

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

Παιχνίδια που ενσωματώνουν προκλήσεις ή χαρακτηριστικά προσβασιμότητας

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν ως ένα ισχυρό μέσο για την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης

Τα βιντεοπαιχνίδια, όπως και ο κινηματογράφος, μπορούν να μεταφέρουν μέσω της αφήγησης και της καλλιτεχνικής έκφρασης, συναισθήματα. Ωστόσο, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη μοναδική δυνατότητα να υφαίνουν το νόημα και το θέμα τους μέσω του gameplay. Έτσι, η δημιουργία ενός παιχνιδιού που εμπνέεται ή «προσομοιώνει» ένα είδος αναπηρίας μπορεί να βοηθήσει σημαντικά έναν παίκτη να ευαισθητοποιηθεί σε θέματα που αφορούν τα άτομα με αναπηρίες.

Παιχνίδια για τυφλά άτομα/gameplay

A blind legend (Dowino, 2015)



(πηγή: [google.play.com](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blindlegend))

Πρόκειται για ένα από τα πρώτα παιχνίδια υψηλού επιπέδου για την αναπηρία. Το Blind Legend είναι ένα καινοτόμο παιχνίδι επειδή πραγματικά βάζει τους παίκτες στη θέση ενός τυφλού πολεμιστή. Το παιχνίδι δεν έχει καθόλου γραφικά στοιχεία, αλλά επικεντρώνεται στην τεχνολογία του αμφιωτικού ήχου, ο οποίος δίνει την ψευδαίσθηση ότι ο ήχος έρχεται από κάποιο συγκεκριμένο σημείο στον χώρο. Αυτή η τεχνολογία επιτρέπει σε κάποιον να παίξει το παιχνίδι με τα μάτια κλειστά, χρησιμοποιώντας μια είσοδο αφής σε ένα smartphone κινητό για τον χειρισμό του ήρωα και κάνοντας περιήγηση στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού με βάση τους γύρω ήχους.

Lost and Hound (Daisy Ale Soundworks, 2022)



(πηγή: [Steam.com](https://www.steam.com))

Ο παίκτης παίρνει το ρόλο ενός κυνηγόςκυλου μυρωδιάς (scent hound). Η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού έχει να κάνει κυρίως με την ιχνηλάτηση σωμάτων ή με το να βοηθήσεις κάποιον να βρει το δρόμο του κλπ. μέσω της αίσθησης της όσφρησης. Υπάρχουν κάποια γραφικά, αλλά δεν χρησιμοποιείται καμία οπτική ένδειξη για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Μόνο ηχητικά στοιχεία χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση της όσφρησης του σκύλου. Για την αναπαράσταση των ιχνών οσμής χρησιμοποιείται ένα βουητό που αλλάζει ως προς το βήμα και την κατεύθυνση (τρισεπίδητος ήχος). Το αφεντικό του σκύλου είναι εκεί για να βοηθήσει τον παίκτη δίνοντάς του ενδείξεις («τα πας περίφημα, καλό αγόρι!»). Η τεχνολογία και τα τεχνικά χαρακτηριστικά που ενσωματώνει το παιχνίδι επιτρέπουν και σε τυφλά άτομα να το παίξουν.

Shades of Doom (GMA games, 2005)

Πρόκειται για ένα παιχνίδι για τυφλούς παίκτες, το οποίο όμως αυτή τη φορά είναι περισσότερο προσανατολισμένο στη δράση. Έχει ως στόχο να παρέχει μια εμπειρία

παιχνιδιού σκοπευτή πρώτου προσώπου (first person shooter) κατά την οποία ο παίκτης καλείται να χρησιμοποιήσει μόνο τα αυτιά του. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός αξιωματούχου της FDN (Ομοσπονδία Δημοκρατικών Εθνών), ο οποίος έχει διαταχθεί να διερευνήσει μια ερευνητική εγκατάσταση υψηλής ασφάλειας με την οποία διακόπηκε ξαφνικά η επαφή πριν από 2 ώρες.

Για να περιηγηθεί μέσα στο παιχνίδι και να στοχεύσει σε εχθρούς, ο παίκτης καλείται να ακολουθήσει τον ήχο που κάνουν τα βήματά του και τα βογγητά των τεράτων. Ο προσωπικός του υπολογιστής AI (Τεχνητή Νοημοσύνη) μπορεί επίσης να τον βοηθήσει.

Παιχνίδια που εφαρμόζουν τη νοηματική γλώσσα

Moss (Polyarc, 2018)



(πηγή: gamesradar.com)

Το παιχνίδι PSVR Moss είναι ένα παιχνίδι πλατφόρμας εικονικής πραγματικότητας στο PlayStation 4 και 5. Ο παίκτης χειρίζεται ένα ποντίκι το οποίο καλείται να παλέψει, να κάνει άλματα και να λύσει αινίγματα. Το παιχνίδι παρέχει κάποια καθοδήγηση στον παίκτη. Για να προσαρμόσουν το παιχνίδι στις ανάγκες των τυφλών παικτών, οι προγραμματιστές έδωσαν στον χαρακτήρα του παιχνιδιού την ικανότητα να μιλάει στη νοηματική γλώσσα. Με αυτό τον τρόπο, επιτρέπεται στους τυφλούς παίκτες να συνδεθούν συναισθηματικά με τον πρωταγωνιστή, δίνοντας έτσι ένα μάθημα προσβασιμότητας στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών!

Παιχνίδια για κωφούς και βαρήκοους (HOH) παίκτες (gameplay και χαρακτηριστικά)

The Quiet Man (Square Enix, 2018)



(πηγή: [Steam.com](https://store.steampowered.com/app/688110/HELLBLADE_THE_QUIET_MAN/))

Το παιχνίδι αυτό είναι το αντίστοιχο του “A blind legend”, αλλά για κωφούς παίκτες. Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι κωφό άτομο και το παιχνίδι προσπαθεί να μιμηθεί το συναίσθημα. Το παιχνίδι αυτό προσφέρει μια συναρπαστική εμπειρία κινηματογραφικής δράσης, εμπνευσμένη από σενάριο, η οποία ενσωματώνει άψογα ζωντανές σκηνές δράσης υψηλού επιπέδου, ρεαλιστικά γραφικά υπολογιστών και εντυπωσιακό gameplay.

Η φιλοδοξία του παιχνιδιού είναι αξιέπαινη, αλλά το τελικό αποτέλεσμα δυστυχώς δεν είναι πολύ καλό το οποίο είναι κρίμα, δεδομένου ότι περισσότερα παιχνίδια θα πρέπει να περιλαμβάνουν χαρακτήρες με αναπηρίες.

Beat Saber (Beat παιχνίδια, 2018) + Subpac



(πηγή: [Steam.com](https://www.steam.com))

Το Beat Saber είναι παιχνίδι ρυθμού εικονικής πραγματικότητας, όπου ο παίκτης καλείται να κόβει κύβους με φωτόσπαθα σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο ρυθμό ενός ηχητικού κομματιού. Η ιδέα του παιχνιδιού προκαλεί έκπληξη, εντούτοις όμως γνώρισε μεγάλη επιτυχία πουλώντας περισσότερα από ένα εκατομμύριο αντίτυπα.

Το [SubPac](#) είναι μια συσκευή με τη μορφή ενός σακακιού που επιτρέπει σε κάποιον να αισθάνεται τη μουσική. Για να το πετύχει αυτό ενσωματώνει τρεις λειτουργίες: δόνηση στους αισθητήρες του δέρματος, άσκηση πίεσης στους αισθητήρες των μυών και παλμικές δονήσεις στα οστά και το εσωτερικό των αυτιών. Αυτές οι λειτουργίες επιτρέπουν στους κωφούς παίκτες να απολαύσουν το μουσικό παιχνίδι.

Weakless (Punk Notion, 2019)



(πηγή: [Steam.com](https://www.steam.com))

Στο Weakless, ο παίκτης καλείται να χειριστεί δύο ανθρωποειδείς χαρακτήρες που μοιάζουν με δέντρα, ο ένας εκ των οποίων είναι τυφλός ενώ ο άλλος κωφός. Είναι αδύνατο ο παίκτης να χειριστεί και τους δύο χαρακτήρες ταυτόχρονα, γι' αυτό και χρειάζεται οι δύο χαρακτήρες να βοηθούν ο ένας τον άλλο, να δρουν αλληλοσυμπληρωματικά, να λύνουν γρίφους και να βιώνουν μαζί την περιπέτεια.

Hellblade (Punk Notion, 2019)



(πηγή: [Steam.com](https://www.steam.com))

Στο Hellblade, ο παίκτης αναλαμβάνει τον χαρακτήρα της Senua, μιας πολεμίστριας των Κελτών που έχασε πρόσφατα τον αγαπημένο της σύζυγο. Ο κεντρική ηρωίδα ενσαρκώνει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά καθώς πάσχει από μια ψυχική ασθένεια που συνδυάζει πραγματικά και εξωπραγματικά στοιχεία. Το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με ένα νευροεπιστήμονα από το Πανεπιστήμιο του Cambridge, ο οποίος προσπάθησε να απεικονίσει όσο το δυνατό πιο πιστά τον ψυχικό αγώνα της ηρωίδας, για να μπορεί να παιχτεί και στο gameplay του παιχνιδιού. Το Hellblade γνώρισε τόσο μεγάλη επιτυχία που η ομάδα του παιχνιδιού έλαβε εγκάρδια μηνύματα από πολλούς ανθρώπους. Μια μητέρα ανέφερε ακόμη ότι το παιχνίδι έσωσε τη ζωή του αγοριού της, επειδή κατάφερε μέσω αυτού να αναγνωρίσει τη ψυχική ασθένεια από την οποία πάσχει και να ζητήσει βοήθεια. Για να μάθετε περισσότερα, [μπορείτε να παρακολουθήσετε αυτό το βίντεο](#).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

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

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

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

Beat games (2018). Beat saber [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>

Το έργο #Gaming4skills έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών του και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills