

## ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS VENCEDORES DO GOTY QUANTO ÀS SUAS FUNCIONALIDADES DE ACESSIBILIDADE

MARCELLE VIANA DAS NEVES<sup>1</sup>  
LUCIANO GONÇALVES DE CARVALHO<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo avalia a acessibilidade em jogos digitais vencedores do prêmio "Game of the Year" (GOTY) desde a criação da categoria "Innovation in Accessibility" no evento The Game Awards. Foram analisados The Last of Us Part II (2020), It Takes Two (2021), Elden Ring (2022) e Baldur's Gate III (2023), utilizando as métricas das Game Accessibility Guidelines (GAG). A pesquisa teve como objetivo identificar os recursos de acessibilidade implementados e as lacunas presentes em cada título. Métodos de análise comparativa foram empregados para examinar aspectos como mobilidade, cognição, visão, audição e acessibilidade geral. Os resultados revelaram que The Last of Us Part II alcançou 85% de conformidade com as diretrizes, destacando-se como o jogo mais acessível, seguido por Baldur's Gate III com 75%. It Takes Two obteve 74%, demonstrando uma abordagem mediana, enquanto Elden Ring ficou com 64%, sugerindo a necessidade de melhorias significativas. Apesar dos avanços na implementação de recursos de acessibilidade, ainda há um potencial considerável para aprimoramento. Este estudo contribui para o debate sobre a evolução da acessibilidade nos videogames, evidenciando a importância de continuar desenvolvendo recursos que permitam uma experiência inclusiva para todos os jogadores.

**Palavras-chave:** Acessibilidade; Game Accessibility Guidelines; Jogos Digitais.

### ABSTRACT

This paper evaluates accessibility in digital games that have won the "Game of the Year" (GOTY) award since the creation of the "Innovation in Accessibility" category at The Game Awards. The games analyzed were The Last of Us Part II (2020), It Takes Two (2021), Elden Ring (2022), and Baldur's Gate III (2023), using the metrics from the Game Accessibility Guidelines (GAG). The research aimed to identify the accessibility features implemented and the gaps present in each title. Comparative analysis methods were employed to examine aspects such as mobility, cognition, vision, hearing, and overall accessibility. The results revealed that The Last of Us Part II achieved 85% compliance with the guidelines, standing out as the most accessible game, followed by Baldur's Gate III with 75%. It Takes Two scored 74%, demonstrating a median approach, while Elden Ring scored 64%, indicating the need for significant improvements. Despite the advances in implementing accessibility features, there is still considerable potential for improvement. This study contributes to the discussion on the evolution of accessibility in video games, highlighting the importance of continuing to develop features that enable an inclusive experience for all players.

<sup>1</sup>Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Faculdade de Tecnologia de Mogi das Cruzes – FATEC-MC. – Mogi das Cruzes-SP. E-mail: marcelle.neves@fatec.sp.gov.br.

<sup>2</sup>Docente, Faculdade de Tecnologia de Mogi das Cruzes – FATEC-MC. – Mogi das Cruzes-SP.

**Key words:** Accessibility; Digital Games; Game Accessibility Guidelines.

## INTRODUÇÃO

Numa época de transformação digital, onde o acesso às tecnologias se faz cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, é desejável que os conteúdos disponíveis possuam uma interface de fácil acesso.

No contexto de jogos digitais, a International Game Developers Association Game Accessibility Special Interest Group, organização de voluntários com foco em analisar acessibilidade em jogos, define acessibilidade como aquilo que evita barreiras que derivam de situações incapacitantes, onde existem incompatibilidades entre as habilidades de uma pessoa e a barreira apresentada por aquilo com a qual está interagindo (IGDA GAME ACCESSIBILITY SIG, 2024).

A indústria de jogos digitais alcançou USD 195,65 bilhões em 2021 de acordo a Grand View Research (2021) e se espera um crescimento anual composto de 12,9% no período de 2022 até 2030, que contará com aproximadamente 3 bilhões de consumidores, como citado pela pesquisa da Statista (2023).

Apresentar funções de acessibilidade chama a atenção também dos jogadores que buscam auxílio para uma dificuldade temporária, como um braço quebrado ou a ausência de um ambiente sem ruído (Garber, 2013), além de alcançar pessoas com deficiência, contribuindo para a expansão desse mercado.

Diante da expansão significativa dessa indústria, em 2014 foi estabelecida a celebração anual conhecida como "The Game Awards" (Venture Beat, 2014), que visa reconhecer as principais conquistas e inovações no universo dos jogos eletrônicos. Com ele, veio também o prêmio Game of the Year (GOTY), que indica o jogo destaque do ano vigente. Além disso, em 2020 foi criado o prêmio "Innovation in Accessibility" (The Game Awards, 2020), que visa reconhecer jogos que introduzem recursos e opções destinados a tornar a experiência de jogo mais adaptável e acessível.

Considerando a relevância do referido evento para a indústria em sua totalidade, o presente artigo efetua uma análise comparativa entre os jogos premiados com o

título de GOTY desde a instituição do prêmio "Innovation in Accessibility", sendo eles: The Last of Us Part II (2020), It Takes Two (2021), Elden Ring (2022) e Baldur's Gate III (2023). O escopo da análise visa destacar qual dentre esses jogos evidenciou um desempenho superior nos aspectos concernentes à acessibilidade, quando comparado aos demais títulos igualmente agraciados em seus respectivos anos.

## MATERIAL E MÉTODOS

Para avaliar a acessibilidade dos jogos alvos deste trabalho, foram utilizadas as métricas propostas pela Game Accessibility Guidelines (GAG). Essas métricas foram criadas a partir de um esforço colaborativo entre estúdios, especialistas e acadêmicos para produzir uma referência de fácil acesso e entendimento para desenvolvedores conseguirem adaptar seus jogos e assim evitar excluir desnecessariamente alguns jogadores.

A análise será estruturada pelos seguintes aspectos de acessibilidade apresentados em nível básico e avançado:

- Mobilidade: adaptações voltadas para pessoas com limitações motoras ou de agilidade;
- Cognição: mecanismos que auxiliam pessoas que possuem desafios cognitivos, como dificuldades de memorizar, de compreender ou de manter a atenção;
- Visão: tecnologias ou mecanismos voltados para pessoas com deficiências visuais ou baixa visão;
- Audição: adaptações que atendem pessoas com deficiências auditivas ou surdez;
- Fala: mecanismos que auxiliam pessoas que possuem deficiências na fala ou dificuldade de comunicação verbal;
- Geral: práticas e recursos que visam abranger pessoas independentemente de suas habilidades ou deficiências.

A partir das documentações disponibilizadas pelas desenvolvedoras dos jogos, os autores e três jogadores independentes realizaram uma avaliação por meio de gameplay, isto é, jogando os títulos verificados neste artigo. Cada avaliador jogou os títulos selecionados, contribuindo com uma análise sobre a adequação de cada métrica e como cada uma delas se encaixa nos critérios de avaliação propostos.

Para cada métrica aplicada aos jogos, foram atribuídas as seguintes avaliações:

- Sim: quando uma métrica for plenamente implementada no jogo, indicando que o jogo atende à diretriz proposta na métrica de acessibilidade;
- Parcial: quando uma métrica for implementada de forma parcial, indicando que o jogo incorporou em parte a característica exigida;
- Não: quando uma métrica não foi implementada no jogo, indicando que a acessibilidade em relação a essa métrica está ausente;
- Inaplicável: quando uma métrica específica não se aplica ao jogo devido às suas características, ou se não é possível verificar.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A acessibilidade em termos de mobilidade é essencial para assegurar que jogadores com limitações motoras possam interagir de maneira plena e satisfatória com os jogos. A análise das métricas de acessibilidade relacionadas à mobilidade, como apresentado nos Quadros 1 e 2, revela diferenças significativas na implementação dessas funcionalidades nos jogos analisados.

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

**Quadro 1.** Resultado das métricas de mobilidade de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Permite que os controles sejam alterados/reconfigurados	Sim	Sim	Sim	Sim
Certifica-se de que todas as áreas da interface do usuário possam ser acessadas usando o mesmo método de entrada utilizado na jogabilidade	Sim	Sim	Sim	Sim
Inclui uma opção para ajustar a sensibilidade dos controles	Sim	Sim	Sim	Sim
Garante que os controles sejam tão simples quanto possível ou forneça uma alternativa mais simples	Sim	Sim	Sim	Sim
Garante que os elementos interativos/controles virtuais sejam grandes e bem espaçados	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Garante que os feedbacks táteis possam ser desativados	Sim	Sim	Sim	Sim

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

**Quadro 2.** Resultado das métricas de mobilidade de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Permite reprodução em retrato e paisagem	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Não torne o tempo preciso algo essencial para o jogo	Sim	Não	Não	Sim
Inclui um período de resfriamento (atraso pós-aceitação) de 0,5 segundos entre as entradas	Sim	Sim	Sim	Sim
Fornece esquemas de controle muito simples que sejam compatíveis com dispositivos de tecnologia assistiva	Não	Não	Não	Não

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Todos os jogos permitem a reconfiguração dos controles, um recurso crítico para jogadores que necessitam de diferentes métodos de entrada para jogar. Outro aspecto

relevante é a inclusão de opções para desativação de ações temporizadas, uma característica vital para jogadores com dificuldades motoras que requerem mais tempo para realizar certas ações. *The Last of Us II* e *Baldur's Gate III* destacam-se nesse aspecto, enquanto *It Takes Two* e *Elden Ring* carecem dessa funcionalidade, possivelmente devido ao estilo focado em jogabilidade com respostas rápidas do jogador.

É importante notar que nenhum dos jogos oferece suporte a dispositivos de entrada assistiva, tais como controles adaptados ou tecnologia de rastreamento ocular. Esta ausência destaca uma área significativa de melhoria para todos os títulos em termos de acessibilidade motora.

A acessibilidade cognitiva nos jogos digitais é essencial para jogadores com dificuldades relacionadas à aprendizagem e processamento de informações. A análise das métricas de cognição, descrita nos Quadros 3 e 4, evidencia como eles se comportam em relação às necessidades desses jogadores. No geral, todos os jogos analisados atendem à maioria dos critérios estabelecidos. Com exceção do *The Last Of Us II*, os demais se deparam com algumas limitações na legibilidade das fontes, onde o tamanho da legenda é pequeno ou a visibilidade das legendas pode ser comprometida dependendo do cenário de fundo.

No aspecto de segurança para jogadores com fotossensibilidade ou epilepsia, *Elden Ring* se destaca negativamente por ser o único jogo que não evita essas situações, que ocorrem especialmente em momentos em que magias utilizadas por jogadores ou inimigos geram flashes repetitivos. Já os demais jogos analisados atendem a esse critério, minimizando os riscos de crises epiléticas.

Observa-se também que *The Last of Us II* e *Baldur's Gate III* não oferecem opções para desativar sangue ou violência extrema, enquanto *Elden Ring* aborda essa questão de forma parcial, permitindo apenas desativação do sangue. *It Takes Two* é inaplicável para esta métrica, pois o jogo não contém aspectos de brutalidade.

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

**Quadro 3.** Resultado das métricas de cognição de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Permitir que o jogo seja iniciado sem a necessidade de navegar por vários menus	Sim	Sim	Sim	Sim
Use um tamanho de fonte padrão facilmente legível	Sim	Parcial	Parcial	Parcial
Use uma linguagem simples e clara	Sim	Sim	Sim	Sim
Use formatação simples de texto	Sim	Sim	Sim	Sim
Incluir tutoriais interativos	Sim	Sim	Sim	Sim
Permitir que os jogadores progridam através de avisos de texto em seu próprio ritmo	Sim	Sim	Sim	Sim
Evite imagens tremeluzentes e padrões repetitivos	Sim	Sim	Não	Sim

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

**Quadro 4.** Resultado das métricas de cognição de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Fornece uma opção para desativar sangue e violência extrema	Não	Inaplicável	Parcial	Não
Fornece narrações pré-gravadas para todo o texto, incluindo menus e instaladores	Sim	Sim	Não	Não
Evite qualquer movimento ou evento repentino e inesperado	Não	Sim	Não	Sim
Permitir que todas as narrativas e instruções sejam reproduzidas novamente	Não	Não	Parcial	Sim
Use bate-papo baseado em símbolos (emojis, etc.)	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Fornece uma opção para desligar/ocultar todos os elementos não interativos	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

Elden Ring e Baldur's Gate III são os únicos que não possuem recursos para narração dos textos na tela. Em contrapartida, também são os únicos que oferecem recursos de recapitulação, já que Elden Ring permite a repetição de instruções dentro do jogo através de diálogos de interação. Baldur's Gate III se destaca por permitir que todas as narrativas e instruções sejam reproduzidas novamente a qualquer momento.

Tanto The Last of Us II quanto Elden Ring não permitem desabilitar movimentos ou eventos repentinos e inesperados, os quais são utilizados para criar suspense, mas podem ser perturbadores para jogadores no espectro autista. It Takes Two e Baldur's Gate III abordam essa questão de forma mais inclusiva, evitando tais eventos

A acessibilidade visual aborda as necessidades de jogadores com deficiências visuais. A análise apresentada nos Quadros 5 e 6 revela importantes diferenças na forma como cada título aborda a inclusão de jogadores com deficiências visuais.

**Quadro 5.** Resultado das métricas de visão de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Certifica-se de que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por uma cor	Sim	Sim	Sim	Sim
Se o jogo usar campo de visão (somente mecanismo 3D), defina um padrão apropriado para o ambiente de visualização esperado	Sim	Sim	Sim	Sim
Evite gatilhos de doença de simulação de VR	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Use um tamanho de fonte padrão facilmente legível	Sim	Parcial	Parcial	Parcial
Use formatação simples de texto	Sim	Sim	Sim	Sim
Fornece alto contraste entre texto/UI e plano de fundo	Sim	Sim	Sim	Sim
Garanta que os elementos interativos/controles virtuais sejam grandes e bem espaçados	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

**Quadro 6.** Resultado das métricas de visão de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Permitir que o tamanho da fonte seja ajustado	Sim	Não	Sim	Sim
Forneça um mapa de áudio com efeitos de estilo sonar	Sim	Não	Não	Não
Fornece narrações para todo o texto	Sim	Sim	Não	Não
Fornece um GPS com voz	Parcial	Não	Não	Não
Permitir fácil orientação/movimento ao longo dos pontos da bússola	Sim	Sim	Sim	Sim
Garantir que todas as ações principais possam ser realizadas por controles digitais, sem necessidade de entradas mais complexas	Sim	Sim	Sim	Sim
Garanta suporte ao leitor de tela	Não	Não	Não	Não
Use design de som/música distinto para todos os objetos e eventos	Sim	Sim	Parcial	Sim
Simular gravação binaural	Sim	Sim	Sim	Sim
Forneça uma trilha de audiodescrição	Não	Não	Não	Não

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

The Last Of Us II se destaca ao disponibilizar um mapa ao estilo sonar, com uma opção para o jogador fazer uma sondagem do local e assim receber auxílios sonoros para navegar pelo mapa como um GPS, mas sem descrições totais do ambiente. Um recurso escasso em jogos do gênero.

Em termos de personalização, todos os jogos garantem alto contraste entre texto e plano de fundo e possuem formatação simples de texto, o que facilita a leitura. No entanto, alguns possuem opções limitadas para ajuste de tamanho da fonte e não possuem uma fonte padrão de fácil visualização, o que indica áreas críticas de melhoria para uma acessibilidade visual mais completa.

A acessibilidade auditiva é fundamental para garantir que jogadores com deficiência auditiva possam compreender e interagir com o jogo. Os dados analisados nos Quadros 7 e 8 indicam que todos os jogos atendem completamente ou

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

parcialmente os recursos, exceto um. Por outro lado, It Takes Two e Elden Ring não oferecem a mesma amplitude de recursos auditivos, especialmente no que tange às legendas para sons críticos e indicadores visuais de direção.

**Quadro 7.** Resultado das métricas de audição de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Forneça legendas para todos os discursos importantes	Sim	Sim	Sim	Sim
Fornece controles de volume separados ou silenciamentos para efeitos, fala e fundo/música	Sim	Parcial	Sim	Sim
Certifica-se de que nenhuma informação essencial seja transmitida apenas por sons	Sim	Sim	Sim	Sim
Se forem usadas legendas/legenda oculta, apresente-as de forma clara e fácil de ler	Sim	Parcial	Parcial	Sim

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

**Quadro 8.** Resultado das métricas de audição de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Certifica-se de que as legendas/legendas ocultas sejam reduzidas e apresentadas em palavras por minuto apropriadas para a faixa etária alvo	Sim	Sim	Sim	Sim
Fornecer linguagem de sinais	Não	Não	Não	Não
Use bate-papo baseado em símbolos (emojis, etc.)	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Considerando o nível avançado, nenhum dos jogos analisados contém recursos de linguagem de sinais. A inclusão de linguagem de sinais poderia representar um avanço significativo na acessibilidade auditiva.

As métricas de acessibilidade para jogadores com deficiências na fala são mais limitadas, mas importantes. Todos os jogos cumprem com os requisitos básicos e

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

avançados, conforme evidenciado nos Quadros 9 e 10, já que nenhum deles exige dos jogadores entradas por fala.

**Quadro 9.** Resultado das métricas de fala de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Certifica-se de que a entrada de voz não seja necessária e incluída apenas como um método de entrada complementar/alternativo	Sim	Sim	Sim	Sim

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

**Quadro 10.** Resultado das métricas de fala de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Baseie o reconhecimento de fala em atingir um limite de volume (por exemplo, 50%) em vez de palavras	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Use bate-papo baseado em símbolos (emojis, etc.)	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Por fim, a acessibilidade geral em jogos é crucial para garantir que jogadores de todas as habilidades possam desfrutar plenamente da experiência de jogo. Analisando os dados presentes nos Quadros 11 e 12, *The Last of Us II* e *Baldur's Gate III* se destacam por oferecer múltiplas opções de dificuldade ajustável, permitindo que jogadores com diferentes habilidades e limitações possam adaptar o jogo às suas necessidades específicas.

É importante mencionar que nem todos os jogos fornecem detalhes dos recursos de acessibilidade na embalagem ou no site oficial, uma prática que seria benéfica para informar os jogadores antes da compra. *The Last of Us II* e *It Takes Two* se destacam por atender a essa necessidade, enquanto *Elden Ring* e *Baldur's Gate III* são

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

insuficientes nesse aspecto, o que pode impactar negativamente a experiência do usuário.

**Quadro 11.** Resultado das métricas gerais de nível básico.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Ofereça uma ampla escolha de níveis de dificuldade	Sim	Não	Não	Sim
Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade na embalagem e/ou site	Sim	Sim	Não	Não
Forneça detalhes dos recursos de acessibilidade no jogo	Sim	Sim	Sim	Sim
Certifica-se de que todas as configurações sejam salvas/lembradas	Sim	Sim	Sim	Sim
Solicite feedback sobre acessibilidade	Sim	Sim	Não	Não

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

**Quadro 12.** Resultado das métricas gerais de nível avançado.

Métricas	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Incluir todas as categorias relevantes de deficiência entre os participantes dos testes, em números representativos com base na idade/demografia do público-alvo	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável
Permitir que as configurações sejam salvas em diferentes perfis, tanto no jogo quanto na plataforma	Sim	Sim	Sim	Sim
Texto em tempo real <-> transcrição de fala	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável	Inaplicável

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Para realizar a análise de requisitos de acessibilidade, foi utilizado um sistema de ponderação, onde os de nível básico possuem um peso de 60% e os de nível avançado representam 40% do total, conforme a Equação 1.

$$\text{Porcentagem Total} = (\text{Requisitos Básicos} * 0.6) + (\text{Requisitos Avançados} * 0.4) \quad (1)$$

Análise de jogos digitais vencedores do Goty quanto às suas funcionalidades de acessibilidade.	Marcelle V. das Neves; Luciano G. de Carvalho
--	--

Além disso, cada métrica foi ponderada de acordo com seu nível de implementação, onde um requisito plenamente implementado recebeu 100% do peso (Sim), uma implementação parcial foi ponderada em 50% (Parcial), e a ausência da funcionalidade recebeu 0% (Não ou Inaplicável), sendo assim excluídas do cálculo, conforme ilustrado pelas Equações 2 e 3, onde são consideradas apenas as métricas aplicáveis no processo.

$$\text{Requisitos Básicos} = \frac{(\text{Total de Sim Básico} * 1) + (\text{Total de Parcial Básico} * 0.5)}{\text{Total de Requisitos Básicos Aplicáveis}} \quad (2)$$

$$\text{Requisitos Avançados} = \frac{(\text{Total de Sim Avançado} * 1) + (\text{Total de Parcial Avançado} * 0.5)}{\text{Total de Requisitos Avançados Aplicáveis}} \quad (3)$$

No final, os resultados das equações são multiplicados por 100 e assim obtemos nossa porcentagem. Esse método foi replicado para todos os jogos avaliados, proporcionando uma análise equilibrada que reflete tanto o atendimento às necessidades fundamentais de acessibilidade quanto ao uso de tecnologias mais avançadas, conforme podemos observar nas informações do Quadro 13.

**Quadro 13.** Resultado da análise dos requisitos.

Requisitos	The Last Of Us II	It Takes Two	Elden Ring	Baldur's Gate III
Básicos	100%	88%	79%	88%
Avançados	62%	52%	42%	55%
Total	85%	74%	64%	75%

**Fonte:** Elaborado pelos autores, (2024).

Nesse contexto, The Last of Us Part II destaca-se pelas robustas funcionalidades básicas, embora careça de melhorias em critérios avançados. It Takes Two oferece bom suporte nos aspectos essenciais, mas apresenta deficiências em recursos mais inclusivos. Elden Ring mostrou limitações significativas, com necessidade de

aprimorar funcionalidades para jogadores com desafios motores e sensoriais. Baldur's Gate III equilibra bem os recursos essenciais, porém, assim como os outros títulos, requer avanços em tecnologias assistivas e funcionalidades mais complexas de acessibilidade.

Para facilitar a interpretação dos resultados, os jogos foram classificados em três níveis com base na porcentagem total obtida: Essencial (0–50%), Recomendado (51–75%) e Avançado (76–100%). Essa categorização, proposta pelos autores e inspirada nos níveis de prioridade da GAG, permite uma avaliação objetiva de cada título, facilitando comparações e destacando se o jogo atende apenas aos requisitos fundamentais, a uma experiência acessível moderada ou a uma acessibilidade completa e personalizada respectivamente.

## CONCLUSÃO

A análise detalhada dos jogos listados por meio das métricas da GAG permitiu identificar tanto os aspectos já bem atendidos por cada título quanto as áreas em que ainda demandam melhorias em relação a cada aspecto de acessibilidade.

Os resultados mostram que *The Last of Us Part II*, com 85% de conformidade, atinge o nível Avançado em acessibilidade, proporcionando diversas opções de personalização para os jogadores. *Baldur's Gate III*, com 75%, e *It Takes Two*, com 74%, foram classificados no nível Recomendado, indicando uma cobertura significativa dos critérios essenciais. *Elden Ring*, com 64%, também se enquadra no nível Recomendado, mas possui limitações que poderiam ser abordadas para alinhar-se melhor às práticas de acessibilidade.

Esses resultados indicam que, embora os jogos analisados tenham feito progressos consideráveis em termos de acessibilidade, há um potencial significativo para expandir e melhorar esses recursos conforme as diretrizes da GAG.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. **Game accessibility guidelines | Full list**. Disponível em: <<https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

GARBER, L. **Game accessibility: Enabling everyone to play**. In: Computer, vol. 46, n. 6, p. 14-18, jun. 2013. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=6527252>>. DOI: 10.1109/MC.2013.206. Acesso em: 13 ago. 2024.

GRAND VIEW RESEARCH. **Video Game Market Size, Share | Industry Report, 2020-2027**. Disponível em: <<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market#:~:text=Report%20Overview>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

IGDA GAME ACCESSIBILITY SIG. **Why is accessibility important**. Disponível em: <<https://igda-gasig.org/what-and-why/why-is-accessibility-important/>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

STATISTA. **Video Games - Worldwide | Statista Market Forecast**. Disponível em: <<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

THE GAME AWARDS. **Innovation In Accessibility Award added to The Game Awards**. Disponível em: <<https://thegameawards.com/news/innovation-in-accessibility-award-added-to-the-game-awards>>. Acesso em: 27 jul. 2024.

VENTURE BEAT. **Geoff Keighley unveils The Game Awards 2014 to replace the VGAs**. Disponível em: <<https://venturebeat.com/games/geoff-keighley-unveils-the-game-awards-2014-to-replace-the-vgas/>>. Acesso em: 27 jul. 2024.