Game Accessibility Guidelines — Referência gratuita e por níveis para a indústria desde 2012, hoje usada por investigadores para auditar os jogos mais jogados

Digital Inclusion · Boa prática · Reino Unido

Pontuação de qualidade: 72/100

Força da evidência: Forte

Sumário

Diretrizes gratuitas criadas em 2012 por estúdios, especialistas e académicos, em níveis Básico/Intermédio/Avançado. Uma auditoria de 2026 a 30 jogos de topo no Steam, com 24 itens básicos, encontrou só cerca de dois terços totalmente implementados.

Dimensões-chave

Dimensão	Pontuação
Innovation level	3/5
Sustainability (ongoing)	1/1
Evaluation evidence	1/1
Demonstrated reach	0/1
Documented learning	1/1

Avaliado por C-NAPSE

Fontes de dados

C-NAPSE web research — acedido a 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines group (Blitz Games Studios, Headstrong Games, Aardman Digital, Stockholm University; led by Ian Hamilton) — acedido a 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines — acedido a 2026-11-22

MCV: launch of the guidelines (2012) — acedido a 2026-11-22

Tampere University PlayLab: State of Accessibility in the Most Played Games — acedido a 2026-11-22

Citar — Evidoria. *Game Accessibility Guidelines — Referência gratuita e por níveis para a indústria desde 2012, hoje usada por investigadores para auditar os jogos mais jogados*. ID persistente: fbfabf7b-3ddf-4476-a9c6-b8f889744eef.