



Idee inclusive per la progettazione dei videogiochi in un corso di lingua

Linee guida per l'inclusione quando si crea un videogioco

Linee guida di accessibilità per giocatori con disabilità motorie

Introduzione

Il termine “disabilità motoria” si applica a qualunque condizione che impedisca la sensazione, il movimento o la coordinazione. Esistono dei buoni [adaptative controllers](#) (ndt: strumenti di controllo adattivi) riservati all'accessibilità dei soggetti con disabilità motoria, ma non risolvono tutto in quanto alcune barriere sono insite nei videogiochi.



Termini

Controller rumble: feedback di forza e vibrazioni nel joystick che supporta i segnali visivi in un gioco (vibrazioni del terreno, un danneggiamento).

Perché queste linee guida sono utili?

I videogiochi sono fortemente basati sulle interazioni motorie: mouse e tastiere, joysticks o smartphones, in ogni caso c'è bisogno delle giuste abilità motorie per fornire input al computer; di conseguenza, in qualche caso i giocatori con disabilità motoria possono avere difficoltà nel giocare.

Linee Guida

Controlli

La prima cosa da fare è consentire al giocatore di impostare i controlli del gioco, cosa oggi abbastanza semplice nella maggior parte dei motori di gioco.


E' anche opportuno consentire di far scattare un pulsante anziché tenerlo ed espanderne la funzionalità ad azioni che richiedono un premere ripetitivo dello stesso: modalità automatica.

In questo modo, pigiando il pulsante una volta, il gioco considera che il giocatore lo sta mantenendo o ripetutamente pigiando. Alcuni giochi vanno oltre e forniscono una mappa delle informazioni di input che rendono possibile giocare con una sola mano.

Rendi possibile saltare i quick time events (QTE, ndt: eventi veloci), ad esempio momenti in cui il gioco chiede una sequenza di pulsanti che illustra un'azione cinematografica.



Figura 1. Un esempio di QTE: in Spider-Man PS4, al giocatore si chiede di pigiare un pulsante ripetutamente per alzare dei detriti pesanti (fonte: spiritgamer.fr).

Inoltre, assicurati che il controller rumble  sia opzionale. Gli elementi di gioco non dovrebbero dipendere esclusivamente da esso, ad esempio per scovare un oggetto quando il personaggio è vicino ad esso, la vibrazione del controller potrebbe essere sostituita da un segnale sonoro o visivo.

Modalità di difficoltà

Naturalmente, per i giocatori con disabilità motoria è utile lasciare la scelta della difficoltà, per cui c'è un modo molto semplice: modificare alcune variabili di gioco come la salute del nemico, danni arrecati, ... etc. Ad esempio, scegliendo la modalità "easy", il danno richiesto per sconfiggere un mostro può diminuire del 50% rendendo così i combattimenti più facili (meno munizioni richieste, minore possibilità di essere colpito...).

Ma l'equilibrio di un gioco è molto importante e lasciare che i giocatori abbiano il pieno controllo dell'esperienza può impedirne la visione ed il piano generale. E' quindi una buona idea avere una modalità dedicata nel menu, come l'*assist mode* del gioco Celeste, in cui i giocatori possono modificare la velocità di gioco avendo a disposizione infinite risorse e vite.

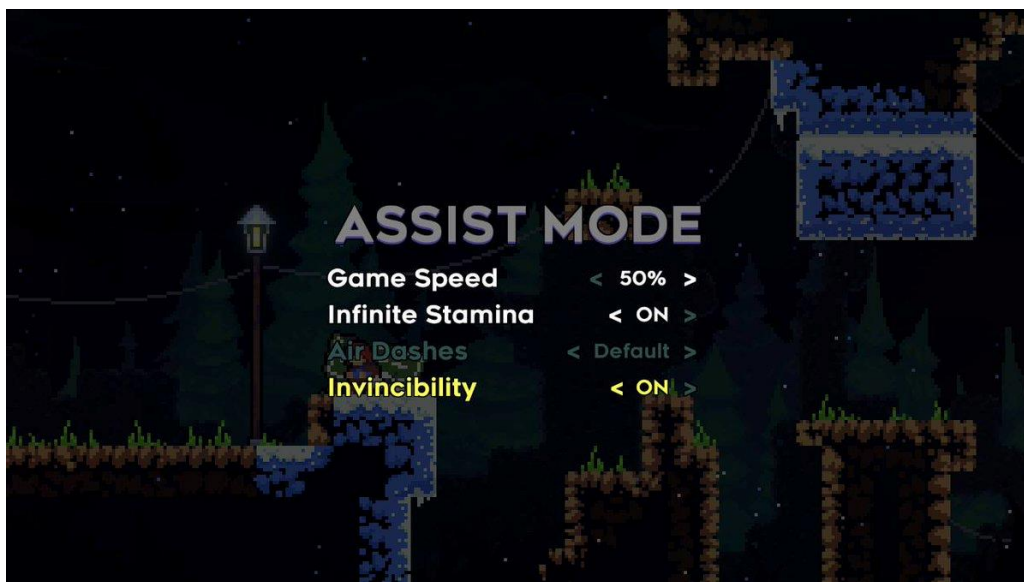


Figura 2. Assist mode nel gioco Celeste (Extremely OK Games, 2018) (fonte: <http://gameaccessibilityguidelines.com>)

Modifica completamente il piano di gioco ma è chiaro al giocatore che esso non era progettato per questa tipologia e che si tratta di un adattamento: invece di essere considerata un'altra modalità regolare essa viene chiaramente chiamata speciale, e si dice che "modifica" il gioco sperando di renderlo più accessibile. Si può, inoltre, dare la possibilità di saltare intere parti di gioco (ad esempio dei combattimenti se il giocatore preferisce i puzzles e la storia, o la lotta all'interno di un combattimento).

In caso di disabilità motoria è cruciale lasciare il tempo necessario ai giocatori, per cui il controllo della velocità di gioco e le pause che consentono al giocatore di valutare il luogo circostante sono dei buoni elementi.

Se hai dei dubbi, puoi avere un confronto nei gruppi di consulenza o da giocatori con DSA:

<https://dagersistem.com/>.

Un'ultima cosa: sarebbe, ovviamente, una pessima idea caratterizzare le modalità di gioco con nomi paternalistici come "baby mode" al posto di "easy mode" o "for the true" al posto di "hard".

Conclusione

Il punto è rendere i pulsanti facilmente accessibili per i giocatori. E' difficile prevedere ogni combinazione possibile di input per ciascuna disabilità, quindi è consigliabile lasciare ai giocatori la scelta di impostare il gioco da soli, come anche cercare di fornire controlli per una sola mano al fine di evitare dolorose combinazioni di inserimento che richiedono allungamenti o tensioni delle dita o il dover tenere dei pulsanti. Infine, meglio lasciare che il giocatore controlli la velocità e la fase di gioco (infinite vite, infiniti salti...) comunicando chiaramente che quella non è l'intenzione originale del gioco stesso, ma può aiutare coloro che necessitano di diverse caratteristiche di accessibilità.

Risorse e riferimenti

- Ward, C. (2019, July 30). Motor Disabilities and What You Need for Accessibility. telerik.com Retrieved from <https://www.telerik.com/blogs/motor-disabilities-and-what-you-need-for-accessibility>.
- DaggerSystem. (n.d). Dagger System | Video game reviews for the physically disabled. <https://daggersystem.com/>
- Game Maker's Toolkit. (2018, October 11). 'Making Games Better for Players with Motor Disabilities | Designing for Disability' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ufe0i26DGiA>
- Harvard University. (n.d). Digital accessibility. harvard.edu. <https://accessibility.huit.harvard.edu/disabilities/motor-impairment>
- AbleGamers charity. (2018, May 18). Xbox Adaptive Controller – The Evolution of Accessibility. The Ablegamers charity. <https://ablegamers.org/xbox-adaptive-controller-the-evolution-of-accessibility/>

Immagini

- Spiritgamer.fr. (n.d.). [Figure 1: An example of QTE: in Spide-Man PS4, the player is asked to push a button repeatedly to lift heavy debris]. Retrieved from <https://www.spiritgamer.fr/wp-content/uploads/2018/09/Spider-man-QTE.jpg>
- gameaccessibilityguidelines.com. (n.d.). [Figure 2. Assist mode in the game Celeste (Extremely OK Games, 2018)]. Retrieved from <http://gameaccessibilityguidelines.com/wpcontent/uploads/2018/01/celeste3.jpg>



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del Progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>