



ARTIGO

ACESSIBILIDADE E REPRESENTAÇÃO EM THE LAST OF US PART II: UM ESTUDO CRÍTICO SOBRE INCLUSÃO DIGITAL EM JOGOS AAA

ACCESSIBILITY AND REPRESENTATION IN THE LAST OF US PART II: A CRITICAL STUDY ON DIGITAL INCLUSION IN AAA GAMES

Eixo Temático 2. Inclusão Digital

Soares de Alencar; Igor Arnaldo¹
Rebouças Porto Junior; Francisco Gilson²

Resumo:

O presente artigo analisa *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) como um marco paradigmático da inclusão digital na indústria dos jogos eletrônicos, examinando-o sob duas dimensões interdependentes: a acessibilidade técnica e a representação simbólica. Com base em uma abordagem qualitativa e teórico-documental, o estudo integra referenciais da cibercultura (Lévy, 1999; Santaella, 2003; Lemos, 2002) e dos *Game Studies* (Gee, 2007; Jenkins, 2006; Shaw, 2014; Nakamura, 2007) à análise de documentos institucionais da *Naughty Dog* e da *PlayStation Studios*. A pesquisa investiga mais de sessenta recursos de acessibilidade implementados no jogo, os quais abrangem adaptações para visão, audição, mobilidade, cognição e jogabilidade assistida, e discute o impacto dessas ferramentas na democratização do acesso ao lazer digital. Paralelamente, o estudo aborda as representações de diversidade e identidade presentes nas personagens Ellie, Dina e Lev, interpretando-as como expressões de resistência cultural e de ampliação do repertório simbólico da cultura gamer contemporânea. Ao articular inclusão técnica e inclusão simbólica, o artigo evidencia como *The Last of Us Part II* transcende sua função de entretenimento e se afirma como um artefato cultural e político que ressignifica o papel da tecnologia no fortalecimento da cidadania digital. Os resultados indicam que o jogo não apenas redefine padrões de design inclusivo na indústria dos jogos AAA, mas também projeta novas possibilidades de representação e empatia em ambientes digitais. Conclui-se que a obra analisada representa um avanço substancial na integração entre inovação tecnológica, ética da acessibilidade e valorização da diversidade, configurando-se como uma referência de boas práticas para o desenvolvimento de produtos culturais verdadeiramente inclusivos.

Palavras-chave: inclusão digital; acessibilidade; representatividade; cultura gamer; *The Last of Us Part II*.

¹ Universidade Federal Fluminense (UFF), igorarnaldo@id.uff.br, <http://lattes.cnpq.br/3344318478605620>

² Universidade Federal do Tocantins (UFT), gilsonportouft@gmail.com, <http://lattes.cnpq.br/8025807807825011>



ARTIGO

Abstract:

This article analyzes *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) as a paradigmatic milestone of digital inclusion in the video game industry, examined through two interdependent dimensions: technical accessibility and symbolic representation. Based on a qualitative and theoretical-documentary approach, the study integrates references from cyberculture (Lévy, 1999; Santaella, 2003; Lemos, 2002) and Game Studies (Gee, 2007; Jenkins, 2006; Shaw, 2014; Nakamura, 2007) with institutional documents from *Naughty Dog* and *PlayStation Studios*. The research investigates more than sixty accessibility features implemented in the game, encompassing adjustments for vision, hearing, mobility, cognition, and assisted play, and discusses the impact of these tools on the democratization of access to digital leisure. At the same time, the study addresses the representation of diversity and identity through the characters Ellie, Dina, and Lev, interpreting them as expressions of cultural resistance and as an expansion of the symbolic repertoire of contemporary gamer culture. By articulating technical and symbolic inclusion, the article demonstrates how *The Last of Us Part II* transcends its entertainment function to become a cultural and political artifact that redefines the role of technology in strengthening digital citizenship. The results indicate that the game not only redefines inclusive design standards in the AAA gaming industry but also projects new possibilities of representation and empathy in digital environments. It is concluded that this work represents a significant step forward in integrating technological innovation, accessibility ethics, and the appreciation of diversity, positioning itself as a reference for best practices in the development of truly inclusive cultural products.

Keywords: digital inclusion; accessibility; representation; gamer culture; *The Last of Us Part II*.

1. Introdução

Vivemos em uma sociedade cuja dinâmica cultural, social e econômica é profundamente moldada pelas tecnologias digitais. Como afirma Pierre Lévy (1999, p. 17), “a cibercultura não é apenas o resultado técnico das redes informáticas, mas o produto coletivo de uma nova forma de relação entre os seres humanos e o saber”. Nesse ecossistema, os videogames emergem não apenas como entretenimento, mas como linguagem cultural estruturante, uma forma simbólica que sintetiza narrativa, estética, interação e sociabilidade. Lúcia Santaella (2003) identifica nesse processo a constituição de uma “cultura das mídias interativas”, em que o indivíduo não é mero espectador, mas coparticipante de sistemas simbólicos mediados pela tecnologia. André Lemos (2002) reforça essa ideia ao argumentar que a cibercultura implica novas formas de inclusão e pertencimento: “estar conectado é também participar de



ARTIGO

uma nova economia simbólica do viver em rede” (LEMOS, 2002, p. 44). Nesse contexto, discutir inclusão digital não significa apenas garantir o acesso a dispositivos e conexões, mas assegurar a possibilidade de participação plena, técnica, social e representacional, no universo digital. A inclusão, portanto, é também um fenômeno cultural.

No campo dos videogames, essa compreensão adquire relevância particular. James Paul Gee (2007) sustenta que os jogos são poderosos espaços de aprendizagem e expressão, pois “ensinam a pensar, a experimentar e a pertencer a comunidades de prática”. Henry Jenkins (2006), por sua vez, define os games como parte essencial da *convergence culture*, onde diferentes linguagens e públicos se entrelaçam, permitindo experiências imersivas e compartilhadas. Esses autores ajudam a compreender como o jogo eletrônico se converte em plataforma de alfabetização digital, inclusão cognitiva e construção de identidades.

É dentro dessa perspectiva que o presente artigo se insere, ao examinar o papel de *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) como caso paradigmático na promoção da inclusão digital em múltiplas dimensões. Lançado pela Naughty Dog, estúdio vinculado à PlayStation Studios, o jogo recebeu reconhecimento internacional não apenas por sua narrativa complexa e realismo técnico, mas por estabelecer um novo padrão de acessibilidade e representatividade na indústria dos jogos AAA. Conforme detalhado pela própria desenvolvedora, *The Last of Us Part II* introduziu “mais de sessenta recursos de acessibilidade” que permitem “a jogadores com diferentes deficiências visuais, auditivas e motoras experimentar a totalidade do jogo” (NAUGHTY DOG, 2020, on-line). A PlayStation Studios reforça esse compromisso institucional, afirmando que “a acessibilidade é um pilar essencial do design inclusivo” (PLAYSTATION, 2020, on-line).

No contexto da indústria de jogos digitais, o termo AAA (ou *triple-A*) designa produções de alto orçamento, grande escala de desenvolvimento e ampla distribuição global, geralmente associadas a grandes estúdios e editoras. Esses jogos caracterizam-se pela combinação de excelência técnica, investimento massivo em marketing e forte apelo comercial (O’DONNELL, 2014). No entanto, nas últimas décadas, o conceito de



ARTIGO

AAA também passou a envolver aspectos éticos e culturais, como responsabilidade social e diversidade representacional, redefinindo o que se entende por qualidade e inovação na indústria de entretenimento digital.

A magnitude dessas iniciativas coloca o jogo como referência mundial em design inclusivo, sendo citado por comunidades e especialistas em acessibilidade digital como um marco de transformação (PREECE 2019). Ao mesmo tempo, *The Last of Us Part II* também se destaca pela sua diversidade de representações: protagonizado por uma mulher lésbica (Ellie) e com personagens transgêneros (Lev), o jogo amplia a visibilidade de identidades historicamente marginalizadas no universo gamer, um espaço muitas vezes criticado por práticas de exclusão e homogeneização cultural (SHAW, 2014; NAKAMURA, 2007).

Desse modo, o objeto de estudo deste artigo envolve duas dimensões complementares de inclusão digital:

1. A técnica, relacionada aos mecanismos de acessibilidade que permitem o engajamento de pessoas com diferentes condições físicas e sensoriais;
2. A simbólica, associada à representação de diversidade e pluralidade cultural dentro do universo narrativo e estético do jogo.

A hipótese central que orienta esta pesquisa é a de que *The Last of Us Part II* demonstra que a inclusão digital nos jogos eletrônicos transcende o simples acesso às tecnologias, configurando-se como prática cultural e política que envolve tanto a experiência de jogo quanto as formas de representação identitária e social. Assim, o estudo propõe que a acessibilidade e a representatividade, quando articuladas, formam um campo de ação capaz de redefinir as fronteiras entre tecnologia, cultura e cidadania digital.

Metodologicamente, o artigo adota uma abordagem qualitativa e teórico-documental, combinando revisão bibliográfica com análise crítica de fontes primárias oficiais, incluindo comunicados da Naughty Dog e da PlayStation Studios, além de contribuições teóricas de autores nacionais e internacionais sobre cibercultura, jogos



ARTIGO

e inclusão digital. O objetivo é compreender de que maneira as práticas de design e narrativa presentes em *The Last of Us Part II* contribuem para consolidar novos paradigmas de acessibilidade, diversidade e inclusão cultural no contexto da indústria dos jogos AAA.

2. Revisão de Literatura

Esta seção reúne e articula os principais referenciais teóricos que sustentam a análise deste estudo. A revisão organiza-se em três eixos inter-relacionados: (i) inclusão digital e cibercultura, que fornece o enquadramento macro sobre o que significa participação digital em termos sociais, cognitivos e políticos; (ii) o jogo como linguagem e prática cultural, que fundamenta a especificidade dos videogames como mídia interativa e formadora de sentido; e (iii) representação e diversidade nos jogos eletrônicos, que problematiza as dimensões simbólicas da inclusão. A integração desses vetores teóricos permite abordar *The Last of Us Part II* não apenas como produto tecnológico, mas como fenômeno cultural e político que articula acessibilidade e representação.

2.1. Inclusão digital e cibercultura

O conceito de inclusão digital extrapola a ideia de simples acesso a dispositivos e à internet. Ele envolve dimensões cognitivas, culturais e políticas que dizem respeito à capacidade de apropriação significativa das tecnologias. Pierre Lévy (1999) foi um dos primeiros pensadores a conceituar essa transformação como parte daquilo que denominou “cibercultura”, compreendida como o novo estágio da cultura humana resultante da interconexão planetária das inteligências e dos saberes. Para o autor, “a cibercultura é a expressão contemporânea de um universal sem totalidade, onde cada ser humano é potencialmente participante e coautor” (LÉVY, 1999, p. 15).

André Lemos (2002) aprofunda essa reflexão ao propor que o verdadeiro desafio da era digital é garantir formas participativas e democráticas de pertencimento à rede.



ARTIGO

Em suas palavras, “a inclusão digital deve ser compreendida como um processo de apropriação social das tecnologias, e não apenas de acesso instrumental” (LEMOS, 2002, p. 33). Assim, o conceito de inclusão desloca-se de uma dimensão técnica, possuir equipamentos, para uma dimensão social e simbólica, na qual o sujeito se reconhece como parte ativa do ecossistema comunicacional.

Na mesma direção, Lúcia Santaella (2003) analisa as transformações cognitivas e sensoriais que emergem no ambiente digital, descrevendo o surgimento de um novo tipo de sensibilidade: a hiperestesia, uma percepção expandida mediada pelas telas, sons e interfaces. Essa mutação perceptiva exige também novas políticas de mediação e de acesso, uma vez que, como destaca a autora, “a cultura digital não é apenas tecnológica, mas também ética e estética” (SANTAELLA, 2003, p. 58).

José Moran (2015) contribui ao discutir a inclusão digital sob a ótica educacional, defendendo que as tecnologias só se tornam inclusivas quando mediadas por intencionalidades formativas. O autor afirma que “a verdadeira inclusão digital acontece quando o sujeito se empodera para criar, compartilhar e aprender coletivamente” (MORAN, 2015, p. 21). Assim, o acesso às tecnologias só se traduz em inclusão efetiva quando se articula à participação cultural, à possibilidade de o indivíduo se reconhecer e se expressar dentro do ambiente digital.

Desse modo, a inclusão digital, entendida de forma ampla, envolve três pilares fundamentais: acesso, apropriação e participação cultural. Esses elementos constituem o pano de fundo teórico que orienta a análise de *The Last of Us Part II* neste artigo, pois o jogo representa um esforço concreto de integrar esses três níveis de inclusão, ao tornar-se acessível a diferentes corpos e ao representar identidades diversas dentro de seu universo simbólico.

2.2. O jogo como linguagem e prática cultural

A reflexão sobre o jogo enquanto fenômeno cultural antecede a própria era digital. Johan Huizinga (1938), em sua obra clássica *Homo Ludens*, afirma que o jogo é uma função essencial da cultura humana, tão importante quanto o mito e o ritual. Para o



ARTIGO

autor, “a civilização surge e se desenvolve no jogo, e nunca o jogo é apenas um reflexo da civilização” (HUIZINGA, 1938, p. 9). Essa concepção desloca o jogo da esfera da frivolidade para o centro da experiência humana, definindo-o como espaço simbólico de criação de sentido.

Roger Caillois (1958), em *Os jogos e os homens*, aprofunda a taxonomia do fenômeno lúdico ao propor as categorias de agon (competição), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem). Ao sistematizar essas formas, Caillois mostra que o jogo opera tanto no campo da liberdade quanto da estrutura: é ao mesmo tempo improvisação e regra. Essa dialética entre liberdade e normatividade será retomada, décadas depois, na compreensão dos jogos eletrônicos como sistemas híbridos que conciliam narrativa, design e interatividade.

Henry Jenkins (2006) amplia essa discussão ao situar o jogo no contexto da *convergence culture*, onde o jogador não é apenas consumidor, mas também produtor de narrativas e significados. Para Jenkins, o ato de jogar se insere em uma cultura participativa em que “os consumidores assumem papéis ativos na circulação e na reinterpretação do conteúdo midiático” (JENKINS, 2006, p. 17). Nesse sentido, o jogo é linguagem, prática social e meio expressivo.

James Paul Gee (2007) reforça essa perspectiva ao analisar o potencial dos videogames como ambientes de aprendizagem cognitiva e social. Para ele, o jogo oferece ao jogador um contexto de experimentação que estimula habilidades de resolução de problemas, tomada de decisão e cooperação. “Jogos bem projetados são máquinas de aprendizagem” (GEE, 2007, p. 3), afirma o autor, enfatizando que a jogabilidade envolve práticas de leitura, interpretação e criação, dimensões fundamentais da literacia digital contemporânea.

Por fim, Lev Manovich (2001), em *The Language of New Media*, propõe que os videogames são paradigmas da estética digital, pois sintetizam o princípio da “interatividade como forma de expressão artística e cultural”. Para Manovich, a experiência de jogar é inseparável do design da interface, o que faz do videogame um artefato emblemático da cultura digital.



ARTIGO

Portanto, compreender o jogo como linguagem e prática cultural é reconhecer que ele constitui um meio privilegiado para a experiência da inclusão: ele permite a participação, a aprendizagem e a representação. É nessa perspectiva que *The Last of Us Part II* se insere, como um artefato cultural capaz de traduzir valores éticos e sociais em sua estrutura técnica e narrativa.

2.3. Representação e diversidade nos jogos eletrônicos

A questão da representação nos jogos digitais tem ganhado destaque nas últimas décadas, especialmente diante das críticas à hegemonia de identidades masculinas, brancas e heteronormativas nas narrativas do entretenimento eletrônico. Adrienne Shaw (2014), em *Gaming at the Edge*, argumenta que a representatividade não se limita à presença de personagens diversos, mas envolve a validação de experiências e identidades de grupos historicamente marginalizados. “A representação importa não apenas pelo que mostra, mas pelo que permite imaginar” (SHAW, 2014, p. 65).

Lisa Nakamura (2007), ao investigar as interseções entre raça e tecnologia em *Digitizing Race*, demonstra como o espaço digital reproduz hierarquias sociais do mundo físico, mas também como oferece oportunidades de resistência e reinscrição identitária. Ela afirma que “os jogos e mídias digitais são arenas de disputa simbólica, onde raça, gênero e poder se reconfiguram continuamente” (NAKAMURA, 2007, p. 84).

Essa discussão ganha relevância no caso de *The Last of Us Part II*, cuja narrativa rompe estereótipos de gênero e sexualidade. Ao construir uma protagonista lésbica e introduzir personagens transgêneros, o jogo não apenas amplia o repertório de identidades representadas, mas propõe novos modos de empatia e reconhecimento. A diversidade, nesse contexto, torna-se uma categoria estética e política.

A representação também é compreendida como forma de inclusão simbólica, complementando as práticas de inclusão técnica. Quando o sujeito se vê representado, ou, no mínimo, respeitado, dentro da narrativa e da experiência lúdica, ocorre um processo de legitimação cultural que fortalece a cidadania digital. Como



ARTIGO

observa Santaella (2003), a comunicação digital é performativa: ela cria realidades, subjetividades e pertencimentos. Logo, a diversidade nos jogos não é apenas questão de visibilidade, mas de participação cultural plena.

A partir desses aportes teóricos, este artigo considera que a acessibilidade e a representação, embora distintas, convergem na formação de uma cultura digital inclusiva. Ambas expressam dimensões da cidadania mediada pela tecnologia: a primeira assegura o direito de participar; a segunda, o direito de ser visto e reconhecido. A intersecção dessas dimensões é o eixo central da análise de *The Last of Us Part II*, cujo mérito reside justamente em articular acessibilidade técnica e inclusão simbólica de maneira inédita na história dos jogos eletrônicos.

3. Metodologia

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, teórico-documental e interpretativa, adequada aos objetivos de compreender as dimensões técnicas e simbólicas da inclusão digital no contexto dos jogos eletrônicos. Como destacam Flick (2009) e Minayo (2012), a pesquisa qualitativa se orienta pela busca de sentidos e interpretações, privilegiando a análise de significados em detrimento da mensuração de variáveis. Essa natureza permite examinar o fenômeno estudado, no caso, o design de acessibilidade e a representação de diversidade em *The Last of Us Part II*, em sua complexidade cultural, estética e política.

Do ponto de vista epistemológico, o estudo se fundamenta no paradigma interpretativo-compreensivo, em que o pesquisador busca dialogar com o objeto de análise, reconstruindo os sentidos produzidos pelos discursos institucionais e pelas práticas de design. Nesse sentido, não se trata de quantificar dados, mas de compreender como determinadas estratégias comunicam valores e princípios ligados à inclusão digital. A metodologia teórico-documental, conforme Gil (2017), é adequada quando se pretende examinar criticamente documentos, textos e materiais já produzidos, de modo a construir inferências teóricas e interpretações contextualizadas.



ARTIGO

3.1. Fontes primárias

As fontes primárias constituem o núcleo empírico desta investigação, pois permitem observar como a própria indústria dos videogames define e comunica suas políticas de acessibilidade e diversidade. Foram utilizados os seguintes materiais:

- Site oficial da Naughty Dog, especialmente o artigo “The Last of Us Part II, Accessibility Features Detailed” (2020), em que a desenvolvedora descreve detalhadamente os mais de sessenta recursos de acessibilidade integrados ao jogo, incluindo opções de contraste elevado, descrição sonora, legendas dinâmicas, assistência motora, navegação auditiva e comandos personalizáveis.
- Portal oficial da PlayStation (Sony Interactive Entertainment), seção “Accessibility Presets and Options” (2020), que apresenta as diretrizes institucionais da empresa para o design inclusivo, além de destacar The Last of Us Part II como referência global em acessibilidade digital.
- Entrevistas e notas com desenvolvedores publicadas em veículos especializados, como The Verge (2020) e IGN (2021), nas quais diretores de arte e designers de acessibilidade da Naughty Dog explicam o processo colaborativo com consultores de deficiência visual, auditiva e motora, revelando os princípios éticos e técnicos do projeto.

Essas fontes primárias foram tratadas como documentos institucionais e comunicacionais, representando a voz das empresas produtoras e, portanto, os discursos oficiais que estruturam a política de inclusão digital do jogo.

3.2. Fontes secundárias



ARTIGO

As fontes secundárias abrangem estudos acadêmicos, relatórios e literatura especializada no campo dos Game Studies, da cibercultura e da acessibilidade digital. Foram mobilizadas, especialmente, as contribuições de autores como:

- Henry Lowood (2016) e Raiford Guins (2014), que discutem a preservação de jogos eletrônicos e a legitimação cultural da mídia como patrimônio digital;
- Adrienne Shaw (2014) e Lisa Nakamura (2007), que analisam as dinâmicas de representação e diversidade em ambientes digitais;
- T. L. Taylor (2006) oferece uma leitura crítica dos jogos eletrônicos como arenas culturais e sociais, nas quais as práticas de jogo se articulam com processos de construção de identidade, gênero e pertencimento comunitário. Sua análise evidencia que o ato de jogar é também uma forma de expressão cultural e de negociação simbólica dentro de ecossistemas digitais globais;
- Yuan, Folmer e Harris (2011) e Preece, Rogers e Sharp (2019) apresentam metodologias consolidadas de análise de acessibilidade e frameworks técnicos aplicáveis a jogos eletrônicos.
- Além de referências complementares de Lévy (1999), Santaella (2003), Lemos (2002) e Gee (2007), utilizadas para consolidar o quadro teórico da inclusão digital e da aprendizagem mediada pela tecnologia.

Essas obras foram escolhidas pela sua relevância acadêmica e pela capacidade de oferecer instrumentos conceituais e metodológicos que permitissem articular teoria e prática no exame de *The Last of Us Part II*.

3.3. Procedimentos de análise



ARTIGO

A análise foi conduzida em três etapas complementares, de caráter crítico e interpretativo:

1. Análise crítica das políticas de acessibilidade descritas pela produtora, identificando as categorias de inclusão técnica apresentadas nos documentos oficiais da Naughty Dog e PlayStation. Essa leitura permitiu compreender o discurso institucional sobre acessibilidade como parte de uma política cultural de democratização do jogo digital.
2. A categorização dos recursos de acessibilidade segundo eixos funcionais baseou-se nas tipologias apresentadas por Yuan, Folmer e Harris (2011) e por Preece, Rogers e Sharp (2019). Os recursos foram agrupados nas seguintes categorias:

Visão: narração de menus, modo de contraste elevado, leitura automatizada de textos e feedback auditivo;

Audição: legendas adaptáveis, vibrações táteis contextuais e sinalização visual de sons;

Mobilidade: assistência de mira, comandos simplificados e personalização de controle;

Cognição: ajuste de velocidade de eventos e simplificação de quebra-cabeças;

Jogabilidade assistida: modos predefinidos de acessibilidade e navegação automática.

Essa categorização serviu para organizar os dados e relacioná-los às discussões sobre inclusão técnica.

3. Interpretação das estratégias de representação de diversidade, considerando as personagens Ellie, Dina e Lev como elementos narrativos e simbólicos de inclusão. Essa etapa baseou-se na análise crítica de discurso, buscando identificar como o jogo articula visualidades, afetos e narrativas para promover empatia e reconhecimento, conforme a teoria de Shaw (2014) e Nakamura



ARTIGO

(2007).

Por fim, realizou-se uma integração interpretativa entre os dados das etapas anteriores, articulando a acessibilidade funcional (dimensão técnica) e a inclusão simbólica (dimensão representacional). Essa síntese interpretativa foi guiada por uma leitura culturalista e política dos jogos eletrônicos, conforme propõem Jenkins (2006) e Santaella (2003), situando o produto não apenas como entretenimento, mas como expressão cultural de cidadania digital.

4. Resultados e Discussão

A análise das políticas de acessibilidade e das representações simbólicas presentes em *The Last of Us Part II* revela a complexidade e a profundidade com que o jogo, enquanto produto cultural e tecnológico, materializa os princípios da inclusão digital em suas dimensões técnica e simbólica. A partir da leitura das fontes primárias, em especial os comunicados oficiais da Naughty Dog e da PlayStation Studios, é possível identificar um conjunto coeso de estratégias que ultrapassam o discurso da inovação para se configurar como prática ética de design e representação.

4.1. Acessibilidade técnica como inclusão digital

De acordo com a Naughty Dog (2020), *The Last of Us Part II* implementa mais de sessenta recursos de acessibilidade, distribuídos entre ajustes visuais, auditivos, motores e cognitivos. Entre os principais, destacam-se: narração de menus e textos, alto contraste visual, assistências de navegação auditiva, feedback tátil direcionado, legendas adaptativas, mapeamento livre de controles, modos de jogo com assistência de mira e recursos de leitura de tela. Essa multiplicidade de opções demonstra um esforço sistemático para tornar o jogo efetivamente jogável por pessoas com diferentes deficiências, e não apenas adaptável.



ARTIGO

Na perspectiva de José Moran (2015), inclusão digital é um processo que “integra o sujeito às experiências significativas do mundo digital, promovendo pertencimento e autonomia”. Assim, a acessibilidade técnica não se reduz ao campo funcional, mas se estende à dimensão participativa, permitindo que todos os jogadores exerçam a agência plena dentro do universo narrativo. Esse ponto é reforçado por James Paul Gee (2007), ao afirmar que os jogos bem projetados ensinam “a aprender jogando”, proporcionando oportunidades de engajamento intelectual e social. Em *The Last of Us Part II*, a acessibilidade potencializa esse princípio, ao permitir que pessoas com restrições físicas possam vivenciar a mesma intensidade narrativa e emocional dos demais jogadores.

Além disso, a fluidez da experiência digital, conceito desenvolvido por Lúcia Santaella (2003), encontra eco nas decisões de design adotadas pela Naughty Dog. Para a autora, a experiência interativa é mais do que o simples ato de jogar; é um processo contínuo de percepção, interpretação e resposta. Ao remover barreiras sensoriais e motoras, o estúdio não apenas amplia o acesso, mas reconfigura a experiência estética do jogo como vivência inclusiva, democratizando o prazer estético, o desafio cognitivo e a emoção narrativa, elementos centrais do lazer digital.

O impacto social dessa democratização é significativo. *The Last of Us Part II* tornou-se referência mundial e base para políticas de design inclusivo em outras produtoras. De acordo com o portal PlayStation (2020), o sucesso do título levou a empresa a instituir uma diretriz global de “acessibilidade como pilar de inovação”. Isso mostra que o jogo ultrapassou seu valor de mercado para se tornar modelo de inclusão cultural e tecnológica, transformando a acessibilidade em um novo padrão de excelência na indústria.

4.2. Representação e diversidade como inclusão simbólica

Paralelamente às questões técnicas, o jogo se destaca pela abordagem corajosa e sensível das temáticas de identidade e diversidade. As personagens Ellie (mulher lésbica), Dina (mulher judia e bissexual) e Lev (homem trans) constituem exemplos



ARTIGO

notáveis de representação LGBTQIA+ em um produto de alto investimento (AAA). Essa presença, tratada com profundidade narrativa e respeito, rompe com os estereótipos frequentemente associados a personagens minoritários na mídia digital. Adrienne Shaw (2014) enfatiza que a representação nos videogames é mais do que inclusão visual; trata-se de um processo de “negociação entre reconhecimento, empatia e participação”. Shaw argumenta que ver-se refletido em uma narrativa interativa fortalece o senso de pertencimento cultural e amplia a experiência de jogo como espaço de identificação. Em *The Last of Us Part II*, a trajetória emocional de Ellie e a transição de Lev são tratadas como partes orgânicas da narrativa, e não como gestos simbólicos superficiais.

Lisa Nakamura (2007) contribui para essa discussão ao analisar as políticas de identidade digital e o modo como o espaço virtual pode reproduzir, ou desafiar, as estruturas de exclusão social do mundo físico. Sob essa ótica, *The Last of Us Part II* assume uma função pedagógica e política, apresentando novas possibilidades de existência digital que afirmam a legitimidade das múltiplas identidades. Ao fazer isso, o jogo transforma a representação em instrumento de resistência cultural, ao mesmo tempo em que oferece aos jogadores uma experiência estética de empatia e alteridade.

Essa dimensão simbólica da inclusão digital amplia o alcance do conceito proposto por Lévy (1999), segundo o qual a cibercultura é um “espaço de construção coletiva de sentido”. Aqui, a construção coletiva ocorre não apenas entre usuários, mas também entre produtores e comunidades, na medida em que o design inclusivo se torna espaço de debate e reflexão social.

4.3. Intersecções entre design inclusivo e ética da representação

A síntese entre acessibilidade técnica e representatividade simbólica constitui o núcleo da análise deste artigo. O que se observa em *The Last of Us Part II* é uma interdependência entre design inclusivo e ética narrativa, em que as dimensões



ARTIGO

técnica e cultural convergem para uma mesma finalidade: inclusão como valor estético e político.

Henry Jenkins (2006) oferece um arcabouço teórico pertinente para compreender essa convergência. Em sua teoria da cultura da convergência, o autor argumenta que as mídias contemporâneas dissolvem fronteiras entre produtores e consumidores, criando espaços participativos em que os significados são cocriados. No caso do jogo analisado, a Naughty Dog e a PlayStation não apenas desenvolvem um produto, mas também participam de uma cultura de inclusão, em diálogo com comunidades de jogadores com deficiência, ativistas e críticos de diversidade.

Essa postura reflete uma ética de design baseada na responsabilidade social das mídias interativas. Como destaca Moran (2015), a educação e a inclusão digital devem caminhar juntas, transformando as tecnologias em instrumentos de cidadania. Quando um jogo AAA, com alcance global e milhões de cópias vendidas, adota a acessibilidade como valor central de projeto, ele se torna vetor de mudança cultural e política, promovendo uma pedagogia da empatia e do reconhecimento.

Em síntese, os resultados demonstram que *The Last of Us Part II* não é apenas um marco tecnológico, mas um manifesto contemporâneo sobre a potência ética da inclusão digital. A convergência entre acessibilidade funcional e representatividade simbólica redefine os limites do design de jogos, evidenciando que a verdadeira inovação não está apenas na performance técnica, mas na capacidade de incluir, representar e emocionar todos os corpos e identidades possíveis.

5. Considerações Finais

A análise teórico-documental de *The Last of Us Part II* permitiu compreender de que modo a acessibilidade técnica e a representatividade simbólica se articulam como eixos estruturantes de uma nova concepção de inclusão digital. O estudo confirmou a hipótese inicial de que o jogo produzido pela Naughty Dog, sob o selo da PlayStation Studios, redefine os padrões da indústria dos jogos AAA, ao transformar o design inclusivo em prática cultural e política.



ARTIGO

A dimensão técnica, expressa nas mais de sessenta opções de acessibilidade implementadas, evidencia um esforço consciente de democratizar o acesso ao lazer digital. Trata-se de uma conquista significativa, pois amplia as possibilidades de participação de pessoas com diferentes tipos de deficiência e reafirma o direito à experiência estética plena no universo dos videogames. Essa iniciativa rompe com a lógica histórica de exclusão e reforça o entendimento de que a tecnologia, quando orientada por princípios éticos, é instrumento de equidade e cidadania.

No entanto, é necessário reconhecer que a consolidação de uma cultura digital verdadeiramente inclusiva ainda enfrenta desafios consideráveis. A inclusão promovida por títulos como *The Last of Us Part II* deve ser interpretada com prudência, pois o risco da chamada “inclusão de vitrine”, quando as práticas inclusivas se tornam mais estratégicas do que estruturais, permanece uma realidade. A permanência de barreiras econômicas, linguísticas e culturais ainda restringe o acesso amplo a experiências digitais dessa magnitude, especialmente em contextos de desigualdade tecnológica e social.

Apesar dessas limitações, o jogo analisado representa um avanço notável na direção de uma ética da acessibilidade e da diversidade no campo do entretenimento digital. Ao unir inovação técnica e responsabilidade representacional, *The Last of Us Part II* transforma o ato de jogar em um gesto de empatia e reconhecimento, reafirmando a capacidade dos videogames de formar sensibilidades, provocar reflexão e ampliar horizontes culturais.

O impacto dessa transformação transcende o domínio do entretenimento. Ele aponta para um novo paradigma de inclusão digital, em que o design, a narrativa e a representação se tornam dimensões complementares de um mesmo compromisso ético: garantir o direito de todos à experiência tecnológica e simbólica. Essa mudança de paradigma também sugere implicações diretas para campos como a educação, as políticas públicas de acessibilidade e as práticas museológicas voltadas à preservação da memória digital.

Futuras pesquisas podem aprofundar essas discussões, explorando temas como a incorporação de princípios de acessibilidade no ensino de design de jogos, a criação



ARTIGO

de políticas públicas voltadas ao desenvolvimento de mídias inclusivas e o papel dos museus digitais na preservação de narrativas e representações diversas. Esses caminhos reforçam a necessidade de compreender o jogo eletrônico não apenas como produto de mercado, mas como instrumento cultural de transformação social, capaz de promover a inclusão, celebrar a diversidade e inspirar uma nova ética de convivência digital.

Em síntese, *The Last of Us Part II* consolida-se como marco simbólico e técnico de uma era em que o jogar se converte em ato político, e a acessibilidade torna-se fundamento da criatividade. O jogo não apenas redefine a estética dos videogames, mas também reposiciona a cultura gamer como um território de resistência, empatia e humanidade.

6. Referências

ASSMANN, Jan. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990 [1958].

FLICK, Uwe. *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GUINS, Raiford. *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017 [1938].



ARTIGO

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOWOOD, Henry; GUINS, Raiford (eds.). *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

MORAN, José. *Educação híbrida: um conceito-chave para a inclusão digital*. Revista *Educação e Cultura Contemporânea*, v. 12, n. 29, 2015.

NAKAMURA, Lisa. *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

NAUGHTY DOG. *The Last of Us Part II — Accessibility Features Detailed*. 2020. Disponível em: <https://www.naughtydog.com>. Acesso em: 5 nov. 2025.

O'DONNELL, Casey. *Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

PLAYSTATION STUDIOS. *Accessibility Presets and Options*. 2020. Disponível em: <https://www.playstation.com>. Acesso em: 5 nov. 2025.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 5th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2019.



ARTIGO

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Accessibility Presets and Options. 2020. Disponível em: <<https://www.playstation.com>>. Acesso em: 5 nov. 2025.

TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

YUAN, Bei; FOLMER, Eelke; HARRIS, Frederick C. *Game Accessibility: A Survey*. *Universal Access in the Information Society*, v. 10, n. 1, p. 81–100, 2011.