

ACESSIBILIDADE EM JOGOS ANALÓGICOS

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Thalison de Souza Vieira, Jones Araújo Bezerra, Mateus Pereira dos Santos, Glaudiney
Moreira Mendonca Junior

O aumento da popularidade dos jogos analógicos (de tabuleiro, cartas etc.) possibilitou a presença destes no cotidiano de diversos indivíduos, principalmente no momento de lazer. Entretanto, muitos desses jogos possuem barreiras de acessibilidade, fazendo com que alguns grupos de pessoas sejam impossibilitadas de usufruir desses jogos, como as pessoas com limitação visual. O projeto de Acessibilidade em Jogos Analógicos tem como principal objetivo a adaptação de jogos para pessoas com limitação visual como não videntes, com baixa visão ou daltônicos, que as impossibilite de entender e realizar as ações do jogo. A ideia é que todos possam participar de uma partida sem que haja restrições ou diferenças entre os participantes, fazendo com que todos estejam em uma mesmo nível de competitividade. Isso mostra que o projeto não almeja apenas elaborar jogos para esse público, e sim fazer com que possam jogar com qualquer outra pessoa, incluindo aqueles que não possuem limitações visuais, fazendo com que os jogos sejam mais sociáveis. Pretende-se propiciar uma autonomia maior para esse público nesses jogos, dispensando assim a necessidade de terceiros para que o indivíduo consiga jogar. O projeto busca adaptar jogos sem que perca o objetivo real do mesmo, podendo alterar as peças, estrutura, e até mesmo algumas regras para que fique mais acessível para daltônicos, não videntes e indivíduos com baixa visão. Uma vez que as adaptações forem realizadas no jogo, será produzido um protótipo do mesmo para que possa ser testado com o público a fim de obter feedback sobre a adaptação e possíveis melhorias.

Palavras-chave: Acessibilidade. Limitações Visuais. Jogos Analógicos. Jogos de Tabuleiro.