

Game over: drones, visualidades e a gamificação da guerra

Enzo Lenine*
Clara Araújo**
Beatriz Cardoso***
Agnes Bia****

RESUMO

Como as visualidades resultantes do uso de drones militares em conflitos moldam as concepções da guerra? O uso extensivo de drones tem produzido novas formas de se visualizar o campo de batalha no qual transcorrem as operações militares. As imagens e os vídeos por eles produzidos em

tempo real e, posteriormente, compartilhados nas mídias de massa influenciam como a guerra é percebida pelo público. Nesse artigo, propomo-nos a examinar como os artefatos visuais gerados por drones produzem experiências particulares vis-à-vis os conflitos, que envolvem o distanciamento e a desumanização dos alvos humanos, tanto civis como militares, em um processo de

* Doctor en Ciencia Política, Universidad Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) (Brasil). Profesor, Universidad Federal da Bahia (Brasil) [lenine@ufba.br]; [https://orcid.org/0000-0001-5280-4252].

** Estudiante de Ciencias Sociales, Universidad Federal da Bahia (Brasil) [clara462011@hotmail.com]; [https://orcid.org/0009-0009-6970-224X].

*** Estudiante de Ciencias Sociales. Universidad Federal da Bahia. [cardosobextriz@gmail.com]; [https://orcid.org/0009-0007-5602-684X].

**** Estudiante de Ciencias Sociales, Universidad Federal da Bahia (Brasil) [ac.agnesbarbosa@gmail.com] [https://orcid.org/0009-0008-5925-5207]

Recibido: 2 de diciembre de 2024 / Modificado: 11 de marzo de 2025 / Aceptado: 20 de marzo de 2025

Para citar este artículo:

Lenine, E., Araújo, C., Cardoso, B. y Bia, A. (2025). Game over: drones, visualidades e a gamificação da guerra. *Oasis*, 42, 283-308.

doi: <https://doi.org/10.18601/16577558.n42.13>

gamificação da guerra. Partimos de uma metodologia visual de interpretação composicional centrada na circulação dos artefatos visuais para analisar como imagens e vídeos produzidos por drones nos recentes conflitos entre Ucrânia e Rússia, e Israel e Hamas, geram concepções gamificadas desses contextos.

Palavras-chave: gamificação da guerra; estudos críticos de segurança; pós-estruturalismo; relações internacionais visuais.

Game over: Drones, visualities, and war-as-game

ABSTRACT

How do visualities resulting from the use of military drones in conflicts shape conceptions of war? The extensive use of drones has produced new ways of visualizing the battlefield on which military operations take place. The images and videos produced by them in real time and subsequently shared in the mass media influence how war is perceived by the public. In this article, we propose to examine how visual artefacts generated by drones produce particular experiences vis-à-vis conflicts, which involve the distancing and dehumanization of human targets of war, both civilian and military, in a process of turning war-as-game. We depart from a visual methodology of compositional interpretation centred on the circulation of visual artefacts to analyze

how images and videos produced by drones in the recent conflicts between Ukraine and Russia, and Israel and Hamas, generate war-as-game conceptions of these contexts.

Keywords: War-as-game; critical security studies; post-structuralism; visual international relations.

Game over: drones, visualidades y la gamificación de la guerra

RESUMEN

¿Cómo las visualidades resultantes del uso de drones militares en conflictos moldean las concepciones de la guerra? El uso extensivo de drones ha producido nuevas formas de visualizar el campo de batalla en el que se desarrollan las operaciones militares. Las imágenes y los videos producidos por ellos en tiempo real, y posteriormente compartidos en los medios masivos, influyen en cómo la guerra es percibida por el público. En este artículo, nos proponemos examinar cómo los artefactos visuales generados por drones producen experiencias particulares frente a los conflictos, que implican el distanciamiento y la deshumanización de los objetivos humanos, tanto civiles como militares, en un proceso de gamificación de la guerra. Partimos de una metodología visual de interpretación compositiva centrada en la circulación de artefactos visuales para analizar cómo las imágenes y los videos producidos por drones en los recientes

conflictos, entre Ucrania y Rusia, e Israel y Hamas, generan concepciones de la guerra como juego de estos contextos.

Palabras clave: gamificación de la guerra; estudios críticos de seguridad; posestructuralismo; relaciones internacionales visuales.

INTRODUÇÃO

A paisagem estratégica da guerra passou por mudanças significativas com as novas tecnologias emergentes no século xx (Grauer, 2022; Keegan, 2006), sobretudo aquelas que oferecem modalidades de visualidade inovadoras para reconhecimento e identificação de alvos (Peoples e Vaughan-Williams, 2021, p. 185). Se durante a Guerra do Golfo de 1991 o GPS desempenhou papel central no teatro de guerra no Iraque, conferindo uma enorme vantagem tecnológica aos Estados Unidos da América, hodiernamente o uso de drones, satélites, bombas e projéteis com câmeras, apenas para citar alguns, representa a importância do visual para o exercício da guerra. Completa esse cenário a cobertura midiática e das redes sociais, cada vez mais detalhada acerca dos desenvolvimentos da guerra (Wilcox, 2018) e instantaneamente transmitida para públicos

em todo o mundo (McInnes, 2002). Isso constitui a guerra de drones (*drone warfare*, em inglês), que se refere à “aplicação de veículos aéreos tecnologicamente avançados sem nenhum piloto na cabine, supostamente capazes de ataques precisos ao inimigo”¹ (Martin e Steuter, 2017, p. ix).

A proliferação de imagens e vídeos resultantes dos esforços militares em conflitos produz um duplo efeito: de um lado, ao trazerem a ação diretamente para as telas de televisões, computadores e celulares, esses artefatos visuais nos aproximam do teatro de guerra; de outro lado, esses mesmos artefatos nos distanciam da dimensão física dos conflitos, os quais passam a constituir-se como um fenômeno virtual a ser experimentado pelo usuário através das mídias e redes sociais (Der Derian, 2000). A virtualidade proporcionada por imagens e vídeos é ainda mais marcante quando se consideram os veículos não-tripulados de vigilância e combate, mais comumente conhecidos como drones². Utilizados tanto para fins de reconhecimento como fins ofensivos, os drones são parte essencial na produção de artefatos visuais que não só medeiam a presença do operador – que opera em uma sala a quilômetros de distância do palco do conflito –, como também informam o processo decisório que diferentes agentes

1 Esta e as demais traduções foram realizadas pelas autoras.

2 A literatura centra sua análise no uso de drones pelos Estados Unidos da América, conferindo especial atenção aos modelos de combate MQ-1 Predator e MQ-9 Reaper (os nomes em negrito são mais utilizados), ambos fabricados pela *General Atomics*. Atualmente, diversos outros países fabricam e operam drones de combate, tais como Austrália, China, Irã, Paquistão, Rússia e Turquia.

na estrutura militar tomam em relação às estratégias de guerra (Grauer, 2022; Homlqvist, 2013; Shaw e Akhter, 2012; Wilcox, 2018). Essa particularidade dos drones leva à sentença de Chamayou (2015, p. 41): “drones não só possuem olhos, como também ouvidos e muitos outros órgãos”.

Precisamente no fato de a guerra adquirir uma dimensão virtual associada às imagens e aos vídeos produzidos por drones é que emerge a concepção da guerra como um jogo. Essa noção deriva do fato de que a projeção dos artefatos visuais para os operadores militares realiza-se através de telas, sobre as quais os alvos são definidos e as decisões tomadas nos moldes do que acontece em jogos de videogame. As visualidades geradas por drones e assemelhadas aos videogames produzem o fenômeno da gamificação, que se refere aos processos de distanciamento das experiências de sofrimento com a consequente desumanização dos alvos pelos quais militares e audiências distantes do teatro de guerra passam. Nesse contexto, e considerando a maciça divulgação pública de artefatos visuais produzidos por drones em espaços de conflito, propomo-nos a responder à seguinte pergunta de pesquisa: como as visualidades resultantes do uso de drones militares em conflitos moldam as concepções da guerra? Adotamos uma abordagem do giro estético e visual nas Relações Internacionais (doravante, RI) (Bleiker, 2009, 2018; Campbell, 2007; Hansen, 2015), que reconhece o caráter social da visualidade e as hierarquias de poder que ela enseja (Ferhani e Nyman, 2023), para teorizar os significados da gamificação da guerra

e analisar a circulação de imagens e vídeos produzidos no âmbito de dois conflitos em curso, quais sejam: a invasão da Ucrânia pela Rússia (2022), e o conflito entre Israel e Hamas (2023). Partimos da premissa de que as visualidades produzidas por drones constituem “um processo político que representa e constitui alvos e o mundo ao seu redor de formas muito particulares” (Wilcox, 2018, p. 111). Esse processo político assenta-se nos tensionamentos da corporeidade; na fronteira entre o falso e o real; e na guerra como um espetáculo de esportes.

A esta altura, uma ressalva está em ordem. A analogia com videogames é reconhecidamente controversa por frequentemente envolver visões simplistas do que significa a operação de drones por seres humanos reais, que, mesmo apartados do campo de batalha, sofrem psicologicamente com a tomada de decisão sobre a eliminação de alvos (Gregory, 2011; Holmqvist, 2013; Martin e Steuter, 2017). Destarte, parte da literatura argumenta que nuances precisam ser considerados nessa analogia. Nossa proposta sobre a gamificação reconhece esse risco discursivo e conceitual, e opta por uma rota que confere proeminência analítica ao caráter da experiência gerada pelas imagens e vídeos produzidos por drones, centrando-nos nas consequências resultantes de suas visualidades, sobretudo em termos dos tensionamentos sobre desumanização, o estabelecimento de uma relação de espectador de esportes para com a guerra, e a distinção entre falso e real. É precisamente no entrelaçamento das consequências da “guerra como experiência”

(Sylvester, 2013) que teorizamos a gamificação da guerra.

O nosso argumento procederá da seguinte forma. Na primeira seção, discutimos as visualidades da guerra vis-à-vis as analogias com videogames. Na sequência, teorizamos a gamificação da guerra através dos aportes pós-estruturalistas, focando-nos especificamente na distinção falso-real, na guerra do espectador de esportes, e nos tensionamentos da corporeidade. Na terceira seção, descrevemos o desenho metodológico a partir dos aportes estéticos nas RI e, finalmente, procedemos, na quarta seção, à análise de vídeos produzidos por drones.

A GUERRA COMO JOGO E SUAS VISUALIDADES

A concepção de que a guerra pode ser entendida como um jogo remonta tanto a comentários midiáticos derivados de experiências de jornalistas e outros agentes da mídia com os novos conflitos do fim do século xx (por exemplo, a Primeira Guerra do Golfo e a Guerra dos Bálcãs) e do início do XXI (principalmente, a Segunda Guerra do Golfo e a Invasão do Afeganistão), como a elaborações acadêmicas mais robustas, que se debruçam sobre as articulações entre tecnologias e práticas de guerra (Der Derian, 2003; Holmqvist, 2013; Shurtleff, 2002). Mais precisamente, a revolução tecnológica produziu novas possibilidades militares e estratégicas para a guerra, seja com a introdução de novos armamentos, como também pelos avanços no campo cibernético, que vão desde instrumentos desenvolvidos

para ciber-ataques, até usos inovadores de computadores quânticos e inteligência artificial para o controle de armas automáticas e tomada de decisões estratégicas (Grauer, 2022; Keegan, 2004). Der Derian sintetiza esse momentum:

À medida que a velocidade do movimento estratégico foi multiplicada pela força do imediato do momento televisivo; à medida que a virtualidade da guerra de alta tecnologia foi reforçada pela realidade de baixas no campo de batalha; à medida que os militares e a mídia, bem como os sistemas de armas e de sinais, tornaram-se mutuamente incorporados; à medida que o espectador se tornou jogador; a guerra e o jogo se fundiram em tempo real no horário nobre. (Der Derian, 2003, p. 37)

A clássica imagem da guerra de drones é descrita da seguinte forma: os pilotos de drones operam as aeronaves desde um trailer climatizado em alguma base militar nos Estados Unidos da América ou no território de seus aliados (Alemanha, Arábia Saudita, Turquia), observando e analisando as imagens e os vídeos produzidos; o drone em si é lançado de uma base de operação *in loco* (Martin e Steuter, 2017, p. 44-45). Paralelamente, ainda que menos retratado na literatura, os operadores de drones e as equipes em solo seguem ordens estabelecidas pelo estamento militar superior, sendo oficiais e generais que determinam as escolhas dos alvos estratégicos e os modos de operar drones no teatro de batalha. De todo modo, é dessa imagem que deriva a analogia com um jogo: a combinação entre telas de visualização e a

operação do drone por um joystick se parece com a experiência vivenciada por jogadores de videogames.

Entretanto, a articulação da guerra como jogo não se reduz a um entendimento único. Se, em um primeiro momento, essa noção reflete os desdobramentos de um novo modelo de guerra dito virtuoso e humanitário –porque, alegadamente, reduziria a quantidade de mortes a um número mínimo graças a tecnologias cada vez mais precisas (Der Derian, 2009; Renic e Kaempf, 2022)–, no qual o jogo se refere a uma metáfora que tenta conferir sentido a um conjunto de tecnologias de simulação computacional e seus impactos na distinção entre real e virtual para militares e públicos ampliados; em um segundo momento, tratar a guerra como um jogo no contexto do uso de drones –acentuado, sobretudo, a partir do governo de Barack Obama (Holmqvist, 2013)– significou reconsiderar as consequências dessa analogia ante práticas que envolvem uma complexidade de relações, tanto para militares quanto para os públicos mundo afora no que tange a compreender a materialidade e a corporeidade da guerra (Gregory, 2011; Wilcox, 2017, 2018).

Enquanto metáfora, a guerra se torna um jogo a partir do momento em que simulações computacionais e jogos de guerra são utilizados como instrumentos para representar, através do virtual, o mundo real

que se encontra “lá fora”. Emerge, como consequência desse processo, “a inabilidade dos militares e do público de manter a distinção entre guerrear e jogar na era do vídeo” (Der Derian, 2003, p. 42). Essa percepção deriva das práticas lançadas pelas forças armadas americanas, que, nos momentos iniciais da política de drones, passou a treinar pilotos especificamente para o uso desse tipo de tecnologia. É nesse contexto que a similaridade estética com os videogames permitiu a ascensão dessa metáfora (Shaw e Akhter, 2012): a tela do operador representa o mundo em uma malha cartesiana tal qual um jogo; o joystick lhe permite navegar pelo espaço bidimensional de maneira similar a pilotar uma nave no videogame; e a realização do objetivo militar é central tanto para o mundo real quanto para o mundo do jogo (ver também Martin e Steuter, 2017).

Evidentemente, a metáfora não se esgota somente nessa rotina. A metáfora da guerra como jogo também se evidencia na forma como ela é retratada em jogos de videogame, que não só assumem representações assentadas em certas concepções (“a guerra é um inferno”) (Renic e Kaempf, 2022) como reforçam o entrelaçamento entre ambos lados da metáfora³. Ademais, a existência de uma base de dados com as biografias, localizações e filiações de potenciais alvos – denominado de matriz de disposição (*disposition matrix*, em inglês) – também

3 Cabe ainda ressaltar que há uma interação produtiva entre militares e empresas de videogame na produção de jogos que retratam cenários e processos de guerra (como a série *Call of Duty*), visando a tornar mais “realista” a representação no jogo. Para mais detalhes, ver Renic e Kaempf (2022).

confere um significado de jogo à metáfora na medida em que a escolha dos alvos assemelha-se a um processo de navegação sobre um “álbum de figurinhas colecionáveis” ou um anuário de fotos de escola (Gregory, 2015; ver também Shaw, 2013).

Enquanto prática, a operação de drones através de telas que transmitem o que está sendo observado à distância cria uma sensação de intimidade com traços de voyeurismo (Wilcox, 2018). Ao rastrear todas as atividades dos indivíduos vigiados pelo drone, o operador se torna íntimo dos seus alvos, o que lhe é essencial para reconhecer os padrões comportamentais que justificariam a eliminação destes, compreendidos, pela visualidade, como uma ameaça. Como salientam Mendes e Junqueira:

Em vez de buscar a vitória sobre o inimigo, os Estados, através do uso de drones, buscam detectar comportamentos considerados suspeitos e aniquilar, de uma maneira alegadamente cirúrgica e socialmente econômica (no sentido de gestão, oikonomia), estas instâncias antes mesmo que elas se desenvolvam em ação política inimiga. (Mendes e Junqueira, 2020, p. 239)

A distância física entre aqueles que conduzem a guerra no Ocidente (sejam eles os militares, sejam as populações civis de seus países) e o campo de batalha fomenta essa

intimidade virtual, possibilitada e magnificada pelas tecnologias bélicas, mídias tradicionais e sociais, e na qual cidadãs apartadas geograficamente e confortavelmente localizadas no Ocidente observam o exercício da guerra (Renic e Kaempf, 2022). Não só essa posição distanciada produz o fenômeno da guerra do espectador de esportes (McInnes, 2022; trataremos desse tema na próxima seção), resultado do caráter observacional dos conflitos (ao menos para quem os opera fora do campo de batalha), como também desencadeia analogias com videogames, reforçando o caráter virtual da guerra (Der Dorian, 2009).

TEORIZANDO A GAMIFICAÇÃO DA GUERRA: APORTES PÓS-ESTRUTURALISTAS

As abordagens pós-estruturalistas nas RI têm oferecido importantes aportes teóricos para compreender não só o uso de drones como uma nova prática de guerra derivada da Guerra ao Terror e da Revolução dos Assuntos Militares⁴, como também fornece um léxico conceitual para ressignificar os processos de desumanização e desnacionalização resultantes da atividade de drones em territórios ditos inimigos (Gregory, 2011; Mendes e Junqueira, 2020; Peoples e Vaughan-Williams, 2021).

4 A Revolução dos Assuntos Militares surge no contexto de emergência de novas tecnologias designadas especificamente para o uso na guerra, tratando-se de uma revolução por ser capaz de afetar as estruturas sociais e políticas dos Estados (ainda que essa visão seja hoje debatida e flexibilizada). Atualmente, há um debate sobre se estamos, desde a Primeira Guerra do Golfo, passando por uma Revolução dos Assuntos Militares. Para mais detalhes, ver Grauer (2022, pp. 130-133).

Um dos conceitos com forte apelo na literatura, e que se associa a outros aportes como a necropolítica (Mbembe, 2016) e a corporeidade (Sylvester, 2013; Wilcox, 2015, 2017), é o de predador-presa. Elaborada por Chamayou (2015), a noção de Estado-predador e alvos-presa caracteriza a ação de drones na contemporaneidade. De um lado, o drone é um aparato de caça, capaz de adentrar furtivamente o espaço aéreo dos territórios inimigos para, do alto, determinar os alvos que serão eliminados, seja por sua ação direta, seja pela assistência de outros aparatos militares. Trata-se, portanto, de uma lógica de perseguição, na qual o combate armado com mobilização de tropas, tanques e outros equipamentos bélicos não se realiza, o que não impede que, através do drone, eliminem-se os alvos marcados como ameaças e perigo (Mendes e Junqueira, 2020, p. 248). Nas palavras de Chamayou (2015, p. 52): “[e]nquanto a guerra é definida, em última análise, pelo combate, a caça é essencialmente definida pela perseguição”.

Essa perseguição, visualizada através de telas em lugares distantes do palco da ação de eliminação de alvos inimigos (as presas), encarna a lógica de videogames⁵. A lógica de imersão no contexto de um conflito no qual operam drones é reconhecida como uma

das principais qualidades que possibilita a analogia com videogames: a imersão permite que os jogadores adentrem o mundo virtual e o experienciem como se fosse real (Holmqvist, 2013, pp. 541-542). Entretanto, a literatura recorre a essa analogia com certos cuidados, evitando recair em uma comparação simplista (Holmqvist, 2013, p. 541): as evidências coletadas por Derek Gregory (2011) sugerem que o contexto de imersão dos operadores de drone estabelece um regime escópico, no qual os operadores estão expostos a visualidades que os fazem viver a guerra mesmo estando a milhares de quilômetros de distância dos eventos, e, por conta dessa vivência, altos níveis de estresse pós-traumático têm sido registrados entre esses indivíduos⁶.

Estas abordagens permitem compreender as dinâmicas subjacentes à guerra de drones enquanto processo visual no campo de segurança internacional. Entretanto, propomos que a circulação dos artefatos visuais produzidos por drones requer um olhar específico, especialmente para articular os conceitos supracitados – pensados, sobretudo, nos contextos dos Estados e dos militares, valendo-se de um léxico voltado para estes atores e aqueles que são alvos de suas políticas – com as formas pelas quais

5 Vale ressaltar que o caráter virtual da guerra não se restringe tão somente aos artefatos visuais produzidos por drones. Der Derian (2009) salienta que os aparatos industrial e midiático estão entrelaçados por diversos outros aparelhos de guerra, tais como satélites, mísseis balísticos, sistemas automatizados de armas, os quais não só constituem a noção de guerra virtual, mas também de guerra virtuosa.

6 Shaw e Akther (2012) apontam que, em muitos casos, as imagens e os vídeos de alvos atingidos por ataques de drones mostram rostos despedaçados e desfigurados com uma riqueza de detalhes incapaz de ser visualizada a olho nu por um soldado no campo físico de batalha.

públicos civis apropriam-se dessas imagens e desses vídeos. Precisamente no elemento imersivo, porém, é que podemos explorar as dinâmicas e os tensionamentos desse regime escópico, sobremaneira quando as visualidades nele produzidas são circuladas para amplos públicos e para além da esfera militar – seja de maneira accidental, por meio de produtos visuais que são “vazados”; seja de maneira intencional, com a divulgação por forças armadas oficiais. Essas visualidades produzem o fenômeno da gamificação da guerra na medida em que permitem a desumanização dos corpos que são rotulados como alvos a serem eliminados. Uma das características centrais dos videogames é sua capacidade de estabelecer perfis e papéis definidos, que legitimam as ações tomadas pelo jogador mesmo quando se trata de ações para a eliminação de alvos. A experiência visual medeia esse processo, ao mesmo tempo em que molda as emoções, reações e decisões centrais para o jogo. Não se trata, portanto, de um foco meramente no ato de possuir um joystick e sentar-se diante de uma tela que possibilita analisar as visualidades da guerra de drones como um processo de gamificação, mas sim o fato de que, por trás da operação de um drone, existem experiências de desumanização que são fomentadas pela visualidade daquilo que é circulado para o público. A gamificação, portanto, ocorre dentro desse enquadramento, o qual, por sua vez, alicerça-se em três ideias centrais: a distinção falso–real; o espectador de esportes; e os tensionamentos da corporeidade.

A DISTINÇÃO FALSO–REAL

A transformação tecnológica do último século aproximou, superficialmente, os conflitos das pessoas, ainda que estejam em esferas globais distantes, tornando visível o que ocorre em um ambiente de guerra, entregando ao mundo uma variedade de mídias gravadas ou transmitidas ao vivo (Robinson, 2018). Der Derian (1990) aponta como problemática dessa questão a banalização dos eventos exibidos: à medida que se produz, dissemina e, até mesmo, simula-se virtualmente uma guerra, o público que a assiste (seja um operador de drones, seja a sociedade civil) se vê distanciado de sua gravidade. Esse distanciamento, por sua vez, incide sobre a percepção do que é real e falso, sobretudo porque a guerra se torna fisicamente inexistente tanto para o usuário (o problema da guerra virtual, sugerido por Der Derian, 2000) e o consumidor de visualidades (Peoples e Vaughan-Williams, 2021, p. 186). Como aponta Shurtleff:

... à medida que a guerra se torna mais segura e fácil, à medida que os soldados são removidos dos horrores da guerra e veem o inimigo não como humanos, mas como pontos em uma tela, há um perigo muito real de perder a dissuasão que tais horrores fornecem. Então, em certo sentido, o desengajamento [...] pode levar a guerra a se tornar mais onipresente. (2002, p. 103)

Precisamente a distinção entre falso e real subjaz à gamificação dos conflitos. Como as imagens informam sobre um cenário de guerra, assim como nos jogos, elas

forneem uma simulação do que supostamente parece ser real, ainda que esteja longe de representar a realidade. Imagens e vídeos produzidos nos conflitos e circulados entre públicos civis e militares transmitem a sensação de se assistir a um “jogo de computador”, o que torna a guerra irreal (Shurtleff, 2002, p. 104). No caso de drones, ainda que as imagens retratem o campo de batalha com seus alvos, essa representação padece das próprias limitações impostas por essa tecnologia: a distância que dificulta a visualização de detalhes; os *glitches* na transmissão dos dados entre o drone e a base; o enquadramento extremamente limitado, que se reduz ao cone de visão da câmera entre outros. É nesse contexto de incertezas, que decisões precisam ser tomadas sobre o que de fato é real e o que meramente é produto imagético da tecnologia. Como apontam Peoples e Vaughan-Williams: “A capacidade de exercer a força com precisão a partir de locais remotos é essencial para a guerra virtual, mas também a torna dependente de informações precisas e, cada vez mais, da interpretação precisa de sinais, imagens e representações de dados em um monitor de computador” (2021, p. 187).

As lacunas entre falso e real também operam quando as imagens circulam entre o público geral. O desiderato de compreender o que ocorre por trás das imagens, aliado à semelhança de uma estética já conhecida no universo dos videogames (Renic e Kempf, 2022), incide sobre a percepção das experiências de guerra como um fenômeno real e corpóreo que afeta indivíduos e coletividades rotuladas como inimigas. Mais

importante, o público que assiste aos conflitos em suas janelas virtuais e através de imagens segmentadas e fragmentadas não compreende a complexidade da guerra em si (Walzer, 2004, p. 7), uma vez que se cria uma ficção em torno da possibilidade de um conflito “limpo” ou de um (des)engajamento seletivo gerado pelas próprias imagens circuladas (Shurtleff, 2002).

ESPECTADOR DE ESPORTES

A transformação da guerra desde a Segunda Guerra Mundial marcou um ponto de virada na forma como conflitos armados passaram a ser entendidos e vividos. Se até este momento da história ocidental a guerra era definida não pelo uso de tecnologias avançadas, mas pela disputa total entre sociedades, em um amplo esforço de mobilização econômica e social; na contemporaneidade, os alvos de guerra passam a ser uma liderança, regime ou grupos (Keegan, 2006), os quais estão distantes das sociedades ocidentais, minimizando os riscos para com esta e exigindo um envio de forças para outras localidades (McInnes, 2002). Desta forma, o Ocidente se torna um espectador desses conflitos, sem a participação direta das suas sociedades no teatro de guerra. As informações que lhes chegam são geradas através da mídia, que funciona como a janela que transmite esses conflitos (Robinson, 2018), e é precisamente graças também a ela que emerge a analogia com videogames (Dodds, 2007, p. 160).

O reconhecimento do papel da mídia desperta questões associadas às informações

consumidas pelos espectadores e a capacidade de manipulação e controle delas. Se, por um lado, as visualidades dos conflitos produzidas pelo efeito CNN podem mobilizar a opinião pública para controlar seus governantes (Robinson, 2018), por outro lado, a seleção do que e como é mostrado afeta os engajamentos e as reações dos espectadores (McInnes, 2002). Mais importante, o fato de não experimentarem a guerra *in loco*, mas sim através de telas de televisão (e, mais recentemente, através das telas de celular com o amplo acesso às redes sociais), faz com que as sociedades ocidentais acessem a guerra, mas sem sofrer suas consequências, e empatizem com a dor alheia, mas sem experimentá-la (McInnes, 2002, p. 148). Para McInnes:

Como um espectador esportivo, muito do que os ocidentais veem é filtrado pela mídia, o conteúdo é editado para algum propósito, com comentários de especialistas para guiar o público em seu caminho, e a experiência, como resultado, se torna ainda mais distante. A mídia decide não apenas o conteúdo de um evento que será exibido, mas também quais eventos serão cobertos. (2002, p. 148)

Nesse contexto, os espectadores esportivos, através da mídia, estabelecem regras de engajamento com a guerra, que envolvem, nomeadamente, valores morais. Estes valores morais, no entanto, são mediados pela não-experiência na arena do conflito, o que leva a diferentes possibilidades de engajamento e reações, desde a imersão profunda em questões de estratégia ou mobilização

social, até a simplesmente ignorar o conflito ou apoiar narrativas simplistas (ver Auteserre, 2017), como, por exemplo, a compreensão do conflito como um espetáculo onde os heróis e vilões já foram determinados (McInnes, 2002, p. 151). Nesse sentido, no processo de gamificação da guerra, as visualidades operam como artefato que medeia o caráter de espectador esportivo através do consumo das imagens e vídeos que circulam entre as populações geograficamente distantes do conflito.

TENSIONAMENTOS DA CORPOREIDADE

Como instrumento que ocupa o espaço volumétrico do céu, o drone produz tensionamentos associados ao distanciamento e à aproximação, entendidos tanto no seu aspecto físico, como na dimensão da corporeidade. Mais do que mero policiamento desde os ares, o drone tensiona os significados da guerra ao estabelecer novas modalidades de exercício da política de morte: como salienta Mbembe (2016, p. 137), “[m]atar incorre em mirar com alta precisão”, mas, como vimos, a fachada da precisão é perturbada quando se verifica quem de fato é eliminado na operação de drones. Como nos recorda Sylvester (2013, p. 67, nossa ênfase), “apesar da ênfase crescente nas formas ocidentais de guerrear em combates aéreos guiados por computador, visando atingir objetivos calibrados com o mínimo de ‘danos colaterais’ a pessoas e infraestruturas, os alvos são *corpos* de agentes inimigos individuais”.

Wilcox (2015, p. 128) sentencia que as visualidades produzidas pelos drones

encarnam as “forças malevolentes” e amorfias produzidas pela construção discursiva do inimigo e da ameaça que o mesmo carrega, as quais orbitam ao redor de terminologias de natureza médica, como vírus ou câncer – invisíveis a olho nu, mas perceptíveis graças à visualidade dos drones. Este é um elemento essencial não só para a identificação dos alvos reconhecidamente terroristas ou criminosos, mas também – e à medida que os drones circulam por espaços habitados por humanos alheios aos conflitos – para a determinação de quais corpos constituem potenciais militantes a favor do inimigo. Trata-se, portanto, de uma construção desequilibrada entre quem opera drone – e que está, tal como sugere Derek Gregory (2011), sujeito ao peso de suas decisões e o fardo psicológico delas derivado – e quem é o alvo em solo, ciente de sua condição de vigiado e tornado um objetivo militar de acordo com decisões baseadas em padrões de comportamento e entendimentos estratégicos. Wilcox sintetiza esse dilema:

O que distingue a guerra de drones de outras formas de bombardeio aéreo não é a desincorporação dos operadores de drones, mas a unilateralidade da visão e da violência, possibilitada pela combinação de tecnologias e decisões políticas, de modo que a vida íntima é acessível a um lado, mas não ao outro. (2015, p. 130)

Esse desequilíbrio conforma, portanto, um tensionamento que desfavorece as populações cujos corpos são marcados como potenciais alvos, colocando-as em permanente

estado de terror, ansiedade e insegurança ontológica. Ainda que operadores de drones apresentem níveis anormais de ansiedade e estresse, as evidências coletadas com sobreviventes de ataques a drones demonstram um cenário muito mais desolador, caracterizado pela não universalidade da experiência da guerra de drones entre aqueles que operam estes instrumentos desde um local confortável (“trailers climatizados”) e utilizando um joystick para visualizar o mundo; e aqueles que sofrem as consequências de repetidos bombardeios em qualquer espaço e momento (Shaw, 2013, p. 545). Mais importante, a experiência de morte dos alvos é justamente o que se circula, revivendo, nesse processo, a destruição de seus corpos (com partes espalhadas pelo terreno após o ataque) e sua existência (Gregory, 2015). Conforma-se, conseqüentemente, um exercício necropolítico de gestão da vida e do direito à morte (Mbembe, 2016), através do qual alvos são demarcados pelos operadores de drones situados em espaços ocidentais e que possuem, eles mesmos, o poder de determinar o destino de indivíduos e coletividades no mundo não-ocidental (Wilcox, 2017).

Outra questão fundamental refere-se ao próprio sistema que sustenta a política de morte ensejada pela guerra de drones. Em larga medida, a operação de drones por diversos indivíduos – em salas isoladas e em solo – e a reificação do Outro (i.e., o alvo) assentam-se nos princípios de desumanização característicos do efeito Lúçifer descrito por Zimbardo (2007). Originalmente pensado no contexto do experimento da

prisão de Stanford, o efeito Lúifer descreve os processos de desumanização que fazem com que pessoas desviem sua bússola moral para a execução de atos cruéis e brutais, tais como tortura, estupro coletivo e genocídio. Esses processos, por sua vez, resultam dos sistemas de poder – e, portanto, possuem uma natureza política, além da psicológica – que estabelecem hierarquias e cadeias de comando capazes de abstrair os princípios associados à dignidade humana. À medida que a operação de drones é uma política de Estado, é inescapável que os indivíduos que a põem em prática desumanizem o Outro que é alvo de eliminação⁷. Encerra-se, com isso, a gamificação da guerra enquanto processo de desumanização das experiências do conflito através dos artefatos visuais nele produzidos e circulados por amplas audiências.

DESENHO METODOLÓGICO: APORTES ESTÉTICOS

O giro estético nas RI introduziu as abordagens visuais como instrumentos teóricos e metodológicos para a análise de artefatos variados, tais como imagens, vídeos, quadrinhos, memes entre outros (Basphehli-van, 2024; Bleiker, 2001, 2018; Ferhani e Nyman, 2023; Friis, 2015; Hansen, 2015,

2017; Shim, 2014, 2017). Subjacente às metodologias visuais e à política visual global está a ideia de que “as imagens moldam os eventos internacionais e nossa compreensão sobre os mesmos” (Bleiker, 2018, p. 1), determinando outrossim nossas respostas a esses eventos (Dodds, 2018, p. 162).

O processo de moldar a compreensão popular sobre os fenômenos internacionais decorre da circulação dos artefatos visuais entre a população. Campbell (2007, p. 361) argumenta que essa circulação constitui uma economia visual que envolve: os indivíduos e tecnologias que produzem os artefatos visuais; a circulação desses artefatos; e os sistemas culturais e de valores nos quais a interpretação dos artefatos se dá. Mais interessante, porém, é o fato de que essa economia visual é estruturada em torno de relações de poder (Rose, 2023), e “essas relações de poder têm pelo menos alguma relação com estruturas sociais e políticas mais amplas que são elas próprias associadas a relações transnacionais de troca nas quais as imagens são mercadorias” (Campbell, 2007, p. 361).

Nesse contexto, Rose propõe quatro sítios analíticos para as abordagens visuais críticas, que buscam, precisamente, revelar as relações de poder subjacentes aos artefatos visuais: o sítio da produção da imagem

7 Na verdade, a desumanização é inerente à guerra e a todo seu aparato de violência, no qual os drones se inserem como mais um dos instrumentos capazes de infligir dor e sofrimento. Nesse processo, pensar sobre o Outro como portador de dignidade humana cede lugar à política de morte intrínseca à guerra. Como sentença Keegan (2004, p. 369): “A guerra não é uma atividade intelectual, mas uma atividade brutalmente física. A guerra sempre tende ao desgaste, que é uma competição em infligir e suportar derramamento de sangue, e quanto mais o desgaste se aproxima do extremo, menos o pensamento conta”.

(como é produzida); o sítio da imagem propriamente dita (quais os significados da imagem dados seus elementos composicionais); o sítio da circulação (como a imagem se move de onde é produzida para outros lugares); e o sítio de visualização das imagens pelo público (como os significados da imagem são renegociados e até mesmo rejeitados pelo público) (Rose, 2023). Outrossim, esses sítios se articulam com três modalidades características dos artefatos visuais: a tecnológica (referente aos aparelhos pelos quais a imagem é produzida, circulada e exibida), a composicional (referente aos materiais e qualidades do objeto visual *per se*) e a social (referente às relações sociais, políticas, econômicas, bem como às instituições e práticas ao redor do artefato visual) (p. 47). Para os objetivos da discussão em tela, interessam-nos mais especificamente os sítios de circulação e da imagem propriamente dita, uma vez que eles envolvem a transmissão dos vídeos produzidos por drones e disponibilizados por canais oficiais e os significados subjacentes aos elementos composicionais desses vídeos; e a modalidade social, que nos permite analisar as relações sociais e políticas em torno dos vídeos e imagens, enfatizando as relações de poder.

Empregamos o método de interpretação composicional, que “oferece um vocabulário detalhado para expressar a aparência de uma imagem” (Rose, 2023, p. 118). Associado às ideias do “bom olho” e do *connoisseur* das artes, esse método analisa

como as estruturas estéticas constituem significados, desenvolvem afetos e emoções, e extrapolam para elementos não-representacionais (como espaço e temporalidades). Focamo-nos em três aspectos estruturais dos vídeos: conteúdo (o que mostra o vídeo), enquadramento (o que a organização espacial permite ou não ver) e montagem (a organização temporal do vídeo e sua narrativa). O quadro 1 descreve com mais vagar os elementos observados em cada um desses aspectos.

QUADRO 1. ELEMENTOS ANALÍTICOS DOS VÍDEOS

Aspecto	Princípios analíticos
Conteúdo	<ul style="list-style-type: none"> • Atores (indivíduos visualizados) • Cenário
Enquadramento	<ul style="list-style-type: none"> • Foco da câmera • Organização espacial dos atores e cenário
Montagem	<ul style="list-style-type: none"> • Transição dos momentos • Ritmo do vídeo

Fonte: Elaboração própria com base em Rose (2023).

Os dados desta pesquisa constituem-se de vídeos produzidos por drones de combate e vigilância extraídos das divulgações oficiais das partes envolvidas nos conflitos entre Israel e Hamas, e Ucrânia e Rússia. Estes vídeos circularam por mídias tradicionais e redes sociais (como Instagram, X, TikTok, Telegram, apenas para citar algumas), alcançando públicos ao redor de todo o mundo.

ANÁLISE: A GAMIFICAÇÃO DA GUERRA

Na verdade, ver é destruir.

Shaw e Akhter (2012)

A guerra é experimentada por diferentes pessoas em diferentes níveis, dependendo, em larga medida, do seu distanciamento e envolvimento com a mesma. Sylvester (2013, pp. 100-101) considera que mesmo pessoas fisicamente afastadas dos palcos dos conflitos desenvolvem emoções acerca do que neles acontece, sobretudo graças à circulação de informações pela mídia e pelos artefatos culturais que, de algum modo, imitam a guerra e suas dinâmicas. Essas emoções constituem os sintomas sociais gerados pela experiência de ver as imagens e os vídeos, e são essas emoções e experiências que se estruturam em torno da gamificação da guerra.

Como ponto de partida, duas questões são fundamentais. Primeiramente, a visualidade das imagens produzidas por drones transmite uma ideia de simultaneidade, escondendo as intermitências características de sua operação (por exemplo, *bugs*, descontinuidade na observação, distanciamento do alvo). Ademais, pela qualidade das imagens produzidas, os alvos são frequentemente vistos como figuras amorfas, de modo que o que interessa não é o corpo em si, mas os padrões de comportamento que servem para identificar os inimigos (Wilcox, 2015, 2017). Em segundo lugar, a operação de drones insere-se no contexto da guerra virtuosa (Der Derian, 2009), notadamente na argumentação por parte dos Estados de que

não estão matando indiscriminadamente, mas sim de modo cirúrgico, o que justifica a continuidade do processo de aniquilação humana sem se preocupar com os indivíduos e coletividades (rotulados como alvos) em si. Nesse sentido, os vídeos e as imagens ensejam a gamificação da guerra na medida em que sua própria composição visual reflete tanto as condições precárias de identificação e demarcação dos alvos, como os argumentos de guerra cirúrgica e virtuosa, e, portanto, justa.

Na figura 1, observa-se o processo de gamificação em um conjunto de quatro atos. No primeiro ato, o vídeo centraliza seu foco nos indivíduos caminhando pela estrada de terra, determinando que se trata de alvos a serem eliminados. O enquadramento central visa não só a eliminar demais possibilidades interpretativas que porventura emergem do contexto cotidiano que o cenário possa sugerir, como também indicam o caráter cirúrgico da operação. No segundo ato, os alvos são atingidos: a nuvem de fumaça cria a expectativa de sua eliminação. Entretanto, ao se verificar que nem todos os corpos foram destruídos, inicia-se o terceiro ato com a perseguição dos sobreviventes. O vídeo prossegue à nova centralização do alvo, visivelmente afetado pelo primeiro ataque, como se pode ver em seu andar cambaleante. O tempo entre o primeiro ataque e o novo ataque estabelece uma tensão entre a possibilidade de re-humanização de um sobrevivente ferido e a desumanização subjacente ao desiderato de eliminação da ameaça. O quarto e último ato encerra-se com o fim desse tensionamento produzido

FIGURA 1. ELIMINAÇÃO E PERSEGUIÇÃO DE CORPOS EM GAZA



Composição elaborada pelas autoras. Observações: a) a sequência de imagens segue a narrativa do vídeo; b) entre as imagens 3 e 4, um sobrevivente é perseguido pelo drone e alvejado em um segundo ataque; c) as imagens 4 a 6 retratam um sobrevivente do primeiro ataque ao grupo nas imagens 1 e 2; d) na imagem 5, o círculo identifica o momento exato em que o míssil atinge o corpo.

Fonte: Al Jazeera (2024).

pelo novo ataque, que elimina de uma vez por todas qualquer vestígio corpóreo do alvo. A sequência do terceiro e quarto atos se repete com outro sobrevivente, retratando um *loop* característico de um jogo.

A perseguição característica de predador-presa é ainda mais flagrante no contexto da eliminação de Yahya Sinwar, líder do Hamas que assumiu a presidência do grupo após a morte de Ismail Haniya nesse mesmo conflito, tal como se visualiza na figura 2. Na página oficial das Forças de Defesa de

Israel no YouTube, o vídeo original produzido pelo drone que encontrou Sinwar figura entre um dos mais visualizados, com mais de 1,4 milhão de visualizações, 24 mil curtidas e 7500 comentários até a data de escrita deste artigo (2024). Na filmagem, a paisagem retratada pelo drone é de completa devastação, mas, a despeito das ruínas de edificações, o veículo consegue localizar em um prédio destruído o líder do Hamas. Ao adentrar o espaço, o drone direciona seu foco até encontrar algum sinal de presença

FIGURA 2. PERSEGUIÇÃO A YAHYA SINWAR



Observações: (a) o vídeo se inicia com o sobrevoio do drone por uma zona de destruição e ruínas (1); (b) o drone localiza uma sala onde, com muita dificuldade, percebe-se a presença de uma pessoa (seqüências 2 e 3); (c) Sinwar é identificado com um contorno em vermelho e uma legenda com seu nome, escrita em alfabeto latino para atingir públicos mais amplos; (d) a pessoa tenta afastar o drone lançando-lhe um objeto, sinalizado em contorno vermelho (4).

Fonte: Forças de Defesa de Israel (2024). Composição elaborada pelas autoras.

humana. O foco, então, detém-se sobre uma figura distorcida, a qual é prontamente identificada através de uma pausa e uma sinalização em vermelho que indica se tratar de Sinwar. O indivíduo tenta afastar o drone atirando-lhe um objeto, o que não adianta – o drone mantém seu foco no alvo – nem impede que seu destino seja selado com o bombardeio massivo da edificação – este não é mostrado na filmagem. O ritmo impresso no vídeo de aproximadamente 47 segundos confere suspense e tensão à

situação, ao mesmo tempo em que transmite a instantaneidade do desfecho a partir da identificação do alvo e sua imediata aniquilação.

No contexto ucraniano, a adaptação de drones “caseiros”, comercializados na internet para outros usos que não a guerra, estabelece novas visualidades no conflito. Se, de um lado, esses drones são utilizados justamente por sua capacidade de fornecer imagens ao vivo do campo de batalha, ao adaptá-los para carregar bombas e metal

derretido, seu uso passa ser o de um armamento de guerra, ainda que rudimentar se comparado aos drones militares. Mais importante, essa adaptação possibilita a relação caçador-caça e o tratamento do corpo enquanto um alvo a ser desumanizado e eliminado.

Na figura 3, a sequência de imagens repete o processo de centralização do alvo. Embora a imagem no vídeo original seja de qualidade baixa, percebe-se que o soldado preso na vala está ferido. O drone localiza seu alvo e o centraliza para, então, lançar

uma bomba indicada por um círculo em vermelho. A despeito de estar ferido, o soldado consegue pegar a bomba e lançá-la à distância para que exploda. Esse *loop* é repetido diversas vezes, tensionando o observador em uma narrativa de eliminação do alvo que parece não se realizar. O efeito de gamificação resulta desse processo repetitivo, que adiciona tensão, desumaniza o soldado para justificar as reiteradas tentativas de eliminá-lo e, finalmente, justifica a si mesmo como forma legítima de guerrear, mesmo quando sabidamente se violam

FIGURA 3. "BOMBARDEIO" DE DRONE A SOLDADO RUSSO



Observações: (a) o drone lança uma bomba sobre um soldado ferido nas imagens 2 a 3; (b) a bomba se aloja nas costas do soldado na imagem 4, que a retira e a lança na imagem 5; (c) os círculos vermelhos indicam a bomba.

Fonte: The Telegraph (2024). Composição elaborada pelas autoras.

princípios humanitários cristalizados nas Convenções de Genebra.

Essa dinâmica se repete outrossim em situações em que os indivíduos não necessariamente são vistos, mas tão somente o equipamento militar. Presume-se a existência de pessoas pelo fato de que esses equipamentos possuem operadores. Na figura 4, a cena retrata uma emboscada ucraniana a um comboio de tanques russos nas imediações de Kyiv. O vídeo, produzido pelas forças de defesa ucranianas, inicia-se com um sobrevoo pela região próxima à cidade de Skybyn,

com o objetivo de identificar o comboio de tanques. Na sequência, o foco é centralizado na cidade, em uma estrada pela qual os tanques passam. Nesse espaço, desenrola-se um amplo ataque que é assistido à distância pelo drone. Desde esse ponto distanciado de observação, são identificados os elementos para a ação terrestre e aérea, levando senão à eliminação completa dos alvos, ao menos à sua destruição parcial e à retirada. O ritmo do vídeo denota o processo dramático de preparação da emboscada, do qual o drone é a um só tempo testemunha e predador,

FIGURA 4. EMBOSCADA NAS IMEDIAÇÕES DE KYIV



Observações: (a) centralização das imagens na estrada por onde passa o comboio; (b) identificação da movimentação dos tanques (1-2); (c) inicialização do ataque aéreo e terrestre (3); (d) lançamento de um míssil em direção a um veículo identificado como transporte de pessoal militar (4-6).

Fonte: Sky News (2024). Composição das autoras.

uma vez que é com base nas imagens por ele produzidas que o ataque é lançado.

As figuras de 1 a 4 retratam padrões de visualidades que se repetem em outras filmagens produzidas por drones. Subjacentes a elas estão os processos que caracterizam a gamificação da guerra. Primeiramente, a construção dos vídeos revela um roteiro comum: identificam-se os atores dentro de um cenário característico de conflito (ruínas, devastação, florestas e cidades dizimadas) e, a partir de seus comportamentos (Wilcox, 2015, 2017), estabelece-se que se trata de alvos legítimos (no caso de Israel, por se tratar de membros do Hamas; no caso da Ucrânia, por se tratar de membros das forças armadas russas). Em segundo lugar, a qualidade das imagens tensiona a distinção entre o falso e o real: as figuras humanas são pouco nítidas, a filmagem não é inteiramente contínua, elementos que não estejam no foco central e no cone visual aparecem com menos detalhes. Essa combinação produz uma sensação sobre o caráter do que está se vendo, se se trata de pessoas reais ou meramente objetos/pontos em uma tela; se aquele cenário pode, de fato, existir, ou se é meramente um simulacro (Shurtleff, 2002). Ademais, a edição dos vídeos pelas forças militares e pela mídia intensificam determinadas narrativas que legitimam a guerra virtuosa (Der Derian, 2000; McInnes, 2002), as quais são vistas na forma como o foco e o ritmo dos vídeos mobilizam o drama e o suspense em torno da ação que se pretende mostrar. A montagem enquanto elemento organizador da narrativa pela sua temporalidade enfatiza

a instantaneidade da eliminação dos alvos, justificando, nesse processo, os argumentos de guerra justa e cirúrgica. Finalmente, é precisamente esse caráter instantâneo que permite a desumanização dos indivíduos: tanto que, em vídeos em que as vítimas não morrem e se visualizam os danos que lhes foram causados, o processo de desumanização sofre uma ruptura, abrindo uma brecha para a re-humanização, mas que logo se perde com o ataque subsequente do drone. Esse é o caso da sequência de caminhantes que são alvejados, sobrevivendo alguns e continuando a filmagem com a perseguição desses sobreviventes até a sua completa eliminação. Outrossim, é o caso do soldado russo repetidamente atacado com bombas pelo drone. Em ambos os casos, a temporalidade dos vídeos articula as narrativas que constituem a justificação dos respectivos conflitos.

Igualmente importante para a gamificação da guerra é o fato de que a percepção dos drones, enquanto entidades não-humanas, autônomas e assertivas, compõe um imaginário de guerra não-tripulada, o que acaba por distanciar a noção de que os drones são, na realidade, objetos inanimados e desprovidos de julgamento. É justamente durante o processo de identificação de indivíduos que essa questão se revela mais delicada. Quando um drone entra no cenário de guerra e localiza um sujeito, seu tempo de ação é reduzido a segundos e, nesse ínfimo período, uma decisão é tomada, qual seja, a decisão de matar ou não esse sujeito. Para além da pressão quanto à velocidade de ação, essa decisão também está sujeita

às dificuldades visuais de um campo de batalha. Por conta disso, a identificação positiva (determinação de alguém como uma ameaça hostil imediata e, portanto, um alvo legítimo) requer outros recursos de identificação. Por tal razão, Wilcox (2017) enfatiza que o potencial bélico dos drones está, na verdade, condicionado a três modos de criação de alvos: o algorítmico, o visual e o afetivo. As capacidades algorítmicas desses dispositivos são baseadas em dados, são voltadas para localização e representação de alvos móveis, e foram concebidas para possibilitar novas geografias de segurança, ampliando o campo de visão e atuação em meio a lugares de difícil acesso. Já as evidências visuais são recrutadas de maneira que complementam a identificação de corpos através de suas pistas visuais, incorporando e construindo o sujeito e sua identidade por meio de suas características físicas e comportamentos. Contudo, os recursos analíticos do algoritmo e do visual se esgotam frente às ambiguidades e ruídos das imagens na guerra. É então que a dimensão afetiva passa a ser determinante. Após a identificação de um indivíduo e da análise comportamental, de suas características físicas e de seus adereços, a capacidade ofensiva daquele sujeito é posta em questão.

Assim, embutidos de significantes, os corpos ganham dimensões que transcendem sua concepção física universal, atingindo dimensões da corporeidade, as quais são contextuais, imbricadas na cultura e que nunca estão totalmente em conformidade com a ideia universal de um “corpo”. Portanto, a identificação positiva é concebida

a partir da afetividade do controlador do drone em relação à corporeidade daquele sujeito, ou seja, depende de como as relações entre interpretações socioculturais são recrutadas para distinguir quem ele é (um alvo ou um civil), qual sua função naquele local, qual sentimento causado por ele (ameaça, indiferença ou compaixão) e, por fim, qual será seu destino (Wilcox, 2015, 2017). Por jogar contra inimigos sem nome e sem rosto, a guerra de drones vê como necessária a construção de corpos matáveis, justificados e validados pelos padrões de vida de seres humanos racializados e generificados (Wilcox, 2017). Dessa maneira, a guerra dos drones consegue construir corpos e, simultaneamente, conceder legitimidade à violência contra esses, tornando suas mortes mais aceitáveis e prevalentes – conforme o efeito Lúcifer (Zimbardo, 2007). É então possível dizer que o drone, sob controle humano, atinge seu potencial de ferramenta onipresente e soberana de vida ou morte, construindo potenciais ameaças apoiadas na corporificação do outro e que, conseqüentemente, seu conjunto compõe recursos para a perpetuação da necropolítica de guerra (Mbembe, 2016).

Enquanto fenômeno, a gamificação da guerra não passa despercebida pelos agentes que divulgam e exaltam as imagens e os vídeos produzidos por drones. Weizman (2007, pp. 244-245, citado em Gregory, 2015) aponta que as Forças de Defesa de Israel possuem uma política de evitar mostrar cadáveres e corpos desfigurados para minimizar a violência de seus atos. Essa lógica permanece na divulgação dos vídeos

gerados por drones, sendo elevada a uma nova forma de invisibilização das consequências da violência graças ao distanciamento das imagens. Essa prática de construção narrativa é intrínseca não só às estratégias militares de Israel, como também é recorrente na própria trajetória histórica da guerra, que é permeada por diversos mecanismos de propaganda (pôsteres, jornais, TV, rádio, cinema entre outros) que visam construir determinados entendimentos sobre os conflitos para os públicos de interesse dos Estados. O advento da internet e, sobretudo, das redes sociais, fornece um novo mecanismo que potencializa não só a construção, como a disputa de narrativas.

Como os drones produzem uma grande quantidade de dados de imagens, vídeos e sinais (Gregory, 2017, p. 213), aquilo que eventualmente é circulado reflete escolhas dos agentes militares e políticos, os quais disponibilizam esses artefatos visuais com vistas a moldar determinadas narrativas acerca dos conflitos. Exemplifica essa asserção a circulação do vídeo do drone que localizou Sinwar em Gaza: a divulgação desse trecho específico visou a fomentar uma narrativa de vitória para o governo de Benjamin Netanyahu, depois de mais de um ano de conflito e de diversos fracassos militares no que tange ao resgate dos reféns israelenses mantidos pelo Hamas. Mais importante ainda, o caráter de suspense e a subsequente ação de superioridade militar espetacularizam o assassinato de Sinwar, ao mesmo tempo em que constroem uma justificativa para todo o empreendimento de guerra.

Possibilita essa narrativa a visualidade produzida desse momento em detrimento de tantos outros – e tantas outras visualidades que vieram a circular anteriormente.

A gamificação da guerra enseja a capacidade de produção de significados e emoções a partir de nossas relações visuais com os conflitos. A forma como vídeos são construídos, editados e montados para a circulação entre audiências amplas, espalhadas por diversos países – sua vasta maioria distante dos teatros de guerra – reflete padrões que, se não transformam a guerra em um jogo de videogame, criam imaginários e, sobretudo, afetividades que remontam às tensas experiências de jogar um jogo em uma tela. Mais importante, a construção visual das narrativas dos conflitos a partir das imagens de drones salienta aspectos que justificam o ato de eliminar alvos, seja por intermédio do argumento da guerra cirúrgica, seja pelo argumento da guerra justa, e seu desiderato de aniquilação dos inimigos. Os elementos visuais do conteúdo, enquadramento e montagem são essenciais para essa construção, derivando disso os apelos emocionais que permitem a desumanização e o assentamento de narrativas simples. Constituem, portanto, a guerra em si, moldando como a entendemos como humanitária, justa e virtuosa através de visualidades que carregam experiências de desumanização assentadas nas intrincadas relações entre o falso e o real, e a espetacularização.

CONCLUSÃO

A guerra por muito tempo foi um fenômeno distante, experimentado primeiramente pelos militares e populações no e próximos ao campo de batalha, e, só depois, através da circulação de informações para os demais públicos. Hodiernamente, a instantaneidade da transmissão de notícias e a ampla produção de imagens e vídeos em tempo real estabeleceram novas relações entre as diversas audiências apartadas do palco guerra e a guerra em si. Nesse cenário, as filmagens produzidas por drones adquirem um apelo particular como registros vivos e pulsantes de um lugar outrora inacessível para diversas populações. Agrava esse problema a popularização de seu uso entre civis, uma vez que os drones aprofundam tensionamentos entre suas visualidades e aquelas produzidas em cenários de guerra – e até mesmo de videogames.

Precisamente nessas relações reside o fenômeno da gamificação da guerra que, em sua complexidade, aproxima-nos de uma realidade que não sabemos distinguir como falsa ou verdadeira, dadas as peculiaridades das imagens produzidas; e que chega até nós como um espetáculo, que apreciamos desde um lugar distante e seguro. As visualidades oriundas das imagens e dos vídeos gerados por drones não só aprofundam a dificuldade de distinguir o falso do real, e o distanciamento produzido pelas telas de TVs, smartphones e computadores; como

também, através desses processos, tensionam a nossa relação com os alvos perseguidos e aniquilados pelos drones e demais tecnologias militares. A guerra é gamificada não porque suas imagens remetem a um jogo de videogame, mas sim porque nossas emoções e afetividades enquanto experiências corpóreas são elas mesmas convertidas em experiências gamificadas. Nesse sentido, a guerra em si, enquanto fenômeno permeado por visualidades hoje adensadas em um caráter virtual, é uma fonte de experiências que refletem a capacidade de desumanização de pessoas reais, retificando-as como alvos e objetivos estratégicos. Essa é uma constante na própria história dos conflitos bélicos dada o uso intrínseco da violência (Clausewitz, 2023; Heuser, 2010), mas que adquire novos contornos com as tecnologias militares contemporâneas, suas visualidades e o aparato midiático.

Ao longo do artigo, avançamos o conceito de gamificação da guerra entendendo-o como a dinâmica visual dos conflitos contemporâneos e ilustrada através do uso de drones. A análise estética envidada no texto oferece possibilidades interpretativas críticas acerca dos artefatos visuais produzidos em conflitos, demonstrando que sua composição enseja significados e emoções, os quais estão em profundo tensionamento e conflito, como as duas faces de Jano (Sylvester, 2013, p. 104), que nos permitem desumanizar os sujeitos tornados alvos ou re-humanizá-los, ainda que preservando

nossa posição de distância segura. Para onde Jano olha, ou qual de suas faces determina os significados que se impõem, é justamente o que está em jogo na guerra de drones.

REFERÊNCIAS

- Agamben, G. (1998). *Homo Sacer, Sovereign Power and Bare Life*. Stanford University Press.
- Al Jazeera (2024). Gaza drone video shows killing of Palestinians in Israeli air attack. https://youtu.be/DhVV2_mub84?si=IQj0j3XJf9fzo0sS
- Autesserre, S. (2017). Dangerous tales: Dominant narratives on the Congo and their unintended consequences. *African Affairs*, 111(443), 202-222.
- Baspehlivan, U. (2024). Theorising the memescape: The spatial politics of Internet memes. *Review of International Studies*, 50(1), 35-57.
- Bleiker, R. (2001). The aesthetic turn in international political theory. *Millennium: Journal of International Studies*, 30(3), 509-533.
- Bleiker, R. (2009). *Aesthetics and World Politics*. Palgrave Macmillan.
- Bleiker, R. (2018). Mapping visual global politics. En R. Bleiker (Coord.), *Visual Global Politics* (1-29). Routledge.
- Campbell, D. (2007). Geopolitics and visibility: Sighting the Darfur conflict. *Political Geography*, 26, 357-382.
- Chamayou, G. (2015). *A Theory of the Drone*. New Press.
- Clausewitz, C. V. (2023). *Da Guerra*. Martins Fontes.
- Der Derian, J. (1990). The simulation syndrome: From war games to game wars. *Social Text*, 24, 187-192.
- Der Derian, J. (2000). The art of war and the construction of peace: Toward a virtual theory of international relations. En M. Kelstrup y M. C. Williams (Coords.), *International Relations Theory and the Politics of European Integration: Power, Security and Community* (72-105). Routledge, 2000.
- Der Derian, J. (2003). War as Game. *The Brown Journal of World Affairs*, 10(1), 37-48.
- Der Derian, J. (2009). *Virtuous War: Mapping the military-industrial-media-entertainment network* (2.ª ed.). Routledge.
- Dodds, K. (2007). Steve Bell's eye: Cartoons, geopolitics and the visualization of the 'War on Terror'. *Security Dialogue*, 38(2), 157-177.
- Dodds, K. (2018). Geopolitics. En R. Bleiker (Coord.), *Visual Global Politics* (pp. 157-162). Routledge.
- Ferhani, A. y Nyman, J. (2023). What does security look like? Exploring interpretive photography as method. *European Journal of International Security*, 8(3), 354-376.
- Friis, S. M. (2015). 'Beyond anything we have ever seen': beheading videos and the visibility of violence in the war against ISIS. *International Affairs*, 91(4), 725-746.
- Forças de Defesa de Israel (2024). Raw footage of Yahya Sinwar's last moments. <https://youtu.be/YqkSaMuuzzY?si=5EqzZ5NdM4eWkhTc>
- Grauer, R. (2022). Technology and warfare. En J. Baylis, J. J. Wirtz y J. Johnson (Coords.), *Strategy in the Contemporary World* (7.ª edição, pp. 125-143). Oxford University Press.
- Gregory, D. (2011). From a view to a kill: Drones and late modern war. *Theory, Culture & Society*, 28(7-8), 188-215.

- Gregory, T. (2015). Drones, targeted killings, and the limitations of international law. *International Political Sociology*, 9, 197-212.
- Gregory, T. (2017). Targeted killings: Drones, non-combatant immunity, and the politics of killing. *Contemporary Security Policy*, 38(2), 212-236.
- Hansen, L. (2015). How images make world politics: International icons and the case of Abu Ghraib. *Review of International Studies*, 41, 263-288.
- Hansen, L. (2017). Reading comics for the field of International Relations: Theory, method and the Bosnian War. *European Journal of International Relations*, 23(3), 581-608.
- Heuser, B. (2010). *The Evolution of Strategy: Thinking War from Antiquity to the Present*. Cambridge University Press.
- Holmqvist, C. (2013). Undoing war: War ontologies and the materiality of drone warfare. *Millennium: Journal of International Studies*, 41(3), 535-552.
- Keegan, J. (2004). *Intelligence in War: Knowledge of the Enemy from Napoleon to Al-Qaeda*. Pimlico.
- Keegan, J. (2006). *Uma história da guerra*. Companhia das Letras.
- Martin, G. y Steuter, E. (2017). *Drone Nation: The Political Economy of America's New Way of War*. Lexington Books.
- Mbembe, A. (2016). Necropolítica. *Arte & Ensaios*, 32, 123-151.
- McInnes, C. (2002). *Spectator-Sport War: The West and Contemporary Conflict*. Lynne Rienner Pub.
- Mendes, C. y Junqueira, K. (2020). Drones, warfare, and the deconstruction of the enemy. *Contexto Internacional*, 42(2), 237-256.
- Peoples, C. y Vaughan-Williams, N. (2021). *Critical Security Studies: An Introduction*. Routledge.
- Renic, N. C. y Kaempf, S. (2022). Modern warfare: Exploring the relationship between military first-person shooter video games and the "War is Hell" myth. *Global Studies Quarterly*, 2(1), ksab045.
- Robinson, P. (2018). CNN effect. En R. Bleiker (Coord.), *Visual Global Politics* (pp. 62-67). Routledge.
- Rose, G. (2023). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (5ª ed.). SAGE.
- Shaw, I. G. R. y Akhter, M. (2012). The Unbearable Humanness of Drone Warfare in FATA, Pakistan. *Antipode: A Radical Journal of Geography*, 44(4), 1490-1509.
- Shaw, I. G. R. (2013). Predator empire: The geopolitics of US drone warfare. *Geopolitics*, 18(3), 536-559.
- Shim, D. (2014). *Visual Politics and North Korea: Seeing is believing*. Routledge.
- Shim, D. (2017). Sketching geopolitics: Comics and the case of the Cheonan Sinking. *International Political Sociology*, 11, 398-417.
- Shurtleff, D. K. (2002). The effects of technology on our humanity. *The US Army War College Quarterly: Parameters*, 32(2), 100-112.
- Sky News (2024). Ukraine War: Dramatic drone footage shows Russian convoy 'ambush'. <https://youtu.be/dcYOjbyttvM?si=rCPA6T5xU4TWyIC7>.
- Sylvester, C. (2013). *War as Experience: Contributions from international relations and feminist analysis*. Routledge.
- The Telegraph (2024). Moment Russian soldier catches and throws away Ukrainian

- 'drone bombs'. <https://www.youtube.com/watch?v=1X9bcyw3NJQ>
- Walzer, M. (2004). *Arguing about War*. Yale University.
- Weizman, E. (2007). *Hollow Land: Israel's Architecture of Occupation*. Verso.
- Wilcox, L. (2015). Drone warfare and the making of bodies out of place. *Critical Studies on Security*, 3(1), 127-131.
- Wilcox, L. (2017). Embodying algorithmic war: Gender, race, and the posthuman in drone warfare. *Security Dialogue*, 48(1), 11-28.
- Wilcox, L. (2018). Drones. En R. Bleiker (Coord.), *Visual Global Politics*. Routledge, 111-114.
- Zimbardo, P. (2007). *The Lucifer Effect: Understanding how good people turn evil*. Random House.