendência a operar como mecanismos reguladores sutis, muitas vezes não percebidos de forma imediata. Se a biopolítica nos permite entender os jogos como dispositivos de poder, é importante observar como tais dinâmicas se transformaram historicamente, do analógico ao digital.

3. E do tabuleiro à tela: evolução e transformações

Historicamente, o ato de jogar exigia que as pessoas compartilhassem um mesmo espaço físico. Esse espaço precisava ser preservado para que o jogo pudesse se sustentar por um determinado período de tempo. Tal exigência

impunha limitações tanto à prática do jogo quanto à sua potencial expansão (Savas, 2022, p. 10). Logo, o pensamento sobre as sociedades moldou a forma e o conteúdo dos jogos.

Na contemporaneidade, destacam-se os jogos digitais, ou videogames, que preservam características dos jogos analógicos, mas incorporam novas possibilidades próprias das tecnologias digitais. Essa modalidade vem ganhando grande expressão e está cada vez mais presente no cotidiano de crianças, jovens e adultos, tanto no âmbito do entretenimento quanto no da educação (Ramos; Oliveira, 2023, p. 367).

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social (Huizinga, 2010, p. 10).

Os jogos tendem a obscurecer seus mecanismos de poder ao se apresentarem sob a forma de simples brincadeiras, conectando estratégias de design sutil com a maneira pela qual mecanismos de regulação são exercidos. Essa análise, contudo, responde apenas parcialmente à subquestão sobre a possibilidade de identificar os jogos aplicados como espaços regulados, uma vez que não foram apresentados exemplos concretos de mecanismos de regulação implantados de forma intencional nesses jogos (Kattenberg, 2015, p. 27).

Logo, alguns jogos são concebidos com uma agenda específica, como os advergames, os jogos ativistas e outras modalidades de jogos persuasivos. Para que os videogames possam efetivamente funcionar como instrumentos de persuasão, é necessário que apresentem uma retórica processual capaz de sustentar a mensagem pretendida. Em geral, essa retórica deliberada torna-se facilmente identificável (Christiansen, 2014, p. 4).

Fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização” (Huizinga, 2010, p. 11-12).

Para Foucault, os mecanismos da economia possuem um propósito ou intenção inerente, que orienta a aplicação de outros mecanismos. Essa intenção pode ser entendida como o desejo de esclarecer o público sobre os comportamentos e motivações da população uma tendência ou propósito que se torna claramente reconhecível também nos jogos. Em um sentido mais amplo, a economia pode ser mobilizada para validar diversos jogos aplicados. Desenvolvedores de jogos sérios, trabalhando em estreita colaboração com a ciência, têm demonstrado uma tendência crescente de quantificar os efeitos dos jogos, legitimando assim suas escolhas de design e desenvolvimento (Kattenberg, 2015, p. 30).

Assim, ao afirmar que “o biopoder foi, sem dúvida, um elemento indispensável no desenvolvimento do capitalismo” (Foucault, 1978, p. 141), evidencia-se que videogames e biopolítica se encontram intrinsecamente relacionados. Se, por um lado, os jogos digitais projetam universos em que o capitalismo constitui condição estruturante da realidade, por outro, também configuram espaços nos quais a biopolítica se manifesta de forma onipresente (Christiansen, 2014, p. 5).

Embora os computadores hoje tenham se tornado produtos de consumo e se livrado do estigma de ferramentas de opressão, eles continuam sendo uma tecnologia de poder, proporcionando a capacidade de coletar e processar as vastas quantidades de informações necessárias para a manutenção do Estado biopolítico. Na verdade, seu papel no biopoder se expandiu. O código agora não é usado apenas para processar informações, mas também para fazer cumprir a própria lei (Christiansen, 2014, p. 5) tradução nossa.

Portanto, com a superação das barreiras espaciais e temporais, os indivíduos deixaram de estar sujeitos às restrições tradicionais para participar de jogos, o que passou a constituir um fator decisivo na ampliação do público envolvido nessa prática. Em consequência, tanto o conteúdo quanto o significado dos jogos expandiram-se de maneira significativa (Savas, 2022, p. 10). Assim, a problemática da biopolítica pode ser compreendida como uma cartografia de esferas diversas nas quais políticas, dispositivos de poder e mecanismos de controle são instaurados para regular o funcionamento social, político e econômico da humanidade, assim como de outras formas de vida

configuradas por políticas específicas. As diretrizes centrais dessa governança assumem caráter paradigmático, sendo delineadas em torno de estratégias voltadas à proteção ou à negação da vida (Esposito, 2017).

Foucault observa que, à medida que os mecanismos econômicos se consolidam, a atuação dos governos na formulação de julgamentos, na análise de dados e na produção de vereditos torna-se fundamental. Tal dinâmica já pode ser identificada no contexto dos jogos. Portanto, pode parecer natural ou ao menos esperado que uma empresa exerça um controle rigoroso sobre o mundo virtual que desenvolveu, sobretudo considerando as tendências culturais da indústria dos videogames voltadas ao sigilo e à manutenção de redes de acesso restrito (O'Donnell, 2008, p. 6). Superada a análise histórica, é no ambiente digital que os jogos revelam sua face mais intensa de controle, por meio de algoritmos, rankings e recompensas.

4. Jogos digitais e algoritmos: psicopolítica e gamificação da vida

A difusão dos jogos digitais no cotidiano contemporâneo ultrapassa a esfera do entretenimento, transformando-se em um laboratório privilegiado para compreender como algoritmos, recompensas e rankings moldam comportamentos individuais e coletivos. O que se observa é a emergência de uma lógica de psicopolítica (Han, 2017), na qual o controle não se exerce apenas pela coerção externa, mas pela indução de desejos, pela gestão de afetos e pela autovigilância dos sujeitos.

Para Foucault (2009), o panóptico é uma máquina de vigilância. Esse dispositivo instaura um princípio de visibilidade permanente: “O dispositivo panóptico organiza unidades espaciais que permitem ver sem parar e reconhecer imediatamente”. Para Danner (2010), esse mecanismo assegura perfeitamente o funcionamento do poder, isto é, a sociedade que emergiu nos séculos XVII e XVIII implementou uma tecnologia de poder que estabeleceu os indivíduos como componentes correlacionados de poder e saber.

Os jogos podem ser compreendidos como mecanismos de biopoder, revelando múltiplas semelhanças com dispositivos de segurança, regulação e economia. Analisar os jogos a partir da perspectiva foucaultiana da governança implica reconhecê-los como parte de uma estratégia política voltada à gestão da população (Kattenberg, 2015, p. 33). Os jogos não são necessariamente tratados como mecanismos em si, mas como meios que complementam e potencializam a instalação de dispositivos de biopoder.

Logo, as novas formas de exercício do poder demandam modos correspondentes de resistência, e o surgimento relativamente recente do biopoder em ambientes digitais não constitui exceção. Argumenta-se que uma dessas estratégias de resistência ao biopoder virtual pode se dar por meio do que se poderia denominar tanatogaming, ou seja, a aplicação de princípios da tanatopolítica aos universos virtuais dos videogames (Christiansen, 2014, p. 9).

Nesse cenário, os jogos funcionam como microestruturas de poder algorítmico, nas quais cada ação é medida, registrada e recompensada de acordo com parâmetros estabelecidos previamente. A mecânica das recompensas imediatas, dos rankings competitivos e da progressão contínua engaja os jogadores em dinâmicas que reproduzem estratégias típicas da biopolítica e da psicopolítica: a normatização dos corpos, a padronização dos comportamentos e a captura da atenção como recurso econômico.

Isso remete à nossa discussão sobre o “mecanismo de predição” FBLearder Flow, no qual as máquinas são alimentadas com dezenas de milhares de pontos de dados derivados de superávit comportamental, o que reduz a própria noção do direito de contestar a “tomada de decisão automática”. Se os algoritmos devem ser contestáveis de alguma forma expressiva, isso exigirá autoridade e poder capazes de oferecer-lhes um contraponto, inclusive com recursos de máquina e expertise para alcançar as disciplinas centrais da inteligência de máquina e construir novas abordagens que sejam disponíveis para inspeção, discussão e combate. (Zuboff, 2019, p. 570)

Assim, a gamificação da vida extrapola os limites dos ambientes virtuais e passa a influenciar práticas sociais, econômicas e cotidianas, desde programas de fidelidade até sistemas de produtividade corporativa e aplicativos de saúde. Mais do que um recurso lúdico, trata-se de uma

racionalidade de governo que utiliza recompensas e métricas para conduzir condutas, evidenciando a íntima relação entre jogos, dados e poder na era digital. Para Kattenberg (2015) nos últimos anos, embora os jogos tenham sido apropriados por investidores de risco interessados em explorar novas formas de gerenciamento do público, torna-se evidente que seu uso ultrapassa o simples entretenimento.

Os jogos passam a desempenhar múltiplas funções estratégicas, configurando-se simultaneamente como mercadorias e como instrumentos de regulação social. Esse caráter multifacetado demonstra que, ainda que os jogos ofereçam uma dimensão de lazer e satisfação imediata às necessidades individuais, tal aspecto representa apenas uma fração de uma engrenagem muito mais ampla de controle e poder (Kattenberg, 2015, p. 35).

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes” (Huizinga, 2010, p. 16).

Para Lévy (2005), a rede mundial de computadores emergiu como consequência do processo de virtualização, no qual os computadores deixaram de ser meras máquinas de processamento para se converterem em um ambiente interativo de comunicação, acessível e transparente. Essa transformação foi potencializada pelos avanços em software e hardware, que possibilitaram a criação de fluxos contínuos e dinâmicos de informação.

Ao longo dos anos, esse tipo de controle aperfeiçoou-se por meio da produção e disseminação de aparelhos eletrônicos, como smartphones, drones, transponders e plataformas digitais, promovendo também profundas transformações nas relações sociais e na constituição de novas subjetividades alinhadas ao regime econômico e simbólico do capitalismo contemporâneo (Sabino, 2022). Nesse contexto, a vigilância constante, articulada ao capital

financeiro digital, apropria-se da vida e do desejo humanos, extraindo deles o máximo de lucro possível (Dowbor, 2017).

Assim, do tabuleiro à tela, evidencia-se que os jogos não apenas refletem, mas também produzem racionalidades políticas. Seja pela lógica disciplinar, seja pela psicopolítica algorítmica, eles se configuram como arenas privilegiadas de exercício do poder. Contudo, justamente por instaurarem espaços de simulação e experimentação, também oferecem brechas para resistência e criação. Nesse sentido, a análise foucaultiana da biopolítica aplicada aos jogos permite compreender não apenas os mecanismos de controle que permeiam a vida digital, mas também a urgência de pensar caminhos alternativos de liberdade em meio às engrenagens lúdicas do poder. A análise dos jogos digitais e de seus algoritmos evidencia que, em cada fase histórica, os jogos acompanharam e refletiram racionalidades políticas.

3. Conclusão

Ante ao exposto, verificou-se, no decorrer do artigo proposto, que buscou compreender como os jogos, em suas múltiplas formas do tabuleiro à tela, podem ser interpretados a partir das lentes da biopolítica e da psicopolítica. Partiu-se da premissa de que o jogo não é apenas uma atividade lúdica isolada, mas um espaço atravessado por racionalidades políticas, mecanismos de controle e possibilidades de resistência. Ao mobilizar os aportes de Foucault, Han, Zuboff e outros autores, foi possível mostrar que os jogos contemporâneos, em especial os digitais, constituem arenas privilegiadas para observar o funcionamento das engrenagens do poder na era algorítmica.

No percurso histórico, notou-se que os jogos tradicionais, ainda que se apresentassem como práticas autônomas e exteriores à vida ordinária, já estavam imersos em dinâmicas sociais, culturais e políticas. Contudo, com a

ascensão das tecnologias digitais, os jogos adquiriram uma dimensão inédita: tornaram-se ambientes de simulação governamental, de experimentação política e de gestão da vida. A lógica da biopolítica, inicialmente vinculada ao Estado moderno e à economia capitalista, migra para os universos virtuais, convertendo a vida em dado, em métrica e em performance. Nesse sentido, os jogos revelam-se como dispositivos de poder, estruturados em torno de algoritmos, narrativas e regras que não apenas regulam a conduta dos jogadores, mas também orientam suas percepções, emoções e formas de interação.

A partir da perspectiva foucaultiana, pode-se afirmar que os jogos digitais funcionam como microestruturas panópticas, nas quais a vigilância, a normatização e a regulação são exercidas de modo difuso e contínuo. Com Han, percebe-se a transição para uma psicopolítica, marcada pela captura do desejo, pela indução do comportamento e pela autovigilância do sujeito, que se torna, simultaneamente, jogador e jogado. Já em diálogo com Zuboff, percebe-se como a lógica da gamificação da vida ultrapassa o campo do entretenimento, colonizando esferas diversas do cotidiano da economia de plataformas aos aplicativos de saúde, da produtividade corporativa às redes sociais.

Entretanto, reduzir os jogos apenas a dispositivos de dominação seria uma leitura incompleta. Conforme assinalado, os jogos também podem abrir espaços de resistência, experimentação e criação. O conceito de tanatopolítica aplicado ao universo digital revela justamente essa ambivalência: se, por um lado, a morte nos jogos é regulada, medida e controlada, por outro, ela pode se tornar uma prática reflexiva e emancipatória, um exercício de confrontar o limite e ressignificar a própria relação com a vida. Do mesmo modo, narrativas interativas e experiências imersivas possibilitam que jogadores questionem normas, explorem alternativas e imaginem futuros possíveis, desestabilizando a racionalidade hegemônica inscrita no código.

Assim, os jogos devem ser compreendidos como práticas sociais complexas, que tanto reproduzem estruturas de poder quanto criam oportunidades de resistência. Do tabuleiro à tela, eles se converteram em dispositivos paradigmáticos da governamentalidade contemporânea, operando como mecanismos sutis de regulação e, ao mesmo tempo, como laboratórios de subjetividades. A análise biopolítica aplicada aos jogos, portanto, não apenas ilumina o papel desses artefatos na dinâmica do capitalismo digital, mas também aponta para a urgência de repensar suas implicações éticas, políticas e jurídicas.

Os resultados indicam que, os jogos são atravessados por relações de poder eles não podem ser vistos apenas como entretenimento. Tanto os jogos de tabuleiro quanto os digitais trazem em si mecanismos de regulação, disciplina e governança da vida. Afinal, se o jogo é, como lembra Huizinga, uma atividade aparentemente não séria, é justamente nessa sua leveza que reside a potência de revelar, questionar e transformar as engrenagens mais sérias do poder.

Referências

- DANNER, Fernando. **O sentido da biopolítica em Michel Foucault**. Revista Estudos Filosóficos e Teológicos, São João del-Rei, n. 4, p. 143–157, 2010. Disponível em: <http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistaestudosfilosoficos/art9-rev4.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- DOWBOR, Ladislau. **A era do capital improdutivo**. São Paulo: Autonomia Literária, 2017.
- ESPOSITO, Roberto. **Termos do político: comunidade, imunidade, biopolítica**. Nova Iorque: Imprensa da Universidade de Fordham, 2012.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito: aulas no Collège de France (1981-1982)**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **O nascimento da biopolítica: aulas no Collège de France (1978-1979)**. Nova Iorque: Picador, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **Segurança, território, população: aulas no Collège de France (1977-1978)**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KATTENBERG, Salko Joost. **Biopolitical games: identifying obscured mechanisms in applied games**. 2015. Dissertação (Mestrado em Humanidades) – Universidade de Utrecht, Utrecht, 2015.

KŁOSIŃSKI, Michał. **Mapping game biopolitics**. *Games and Culture*, [S.l.], v. 20, n. 1, p. 3–24, 2024. Disponível em: <https://journals.sagepub.com>. Acesso em: 13 set. 2025.

LÉVY, Pierre. O que é virtual? São Paulo: Ed. 34, 2005.

SABINO, César. **Corpos descartáveis: neosoberania e exclusão na era digital**. *Sociedade e Estado, Brasília*, v. 37, n. 2, p. 521–540, jan./abr. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/>. Acesso em: 01 jul. 2025.

SAVAS, S. **An analysis of survival games in terms of biopolitics: Frostpunk**. 4. *Boyut Journal of Media and Cultural Studies*, [S.l.], v. 20, p. 1–21, 2022.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. São Paulo: Intrínseca, 2019.

Artigo recebido em: 17/03/2026.

Aceito para publicação em: 25/08/2026.