

FICHA INFORMATIVA

Videojuegos que hacen que los desafíos o las características de accesibilidad formen parte del juego

Los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para la empatía

Los videojuegos, como el cine, pueden transmitir emociones narrativas y artísticas. Pero los videojuegos tienen la capacidad única de expresar su significado y su tema a través de la jugabilidad. Por eso, crear una jugabilidad inspirada en la discapacidad o que la "emule" puede ser una forma potente de ayudar a los jugadores a empatizar con las personas con discapacidades.

Videojuegos con un modo de juego para la gente ciega

A Blind Legend (Una leyenda ciega: Dowino, 2015)



Fuente: Google.play.com

Uno de los primeros juegos de "alto concepto" sobre la discapacidad. **Una leyenda ciega** es un juego innovador porque realmente pone a los jugadores en la piel de un guerrero ciego. El juego no tiene ningún tipo de representación gráfica, sino que se centra en la espacialización del sonido mediante el audio binaural. Permite jugar con los ojos cerrados, utilizando la entrada táctil de un smartphone para controlar al personaje, pero navegando por los niveles del juego utilizando únicamente los sonidos del entorno.

Lost and Hound (Perdidos y sabuesos: Daisy Ale Soundworks, 2022)



(Fuente: Steam.com)

En este juego, el jugador toma el papel de un sabueso. El juego consiste principalmente en seguir rastros de olor para encontrar cuerpos o ayudar a alguien a encontrar su camino, etc. Hay algunos elementos visuales en el juego, pero no se utiliza ninguna señal visual. Sólo se utiliza el sonido para representar el sentido del olfato del perro. Un zumbido que cambia de tono y dirección (audio 3D) representa el rastro de olor. El amo del perro está ahí para ayudar al jugador, dándole indicaciones ("¡lo estás haciendo muy bien, buen chico!"). Esto hace que el juego pueda ser jugado por jugadores ciegos.

Shades of Doom (Sombras de la perdición: GMA games, 2005)

Otro juego para jugadores ciegos, pero éste está más orientado a la acción. Su objetivo es ofrecer una experiencia de shooter en primera persona, utilizando sólo los oídos. El jugador encarna a un oficial de la FDN (Federación de Naciones Democráticas) que recibe la orden de investigar una instalación de investigación de alta seguridad con la que se ha perdido el contacto hace 2 horas.

Para navegar por el nivel de juego y apuntar a los enemigos, el jugador utilizará el eco de sus pasos y los gemidos de los monstruos. La IA de su ordenador personal también le ayudará.

Juegos que utilizan el lenguaje de signos

Moss (Polyarc, 2018)



(Fuente: gamesradar.com)

El juego Moss de PSVR es un juego de plataformas en realidad virtual para PlayStation 4 y 5. El jugador controla un ratón (Moss) que tiene que luchar, saltar y resolver enigmas. El juego proporciona algunas orientaciones al jugador. Para ponerlas a disposición de los jugadores con problemas de audición, los desarrolladores hicieron que el personaje de Moss les hablara utilizando el lenguaje de signos. Esto refuerza el vínculo emocional con el protagonista y da una lección de accesibilidad a la industria del juego.

Juegos para jugadores sordos o con dificultades auditivas (juegos enteros o características de los juegos)

The Quiet Man (El hombre silencioso: Square Enix, 2018)

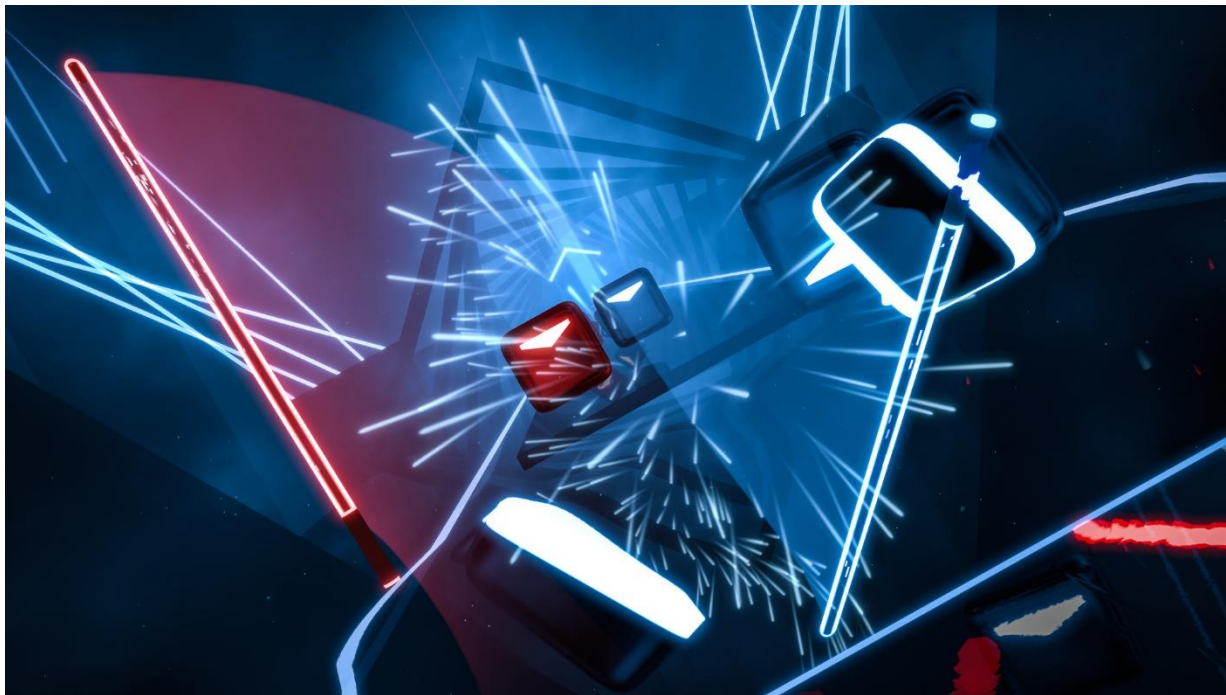


(Fuente: [steam.com](https://store.steampowered.com/app/644940/The_Quiet_Man/))

Este es el equivalente del juego "Una leyenda ciega", pero para jugadores sordos. El personaje principal es sordo y el juego trata de imitar esa sensación. El juego trata de mezclar secuencias de películas de acción real con las del juego.

La ambición del juego es de alabar, pero el resultado final no es muy bueno, lo cual es una pena, ya que deberían aparecer más juegos con personajes discapacitados.

Beat Saber (Beat games, 2018) + Subpac



(Fuente: steam.com)

Beat Saber es un juego de RV rítmico en el que el jugador tiene que acuchillar cubos con espadas láser al ritmo que le marca la pista de audio. El concepto es sorprendente, pero funciona muy bien y el juego ha vendido más de un millón de copias.

El [SubPac](#) es un dispositivo en forma de chaqueta que permite sentir la música. Para ello utiliza tres componentes: vibra para los receptores de la piel, ejerce presión sobre los receptores musculares y emite vibraciones para los huesos y el oído interno. Permite a los jugadores sordos disfrutar del juego musical.

Weakless (Punk Notion, 2019)



(Fuente: steam.com)

En el juego Weakless, el jugador controla a dos personajes humanoides con forma de árbol, uno ciego y otro sordo. Es imposible controlar a ambos personajes al mismo tiempo y deben ayudarse mutuamente, completarse, resolver puzzles y atravesar una aventura.

Hellblade (Punk Notion, 2019)



(Fuente: steam.com)

En Hellblade, el jugador se pone en la piel de Senua, una guerrera picta que ha perdido recientemente a su amado marido. La protagonista es muy especial porque padece una enfermedad mental que mezcla realidad y ficción. Los desarrolladores del juego contrataron a un profesor de neurociencia de la salud de la Universidad de Cambridge como consultor para representar la lucha mental lo mejor posible y hacerla jugable en el juego real. Tuvieron tanto éxito que recibieron mensajes de ánimo de mucha gente. Una madre incluso dijo que el juego salvó la vida de su hijo porque pudo reconocer su propia enfermedad en el juego y fue al hospital. Para saber más, [mira este vídeo](#).

REFERENCIAS

Beat games (2018). Beat saber [Video Game]

Daisy Ale Soundworks (2022). Lost and Hound [Video Game]

Dowino (2015). A blind legend [Video Game]

GMA games (2005). Shades of Doom [Video Game]

Punk Notion (2019). Weakless [Video Game]

[TIGS]. (2019, October 19). 'Professor Paul Fletcher (Hellblade Clinical Consultant) Keynote' [Video File]. Retrieved from
<https://www.youtube.com/watch?v=BpRMwq4T9gU>

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>