

Estudo de Caso: Desafios de Acessibilidade e Experiências de Jogadores em Jogos Digitais.

Arthur Henrique D. Couto¹, Matheus Felipe B. Pereira², Samuel Antunes O. Gomes³, Janiele de Farias Machado⁴

{arthur.dias@estudante.ifgoiano.edu.br, matheus.bastos@estudante.ifgoiano.edu.br, samuel.antunes@estudante.ifgoiano.edu.br, janiele.farias@estudante.ifgoiano.edu.br}

Instituto Federal Goiano - Campus Ceres (IF GOIANO.)

Caixa Postal 51 — 76.300.000 — Ceres — Go — Brasil

Abstract. *This study addresses accessibility in digital games, analyzing how games adapt to the needs of players with disabilities. The research involved 33 participants from different regions of Brazil, assessing their knowledge of accessibility resources and the challenges they face. The results indicate significant gaps in the accessibility provided by games, highlighting the need for improvements to promote an inclusive experience for all users.*

Resumo. *Este estudo aborda a acessibilidade nos jogos digitais, analisando como os jogos se adaptam às necessidades de jogadores com deficiências. A pesquisa envolveu 33 participantes de diferentes regiões do Brasil, avaliando seu conhecimento sobre recursos de acessibilidade e as dificuldades enfrentadas. Os resultados indicam lacunas significativas na acessibilidade oferecida pelos jogos, evidenciando a necessidade de melhorias para promover uma experiência inclusiva para todos os usuários.*

1. Introdução

A popularidade dos jogos digitais tem crescido exponencialmente, consolidando-se como uma das principais formas de entretenimento, aprendizado inclusive suporte a terapias. No entanto, muitas pessoas com deficiências ainda enfrentam barreiras significativas para participar plenamente desse universo. A acessibilidade, definida como a capacidade de incluir pessoas com diferentes tipos de limitações, é essencial para garantir que os jogos digitais sejam realmente para todos. Esse princípio é respaldado pela Lei Brasileira nº 13.146/2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência), que estabelece diretrizes para a adaptação de aplicações digitais a diferentes necessidades motoras, sensoriais e cognitivas.

Apesar de avanços, como a inclusão de legendas e comandos de voz, a indústria ainda não alcançou uma acessibilidade plena. Andrade, Costa e Werneck (2021) destacam que “as iniciativas para a acessibilidade nos jogos ainda apresentam limitações significativas”. Essas lacunas refletem a necessidade de maior conscientização entre desenvolvedores e a implementação de práticas mais inclusivas desde a concepção dos jogos.

Este estudo investiga o nível de conhecimento, uso e percepção de acessibilidade nos jogos digitais, analisando dados e pesquisas existentes. Trabalhos

como os de Denardin et al. (2019) destacam como a acessibilidade em jogos digitais pode atuar como um meio de inclusão social, promovendo a participação de jogadores com diversas limitações e contribuindo para um ambiente digital mais justo e inclusivo.

2. Metodologia e Resultados obtidos

A pesquisa foi feita e organizada por alunos do Campus Ceres do IF goiano, foi realizado um questionário online que foi distribuído em plataformas como Discord e WhatsApp entre usuários e jogadores, obtivemos 33 participantes/respostas de diferentes regiões e idades. A maior parte dos respondentes era do Nordeste (48,5%) e jovens de 18 a 21 anos (45,5%), indicando alta adesão e demanda por recursos intuitivos. Cerca de 12,1% dos participantes relataram deficiências, principalmente visuais e auditivas, evidenciando a importância de ferramentas como contraste aprimorado e narração. Apesar disso, 48,5% desconheciam recursos de acessibilidade, enquanto funcionalidades como narração (77,8%) e legendas (72,2%) foram as mais utilizadas. Além disso, 24,2% abandonaram jogos devido à falta de acessibilidade, mostrando que barreiras técnicas ainda impactam negativamente a experiência de muitos jogadores, reforçando a necessidade de maior investimento da indústria para ampliar a inclusão.

3. Considerações Finais

A pesquisa destacou que a falta de acessibilidade nos jogos digitais compromete a experiência de muitos jogadores, levando até ao abandono de jogos por falta de recursos como narração, legendas e controles customizáveis. Além disso, a maioria dos jogadores desconhece as ferramentas disponíveis, evidenciando falhas tanto na implementação quanto na divulgação desses recursos. A indústria precisa integrar a acessibilidade desde a concepção dos jogos, enxergando-a como um investimento estratégico que amplia o público e fortalece a imagem da marca. Tecnologias emergentes, como inteligência artificial e realidade aumentada, oferecem oportunidades para experiências mais inclusivas e adaptáveis. Com um compromisso real com a inclusão, os jogos digitais podem se tornar espaços verdadeiramente acessíveis e acolhedores, garantindo que todos, independentemente de suas limitações, desfrutem plenamente desse universo cultural e social.

Referências

- De Andrade, L. H. F. B., Da Costa, R. M. E. M., & Werneck, V. M. B. (2021, October). Acessibilidade em jogos: Um mapeamento sistemático. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 840-848). SBC.
- Civil, C. (2015). Lei Nº 13.146, de 6 de julho 2015. *Institui a lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência (estatuto da pessoa com deficiência)*. Brasília.
- Denardin, R. G., Londero, F. T., Chagas, G., Silva, R. F., & Orselli, M. I. (2019). Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social. In *Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* (pp. 346-349).