

Representações do corpo com deficiência em videogames

Representations of the disabled body in videogames

Rafael Ramires Jaques*

Cláudia Alquati Bisol**

Resumo

As representações relativas ao corpo com deficiência se encontram vinculadas, em nossa sociedade, à doença, à fragilidade e a algo que foge da “norma”. Os modos pelos quais esse corpo não normativo tem sido representado em produtos culturais, e mais especificamente nos *videogames*, têm sido questionados por conta de sua abordagem frequentemente depreciativa. Com o objetivo de compreender de que formas o corpo com deficiência é representado nos *videogames* e quais as possíveis implicações dessas representações, empreendemos uma revisão da literatura. O cenário atual vem, aos poucos, se modificando e começam a surgir representações que ajudam a aumentar a representatividade e contribuem para a diminuição de barreiras que se forjam nas relações da pessoa com deficiência.

Palavras-chave

Deficiência. Corpo não normativo. *Videogames*.

Abstract

The representations concerning the disabled body are linked, in our society, to disease, fragility and something that escapes the “norm”. The ways in which this non-normative body has been represented in cultural products, and more specifically in video games, have been questioned because they are often derogatory. In order to understand in what ways the disabled body is represented in video games and what the possible implications of these representations are, we conducted a literature review. The current scenario is gradually changing, and it is already possible to find approaches that help to increase representation and contribute to reducing the barriers produced in the relationships of people with disabilities.

Keywords

Disability. Non-normative body. *Videogames*.

* Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS). Bolsista CAPES de Doutorado Sanduíche.

** Universidade de Caxias do Sul (UCS).

Introdução

As ideias do que seja um corpo com deficiência estão associadas, em nossa sociedade, à doença, àquilo que emerge como uma alteração de um estado que seria “normal” ou “natural” do corpo humano e de seu funcionamento. Tais ideias estão ancoradas à racionalidade que se constitui no ideário iluminista. O avanço da ciência permitiu que tudo aquilo que era tido como diabólico ou inscrito sob o signo de castigo divino passasse a ser representado como doença ou anormalidade (FOUCAULT, 1977). No campo dos Estudos da Deficiência, esse modo de olhar para o corpo foi chamado de *modelo médico*: anormalidade, doença, patologia, deficiência são associadas à ruptura do estado tido como normal da natureza humana (BISOL; PEGORINI; VALENTINI, 2017).

No presente artigo, o foco da discussão recai sobre este corpo cuja representação está fortemente ancorada no modelo de normalidade predominante na sociedade ocidental a partir da modernidade. O corpo com deficiência é um dos exemplos de corpo que foge ao padrão desejável para os ideais contemporâneos de saúde, vitalidade, força e desempenho.

Corpo normativo é o termo cunhado por Thomson (1997) para se referir a esse corpo ideal que, efetivamente, não existe. Trata-se de um termo que serve para descrever aqueles corpos que são considerados normais (THOMSON, 1997; JOYAL, 2012). A pessoa com deficiência acaba irremediavelmente situada em uma espécie de zona de tensão: é chamada a construir sua subjetividade sem encontrar, na cultura, um lugar valorizado para seu corpo. Assim, a pessoa com deficiência desenvolve sua própria identidade a partir de uma negociação constante com a alteridade da pessoa sem deficiência, aquela que vem a ser o “padrão”, o corpo normativo (SNYDER; MITCHELL, 2006).

Wendell (1996) sugere que, quando as pessoas são relegadas à categoria de “Outro”, são agrupadas não como alguém com quem possamos nos identificar, mas como uma projeção do que, muitas vezes, rejeitamos e nos causa medo. O não deficiente percebe a pessoa com deficiência como símbolo de imperfeição, alguém que falha no controle do próprio corpo. São esses sentimentos para com as pessoas com deficiência que as transformam no “Outro” que define o corpo normativo (JOYAL, 2012). Nessa visão, o corpo com deficiência acaba se tornando um *corpo não normativo*.

Muitas são as representações midiáticas que trazem o corpo não normativo como algo negativo (STANG, 2018; LEDDER, 2019; PARLOCK, 2020). É nesse contexto que os Estudos da Deficiência se debruçam sobre as formas culturais de retratar a deficiência e os impactos que essas representações geram, moldando, em certo nível, a sociedade em que vivemos (JOYAL, 2012).

Embora o foco desta discussão seja predominantemente a relação entre os corpos com e sem deficiência, é possível expandir a análise para englobar outros corpos que não se encaixam no padrão tido como corpo normal ou ideal. Como a mídia costuma representar corpos com sobrepeso? Qual o lugar destinado aos velhos, às mulheres, aos negros, aos indígenas, às pessoas com doença mental? Tratam-se de lugares centrais, valorizados, em que o potencial e a criatividade são exaltados ou lugares periféricos, pouco valorizados?

Há de se destacar que considerar a representação da pessoa com deficiência como moralmente “bom” ou “ruim” é algo que depende do contexto cultural de cada indivíduo (SNYDER; MITCHELL, 2001). Porém, existem formas distintas de se realizar essa construção na mídia e algumas dessas abordagens acabam por reforçar aspectos negativos ligados à deficiência. Assim, buscamos problematizar especificamente as representações do corpo com deficiência nos *videogames*. O objetivo deste trabalho é, portanto, compreender de que formas o corpo com deficiência é representado nos *videogames* e quais as possíveis implicações dessas representações, a partir de uma revisão de literatura. Para esse fim, utilizamos tanto os termos *corpo com deficiência*, *corpo não normativo* e *pessoa com deficiência*.

Panorama

Os *videogames*, ou jogos eletrônicos, são produtos culturais que, embora recentes, estão consolidados em nossa sociedade. Desde as primeiras ideias de *videogame*, concebidas entre o final da década de 1950 e o início da década de 1960, as personagens nos jogos evoluíram muito, passando de formas bastante rudimentares (pontos piscando em uma tela) a produções milionárias com estéticas muito próximas à realidade e abordagens cinematográficas (COUTO; AQUINO; FARIAS, 2018; JUUL, 2019).

Atualmente, o mercado de *videogames* é o mais rentável da indústria de entretenimento, tendo movimentado mais de US\$ 120 bilhões em todo o mundo no

ano de 2019, sendo o Brasil responsável por US\$ 1,5 bilhão. Esse é um mercado que continua a se popularizar, apresentando crescimentos expressivos ano a ano (MENDES, 2019; PEREIRA, 2020).

Se, por um lado, o avanço no poder de processamento gráfico dos *videogames* permite que os jogos retratem as personagens de uma forma cada vez mais próxima da realidade, por outro, começam a surgir questionamentos em relação ao modo como a diversidade é retratada. Assim, tal como ocorre em outras formas de arte (a exemplo da literatura e do cinema), os *videogames* sofrem da mesma dificuldade em representar corpos não normativos.

Embora o estudo acerca das representações nos *videogames* seja um campo profícuo e em rica ascensão, a deficiência é uma temática que tem sido pouco discutida nesse contexto (STANG, 2018; LEDDER, 2019). Realizando buscas em ferramentas como Scielo, Portal de Periódicos da Capes e Google Acadêmico, percebemos que publicações sobre esse tema, em língua portuguesa, são praticamente inexistentes (embora exista um número expressivo de trabalhos a respeito dessas representações em outras mídias, como cinema e literatura). A pouca literatura que há acerca do assunto está disponível majoritariamente em língua inglesa.

Dentre as obras que selecionamos para compor o *corpus* de análise deste artigo, destacamos o trabalho de Ledder (2019), que realiza uma análise crítica de como a deficiência tem sido construída nos jogos digitais, e os trabalhos de Joyal (2012) e Carr (2014), autoras que analisam a subjetividade do corpo não normativo em jogos ambientados em cenários futuristas.

Também são dignos de nota os trabalhos desenvolvidos por Hutchinson (2017), Stang (2018) e Krambeck (2020), que problematizam as formas controversas como o corpo não normativo tem sido construído nos *videogames*. Além disso, Dix (2016), Jenkins (2019) e Parlock (2020) foram fundamentais para se tecer uma crítica mais aprofundada sobre o impacto dessas representações na sociedade.

Representação dos corpos e o impacto dos estereótipos

Antes de discutirmos a representação do corpo não normativo, é conveniente lembrar que nada é por acaso. As escolhas realizadas na construção de uma personagem têm sempre uma motivação. Para Taylor (2003), os desenvolvedores de

ambientes virtuais acabam colocando, de uma forma ou de outra, seus valores dentro do jogo, desde detalhes estéticos até grandes sistemas de valores. Assim, afirma o autor, os *corpos são intencionais* – e isso é fundamental que se tenha em mente ao considerar essas representações.

Algumas formas midiáticas de representação da pessoa com deficiência foram verificadas por Amaral e Monteiro (2016) ao analisar produções cinematográficas. Na metade do século XX, eram recorrentes roteiros em que as pessoas com deficiência que não conseguiam se tornar “normais” acabassem retratadas como vilões que demonstram sua revolta contra a sociedade que as subjugou.

Perto do final do século XX percebe-se uma mudança nessa tendência e a deficiência passa a ser retratada como drama: pessoas tristes e retraídas, que veem sua deficiência como um impedimento na construção de laços sociais (AMARAL; MONTEIRO, 2016). Essas formas de encarar a deficiência podem ser encontradas, de igual modo, nos *videogames* (CARR, 2014; STANG, 2018; LEDDER, 2019).

No âmbito dos jogos eletrônicos, o corpo normativo – o corpo não deficiente – costuma ser a norma invisível. As personagens, sobretudo protagonistas, habitualmente são representadas dentro do estereótipo de homens e mulheres brancos, heterossexuais, musculosos ou com corpos esguios. Porém, mesmo quando não estão vinculadas a essas características, ainda assim tendem a ser apresentadas dentro da normatividade (LEDDER, 2019).

O corpo com deficiência, quando surge, normalmente vem acompanhado de uma justificativa, um enredo que explique qual o motivo do corpo apresentado estar fora da “norma”. Ele não pode apenas *ser*, há de haver um porquê. Assim, a maioria das personagens apresentadas (na mídia em geral) retratam o estereótipo do corpo normativo (LEDDER, 2019).

Thomson (1997) acredita que frequentemente, no encontro dos corpos normativo e não normativo, a pessoa com deficiência precisa se esforçar para criar uma representação “valiosa” de si mesma na relação com a maioria dos outros corpos. Essa negociação de valores (conforme já discutimos), tem um impacto direto na maneira como o corpo não normativo é construído nos jogos eletrônicos.

Quando Hutchinson (2017) analisou a personagem Wu Zi Mu, do jogo *GTA: San Andreas* (ROCKSTAR, 2004), destacou a forma como os desenvolvedores

tornaram sua cegueira em algo exótico. As personagens coadjuvantes dizem que Wu Zi Mu, pelo fato de ser cego, tem uma maldição. Todavia, ao mesmo tempo, mencionam que teve “incrível boa sorte”, pois realiza ações como se não tivesse qualquer deficiência visual (atirar com armas e pilotar automóveis, por exemplo).

Esse caso específico, que inclusive pode ser generalizado para a maioria das representações do corpo deficiente nos *videogames* (e nas mídias culturais em geral), aponta para personagens que possuem uma “compensação” por terem algum tipo de deficiência. Essa “mitologização” do corpo não normativo tende a contribuir na marginalização de pessoas com deficiência e pode, inclusive, reforçar a ideia de que a deficiência é algo que precisa ser corrigido (HUTCHINSON, 2017).

Outra forma de marginalização do corpo não normativo é sua associação ao horror. Stang (2018) corrobora essa ideia ao defender que as representações da deficiência com o intuito de causar medo (sobretudo em jogos com grande sucesso comercial) ajudam a tornar mais vulnerável esse grupo de pessoas.

O sobrepeso, que surge de forma recorrente como característica dos inimigos nos jogos eletrônicos, é outra forma intencional de aterrorizar os jogadores. O trabalho de Stang (2018) identificou, em alguns *videogames*, a obesidade associada à compulsão, loucura, deficiência, doença, horror corporal. Para a autora, esses jogos revelam e propagam o medo do corpo não normativo, representando-o como horrível, repulsivo e grotesco.

Em alguns jogos do gênero *horror*, o corpo com deficiência é tomado como abjeto ou monstruoso, sendo vinculando a características como impureza e contaminação (CARR, 2014). Para Snyder e Mitchell (2006), essa é uma forma de gerar impacto na audiência, ou seja, gerar sensações de medo, ansiedade e pavor. Tal abordagem é tributária dos antigos *freak shows* (também conhecidos como show de horrores ou zoológicos humanos), em que a exibição do corpo com deficiência se tornava um lucrativo espetáculo, cujo objetivo era amedrontar o público (CARR, 2014; AMARAL; MONTEIRO, 2016; KRAMBECK, 2020). Assim, alguns desenvolvedores de jogos se valem do receio de ser contaminado (e de ter seu corpo violado) para provocar medo nos jogadores (CARR, 2014).

Outra forma recorrente de representação da pessoa com deficiência nos *videogames* é como sinônimo de loucura. Hospitais, clínicas psiquiátricas e manicômios são artifícios habituais na construção de jogos de terror, segundo

Krambeck (2020). A autora analisa o jogo *Outlast* (RED BARRELS, 2013), em a personagem principal precisa fugir de um hospício no qual está sendo caçada por monstros e “pessoas loucas”. A construção do ambiente de hospício dentro do jogo, com pouca iluminação e rastros de sangue, é forjada de modo a manter uma atmosfera de tensão, em que o perigo é permanente – encontramos a deficiência e, no caso, a doença mental trazidas como ameaça, novamente.

Outras formas de representação de doenças mentais acabam atribuindo a determinadas personagens um caráter negativo. No jogo *Edna & Harvey: Harvey's New Eyes* (DAEDALIC, 2011), a personagem Lili tem esquizofrenia e, por conta disso, é tratada como uma ameaça à sociedade (LEDDER, 2019). Um caso semelhante pode ser encontrado no jogo *Life is Strange* (DONTNOD, 2015), em que o antagonista, Nathan, é retratado como perigoso por conta de sua esquizofrenia e bipolaridade (PARLOCK, 2020).

Max Hass, do jogo *Wolfenstein: The New Order* (MACHINEGAMES, 2014), sofreu um trauma na cabeça quando era criança, o que resultou em algumas dificuldades cognitivas. Ele possui um corpo grande e é extremamente forte. Essa representação deixa implícito outro estereótipo: o de que a deficiência intelectual estaria associada a pessoas com força sobre-humana, mas sem capacidade de raciocinar por conta própria (PARLOCK, 2020).

Essas formas de retratar o corpo não normativo contribuem para a desvalorização da pessoa com deficiência. O corpo normativo é o ideal a partir do qual se constroem os parâmetros de eficiência, desempenho, beleza, produção e, por vezes, bondade. A diferença não é tomada como diferença, mas como inferioridade.

Desde essas perspectivas, a deficiência (e a doença) é tomada como algo ameaçador e que deve ser combatido (KRAMBECK, 2020). Desse modo, percebemos que é recorrente a produção do corpo não normativo como trauma ou ameaça à integridade do corpo normativo. São maneiras de representação do corpo cujo objetivo é reforçar o estigma associado à diferença (SNYDER; MITCHELL, 2006), lembrando aos jogadores, em todo o tempo, de sua vulnerabilidade, mantendo a sensação de terror.

Outro exemplo pode ser encontrado na série de jogos *Dead Space* (ELECTRONIC ARTS, 2008), em que a deficiência é retratada a partir de experimentos biológicos falhos, sendo vista como algo feio ou desfigurado (CARR,

2014). A feiura tem um porquê: quando alguém provoca repulsa e tenta matar, é como se estivesse legitimando o outro a matá-lo também, ou seja, a feiura e a repulsa participam na construção de uma narrativa que justifica o *matar ou morrer*. Esse tipo de abordagem pode acabar tendo impacto na vida de pessoas reais que são desvalorizadas por essas representações (LEDDER, 2019).

Também costumam ser problemáticas as tentativas de reproduzir as limitações que a sociedade impõe à pessoa com deficiência. Em geral, os jogos eletrônicos não modificam a maneira como o jogo transcorre quando se trata de uma personagem com deficiência ou, quando muito, apenas geram um déficit à experiência de jogo.

Em vez de propor alternativas para vivências consistentes e potentes em um mundo não adaptado, os jogos tendem a reproduzir os estereótipos sociais, reforçando os elementos limitadores que costumam caracterizar a maioria das situações sociais vividas por pessoas com deficiência. Assim, muitas personagens com deficiência acabam retratadas como a personificação do sofrimento, sendo relegadas a papéis que não agregam nada ao enredo ou construídas como um fardo ou estorvo às outras personagens (DIX, 2016).

Um outro tipo de representação da deficiência é discutido por Joyal (2012): a autora encontra na série de jogos *Mass Effect* (BIOWARE, 2007) uma personagem chamada Joker, um *supercrip*. O termo *supercrip* designa uma pessoa com deficiência que possui super-habilidades e que, por conta disso, é tida como uma figura inspiradora. Isso permite que pessoas sem deficiência possam vê-la sem culpa ou desconforto (JOYAL, 2012).

Responsável por pilotar a nave espacial em que se encontra a personagem do jogador, Joker sofre de uma condição denominada *osteogênese imperfeita* (também conhecida como “ossos de vidro”) e, por conta disso, tem sua mobilidade bastante limitada, ficando restrita, durante a maior parte do jogo, à sua cadeira de piloto. A personagem controlada pelo jogador, Comandante Shepard (o qual está dentro do estereótipo de corpo normativo), algumas vezes questiona Joker acerca de suas capacidades para pilotar a nave.

Quais as possíveis implicações dessa forma de representar o corpo com deficiência? Se trata, por um lado, de uma representação positiva. Porém, o eixo dessa representação positivada está no desenvolvimento de uma super-habilidade,

de uma supercompensação, o que acaba por produzir um efeito de ocultamento da deficiência. Persiste a ideia do corpo não normativo que tende a causar desconforto.

Para Joyal (2012), a forma como Joker gerencia seu relacionamento com Shepard busca suavizar o impacto gerado pela presença do corpo não normativo. Trata-se de um relacionamento que exemplifica uma situação recorrente, descrita por Snyder e Mitchell (2006): a pessoa com deficiência vive em constante negociação a respeito de seu corpo e de seu lugar no mundo. Para lidar com a situação, Joker apresenta traços de humor e sarcasmo em relação à sua própria deficiência, autodenominando-se o melhor piloto da tropa e, também, fazendo piadas acerca de sua condição.

Outra personagem *supercrip* é o cachorro Chorizo, de *Far Cry 6* – jogo que será lançado em 2021 (GULART, 2020). Chorizo é um cão da raça *dachshund* que não tem a mobilidade das patas traseiras e, por conta disso, utiliza uma espécie de cadeira de rodas. Sua função no jogo é auxiliar o protagonista em suas missões de exploração em um território de guerra. Assim, Chorizo pode carregar utensílios e, inclusive, disparar armas embutidas em sua cadeira de rodas.

Corpos não normativos imbuídos de superpoderes, como Joker e Chorizo, suscitam uma crítica pertinente realizada por Parlock (2020). Ao tentar fugir do choque que o corpo com deficiência gera, alguns jogos acabam reforçando o paradigma do modelo médico. Isso significa que, ao tentar viabilizar um corpo com deficiência, os desenvolvedores optam por “corrigir” ou “curar” a deficiência, dando às personagens habilidades sobre-humanas ou substituindo partes de seus corpos por membros cibernéticos e futuristas (PARLOCK, 2020). Dix (2016) argumenta que algumas personagens se tornam tão poderosas que o próprio conceito de deficiência se torna discutível nesse contexto.

Em *Dishonored: Death of the Outsider* (ARKANE, 2017), Billie Lurk teria diversas características para ser uma das poucas protagonistas que diferem do corpo normativo. Billie é negra, bissexual e não possui um dos olhos e um dos braços. Dentro do universo do jogo, em que se admite magias e feitiços, seria plenamente plausível que Billie pudesse realizar ações como quaisquer outras personagens.

Porém, conforme a crítica de Parlock (2020), os desenvolvedores optaram por adicionar etapas em que a protagonista viaja no tempo para um período em que não havia perdido seu braço e seu olho. Assim, o jogo parece se moldar ao modelo

médico, em que é necessário “consertar” o corpo com deficiência. Essa parece ter sido uma maneira pobre de tornar o corpo de Billie “viável” para a progressão do jogo (PARLOCK, 2020).

Finalmente, com base na discussão realizada até aqui, percebemos que existem diversas representações do corpo não normativo sob uma perspectiva depreciativa: drama, tristeza, horror, medo, contaminação, loucura, ameaça. Há, também, outras formas que, embora busquem valorizar o corpo não normativo, acabam recaindo no modelo médico ao tentar “curar” ou corrigir a deficiência (como no caso do *supercrip*).

Podemos pensar em, pelo menos, duas grandes implicações dessas formas como o corpo não normativo é retratado. Para as pessoas não deficientes, essas representações reforçam o papel secundário, não central, das pessoas com deficiência na sociedade. Um lugar a ser temido e evitado, uma posição que se torna um pesadelo, a menos que se consiga uma super-habilidade compensadora. Para as pessoas com deficiência, essas formas de representação contribuem para a construção de um olhar negativo sobre si mesmas e seu próprio corpo, tornando mais árduo o processo de aceitação de sua condição e mobilização de seu potencial.

Um cenário que vem mudando

Conforme avançam as discussões dentro dos Estudos da Deficiência e aumentam as conquistas provenientes de lutas sociais, começam a surgir representações midiáticas que apresentam variações de corpo e mente sem julgá-las como negativas. Os *videogames*, de igual forma, têm seguido essa tendência.

Parlock (2020) elogia o cuidado na representação da personagem Hammerlock, no jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012). Trata-se de uma personagem ciborgue – ela perdeu um braço, uma perna e um olho, todos substituídos por próteses tecnológicas. Sua história se desenvolve na narrativa do jogo sem que a atenção recaia sobre as características que a diferenciam do corpo normativo. Para o autor, é apenas uma personagem comum, com uma história comum, e essa é uma representação que a valoriza.

Outra representação interessante de ser analisada está no jogo *Perception* (THE DEEP END, 2017). Cassie, a protagonista, é cega e precisa explorar uma

mansão misteriosa se utilizando de sua habilidade de ecolocalização – algo que muitas pessoas cegas realmente fazem (DIX, 2016).

Na contramão da crítica de Ledder (2019) sobre os jogos que não alteram sua dinâmica na presença de uma personagem com deficiência, esse jogo mostra como Cassie lida com sua condição e com o mundo que a rodeia. Em momento algum os desenvolvedores do jogo buscaram “curar” a personagem ou adicionar algum subterfúgio, como um superpoder (DIX, 2016). Por não se valer da ideia de cura como única solução, esse é outro exemplo de representação que não desvaloriza a pessoa com deficiência.

Josh, um dos protagonistas de *Watch Dogs 2* (UBISOFT, 2016), tem diagnóstico de autismo. A maneira como os criadores do jogo retrataram a personagem foi bastante cuidadosa. Parlock (2020) argumenta que Josh é uma personagem autista que parece ter sido desenvolvida por alguém que entende de autismo. Sua representação não é ofensiva ou rude, como no estereótipo do autista, mas apenas remete a um jovem ansioso que encontra conforto nas coisas que gosta. Josh é parte do time que o jogador controla e seus amigos o entendem e o respeitam. Ele não é tido como motivo de piadas, apenas como qualquer outro ser humano. Retratada assim, a personagem que foge à normatividade pode contribuir para que os jogadores se sensibilizem e percebam os diferentes modos de ser e estar no mundo, sem necessariamente recair em classificações, rótulos ou padrões.

Um último exemplo de representação que valoriza a pessoa com deficiência pode ser encontrado em *Life is Strange* (DONTNOD, 2015), jogo já mencionado. Uma determinada personagem, após um acidente, acaba por perder os movimentos do corpo e passa a necessitar de uma cadeira de rodas. Para Jenkins (2019), a personagem é muito bem desenvolvida e retrata, de maneira bastante fiel, as lutas cotidianas da pessoa com deficiência.

Os exemplos que apresentamos demonstram que é possível, a partir de um interesse realmente genuíno, retratar o corpo não normativo dentro dos *videogames* sem que se recaia em algum tipo de preconceito. Assim, representações não estereotipadas podem contribuir positivamente para a diminuição de barreiras que se forjam na relação dos corpos não normativos com o mundo e consigo mesmos.

Considerações finais

Ao analisar algumas representações do corpo com deficiência nos *videogames* e dialogar com autores que estudam essas representações em outras mídias, percebemos que as dificuldades de se retratar o corpo não normativo são muito semelhantes.

A análise desenvolvida neste artigo permite compreender a complexidade da representação do corpo não normativo nos *videogames*. Por conta disso, seguidamente os desenvolvedores de jogos eletrônicos acabam optando por uma zona de conforto em que as personagens adquirem características estereotipadas e, por vezes, ofensivas. Ao seguir a normatividade, diminuem os desafios na elaboração de narrativas e personagens, porém isso desvaloriza a pessoa com deficiência.

Os protagonistas com um corpo não normativo ainda são raros, enquanto os vilões com deficiência são vistos de forma mais frequente. Essa perspectiva deprecia a pessoa com deficiência, porquanto simboliza uma ideia de que o que está fora da norma deve ser combatido. Assim, o corpo “diferente” segue um processo frequente em que precisa se justificar ou ser justificado.

Conforme discutimos, percebem-se mudanças no cenário dos jogos eletrônicos. Novas personagens, com corpos não normativos, têm sido encontradas em lançamentos recentes. No entanto, o aumento da visibilidade não se traduz, necessariamente, em sensibilização para a construção de novos referenciais para os corpos não normativos. Podem representar, simplesmente, a reprodução de valores e padrões cristalizados na sociedade, que situam a pessoa com deficiência em um lugar de inferioridade.

De fato, dependendo da abordagem, as representações da pessoa com deficiência tendem a ser controversas, reforçando um viés exótico e espetacularizante. Por conta disso, torna-se cada vez mais necessária uma discussão crítica que busque entender as motivações que estão por trás das escolhas do que é apresentado na mídia.

Em razão da grande audiência que os jogos digitais têm, é preciso questionar a forma como os corpos têm sido retratados pois, caso contrário, seguiremos perpetuando a visão normativa hegemônica. A postura crítica perante a construção das narrativas dos jogos eletrônicos pode auxiliar não só no aumento da

representatividade de grupos marginalizados, como também na desnaturalização da aversão ao corpo com deficiência.

Assim, acreditamos que sejam necessárias mais pesquisas que busquem compreender as diferentes manifestações do corpo não normativo nos *videogames*. É fundamental que essas futuras pesquisas deem prioridade à compreensão dos contextos social e cultural que levam os desenvolvedores a criarem esse tipo de narrativa, permitindo que seus fundamentos sejam questionados. É possível, inclusive, ir além, trazendo ao debate outros aspectos que também dizem respeito à construção de personagens e ainda carecem de discussão crítica: gênero, raça, orientação sexual etc.

Não se trata, contudo, de forçar a diversidade dentro dos *videogames*, mas simplesmente de retratar o mundo como ele realmente é: diverso. Esse objetivo não será atingido se não for permitido o protagonismo de indivíduos que fujam à normatividade. Dificilmente uma pessoa sem deficiência poderá desenvolver uma personagem com deficiência de forma fidedigna. Desse modo, não é necessário somente escritores que construam personagens não normativas, mas pessoas com deficiência que contribuam ativamente na escrita de novas histórias.

Com um entendimento cada vez maior das questões que concernem à deficiência e sua representação no contexto dos jogos digitais será possível criar personagens mais verossimilhantes, que não sejam dignas de pena, mas que lidem com sua condição como se fosse qualquer outra característica de um ser humano. Dessa forma, será possível, cada vez mais, contribuir para a redução das barreiras que se engendram nas relações das pessoas com deficiência.

Referências

AMARAL, Mateus H.; MONTEIRO, Maria I. B. Deficiência e Linguagem Cinematográfica. *Journal of Research in Special Educational Needs*, v. 16, n. 1, p. 351-354, 2016.

ARKANE. *Dishonored: Death of the Outsider*. [S.l.]: Bethesda Softworks, 2017. 1 jogo eletrônico.

BISOL, Cláudia A.; PEGORINI, Nicole N.; VALENTINI, Carla B. Pensar a deficiência a partir dos modelos médico, social e pós-social. *Cadernos de Pesquisa*, v. 24, n. 1, p. 87-100, 2017.

BIOWARE. *Mass Effect*. [S.l.]: Microsoft Game Studios, 2007. 1 jogo eletrônico.

CARR, Diane. Ability, disability and Dead Space. *Game Studies*, [online], v. 14, n. 2, 2014.

COUTO, Heitor D.; AQUINO, Ana Carolina G. de.; FARIAS, Bruno S. S. A Representação do Corpo em Jogos Digitais. *Educação Gráfica*, [online], v. 22, n. 1, p. 98-110, 2018

DAEDALIC. *Edna & Harvey: Harvey's New Eyes*. [S.l.]: Daedalic Entertainment, 2011. 1 jogo eletrônico.

DONTNOD. *Life Is Strange*. [S.l.]: Square Enix, 2015. 1 jogo eletrônico.

DIX, Mieke. Why Perception's Representation of Disability in Video Games is Important. *Cultured Vultures*, 29 out. 2016. Disponível em: <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>. Acesso em: 06 set. 2020.

ELECTRONIC ARTS. *Dead Space*. [S.l.]: Electronic Arts, 2008. 1 jogo eletrônico.

FOUCAULT, Michel. *O nascimento da clínica*. Rio de Janeiro: Forense-universitária, 1977.

GEARBOX. *Borderlands 2*. [S.l.]: 2K Games, 2012. 1 jogo eletrônico.

GULART, Fernando M. Far Cry 6 – Cãozinho deficiente será seu fiel companheiro!. *Paradoxal News*, 19 jul. 2020. Disponível em: <https://paradoxalnews.com/2020/07/19/far-cry-6-caozinho-deficiente-sera-seu-fiel-companheiro/>. Acesso em: 04 set. 2020.

HUTCHINSON, Rachael. Representing Race and Disability: Grand Theft Auto: San Andreas as a Whole Text. In: MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea. (Ed.). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press, 2017. p. 164-178.

JENKINS, Nick. Disabled Protagonists: Where Are You?. *Game Skinny*, 23 dez. 2019. Disponível em: <https://www.gameskinny.com/w9y8s/disabled-protagonists-where-are-you>. Acesso em: 26 ago. 2020.

JOYAL, Amanda. Mass Effect's, Supercrip, and the Normate Body. *Reconstruction*, [online], v. 12, n. 2, 2012.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher, 2019.

KRAMBECK, Isis M. Horror Ludens: o manicômio e o corpo monstruoso. *Temática*, [online], v. 16, n. 3, p. 274-284, 2020.

LEDDER, Simon. On dis/ability withing game studies: The discursive construction of ludic bodies. In: ELLIS, Katie; GARLAND-THOMSON, Rosemarie; KENT, Mike;

ROBERTSON, Rachel. (Ed.). *Interdisciplinary Approaches to Disability: Looking Towards the Future*. New York: Routledge, 2019. p. 30-44. v. 2.

MACHINEGAMES. *Wolfenstein: The New Order*. [S.l.]: Electronic Arts, 2014. 1 jogo eletrônico.

MENDES, Jaqueline. Indústria de games cresce e se profissionaliza cada vez mais. *Estado de Minas*, 16 out. 2019. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml. Acesso em: 07 set. 2020.

PARLOCK, Joe. Video games and disability: Looking back at a challenging decade. *Polygon*, 8 jan. 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-in-review>. Acesso em: 02 set. 2020.

PEREIRA, André L. Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019. *Tecmundo*, 03 jan. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 07 set. 2020.

RED BARRELS. *Outlast*. [S.l.]: Red Barrels, 2013. 1 jogo eletrônico.

ROCKSTAR. *Grand Theft Auto: San Andreas*. [S.l.]: Rockstar Games, 2004. 1 jogo eletrônico.

SNYDER, Sharon; MITCHELL, David. *Narrative Prosthesis: Disability and the Dependencies of Discourse*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2001.

SNYDER, Sharon; MITCHELL, David. *Cultural Locations of Disability*. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

STANG, Sarah. Body Horror as Body Shaming: Fatness and Monstrosity in Video Games. Digital Games Research Conference, 2018, Turim. Anais (on-line). Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/body-horror-as-body-shaming-fatness-and-monstrosity-in-video-games/>. Acesso em: 12 ago. 2020.

TAYLOR, T. L. Intentional bodies: Virtual environments and the designers who shape them. *International Journal of Engineering Education*, v. 19, n. 1, 2003.

THE DEEP END. *Perception*. [S.l.]: Feardemic, 2017. 1 jogo eletrônico.

THOMSON, Rosemarie G. *Extraordinary Bodies: Figuring Physical Disability in American Culture and Literature*. New York: Columbia University Press, 1997.

UBISOFT. *Watch Dogs 2*. [S.l.]: Ubisoft, 2016. 1 jogo eletrônico.

WENDELL, Susan. *The Rejected Body: Feminist Philosophical Reflections on Disability*. New York: Routledge, 1996.

Recebido em: 30/09/2020
Aprovado em: 27/11/2020