

Tillgänglighet för barn med CP i mobilspel som motiverar till rörelse

POPULÄRVETENSKAPLIG SAMMANFATTNING av Cecilia Lindskog

Tillgänglighet i spel är ett aktuellt ämne, men fortfarande råder stora brister i många av dagens spel och personer med funktionsnedsättning exkluderas från en stor del av spelmarknaden. Samtidigt ökar intresset för spel som uppmuntrar spelare till fysisk aktivitet, så kallade *exergames*, något som visat sig ha flera positiva effekter för dess användare. Hur tillgängliga är egentligen de mobila *exergames* som finns på marknaden idag, och hur kan denna typ av spel designas för att inkludera personer med funktionsnedsättningar?

Jag har undersökt tillgängligheten i ett antal mobilspel som finns på marknaden idag och som motiverar spelaren till att röra på sig, så kallade *exergames*. Dessutom har jag deltagit i processen att designa och implementera ett mobilt *exergame* specifikt anpassat för barn med cerebral pares (CP) tillsammans med projektet *GameA*. Resultaten från undersökningen pekar på att många av de mobila *exergames* som finns idag inte är tillgängliga för personer med funktionsnedsättning, men att det varken behöver vara svårt eller dyrt att skapa spel som är tillgängliga för en bredare målgrupp. För att göra ett spel tillgängligt krävs medvetenhet om vilka svårigheter som en person med funktionsnedsättning kan ställas inför, och en väl planerad design som tar hänsyn till dessa svårigheter. Många av problemen gällande tillgänglighet hade kunnat lösas genom att erbjuda alternativet att anpassa inställningar gällande exempelvis svårighetsgrad och spelhastighet efter behov och förmåga. En annan viktig del är att utföra användartester på personer med olika typer av funktionsnedsättningar.

Det är ett problem att det råder stora brister gällande tillgänglighet i många av de spel som finns på marknaden idag då det innebär att en viktig målgrupp, där många är intresserade av spela populära spel som *Pokémon Go* precis som deras vänner, utesluts från en stor del av spelmarknaden. De problem gällande tillgänglighet som identifierats i spelen är flera, men innefattar bland annat krav på att utföra rörelser snabbt, med hög precision eller under tidspress, krav på att utföra flera rörelser samtidigt samt att kunna gå längre sträckor.

Spel utgör en allt större del av vårt samhälle och fler barn och unga än någonsin använder sig utav diverse digitala spel i sin vardag. Spel behöver inte nödvändigtvis ha underhållning som primärt syfte, utan kan användas i andra sammanhang såsom att

motivera och främja barn och unga att röra mer på sig eller gå ut i naturen. Flera studier visar på att spel som *exergames* ofta har en positiv effekt när det gäller att motivera personer till fysisk aktivitet och rörelse. Att göra träning roligare genom spel ökar både motivation, varaktighet och precision. Dessa fördelar är något som alla barn borde få ta del av oavsett förmåga. Att röra på sig mer medför dessutom ytterligare fördelar för personer med funktionsnedsättning då det kan bidra till bland annat ökad rörelseförmåga, men ofta saknas motivation till att genomföra nödvändiga övningar. Denna uppsats pekar dessutom på att problemen med tillgänglighet i spel kan vara både billiga och lätta att åtgärda, det krävs alltså en liten ansträngning men ger en stor samhällsnytta.

Som en del av projektet *GameA* har spelet *PlantAliens* designats och utvecklats. Spelet har som syfte att motivera barn och unga, med särskilt fokus på barn med CP, att röra på sig mer, och målet är att spelet ska kunna användas inom rehabilitering för målgruppen. Förhoppningen är vidare att genom att få en djupare förståelse för de brister som råder i aktuella spel kan vi i framtiden designa och utveckla spel på ett sätt så att även personer med olika funktionsnedsättningar kan inkluderas.

