

DISEÑO DE JUEGO DE MESA UNIVERSALMENTE ACCESIBLE

Autor(es): Fernando Báez-Villaseñor Martínez | Ivanna Camacho Aste | María Renée Ruiz

INTRODUCCIÓN

Se identifica una carencia en el mercado el diseño de juegos de mesa en temas de accesibilidad universal, que resulte atractivo para fomentar su uso en la vida cotidiana.

OBJETIVO

Diseñar un sistema de juego que cumpla con las necesidades de las personas con discapacidad para promover y facilitar su participación en juegos de rol de manera autónoma.

METODOLOGÍA

Se revisó literatura relevante y se entrevistó a individuos de la demografía objetivo y a expertos del sector, complementado con una encuesta a la comunidad universitaria. Esto generó una base de datos que guió la creación de un objeto y reglas accesibles. El diseño se refinó a través de pruebas prácticas o "playtesting", incorporando retroalimentación específica de la población interesada.

RESULTADOS

Se desarrolló un prototipo funcional del tablero de juego, que presenta características validadas empíricamente por usuarios pertenecientes a la población de interés.

Dicho prototipo funcional viene acompañado por una serie de complementos visuales/hápticos y una dinámica de uso que busca la originalidad e innovación, priorizando la accesibilidad universal con la finalidad de no propiciar instancias de exclusión implícita entre sus usuarios.

Los juegos de mesa diseñados tradicionalmente suelen tener elementos que excluyen implícitamente a Personas con Discapacidad.

Al identificarse esta carencia, se procede a crear una serie de modificaciones que dan como resultado una versión accesible, sin embargo, esta sigue fomentando la segregación de forma implícita.

Versión tradicionalmente diseñada de juegos de mesa:

Resultan excluyentes para PcD

Versión "accesible" de juegos de mesa:

Fomentan segregación de PcD al condicionar las instancias de juego a un

Necesidad en el mercado de la integración de juegos de mesa diseñados desde el paradigma del "Universally Accessible Game Design" (Stephandis, C. et al, s.f), un decálogo de diseño recuperado del ámbito de los videojuegos.

De esta forma, se brinda un entorno de socialización digna y autónoma para todos los participantes, independientemente de la presencia, tipo o ausencia de discapacidades.

Se diseñó un sistema de juego con elementos físicos y cognitivos que obedecen a las necesidades expresadas por los usuarios en las validaciones y entrevistas realizadas.

Dichas necesidades se consideraron en todo momento como una parte fundamental del proyecto y no un aspecto complementario, contrastando con los antecedentes detectados a nivel comercial, mismos que sirvieron como un referente negativo para el proceso del diseño.

Los distintos componentes del sistema cuentan con elementos clave para poder cumplir con los parámetros de accesibilidad establecidos, como se describe a continuación:

Tablero - El tablero está diseñado para facilitar el movimiento de las piezas mediante un riel, lo que es especialmente útil para jugadores con discapacidad visual o movilidad limitada gracias a la retroalimentación háptica.

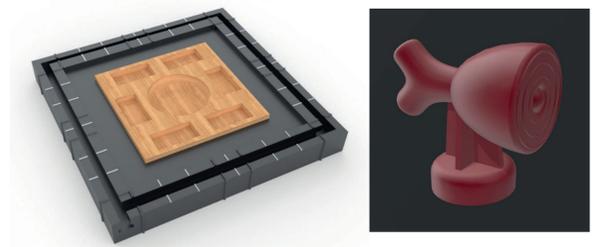
Además, los marcadores magnéticos ofrecen una experiencia táctil y sonora al moverse.

Adicionalmente, se complementa con el posicionamiento de los marcadores o fichas que forman la dinámica base del juego mediante el uso de componentes magnéticos integrados al objeto, lo que aporta una retroalimentación háptica por esfuerzo y auditiva.

Ilustraciones - El tablero incluye ocho ilustraciones de distintas regiones mundiales, integradas directamente en su superficie, que funcionan como guías táctiles para los jugadores mediante litografías que resaltan elementos clave y preservan la continuidad visual del diseño.

Instructivo - El manual proporciona instrucciones claras y detalladas para jugar, enriquecidas con imágenes y diagramas que facilitan la comprensión y accesibilidad. El diseño visual del manual, con su paleta de colores y selección de tipografías, está pensado para ser tanto atractivo como funcional.

- Playtest - Se llevó a cabo un playtest con prototipos y reglas simplificadas para lograr tres metas principales: recoger feedback sobre la jugabilidad, detectar errores y excepciones en las reglas, y evaluar la duración adecuada de una partida.



CONCLUSIÓN

Este proyecto ilustra la viabilidad de un diseño enfocado en accesibilidad universal, aunque el ideal absoluto sea aún esquivo, sirviendo de estímulo para la mejora continua del equipo. Se aparta de prácticas capacitistas habituales en juegos de mesa "accesibles" que a menudo resultan en experiencias y costos subóptimos.

Se aspira a que estas consideraciones éticas y profesionales influyan positivamente en diversas áreas de diseño, promoviendo un cambio en la percepción de discapacidad y accesibilidad.

Bibliografía

Stephanidis, C., Grammenos, D., & Savidis, A. (n.d.). UA-Chess: A Universally Accessible Board Game. In Foundation for Research and Technology - Hellas (FORTH). https://d1wqtxts1xzle7.-cloud-front.net/74127659/UA-Chess_A_Universally_Accessible_Board_20211103-7649-344lt4.pdf?1635934846=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUA_Chess_A_Universally_Accessible_Board.pdf&Expires=1696250201&Signature=e~55WpDue