

**ORDEM E LIBERDADE EM MEGA MAN X: AGONISMO FOUCAULTIANO,
APRENDIZAGEM E *DESIGN* DE INTERAÇÃO**

*ORDER AND FREEDOM IN MEGA MAN X: FOUCAULDIAN AGONISM, LEARNING AND
INTERACTION DESIGN*

Alessandro de Almeida Santana Souza¹

Fátima Luiza Frasson da Silva Souza²

Resumo

O presente artigo analisa a relação entre ordem e liberdade nos jogos da franquia Mega Man, com ênfase em Mega Man X, Mega Man X2, Mega Man X3 e Rockman 7, conhecido no Ocidente como Mega Man 7. Parte-se da hipótese de que a experiência de jogo desses títulos pode ser compreendida como uma pedagogia agonística, na qual o jogador é conduzido por regras, fases, inimigos, armas e rotas possíveis, mas preserva margem efetiva de escolha, tentativa, erro e reordenação estratégica. A pesquisa é bibliográfica e qualitativa, com análise interpretativa de jogos digitais e de um vídeo do canal Meteoro Brasil sobre Mega Man e Michel Foucault. O referencial teórico articula a noção foucaultiana de agonismo, especialmente a relação entre poder e liberdade, com estudos de jogos digitais, aprendizagem situada e design de interação. Conclui-se que Mega Man X é um objeto fértil para a escrita científica porque permite demonstrar, em linguagem culturalmente acessível, que liberdade e ordem não se anulam necessariamente, pois podem operar como tensão produtiva dentro de sistemas normativos. A série revela que a boa organização do desafio não elimina a liberdade do jogador, mas a torna inteligível, exercitável e estrategicamente significativa.

Palavras-chave: Agonismo. Aprendizagem. Foucault. Jogos digitais. Mega Man X.

Abstract

This article analyzes the relation between order and freedom in the Mega Man franchise, with emphasis on Mega Man X, Mega Man X2, Mega Man X3, and Rockman 7, known in the West as Mega Man 7. The hypothesis is that these games can be understood as an agonistic pedagogy in which the player is guided by rules, stages, enemies, weapons, and possible routes while retaining a meaningful margin of choice, trial, error, and strategic reordering. The research is bibliographical and qualitative, based on an interpretive analysis of digital games and of a Meteoro Brasil video on Mega Man and Michel Foucault. The theoretical framework connects Foucault's notion of agonism, especially the relation between power and freedom, with game studies, situated learning, and interaction design. The article concludes that Mega Man X is a fruitful object for scientific writing because it shows, through a culturally accessible medium, that

¹ Mestre em Direito pela Universidade de Marília. Especialista em Direito Processual PUC-MG. Graduado em Direito pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Advogado. E-mail: souza.alessandro@outlook.com.br

² Doutoranda em Direito pela UERJ. Mestre em Direito pela UFMT. Advogada. E-mail: fatimaluiza15@gmail.com

freedom and order do not necessarily cancel each other out, since they may operate as a productive tension within normative systems. The series reveals that a well-organized challenge does not eliminate player freedom, but makes it intelligible, practicable, and strategically meaningful.

Keywords: Agonism. Digital games. Foucault. Learning. Mega Man X.

1 Introdução

A pergunta inicial deste artigo é simples, mas metodologicamente relevante: como transformar um jogo eletrônico, aparentemente situado no campo do entretenimento, em objeto legítimo de reflexão científica? A resposta exige deslocar o olhar do jogo como passatempo para o jogo como artefato cultural, sistema de regras, experiência de aprendizagem e campo de produção de condutas. Nesse sentido, Mega Man X não será tratado apenas como produto da indústria japonesa de videogames, mas como um objeto expressivo capaz de tornar visível uma tensão filosófica clássica: a relação entre ordem e liberdade.

O ponto de partida imediato é o vídeo Mega Man e Foucault, do canal Meteoro Brasil. A transcrição disponível indica que o vídeo interpreta a primeira fase de Mega Man X como exemplo de aprendizagem progressiva, pois os desafios são apresentados em “ordem calculada” para ensinar o jogador sem tutorial textual. Depois, o vídeo afirma que a fase inicial possui “muita ordem e pouca liberdade”, enquanto o restante do jogo altera essa lógica ao permitir que o jogador escolha a ordem das fases, ainda que essa liberdade seja atravessada por uma ordem estratégica oculta, pois determinadas armas favorecem determinadas batalhas (Meteoro Brasil, 2018).

Essa leitura é instigante porque aproxima a arquitetura do jogo da noção foucaultiana de agonismo. Em “O sujeito e o poder”, Foucault entende o poder como “uma ação sobre ações” e afirma que “o poder só se exerce sobre sujeitos livres” (Foucault, 1995, p. 287, 289). A consequência teórica é decisiva: poder e liberdade não são polos absolutamente excludentes, pois a relação de poder pressupõe campo de respostas possíveis. Onde a ação é integralmente bloqueada, há coerção física ou violência; onde há governo da conduta, há poder, mas também possibilidade de reação, desvio e resistência.

A hipótese sustentada é que Mega Man X, Mega Man X2, Mega Man X3 e Rockman 7, como outros títulos anteriores da série clássica, podem ser lidos como exemplos de uma pedagogia agonística do jogar. O jogo conduz, organiza e limita; ao mesmo tempo, permite escolha, exploração, erro, repetição, aprendizagem e reorganização de estratégias. Essa tensão faz

da série um bom objeto para um artigo científico, especialmente porque permite discutir Foucault sem reduzir sua obra a um esquema abstrato, e permite discutir videogames sem tratá-los apenas como consumo ou nostalgia.

O objetivo geral é analisar como a relação entre ordem e liberdade aparece na estrutura de Mega Man X e em jogos próximos da franquia, correlacionando essa experiência com a noção foucaultiana de agonismo. Os objetivos específicos são: apresentar o conceito de agonismo em Foucault; demonstrar como a série Mega Man organiza a aprendizagem do jogador; examinar o equilíbrio entre fase guiada e escolha de rotas; e propor a noção de pedagogia agonística como chave interpretativa para o design desses jogos.

A pesquisa é qualitativa, bibliográfica e interpretativa. O jogo é lido como documento cultural e sistema de interação, em diálogo com Foucault, estudos de jogos digitais e aprendizagem situada.

2 O jogo digital como objeto de pesquisa científica

A utilização de jogos digitais como objeto científico exige delimitação metodológica. Um jogo não é apenas uma narrativa, embora possa conter narrativa; não é apenas imagem, embora se organize visualmente; não é apenas regra, embora dependa de regras. Como apontam Salen e Zimmerman (2004), o jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em conflito artificial, definido por regras e orientado a resultados quantificáveis. A definição é útil porque mostra que a experiência lúdica nasce da relação entre um conjunto de possibilidades abertas e um conjunto de limites previamente estruturados.

Juul (2005) também contribui para essa leitura ao sustentar que os videogames combinam regras reais e mundos ficcionais. A regra define possibilidades de ação e consequências, enquanto a ficção torna essas ações inteligíveis e afetivamente relevantes. Em Mega Man, isso aparece com clareza: derrotar um chefe não é apenas avançar na história, mas adquirir uma arma que reorganiza a relação do jogador com fases posteriores. O mundo ficcional dá sentido à ação, enquanto a regra converte esse sentido em possibilidade prática.

Essa característica torna os jogos digitais especialmente interessantes para a análise foucaultiana. Foucault não compreende o poder como coisa localizada em um centro único, mas como relação que orienta, induz, dificulta, facilita e estrutura campos de ação. O jogo digital, guardadas as proporções e os limites da analogia, oferece uma situação controlada em que essa

estruturação da ação pode ser observada de forma concreta. O jogador não faz qualquer coisa; ele age em um campo de possibilidades organizado. Todavia, esse campo só existe como jogo quando há decisão, risco e ação do próprio jogador.

Por isso, não se pretende afirmar que Mega Man seja uma “instituição disciplinar” ou que Foucault tenha antecipado os videogames. A aproximação é analógica e hermenêutica. O jogo funciona como exemplo cultural capaz de evidenciar uma ideia filosófica: liberdade não significa ausência completa de regras, e ordem não significa eliminação necessária da agência. A qualidade do design reside, muitas vezes, na tensão entre condução e abertura.

Nesse ponto, a literatura sobre aprendizagem em jogos digitais ajuda a tornar o argumento mais sólido. Gee afirma que “good video games incorporate good learning principles” (Gee, 2005, p. 34). Em tradução livre, bons jogos incorporam bons princípios de aprendizagem. A frase importa porque desloca a discussão do conteúdo explícito para a forma da experiência. O jogador aprende fazendo, errando, recebendo *feedback* e recomeçando. Em Mega Man X, a primeira fase ensina sem aula expositiva; em vez de explicar, distribui obstáculos em sequência capaz de produzir aprendizagem pela ação.

Sicart (2011) adverte, porém, contra interpretações que reduzam o sentido do jogo à intenção programada pelo designer. O jogador também interpreta, subverte, experimenta e produz sentido. Essa advertência é fundamental para o presente artigo, pois impede uma leitura puramente determinista. A ordem do jogo não é soberania absoluta. A liberdade do jogador não é ilusão total. A experiência emerge do encontro entre design e prática, entre estrutura e improviso, entre regra e uso.

3 Agonismo, poder e liberdade em Foucault

A noção de agonismo em Foucault aparece de forma particularmente importante na discussão sobre poder e liberdade. Em vez de tratar o poder como substância possuída por alguém, Foucault o entende como relação. Essa relação não atua diretamente sobre coisas, mas sobre ações possíveis. O poder governa condutas ao organizar o campo em que a ação do outro se torna provável, improvável, fácil, difícil, desejável ou custosa.

Dotto (2016) interpreta o agonismo como chave para compreender a liberdade em Foucault, entendida simultaneamente como condição de existência do poder e como dimensão ética. A formulação é importante porque impede a leitura simplista segundo a qual, onde há

poder, desaparece a liberdade. Ao contrário, para Foucault, se não houver liberdade mínima, campo de resposta e possibilidade de conduta diversa, não há relação de poder propriamente dita, mas determinação física, coerção ou violência.

A passagem central de “O sujeito e o poder” permite compreender o argumento. Foucault afirma que, no centro da relação de poder, há a “recalcitrância do querer” e a “intransitividade da liberdade” (Foucault, 1995, p. 289). A relação de poder, portanto, não é simples bloqueio. Ela é provocação permanente. O sujeito é conduzido, mas não convertido em objeto totalmente passivo. Ele é governado enquanto age, responde, recusa, adapta, repete, erra e encontra saídas possíveis.

Rausch (1996, p. 13), ao comentar essa dinâmica, sintetiza bem a questão ao afirmar que “poder e liberdade não são forças”, mas aspectos das relações sociais de contestação. A afirmação ajuda a compreender por que o agonismo não é mero conflito frontal. Ele não é apenas luta entre dois adversários externos. É relação na qual a própria liberdade aparece como condição interna do jogo de forças.

Rodrigues (2013) segue direção semelhante ao indicar que Foucault desenvolve uma analítica do poder, e não uma teoria global. A genealogia foucaultiana permite observar formas locais, históricas e contingentes de produção de verdade, sujeição e resistência. Para os fins deste artigo, essa observação autoriza uma leitura prudente dos jogos digitais: não se trata de aplicar uma teoria total sobre videogames, mas de examinar uma experiência particular, Mega Man, como campo de articulação entre condução e liberdade.

A interpretação de Sampaio (2011) reforça que a liberdade, na cartografia foucaultiana, pode ser vista como possibilidade estratégica de enfrentamento às relações de poder. Gallo (2017), ao discutir biopolítica e subjetividade, também destaca que o agonismo entre poder e liberdade constitui tarefa política permanente. Esses trabalhos indicam que o agonismo não é um detalhe terminológico, mas uma chave para pensar práticas sociais, subjetividades e resistências.

Ao transportar essa chave para o design de jogos, é preciso manter cautela. O jogo não é a sociedade, e o jogador não é o sujeito político em toda sua complexidade. Ainda assim, a experiência lúdica permite visualizar um ponto específico: a liberdade só se torna jogável porque há regras, obstáculos e consequências. Sem ordem alguma, o jogo se dissolve. Com ordem absoluta, o jogo se converte em sequência mecânica sem agência. O interesse científico está justamente no intervalo entre esses polos.

4 Mega Man X e a pedagogia agonística da primeira fase

Mega Man X, lançado originalmente pela Capcom em 1993, renova a franquia ao introduzir maior velocidade, escalada de paredes, *dash*, armaduras, *upgrades* e um protagonista marcado pela promessa de crescimento. A página oficial da Capcom sobre Mega Man X Legacy Collection destaca que a coleção reúne Mega Man X, Mega Man X2, Mega Man X3 e Mega Man X4, e observa que X cresce ao derrotar Mavericks e adquirir suas armas, além de possuir *dash* e *wall jump* para combates mais rápidos (Capcom, 2018).

A primeira fase de Mega Man X é exemplar para a tese deste artigo porque opera como tutorial implícito. O vídeo do Meteoro Brasil observa que o jogador começa encontrando inimigos, testa botões e descobre o tiro; depois encontra um buraco, testa novamente e descobre o pulo; mais adiante, precisa combinar pulo e tiro; depois, aprende a escalar paredes em um ambiente seguro (Meteoro Brasil, 2018). A ordem da fase não apenas aumenta a dificuldade, mas organiza a aprendizagem.

Em termos de *design*, essa sequência corresponde ao que Gee (2005) chama de problemas bem ordenados. O jogador é apresentado a problemas iniciais que produzem hipóteses úteis para problemas posteriores. A aprendizagem não é externa à ação. O jogo não diz primeiro o que fazer para depois permitir a execução; ele coloca o jogador em situação de performance antes da competência plena, isto é, permite agir para aprender. Mega Man X ensina porque obriga o jogador a descobrir o sentido das ações no próprio ato de jogar.

A condução é intensa, mas não puramente verbal. O cenário, os inimigos, os buracos, as paredes e os obstáculos estruturam o campo de ação do jogador. Em linguagem foucaultiana, o jogo conduz condutas, pois torna algumas ações necessárias, outras inadequadas e outras ainda estrategicamente superiores. A fase inicial não elimina a liberdade do jogador, mas a reduz e a orienta para produzir competência mínima. É uma ordem pedagógica.

Esse é o ponto decisivo para a noção de pedagogia agonística. O jogo não educa pela passividade. Ele educa pela tensão entre obstáculo e resposta. O jogador aprende porque há uma força que o provoca, mas essa força só funciona porque o jogador pode responder de modos diversos: atirar cedo ou tarde, pular com erro ou precisão, tentar escalar a parede, cair, repetir e ajustar a execução. O aprendizado é, portanto, uma relação de incitação recíproca entre sistema e jogador.

Ao final da primeira fase, X enfrenta uma batalha que não pode vencer sozinho e é salvo por *Zero*. Essa cena apresenta uma forma narrativa de ordem: o jogo mostra um limite atual do protagonista, mas também exhibe a promessa de potência futura. A derrota obrigatória não é apenas fracasso; é dispositivo de expectativa. O jogador é informado, pela própria experiência, de que seu personagem ainda não está plenamente constituído. A liberdade futura depende da aprendizagem presente.

A primeira fase, desse modo, combina disciplina, promessa e abertura. Ela treina o corpo do jogador, organiza sua percepção e estabelece a gramática mínima da experiência. Porém, logo depois, o jogo altera a estrutura: o jogador passa a escolher a ordem das fases. Surge então uma liberdade mais ampla, mas nunca desligada da ordem. A escolha existe, mas cada escolha tem custo.

5 Liberdade de rota, ordem oculta e repetição estratégica

Depois da fase introdutória, *Mega Man X* oferece ao jogador um mapa de chefes. A liberdade aparece como escolha de rota: qual *Maverick* enfrentar primeiro? Todavia, essa escolha não é indiferente. Cada chefe derrotado fornece uma arma, e cada arma possui eficácia específica contra outro chefe. O jogador pode escolher, mas a estrutura do jogo sugere uma ordem mais eficiente. A liberdade, portanto, existe em tensão com uma racionalidade interna do sistema.

É nesse ponto que a série *Mega Man* se aproxima mais nitidamente da noção de agonismo. A ordem não é apenas linear, como na primeira fase; ela passa a ser descoberta. O jogador precisa experimentar, falhar, lembrar, testar armas, visitar fases e construir conhecimento prático. O jogo não entrega uma ordem única por meio de texto, mas produz um campo de possibilidades em que algumas decisões se mostram melhores que outras. A experiência é livre porque há escolha; é ordenada porque as escolhas não têm o mesmo valor estratégico.

Os jogos anteriores da série clássica já trabalhavam com lógica semelhante. Desde os primeiros *Mega Man*, a seleção de *Robot Masters* introduziu liberdade de ordem, enquanto o sistema de armas adquiridas após cada chefe estabeleceu uma rede de vantagens e fraquezas. *Rockman 7*, ou *Mega Man 7*, preserva essa estrutura e acrescenta filtros de progressão, fases introdutórias, itens e recursos de apoio. A coleção *Mega Man Legacy Collection 2*, que reúne

Mega Man 7, 8, 9 e 10, é apresentada como compilação de reproduções fiéis desses títulos clássicos da Capcom (Steam, 2017).

Mega Man X2 e Mega Man X3 continuam a fórmula e a complexificam. O jogador ainda enfrenta chefes, adquire armas e reorganiza o percurso, mas há elementos adicionais, como partes de armadura, corações, tanques de energia, chefes opcionais e, em Mega Man X3, maior presença de *Zero* em momentos específicos. A rota deixa de ser apenas sequência de chefes e se torna também decisão sobre upgrades, revisitas e preparação. A ordem eficiente passa a depender de objetivos adicionais.

Essa estrutura explica por que o jogo pode ser pensado como objeto científico. A série permite observar um modelo recorrente de design: oferecer liberdade inicial suficiente para produzir experiência singular, mas manter uma ordem interna suficientemente forte para tornar a aprendizagem acumulativa. O jogador que conhece a cadeia de fraquezas joga de modo diferente do iniciante. O conhecimento transforma a liberdade em estratégia.

O vídeo do Meteoro Brasil percebe exatamente esse ponto ao dizer que alguém jogando sem internet ou revistas teria como preocupação descobrir a ordem mais conveniente das fases. A frase permite compreender a relação entre tempo e liberdade. O jogo se prolonga porque o jogador precisa experimentar. A liberdade de escolha não é um ornamento; ela dilata a experiência e torna improvável que dois jogadores tenham exatamente a mesma trajetória (Meteoro Brasil, 2018).

6 Ordem, liberdade e *design* de interação

A relação entre ordem e liberdade é decisiva para o design de interação. Um sistema interativo não pode ser tão fechado que transforme o usuário em mero espectador, nem tão aberto que destrua a inteligibilidade da ação. Em jogos de ação e plataforma, esse equilíbrio aparece na distribuição de riscos, na clareza dos comandos, na previsibilidade relativa das regras e na possibilidade de domínio progressivo.

Mega Man X funciona porque ensina a gramática do jogo antes de abrir o campo de escolhas. A fase inicial age como uma forma de governo da conduta: ela estrutura possibilidades, induz comportamentos e produz competência. Depois, a seleção de fases devolve ao jogador uma margem mais ampla de agência. A liberdade não é dada antes da aprendizagem; ela é ampliada à medida que o jogador se torna capaz de agir dentro da linguagem do jogo.

Essa ideia dialoga com Foucault porque o poder, em sua acepção relacional, não é apenas proibição. Ele produz realidades, saberes, corpos treinados, capacidades e condutas. Em Mega Man X, a ordem do design produz um jogador competente. Evidentemente, essa produção não tem a mesma densidade política de uma instituição disciplinar, mas opera, em escala lúdica, como exemplo de formação de conduta pela organização do espaço e do tempo.

O design de interação também mostra que liberdade não é sinônimo de ausência de constrangimento. O jogador de Mega Man é livre para escolher fases, mas não é livre para ignorar completamente a física do jogo, a vulnerabilidade do personagem, a posição dos inimigos ou a eficácia das armas. A liberdade jogável sempre se dá em meio a restrições. Por isso, o que se chama de liberdade no jogo é a possibilidade de escolher, dentro de regras, modos diversos de enfrentar o desafio.

Essa dimensão prática aproxima Mega Man da aprendizagem situada. Gee (2005) observa que bons jogos reduzem as consequências do fracasso, encorajando risco, exploração e tentativa. Isso aparece na lógica de repetição da série. Perder para um chefe não é necessariamente interrupção, mas produção de informação. O fracasso revela padrão, timing, alcance, fraqueza e estratégia. O erro é incorporado ao processo de domínio.

O equilíbrio entre ordem e liberdade também explica por que certas mudanças em jogos posteriores podem ser recebidas negativamente. O vídeo do Meteoro Brasil critica o acréscimo de caixas de diálogo desnecessárias, pois isso traria mais narrativa e ordem, mas retiraria interação e liberdade. A crítica não é contra a narrativa em si, mas contra a substituição da descoberta prática por instrução verbal excessiva. Quando o jogo explica demais, ele pode enfraquecer a relação agonística que fazia o jogador aprender por ação.

A intuição do vídeo é compatível com a hipótese deste artigo. A série funciona melhor quando a ordem é incorporada ao espaço jogável, e não imposta como discurso externo. O melhor tutorial é aquele que se confunde com a experiência. O jogo governa, mas deixa o jogador sentir que descobriu. Essa ambiguidade é precisamente o ponto fértil da análise.

7 Mega Man, agonismo e subjetivação lúdica

Falar em subjetivação lúdica não significa atribuir ao jogo uma capacidade total de fabricar sujeitos. Significa reconhecer que, durante o jogar, o jogador assume uma posição prática: aprende o que pode fazer, o que deve evitar, o que vale a pena tentar e o que precisa

repetir. Em Mega Man X, o jogador se torna, progressivamente, alguém capaz de habitar a lógica do jogo. Essa transformação não é abstrata; ela aparece no corpo que aprende timing, distância, ritmo e combinação de comandos.

Esse processo é compatível com a ideia de que jogos ensinam por performance. No início, o jogador ainda não sabe; mesmo assim, precisa agir. A competência surge depois, não antes. A frase de Gee sobre performance antes da competência é particularmente útil para entender Mega Man X, porque a primeira fase não exige leitura prévia, mas ação apoiada por um design cuidadoso. O jogo não pergunta se o jogador entendeu; ele o coloca em situação de descobrir.

A subjetivação lúdica também envolve memória. O jogador aprende que certos inimigos aparecem em determinados lugares, que certos chefes têm padrões, que uma arma específica pode resolver um obstáculo mais rapidamente. Em jogos como Mega Man X2 e Mega Man X3, a memória de rotas e *upgrades* se torna parte da experiência. Jogar melhor significa transformar liberdade em percurso pensado.

A noção de agonismo ajuda a evitar duas interpretações extremas. A primeira seria imaginar que o jogo é pura liberdade, como se o jogador criasse tudo espontaneamente. A segunda seria imaginar que o jogo é puro condicionamento, como se o jogador apenas executasse comandos previstos. A experiência real está entre essas duas leituras. O jogo estrutura, mas o jogador interpreta. O jogo limita, mas o jogador decide. O jogo conduz, mas a condução depende da resposta.

Esse ponto pode ser exemplificado pela ordem dos chefes. Há uma ordem mais eficiente, mas o jogador pode ignorá-la. Pode insistir em uma fase mais difícil, pode vencer sem a arma ideal, pode adotar uma rota por preferência estética, pode priorizar upgrades, pode repetir uma fase por domínio técnico. A liberdade existe como variação possível dentro de um sistema normativo. É por isso que a fórmula da série permanece interessante: ela produz ordem sem esgotar a singularidade da experiência.

Em termos foucaultianos, a série permite pensar uma liberdade situada, não abstrata. O jogador é livre enquanto confrontado por limites. A liberdade aparece no interior do campo de ação, e não fora dele. Por isso, a melhor imagem não é a ausência de regras, mas a provocação permanente entre regra e resposta. O jogo se torna bom quando essa provocação é equilibrada, legível e desafiadora.

O vídeo do Meteoro Brasil é feliz ao associar essa dinâmica à inovação. Inovar não é necessariamente criar algo sem precedentes, mas estabelecer relações novas entre conceitos antigos. A própria série Mega Man exemplifica isso: a fórmula de chefes e armas já existia na série clássica, mas Mega Man X a reorganiza com novas mecânicas, nova velocidade, nova estética, novos upgrades e nova narrativa de potência. O novo aparece como recomposição do antigo.

8 Limites da aproximação entre Foucault e Mega Man

A aproximação entre Foucault e Mega Man exige limites claros. Não se deve confundir uma relação de poder social com uma regra de jogo. Instituições, prisões, escolas, hospitais, famílias e Estados produzem efeitos materiais muito mais amplos e profundos do que um videogame de ação. O jogo é voluntariamente acessado, pode ser interrompido e, em regra, não possui a mesma força de captura das instituições sociais.

Ainda assim, a analogia tem valor didático e analítico. O jogo evidencia, em escala reduzida e formalizada, como a liberdade pode ser produzida por restrições. O jogador sente liberdade porque as regras criam um campo de ação reconhecível. A fase, os inimigos, os chefes e as armas não eliminam a ação; eles a tornam possível como jogo. Essa estrutura ajuda a explicar a frase foucaultiana segundo a qual o poder se exerce sobre sujeitos livres.

9 Considerações finais

Este artigo procurou demonstrar que Mega Man X pode ser utilizado como objeto científico quando lido não apenas como entretenimento, mas como sistema cultural de aprendizagem, regras e ação. A primeira fase do jogo organiza a experiência do jogador de modo progressivo, ensinando sem recorrer a tutoriais extensos. Depois, a liberdade de escolha das fases amplia a agência, mas essa liberdade permanece atravessada por uma ordem estratégica oculta.

A noção foucaultiana de agonismo permitiu interpretar essa dinâmica sem reduzi-la a oposição entre liberdade e ordem. O jogo conduz o jogador, mas depende de suas respostas. O jogador escolhe, mas escolhe dentro de um campo estruturado. A qualidade do design está justamente nessa tensão, pois liberdade sem forma se torna dispersão, enquanto ordem absoluta elimina a experiência propriamente lúdica.

A série Mega Man, especialmente em Mega Man X, Mega Man X2, Mega Man X3 e Rockman 7, mostra que a liberdade de rota, o sistema de armas, os *upgrades* e a repetição

estratégica produzem uma pedagogia do domínio. O jogador aprende a jogar jogando, errando, recompondo rotas e transformando conhecimento em ação. A experiência, portanto, é agonística: um encontro entre regras e liberdade, entre obstáculo e resposta, entre condução e descoberta.

A contribuição do artigo está em propor que jogos digitais podem funcionar como objetos legítimos de escrita científica quando analisados com método, recorte e referencial teórico adequado. Mega Man X não ilustra Foucault de modo superficial; ele permite pensar, por meio de uma experiência concreta, a tese de que a liberdade pode existir como condição interna de sistemas normativos. O jogo não é livre apesar da ordem. Ele se torna jogável porque a ordem cria uma liberdade praticável.

Com isso, a correlação entre Foucault e Mega Man não pretende transformar o filósofo em teórico dos videogames, nem o jogo em tratado político. A relação é mais modesta e, assim, mais produtiva: trata-se de usar o jogo como laboratório cultural para pensar como sujeitos aprendem, escolhem e resistem dentro de campos de possibilidades estruturados. É nesse intervalo que Mega Man X se revela mais do que nostalgia, pois se torna uma forma de pensar.

Referências

- CAPCOM. *Mega Man X*. 1 jogo eletrônico. Super Nintendo. Osaka: Capcom, 1993.
- CAPCOM. *Mega Man X2*. 1 jogo eletrônico. Super Nintendo. Osaka: Capcom, 1994.
- CAPCOM. *Mega Man X3*. 1 jogo eletrônico. Super Nintendo. Osaka: Capcom, 1995.
- CAPCOM. *Mega Man X Legacy Collection 1 + 2*. [S. l.]: Capcom, 2018. Disponível em: <https://megaman.capcom.com/mmxc.html>. Acesso em: 11 maio 2026.
- CAPCOM. *Rockman 7: Shukumei no Taiketsu!*. 1 jogo eletrônico. Osaka: Capcom, 1995.
- DOTTO, Pedro Mauricio Garcia. *Usos da liberdade e agonismo em Michel Foucault*. 2016. 134 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Filosofia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19520>. Acesso em: 11 maio 2026.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *O sujeito e o poder*. In: DREYFUS, Hubert L.; RABINOW, Paul. Michel Foucault: uma trajetória filosófica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 273-295.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

GALLO, Sílvio. *Biopolítica e subjetividade: resistência?* Educar em Revista, Curitiba, n. 66, p. 77-94, out./dez. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/nmFRqJV8P8mRGzbB3j7bHXm/>. Acesso em: 11 maio 2026.

GEE, James Paul. *Good video games and good learning*. Phi Kappa Phi Forum, v. 85, n. 2, p. 33-37, 2005. Disponível em: <https://jamespaulgee.com/pubs/Good%20Games%20and%20Good%20Learning.pdf>. Acesso em: 11 maio 2026.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

METEORO BRASIL. *Mega Man e Foucault - O Guia do Meteoro*. [S. l.]: YouTube, [2018?]. 1 vídeo (7 min 39 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j0CWLRhNYrM>. Acesso em: 11 maio 2026.

RAUSCH, Dalva. *Michel Foucault e a noção de poder*. Mediações, Londrina, v. 1, n. 1, p. 5-13, jan./jun. 1996. DOI: <https://doi.org/10.5433/2176-6665.1996v1n1p5>. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/9387>. Acesso em: 11 maio 2026.

RODRIGUES, Thiago. *Agonismo y genealogía: hacia una analítica de las Relaciones Internacionales*. Relaciones Internacionales, Madrid, n. 24, p. 89-107, oct. 2013/enero 2014. Disponível em: <https://revistas.uam.es/relacionesinternacionales/article/view/5193/5639>. Acesso em: 11 maio 2026.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

SAMPAIO, Simone Sobral. *A liberdade como condição das relações de poder em Michel Foucault*. Revista Katálisis, Florianópolis, v. 14, n. 2, p. 222-229, jul./dez. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/zbXgsnThxTjjVQMdyDPq64q/>. Acesso em: 11 maio 2026.

SICART, Miguel. *Against procedurality*. Game Studies, v. 11, n. 3, 2011. Disponível em: https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 11 maio 2026.

STEAM. *Mega Man Legacy Collection 2*. [S. l.]: Steam, [2017]. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/495050/Mega_Man_Legacy_Collection_2/. Acesso em: 11 maio 2026.