

Magdalena Szewczyk* <https://orcid.org/0009-0007-0292-322X>

KAMIEŃ MIŁOWE W DOSTĘPNOŚCI W GRACH WIDEO W KONTEKŚCIE OSÓB Z DYSFUNKCJAMI WZROKU

Abstrakt. Celem niniejszego tekstu jest omówienie zagadnienia dostępności w grach, i jego historii, w odniesieniu do graczy z wadami wzroku. Przyjęta perspektywa skupia się na rozwiązaniach w samych grach. Od 2010 r. nastąpił szybki rozwój opcji dostępnościowych w grach, wynikający ze zmiany prawa amerykańskiego. W pracy szczególna uwaga poświęcona jest problemom, z którymi borykają się gracze z dysfunkcjami wzroku podczas rozgrywki, a także propozycjom ich rozwiązania oferowanym przez producentów gier.

Słowa kluczowe: gracze niewidomi, gracze słabowidzący, dostępność, dostępność w grach.

MILESTONES IN ACCESSIBILITY IN VIDEO GAMES FOR PEOPLE WITH VISUAL IMPAIRMENTS

Abstract. The aim of this text is to discuss the issue of accessibility in video games and its history concerning players with visual impairments. The adopted perspective focuses on in-game solutions. Since 2010, there has been rapid development in accessibility options in games, driven by changes in U.S. legislation. This paper pays particular attention to the challenges faced by visually impaired players during gameplay, as well as the solutions proposed by game developers to address these issues.

Keywords: blind players, visually impaired players, accessibility, game accessibility.

* Studentka, II rok studiów magisterskich, Kulturoznawstwo, Wydział Humanistyczny, Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, e-mail: mmszewczyk@protonmail.com

1. Wstęp

Gry wideo są medium coraz szybciej rozwijającym się – nie tylko pod względem rozrośnięcia do jednego z największych źródeł rozrywki (Werner 2022), ale też przez zwiększającą się złożoność mechanik w nich zawartych. Oprócz zastosowań rozrywkowych są też wykorzystywane do nauczania, m.in. w szkołach, poprzez użycie specjalnych gier edukacyjnych. Potencjał dydaktyczny wynika z tematów w nich poruszanych (jak na przykład wojna, strata kogoś bliskiego, niepełnosprawności).

Współczesne gry wymagają, aby gracz był sprawny motorycznie oraz sensorycznie ze względu na stale rosnącą złożoność systemów rozgrywki w nich zawartych. Ze względu na to, że gry cyfrowe początkowo były zasadniczo niedostępne dla osób z dysfunkcjami, w szczególności tych z ciężkimi rodzajami niepełnosprawności ruchowych oraz wzrokowych, osoby te były wykluczone z możliwości zagrania w te produkcje. Niektórzy (początkowo głównie mali) deweloperzy interesowali się jednak tym tematem i starali się dodać jakiegokolwiek opcje dostępności, ale przez długi czas były to przedsięwzięcia na bardzo małą skalę. Obecnie zmienia się to i coraz więcej dużych firm zajmujących się tworzeniem gier dodaje opcje dostępności (ang. *game accessibility*) w swoich produktach.

Zagadnienie dostępności w grach¹ odnosi się do opcji czy rozwiązań umożliwiających każdemu, niezależnie od posiadanej niepełnosprawności i/lub dysfunkcji fizycznej lub kognitywnej, uczestniczenie w rozgrywce bez problemów. Nie oznacza ona jednak usunięcia wszelkiego rodzaju wyzwań, które są częścią gry. Mimo tego, że obecnie to firmy zajmujące się grami AAA dominują w zakresie innowacyjności związanej z dostępnością, to również mniejsi deweloperzy starają się mimo ograniczonego budżetu je dodawać w miarę swoich możliwości. To oni jako pierwsi zainteresowali się tym tematem, o czym napiszę więcej dalej, na podstawie konkretnych przykładów.

Jednak chciałabym na początku wytłumaczyć, co rozumiem poprzez terminy „osoba z niepełnosprawnościami” oraz „z dysfunkcją/dysfunkcjami” (które w polskim dyskursie naukowym są często używane naprzemiennie – ja jednak pragnę je rozdzielić, ponieważ według mnie nie odnoszą się do tego samego). Jeśli chodzi o „osobę z niepełnosprawnościami”, przyjmuję wykładnię doktora Damiana Gałuszki, sformułowaną w tekście *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*. Przytacza on w nim definicję przedstawioną Parlamentowi Europejskiemu przez Europejskie Forum Niepełnosprawności w 1994 r. Brzmi ona następująco: „[osoba z niepełnosprawnością to – dop. autora] jednostka w pełni swych praw, znajdująca się w sytuacji upośledzającej ją na skutek barier

¹ W tekście często będę używać stwierdzenia „dostępne gry” naprzemiennie z „dostępnością w grach”, aby unikać powtórzeń. Termin „dostępne gry” jest zresztą powszechny w dyskursie potocznym i oznacza to samo, co „dostępność w grach”.

środowiskowych, ekonomicznych i społecznych, których z powodu występujących u niej uszkodzeń nie może przewyżczać w taki sposób, jak inni ludzie” (Gałuszka 2018). Gałuszka argumentuje użycie tej definicji tym, że zwraca ona uwagę na bariery zewnętrzne.

W przypadku gier wideo wynikają one z wymiarów interpersonalnych, czyli samych relacji komunikacyjnych pomiędzy graczem a graczem, oraz ekstrapersonalnych, czyli komunikacji między graczem a urządzeniem umożliwiającym uruchomienie gry (Gałuszka 2018). Zgadzam się z tą argumentacją i na potrzeby tego artykułu wykorzystam właśnie ją, jako że celem samych opcji dostępnościowych w grach jest likwidacja barier wynikających z niepełnosprawności (w przypadku mojego artykułu – wzroku), które mogą być obecne podczas rozgrywki.

Osobę „z dysfunkcją” rozumiem już jednak jako kogoś, kto nie odbiega w codziennym funkcjonowaniu od osób „przeciętnie sprawnych” (czyli statystycznego człowieka) ze względu na mały wpływ posiadanej wady na życie. Jest to zarazem ktoś, komu opcje dostępnościowe w grach mogą ułatwić rozgrywkę, jednakże nie są dlań absolutnie niezbędne do rozpoczęcia i kontynuowania jej. W tytule jednak zdecydowałam się na użycie tylko terminu „osób z dysfunkcjami”, ponieważ posiadanie dysfunkcji wzroku nie wyklucza się z niepełnosprawnością.

Osoby z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami mogą nie mieć możliwości zagrania w daną grę z wielu powodów. Według badań przeprowadzonych w 2011 r. na najpopularniejszych tytułach tego roku najczęściej podawanym powodem jest brak kompatybilności z zewnętrznymi urządzeniami innymi niż podstawowe dla danej platformy (np. brak możliwości wykorzystania i skonfigurowania alternatywnego kontrolera w menu gry) oraz spowolnienia tempa akcji. Jednak każdy z przebadanych tytułów miał opcję dostosowania palety kolorów dla osób ze ślepotą barw (Porter, Kientz 2011). Powodem takiego stanu rzeczy jest to, że podobnie jak dodanie napisów do kwestii dialogowych, możliwość zmiany palety kolorów należy do najprostszych rozwiązań dostępnościowych możliwych do zaaplikowania.

Jednym z ważnych czynników przyczyniających się do tego, że gry są coraz bardziej dostępne² dla osób z niepełnosprawnościami jest opracowanie aktów prawnych obowiązujących w wielu krajach, mówiących o wymogach inkluzywności. Przykładem takiego dokumentu jest „The 21st Century Communications And Video Accessibility Act” podpisany i wprowadzony do amerykańskiego prawa przez ówczesnie urzędującego prezydenta Stanów Zjednoczonych Baracka Obamę 8 października 2010 r. Akt gwarantuje równość i sprawiedliwość w zakresie dostępności nowych mediów dla osób z niepełnosprawnościami. Dostępne miały stać się zarówno wszystkie środki komunikacji elektronicznej, jak i elektryczne technologie codziennego użytku, w rodzaju na przykład pilota od telewizora

² Czyli dostosowane pod względem dostępności dla osób z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami.

(Powers i in. 2015). Był to ważny dokument ze względu na to, że amerykański rynek gromy jest jednym z największych (zaraz po Azji) (Redakcja wepc 2023). W efekcie deweloperzy gier przy produkcji muszą wziąć pod uwagę prawa panujące w krajach, w których chcą wypuścić swój produkt. Polskim odpowiednikiem takiego dokumentu jest ustawa o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami z 20 września 2019 r., razem z Ustawą o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych z 4 kwietnia 2019 r. (por. Ustawa o zapewnieniu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami 2019). Drugi z powyższych aktów wymaga, aby wszystkie strony internetowe oraz aplikacje na telefon były dostępne dla osób z dysfunkcjami wzroku. Nie wspomina on jednak nic o grach – przeznaczonych do sprzedaży na rynku polskim (z wyjątkiem tych na telefon, chociaż nie jest to sprecyzowane), nie mają one także obowiązku bycia dostępnymi dla osoby z niepełnosprawnościami.

Od czasu wprowadzenia ustawy o dostępności w Stanach Zjednoczonych nastąpiło przyspieszenie rozwoju pod względem opcji dostosowania gier do potrzeb użytkowników. Branża gier zaczęła bowiem zwracać uwagę na problem wykluczenia osób z dysfunkcjami. Istnieją liczne fundacje współpracujące z sektorem gamedevu³, których zadaniem jest pomoc przy projektowaniu gier w celu zapewnienia ich inkluzywności. Największą z nich jest amerykańska fundacja *AbleGamers* założona w 2004 r. przez Marka Barleta (por. *The Able Gamers Charity*). Zajmuje się ona tworzeniem wytycznych co do tego, jak powinna wyglądać implementacja dostępności w grze, konsultacjami z deweloperami, a także testowaniem gier. Ta i inne organizacje o zbliżonym profilu pomagają również w kupnie (poprzez dofinansowania) i konfiguracji kontrolerów oraz komputerów. Oprócz tego recenzują one niekiedy gry pod kątem ich dostępności.

Istnieją również oddolne inicjatywy związane z dostępnością w grach, w których uczestnicy dzielą się swoimi problemami, związanymi z rozgrywką (wynikającymi z dysfunkcji, niepełnosprawności). Przykładem tego typu przedsięwzięcia jest grupa na Facebooku *Disabled Gamers, Geeks and Nerds* założona w 2014 r. przez polsko-amerykańskiego aktywistę na rzecz osób z niepełnosprawnościami – Dominickę Evansa. Obecnie liczy sobie ona 1,5 tysiąca członków⁴ i jest skierowana tylko do osób z dysfunkcjami oraz niepełnosprawnościami. Można znaleźć tam posty związane ze specjalnie zaprojektowanymi kontrolerami do rozgrywki oraz modyfikacjami do gier (zawierające np. opcje zmiany koloru dla osób ze słabotą barw lub dodanie napisów dla osób z problemami ze słuchem) lub wpisy dotyczące poszukiwania gier dostosowanych do potrzeb użytkowników z konkretną dysfunkcją. Na grupie promują się również twórcy internetowi z niepełnosprawnościami, którzy w swojej działalności zajmują się tematyką szeroko rozumianej

³ *Gamedev* – właściwie *game development*. Angielski termin odnoszący się do produkcji gier.

⁴ Stan na 28.05.2024 r.

dostępności, nierzadko przy tym dbając o to, aby produkowane przez nich treści cechowały się dostosowaniem pod względem dostępności (a więc posiadały przykładowo audiodeskrypcję lub napisy).

2. Metodologia

W niniejszym artykule stawiam sobie za cel odpowiedź na dwa kluczowe pytania badawcze:

- Czym jest dostępność w grach w kontekście osób z dysfunkcjami i/lub niepełnosprawnościami oraz jakie ma ona znaczenie dla tej grupy użytkowników?
- Jakie konkretnie tytuły gier były pierwszymi w zakresie wprowadzania opcji dostępności w grach dla osób z dysfunkcjami wzroku oraz jakie trendy wyznaczyły w tej dziedzinie?

Celem tych pytań jest pokazanie prężnie rozwijającej się gałęzi game developmentu pod kątem dostępności w grach. W związku z powyższym koncentruję się na „kamieniach milowych”, czyli tytułach gier, które odpowiadają na drugie pytanie.

Badania zostały przeprowadzone za pomocą metody przeszukiwania źródeł wtórnych. Składały się one z dwóch etapów:

- Analiza literatury naukowej – wyszukano frazę „game accessibility” za pomocą wyszukiwarki Google Scholar w celu zidentyfikowania publikacji naukowych odnoszących się do dostępności w grach wideo ze szczególnym zwróceniem uwagi na te, które wskazywały konkretne tytuły gier jako przykład zastosowania innowacyjnych rozwiązań w dostępności.
- Analiza dodatkowych źródeł – aby zweryfikować zebrane informacje z literatury naukowej, przeanalizowano artykuły dziennikarskie oraz filmy na platformie YouTube za pomocą wyszukania hasła łączącego tytuły gier z frazą „accessibility”. Celem tego było potwierdzenie, czy dane tytuły były faktycznie uznawane za przełomowe, jeśli chodzi o dostępność, oraz na czym ona polegała.

Ze względu na brak dostępu do starszych źródeł (czyli gier powstałych przed erą digitalizacji) nie analizuję tytułów tych gier. Rozpaczynam analizę od tych, które pojawiają się w zgromadzonej literaturze.

3. Dostępność w grach i jej znaczenie

Obecnie prawie 16% ludzi na całym świecie deklaruje posiadanie jakiegś niepełnosprawności lub dysfunkcji (WHO 2024). Według badań przeprowadzonych przez Newzoo w 2020 r. 31% amerykańskich graczy identyfikuje się jako osoba z niepełnosprawnością. W Wielkiej Brytanii jest to 29% (Ngoc 2022). Tak duży procent graczy z niepełnosprawnościami może wynikać z tego, że gry, oprócz bycia jednym ze źródeł rozrywki, m.in. mogą być wykorzystywane w terapii

(Horne-Moyer i in. 2014), oferując eskapizm oraz możliwość poznania innych osób. W tym kontekście ciekawe są wyniki badań przeprowadzonych w 2018 r. przez wcześniej wspomnianą fundację *AbleGamers*. Było ono przeprowadzone na ochotnikach, którzy zgłosili się poprzez formularz internetowy i którzy posiadają dysfunkcje i/lub niepełnosprawność. Badani dostali ankietę z pytaniami między innymi o to, po co grają w gry wideo. Najczęściej podanym powodem była po prostu rozrywka oraz chęć pokonania jakiegoś wyzwania postawionego wobec samego siebie. Według badania jednak ankietowani – w porównaniu do pełnosprawnych graczy – nie byli zainteresowani rywalizacyjnymi elementami gry. Duża liczba przebadanych stwierdziła też, że granie pomaga im w radzeniu sobie z kwestiami zdrowotnymi, takimi jak fizyczny ból, problemy psychiczne, opanowanie stresu oraz że gry są pomocne w rehabilitacji górnych kończyn (Beeston i in. 2018: 7). Przeprowadzone badanie – mimo kilku minusów, jak między innymi brak pełnego porównania z zachowaniami pełnosprawnych graczy oraz mała liczba przebadanych – potwierdza, że osoby z niepełnosprawnościami, tak jak ich zdrowi odpowiednicy, grają w gry dla zabawy, ale też traktują je jako pewną formę rehabilitacji.

Poprzez dodawanie opcji dostępności w grach można pozwolić większej liczbie ludzi doświadczyć korzyści płynących z grania, o których wcześniej wspomniałam. Większa różnorodność graczy, która wynika ze zwiększonej dostępności gier, może też pomóc pokonać bariery pomiędzy nimi (które wynikają z niewiedzy o innych niż pełnosprawnych osobach), pozwolić nawzajem się zrozumieć w większym stopniu – nie tylko, jeśli chodzi o możliwość samego kontaktu, ale też różnorodność umiejętności wynikających z niepełnosprawności/dysfunkcji. Prowadzi to potencjalnie do zwiększenia empatii oraz wyczulenia wobec problemów, które to mogą spotkać inne osoby podczas chęci zagrania w grę wideo. Dostępne gry promują inkluzywność w społeczeństwie graczy i sprawiają, że każdy, niezależnie od posiadanej niepełnosprawności, może poczuć się swobodnie w tym środowisku.

Dostępność w grach polepsza również doświadczenie rozgrywki dla wszystkich graczy. Wynika to z faktu, że twórcy już na początkowym etapie produkcji myślą o tym, jak różne osoby mogą grać w ich grę i jak im przez to zapewnić najlepsze doznania związane z rozgrywką. Wiąże się to z takimi możliwościami konfiguracji w ustawieniach produkcji, jak dostosowanie rozdzielczości ekranu lub włączenie napisów w znanym języku, kiedy gracz nie rozumie tego, którym posługują się postacie. Jakkolwiek nie są to udogodnienia adresowane *stricte* do osób z niepełnosprawnościami czy dysfunkcjami, to również stanowią one przejaw inkluzywnych rozwiązań dostępnościowych. W efekcie korzyść z ich implementacji obejmuje szerokie grono użytkowników, którzy bez nich mogliby być grupą wykluczoną z szans na optymalizację doświadczenia grania. Kolejnym plusem wynikającym z dodania opcji dostępności są korzyści finansowe i wymierne pozytywne efekty wizerunkowe (tak zwany dobry PR) dla producentów.

Gracze z dysfunkcjami zakupią gry, które są dla nich dostępne, i zapewne będą je promować pośród innych osób, co zwiększy sprzedaż.

Aby gry były bardziej dostępne, twórcy powinni zwrócić uwagę na to, że samą dostępność można podzielić na cztery kategorie: motoryczną, poznawczą, wzrokową i słuchową (Plusqa 2021). Każda z nich akcentuje inne problemy, na których należy skupić się już na etapie projektowania gry, w celu uniknięcia późniejszej potrzeby rekonfiguracji stworzonego prototypu. Aby dowiedzieć się, jak dostosować opcje gry pod dany rodzaj dostępności, mogą skontaktować się z organizacjami zajmującymi się tym tematem oraz z samymi graczami.

Przykładem deweloperów zainteresowanych zdaniem osób z niepełnosprawnościami i dysfunkcjami jest Microsoft i ich program partnerski Xbox Accessibility Insider League (por. *XAIL*). Jest on skierowany do szeroko pojętych twórców treści internetowych, którzy identyfikują się jako osoby z dysfunkcjami lub są zainteresowani tematem dostępności. Jego członkowie mają dostęp do najnowszych różnorodnych opcji dostępności, związanych z grami, które mogą przetestować, a następnie przekazać opinię na ich temat Microsoftowi. Według firmy do programu należy obecnie ponad 158 tysięcy graczy, którzy aktywnie uczestniczą we współpracy. Oprócz tego Microsoft posiada własne wytyczne, związane z tym, jak powinny wyglądać opcje dostępności w grach – Xbox Accessibility Guidelines (por. *XAGs*) – powstałe we współpracy z ekspertami w tej dziedzinie. Są one dostępne do przeczytania i wykorzystania dla każdego za darmo. Sama firma oferuje też innym deweloperom możliwość wysłania danej gry (stworzonej na XBOX lub PC) w celu przetestowania jej pod względem dostępności – Microsoft Gaming Accessibility Testing Service (por. *MGATS*).

Inną znaną i dużą firmą, związaną z branżą gier, która traktuje dostępność ich produktów dla osób z dysfunkcjami bardzo poważnie, jest Ubisoft. Od 2019 r. deweloperzy ci zamieszczają artykuł skupiający się na dodanych udogodnieniach, związanych z dostępnością w poszczególnych swoich grach (Ubisoft 2024). Teksty powstają po to, aby każda osoba zainteresowana danym tytułem mogła dowiedzieć się, czy będzie w stanie w niego zagrać. Firma posiada również osobny oddział deweloperski, który skupia się tylko na implementowaniu opcji dostępności do ich gier. Oprócz tego współpracują z niepełnosprawnymi dziennikarzami i twórcami treści internetowych, aby ci przetestowali ich produkcje pod kątem dostępności. Również wydarzenia tworzone przez Ubisoft, jak między innymi Ubisoft Forward, zawierają napisy w wielu językach, tłumacza języka migowego oraz zwiastuny z audiodeskrypcją (Stoner 2023).

Istnieją liczne firmy zajmujące się produkcją gier, aktywnie zainteresowane zaaplikowaniem opcji dostępności dla osób z dysfunkcjami w swoich produktach. Ich chęć do podążania w tym kierunku pokazuje, że temat dostępności w grach staje się coraz bardziej popularny, a w związku z tym dostrzega się też jego istotność.

3.1. Kwestia dostępności gier a problematyka osób z dysfunkcjami wzroku

W Polsce dla osób z dysfunkcjami wzroku stosuje się trzystopniową skalę określającą stopień problemu z narządem wzroku. Dzieli się je zatem na: niewidome, ociemniałe i słabowidzące. Według strony Polskiego Związku Niewidomych osoba niewidoma jest całkowicie lub w znacznym stopniu pozbawiona wzroku od urodzenia, przez co funkcjonuje na co dzień za pomocą zmysłu słuchu i dotyku. Niektóre osoby pozbawione wzroku są jednak w stanie zauważyć światło – wtedy są określane jako niewidome z poczuciem światła. Osoba ociemniała to taka, która straciła wzrok po piątym roku życia – granica jest tak ustalona ze względu na to, że w tym wieku człowiek już pamięta, jak wyglądają przedmioty wokół niego. Słabowidzący to ktoś, u kogo skala ostrości wzroku jest równa lub większa 0,05 i mniejsza niż 0,03 pełnej ostrości lub jej pole widzenia wynosi do 30 stopni (PZN 2022).

Istnieją standardy dostępności na stronach internetowych dla osób z dysfunkcjami wzroku (choć nie są wymogami prawnymi) – też są wykorzystywane jako podstawy przy tworzeniu opcji dostępnościowych tworzonych w grach. Standardy wymyśliła, i regularnie aktualizuje, międzynarodowa organizacja The World Wide Web Consortium (W3C). Została ona założona w 1994 r. w Stanach Zjednoczonych. Na jej stronie można znaleźć dokument o nazwie „Accessibility requirements for people with low vision”. Znajdują się tam informacje o poszczególnych problemach, występujących podczas korzystania ze stron internetowych, z którymi zmagają się osoby z dysfunkcjami wzroku (razem z ich podziałem), oraz propozycje rozwiązania tych barier przy projektowaniu witryn. Według tych wskazówek w dostosowywaniu stron (jak i gier) należy zwrócić uwagę na kolory oraz ich jasność, rozmiar fontów, odstępy i obramowywania tekstu, aby ważne elementy były łatwe do zidentyfikowania, a także na ograniczenie mnogości informacji (W3W 2024).

Jednak nie można zaaplikować tych samych opcji dostępności w grach cyfrowych co na stronach internetowych. Te pierwsze cechują się samą rozgrywką, która może być szybka i dynamiczna, co sprawia, że typowe programy *text-to-speech* (więcej o nich opowiem w osobnym podrozdziale) nie nadążają za wyznaczonym tempem – nawet w grach tekstowych. Dlatego też użycie standardowych, prostych opcji dostępnościowych jest niemożliwe i przez to wymagane są nowe rozwiązania w tej dziedzinie. Przedstawione wcześniej zasady, jak te stworzone przez W3C, są tylko podstawą i mają za zadanie wskazać prawidłowy kierunek, w jakim mogą podążać deweloperzy zainteresowani dodaniem opcji dostępności dla osób z dysfunkcjami wzroku w swoich produktach.

Dostosowanie gier pod kątem osób z dysfunkcjami wzroku, w szczególności całkowicie niewidomych, może być skomplikowane do zaaplikowania z wielu powodów. Oprócz wspomnianego wcześniej tempa rozgrywki, za którym nie nadąża zewnętrzny program czytający ekran (*text-to-speech*), innymi powodami (które zauważa środowisko osób z dysfunkcjami podczas dyskursu internetowego) może

być niewiedza twórców związana z tym, że osoby z dysfunkcjami grają w gry cyfrowe i w jaki sposób oraz to, w jaki sposób zaaplikować te opcje w przypadku skomplikowanych mechanik niepełnosprawności⁵. Pierwsza gra od dużego studia, która była zaprojektowana od podstaw pod względem jej dostępności dla osób z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami, została wydana dopiero w 2020 r. – *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) (McGrath 2020). W Stanach Zjednoczonych dokument prawny nakazujący dodanie opcji dostępności istnieje od 2010 r. (o czym wspominałam we wstępie do pracy).

Dlatego ciekawym pomysłem, z którego mogą skorzystać deweloperzy przy tworzeniu gier z zamiarem dodania opcji dostępności, nie tylko dla osób z dysfunkcjami wzroku, ale też innymi niepełnosprawnościami, jest istniejąca od 2012 r. strona internetowa *Game Accessibility Guidelines* (por. *Xbox Accessibility Guidelines*). Można na niej znaleźć pokaźną liczbę rekomendacji związanych z dodawaniem opcji dostępności w grach. Na każdą z nich można kliknąć, aby dowiedzieć się więcej o niej.

Podzielone są one na trzy kategorie:

- podstawowe (ang. *basic*) – czyli proste do zaaplikowania już na początkowym stadium designu, pasujące do większości mechanik w grach i przydatne dla dużej grupy odbiorców;
- średnie (ang. *intermediate*) – czyli takie, które wymagają już większej ilości planowania oraz zasobów na poziomie designu, niepasujące już do większości mechanik, ale nadal w miarę proste do dodania;
- zaawansowane (ang. *advanced*) – czyli kompleksowe opcje dostępności, skierowane do osób z ciężkimi rodzajami niepełnosprawności, wymagają dużej wiedzy, aby je zaaplikować, ale są bardzo ważne dla wcześniej wspomnianych osób.

Każdą kategorię podzielono na podkategorie związane z ograniczeniami graczy, takie jak: ruchowe, kognitywne, wzrokowe, słuchowe i aparatu mowy. Ja chciałabym skupić się na wzroku. Rekomendacje nie dotyczą tylko gier na komputery i konsole, ale też na VR. Dlatego też ze strony możemy dowiedzieć się prostych kwestii, na przykład, jak dodać opcje wysokiego kontrastu lub aby pamiętać, żeby obiekty, z którymi można wejść w interakcję w grze, były podświetlone. Ale też bardziej zaawansowanych, jak dodanie audiodeskrypcji. W przypadku VR są to rekomendacje związane z tym, jak uniknąć wywoływania nudności podczas rozgrywki. Witryna została stworzona we współpracy z deweloperami gier, naukowcami oraz specjalistami i jest stale aktualizowana. Na stronie głównej można znaleźć cytaty rekomendujące wskazówki osób związanych nie tylko z grami ze strony

⁵ Co ciekawe, również deweloperzy z niepełnosprawnościami nie myślą o dodaniu opcji dostępności w grach ze względu na to, że nikt ich na ten temat nie edukował. Przykładem tego jest twórca gier Oma Keeling, który w swoim artykule dla strony PCGAMER wspomina o tym, jak uczy się o tych opcjach mimo posiadania samemu niepełnosprawności (Keeling 2019).

deweloperskiej (znajduje się tam cytata Saula Barnetta, szefa działu kreatywnego w EA Bioware), ale też samych graczy, którzy dziękują za myślenie o nich.

Obecnie deweloperzy gier mają dostęp do znacznej liczby różnorodnych wytycznych, związanych z projektowaniem gier pod kątem dostępności dla osób z dysfunkcjami wzroku – tak ogólnodostępnych, jak i tworzonych przez samych siebie – co starałam się pokazać w przedstawionym podrozdziale. Dzięki temu coraz więcej gier cyfrowych posiada takie opcje i staje się to powoli standardem zarówno w grach AAA (wysokobudżetowych), jak i *indie* (od niezależnych studiów, najczęściej z małym budżetem).

4. Kamienie milowe w dostępności gier na wybranych przykładach

Tak jak wspominałam na początku artykułu – tworzenie specjalnych opcji dostępności w grach jest zjawiskiem dość nowym, które nasiliło się i weszło do mainstreamu po wprowadzeniu w USA prawa z tym związanego (co postaram się pokazać na poniższych przykładach). W XX w. istniały gry, które miały opcje konfiguracji związane z dostosowaniem rozgrywki pod kątem dysfunkcji/niepełnosprawności. Jednak były one robione na bardzo małą skalę, przez pojedynczych małych twórców, dodających je ze względu na swoich znajomych/rodzinę, którzy ich potrzebowali, aby zagrać w grę (Wilds 2020). Pokazuje to jednak, że nawet gdy nie poruszano jeszcze przez media tematyki graczy z niepełnosprawnościami/dysfunkcjami, to istnieli deweloperzy zainteresowani tym zagadnieniem, chcący umożliwić bliskim osobom możliwość prowadzenia rozgrywki. Niestety przez to, że temat dostępności stał się popularny dopiero niedawno, wiele tytułów, które posiadało te opcje, zaginęło. Być może wykorzystywały one takie opracowane rozwiązania, które byłyby przydatne dla deweloperów tworzących gry obecnie, jednak zniknęły, bo powstały zanim internet stał się ogólnodostępny, a dzięki niemu można byłoby je rozpowszechnić.

4.1. *Blindness* – pierwsza gra zaprojektowana z myślą o osobach niewidomych

Blindness (Dedalomedia 1996) jest produkcją PC stworzoną przez małe włoskie studio. Gra zalicza się do gatunku gier przygodowych *point-and-click*, oparta jest na FMV (*full motion video*). Gra początkowo miała opierać się tylko na dźwięku, jednak twórcy uznali, że jest to niemożliwe (jak na technologię dostępną w tamtym czasie) (Gerli 2023). Główny bohater Simon jest niewidomy. Fabuła gry polega na odkryciu i zatrzymaniu zabójcy, który morduje przyjaciół protagonisty. Bohater też sam może trafić do więzienia, ponieważ

jest jednym z podejrzanych. Twórcy gry, aby jak najlepiej odwzorować to, jak funkcjonuje w życiu osoba niewidoma, kontaktowali się z wieloma instytucjami zajmującymi się tym tematem (Gerli 2023). Produkcja zdobyła nagrodę *EMMA* w 1996 r. w kategorii rozrywkowych filmów interaktywnych (MobyGames 2010), jednak w momencie wydania jej odbiór był zasadniczo nieprzychylny, jeśli chodzi o reakcje graczy czy growych recenzentów. Według twórców powodem tego jest mało angażująca rozgrywka na początkowym etapie gry (Gerli 2023).

Produkcja ta była tworzona od początku z myślą o osobach z dysfunkcjami wzroku. Wykorzystuje holofoniczny dźwięk 3D (Gerli 2023), aby taki gracz mógł wiedzieć, co dzieje się w grze. Do prowadzenia rozgrywki używana jest tylko myszka. Grę kontroluje się, przesuwając kursor po ekranie; po najechaniu na obiekt, z którym można wejść w interakcje, wydawany jest dźwięk (piknięcie). Po kliknięciu na niego lektor wymawia jego nazwę (np. łóżko), po ponownym kliknięciu dodaje, co można z nim zrobić (np. sprawdź). Kursor ma być jak laska do nawigacji w przestrzeni 3D, którą wykorzystują osoby niewidome do poruszania się (Gerli 2023). Gdy postać znajdzie się w nowym pomieszczeniu, to nie widzi wszystkich jego elementów, które osoba widząca od razu by zobaczyła.

Przykładem może być pierwsza scena, w której użytkownik uzyskuje kontrolę. Simon znajduje się w swoim pokoju hotelowym, widać łóżko, szafkę, okno i szafę na ubrania. W tle słychać dźwięki z ulicy, dzięki czemu gracz z niepełnosprawnością wzroku jeszcze łatwiej może sobie wyobrazić to miejsce. Gdy kliknie się na komodę, Simon ją sprawdza swoimi rękami. W momencie, gdy jego dłoń znajdzie się z jej prawej strony, na ekranie pojawia się lampa stojąca na tym obiekcie. Wynika to z tego, że Simon jako osoba niewidoma nie miał pojęcia, że ona się tam znajduje. Gdy protagonista jest na zewnątrz, gracz widzi lekko rozmazany i „okrojony” widok miejsca, w którym się znajduje. Dopiero po zbadaniu za pomocą kursora przestrzeni zwiększa się widoczność, ponieważ sam Simon wie już, jak ona wygląda.

Produkcja, mimo że dziś jest raczej zapomniana, zainicjowała idee tworzenia gier z myślą o osobach z dysfunkcjami wzroku, z której obecnie korzystają inni deweloperzy (Gerli 2023).

4.2. *AudioQuake* – pierwszy shooter dostępny dla osób niewidomych

AudioQuake (AGRIP, 2004) jest modyfikacją stworzoną do trybu multiplayer strzelanki pierwszoosobowej *Quake* (id Software 1996), która powstała na potrzeby badań związanych z możliwościami tworzenia gier dostępnych dla osób z niepełnosprawnościami (Archambault i in. 2007: 8). Modyfikacja jest nadal wspierana – ostatnia aktualizacja udostępniona była w 2021 r. w celu zapewnienia kompatybilności z nowymi wersjami systemów Windows i Mac (por. Matatk 2021). Jest uważana za pierwszą modyfikację mainstreamowej gry, stworzonej dla osób widzących, z zamiślem umożliwienia zagrania w nią osobom niewidomym.

Rozgrywka w trybie wieloosobowym *Quake* skupia się na strzelaniu do siebie nawzajem postaci sterowanych przez graczy lub przechodzeniu razem kampanii gry, w związku z czym wymaga dobrego czasu reakcji na dynamiczne zmiany w świecie gry, ukazywane głównie wizualnie. Osoby, które mają problemy ze wzrokiem, a już w szczególności te niewidome, mogą mieć problem zarówno z poruszaniem się po lokacjach gry, jak i z samym strzelaniem, które wymaga celowania za pomocą kursora myszki. Wynika to z tego, że gra nie daje wystarczających wskazówek audialnych, na przykład dźwięków związanych z celowaniem bronią lub najechaniem na obiekty, z którymi można wejść w interakcję.

Dlatego też modyfikacja dodaje do gry narzędzie o nazwie *EtherScan Radar*. Ostrzega ono gracza o najbliższych przeciwnikach oraz członkach drużyny za pomocą dźwięku, który zmienia swoją częstotliwość w zależności od odległości, w jakiej postać się znajduje. Im gracz jest bliżej przeciwnika, tym wydawany dźwięk jest szybszy. Stąd wzięła się nazwa tego narzędzia – wydaje dźwięki i zachowuje się jak radar (Archambault i in. 2007: 16). Dzięki tej modyfikacji osoby całkowicie niewidome uzyskały możliwość zagrania w grę FPS. Obecnie opcje dostępności w postaci podobnej do radaru nadal są wykorzystywane w produkcjach skupiających się na walce z przeciwnikami. Modyfikacja, która była częścią badania naukowego, udowodniła, że można dodać do gier skierowanych do osób widzących opcje umożliwiające zagranie w nie osobom z problemami ze wzrokiem.

4.3. *Injustice: Gods Among Us* – pierwsza gra AAA, której deweloperzy odnieśli się do prośby niewidomego gracza

Injustice: Gods Among Us (Warner Bros. Interactive Entertainment 2013) jest grą komputerową z gatunku bijatyk, która opiera się na postaciach z uniwersum DC Comics. Rozgrywka polega na wciskaniu odpowiednich kombinacji przycisków w odpowiednim czasie, aby zadać cios przeciwnikowi, dlatego też wymaga dobrego czasu reakcji. Każdemu z uderzeń towarzyszą odgłosy wydawane przez postacie. Gra w momencie wydania nie posiadała żadnych opcji, które można byłoby określić jako celowe wsparcie dostępności dla osób z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami. Jednak po niespełna ośmiu miesiącach od premiery twórcy dodali coś, co wtedy było nowością w grach AAA, a rzadkością w grach w ogóle – *accessibility mode*, czyli tryb, który można określić jako dostępnościowy (Straub 2013). Bijatyki uważano wówczas zresztą za gatunek zasadniczo niedostępny dla osób niewidomych (Straub 2013). Niedostępność ta wynikała z braku wskazówek dźwiękowych (ang. *audio cues*), które mogłyby być pomocne i użyteczne (czyli takich, które informowałyby o elementach otoczenia lub wrogach, podobnie jak w *AudioQuake*) dla nich, a bez których samodzielna gra (bez drugiej osoby, która opowiadałaby o tym, co się dzieje na ekranie) byłaby praktycznie niemożliwa.

Osobą, której przypisuje się przekonanie twórców gry do dodania takiego trybu, jest Carlos Vasquez. To gracz oraz aktywista działający na rzecz dostępności w grach. Od małego grał w bijatyki, jego największą pasją była jednak piłka nożna. Gdy zaczął tracić wzrok, zmuszony był zrezygnować z tego sportu i, jak wtedy na początku myślał, również z grania w gry (Moss 2014). Jednak postanowił skupić się na swoim zmyśle słuchu i wtedy zrozumiał, że nadal może grać w swoją ulubioną serię gier – *Mortal Kombat* (Midway Games 1992) (Moss 2014). Mimo że gra nie posiadała żadnych opcji dostępności, korzystał ze swojej pamięci oraz wiedzy na jej temat – i aby prowadzić rozgrywkę, skupiał się na dźwięku, który towarzyszył każdemu zadaniem ciosowi. W późniejszych produkcjach uczył się kombinacji ciosów za pomocą zewnętrznych źródeł ze względu na to, że gry nie posiadały opcji lektora menu (Straub 2013). W 2014 r. udało mu się dotrzeć do finałów zawodów EVO⁶, będąc niewidomą osobą. Zwróciło to uwagę NetherRealm Studios, którzy odbyli z nim wywiad i obiecywali dodanie trybu dostępności w kolejnej aktualizacji do *Injustice* (Moss 2014). Kolejna gra z tej serii, czyli *Injustice 2* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2017), posiadała już od początku opcje związane z dostępnością. Deweloperzy wysyłali darmowe kopie dziennikarzom związanym z tematem dostępności w grach, aby mogli przetestować te opcje w nowej produkcji (SightlessKombat 2017).

Accessibility Mode można włączyć w opcjach gry. Tryb dodaje sygnał dźwiękowy, gdy awatar gracza znajduje się naprzeciwko elementu otoczenia, z którym można wejść w interakcje w celu wykorzystania go w walce. Podczas rozmowy z twórcami gry Vasquez zwrócił najbardziej uwagę na to, że brak jakiegokolwiek sygnału dźwiękowego, związanego z tymi obiektami, nie pozwala mu w pełni uczestniczyć w rozgrywce. Deweloperzy zanotowali tę informację, choć nie obiecywali mu dodania takiej opcji. Jednakże w następnej aktualizacji do gry wspomniany tryb się pojawił (Straub 2013).

W kolejnej odsłonie gry opcje dostępności zostały rozwinięte. Ulepszono sygnały dźwiękowe, aby niewidomi gracze jeszcze lepiej mogli radzić sobie w rozgrywce. Poruszanie się po menu zostało również ulepszone, aby lepiej współpracowało z programem *Narrator* (SightlessKombat 2017).

Obecnie gry z gatunku bijatyk są w dużym stopniu dostępne dla graczy z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami wzroku. *Mortal Kombat II* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2019) posiada wiele opcji związanych z dostępnością, jak na przykład możliwość zmiany położenia elementów UI, aby były lepiej widoczne dla osób z ograniczonym polem widzenia. Twórcy również stworzyli specjalny artykuł na swojej stronie, w którym wyszczególnione są zarówno wszystkie te opcje, jak również te, których brakuje – co ciekawe, można w nim bowiem przeczytać też, dlaczego któreś z nich ostatecznie nie zaimplementowano (WB Games Support 2019).

⁶ Międzynarodowy turniej e-sportowy gier z gatunku bijatyk.

4.4. *The Last of Us Part II* i *Part I* – pierwsze gry AAA zaprojektowane z myślą o dostępności

The Last of Us Part II (Sony Interactive Entertainment 2020)⁷ jest sequelem pierwszej części gry wydanej w 2013 r. Produkcja przynależy do gatunku *action-adventure* z elementami survival horroru i dostępna jest wyłącznie na konsole Sony PlayStation 4 oraz 5. W momencie wydania uważana była za najbardziej kompleksową grę pod względem opcji dostępności skierowanych dla wielu rodzajów niepełnosprawności (Molloy, Carter 2020). Została pod tym względem „pokonana” do tej pory tylko przez *remake* pierwszej odsłony tej samej serii – *The Last of Us Part I* (Sony Interactive Entertainment 2022). Motywacją dla twórców, aby stworzyć grę jak najbardziej dostępną dla wszystkich był gracz, który nie mógł ukończyć *Uncharted 4* (Sony Computer Entertainment 2016) ze względu na moment rozgrywki, podczas którego należy szybko wciskać jeden przycisk, czego on nie był w stanie zrobić (McIntyre 2020).

Gra posiada otwarty świat z wieloma opcjami wchodzenia w interakcję z jego elementami. W tym przypadku dla niewidomego gracza, bez pomocy drugiej osoby, poruszanie się po nim samodzielnie może być utrudnione lub niemożliwe. Jako że gra skupia się również na akcji, występują momenty, gdy należy szybko podejmować decyzje, co dla osób z dysfunkcjami wzroku może być trudne ze względu na krótki czas, w którym muszą rozpoznać, co dzieje się na ekranie (przy ograniczonym polu widzenia u gracza zajmie to więcej czasu). Oprócz tego podczas rozgrywki są momenty, kiedy należy unikać bycia wykrytym przez wrogów, co ponownie może wymagać zewnętrznej pomocy. Sam wymóg skradania się w grach sprawia, że wiele osób z dysfunkcjami wzroku po prostu rezygnuje z rozgrywki. SightlessKombat (niewidomy recenzent gier) w swojej recenzji *TLOU2* pisze o tym, że nigdy nie poleca innym niewidomym graczom gier z elementami skradania, ponieważ granie w nie z pomocą drugiej osoby jest bardzo skomplikowane. Dlatego też był ciekaw, jak dzięki opcjom dostępnościowym może sam przejść tę produkcję (SightlessKombat 2020). Gra posiada ponad sześćdziesiąt konfiguracji opcji dostępności, była od początku projektowana z myślą o nich, co było nowością w przypadku gier AAA (Gallant 2020). Produkcja pokazała, że z obecną technologią możliwe jest całkowite dostosowanie gier pod względem rozgrywki do potrzeb osób z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami wzroku. Coś, co było ponad dwie dekady temu, gdy powstawało *Blindness*, niemożliwe.

W momencie gdy gracz uruchamia produkcję po raz pierwszy na konsoli, dostaje możliwość włączenia funkcji *text-to-speech* za pomocą przycisku na padzie. Niestety niewidoma osoba nie wie, który nim jest, ponieważ gra nie informuje w jakikolwiek słyszalny sposób o tym. Informacja jest podana na ekranie, więc w tym momencie wymagana jest pomoc drugiej osoby, która poda tę informację. Jest to jedyny moment, gdy potrzebny jest ktoś inny do pomocy w grze. Reszta produkcji

⁷ Dalej określane jako *TLOU2*, a w przypadku remake’u pierwszej części *TLOU1*.

umożliwia samodzielne poruszanie się po menu oraz rozgrywkę z opcją czytania ekranu i audiodeskrypcją. W następnym kroku na ekranie wyświetlane jest okno z wyborem trzech gotowych zestawów opcji dostępności – motoryczne, wzrokowe i słuchowe. Wybrany zestaw można dostosować pod własne potrzeby w kolejnym kroku. Po tym gracz może rozpocząć właściwą rozgrywkę. Narrator w pełni obsługuje menu, tutorial, informacje o przyciskach, które należy wcisnąć na padzie w trakcie rozgrywki. Co najważniejsze, jest na tyle szybki, że gracz może bez problemu poradzić sobie w scenach akcji, na co zwracano uwagę w recenzji opcji dostępności gry na portalu Can I play that? (SightlessKombat 2020). Głos informuje również o momentach, gdy gra się automatycznie zapisuje, dzięki czemu gracz wie, w jakim momencie rozgrywki się znajdzie po wczytaniu rozgrywki.

The Last of Us Part II posiada również wskazówki dźwiękowe związane z elementami otoczenia, z którymi można wejść w interakcje lub je podnieść. Istnieją również też dźwięki związane z obecnością przeciwników. Pomagają one w nawigowaniu po świecie gry. W każdym momencie rozgrywki można w menu sprawdzić, co dany z nich oznacza. Jeśli chodzi o strzelanie i celowanie z broni, gra posiada automatyczne celowanie. Jednak gracz za pomocą poruszania kamerą może wybrać, w jaki element ciała przeciwnika chce strzelić – tutaj również występują różne sygnały dźwiękowe. Oprócz tego, gdy gracz straci orientację w terenie, to przy pomocy jednego przycisku na kontrolerze awatar zostanie obrócony razem z kamerą w kierunku, w którym należy podążać w celu dalszej progresji rozgrywki. Skradanie rozwiązane jest za pomocą pewnego rodzaju przenośnego narzędzia do ukrycia się, które można aktywować. Zostało to zaplanowane w taki sposób, ponieważ niewidomy gracz nie jest w stanie stwierdzić, czy obiekt, za którym się ukrył, znajduje się poza linią wzroku przeciwnika (SightlessKombat 2020).

Niestety opcje dostępności skupione są w tym przypadku tylko na rozgrywce, przerywniki filmowe nie posiadają za to audiodeskrypcji, przez co niewidomy gracz musi się domyślić, co dzieje się na ekranie. Według jednego z twórców wynikało to z braku czasu na przygotowanie scenariuszy tekstu dla narratora, gdyż deweloperzy bardziej skupili się na opracowywaniu pełnej funkcjonalności tegoż narratora w trakcie rozgrywki (Stoner 2022). Przygotowanie audiodeskrypcji jest skomplikowanym zadaniem. Głos opisujący to, co się dzieje na ekranie, musi zdążyć z deskrypcją w momentach ciszy, np. gdy postacie milczą, i zrobić to w taki sposób, aby przekazać nie tylko to, co postacie robią, ale przedstawić też ich mimikę i gestykulację. W scenach pełnych akcji może to być wręcz niemożliwe. Jednakże twórcom udało się dodać audiodeskrypcję przerywników filmowych w swojej następnej produkcji – wcześniej wspomnianym *The Last of Us Part I*. Dokonali tego z pomocą studia profesjonalnie zajmującego się audiodeskrypcją filmów – Descriptive Video Works. Powstała duża liczba konfiguracji opisów, aby znaleźć te, które najlepiej sobie poradzą w momentach ciszy (Stoner 2022).

Jeśli chodzi o graczy słabowidzących, gra oferuje opcje wysokiego kontrastu, który może być przydatny w rozróżnianiu ważnych elementów otoczenia:

sojusznicy są w kolorze niebieskim, przeciwnicy w czerwonym, a obiekty, z którymi można wejść w interakcję – żółtym (dla osób ze ślepotą barw również przygotowano specjalne tryby kolorystyczne). Oprócz tego istnieje też możliwość zmienienia rozmiaru HUD (ang. *head-up-display*⁸), aby informacje były lepiej widoczne. To samo dotyczy opcji lupy, dzięki której można powiększyć dowolny element na ekranie. Istnieje też przełącznik związany z zablokowaniem możliwości upadku z krawędzi, z jakiej w danym momencie zwisać może awatar, aby gracz miał czas na znalezienie miejsca, w które może się udać.

Oczywiście wszystkie te opcje można ze sobą łączyć, aby dopasować grę pod swoje własne potrzeby. Obydwie odsłony *The Last of Us* są chwalone za dostępność zarówno przez dziennikarzy związanych z tym tematem, jak i przez samych graczy (Foster 2022). *TLOU2* zdobyło cztery nagrody związane z tematyką dostępności, w tym „Innowacyjność w dostępności” na The Game Awards 2021 (por. Lista przyznanych nagród *TLOU2*), *TLOU1* uzyskało jedną nagrodę – ponownie w tej samej kategorii w 2022 r.

Zakończenie

Dostępność w grach w kontekście osób z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami wzroku wiąże się głównie z samymi opcjami stworzonymi przez deweloperów w swoich produkcjach. W porównaniu do niepełnosprawności motorycznych nie opiera się w pierwszej kolejności na specjalnie przystosowanych peryferiach, które są potrzebne takim osobom, aby były one w stanie zagrać w grę.

Sama tematyka dostępności w grach pojawiła się w mediach na większą skalę dopiero niedawno, bo w 2010 r., gdy w USA wprowadzano akt prawny nawiązujący do tego problemu. Jednak wcześniej już istniały osoby zajmujące się tym zagadnieniem – aktywiści, deweloperzy, ale również sami gracze z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami. W wyniku ustanowionego prawa największe firmy deweloperskie zajęły się kwestią dostępności w swoich produkcjach. Przez to coraz więcej osób zmieniło swój sposób postrzegania osób z niepełnosprawnościami – istnieje obecnie coraz lepsza świadomość tego, że takie osoby też grają w gry. Jednak nadal trwają debaty związane z tym, czym jest dostępność na przykład w publicystyce.

Obecnie to deweloperzy gier AAA są tymi, którzy górują w innowacyjności opcji dostępnościowych, jednakże wcześniej byli to mniejsi twórcy. Wynika to zapewne z ogromnej ilości środków pieniężnych, które idą na badania związane z tym tematem. Jednakże nadal istnieją duże firmy z branży growej, które nie dodają żadnych opcji ustawień dostępności oprócz tych podstawowych (czyli poza włączeniem napisów i zmianą pola widzenia). Niechlubnym przykładem jest niedawno wydane *Dead Island 2* (Deep Silver 2023), które posiada tylko

⁸ W przypadku gier komputerowych są to informacje wyświetlane na ekranie, zawiadamiające np. o poziomie zdrowia za pomocą paska, o liczbie amunicji i podobnych statystykach.

te dwie wspomniane powyżej opcje. Nie zawiera na przykład możliwości zmiany palety kolorystycznej dla osób ze ślepotą barw, co jest proste do zaaplikowania na etapie produkcji, o czym pisałam wcześniej. Jeden z recenzentów zajmujących się dostępnością w grach swoją recenzję tych opcji zaczął od „None. Thank you for coming to my Ted Talk!”⁹, a sam artykuł liczy sobie osiem krótkich akapitów (Dawn 2022). Sami gracze zwracają uwagę na to, że brak opcji dostępnościowych w grach jest współcześnie¹⁰ bardzo dziwny.

Przedstawiony artykuł może posłużyć jako źródło dla dalszych badań nad technologiami wspomagającymi w grach wideo oraz ich efektywnością. Ponadto w kontekście pozaakademickim może pomóc społeczności graczy lepiej zrozumieć wyzwania, z jakimi borykają się osoby z dysfunkcjami/niepełnosprawnościami wzroku, i promować bardziej inkluzywne podejście do gier wideo.

Bibliografia

- Archambault D., Ossmann R., Gaudy T., Miesenberger K. (2007), *Computer Games and Visually Impaired People*, University of Linz, Linz.
- Beeston J., Power C., Cairns P., Barlet M. (2018), *Characteristics and Motivations of Players with Disabilities in Digital Games*, University of York, York.
- Dawn A. (2023), *How accessible is Dead Island 2?*, <https://www.gamegrin.com/articles/how-accessible-is-dead-island-2/> (dostęp: 18.06.2023).
- Foster G. (2022), *Fans praise The Last Of Us Part I's accessibility options*, <https://www.thegamer.com/the-last-of-us-part-1-accessibility-options/> (dostęp: 10.05.2023).
- Gallant M. (2020), *60+ settings make this Naughty Dog's most accessible game yet*, <https://blog.playstation.com/2020/06/09/the-last-of-us-part-ii-accessibility-features-detailed/> (dostęp: 17.06.2023).
- Gałaszka D. (2018), *Gry wideo w perspektywie osób niepełnosprawnych*, [w:] J. Niedbalski, M. Raław, D. Żuchowska-Skiba (red.), *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź
- Gamingbible (2020), *Games for all the players: A history of accessibility in video games*, <https://www.gamingbible.com/features/games-for-all-the-players-a-history-of-accessibility-in-video-games-20200124> (dostęp: 3.06.2023).
- Gerli D. (2023), *The making Of Blindness, the '90s breakthrough in video game accessibility that time forgot*, <https://www.timeextension.com/features/the-making-of-blindness-the-90s-breakthrough-in-video-game-accessibility-that-time-forgot> (dostęp: 23.05.2023).
- Horne-Moyer L. i in. (2014), *The use of electronic games in therapy: A review with clinical implications*, „Psychiatry in the Digital Age”, t. 16, 520. <https://doi.org/10.1007/s11920-014-0520-6>
- John R.P., Kientz J.A. (2011), *An Empirical Study of Issues and Barriers to Mainstream Video Game Accessibility. Human Centered Design & Engineering*, University of Washington, Washington.
- Keeling O. (2021), *Most games today still hide common, avoidable accessibility issues*, <https://www.pcgamer.com/most-games-today-still-hide-common-avoidable-accessibility-issues/> (dostęp: 19.04.2023).

⁹ „Żadne, dziękuję za przyjsie na mój Ted Talk!” [tłum. własne].

¹⁰ Por. np. wpis użytkownika Beware the Batman na portalu X, https://x.com/Batman_Beware/status/1649901644837015554 (dostęp: 25.05.2024).

- Matatk (2021), *2021.0 – Respawn (Digital Archaeology Edition)*, <https://github.com/matatk/agrip/releases/tag/2021.0>
- McGrath C. (2020), *Accessible gaming: the new norm?*, <https://www.bemyeyes.com/blog/accessible-gaming-the-new-norm/> (dostęp: 19.04.2023).
- McIntyre B. (2020), *The Last of Us Part II will have around 60 accessibility options*, <https://www.thegamer.com/last-of-us-part-ii-60-accessibility-options/> (dostęp: 17.06.2023).
- Molloy D., Carter P. (2020), *Last of Us Part II: Is this the most accessible game ever?*, <https://www.bbc.com/news/technology-53093613> (dostęp: 1.06.2023).
- Moss R. (2014), *Why game accessibility matters*, <https://www.polygon.com/features/2014/8/6/5886035/disabled-gamers-accessibility> (dostęp: 30.05.2023).
- Ngoc M.T.L. (2022), *Diversity, equity & inclusion in games: Gamers want less toxicity in games and want publishers to take a stance*, <https://newzoo.com/resources/blog/newzoos-gamer-sentiment-diversity-inclusion-gender-ethnicity-sexual-identity-disability> (dostęp: 18.04.2023).
- Plusqa (2021), *Accessibility in the video game industry*, <https://plusqa.com/2021/10/07/accessibility-in-the-video-game-industry/> (dostęp: 29.03.2023).
- Polski Związek Niewidomych (2020), *Osoba niewidoma, słabowidząca czy ociemniała? Definicje pod lupą*, <https://pzn.org.pl/osoba-niewidoma-slabowidzaca-czy-ociemniata-definicje-pod-lupa/> (dostęp: 16.06.2023).
- Porter J.R., Kientz J.A. (2011), *An Empirical Study of Issues and Barriers to Mainstream Video Game Accessibility*, University of Washington, Washington.
- Powers G.M., Nguyen V., Frieden L.M. (2015), *Video game accessibility: A legal approach*, „Disability Studies Quarterly”, t. 35, nr 1. <https://doi.org/10.18061/dsq.v35i1.4513>
- Redakcja wepc (2023), *Video game industry statistics, trends and data in 2023*, <https://www.wepc.com/news/videogame-statistics/> (dostęp: 3.02.2023).
- SightlessKombat (2017), *Injustice 2: Accessibility review*, <http://www.reviews.sightlesskombat.com/12.html> (dostęp: 30.05.2023).
- SightlessKombat (2020), *The Last of Us 2 – Blind accessibility review*, <https://caniplaythat.com/2020/06/18/the-last-of-us-2-review-blind-accessibility/> (dostęp: 18.06.2023).
- Stoner G. (2022), *The Last of Us Part I Remake aims to lower barriers for the visually disabled*, <https://www.fanbyte.com/games/features/the-last-of-us-part-1-accessibility/> (dostęp: 1.06.2023).
- Stoner G. (2023), *Ubisoft proves the most important trend in video games didn't happen overnight*, <https://www.inverse.com/gaming/ubisoft-accessibility-david-tisserand-interview> (dostęp: 18.04.2023).
- Straub J. (2013), *NetherRealm Studios patches accessibility mode into Injustice: Gods Among Us*, <https://dagssystem.com/netherrealm-studios-patches-accessibility-mode-into-injustice-gods-among-us/> (dostęp: 30.05.2023).
- W3C (2024), *Accessibility requirements for people with low vision*, <https://www.w3.org/TR/low-vision-needs/#introduction> (dostęp: 30.05.2023).
- WB Games Support (2019), *Accessibility options*, <https://mortalkombatgamesupport.wbgames.com/hc/en-us/articles/360023370494-Accessibility-Options> (dostęp: 30.05.2023).
- Werner A. (2022), *Video games are world's biggest entertainment medium, take-two reports*, <https://www.gamepressure.com/newsroom/video-games-are-worlds-biggest-entertainment-medium-take-two-repo/zf443d> (dostęp: 27.06.2024).
- Wilds S. (2020), *For all the players: A history of accessibility in video games*, <https://www.gamingbible.com/features/games-for-all-the-players-a-history-of-accessibility-in-video-games-20200124> (dostęp: 3.06.2023).
- World Health Organization (2024), *Disability*, https://www.who.int/health-topics/disability#tab=tab_1 (dostęp: 27.06.2024).