

## A Guerra Atual e o Uso de Drones: práticas biopolíticas do matar em nome da vida

Current War and the Use of Drones:  
kill the practices biopolitics on behalf of life

Actual Guerra y el Uso de Drones:  
matar las biopolítica prácticas en nombre de la vida

La Guerre Actuelle et l'Utilisation de Drones :  
les pratiques biopolitiques qui tuent au nom de la vie

Flávia Cristina Silveira Lemos \*

flaviacslemos@gmail.com

Dolores Galindo \*\*

dolorescristinagomesgalindo@gmail.com

Anna Natale \*\*\*

cacanatale@gmail.com

Daiane Gasparetto da Silva \*\*\*\*

dai\_gasp@hotmail.com

Igor do Carmo Santos \*\*\*\*\*

igor\_psico@yahoo.com.br

\*\* Psicóloga pela Universidade Federal de Pernambuco, mestre doutora em Psicologia Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. Atualmente é professora do departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT, Brasil.

\*\*\* Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT, Brasil.

\*\*\*\* Psicóloga, mestre e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil.

\*\*\*\*\* Psicólogo e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil.

Lemos, Flávia Cristina Silveira., Galindo, Dolores., Natale, Anna., Silva, Daiane Gasparetto da., & Santos, Igor do Carmo. (2014). A Guerra Atual e o Uso de Drones: práticas biopolíticas do matar em nome da vida. *Psicologia Política*, 14(30), 283-296.

### Resumo

*Este artigo aborda a formação de subjetividades de soldados treinados para usar os drones, em guerras, na atualidade. Articulam-se ao texto as contribuições de Foucault, Virílio, Deleuze e Guattari, para problematizar algumas modalidades das práticas guerra, hoje, e seus efeitos na regulação da vida das populações. O texto apresenta resultados de pesquisa em História e em Psicologia Política, Social e Institucional. Busca-se interrogar como as modulações da guerra no uso de drones implicam invenção de subjetividades de soldados baseadas em jogos, virtualidades, artes e uma economia política específica. Conclui-se que é relevante para as Psicologias estudar subjetivações ligadas às guerras, seus aparatos, como os drones, e seus modos de organizar agenciamentos coletivos pautados no dispositivo de segurança, no presente em que vivemos.*

\* Psicóloga, mestre em Psicologia e doutora em História Cultural pela Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho". Atualmente é docente no Programa de Pós-Graduação em Educação e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil.

## **Palavras-chave**

*Drones, Subjectividades, Soldados, Guerra, Biopolítica.*

## **Abstract**

*This article discusses the formation of subjectivities of trained soldiers to use drones in wars today. Articulate the text Foucault's contributions, Virilio, Deleuze and Guattari, to discuss some details of war practices, today, and their effects on the regulation of the population lives. The paper presents research results in History and Political Psychology, Social and Institutional. The aim is to examine how the war modulations in the use of drones imply invention of subjectivities of soldiers based games, virtues, arts and a specific political economy. It follows that is relevant to the Psychologies study subjectivities linked to wars, its apparatuses, such as drones, and their ways of organizing guided collective assemblages on the security device in the present in which we live.*

## **Keywords**

*Drones, Subjectivities, Soldiers, War and Market, Biopolitics.*

## **Resumen**

*Este artículo aborda la formación de subjetividades de soldados entrenados para utilizar aviones no tripulados en las guerras de hoy. Articular el texto contribuciones de Foucault, Virilio, Deleuze y Guattari, para discutir algunos detalles de las prácticas de guerra, hoy, y sus efectos en la regulación de la vida de la población. El artículo presenta los resultados de investigación de la historia y la Psicología Política, Social e Institucional. El objetivo es examinar cómo las modulaciones de guerra en el uso de aviones no tripulados implican invención de las subjetividades de soldados basados juegos, virtudes, las artes y una economía política específica. De ello se desprende que es relevante para las subjetividades de estudio psicologías relacionados con las guerras, sus aparatos, tales como aviones no tripulados, y sus formas de organizar asociaciones colectivas guiadas en el dispositivo de seguridad en el presente en el que vivimos.*

## **Palabras clave**

*Drones, Subjetividades, Los soldados, Guerra, Biopolítica.*

## **Résumé**

*Cet article traite de la formation des subjectivités de soldats formés à l'utilisation des drones dans les guerres d'aujourd'hui. Les contributions de Foucault, Virilio, Deleuze et Guattari sont liées au texte, pour discuter de certains détails des pratiques de guerre, aujourd'hui, et leurs effets sur la régulation de la vie de la population. Le document présente les résultats de recherche en histoire et en psychologie politique, social et institutionnel. L'objectif est d'examiner comment les modulacions de guerre dans l'utilisation de drones impliquent invention de subjectivités des soldats basées sur jeux, virtualités, arts et une économie politique spécifique. Sur la base de discussion proposée, il est conclu que pour les psychologies sont pertinentes les études sur subjectivités liées aux guerres, ses appareils, tels que les drones, et de leurs modes d'organisation des agencements collectifs guidées sur le dispositif de sécurité dans le présent dans lequel nous vivons.*

## **Mots clés**

*Drones, Subjectivités, Soldats, Guerre, Biopolitique.*

## Introdução

Este artigo apresenta análises sobre os usos dos drones, no mercado atual da guerra a partir de uma problemática da biopolítica contemporânea. Interrogam-se as práticas de um dispositivo militar e diplomático que operam com a formação de subjetividades soldados por meio de jogos de entretenimento que fazem do matar em nome da vida um currículo biopolítico do racismo de Estado e de sociedade. O dispositivo de segurança entra em cena na diplomacia mundial das ameaças e constrangimentos e na guerra asséptica por meio dos drones na medida em que os soldados não vão a campo e pilotam os veículos aéreos não tripulados à distância.

Os pilotos ficam operando as máquinas de matar em seus controles de videogame sem se sujar com o sangue dos supostos inimigos da sociedade mortos pelos ataques e são treinados para fazer isto sem sentir culpa e dor. O mercado da segurança cada vez mais lança mão de tecnologias novas e as vende e consome para fazer viver alguns, deixar morrer e matar outros. Ao buscar justificar o matar os adjetivados como *outros*, em nome da defesa social de modo hipócrita é forjado uma racionalidade empresarial securitária da vida por meio de dispositivos de segurança cada vez mais ágeis, tecnologicamente avançados e que permitem vigilâncias e genocídios com poucas perdas de soldados de quem realiza os ataques, no caso do uso dos drones em guerras.

Assim, um dos objetivos deste artigo é pensar a formação de subjetividades de soldados treinados para usar os drones, em guerras, na atualidade. Articulam-se ao texto as contribuições de Foucault, Virilio, Deleuze e Guattari, para problematizar práticas guerra, os últimos anos e seus efeitos na regulação da vida das populações. O texto apresenta resultados de pesquisa em História e em Psicologia Política, Social e Institucional. Busca-se interrogar como as modulações da guerra no uso de drones implicam invenção de subjetividades de soldados baseadas em jogos, virtualidades, artes e uma economia política específica. Conclui-se que é relevante para as Psicologias estudar subjetivações ligadas às guerras, seus aparatos, como os drones, e seus modos de organizar agenciamentos coletivos pautados no dispositivo de segurança, no presente em que vivemos.

Há outros modos de situar as Psicologias no contexto das guerras, já que estas, historicamente, são interpeladas a atuar na readaptação de soldados ou mesmo no incremento dos treinamentos para os combates. Trata-se de traço já verificável desde os estudos sobre os soldados americanos, na década de 1940, nos Estados Unidos, e na análise do crescimento das técnicas dos pequenos grupos de cunho adaptativo que, não raras vezes, operaram traduzindo problemáticas políticas em demandas individuais.

Tendo em vista a dimensão política de tal discussão, este artigo mostra-se articulado ao campo da psicologia política, uma vez que esta, segundo Montero (2009), pode ser entendida como uma derivação da psicologia social que se volta para o conhecimento dos fenômenos políticos, podendo estar também direcionada para o estudo clínico de ações e decisões de sujeitos, que correspondem aos diversos discursos que afetam as vidas em sociedade.

## Vigilância, Guerra e Drones

Para Deleuze (1992), a subjetivação é um conjunto de processos que acarretam atravessamentos múltiplos e heterogêneos de forças econômicas, políticas, sociais, culturais,

históricas e ecológicas que nos constituem cotidianamente como subjetividades, ou seja, como maneiras de ser, de agir, de viver, de se relacionar e de pensar. Subjetivações como processos trazem um campo micropolítico em diagonal com um macropolítico, em que nenhum deles sobredetermina o outro. Eles se articulam em correlações, sem causalidades e linearidades, sendo que a subjetividade atualiza o campo de forças das subjetivações em uma forma provisória, sem a fechar em interioridades.

O processo de subjetivação, em sua multiplicidade de forças, não cessa de afetar a subjetividade e deslocá-la em práticas de produção de existências, de estilos de existência. Guattari (1999) denominou essa criação como heterogênese e singularização, no plano das existências. As práticas heterogêneas ganham raridade na fabricação dos modos de existência, como já foi ressaltado por Foucault (2014), ao se referir aos acontecimentos singulares e à maneira como afetam cada um, diferenciadamente, na medida em que entram em composição com as histórias de vida.

A tese de Virílio sobre as tecnologias de guerra, como instrumentos de percepção, é valiosa (1989) para pensar as guerras contemporâneas e os processos de subjetivação forjados nas mesmas. Nessa tese, o autor cria conexões entre guerra moderna e cinema, guerra e teatro, as quais são interessantes para indagarmos como a arte e a cultura são agenciadas às subjetividades e com a economia política, no mercado da guerra. Na esteira de várias situações de violência e de combate, nas guerras civis e mundiais, as violências cotidianas foram fabricadas com a montagem de dispositivos culturais, subjetivos, políticos, econômicos e técnico-científicos.

Com efeito, acontecimentos como os ataques de 11 de setembro de 2001 atravessam as subjetividades, pois constitui um processo de subjetivação maquínico, técnico, político, econômico, social e cultural. Essas práticas de guerrilha modulam as existências pelo medo, pelo inesperado do ataque, pela proporção midiática que ele ganhou, pela sensação de insegurança que seus efeitos forjaram, ao conseguir “furar” os bloqueios de proteção dos Estados Unidos e alcançar com grande expressão a destruição das torres gêmeas que explicitavam uma marca quase imperial do capitalismo norte-americano. Esse ataque alterou a maneira de avaliar e fazer as guerras e criou uma série de mutações no plano diplomático e militar internacional, bem como no policiamento do cotidiano na vida civil, em sua minúcia, em termos de vigilância.

A intensificação dos sistemas de vigilância e defesa remotos entrou em cena com uma materialidade na mundialização dos direitos, do mercado, da cultura e das subjetividades. Os EUA passaram a atacar constantemente vários países do Oriente, tais como Iraque e Afeganistão. Os conflitos e tensões se intensificaram e atualizaram racismos, xenofobias, sectarismos, discriminações e desigualdades sociais e econômicas, religiosas e de raça/etnia. Os drones são inventados em meio a essa corrida armamentista e disputas na concorrência de mercado neoliberal e mundializado pelo uso dos aparatos de guerra e; igualmente, ameaças de ataque. Em um piscar de olhos, as tecnologias biopolíticas dos drones produzidos por e para os militares e empresários potencializaram o matar em nome da vida.

A biopolítica, de acordo com Foucault (1988; 2002; 2008a; 2008b), é o governo da população em nome da ampliação da vida, em que fazer viver e deixar morrer é uma estratégia corrente, a partir da segunda metade do século XVIII. Se, anteriormente, fazer morrer e deixar viver representavam a norma tática de governar, na soberania dos monarcas, nos Estados Modernos nascentes, a vida ganha relevância e entra na história como corpo

espécie a ser gerida. Cuidar de coletivos e de segmentos da população, em termos de fomentar a saúde, medir seus deslocamentos, avaliar os efeitos dos atos de grupos específicos como conjunto de probabilidades calculadas, mapear territórios e verificar seus impactos da população, na circulação com segurança tornaram-se objeto de governo.

Conforme Foucault (2008a; 2008b), a biopolítica aciona paradoxos, nas democracias mundiais, porque opera pelo direito público simultaneamente à suspensão de direitos, deslocando ambos na economia política neoliberal, nas últimas décadas do século XX e início do XXI. A biopolítica do século XVIII era voltada aos liberalismos da industrialização e, durante o começo do século XX, aos Estados planejados de bem-estar. A governamentalidade era diversa em cada um desses momentos, na biopolítica, pois a maneira de preservar a vida vai-se deslocando com as mutações de mercado, nas táticas de governo da guerra, que se torna mais veloz e ganha novas armas, na forma de subjetivar e produzir inimigos sociais a deixar morrer e a matar, em nome da vida.

O capitalismo não funciona apenas por exclusão; ao contrário, ele precisa de contato, compromisso, troca e comércio. Não é possível pensar sobre a sociedade de controle se não pensarmos sobre o mercado mundial, em sua função de capturar os fluxos pela inclusão. Com a sociedade de controle, o mercado se torna um controle por mobilidade e circulação mundial (Hardt, 2000).

Em entrecruzamento com a biopolítica, temos a sociedade de controle, preconizada por Deleuze (1992), ao abordar a crise do Estado de Bem-Estar e a transformação do capitalismo de produção para o empresarial de venda de serviços, após a II Guerra Mundial e, em especial, depois da crise de petróleo de 1974. Produz-se um controle com um mercado mundial sem precedentes. Novas tecnologias de vigilância e de defesa são criadas e mudam a maneira de subjetivar, no campo da relação espaço-tempo, e de nos relacionarmos com as técnicas, o conhecimento, o trabalho, as fronteiras e a educação.

É nessa sociedade que as grandes corporações foram responsáveis pela produção de armamentos e expandiram a capitalização dos contextos militares e civis. Os drones são um dos produtos mais recentes. Em nome da defesa da vida, as táticas de gerenciamento permitem matar e deixar morrer, ou seja, fazem com que a biopolítica pressuponha mercados de guerra na concorrência entre países e entre grupos sociais na modalidade de empresas, disputando mercados, mesmo que matem, para tal, e criem os inimigos a serem mortos, em geral, aqueles que prejudicam os negócios das corporações da segurança.

Deleuze (1992) ressalta o aspecto de compra e venda de serviços de controle social, na modulação de condutas, na atualidade, em que tudo pode se tornar mercado, até mesmo a educação, as relações de amizade e os afetos entre casais. Fazer a guerra e a diplomacia com as armas e seu uso ou ainda com a ameaça de utilizá-las é um exercício de controle da sociedade, hoje, e uma empresa altamente lucrativa – a do medo e insegurança.

Um dos dispositivos analisados por Foucault (2008a) foi o da segurança, em que as leis sobre a proteção social, as normas para regular a ordem social, o aparato técnico da violência, as leis que garantem o aumento das penas e os controles sociais econômicos e políticos são intermediados na composição de uma sociedade de segurança.

Nas guerras contemporâneas, o cinema e o teatro continuam a ser importantes e, junto com os jogos de entretenimento, se tornam dispositivos em que o piloto já não se move no espaço. Ele controla as suas ações remotamente, através de *joysticks* e outros dispositivos, ou seja, tal qual um divertimento. Treinamentos de soldados para a guerra passam a lançar mão

de operadores culturais e de jogos como os que empregam imagens de guerra, acionam situações militares de extermínio de supostos inimigos e engendram subjetividades guerreiras, nas figuras de soldados e militares formados para batalhas em nome da defesa da sociedade. A brincadeira e o brinquedo ganham verniz de guerra e violência, modulados pela lógica do extermínio de grupos constituídos como párias da sociedade, também no plano virtual dos jogos.

Nesse contexto é que são criados os drones nos meios de comunicação nacionais e internacionais, quando se mencionam os veículos aéreos não tripulados (UAV) ou aeronaves remotamente pilotadas (RPA). Essas aeronaves, mais conhecidas como drones, podem ser enviadas a partir de qualquer local do globo. Elas são frequentemente usadas para vigilância e também para procurar vítimas e soldados, ajudar as equipes de resgate, suspeitos de guarda e para realizar ataques. Os pilotos de aviões não tripulados são removidos do campo de batalha, pois eles operam a aeronave através de dispositivo remoto o qual permite estratégias e táticas acopladas à cultura e ao lazer. Essas armas possibilitam a vigilância reforçada nas ligações entre a guerra e jogo, em processos subjetivos.

O soldado identifica seus supostos opositores por sistemas de vigilância capazes de detectar alvos à distância. Um ambiente imersivo ajuda a separar inimigos ou os não combatentes e cria um aumento da adrenalina, a fim de concentrar os soldados apenas nos seus principais objetivos. Um destacamento age como controlador de robôs, em um *cockpit*, em que a distância física dos que seriam seus alvos de guerra não admite conexões emocionais.

Um exemplo interessante dessa montagem pode ser ilustrado pela pesquisa de Pieslak (2009), que, ao entrevistar os soldados que voltaram do Iraque, observou que, em preparação para o combate, foi possível ouvir o gênero “metal”, no qual a música propiciava espaços de guerra fictícios, assim como os jogos eletrônicos. Desse modo, ouvindo os tipos de música que podem aumentar os níveis de adrenalina, é criada uma distância entre o soldado e suas ações, forjando a sensação de um ambiente simulado.

No combate contra o Iraque, a música produziu um ambiente imersivo para cada piloto e preencheu o vazio da cabine em que o isolamento era construído inicialmente pelo uso de algodão nos ouvidos do piloto, óculos e, em seguida, de pressurização. Com efeito, Virílio (1989) observou bem, ao descrever e interrogar a respeito da articulação da guerra com a arte e os jogos.

Foucault (1999b) examinou igualmente a formação de dispositivos específicos, definidos da seguinte forma: o dispositivo é o entrelaçamento de tecnologias, conhecimentos, documentos, leis, artes, brinquedos, jogos, arquiteturas, guerras, violência, vigilância, observações, penalidades e padrões. Enfatizou, assim, como os dispositivos foram feitos historicamente e os seus efeitos, em termos de conjunto, foram criados com base em práticas variadas, porém, correlatas, intercambiando relações sem causalidade linear.

Desse modo, é possível afirmar como os corpos de pilotos dos drones são acoplados aos dispositivos de segurança. Eles são formados militarmente e entram na composição diplomática de fazer a guerra e cessá-la ou usá-la como chantagem permanente, pela possibilidade técnico-armamentista de um Estado representado. Os saberes atuais são utilizados e passam a fazer parte dessas engrenagens de comunicações complexas e de sistemas de informação militar.

A biopolítica do governo da vida entra no agenciamento da segurança, passando a ser usada paradoxalmente para fazer a guerra como justa, supostamente. No entanto, esse fazer justa tem muitas versões na história, de sorte que as decisões de uma guerra, seu antes e seu depois, são acontecimentos diversos, articulados a uma política em que gerir a vida se tornou justificativa estranha para realizar massacres e genocídios, na atualidade.

Juntamente à biopolítica na segurança, a disciplina que dociliza corpos na individualidade e utilidade produtiva auxilia na condução da educação de um trabalhador-soldado, o qual se aliena da posição de sujeito que mata para encarnar a posição jogador em uma brincadeira, ouvindo música e brincando de matar em nome da vida de alguns mais que de outros. Foucault (2008a) assinalou que o dispositivo de segurança é composto por disciplina, biopolítica e soberania jurídica com suplícios. Se a disciplina é organizada para policiar minúcias do cotidiano e vigiar condutas, na individualidade das mesmas, os suplícios retornam e não como espetáculo público, mas como matar sem mostrar e/ou tentar justificar a morte pelo monopólio da justiça e proteção da vida.

Assim, torturas são usadas nas guerras e interrogatórios, sob a prerrogativa de extrair depoimentos e punir os chamados terroristas, criminosos e violentos. Mesmo em democracias, elas continuam a ser adotadas. Contudo, as torturas pouco incomodam a muitos e ficam na sombra de um Estado e de uma sociedade que afirma garantir direitos e não dá visibilidade para seus métodos e técnicas de terror contra aqueles que são designados como seus inimigos.

## **A Emergência de Mercados Assépticos de Guerra em Defesa da Sociedade**

Os sistemas de aeronaves não tripuladas (UAS) estão sob o controle de um ou mais soldados, em todos os momentos. Operadores estão lidando com equipamentos na frente de telas onde não há gritos, nem cheiro de sangue e materiais explosivos. Só se lida com pontos, linhas, códigos e táticas. Em outro nível, as telas conectadas por códigos são todas sobre mortes, cheiros e pessoas. Os UAS são projetados para se manifestar altos níveis de autonomia e poder permitir que soldados solteiros possam controlar vários sistemas ou até mesmo grandes grupos de UAS, operando cooperativamente.

De acordo com o relatório Killing, na estação de controle que tem um *joystick*, um teclado e três telas de televisão, um com vídeo ao vivo, a partir do zangão, os dados técnicos são gerados por um mapa global de navegação. Soldados americanos operam pelas necessidades do piloto de drones. Os EUA organizam e estruturam fluxos em redes de inteligência e ação, canalizando não apenas informações táticas, mas também a racionalidade da guerra, em um sistema de comunicação complexo.

As relações de poder são materializadas pela defesa e vigilância, a fim de controlar corpos, mesmo que eles possam rotineiramente contorná-los e resistir, como acontece, por exemplo, na aplicação de fotografias de identificação criminal, onde os presos abusam de expressões faciais para diminuir as chances de identificação. Ou no momento de se cometer um crime, alguém cobre suas impressões digitais; ou quando se faz uma ameaça por telefone celular, em que a voz de alguém é intencionalmente distorcida, ou mesmo quando os civis usam pequenos pedaços de vidros ou CDs para evitar as câmeras da polícia que os fotografariam em alta velocidade.

Pode-se argumentar que as guerras mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação seriam uma extensão do panóptico descrito por Foucault, mas outras formas de

controle do corpo e da subjetividade também são agenciadas, como a biopolítica, mecanismos de segurança e atualizações de tortura. A visibilidade da máquina panóptica implica a composição das relações de poder disciplinar em transição para as modalidades mais rápidas e leves de controle em meio aberto. A vigilância dos drones praticamente favorece ver sem ser visto, de certa maneira. Os drones podem ser usados para examinar, avaliar, vigiar, punir e comercializar em meio aberto.

Foucault (1999) apontou que o panóptico era uma máquina criada para fazer ver e falar na composição dos mecanismos de poder-saber e da subjetividade que não são restritas às paredes das instituições; então, estavam em processo de mutação da disciplina para os fins controles securitários, na emergência do capitalismo neoliberal, após a segunda guerra mundial. É igualmente possível afirmar que os mecanismos de vigilância podem operar em redes com diferentes modulações de velocidade, modulando a política e a economia da indústria da segurança e a maneira de fazer as guerras no presente.

Haggerty e Ericson (2010), com base nas características das sociedades de controle, sinalizam a convergência dos sistemas de vigilância secreta, a ponto de serem capazes de falar em “vigilância assembleias”. Operam com a abstração de corpos humanos e de diferentes materialidades de seus territórios, para separá-los em séries discretas que podem ser digitalizadas. Os autores definem como “conjuntos”, como se segue: “[...] assembleias consistem em uma infinidade de objetos heterogêneos em que sua unidade vem apenas do fato de que esses itens funcionam juntos, eles “trabalho” em conjunto, como uma entidade funcional” (Patton, 1994: 158). Elas compreendem os fluxos de uma gama essencialmente ilimitada e discreta de outros acontecimentos, como as pessoas, os sinais, os produtos químicos, o conhecimento e as instituições.

A radicalidade dessa visão se torna mais evidente, quando se percebe que qualquer montagem em si é composta de vários conjuntos distintos (Haggerty & Ericson, 2010). Dois pontos são importantes para caracterizar os drones como dispositivos de vigilância, característicos de sociedades de controle, daqueles que moldam as sociedades disciplinares. Em primeiro lugar, os corpos são convertidos em fluxos de informação (de reconhecimento de padrões de calor, posição no espaço etc.), independentemente de onde eles estão, porque esses dispositivos são contínuos; e, em segundo, os ataques são da ordem da virtualidade, em certa medida, pois podem operar pela chantagem da guerra apenas sobrevoando o espaço e não exterminando seus alvos.

Com efeito, em contraste com o longo tempo da disciplina, os pilotos dos drones são colocados em alerta frequente. Os ritmos e os fluxos constantes de informação são provenientes de diferentes fontes dentro das salas que controlam armas remotas, assim como operadores de controle de tráfego aéreo em torno de grandes centros urbanos. Os indivíduos estão mais próximos do que Deleuze (1992) previu como sociedades de controle caracterizadas por modulações. Enquanto os diferentes modos de controle são variações inseparáveis, formando um sistema de geometria em variação em que a linguagem é numérica (mas não significa necessariamente binária), os confinamentos são moldes distintos, mas os controles são uma modulação que muda continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas passam de um ponto a outro (Deleuze, 1992).

Para o treinamento de novos pilotos de drones, o teste de resistência tradicional sucumbe em face do treinamento com simuladores. A produção de subjetividades é ativada para o uso de drones, tal qual um dispositivo maquínico de cooptação de resistência nômade. A captura

de resistência, através de mecanismos de vigilância rápidos, tornou-se uma prática concreta com o uso de drones, para o acompanhamento e a observação espacial dos corpos por essas tecnologias. Enquanto o nomadismo pode operar linhas de escape da vigilância panóptica, essa resistência pode ser capturada pela circulação com segurança. A fim de evitar qualquer presunção de determinismo tecnológico, temos de olhar para a definição de drones, concebendo-os como conjuntos de máquinas envolvendo componentes da subjetividade, com vários materialismos em jogo e planos de composição heterogêneos.

Por isso, o uso de simulação e técnicas de imersão é extremamente importante na formação. Quanto mais a tecnologia melhora, melhores são os resultados e os dados coletados a partir desses treinamentos, tornando possível desenvolver uma melhor comunicação entre os soldados ou os pilotos e máquinas. Dispositivos virtuais fornecem um ambiente de treinamento realista que pode replicar de perto o sistema UAS real. Os dispositivos de treinamento virtual não devem substituir plenamente as oportunidades de treinamento ao vivo, de maneira que a transição para um dispositivo virtual deve ser transparente para o operador. O objetivo de UAS treinamento virtual é ser capaz de formar e sustentar operadores, sem uma grande necessidade de formação ao vivo, mas de treinamento virtual de olhar, sentir e se comportar como os sistemas UAS reais. No entanto, os comandantes são responsáveis por selecionar o *mix* e frequência de ambientes de treinamento correto (Dempsey & Rasmussen, 2010).

Os futuros sistemas precisam de uma capacidade comum que permitirá às unidades de *plugand play* operar com qualquer sistema UAS. Simulações futuras devem facilitar a formação em todos os grupos UAS e apoiar a formação de pelotão através do nível de divisão. Em acréscimo, será possível utilizar o treinamento estação de casa baseado na *web*, reduzindo o tempo do soldado que passa longe de sua unidade e da família. Em outras palavras, o ambiente de aprendizagem militar existirá em uma casa com civis. Essa cena é mais próxima dos jogos enquanto mediadores para essa transformação. Assim, um método recente para recrutar soldados na América do Norte é o uso de jogos.

Foucault (1999a) estudou a formação de soldados em *Vigiar e Punir*, verificando como era feita a organização dos espaços nos acampamentos militares. Já no curso *Segurança, Território e População* (2008a), analisou as medidas de segurança para a circulação no território e as tecnologias de guerra profissionais, na diplomacia, para regular as concorrências entre os países. No caso da disciplina dos corpos dos soldados em exercícios de treino, opera-se uma formação dócil para a produtividade, a qual é expandida na lógica da segurança para uma educação política, constitutiva de subjetividades militarizadas pela lógica disciplinar, na articulação com o dispositivo securitário, em que espaço e tempo são deslocados pela velocidade técnica e instrumental modulada pelo controle.

Rituais repetitivos de disciplina, que tinham com o objetivo apresentar os corpos, são minuciosamente estudados nos documentos explicitados na disciplina, no livro *Vigiar e Punir*, por Foucault (1999a). Estes também são mencionados no curso *Segurança, Território e População*, para discutir a busca de segurança nas cidades e fronteiras internacionais. Nesse curso, Foucault (2008b) abordou o surgimento de exércitos profissionais e a diplomacia na regulação das relações internacionais, em um liberalismo baseado na competição entre países. É assim que o aparelho diplomático-militar é apresentado, juntamente com a polícia disciplinar moral do cotidiano.

Foucault (1999b), no curso *Em defesa da sociedade*, havia nos alertado para o fato de que o biopoder era resultante da guerra racial e que esse mecanismo de governo das condutas implicava o uso do matar todos que fossem considerados inimigos sociais, em nome da purificação racial e da vitória nas disputas das guerras, na modernidade. A internação, o deixar morrer, a segregação e até mesmo a eliminação dos dissidentes políticos se tornou um alvo perseguido como racionalidade de segurança liberal e como utilitarismo social-econômico da sociedade de direitos democrática, por incrível que possa parecer esse paradoxo do biopoder, pois se passou a matar em nome da vida, no presente, de forma cada vez mais *soft* e sem culpa.

Em 28 de maio de 2010, o relatório apresentado pelo representante da ONU, Philip Alston, na seção XIV da Assembleia da Organização das Nações Unidas (ONU), alertou contra o uso de drones na guerra. O relatório destacou os riscos que o uso de armas controlado remotamente desenvolve, em estações de jogos mortais em que os operadores de drones se desligam do contexto. Foi estabelecido que os drones militares induzem à uma assimetria significativa pelo fato deles serem empregados principalmente fora dos países onde foram fabricados.

Desse ponto vista, os drones seriam usados apenas para determinados grupos, cuja morte foi supostamente justificável pela fabricação de racismos empregados para invalidar certos grupos sociais e para torná-los não humanos e inimigos da sociedade. As questões éticas não podem ser traduzidas e minimizadas a uma dimensão técnica, que consiste em uma melhor transmissão de informações aos pilotos ou para avaliar a precisão de plataformas de jogos. O Relatório de Direitos Humanos das Nações Unidas e o Relatório Técnico sobre jogos em treinamento militar parecem aceitar a inevitabilidade do uso de drones e recomendar uma maior atenção à formação dos operadores de aeronaves remotamente controladas. Em ambos os relatórios, o uso da violência em nome da prevenção e controle também ocorre com base na expansão dos conselheiros científicos aos governos, promessas de táticas de segurança da indústria de armamento.

Essas discussões são de interesse para a Psicologia, na medida em que a guerra, é possível afirmar que as tecnologias inventadas e usadas, como drones na guerra, vigilância e monitoramento, trazem vetores de subjetivação, conforme ressaltam trabalhos de Psicologia sobre o presente. As novas tecnologias de guerra, de controle social e de segurança operam processos de subjetivação associados ao medo, à cultura, à política, à economia e ao terror bem como no campo da formação de soldados.

Esses processos de subjetivação funcionam através da produção de insegurança ao máximo, para tornar possível aceitar esse tipo de proposta fascista. É preciso questionar os drones, em seus múltiplos usos, e como as PsicoLOGIAS entram em jogo nesse projeto para proteger a sociedade. Se houve PsicoLOGIAS que visaram a colaborar com as guerras e ofereceram seus conhecimentos e técnicas para os sistemas militares, há PsicoLOGIAS, que interrogaram e interrogam essa oferta e as ordens que lhes são dirigidas, em nome da segurança e da ordem social.

Nesse sentido, a psicologia política, enquanto ferramenta de problematização, pode auxiliar na reflexão sobre como são produzidas alianças entre lógicas securitárias e racismo, posto que, de acordo com Montero (2009), este campo do conhecimento psicológico propõe-se, pelo olhar crítico, a enfatizar as forças que estão em conflito e que não cessam de existir na sociedade, produzindo diferentes rostos, movimentos e inquietações.

## Considerações Finais

Em *O Nascimento da biopolítica* (2008b), Foucault destaca como o neoliberalismo nas sociedades de controle e segurança constitui estilo de vida articulado à economia neoliberal. Trata-se de abordar, nesse caso, que os processos e subjetivação são atravessados pelas racionalidades liberais e neoliberais. Tal afirmativa possibilita pensar a Psicologia política, a Psicologia social-institucional, a Psicologia escolar e educacional e até mesmo a do trabalho, como campos de análises relevantes para analisar essas práticas criticamente.

As guerras ganharam um vetor de política diferencial de gestão da vida e podem ser pensadas e interrogadas na esfera das psicologias desse modo, sendo importante problematizar seus efeitos na formação educativa, na produção de sofrimento, na formação de trabalhadores militares e da segurança, nos grupos que fazem guerrilhas e nas formas de a profissão lidar com esse plano de atuação. Nesse aspecto, este texto pretende contribuir também para que avaliemos o que fazemos diante dos acontecimentos do presente em que vivemos e das suas afetações, nas subjetividades. E ainda vale pensar como as subjetividades são forjadas na sociedade contemporânea e que efeitos esses processos trazem nos corpos e nas maneiras de governar a vida.

Algumas Psicologias realizam o treinamento de soldados para a guerra e para a extração de confissão na polícia e investigação nas Forças Armadas. Este é o caso dos psicólogos que atuaram com os prisioneiros suspeitos de terrorismo, em Guantánamo, com técnicas chamadas estressoras, por exemplo. Operar uma ruptura com a psicologização cognitivo-ambientalista da profissionalização das Forças Armadas e torcer a participação da *expertise* psi nas relações diplomáticas atuais possibilita forjar a crítica ao mercado da segurança neoliberal e aos modos de pensar e formular os direitos internacionais, neste presente em que podemos diferir de nós mesmos, para apostar em outras maneiras de viver, na agonística sempre tensa e rica da produção de subjetividades e da criação de mecanismos de proteção de direitos.

Talvez, por essa razão, Foucault (2008a) tenha pensado que a relação entre o poder pastoral, a polícia e o aparelho militar-diplomático como a prática do liberalismo no governo de condutas em nome da promoção da segurança. Em *Nascimento da Biopolítica*, Foucault (2008b) enfatiza que o vivo se torna uma empresa a ser gerida por tecnologias de segurança para modular as tensões entre interesses diferentes, capitalizados na racionalidade de negócios e legais negociações das tentativas para o estabelecimento da paz como a guerra continuada por outros meios (Foucault, 2002).

Seja em guerras com armas e drones, seja em guerras para a normalização das condutas, há uma quantidade de conhecimento e poder que entram em jogo e participam da composição do dispositivo de segurança, hoje. Foucault (2008b) delinea como a elasticidade de decisões tanto pode abrir mão de um evento, deixá-la acontecer e assistir até o encarceramento em massa e uso da pena de morte, em nome da defesa da sociedade.

Psicologias podem ser chamadas em diferentes contextos de guerra, de várias maneiras, para ajudar a treinar soldados, auxiliar o processo de interrogatório e produzir relatórios provas, além de criticar essas práticas e questionar os processos de subjetivação que entram em jogo, nesse modo de vida. Os paradoxos instalados e os efeitos desse conjunto de intervenções devem ser uma questão de problematização ética e política, tendo em vista que as práticas psicológicas produzem diversos atravessamentos nas racionalidades de gerenciamento da vida, devendo, portanto, ser consideradas a partir de uma dimensão ética, a

qual compreende “conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isso implica” (Deleuze, 1992:130).

Em defesa da sociedade, mata-se – e os drones compõem modos de matar assépticos e com novas tecnologias sofisticadas e com alto poder letal. Foucault (1988; 1999b) destaca que a diferença do matar no suplício era que, nessa época (Idade Média), o soberano se vingava dos que o afrontavam, matando-os em rituais públicos, nas praças, para mostrar seu poder; nas guerras atuais, passou-se a matar em nome da vida e deixar morrer como tática de proteção cada vez mais escondida e em nome da democracia como vingança da sociedade e não mais do soberano. Matar sem público e com técnicas assépticas se tornou um estilo de fazer guerras ditas seguras, no presente. O uso de drones traz esse aspecto das guerras contemporâneas na esfera do biopoder.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cole, Chris., Dobbing, Mary., & Hailwood, Amy. (2010). *Convenient Killing: Armed Drones and the 'Playstation' Mentality*. FOR – Fellowship of Reconciliation.
- Deleuze, Gilles. (1992). *Conversações*. São Paulo: Editora 34.
- Deleuze, Gilles., & Guattari, Felix. (1997). *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Volume V. São Paulo: Editora 34.
- Dempsey, Martin E., & Rasmussen, Said (2010). *Eyes of the Army*– US Army Roadmap for Unmanned Aircraft Systems 2010-2035. Ft. Rucker, Alabama: US Army UAS Center of Excellence, v. 9. Acessado em: 7 de setembro de 2014.
- Ericson, Richard., & Haggerty, Kevin. (2010). The Surveillant Assemblage. *British Journal of Sociology*, 51(4), 605-622.
- Foucault, Michel. (1999a). *Vigiar e Punir: a história da violência nas prisões*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Foucault, Michel. (1999b). *Em defesa da sociedade. Curso no Collège de France (1975-1976)*. São Paulo: Martins Fontes.
- Foucault, Michel. (2008a). *Segurança, território e população*. São Paulo: Martins Fontes.
- Foucault, Michel. (2008b). *Nascimento da Biopolítica*. São Paulo: Martins Fontes.
- Guattari, Felix (1989). *As três ecologias*. Campinas, SP: Papirus.
- Hardt, Michel. (2000). *A sociedade mundial de controle*. Em E. Alliez (Org.). *Gilles Deleuze: Uma vida filosófica* (pp. 357-372). São Paulo: Ed. 34.
- Montero, Maritza. (2009). ¿Para qué psicología política?. *Psicología Política*, 9(18), 199-213. Acessado em: 26 de fevereiro de 2015, de: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-549X2009000200002&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2009000200002&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)>.
- Pieslak, Jonathan. (2009). *Sound Targets: American Soldiers and Music in the Iraq War*. Indiana University Press.
- Schneider, Mike., Carley, Kathleen M., & Moon, Il-Chu. (2005). *Detailed Comparison of America's Army Game and Unit of Action Experiments*. School of Computer Science. Carnegie Mellon University.
- Shiling, Russell., Zyda, Michael., & Wardynski, Eugene C. (2002). *Introducing Emotion into Military Simulation and Videogame Design: America's Army: Operations and VIRTE*. West Point, USA: Moves Institute – Naval Postgraduate School & U.S. Military Academy.
- United Nations. (2012). *Report of the Special Rapporteur on extrajudicial, summary or arbitrary execution*. Human Rights Council, fourteenth session. Acessado em: 14 de junho de 2012, de: <<http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/14session/A.HRC.14.24.Add6.pdf>>.
- Virilio, Paul. (1989). *War and Cinema: The Logistics of Perception*. London: Verso.

• Recebido em 15/06/2014.

• Aceito em 23/08/2014.