

---

# ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

## USO DE JOGOS POR PESSOAS SURDAS OU COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

<<Seu nome>>

## SUMÁRIO

1.	Introdução .....	3
2.	Terminologia .....	4
2.1	Grau de surdez .....	4
2.2	Estilos de jogos.....	4
3.	Perfil dos Respondentes .....	5
4.	Apreciação dos Resultados .....	6
4.1	Jogam ou não jogam .....	6
4.2	Gêneros e plataformas de jogos .....	6
4.3	Legendas, <i>closed caption</i> e sugestões de melhoria em jogos.....	6
5.	Conclusão.....	8
	Referências .....	9

## 1. INTRODUÇÃO

Este relatório apresenta uma análise das respostas ao questionário aplicado com pessoas com surdez ou algum nível de deficiência auditiva com o objetivo de caracterizar sua experiência de jogo. Mais especificamente, estamos interessados em levantar possíveis problemas que prejudiquem a interação desses jogadores com os jogos devido a não preparação destes para se adequarem às necessidades dessas pessoas.

O questionário foi composto por uma parte de questões fechadas com o objetivo de confirmar/refutar algumas hipóteses:

- (h1) quanto maior o grau de surdez, mais dificuldade para jogar,
- (h2) a perda da informação sonora prejudica as chances de progresso/sucesso no jogo,
- (h3) não escutar as músicas e sons ambientes dos jogos torna a experiência de jogo menos imersiva,
- (h4) a utilização de língua estrangeira dificulta o acesso aos jogos,

E por uma parte de questões abertas, no intuito de descobrir problemas menos triviais que essas pessoas tenham para jogar, os estilos de jogos mais marcantes, as plataformas de jogos mais populares, a opinião sobre as soluções de acessibilidade já propostas para jogos, filmes e televisão (legendas e *closed caption*).

## 2. TERMINOLOGIA

A seguir, apresentamos a terminologia utilizada nesta análise.

### 2.1 GRAU DE SURDEZ

Foi utilizadas uma classificação com cinco graus de surdez adotada geralmente no âmbito da fonoaudiologia (Pereira, 2008):

- Audição normal,
- Surdez leve,
- Surdez moderada,
- Surdez severa,
- Surdez profunda.

Quando a perda auditiva ocorre na infância, (Pereira, 2008) descreve os graus de surdez como:

*“Crianças com **surdez leve** (26 a 40 dB) falam quase perfeitamente, esquecendo de um ou outro fonema.*

*Crianças com **surdez moderada** (41 a 70 dB) só percebem a voz forte e têm dificuldade na fala, apresentando muitos erros.*

*Crianças com **surdez severa** (71 a 90 dB) ou **profunda** (91 dB em diante) não têm contato com o mundo sonoro e apresentam muita dificuldade no aprendizado da linguagem oral pelos meios naturais.”*

Para determinar o grau de surdez segundo essa classificação, seria necessário incorrer na realização de testes fonoaudiológicos, conforme descrito em (Botelho, 2005). Contudo, por essa não ser uma possibilidade em um questionário, nos contentamos em solicitar uma autodescrição do grau de surdez dos respondentes.

### 2.2 ESTILOS DE JOGOS

Durante a realização da análise do questionário, os jogos citados em algumas das questões abertas pelos respondentes foram classificados nos seguintes estilos:

- |              |              |                 |
|--------------|--------------|-----------------|
| • Ação       | • FPS        | • RPG           |
| • Aventura   | • Futebol    | • RTS           |
| • Cartas     | • Luta       | • Simulação     |
| • Corrida    | • MMO        | • Social        |
| • Educativo  | • Plataforma | • Sobrevivência |
| • Esporte    | • Puzzle     |                 |
| • Estratégia | • Rítmico    |                 |

### 3. PERFIL DOS RESPONDENTES

Nossa pesquisa contou com a participação de 111 pessoas que apresentavam algum grau de surdez. Dentre os participantes 86,49% faziam parte da Comunidade Surda, 8,11% não faziam parte e 5,41% não sabiam responder se pertenciam ou não a Comunidade.

O grau de surdez variou de leve até profunda. Dentre os participantes, 5,41% apresentavam surdez leve; 6,32% surdez moderada; 31,53% surdez severa; 49,45% surdez profunda e 9,91% não sabiam descrever o seu grau de surdez.

Nossa pesquisa contou com a participação de pessoas surdas de todas as regiões do Brasil. 68,47% vivem na região Sudeste do País (sendo que 48,65% são dos Estado de Minas Gerais), 16,22% mora no Sul do País, 4,50% no Centro-Oeste, 8,11% no Sudeste e 2,70% no Norte.

## 4. APRECIÇÃO DOS RESULTADOS

Dos respondentes, 61% declararam jogar ou já ter jogado. Na próxima seção (4.1), serão descritas as características dos participantes que jogam e que não jogam, separadamente. Nas outras seções (4.2, 0, 4.3), foram consideradas apenas as pessoas que declararam que jogam ou já jogaram jogos eletrônicos.

### 4.1 JOGAM OU NÃO JOGAM

Das pessoas que jogam (61% dos respondentes), todas aquelas com surdez leve responderam que jogam ou que já jogaram. Das pessoas com surdez moderada, um número menor de participantes joga ou já jogou (43%) e, das demais, o número de pessoas que jogam é de 60%.

O fato de que todos os respondentes com surdez leve terem jogado pode se dever à baixa representatividade de pessoas com esse perfil na amostra (apenas 9% dos participantes dos jogadores/ex-jogadores).

Considerando apenas os jogadores/ex-jogadores, podemos verificar que quanto menor o grau de surdez, maior a frequência de jogo.

### 4.2 GÊNEROS E PLATAFORMAS DE JOGOS

Quando solicitados no questionário quanto aos jogos que mais gostaram e os que menos gostaram, os respondentes citaram que gostaram, em sua maioria, de jogos com mecânicas simples e regras facilmente compreendidas como jogos de Plataforma, Puzzle, Corrida, Sociais, Cartas e Aventura (ver Figura 1).

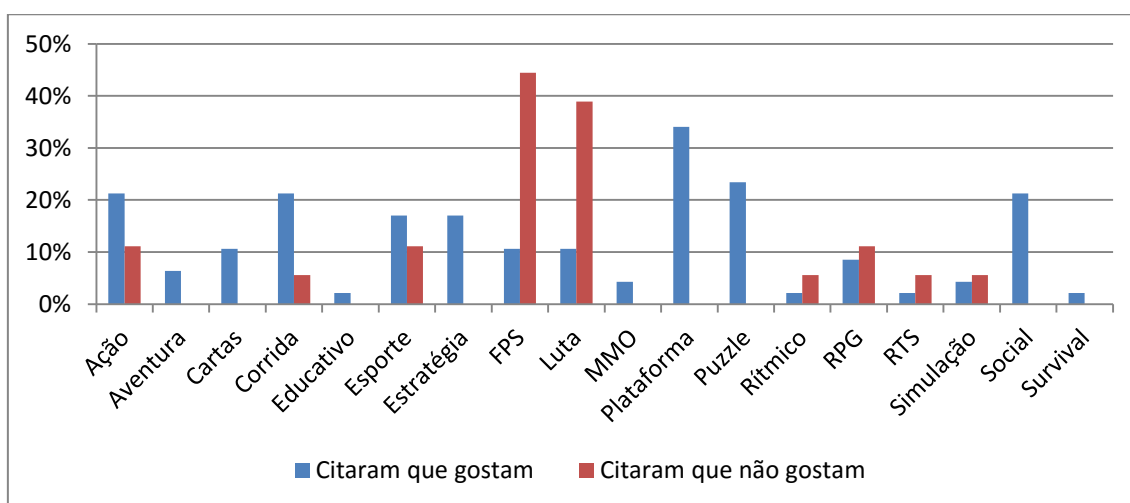


FIGURA 1 - GRÁFICO COMPARANDO OS (ESTILOS DE) JOGOS CITADOS COMO EXEMPLOS DE JOGOS QUE OS RESPONDENTES GOSTARAM E QUE NÃO GOSTARAM.

### 4.3 LEGENDAS, *CLOSED CAPTION* E SUGESTÕES DE MELHORIA EM JOGOS

Ao final do questionário, solicitamos aos respondentes que sugerissem melhorias em jogos para que eles melhor se adequassem a pessoas com algum grau de surdez. O resultado pode ser visto na Tabela 1. Três sugestões muito frequentes foram de utilização de legendas, *Closed Captions* e de vídeos em Libras. Também foi sugerido que a língua de comunicação entre os personagens do jogo fosse Libras. Também não se pode deixar de notar que alguns respondentes declararam desnecessárias adaptações nos jogos para atender suas necessidades.

**TABELA 1 - TABELA COM AS SUGESTÕES DE MELHORIA EM JOGOS PARA MELHOR SE ADEQUAREM A PESSOAS COM SURDEZ OU ALGUM NÍVEL DE DEFICIÊNCIA AUDITIVA.**

<b>Classificação da sugestão</b>	<b>Exemplos de relatos</b>
Diálogos em Libras	Comunicação em Libras dentro dos jogos. Além disso, explorar a temática de expressão corporal - teatro, dança.
Exploração de conteúdo visual	Usar imagens em um visual que seja claro para que crianças e adultos consigam entender. Utilizar imagens acompanhadas de textos para instruções (“elementos simbólicos são melhor compreendidos pelos Surdos”).
Não precisa melhorar	Não precisa mudar, surdos e ouvintes têm as mesmas condições.
Uso de Closed Captions	Usar closed caption. Explicação dos sons.
Uso de Legendas	Certificar da criação de legendas. Legendas maiores e mais claras.
Uso de vídeos em Libras	Legendas ou vídeos de tradução. Tradução do texto para Libras.

## 5. CONCLUSÃO

Através deste questionário foi possível testar algumas hipóteses da relação de pessoas com surdez ou algum grau de perda auditiva com jogos eletrônicos. Metade das hipóteses teve grandes indícios de confirmação, uma foi parcialmente confirmada, outra foi refutada e três outras geradas em seu lugar e uma última não pôde ser testada.

O questionário, foi respondido por 111 pessoas, das quais 68 declararam já ter tido experiências de jogo. Buscamos não considerar a informação quantitativa e realizar uma análise de profundidade com as respostas.

Em suma, a análise do questionário confirmou que existem problemas de acesso aos jogos por pessoas surdas ou com deficiência auditivas. Esses problemas vão desde questões de localização para a cultura do país até inadequações específicas para o acesso de pessoas que não ouvem.



## REFERÊNCIAS

Botelho, P. (2005). *Linguagem e letramento na educação dos surdos - Ideologias e práticas pedagógicas*. Belo Horizonte: Autentica Editora.

Pereira, R. d. (2008). *SURDEZ Aquisição de Linguagem*. Rio de Janeiro: Revinter.