

## **Justyna Mańkowska**

Cześć, tu Fundacja Katarynka. Działamy od 2010 roku by zmieniać świat na bardziej dostępny. Zapraszamy cię na spotkania z praktykami dostępności, jej odbiorcami i ludźmi kultury. To jest podcast o dostępności.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Dzień dobry, witam wszystkich w kolejnym odcinku podcastów Fundacji Katarynka. Nazywam się Magda Brumirska-Zielińska, a w naszym podcaście rozmawiamy o dostępności dla osób z różnymi potrzebami, szczególnie do kultury i rozrywki. Dzisiaj jest ze mną Monika Łojba, od dłuższego czasu już chciałam z Moniką porozmawiać o temacie gier. Gier zarówno komputerowych jak i gier planszowych, też gier role play. Moniko, dzień dobry.

## **Monika Łojba**

Dzień dobry. Witam cię, witam wszystkich serdecznie.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Monika jest fanką fantastyki, Monika jest graczką, Monika jest bardzo aktywną uczestniczką kultury. Czy mogłabyś w paru słowach opowiedzieć nam o sobie?

## **Monika Łojba**

Jasne. Tak jak już było wspomniane, nazywam się Monika Łojba. Ze mną jest mój pies przewodnik, Brajt, więc jeżeli będą płynąć jakieś dźwięki czy chrapy, to od niego. Jestem osobą słabowidzącą. Od niedawna pracuje w fundacji Imago jako specjalista do spraw dostępności oraz kontaktu z mediami. Zajmuję się też pobocznie rzeczami poniekąd dziennikarskimi, artystycznymi, sportowymi. Rozrywkowo, hobbistycznie po wszystkim gram także we wszelakiego rodzaju gry, spotykam się ze znajomymi w tym celu, także o tym dzisiaj porozmawiamy.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Powiedz mi, jako osoba słabowidząca, która porusza się po mieście z psem przewodnikiem, jak twoje słabe widzenie, wpływa na to, jak spędzasz wolny czas?

## **Monika Łojba**

Staram się zrobić tak, żeby nie wpływało. Wydaje mi się, że z wiekiem w ogóle jest coraz gorzej, jeżeli chodzi o mój wzrok, ale na szczęście nie postępuje to tak mocno, szybko, także w miarę nastajam się i przygotowuję. Moim nieodłącznym narzędziem, które musi być ze mną wszędzie,

musi wiecznie działać, czy to w terenie, czy na miejscu statycznie, przy stole jest zwyczajny telefon, smartfon, taki jak mają chyba teraz wszyscy, ze zwyczajnym aparatem z w miarę dobrą rozdzielczością. Ten właśnie aparat, bez żadnych dodatkowych funkcji, po prostu działa dla mnie jako elektroniczna lupa, która jest w stanie powiększyć mi to, co jest w dali i to co jest w bliży, także przydaje się i w pracy, w praktyce, w poruszaniu i przy rozrywce.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

Dobra. Ja bym może zaczęła od kwestii gier planszowych. To jest niesamowicie duża gałąź rozrywki w tej chwili. Chyba jeszcze przy okazji tego, że mieliśmy pandemię, to zrobił się taki wielki boom na gry planszowe. W tej chwili trudno jest znaleźć osobę, która by w gry planszowe nie grała. One się już nie ograniczają tylko do Chińczyka.

### **Monika Łojba**

To fakt. I to chyba w trakcie pandemii, może przed pandemią świeżo, jak zrobiło się troszeczkę więcej czasu, odkryłam, że gry planszowe nie kończą się na Chińczyku, warcabach czy szachach, tylko potrafią być bardzo rozbudowane fabularnie. Potrafią być wręcz tworzone z tego kilkugodzinne, kilkudniowe kampanie. Oczywiście na wielu spotkaniach, nie że siedzimy 24, 36 godzin non stop.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

No i jesteśmy w takim wieku, że już nie mamy na to czasu.

### **Monika Łojba**

No cóż, ale od tego są jeszcze weekendy. No, chyba że ktoś też pracuje.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

W co grasz?

### **Monika Łojba**

W co gram... Stałam się, w sumie przez przypadek, fanką książek Lovecrafta. Gość żył jakieś 100 lat temu, więc troszeczkę inna kultura wtedy była, może nawet więcej niż 100 lat. Stworzył on tak zwaną mitologię Cthulhu, czyli taką mitologię grozy, strachu, postaci, potworów z podziemia, z głębi oceanu. Na tej podstawie zostały budowane RPGi, o których później powiemy. Są nawet seriale, filmy, no i w końcu gry planszowe. Moimi ulubionymi planszówkami, dość fabularnymi, ogromne pudła zresztą, są serie np. „Eldritch Horror”, „Horror w Arkham”. To ma swoich kilka

części, każda część ma po kilka scenariuszy, po kilka dodatków, więc to jest taka wielogodzinna rozgrywka.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

Jak jako osoba słabowidząca grasz? Jak te gry ci pomagają, utrudniają samą swoją konstrukcją?

### **Monika Łojba**

Ja, po pierwsze, ze względu na swój wybór, ale też ze względu na wygodę wzrokową, jestem fanką gier kooperacyjnych, czyli gramy w otwarte karty. Tutaj wszyscy mówimy co robimy, wszyscy musimy założyćmy uratować świat przed zagładą, więc wszyscy musimy zgrać się ze swoim planem, tak żeby rzeczywiście zmniejszyć te punkty zagrożenia itd. Pomagamy sobie, wymieniamy się przedmiotami. Wszyscy znamy ten sam scenariusz.

To jest o tyle fajne, że zawsze wybiera się głównego prowadzącego. Tak jak w Eurobiznesie jest osoba, która jest bankiem, tak tutaj jest taki główny lektor, który czyta wszystkie karty, która czyta dalszy scenariusz, w zależności od tego, jak nas poprowadzą nasze kroki, nasze postępowanie. Nie muszę nawet używać wzroku, żeby wiedzieć, co się dzieje. Są osoby, które opisują mi co się dzieje na planszy. Te wszystkie planszówki oparte na mitologii Cthulhu, dzieją się albo na przestrzeni mapy świata, albo na przestrzeni mapy danego miasta czy regionu, więc ktoś mi po prostu mówi przy jakiej jestem ulicy, w jakim obiekcie, na jakiej części świata. Mówi mi ile mam kroków do danego miejsca, więc jestem świadoma, gdzie mogę się przemieścić, co mnie tam czeka. Każde pole ma też swoje oznaczenie, czyli jeśli tutaj wejdę, to prawdopodobnie wyskoczy jakiś potwór, z którym stoczę walkę. Jeżeli wejdę tutaj, to prawdopodobnie odkryję jakąś wskazówkę, która da nam punkty do uratowania świata. Jeżeli wejdę tutaj, to zdobędę jakieś przedmioty, które przydadzą mi się w dalszej rozgrywce. O tym wszystkim informuje mnie osoba prowadząca tę grę, a nawet pomaga też innym osobom widzącym. Zdobywamy karty, które, mimo że są personalne, do danej osoby, są też czytane na głos, także o tyle, o ile jestem w stanie to nawet przetrwać bez używania telefonu, ale czasami nawet dla siebie, żeby nie przeszkadzać w rozgrywce, kiedy jest nie moja kolej, warto sobie spojrzeć w te karty, przypomnieć, obmyśleć sobie własną strategię.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

A powiedz, masz jakieś swoje triki, lifehacki, które pomagają ci w używaniu gier, jeżeli są one zaprojektowane w taki sposób, że możesz mieć problem np. z odczytaniem czegoś?

## **Monika Łojba**

No cóż, sam fakt, że warto gry zabezpieczyć. Jeżeli jest to kilkogodzinna rozgrywka, to na pewno pojawia się jakieś jedzenie, picie na stole itd. Tutaj pojawia się motyw ubrania tych gier, planszetek, kart w koszulki. Jeden z ważniejszych trików, to żeby zadbać, żeby te koszulki były matowe. Sam fakt, że jest to zabezpieczenie, ale w przezroczystych, błyszczących koszulkach światło nam się odbija, będzie nam trudno to przeczytać, tym bardziej urządzeniem elektronicznym, które też odbija światło. Przez matową koszulkę jest to łatwiejsze.

Kolejna rzecz. Jeżeli nie gramy w kooperacji, tylko gramy, np. przeciwko sobie, więc już nie ma odkrytych kart, każdy musi sam sobie czytać. Wiadomo, można znaleźć osobę, która będzie lojalna, nie wykorzysta tego przeciwko nam, że wie co jest w naszych kartach i będzie specjalnie robiła na złość, tylko przeczyta cicho, na ucho i da się. Z drugiej strony ten telefon zawsze pomaga. Z trzeciej strony, czasami do gier wykorzystywana jest mimika, gesty, których niestety nie przeskoczą osoby niewidome, niedowidzące.

Można się pod stołem umówić na jakieś klepanie, kopanie, szturchanie, ale czasami warto też patrzeć po innych osobach, gdzie te gesty mnie nie dotyczą, a też warto je zaobserwować. Tu jest problem, tego nie przeskoczymy.

Z drugiej strony, jeśli ja już sobie coś tam planuje, swoją strategię, trzeba coś rozpisać, rozegrać, warto sobie pomyśleć nad jakąś osłonką, żeby sobie porobić notatki, zapisać coś w telefonie itd. Nieraz się okazywało, że ludzie gdzieś tam przez ramię, mimo że ja się okryję własnymi włosami dookoła i tak są w stanie to przeczytać, więc fajnie jakby pomyśleć, albo się odwrócić tyłem do ludzi, żeby coś sobie zanotować, no bo niestety są osoby, które naszą słabość wzrokową są w stanie wykorzystać na swoją korzyść.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

A czy są ci znane jakieś gry, które są od samego początku całkiem nieźle dostępne dla osób słabowidzących, albo może nawet dla niewidzących?

## **Monika Łojba**

Są, są, tylko, że moim zdaniem szkoda gadać o tym. To są właśnie takie proste gry, w które da się zagrać rodziną, z dziećmi, ale nie zajmują wiele czasu, nie mają fabuły. Widząc jak wygląda wielki podręcznik zasad, scenariuszy do np. tego „Eldritch”, czy jeszcze jakiś tam bardziej rozbudowanej gier, jak mamy zakupioną grę „Poszukiwanie Graala” z mitologii arturiańskiej - tam jest 15

scenariuszy, gruby podręcznik... Żeby to ktoś napisał np. w brajlu albo powiększoną czcionką, to by zajęło pół półki, jak nie całą.

Więc dostosowywanie gier pod kątem wzroku kończy się na jakimś „Grzybobraniu”, „Monopoly”, „Scrabble”. Szachy, warcaby - to już jest w ogóle taki standard, który pojawia się wręcz na zawodach ogólnopolskich, może nawet rangą wyżej niż tylko ogólnopolskie. Oczywiście karty. Karty to w ogóle jest takie oszustwo i takie trzepanie kasy przez sklepy... Zwykłą talię kart kupimy w kiosku za 5 zł, można sobie oznaczyć to dłutkiem, naklejką, jakkolwiek żeby to było namacalne, tymczasem sklepy specjalistyczne ze sprzętem dla osób niewidomych, niedowidzących, sprzedają taką zwykłą talię kart, obrajlowaną za 50 zł. Lepiej czasami znajdować sobie samemu sposoby i to oznaczać.

Nie wiem, czy zapytasz o to, czy nie, więc wyprzedzając... Warto przejść się po jakichś sklepach typu „złotóweczka”, „wszystko za 5 zł” - wbrew inflacji to jakoś stoi ze swoimi cenami. Action, Dealz, teraz w ogóle się namnożyło podobnych, ale do sedna... Warto kupić sobie jakieś naklejki dla dzieci, na papier, jak na jakieś ozdobne kartki, jak na paznokcie. To są przyklejane cekiny, naklejki z jakichś tam mięciutkich materiałów i tym sobie poznaczają np. karty, plansze, pionki. Zrobić sobie planszę, która jest np. z różnymi kolorami, naklejkami o różnych fakturach i da się to namacalnie po tanioci, zupełnie prywatnie oznaczyć.

Wiadomo, to musi być gra, która należy do nas, bo raczej na grze z wypożyczalni tego nie zrobimy, chyba, że to będzie jakaś metoda, którą da się łatwo umieścić i łatwo ściągnąć, ale o to raczej ciężko.

Cóż, znajdzie się wiele takich sposobów, nawet na YouTube'ie, typu „5 sposobów na” itd. jak sobie coś urozmaicić, jak ułatwić. Warto korzystać, zwracać w sklepach uwagę na takie pierdółki za grosze, bo zrobimy sobie po tanioci dużo lepszą, dużo bardziej dostosowaną grę, niż kupimy gotową w sklepie.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

Wspomniałaś o tym, że lubisz gry planszowe z fabułą, więc chyba świetną rzeczą dla ciebie są też gry RPG.

### **Monika Łojba**

Tak, jak to jest w ogóle super sprawa, która już liczy bardzo dużo lat. Mówię bardzo dużo, bo

dokładnej liczby nie podam. Ja chyba zobaczyłam, że boom na RPGi się zrobił po wyjściu serialu „Stranger Things”, czyli banda dzieciaków, która walczy z potworami z drugiej strony świata. Każdy sezon zaczyna się od tego, że dzieciaki grają w jakiegoś RPGa, bodajże D&D, walczą z jakimś potworem i nagle ten potwór się pokazuje gdzieś tam w odcinku.

Ale RPGi już są znane od lat. Taki chyba najpopularniejszy to Warhammer, właśnie ten D&D, Cthulhu na podstawie Lovecrafta, Wampir. Powstają też RPGi dla dzieci. Jeżeli ktoś jest ciekawy, można kupić nawet w zwykłych księgarniach, na podstawie interaktywnego układania bajki z dziećmi, jest RPG na podstawie kucyków Pony, więc jest tego mnóstwo.

Do tego jest podstawowy zestaw kostek, 7 albo 8, nie pamiętam. W każdym razie to nie są kostki, tak jak wszyscy kojarzą, sześćściennie z oczkami. Oczywiście jest też taka pomiędzy nimi, ale różnią się tym, że na tych kostkach są cyfry, a nie kropeczki. Tam jest bodajże kość czterościenna, sześćcio, ośmio, dwunasto, dwie dziesięćściennie, dwudziestościenna, plus jakieś tam poboczne fiksacje, jeżeli ktoś sobie wymyśli jakąś trzydziestościenną, stuścienną i tak dalej, ale to już nie jest standard.

Da się na tych kościach wymacać te cyfry, w zależności czy się wybierze bardziej prosty, klasyczny wzór czy jakiś tam bardziej malowniczy, udekorowany. To już pod kątem wzroku można sobie dostosować tak, żeby było wygodnie, żeby nie musieć patrzeć, móc to wymacać.

Ja np. na Aliexpress znalazłam gigantyczny zestaw kości – tak się nazywał, które są dwa albo nawet trzy razy większe. O ile niespecjalnie wzrokiem widzę te cyfry, to przynajmniej mam ten komfort psychiczny, że jestem w stanie łatwiej wzrokowo dojrzeć tą kość na stole po jej rzuceniu. Tutaj nie mamy stricte planszy. Tutaj historia buduje się sama albo historię buduje mistrz gry. Tak jak mówiłam, przy grze planszowej jest osoba, która prowadzi, czyta te scenariusze, tak tutaj mamy mistrza gry, który albo może wziąć gotowy scenariusz z podręcznika, gdzie jest wszystko napisane krok po kroku i gdzie się wybierają bohaterowie, jaki mają swój cel, jakich spotkają wrogów, jakie przeciwności losu, jakie mają ścieżki do wyboru i odnośnie tej ścieżki, różnie idące za tym historie i konsekwencje.

Ale kreatywny, bardziej przygotowany, z dłuższym stażem mistrz gry, może wymyślać sobie własną historię. Znam osoby, które wymyślają coś zupełnie na bieżąco, zupełnie tu i teraz z głowy, więc w ogóle podziwiam. Ludzie myślą to z grą aktorską i to jest niepoprawne. Można sobie zerknąć na YouTube’ie na sesje RPG prowadzone przez youtubera, który nazywa się Baniak albo jest kanał Gospoda RPG. Kiedyś ludzie z Gospody RPG prowadzili kanał Gry TV, teraz to się jakoś inaczej

nazwa chyba. Tutaj mamy wieloletnich graczy, którzy rzeczywiście grają tym głosem. Tam, jak kobieta ma się wcielić w damę, księżniczkę, to „księżniczkuje” – „och, ach, no tutaj suknia mi przeszkadza”. Jak jest jakiś rycerz, to „zabiję cię smoku, przygotuj się!”. Ludzie potem wyobrażają sobie coś takiego i mówią: „nie, no, wstyd, przecież ja tak nie zagram. Co, jeżeli ja będę wolał mówić: moja postać idzie tu, moja postać robi to?” Jak najbardziej można, więc nie ma co się wzorować i bać. Jest Grupa Filmowa Darwin, oni to już w ogóle się przebiorają za te postacie, którymi grają. Tam elfy, krasnoludy grają biznesmenami. Nie ma co się tym sugerować, bać się tych gier. Po prostu to jest tak, jakbyśmy układali własną historię. Tak jak czasami jest głuchy telefon albo gra słowna, że ja mówię słowo „las”, ktoś mówi „Janek poszedł do lasu” itd., to tutaj też budujemy to zupełnie słownie.

Kostki są po to, żeby rzucać. Punktacja z rzutu kości, mówi nam o tym, czy nam się udaje jakiś atak, czy nie udaje, czy uda nam się dowiedzieć jakiś informacji, czy nie uda - mówią o naszych sukcesach i porażkach. Ewentualnie mówią o krytycznych sukcesach i krytycznych porażkach, czyli że coś nam się bardzo udaje i mamy z tego dodatkowy bonus albo bardzo nie udaje i coś się jeszcze dzieje złego.

Tu problem wzrokowy zaczyna się w momencie, kiedy mistrz gry postanawia wprowadzić więcej elementów do RPGów, czyli pojawia się mapa. Ja np. lubię, kiedy ktoś bardzo ładnie mi opisze tą mapę, gdzie się znajdujemy, w jakiej odległości, nawet w metrach. Jeżeli jest walka, to jest dla mnie istotne ile kroków mogę zrobić do danej postaci, żeby się z nią sparować mieczem przykładowo. Robiąc wywiady, poznałam osobę która lubi, kiedy ktoś mapę pokazuje na dłoni. Wystawia dłoń na płasko, ktoś jej palcem pokazuje, tu stoisz ty, tu twój wróg, tu stoją twoi kompani, a tutaj masz drzwi do ucieczki. Później na mapie pojawiają się jakieś figurki, inne elementy, więc też warto to rozrysowywać, pokazywać w kontrastach dla osób słabowidzących.

W moim towarzystwie bardzo ważne są kolory, którymi się oznacza przeciwników, nas jako drużynę itd.

Przez pandemię, kiedy nie można było się grupować itd. poznaliśmy, że można grać również online. Jest to zupełnie fajne, bo wzrokowo pewne rzeczy zapisujemy sobie na czacie, więc nie trzeba się wysilać, patrzeć w jakieś kartki. Zaraz w ogóle kilka słów o karcie postaci.

Mapa jest narysowana, więc możemy sobie ją dowolnie w naszym programie, w naszej aplikacji powiększyć, przejrzeć, też nie ma problemu, więc to całkiem ułatwia sprawę.

Rzucać kośćmi też można zupełnie online, przez boty, więc wpisujemy tam jakiś skrót

odpowiedzialny za rzut daną kostką, rzucamy, można sobie przeczytać cyfrowo wynik i nie musimy się stresować szukaniem kości na stole.

No i ostatnia rzecz o RPGach - pojawia się karta postaci. Wyobraźcie sobie CV, które jest tak megaprzerysowane, które nie dość, że piszecie imię, nazwisko, słabe strony, mocne strony osiągnięcia, wszystko, to jeszcze jest to spowite szatą graficzną, która pięknie wygląda, ale przeszkadza znaleźć jakieś informacje.

Ja sobie to wszystko wpisuję na Messengerze. Fajną sprawą są emotki, bo jestem w stanie sobie wybrać emotki, kolory i oznaczyć grupę od grupy. Osobną emotką zaznaczam sobie, że tu będą moje cechy, osobną grupą motek oznaczam, że tu będą np. moje czary, osobną grupą emotek moje zdrowie itd. i mam tylko w telefonie swoją listę, przed swoim nosem. Nikt nie musi mi pomagać, nikomu nie zabieram czasu, wszystko sobie scrolluję, czytam, odsłuchuję lub jeżeli chcę na gadaczu i jestem w stanie sobie poradzić bez współpracy z innymi, bez zwracania głowy, spokojnie uczestniczyć w fabule. A reszta aktorska, tak jak mówię, nie trzeba się martwić, to przychodzi z czasem.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

Ja mam takie wrażenie, że akurat gry RPG są z samej swojej istoty, czymś po prostu idealnym dla osób z niepełnosprawnościami wzroku. Pytanie czy ich twórcy sobie z tego w ogóle zdają sprawę? Czy spotkałaś się z podręcznikami albo kartami postaci, które byłyby przystosowane do potrzeb osób słabowidzących albo niewidzących?

### **Monika Łojba**

Nawiązując do tego, skąd to biorę, to tak i nie. Jakiś czas temu prowadziłam prelekcję na wrocławskich Dniach Fantastyki.

To było miesiąc temu i do tej pory nie mogę doszukać się informacji, które wówczas mi umknęły, że jest sobie grupa, która tworzy podręcznik właśnie do D&D. To w ogóle ma masę podręczników, ma autorskie podręczniki itd. Jest grupa ludzi, która dostosowuje D&D, do osób ze szczególnymi potrzebami, do osób z niepełnosprawnościami, więc można być pełnosprawnym, ale grać osobą z niepełnosprawnością, można być osobą z niepełnosprawnością i nie chcieć wychodzić do swojej strefy komfortu, nie udawać osoby pełnosprawnej, tylko faktycznie siedzieć na wózku, w rzeczywistości siedzieć na wózku w grze, poruszać się z białą laską w rzeczywistości, poruszać się z białą laską w grze itd. Ta gra, ten podręcznik przewiduje rzuty kostką na utrudnienia w tym, żeby



wjechać wózkami np. na rampę. Rzucenie kostką na to, żeby znaleźć po omacku z białą laską windę w jakiejś tam przestrzeni. To jest bardzo fajne, że ktoś stwierdził, że nie wszyscy ludzie są idealni, nie wszyscy są bohaterami, nie wszyscy chcą nimi być.

Tak jak w życiu, czasami w galerii szukamy godzinami windy, ja na przykład ze swoim psem przewodnikiem nie mogę jeździć schodami ruchomymi. Ktoś wpadł na pomysł, żeby to przenieść do RPG i to jest super. Niestety nie mogę się podeprzeć źródłem informacji, bo po prostu mi zginęło, więc gdyby ktoś znalazł, gdyby można było skomentować gdzieś ten podcast, to fajnie by było, gdyby ktoś to podrzucił.

### **Magda Brumirska-Zielińska**

Postaramy się to znaleźć i wrzucić link do opisu tego podcastu. A powiedz, jak jest z grami wideo? Bo gry komputerowe kiedyś były dostępne tylko i wyłącznie dla osób, które widziały, słyszały, miały sprawne ręce. W tej chwili, poza tym, że istnieje cała masa urzędów, np. właśnie pomagających w używaniu komputera osobom mającym problemy z poruszaniem rękami czy z pisaniem, gry od jakiegoś czasu zaczęły się robić coraz bardziej dostępne. Do tego stopnia, że w niektórych nagrodach pojawiły się osobne kategorie nagradzające dostępność. Takie nagrody dostają naprawdę duże tytuły, bo druga część The Last of Us, najnowszy Assassin's Creed, Forza Horizon. To są duże rzeczy. Czy ty grasz w gry wideo?

### **Monika Łojba**

Grałam. Teraz nie gram, bo ogranicza mnie telewizor. Jednak wielkość ekranu ma znaczenie. Jestem słaba z angielskiego, ale jest taka strona, [caniplayit.com](http://caniplayit.com), chyba tak ktoś to się nazywało. Jeżeli ktoś ma takie opory z angielskim jak ja, można wejść przez Chrome i tam jest automatyczne tłumaczenie, wcale nie takie złe. Czasami są jakieś takie przekręty typu „Polska mowa trudna język”, ale da się zrozumieć, o co chodzi. Strona jest o tyle fajnie zrobiona, że tworzą ją twórcy gier komputerowych, projektanci gier komputerowych, a także gracze - gracze pełnosprawni i gracze z różnymi niepełnosprawnościami. Znajdziemy tam dużo kategorii, które mają jakieś top dostępnych gier w danym okresie, nowe wersje gier z poprawkami pod kątem dostępności, całe opisy instrukcji do gier.

Jeżeli dla kogoś panel startowy jest nieczytelny, bo też tak często się zdarza, że jest tam tyle grafiki, straszne czcionki, że nie da się przeczytać, na tej stronie możemy sobie znaleźć bezpośrednio w formie tekstowej takie pliki do gier.

Są recenzje pod kątem dostępności i od twórców, i od odbiorców, czy w ogóle dana gra np. Wiedźmin, jest dostępna, czy coś by trzeba było poprawić, czy warto w ogóle w nią inwestować, bo się nie nagramy np. z niepełnosprawnością wzroku, ruchu itd. Wracając do tego co powiedziałaś na początku. Ja nie wiem, czy to nie było tak, że pierwsze gry były dostępne, potem przestały być dostępne i znowu są dostępne. Pierwsze gry były... Ja nie jestem w ogóle w temacie tego branżowego języka, nie wiem... spikselowane? Parę kolorów, prosty joystick, np. te na Nintendo, Pegasusa...

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Te takie ośmiobitówki.

## **Monika Łojba**

Tak, ja pamiętam, że jako dzieciak właśnie zaczynałam od takich rzeczy typu strzelanie do kaczek, typu Mario... To mój pies, który się kręci - jeżeli coś słychać, proszę nie wycinać!

W ogóle czołgi to była moja ulubiona gra z dzieciństwa. Prosta plansza, kwadratowa, budowało się różne zapory, które czołgi mogą albo rozwalić, albo są takie, które są nie do pokonania. Co tam było jeszcze... Pacman, to w ogóle klasyka klasyki. One były prosto zbudowane, po prostu jeden rzut z góry na planszę, jeszcze tak kontrastowo zrobione, że idealnie mi się to widziało. Z moim słabym wzrokiem kontrast robił wielką robotę. Potem jak zaczęłam poznawać, już dorastając, jakieś GTA, Tibię, inne rzeczy, to już było coraz bardziej bogate w grafikę i coraz trudniejsze wzrokowo. Zaczęły się rozbudowywać joysticki, zmieniać się na konkretne pady, różne ustawienia tych gier i tak dalej. Zaczęło się to komplikować mega, więc chyba ostatnią w tym czasie grę, w którą grałam było właśnie jakieś jedno z pierwszych GTA. Mimo wszystko, że widziałam, to było coraz gorzej i nie było tych ustawień dostępności. I nagle ktoś stwierdził, że boom - przecież ludzie z niepełnosprawnościami też chcą w to grać. Nie znajdziemy aż tak wiele materiałów w internecie, ale da się. Choćby takie dwa fajne filmiki znalazłam na YouTube'ie - wystarczy powiedzieć dostępność w grach komputerowych dla osób z niepełnosprawnością i powinny wyskoczyć jako pierwsze wyniki.

Zaczyna się od tego, że mamy dostępny sprzęt. Pady, czyli kontrolery gier, które można dostosować pod kątem przycisków, które do czego, albo do jednej ręki, żeby to wszystko było podpasowane, żeby wciskać te przyciski nosem, stopą, więc jest tego coraz więcej - firma

Microsoft i Xbox stara się wychodzić naprzeciwko potrzebom. Idźmy dalej. Mamy kontrolery, które pozwalają grać tylko i wyłącznie za pomocą gałek ocznych, wzrokiem, więc jeżeli się dłużej popatrzy na jakiś obiekt, przycisk w grze, np. Minecraft coś takiego zrobił, to ten przycisk się klika, da się coś przestawić, da się coś zrobić bez kompletnego użycia rąk. Później idziemy jeszcze dalej. Mamy ludzi kompletnie sparaliżowanych i sprzęt, który pozwala grać za pomocą dmuchania w specjalne rurki. Siła i kierunek podmuchu pozwalają sterować postacią, strzelać nią. No i w końcu przechodzimy do kwestii dostępności dla, nazwiemy to w cudzysłowie „wzrokowców” i „słuchowców” albo „niewzrokowców”, „niesłuchowców”, gdzie nagle ktoś odkrył, że fajnie, że są napisy, ale te napisy są np. białe. Jak osoby głucha ma wiedzieć, która postać mówi dany napis, gdy np. mamy obraz na ogólne tło, a nie konkretną postać, która to mówi. Zaczyna się to gubić, więc nagle stwierdzili, że fajnie zrobić te dialogi kolorami, przypisać kolor do danej postaci. Później pojawiają się postacie poboczne tzw. NPC i okazuje się, że jak oni znikają poza ekran, a słyszać jak mówią, można zrobić chmurki ze strzałką, z której strony ten głos dochodzi i też robi to świetną robotę. Później okazuje się, że są osoby z lękami. Jest jakaś tam gra z pająkami, coś z arachnofobią w nazwie, ale nie chcę zmyślać, nie pamiętam. Jest tam suwak, który pozwoli ze straszego złowrogiego pająka zrobić słodką, uśmiechniętą kulkę, żeby zmniejszyć ten lęk. Później są ustawienia kontrastów, da się oponentów ustawić na kontrastowy, np. czerwony kolor, żeby osoba z niepełnosprawnością wzroku mogła go lepiej zobaczyć. Da się coś powiększyć. Dla mnie np. im gorsza rozdzielczość, tym lepsza. Dla kogoś coś jest rozmazane, dla mnie są uwypuklone tylko istotne elementy, znika mi gdzieś tło. Wszystkie rzeczy, które kiedyś przeszkadzały, okazują się teraz supersprawą dla dostępności.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Jakiś czas temu oglądałam na YouTube'ie film, w którym gracz z niepełnosprawnością wzroku gra w The Last of Us i byłam zdumiona tym, jaki tam jest poziom pomyślenia o osobach z niepełnosprawnościami wzroku. W tej konkretniej grze pojawia się co najmniej naprowadzanie dźwiękowe, czyli jeśli idziesz w prawidłową stronę, to taki dźwięk w tle, jak sonar naprowadza cie na właściwą ścieżkę. Tam pojawiają się też elementy audiodeskrypcji, nie ma tego jakoś bardzo dużo, ale ona jest. Masz jeszcze jakieś informacje o tym, jak w tej chwili, w 2022 roku, gry pomagają osobom słabowidzącym i niewidzącym?

## **Monika Łojba**

Co do audiodeskrypcji, to chyba zatrzymałam się też na tym samym etapie informacyjnym co ty. Warto śledzić tą stronę „Czy mogę w to zagrać?” jak wcześniej wspominałam, bo tam właśnie takie nowinki pojawiają się najszybciej. Tak, jest w grze The Last of Us z audiodeskrypcją. Wiem, że pracują nad kolejnymi grami. Wiem, że jest to też motywowane tym, że powstają gry typowo dla osób niewidomych, czyli zupełnie ciemny ekran, granie na słuchawkach, wszystko na stereodźwięku, z której strony coś idzie, z której strony się coś dzieje i naprowadzanie głosem, gdzie mamy iść i jaką mamy misję, co mamy przed sobą. Ale pojawiają się głosy krytyczne, że my nie chcemy w to grać albo dlaczego dla nas są specjalne gry. My chcemy zagrać w to, co jest modne, popularne tu i teraz, więc twórcy gier zainteresowali się tym. Te wszystkie Assassiny, ktoś nawet chyba wspominał o Mortal Kombat, albo Tekkenie, albo innej bijatyce, gdzie faktycznie jest praca nad tą audiodeskrypcją, żeby ułatwić osobom niewidomym naprowadzenie na przeciwnika. Aczkolwiek wydaje mi się, że pierwsze wyjdą z tym typowe gry RPG, czyli takie, które mają swoją fabułę, w których jest faktycznie co opisać poza tą szybką akcją. Będzie można tam opisać powoli kto jak się porusza, bo to jest też ważne dla wzrokowców i my jako osoby niewidome, niedowidzące chcemy wiedzieć, czym oni się tak fascynują.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Monika bardzo ci dziękuję za naszą dzisiejszą rozmowę. Opowiadałaś m.in. o serwisie Can I play it. Link do niego też pojawi się w opisie tego odcinka. Jeżeli podoba wam się nasz podcast, serdecznie zapraszamy do kolejnych i do poprzednich odcinków. Wszystkie informacje o tym, co aktualnie dzieje się w naszej fundacji, znajdziecie na stronie [www.fundacjakatarynka.pl](http://www.fundacjakatarynka.pl). Znajdziecie tam również transkrypcję naszego podcastu, dlatego że staramy się, żeby nasz podcast był dostępny także dla osób słabosłyszących i niesłyszących.

Monika, ogromne dzięki, mam nadzieję, że już niedługo będziemy mogły porozmawiać jeszcze raz.

## **Monika Łojba**

Jeżeli ktoś będzie miał jakieś informacje, to zachęcam, żebyście się tym dzielili, bo temat cały czas się rozwija i na pewno ktoś z tego będzie chciał kiedyś skorzystać. Ja również dziękuję za rozmowę i do usłyszenia następnym razem.

## **Magda Brumirska-Zielińska**

Do usłyszenia.

## **Justyna Mańkowska**

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej na temat dostępności, zacząć działać albo sprawdzić inne tematy, które poruszamy w podcaście, znajdziesz nas na Spotify lub w innym miejscu, w którym słuchasz podcastów, na YouTube'ie, czy stronie [www.kulturadlawszystkich.pl](http://www.kulturadlawszystkich.pl). Nasze podcasty mają transkrypcję, gdybyś chciał polecić je osobie słabosłyszącej. Link znajdziesz w opisie podcastu. Polecamy ci także strony [www.fundacjakataynka.pl](http://www.fundacjakataynka.pl) i [www.adapter.pl](http://www.adapter.pl), czyli pierwszy portal filmowy z audiodeskrypcją, napisami i tłumaczeniem na polski język migowy. Zadanie publiczne „Kultura dla wszystkich - przygotowanie materiałów specjalistycznych” finansowane ze środków otrzymanych od gminy Wrocław.