

Wychodząc z kina

„Kwartalnik Filmowy” nr 126 (2024)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.2629>

© Autorka; licencja Creative Commons BY 4.0

Joanna Pigulak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

<https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>

Spełnianie fantazji. Wyzwania dostępności w grach wideo

Słowa kluczowe:

gry wideo;
dostępność;
projektowanie inkluzywne;
dostępność w grach wideo;
niepełnosprawność

Abstrakt

Tekst dotyczy zagadnienia dostępności w grach cyfrowych dla osób z niepełnosprawnościami. Autorka opisuje problemy, jakie stoją przed twórcami fantastycznych, interaktywnych światów w zakresie projektowania inkluzywnego i zastanawia się nad tym, czy stworzenie maksymalnie włączającej gry – dostępnej dla wszystkich – w ogóle jest możliwe. **(Materiał nierecenzowany).**

Na kanale YouTube Steve'a Saylora, niewidomego amerykańskiego streamera, można natrafić na film pokazujący, jak triumfalnie ukończył on rozgrywkę *Spider-Mana* (Insomniac Games, 2020), zdobywając pierwsze w życiu platynowe trofeum. Jego euforia, przepełniona autentycznym wzruszeniem, wzbudza współczucie i podziw. Tym, co przeżył Steve, jest nie tylko zwykła gra – to doświadczenie, które dotychczas pozostawało poza jego zasięgiem. Po raz pierwszy n a p r a w d ę poznał grę, tak jak to robią pełnosprawni gracze.

Niestety, takie przeżycia nie są powszechne. Polski streamer, aktywista i konsultant do spraw dostępności w grach Tomasz Tworek regularnie porzuca rozgrywkę na swoim kanale YouTube. Przykładem tego jest *Hades* (Supergigant Games, 2018) – popularny *roguelike* inspirowany mitologią grecką, który dla Tomasza okazał się nie do pokonania. Design *Hadesu*, mocno oparty na doświadczeniu wizualnym dynamicznie zmieniającej się przestrzeni, wyklucza możliwość pełnego odbioru gry za pośrednictwem innych zmysłów. Nie pomaga w tym również ograniczona liczba opcji dostępności. Z tego też powodu sfrustrowany streamer był zmuszony odłożyć ten tytuł na cyfrową półkę. Taka decyzja nie stanowi wyjątku. W istocie powszechna dostępność gier dla osób z niepełnosprawnościami wciąż jest mrzonką.

Statystyki wskazują, że ponad 33 miliony graczy w Ameryce to osoby niepełnosprawne¹, a na skalę globalną liczba ta jest dużo większa. W ankiecie przeprowadzonej w roku 2008 na zlecenie PopCap Games czytamy, że gracze z niepełnosprawnościami stanowią około 20 proc. wszystkich użytkowników². Znaczna ich część podczas interakcji z grą odczuwa zniechęcenie, wynikające z niemożności ukończenia różnych jej etapów. Rozmowy z niepełnosprawnymi użytkownikami na temat ich praktyki grania uświadamiają, jak różne są tego powody, a jednocześnie, jak łatwo niektóre trudności zniwelować. Kiedy gromadziłam materiały do badań na temat dostępności gier dla osób Głuchych i słabosłyszących, uderzyło mnie, jak wielu z nich wskazywało, że porzucili rozgrywkę przez brak możliwości zmiany wielkości czcionki napisów dialogowych. Niemożność ich powiększenia nie pozwalała na odczytanie i zrozumienie sensu niesłyszanej wypowiedzi. Świadomość, że niepełnosprawni użytkownicy mogą w grach natrafiać na tak podstawowe bariery uzmysławia, jak wiele jeszcze trzeba uczynić w zakresie dostępności.

Niezwykłe intensywny rozwój gier, które już dawno przekroczyły zyski rynku filmowego i muzycznego razem wziętych, stawia przed nami nowe wyzwania, ale także nowe możliwości. Nie sposób już dłużej usprawiedliwiać ignorowania potrzeb dotychczas wykluczanych graczy. Każdy powinien mieć równy dostęp do rozrywki, gdyż gry to nie tylko piksele na ekranie – to nasze wspólne doświadczenia, marzenia i wyzwania. Czy gry kiedykolwiek będą w pełni inkluzywne, otwarte na doświadczenie wszystkich? Czy jest to w ogóle możliwe?

Istnieją inicjatywy, które wspierają i popularyzują projektowanie włączające. Designerzy, konsultanci akademicy oraz osoby zrzeszone w organizacjach na rzecz graczy z niepełnosprawnościami współtworzą stronę Game Accessibility Guideline³. Ich wspólnym wysiłkiem powstał zbiór ogólnych zasad, których powinno się przestrzegać, aby uczynić grę dostępną dla użytkowników z różnymi typami niepełnosprawności. Krytycy i publicyści za pośrednictwem witryny *Can*



Hades (Supergigant Games, 2018)

I Play That? weryfikują z kolei wykorzystane w grach rozwiązania, analizując konkretne tytuły pod kątem dostępności⁴. Trudno jednak stwierdzić, czy tego rodzaju inicjatywy mają rzeczywisty wpływ na sposób projektowania gier, bo nawet najbardziej zaawansowane dyrektywy i krytyczne oceny nie zawsze znajdują swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości. W dodatku to nie tylko kwestia technicznych zasad, ale także procesu kreatywnego, który często jest kształtowany przez różnorodne czynniki, włączając w to trendy rynkowe, oczekiwania graczy i ograniczenia techniczne. Nie znaczy to jednak, że te inicjatywy są bezwartościowe. Wręcz przeciwnie, to dzięki nim coraz częściej zauważamy znaczenie dostępności w grach. Również za ich sprawą gracze sami zaczynają artykułować swoje potrzeby.

Znakomitym przykładem feedbacku użytkowników w odniesieniu do opcji dostępności jest popularna, niezależna gra *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018). Jej twórcy, Maddy Thorson i Noel Berry, stworzyli angażującą, ale intencjonalnie trudną rozgrywkę, w której *gameplay* symuluje doświadczenie wspinaczki bez liny. Pomimo założonego wysokiego poziomu trudności autorzy wprowadzili specjalny tryb asysty zawierający modyfikacje, takie jak zmniejszenie prędkości gry czy zwiększenie liczby żyć, którego celem jest ułatwienie użytkownikowi jej przejścia. Pojawił się jednak duży problem z opisem tej opcji. Gracz, wybierając tryb asysty, był przestrzegany, że po jego włączeniu to nie będzie już **p r a w d z i e** doświadczenie *Celeste*, bo gra stanie się łatwa, a z założenia do takich nie należy. Na ekranie pojawiała się wprost informacja, że twórcy nie zalecają włączania trybu asysty za pierwszym razem. Użytkownicy natychmiast zaczęli wskazywać, że taki komunikat jest krzywdzący – ocenia i piętnuje osoby, którzy nie są w stanie przejść gry na założonym (bardzo wysokim) poziomie trudności. Z podobnym problemem stykają się gracze podczas wyboru poziomu trudności w grze *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014). Jeśli zdecydujemy się włączyć poziom najniższy, naszym oczom ukaże się główny bohater, Blazkowicz – zabójca nazistów – w dziecięcym czepku na głowie i ze smoczkiem w ustach. Grasz na łatwym poziomie, a więc jesteś słabszy – tak można odczytać ten sugestywny przekaz wizualny.

W przypadku *Celeste* autorzy, na skutek oddolnych apeli graczy, zmienili treść pojawiającego się komunikatu, zachęcając użytkowników do włączenia trybu asysty, jeśli tylko mają na to ochotę. Szum medialny wokół opcji dostępności w *Celeste* sprawił jednak, że zaczęto rozważać, czy gry powinny być dostępne dla wszystkich. Czy rzeczywiście należy je tworzyć z myślą o tym, że każdy będzie mógł w nie zagrać? Przecież wiele jest interaktywnych opowieści, w których wysoki poziom trudności ma uzasadnienie fabularne. Skoro bohaterowie mierzą się z wymagającym problemem, są stawiani w niemożliwych do rozwiązania sytuacjach, to dlaczego graczom ma łatwo przychodzić radzenie sobie z nimi? Czy nie prowadzi to do dysonansu ludo-narracyjnego? Pojawia się przecież rozdźwięk między warstwą fabuły a rozgrywką.

Niektórzy użytkownicy wskazują, że usilne próby dostosowywania każdego elementu do potrzeb każdego gracza nie mają sensu. Przecież to właśnie trudności są podstawą doświadczenia gier, a umiejętność poradzenia sobie z nimi wyróżnia osoby, które są dobrymi graczami. Zresztą, nie każdy musi wybierać konkretny produkt. Nie wszystkie gry są dla wszystkich. Nawet najlepsze interaktywne utwory byłyby nudne, gdyby nie wyzwania, którym musimy stawić

czoła. To nie tylko opinie anonimowych internautów. Na jednym ze spotkań w sprawie dostępności gier, którego byłam gościem, profesor psychologii podzielił się podobną refleksją. *Wejść teraz w rolę adwokata diabła, ale czy nie jest tak, że myślenie o możliwie najszerzej dostępności gier ogranicza kreatywność twórców?* – spytał. Rozumiałam, oczywiście, co miał na myśli. Nie chodziło o to, że dostępność w grach może obniżać ich atrakcyjność, ani o to, by ignorować tych, którzy mają pewne ograniczenia. Ale o to, że każdy twórca musi dziś myśleć o tym, czy jego gra będzie dostępna, a nie czy będzie po prostu dobra. Nagle inkluzywność stała się ważniejsza niż samo doświadczenie gry.

Perspektywę rozumiem, ale jej nie podzielam, gdyż uważam, że dążenie do możliwie maksymalnej dostępności gier otwiera u twórców fantastycznych światów nowe pokłady kreatywności. Nie wiem, czy naprawdę da się stworzyć grę dostępną absolutnie dla każdego. Może jest to po prostu mrzonka, która rozbija się o sztywne prawidła rzeczywistości. Sądzę jednak, że trzeba podążać za niemożliwym, bo właśnie tak ujawnia się ludzki geniusz. Oczywiście, w życiu nie wszystko kończy się happy endem – to nieustanna walka, pełna nierówności i trudności. Jednak nawet jeśli stworzenie gry dostępnej dla wszystkich byłoby szaleństwem, to warto to wyzwanie podjąć. Inkluzywność nie jest tylko prymarną sprawą etyczną. Skoro nie wszystkim przekonuje argument dotyczący konieczności otwarcia doświadczenia gier na potrzeby możliwie szerokiej grupy odbiorców, to może kwestia użyteczności okaże się tutaj kluczowa. Chodzi także o kluczowy czynnik dla dalszego rozwoju medium. Kreatywność rodzi się często z ograniczeń. Wprowadzanie opcji dostępności wymaga od deweloperów innowacyjności i elastyczności. Muszą znaleźć sposoby na zapewnienie rozrywki osobom o różnych możliwościach, co często prowadzi do powstania nowych mechanik i sposobów interakcji. Dowodzi tego gra *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), która okazała się rewolucyjna pod względem wieloaspektowego podejścia do projektowania włączającego.

Opcje dostępności w *The Last of Us*, starannie przetestowane przez użytkowników z różnym rodzajem i w różnym spektrum niepełnosprawności, składają się na zbiór udogodnień, z którego gracze mogą indywidualnie wybierać. Szansę doświadczenia tej gry z sukcesem mają zarówno osoby z niepełnosprawnościami wzroku, słuchu, motorycznymi czy kognitywnymi – użytkownicy dotychczas wykluczani z rozgrywki. Ja sama postanowiłam zagrać w *The Last of Us* w opasce na oczach. Miękki skrawek nieprzejrystego materiału, skutecznie odcinający bodźce wizualne, stał się kluczowym elementem symulacji, której celem było przybliżenie mi – osobie widzącej – perspektywy rozgrywki niewidomego użytkownika. Oczywiście, to tylko symulacja – niedoskonała i amatorska, jednak jej konsekwencje okazały się kluczowe dla odbioru gry. Przyzwyczajwszy się do sytuacji, w której moja percepcja została drastycznie ograniczona (co nie trwało zbyt długo, bowiem plastyczne udźwiękowanie gry angażowało niemal od pierwszych chwil), mogłam skupić się w pełni na praktyce rozgrywki. Było to intensywne i immersyjne doświadczenie, zupełnie dla mnie nowe, chociaż znałam tę grę wcześniej. Nowość, wynikająca z odkrywania gry wyłącznie za pomocą zmysłu słuchu oraz dotyku, zadziałała tu z ogromną siłą – miałam poczucie, że przeżywam coś wyjątkowego.

Audialno-haptyczna relacja z systemem pozwoliła mi się skupić na tych aspektach doświadczenia, na których gracze zazwyczaj się nie koncentrują. Z tej perspektywy w szczególny sposób można docenić znakomite aktorsko podłożenie głosu postaciom czy plastyczne udźwiękowanie świata, które buduje jego wiarygodność. Przede wszystkim jednak, drastyczne odcięcie zmysłu wzroku wymusza transformację dotychczasowych praktyk grania. Rozgrywka wymagała ode mnie szczególnej uważności, a także uruchomienia tych pokładów taktycznego myślenia, które w takim zakresie nie były mi potrzebne podczas pierwszego przejścia gry. Co zaś istotniejsze, zostałam zmuszona do polegania na zupełnie innym typie interfejsów (dźwiękowych) i na nowo musiałam się nauczyć komunikacji z systemem. W przeciwieństwie do niewidomych graczy, którzy ze skonwencjonalizowanymi rozwiązaniami właściwymi dla gier audio zaznajamiają się w toku kulturowej asymilacji, nie mam zbyt wiele doświadczenia z tym typem rozgrywki, więc przyswajałam znaczenie niediegetycznych dźwiękowych interfejsów właściwie od podstaw. Ucząc się znaczenia poszczególnych dźwięków, odbierając i interpretując strumień bodźców audialnych, angażowałam się w rozgrywkę w sposób szczególny, intensywnie przeżywając każdy sukces na poziomie interakcji (nawet jeśli były one mało znaczące).

Choć przemodelowanie dotychczasowych praktyk rozgrywki było dla mnie wyzwaniem (gra wcale nie stała się łatwiejsza w wyniku wykorzystania opcji dostępności!), pozwoliło mi na pełniejszy akces do świata fantazji. Doceńm, że mogłam go poznać z zupełnie innej perspektywy. Niestety, *The Last of Us* wciąż jest wyjątkiem. Nie wszystkie gry są otwarte na potrzeby różnych użytkowników. Trzeba pamiętać, że przecież społeczność graczy jest niezwykle różnorodna, a ich zróżnicowane doświadczenia życiowe sprawiają, że mają oni odmienne potrzeby i preferencje. Reagowanie na te wymogi nie tylko zwiększa zaangażowanie graczy, lecz także buduje lojalność i zaufanie do marki. Odwrotnie dzieje się jednak, gdy twórcy nie implementują podstawowych udogodnień albo kiedy na ich wprowadzenie trzeba zbyt długo czekać.

W roku 2021 na łamach jednego z najważniejszych czasopism groznawczych „Games and Culture” został opublikowany artykuł⁵, którego autorzy przeanalizowali pod kątem dostępności najważniejsze gry Triple-A z 2019 r. Okazało się, że znakomita większość tytułów, którymi „zagrywaliśmy” się przed kilkoma laty, zawiodła, jeśli chodzi o dostępność. W niechlubnym rankingu znalazło się wiele produkcji fantasy: *Death Stranding* (Kojima Productions), *Days Gone* (Bend Studios), *Resident Evil 2* (Capcom), *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment) czy *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware), a to tylko wierzchołek góry lodowej i jednocześnie kulminacja tendencji, na którą użytkownicy nie chcą się godzić. Trudno zaakceptować, że w XXI w. najbardziej reprezentatywne, kosztowne, długo oczekiwane i tworzone nakładem sił setek osób tytuły nie mają podstawowych opcji dostępności. Krytyka braku udogodnień w wielu przypadkach doprowadziła do tego, że designerzy wprowadzili aktualizacje dodające adekwatne rozwiązania włączające z myślą o osobach niepełnosprawnych.

Na tę reakcję twórców trzeba było jednak czekać nawet kilka miesięcy. Wyobraźmy sobie rozczarowanie użytkownika, który nabywa grę *Days Gone*, licząc na niepowtarzalną przygodę w rzeczywistości alternatywnej –



The Last of Us: Part II (Naughty Dog, 2020)

Ameryki w dobie epidemii krwiożerczego wirusa pokazywanej z perspektywy nieustraszonego harleyowca – i odkrywa, że nie jest w stanie przeżyć tej szalonej historii. Według regulaminu PlayStation Store taki gracz nie mógłby nawet zwrócić gry (kosztującej w dniu premiery 169 zł), gdyż, jak czytamy na stronie sklepu: *jeżeli rozpoczęło się pobieranie lub transmitowanie zakupionej zawartości, nie klasyfikujesz się do zwrotu pieniędzy, chyba że zawartość ta jest obarczona jakimś błędem*⁶. Czy niedostosowanie rozgrywki do potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami klasyfikuje się jako błąd? Wedle polityki sklepu – oczywiście – nie, mimo że przecież użytkownicy nie są uprzednio informowani o braku przystosowania gry do ich możliwości. Jest to znamieny przykład wykluczenia graczy niepełnosprawnych, a jednocześnie dowód na to, że problemy z dostosowaniem gier wykraczają poza poziom designu, a dotyczą również polityki sprzedażowej i marketingowej.

W tym miejscu należy chyba postawić pytanie: czy twórcom rzeczywiście na owym dostosowaniu zależy? Kiedy obserwuję aktualizacje konkretnych tytułów wprowadzające opcje dostępności, z jednej strony cieszę się, że się pojawiają, a z drugiej – mam poczucie, że część designerów traktuje je właśnie jako uzupełnienie fakultatywne. Trudno oprzeć się wrażeniu, że opcje dostępności, wprowadzane do rozgrywki czasem na długo po jej wydaniu, nie są zamierzoną i zaplanowaną częścią procesu deweloperskiego. Z tego też powodu w wielu przypadkach rozwiązania włączające okazują się w momencie premiery gry bardzo ograniczone. Ich ewentualne uzupełnianie w późniejszym czasie może świadczyć o nieprzywiązywaniu do nich wagi przez projektantów. To oczywiście nie fair, bo życie nie jest podporządkowane jednej tylko możliwości przeżywania i gry też nie są tutaj wyjątkiem. Warto, by twórcy trochę bardziej zaczęli się przejmować dostępnością, tak abyśmy bez względu na nasze ograniczenia mogli cieszyć się tym samym światem gier i wszyscy mieli z nich *fun*.

Na szczęście coraz częściej zdarza się, że na straży zasad projektowania włączającego stoją fani. Modyfikacje często pojawiają się w efekcie oddolnych inicjatyw, a przede wszystkim nacisków samych graczy, którzy motywują twórców do konkretnych działań w celu aktualizacji gry. Reakcje te istotnie wpływają na konkretne tytuły, ale z opóźnieniem. Użytkownicy reagują wszak na to, co zostało wydane. Być może ich zaangażowanie zmieni w przyszłości podejście do projektowania – rzadkie, ale wyraziste odpowiedzi największych wydawców dają nadzieję, że jest na to szansa.

Niech za przykład posłuży tu *Dziedzictwo Hogwartu* (Avalanche Software, 2023) – interaktywna adaptacja świata wykreowanego przez J. K. Rowling. Abstrahując od typowych rozwiązań umożliwiających indywidualną modyfikację struktur gry z uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnościami, twórcy odpowiedzieli też na bardzo specyficzne oczekiwania fanów. Kilka miesięcy po premierze gry ukazała się specjalna aktualizacja, która dodawała możliwość zmiany wyglądu pajaków – częstego przeciwnika podczas eksploracji terenów wokół szkoły magii. Sugestywny design stawonogów, wysoka jakość tekstur głowotułowia pokrytego skórkowymi włoskami, ekspresyjny ruch ośmiu kończyn i charakterystyczny, towarzyszący mu odgłos okazały się problematycznym, a nawet traumatycznym doświadczeniem dla osób cierpiących na arachnofobie. Wobec apeli użytkowników deweloper zdecydował się wprowadzić specjalną



Wolfenstein: The New Order (MachineGames, 2014)

modyfikację przekształcającą wygląd pajaków – głowotułów został zamieniony na gładki owal, natomiast zwieńczeniem przerażających kończyn stały się wrotki, w efekcie czego przeciwnicy przypominają Pokémony. Wprowadzenie takiej modyfikacji to coś więcej niż tylko kolejny *patch* czy aktualizacja. To symboliczny gest, który pokazuje, że twórcy gry słuchają swoich fanów i reagują na ich potrzeby, frustracje i bariery.

Gry wideo są poddawane nieustannym przekształceniom – specyfika kodu cyfrowego sprawia, że zawsze można coś naprawić. Aby jednak to zrobić, twórcy muszą mieć świadomość, że praca nad grą nie kończy się wraz z premierą. Nie jest to wcale tak oczywiste. Jason Schreier w głośnej książce *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry* (2017) przywołuje anegdotę z premiery długo wyczekiwanej gry *Diablo III*, którą po dekadzie burzliwego cyklu producenckiego Blizzard Entertainment wypuścił w końcu na rynek w roku 2012⁷. Okazało się jednak, że tysiące osób, które grę zakupiły, nie mogły w nią zagrać – serwery nie wytrzymały naporu graczy, a użytkownicy nie mogli wejść do świata gry. Nieświadomi niczego twórcy ze studia Blizzard świętowali premierę, organizując ogromną fetę dla najbardziej zagorzałych fanów i nie zdając sobie sprawy z problemu, a wyświetlany przez serwery błąd stał się pożywką dla memów. Przykład ten dobitnie pokazuje, że premiera gry to dopiero początek, po którym zaczyna się prawdziwa praca nad tym, aby gracze mogli przeżywać historię w sposób optymalny, a świat gry był bezpieczny i otwarty. To praca nad włączaniem wyłączonych, nad dostępnością. Tworzenie gry stanowi proces, który trwa i wymaga ciągłego zaangażowania. Zadanie zostaje wykonane dopiero wtedy, gdy każdy może się cieszyć z efektu. Granie nie jest uczcą tylko dla wybranych – to doświadczenie, które może stać się udziałem każdego.

¹ J. Loeffler, *How AbleGamers Helped Millions of Gamers with Disabilities*, TechRadar.com, 15.11.2020, <https://www.techradar.com/news/how-ablegamers-the-xbox-adaptive-controller-and-apx-are-helping-millions-of-disabled-gamers-play-the-games-they-love> (dostęp: 6.04.2024).

² B. Kuchera, *PopCap Games: Disabled Gamers 20 Percent of Casual Audience*, ArsTechnica.com, 6.11.2008, <https://arstechnica.com/gaming/2008/06/popcap-games-disabled-gamers-20-percent-of-casual-audience> (dostęp: 6.04.2024).

³ Zob. <https://gameaccessibilityguidelines.com> (dostęp: 10.04.2024).

⁴ Zob. <https://caniplaythat.com> (dostęp: 10.04.2024).

⁵ M. Brown, S. L. Anderson, *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, „Games and Culture” 2021, t. 6, nr 6, s. 702-718.

⁶ *Jak uzyskać zwrot środków za zakup w PlayStation Store*, Playstation.com, <https://www.playstation.com/pl-pl/support/store/ps-store-refund-request> (dostęp: 10.04.2024).

⁷ J. Schreier, *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak się robi gry*, Wydawnictwo Sine Qua Non, Kraków 2018, s. 132.

Joanna Pigulak

Adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Współtwórczyni studiów groznawczych na UAM. Autorka monografii *Gra w film. Ź zagadnień relacji między filmem i grami wideo* (2022). Edukatorka filmowa i popularyzatorka wiedzy o grach cyfrowych.

Keywords:

video games;
accessibility;
inclusive design;
accessibility of video
games;
disability

Abstract

Joanna Pigulak

Fulfilling Fantasies: Accessibility Challenges in Video Games

This contribution concerns the issue of accessibility in digital games for people with disabilities. The author describes the problems that creators of fantastic, interactive worlds face in terms of inclusive design and wonders whether creating a fully inclusive game – a game available to everyone – is possible at all. **(Non-reviewed material).**



Celeste (Maddy Makes Games, 2018)