



DEFICIÊNCIA VISUAL: DESAFIOS NA INSERÇÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL EM JOGOS DE TABULEIRO E MESA

Bruno Felipe Sagaz dos Santos
Bruno Pereira Gonçalves
Geisla de Albuquerque Melo Laskoski (Orientadora)

Resumo

Segundo o IBGE (2010), existem no Brasil aproximadamente 6,5 milhões de pessoas que possuem algum tipo de deficiência visual, sendo que mais de 500 mil são incapazes de enxergar (cegos) e o restante possui baixa visão ou visão subnormal (importante e permanente dificuldade de enxergar). Esse tipo de deficiência dificulta e por vezes pode impossibilitar os portadores de participarem de jogos de tabuleiro. Com este trabalho, objetiva-se investigar o que tem sido feito na área de tecnologia que busca adaptar jogos de tabuleiro para os portadores de tal deficiência. Foi realizado um levantamento bibliográfico em buscadores de artigos científicos. Os critérios de busca foram publicações a partir do ano de 2017, com foco em tecnologia assistiva visual, especificamente voltado para jogos de tabuleiro. Cabeça *et al* (2020), desenvolveram um jogo da memória, versão tabuleiro, adaptado para deficientes visuais. Cada par de figuras foi criado com materiais diferentes para promover texturas diferentes e permitir a memorização dos jogadores. Para os autores, o jogo da memória auxilia de forma simples o desenvolvimento dos sentidos como o tato, e também na leitura do braile e a língua portuguesa, promovendo a inclusão através da interatividade. Os autores Cafer *et al* (2018), desenvolveram um aplicativo para *smartphone* chamado *Blind Magic*, para permitir que deficientes visuais joguem o jogo *Magic: The Gathering*, segundo os autores, este é o jogo de cartas mais jogado do mundo. Utilizando a tecnologia *Quick Response Code* (QR Code), o aplicativo lê e identifica a carta através da câmera, e emite uma áudio descrição sobre a carta, permitindo a jogabilidade. Por fim, Santos *et al* (2019), citam que a visão é um dos sentidos humanos mais essenciais e que desempenha o papel mais importante na percepção humana do meio ambiente. Utilizando processamento de imagens e inteligência artificial, eles desenvolveram um sistema que faz a leitura de cartas de baralho, tendo como resultado a áudio descrição das características da carta. Este aplicativo que funciona em *smartphones* e *desktop*, permite a jogabilidade de qualquer jogo que utilize cartas comuns. Através dos trabalhos investigados pode-se concluir que a integração de pessoas que possuem algum grau de deficiência visual em atividades comuns e de lazer da sociedade aumenta cada vez mais. Isso inclui a inserção destas pessoas no ambiente de jogos tabuleiros. Aplicativos que realizam leitura e áudio descrição dos jogos tem se mostrado uma ferramenta importante para a inclusão, tornando também mais fácil a jogabilidade.

Palavras-chave: jogo acessível; tecnologia assistiva; deficiência visual.