

to be solved. All of this is based on the exceptional situation of the pandemic (Covid -19) in 2020.

Keywords: Report - Product System - Tools - Critical Analysis - Work Plan.

Resumo: Em Gestão de Design na empresa I, (3º ano - Desenho Industrial na FAyD - UNaM) os conteúdos desenvolvidos na Cadeira correspondem a uma visão interdisciplinar na conformação de projetos. Foram realizados dois trabalhos de grupo principais para complementar a aprovação da disciplina. Por um lado, um relatório sobre um produto ou serviço no mercado com uma análise de ferramentas e contribuições críticas e, por outro, um plano de trabalho com um problema a ser resolvido. Tudo isso com base na situação excepcional da pandemia (Covid-19) em 2020.

Palavras-chave: Relatório - Sistema de produtos - Ferramentas - Análise crítica - Plano de trabalho.

(* Guillermo Manuel Florentin: Diseñador Industrial por la Universidad Nacional de Mar del Plata / Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Ayudante de primera (cargo regular), en la cátedra Taller de Diseño I, de la carrera de Diseño Industrial. Jefe de trabajos prácticos (cargo regular), en Gestión del Diseño en la Empresa II, de la carrera de Diseño Industrial. Profesor adjunto (cargo regular), en Gestión del Diseño en la Empresa I, de la carrera de Diseño Industrial.

Inclusão de PcD visual em eventos virtuais de jogos analógicos

João Léste y Jackeline Farbiarz (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 73-76. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: noviembre 2022
Versión final: abril 2024

Resumo: No contexto atual do mundo, diversas atividades tiveram que ser adaptadas em função da pandemia do Covid-19. Essa adaptação se deu de maneira bastante complexa, especialmente para o hobby dos jogos analógicos, que sempre foi considerado presencial por natureza, e teve que aderir às plataformas digitais para continuar atendendo seu público. O presente artigo visa analisar o estado atual da acessibilidade para pessoas com deficiência visual nos eventos digitais com foco em jogos analógicos, por meio de entrevistas semi estruturadas com profissionais envolvidos na organização desses eventos e na análise de critérios de acessibilidade das plataformas digitais usadas neste contexto.

Palavras chave: Pessoas com Deficiência - Eventos de Jogos - Jogos Analógicos - Inclusão Digital - Acessibilidade.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

Os Jogos Analógicos e a (não) Protagonização de Grupos Marginalizados

Nos últimos cinco anos, houve um grande desenvolvimento do setor de entretenimento em torno das atividades presenciais com foco em jogos analógicos (jogos de tabuleiro ou cartas, não digitais), principalmente nos grandes centros urbanos brasileiros. Atividades como o “Diversão Offline” – um evento semestral com foco na divulgação das novidades do mercado de jogos, a exemplo de jogos em lançamento – se tornaram crescentemente populares, reunindo números consideráveis de entusiastas do hobby de diferentes estados. Estas pessoas, muitas vezes, partem de suas cidades natais com o único intuito de participarem do evento que, via de regra, dura um final de semana por vez.

Entretanto, apesar desta popularização, historicamente, os espaços culturais que fazem parte da cultura geek

estão associados às atividades realizadas por grupos de jovens estadunidenses “fora do padrão” para sua época. Estes eram jovens com pouca afinidade para esportes e outras atividades tradicionalmente associadas aos ideais de masculinidade, mas aficionados por *Dungeons and Dragons*, *Ataris*, *Animes* – muitas vezes sendo vítimas de bullying por parte de colegas mais athleticamente aptos e “populares” ao olhos da sociedade escolar (Tocci, 2009). Apesar desta herança cultural associada ao status de “pária”, ainda existem muitos desafios para uma verdadeira aceitação de grupos marginalizados dentro deste contexto cultural. A começar, a concepção do que pode compor um grupo marginalizado é muito diferente entre o contexto cultural dos colégios localizados nos Estados Unidos na década de 60 e o contexto atual do Brasil. As características do público geek podiam os conferir o status de marginalizados dentro daquele contexto, entretanto, ainda estão alinhadas com o

entendimento do que é uma pessoa “padrão” dentro da ocidental – ou seja: masculinas, brancas, heterossexuais, cisgenero (Tocci, 2009; Jenkins, 2020).

Ao analisar esta situação dentro do contexto brasileiro, é necessário primeiro constatar que jogos analógicos são produtos caros (Carneiro, 2019), o que os torna elitizados por natureza. Existem muitos desafios para se alcançar uma verdadeira equidade no mercado de jogos analógicos – apesar de já haver algumas iniciativas voltadas para a inclusão de pessoas diversas nesse setor. Muitas dessas iniciativas, entretanto, acontecem por parte de eventos independentes e de pequeno porte – que, até o momento, tiveram foco especial na inclusão do público LGBTI+ (Léste, 2020), feminino e de pessoas negras.

Analisando este panorama, torna-se evidente que há um grupo específico que ainda não foi contemplado pelas iniciativas de inclusão neste setor: as pessoas com deficiência, em especial as pessoas com deficiência visual. Este grupo é sabidamente um dos que possuem menos perspectivas de ter acesso a jogos, por dois motivos principais: primeiramente, de acordo com Deborah Prates,

(...) é de suma relevância destacar que o Brasil possui uma das melhores legislações do planeta relativamente às pessoas com deficiência e que, se ela fosse cumprida, provavelmente este artigo seria descabido. Certo é que quase ninguém obedece esse arcabouço legal, a começar pelo Bloco de Constitucionalidade, composto pela Constituição Federal, pela Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e pelo seu Protocolo Facultativo, promulgados pelo Decreto 6.949, de 25 de agosto de 2009, e pelo Tratado de Marraqueche, promulgado pelo Decreto no 9.522, de 8 de outubro de 20183. (Prates, 2019)

Esta situação se aplica ao contexto dos jogos quando percebe-se que praticamente não existem jogos lançados no mercado tradicional que proporcionam acessibilidade para pessoas com deficiência visual, considerando que a visão é um dos sentidos mais utilizados na interação com as interfaces de jogos analógicos, se não o mais utilizado. Entretanto, apesar dos jogos raramente serem projetados com as pessoas com deficiência visual em mente, já existem muitas sugestões de alterações acessíveis para jogos, especialmente em fóruns online e em inglês.

Em segundo lugar, 90% deste grupo vive em situação de baixa renda (OMS, 2017 apud TIC.br, 2020), em especial devido às barreiras de inclusão no mercado de trabalho. Desta forma, este grupo, estatisticamente, não têm acesso à compra e aluguel de jogos, em especial durante um momento de grave crise econômica, como o que o Brasil enfrenta devido à pandemia do Covid-19.

Impactos do Covid-19 no Contexto dos Jogos Analógicos e em Eventos da Área

Outra consequência do Covid-19 para o contexto dos jogos analógicos – que são presenciais, por natureza –

foi a tentativa de migração dos eventos deste setor para o ambiente digital. Em vias gerais, os produtos digitais estão se tornando cada vez mais acessíveis: existem leitores de tela gratuitos, alguns computadores e celulares possuem ferramentas de acessibilidade embutidos em seus sistemas operacionais (TIC.br, 2020), entretanto é necessário avaliar até que pontos as pessoas com deficiência visual de fato possuem acesso pleno a estas plataformas, visto que, estatisticamente, se encontram nas classes sociais com menor poder aquisitivo (OMS, 2017 apud TIC.br, 2020).

Ademais, mesmo caso tenham acesso a aparelhos com ferramentas de acessibilidade e leitura de tela, isto não garante que as pessoas com deficiência visual tenham pleno acesso aos conteúdos presentes nos ambientes digitais. As ferramentas digitais permitem, sim, a navegação plena dentro das interfaces incluídas nos pacotes de softwares contidos nos sistemas operacionais; porém, para utilizar aplicativos e sites de terceiros, é necessário que *estes aplicativos e sites também estejam em conformidade com os parâmetros de acessibilidade para pessoas com deficiência visual* – o que, muitas vezes, não é o caso.

Para investigar a situação atual da acessibilidade dos eventos com foco em jogos analógicos – se há de fato acessibilidade nas plataformas usadas nestes eventos –, foi planejado um roteiro de entrevista semi-estruturado, a ser conduzido com pessoas que tenham estado envolvidas na organização deste tipo de atividade. O público alvo são pessoas com experiência na organização de eventos digitais com foco em jogos de tabuleiro, que tenham organizado pelo menos um evento que incluía mesas de jogos em plataformas digitais.

Os objetivos da entrevista são: (1) Identificar o nível de familiaridade de participantes da organização de eventos digitais de boardgames com pessoas com deficiência visual; (2) Identificar se há alguma estratégia de acessibilidade para pessoas com deficiência visual sendo implementada nesse tipo de evento; (3) Questionar se essas pessoas possuem algum tipo de sugestão de propostas e técnicas de acessibilidade para pessoas com deficiência visual que poderiam ser implementadas nesse tipo de evento; (4) Identificar quais as potencialidades e barreiras atuais para de fato implementar estas técnicas. Todas as pessoas convidadas a participar receberam um termo de consentimento e livre esclarecimento, detalhando todas as informações pertinentes à pesquisa, além de seus direitos como participantes voluntárias. Duas entrevistas foram conduzidas até o momento: uma entrevista piloto, que resultou em algumas pequenas alterações no roteiro da entrevista; e a primeira entrevista oficial.

Resultados Parciais: o estado atual da acessibilidade para pessoas com deficiência em eventos digitais com foco em jogos analógicos

De acordo com as pessoas entrevistadas, o público de pessoas com deficiência que participam de eventos de jogos analógicos é extremamente pequeno. Dentre este

grupo, é ainda menor o de pessoas com deficiência visual, potencialmente pelas dificuldades de interagir com as interfaces primariamente visuais dos componentes de jogo. Na experiência das pessoas entrevistadas, somente uma pessoa que se identificou como uma pessoa com deficiência visual participou de algum evento desde a migração deles para as plataformas digitais. Esta pessoa se identificou como uma pessoa daltônica, não havendo grandes obstáculos para a participação dela nas mesas de jogo.

De acordo com os entrevistados, as principais plataformas digitais usadas para conduzir as mesas de jogo nestes eventos são: Tabletopia (acesso gratuito via Steam), Tabletop Simulator (Acesso Pago via Steam), Board Game Arena (acesso gratuito ou pago via site próprio). Ao verificar as ferramentas de acessibilidade disponibilizadas por estas três plataformas, não foi possível encontrar qualquer informação nos sites do Tabletop Simulator, tampouco do Tabletopia. Entretanto, o site do Board Game Arena afirma que

Considerando que o BGA é um serviço 100% baseado na web, somos compatíveis com todas as ferramentas de acessibilidade fornecidas por dispositivos e browsers (zoom, suporte de fala, ...). Considerando os jogos em si, nós respeitamos a arte [as interfaces] dos jogos. Logo, se o jogo providenciar algum tipo de acessibilidade (ex: para pessoas com daltonismo), nós também providenciaremos. (BGA, s. l. s. d. – tradução livre)

Apesar de já haver alguma preocupação com os critérios de acessibilidade por parte da plataforma BGA, é evidente que a implementação factual de qualquer tipo de ferramenta é terceirizada para as equipes que projetam os dispositivos e browsers através dos quais a plataforma é acessada, além das equipes que projetam os jogos utilizados. Nesta situação, não é possível alcançar um verdadeiro estado de equidade para o grupo de pessoas com deficiência visual, visto que “a falta de acessibilidade na Web ainda é barreira para sua universalidade” (NIC, 2020).

Atualmente, já existem diversos critérios de acessibilidade digital para pessoas com deficiência visual que são de domínio público, descritos tanto em documentos como “Acessibilidade e Tecnologias: um panorama sobre acesso e uso de Tecnologias de Informação e Comunicação por pessoas com deficiência no Brasil e na América Latina” (NIC.BR, 2020) quanto em leis e iniciativas governamentais que visam a acessibilidade de pessoas com deficiência visual – a exemplo do “Modelo de Acessibilidade do Governo Federal” (eMag – 2014). Apesar destes esforços, como Deborah Prates (2019) indica, ainda existe um enorme abismo entre a teoria e a prática da acessibilidade de pessoas com deficiência visual.

Por outro lado, muitas potencialidades também estão sendo percebidas. Após a conclusão das entrevistas, ambas as pessoas entrevistadas indicaram que começaram a refletir sobre o estado atual da acessibilidade de pessoas com deficiência visual, começando a fazer um esforço ativo para identificar jogos e plataformas que pudessem ser plenamente aproveitados por este grupo.

Uma dessas possibilidades foram os *Role Playing Games* (RPGs – Jogos de interpretação de papéis) que tem foco quase integral na narrativa e diálogo entre participantes e a mestre da mesa (pessoa encarregada de guiar o curso da história do jogo). Nesta situação, foi indicado que a mestra da mesa poderia, como parte “neutra” do jogo poderia adotar duas abordagens: tanto sugerir maneiras de se jogar que tornem a visão de participantes como um elemento não-essencial; quanto auxiliar participantes com as pequenas tarefas que requeiram algum tipo de percepção visual de sua parte.

Outra potencialidade foi a participação de equipes de monitoria dos eventos como pessoas disponíveis para assessorar as pessoas com deficiência visual que estejam participando das mesas de jogo. O papel da monitoria é ensinar participantes do evento a jogarem os jogos, além de oferecer auxílio e suporte com quaisquer dúvidas e necessidades que tenham ao longo da experiência de jogo. Neste sentido, auxiliar as pessoas com deficiência visual a interagirem com o jogo se encaixa dentro da descrição das funções deste tipo de profissional.

Apesar de somente serem análises iniciais, há outras entrevistas agendadas para acontecer em breve. Além disso, já há um fator em comum nas respostas de ambas as pessoas que se voluntariaram a participar: sua própria participação na entrevista as motivou a refletir sobre as perspectivas de acessibilidade para pessoas com deficiência visual, já expandindo o horizonte da inclusão deste grupo nos eventos digitais com foco em jogos analógicos.

Referências Bibliográficas

- Board Game Arena. (2017, Agosto 26) *WE ANSWER (ALMOST ALL) YOUR QUESTIONS!* <https://bit.ly/3qCNzfu>
- Jenkins, B. (2020). Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay. *The Popular Culture Studies Journal*, 7(2), 157-174.
- Léste, J. (2020, Novembro 9). *Eventos de Jogos Analógicos Enquanto Ferramenta de Construção Identitária LGBTQI+* [Conferência Online]. SBGames, trilha de Jogos Diversos, Recife, PE, Brasil. <https://bit.ly/3wa7jZ9>
- Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação (2014). *Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico (eMag)*. Departamento de Governo Eletrônico da República Federativa do Brasil. <https://bit.ly/2Trq2lo>
- Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (2020). *Acessibilidade e Tecnologias: um panorama sobre acesso e uso de Tecnologias de Informação e Comunicação por pessoas com deficiência no Brasil e na América Latina*. Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGL.br. <https://bit.ly/2UggMAC>
- Tabletop Simulator. (S. l. s. d.) *Tabletop Simulator Knowledge Base*. <https://bit.ly/3x8JTVh>
- Tabletopia. (S. l. s. d.) *FAQ for Players*. <https://bit.ly/3jzxmPQ>
- Tocci, J. (2009). *Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age* [Tese de Doutorado, Universidade da Pensilvânia]. ProQuest Dissertations & Theses Global. Publicly Accessible Penn Dissertations. 953. <https://bit.ly/3dw0bQ2>

Resumen: En el contexto mundial actual, diversas actividades han tenido que adaptarse debido a la pandemia del Covid-19. Esta adaptación ha sido bastante compleja, especialmente para la afición al juego analógico, que siempre se ha considerado presencial por naturaleza, y que ha tenido que adherirse a las plataformas digitales para poder seguir atendiendo a su público. Este artículo pretende analizar el estado actual de la accesibilidad para personas con discapacidad visual en eventos digitales centrados en el juego analógico, mediante entrevistas semiestructuradas a profesionales implicados en la organización de estos eventos y analizando los criterios de accesibilidad de las plataformas digitales utilizadas en este contexto.

Palabras clave: Personas con discapacidad - Eventos de juego - Juegos analógicos - Inclusión digital - Accesibilidad.

Abstract: In the current world context, various activities have had to be adapted due to the Covid-19 pandemic. This adaptation has been quite complex, especially for the analog gaming hobby, which has always been considered face-to-face by nature, and has had to adhere to digital platforms in order to continue serving its audience. This article aims to analyse the current state of accessibility for visually impaired people at digital events focused on analogue games, through semi-structured interviews with professionals involved in organizing these events and an analysis of the accessibility criteria of the digital platforms used in this context.

Keywords: People with Disabilities - Gaming Events - Analog Games - Digital Inclusion - Accessibility.

(*) **João Léste:** Formado em Design de Produto pela PUC-Rio. Mestre em Design pela PUC-Rio, realizou sua pesquisa sobre a ergonomia informacional de manuais de jogos analógicos no Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces (LEUI). Atualmente, realiza sua pesquisa de Doutorado na PUC-Rio, no "Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design", com foco na inclusão e acessibilidade para pessoas com deficiência visual em jogos analógicos.

Jackeline Farbiarz: Mestre em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo (2001). Atua como Diretora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio onde é também Professora Associada e Pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Design. Foi Coordenadora da graduação em Design nas habilitações Comunicação visual, Projeto de produto, Mídia digital e Moda. Criou e coordena o Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design e é líder dos Grupos de Pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação e Livros, materiais, recursos e novas tecnologias em contextos de ensino-aprendizagem. Como atividades decorrentes da atuação no LINC-Design/PUC-Rio é coordenadora geral do congresso TEIAS, evento interinstitucional e interdisciplinar que congrega os SILID e SIMAR (PUC-Rio) e os Seduc@mídia.com (UFF) e SETEPS (Fiocruz). É consultora ad hoc do CNPq, CAPES e FAPERJ. Tem projeto APQ1/Faperj em desenvolvimento.

El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Graffiti

Johanna Andrea Cuestas Camacho (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 76-78. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: noviembre 2022
Versión final: abril 2024

Resumen: Este pre proyecto planea estudiar el lenguaje visual en el arte mural, considerando los elementos del diseño implícitos en los murales, permitiendo una comunicación directa y no abstracta donde los ciudadanos interpretan y perciben el mensaje que quiere transmitir el artista por medio de las obras de manera correcta.

Palabras Claves: Diseño Urbano - Elementos del Diseño - Arte Mural - Comunicación Visual - Lenguaje Visual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78]

Desarrollo

El presente documento plantea estudiar el lenguaje visual en el arte mural; desde la vinculación de la línea de investigación N°11 del Programa de Investigación de la Facultad "Arte y Comunicación". En primera medida, la pintura mural debe hacer hincapié en el lenguaje visual en correlación con el entorno; lo que permite interpretar y comprender la intención del artista. De acuerdo con

Munari (2016), quien expresa que el lenguaje visual genera una comunicación que se produce por los mensajes visuales, mensajes que al estar bien proyectados permite una comprensión sustancial para el receptor.

El artista debe tener en cuenta el contexto en el que se ubica la obra para así elaborarla de forma acertada y componerla de elementos comprensibles dado que quedará unida a ese lugar por un tiempo indeterminado.