

## **Uma Análise Crítica Sobre Acessibilidade e Tecnologia Para Pessoas com Deficiência a partir do filme Her<sup>1</sup>**

Felipe Cesar dos SANTOS<sup>2</sup>

Centro Universitário de Pato Branco (UNIDEP), Pato Branco, PR

### **RESUMO**

O presente trabalho busca realizar uma análise do filme Her (Spike Jonze, 2013) a partir de um olhar crítico, entendendo seu enredo futurista e o contexto em que o longa-metragem se passa. A partir disso, compreendendo a forte presença do uso da tecnologia no decorrer da obra, e a dificuldade de Pessoas com Deficiência (PCDs) diante de alternativas de acessibilidade, o objetivo é problematizar alguns fatores de exclusão social dessa população, que não é retratada no decorrer da história, reconhecendo (ou não), o caráter inclusivo do ciberespaço.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Cinema; Ciberespaço; Acessibilidade; Pessoas com Deficiência.

### **Introdução**

Este resumo apresenta e analisa, de modo sucinto, o longa-metragem dirigido por Spike Jonze (2013), intitulado Her, que se passa em um mundo distópico sem determinar uma cronologia temporal definida, onde a tecnologia é altamente desenvolvida, capaz de emergir seus usuários em experiências sensoriais, além de os auxiliar como um assistente pessoal. A partir da compreensão de seu contexto e o uso de um olhar crítico, baseado na Comunicação Social, busca-se problematizar a falta de representatividade de Pessoas com Deficiências (PCDs), especificamente aquelas que possuem alguma limitação sensorial, como audição e visão.

Assim, questionam-se os mecanismos utilizados para que a inclusão dessa parcela da sociedade seja possível para o uso de tais instrumentos, partindo de estudos da

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ04 - Comunicação Audiovisual do 22º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de junho de 2023.

<sup>2</sup> Estudante do 3º. semestre do curso de Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Pato Branco (UNIDEP), email: felipecezar dossantos66@gmail.com.

cibercultura desenvolvidos por Pierre Lévy (1999), que, além de apresentar conceitos-chave, apresenta lacunas sociais e fatores excludentes quanto ao acesso e uso da tecnologia para a inclusão social.

## **1 Um olhar crítico ao enredo**

Baseado em um mundo distópico desenvolvido tecnologicamente, Her conta a história de Theodore (Joaquin Phoenix), um homem comum e solitário, que está passando por um processo de divórcio recente, e que para se evitar se sentir sozinho, realiza a compra de um novo modelo de uma assistente virtual, já que se produto tinha como premissa ser altamente intuitiva e interativa. Nessa realidade, o uso desses mecanismos é a principal forma de comunicação entre os indivíduos, também é utilizada como ferramenta de trabalho para a realização de algumas tarefas, bem como um canal para o consumo de informativos e notícias.

O ponto principal do enredo é que o protagonista acaba se apaixonando pela inteligência artificial (IA) adquirida para ser sua assistente, e que denomina-se como Samantha (voz de Scarlett Johansson). No decorrer do longa-metragem acompanha-se o desenrolar da relação de ambos, e algumas questões sociais que enfrentam por compartilharem sentimentos românticos de uma maneira até então nunca experienciada pela sociedade.

Em seu início, o telespectador é apresentado à rotina de trabalho de Theodore, que consiste em escrever cartas de acordo com o pedido dos clientes, e endereçá-las a um destinatário predefinido. A tecnologia dessa realidade permite que Theo não precise escrevê-las de fato, apenas citá-las oralmente, e seu dispositivo realiza a digitalização a partir do que foi dito.

Grande parte das ações realizadas em conjunto com os assistentes virtuais demandam uso da voz para fazer os comandos, audição para ouvir o que foi informado, e visão para que, quando necessário, seja visualizado as informações solicitadas. Esses pré-requisitos para o uso do instrumento acabam excluindo uma parcela da população que possui alguma limitação sensorial, e esse fator fica em aberto quando a história não referencia em nenhum momento essas questões, consequentemente não apresentando nenhuma forma de acessibilidade ou preocupação com essa pauta.

A grande questão aqui é o porquê não mencionar essa minoria pode ser observada como uma grande lacuna vazia, visto que, frente ao uso intensivo desses mecanismos, se subentende que foram deixados de lado e esquecidos pelo sistema aqueles que não conseguiram se adequar ao avanço da tecnologia.

## **2 O movimento inclusivo (ou não) do ciberespaço**

Lévy (1999, p. 92, grifo do autor) define o ciberespaço como um “*espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*”. O autor ainda ressalta que o ciberespaço é um grande candidato a tornar-se o maior suporte da memória humana, devido a suas capacidades de digitalização e armazenamento, perpetuando a história daqueles que se vão (LÉVY, 1999).

O autor aponta questões financeiras como fatores excludentes de acesso ao ciberespaço, destacando que todo o aparato necessário para a utilização do mesmo demanda muitos recursos, e ainda acrescenta:

O acesso ao ciberespaço exige infraestruturas de comunicação e de cálculo (computadores) de custo alto para as regiões em desenvolvimento. Além disso, a apropriação das competências necessárias para a montagem e manutenção de centros servidores representa um investimento considerável. Vamos supor, contudo, que os pontos de entrada na rede, bem como os equipamentos indispensáveis para a consulta, a produção e o armazenamento da informação digital estejam disponíveis. É preciso ainda superar os obstáculos “humanos”. (LÉVY, 1999, p. 236)

Quando Lévy (1999) cita os “obstáculos humanos”, refere-se a questões como as formas de comunicação, e como as mesmas estão inseridas dentro de uma determinada cultura. No caso de Her, o termo destacado teria reflexo nos indivíduos que possuem dificuldades de acesso por alguma barreira física ou sensorial, seguindo a linha da crítica proposta. O autor apresenta o termo *interfaces* e as define como meios que permitem a interação entre o universo digital e o *mundo ordinário*.

A partir do conceito de interfaces, Lévy (1999) apresenta duas linhas de pesquisa e desenvolvimento. A primeira a ser citada, que é a mais relevante para esta análise, diz que a imersão ocorre por meio de “[...] cinco sentidos em mundos virtuais cada vez mais realistas. [...] Nesta abordagem das interfaces, o humano é convidado a passar para o outro lado da tela e a interagir de forma sensório-motora com modelos digitais” (LÉVY, 1999, p. 38). Considerando isso, é possível identificar o pré-requisito das sensibilidades

sensoriais para pleno uso dos instrumentos, acarretando na exclusão daqueles que não as possuem. Nesse sentido:

Não basta estar na frente de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso antes de mais nada estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 238)

As interfaces referenciadas por Lévy (1999) aparecem no filme por meio dos dispositivos que necessitam de comandos de voz e da visão para atender as demandas necessárias de sociabilidade e inclusão, em que PCDs não são representados na obra.

## **2.1 Por uma cibercultura que visibilize os PCDs**

De acordo com o art. 1º da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, aprovado pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU), pessoas com deficiência são aquelas que possuem alguma limitação a longo prazo, seja ela de natureza física, mental, intelectual ou sensorial (MORAGAS, 2022).

Segundo o Relatório Mundial Sobre a Deficiência (2011), desenvolvido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) e traduzido pela Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência de São Paulo, uma das principais barreiras incapacitantes para essa parcela da população é a falta da acessibilidade, pois muitos ambientes não possuem o mínimo para se tornar acessível, o que não denota apenas experiências materiais, mas também as sensoriais, pois:

Pessoas surdas geralmente enfrentam problemas para acessar serviços de interpretação de línguas de sinais: uma pesquisa realizada em 93 países descobriu que 31 países não possuíam quaisquer destes serviços, enquanto 30 países tinham 20 ou ainda menos intérpretes qualificados (OMS, p. 10).

Ao que diz respeito ao ciberespaço, o relatório referenciado aponta que “pessoas com deficiência apresentam taxas significativamente mais baixas de uso de tecnologias da informação e comunicação do que pessoas sem deficiência” (OMS, p.10), e ainda destaca que em algumas situações, elas são completamente impossibilitadas de acessar produtos e serviços básicos como telefones, televisores e a internet.

Com o passar dos anos, e o desenvolver de uma realidade que vai muito além do físico, o termo “acessibilidade” se estendeu aos sistemas de comunicação e informação,

objetivando a inclusão daqueles que podem encontrar qualquer tipo de barreira que viesse a dificultar seu acesso a esses meios (ROCHA, 2013).

Ao que diz respeito a pessoas com deficiência visual, um método de acessibilidade desenvolvido foram os leitores de tela, que são capazes de “identificar o conteúdo textual exibido na tela do computador - ou de outro dispositivo eletrônico, e transmiti-lo aos usuários que executam comandos por meio do teclado” (ROCHA, 2013, p. 30). Como evidenciado anteriormente, essas pautas referentes a acessibilidade e inclusão não são trabalhadas durante o desenvolvimento do filme, mesmo que o uso das habilidades sensoriais sejam indispensáveis para a execução das ações projetadas pelo enredo futurista e distópico.

### **Considerações finais**

A partir da análise realizada e os autores mobilizados, é importante destacar que o presente trabalho não tem por intenção solucionar as problemáticas em torno da falta de acessibilidade das pessoas com deficiência, aos meios de comunicação e informação, mas sim, apenas destacar ausências e invisibilidades em narrativas audiovisuais – o que aqui voltou-se ao filme Her.

Partindo do entendimento de que o uso das tecnologias foi potencializado em toda a narrativa, tornando-se indispensável para a concretização das habilidades sensoriais preconizadas pela história, a mesma não considerou ou mencionou a parcela da população que encontra barreiras de acesso diante dessas necessidades interacionais.

Com isso, busca-se a sensibilização dos leitores, e a promoção de um senso crítico baseado nos perfis de comunicadores sociais que possam identificar e questionar tais invisibilidades.

### **REFERÊNCIAS**

**HER.** Direção: Spike Jonze: Megan Ellison, Spike Jonze e Vincent Landay. Estados Unidos: Warner Bros Pictures & Entertainment Film, 2013. 126 min, DVD, legendado, cor.

LÉVY, P. **Cibercultura.** (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAGAS, V. J. **Qual é a definição de pessoa com deficiência?** Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios. 2022. Disponível em: <https://www.tjdft.jus.br/acessibilidade/publicacoes/sementes-da-inclusao/qual-e-a-definicao-de-pessoa-com-deficiencia>. Acesso em 16 de abr. de 2023.

**RELATÓRIO MUNDIAL SOBRE A DEFICIÊNCIA.** Organização Mundial da Saúde. São Paulo, 2011.

ROCHA, J. A. P. **(IN)ACESSIBILIDADE NA WEB PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL:** um estudo de usuários à luz da Cognição Situada. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2013.