

Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa

Professora do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutor em Educação Tecnológica pela
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: caiotuliocosta3@gmail.com

Raphael de França e Silva

Professor do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutor em Educação Matemática e Tecnológica
(EDUMATEC/UFPE).

E-mail: raphael.franca@upe.br

Ana Beatriz Gomes Carvalho

Professora do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutora em Educação pela Universidade Federal
da Paraíba (UFPB).

E-mail: anabeatriz.carvalho@ufpe.br

NARRANDO O TRAUMA PELAS FERIDAS E PIXELS NO GAME THE KILLER: um ensaio sobre o genocídio cambojano do Khmer Vermelho

RESUMO:

Este artigo analisa o jogo digital *The Killer* (2011), à luz das teorias da Cultura dos Afetos e das Narrativas de Si, como exemplo de mídia interativa voltada à representação de traumas históricos. O foco recai sobre o genocídio cambojano perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho (1975–1979), tema central do jogo. Por meio de uma metodologia autoetnográfica e ensaística, o artigo evidencia como a estética minimalista, a mecânica simples e a narrativa silenciosa do jogo provocam experiências afetivas intensas, transformando a pessoa jogadora em agente de uma memória simbólica e politicamente situada. A interatividade proposta não apenas representa o trauma, mas convoca o engajamento ético do jogador, tornando o game um espaço de produção de sentido e de resignificação do passado. O trabalho contribui para os estudos interdisciplinares em games e trauma ao propor os jogos como artefatos de memória, capazes de traduzir a dor histórica em experiência estética e crítica.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos digitais; Genocídio cambojano; Cultura dos afetos; Narrativas de si.

Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa

Professora do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutor em Educação Tecnológica pela
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: caiotulio costa3@gmail.com

Raphael de França e Silva

Professor do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutor em Educação Matemática e Tecnológica
(EDUMATEC/UFPE).

E-mail: raphael.franca@upe.br

Ana Beatriz Gomes Carvalho

Professora do Programa de Pós-Graduação em
Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC)
e doutora em Educação pela Universidade Federal
da Paraíba (UFPB).

E-mail: anabeatriz.carvalho@ufpe.br

NARRATING TRAUMA THROUGH WOUNDS AND PIXELS IN THE GAME THE KILLER: an essay on the Khmer Rouge cambodian genocide

ABSTRACT:

This article analyzes the digital game The Killer (2011) through the lens of Affect Theory and Narratives of the Self, framing it as an example of interactive media aimed at representing historical traumas. The central focus is the Cambodian genocide perpetrated by the Khmer Rouge regime (1975–1979), the game's main theme. Using an autoethnographic and essayistic methodology, the article highlights how the game's minimalist aesthetic, simple mechanics, and silent narrative provoke intense affective experiences, transforming the player into an agent of symbolic and politically situated memory. The interactivity offered does not merely represent trauma but calls for the player's ethical engagement, making the game a space for meaning-making and the reconfiguration of the past. This study contributes to interdisciplinary research in game studies and trauma by proposing games as memory artifacts capable of translating historical pain into aesthetic and critical experience.

Keywords: Digital games; Cambodian genocide; Affect theory; Narratives of the self.



1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm se consolidado como uma das mídias mais expressivas para a representação de traumas históricos e experiências humanas limítrofes. Longe de se restringirem ao entretenimento, os games podem assumir uma função narrativa, política e afetiva, capaz de provocar deslocamentos no modo como eventos traumáticos são compreendidos, rememorados e reencenados (Costa et al., 2021). No campo dos estudos da memória e da cultura digital, há um crescente reconhecimento de que essas interfaces comunicacionais, também referenciadas como tecnologias da imagem e do imaginário (Costa, 2024), configuram espaços legítimos de elaboração simbólica do sofrimento, criando formas imersivas e interativas de engajamento com a dor e o esquecimento. Nesse contexto, este artigo se debruça com criticidade sob representações do genocídio cambojano durante o regime do Khmer Vermelho (1975–1979) a partir das narrativas veiculadas na obra *The Killer*, de 2011, examinando os modos como esse game articula memória, trauma e afeto por meio de suas estruturas interativas.

A título de breve contextualização, entre os anos de 1975 e 1979, o Camboja foi palco de um dos mais brutais episódios da história contemporânea. Sob o comando de Pol Pot e do Partido Comunista do Kampuchea, conhecido como Khmer Vermelho, cerca de dois milhões de pessoas foram exterminadas em nome de uma revolução agrária radical, que resultou em execuções sumárias, trabalhos forçados, tortura e fome generalizada (Marquéz-Elul, 2021). O genocídio cambojano, embora reconhecido internacionalmente, ocupa um espaço periférico na memória coletiva ocidental (Chandler, 2007). Pouco presente em currículos escolares, produções cinematográficas e obras midiáticas de massa, esse trauma histórico permanece silenciado ou reduzido a referências episódicas e diminutas. Frente a essa invisibilização, um produto midiático que tematiza esse período configura uma via alternativa e urgente de reinscrição desse passado na cultura contemporânea, apostando em um contato intermediado pela interação proposta pelos games ao invés de uma passividade oriunda do antigo paradigma comunicacional clássico

de emissor-receptor, referenciando uma audiência potente (Canclini, 2007).

Neste sentido, tomamos o jogo como um meio de representação para uma narrativa histórica, construída para ser vivenciada de forma interativa e imersiva. Entendemos, portanto, que o jogo funciona como um gatilho para se vivenciar uma experiência subjetiva ao nível de consciência histórica (Rusen, 2006; 2007), viabilizando uma interpretação, cujo resultado pode se traduzir em uma orientação histórica de nível subjetivo, construindo nossa identidade, e em nível coletivo, nos direcionando a um processo de significação social, enquanto experiência humana coletiva.

Este artigo, portanto, tem como objetivo investigar como o jogo digital *The Killer* constrói narrativas em torno do trauma do genocídio cambojano, tensionando a relação entre estética, tecnologia e experiências de traumas veiculadas na contemporaneidade. A análise considera, sobretudo, como os jogos, podem convocar o jogador a participar da experiência traumática, não apenas como espectador, mas como agente implicado na tessitura da memória e da dor, tragado para uma realidade potencialmente destoante do cotidiano regular (Costa, 2020). Parte-se da hipótese de que a interatividade dos games, ao permitir escolhas, ações e reações diante de eventos representados, gera um campo fértil para a emergência de uma empatia ativa e de uma consciência crítica, ainda que mediada por dispositivos técnicos e ficcionais.

A abordagem metodológica adotada se ancora nas teorias das Narrativas de Si e da cultura dos afetos, articuladas a partir de uma perspectiva multidisciplinar que considera os jogos digitais como artefatos culturais complexos e valida os atravessamentos pessoais das pessoas pesquisadoras diretamente com o objeto como palco de uma fruição crítica de entendimento, refazimento de subjetividades e acepções de visões de mundo (Costa, 2024; Santos, 2017; Deleuze; Guattari, 1992). As Narrativas de Si, no contexto dos games, manifestam-se na construção de personagens e elementos narrativos que reconstróem, a partir de sua subjetividade fragmentada, os efeitos do trauma vivido como um vetor que se direciona para quem joga. Essas narrativas, muitas vezes inspiradas em



testemunhos reais ou em estruturas de autoficção, mobilizam a pessoa jogadora a experienciar, por meio da identificação e da escolha, os impasses morais e afetivos do sofrimento extremo. Já a cultura dos afetos permite compreender como os jogos operam como dispositivos sensíveis de contato com o indizível e com as camadas emocionais que envolvem a dor histórica (Marcondes Filho, 2010).

A justificativa para este estudo reside na relevância de compreender como os jogos digitais podem funcionar como mídias de memória e espaços de disputa simbólica em torno da representação do trauma. Em um cenário saturado por discursos de banalização da violência e espetacularização do sofrimento, é preciso analisar com rigor e profundidade os modos como os games abordam eventos históricos marcados pela destruição coletiva. Investigar as formas narrativas, estéticas e mecânicas empregadas para representar o genocídio cambojano em caminhos midiáticos é, portanto, um esforço político e epistemológico de reposicionar o papel dessas mídias na cultura contemporânea.

Este artigo busca, assim, contribuir para o debate sobre os usos do trauma nas mídias digitais, inserindo os games no centro das discussões sobre memória, ética e representação. Ao analisar criticamente como um jogo produz sentidos, afetos e experiências em torno de um dos episódios mais silenciados do século XX, propomos uma reflexão sobre os limites e as potencialidades da linguagem digital na elaboração simbólica de passados traumáticos, ligando-se ao desenvolvimento de uma consciência histórica, crítica ou não. Em um mundo atravessado por disputas de memória, narrar o trauma pelo jogo digital é também um gesto de resistência, visibilidade e construção de sentido. Algo que dialoga diretamente com uma Produção de Presença, como se os afetados por essa realidade ainda pudessem, e de fato estão aqui (Gumbrecht, 2010).

Diante dessa contextualização, aponta-se também que os tópicos seguintes tocam contexto sensível (violência/extermínio), além de trazer as discussões para um escopo limitado composto de um único jogo, de curta duração, com foco e análise ensaística.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta os principais conceitos que sustentam a análise proposta no artigo. A discussão está dividida em dois tópicos. O primeiro, “Jogos Digitais e Mídias de Memória”, trata dos games como formas de registro, representação e reinterpretação de eventos históricos e traumas coletivos. O segundo, “Cultura dos Afetos e Estética da Dor”, discute como os jogos podem mobilizar emoções, afetos e sensações, criando experiências imersivas ligadas à dor e à memória. Esses dois eixos teóricos são fundamentais para entender como o game *The Killer* articula narrativa, trauma e participação da pessoa jogadora.

2.1 JOGOS DIGITAIS, MÍDIAS DE MEMÓRIA E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Mais do que simples dispositivos de entretenimento, os games podem operar como artefatos culturais complexos que mobilizam narrativas, afetos e experiências imersivas capazes de reconstituir eventos traumáticos e deslocar o modo como se relaciona com o passado. É o que franquias como *Assassin's Creed* e seus modos *Discovery Tour* repercutem em contextos educacionais, por exemplo (Costa; França e Silva; Carvalho, 2021). Nesse sentido, os jogos digitais se configuram como plataformas expressivas de inscrição e reelaboração da memória, contribuindo para a construção de sentidos históricos mediados pela interatividade.

Espen Aarseth (1997), ao propor o conceito de literatura ergódica ancorada ao cibertexto, destaca a participação ativa do jogador na constituição da narrativa, rompendo com a lógica linear da recepção tradicional. Essa característica torna os games um meio privilegiado para experiências de memória que exigem envolvimento subjetivo, permitindo que a pessoa jogadora não apenas consuma uma história, mas atue nela, com consequências narrativas e emocionais. Essa implicação ativa posiciona o jogo digital como um espaço de rememoração performativa. Há, nesse sentido, uma retroalimentação entre organismo-ambiente, ou pessoa jogadora-jogo, como dois vetores simultâneos que pautam a experiência narrativa (Dewey, 2010).



Além disso, autores como Miguel Sicart (2009) apontam que os jogos digitais são sistemas capazes de encenar dilemas morais e confrontar a pessoa jogadora com decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da narrativa. Essa dimensão ética é essencial na construção de experiências relacionadas a eventos traumáticos, pois desloca o sujeito da posição de mero espectador para a de agente implicado. Ao interagir com situações historicamente sensíveis, o jogador é convocado a refletir criticamente sobre os contextos de violência, opressão e resistência. É o caso de *Valiant Hearts: The Great War* como um jogo sobre a guerra ao invés de um jogo de guerra, retratando com sensibilidade os horrores da Primeira Guerra Mundial baseado em cartas enviadas durante esse contexto histórico (Costa; Duarte, 2019).

Por outro lado, Janet Murray (2003), ao discutir o conceito das narrativas no ciberespaço, argumenta que a imersão nos ambientes digitais possibilita uma forma particular de envolvimento emocional, distinta da empatia passiva promovida pelas mídias tradicionais. O jogo digital, como mídia procedural e participativa, é capaz de simular sistemas sociais e políticos complexos, o que o torna particularmente apto à reconstituição de eventos históricos marcados por disputas de memória e silenciamentos.

Com base em Rüsen (2006), a consciência histórica pode ser compreendida como a capacidade que o sujeito desenvolve para situar-se no tempo e no espaço, reconhecendo-se como parte integrante do processo histórico (Rüsen, 2006). Ao atingir determinados níveis dessa consciência, o indivíduo passa a estabelecer conexões entre passado, presente e futuro, o que lhe permite orientar-se temporalmente. Nesse contexto, a consciência histórica exerce um papel fundamental na orientação do sujeito no tempo, pois, “através dela se experimenta o passado e se interpreta como história. Assim, sua análise cobre os estudos históricos, bem como o uso e a função da história na vida pública e privada” (Rüsen, 2006, p. 14). Essa consciência opera por meio de três movimentos interligados: a vivência da experiência histórica por meio de fontes e narrativas; a interpretação dessa experiência; e os processos de orientação. A orientação interna está

vinculada à constituição da identidade, enquanto a orientação externa incide sobre as relações sociais estabelecidas pelo sujeito (Rüsen, 2007).

Em nossa análise, estamos tomando a experiência histórica proporcionada pelos games como ponto de partida ao desenvolvimento de uma consciência histórica, tanto relacionada às competências de primeira ordem na História, ou seja, o próprio fato histórico do genocídio cambojano, quanto pelas competências de segunda ordem que operam ao nível da cognição histórica; como narratividade; multiperspectividades; empatia; reconhecimento das diferenças; ética e moralidade a partir de eventos passados; e direitos humanos.

Ainda, no que se refere à reflexão histórica, é importante ressaltar que as narrativas se consolidam a partir das redes intelectuais e ideológicas constituídas pelo historiador e pelo indivíduo que recebe a narrativa, momento a partir do qual as interpretações são negociadas em nível cognitivo consciente. Desse modo, entende-se que a experiência histórica simulada no jogo, diz respeito a um momento da historiografia humana em que uma geopolítica bipolarizada, entre EUA e URSS, cujas distensões entre capitalismo e socialismo ocorriam no contexto das nações empobrecidas por meio de guerras civis e golpes de estado, contribuiu fortemente para interpretações enviesadas, sustentadas por filiações ideológicas e/ou partidárias, acerca do genocídio ocorrido no Camboja.

Deste modo, inferimos que o tempo histórico vivenciado pelo jogador durante a imersão e no contato geral com/no jogo, diz respeito ao tempo humano, aquele tocado diretamente pela consciência e pelas suas experiências subjetivas, ainda que sempre inseridas em uma coletividade humana. Com isso, o posicionamento político e ideológico do jogador pode alterar a experiência, agindo como catalisador interpretativo ou até dificultando o desenvolvimento de uma conexão com a reflexão ontológica e axiológica proporcionada pelo título em epígrafe.

Assim, compreender os games como mídias de memória implica reconhecer seu potencial discursivo, sensível e performativo na mediação do passado. Tais artefatos não apenas podem representar o trauma, mas



o reinscrevem em linguagens interativas que tensionam os limites entre experiência estética, ética e política.

2.2 CULTURA DOS AFETOS E ESTÉTICA DA DOR

A cultura dos afetos, enquanto campo teórico, parte do entendimento de que os vínculos emocionais não são meramente subjetivos, mas configuram modos de produção de sentido e mediação social. Autores como Pantuza (2021) e Massumi (2002) argumentam que os afetos circulam nos corpos, nas imagens e nos discursos, organizando formas de experiência e de engajamento político. No contexto das mídias digitais e, especificamente, dos games, os afetos são mobilizados como parte da estrutura narrativa e estética, funcionando como dispositivos de aproximação entre a pessoa jogadora e o conteúdo experienciado, algo que fomenta a retroalimentação deweyana mencionada anteriormente.

A estética da dor, nesse panorama, refere-se ao modo como experiências extremas de sofrimento, perda ou violência são representadas sensorial e simbolicamente. Ela não se limita à exposição gráfica da violência, mas busca operar na zona liminar entre o visível e o indizível, entre o que pode ser mostrado e aquilo que apenas pode ser sentido. Essa abordagem favorece leituras mais complexas sobre os modos como o trauma é representado em linguagens midiáticas, especialmente em obras que lidam com genocídios, guerras e outras formas de destruição coletiva.

No campo dos jogos digitais, essas dimensões ganham materialidade na interação. Como apontado por Ciro Marcondes Filho (2010), as mídias sensíveis, ou seja, que evocam a performance da comunicação de forma sensível, convocam o corpo do receptor para além da lógica racional, propondo um contato visceral com os conteúdos. Os jogos digitais que tematizam o sofrimento histórico produzem uma experiência estética que se articula ao mesmo tempo pela empatia e pelo desconforto, provocando uma suspensão momentânea da distância entre sujeito e acontecimento representado.

A estética da dor nos jogos, portanto, não se dá apenas pela visualidade, mas também pela sonoridade,

narrativa, ambientação e escolha mecânica. Essa composição multissensorial sustenta a emergência de afetos densos e contraditórios, que desafiam a neutralidade do jogador e o inserem em zonas de ambiguidade moral e emocional. Assim, a cultura dos afetos permite compreender como os jogos digitais operam como campos de inscrição sensível da dor histórica, oferecendo experiências que não apenas representam o trauma, mas o reconfiguram como campo de disputa simbólica e afetiva.

Reconhecer esse potencial dos games é fundamental para compreendê-los como espaços legítimos de elaboração do sofrimento, especialmente em contextos de silenciamento e apagamento de memórias traumáticas.

3. METODOLOGIA

O presente artigo adota como fundamento metodológico dois pilares centrais: as Narrativas de Si e a Cultura dos Afetos. Esses contextos não são utilizados apenas como lentes teóricas, mas como estruturas que moldam a própria forma de aproximação ao objeto de estudo, percurso metodológico, assumindo de maneira explícita o lugar de fala das pessoas pesquisadoras e seus processos formativos. Trata-se, portanto, de uma escolha metodológica que recusa o distanciamento analítico clássico e se alinha a uma perspectiva autoetnográfica, em que o envolvimento entre sujeito e objeto não é apenas reconhecido, mas intencionalmente convocado como parte constituinte da investigação.

As Narrativas de Si, nesse contexto, são entendidas como modos de construção subjetiva e de produção de sentido que emergem da experiência direta com o jogo digital *The Killer*. O contato com a obra é aqui atravessado por memórias pessoais, repertórios culturais e percepções sensíveis que se tornam centrais na análise. A Cultura dos Afetos, por sua vez, permite compreender como as experiências emocionais suscitadas pela interação com o jogo, tais como desconforto, empatia, estranhamento ou identificação, funcionam como vetores legítimos de produção de conhecimento. A análise não se baseia, portanto, em critérios objetivos de mensuração ou observação



externa, mas na imersão vivida e na reverberação afetiva da experiência estética e interativa (Costa, 2024; Santos, 2017).

Essa contaminação deliberada entre quem analisa e o objeto analisado encontra respaldo na abordagem autoetnográfica, que reconhece o valor epistêmico da experiência situada. Diferente de uma observação participante ou de uma etnografia tradicional, o percurso aqui proposto não se baseia em registros distantes ou na tentativa de neutralidade, mas na assunção de que os sentidos atribuídos ao jogo digital são indissociáveis das trajetórias, afetos e visões de mundo das pessoas que o experienciam criticamente.

Como resultado dessa metodologia, apresenta-se uma análise teórico-reflexiva de cunho ensaístico, na qual teoria e experiência são articuladas para investigar os modos como o jogo digital *The Killer* constrói narrativas em torno do trauma do genocídio cambojano. A escolha pelo formato ensaístico responde à natureza do próprio objeto - um artefato interativo e sensível - e permite uma abordagem mais aberta, crítica e comprometida com a complexidade das experiências traumáticas representadas digitalmente.

Diante desse contexto, foram conduzidas pelas pessoas autoras um protocolo de jogo que resultou em quatro execuções de jogo (playthroughs), contemplando variações tentadas que contextualizam as opções de atirar, poupar, verificar tempo de hesitação prolongado e também inação, especificamente explicitadas na seção que apresenta o jogo. Desse protocolo, foram registradas capturas de tela disponibilizadas ao longo da produção escrita, além de diários de bordo e anotações pessoais que subsidiam a análise pelas narrativas de si.

4. O KHMER VERMELHO E O GENOCÍDIO CAMBOJANO

Entre os anos de 1975 e 1979, o Camboja foi palco de um dos genocídios mais brutais do século XX, perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho, liderado por Pol Pot. Sob a justificativa de implantar uma revolução agrária radical inspirada em uma interpretação extremada do maoismo, o governo revolucionário promoveu a morte de cerca de dois milhões de pessoas - quase um quarto da população cambojana da época

- por meio de execuções, trabalhos forçados, fome e doenças. O trauma desse período permanece como uma ferida aberta na história contemporânea e segue sendo um dos episódios mais violentos e menos debatidos no imaginário ocidental (Arbage, 2019).

O movimento do Khmer Vermelho, ou Kampuchea Democrático (em khmer, *Kâmpŭchéa Kămpŭchéaï*), surgiu como um grupo comunista revolucionário nos anos 1960, durante o contexto da Guerra Fria e das instabilidades internas no Sudeste Asiático (Guerra do Vietnã, movimentos de independência de países como Indonésia e Filipinas, em processo de descolonização, além dos processos de industrialização em Cingapura e Coreia do Sul, por exemplo). A formação do grupo foi influenciada por elementos marxistas-leninistas e fortemente inspirada pela Revolução Cultural Chinesa. A crescente repressão política, somada à instabilidade causada pela Guerra do Vietnã e pelo bombardeio norte-americano em território cambojano (como parte da estratégia de combate ao Vietnã do Norte), contribuiu para o fortalecimento do grupo, que passou à luta armada contra o governo de Lon Nol, apoiado pelos Estados Unidos (Arbage, 2019; Lessa Filho; Vieira, 2023).

Em 17 de abril de 1975, o Khmer Vermelho tomou a capital Phnom Penh e instaurou o que chamaram de "Ano Zero", marcando o início de uma reengenharia total da sociedade cambojana. As cidades foram imediatamente esvaziadas sob o argumento de que o país deveria retornar a uma economia rural autossuficiente. Intelectuais, professores, médicos, religiosos, pessoas com vínculos estrangeiros ou qualquer um identificado como opositor ideológico foram perseguidos, presos, torturados e executados. O regime não hesitou em eliminar até mesmo antigos aliados, promovendo expurgos internos frequentes (Lessa Filho; Vieira, 2023).

A política de coletivização forçada levou milhões de pessoas a campos de trabalho rural em condições sub-humanas. A alimentação era escassa, o trabalho era exaustivo e qualquer infração mínima poderia ser punida com a morte. Crianças eram separadas de seus pais, e o aparato estatal de vigilância se espalhava por todas as instâncias da vida cotidiana. Os chamados Campos da Morte e a prisão S-21 (ou *Tuol Sleng*) tornaram-se símbolos da brutalidade do regime. Estima-se que mais



de 14 mil pessoas foram presas na S-21, e apenas cerca de uma dúzia sobreviveu (Ramos, 2018).

O genocídio cambojano foi marcado por uma violência sistemática e burocratizada, que visava não apenas a eliminação física de inimigos políticos, mas a destruição da cultura, da memória e da identidade nacional. Religiões foram proibidas, monumentos destruídos, livros queimados. A educação formal foi desmantelada, e o país mergulhou em um apagamento intelectual e espiritual sem precedentes.

Em 1978, após anos de crescente hostilidade, o Vietnã invadiu o Camboja e depôs o regime do Khmer Vermelho, que se refugiou em áreas remotas próximas à fronteira. Pol Pot e outros líderes continuaram ativos durante parte dos anos 1980, sustentando uma guerrilha residual, mesmo após as atrocidades já serem internacionalmente conhecidas. O reconhecimento internacional do novo governo cambojano foi, por anos, dificultado por jogos geopolíticos da Guerra Fria, com países como China e Estados Unidos relutando em condenar diretamente o Khmer Vermelho, dado o envolvimento vietnamita (Stuermer, 2023).

A responsabilização judicial pelos crimes do Khmer Vermelho foi tardia. Apenas em 2003 foi estabelecido o Tribunal Cambojano para Julgamento dos Crimes do Khmer Vermelho (*Extraordinary Chambers in the Courts of Cambodia*, ECCC), com apoio da ONU (Arbage, 2019). Os julgamentos levaram à condenação de alguns dos principais líderes do regime, como Kaing Guek Eav (Camarada Duch), responsável pela S-21, e Nuon Chea (o “irmão número dois”) e Khieu Samphan, dois dos mais altos membros do movimento. Pol Pot morreu em 1998, sem nunca ter sido julgado (Lessa Filho; Vieira, 2023).

O genocídio cambojano permanece, até hoje, como uma experiência traumática profunda para a população do país (ECCC/ONU, 2010). Sua memória ainda está em disputa, os impactos atravessam gerações e sua representação nas mídias, apesar de escassas e ainda incipientes. A invisibilidade do episódio em currículos

escolares e produtos culturais ocidentais reforça a importância de examinar formas alternativas de reinscrição dessa história, como aquelas promovidas pelos jogos (digitais ou não) que se propõem a evocar memórias e afetos relacionados ao trauma.

Como caminhos midiáticos que reforçam essa narrativa para o *mainstream*, citamos nesse artigo o longa-metragem “Os Gritos do Silêncio” (*The Killing Fields*), de 1984, que dirigido por Roland Joffé, é baseado na história real do jornalista do *New York Times Sydney Schanberg* e seu colega cambojano Dith Pran, retratando a ascensão do Khmer Vermelho e o impacto do genocídio.¹

Consequentemente, destacamos o livro “Primeiro mataram meu pai”, de 2000, do gênero autobiografia escrito por Loung Ung. A obra traz um relato de sobrevivência de uma menina durante o regime, sendo adaptado posteriormente para longa-metragem na Netflix, em 2017, dirigido por Angelina Jolie.

Por fim, evocamos “*Year of the Rabbit*”, que retrata, através de uma Graphic Novel, a história da luta desesperada de uma família para sobreviver ao Khmer Vermelho. O cartunista da obra, Tian Veasna, nasceu apenas três dias após a tomada do poder pelo regime, quando sua família iniciou o caótico êxodo em massa de Phnom Penh. *Year of the Rabbit* é baseado em relatos de testemunhas, todos contados a partir da perspectiva de seus pais e outros parentes próximos. Despojados de qualquer dinheiro ou bens materiais, a família de Veasna se viu exilada no campo árido, juntamente com milhares de outras pessoas, onde a comida era escassa e a violência brutal uma ameaça constante. A obra mostra um recorte da realidade da vida nos campos de trabalho, onde a família de Veasna trocava bens, onde as crianças eram instruídas a espionar seus pais, e onde ler era visto como prova de traição de classe. Constantemente à beira da aniquilação, eles perceberam que havia apenas uma escolha – tinham que escapar do Camboja e se tornar refugiados. Veasna criou um relato angustiante e profundamente pessoal de uma das maiores tragédias do século XX.

¹ Inclusive, foi indicado ao Oscar 1985 nas categorias de melhor filme, melhor diretor, melhor roteiro adaptado, melhor ator (Sam Waterston), melhor ator coadjuvante (Haing S. Nhor), melhor fotografia e melhor edição, ganhando nessas três últimas categorias. O filme também foi vencedor de categorias no Globo de Ouro e BAFTA. Informações disponíveis em: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1985>. Acesso em: 19 abr. 2025.



Figura 1. Algumas mídias retratando o genocídio cambojano. Fonte: Acervo dos autores.

5. O GAME THE KILLER: NARRATIVAS DE TRAUMA

O jogo digital *The Killer* foi desenvolvido em 2011, por Jordan Magnuson, Raven Lickey e Grayson Molesworth, sendo revisado em 2022. Segundo os desenvolvedores em sua própria página na plataforma itch.io, o jogo tem duração média de três minutos e não requer experiência prévia com jogos. Sua versão original foi idealizada em Flash, sendo a revisada disponibilizada em HTML5, inclusive com código fonte disponibilizado gratuitamente via GitHub oficial de Jordan Magnuson.

Sua premissa é oferecer gratuitamente uma experiência singular-interativa de reflexão sobre os horrores do genocídio cambojano sob o regime do Khmer Vermelho, em aproximadamente três minutos. Lançado como um game indie, ou até mesmo jogo/poema/não-jogo, conforme os autores, na plataforma itch.io, o título se distancia das convenções dos jogos digitais tradicionais ao provocar a pessoa jogadora não apenas com a mecânica, mas também com sua abordagem conceitual e estética. Seu enredo é baseado em um contexto histórico de extrema violência, sendo uma representação simplificada, porém impactante, das atrocidades cometidas no Camboja entre 1975 e 1979.

A mecânica central de *The Killer* é demasiadamente simples: o jogador controla um personagem, que como os outros, são representados por bonecos de palito pixelados, em um ambiente digital que simula

os campos reais em um Camboja digital. A pessoa jogadora, por sua vez, está no controle de alguém manuseando o que parece ser um rifle, que ao caminhar pelo mapa de forma horizontal, força outro personagem, de mãos atadas, a seguir em frente sob mira da arma de fogo.



Figura 2. Ambientação de *The Killer*. Fonte: itch.io.

A única interação possível é apertar um botão para fazer os personagens andarem pelo cenário, mas a verdadeira ação do jogo acontece na narrativa subjacente, que vai sendo revelada à medida que o jogador avança. A ideia de que um dos personagens está armado, enquanto o outro parece ser uma vítima prestes a ser executada vai se consolidando, fazendo jus ao título que dá nome ao game, *The Killer*. A experiência não envolve nenhum tipo de ação convencional de "jogo" como ataques ou defesas, pontuação, curvas de mecânicas etc.; ao contrário, ela desafia a pessoa jogadora a enfrentar a morte iminente quase que de forma contemplativa-interacional.

Nessa instância, a noção de que se controla um executor se forma mais latente. Mas o tempo inteiro, durante a experiência das pessoas autoras com o game, não se entende porque é preciso fazer isso, sendo o único caminho do jogo digital o que parecem ser os últimos minutos antes de uma execução.

À medida que o game se desenrola, o ambiente de tensão cresce. Não há quaisquer sons que remetem à música, apenas pássaros ao fundo e passos dos personagens. Em um ponto da narrativa, chegando em uma praia digital, agora somos acompanhados do barulho pesado das ondas quebrando, até que após essa ambiência, atravessando pequenos córregos,



chegamos em campos com flores. O executor controlado pela pessoa jogadora recebe as instruções do game para “use o mouse para mirar”, enquanto o outro personagem, refém, se ajoelha ao chão.

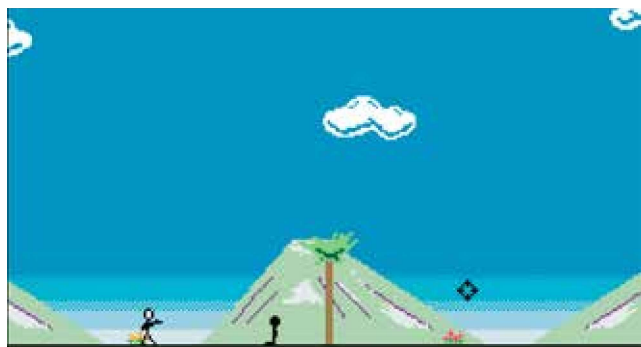


Figura 3. Momento da execução iminente em *The Killer*. Fonte: itch.io.

Com autonomia, enquanto executores, podemos poupar a vida da vítima, disparando com um click do mouse para o alto e permitindo-a fugir e correr em liberdade. Contudo, caso a pessoa jogadora opte por atirar na vítima, o corpo padece caído ao chão.

Nas duas possibilidades, somos acompanhados a partir do disparo, por uma música/trilha sonora melancólica ao fundo, com uma chuva de outros corpos pixelados surgindo na tela, aos montes, tornando a cena ainda mais perturbadora e desconfortável.

Esse momento é substituído por uma cena que evoca a sensação de vazio existencial, na experiência das pessoas pesquisadoras, que levam às personas jogadoras a se deparar com a crueldade do contexto histórico representado. Esse quadro acontece com o que se julga ser o ápice da experiência estética de *The Killer*, que ocorre quando uma citação histórica, acompanhada de uma arte de Vann Nath, sobrevivente do S-21, aparece na tela. A mensagem descreve as atrocidades cometidas pelo regime do Khmer Vermelho, destacando, em tradução livre, o genocídio que dizimou um quarto da população cambojana, com torturas, execuções e a destruição completa de uma nação. Inclusive, o texto é finalizado na ilustração com o dizer de que, em tradução livre, “tenentes como você, que falharam nas suas missões demonstrando misericórdia, foram mortos com todo o resto”, caso a

pessoa jogadora tenha permitido que a vítima fugisse. E, em contrapartida, caso a opção de assassinar tenha sido escolhida, a frase final se altera para: “Tenentes como você foram eventualmente mortos junto a todos os outros” (Figura 4).

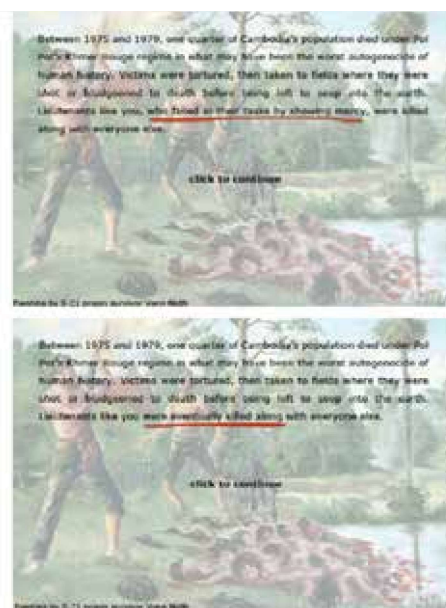


Figura 4. Ilustrações de Vann Nath inseridas no jogo a depender da escolha da pessoa jogadora. Fonte: itch.io.; *The Killer* (2022).

Este momento revela o caráter ético e emocional do jogo, marcando uma transição do que outrora poderia ser classificado como trivial em termos de mecânica e interação para uma vivência profunda e angustiante. A pessoa jogadora não é apenas informada sobre os eventos históricos, mas é forçada a vivenciar a angústia e o sofrimento associados a esses acontecimentos.

A música que acompanha os momentos após o disparo e a ilustração, interpretada e composta pelo multi-instrumentista e compositor islandês Jónsi (Sigur Rós), tem o nome Tornado, e complementa a atmosfera sentimental, principalmente através de trechos, em tradução livre, como “você cresce por dentro; destrói tudo ao redor; destrói de dentro; irrompe como um vulcão; você flui de dentro; você mata tudo ao redor; você mata de dentro...”. Essa confirmação de créditos quanto à trilha sonora é informada, também, a partir da página oficial da versão revisada na plataforma itch.io.

Somos apresentados, consequentemente, a uma



outra ilustração do mesmo artista, dessa vez com os dizeres, em tradução livre, que "30 anos depois, o Camboja ainda está lutando para se recuperar da destruição quase total de sua história, cultura e sociedade que resultou dos assassinatos em massa do Khmer Vermelho, assim como sua engenharia social e tentativas de expurgar a nação". No fim, uma mensagem de "Obrigado por jogar" aparece na tela agora escura, finalizando a interação.

A estrutura do jogo digital, com sua mecânica simples e imagens minimamente pixeladas, não busca impressionar pela complexidade técnica, mas sim pela sua capacidade de afetar a pessoa jogadora de forma potencialmente visceral.

No que se refere à experiência histórica, é importante ressaltar que o jogo digital está inserido em um cenário de retomada de posicionamentos bipolarizados, assumidos com o avanço de segmentos conservadores ultraliberais, xenofóbicos, fundamentalistas religiosos e armamentistas. Neste cenário, é de se esperar que a recepção do *The Killer*, esteja entrelaçada em múltiplas perspectivas ideológicas, cuja interferência na reflexão histórica e axiológica podem dificultar a construção de uma cognição ética.

Desse modo, assumindo uma construção subjetiva progressista, alinhada a garantia dos direitos básicos do ser humano, no que diz respeito à sexualidade, gênero e prática religiosa, em um perfil ideológico à esquerda no cenário político contemporâneo, na ótica de uma narrativa de si, tomada como ponto de partida para interpretação histórica da experiência vivida no contato com o jogo digital, nos faz inferir que a supressão da ética e a violação genocida dos direitos humanos configuram-se como fenômenos independentes da filiação político-ideológica dos agentes públicos orquestrantes da violência.

Assim, como orientação histórica, nos resta construir, enquanto estrutura cognitiva, o entendimento no qual regimes autoritários violentos, cuja eliminação sistemática de vozes opositoras é práxis corriqueira, são um fenômeno observável em várias experiências humanas ao longo da história, podendo se repetir em qualquer espaço/tempo, a partir da descontinuidade de dispositivos democráticos e de garantia de direitos

humanos em uma sociedade, principalmente àqueles que dizem respeito à garantia de liberdade de expressão e pensamento, orientações políticas, ideológicas, sexuais, de gênero e religiosas. Ou seja, as circunstâncias em que os outros, aqueles que pensam diferente do *status quo*, tornam-se automaticamente inimigos punidos com pena de morte, reverberando traumas.

Como afirma Baroni (2014 *apud* Amaral, 2020), o jogo recoloca a ética no campo prático, permitindo que o jogador se envolva com uma narrativa que não é meramente cognitiva, mas carregada de emoção e reflexão moral. O objetivo não é apenas narrar uma história, mas provocar um processo afetivo que transforme a percepção do jogador sobre o genocídio cambojano. Retratar o trauma em uma retrossensibilidade evoca afetos, como nos próprios propostos de Spinoza (2009), que influenciam a potência de agir e pensar.

O impacto de *The Killer* está na sua capacidade de usar a interatividade como um meio para gerar empatia e reflexão. A mecânica do jogo, simples e até mesmo monótona, leva a pessoa jogadora a uma experiência desconfortável, questionando sua relação com a violência, o sofrimento e a morte. A música, a arte e a jogabilidade se entrelaçam para criar uma atmosfera de angústia e impotência, fazendo com que a pessoa jogadora compartilhe, de maneira virtual e metafórica, da vivência traumática das vítimas do Khmer Vermelho.

Em uma análise mais profunda, a experiência vivenciada no jogo se conecta diretamente à Cultura dos Afetos, conforme exposta por Amaral (2020). O jogo digital não trata apenas da ação de matar ou de ser morto, mas das emoções e sentimentos que surgem dessa conexão. O ato de atirar, ou não atirar, transcende o gesto físico e se torna um marcador da ética e da humanidade do jogador. A vivência gerada pela experiência de *The Killer* ressignifica o genocídio cambojano, tornando-o não apenas um evento histórico, mas um espaço de reflexão emocional e ética.

Nesse contexto, *The Killer* utiliza de seu formato enquanto caminho midiático como um meio de construção de memória e reflexão histórica, não pela simples narração dos fatos, mas pela criação de uma experiência emocional que ressoará com a pessoa



jogadora muito além do término da interação, para uma reflexão sobre o trauma e novas acepções de mundo. Nesse sentido, como resultado dessa experiência, o título não busca entreter, mas sim causar um impacto visceral. Este, reverberado em uma análise teórica-reflexiva, desafiando as fronteiras entre o jogo e a vivência real do sofrimento humano.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou analisar como jogos digitais podem operar como mídias de memória e provocar experiências estéticas atravessadas por afetos e caminhos para retratar experiências traumáticas, tomando como referência central o game *The Killer*. Por meio de uma abordagem teórico-reflexiva, fundamentada em uma perspectiva das Narrativas de Si e da Cultura dos Afetos, procuramos compreender como as narrativas interativas digitais podem mobilizar sentimentos complexos como empatia, culpa, angústia e inquietação, especialmente quando vinculadas a eventos traumáticos da história da humanidade, como o genocídio cambojano perpetrado pelo regime do Khmer Vermelho.

No campo da História, é observável como o objeto técnico digital narrativo funciona como gatilho à vivência de experiência, interpretações e orientações históricas. Atuando como um instrumento interdisciplinar importante para discussão de aspectos éticos, históricos e axiológicos, por parte do jogador/fruidor.

A articulação entre as categorias "Jogos Digitais como Mídias de Memória" e "Cultura dos Afetos e Estética da Dor" permitiu revelar que, mais do que entreter, determinadas tecnologias da imagem e do imaginário são capazes de convocar um engajamento ético do jogador, deslocando-o de uma posição passiva para uma vivência sensível e politicamente situada. A análise de *The Killer* evidenciou como a estética minimalista, aliada a uma mecânica simples e a uma ambientação sonora carregada de tensão, pode gerar uma experiência de jogo digital profundamente perturbadora, em que o afeto opera como potência crítica e forma de elaboração da dor histórica reverberada pelo trauma.

Nesse sentido, consideramos que o objetivo proposto foi atingido ao demonstrar que os jogos

digitais podem se constituir como dispositivos significativos para a rememoração de traumas coletivos e para a produção de sentidos sobre a dor, o passado e a alteridade. Este trabalho contribui, assim, para os estudos interdisciplinares em *game studies* ao enfatizar o papel das narrativas digitais na construção de memórias culturais e afetivas, e pode servir como subsídio tanto para pesquisadores interessados na interface entre jogos digitais e história, quanto para aqueles que investigam os modos pelos quais os afetos são mobilizados no contexto das mídias interativas.

Porém, há um contexto que também precisa ser levado em consideração. Apesar do título empregar ilustrações, dizeres e o depoimento de pessoas intrinsecamente envolvidas no conflito segundo os desenvolvedores, ou seja, em pleno lugar de fala, é preciso destacar que ainda se trata de uma produção audiovisual veiculada e criada por pessoas de diferentes nacionalidades. Portanto, reconhece-se a autoria do jogo como posicionalidade externa ao Camboja, apesar de aplicar e contextualizar o uso da arte/testemunho do artista Vann Nath.

Indivíduos que assim como as pessoas idealizadoras deste artigo, tiveram potencialmente o contato com a história do Khmer Vermelho de forma indireta. Seu idealizador, Jordan Magnuson, é atualmente professor no departamento de Games and Media Art na Universidade de Southampton; assim como Grayson Molesworth e Raven Lickey são pesquisadores e desenvolvedores estadunidenses. Portanto, é relevante ressaltar que apesar desse contexto, a experiência cumpriu os propósitos tal como destacados na análise.

Ao final, reiteramos que *The Killer* não apenas informa sobre o genocídio cambojano, mas propõe um contato sensível com essa memória traumática. É justamente nessa fronteira entre arte, ética e afeto que jogos digitais como esse se destacam como ferramentas potentes para a formação crítica de sujeitos e para a ampliação das formas de representação e vivência do trauma na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic



Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AMARAL, D. G. Uma estrutura sensível: Corporeidade, afetos e experiência estética em jogos digitais. **Revista Culturas Midiáticas**, vol. 13, n. 2, 2020.

ARBAGE, J. O Bombardeio do Camboja (1969-1973): uma análise a respeito de suas causas e seu impacto na ascensão do Khmer Vermelho. **Epígrafe**, v. 7, n. 7, 2019.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CHANDLER, D. **A History of Cambodia**. New York: Westview Press, 2007.

COSTA, C. T. O. P. **Press Start: Imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem**. 2024. 279 f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. 175 f. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

COSTA, C. T. O. P.; DUARTE, E. Videogames e imersão: considerações da interação em Valiant Hearts: The Great War. **Revista Temática**, v. 15, n. 9, 2019.

COSTA, C. T. O. P. C.; FRANÇA E SILVA, R.; CARVALHO, A. B. G. Literacia Transmídia em Assassin's Creed Origins: experiência e imersão nos jogos digitais durante a pandemia da Covid-19. In: PIMENTEL, F. S. C.; FRANCISCO, D. J.; FERREIRA, A. R. **Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexões e propostas no contexto da Covid-19**. Edufal: Maceió, 2021.

COSTA, C. T. O. P.; SILVA, L. P.; LAGES E SILVA, R.; BITTENCOURT, R. B. C. Tanatociber: Representações de Morte e Luto nos Jogos Digitais.

ABCiber XIII - Simpósio Nacional da Abciber 2020, Rio de Janeiro, 2021. In: **Anais do [...]**, Rio de Janeiro, 2021.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Editora Martins, 2010.

ECCC/ONU. **Tribunal do Camboja criado para julgar crimes do Khmer Vermelho emite seu primeiro veredito**. Portal ONU Brasil, 2010. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/55557-tribunal-do-camboja-criado-para-julgar-crimes-do-khmer-vermelho-emite-seu-primeiro-veredito>.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**. São Paulo: Contraponto, 2010.

LESSA FILHO, R.; VIEIRA, F. **Entre o Perdão e o Testemunho: Vann Nath e as imagens remissivas do genocídio cambojano**. **Revista FAMECOS**, v. 30, n. 1, 2023.

MAGNUSON, J; LICKY, R.; MOLESWORTH, G. **The Killer**. Produção Independente, 2011. Disponível em: <https://jordanmagnuson.itch.io/the-killer>. Acesso em: 22 out. 2025. Jogo eletrônico.

MARCONDES FILHO, C. **O princípio da razão durante**. O conceito de comunicação e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III – Tomo V. São Paulo: Paulus, 2010. (Coleção Comunicação).

MARQUÉZ-ELUL, F. Binh Danh e seus altares ancestrais: exumando presenças aniquiladas pelo Khmer Vermelho. **Revista Valise**, v. 11, n. 18, 2021.

MASSUMI, B. **Parables for the virtual: movement, affect, sensation**. Durham: Duke University Press, 2002.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.



PANTUZA, T. **Videogames e ansiedade**: um estudo sobre sensorialidades, mediação e modulação dos afetos na experiência sensível no jogo Hue. 2021. 215 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

RAMOS, P. R. Bophana e a persistência da memória. **Estud. av.**, v. 32, n. 93, 2018.

RUSEN, Jorn. Didática da história: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 1, n. 2, p. 7-16, jul./dez. 2006.

RUSEN, Jorn. **História viva**: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

SANTOS, S. M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. **Plural**, vol. 24, n. 1, 2017.

SICART, M. **The Ethics of Computer Games**. Boston: MIT Press, 2009.

SPINOZA, B. **Ética**. São Paulo: Editora Autêntica, 2009.

STUERMER, T. Testemunho do Inimigo e Memória Cultural no Cinema Documentário. **História Oral**, v. 26, n. 2, p. 111-127, 2023.

Como citar este artigo:

COSTA, Caio Tulio Olimpio Pereira da; Silva, Raphael de França; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. Narrando o Trauma pelas Feridas e Pixels no Game The Killer: um ensaio sobre o genocídio cambojano do Khmer Vermelho. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.7, n.11, jan.dez. 2025.