

JOGOS DIGITAIS, ACESSIBILIDADE E IDENTIDADE SURDA: desafios e oportunidades para a inclusão da comunidade surda na cultura digital

Philippe Aguiar Pacheco dos SANTOS¹
Marcelo SABBATINI²

Resumo

A relação entre jogos digitais acessíveis e o fortalecimento da identidade da comunidade surda pode ser explorada a partir da intersecção entre jogos digitais, diretrizes de acessibilidade na era digital e formação da identidade surda. Neste contexto, buscamos compreender como a integração da Libras e outras adaptações em jogos digitais podem ir além do entretenimento, contribuindo para o empoderamento e a construção identitária desse grupo. Através de uma revisão bibliográfica, examinamos o conceito de comunidade e cultura surda, destacando suas particularidades e desafios, incluindo a luta por reconhecimento e inclusão. A natureza lúdica e interativa dos jogos digitais é então analisada, considerando seu potencial educativo e social, bem como a importância do design inclusivo. A evolução das diretrizes de acessibilidade em jogos digitais é traçada, desde legislações mais amplas até regulamentações específicas, evidenciando o caminho percorrido para a inclusão de pessoas com deficiência no ambiente virtual. Finalmente, ao explorar a convergência entre a cultura surda, a cultura digital e a cultura dos jogos, destacamos como a visualidade inerente aos jogos pode se alinhar à experiência surda, criando um espaço de pertencimento e identificação. Contudo, também identificamos as lacunas existentes no mercado de jogos, que ainda oferece poucas opções acessíveis e culturalmente relevantes para a comunidade surda, com a necessidade de maior investimento em pesquisa e desenvolvimento de jogos inclusivos. Como consideração, embora os jogos acessíveis representem uma ferramenta poderosa para o fortalecimento da identidade surda, ainda há desafios a serem superados para que a inclusão se torne uma realidade efetiva e apontamos a necessidade de futuras pesquisas empíricas, com a participação da comunidade surda, para aprofundar a compreensão do tema e orientar o desenvolvimento de jogos que atendam às suas demandas e expectativas.

Palavras chave: jogos digitais, acessibilidade, identidade surda, cultura surda, inclusão.

- 1 Graduação em Informática, Licenciado em Letras-LIBRAS, especialista em LIBRAS. Professor de LIBRAS da Faculdade do Seminário Batista do Norte do Brasil – FSTBNB. Mestrando em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC/Universidade Federal de Pernambuco. Email: philipe.aguiar@ufpe.br
- 2 Doutor em Teoria e História da Educação. Professor Adjunto do Departamento de Fundamentos Sócio-Filosóficos da Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e professor pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC da UFPE.

Abstract

The relationship between accessible digital games and the strengthening of Deaf community identity can be explored through the intersection of digital games, accessibility guidelines in the digital age, and the formation of Deaf identity. In this context, we seek to understand how the integration of Libras (Brazilian Sign Language) and other adaptations in digital games can go beyond entertainment, contributing to the empowerment and identity construction of this group. Through a literature review, we examine the concept of Deaf community and culture, highlighting its particularities and challenges, including the struggle for recognition and inclusion. The playful and interactive nature of digital games is then analyzed, considering their educational and social potential, as well as the importance of inclusive design. The evolution of accessibility guidelines in digital games is traced, from broader legislation to specific regulations, highlighting the path taken towards the inclusion of people with disabilities in the virtual environment. Finally, by exploring the convergence between Deaf culture, digital culture, and gaming culture, we highlight how the inherent visuality of games can align with the Deaf experience, creating a space of belonging and identification. However, we also identify the existing gaps in the game market, which still offers few accessible and culturally relevant options for the Deaf community, necessitating greater investment in research and development of inclusive games. In conclusion, while accessible games represent a powerful tool for strengthening Deaf identity, there are still challenges to be overcome for inclusion to become an effective reality. We point to the need for future empirical research, with the participation of the Deaf community, to deepen the understanding of the topic and guide the development of games that meet their demands and expectations.

Keywords: accessible digital games, Deaf identity, Libras, Deaf culture, inclusion.

Introdução

Conviver de perto com a comunidade surda é uma experiência rica de conhecimentos; trata-se de uma autêntica cultura pautada pela luta de visibilidade. Entre tantas outras atividades cotidianas e tão humanas. Mas em que medida suas necessidades estão contempladas?

De acordo com Gesser (2009), os surdos precisam singularizar sua cultura diante de uma cultura predominante – a dos ouvintes – buscando seu espaço sua voz. Contudo, tal singularização a partir de um enfoque linguístico, faz-se em detrimento de outras subculturas das quais a comunidade surda possa participar, como propôs Perlin (1998).

Assim, segundo a Lei 10.436 (Brasil, 2002) em seu parágrafo único no artigo 4º “a Língua Brasileira de Sinais (Libras) não poderá substituir a modalidade escrita da língua portuguesa”; ou seja, essas pessoas já nascem legalmente com uma obrigação: serem bilíngues, haja vista que precisam aprender inicialmente a Libras como L1 (primeira língua) com o objetivo de conseguirem se comunicar e de se desenvolver. Em seguida, precisam aprender o Português na modalidade escrita como L2 (segunda língua) para poderem interagir na comunidade ouvinte e

conseguir exercer sua civilidade em plenitude.

Diante dessa observação, a barreira comunicacional e falta de propagação identitária que os surdos enfrentam, surge a inquietação de como jogos digitais possam constituir um ambiente receptivo, do ponto de vista de identidade cultural. Numa primeira etapa de uma pesquisa que se propõe investigar esta questão, apresentamos então uma revisão teórica sobre o tema.

Particularmente, os jogos digitais constituem hoje uma face importante da cultura digital e popular, proporcionando mais além da ludicidade e de ócio, uma forma de trazer leveza à realidade da vida cotidiana. A capacidade imaginativa e lúdica dos seres humanos, impressa através do jogo, seria inclusive uma de nossas características definidoras, como propôs Huizinga (2007).

Entretanto, jogos também podem ser ferramentas que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem, estimulando o desenvolvimento de habilidades (Barros, Miranda, Costa, 2019; Zanin, 2015). Num contexto social, e herdando características do jogo tradicional, os jogos digitais proporcionam interação entre jogadores, facilitam a construção de comunidades e o fortalecimento de identidade. Neste sentido, jogos que representem a cultura surda e façam uso da Libras poderiam ajudar a fortalecer e/ou criar uma identidade cultural da comunidade surda. Surgiriam como um elemento comum para promover o orgulho e a autoaceitação, tendo em vista que a comunidade surda é heterogênea, composta por indivíduos com diferentes preferências de comunicação e identidades individuais (Gesser, 2009).

Diante do exposto, os jogos digitais para a comunidade surda não podem ser subestimados, pelo contrário. Para explorar seu uso, realizamos uma pesquisa teórica de natureza qualitativa, tendo como foco o uso de jogos digitais acessíveis para a comunidade surda. O objetivo, situado dentro de um projeto de pesquisa mais amplo, é compreender como esses jogos podem contribuir para o fortalecimento da identidade surda.

A coleta de dados foi realizada por meio de busca nas plataformas de pesquisa Portal da CAPES e Google Acadêmico. Foram utilizados termos como “jogos digitais acessíveis”, “identidade surda”, “Libras”, “jogos digitais” e “acessibilidade”. A seleção de materiais considerou publicações que discutem o impacto dos jogos digitais na identidade e na cultura surda e na acessibilidade da

comunidade surda nos jogos digitais. Posteriormente, vislumbramos o uso de entrevistas com membros da comunidade surda como forma de ampliar a base que esta análise teórica proporcionará à pesquisa.

Libras, comunidade surda e identidade surda

Antes de conceituar Libras, é preciso desmistificar algumas informações erroneamente difundidas na sociedade. Primeiramente, uma língua de sinais não é universal, sendo que cada país historicamente adotou sua própria língua (Gesser, 2009). De todas formas, ela não é uma “versão visual” de uma língua oral, possuindo regras gramaticais diferentes (Quadros, 2019). E logo, o aparelho fonador de uma pessoa que não escuta funciona normalmente; ela tem a capacidade de falar e, por consequência, é equivocadamente chamada de surdo(a)-mudo(a): o termo correto é surdo(a) (Gesser, 2009).

Conforme argumentado por Aguiar (2023), uma língua de sinais é reconhecida como uma língua natural, um sistema visual que se desenvolve de forma espontânea, permitindo a comunicação dentro de uma comunidade linguística específica. Assim, a Libras opera no domínio visuo-espacial, com a utilização das mãos e do corpo do emissor no espaço para transmitir informações e a visão para receber a mensagem do interlocutor. Conforme explicado anteriormente, essa língua possui sua própria estrutura gramatical, diferenciando-a do Português.

Relacionando ainda com os mal-entendidos, através de uma língua de sinais é possível expressar conceitos abstratos, o que a distingue de mímicas ou gestos puramente icônicos; conceitos abstratos não têm uma forma fixa, resultando em sinais arbitrários. Arbitrariedade esta que é característica de qualquer língua, conforme postulado por Saussure em seu “Curso de Linguística Geral” (2006). Dito de outra forma, o significante (como é expresso) e o significado (o que é expresso) de um signo linguístico não possuem uma conexão intrínseca, ou seja, nenhuma palavra mantém uma relação direta com aquilo que se deseja significar. É importante destacar que o foco do estudo de Saussure estava nas línguas orais, sendo posteriormente estendido aos sistemas visuo-espaciais.

Por sua vez, a iconicidade estabelece uma primeira relação de nexos entre o significante e o significado. Assim, a Língua Brasileira de Sinais, por ser uma língua gestual-visual, apresenta muitos sinais icônicos, isto é, há uma relação visual entre o sinal e seu referente. Segundo Brentari e Fenelon (2017), isso contraria a

perspectiva de Saussure (2006), ao sugerir que todas as línguas possuem um grau de iconicidade, tanto as orais quanto as visuais, embora estas últimas apresentem um grau mais elevado em comparação às primeiras.

Devido à sua natureza dinâmica, a Libras não é uniforme em todo o território brasileiro, apresentando variações linguísticas conforme a região e/ou a subcultura de um determinado grupo, assim como ocorre com o Português. Como toda língua, trata-se de uma entidade viva (Gesser, 2009).

Estabelecidos estes elementos compreensivos, cabe destacar que a L1 utilizada pela comunidade surda compreende tanto indivíduos surdos quanto os ouvintes que a compartilham como código de comunicação. No entanto, nem sempre foi assim. Em 1880, durante o Congresso de Milão, uma conferência internacional de educadores de surdos, foi decidido que os surdos deveriam utilizar línguas orais na escola. Ou seja, eles deveriam ser educados em uma língua que não dominavam e da qual não poderiam fazer a uma recepção adequada, justamente pela falta de audição. Isso resultou em uma queda no nível educacional dos surdos, com a proibição da língua de sinais em todo o mundo (Mourão, 2022).

Somente em 1960, William Stokoe publicou um estudo que reconheceu o valor linguístico das línguas de sinais, o que levou ao retorno da sua utilização nas escolas e, conseqüentemente, a uma melhoria na educação dos surdos. No Brasil, tardaria mais 42 anos para que a Libras fosse reconhecida oficialmente, ainda que a Lei 10.436 não a estabeleça como língua oficial do país, mas como língua reconhecida para uso pela comunidade surda. Seu valor linguístico é ressaltado no parágrafo único do artigo primeiro:

Entende-se como Língua Brasileira de Sinais – Libras a forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil (BRASIL, 2002).

Apenas três anos, o Decreto 5.626 tornou obrigatório o ensino de Libras em cursos das Licenciaturas Diversas e Fonoaudiologia, enquanto em outros cursos superiores passou a ser uma disciplina eletiva (BRASIL, 2005).

Cultura e comunidade surda

Para estabelecer uma discussão a respeito do conceito de comunidade surda, buscamos sua conceituação no uso comum, através do Dicionário Oxford Languages:

1. Conjunto de habitantes de um mesmo Estado ou qualquer grupo social cujos elementos vivam numa dada área, sob um governo comum e irmanados por um mesmo legado cultural e histórico.
2. Estado ou qualidade das coisas materiais ou das noções abstratas comuns a diversos indivíduos; comunhão.

Na primeira definição destaca o fato do grupo social compartilhar um governo comum e uma herança histórica; é o que acontece com a comunidade surda brasileira, ainda marcada pelo legado histórico-cultural da evolução da língua de sinais. Já a segunda definição destaca a comunhão de ideias abstratas, o que inclui os costumes e a forma de convivência que caracterizarão a existência surda. Mas especificamente, e buscando literatura especializada, uma primeira concepção de comunidade é institucional, de forma que

trata-se das sociedades ou associações locais, onde os cidadãos surdos se reúnem para trocar ideias, para contar piadas, enfim, para conviver³. Essas sociedades ou associações funcionam como Comunidade de Fala para os surdos (Couto, 2005).

Nesta definição, sobressai o uso da língua de sinais, de forma que os ouvintes conhecedores e praticantes de Libras são incluídos. Um exemplo são os CODAs (*child of deaf adults*) - filhos ouvintes de pais surdos. De acordo com Sousa (2012), esses filhos crescerão tanto na comunidade ouvinte quanto na comunidade surda, terão as duas línguas como L1 (a oral e a de sinal) e crescerão em um ambiente bicultural. Corroboram, assim, a ideia que os ouvintes também podem participar dessa comunidade.

Entretanto, a comunidade surda, enfrenta entraves. Gesser (2009) discute seus desafios, incluindo a luta pela difusão e respeito a Libras e pela inclusão social, de forma mais ampla. Constituindo a própria identidade surda política, o conceito de luta molda a resiliência e a solidariedade dessa comunidade e assume sentido quando damos conta de que os “surdos que foram mantidos sob o cativoiro

3 Empiricamente, do ponto de vista da experiência pessoal, percebo nitidamente o fato dos surdos se encontram em locais para trocar ideias, contar piadas e histórias, e socializar. Por fazerem parte de uma minoria e enfrentarem barreiras comunicacionais, as pessoas surdas frequentemente valorizam a oportunidade de se reunir com outros usuários da Língua Brasileira de Sinais. Essas reuniões promovem um ambiente de compreensão mútua e entretenimento.

da hegemônica representação da identidade ouvinte” (Gladis, 1998).

De forma relacionada, uma comunidade também é caracterizada por uma cultura própria. Assim, a comunidade surda possui características únicas que vão além da simples ausência de audição, mas se caracteriza por valores, práticas e tradições que são transmitidos de geração em geração. Formas de socialização, na forma humor, narrativas, artes visuais, língua e eventos comunitários específicos contribuem para uma maneira ímpar dos surdos perceberem o mundo, centrada na visão. Essa percepção influencia a maneira como se comunicam e interagem com o ambiente ao seu redor, criando uma perspectiva cultural distinta. Por outro lado, os ouvintes interagem com o meio com um sentido adicional, a audição, agregado a sua cultura, através da linguagem falada, da música, de sons de ambientação, etc.

No passado, na época do “cinema mudo”, os filmes não eram realmente mudos, pois eram passados junto com música e sonoplastia. Surge assim um questionamento: basta retirar o som, que teríamos uma cultura surda? Claramente a resposta é negativa, pois temos que lembrar que cultura não é só feita de percepções sensoriais, mas com os outros componentes de uma cultura. Logicamente, a língua é fator central para a construção da cultura surda, ao permitir que os surdos se expressem plenamente, compartilhem experiências e se identifiquem como membros de uma comunidade distinta.

Para Rizzi e Guimarães (2019), a cultura surda é definida como uma construção coletiva que se opõe à visão médica tradicional da surdez. Ela está enraizada no uso da língua de sinais e na valorização de uma identidade compartilhada pelos surdos, que encontram nessa vivência um motivo de orgulho. Além disso, não se limita à ausência de audição, mas celebra a singularidade das práticas sociais, linguísticas e culturais desenvolvidas dentro dessa comunidade. Essa perspectiva ressignifica a experiência surda como contribuição única para a diversidade humana, desafiando o paradigma clínico, promovendo e afirmando suas dimensões culturais e sociais.

Gesser (2009) inclusive debate a ideia de que “cultura”, no singular, não contempla a realidade, diante da diversidade cultural na comunidade surda que impossibilita singularizar essa palavra. Dito de outra forma, existem várias formas do surdo se identificar. Entretanto, a utilização do termo “cultura própria”, no singular, está relacionado e justificado pelo fato de que “um grupo que precisa distinguir da

maioria ouvinte para marcar sua visibilidade e a única forma de obter coesão é criada a partir de uma 'pseudo' uniformidade coletiva”.

Identidade surda

A identidade de um ser humano envolve a tomada de consciência de si mesmo, desenvolvida através de relações intersubjetivas, comunicações linguísticas e experiências sociais, caracterizando-se como processo ativo (Doron, Parot, 2001). Assim, a identidade, sob uma perspectiva social, é constituída no contexto das relações interpessoais, caracterizando um processo dinâmico. Em outras palavras, consiste em um processo incessante de formação e reformulação, exigindo um esforço de integração da diversidade, incluindo as diferenças (Maheirie, 1994).

Particularmente, a identidade surda pode ser caracterizada por cinco identidades diferentes, estabelecidas pelo trabalho seminal de Gladis Perlin (1998): política, híbrida, de transição, incompleta e flutuante. A identidade política se revela quando o surdo assume a sua língua visual, sendo atuante na difusão e uso dela. A híbrida ocorre quando o surdo nasce ouvinte, perdendo depois a audição e fazendo uso das duas línguas. A identidade de transição ocorre quando o surdo nasce na comunidade ouvinte e migra para a comunidade surda, internalizando essa última. A incompleta se estabelece quando o surdo nasce na comunidade ouvinte e tenta se encaixar nela, por sentir-se ridicularizado pelos ouvintes ao tentar assumir costumes da comunidade surda. Finalmente, a identidade flutuante ocorre quando o surdo vive e se manifesta através da cultura hegemônica (ouvinte).

Por sua vez, Carvalho e Campello (2022) acrescentam mais sete identidades surdas, além das estabelecidas por Perlin. Com foco na língua, trazem o conceito raciale étnico, além do conceito da surdo-cegueira.

As identidades supracitadas têm como norte a relação do surdo com sua língua. Mas como foi visto a língua é uma das linguagens possíveis para a formação de uma identidade. Além disso, detecta-se uma necessidade de que os surdos desenvolvam ações afirmativas, de forma a consolidar uma comunidade e uma cultura singular, a partir de uma condição funcional (Cromack). Em conjunto, um critério não linguístico e as ações operacionais como criadores de identidade podem encontrar nos jogos digitais um terreno fértil.

Jogos digitais

“Brincar” é uma atividade inerente ao ser humano. Realizada de forma intencional, sem uma justificativa externa, faz parte do imaginário estabelece suas próprias regras, que são norteadoras, mas que podem ser modificadas em comum acordo. Assim, é diferente do “jogar”, caracterizado por um objetivo específico e por um sistema de regras mais formas e estáveis. A estes dois conceitos, podemos somar a “competição”, institucionalizada e dotada de uma finalidade externa como pode ser uma premiação. Apesar da similaridade, é a forma como as regras são definidas e aplicadas que encontramos a diferenciação. No brincar as regras são um elemento de negociação (orientando a tarefa), no jogar são mais determinantes e na competição se relacionam a uma motivação externa (Pereira, 2011).

Em sua clássica obra, “*Homo ludens*”, o filósofo John Huizinga argumenta que as pessoas são dotadas de razão (*Homo sapiens*), criadoras de cultura (*Homo faber*) e dotadas de ludicidade (*Homo ludens*). Logo, seria característica definidora dos seres humanos possuir a excelência de criar, racionalmente, brincadeiras para interagir com o mundo, de forma lúdica. E por conta disso, o brincar se faz um evento universal da experiência humana, ainda que as brincadeiras se desenvolvam num contexto cultural, de acordo com tradições, regras e organizações próprias.

Huizinga define ainda que o brincar pode ser feito tanto em contextos sociais formais ou informais, envolvendo tanto crianças como adultos. Possui ainda quatro características formais (ser voluntário, possuir regras, estabelecer relações espaço-temporais e fugir da vida real) e cinco características informais (tensão, incerteza, ludicidade, disputa e sentido ficcional). Para se tornar o jogar, o brincar necessita ainda três características: institucionalização, competitividade e regras predefinidas.

Estabelecidas esta definição e caracterização que nos ajudam a compreender melhor o fenômeno de nosso objeto, os jogos digitais podem ser definidos como “[...] um tipo de jogo desenvolvido através de programação de computador, com interface interativa, voltada para ações de um ou mais usuários [...]” (Souza, 2015).

Dessa forma, jogos digitais possuem as mesmas características que os jogos conceitualmente definidos por Huizinga, tendo como diferença serem operacionalizados através de um dispositivo digital, podendo ser um computador, smartphone ou consoles de videogame.

Design de jogos e acessibilidade

As mudanças trazidas pelo avanço da tecnologia possibilitaram uma transformação na forma de interação e comunicação entre as pessoas, alterando sua forma de se comunicar, expressar e também se divertir. Dentre as novas ferramentas usadas por essa sociedade estão os jogos digitais, “que com sua proposta de interação e desafios, colaboraram com o desenvolvimento dos jogadores a criarem uma forma diversificada de expressão e de ação na sociedade” (Leite, Mendonça, 2013).

No entanto, o desenvolvimento de um jogo digital não é uma tarefa simples, passando pela definição do seu conceito inicial e diversas etapas até sua conclusão e lançamento no mercado (Chandler, 2012). Na fase inicial, chamada de “*game design*”, as principais características daquele jogo são definidas, incluindo

a jogabilidade, as escolhas que o jogador terá dentro do mundo do jogo e as ramificações que suas escolhas vão ter. Inclui o que faz o jogador vencer ou perder, como ele vai controlar o jogo, as informações que o jogador deverá receber (Perucia et al., 2005).

Entre suas muitas fases e elementos, a acessibilidade é um elemento essencial de um jogo e precisa fazer parte de sua concepção inicial. Mas do que se trata? Essencialmente, acessibilidade refere-se à igualdade de oportunidades em todas as áreas da sociedade, o que se estabelece através de um princípio de isonomia, mais que uma igualdade absoluta. Em outras palavras, “tratar igualmente os iguais e desigualmente os desiguais, na medida da sua desigualdade” (Supremo Tribunal Federal do Brasil, 2024).

Entre as formas mais comuns de acessibilidade, encontramos a acessibilidade arquitetônica, que diz respeito ao acesso a espaços físicos; a acessibilidade atitudinal, relacionada ao atendimento adequado às pessoas com deficiências; a acessibilidade comunicacional, referente a todos os tipos de relacionamento e comunicação interpessoal; a acessibilidade instrumental, que se relaciona às ferramentas e ao seu uso; a acessibilidade programática, que se refere aos obstáculos burocráticos de textos normativos; e a acessibilidade Web, que trata da remoção das barreiras tecnológicas (Sasaki, 2009).

Esta última se relaciona ao desenvolvimento de jogos digitais inclusivos, buscando que pessoas com deficiência (PCD) ou aquelas que enfrentam diversas limitações, como tecnológicas, culturais ou socioeconômicas possam desfrutar uma

igualdade de oportunidades na experiência do jogo.

De acordo com Cheiran (2013), a acessibilidade em jogos digitais é a condição de se jogar mesmo com alguma condição limitante, sendo sua maior preocupação a qualidade de vida do usuário. Trata-se de buscar o princípio da dignidade da pessoa humana prevista na Constituição Federal de 1988 em seu artigo 1º, III.

Neste sentido, vários países têm regulamentações sobre a não discriminação, com plataformas acessíveis que melhoram a qualidade da experiência de pessoas com deficiência. Apesar das práticas inclusivas trazerem vantagens ao público mais amplo, as empresas de jogos digitais agem de forma ainda tímida (Thatcher, 2006).

Mas esses poucos avanços foram de grande valia para a comunidade PCD, a exemplo *feedback* modal (vibração dos controles), uso de legendas (*closed caption*) e leitores (leitores de tela), existindo diretrizes para que esta acessibilidade seja alcançada.

Diretrizes de acessibilidade para jogos digitais

De forma paralela a todo tipo de discussão sobre a inclusão social e educacional das pessoas com deficiência, a evolução da acessibilidade em jogos digital também é compreendida de forma diacrônica. Neste sentido, o avanço tecnológico está intimamente ligado ao estabelecimento de diretivas, embora seja resultado de pressões e de lutas da comunidade PCD.

O primeiro ato regulatório de que temos conhecimento não tem explicitamente seu foco em jogos. O Estatuto dos Americanos com Deficiências (ADA) foi promulgado nos Estados Unidos em 1990 e sua primeira versão estabelece direitos civis para pessoas com deficiência. Esse estatuto teve importância para a acessibilidade em geral e influenciou futuras legislações e diretrizes em várias áreas, incluindo tecnologia e educação.

Na mesma década, ainda não sem o foco em jogos, mas sendo uma regulamentação para a área computacional, foram criadas as diretrizes de acessibilidade para conteúdo WEB pela TRACE R&D Center (Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Focado em Inovação Tecnológica e Comercial), em 1995. Essas diretrizes eram recomendações para os programadores deixarem as páginas HTML (*HyperText Markup Language* — Linguagem de Marcação de Hipertexto)

visualizáveis por pessoas deficientes (Termens et al., 2009). Com essa iniciativa de padronização, os programas de acessibilidade saberiam onde ler as informações e com isso fazer o seu papel principal, que seria tornar disponíveis os dados para o usuário com algum tipo de deficiência.

Em maio de 1999 o WAI-W3C (*World Wide Web Consortium*) lança uma iniciativa focada em melhorar e padronizar a acessibilidade Web para pessoas com deficiência, a WCAG 1.0, uma versão definitiva de diretrizes, que logo foi adotada como padrão em diversos países. O Consórcio continuou atualizando essas regras de acessibilidade tendo novas versões em: 2008, com a WCAG 2.0, sendo organizada em quatro princípios: Perceptível, Operável, Compreensível e Robusto (POUR); em 2018, com a WCAG 2.1, esta versão expande a anterior com novas diretrizes que abordam lacunas na acessibilidade, especialmente para pessoas com deficiências cognitivas e para usuários de dispositivos móveis. Em 2021, a WCAG 2.2, adiciona critérios como foco visível, controle de entradas, e orientação de conteúdo.

Em 2010, a CVAA (*21st Century Communications and Video Accessibility Act* – Lei de comunicações e Vídeos Acessíveis do século 21, em tradução livre, buscou garantir que as tecnologias de comunicação e os serviços de vídeo fossem acessíveis às pessoas com deficiência, atualizando as leis de telecomunicações anteriores. Por conta do aumento da dependência de serviços digitais e dispositivos móveis, a CVAA visou assegurar que esses avanços fossem inclusivos, sendo revista em 2016 para melhorar pontos como requisitos de acessibilidade para aplicativos de comunicação, melhorias nas legendas ocultas e descrições de áudio, acessibilidade em dispositivos de comunicação móvel e monitoramento e fiscalização da Federal Communications Commission (FCC), entidade que regula as comunicações interestaduais e internacionais por rádio, televisão, cabo, satélite e fio nos Estados Unidos.

Entrando propriamente nas diretrizes de jogos digitais, a publicação das “*Game Accessibility Guidelines*” (Diretrizes de Acessibilidade em Jogos, em tradução livre) em 2012 teve como objetivo ajudar desenvolvedores de jogos a criar experiências mais acessíveis, incluindo as pessoas com deficiência. Criadas por um grupo de especialistas em acessibilidade, desenvolvedores e acadêmicos, essas diretrizes fornecem recomendações práticas e acionáveis para tornar os jogos mais

inclusivos.

São divididas em três níveis de complexidade: Básico, Intermediário e Avançado. Cada nível aborda os mesmos cinco temas (motor, cognitivo, visão, audição, fala e geral que devem ser implementados de forma incremental. Em 2021, esse conjunto de diretivas foi revisado com novas recomendações baseadas nos avanços tecnológicos e melhores práticas da indústria.

Em 2019, a União Europeia (UE) estabelece o *European Accessibility Act* (EAA), Ato Europeu de Acessibilidade, uma legislação que visa melhorar a acessibilidade de produtos e serviços digitais para pessoas com deficiência. Ela estabelece requisitos de acessibilidade que devem ser seguidos por fabricantes e prestadores de serviços, em todo o território da UE. Porém, apesar dos objetivos obrigatórios, o ato permite que os Estados-Membros escolham como alcançá-los e estabelece algumas exceções, como o caso de microempresas (Conselho Europeu Conselho da União Europeia, 2024).

Dessa forma que as diretrizes de acessibilidade não são uma realidade imediata e terminada, mas sim que evoluíram a partir de legislações mais amplas de inclusão para pessoas com deficiência, adaptando-se aos meios tecnológicos e chegando ao uso específicos nos jogos digitais.

Cultura do jogo, cultura digital e cultura surda: confluências

O jogo é visto como uma criação cultural poderosa e efêmera, que gera um novo mundo enquanto ele é jogado. Esta força criativa, chamada por Walter Benjamin (1984) de “instinto lúdico”, “ímpeto de jogar”, “força comovente”, “energia primordial”, é considerada a mola propulsora do ato de brincar/jogar e criar a beleza estética. Friedrich Schiller (1995) destaca o “impulso lúdico” como uma força que une sensibilidade e razão, permitindo ao ser humano sentir e ser consciente ao mesmo tempo. Sugere ainda que o jogo, através da cultura estética, acalenta a alma humana do mundo externo, parecido com uma contemplação metafísica.

Por sua vez, a cultura do jogo é uma construção dinâmica que vai além da simples reprodução social, permitindo uma investigação profunda das forças lúdicas que influenciam e moldam a experiência do brincar, do viver e da criação de beleza no mundo. Gomes-da-Silva (2003) explica que a cultura do jogo não é apenas uma simples atividade lúdica, mas uma expressão de criatividade e interação social. As personagens do jogo saem da tela do computador e se tornam reais, como no

exemplo os cosplays⁴.

Já a presença crescente da cultura digital na sociedade contemporânea tem fomentado discussões sobre conceitos como “nativos digitais” e “tecno-pedagogia”. Com base no conceito de “nativos digitais” (indivíduos que já nascem imersos em um contexto de tecnologias digitais), a tecnologia seria parte essencial da identidade da forma de se relacionar com o mundo das gerações mais jovens. No campo educacional, Yanaze e Malheiro (2022) descrevem as “tecno-pedagogias” como práticas pedagógicas que utilizam tecnologias para expandir os processos de ensino e aprendizagem, promovendo a integração entre elementos lúdicos e educacionais. Assim, os jogos eletrônicos exemplificam essa tendência ao unir ludicidade e educação, utilizando a linguagem digital como meio de comunicação e aprendizado.

Essa tendência dos jogos digitais ganhou tanta força que acabou moldando uma cultura própria: a cultura dos jogos digitais. Embora muitas vezes os jogos digitais sejam discutidos no contexto educacional, essa cultura se estende muito além, abrangendo uma ampla variedade de jogos voltados para entretenimento, competições e interações sociais, como explicado no tópico anterior. Marcada pela diversidade de estilos, gêneros e plataformas, ela forma um espaço que integra criatividade, competição e colaboração, conectando jogadores de diferentes contextos ao redor do mundo. Os jogos digitais não apenas oferecem entretenimento, mas também constituem um meio de interação social e de criação de comunidades virtuais. Essa cultura inclui elementos como narrativa, design visual, interatividade e acessibilidade, aspectos que são determinantes para a experiência dos jogadores.

Quando se considera a relação entre a cultura surda e a cultura dos jogos digitais, é possível identificar convergências significativas. A natureza visual dos jogos digitais, por exemplo, pode se alinhar à preferência visual da comunidade surda, permitindo uma imersão mais significativa e uma comunicação efetiva por meio de elementos visuais como ícones, cores e animações. Além disso, a possibilidade de customização de experiências nos jogos pode atender às necessidades específicas de jogadores surdos, tornando-os um ambiente inclusivo e acolhedor. Corroborando assim, com a ideia de que a integração cultural nos jogos digitais promove um sentimento de pertencimento, permitindo que os jogadores

4 Prática de se vestir igual a um personagem de desenho animado, jogo, filme, mangá, entre outros. O cosplay não só copia as roupas do personagem, mas também imita trejeitos, falas e movimentos.

HumanÆ. Questões controversas do mundo contemporâneo, v. 18, n. 2 (2024). ISSN: 1517-7602

surdos se reconheçam e se conectem com suas próprias identidades dentro do universo dos jogos (Gomes, Rios, Diniz, 2023).

Entretanto, a realidade do mercado ainda está distante de alcançar um nível satisfatório de inclusão. Muitos jogos digitais carecem de funcionalidades essenciais para atender às necessidades dos jogadores surdos. A ausência de legendas detalhadas, descrições visuais de sons críticos (como alarmes ou diálogos), e a falta de opções de feedback visual ou tátil limitam profundamente a experiência desses jogadores, afastando-os de uma participação plena. Além disso, a inclusão de elementos culturais e linguísticos específicos da comunidade surda, como avatares que utilizam línguas de sinais ou narrativas que abordem temas relacionados à surdez, ainda é rara no mercado de jogos.

Essa negligência não apenas restringe o acesso, mas também exclui uma parte significativa de jogadores que possuem um potencial criativo e colaborativo a ser explorado. Para superar essas barreiras, é imprescindível que a indústria de jogos digitais invista em pesquisas sobre acessibilidade e inclua profissionais surdos em seus processos de design e desenvolvimento. A criação de recursos inclusivos não deve ser vista como uma adaptação secundária, mas como um aspecto central da experiência do usuário. Essa abordagem não só contribuiria para ampliar o mercado consumidor, mas também enviaria uma mensagem de valorização e respeito à diversidade cultural.

Apesar de um crescente interesse por parte da comunidade surda nos jogos digitais ainda existe pouca informação disponível em Libras no contexto da cultura digital. Na plataforma YouTube existem poucos canais voltados especificamente para o público do gamer surdo. Naqueles que identificamos, jogadores surdos explicam de maneira bilíngue como jogar determinados jogos, apresentam os poderes de personagens, melhores estratégias e compartilham dicas para passar de fase, utilizando a Libras. Estabelecendo uma comunicação direta e eficaz com a comunidade surda, proporcionam uma experiência inclusiva e promovem a formação de uma comunidade.

Um exemplo positivo é o canal @TrpgamerXD, mantido por um jogador surdo que compartilha sua experiência nos jogos digitais por meio de *gameplays*⁵ ao vivo

5 Gravação ou transmissão ao vivo da experiência de jogo de um jogador, mostrando sua interação, comentários e desempenho durante uma partida ou sessão de um videogame.

HumanÆ. Questões controversas do mundo contemporâneo, v. 18, n. 2 (2024). ISSN: 1517-7602

(live), *unboxing*⁶ de equipamentos e dicas para melhorar a experiência de jogo. Utilizando a Libras para se comunicar com o público surdo, oferece um ambiente bilíngue. Além de dúvidas dos seguidores sobre sua experiência de jogo, compartilha estratégias. Ele explica, por exemplo, fones de ouvido vibratórios permitem perceber, durante jogos de tiro em primeira pessoa, os passos dos adversários, uma adaptação que melhora a percepção espacial e a imersão do jogador surdo. Esse tipo de conteúdo tem grande valor para a comunidade surda, pois não só ensina estratégias de jogo, mas também oferece soluções práticas para superar desafios específicos enfrentados por esses jogadores.

Outro exemplo significativo é o canal @ligadossurdos3283, que vai além de apenas criar conteúdo de jogos. Trata-se de uma liga de e-Sports voltada para jogadores surdos. Através de campeonatos e diversas ações de engajamento, o canal oferece um espaço para que jogadores surdos se conectem, compartilhem experiências e participem de competições. Essa iniciativa tem um impacto importante, pois não só fomenta o crescimento da comunidade gamer surda, mas também promove a interação social e a visibilidade dessa microcomunidade dentro do mundo dos e-Sports. Através desse tipo de plataforma, a comunidade surda tem a oportunidade de se destacar, trocar conhecimentos e fortalecer sua presença no cenário competitivo e no universo dos jogos digitais.

Por sua vez, a implementação de tecnologias assistivas avançadas, como reconhecimento de linguagem de sinais por inteligência artificial, personalização de legendas e integração de feedback tátil aprimorado, poderia transformar a relação entre a comunidade surda e os jogos digitais. Além disso, a colaboração com a comunidade surda durante as fases de teste e design poderia garantir que as soluções atendam efetivamente às suas demandas e expectativas. Dessa forma, a conexão entre a cultura surda e a cultura dos jogos digitais deixaria de ser apenas uma possibilidade e se tornaria uma realidade enriquecedora para todos os envolvidos.

Considerações

Este estudo buscou compreender a importância dos jogos digitais acessíveis no fortalecimento identitário da comunidade surda. A partir da revisão bibliográfica,

6 Ato de desembalar e mostrar pela primeira vez um produto novo, geralmente em vídeo, revelando seus detalhes, componentes e primeiras impressões para o público.

HumanÆ. Questões controversas do mundo contemporâneo, v. 18, n. 2 (2024). ISSN: 1517-7602

foi possível observar os jogos que utilizam Libras e que são adaptados para surdos não apenas oferecem uma experiência lúdica, mas também proporcionam um espaço de empoderamento, onde a identidade surda pode ser fortalecida. Os jogos digitais, ao integrarem aspectos culturais específicos, podem desempenhar um papel significativo na construção de identidades, algo particularmente relevante para grupos minoritários como os surdos. Além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, os jogos inclusivos também podem colaborar para que a comunidade surda se sinta representada e valorizada, o que impacta diretamente no seu senso de pertencimento.

Entretanto, é necessário reconhecer que esta pesquisa se limitou a uma análise teórica e que estudos empíricos com a participação de pessoas surdas jogadoras seriam fundamentais para aprofundar e validar as conclusões apresentadas. Além disso, há ainda uma escassez de jogos plenamente acessíveis e culturalmente relevantes para essa comunidade, representando um desafio a ser enfrentado por desenvolvedores e pela indústria de jogos digitais.

Evidenciamos que os jogos digitais acessíveis são uma ferramenta promissora para fortalecer a identidade surda, mas há muito a ser explorado. Sugerimos, para futuras pesquisas, o desenvolvimento de estudos experimentais que envolvam diretamente a comunidade surda, bem como a criação de mais jogos adaptados, que não só respeitem as barreiras linguísticas, mas que também promovam a cultura surda.

Referências

ADA. **The Americans with Disabilities Act**. Disponível em: <https://www.ada.gov>. Acesso em: 4 nov. 2023.

AGUIAR, Philipe et al. **Análise sobre o ensino de libras para adultos ouvintes acima dos 40 anos**. Anais IX CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/97534>. Acesso em: 7 de junho de 2024

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem**. *Revista Educação Pública*, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em 15 de junho de 2024.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

———. Textos de Walter Benjamin. In: **Os Pensadores** v. XLVIII. SP: Abril Cultural, 1975,

p.7-94.

BRASIL. **Constituição Federal de 05 de outubro de 1988**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 16 de junho de 2024.

_____. **Decreto nº 5.626**, de 22 de Dezembro de 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 4 de Novembro de 2023.

_____. **Lei no 10.436**, de 24 de Abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Acesso em: 4 de Novembro de 2023.

CARVALHO, Vilmar; CAMPELLO, Ana Regina. A Existência de Quatorze (14) Identidades Surdas. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 9, n. 14, p. 139-152, 2022.

CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman. 2012.

CHEIRAN, J. F. P. **Jogos inclusivos: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais**. Dissertação (Dissertação de Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Programa de Pós-Graduação em Computação. 2013.

CONSELHO EUROPEU – CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA. **Acessibilidade dos produtos e serviços para pessoas com deficiência e os idosos**. Disponível em: <https://www.consilium.europa.eu/pt/policies/accessibility-goods-services/>. Acesso em 16 de junho de 2024.

COUTO, Hildo. Sobre o conceito de Comunidade Surda. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 13, n. 2, p. 193-219, jul./dez. 2005.

CROMACK, Eliane. Identidade, cultura surda e produção de subjetividades e Educação: atravessamentos e implicações sociais. **Psicologia, Ciência e Profissão**, v. 24, n. 4, p. 68-77, 2004.

DORON, Roland; PAROT, Françoise. **Dicionário de Psicologia**. São Paulo: Ática, 2001.

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION. **21st Century Communications and Video Accessibility Act (CVAA)**. Disponível em: <https://www.fcc.gov/consumers/guides/21st-century-communications-and-video-accessibility-act-cvaa>. Acesso em: 16 de junho de 2024.

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. **Uma referência direta para design de jogos inclusivos**, 2010. Disponível em: <https://gameaccessibilityguidelines.com> . Acesso em 16 de junho de 2024

GESSER, Audrei. **LIBRAS? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da realidade surda e da língua de sinais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade**. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2003.

GOMES, Renata Machado; RIOS, Jocelma Almeida; DINIZ, Marcelo, Vera Cruz. **Educação**

Online, v. 18, n. 42, p. e231806, 2023. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/1351>. Acesso em: 22 dez. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LIMA, Z. N.; TEIXEIRA, E. C. M. O ensino de história e geografia para pessoas surdas: perspectivas atuais. In: E. M. O. Lippe; ALVES, F. S. (Org.), **Educação para os surdos no Brasil**: desafios e perspectivas para o novo milênio. Curitiba: CRV, 2014. pp. 183-198.

MAHEIRIE, Kátia. **Agenor no Mundo**: um estudo psicossocial da identidade. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 1994.

MOURÃO, Cláudio. **Educação de surdos**: reflexões acerca da educação de surdos no Brasil, estamos retrocedendo aos paradigmas do Congresso de Milão? Rio de Janeiro, n. 57, p. 33-48, jan-jun, 2022.

PEREIRA, Adriana. Funções do brincar/jogar no desenvolvimento da sociabilidade: teorizações. **Estudos**, v. 38, n. 01/03, p. 9-27, jan./mar. 2011.

PERLIN, Gladis. **Histórias de vida surda**: identidades em questão. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 1998.

PERUCIA, Alexandre et al. **Desenvolvimento de Jogos eletrônicos**: teoria e prática. São Paulo: Novatec, 2005.

QUADROS, Ronice. **Libras**: Linguística para o Ensino Superior. São Paulo: Parábola, 2019.

RIZZI, Luciano Emilio da Silva; GUIMARÃES, Cayley. Conceito Deafhood pela obra de Paddy Ladd – Entendendo a cultura surda: em pesquisa de Deafhood. In: XXIV Seminário e Iniciação Científica e Tecnológica da UTFPR, 2019, Pato Branco, PR. Anais..., 2019. Disponível em: <https://eventos.utfpr.edu.br/sicite/sicite2019/paper/viewFile/5618/1302>.

SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação**, C&G 12, ano XII, p. 10-16, mar-abr. 2009.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. 3 ed. SP: Iluminuras 1995.

SOUSA, Carla Alexandre Barboza de. **O jogo em jogo: a contribuição dos games no processo de aprendizagem de estudantes do Ensino Fundamental**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, PE, Brasil, 2015.

SOUSA, Joana Rita. Crescer bilíngue: As crianças ouvintes filhas de pais surdos. **Exedra – Revista científica ESEC**, n. extra 6, p. 401-411, 2012.

SUPERIOR TRIBUNAL FEDERAL (STF). **Isonomia**. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/jurisprudencia/tesauro/pesquisa.asp?pesquisaLivre=ISONOMIA#>. Acesso em 16 de junho de 2024.

STOKOE, William. **Sign Language structure**. Maryland: Linstok Press, 1960.

TERMENS, M. et al, **Web Content Accessibility Guidelines: from 1.0 to 2.0**. In: WORLD WIDE WEB CONFERENCE, 18., WWW, Madrid, Spain, 2009. Proceedings. New York: ACM, 2009. pp. 1171-1172.

THATCHER, J. et al. **Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance**. New York: Friendsoft, 2006.

YANAZE, Leandro Key Higuchi; MALHEIRO, Cícera Aparecida Lima. Games educacionais acessíveis: estruturação e práticas investigativas. **TICs & EaD em Foco**, v. 8, n. 2, p. 170–184, 2022. Disponível em: <https://ticsead.uemanet.uema.br/index.php/ticseadfoco/article/view/634> . Acesso em: 23 dez. 2024.

ZANIN, J. L. **Na trilha da aventura: contribuições do Role Playing Game (RPG) como um guia didático para o ensino de Química** Dissertação. (Mestrado profissional). Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil, 2015.