

As expectativas de tecnologia voltadas para acessibilidade motora em jogos eletrônicos

Lucas Caetano Alves

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

lucas.alves01@aluno.unifametro.edu.br

Gianne de Sousa Nascimento

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

Gianne.Nascimento@aluno.unifametro.edu.br

Francisca Victória Oliveira de Sales

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

francisca.sales03@aluno.unifametro.edu.br

Benedito Gustavo Rodrigues Santana

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

benedito.santana@aluno.unifametro.edu.br

Gabriel Barbosa de Sousa

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

gabriel.sousa06@aluno.unifametro.edu.br

Priscilla de Sousa Pereira

Docente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

priscilla.pereira@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Inovação e Inteligência Artificial

Área de Conhecimento: Ciências Tecnológicas

Encontro Científico: XI Encontro de Iniciação à Pesquisa

Introdução: Na era da tecnologia, a cada dia que passa, surgem mais e mais inovações em diversas áreas, sejam voltadas para a saúde, entretenimento, educação ou comunicação. Além disso, essas inovações frequentemente incluem melhorias significativas em termos de interface e acessibilidade, tornando os produtos e serviços tecnológicos mais acessíveis e amigáveis para um público diversificado, e assim como dito por FERREIRA (2015 p. 2) “Acessibilidade é a possibilidade de qualquer pessoa, independentemente de suas capacidades físico-motoras e perceptivas, culturais e sociais.” Dito isso, os jogos podem ser definidos como uma atividade lúdica, que

proporciona aos jogadores elementos de interação e interpretação que os permite, imergir no conteúdo ofertado. Assim sendo, a ausência dela acaba por ser tornar uma experiência negativa para os usuários. Como pode ser visto no caso de jogadores que possuem deficiência motora, já que suas limitações os impedem de executar certas ações, (Pereira, 2022). Dado o exposto, o uso de tecnologias assertivas voltadas aos jogos digitais já vem sendo exploradas como apresentada por Schwab et al. (2018) que vem com uma proposta de uma série de minijogos projetados para usuários com deficiência motora, utilizando rastreadores oculares. Assim como também Burdea et al. (2021) que vem com um estudo utilizando um sistema com I.A para desenvolver uma automação da adaptação com o mínimo de intervenções possíveis, potencializando a usabilidade como é citado por (Costa, 2023). **Objetivo:** O objetivo deste trabalho é analisar a importância da acessibilidade em jogos digitais, com foco na melhoria da experiência de jogadores com deficiência motora. Além disso, pretende-se explorar como as inovações tecnológicas, como o uso de rastreadores oculares e sistemas de inteligência artificial (I.A), podem contribuir para tornar os jogos mais acessíveis e amigáveis para esse público diversificado. **Metodologia:** Para alcançar o objetivo proposto, realizou-se uma revisão da literatura. A base de dados utilizada foi: biblioteca virtual: Google Acadêmico. Utilizados como descritores: "Acessibilidade", "interface", "interação Gestual" e "Jogos digitais". Como critérios de inclusão, adotou-se: trabalhos na íntegra, gratuitos, em português e publicados no período de 2015 a 2023. Como critérios de exclusão: artigos repetidos, editoriais, estudos de casos, relatos de experiência e as publicações sem relevância. Após o cruzamento dos descritores, encontramos 3.020 itens. Com a filtragem a partir dos critérios de inclusão, obtivemos 2.110. Após a leitura de títulos e resumos, foram selecionados 3 artigos. **Resultados e Discussão** Os resultados da revisão da literatura destacam a importância da acessibilidade em jogos digitais, especialmente para jogadores com deficiência motora. A ausência de acessibilidade pode resultar em experiências negativas para esse público, limitando sua participação e interação em jogos, destacando a necessidade contínua de conscientização e esforços para tornar a indústria de jogos mais inclusiva para todos os jogadores. Assim sendo, empresas e desenvolvedores que investem em acessibilidade estão contribuindo para um ambiente de jogo mais diversificado e acessível, que pode ser apreciado por todos. É como o uso de rastreadores oculares e sistemas de I.A., mostraram-se promissoras

para melhorar a acessibilidade e a usabilidade dos jogos para esse público. Dito isso, muitos desenvolvedores estão trabalhando para tornar seus jogos mais acessíveis a jogadores com diferentes tipos de necessidades. Um exemplo notável é a inclusão de legendas e opções de áudio descritivo em jogos como "The Last of Us Part II", da Naughty Dog, que permite que jogadores com deficiência auditiva ou visual desfrutem da história do jogo. **Considerações finais:** Este estudo destaca a relevância da acessibilidade em jogos digitais como um aspecto fundamental para proporcionar experiências positivas a jogadores com deficiência motora. A inclusão de tecnologias inovadoras.

Palavras-chave: Acessibilidade; Interface; Interação Gestual; jogos digitais.

Referências COSTA, Daniel Leite. **User Experience and Interface Design for Games // UXIG: metodologia para o design de interface de jogos digitais com requisitos de acessibilidade baseada na Design Thinking Canvas.** 2023. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

FERREIRA, S. B. L. E-acessibilidade: tornando visível o invisível. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, [S. l.], v. 6, n. 10, 2015. Disponível em: <https://seer.unirio.br/morpheus/article/view/4780>. Acesso em: 12 set. 2023.

Pereira, Matheus de Medeiros; Debatin, Lucas. **Acessibilidade em Jogo Digital via Comandos de Voz para Pessoas com Deficiência Motora.** Revista Científica da Tecnologia da Computação, v. 13, p. 103-110, 2022. DOI: <https://doi.org/10.14210/cotb.v13.p103-110>.