

## ***Trash games: o importante poder obscuro da comunicação e dos videojogos***

**André Carita**

(Universidade Lusófona do Porto)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2983-1126>

([andre.carita@ulusofona.pt](mailto:andre.carita@ulusofona.pt))

**André Carita (short bio):** Nasceu no Porto em 1984. Doutor em Belas Artes (especialidade videojogos) pela Universitat Politècnica de València (Espanha) desde 2012. Investigador desde 2002, colaborou nas revistas *Mega score*, *Hype!* e *GameCultura* (Brasil). É professor na Universidade Lusófona do Porto nas Licenciaturas de Videojogos e Aplicações Multimédia, Comunicação Aplicada e Design da Comunicação, nas quais leciona as unidades curriculares História dos Videojogos, Crítica e Análise de Videojogos, Argumento e Narrativas Interativas, Game Design, Semiótica, Cultura Visual, entre outras. Atualmente está envolvido na orientação e planificação de diversos videojogos a serem produzidos no âmbito académico em Portugal.

**Submissão: 15/06/2022**

**Aceitação: 02/11/2022**

## ***Trash games: o importante poder obscuro da comunicação e dos videogames***

**Resumo** (PT): Os videogames comportam um potencial comunicativo inegável independentemente do seu género. A sua natureza interativa proporciona uma abertura considerável a múltiplas interpretações consoante o conteúdo que vai sendo construído durante as experiências jogáveis. Contudo, existe também o caso de videogames que criam controvérsia pelo conteúdo que apresentam. Neste artigo, iremo-nos debruçar sobre videogames desenvolvidos maioritariamente por criativos ou empresas independentes que acabam por ser alvo de um enorme mediatismo por explorarem temas e tópicos sensíveis, como a violência física, sexual, entre outros. Procuraremos demonstrar que, apesar do impacto negativo, do mediatismo populista e das discussões fomentadas pelos *media* contemporâneos, estes por nós denominados *trash games* podem ser muito relevantes para pensar o futuro das indústrias criativas, da comunicação, dos criativos e da sua audiência.

*Palavras-chave* (max. 5): videogames, comunicação, mediatismo, polémica, espetáculo.

## ***Trash games: the importance of the dark power of communication and video games***

**Abstract** (EN): Video games have an undeniable communicative potential regardless of their genre. Its interactive nature provides considerable openness to multiple interpretations depending on the content that is being built during the playable experiences. However, there are also controversial video games due to the approached content. In this paper, we discuss video games developed by independent developers and studios that are under mediatic attention due to their sensitive topics, such as physical and sexual violence, among others. We argue that, despite the negative impact, mediatic attention and popular discussion, *trash games*, as we denominate them, can be very relevant while discussing the future of creative industries, communication, developers and their audiences.

*Keywords*: video games, communication, mediatism, controversy, spectacle.

## **Introdução**

Os videojogos já existem há mais de meio século, fazendo parte de uma das indústrias criativas mais exigentes e lucrativas. Enquanto artefactos lúdicos de ficção (Atkins, 2003, pp. 21-26), os videojogos apresentam também um potencial comunicativo enorme face à vantagem inerente da sua natureza interativa. “Muitos videojogos encontram-se repletos de mensagens, criam argumentos e procuram expressar de forma significativa” (Bogost, 2007, p. 59). Isto implica interpretação, o que permite aos jogadores um conjunto de diferentes abordagens e experiências jogáveis. Essas experiências são compreendidas perante o potencial comunicativo que comportam. Embora possa parecer uma ideia paradoxal, é importante salientar que a comunicação é caracterizada não só por um poder incalculável, como também por uma preocupante vulnerabilidade. Isto porque a abertura interpretativa à qual convida poderá conduzir a uma liberdade ilimitada e, por vezes, perigosa, perante a sua flexibilidade e a ambiguidade dos seus efeitos. Ao usufruírem de potencialidades comunicativas inegáveis, os videojogos conseguem veicular mensagens importantes e construtivas através de experiências jogáveis significativas. Contudo, também existem videojogos que, independentemente da sua qualidade ou das reais intenções dos seus criativos no aproveitamento dessas potencialidades interativas, poderão gerar uma enorme polémica face ao conteúdo que apresentam. Nesse sentido, procuraremos demonstrar a importância da existência deste tipo de videojogos na indústria. Para tal, foram seleccionados títulos independentes que pelo conteúdo polémico que apresentam acabaram por ser alvo de discussão na imprensa, tendo alguns deles gerado muita controvérsia, como foram os recentes casos de *Hatred* (Stuart, 2015) e *Rape day* (Guggisberg, 2019). Procurou-se, igualmente, incluir na seleção videojogos de diferentes décadas de modo a ter uma perspectiva mais global da sua evolução ao longo dos anos.

### **1. A tirania da comunicação nos videojogos**

A obra intitulada *A tirania da comunicação*, de Ignacio Ramonet, é um pequeno ensaio que convida o leitor a uma reflexão mais atenta sobre os conceitos de democracia e liberdade, que parecem triunfar nas televisões de forma cada vez mais notória. Os poderes políticos e autoritários que dantes controlavam a televisão foram substituídos, ao longo dos anos, pela proliferação de uma liberdade expressiva e, por vezes, incontrolável. A

modernização da televisão tornou-a perigosa, transformando as suas qualidades em defeitos e as suas virtudes em vícios. A tirania é, sobretudo, o que caracteriza, atualmente, o poder da comunicação e resulta de uma falta de harmonia gritante entre os padrões mínimos de qualidade exigida. Trata-se de uma espécie de “ópio do povo” que procura apresentar espetáculos no sentido de distrair e desviar o público da sua atividade cívica.

Partindo desta ideia, é possível traçar um paralelismo interessante entre a televisão e os videojogos. Da mesma forma que a indústria televisiva apresenta muitos programas imbuídos no conceito denominado *trash TV*, “em que a vulgaridade e a grosseria são explicitamente reivindicados como meios de comunicação fundamentais com o público” (Ramonet, 1999, p. 79), também na indústria dos videojogos é possível mencionar alguns títulos que poderiam muito bem fazer parte de um novo conceito denominado “*trash games*”. Tal como o *trash TV*, o conceito de *trash games* terá como base a ideia apresentada por Ramonet (1999, p.79). Estes deverão ser entendidos como videojogos que, independentemente da sua qualidade, são extremamente vulneráveis à crítica negativa por apresentarem, na sua maioria, conteúdo “vulgar”, “grosseiro”, ofensivo e controverso. “Perante o agravamento das inquietações colectivas”, a televisão “procurou transformar em espetáculo as desgraças sociais” (Ramonet, 1999, p. 79). Continuamos a verificar isso nos dias que correm perante notícias de guerra transformadas em verdadeiras guerras de audiência entre os diferentes canais televisivos, em que, por vezes, o sensacionalismo e o espetáculo gratuito e gritante se têm sobreposto à informação de modo a garantir um maior número de espectadores. Esta “televisão-espetáculo” (Ramonet, 1999, pp.78-82) acaba por ser fomentada pelos próprios *media*, que alimentam espectadores cada vez mais famintos: não pela informação em si, mas pela forma como essa informação é dada, comentada e analisada. “A informação devora os seus próprios conteúdos. (...) Em vez de fazer comunicar, *esgota-se na encenação da comunicação*. Em vez de produzir sentido, *esgota-se na encenação do sentido*” (Baudrillard, 1991, p. 105). Trata-se de espetáculos transmitidos no pequeno ecrã que vão moldando os espaços informativos com aquilo que vai dando maior audiência, goste-se ou não do espetáculo em si, acabando por alimentar uma “sociedade do espetáculo”, tal como foi descrita, aprofundada e amplamente criticada por Guy Debord na sua obra já em meados da década de 60 do século passado. Como refere Debord, “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediadas pelas imagens” (2003, p. 14).

Nos anteriormente denominados *trash games*, o mesmo também se verifica. Os espetáculos apresentados pela sua natureza interativa esperam constantes *inputs* por parte dos jogadores (audiência), que vão transformando e moldando sequências jogáveis que procuram não deixar ninguém indiferente, goste-se ou não do espetáculo em si.

Os videogames comportam um potencial comunicativo inegável (Gee, 2004; Bogost, 2007). Independentemente do seu género, todos comunicam algo. Contudo, e ao contrário das notícias, os videogames não têm obrigatoriamente de informar. Podem especular, criar ficções, fantasias, deturpações, ruído, informação e desinformação. Tudo é comunicação e tudo deverá ter um propósito. Enquanto artefactos lúdicos, os videogames requerem sempre a participação ativa e constante dos jogadores, que se vão tornando também coautores de uma narrativa, de uma história ou de uma experiência interativa (Juul, 2005). Este potencial comunicativo, estando presente, convida a uma reflexão crítica perante o entretenimento voltado para as grandes massas. Os jogadores acrescentam a sua cultura, os seus valores e as suas vivências para retirar da sua experiência a sua interpretação (Fassone, 2015). Alguns videogames acabam por refletir uma ideia de espetáculo negativo semelhante ao que acontece na televisão sensacionalista perante conteúdos com uma certa dose de controvérsia, por vezes pautados por discursos deselegantes e de muito mau gosto. Ao invés de procurarem criar experiências interativas que possam ser, de alguma forma, construtivas, muitos dos criadores ou das produtoras responsáveis por este tipo de videogames procuram, sobretudo, uma maior exposição e protagonismo, sabendo de antemão da polémica que as suas criações poderão fomentar. Como tal, os títulos mencionados em seguida são apenas alguns exemplos que, pelas piores razões, marcam negativamente a história dos videogames (Berens & Howard, 2008, pp. 50-51) ao mesmo tempo que, pelo mediatismo conseguido, permitem, ainda hoje, discussões sérias sobre o potencial comunicativo inerente à evolução da sua natureza interativa. São títulos como estes que acabam por se enquadrar no conceito de *trash games*, videogames que, independentemente da sua qualidade, são extremamente vulneráveis à crítica negativa por apresentarem, na sua maioria, conteúdo “vulgar”, “grosseiro”, ofensivo e controverso.

## **2. *Trash games*: da polémica ao mediatismo**

Os videogames, assim como qualquer outra indústria criativa, sempre tiveram, ao longo da sua história, diversos casos mediáticos e marcantes pela negativa. De facto, na história

dos videogames é possível assinalar alguns episódios sobre determinados títulos lançados que acabaram por contribuir de forma decisiva para uma opinião mais negativa em torno destes artefactos digitais. O primeiro caso polémico que surgiu sobre o conteúdo apresentado em videogames (Bogost, 2007, p. 200) envolveu um título lançado para os salões de arcadas em 1976 pela empresa Exidy: *Death race* (Sicart, 2009, p. 191). Inspirado no filme de ficção científica *Death race 2000* (1975), este título foi o primeiro a ser banido de espaços públicos pela violência que apresentava (Plunkett, 2012). A sua jogabilidade foi considerada um atentado à moralidade (Figura 1) e não tardou a que muitas mães americanas iniciassem diversos movimentos e protestos como forma de banir os videogames e os salões de arcadas dos espaços públicos. Uma dessas mulheres, natural de Long Island, chamava-se Ronnie Lamb. Mãe, dona de casa, conservadora, assumiu um papel ativo nos protestos e na tentativa de banir as máquinas de videogames dos centros comerciais. Não só os videogames eram o principal alvo, mas também os espaços nos quais se jogavam estes videogames. Locais maioritariamente escuros, onde se podia jogar, beber e fumar, representando um possível perigo para as crianças (Kent, 2001, p. 119).



Figura 1: *Death race* (Exidy, 1976). Póster e ecrã do videogame.

Corria o ano de 1979 e, apesar de os gráficos serem ainda muito primitivos e a jogabilidade muito limitada, os videogames começavam já a ser alvos fáceis em discussões públicas mais acesas sobre as indústrias criativas mais direcionadas para o entretenimento de massas. Títulos como *Death race* davam já uma certa liberdade para o jogador poder

controlar uma representação algo abstrata de um automóvel de corrida e tentar atropelar representações de figuras humanas que fugiam de um lado para o outro no interior de uma arena virtual bastante reduzida (Sicart, 2009, p. 191). A empresa Exidy procurou defender-se referindo que o objetivo não era atropelar pessoas, mas sim “*gremlins*”, visto que se tratava de um título com fortes influências do filme de ficção científica (Plunkett, 2012). Um quadrado a representar a cabeça, um outro o tronco, linhas para pernas e outras linhas para os braços eram a informação visual necessária para dar razão ao movimento que se gerou em relação à violência em torno dos videojogos, principalmente quando ainda não havia propriamente muito controlo sobre quem podia usufruir deste tipo de videojogos, colocados nos mais variados espaços públicos, e experimentá-los. Os espaços eram, portanto, um problema, assim como o conteúdo da maioria dos videojogos, na sua maioria, *shooters* (Kohler, 2007).



Figura 2: *Custer's revenge* (Mystique, 1983). Póster e ecrã do videojogo.

Uma outra empresa que gerou uma opinião negativa anos mais tarde foi a Mystique. Fundada em 1982 e encerrada em 1983, conseguiu, ainda assim, criar um portefólio verdadeiramente polémico (Berens & Howard, 2008, p. 51). No curto tempo de vida, a empresa decidiu concentrar-se apenas no lançamento de videojogos pornográficos para a consola Atari 2600 (Stanton, 2015, p. 51), tais como *Beat'em & Eat'em* (1982), *Bachelor party* (1982) ou o mais polémico e conhecido de todos, *Custer's revenge* (1983). Em *Custer's revenge* (Figura 2), o jogador controla o General George Armstrong Custer, representado parcialmente despido num deserto. O objetivo consiste em desviar-se das

setas atiradas pela tribo de índios a fim de se aproximar da mulher indígena que, no lado oposto do ecrã, se encontra amarrada a um cato, completamente nua e vulnerável. Como seria de prever, este título gerou inúmeros protestos nos Estados Unidos da América por parte de várias organizações de direitos humanos, as quais alegavam que o jogo possuía conotação racista e machista (Bogost, 2007, p. 283; Gutiérrez, 2014).



Figura 3: *PornStar 3D: Hail to the beef* (Caligula Games, 2002).

*PornStar 3D: Hail to the beef* (Caligula Games, 2002) é um videojogo pornográfico baseado no escândalo sexual que envolveu o ex-presidente dos Estados Unidos da América Bill Clinton e Monica Lewinsky (Figura 3). Tendo como cenário algumas das divisões da Casa Branca em Washington, como a sala oval, por exemplo, ou o avião presidencial *Air Force One*, o jogador controla as ações de Bill Clinton, bem como a perspetiva das câmaras, como forma de alargar os limites da liberdade visual e de superar possíveis restrições imaginativas. Esse controlo traduz-se no principal poder que é dado ao longo da experiência interativa, sendo o seu resultado o apogeu de um certo *voyeurismo* desconcertante (Jangir, 2017). Sem nenhum objetivo concreto, *PornStar 3D: Hail to the beef* acaba por complementar as notícias de um episódio mediático através de uma experiência “jogável” sobre um acontecimento apenas relatado. Embora explícita, a sexualidade acaba por ser explorada neste videojogo como uma espécie de paródia ao

usar recriações virtuais de diferentes espaços para dar contexto à ação. Sendo um título com aproximadamente duas décadas de existência, dá para perceber que, “embora a relação dos videogames com a sexualidade se tenha tornado mais sutil, ainda é hoje uma subdisciplina arriscada e difícil de navegar” (Harviainen, Brown & Suominen, 2018, pp. 14-15).



Figura 4: *Hooligans: Storm over Europe* (Darxabre, 2002).

*Hooligans: Storm over Europe* (Darxabre, 2002) aborda o problema real e muito grave da violência no desporto entre claque ou grupos de adeptos (Figura 4). O objetivo do jogador é tornar o seu grupo de *hooligans* o mais conhecido em toda a Europa. Embora procure afirmar-se como um jogo de estratégia, a sua tentativa de incorporar um humor negro algo desmedido num tópico sério, como a violência no futebol, acabou por gerar controvérsia (PC Gamer, 2002). Com o slogan “*The only thing to fear is running out of beer!*”, *Hooligans: Storm over Europe* reforça a já má imagem associada ao *hooliganismo* (Poulton, 2007) perante o consumo de bebidas alcoólicas e drogas, muitas vezes na origem dos violentos confrontos que resultam em ferimentos graves ou mesmo na morte de adeptos. *Hooligans: Storm over Europe* é, pois, um título que arrasa por completo a imagem de comunhão e de festa que deveria haver tanto no futebol, como em qualquer evento desportivo (Poulton, 2008).



Figura 5: *America's 10 most wanted* (Black Ops Entertainment, 2003).

*America's 10 most wanted* (Black Ops Entertainment, 2003) é um videogame que, ao invés de criticar e condenar a política de George W. Bush no que respeita ao terrorismo, transforma-a em entretenimento (Figura 5). Perante a frase “conosco ou contra nós”, que definiu a linguagem autoritária e explícita de Bush no seu discurso, o videogame não se limita apenas a excluir por completo a neutralidade como posição séria nesta guerra, como também reforça a aliança com os Estados Unidos da América como sendo a solução mais indicada. Com os acontecimentos do 11 de Setembro e no Afeganistão ainda recentes na memória e com os Estados Unidos da América num constante clima de medo e insegurança, *America's 10 most wanted* ilustra a cooperação estratégica numa intensa caça ao homem ao incentivar os jogadores a “fazerem parte da solução”, perseguindo e eliminando os diversos líderes terroristas da lista do FBI, entre os quais o na altura líder da Al-Qaeda, Osama Bin Laden.



Figura 6: *JFK: Reloaded* (Traffic Games, 2004).

*JFK: Reloaded* (Traffic Games, 2004) foi criado com o intuito de simular o acontecimento que ditou a morte do presidente dos Estados Unidos da América John F. Kennedy (Figura 6). Acontece que, ao contrário dos muitos documentários que existem sobre o seu assassinio, este título apresenta uma perspetiva polémica, ao colocar o jogador no papel do assassino com o objetivo de assegurar a recriação dos factos que marcaram a história (Hennessy, 2022). Contudo, a polémica foi ainda maior, uma vez que o jogo foi lançado no dia 22 de novembro de 2004, precisamente 41 anos após a morte de John F. Kennedy (Berens & Howard, 2008, p. 51). Agora gratuito, qualquer jogador que experimente *JFK: Reloaded* deverá pensar sobre se o videojogo foi realmente desenvolvido para simular um facto histórico ou se foi desenvolvido deliberadamente para “chocar” o público. Independentemente da intenção, a verdade é que este videojogo conseguiu recriar um acontecimento histórico através de uma perspetiva completamente diferente (Fullerton, 2008) e isso foi o elemento surpresa que causou indignação. Ao convidar o jogador a assumir o papel do atirador, Lee Harvey Oswald, automaticamente coloca o videojogo no epicentro da controvérsia mediática (Heussner, 2009). Seja como for, a produtora Traffic Games, responsável pela sua criação, acabou por falir e desaparecer no meio de um forte criticismo por parte de diversos políticos e comentadores.



Figura 7: *Super Columbine massacre RPG!* (Danny Ledonne, 2005).

*Super Columbine massacre RPG!* (Danny Ledonne, 2005) é um videogame *online* que procura recriar o massacre de Columbine no dia 20 de abril de 1999 (Figura 7), no qual dois estudantes entraram na escola armados e mataram alguns dos seus colegas e professores, acabando no fim por se suicidarem. Notícias sobre tiroteios em massa nos Estados Unidos da América continuam a ser demasiado recorrentes e diversas estatísticas<sup>1</sup> mostram o crescimento constante e assustador deste tipo de episódios. Os espaços informativos e debates mediáticos que geralmente ocorrem após um destes casos tornam-se, muitas vezes, populistas e perigosos. A democratização da opinião acaba por ser infecciosa perante a facilidade com que hoje se partilham, se discutem e se publicam opiniões. Os videogames são muitas vezes o alvo fácil para se tentar explicar a relação causa-efeito, havendo uma associação quase imediata entre videogames e tiroteios em massa (Kent, 2001, pp. 544-555) embora estudos demonstrem não existir uma correlação óbvia (Ferguson, 2008). Este videogame acabou por ser uma representação de um evento real dramático e marcante. O conteúdo chocante do videogame não é mais chocante que o conteúdo real. Trata-se de uma representação do que aconteceu e merece ser debatido e analisado com seriedade. Tanto a exclamação no próprio título, como a justificação dada pelo seu criador, Danny Ledonne, de se tratar de um jogo que “implora introspeção” aos jogadores (Berens & Howard, 2008, p. 51) parecem não ser suficientes para fazer deste

<sup>1</sup> Disponível em GVA – Gun Violence Archive: <https://www.gunviolencearchive.org>.

título uma crítica dura às graves falhas no sistema do país – da mesma forma que Gus Van Sant criticou as falhas do seu país através do seu filme *Elephant* – ou um exercício de observação sério dos fenómenos psíquicos da própria consciência. Como muitas vezes acontece nas notícias televisivas, “o objectivo não é levar-nos a compreender uma situação, mas permitir-nos assistir a uma (des)ventura” (Ramonet, 1999, p. 37) e *Super Columbine massacre RPG!* permite-nos jogar uma (des)ventura, podendo resultar numa aversão e desconfiança em relação às verdadeiras intenções de Danny Ledonne.



Figura 8: *Hatred* (Destructive Creations, 2015).

*Hatred* (Destructive Creations, 2015) foi o primeiro videojogo lançado por um pequeno estúdio polaco, tendo criado enorme controvérsia por se centrar na violência explícita e extremamente gráfica em que o principal objetivo consiste em matar o máximo de *NPC*<sup>2</sup> que habitam o mundo virtual (Figura 8). Contudo, e apesar do conteúdo do videojogo, a polémica instalou-se muito antes do seu lançamento. No momento em que foi publicado o primeiro *trailer* promocional, em outubro de 2014, seguiu-se um enorme ruído em diversos fóruns e redes sociais que fez a Steam Greenlight (um serviço implementado pela empresa Valve para ajudar empresas independentes a publicar e vender os seus títulos na Steam) decidir remover *Hatred* poucas horas depois de este ter sido adicionado (Kain, 2014). Esta decisão acabou por piorar a situação, pois traçou uma perigosa e dúbia linha entre o que é ou não permitido, tendo sido visto pela empresa responsável e por

---

<sup>2</sup> *Non-Player Characters*, que significa personagens não jogáveis ou não controláveis pelo jogador.

diversos jogadores como uma espécie de censura nunca aplicada a videogames tão ou mais violentos já publicados por empresas *mainstream* de renome mundial, como, por exemplo, *Postal*, *Manhunt* ou os muitos títulos da série *Grand theft auto*, da empresa Rockstar Games. Gabe Newell, diretor da Valve Corporation, acabou, mais tarde, por dirigir um pedido de desculpa ao público, voltando atrás na decisão anteriormente tomada (Saed, 2014). Nesse sentido, *Hatred* foi novamente adicionado à lista de títulos disponíveis na Steam, tendo sido mesmo publicado em 2015.

Mesmo não tendo no seu conteúdo referências a álcool, drogas ou sexo, *Hatred* foi classificado para adultos (“*adults only*”) apenas pela violência intensa e linguagem agressiva. O jogador controla um antagonista sem nome, que apenas demonstra ter uma enorme repugnância pela sociedade, com a qual não se identifica e em que não se integra. Mais do que por palavras, este anti-herói é definido pelas suas ações violentas, que precisam do jogador para serem colocadas em prática. Tal como refere no início da narrativa: “O meu nome não é importante. O importante é o que eu irei fazer”. *Hatred* é um videogame extremamente pesado com um ambiente *noir* de contrastes elevados, onde a ausência de cor proclama a ausência de vida e onde a presença do vazio, da escuridão, do sofrimento e da morte assentam num tema negro e frio. Trata-se de um ambiente que vai criando de forma propositada momentos arrepiantes de tensão e adrenalina, com sequências de agressividade obscena e gratuita capazes de causar um enorme desconforto no jogador. Este videogame acaba por ser um ensaio psicológico (Hartmann, 2017) sobre os confins da loucura extrema, consequentes de um desequilíbrio emocional verdadeiramente perturbador. A violência deste videogame é a própria banalização da violência em si, assim como a sua transformação em recompensa para os jogadores, uma vez que executar personagens virtuais é também uma forma de regenerar a vida deste anti-herói sociopata e assegurar o progresso desta sua demanda.



Figura 9: *Active shooter* (Revived Games, 2018).

A distância que separa a polémica do mediatismo é, por vezes, demasiado curta. Mais recentemente, *Active shooter* (Revived Games, 2018) (Figura 9) e *Rape day* (Desk Plant, 2019) (Figura 10) foram dois videojogos que não chegaram sequer a ser publicados face ao enorme mediatismo que criaram devido à polémica que o seu conteúdo gerou (Horton, 2018), tendo sido retirados das plataformas de distribuição assim que começaram a surgir as primeiras imagens e vídeos promocionais (Lucero II, 2018). O primeiro título é um videojogo de tiro na primeira pessoa que coloca o jogador a controlar um atirador e procura simular um atentado numa escola. Com o objetivo de matar estudantes, professores e funcionários, *Active shooter* recriou o interior de uma escola, com corredores, salas e espaços de convívio que o jogador terá de explorar para levar avante o seu macabro objetivo. Tal como aconteceu com *Super Columbine massacre RPG!*, *Active shooter* baseou-se nas notícias dos tiroteios em massa nas escolas dos Estados Unidos da América para recriar todo o ambiente virtual. O facto de *Active shooter* ter sido desenvolvido pelo criativo russo Anton Makarevskiy, da empresa Revived Games, e publicado por Ata Berdyev, da editora Acid Publishing Group, coloca em evidência uma crítica ainda mais incómoda sobre as falhas do sistema e as necessidades urgentes de mudanças políticas (Ferguson, 2008).



Figura 10: *Rape day* (Desk Plant, 2019).

O outro título, *Rape day* (Figura 10), é uma *visual novel* que coloca o jogador a desempenhar o papel de um violador e assassino num mundo repleto de *zombies*. Aproveitando a fraqueza das personagens femininas, o ambiente de caos e pânico, o clima de desconfiança e a falta de segurança, a narrativa que é contada incentiva o jogador a tomar diferentes escolhas que afetam o desenrolar da história. A violência explícita com que cada um destes títulos apresenta o conteúdo torna evidente a necessidade de uma reflexão mais profunda, não só sobre este tipo de videojogos, criados com o intuito de chocar, mas, principalmente, sobre o que se passa no mundo real. Existe aqui claramente uma tentativa de separação entre o real e a ficção, tal como defende um dos criativos da empresa responsável por *Rape day*, ao afirmar não compreender que no contexto da ficção se possa banir temas como violação e não outros como assassinato ou tortura (Hernandez, 2019). De facto, os videojogos são representações, mesmo os mais violentos, polémicos, chocantes e mediáticos, e não devem ser vistos somente como um escape mas, sobretudo, como uma reflexão importante e necessária sobre o que precisa de ser abordado, debatido e alterado. Tal como refere Marika Guggisberg, “seja ficcional ou não, a violência sexual é um tópico muito sério, sendo a prevenção de qualquer forma de violência sexual uma meta importante para a sociedade contemporânea” (2019, p. 4). E sobre este aspeto os videojogos, mesmo os mais polémicos, podem ter aqui um contributo fundamental. “É encorajador saber que a mudança cultural acontece, o que foi evidenciado por uma mobilização global de jogadores que levou à retirada de títulos como *Rape day* da Steam” (2019, p. 4).

### **3. *Trash games*: do mediatismo ao pensamento crítico**

Todos os videogames mencionados no ponto anterior levantam questões pertinentes em relação aos limites da arte, da comunicação, da ficção e da representação. Procuram representar algo, uma situação, um desafio, um conjunto de ações, escolhas, decisões e consequências. Têm uma mensagem ou várias, algumas subliminares, outras bastante explícitas. Enquanto experiências interativas jogáveis, procuram desafiar, muitas vezes, os limites do racional e da lógica, dos valores morais e éticos, da violência, da pornografia e da liberdade (Sicart, 2009; Riha, 2011; Zucchini, 2022). Colocam em evidência e em confronto o que é certo e o que é errado, assumindo, em muitos casos, o lado errado desse confronto com o propósito de quebrar as regras e mostrar as consequências perturbadoras de algumas dessas ações. São videogames que marcam pela diferença, pelo ruído, pela provocação e pelas inúmeras discussões que geram na indústria e fora dela, entre criativos, jogadores, entusiastas e não jogadores (Sicart, 2009; Riha, 2011; Zucchini, 2022). Nestes estudos, e sobretudo no mais recente de Zucchini, títulos como *The last of us* ou os da série *Grand theft auto* são incluídos em reflexões mais profundas sobre os limites dos valores morais e éticos. Um dos aspectos mais interessantes prende-se com *Grand theft auto V* e com a possibilidade de o jogador poder controlar três personagens com personalidades bem distintas. Trevor, uma das personagens controláveis, é o mais controverso, visto estar geralmente envolvido nas situações mais desconcertantes do jogo, causando muitas vezes desconforto no próprio jogador. Zucchini refere-se a uma sequência em particular em que o jogador controla Trevor e é obrigado a torturar um NPC de modo a obter informações importantes para uma determinada missão do jogo. “Ao invés da familiaridade das mecânicas tradicionais dos videogames, esta cena em particular (...) posiciona o jogador num terreno moralmente injustificado” (Zucchini, 2022). Para o autor, “ao dar ao jogador ferramentas com as quais não está familiarizado, *Grand theft auto V*, exige que ele interprete e se adapte a novas mecânicas, causando um processo prolongado de percepção que o torna consciente do artifício do jogo” (Zucchini, 2022). Tal como é descrito por Zucchini, situações de jogo como as que nos apresenta *Grand theft auto V* acabam por ser um desafio extra para os jogadores, precisamente por serem situações não muito habituais na maioria dos videogames, podendo causar surpresa, desconforto e também muita discussão em torno dos limites do raciocínio, da lógica, dos valores éticos e morais. Essas discussões devem ser vistas como ponto positivo, pois

permite-nos refletir não só sobre o estado atual e futuro das indústrias criativas, mas, principalmente, sobre nós enquanto sociedade.

É interessante verificar que, apesar da comunicação viral e da polémica em torno dos *trash games* mencionados no ponto anterior deste artigo, muitos ficaram marcados por um enorme fracasso no que toca a nível de vendas perante a clara reprovação por parte de uma grande maioria de jogadores, como aconteceu com *Hatred* ou *Rape day* (Stuart, 2015; Guggisberg, 2019), visto chocarem de frente com os seus valores éticos e morais. Tal como aponta Miguel Sicart (2011, p. 145), “a ética do jogo como experiência está intimamente relacionada com a ética do jogador, bem como ligada ao sistema de jogo que se destina a criar essa experiência”. O autor acrescenta que “o jogador pode interagir com esse sistema como um agente moral criando uma experiência que permita um comportamento ético, uma interpretação e, na melhor das hipóteses, uma contribuição positiva para o sistema de valores da experiência de jogo” – algo que, como vimos anteriormente, não acontece na maioria dos títulos mencionados. Tal como conclui Riccardo Fassone (2015, p. 46), “o jogador, mais do que qualquer teórico, é ele próprio um crítico, que navega e interpreta regras arbitrárias sustentadas por um sistema computacional que muitas vezes age em oposição às suas ações”.

A verdade é que, se não abordassem temas polémicos e suscetíveis de despertar o interesse de uma comunicação social cada vez mais entregue ao “sensacionalismo a qualquer custo” (Ramonet, 1999, pp. 102-103), grande parte destes videojogos passariam facilmente despercebidos (McCarthy, Curran & Byron, 2005, pp. 166-171). Nenhum dos títulos mencionados ficou conhecido pelas vendas que teve, mas sim pelo mediatismo de que foi alvo face ao conteúdo sensível que os tornou polémicos (Evans, 2019). O poder comunicativo torna-se, nestes casos, mais evidente. A polémica consegue trazer mediatismo e o mediatismo conduz invariavelmente à necessidade de um pensamento mais seletivo e crítico perante o ruído que muitas vezes se instala em torno da polémica. Este tipo de videojogos assume aqui essa importância – tal como as notícias mais voltadas para o espetáculo e para o sensacionalismo – pois dizem muito mais sobre a audiência do que sobre o artefacto em si. São videojogos importantes para perceber a evolução da indústria e da mentalidade de todos os seus agentes. São videojogos que causam, muitas vezes, desconforto nos criadores e nos jogadores, o que não invalida o seu propósito de serem jogados pelo menos uma vez. São videojogos que procuram fundamentalmente usar as regras da linguagem imbuídas na sua natureza interativa para proporcionar aos

jogadores experiências diferenciadas (Gee, 2004). Muitos não são desenvolvidos para entreter ou divertir mas sim para chocar ou irritar. São, na sua grande maioria, obras de ficção desconcertantes mas válidas que convidam a um pensamento crítico mais cuidado, dado que fomentam uma discussão progressiva sobre a evolução da indústria, dos videojogos, dos seus criativos e também dos jogadores. É uma análise que deve ser constante e cada vez mais inclusiva.

A história da indústria ensinou-nos que a evolução do videojogo enquanto artefacto lúdico foi também o resultado da evolução dos criativos e dos jogadores (Kent, 2001). Os criativos passaram a usufruir de uma maior liberdade artística mas também de uma maior responsabilidade (Jørgensen & Mortensen, 2022), pois trabalham fundamentalmente para uma audiência de jogadores que, ao longo dos anos, se foi tornando mais diversificada, heterogénea, atenta e exigente. A polémica e o mediatismo fazem também parte de alguns episódios desta história, assim como a qualidade ou a falta dela de alguns dos títulos já criados. Contudo, estes exemplos deverão na mesma ser validados e não esquecidos, excluídos ou simplesmente apagados da história. É informação e, como tal, deve ser incluída e tratada não como “uma vertente do entretenimento moderno”, mas sim como “uma disciplina cívica cujo objectivo é formar os cidadãos” (Ramonet, 1999, p. 139). Só com a informação completa se poderá fazer comparações mais justas e assertivas, tornando-se inevitáveis as comparações. Só com comparações é possível perceber, aprender, evoluir e fazer mais e melhor. Muitos dos videojogos mais polémicos e mediáticos conduziram a importantes discussões políticas, a mudanças na legislação (Kholer, 2009; Crossley, 2014; Willaert, 2021) e a um maior controlo de qualidade na avaliação dos conteúdos produzidos nas indústrias criativas. Foi assim em 1976 com *Death race*, na década de 80 com *Custer’s revenge*, na década de 90 com *Mortal kombat*, *Doom*, *Duke nukem 3D*, entre muitos outros jogos, ou nos anos 2000 com os diversos títulos da série *Grand theft auto*. O poder comunicativo dos videojogos é inegável e o impacto das suas experiências interativas deverá ser entendido como um valioso apoio na consolidação de uma literacia digital (Gee, 2004) cada vez mais presente e importante para melhor compreendermos a evolução comunicacional dos *media* contemporâneos.

## Conclusão

Os videogames mencionados e explorados neste artigo são apenas alguns exemplos que poderão enquadrar-se no conceito de *trash games*. Contudo, estes não representam a maioria nem o patamar de qualidade que a indústria dos videogames conseguiu alcançar ao longo de todos estes anos. A sua inclusão e análise serviu o propósito de procurar demonstrar melhor o poder comunicativo de que os videogames usufruem atualmente e o potencial que ainda está por explorar (Bogost, 2007). Tal como as notícias sensacionalistas ou as opiniões populistas adquirem maior mediatismo, por serem disruptivas ou por tratarem de temas sensíveis com maior ou menor parcialidade, também estes videogames (*trash games*) se diferenciam dos restantes por ousarem explorar temas geralmente fraturantes. Apesar de não ser a maioria, este tipo de videogames e notícias acaba por ter o seu espaço e a sua audiência. Mesmo gerando polémica, a existência destes videogames ao longo do tempo cria um espaço aberto à discussão e ao confronto de ideias, o que permite uma evolução positiva das mentalidades no crescimento e amadurecimento da indústria. Uma sociedade moderna, democrática e inclusiva deve saber analisar estes exemplos de forma crítica e responsável e com isso procurar debater a evolução de mentalidades e de criações para uma abertura que fomente e fortaleça a diversidade e a pluralidade de ideias.

---

## REFERÊNCIAS

- Atkins, B. (2003). *More than a game: The computer game as a fictional form*. Manchester University Press.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Relógio D'Água Editores.
- Berens, K. & Howard, G. (2008). *The rough guide to videogames*. Rough Guides.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games – The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Crossley, R. (2014). Mortal kombat: Violent game that changed video games industry. BBC News. <https://www.bbc.com/news/technology-27620071>.
- Debord, G. (2003). *A sociedade do espetáculo*. Colectivo Periferia.
- Evans, P. (2019). Rape Day game pulled by Steam platform after outcry. BBC News. <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47484397>.
- Fassone, R. (2015). This is video game play: Video games, authority and metacommunication. *Comunicação e sociedade*, 27, 37-52. [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2088](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2088).

- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: causal relationship or moral panic? *Journal of investigative psychology and offender profiling*, 5(1-2), 25-37. <https://doi.org/10.1002/jip.76>.
- Fullerton, T. (2008). Documentary games: Putting the player in the path of History. In Z. Walen & T. Laurie (Eds), *Playing the past: Nostalgia in video games and electronic literature*. Vanderbilt University Press.
- Gee, J. P. (2004), *What videogames have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Guggisberg, M. (2019). ‘Rape day’ – A virtual reality video game causes outrage. *Psychology and psychotherapy: Research study*, 2(3). [doi.org/10.31031/PPRS.2019.02.000537](https://doi.org/10.31031/PPRS.2019.02.000537).
- Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video games and gender-based violence. *Procedia – social and behavioral sciences*, 132, 58-64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.278>.
- Harviainen, J. T., Brown, A. M. L. & Suominen, J. (2018). Three waves of awkwardness: A meta-analysis of sex in game studies. *Games and culture*, 13(6), 605-623. <https://doi.org/10.1177/1555412016636219>.
- Hartmann, T. (2017). The “moral disengagement in violent videogames” model. *The international journal of computer game research*, 17(2). <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>.
- Hennessy, J. (2022). The story behind JFK Reloaded, one of gaming’s weirdest controversies. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/3ab4jw/how-jfk-reloaded-became-the-most-controversial-video-game-of-2004>.
- Hernandez, P. (2019). Steam game about raping women will test Valve’s hand-off approach. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2019/3/4/18249916/rape-day-steam-valve>.
- Heussner, K. (2009). 9 video games that went too far. *ABC News*. <https://abcnews.go.com/Technology/GameOn/story?id=7750809>.
- Horton, A. (2018). The *Active Shooter* video game horrified Parkland parents. It was pulled before release. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/education/wp/2018/05/29/what-parkland-parents-think-of-a-new-video-game-that-lets-people-shoot-up-a-school>.
- Jangir, N. K. (2017). Voyeurism in media: Objectification of women as the image of pleasure. *Galaxy international multidisciplinary research journal*, 6, 17-23.
- Jørgensen, K. & Mortensen, T. E. (2022). Whose expression is it anyway? Videogames and the freedom of expression. *Games and culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120221074423>.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press.
- Maier-Zucchino, E. J. (2022). Developing meaning: Critical violence and eudaimonic entertainment in the seventh console generation. *Games and culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120221100817>.
- McCarthy D., Curran S. & Byron, S. (2005). *The complete guide to game development, art & design*. The Ilex Press.

- Kain, E. (2014). Controversial video game Hatred pulled from Steam Greenlight. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/12/15/controversial-video-game-hatred-pulled-from-steam-greenlight/>.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond – The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Kohler, C. (2007). How protests against games cause them to sell more copies. *Wired*. <https://www.wired.com/2007/10/how-protests-ag>.
- Kohler, C. (2009). July 29, 1994: Videogame makers propose ratings board to Congress. *Wired*. <https://www.wired.com/2009/07/dayintech-0729/>.
- Lucero II, L. (2018). Steam, after pulling school shooter game, says it will sell nearly everything. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/06/08/technology/steam-games-active-shooter.html>.
- PC Gamer*. (2002, May 16). *PC Gamer Magazine*. The Magazine Group.
- Plunkett, L. (2012). *Death race*, the world's first scandalous video game. *Kotaku*. <https://kotaku.com/death-race-the-worlds-first-scandalous-video-game-5889166>.
- Poulton, E. (2007). "Fantasy football hooliganism" in popular media. *Media, culture & society*, 29(1), 151-164. doi:10.1177/0163443706072003.
- Poulton, E. (2008). Toward a cultural sociology of the consumption of "fantasy football hooliganism". *Sociology of sport journal*, 25(3), 331-349. doi:10.1123/ssj.25.3.331.
- Ramonet, I. (1999). *A tirania da comunicação*. Campo das Letras.
- Riha, D. (2011). "The ethical experience in controversial videogames". *The projected and prophetic: Humanity in cyberculture, cyberspace, and science fiction* (pp. 28-40). Brill. [https://doi.org/10.1163/9781848880870\\_005](https://doi.org/10.1163/9781848880870_005).
- Saed, S. (2014). Gabe Newell apologies for pulling Hatred from Steam Greenlight. *VG247*. <https://www.vg247.com/gabe-newell-apologises-for-pulling-hatred-from-steam-greenlight>.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Stanton, R. (2015). *A brief history of video games – The evolution of a global industry*. Running Press Book Publishers.
- Stuart, K. (2015). Hatred: gaming's most contrived controversy. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/may/29/hatred-gaming-controversy>.
- Willaert, K. (2021). Porno hustlers of the Atari age – The newly unearthed history behind one of the most offensive video games ever made. *Kotaku*. <https://kotaku.com/porno-hustlers-of-the-atari-age-1847622176>.