

Do entretenimento à crítica: violência e política na arte de videogame

From entertainment to critique: Violence and politics in videogame art

Carmem Martins (UnB)¹

Resumo: Este artigo analisa obras de Harun Farocki, Wafaa Bilal e Joseph DeLappe que exploram a relação entre videogames e violência. A partir de uma análise crítica dessas obras, investiga-se como esses artistas se apropriam de imagens e dispositivos dos videogames. Como resultado, observa-se a construção de uma metalinguagem que evidencia o papel dessas imagens na produção da realidade contemporânea. Conclui-se que tais práticas artísticas desviam tecnologias associadas ao uso militar, transformando-as em instrumentos de crítica política e estética.

Palavras-chave: videogame; violência; guerra; arte de videogame; arte digital.

Abstract: This article analyzes works by Harun Farocki, Wafaa Bilal, and Joseph DeLappe that explore the relationship between video games and violence. Through a critical analysis of these works, it examines how these artists appropriate images and devices from videogames. The study reveals the construction of a metalinguistic framework that highlights the role of these images in shaping contemporary reality. It concludes that such artistic practices divert technologies associated with military use, transforming them into instruments of political and aesthetic critique.

Keywords: videogame; violence; war; videogame art; digital art.

DOI: 10.47456/col.v16i27.52144



O conteúdo desta obra está licenciado sob uma licença [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Recebido em: 20 de março de 2026.

Publicado em: 26 de junho de 2026.

¹ Mestra pela Universidade de Brasília em Imagem, Estética e Cultura Contemporânea. Atua como professora, arte-educadora e pesquisadora no campo da imagem em movimento. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4920-8748>.

Video Game Art é um termo usado para descrever práticas artísticas que utilizam videogames como meio, material ou inspiração para criar obras que vão além do entretenimento. Em outras palavras, trata-se de arte que dialoga com os videogames de forma crítica, estética ou conceitual, explorando suas possibilidades interativas, visuais e narrativas. Artistas como Harun Farocki, Wafaa Bilal e Joseph deLappe, discutem as relações entre os videogames e o complexo industrial-militar e o fazem a partir de performances e videoinstalações que tensionam e subvertem o lugar social do videogame.

Na produção contemporânea, observa-se uma multiplicação de modalidades artísticas, como *Net Art*, *Bio Art*, *Data Art*, *Eco Art*, *Glitch Art* e *Land Art*, entre outras. A multiplicidade de categorias de produção contemporânea aponta para a flexibilidade conceitual do que pode ser considerado arte: praticamente qualquer objeto ou prática pode ser reconhecido como obra artística, desde que haja intenção criativa e reconhecimento crítico. No entanto, a nomeação de uma produção, como *Eco Art* ou *Video Game Art*, não é apenas classificatória; ela também permite compreender as implicações específicas que o suporte ou o contexto da obra sugere.

Com a arte da década de 1960, mais especificamente, com sua epifania diante da *Brillo Box* de Andy Warhol, o filósofo e crítico estadunidense Arthur Danto (2006) entendeu o problema ontológico que a produção artística contemporânea apresentava à definição de arte: como diferenciar obras de arte de coisas banais? Nos séculos XX e XXI, diversas experimentações desafiaram continuamente a noção de “obra de arte”, a ponto de tornar quase impossível encontrar uma definição capaz de resistir às provocações da arte contemporânea. Artistas abandonaram a beleza, os suportes clássicos, o labor técnico, a individualidade autoral e outras convenções tradicionais da produção artística.

No entanto, Arthur Danto prosseguiu na investigação de possíveis critérios para definir a arte. Para ele, o problema da estética não reside no desejo de conceituar a arte em si, mas na tentativa de fazê-lo a

partir de propriedades aparentes, como a beleza ou quaisquer atributos vinculados a suportes, formas ou materiais específicos. O autor propõe a noção de “artisticidade”, que não se baseia no que se percebe do objeto, mas na relação deste com diversos fatores sócio-históricos (Danto, 2006, p. 213).

Nesse sentido, a pergunta “o que é arte?” é mais bem respondida a partir de predicados relacionais. A arte, assim, não pode ser dissociada do tempo e do espaço em que se insere. Para Danto, uma obra é arte não por suas propriedades visuais ou materiais, mas por pertencer a um contexto conceitual, o “mundo da arte”, em que intenções, interpretações e reconhecimentos transformam objetos comuns em obras artísticas (Danto, 2006, p. 213).

Nesse sentido, os predicados relacionais devem ser mobilizados na apreensão de uma obra, uma vez que cada tipo de arte estabelece vínculos entre o objeto, o contexto social, o espectador e o campo conceitual em que circula. A *Eco Art*, por exemplo, ganha relevância por dialogar com os desafios ambientais contemporâneos, enquanto a *Video Game Art* permite explorar questões políticas e estéticas próprias do meio, sendo a temática da violência recorrente em muitas de suas obras.

Os predicados relacionais da contemporaneidade incluem a incorporação de novas tecnologias ao campo das artes e a centralidade da imagem no contexto digital, aspectos que convergem para a constituição da arte tecnológica. Essas novas subcategorias de produção artística surgem frequentemente de forma híbrida, integrando-se a instalações e performances, linguagens que se afirmam como centrais e recorrentes na arte contemporânea.

A arte contemporânea tende a valorizar, sobretudo, questões de ordem conceitual e política. Nesse sentido, a *Video Game Art* configura-se, muitas vezes, como um esforço de politizar o debate em torno dos videogames. Frequentemente acusados de banalizar, estetizar ou até incentivar a violência, os jogos carregam um estigma que não se sustenta diante da diversidade de suas formas e propostas; ainda assim, a

violência permanece um elemento relativamente recorrente em muitos títulos, o que a torna uma temática relevante nas discussões sobre sua linguagem. Além disso, os videogames são alvo de críticas por sua proximidade com a grande indústria, fator que, para alguns, comprometeria seu potencial crítico ou artístico.

No livro *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter mostram como o progresso do videogame se deu mais por razões capitalistas do que por razões tecnológicas. O desenvolvimento de jogos online de multijogadores (os jogos multijogador hoje representam aproximadamente 50-70% do mercado total de videogames) (Newzoo, 2024), por exemplo, se deu não pelo ímpeto de satisfazer desejos do consumidor ou para fazer progredir a tecnologia como tal, mas antes como parte de uma tendência mais ampla no capitalismo tardio de incorporar cada vez mais território para que nada permanecesse fora do seu alcance, nem mesmo momentos de entretenimento (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009, p. 98).

Os autores se perguntam então, uma vez que os videogames estão tão atrelados ao capitalismo, se seria possível que eles contra-atacassem o sistema, oferecendo alternativas ao capital global. Questionar se os jogos efetivamente promovem tais alternativas é uma questão ampla e complexa, mas é inegável que hoje existem títulos que propõem experiências para além do consumo acrítico da violência. O surgimento de mercados online como *Steam* e *Humble Store* propiciaram uma maior abertura aos jogos independentes, uma vez que em plataformas como essa desenvolvedores desses jogos são distribuídos em pé de igualdade com as maiores empresas.

Por exemplo, *Phone Story* (2011) nos convida, por via de um aplicativo, a conhecer o lado obscuro de dispositivos do tipo *smartphone*. Assim, em uma viagem ao redor do mundo, somos confrontados com as forças que orientam o mercado econômico de venda desses produtos eletrônicos e com a espiral de obsolescência planejada subjacente ao sistema tecnológico. O jogador pode tornar-se cúmplice do sistema ali

representado ou rebelar-se, apoiando as organizações de trabalhadores sem fins lucrativos, que lutam para acabar com as atrocidades reproduzidas no jogo. O jogo é de autoria do *Molleindustria*, um grupo que produz e disponibiliza jogos com críticas e sátiras político-sociais. Eles se apresentam como “um projeto de reapropriação dos videogames, um chamado para a radicalização da cultura popular” (Molleindustria, 2003). Quando o aplicativo foi lançado, em 2011, a Apple banuiu-o imediatamente de sua *App Store*.

Phone Story (2011) configura-se, portanto, como um exemplo de *Video Game Art*, ou mesmo de ativismo digital artístico, o chamado ativismo digital, como preferem alguns autores. A produção que será apresentada e analisada, entretanto, mobiliza uma discussão mais específica: as conexões complexas entre o universo dos videogames, o aparato militar e as manifestações de violência. Nesse sentido, torna-se necessário aprofundar esse ponto para compreender plenamente suas implicações.

Videogames e o complexo industrial-militar

As forças armadas vêm utilizando os videogames tanto como ferramentas de treinamento de tropas quanto como estratégias de propaganda. A parceria entre a indústria de jogos e o setor militar já existe há décadas, tendo início pelo menos em 1981, quando uma equipe da Atari² desenvolveu uma ferramenta de simulação para o Exército dos Estados Unidos chamada *The Bradley Trainer*, destinada a treinar recrutas na operação do tanque Bradley (Laamarti; Eid; El Saddik, 2014, p. 1). A simulação foi baseada no jogo *Battlezone* (1980). Os chamados *serious games*, ou jogos sérios, têm sido particularmente utilizados para reproduzir cenários de combate, treinar a tomada de decisões, elaborar estratégias militares e até mesmo estimular o recrutamento de jovens para o serviço militar.

² A Atari é uma empresa pioneira na indústria de videogames, fundada em 1972 nos Estados Unidos por Nolan Bushnell e Ted Dabney.

O pesquisador Fedwa Lamaarti, em um artigo sobre *Serious Games* (Lamaarti, 2014), realiza um levantamento dos maiores destaques no desenvolvimento dos jogos sérios, analisando a finalidade de cada um deles. Entre os títulos citados, dois foram desenvolvidos para fins educativos, um para comunicação interpessoal e todos os demais tiveram funções militares, tais como *The Bradley Trainer* (1981), *Marine Doom* (1996), *America's Army* (2002), *DARWARS* (2003), *VBS1* (2005) e *VBS2/Game After Ambush* (2009). Essa relação configura uma espécie de simbiose, na qual ambas as indústrias se beneficiaram mutuamente: inicialmente, os videogames aproveitaram tecnologias militares para impulsionar seu desenvolvimento (Herz, 1997, pp. 201–205), enquanto, na década seguinte, os militares passaram a encomendar adaptações de jogos comerciais, como simuladores de tanques e helicópteros – por exemplo, *Battlezone* (1980) e *Apache* (1987) – e jogos de combate, como *Doom* (1993), para fins de treinamento e estratégias militares.

O exemplo mais emblemático dessa parceria é o jogo *America's Army* (2002), um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS – *First Person Shooter*) desenvolvido pelo Exército dos Estados Unidos e disponibilizado gratuitamente na Internet. Apresentado como uma simulação das realidades da vida militar, o jogo foi concebido como ferramenta de recrutamento para jovens entre 16 e 24 anos, tendo mais de 13 milhões de contas registradas ao longo dos anos.

O jogador inicia *America's Army* como um recruta novato e não pode participar das missões de combate até concluir um programa de treinamento básico. Esse treinamento envolve atividades de condicionamento físico, tiro ao alvo e educação médica de campo, todas exigindo desempenho dentro de padrões preestabelecidos antes que seja possível avançar para as missões propriamente ditas. Essas missões simulam cenários “realistas”, como escoltar refugiados fora de zonas de combate ou capturar prédios ocupados pelo inimigo (*America's Army*, 2010). *America's Army* constitui um exemplo emblemático da militarização dos videogames. Segundo Nick Robinson

(2019), especialista no estudo dos videogames militares na política e nas redes sociais, pesquisas estatísticas indicam que o jogo exerceu um impacto significativo na percepção do público em relação ao Exército dos Estados Unidos.

De acordo com pesquisas militares realizadas em maio de 2003, o jogo ocupava o quarto lugar entre as coisas que criavam “uma percepção favorável” do Exército, atrás da guerra no Iraque, da segurança interna e das tensões com a Coreia do Norte. Cerca de 40% dos recrutas de 2005 haviam jogado o jogo anteriormente e 30% dos americanos com idades entre 16 e 24 anos disseram que “parte do que sabem sobre o Exército vem do jogo” (Robinson, 2019, p. 14).

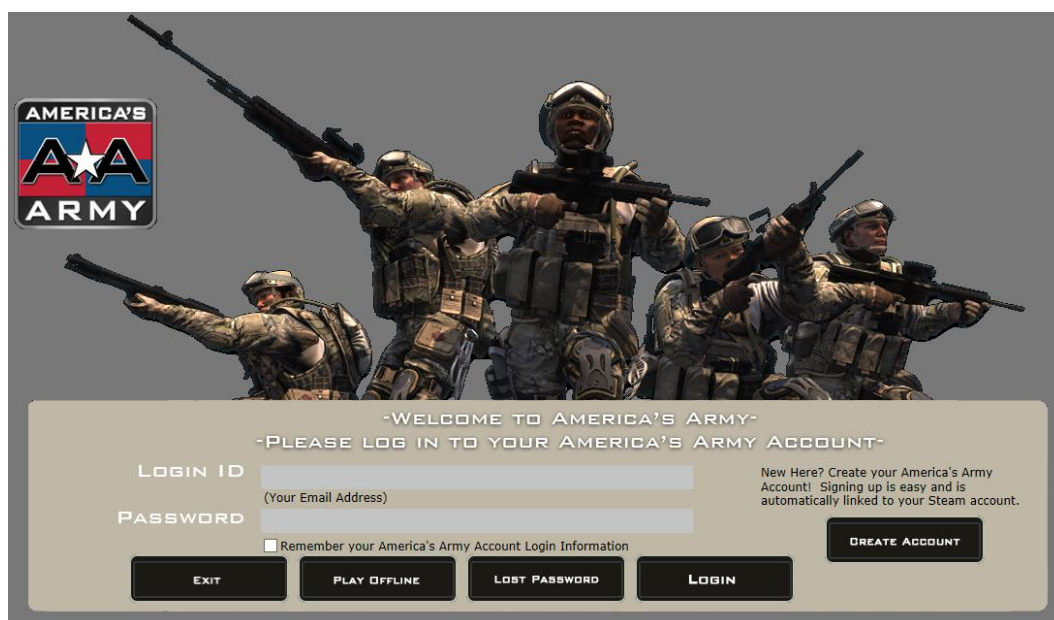


Figura 1. Tela de login do jogo *America's Army* (2002), 2026, *Steam Community*. Em uma página de fundo cinza, vê-se o painel de login, e acima dela, uma ilustração representa cinco soldados do exército norte-americano portando armas. O jogador os vê de baixo para cima, em ângulo conhecido como em *contra-plongée*. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=portuguese&id=173936272>. Acesso em: 11 mar. 2026.

America's Army ilustra o que o pesquisador Roger Stahl (2013) intitulou *NetWar* (uma possível tradução para o português seria Guerra de Redes), a fim de descrever a forma de guerra em um contexto em que as fronteiras tradicionais entre guerra, política e comunicação se

tornam cada vez mais fluidas e interconectadas. Em vez de uma guerra convencional entre exércitos, a guerra se estende para além do campo militar tradicional, abrangendo uma “guerra de redes” no domínio digital, em que o controle da informação se torna um elemento central no poder e nas relações internacionais. A *NetWar* envolve a manipulação e controle da informação, a construção de narrativas e o uso de plataformas digitais para influenciar e mobilizar públicos, sejam eles civis ou militares.

A importância de um jogo como *America's Army* dentro da *NetWar* torna-se evidente quando comparamos os resultados da pesquisa citada acima, que pontua a “percepção favorável do Exército” a qual o videogame incita, com a representação sanitizada da guerra que o jogo apresenta; bastante divergente, aliás, da forma com que outros jogos populares ilustram a violência. Ao contrário de muitos outros jogos FPS (*First-Person-Shooter* ou Tiros em Primeira Pessoa), em *America's Army* os membros do corpo nunca são arrancados. Em vez disso, os ferimentos são marcados por uma nuvem de fumaça vermelha. Inimigos mutilados nunca se contorcem ou gritam em agonia. Essas restrições no *gameplay* são justificadas pelos militares dos EUA com base no fato de que o jogo pode/deve ser jogado por adolescentes, como explica Chris Chambers, um major aposentado do exército que foi vice-diretor do projeto:

Queremos atingir os jovens para mostrar o que o Exército faz, e estamos obviamente orgulhosos disso. Não podemos atingi-los se formos exagerados com violência e outros aspectos da guerra que podem não ser apropriados. É uma escolha que fizemos para poder alcançar o público que queremos (Schiesel, 2005, p. 3 citado em Robinson, 2019, p. 12).

America's Army é um exemplo emblemático da integração entre o complexo militar e a indústria do entretenimento, evidenciando tanto sua onipresença quanto suas implicações. O jogo simboliza a maneira pela qual a sociedade é gradualmente militarizada, com o intuito de reforçar uma ideologia dominante, sendo o setor de

videogames um agente central nesse processo. Ao proporcionar aos jogadores uma experiência imersiva, *America's Army* transmite, por meio de sua narrativa e mecânicas, uma visão simplificada e mesmo distorcida da guerra e da militarização. Nesse contexto, a resolução de conflitos e a ameaça do terrorismo são retratadas de forma superficial, centrando-se em ações diretas como “atirar e destruir”, enquanto os resultados da guerra são minimizados, ocultando a violência e a barbárie não apenas contra os corpos “inimigos”, mas também contra os soldados aliados.

Joseph DeLappe

É sob esse incômodo que trabalha Joseph DeLappe em sua performance *Dead-in-Iraq* (2006). Este trabalho teve início em março de 2006, com o objetivo de coincidir aproximadamente com o terceiro aniversário do início da Guerra no Iraque. O artista entrava na versão online do jogo *America's Army* para digitar manualmente o nome, idade, ramo de serviço e data de morte de cada militar que havia morrido até aquele momento no conflito. Ele utilizou o nome de login “*dead-in-iraq*” e digitava os nomes por meio do sistema de mensagens de texto do jogo até ser “morto” dentro dele. Após sua morte, flutuava sobre o corpo de seu avatar e continuava a digitar. Quando reencarnado na próxima rodada, o ciclo se repetia. Em 18 de dezembro de 2011, data oficial da retirada das últimas tropas dos EUA no Iraque, ele concluiu a digitação dos últimos 200+ nomes no jogo, totalizando 4484 nomes.



Figura 2. Fotograma da performance *dead-in-iraq* (2006), de Joseph DeLappe, *Wired*. A imagem apresenta a tela do jogo *America's Army* sob a perspectiva do atirador. No visor, observa-se a troca de mensagens no chat entre os jogadores durante a partida online, discutindo se os nomes inseridos por DeLappe correspondem a pessoas reais. Disponível em: <https://www.wired.com/2006/06/dead-in-iraq-its-no-game/>. Acesso em: 15 mar. 2016.

Joseph DeLappe é atualmente professor de Jogos e Mídia Tática na Universidade Abertay na Escócia, e seu trabalho se dá majoritariamente nas linguagens eletrônicas e nas novas mídias. Em outra obra de cunho ativista, ele trabalhou com o jogo extremamente popular *Grand Theft Auto V* (GTA V). A obra *GTA USA Gun Homicides* (2018-2019) consistiu em uma performance online em que um *mod* do jogo foi transmitido na *Twitch.tv* diariamente ao longo de um ano. Nesse período, o projeto encenou dia após dia o

total de homicídios com armas de fogo nos Estados Unidos, de julho de 2018 a julho de 2019.

Os dados de homicídios com armas de fogo foram extraídos continuamente do portal do *Gun Violence Archive*, uma organização independente sem fins lucrativos que fornece gráficos e mapas da violência armada para visualizar o impacto do uso de armas em todo o país. O portal revisa diariamente o número de homicídios com armas de fogo no país, e este número era inserido diretamente no projeto, de modo que toda vez que uma nova morte era registrada, alguém dentro do jogo era morto. Cada dia, à meia-noite, o jogo reiniciava a contagem do zero e reconstituía o número em sua totalidade somando-se todas as mortes desde o primeiro dia do jogo. Os conteúdos disponíveis na internet sobre a performance datam de 2018, quando a performance ainda acontecia. Assim, não foi encontrado o número final do último dia da performance, mas só no ano de 2018 as mortes chegaram a 15 mil.

O artista invoca a relação complexa, as fronteiras confusas e a interação entre jogos, militarismo e violência. A fricção entre a realidade e a virtualidade é estabelecida através da aproximação entre ambas, visto que o GTA também é fruto do mesmo espetáculo da violência que resulta no número alarmante de homicídios nos Estados Unidos. Ao ser transposto para um contexto artístico, o jogo deixa de ser apenas uma plataforma de entretenimento e passa a revelar, de forma crua, como a violência lúdica que ele encena está profundamente enraizada no cotidiano norte-americano.

Assim, percebe-se uma estratégia usual do artista que se baseia em intervir nos jogos ou canais empregados pela comunidade *gamer*, a fim de inserir neste meio elementos de realidade que de alguma forma se relacionam ao universo daquele jogo. Em ambas as obras, o resultado é simultaneamente um protesto e um memorial da vida real dentro de um ambiente de jogo.

São obras que trabalham o documental não pelas imagens, as quais são emprestadas de um jogo, pelo gesto artístico de DeLappe e pelos dados

por ele inseridos, que funcionam como uma camada adicional que se sobrepõe à imagem sintética do videogame. Em outras palavras, a capacidade de comentar a realidade adquire outro sentido: não pela imagem como representação; mas pelos vínculos que se pode fazer entre a imagem, desprovida de registro, com a realidade que a cerca; no caso específico dessas obras, o entrelaçamento entre a cultura dos videogames e o setor militar.

Wafaa Bilal

Wafaa Bilal é um artista iraquiano-americano que também aborda a violência por meio de tecnologias digitais. Entre seus trabalhos, destaca-se *Domestic Tension* (2007), uma performance gamificada que simula tanto conflitos internacionais quanto experiências interpessoais vividas por ele relacionadas ao contexto da Guerra do Iraque. A performance aconteceu em 2007, na *FlatFile Gallery*, em Chicago. Bilal passou 31 dias confinado em uma sala com uma arma de paintball. Essa arma era conectada a uma interface online, e de qualquer computador do mundo, com apenas um clique, era possível disparar contra qualquer alvo na sala, incluindo o próprio Bilal. Durante esse um mês, Bilal nunca deixou a galeria e o site nunca foi desligado. Em essência, ele se colocou em uma situação de guerra, onde poderia ser alvejado 24 horas por dia, 7 dias por semana. Ao final do mês, 65.000 disparos foram feitos de 136 países e o site recebeu mais de 80 milhões de acessos (Bilal, 2013).



Figura 3. Foto da performance *Domestic Tension* (2007) de Wafaa Bilal, 2007, *Net Art Anthology*. Registro fotográfico da performance em que o artista aparece sentado no chão de uma sala, cujas paredes e piso estão densamente cobertos por tinta amarela, resultado dos sucessivos disparos de paintball direcionados a ele durante a ação.

Bilal vivenciou a nível pessoal o trauma da guerra. Nascido em Najaf, no Iraque, sob o regime de Saddam Hussein, Bilal deixou o país após a Guerra do Golfo de 1991. Após um período em um campo de refugiados na Arábia Saudita, onde continuou fazendo arte, Bilal foi selecionado para reassentamento nos EUA. Na primavera de 2004, Bilal soube que seu irmão Haji havia sido morto. A prática artística de Bilal articula-se diretamente com suas experiências pessoais e pode ser localizada em termos de vários gêneros de arte contemporânea, incluindo instalação, arte digital, performance, arte corporal (*body art*) e ativismo.

Em entrevista, Bilal conta que o impulso para execução da performance foi a fala de um soldado dos EUA encarregado de realizar ataques aéreos no Iraque (causa da morte de seu irmão) em entrevista para a televisão. Segundo Bilal, a repórter perguntou ao soldado se havia algum remorso ou dúvida sobre o que estava fazendo, e o soldado respondia que confiava nas ordens e nas informações que recebia de seus superiores. Segundo Bilal:

Fiquei chocado ao perceber que a morte de Haji havia sido orquestrada por alguém como esse jovem, pressionando botões a milhares de quilômetros de distância, sentado em uma cadeira confortável na frente de um computador, completamente alheio ao terror e à destruição que causava a uma família – a uma sociedade inteira – do outro lado do mundo (2013, p. 95).

Bilal concebeu o projeto em resposta às suas experiências de guerra e exílio e como um comentário sobre a guerra mecanizada e executada à distância (como em um jogo de videogame) que torna a guerra mais impessoal, e compromete de maneira profunda um senso de responsabilização pela barbárie substancial que resulta das operações e comandos infligidos às máquinas. Ele conta que seu propósito era abordar o abismo entre as zonas de conforto e de conflito, tanto para examinar a dualidade em que o próprio artista se encontrava (em uma moradia segura nos Estados Unidos, enquanto sua família era executada no Iraque) quanto para ampliar os limites do entendimento daqueles que estão puramente imersos na zona de conforto.

Dessa forma, o artista, assim como Joseph DeLappe, conseguiu alcançar um público fora do circuito das instituições culturais, pessoas que provavelmente não visitariam uma galeria de arte nem participariam de um protesto anti-guerra. Em síntese, o videogame funcionava não apenas como recurso de metalinguagem, mas também como uma estratégia ativista para engajar um público menos mobilizado.

Harun Farocki

Harun Farocki também dedicou atenção especial aos videogames. Em 2009, produziu a série *Serious Games*, composta por quatro trabalhos que refletem seu contínuo empenho em desnaturalizar as tecnologias de imagem. Nas obras da série, as tecnologias exploradas estão inseridas no contexto do complexo militar-industrial estadunidense. Em *Serious Games 1*, soldados participam de um treinamento militar por meio de um videogame que simula situações de combate. Já em *Serious Games 3*, um

soldado utiliza óculos de realidade virtual para reproduzir, com fins terapêuticos, o trauma vivido em um contexto de guerra.



Figura 4. Fotograma de *Serious Games 1* (2009), de Harun Farocki. *Cinémathèque québécoise*. Na fileira superior, à esquerda, observa-se a tela do videogame, enquanto, à direita, soldados interagem com o jogo em um contexto de treinamento militar. Na fileira inferior, à esquerda, apresenta-se a imagem visualizada por meio dos óculos de realidade virtual, que simula a experiência de guerra do soldado; à direita, vê-se o soldado utilizando o dispositivo. Disponível em: <https://www.cinematheque.qc.ca/en/cinema/war-at-a-distance-serious-games-1-4/>. Acesso em 12 mar. 2026.

O grande motor da obra de Farocki é a imagem como um meio de controle técnico. Como o próprio coloca, em vez de adicionar ideias a seus filmes, ele busca que ideias emergjam da articulação fílmica (Foster, 2021, p. 124). *Serious Games* é, portanto, nada além da exposição de arquivos militares; imagens à margem do domínio público. Farocki então, nas palavras de Didi-Huberman, toma nas instituições o que elas não querem mostrar para retorná-las à comunidade (Hubermann, 2016, p. 206). De forma recorrente, o artista volta aos aparatos de visão e aos modelos computacionais para efetuar uma dialética entre novas e antigas

mídias. As mudanças técnicas não se limitam a resultados de transformações tecnológicas; elas indicam deslocamentos profundos na percepção, isto é, mudanças estéticas que configuram o modo de ver de cada época. Segundo Hal Foster,

Como Marx, Farocki pressupõe que cada nova fase de produção e de reprodução estabelece uma nova linhagem de poder e de conhecimento; como Michel Foucault e Jonathan Crary, ele pressupõe que cada nova linhagem envolve uma nova configuração de sujeito (Foster, 2021, pp. 124-125).

Farocki expõe uma construção da realidade bélica que, de forma crescente, se apropria do audiovisual como instrumento. O artista evidencia que a indústria de guerra incorpora diretamente tecnologias de simulação e sistemas de videogame em suas operações, apontando para um processo contínuo de virtualização e esterilização do combate, que se realiza de maneira cada vez mais distanciada.

Conclusão

Harun Farocki, Joseph DeLappe e Wafaa Bilal utilizam estratégias distintas, mas convergentes na crítica à tecnologia e à guerra. Farocki trabalha a partir da apropriação de imagens de arquivo, frequentemente desconhecidas do público, para revelar transformações significativas na percepção e na representação, evidenciando como as tecnologias de imagem se aproximam, direta ou indiretamente, da destruição. DeLappe, por sua vez, adota a intervenção como estratégia, engajando o público mais familiarizado com a mídia dos videogames e aproximando sua prática de uma arte ativista. Bilal, com a performance *Domestic Tension*, segue um caminho semelhante ao de DeLappe, transformando a experiência da guerra em um jogo interativo e colocando o público no controle de uma arma, simbolizando a desconexão e a desumanização das tecnologias de guerra remota.

Apesar das diferenças de abordagem, os três artistas estabelecem uma espécie de metalinguagem ao articular o papel dessas imagens na

produção da realidade contemporânea, apropriando-se delas para, nos termos de Arlindo Machado (2002), realizar o projeto da artemídia: desviar tecnologias de seu uso industrial. Farocki, DeLappe e Bilal subvertem o projeto militar e necropolítico das imagens que exploram, demonstrando como essas representações podem gerar uma empatia crítica em relação à tecnologia de guerra.

Referências

ABDALLAH, W. **Domestic Tension**. Net Art Anthology, 2007. Disponível em: <https://anthology.rhizome.org/domestic-tension>. Acesso em: 15 mar. 2026.

BILAL, W. Invisible mirror: Aggression and the thumb-generation response. In: AL-ALI, N.; AL-NAJJAR, D. (Org.). **We are Iraqis: Aesthetics and politics in a time of war**. Syracuse: Syracuse University Press, 2013. p. 94-102.

CRAIG, K. Dead in Iraq: It's no game. **Wired**, 6 jun. 2006. Disponível em: <https://www.wired.com/2006/06/dead-in-iraq-its-no-game/>. Acesso em: 15 mar. 2026.

DANTO, A. C. **Após o fim da arte: A arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DAVIS, J. War at a distance: Serious games 1-4. **Cinémathèque québécoise**, 2003. Disponível em: <https://www.cinematheque.qc.ca/en/cinema/war-at-a-distance-serious-games-1-4/>. Acesso em: 15 mar. 2026.

DELAPPE, J. **Dead-in-Iraq**. [S.l.], [2006?-2011?]. Disponível em: <https://www.delappe.net/dead-in-iraq>. Acesso em: 15 mar. 2026.

FOSTER, H. **O que vem depois da farsa?**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

HERZ, J. C.; MACEDONIA, M. R. Computer games and the military: Two views. **Defense Horizons**, n. 74, 2002. Disponível em: <https://digitalcommons.ndu.edu/defense-horizons/74/>. Acesso em: 15 mar. 2026.

DIDI-HUBERMAN, G. **Devolver a imagem**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

INGRAM, A. Experimental geopolitics: Wafaa Bilal's Domestic tension. **The Geographical Journal**, v. 178, n. 2, p. 123-133, 2012. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/23263247>. Acesso em: 15 mar. 2026.

LAAMARTI, F.; EID, M.; EL SADDIK, A. An overview of serious games. **International Journal of Computer Games Technology**, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/286573155_An_Overview_of_Serious_Games. Acesso em: 15 mar. 2026.

MACHADO, A. Arte e mídia: aproximações e distinções. **Galáxia**, n. 4, p. 19-32, 2002. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001306220>. Acesso em: 15 mar. 2026.

MOLLEINDUSTRIA. **Molleindustria**. [S.l.], 2003. Disponível em: <https://www.molleindustria.org/>. Acesso em: 15 mar. 2026.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2024**. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2024-free-version>. Acesso em: 4 jun. 2026.

ROBINSON, N. Military videogames: More than a game. **The RUSI Journal**, v. 164, n. 4, p. 10-21, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1080/03071847.2019.1659607>. Acesso em: 15 mar. 2026.

STAHL, R. What the drone saw: The cultural optics of the unmanned war. **Australian Journal of International Affairs**, v. 67, n. 5, p. 659-674, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1080/10357718.2013.817526>. Acesso em: 15 mar. 2026.

Obras citadas

BILAL, W. **Domestic Tension** [Performance virtual]. [S.l.]: [s.n.], 2007.

DELAPPE, J. **Dead-in-Iraq** [Performance virtual]. [S.l.]: [s.n.], 2006-2011.

DELAPPE, J. **Elegy**: GTA USA Gun Homicides [Performance virtual]. [S.l.]: [s.n.], 2018-2019.

FAROCKI, H. **Serious Games** [Videoinstalação]. [S.l.]: [s.n.], 2010.

ATARI. **Battlezone** [Jogo eletrônico]. Sunnyvale, CA: Atari, 1980.

MOLLEINDUSTRIA. **Phone Story** [Jogo eletrônico]. [S.l.]: Molleindustria, 2011.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto V** [Jogo eletrônico]. [S.l.]: Rockstar Games, 2013.

UNITED STATES ARMY. **America's Army** [Jogo eletrônico]. [S.l.]: United States Army, 2002.

USMC. **Marine Doom** [Modificação do jogo Doom II, Jogo eletrônico]. [S.l.]: USMC, 1996.