

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO PSICOSSOCIAL: DIAGNÓSTICO, DIRETRIZES E FORMAÇÃO PARA DESENVOLVEDORES INICIANTES

Vinicius Ferreira Dantas(Vinicius.dantas1@escolar.ifrn.edu.br),
Micaely Maria Messias
Marinho(micaely.messias@escolar.ifrn.edu.br).
Orientador(a): Tiago Fernando Barbosa de Sousa
(tiago.fernando@ifrn.edu.br)



EXPOTEC 2025

Ciência, diversidade e paz: um encontro de ideias para um futuro melhor e mais sustentável.
01 a 05 de dezembro de 2025 | IFRN - Campus Ceará-Mirim

1.INTRODUÇÃO

A indústria de jogos digitais é uma das maiores formas de entretenimento, mas ainda apresenta barreiras de acessibilidade. Jogadores em situação de vulnerabilidade psicossocial ou com deficiências enfrentam limitações que comprometem a inclusão e o bem-estar. Este projeto busca transformar o conhecimento técnico e acadêmico em diretrizes práticas para orientar novos desenvolvedores na criação de jogos mais acessíveis, empáticos e socialmente inclusivos.

2. METODOLOGIA

O projeto inseriu-se na área de Jogos Digitais e Processos Psicossociais, com abordagem qualitativa e exploratória. A pesquisa foi aplicada e buscou desenvolver um guia prático de inclusão psicossocial em jogos. As etapas envolveram: revisão bibliográfica, análise de 10 jogos independentes, elaboração e validação do guia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Todos os objetivos específicos foram cumpridos. Foi gerado um panorama da aderência em 10 jogos independentes (com destaque para "Kind Words" e "Journey") e o Guia Prático de Inclusão Psicossocial. Os resultados indicam que os jogos 'Kind Words' e 'Journey' apresentaram os maiores índices de aderência psicossocial, demonstrando equilíbrio entre design empático, cooperação e segurança emocional. Por outro lado, 'Baba Is You' e 'That Dragon, Cancer' apresentaram menor pontuação por ausência de interações sociais ou ausência de mecanismos explícitos de moderação e acessibilidade. Os resultados confirmam a relevância da inclusão psicossocial como eixo essencial no design de jogos. O principal desafio foi a validação documental. Sugere-se para o futuro a aplicação prática do Guia em ambientes de ensino técnico para verificar sua eficácia pedagógica.

4. CONCLUSÕES

O cruzamento entre teoria, análise e prática confirma a relevância da inclusão psicossocial como eixo essencial do design de jogos. A avaliação demonstrou que a aplicação de princípios éticos e empáticos permite alcançar alto nível de acessibilidade emocional e social. A variação na aderência dos jogos analisados validou a necessidade de soluções técnicas, resultando no Guia Prático. O guia serve como ferramenta de formação e reflexão para novos desenvolvedores, consolidando uma cultura de empatia, diversidade e bem-estar no cenário de jogos digitais.

Tabela. Checklist de critérios e Jogos.

Nº	JOGOS	CRITÉRIO PSICOSSOCIAL
1	Celeste	Controles de moderação e segurança
2	Kind Words	Controles de moderação e segurança
3	Baba is you	Design cooperativo / de apoio
4	A Short Hike	Personalização de identidade
5	Gris	Narrativa inclusiva e empática
6	Before Your Eyes	Bem-estar e saúde mental
7	That Dragon, Cancer	Feedback positivo
8	Unpacking	Redução de gatilhos emocionais
9	Journey	Testes com diversidade de públicos
10	Missed Messages	Espaços comunitário seguros

Fonte: Ferreira e Messias(2025).

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, L. T. et al. Práticas pedagógicas em jogos acessíveis: análise de diretrizes para formação docente. *Interação*, v. 15, n. 2, p. 125–140, 2019.
- GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. *Game Accessibility Guidelines*. 2012. Disponível em: <https://gameaccessibilityguidelines.com>. Acesso em: 29 jun. 2025.
- GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GRAMMENOS, D. et al. Unified Design for Game Accessibility. In: STEPHANIDIS, C. (ed.). *The Universal Access Handbook*. Boca Raton: CRC Press, 2009.
- HAMILTON, I. *Game Accessibility Advocacy*. Disponível em: <https://ian-hamilton.com>. Acesso em: 29 jun. 2025.
- KATO, P. M. Video games in health care: Closing the gap. *Review of General Psychology*, v. 14, n. 2, p. 113–121, 2010.
- MCGONIGAL, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press, 2011.
- MICROSOFT. *Xbox Accessibility Guidelines*. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/en-us/gaming/accessibility/>. Acesso em: 29 jun. 2025.
- MIESENBERGER, K. et al. (Org.). *Computers Helping People with Special Needs*. Springer, 2016.
- SILVA, A. M. da. Inclusão digital e inclusão psicossocial nos cursos de Jogos Digitais: um estudo exploratório. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 28, n. 1, p. 23–41, 2020.
- VYGOSTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- W3C. *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. 2018. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>. Acesso em: 29 jun. 2025.
- YUAN, B.; FOLMER, E.; HARRISON, C. Game accessibility: a survey. *Universal Access in the Information Society*, v. 10, n. 1, p. 81–100, 2011.