

Desocidentalização estética e cenas do dissenso em *Special Force 2*¹

Pedro Wajsfeld²

Emmanoel Ferreira³

Universidade Federal Fluminense

RESUMO

Este artigo analisa o jogo *Special Force 2* (2007), desenvolvido pelo Hezbollah, pelas óticas da desocidentalização estética e das cenas do dissenso. A partir das perspectivas teóricas de Cunha, Mignolo, Gomez e Rancière, investiga-se como o jogo, ao representar a Guerra do Líbano de 2006 sob uma ótica alternativa à ocidental, atua na construção simbólica da memória coletiva e na disputa por visibilidade geopolítica. Metodologicamente, propõe-se uma análise estética e discursiva do jogo enquanto produto de militainment, contrapondo-se à lógica dominante do sensível. Os resultados indicam que, mesmo com recursos técnicos precários, *Special Force 2* mobiliza afetos e narrativas contra-hegemônicas, funcionando como gesto de resistência e reconfiguração epistêmica por sujeitos historicamente marginalizados.

PALAVRAS-CHAVE

Desocidentalização; cenas do dissenso; estética; militainment; *Special Force 2*

Introdução

Este artigo analisa *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (Hezbollah Central Internet Bureau, 2007), jogo eletrônico do gênero Tiro em Primeira Pessoa (FPS), desenvolvido pela Agência Central de Internet do Hezbollah a partir da perspectiva libanesa sobre a Guerra do Líbano de 2006. Lançado um ano após o conflito, o jogo propõe uma representação alternativa dos eventos ao colocar o jogador no papel de um soldado da Brigada de Resistência Libanesa, encarregado de eliminar soldados israelenses e destruir seu maquinário militar. Apesar de lançado em 2007, o jogo apresenta tecnologia 3D defasada para a época, apontando para um contexto de precariedade (Messias et al., 2019) em seu desenvolvimento.

Em matéria publicada no site do jornal Al Jazeera sobre o jogo, em 30 de agosto de 2007, o autor afirma que “A eficiência militar dos protagonistas do jogo reflete a

¹ Trabalho apresentado no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Bacharel em Biblioteconomia e Documentação pela Universidade Federal Fluminense. E-mail: pedrowajsfeld@id.uff.br

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. E-mail: emmanoelf@id.uff.br

maneira como o Hezbollah vê o desempenho de seus combatentes na guerra (...) E os criadores do jogo dizem que o objetivo é apresentar o que eles chamam de cultura de resistência às gerações mais jovens” (Al Jazeera, 2007). Essa cultura de resistência é apresentada na forma de entretenimento computadorizado, nesse caso o jogo para computadores, retratando um período específico e enquadrando os soldados do Hezbollah enquanto heróis na narrativa. A lógica aqui é o *militainment*, a relação entre o entretenimento e o militarismo que não é nova e muito usada pelo norte global, especialmente EUA, como forma de propaganda e transformação do cidadão em cidadão-soldado (Stahl, 2010). O sentimento por trás desse uso do jogo é aproximar as pessoas da guerra, transformando-a em produto de entretenimento e enquadrando o conflito a partir da perspectiva dos idealizadores.

Nesse sentido, o jogo é usado aqui como ferramenta de construção de memória de um povo e ferramenta de enfrentamento, no campo epistemológico, do ocidente. Essa é a lógica da desocidentalização, como uma forma de partilha de poder e de criação de novos imaginários, conforme aponta Cunha (2018). A desocidentalização é uma apropriação do capitalismo (Pinto; Mignolo, 2016) por parte daqueles que estão fora do eixo modernidade/colonialidade e são explorados e subjugados por essa lógica, sem que necessariamente uma alternativa seja proposta. É a substituição do ocidente enquanto figura central na organização política e econômica por aqueles que estão à margem da modernidade.

Neste artigo, tencionamos refletir acerca de jogos como Special Force 2 como produtos inseridos na lógica de uma desocidentalização estética, conforme proposta por autores como Cunha (2018), Gomez (2019) e Mignolo (2012)⁴. Além disso, propomos relacionar experiências de interação com esses jogos, em seus aspectos poéticos e estéticos, ao que Jacques Rancière (1996) denomina *cenar do dissenso*, ou seja, a momentos em que há uma ruptura na ordem dominante do sensível — ou seja, na forma como se organiza o que pode ser visto, dito e pensado em uma sociedade. Essas "cenas" ocorrem quando sujeitos ou grupos historicamente excluídos se fazem visíveis e audíveis de maneira inesperada, desestabilizando os papéis estabelecidos e reconfigurando o espaço comum.

⁴ Para uma análise comparativa entre desocidentalização e decolonialidade (estéticas), cf. Mignolo, 2012 e Gomez, 2019.

Os resultados da pesquisa apontam para o entendimento de jogos como *Special Force 2* como objetos midiáticos interativos que trabalham nas lógicas de uma desocidentalização estética (Cunha, 2018; Gomez, 2019; Mignolo, 2012) e das cenas do dissenso (Rancière, 1996), numa tentativa de substituição da ordem epistêmica do Ocidente, entendido aqui como Norte Global, por grupos e populações historicamente colonizados e destituídos de participação no cenário midiático contemporâneo. Ao contrário da crença de que esses produtos estão necessariamente atrelados a uma estética neoliberal e colonizada, *Special Force 2* mostra que jogos podem operar como contranarrativas, tensionando os discursos estéticos e simbólicos dominantes e mobilizando afetos coletivos. Concluimos que, mesmo valendo-se de tecnologias e linguagens herdadas do Ocidente, o jogo realiza um gesto de resistência simbólica e participa ativamente da disputa global por visibilidade, memória e agência política, reorganizando o sensível partilhado.

REFERÊNCIAS

- CUNHA, Isabel Maria Ribeiro Ferin. Desglobalização e Desocidentalização: desigualdades, populismo e emoções. In.: COSTA, Cristina; BLANCO, Patrícia. **Liberdade de expressão e campanhas eleitorais** - Brasil 2018. Universidade de São Paulo. Escola de Comunicações e Artes, 2018. p. 43-75. Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/351. Acesso em: 9 jun. 2025.
- GOMEZ, Pedro Pablo. Decolonialidad estética: geopolíticas del sentir el pensar y el hacer. **Revista GEARTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 369-389, maio/ago. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22456/2357-9854.92910>. Acesso em: 12/06/2025.
- HEZBOLLAH video game targets Israel. 2007. Disponível em: <https://www.aljazeera.com/news/2007/8/30/hezbollah-video-game-targets-israel>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaiane. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, Phillip (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh/PA: ETC Press, 2019.
- MIGNOLO, Walter. Lo nuevo y lo decolonial. In: GOMEZ, Pedro Pablo; MIGNOLO, Walter. **Estéticas y opción decolonial**. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José Caldas, 2012.
- NASCIMENTO, Emerson Oliveira. Colonialidade, Modernidade e Decolonialidade: Da Naturalização da Guerra à Violência Sistêmica. **Intellectus**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 54-73, 2021. DOI: 10.12957/intellectus.2021.58456. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/intellectus/article/view/58456>. Acesso em: 11 jun. 2025.
- PINTO, Julio Roberto de Souza; MIGNOLO, Walter D.. A modernidade é de fato universal? Reemergência, desocidentalização e opção decolonial. **Civitas: Revista de Ciências Sociais**, Porto Alegre, v. 15, n. 3, p. 381-402, 14 jan. 2016. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1984->

7289.2015.3.20580. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/civitas/a/qqRR8D8df5RKQN9bLmQjFmn/?lang=pt>. Acesso em: 09 jun.
2025.

RANCIÈRE, Jacques. **O desentendimento**. Trad. Ângela Leite Lopes. São Paulo: Ed. 34, 1996.

STHAL, Roger. **Militainment, Inc.**: war, media, and popular culture. Nova York: Routledge, 2010.