



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS AO MULTILINGUISMO E À
SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**

CAIO CÉSAR MACHADO MENDONÇA

**JOGOS DIGITAIS: ANÁLISE DAS INOVAÇÕES DE ACESSIBILIDADE EM “THE
LAST OF US PART II”**

Brasília, DF
2023

Caio César Machado Mendonça

**JOGOS DIGITAIS: ANÁLISE DAS INOVAÇÕES DE ACESSIBILIDADE EM “THE
LAST OF US PART II”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, com requisito parcial para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Orientadora: Prof^a Dra. Susana Martínez Martínez

Brasília, DF
2023

Caio César Machado Mendonça

**JOGOS DIGITAIS: ANÁLISE DAS INOVAÇÕES DE ACESSIBILIDADE EM “THE
LAST OF US PART II”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, com requisito parcial para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Brasília, Julho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dra. Susana Martínez Martínez (Orientadora)
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução – IL/UnB

Prof. Dr. Thiago Blanch Pires
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução – IL/UnB

Prof.Dr. Charles Rocha Teixeira
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução – IL/UnB

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Susana, pela paciência e colaboração na criação deste trabalho e por ter aceitado se aventurar comigo numa área que não é de sua especialidade.

Agradeço aos meus professores internos e externos que me mostraram uma nova perspectiva de mundo, me fazendo apreciar o multilinguismo e o multiculturalismo. Agradeço também por todo o conhecimento compartilhado durante estes anos e por terem contribuído não só com meu crescimento acadêmico como o pessoal.

Agradeço aos meus amigos Gladston, Júlia e Beatriz por terem me feito companhia durante estes anos de curso e agora serem parte da nossa família estendida. E é claro pelo encorajamento que tive dos que já se formaram para a realização deste trabalho.

Agradeço ao meu namorado Willy, por ter me ajudado durante este processo e me acompanhando durante todo o progresso. Por suas palavras de encorajamento e pela sua companhia nos dias em que eu precisava.

Agradeço aos meus amigos de ensino médio, que me ajudaram na inscrição do vestibular para tentar uma vaga neste curso, quando eu nem tinha esperanças ou confiança de um dia entrar numa universidade federal.

Agradeço aos meus pais por terem me sustentado durante meus estudos e garantido que eu tivesse acesso a tudo que eu precisava, pelos abraços e palavras de conforto quando eu pensei em desistir e pelo amor incondicional que compartilhamos. Um agradecimento especial à minha cadelinha já falecida, por ter crescido comigo e por ter me deixado feliz todos os dias em que eu cheguei frustrado ou chateado em casa pelos dias difíceis na UnB.

E agradeço é claro a mim mesmo, por ser produto do sistema público de ensino e pelas minhas conquistas acadêmicas que consegui não apesar, mas graças a ele. Agradeço aos meus professores, coordenadores e diretores extraordinários que garantiram que a grande maioria da escola tivesse sucesso na vida, por meio de todos os puxões de orelha e incentivos à educação, ao estudo de línguas, à arte e ao respeito.

RESUMO

Este trabalho analisa os recursos de acessibilidade e suas características presentes no jogo The Last of Us Part II, que teve reconhecimento mundial por suas inovações em acessibilidade. O estudo conceitualiza a acessibilidade contextualizada na área de desenvolvimento de jogos digitais, trazendo uma perspectiva também da tradução, como meio de entender sua importância e relevância nesta área. Foram analisadas leis e normas de acessibilidade para embasar a importância da inclusão das pessoas com deficiência em jogos digitais. O objetivo geral deste trabalho é analisar o potencial dos recursos acessíveis disponibilizados no jogo, objeto de estudo deste trabalho, por meio da checagem de cumprimento das diretrizes de acessibilidade do projeto Game Accessibility Guidelines (GAG). Quanto a metodologia, foi criada uma tabela com base nas diretrizes disponíveis online para a realização de checagem de acessibilidade do jogo alvo. A pesquisa contribui para a compreensão da relevância dos jogos na sociedade e para a busca por meios de verificação de acessibilidade nos mesmos.

Palavras-chave: acessibilidade, deficiência, jogos digitais, tradução.

ABSTRACT

This work analyzes the accessibility resources and their characteristics present in the game *The Last of Us Part II*, which was recognized worldwide for its innovations in accessibility. The study conceptualizes accessibility contextualized in the area of digital game development, also bringing a perspective of translation, as a means of understanding its importance and relevance in this area. Accessibility laws and standards were analyzed to support the importance of including people with disabilities in digital games. The general objective of this work is to analyze the potential of the accessible resources available in the game, object of study of this work, by checking compliance with the accessibility guidelines of the renowned and collaborative project Game Accessibility Guidelines (GAG). As for the methodology, a table was created based on the guidelines available online for checking the accessibility of the target game. The research contributes to understanding the relevance of games in society and to the search for means of verifying accessibility in them.

Keywords: accessibility, disability, digital games, translation.

RESUMEN

Este trabajo analiza los recursos de accesibilidad y sus características presentes en el juego The Last of Us Part II, de la empresa Naughty Dog, de 2020, que fue reconocido mundialmente por sus innovaciones en accesibilidad. El estudio conceptualiza la accesibilidad contextualizada en el área de desarrollo de juegos digitales, trayendo también una perspectiva de traducción, como un medio para comprender su importancia y relevancia en esta área. Se analizaron las leyes y normas de accesibilidad brasileñas para sustentar la importancia de incluir a las personas con discapacidad en los juegos digitales. El objetivo general de este trabajo es analizar el potencial de los recursos accesibles disponibles en el juego, objeto de estudio de este trabajo, comprobando el cumplimiento de las pautas de accesibilidad del reconocido y colaborativo proyecto Game Accessibility Guidelines (GAG). En cuanto a la metodología, se elaboró una hoja de cálculo basada en las pautas disponibles online para verificar la accesibilidad del juego objetivo. La investigación contribuye para la comprensión de la relevancia de los juegos en la sociedad y contribuye a la búsqueda de medios para verificar la accesibilidad en los mismos.

Palabras clave: accesibilidad, discapacidad, juegos digitales, traducción.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. O Que é Acessibilidade?.....	10
1.1. Acessibilidade e Inclusão em Jogos Digitais.....	11
1.2. Tradução na Acessibilidade.....	13
2. O Jogo “The Last of Us Part II”.....	15
2.1. As Configurações de Acessibilidade.....	16
3. Análise de Acessibilidade no Jogo.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

INTRODUÇÃO

Romeu Kazumi Sasaki, considerado pai da inclusão no Brasil, foi um dos maiores defensores da acessibilidade no país. Ele foi grande inspiração durante todo este trabalho, principalmente no primeiro capítulo, em que são apresentados os conceitos de inclusão e acessibilidade. Estes conceitos são os que lideram o caminho deste trabalho que busca mostrar e provar a necessidade da inserção de pessoas com deficiência em todas as áreas de vivência em sociedade. Considerando os jogos digitais no contexto deste trabalho, em especial os de gênero de ação, que são, ao contrário de seu estigma, métodos comprovados de melhora pessoal pela ciência, como confirma a cientista investigativa cognitiva Daphne Bavelier em coautoria com o professor universitário de psicologia C.S. Green:

Produtos e paradigmas tão variados como dieta, exercício aeróbico, interações sociais, intervenções farmacológicas, e jogos digitais têm sido promovidos para a habilidade potencial de aprimorar a memória, velocidade de processamento, aumentar funções executivas, e/ou aumentar a inteligência fluída (BAVELIER e GREEN, 2012, p.1, tradução nossa¹).

Ressalta-se neste trabalho, a notável presença da tradução na acessibilidade e como ela é utilizada para a criação de recursos acessíveis essenciais que estão presentes também no jogo *The Last of Us Part II*, que é o objeto de estudo deste trabalho. Este jogo foi escolhido por conta de sua visibilidade e pela sua marcante tentativa de inovar em recursos acessíveis tanto para pessoas com deficiência, como para quem possa ter barreiras mais simples ao jogar um título de ação e sobrevivência como é o caso deste em evidência. As configurações desenvolvidas pela empresa responsável pela criação do jogo, a *Naughty Dog*, são voltadas especificamente e principalmente para pessoas com deficiências motoras, cognitivas, auditivas e visuais, como é mostrado neste trabalho.

Este trabalho buscou responder a pergunta “qual o nível de acessibilidade que o jogo apresenta?”. Para responder este questionamento referente ao jogo *The Last of Us Part II*, foi usado como base o projeto de acessibilidade *Game Accessibility Guidelines (GAG)*, que é uma ferramenta de planejamento para o desenvolvimento de recursos acessíveis em jogos digitais, premiado pelos maiores

¹ No original: Products and paradigms as varied as diet, aerobic exercise, social interactions, pharmacological interventions, meditation, working memory training, and video games have been promoted for their potential ability to enhance memory, speed processing, boost executive functions, and/or augment fluid intelligence.

nomes da indústria em reconhecimento de acessibilidade e qualidade em jogos digitais.

1. O QUE É ACESSIBILIDADE?

Considerando que o mundo é composto por pessoas diferentes, seja em aspectos físicos ou intelectuais, é esperado que essas diferenças sejam levadas em conta no desenvolvimento de todos os âmbitos da vida em uma sociedade. Pessoas com deficiência são parte de um grupo minoritário que é pouco considerado em algumas esferas, como a midiática (ex.: exclusão nas redes sociais por falta de recursos acessíveis), a educacional (ex.: carência de profissionais capacitados em acessibilidade na sala de aula) e a artística (ex.: baixa ocorrência de legendagem acessível, audiodescrição, entre outros recursos em filmes, séries e jogos), entre outras.

A inclusão de pessoas com deficiência na acessibilidade é uma forma de inserir na sociedade, essas pessoas, que de acordo com Sasaki (1997) possuem necessidades particulares em conta de suas condições atípicas e que, por isso, enfrentam dificuldades em tornarem-se participantes ativos na sociedade com oportunidades iguais às da maioria da população. De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (2004), acessibilidade pode ser definida como a possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaço, mobiliário, equipamento urbano e elementos. Logo, no contexto de jogos presente neste trabalho, esta área da tecnologia e entretenimento se enquadra em elementos.

Exemplos de acessibilidade são definidos em diferentes dimensões por Sasaki :

As seis dimensões são: arquitetônica (sem barreiras físicas), comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas), metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação etc.), instrumental (sem barreiras instrumentos, ferramentas, utensílios etc.), programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc.) e atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência) (SASSAKI, 1999, p.04-06).

Este trabalho se enquadra nas dimensões instrumental e comunicacional da acessibilidade, já que analisa os recursos acessíveis voltados para o jogo *The Last of US Part II*. Estes recursos podem ser entendidos como acessibilidade instrumental, considerando que o instrumento utilizado para jogar o jogo perde suas barreiras habituais com a inserção de ferramentas no jogo, que o torna utilizável para pessoas com deficiências ou limitações. Já quanto à acessibilidade comunicacional, a tradução da linguagem padrão para linguagens acessíveis, como é o caso dos elementos visuais traduzidos em elementos sonoros para jogadores com deficiências visuais, possibilita a interação destes usuários com os jogos.

1.1. ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO EM JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais vêm se tornando um fenômeno nas últimas décadas, trazendo consigo uma nova onda de conexões entre esta forma de arte e a sociedade. Essas conexões se dão também pela maior representatividade de minorias sociais em seus personagens e enredos e a crescente criação de recursos de acessibilidade para pessoas com deficiências ou limitações, influenciando mais pessoas a consumir estes produtos.

Um exemplo de inclusão de pessoas com deficiência em jogos digitais, em outras palavras, representatividade, pode ser encontrado no jogo *mainstream Spider-Man: Miles Morales*, onde o protagonista Miles, mostra saber *American Sign Language* (ASL) quando interage com uma NPC (Non Playable Character), chamada Hailey, sua amiga, que é surda e tem como sua primeira língua, a ASL. Os diálogos presentes nas cenas em que ela aparece são inteiramente em língua de sinais, com a devida tradução e legendagem para o idioma escolhido previamente pelo jogador nas configurações.

Jogos digitais são uma forma de entretenimento que, de acordo com Denardin et al. (2019), estimulam a competitividade saudável e promovem a melhora da cognição e raciocínio lógico, por serem métodos lúdicos, agradáveis e que melhoram os processos mentais dos jogadores. Considerando isso, é importante também mencionar que a inclusão de pessoas com deficiências em todos os âmbitos da sociedade é também uma lei, tanto aqui no Brasil, como no país de origem do jogo estudado, os Estados Unidos da América. De acordo com a Lei nº 13.146:

“É dever do Estado, da sociedade e da família assegurar à pessoa com deficiência, com prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à sexualidade, à paternidade e à maternidade, à alimentação, à habitação, à educação, à profissionalização, ao trabalho, à previdência social, à habilitação e à reabilitação, ao transporte, à acessibilidade, à cultura, ao desporto, ao turismo, ao lazer, à informação, à comunicação, aos avanços científicos e tecnológicos, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária, entre outros decorrentes da Constituição Federal, da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo e das leis e de outras normas que garantam seu bem-estar pessoal, social e econômico”. (BRASIL, 2015, Art. 8º)

Por sua vez, no país de criação do jogo, os Estados Unidos, a lei *Americans with Disabilities Act (ADA) 104 Statute 329* diz:

“os objetivos apropriadas da nação quanto aos indivíduos com deficiência são garantir a igualdade de oportunidade, total participação, vivência independente, e auto-suficiência econômica para tais indivíduos; e a existência contínua de discriminação e preconceito nega para pessoas com deficiência a oportunidade de competir de forma igualitária e de seguir essas oportunidades para quais a nossa sociedade livre é justificadamente famosa, e custa aos Estados Unidos bilhões de dólares em gastos

desnecessários resultando de dependência a não-produtividade.”
(ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, 1990, artigo 8 e 9, tradução nossa²)

Considerando a afirmação de qualidade de vida e as leis citadas, entende-se que se faz necessária a inclusão de pessoas com deficiência no desenvolvimento de jogos digitais. Outra conclusão é que jogos são instrumentos tanto de lazer quanto de autocuidado, portanto devem ser acessíveis a todos. Contudo, se evita qualquer discriminação contra estas pessoas, que já enfrentam diversas barreiras na sociedade.

Diferente de outros formatos audiovisuais, os jogos possuem uma característica própria, a interatividade, ou seja, ao contrário de um filme, em que o consumidor é apenas um telespectador passivo, no jogo, o usuário participa ativamente da obra por meio de um instrumento que permite o controle de um personagem ou sistema. Por esse motivo, a maioria dos jogos apresentam uma falha em manter as obras interessantes para as pessoas com deficiência, pois os jogos perdem seu intuito de entreter pela complexidade dos recursos acessíveis.

Ultimamente a acessibilidade para pessoas com deficiência visual ou com baixa visão tem sido uma das mais discutidas. Isso ocorre pois, como explica Denardin et al. (2019), essas pessoas enfrentam inúmeras barreiras para ter acesso a diversos títulos, o que limita sua participação e, muitas vezes, as exclui de certos grupos sociais. Neste contexto, essa exclusão acontece no grupo de *gamers*³, que é um grupo voltado para a paixão por jogos. Segundo Santos::

Como as produções voltadas para o áudio em jogos são pouco desenvolvidas a favor de uma atenção maior para os elementos visuais, os jogadores com cegueira⁴ ou baixa visão não conseguem obter informações suficientes sobre o que está acontecendo na tela somente com o som padrão do jogo, logo é necessário um foco maior no desenvolvimento de recursos acessíveis para este grupo. (SANTOS, 2017, p. 32)

Levando em conta a afirmação acima, é necessário um desenvolvimento maior de funções de acessibilidade sonoras para que haja a inclusão de pessoas com deficiência visual em jogos digitais.

O Núcleo de Acessibilidade da Universidade Federal de Santa Maria realizou uma pesquisa com discentes com deficiência em 2019. Por meio de respostas de

² No original: the Nation's proper goals regarding individuals with disabilities are to assure equality of opportunity, full participation, independent living, and economic self-sufficiency for such individuals; and the continuing existence of unfair and unnecessary discrimination and prejudice denies people with disabilities the opportunity to compete on an equal basis and to pursue those opportunities for which our free society is justifiably famous, and costs the United States billions of dollars in unnecessary expenses resulting from dependency and nonproductivity.

³ De acordo com a definição do Dicionário Informal, o que faz uma pessoa ser gamer, é a paixão pelos videogames acima de tudo e ter os jogos como sua maior diversão. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gamer/5174/>. Acesso em 30 abr. 2023.

⁴ De acordo com meus conhecimentos, considero o termo pessoas com deficiência visual mais adequado, por cegueira ser uma palavra usada de forma pejorativa.

formulário, os resultados obtidos mostraram um número elevado de pessoas com deficiência que não chegam nem a jogar algum tipo de jogo.

Os resultados apontaram 42,9% de pessoas com deficiência visual, 28,6% com deficiência auditiva e 28,6% com deficiência física. Dentre estas pessoas, 33,3% não jogam nenhum tipo de jogo, 33,3% jogam jogos com algum tipo de acessibilidade, enquanto 33,3% jogam jogos sem nenhum acesso a acessibilidade. Dentre os entrevistados, 85,7% se mostraram interessados em ajudar no processo de desenvolvimento do jogo proposto neste trabalho, enquanto que 14,3% não estariam interessados. (DENARDIN et al., 2019, p.836)

1.2. TRADUÇÃO NA ACESSIBILIDADE

A tradução é conceituada por muitos teóricos de formas diferentes, mas como esclarece Souza (1998), o conceito mais comum de tradução, segundo os linguistas, contudo, não é o de “transferência”, mas o de “substituição”, de significados. Considerando esta declaração, entendemos que é necessário que seja feita uma localização, que é uma ferramenta tradutória, para que a tradução seja legítima. A localização consiste em transferir o conteúdo da língua de origem para a língua alvo, considerando todos os aspectos e particularidades da região para onde o conteúdo será distribuído.

Durante a minha graduação, estudei a teoria da tradução, em que havia um debate, já superado nos dias atuais, entre os teóricos sobre qual tradução é a mais correta. Estão entre elas a literal, que consiste em manter o conteúdo intacto no seu contexto original, sem transferência de significado, e a tradução livre, que traz a possibilidade de interpretação e adaptação. Souza conclui juntamente de Barbosa,, em suas teorias separadas de que:

A fim de conciliar e integrar essas posições extremistas, pode-se argumentar que elas podem ser vistas como complementares, uma vez que, dependendo do seu objetivo, do tipo de texto, da sua função predominante, e do maior ou menor grau de convergência ou de divergência lingüística e cultural entre as duas línguas envolvidas na tradução, uma tradução pode ser mais ou menos literal, ou mais ou menos livre. (SOUZA, 1998, p.52)

No caso dos jogos digitais, entendemos que por meio da localização, há um maior uso da tradução livre, já que este processo é realizado hoje com grande frequência em seus desenvolvimentos e distribuições internacionais.

Como afirma Diniz (1994), em qualquer situação, o processo de tradução consiste na procura de equivalências entre os sistemas. Ressalta-se a importância de mudar a experiência do jogador para com certas interações, já que estas pessoas normalmente já experienciam tudo de forma diferente daqueles que vivem sem alguma deficiência. Como ressalta Diniz (1994) é preciso levar em conta também os aspectos que, em ambos os sistemas, moldam a experiência do espectador e sua equivalência.

A acessibilidade em jogos traz recursos para que o usuário com deficiência consiga entender certos elementos do conteúdo apresentado e isso se faz de forma específica para cada situação, como será descrito neste trabalho. Entendemos a Tradução Audiovisual (TAV) como o núcleo de diversas acessibilidades, considerando que os elementos alvos são traduzidos de seus signos originais, seja texto, áudio, etc. para um outro signo que será compreendido numa outra percepção pelo usuário que necessita dessa tradução.

De acordo com Asensio::

“Os estudos de tradução audiovisual se originaram no estudo da tradução cinematográfica. A incorporação da tradução para televisão e vídeo levou à introdução da denominação da tradução audiovisual. A tradução audiovisual inclui diferentes tipos de tradução — dublagem, legendagem, *voice-over*, tradução simultânea, narração, *half-dubbing* — para diferentes gêneros audiovisuais: ficção, documentários, publicidade, noticiários, etc.” (tradução nossa) (ASENSIO, 2000, p.2-3)

Dentre este gêneros, Asensio não menciona a audiodescrição, conceituada por Alves e Teixeira::

A audiodescrição (AD) é uma modalidade de tradução audiovisual que visa traduzir imagens em palavras para tornar o teatro, o cinema, a TV, as artes visuais e os ambientes públicos em geral acessíveis a pessoas com deficiência visual (ALVES e TEIXEIRA, 2015, p.169).

Narração e locução se aproximam da audiodescrição, levando em conta que as três modalidades se encontram no mesmo instrumento, a voz, sobreposta ao conteúdo audiovisual. Este pode ter sido o motivo pelo qual Asensio (2000) não incluiu esta modalidade na sua lista, considerando que no ano de publicação do artigo, outros autores já trabalhavam com esta categoria.

A seguir será feita uma análise do conceito e utilização das modalidades de tradução audiovisual presentes em jogos digitais, no contexto de acessibilidade.

A Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE) é um recurso textual onde há a transcrição das falas em uma obra audiovisual. A legenda fica sobreposta sobre a tela onde ela é consumida, incluída em jogos como uma ferramenta opcional para diálogos, com a opção ocasional de visualização de sons diversos e falas fora de cena, que entra na subcategoria legenda para surdos e ensurdidos. Estas legendas consistem, de acordo com Vigata et al.:

Na conversão do texto falado num texto audiovisual para o texto escrito, processo que pode ocorrer em uma mesma língua ou de uma língua para outra – seja a primeira uma língua oral ou uma língua de sinais –, explicitando informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso – e adicionando a identificação dos falantes. (VIGATA et al. 2021, p. 236).

Em *The Last of Us Part II*, por exemplo, esta modalidade é aplicada parcialmente nos recursos de acessibilidade, já que as opções de acessibilidade para legenda são restritas, apesar de inovar em personalização, como explica Gallant (2020), diretor do jogo, é possível pode alterar o tamanho e cor, por fundo para contraste, ativar o nome dos locutores e uma seta apontando locutores fora da tela⁵.

A narração é o ato de narrar e a narrativa é o que foi narrado (BORGES FILHO, 2007). A narração é a modalidade da tradução audiovisual que se mostra presente em jogos em meio a cenas ou diálogos para contextualização da história ou resumo de acontecimentos. Ela pode ser utilizada de forma acessível para aqueles com deficiência cognitiva, transtorno do déficit de atenção ou distúrbio de aprendizado.

Retornando para a audiodescrição, já conceitualizada, mas agora num tom contextualizado em jogos, esta modalidade é implementada em jogos não somente durante a história e diálogos, mas também, ocasionalmente em menus e configurações, numa acessibilidade voltada para pessoas com deficiência visual, particularidade às vezes descrita como *voiceover*. Estes recursos são bastante ocorrentes em jogos ultimamente, como é exemplificado por Palmeira (2020), ao tratar detalhadamente de títulos que apresentam acessibilidade com inclusão de pessoas com deficiência, como é o caso dos jogos: *Minecraft*, *The Last of Us Part II* e *Sea of Thieves*.

2. O JOGO “THE LAST OF US PART II”

Lançado em 19/06/2020, *The Last of Us Part II* foi um jogo produzido pela empresa Naughty Dog e publicado pela Sony Interactive Entertainment, responsável pelas plataformas de jogos Playstation. Este é um jogo de sobrevivência e horror, protagonizado pela personagem Ellie, 5 anos depois dos eventos ocorridos no primeiro jogo de sua franquia *The Last of Us*, e pela nova personagem chamada Abby, que busca vingança após o acontecimento final do primeiro jogo.

Quanto à relevância do jogo, ele foi indicado para uma série de prêmios⁶ na indústria norte-americana/europeia de jogos, ganhando parte das categorias em todas as premiações. Molina (2021) reforça essa afirmativa ao pontuar que de acordo com as estatísticas, o jogo ganhou 259 prêmios até o ano de 2020, alcançando a marca de jogo mais premiado da história, perdendo somente no ano de 2022 para o título *Elden Ring*. Entre os mais importantes, o jogo foi premiado na categoria de Melhor Jogo do Ano pelo *The Game Awards*, que é tido como o Oscar

⁵ Disponível em:

<https://blog.br.playstation.com/2020/06/09/the-last-of-us-part-ii-opcoes-de-acessibilidade-detalhadas/>. Acesso em 03 jun. 2023

⁶

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_pr%C3%AAmios_e_indica%C3%A7%C3%B5es_recebidos_por_The_Last_of_Us_Part_II

dos jogos eletrônicos por sua visibilidade internacional e apresentação organizada e transmitida de forma similar ao fenômeno do cinema. Uma das características mais marcantes de *The Last of Us Part II* foi sua excelência em acessibilidade, muito elogiada pela crítica, como também foi premiada por isso, inclusive pelo *The Game Awards*.

2.1. AS CONFIGURAÇÕES DE ACESSIBILIDADE

Gallant (2020), o diretor de *The Last of Us Part II*, adiantava desde antes do lançamento do jogo, o desejo de toda a equipe de fazer com que o maior número de pessoas pudesse ter acesso ao título. Sendo assim, a *Naughty Dog* desenvolveu mais de 60 ferramentas de acessibilidade, tanto para pessoas com deficiência, como para pessoas com limitações comuns como enjôo. É importante ressaltar que muitas dessas configurações se aplicam exclusivamente para os controles *Dualshock*, que são os joysticks oficiais da *Playstation*, plataforma em que o jogo foi lançado inicialmente de forma exclusiva.

De acordo com Gallant (2020), estão entre as configurações de acessibilidade⁷:

Opções Pré-Estabelecidas de Acessibilidade	Consiste em três grupos de configurações selecionadas para limitações e/ou deficiências visuais, auditivas e motoras.
Controles Alternativos	Personalização total de botões e/ou funções do controle. Assistência de câmera, que ajuda jogadores com dificuldade em posicionar a câmera. E trava de mira, que ao usar armas, trava a câmera do jogo no inimigo selecionado para maior facilidade em combate. Acessibilidade direcionada para deficiências motoras e/ou cognitivas.
Ampliação e Recursos Visuais	Com o display de alto contraste desenvolvido no jogo, é possível combinar o tamanho, cor e contraste da barra de status na tela do jogador da melhor forma. Também é possível realizar zooms com o touchpad do controle, facilitando a visão dos jogadores, especialmente daqueles com deficiência visual ou baixa visão.
Enjôo	Como algumas pessoas podem sentir enjoo com a câmera de jogos 3D, foram disponibilizados recursos que a modificam, como o desfoque de movimento, a distância de câmera e o ajuste de campo de visão. Também é possível adicionar um ponto branco no centro da tela para o alívio da sensação de enjoo.
Navegação e Travessia	Para pessoas com deficiência visual ou baixa visão, a navegação pela

⁷Informações das configurações por Matthew Gallant disponíveis em: <https://blog.br.playstation.com/2020/06/09/the-last-of-us-part-ii-opcoes-de-acessibilidade-detalhadas/>. Acesso em 03 jun. 2023.

	<p>história principal do jogo pode ser feita por meio de um recurso chamado Assistência de Navegação. Caso o jogador deseje procurar por itens ou inimigos, ele pode usar o “Enhanced Listen” que consiste em um escaneamento por área, localizando possíveis interações por meio de sons. Outros recursos como o transporte simples, proteções em beiradas contra queda e a opção de ignorar os <i>puzzles</i> completamente também ajudam jogadores cegos ou de baixa visão a navegar pelo mundo sem se preocupar com elementos estritamente visuais.</p>
Text to Speech e Sinais de Áudio	<p>Os sinais de áudio são utilizados para a identificação de ações dentro do jogo como as citadas “pegar ou procurar por itens, saltar por obstáculos, se esquivar de ataques, etc.”. Há um glossário de áudio com todos os sinais que pode ser verificado a qualquer momento durante o jogo. Há também um recurso chamado “text-to speech” que transforma todos os elementos textuais do jogo em áudio, como por exemplo, o menu. Os recursos citados são voltados para jogadores com deficiências visuais ou baixa visão.</p>
Acessibilidade de Combate	<p>Com este grupo de recursos, o combate se torna adaptado para diversas necessidades. Estão entre estes recursos, o de se tornar indetectável enquanto agachado, possibilitando um modo de jogo mais furtivo que o padrão, para quem é portador de deficiência visual e/ou cognitiva e necessita de auxílio ao se movimentar pelo mapa. Também é possível ativar o modo Câmera Lenta, que diminui a velocidade de mira para aqueles com deficiências e limitações motoras e/ou cognitivas.</p>
HUD	<p>Pessoas com surdez ou dificuldades auditivas podem utilizar recursos que transformam os elementos de áudio em elementos visuais, como é o caso dos indicadores de percepção, que alertam o jogador sobre ele estar sendo detectado por inimigos. Este recurso também pode ser utilizado para a indicação de inimigos perigosos durante o combate.</p>
Legendas	<p>Apesar de já ser uma ferramenta de acessibilidade bastante comum em várias formas de mídia, o jogo proporciona múltiplas possibilidades de personalização das legendas, como alterar a cor da fonte, inserir fundos para contraste, mostrar indicações de personagens antes da legenda e em forma de setas apontando para quem está falando. Essas legendas podem ser ativadas tanto para diálogos principais como para diálogos durante cenas de combate e furtividade. Recursos disponibilizados essencialmente para pessoas surdas ou ensurdecidas.</p>
Dificuldade de Jogo	<p>Diferente do habitual em jogos do gênero, o jogo disponibiliza customização para as dificuldades pré-estabelecidas do jogo, podendo adaptar cada experiência de acordo com a habilidade do jogador em cada uma delas. No caso de pessoas com deficiências cognitivas, o uso dessa possibilidade pode ajudar na progressão do jogo.</p>

The Last of Us Part II conta com um modo de jogo chamado Morte Permanente, que consiste na reinicialização do progresso a cada morte do jogador. Com todas as possibilidades de personalização de experiência nas configurações de acessibilidade do jogo, um usuário do Twitter, de *username* @sightlessKombat (2020)⁸ declara ter conseguido jogar *The Last of Us Part II* inteiramente e o completado, como uma pessoa com deficiência visual. @sightlessKombat (2021)⁹ Também afirma ter terminado o jogo no modo Morte Permanente, o mais desafiador disponível, ressaltando a eficácia dos recursos acessíveis no jogo para pessoas com deficiência visual. Aqui podemos encontrar a presença e importância da tradução intersemiótica, visto que o jogo inteiro teve seus signos visuais completamente traduzidos para signos sonoros, mudando a experiência do jogador com deficiência visual e o possibilitando usufruir do título em sua completude.

É importante ressaltar que @sightlessKombat é além de uma pessoa com deficiência visual, um consultor de acessibilidade creditado, audiodescritor certificado e também criador de conteúdo para a internet, onde ele mostra suas habilidades ao vivo em plataformas de streaming como a Twitch.

3. METODOLOGIA PARA A ANÁLISE DE ACESSIBILIDADE NO JOGO (GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES)

Por meio da internet, é possível ter acesso gratuito a plataformas de diretrizes de acessibilidade voltadas para a criação de conteúdos audiovisuais. Dentre as achadas mais relevantes por meio de pesquisa, estão reunidas por Cheiran (2013): *Accessibility in Games: Motivations and Approaches de IGDA*; *Guidelines for the development of entertaining software for people with multiple learning disabilities de UPS Project*; *Guidelines for developing accessible games de Roland Ossmann*; *Game Accessibility Guidelines*; *Game Accessibility Top Ten de IGDA GASIG* e *Blind Computer Games: guidelines for building blind-accessible computer games de J. Bannick*.

Neste trabalho, escolhemos para serem utilizadas como ferramenta de análise dos recursos de acessibilidade presentes no jogo *The Last of Us Part II*, as diretrizes de acessibilidade do site *Game Accessibility Guidelines*. A escolha dessas diretrizes se deu por conta de sua maior abrangência, tanto de deficiências como de diferentes diretrizes e modos de jogo. Outra razão pela escolha foi por prezamos pela participação de pessoas com deficiência na criação das diretrizes, que nesse site, é explícita na descrição de cada diretriz.

⁸ Publicação disponível em: <https://twitter.com/sightlessKombat/status/1276992407708618753>. Acesso em 03 jun. 2023.

⁹ Publicação disponível em: <https://twitter.com/sightlessKombat/status/1437323250720194560>. Acesso em 03 jun. 2023.

As diretrizes selecionadas são, de acordo com o GAG, uma colaboração entre grupos de estúdios, especialistas e acadêmicos¹⁰, entre eles estão colaboradores da One Switch, BBC, Blitz Games Studios, ICS-FORT, Aardman Digital e Stockholm University. A credibilidade das diretrizes fornecidas é dada pelo reconhecimento da GAG como uma ferramenta válida e de confiança pela FCC Chairman's Award for Advancement in Accessibility, que é um programa governamental estadunidense, país de criação do jogo, que reconhece serviços, normas, entre outros desenvolvimentos que promovem melhorias para as pessoas com deficiência na tecnologia e telecomunicações. Outro reconhecimento do site é sua colocação nas finais do programa de premiação TIGA Games Industry Awards, que se auto declara em seu site como a única cerimônia que reconhece qualidades criativas, tecnológicas e de negócios na indústria de jogos, assim como jogos desenvolvidos por estúdios de todos os tamanhos, o papel de provedores de serviços e a contribuição crítica de provedores de educação. Em um menor destaque pelos próprios colaboradores, está sua colocação em bronze na Horizon Interactive Awards, sua indicação na Design for All Good Practice Awards e a aparição do site nas pesquisas de mercado da 7-128 Software, que menciona mais de 100 sites relevantes para a indústria dos jogos em questão de acessibilidade. Considerando as conquistas acima mencionadas, o site se mostrou um dos recursos de desenvolvimento de acessibilidade em jogos mais confiáveis para realizar a análise presente neste trabalho.

A motivação apresentada no projeto foi a de ajudar desenvolvedores de jogos a tornarem seus jogos acessíveis para o maior número de jogadores possíveis, evitando a exclusão pelas limitações de jogadores. Como já declarado neste trabalho, o site também deixa explícito em sua aba de *Porquê e como*, que além de uma forma de entretenimento, jogos também são terapia, alívio de dor, escapismo e independência.

O GAG baseia suas diretrizes em níveis de aplicação de acessibilidade, tendo como fundação o número de pessoas que pode alcançar, o impacto que pode ter nas pessoas que irão se beneficiar e o valor para a implementação dos recursos. Após isso, as diretrizes foram divididas por tipos de habilidades, como a motora, a cognitiva, a visual e a de discurso, além de considerações mais gerais. O site também disponibiliza um manual sobre o processo de aplicação das diretrizes em jogos para desenvolvedores que estão em processo de planejamento de um jogo.

Dentro do próprio site, os colaboradores providenciam uma planilha de uma checklist pronta para uso, onde os desenvolvedores podem selecionar quais recursos eles vão aplicar ou não, além de abas para comentários e confirmação de relevância para as mecânicas do jogo alvo. Neste trabalho usaremos uma versão

¹⁰ Barrie Ellis, Diretor; Gareth Ford-Williams, Chefe de Acessibilidade e Usabilidade; Lynsey Graham, Designer; Dimitris Grammenos, Pesquisador Principal; Ian Hamilton, Designer e Consultante; Ed Lee, Consultante de Normas; Jake Manion, Diretor Assistente Criativo; Thomas Westin, Palestrante; Headstrong Games.

adaptada desta planilha, com o objetivo de analisar quais diretrizes foram seguidas no desenvolvimento do jogo The Last of Us Part II e para que e quem.

De acordo com o GAG (2012), as diretrizes seguem três níveis de implementação. O básico, que é fácil de implementar, alcança muitas pessoas e é aplicável na maioria das mecânicas do jogo; o intermediário, que necessita planejamento e esforço, mas é basicamente design de jogo geral; e o avançado, que requer adaptações mais complexas para limitações/deficiências mais profundas e mecânicas de nichos específicos. A seguir, é realizada uma checagem da implementação de cada diretriz seguido de sua justificativa. Temos como base a publicação de autoria do diretor do jogo, Matthew Gallant, onde ele cita detalhadamente todas as configurações de acessibilidade presentes no jogo. Tomamos também como fundamento, os recursos detalhados no site da Playstation, distribuidora original do jogo. Seguimos uma versão adaptada e traduzida da planilha citada para este trabalho, as mudanças realizadas são quanto ao uso, que é originalmente feito para o desenvolvimento de jogos, mas usamos para analisar o quão acessível o jogo The Last of Us Part II é. Outra mudança realizada foi a das colunas, onde removemos a de relevância, pois não é de utilidade para este trabalho, já que não estamos planejando a acessibilidade de um jogo e sim a checando em um jogo já existente, e renomeamos a coluna de notas para justificativas, que são os porquês das diretrizes e suas implementações. Algumas diretrizes se repetem ao longo da lista, quando encaixadas em mais de uma modalidade de acessibilidade, algumas foram excluídas para evitar repetição neste trabalho, mas foram contadas para contabilizar a porcentagem das diretrizes calculadas mais a frente no trabalho.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
HABILIDADES MOTORAS (Controle/Mobilidade)		
Básico		
Permitir a reconfiguração e remapeamento dos controles	Sim ▾	Recurso para que as pessoas com deficiências motoras possam configurar os controles de modo que facilite o alcance/uso dos mesmos.
Garantir que os controles estão o mais simples possível, ou prover uma alternativa simples	Sim ▾	Os controles possuem a opção de personalização, garantindo total liberdade do jogador para deixar os controles do jeito que desejar.
Garantir que todas as áreas da interface de usuário possam ser acessadas usando o mesmo método de entrada que o da gameplay	Sim ▾	Essa garantia facilita/ possibilita a experiência das pessoas com deficiências motoras, cognitivas e/ou físicas ao jogar, considerando que dependendo da deficiência, o jogador pode não conseguir controlar mais que um método de

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
		entrada.
Incluir uma opção para ajustar a sensibilidade dos controles	Sim ▾	Para enjojo ou deficiências cognitivas, o ajuste de sensibilidade possibilita uma experiência mais suave.
Garantir que os elementos interativos e controles virtuais sejam largos e bem espaçados, particularmente em pequenas telas de toque.	Não ▾	O jogo está disponível somente para as plataformas Playstation e PC, não havendo suporte para dispositivos de toque.
Incluir alternância/deslizamento para qualquer sensação tátil.	Sim ▾	É possível ativar/desligar sensações táteis para caso de necessidades relacionadas a deficiências que impossibilitam estas sensações ou causem desconforto.
Intermediário		
Suportar mais que um dispositivo de entrada	Não ▾	Recentemente, o jogo foi disponibilizado para Computador, mas somente nesta nova plataforma é possível ter mais de um dispositivo de entrada, ou seja, controle ou teclado e mouse. Esta diretriz existe para que possam ser usados dispositivos de acessibilidade de terceiros.
Fazer elementos interativos que requerem precisão (ex.: opções de menu controladas por cursor/toque) estacionários	Sim ▾	É possível desligar elementos interativos como eventos de tempo onde é necessário clicar em um botão repetidamente ou segurá-lo por um tempo específico. Útil para pessoas com deficiências cognitivas e/ou motoras.
Garantir que ações múltiplas simultâneas (ex.: clicar/ arrastar/ deslizar) não sejam requeridas, e incluí-las somente como um método de entrada alternativo/suplementar	Sim ▾	Como explicado na justificativa acima.
Garantir que todas as ações-chave que podem ser carregadas por controles digitais (pads/ chaves/ pressionamentos), com entradas mais complexas (ex.: analógico, fala, gesto) não sejam requeridas, e incluí-las somente como um método de entrada suplementar/alternativo	Sim ▾	Caso o jogador deseje um método mais simples para atender às necessidades de sua deficiência ou limitação, ele(a) pode simplesmente desativar a opção de entradas mais complexas.
Incluir uma opção para ajustar a	Sim ▾	Com os recursos de acessibilidade do jogo em

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
velocidade do jogo		conjunto, é possível ter uma experiência mais devagar do que o modo de jogo em configuração padrão.
Evitar entradas repetidas (ex.: apertar botões rapidamente/eventos rápidos)	Sim ▾	Não há opções para desativar eventos rápidos, mas o jogo possui recursos de acessibilidade que afetam estes eventos por consequência, como a baixa visibilidade do personagem para os inimigos, não precisando agir de forma rápida durante o combate.
Se produzindo um jogo de computador, suportar modo de janelas para compatibilidade com teclados virtuais sobrepostos	Sim ▾	O jogo não necessita da entrada de dispositivos de digitação. Se jogado no computador, é possível utilizar recursos sobrepostos, já no console, a única entrada de digitação é por meio do teclado virtual nativo. Os teclados virtuais são um modo de digitação alternativo que pode ser usado por pessoas com deficiência que possuem barreiras ao precisarem utilizar vários métodos de entrada ao realizarem uma atividade.
Evitar/prover alternativas que requerem segurar botões	Sim ▾	Há como desativar a necessidade de segurar botões para aqueles que não são possibilitados de realizar tal ação por conta de uma deficiência ou limitação.
Permitir reorganização de interfaces	Sim ▾	O jogo possibilita a alteração de cores dos textos para pessoas com deficiências visuais e inserção de informações adicionais na tela do jogo.
Permitir redimensionamento de interfaces	Não ▾	Todas as interfaces do jogo são de tamanho padrão. O redimensionamento da interface possibilita que o jogador mova o cursor ou interaja com elementos na tela na distância que for mais confortável.
Prover um sistema macro	Não ▾	O jogo não necessita de combinações complexas. Este sistema permite que os comandos que necessitam de combinações de teclas, por exemplo, sejam acionados por somente um botão/tecla.
Não depender de rastreamento de movimento de parte do corpo	Sim ▾	O jogo não foi desenvolvido para estes tipos de jogabilidade. Um exemplo de rastreamento seria um modo de jogo com câmera, onde o jogo é jogado por meio de movimentos corporais captados. Pessoas com deficiências físicas ou

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
		cognitivas podem possuir barreiras ao ter que se mover de formas que podem ser complexas.
Avançado		
Permite jogar em ambos modos retrato e paisagem	Não ▾	O formato do jogo é inteiramente em paisagem, mas não seria viável em modo retrato por impossibilitar recursos do jogo na forma em que ele foi projetado. Este modo serve para que os jogadores joguem em dispositivos móveis, como no transporte público.
Não fazer tempo preciso ser essencial para a jogabilidade - Oferecer alternativas/ações que podem ser carregadas enquanto pausado, ou um mecanismo de pular	Sim ▾	É possível pular mecanismos que necessitam de tempo de resposta. Útil para aqueles que possam ter deficiências cognitivas e/ ou motoras.
Incluir um período de descanso (atraso de pós aceitação) de 0.5 segundos entre entradas	Não ▾	O jogo não conta com personalização do tempo de entradas. Entradas seriam as respostas físicas (ex.: apertar botões) dos jogadores por meio do método de entrada (ex.: controle). Este intervalo serve para que as pessoas com barreiras de tempo, tenham mais tempo para pensar e interagir.
Prover esquemas de controles muito simples que são compatíveis com dispositivos de tecnologia assistiva, como mudança ou rastreamento de olho	Não ▾	O jogo não possui recursos de acessibilidade ou suporte para dispositivos externos.
HABILIDADES COGNITIVAS (Pensamento/ memória/ processamento de informações)		
Básico		
Permitir que o jogo seja iniciado sem a necessidade de navegar por múltiplos níveis de menus	Sim ▾	Há apenas dois menus ao iniciar o jogo, um para iniciar o progresso e o outro para selecionar a dificuldade, sendo somente ao iniciar um novo progresso. Facilitador para principalmente pessoas com deficiências cognitivas.
Usar um tamanho padrão de fonte para leitura fácil	Sim ▾	Útil para pessoas com baixa visão ou deficiências cognitivas.
Usar uma linguagem simples e clara	Sim ▾	Toda a linguagem é simplificada, especialmente a dos menus, para melhor entendimento do

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
		texto para pessoas com deficiências cognitivas e mais rápida leitura de textos em voz alta.
Usar uma formatação de texto simples e clara	Sim ▾	A formatação está em uma fonte branca sobre uma tela escura com uma fonte básica de texto, facilitando a visualização.
Incluir tutoriais	Sim ▾	Para melhor entendimento da utilização de recursos e botões.
Permitir que os jogadores progridam pelos símbolos de mensagem de texto em seus próprios tempos.	Sim ▾	É possível ler os conteúdos exibidos/ traduzidos dentro do jogo no próprio tempo.
Evitar imagens piscando e padrões repetitivos	Não ▾	O jogo não conta com configurações específicas para evitar tais ocorrências. Recurso serve para evitar convulsões ou eventos de saúde similares.
Intermediário		
Incluir ajuda/dicas/guias contextuais dentro do jogo	Sim ▾	Para cada primeiro movimento e ação do personagem jogável, há um tutorial.
Indicar/ permitir lembretes de objetivos atuais durante o jogo	Sim ▾	Enquanto navega pelo jogo, é possível se informar sobre qual o objetivo atual por indicação em texto na tela. Em caso de pessoas que possuam deficiências como Alzheimer ou perda de memória recente.
Indicar/permitir lembretes de controles durante o jogo	Sim ▾	No menu do jogo, há como checar os controles, para aqueles com deficiências cognitivas.
Incluir um meio de praticar sem falhas, como um nível de treinamento ou modo de segurança contra expressões perigosas	Não ▾	O jogo não possui um modo separado para prática, modo útil para pessoas com deficiência que desejam treinar comandos do jogo antes de jogá-lo.
Empregar uma estrutura de narrativa simples e clara	Sim ▾	A narrativa é realizada por meio de eventos assistidos em terceira pessoa. Com recursos de acessibilidade para a narração de todos os eventos e indicação da localização e nome dos personagens nas legendas.
Se usando uma narrativa de arco longa, prover sumários de progresso	Sim ▾	Por meio da tela inicial das plataformas, é possível checar a porcentagem realizada do jogo. Em caso de deficiências de memória, este recurso ajuda a lembrar onde o jogador parou.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
Garantir que nenhuma informação essencial (especialmente instruções) seja disponibilizada somente por texto, reforçar com visuais e/ou fala	Sim ▾	Há recursos acessíveis de leitura em voz alta que também podem ser acessados por pessoas com deficiências cognitivas que os necessitam.
Dar uma indicação clara que os elementos interativos são interativos	Sim ▾	É possível entender os elementos interativos somente pela indicação nativa do jogo, caso o jogador tenha alguma deficiência cognitiva.
Prover uma opção de desligar/esconder o movimento de fundo	Sim ▾	É possível pelo recurso de diminuir o campo de visão. Para tonturas ou enjoo.
Suportar chat de voz e de texto para jogos de multijogador	Não ▾	O jogo é estritamente de 1 jogador. Recurso seria útil tanto para pessoas com deficiência visual e auditiva, quanto cognitiva.
Prover captura de tela de jogabilidade ao salvar o jogo	Sim ▾	É possível salvar manualmente, com a possibilidade de visualizar por captura de tela, onde o jogo parou, caso o jogador com perda de memória esqueça.
Prover controles de volumes ou modo silencioso separados para efeitos, falas e música/fundos	Sim ▾	Há como silenciar e alterar o volume de sons específicos separadamente. Caso a pessoa possua alguma restrição pessoal com volume de sons específicos.
Garantir escolhas de som/música para cada objeto-chave/ eventos que são distintos um do outro	Não ▾	Os sons e músicas são pré -selecionados sem a opção de alteração ou personalização. Este recurso, quando existente, serve para que a pessoa com deficiência visual diferencie eventos e objetos chave de forma personalizada.
Prover uma escolha de cor de texto, escolha de contraste alto/baixo como mínimo	Sim ▾	Há opções variadas de visualização da interface do jogo, para que as pessoas com deficiência visual possam personalizar sua experiência.
Destacar palavras importantes	Sim ▾	Somente destaque de personagem que está falando por meio de legenda. Na interface dos menus, há destaque das palavras mais importantes para a compreensão dos recursos e configurações.
Avançado		
Prover uma opção de desabilitar sangue e sangramentos	Não ▾	O jogo é indicado para maiores de 18 anos, por conter cenas de violência extrema. Recurso útil para pessoas com sensibilidade a este tipo de imagem.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
Prover narrações pré-gravadas para todos os textos, incluindo menus e instaladores	Sim ▾	Todo o texto do jogo é disponibilizado por leitura em voz alta.
Evitar qualquer movimento ou eventos inesperados/repentinos	Não ▾	O jogo não conta com a desativação da exibição repentina de eventos. Recurso útil para pessoas que não podem se assustar.
Permitir que toda narrativa e instruções sejam repetidas	Não ▾	As narrações e instruções são exibidas somente uma vez. Logo pessoas com problemas de memória não podem repetir o que já ocorreu.
Usar chats baseados em símbolos (emojis e etc.)	Não ▾	O jogo não conta com modo online ou cooperativo, sem necessidade de entrada de digitação. Este recurso serviria para aqueles que não sabem outros idiomas.
Prover uma opção de desligar/esconder quaisquer elementos não interativos	Não ▾	Como nem todas as pessoas podem compreender elementos interativos, é importante que haja uma opção em jogos para a alternância da visualização dos mesmos.
VISÃO		
Básico		
Garantir que nenhuma informação essencial seja apresentada por uma cor só	Sim ▾	Há como personalizar a cor de textos específicos, como o nome do personagem e a fala de diferentes cores.
Se o jogo usa campo de visão (somente motor 3D), colocar um padrão apropriado para ambientes de visão esperados	Sim ▾	O jogo não conta com ambientes 3D com visualização inesperada ou diferente, não causando sustos ou crises de saúde.
Evitar gatilhos de adoecimento por meio de simulações de realidade virtual	Sim ▾	O jogo não conta com modo de realidade virtual.
Prover alto contraste entre texto/interface e fundo	Sim ▾	O jogo conta com este recurso para pessoas com baixa visão.
Intermediário		
Se o jogo usa campo de visão (somente motor 3D), permitir meios de ser ajustado	Sim ▾	Há como ajustar o campo de visão, aumentando-o ou diminuindo.
Evitar (ou prover opção de desabilitar) qualquer diferença entre	Sim ▾	Há como alterar essas configurações no menu, em caso de enjoo ou crises de saúde

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
movimento de controle e movimento de câmera, como balanço de arma/caminhada ou suavização de mouse		engatilhados.
Usar sistema de som surround	Sim ▾	Há como ouvir o som do jogo de diferentes formas com diferentes tecnologias, possibilitando múltiplas formas de experienciar o som do jogo para cada caso.
Prover uma opção de desligar/esconder animações de fundo	Sim ▾	Há somente como diminuir o campo de visão para que a pessoa não veja as animações de fundo completamente.
Garantir suporte de leitor de tela para dispositivos móveis	Não ▾	O jogo foi desenvolvido somente para consoles da Sony e Computadores. Mas o jogo disponibiliza leitor de tela integrado.
Prover uma opção de ajustar contraste	Sim ▾	Há como alterar o contraste de variadas formas, graças aos recursos tecnológicos de visão.
Garantir que as escolhas de sons/músicas para objetos chave/ eventos sejam distintas uma da outra	Sim ▾	O jogo conta com um glossário de sons diferentes para cada elemento, podendo ser utilizado pelas pessoas com deficiência visual ou baixa visão que optam por conferir o som de cada objeto chave e eventos, mas não é personalizável.
Prover uma escolha de cursor/ cores de mira/ designs	Não ▾	O jogo não conta com essa configuração específica.
Garantir que o manual e site sejam providos num leitor de tela com formato amigável	Sim ▾	O manual e site do jogo possuem suporte para múltiplas plataformas, podendo ser acessados por navegadores de internet.
Evitar posicionar informações essenciais temporárias fora da linha de visão do jogador	Sim ▾	Todas as informações essenciais se encontram em pontos chave da tela.
Avançado		
Permitir que o tamanho da fonte seja ajustado	Sim ▾	Somente para legendas.
Prover um mapa de áudio com estilo sonar, provendo som de pingos de gotas d'água.	Sim ▾	Este recurso possibilita que pessoas com deficiências visuais ou baixa visão se localizem no mapa por meio de um som que imita um pingo de gota d'água.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
Prover um GPS por voz	Sim ▾	O jogo conta com indicações por voz de seres e objetos por perto, facilitando a navegação no mapa.
Permitir fácil orientação para movimento junto de pontos de compasso	Não ▾	A acessibilidade de navegação e movimento somente possibilita ouvir as informações dos arredores, incluindo o estado do personagem.
Simular gravação binaural	Sim ▾	É possível ouvir os áudios no modo binaural para melhor localização do jogador quanto aos seus arredores.
Prover uma trilha de áudio descrição	Sim ▾	O jogo contém um glossário de áudio de fácil acesso.
ESCUITA		
Básico		
Prover legendas para todas as falas importantes	Sim ▾	Também provê legendas para falas não importantes, como em combate.
Se quaisquer legendas sejam usadas, apresentar elas em uma forma clara e fácil de ler	Sim ▾	É possível personalizar a visualização das legendas em tamanho, fundo e cor.
Intermediário		
Manter o ruído de fundo no mínimo durante falas	Sim ▾	É possível inclusive ajustar os sons separadamente.
Prover legendas para falas suplementares	Sim ▾	Falas durante combate também são legendas, caso escolhido previamente nas configurações pelo jogador.
Garantir que as legendas possam e sejam ligadas antes que qualquer som seja reproduzido	Sim ▾	Essa configuração é previamente ativada nas configurações.
Prover uma indicação visual para sons de fundo significantes	Sim ▾	O jogo possui indicações visuais para todos os sons, incluindo os de fundo.
Prover uma indicação visual de quem está falando atualmente	Sim ▾	A legenda possui uma seta alternativa que direciona para quem está falando.
Permitir que a legenda seja customizada	Sim ▾	A legenda pode ser mudada em cor, fundo e tamanho da fonte.
Suportar chat de texto, assim como de voz para multijogador	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
Prover meios visuais de comunicação no multijogador	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.
Permitir que uma preferência seja selecionada para jogar modo multijogador online	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.
Garantir que toda informação suplementar (ex.: direção em que você está sendo atacado) concedida por áudio seja replicada em texto/visuais	Sim ▾	Todos estes elementos são representados em texto e elementos visuais.
Prover alternância entre estéreo e mono	Sim ▾	Quando utilizando fones de ouvido, é possível alternar entre som mono e som estéreo. Especialmente para quem só tem a escuta de um ouvido.
Avançado		
Garantir que legendas sejam cortadas e apresentadas em um modo de palavra por segundo adequado para a audiência alvo de grupo por idade	Não ▾	O jogo não suporta alteração de velocidade para as legendas.
Prover sinalização.	Não ▾	O jogo não conta com tradução para língua de sinais.
FALA		
Básico		
Garantir que a entrada de fala não seja requerida, e incluída somente como um método de entrada suplementar/alternativo	Sim ▾	Não há necessidade da entrada de voz neste jogo.
Intermediário		
Permitir que uma preferência seja selecionada para jogar o modo multijogador online com jogadores que vão jogar somente com chat de voz	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.
Suportar chat de texto, assim como de voz para o modo de multijogador online	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
Prover meios visuais de comunicação no modo multijogador	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.
Base de reconhecimento de fala em palavras individuais de um vocabulário pequeno (ex.: 'sim', 'não', 'abrir') ao invés de frases longas ou palavras com múltiplas sílabas	Não ▾	O jogo contém um roteiro de história, logo as falas pequenas são reservadas para apenas as narrações.
Avançado		
Base de reconhecimento de fala ao atingir um limite de volume (ex.: 50%) ao invés de palavras	Não ▾	O jogo não conta com entrada de voz. Recurso útil para pessoas com problemas de fala.
GERAL		
Básico		
Oferecer uma escolha ampla de níveis de dificuldade	Sim ▾	O jogo contém 5 modos de dificuldade, podendo ser customizado.
Prover detalhes de ferramentas de acessibilidade no pacote e/ou site	Sim ▾	Há 2 sites oficiais contendo as ferramentas de acessibilidade detalhadas.
Prover detalhes de ferramentas de acessibilidade no jogo	Sim ▾	Cada ferramenta de acessibilidade possui uma descrição detalhada no menu de configuração do jogo.
Garantir que todas as configurações sejam salvas/lembradas	Sim ▾	É possível salvar as configurações selecionadas para quando sair e voltar para o jogo.
Solicitar feedback de acessibilidade	Não ▾	Em nenhum momento é solicitado feedback sobre a acessibilidade no jogo.
Intermediário		
Permitir que o nível de dificuldade seja alterado durante o jogo por meio das configurações ou adaptação de dificuldade	Sim ▾	A dificuldade também é personalizável por categoria (ex.: inimigos, recursos e etc.).
Incluir algumas pessoas com limitações/ deficiências entre os participantes dos testes de jogo	Não ▾	Não foram encontrados relatos ou dados do processo de testes do jogo.
Oferecer meios de passar por elementos de jogo que não são parte da mecânica central, por meio das	Sim ▾	É possível pular ou desativar os elementos do jogo que possuem uma mecânica específica.

Diretrizes	Implementado?	Justificativa
configurações ou opção de pular no jogo		
Incluir modos de assistência como mira automática e direção assistida	Sim ▾	O jogo conta com múltiplos modos de assistência.
Prover um recurso de salvamento manual	Sim ▾	Apesar de o jogo já salvar automaticamente, é possível solicitar um salvamento manual pelo menu do jogo.
Prover um recurso de salvamento automático	Sim ▾	É o modo de salvamento principal do jogo.
Permitir a seleção de uma preferência para jogar no modo multijogador online com/sem outros que estejam usando recursos de acessibilidade que poderiam dar uma vantagem competitiva	Não ▾	O jogo não possui modo multijogador.
Permitir que o jogo esteja afinado por expor quantas variáveis for possível	Sim ▾	O jogo permite a personalização de dificuldade por categoria.
Avançado		
Incluir toda categoria relevante de limitação/deficiência (motora, cognitiva e etc.) entre os participantes do teste de jogo, em números representativos baseados em idade/ demográfico de audiência alvo	Não ▾	Não foram encontrados relatos ou dados da fase de testes do jogo.
Permitir que as configurações sejam salvas em perfis diferentes, seja por jogo ou plataforma.	Sim ▾	O jogo permite salvar em espaços de armazenamento diferentes para que o jogador não necessite salvar suas configurações de acessibilidade mais de uma vez. Não há transferência de configurações de uma plataforma para outra.
Leitura de texto em tempo real <-> transcrição de fala	Sim ▾	O jogo conta com recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência visual ou baixa visão, como também para pessoas surdas e ensurdecidas.

Nesta tabela é possível perceber a presença da tradução audiovisual, como é o caso das legendas para surdos e ensurdecidos e audiodescrição presentes. Tomamos como exemplo a tradução de elementos visuais em elementos sonoros

criados por meio de um guia por voz e pelo recurso de orientação pelo mapa por meio de imitações de pingos de gota d'água em diferentes volumes. As mesmas podem ser acessadas por meio de link disponibilizado da tabela original.

Levando os dados analisados em conta, 89 de 123 diretrizes da Game Accessibility Guidelines estão implementadas no jogo *The Last of Us Part II*, ou seja 72.357% das diretrizes foram cumpridas completamente. 4 diretrizes foram sinalizadas como parcialmente implementadas no jogo e 14 não foram implementadas por não se aplicarem aos métodos e formatos desenvolvidos. Quanto à cada grupo de diretriz, este foi o resultado.

	Diretrizes Implementadas	Nível Básico	Nível Intermediário	Nível Avançado
Motoras	17/22 - 77.272%	5/6	11/12	1/4
Cognitivas	21/30 - 70%	6/7	14/17	1/6
Visão	26/30 - 86.666%	6/7	11/13	9/10
Escuta	12/18 - 66.666%	4/4	8/11	0/3
Fala	1/7 - 14,285%	1/1	0/4	0/2
Gerais	12/16 - 75%	4/5	6/8	2/3

Analisando a tabela de resultados, concluímos que dentre os grupos de acessibilidade, as diretrizes voltadas para o grupo de habilidades visuais alcançaram o maior nível de implementação no jogo *The Last of Us Part II* (86,666%). Esse grande alcance se deu pelo investimento por parte dos desenvolvedores, dedicados ao público com deficiências visuais, provando verídica a declaração do diretor Matthew Gallant de que o jogo foi desenvolvido para alcançar o máximo de pessoas possível. Como mostrado neste trabalho, a acessibilidade voltada para visão é pouco investida na indústria de jogos, tornando o título alvo uma exceção.

O grupo de diretrizes direcionadas a habilidades motoras alcançou 77,272% de implementação no jogo, o que foi afetado por sua menor quantidade de opções em relação às diretrizes de visão. Não foi considerado o grupo de Fala como o de menor acessibilidade para o jogo alvo, pois o mesmo tem suas diretrizes focadas em bate-papo e entradas de voz, que são recursos de foco em jogos online de multijogador. Logo, para esta colocação, consideramos o grupo de Escuta, que mesmo sendo o de menor implementação, ainda alcançou uma média maior que 50%.

Considerando a análise como um todo, é possível afirmar que *The Last of US Part II* inovou verdadeiramente em acessibilidade, como é reconhecido por isso,

preenchendo a maioria dos requisitos para um jogo ser considerado acessível por meio da implementação acima da média das diretrizes do GAG.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo compreender como a acessibilidade se insere dentro da área tecnológica de jogos digitais, além de propor um método de análise de acessibilidade para jogos, como também para o desenvolvimento de novos, por meio da utilização de ferramentas, como a planilha de checklist do site Game Accessibility Guidelines ou outras ferramentas existentes online que propõem formas de tornar jogos acessíveis.

Para entender o que é acessibilidade, foi necessário um aprofundamento em suas limitações e em que áreas da vida em sociedade ela se aplica, logo constatado, por meio das leis presentes em ambos os países, Brasil (país da pesquisa) e Estados Unidos (país do jogo estudado), que os jogos devem ser para todos, já que é configurado como uma forma de lazer, autocuidado, terapia e etc., e por consequência, a acessibilidade deve ser aplicada aos mesmos, para que todos possam participar desta forma de lazer, como membros iguais da sociedade em nome da lei. Realizamos também uma análise da presença e importância da tradução audiovisual e intersemiótica na acessibilidade de jogos digitais. Essa presença se mostrou verdadeira mais a frente com a realização de análise das diretrizes disponibilizadas pela GAG.

Em função de explicar o porquê da escolha do jogo como objeto de estudo, foi necessário buscar os critérios aos quais ele se credibiliza para ser considerado um jogo acessível. Então foi descoberto por meio desta pesquisa que além de todas as categorias de acessibilidade em premiações aos quais o jogo foi nomeado e/ou premiado, ele também foi contemplado com relatos, como o apresentado neste trabalho, de pessoas com deficiências, excluídas na grande maioria de jogos acessíveis, que conseguiram terminar o jogo com sucesso. Com isso e por meio da metodologia, foram obtidos resultados sobre a qualidade técnica dos recursos de acessibilidade presentes no jogo, comprovando e concluindo a hipótese de que é possível analisar a acessibilidade de um jogo por meio de ferramentas gratuitas disponibilizadas na internet, como também é possível desenvolver um jogo acessível por meio da mesma ferramenta, que possui uma tabela para uso livre no planejamento de um jogo. Entendemos que a lista de checagem baseada nas diretrizes pode ser melhorada e adaptada nos requerimentos de acessibilidade, trazendo uma nova ferramenta com base nas já existentes para uma maior apuração na instrução da criação de um jogo acessível. Também considero a realização futura de projetos voltados para a inclusão de pessoas com deficiência, como métodos de tradução de elementos em brasileiro para libras e braille. É vital a apuração de opiniões e participação ativa de pessoas com deficiências visuais, motoras, cognitivas e auditivas para a criação, implementação e divulgação de recursos ainda não existentes ou vigentes. A participação ativa de pessoas com

deficiência em projetos como esses é importante, pois como é explícito pelo lema, “nada sobre nós sem nós”. Há necessidade de exigir que esse grupo marginalizado faça parte de tudo que é criado sobre ele, para que qualquer representação desses grupos tenha fidelidade ao que é real e não somente a percepções de pessoas sem deficiência. Como explica Sasaki (2007), o lema foi criado pelo Grupo de Usuários de Estratégias, do Ministério da Saúde da Grã-Bretanha. A criação destes projetos também reunirá conhecimentos e colaboradores das demais áreas necessárias para o desenvolvimento de acessibilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Straightforward reference for inclusive game design. 2012. Disponível em: <https://gameaccessibilityguidelines.com/>. Acesso em 27 jun. 2023.

Accessibility options for The Last of Us Part II. Disponível em: <https://www.playstation.com/en-us/games/the-last-of-us-part-ii/accessibility/>. Acesso em 27 jun. 2023.

ALVES, Soraya F.; TEIXEIRA, Charles R. Audiodescrição para pessoas com deficiência visual: princípios sociais, técnicos e estéticos. SANTOS; Cynthia; BESSA, Cristiane R; LAMBERTI, Flávia (org). Tradução em Contextos Especializados. Brasília: Editora Verdana, 2015.

ASENSIO, Roberto Mayoral. Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. In: La traducción para el doblaje y la subtitulación. Cátedra, 2001. p. 19-46.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 9050: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro: ABNT, 2004.

BAVELIER, Daphne e GREEN, C. Shawn. Learning, Attentional Control, and Action Video Games. Elsevier Inc, Online, 20 de março de 2012, p. 1.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de Julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência); Diário Oficial da União, seção 1, Brasília, DF, n. 127, p.2, 2015. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 30 abr. 2023.

BORGES FILHO, Oziris. O espaço da narração e o espaço da narrativa. Estudos linguísticos, p. 341-347, 2007. PINHEIRO DE SOUZA, J. TEORIAS DA TRADUÇÃO: UMA VISÃO INTEGRADA. Revista de Letras, v. 1, n. 20, 11. Formatos de Citação.

CARNEIRO, Luiz. Tradução intersemiótica, tradução e adaptação. ComCiência, n. 140, p. 0-0, 2012.

CHEIRAN, Jean Felipe Patikowski. Jogos Inclusivos: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais. 2013.

DENARDIN, Renato et al. Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social. In: XVIII SBGames, nº 18, 2019, Rio de Janeiro. SBGames Proceedings of SBC. Rio de Janeiro: 2019, p. 835-838.

DINIZ, Thaís. A tradução intersemiótica e o conceito de equivalência. In: IV Congresso da ABRALIC, nº 4, 1994, São Paulo. Anais do IV Congresso Abralic: Literatura e Diferença. São Paulo: 1995, p. 1001-1004.

Gamer. In: Dicionário Informal. Online: Dicionário inFormal. 2023. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gamer/5174/>. Acesso em 30 abr. 2023.

Linguagem. In: Oxford Languages and Google. 2023. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=LINGUAGEM>. Acesso em 05 ago. 2023.

Lista de prêmios e indicações recebidos por The Last of Us Part II. Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_pr%C3%AAmios_e_indica%C3%A7%C3%B5es_recebidos_por_The_Last_of_Us_Part_II. Acesso em 03 jun. 2023.

Localização. In: Wikiversity. Online: a WIKIMEDIA Project. 2023. Disponível em: [https://pt.wikiversity.org/wiki/Localização_\(Informática\)](https://pt.wikiversity.org/wiki/Localização_(Informática)). Acesso em 28 jun. 2023.

Mainstream. In: Dicionário Priberam. Online: Priberam Informática, S.A. 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/mainstream#>. Acesso em 30 abr. 2023.

Office of the Federal Register, National Archives and Records Administration. 27 out. 1990. 104 Stat. 327 - Americans with Disabilities Act of 1989. [Government]. U.S. Government Publishing Office. <https://www.govinfo.gov/app/details/STATUTE-104/STATUTE-104-Pg327>.

PINHEIRO DE SOUZA, J. TEORIAS DA TRADUÇÃO: UMA VISÃO INTEGRADA. Revista de Letras, v. 1, n. 20, 11. Formatos de Citação.

SANTOS, Jennifer Bandeira. Audiogames como ferramenta de imersão para jogadores com deficiência visual: a importância do som nos jogos. 2017. 57 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: Construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Nada sobre nós, sem nós: Da integração à inclusão – Parte 2. Revista Nacional de Reabilitação, ano X, n. 58, set./out. 2007, p.20-30.

The Last of Us Part II: Opções de Acessibilidade Detalhadas. PlayStation.Blog. 2020. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2020/06/09/the-last-of-us-part-ii-opcoes-de-acessibilidade-detalhadas/>. Acesso em 03 jun. 2023.

The Last of Us 2: jogo de 2020 é o mais premiado da história. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/the-last-of-us-2-jogo-de-2020-e-o-mais-premiado-da-historia.ghtml>. Acesso em 03 jun. 2023.

The Last of Us 2, Minecraft e mais jogos com proposta de acessibilidade. TechTudo. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/the-last-of-us-2-minecraft-e-mais-jogos-com-proposta-de-acessibilidade.ghtml>. Acesso em 30 abr. 2020.

VIGATA, Helena Santiago e ALVES, Soraya Ferreira. Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 2021, p. 236.

@sightlessKombat. Well, I've done it. I've played through the entirety of #TheLastOfUsPartII and completed it, as a gamer without sight [...]. [s.l.], 27 jun. 2020. Twitter: @sightlessKombat. Disponível em: <https://twitter.com/sightlessKombat/status/1276992407708618753>. Acesso em 03 jun. 2023.

@sightlessKombat. I'm not entirely sure why I started the run in the first place, but I'm very pleased to say I've completed #TheLastOfUsPartII on Permadeath [...]. [s.l.], 13 set. 2021. Twitter: @sightlessKombat. Disponível em <https://twitter.com/sightlessKombat/status/1437323250720194560>. Acesso em 03 jun. 2023.