



ACESSIBILIDADE EM JOGOS DIGITAIS: Uma revisão das práticas atuais e perspectivas futuras

Hellen N. A. CORDEIRO¹; Reginaldo A. SILVA²

RESUMO

Este artigo realiza uma revisão da literatura sobre acessibilidade em videogames, abordando tanto as práticas atuais quanto as lacunas existentes. A análise se concentra em estudos que investigam a implementação de recursos de acessibilidade em jogos populares e nas principais deficiências identificadas. Os resultados revelam que, embora tenham ocorrido avanços significativos na área, ainda existem áreas onde a integração entre diferentes formas de acessibilidade pode ser aprimorada. As conclusões apontam a possibilidade na promoção de uma indústria de jogos mais inclusiva, sugerindo a necessidade de melhorias contínuas para atender a uma ampla gama de necessidades dos jogadores.

Palavras-chave: Videogames; Inclusão Digital; Representatividade.

1. INTRODUÇÃO

Os videogames³ destacam-se como uma das formas mais proeminentes de entretenimento na contemporaneidade, ao formarem conexões entre esta forma de arte e a sociedade. Essas conexões se dão devido ao fato de que os jogos digitais mostraram-se importantes espaços para o desenvolvimento humano e considerando também os jogos online, prósperos ambientes sociodigitais. Assim, a crescente demanda por maior representatividade de minorias sociais em seus personagens e enredos, bem como a criação de recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência (PcD) ou limitações, reflete a necessidade da evolução da indústria para atender a diferentes necessidades. Conforme definido por Bersch *et al.* (2007, p. 20 *apud* Lima, 2010, p. 40) ,“deficiência é entendida como uma manifestação corporal ou perda de função, incapacidade refere-se ao desempenho funcional do indivíduo, e desvantagem está relacionada à condição social prejudicada”.

Nesse contexto, surgiu a demanda maior por inclusão e representação, especialmente para jogadores com deficiências, que ainda enfrentam barreiras significativas para acessar jogos populares. Muitas vezes, esses jogadores ficam restritos a títulos exclusivamente adaptados ou acabam se afastando da experiência de jogo. A deficiência de acessibilidade nos videogames não costuma resultar de problemas técnicos ou da falta de interesse dos desenvolvedores. Em vez disso, ela frequentemente decorre de uma compreensão insuficiente das necessidades dos usuários e da falta de ferramentas adequadas para promover a inclusão.

¹ Professora de AEE no Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas - NAPNE do IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: helen.narciso@ifsuldeminas.edu.br.

² Professor de Língua brasileira de sinais - Libras – IFSULDEMINAS, *Campus* Machado e Tradutor-Intérprete de Libras – IFSULDEMINAS, *Campus* Inconfidentes. E-mail: reginaldo.silva@ifsuldeminas.edu.br.

³ Segundo Freitas (2018), os videogames são definidos como jogos eletrônicos interativos apresentados em uma interface gráfica exibida em uma tela, como um monitor [de computador] ou televisão.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os videogames, desenvolvidos com o objetivo de alcançar o maior número possível de pessoas, muitas vezes são projetados com o público geral em mente. Essa abordagem, que pode ser motivada por considerações financeiras, resulta em jogos que são predominantemente acessíveis a indivíduos sem impedimentos cognitivos ou físicos. Como consequência, muitos jogos acabam, mesmo que involuntariamente, excluindo potenciais consumidores que não têm acesso total ao seu conteúdo, evidenciando uma lacuna significativa em termos de acessibilidade.

A partir disso, a tecnologia presente na contemporaneidade surge como um espaço possível para facilitar o processo de socialização e trazer mais liberdade de expressão para esse grupo de indivíduos. Uma vez que, segundo Denardin *et al.* (2019), os jogos digitais são formas de entretenimento que promovem a competitividade saudável e a melhoria da cognição e do raciocínio lógico. Esses jogos, ao serem métodos lúdicos, contribuem para o aprimoramento dos processos mentais dos jogadores. Além dos benefícios cognitivos, é crucial destacar que a inclusão de PcD é uma obrigação legal, tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos. No Brasil, a Lei nº 13.146 de 2015, conhecida como Lei Brasileira de Inclusão, estabelece que é dever do Estado, da sociedade e da família garantir à pessoa com deficiência o acesso a diversos direitos, incluindo acessibilidade e participação plena na sociedade (Brasil, 2015). Em consonância, nos Estados Unidos, a Lei dos Americanos com Deficiências (ADA) promove direitos semelhantes, enfatizando a necessidade de ambientes acessíveis (United States, 1990).

Os jogos digitais se destacam pela interatividade ao contrário de filmes, onde o espectador é passivo, os videogames exigem que o usuário controle um personagem e influencie a narrativa. Conforme Grammenos *et al.* (2009), apontam que esses jogos frequentemente requerem habilidades motoras, sensoriais e mentais complexas, e a dificuldade com dispositivos de entrada destaca a necessidade de torná-los acessíveis a todos.

A acessibilidade nos jogos não se limita apenas à inclusão de PcDs; ela também beneficia qualquer jogador, independentemente de suas habilidades. Dessa forma, a acessibilidade universal busca criar experiências que sejam inclusivas e adaptáveis a uma ampla gama de necessidades, promovendo um ambiente de jogo que seja mais equitativo para todos. Como afirmado por Grammenos *et al.* (2009), garantir que todos os jogadores possam interagir efetivamente com os jogos é crucial para uma experiência de jogo satisfatória e completa.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo é uma revisão bibliográfica que visa identificar tendências e lacunas na acessibilidade em videogames. Foram selecionados artigos publicados nos últimos cinco anos, disponíveis nas bases de dados Google Acadêmico e SciELO. A seleção seguiu critérios focados em

práticas de acessibilidade, utilizando palavras-chave como “acessibilidade”, “videogames” e “jogos digitais” para refinar a busca. A análise dos artigos foi conduzida com técnicas de análise de conteúdo, com o objetivo de identificar avanços e desafios presentes na acessibilidade dos jogos digitais.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos estudos sobre acessibilidade em videogames revela um panorama misto de avanços e desafios. Em primeiro lugar, observou-se que a introdução de recursos como modos de alto contraste e legendas adaptativas representa um progresso significativo na melhoria da acessibilidade. No entanto, a revisão também identificou lacunas substanciais, incluindo a falta de integração entre diferentes formas de acessibilidade e a ausência de normas universais que garantam um padrão uniforme para todos os jogos.

Um estudo relevante nesse contexto é o de Victor Melo de Freitas, intitulado “Acessibilidade de Videogames: Análise Semiótica no Jogo *The Last of Us*”. Freitas identificou barreiras significativas para jogadores com deficiência auditiva no jogo para *PlayStation 4*. Os principais problemas apontados foram a ausência de legendas ocultas e a falta de sinais visuais e auditivos adequados. Ele sugeriu melhorias, como a implementação de legendas mais detalhadas e a adição de *feedback* tátil, para tornar o jogo mais inclusivo (Freitas, 2018). Freitas argumenta que, com o uso de ferramentas gratuitas disponíveis online, é possível tanto analisar quanto desenvolver jogos acessíveis, proporcionando um planejamento mais inclusivo.

Em contraste com as deficiências observadas em *The Last of Us*, a sequência *The Last of Us Part II*, lançada em 19 de junho de 2020, demonstra um avanço notável na acessibilidade. A análise conduzida por Caio César Machado Mendonça no estudo intitulado “Jogos Digitais: Análise das Inovações de Acessibilidade” em “*The Last of Us Part II*”, revela que o jogo se destaca na indústria de videogames por sua implementação robusta das diretrizes de acessibilidade oferecendo soluções eficazes que podem servir como modelo para o desenvolvimento futuro de jogos acessíveis.

Além disso, o artigo “Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social” fornece uma perspectiva detalhada sobre a aplicação efetiva de acessibilidade em jogos digitais. Os autores descrevem o desenvolvimento de um jogo com diversas ferramentas adaptativas que visam melhorar a experiência de jogo e a qualidade de vida para pessoas com necessidades especiais. O jogo incorpora objetos grandes e símbolos de fácil identificação para jogadores com baixa visão, cores de alto contraste e variações de tons para jogadores com daltonismo, e diferenciação sonora para jogadores cegos, permitindo a navegação através de orientação auditiva. Esses avanços destacam a importância de uma abordagem mais integrada e universal na implementação de acessibilidade nos jogos digitais, sugerindo que ainda há espaço para melhorias e padronização na

indústria.

5. CONCLUSÃO

Ao criar jogos eletrônicos que realmente prendam a atenção e a curiosidade dos jogadores, é crucial incorporar elementos interativos opcionais que enriquecem o universo do jogo e mantêm o interesse dos usuários. Esses recursos não apenas aprofundam a experiência de jogo, mas também atraem um público mais diversificado, potencializando o crescimento de uma indústria que já movimenta bilhões de dólares.

A análise dos estudos e exemplos examinados demonstra que a acessibilidade vai além de um requisito regulatório; ela é essencial para garantir uma experiência de jogo completa e satisfatória para todos os jogadores, independentemente de suas habilidades. Os jogos que integram práticas acessíveis não só atendem melhor às necessidades dos jogadores com deficiência, mas também oferecem um valor agregado significativo a toda a audiência. Ao adotar e promover inovações que melhoram a acessibilidade, a indústria de jogos não só estabelece novos padrões, mas também cria um ambiente mais inclusivo e atraente para todos.

REFERÊNCIAS

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, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Seção 1, p. 2. Disponível em: <https://encurtador.com.br/UvEnZ>. Acesso em: 03 set. 2024.

DENARDIN, R. G. *et. al.* Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social. *In: XVIII SBGames*. Rio de Janeiro – RJ – Brasil, p. 28-31, 2019. Disponível em: <https://encurtador.com.br/tPHB6>. Acesso em: 10 set. 2024.

FREITAS, V. M. **Acessibilidade de videogames**: análise semiótica no jogo The Last of Us. 2018. 30 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas) — Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/23234>. Acesso em 05 set. 2024.

GRAMMENOS, D.; SAVIDI, A.; STEPHANIDIS, C. Designing universally accessible games. *ACM Computers in Entertainment*, v. 7, n. 1, p. 1-29, 2009. Disponível em: <https://encurtador.com.br/FunFY>. Acesso em 10 set. 2024.

LIMA, E. M. **Modalidades de mediação na interação entre sujeitos com paralisia cerebral em ambientes digitais de aprendizagem**. 2010. 125 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/21855>. Acesso em: 09 set. 2024.

MENDONÇA, C. C. M. **Jogos digitais**: análise das inovações de acessibilidade em The Last of Us Part II. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação) – Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, UnB, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://encurtador.com.br/swv1j>. Acesso em: 05 set. 2024.

UNITED STATES. Americans with Disabilities Act of 1990. **104th Congress**, 2nd session. H.R. 2273. 1990. Disponível em: <https://www.ada.gov/pubs/adastatute08.htm>. Acesso em: 10 set. 2024.