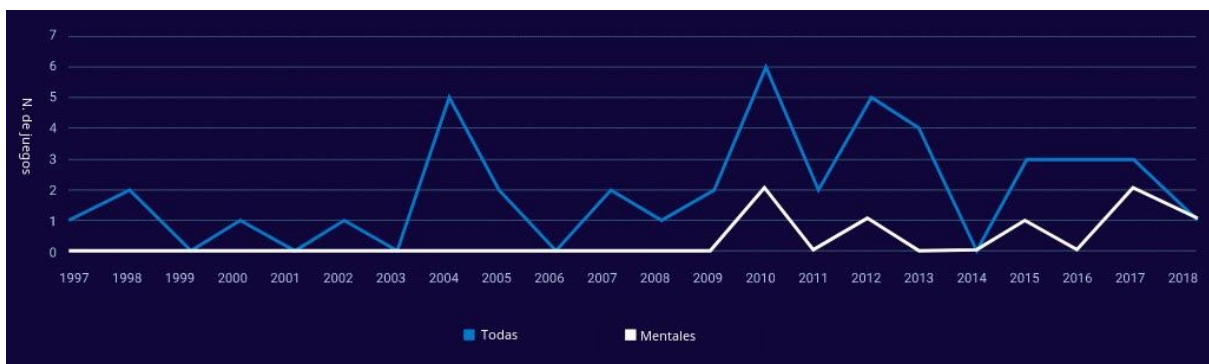


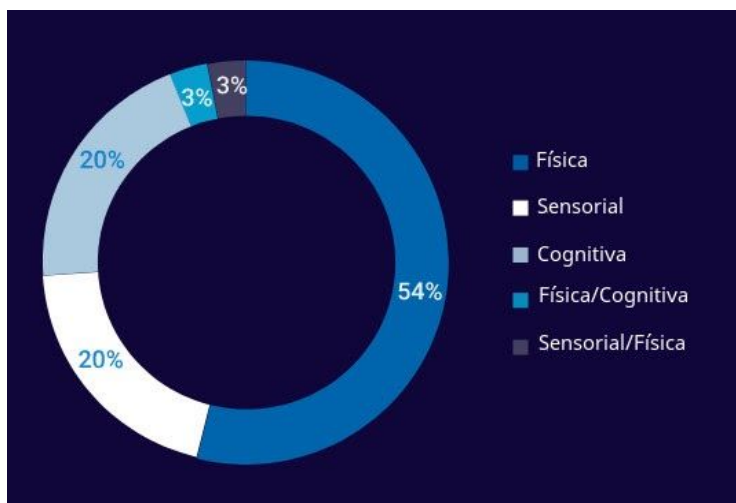
Introducción	4
Derecho al juego digital	5
Derecho al juego para personas discapacitadas	6
Parte I	8
Representación de la discapacidad en videojuegos	8
La discapacidad en los medios audiovisuales	9
La discapacidad en los juegos, algunos datos	12
Ejemplos de representación en videojuegos	15
Discapacidad cognitiva: Autismo	15
Discapacidad física	18
Parte II	24
Accesibilidad en videojuegos	24
Evolución reciente de la accesibilidad en videojuegos	25
Barreras de accesibilidad en videojuegos y soluciones	27
Discapacidad motriz	28
Controles alternativos	29
Ejemplos de juegos	32
Discapacidad visual	35
Ejemplos de juegos	36
Discapacidad auditiva	41
Ejemplos de juegos	42
Discapacidad intelectual	43
Ejemplos de juegos	44
Parte III	46
Proyectos y juegos de referencia	46
Organizaciones y proyectos	47
Juegos	52

La discapacidad en los juegos, algunos datos

Como se aprecia en la siguiente gráfica, el número de juegos que muestran algún tipo de discapacidad ha **aumentado relativamente** desde el año 2004 (con algunos años excepcionales en los que no ha habido ningún caso). Es destacable que la **discapacidad mental** sólo ha empezado a ser representada en los videojuegos en los últimos diez años, aún de forma discreta.



Fuente: Diversity in Gaming, Currys PCWorld, 2020



Las discapacidades concretas representadas pueden incluir a personas amputadas, víctimas de quemaduras, víctimas de traumatismos balísticos, personajes en silla de ruedas y otros. Como se evidencia en la siguiente infografía, los **problemas menos visibles** ,

como la ansiedad y la depresión, son mucho menos frecuentes en los juegos.

Fuente: Diversity in Gaming, Currys PCWorld, 2020

Otro aspecto persistente, tal y como explica el experto en accesibilidad Ian Hamilton, es la noción de que las personas con discapacidades están “rotas” y **necesitan ser “arregladas”** - un concepto conocido como el modelo médico de la discapacidad. Aunque esta idea fue rechazada y abandonada en los años setenta, continúa apareciendo en los medios de comunicación y en los videojuegos, a menudo aderezada con un imaginario fantástico o hipertecnológico. Las condiciones médicas de la discapacidad quedan neutralizadas e incluso transformadas en herramientas útiles o armas, mediante el uso poderes o la implantación de prótesis sobrehumanas. Al mismo tiempo, los juegos suelen ser culpables de fomentar el mito de que la discapacidad es una condición rara, con todo el impacto que ello tiene en el fomento del prejuicio y de la discriminación.



fuelle: Diversity in Gaming, Currys PCWorld, 2020

Ejemplos de representación en videojuegos

Hoy en día existen varias empresas desarrolladoras de videojuegos que han decidido incorporar la discapacidad a través de algunos de sus personajes, de forma más o menos verosímil y generalmente con la intención de ser (o mostrarse) más inclusivas. Como se ha indicado en el apartado anterior, esto no significa que dichas representaciones dejen de ser problemáticas, ya que en ocasiones refuerzan estereotipos y prejuicios arraigados en la sociedad.

A continuación se muestran algunos ejemplos de personajes discapacitados en los juegos.



Discapacidad cognitiva: Autismo

El autismo aparece representado en el juego **Watch Dogs 2 (Ubisoft, 2016)**. Uno de los personajes, Josh, es socialmente torpe, permanece la mayoría del tiempo callado y con poco que decir y no parece tan emocional como los otros miembros del equipo. Tampoco entiende algunas palabras de la jerga a menos que se las expliquen. Sin embargo, es un genio de la piratería informática que puede atravesar casi cualquier sistema de seguridad. El actor que da voz al personaje, Jonathan Dubsy, ha revelado³ que Josh, su personaje, tiene el Síndrome de Asperger (cosa que el propio Josh implica en cierto momento del juego). Para entrar en el personaje de Josh, el actor Jonathan Dubsy tuvo que hacer una considerable investigación sobre el síndrome de Asperger y los trastornos del espectro autista. Dubsy afirma que lo más útil fue

³ En esta entrevista: <https://www.youtube.com/watch?v=ZTfYNfkWxr8>

“Mírame a los ojos” de John Elder Robison, una autobiografía sobre un hombre que creció sin saber que tenía el síndrome de Asperger hasta tarde en su vida.⁴”

Otro ejemplo de representación de autismo es el personaje Symmetra del videojuego **Overwatch** (Blizzard, 2016). Este es un videojuego de combate y disparos que destaca por su variada representación de la diversidad, ya sea de etnias y género o por la orientación sexual de los protagonistas.



Symmetra representa un personaje autista en uno de los juegos de más alto perfil y más queridos de los últimos años, siendo además una una mujer. Si los personajes autistas y

las representaciones positivas de los mismos son poco comunes, los personajes femeninos autistas son prácticamente inexistentes. De hecho, el autismo está significativamente subdiagnosticado en las mujeres, y es visto como una condición masculina (aunque muchas de las personas en el espectro autista afirman tener grandes problemas asociados propiamente al género), por lo que Symmetra va un poco en contra de esa tendencia.



En concreto, este personaje muestra una forma distinta de gestionar situaciones sociales, por ejemplo soltando opiniones críticas en momentos inapropiados. Además, es extremadamente lógica y está obsesionada con el orden. No soporta

las multitudes, y es fácilmente abrumada por sensaciones como los sonidos o los olores - algo que resonó especialmente con l@s jugador@s autistas, e hizo que su diseño se viera verosímil. Si se observan sus auriculares, si bien es fácil asumir que

⁴ *ibidem*

los usa para comunicarse, es probable que también ayuden a Symmetra a navegar en la vida diaria filtrando el ruido fuerte o no deseado. Esto coincide con la realidad práctica de algunas personas con espectro autista.

Desde el punto de vista de las mecánicas cooperativas del juego, Symmetra es un personaje de apoyo y defensa. Esto contribuye a desmitificar el cliché de que toda persona dentro del espectro es incapaz de relacionarse de forma



efectiva con otras personas, o de que carecen de empatía o emociones.

En comparación con otros personajes, ofrece un apoyo poco convencional. En vez de poder sanar a otros personajes (la función típica de un personaje de apoyo), les proporciona escudos para protegerlos. También puede colocar torretas para frenar los avances del enemigo, o teletransportadores para hacer que los otros miembros del equipo se desplacen con mayor agilidad.

To the Moon (Freebird Games, 2011) es famoso por su historia, que conmovió a jugadores y jugadoras por varias razones. El juego tiene dos personajes autistas: River, la esposa del personaje principal John, e Isabelle, una amiga de la pareja.



Isabelle fue diagnosticada joven y recibió capacitación y asistencia en habilidades sociales, y como adulta, aparentemente no es diferente de quienes la rodean. River, por otro lado, no se diagnostica hasta la edad adulta, por lo que se comporta de forma distinta a sus compañeros de forma más obvia.

El escritor del juego, Kan Gao, ha hecho muchas cosas bien en términos de representación. Hay varios personajes con diferentes personalidades y rasgos

autistas, y un personaje incluso habla de cómo cada persona autista es diferente. Ambos personajes son mujeres, lo cual es muy poco frecuente en cualquier medio



como ya se ha comentado. Ambos personajes están casados y se ha demostrado que tienen relaciones exitosas. Isabelle explica en un momento que envidia a River por no haber tenido el “entrenamiento” que ella tuvo, permaneciendo

auténticamente ella misma en lugar de aprender a enmascarar su verdadera personalidad, algo con lo que muchos adultos autistas luchan. El hecho de que River pueda tener una vida y una relación exitosas sin haber sido forzada a aprender a parecer "normal" ante los demás se puede considerar un ejemplo constructivo a dar. Sin embargo, la representación no es perfecta. Por un lado, los personajes se centran principalmente en las luchas y las desventajas de ser autista, y básicamente no se dice nada sobre los aspectos positivos. Pero el problema más evidente es el siguiente: en ningún momento del juego se utiliza ni siquiera una forma de la palabra "autista".

Discapacidad física



Dystopia Rising: Evolution es un juego recientemente financiado por crowdfunding que contó con escritores y consultores adicionales para explorar algunos temas relacionados con la discapacidad en un mundo postapocalíptico. Esto ayudó a crear Rocket Rose, uno de los personajes que se presentó con una de las aventuras de arranque de Dystopia Rising: Evolution. Este

Barreras de accesibilidad en videojuegos y soluciones

El gran reto que plantea la accesibilidad en videojuegos radica en la interacción del usuario con el medio y en el hecho de que la función principal de los videojuegos es entretener. Los jugadores y jugadoras reciben estímulos del juego y deben procesarlos y responder a ellos proporcionando inputs al juego, con el fin de superar diversas tareas y cumplir determinadas misiones para alcanzar su objetivo, al mismo tiempo que disfrutan jugando. Yuan et al. (2010) identifican tres problemas principales de accesibilidad en videojuegos debidos a su interactividad:

1. El jugador **no puede recibir estímulos**, ya sean visuales, auditivos o táctiles.
2. El jugador **no puede determinar cuál es la respuesta adecuada** para realizar una acción concreta necesaria para avanzar en el juego.
3. El jugador **no puede proporcionar input** al juego debido a que no puede manipular el dispositivo de interfaz entre el jugador y el videojuego, ya sea el ratón, el teclado, etc.

Dichas barreras de accesibilidad afectan a distintos usuarios y usuarias de forma diferente. Por ejemplo, las personas sordas no reciben estímulos auditivos y las ciegas no reciben los visuales. Los jugadores y las jugadoras con discapacidad cognitiva pueden experimentar dificultades para determinar la respuesta de juego si la velocidad del juego es demasiado rápida o si la dificultad del juego es elevada. Por otra parte, los jugadores o jugadoras con movilidad reducida pueden procesar los estímulos y determinar la respuesta que deberían darles, pero a menudo no pueden o tienen dificultades para dar input al juego.

Actualmente, los y las jugadoras con **discapacidad auditiva** son los que se topan con **menos barreras**, aunque no pueden percibir aquella información de tipo

Para finalizar, presentamos una serie de organizaciones, proyectos y juegos de referencia que aportarán una visión más transversal del trabajo que se está realizando en torno a incorporar la discapacidad en los juegos.

Organizaciones y proyectos

AbleGamers



charity

La Fundación AbleGamers, también conocida como AbleGamers Charity, es una organización benéfica pública sin ánimo de lucro de Estados Unidos que tiene como objetivo mejorar la calidad de vida general de las personas con discapacidades a través del poder de los videojuegos.

Parten de la premisa de que los videojuegos permiten a las personas con discapacidad experimentar situaciones que pueden ser difíciles o limitantes en el mundo real, proporcionar oportunidades de redes sociales para mantener la salud mental y emocional, y participar en uno de los mayores pasatiempos del mundo.

Trabajan a partir de tres líneas de acción:

- Ayudar a jugar, explicando los mejores sistemas para cada circunstancia
- Ofrecer ayudas económicas en forma de becas para la adquisición de material lúdico
- Establecer *Gaming Centers*, donde poder traer la experiencia de juego allí donde más se necesita.

Más información: <https://ablegamers.org>