ROUND 6 E A GLOBALIZAÇÃO PERVERSA: ANÁLISE DA SÉRIE POR MEIO DO PENSAMENTO DE MILTON SANTOS

ROUND 6 AND PERVERSE GLOBALIZATION: AN ANALYSIS OF THE SERIES THROUGH THE THOUGHT OF MILTON SANTOS

RONDA 6 Y LA GLOBALIZACIÓN PERVERSA: UN ANÁLISIS DE LA SERIE A TRAVÉS DEL PENSAMIENTO DE MILTON SANTOS

Alielson Weyn
alielsonweyn57@gmail.com
Universidade Federal do Maranhão

Recebido para publicação em 13/04/2026
Aceito para publicação em 14/09/2026

Resumo:
O presente artigo tem como objetivo analisar a série Round 6 a partir do pensamento geográfico de Milton Santos, com ênfase na noção de globalização perversa. Parte-se do problema de como a obra audiovisual representa as contradições da sociedade contemporânea marcada pela intensificação da competitividade, da desigualdade social e da mercantilização da vida. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter interpretativo, baseada na análise crítica da série e em revisão teórica fundamentada em Milton Santos, especialmente em suas reflexões sobre a globalização, além das contribuições de Marc Augé e Edward Relph acerca dos "não-lugares" e das relações entre espaço e subjetividade. A análise evidencia a construção espacial da ilha onde ocorrem os jogos como um espaço artificial de controle e exclusão, que materializa relações de poder próprias do capitalismo contemporâneo. Identificam-se ainda, na narrativa, expressões de resistência por parte de personagens como *Ali Abdul*, *Jun-hee* e *Gi-hun*, que tensionam a lógica hegemônica ao mobilizar valores de solidariedade e dignidade humana. Conclui-se que Round 6 ultrapassa o entretenimento ao constituir uma crítica simbólica às contradições da globalização contemporânea, reforçando a atualidade do pensamento de Milton Santos para a leitura crítica da cultura global.

Palavras-chave: Round 6; Milton Santos; globalização perversa; não-lugares; espaço geográfico.

Este trabalho está licenciado com https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Abstract:

The present article aims to analyze the series *Squid Game* through the lens of Milton Santos's geographical thought, with particular emphasis on the notion of perverse globalization. The study is based on the problem of how the audiovisual work represents the contradictions of contemporary society, characterized by intensified competitiveness, social inequality, and the commodification of life. Methodologically, this is a qualitative and interpretative study grounded in a critical analysis of the series and a theoretical review based on Milton Santos's work, especially his reflections on globalization, as well as the contributions of Marc Augé and Edward Relph regarding "non-places" and the relationships between space and subjectivity. The analysis highlights the spatial construction of the island where the games take place as an artificial space of control and exclusion, materializing power relations that are characteristic of contemporary capitalism. The narrative also reveals expressions of resistance embodied by characters such as *Ali Abdul, Jun-hee,* and *Gi-hun*, who challenge the hegemonic logic by mobilizing values of solidarity and human dignity. It is concluded that *Squid Game* transcends entertainment by constituting a symbolic critique of the contradictions of contemporary globalization, reinforcing the continued relevance of Milton Santos's thought for the critical interpretation of global culture
Keywords: *Squid Game*; Milton Santos; perverse globalization; non-places; geographical space

Resumen:
El presente artículo tiene como objetivo analizar la serie *El juego del calamar* desde la perspectiva del pensamiento geográfico de Milton Santos, con énfasis en la noción de globalización perversa. El estudio parte del problema de cómo la obra audiovisual representa las contradicciones de la sociedad contemporánea, marcada por la intensificación de la competitividad, la desigualdad social y la mercantilización de la vida. Metodológicamente, se trata de una investigación cualitativa de carácter interpretativo, basada en el análisis crítico de la serie y en una revisión teórica fundamentada en Milton Santos, especialmente en sus reflexiones sobre la globalización, además de las contribuciones de Marc Augé y Edward Relph acerca de los "no lugares" y de las relaciones entre espacio y subjetividad. El análisis evidencia la construcción espacial de la isla donde se desarrollan los juegos como un espacio artificial de control y exclusión, que materializa relaciones de poder propias del capitalismo contemporáneo. Asimismo, se identifican en la narrativa expresiones de resistencia por parte de personajes como *Ali Abdul, Jun-hee* y *Gi-hun*, quienes tensionan la lógica hegemónica al movilizar valores de solidaridad y dignidad humana. Se concluye que *El juego del calamar* trasciende el entretenimiento al constituir una crítica simbólica a las contradicciones de la globalización contemporánea, reforzando la vigencia del pensamiento de Milton Santos para la lectura crítica de la cultura global.

Palabras-clave: *El juego del calamar*; Milton Santos; globalización perversa; no lugares; espacio geográfico.

Introdução

A série sul-coreana "*Round 6*" (título original: "*Squid Game*"), lançada em 2021 pela plataforma Netflix, tornou-se um fenômeno global de audiência ao articular elementos de entretenimento e crítica social. Criada, roteirizada e dirigida por *Hwang Dong-hyuk*, a obra apresenta indivíduos endividados que aceitam participar de jogos mortais em busca de um prêmio financeiro, evidenciando, em sua narrativa, tensões relacionadas à desigualdade social, à precarização da vida e à mercantilização das relações humanas.

Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar a série *Round 6* a partir do pensamento geográfico de Milton Santos, especialmente no que se refere à noção de globalização perversa, compreendendo de que forma a obra representa, em chave simbólica, as contradições do capitalismo contemporâneo. Parte-se do problema de como a narrativa audiovisual da série expressa dinâmicas de exclusão social, competitividade extrema e perda de vínculos coletivos em um contexto de globalização hegemônica.

Como base teórica, utiliza-se o pensamento de Milton Santos, sobretudo em Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal (2000), no qual o autor analisa criticamente os efeitos da globalização dominante marcada pela centralidade do capital financeiro e pelo aprofundamento das desigualdades sociais. Em contraposição, o autor propõe a ideia de uma "outra globalização", fundamentada na solidariedade, na cidadania e na valorização da vida humana.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo e interpretativo, baseada na análise audiovisual da série e na revisão bibliográfica sobre geografia crítica e globalização. O

artigo estrutura-se em três momentos: inicialmente, discute-se a relação entre a série e os conceitos de globalização a partir de Milton Santos; em seguida, analisa-se *Round 6* como expressão das desigualdades e da lógica segregadora do capitalismo global; por fim, avalia-se em que medida a narrativa apresenta elementos de resistência, aproximando-se da proposta de uma outra globalização mais humana e solidária.

Round 6 sob a perspectiva da ciência geográfica

Metodologia

O presente texto caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa e de caráter interpretativo, tendo como objeto de análise a série *Round 6 (Squid Game)*. O procedimento metodológico adotado consiste na análise de conteúdo de natureza audiovisual, a partir da observação de elementos narrativos, espaciais e simbólicos presentes na obra. A interpretação dos dados é fundamentada no referencial teórico da geografia crítica, especialmente nas contribuições de Milton Santos acerca da globalização perversa, além de Marc Augé e Edward Relph no debate sobre espaço e não-lugares. Dessa forma, busca-se compreender como a série representa, de forma simbólica, as contradições da globalização contemporânea.

Análise geográfica de Round 6

A análise geográfica da série *Round 6* permite compreender os processos sociais e espaciais representados na obra. A Geografia, como campo do saber que investiga as relações entre a dimensão espacial e a sociedade, permite interpretar o território da série como

expressão das dinâmicas excludentes do sistema capitalista. Espaços como a ilha, o dormitório coletivo, os corredores monitorados e até mesmo a sala dos VIPs simbolizam a apropriação seletiva da organização espacial por agentes dominantes. Esses cenários revelam como o território pode ser convertido em instrumento de controle e segregação, operando segundo uma lógica que desumaniza e estabelece níveis entre os sujeitos. Essa leitura territorial se alinha à crítica proposta por Milton Santos, ao evidenciar que a globalização contemporânea também se materializa na organização desigual do espaço.

A ilha[1] onde acontecem os jogos de *Round 6* representa um território artificialmente construído e é de difícil acesso, com uma vigilância altamente reforçada e tecnologicamente avançada — um exemplo de espaço produzido e operado por agentes hegemônicos, como diria Milton Santos. Trata-se de um espaço estrategicamente organizado para a reprodução de relações de poder, funcionando como instrumento de controle e segregação dos participantes. Nesse sentido, a insularização do território não se limita à garantia de sigilo, mas opera como mecanismo de dominação, no qual as normas sociais e os direitos fundamentais são suspensos em favor da lógica competitiva e eliminatória do capital.

A ilha funciona como um "não-lugar", conceito proposto por Marc Augé[2], pois é uma produção do espaço sem identidade, sem história e sem pertencimento — os jogadores perdem seus nomes, são numerados e colocados em um ambiente sob vigilância constante. Relph (1976) destaca que o não-lugar se caracteriza por espaços

[1] A ilha da série *Round 6* é meramente fictícia, ou seja, não existe no mundo real.

[2] Segundo Augé, um lugar se define por sua dimensão identitária, histórica e relacional, enquanto os não-lugares, por serem superficiais e padronizados, dificultam vínculos e interações sociais, gerando uma sensação de solidão coletiva.

construídos sem vínculos afetivos, nos quais os indivíduos agem de forma inconsciente, sem criar laços significativos com o ambiente. Dessa forma, a ilha se torna um "não-lugar extremo", onde as interações são superficiais e limitadas, refletindo a alienação e o distanciamento dos jogadores em relação ao mundo que os circunda.

Do ponto de vista técnico, a construção espacial da série resulta da articulação entre cenários físicos em escala real e recursos de computação gráfica (CGI), que contribuem para a criação de uma atmosfera de isolamento e estranhamento espacial. Os ambientes internos, como dormitórios, arenas e corredores, foram projetados de forma simétrica e controlada, reforçando a sensação de vigilância constante. Já os elementos externos, produzidos a partir de locações reais combinadas com efeitos digitais, ampliam a percepção de inacessibilidade e distanciamento do espaço representado. Dessa forma, os recursos audiovisuais não apenas compõem a estética da obra, mas também participam da construção simbólica de um espaço disciplinar e altamente controlado.

A globalização segundo Milton Santos: globalização como fábula, globalização perversa e a "outra globalização"

Milton Santos (2000) analisa a globalização a partir de três dimensões interligadas: a globalização como fábula, a globalização como perversidade e a possibilidade de uma outra globalização. Essas categorias permitem compreender o fenômeno global não como um processo homogêneo e neutro, mas como uma construção marcada por contradições, disputas e assimetrias de poder. (SANTOS, 2000, p. 17-21).

A globalização como fábula corresponde à dimensão ideológica do fenômeno, amplamente difundida por meios de

comunicação e instituições hegemônicas. Nessa perspectiva, a globalização é apresentada como sinônimo de progresso, integração e igualdade de oportunidades. No entanto, trata-se de uma representação idealizada que oculta suas contradições estruturais, funcionando como mecanismo de legitimação da ordem vigente (SANTOS, 2000). Essa lógica é sustentada pela produção de narrativas que naturalizam a ideia de um mundo homogêneo e tecnologicamente integrado, embora profundamente desigual.

Nesse sistema sustentado por imagens e discursos voltados à valorização do capital, o mundo é apresentado como se estivesse em constante processo de homogeneização. Nesse contexto, a aceleração do tempo promovida pelos avanços tecnológicos e científicos é colocada como algo indispensável, para que o capitalismo permaneça em crescimento constante e que os indivíduos em que nele fazem parte contribuam cada vez mais para o seu progresso. Para manter esse modelo de mundo, os atores hegemônicos[3] recorrem à criação de narrativas fantasiosas. Esse sistema de fabulações opera por meio da ideologia (SANTOS, 2000, p. 18-19).

Na série *Round 6*, essa dimensão pode ser observada na construção da promessa de ascensão social por meio do prêmio financeiro, que sugere igualdade de oportunidades entre os participantes. Contudo, a dinâmica dos jogos evidencia a fragilidade dessa ilusão, uma vez que os competidores são inseridos em uma estrutura rigidamente controlada, na qual a desigualdade de condições e a manipulação institucional são elementos centrais.

[3] Milton Santos (2000) define como atores hegemônicos da globalização como fábula os grandes agentes que controlam e propagam o modelo atual de globalização, como corporações transnacionais, bancos, meios de comunicação e governos alinhados ao neoliberalismo. Eles mantêm a ilusão de um progresso acessível a todos, quando, na realidade, reforçam a exclusão, a desigualdade e o controle de poucos sobre muitos.

A globalização perversa, por sua vez, refere-se à forma concreta e dominante do processo global, caracterizada pela intensificação das desigualdades sociais, pela concentração de riqueza e pela centralidade do mercado na organização da vida social. Nesse modelo, os interesses econômicos se sobrepõem aos direitos humanos, reforçando dinâmicas de exclusão e precarização das condições de vida (SANTOS, 2000). Joseph Stiglitz (2002) também destaca que a globalização, quando orientada por políticas assimétricas, tende a aprofundar desigualdades e ampliar vulnerabilidades sociais, em vez de reduzi-las.

Em *Round 6*, essa lógica se materializa na condição dos jogadores, que representam sujeitos marginalizados por uma estrutura socioeconômica desigual, inseridos em um sistema competitivo extremo no qual a sobrevivência depende da eliminação do outro. A obra, nesse sentido, dramatiza a lógica excludente do capitalismo contemporâneo, evidenciando a mercantilização da vida e a naturalização da desigualdade.

Por fim, a noção de uma "outra globalização" proposta por Milton Santos (2000) indica a possibilidade de reorganização do mundo a partir de valores como solidariedade, cidadania e justiça social. Essa perspectiva não nega a existência da técnica e da globalização em si, mas propõe sua reorientação em favor da vida humana e do bem comum. Nesse sentido, o autor idealizava uma reinterpretação do fenômeno da globalização, concebida como um processo "mais humano", sem, contudo, negligenciar a infraestrutura técnica que sustenta as dinâmicas econômicas e financeiras globais, já que "uma boa parcela da humanidade, por desinteresse ou incapacidade, não é mais capaz de obedecer a leis, normas, regras, mandamentos, costumes derivados dessa racionalidade hegemônica.

Daí a proliferação de 'ilegais', 'irregulares', 'informais'" (SANTOS, 2011, p. 97).

Na série *Round 6*, essa possibilidade aparece de forma fragmentada, especialmente em momentos de solidariedade entre personagens, que estabelecem vínculos de cooperação mesmo em um ambiente altamente competitivo. Ainda que tais manifestações sejam limitadas e frequentemente suprimidas pela estrutura do jogo, elas indicam a existência de brechas nas quais outras formas de sociabilidade podem emergir, tensionando a lógica dominante da competição extrema.

O jogo como metáfora do sistema neoliberal e a exclusão social dos competidores

Round 6 pode ser interpretada como uma crítica ao sistema neoliberal, ao representar a subordinação da vida humana à lógica do capital. A narrativa evidencia um contexto no qual o valor dos indivíduos é associado à sua capacidade de desempenho econômico e de consumo, enquanto a solidariedade é progressivamente enfraquecida por uma estrutura de competição permanente.

A série também representa processos de exclusão social que caracterizam a contemporaneidade. De acordo com Adriano Sella (2012), a exclusão social não se limita ao mercado de trabalho, mas envolve o acesso desigual a direitos fundamentais como saúde, educação, moradia e dignidade. Trata-se de um processo que produz sujeitos marginalizados, frequentemente destituídos de reconhecimento social e oportunidades efetivas de mobilidade:

> "A exclusão social é o fruto amargo da sociedade moderna, apesar dos tantos avanços em seus vários setores. Não se trata apenas de uma

> exclusão do mundo do trabalho, considerada uma das consequências mais duras do capitalismo neoliberal, através do fenômeno do desemprego, mas também da exclusão dos outros bens básicos: saúde, educação, alimentação, moradia, terra, lazer etc. Trata-se da exclusão da dignidade humana, criando uma enorme massa de descartáveis, os sem-nada" (SELLA, 2012, p.13).

No contexto da série, essa condição é dramatizada na inserção dos participantes em jogos mortais como alternativa ao endividamento extremo, revelando a naturalização da desigualdade e a falsa promessa de mobilidade social.

Anthony McGrew (2003) destaca que a globalização não se distribui de forma homogênea, produzindo simultaneamente integração e exclusão. Esse processo contribui para a intensificação das desigualdades sociais e para a formação de padrões de vida desiguais no espaço global. Na série, essa assimetria é representada pela diferença extrema entre os jogadores marginalizados e os organizadores do jogo, que controlam e lucram com a dinâmica competitiva.

A globalização, na prática, beneficia apenas a uma parcela reduzida da população, que possuem mais privilégios e conseguem acessar os produtos e serviços gerados por esse sistema em altíssima qualidade. O desamparo social atinge níveis alarmantes, e as poucas políticas voltadas para a população mais vulnerável frequentemente carregam intenções ocultas. Observa-se a presença de interesses por trás de mecanismos que garantem o acesso a mais poder. Afinal, no atual momento histórico, possuir poder equivale a ter dinheiro, consumir, aproveitar as oportunidades disponíveis e ampliar o conhecimento.

A crítica de Milton Santos (2000) à globalização perversa se materializa na forma como a competição é naturalizada como princípio organizador da vida social. A lógica da produtividade e do consumo se impõe como referência central das relações sociais, convertendo a vida em mercadoria e produzindo desorientação coletiva. Como ressalta Santos (2000, p. 46):

> "Neste mundo globalizado, a competitividade, o consumo, a confusão dos espíritos constituem baluartes do presente estado de coisas. A competitividade comanda nossas formas de ação. O consumo comanda nossas formas de inação. E a confusão dos espíritos impede o nosso entendimento do mundo, do país, do lugar, da sociedade e de cada um de nós mesmos."

Esta análise apontada pelo autor sobre a globalização perversa se evidencia na competição extrema entre os jogadores. A série mostra como a lógica da competitividade e do consumo transforma a vida humana em mercadoria, gerando desorientação e inação, e dificultando a compreensão do mundo, da sociedade e de si mesmo.

A estrutura dos jogos em *Round 6* estabelece uma dinâmica de competição absoluta, na qual a solidariedade é convertida em risco. Essa configuração evidencia uma ideologia meritocrática distorcida, que responsabiliza o indivíduo por sua própria sobrevivência, mesmo em um contexto estruturalmente desigual. A narrativa, assim, expõe criticamente a forma como a competitividade é naturalizada nas sociedades contemporâneas, ocultando as condições estruturais que produzem a exclusão social.

A narrativa de Round 6 como metáfora da globalização perversa

A narrativa de *Round 6* pode ser interpretada, com base no pensamento de Milton Santos, como uma representação simbólica da globalização perversa, na qual a técnica e o capital se articulam para intensificar desigualdades sociais e ampliar mecanismos de controle sobre populações vulnerabilizadas. A série evidencia sujeitos em condições de endividamento extremo, desemprego e precarização da vida, aspectos que refletem contradições estruturais do sistema econômico contemporâneo.

Como enfatiza Santos (2000, p. 46), "entre os fatores constitutivos da globalização, em seu caráter perverso atual, encontram-se a forma como a informação é oferecida à humanidade e a emergência do dinheiro em estado puro como motor da vida econômica e social". A globalização perversa se sustenta, entre outros elementos, pela centralidade da informação e pela transformação do dinheiro em "motor da vida econômica e social" , como aponta Milton Santos. Em *Round 6*, essa lógica se expressa na promessa de um prêmio financeiro como solução para dívidas estruturais, configurando uma falsa possibilidade de mobilidade social. O personagem do "Recrutador", que tem a função de convidar pessoas endividadas para participarem dos jogos, opera, nesse contexto, como mediação entre sistema e indivíduos, convertendo vulnerabilidade social em critério de seleção.

A ambientação da série reforça essa lógica ao construir um espaço isolado e altamente controlado, no qual o sofrimento é estetizado e transformado em espetáculo. O uso de cores vibrantes e elementos lúdicos cria uma estética de contraste, que naturaliza a violência sob uma aparência de jogo. Essa configuração evidencia não

apenas a exclusão social, mas também a banalização da violência dentro da lógica de consumo global.

Os personagens representam diferentes trajetórias marcadas por fracassos econômicos e rupturas sociais, reunidos por uma condição comum de endividamento. A ausência de alternativas concretas de sobrevivência revela um processo de exclusão estrutural que ultrapassa a dimensão individual, envolvendo instituições como o Estado e o sistema financeiro. Nesse sentido, a série evidencia como a lógica contemporânea do capitalismo restringe as possibilidades de escolha, empurrando sujeitos para situações-limite.

> Consideramos, em primeiro lugar, a emergência de uma dupla tirania, a do dinheiro e da informação, intimamente relacionadas. Ambas, juntas, fornecem as bases do sistema ideológico que legitima as ações mais características da época e, ao mesmo tempo, buscam conformar segundo um novo ethos as relações sociais e interpessoais, influenciando o caráter das pessoas. A competitividade, sugerida pela produção e pelo consumo, é a fonte de novos totalitarismos, mais facilmente aceitos graças à confusão dos espíritos que se instala. Tem as mesmas origens a produção, na base mesma da vida social, de uma violência estrutural, facilmente visível nas formas de agir dos Estados, das empresas e dos indivíduos (SANTOS, 2000, p.37).

Santos (2000, p. 37) aponta que a articulação entre dinheiro e informação constitui base fundamental da racionalidade hegemônica, produzindo competitividade, desorientação e novas formas de violência estrutural. Em *Round 6*, essa dinâmica é reproduzida por meio de jogos que exigem eficiência absoluta e eliminam qualquer forma de erro, aproximando-se de lógicas

presentes em ambientes laborais precarizados, nos quais trabalhadores são constantemente avaliados e substituídos.

Essa estrutura ecoa a globalização perversa descrita por Milton Santos, na qual a técnica e o capital se colocam acima das necessidades humanas, e o trabalho deixa de ser um espaço de realização para se tornar um território de desgaste e invisibilidade. Assim como na série, os indivíduos reais são forçados a aceitar condições precárias, sob o risco de exclusão ou colapso pessoal. Todo esse processo acontece, não somente pela ausência de escolhas, mas também pela forma como o sistema elimina alternativas viáveis. Essa representação evidencia como, em muitos contextos atuais, a vida é condicionada à produtividade, e a dignidade está submetida à lógica implacável de desempenho e resultados, sugerindo uma crítica direta à desumanização crescente nas relações econômicas e sociais.

A presença dos VIPs reforça a assimetria estrutural do sistema, evidenciando uma elite distante que consome o sofrimento alheio como entretenimento. Essa configuração pode ser lida como metáfora das elites globais que se beneficiam da desigualdade sem serem diretamente afetadas por suas consequências. Enquanto os jogadores competem entre si, os observadores ocultos assistem com total desprezo às dificuldades que aquelas pessoas estão passando em um momento duro e difícil, já que a competitividade é um outro nome para a guerra (Santos, 1994).

Por fim, a série evidencia como o espaço pode ser organizado de forma a naturalizar relações de poder, controle e exclusão. A vigilância constante, a estética padronizada e o uso de símbolos infantis contribuem para a construção de uma falsa neutralidade, que oculta a violência estrutural do sistema. Nesse sentido, *Round 6* expõe a perversidade da globalização contemporânea não apenas em

seus efeitos materiais, mas também em sua dimensão simbólica e cotidiana.

Um olhar para a outra globalização

A proposta de uma "outra globalização", formulada por Milton Santos (2000), aponta para a centralidade do ser humano, da vida cotidiana e das relações solidárias como base para a reconstrução das dinâmicas sociais contemporâneas. Nesse sentido, o processo de globalização não deve ser compreendido apenas como imposição estrutural, mas também como campo de disputas e possibilidades de transformação. Nas palavras de Santos (2011, p. 120), "sem dúvida, essa desejada mudança apenas ocorrerá no fim do processo, durante o qual reajustamentos sucessivos se imporão".

Em *Round 6*, apesar da predominância de uma lógica competitiva extrema, a narrativa evidencia momentos pontuais nos quais emergem formas de solidariedade entre os participantes. Essas experiências, ainda que limitadas e frequentemente interrompidas pela estrutura dos jogos, revelam a existência de fissuras na lógica hegemônica, nas quais valores como cooperação, empatia e cuidado se tornam possíveis.

A trajetória final do protagonista *Gi-hun* evidencia a complexidade dessa estrutura, ao demonstrar que a sobrevivência individual não se traduz em realização plena, mas em sofrimento psicológico e desorientação existencial. Dessa forma, a série problematiza a ideia de vitória individual como solução para desigualdades estruturais, reforçando a crítica à meritocracia e à promessa de mobilidade social dentro do capitalismo contemporâneo.

Os vínculos estabelecidos entre os participantes podem ser compreendidos como expressões de resistência simbólica à lógica da globalização perversa, uma vez que introduzem práticas de reconhecimento mútuo em um ambiente orientado pela eliminação do outro. Personagens como *Ali Abdul*[4] e *Jun-hee* exemplificam essas dinâmicas ao mobilizarem atitudes de cuidado e cooperação mesmo em contextos de risco extremo, revelando que a solidariedade não desaparece completamente sob condições de opressão, mas se manifesta de forma tensionada e limitada.

Nesse contexto, tais relações podem ser interpretadas como aproximações daquilo que Milton Santos denomina "outra globalização", na qual a reorganização das relações sociais se fundamenta em valores éticos e coletivos. Para o autor, essas possibilidades emergem justamente nas práticas cotidianas e nos vínculos sociais, indicando que a transformação do sistema não depende apenas de estruturas macroeconômicas, mas também da produção de novas formas de sociabilidade.

Assim, *Round 6* sugere que, mesmo em contextos marcados pela violência estrutural e pela competitividade extrema, persistem possibilidades de resistência baseadas na construção de laços sociais. Tais elementos indicam que a superação da lógica dominante não se dá exclusivamente pela vitória individual, mas pela reconfiguração das relações entre os sujeitos, em direção a formas mais cooperativas e solidárias de organização social.

[4] Ali Abdul é um competidor nascido no Paquistão. Este personagem entrou nos jogos para ajudar sua família financeiramente e ele enfrenta diversos problemas sociais e financeiros por ser imigrante. A imigração é um outro conceito duramente atingido pelas consequências severas da globalização.

Considerações Finais

A série *Round 6* constitui uma crítica à globalização contemporânea ao representar um contexto no qual a vida humana é subordinada à lógica da competitividade, da desigualdade e da mercantilização das relações sociais. Nesse sentido, a obra pode ser interpretada, através das ideias de Milton Santos, como expressão da globalização perversa, evidenciando como mecanismos de controle, exclusão e individualização se manifestam tanto na ficção quanto na realidade cotidiana.

O pensamento de Milton Santos reafirma sua atualidade ao propor a ideia de uma "outra globalização", fundamentada na solidariedade, na dignidade humana e na valorização dos sujeitos e de seus territórios. Essa perspectiva permite compreender que, mesmo em contextos marcados por estruturas desiguais, existem possibilidades de resistência que emergem das práticas sociais e dos vínculos coletivos. Em *Round 6*, tais possibilidades aparecem de forma fragmentada, sobretudo em gestos de solidariedade entre personagens, que tensionam a lógica da competição extrema.

O desfecho da série reforça essa leitura ao evidenciar que a vitória individual não representa ruptura com o sistema, mas permanência em uma estrutura que se alimenta da desigualdade. A fala final do protagonista *Gi-hun* — "não somos cavalos" — sintetiza a crítica central da obra, ao recusar a redução da vida humana à condição de mercadoria e espetáculo. Assim, *Round 6* não apenas denuncia as contradições da globalização contemporânea, como também provoca uma reflexão sobre a necessidade de construção de alternativas mais justas e humanizadas.

Referências

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MCGREW, Anthony. **Globalization and global politics**. In: HELD, David; MCGREW, Anthony (Org.). The global transformations reader: an introduction to the globalization debate. 2. ed. Cambridge: Polity Press, 2003. p. 309–323.

RELPH, Edward. **Place and placelessness**. London: Pion, 1976.

ROUND 6 (Squid Game). Criação: Hwang Dong-hyuk. Coreia do Sul: Netflix, 2021. Série televisiva.

ROUND 6 WIKI. **Round 6 Wiki**. Fandom, 2023. Disponível em: https://round-6.fandom.com/pt-br/wiki/Round_6_Wiki. Acesso em: 8 set. 2025.

SANTOS, Mílton. **Por uma outra globalização**: Do pensamento único à consciência universal. SP/RJ: Record, 2000.

_____. **Técnica, espaço, tempo**: globalização e meio técnico-científico informacional. São Paulo: Hucitec, 1994 (Geografia: Teoria e Realidade, 25).

SELLA, A. **Globalização neoliberal e exclusão social**. São Paulo: Paulus, 2002, p.13.