



ACESSIBILIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS

Nicolly Libânio Lima – Curso Técnico em Informática

Integrado ao Ensino Médio - CTII

Rafaella Rios Walz – Curso Técnico em Informática

Integrado ao Ensino Médio - CTII

Maria Jeanna S. S. Oliveira – Professora EBTT, IFSP, Campus Cubatão

Maurício Neves Asenjo – Professor EBTT, IFSP, Campus Cubatão

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO
PAULO – IFSP CAMPUS CUBATÃO**

Resumo

O projeto tem como tema central a acessibilidade em jogos eletrônicos, abordando as dificuldades enfrentadas por jogadores com deficiências ou limitações para aproveitarem plenamente esse tipo de entretenimento. Observa-se que muitos desenvolvedores de jogos não priorizam ou encontram desafios em tornar suas obras mais inclusivas. A pesquisa busca entender as necessidades desse público, com ênfase em deficiências visuais e auditivas, e identificar as melhorias que têm sido solicitadas. Como produto final, o projeto propõe a criação de um jogo eletrônico inclusivo, que atenda a essas comunidades.

Palavras-chave: Acessibilidade. Jogo-eletrônico. Inclusão.

Introdução

Nosso projeto tem como objetivo incentivar o desenvolvimento de jogos e explorar a importância das opções de acessibilidade nesse meio, demonstrando seus impactos e as dificuldades enfrentadas para serem desenvolvidas de forma abrangente e eficaz. Isso tudo através de um joguinho cheio de aventuras e aprendizados que nosso protagonista, Pitico, vivência ao tentar voltar para sua casa, enquanto passa por vários desafios nos quais aprende sobre segurança da informação e formas de se proteger na internet.

Objetivo

Contribuir para possibilidade de inclusão no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Objetivos Específicos

Compreender as demandas de acessibilidade do público-alvo dos jogos eletrônicos;
Identificar dificuldades de aplicação da acessibilidade nos jogos eletrônicos;
Esquematizar demandas para aplicar ferramentas de acessibilidade em um protótipo.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, a partir de revisão bibliográfica de artigos e periódicos científicos, comparação e cruzamento de informações. A seleção, a leitura e o fichamento do material foram realizadas em aulas do projeto integrador.

Para o desenvolvimento do aplicativo, utilizaram-se as ferramentas Visual Studio, com a linguagem de programação C# durante o desenvolvimento do projeto de sistemas.

Desenvolvimento

O protótipo do projeto consiste em um jogo de 4 fases, com o desenvolvimento de duas delas finalizado.

Fase 1 - O jogador deve responder corretamente perguntas de múltipla escolha, os controles são feitos através de botões clicáveis na tela para responder, para trazer maior acessibilidade aos jogadores que não conseguem utilizar o mouse também pode ser usado a tecla TAB para navegação entre as respostas e ENTER para selecionar a resposta desejada. Há opções de ligar e desligar legendas, audiodescrição e dublagem.

Fase 2 - O jogador deverá escolher qual opção de ação o protagonista do jogo irá realizar, variando entre botões clicáveis na tela que irão determinar a vida do jogador e do adversário, para trazer maior acessibilidade aos jogadores que não conseguem utilizar o mouse também pode ser usado a tecla TAB para navegação entre as opções de ação e ENTER para selecionar a ação desejada. Há opções de ligar e desligar legendas, audiodescrição e dublagem.

Discussão

A discussão do projeto se pauta na falta de acessibilidade que os jogos eletrônicos possuem, dificultando ou inibindo a possibilidade de pessoas com determinadas deficiências de consumirem tais jogos.

Resultados

Foi elaborado o jogo no formato de *Windows Forms*, “Segurança Confiscada”, que conta uma narrativa baseada em nossas aulas de Segurança da Informação. O jogo conta com legendas, dublagens, e atalhos para os controles, para incorporar uma jogabilidade mais acessível.

Considerações Finais

Este projeto destaca a importância da acessibilidade em jogos eletrônicos, revelando as barreiras enfrentadas por jogadores com deficiências. A criação do jogo "Segurança Confiscada" demonstrou que é possível integrar funcionalidades acessíveis, como legendas e atalhos de controle, desde as fases iniciais de desenvolvimento.

Incluir opções acessíveis enriquece a experiência de todos os jogadores, promovendo um ambiente de jogo mais diversificado. Espera-se que este trabalho inspire desenvolvedores a priorizar a acessibilidade, contribuindo para uma indústria de jogos mais inclusiva e inovadora.

Referências Bibliográficas

CHEIRAN, Jean Felipe Patikowski. **Jogos Inclusivos: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais [manuscrito]** / Jean Felipe Patikowski Cheiran. – 2013. 162 f.: il. Orientador: Marcelo Soares Pimenta. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Computação. Porto Alegre, BR – RS, 2013. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/77230>>. Acesso em: 31 de Julho de 2024.

DENARDIN, Renato Giuliani; SILVA, Ricardo Fröhlich da; LONDERO, Fabricio Tonetto; KURTZ, Guilherme Chagas; ORSELLI, Maria Isabel. **Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social**. In: Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. 2019. p. 346-349. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaShort/198278.pdf>>. Acesso em: 07 de Agosto de 2024.

LOPES, Luan Augusto Teixeira dos Santos; TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza. **ACESSIBILIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS**. In: 2021. 2021. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19722/19550>. Acesso em: 14 de Agosto de 2024.

FREITAS, Victor Melo de. **Acessibilidade de videogames: análise semiótica no jogo The Last of Us**. 2018. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/23234/1/2018_VictorMeloDeFreitas_tcc.pdf>. Acesso em: 14 de Agosto de 2024.