Anais de Resumos Expandidos
VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Limites do olhar: capacitismo e invisibilização em reviews de videogames[1]

Limits of perception: ableism and invisibility in videogame reviews

Rafael José B. Malagoli
Jhonatan Mata

Palavras-chave: Jornalismo de games; Videogames; Jornalismo digital; Capacitismo; Acessibilidade;

1. Introdução

Na mediação entre obras e públicos, a crítica cultural pode atuar organizando a experiência estética e definindo critérios que orientam a percepção de valor. O discurso crítico participa ativamente da construção dos sentidos que circulam socialmente sobre esses objetos culturais, tornando determinados aspectos mais visíveis e relevantes enquanto outros permanecem marginalizados. Nesse sentido, ele interpreta o videogame enquanto delimita aquilo que pode ser reconhecido como parte legítima da experiência de fruição.

[1] Trabalho apresentado ao VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. POSCOM-UFBA. Salvador, Bahia. POSCOM-UFSM. Santa Maria, RS. ECA-USP. São Paulo/SP.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Este trabalho problematiza a ausência da acessibilidade como dimensão relevante nas reviews (resenhas críticas) de videogames em um contexto no qual o desenvolvimento de jogos tem incorporado, de maneira crescente, princípios de design inclusivo. O que se busca tornar evidente é que essa invisibilização constitui, para além de lacunas pontuais, um efeito estrutural dos critérios mobilizados pela crítica especializada.

2. Fundamentação teórica

Em diálogo com a noção de saberes situado (Haraway, 1988), o trabalho compreende o olhar crítico como social e historicamente condicionado, rejeitando a ideia de neutralidade ou objetividade absoluta. Assim, aquilo que a crítica considera relevante está diretamente relacionado aos limites de percepção produzidos por determinadas visões de mundo.

A discussão dialoga com as contribuições Hall (1997) sobre produção de sentido e representação, evidenciando como certos regimes discursivos contribuem para a naturalização de um corpo padrão como referência universal da experiência estética. Ao mesmo tempo se busca observar a produção crítica sobre videogames sob o que propõe Woodward (2014) acerca da construção relacional das identidades, entendendo que naturalização de um corpo padrão na experiência de fruição videogames contribui para a exclusão de jogadores com deficiência dos regimes de visibilidade que orientam a percepção crítica e cultural. Essa preocupação, quando colocada em diálogo com o trabalho de Honneth (2003), permite que se argumente que a ausência da acessibilidade na crítica implica uma forma de marginalização simbólica, uma vez que experiências de jogadores com deficiência deixam de ser reconhecidas como relevantes nos processos de mediação cultural.

Imprescindível para este debate é a noção de acessibilidade, entendida não apenas como adaptação técnica, mas como princípio voltado à eliminação de barreiras

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

arquitetônicas, comunicacionais, tecnológicas e atitudinais que restringem a autonomia e a participação social. A partir da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015), a acessibilidade passa a ser reconhecida institucionalmente de forma ampliada, incluindo também dimensões informacionais e culturais.

No contexto dos videogames, a acessibilidade envolve estratégias de design voltadas à redução de barreiras para jogadores com diferentes tipos de deficiência. Entre as principais referências da área estão as diretrizes do projeto Game Accessibility Guidelines (2023), que sistematizam práticas de design inclusivo, abrangendo desde recursos básicos até ferramentas mais complexas. Essas soluções ampliam as possibilidades de participação e fruição de jogadores com diferentes perfis, consolidando-se como referências contemporâneas de desenvolvimento acessível de games.

Tão importante quanto é a noção de capacitismo, que designa estruturas sociais que hierarquizam corpos a partir de padrões de normalidade física, sensorial e cognitiva. O capacitismo opera tanto por discriminações explícitas quanto por práticas e discursos que naturalizam a inferiorização de pessoas com deficiência, limitando sua participação social e reforçando processos de exclusão (Mello, 2016), sendo, portanto, a mediação realizada pela crítica cultural no âmbito dos videogames um ente capaz de reforçar essa prática ou acionar princípios conectados com a noção de acessibilidade em suas resenhas sobre videogames.

Por fim, o artigo aproxima essa discussão das abordagens contemporâneas de design inclusivo em jogos digitais, especialmente a partir da noção de racionalidade inclusiva proposta por Leite (2022). A análise evidencia um descompasso entre as transformações recentes do desenvolvimento de jogos e os parâmetros ainda predominantes na crítica especializada, apontando para a necessidade de revisão dos critérios utilizados na avaliação de jogos digitais.

Este trabalho argumenta que, embora a indústria e o desenvolvimento de jogos tenham incorporado discussões sobre inclusão de forma cada vez mais central, a crítica

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

especializada tem dificuldade em incorporar esses conceitos. Assim, a invisibilização da acessibilidade nas reviews não deve ser compreendida apenas como omissão individual, mas como expressão de limites estruturais de um campo ainda marcado por perspectivas capacitistas que tomam determinados corpos e modos de fruição como padrão universal da experiência gamer.

3. Metodologia

O trabalho adota a análise de conteúdo (Bardin, 2011) para investigar a presença e os modos de abordagem da acessibilidade em reviews da mídia brasileira especializada em games. O corpus é composto por análises publicadas entre 2020 e 2025 nos portais IGN Brasil, Voxel e Critical Hits, referentes aos jogos indicados à categoria “Inovação em Acessibilidade” do The Game Awards, maior premiação da indústria.

A escolha desses veículos foi orientada pela intenção de contemplar diferentes configurações institucionais dentro do campo do jornalismo de games no Brasil e pela proposta de se ater a veículos de mídia especializados no segmento de games já consolidados no país. O IGN Brasil representa a atuação de um grande portal internacional com presença no mercado brasileiro, o Voxel (portal de games do Tecmundo adquirido pelo Estadão em 2025), por sua vez, constitui um dos portais brasileiros mais tradicionais dedicados à cobertura da indústria de videogmaes, possuindo uma trajetória consolidada na produção de reviews e reportagens sobre o setor e o Critical Hits representa um veículo independente que se dedica à cobertura de jogos eletrônicos e que também participa de circuitos internacionais de crítica, tendo avaliações indexadas em agregadores especializados (Metacritic).

As reviews foram analisadas a partir de categorias quantitativas e qualitativas voltadas à identificação da presença da acessibilidade no discurso crítico. Inicialmente, os textos foram classificados entre reviews sem menção à acessibilidade e reviews que abordam o tema. Nos casos em que a acessibilidade aparece, a análise distingue quatro

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

níveis de abordagem: periférica, quando há apenas citação breve de recursos; descritiva, quando os recursos são explicados de forma secundária; inclusiva, quando a acessibilidade é discutida como critério relevante de avaliação; e racionalidade inclusiva, quando a acessibilidade permeia diferentes aspectos da análise crítica e influencia a compreensão da experiência de jogo como um todo.

4. Resultados

A análise das reviews evidencia um padrão consistente de baixa incidência de menções à acessibilidade, mesmo em um corpus favorável. Dos 80 textos analisados, apenas 15 (18,75%) mencionam acessibilidade de alguma forma, enquanto 65 reviews (81,25%) não apresentam qualquer referência ao tema. O dado se torna particularmente significativo quando se considera que os jogos selecionados foram reconhecidos institucionalmente justamente por seus avanços em inclusão e design acessível.

Além da baixa frequência, a análise qualitativa demonstra que, mesmo quando a acessibilidade aparece, ela tende a ocupar posição secundária dentro das avaliações. A maior parte das ocorrências identificadas se concentra nas categorias periférica e descritiva, caracterizadas por menções rápidas ou pela simples enumeração de recursos disponíveis. Em poucos casos os textos avançam para uma discussão mais aprofundada sobre como tais elementos alteram a experiência de jogo, influenciam formas de participação ou ampliam possibilidades de fruição.

Os casos classificados como inclusivos ou orientados por racionalidade inclusiva são extremamente raros no corpus. Curiosamente, os únicos exemplos mais robustos aparecem nas reviews de The Last of Us Part I (2022). Ainda assim, o fato de o principal exemplo identificado ser uma remasterização de um título já consolidado evidencia como a acessibilidade ainda depende de casos excepcionalmente visíveis para se tornar objeto de atenção crítica mais aprofundada.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Outro aspecto relevante é a ausência de uma evolução linear ou progressiva entre 2020 e 2025. Os dados não indicam um crescimento consistente da presença da acessibilidade nas reviews ao longo do tempo, mas oscilações pontuais associadas a determinados lançamentos específicos. Isso sugere que a acessibilidade ainda não se consolidou como parâmetro estável de avaliação crítica, permanecendo dependente da repercussão de certos jogos ou da visibilidade momentânea do debate público sobre inclusão.

O IGN Brasil apresenta maior número de menções à acessibilidade e os únicos casos próximos de uma racionalidade inclusiva. Ainda assim, a maior parte de suas reviews também ignora o tema. O Voxel ocupa posição intermediária, apresentando algumas abordagens descritivas e iniciativas pontuais mais relevantes, enquanto o Critical Hits registra a menor incidência de referências à acessibilidade, quase sempre de maneira periférica.

5. Conclusão

Em conjunto, os resultados reforçam que a invisibilização da acessibilidade nas reviews não decorre apenas de escolhas individuais dos críticos, mas de uma lógica estrutural que organiza o campo das reviews de games.

Alguns casos ajudam a compreender como a acessibilidade aparece fragmentada no ecossistema do jornalismo de games. Em Mortal Kombat 1 (2023), por exemplo, o Voxel publicou um texto dedicado exclusivamente aos recursos de acessibilidade do jogo, deslocando o tema para um espaço paralelo à review principal. Situação semelhante ocorre na cobertura de Forza Motorsport (2023) pela IGN Brasil, cuja análise inclui um link para uma matéria específica sobre acessibilidade, sem integrar efetivamente a discussão ao corpo central da crítica. Esses exemplos, situados no mesmo ano em títulos diferentes, poderiam sugerir que a acessibilidade começa a ganhar reconhecimento enquanto pauta jornalística, mas a ausência de repetição dessa

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

prática nos anos seguintes indica que ela não foi plenamente incorporada como critério de avaliação estética e crítica.

Outros casos revelam tensões importantes dentro do próprio discurso especializado. Na review de Hi-Fi Rush (2023), a IGN Brasil reconhece explicitamente a importância da acessibilidade, mas admite dificuldade em avaliar a qualidade dos recursos disponíveis, sugerindo limitações de repertório crítico. Já em Star Wars Outlaws (2024), o Voxel menciona a acessibilidade como ponto positivo no balanço final da análise, configurando o único caso do corpus em que esse aspecto aparece diretamente relacionado à valoração do jogo

Nesse sentido, a ausência da acessibilidade não representa apenas uma lacuna temática, mas a reprodução de um olhar capacitista que naturaliza certos corpos e modos de jogar como universais, relegando outras experiências à margem da visibilidade crítica e da memória cultural construída sobre os videogames.

Referências

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.

BRASIL. *Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015*. Brasília: Presidência da República, 2015.

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. *Game Accessibility Guidelines*. [S.l.]: Game Accessibility Guidelines, 2023.

HARAWAY, Donna. *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. California: Feminist Studies, 1988.

HALL, Stuart. *A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo*. Porto Alegre: Educação & Realidade, 1997.

HONNETH, Axel. *Luta por reconhecimento: a gramática moral dos conflitos sociais*. São Paulo: Editora 34, 2003.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

LEITE, Patrícia da Silva. *Mecânicas de jogos digitais a partir da racionalidade inclusiva em relação às pessoas com deficiência*. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2022.

MELLO, Anahí Guedes de. *Deficiência, incapacidade e vulnerabilidade: do capacitismo ou a preeminência capacitista e biomédica do Comitê de Ética em Pesquisa da UFSC*. Rio de Janeiro: Ciência & Saúde Coletiva, 2016.

WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual*. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.