

Södertörns högskola | Institutionen för svenska, retorik och journalistik
C-projekt 15 hp | Journalistik C | Höstterminen 2008
Programmet för Journalistik och multimedia

Spela på olika villkor

- En artikelserie om funktionshindrade
datorspelare

Av: Mathias Gerdfeldter
Handledare: Jan-Olof Gullö
Examinator: Karin Stigbrand

Innehållsförteckning

Överingress (746 tecken)	s. 3
Personporträtt (8 493 tecken): Kontrollerna styr spelaren	s. 4
Faktaartikel (6 308 tecken): Var femte datorspelare funktionshindrad	s. 9
Nyhetsartikel (4 111 tecken): Socialdemokraterna vill satsa på datorspel	s. 12
Faktaartikel (4 799 tecken): Amerikansk hemsida stödjer funktionshindrade datorspelare	s. 15
Krönika (3 279 tecken): Alla ska kunna rädda prinsessan	s. 18
Arbetsrapport (8 279 tecken)	s. 20
Källförteckning	s. 24
Totalt: 27 736 tecken (exkl. arbetsrapport och källförteckning)	

Datorspel har under början av 2000-talet tagit världen med storm. Fenomenet har exploderat från att vara en angelägenhet främst för de redan frälsta till en internationell miljardindustri. Sverige är en av de bästa länderna i världen på datorspelsutveckling. Alla som vill kan dock inte genast ta del av underhållningen. Ett funktionshinder kan försvåra eller helt förstöra spelupplevelsen. Läs i artikelserien om den svenska spelbranschens inställning till handikappanpassning, och ett förslag från socialdemokraterna om en ny datorspelspolitik. Upptäck ett ideellt amerikanskt projekt för att tillgängliggöra datorspel för alla. Lär känna Thomas, som med en hand möter sina motståndare på internets spelarenor, där alla spelar på olika villkor.

Kontrollerna styr spelaren

– Thomas spelar på annorlunda villkor

En förlamad hand kan förändra mycket. Thomas Bygdén ägnar sig trots sin skadade hand gärna åt datorspel, men inte alltid på samma villkor som sina motspelare. Han efterlyser större anpassning av spel och tydligare markeringar om vad spel kräver av sina spelare.

I Thomas Bygdéns dörr sitter titthålet i midjehöjd. Efter en operation för att bota hans epilepsi blev Thomas halvt förlamad och tvingades använda rullstol. I dag kan han efter träning gå själv igen, men hans vänsterhand är fortfarande obruklig och visar ännu inte några tecken på återhämtning.

– Jag har anpassat mig rätt bra till att leva så, säger Thomas, men jag har blivit begränsad i vilka spel jag kan spela.

Thomas Bygdén är 27 år gammal och bor på Södermalm i Stockholm.

Novembers snöblandade regn slår i dag hårt mot fönsterrutorna till lägenheten på bottenvåningen och utanför blåser paraplyna ur händerna på förbipasserande på innergården. Det är inte en dag man gärna går ut och trotsar elementen. Snarare en dag som gjord för att stanna inomhus, och spela datorspel.

– Spelande är ett rätt stort intresse, skulle jag nog säga, berättar Thomas. Jag har



Thomas Bygdén spelar gärna datorspel även om han inte kan använda sin vänstra hand. Ofta går det bra, men ibland sätter funktionsnedsättningen honom i underläge.

spelat i kanske tio år. Mest blir det nog skjutspel. Spel är ganska lättillgängligt, och så är det ett lätt sätt att hålla kontakt med kompisar.

Det stämmer. Lättillgängligt är spelandet verkligen nu för tiden, med en bransch som växer för varje år och trotsar den nuvarande globala finanskrisen genom att fortsätta den stigande trenden. Tv- och datorspel är i dag ett etablerat kulturfenomen och något alla kan ta del av.

Eller kan alla verkligen det?

Spela med olika förutsättningar

– Men varför vill det inte funka?

Skärmen återgår till skrivbordsläget igen. Inga fönster eller aktiva program syns till.

– Så här blir det väl i och för sig alltid när man ska visa något. Speciellt när det är något negativt man vill påpeka antar jag, säger Thomas.

Han har just försökt starta upp en ny nivå i datorspelet Battlefield 2 för andra gången för att visa hur han spelar. Spelet lyckas i stället stänga av sig själv ännu en gång.

Thomas berättar att han med sin högra hand kan styra musen och samtidigt komma åt några knappar på tangentbordets högra kant. Ibland tvingas han därför släppa den styrande musen för att exempelvis ladda om ett vapen eller använda menyer som styrs av andra tangenter.

– Det tar ju längre tid att göra saker, och det är lite ”antingen eller”. Vissa kontroller får man ofta välja bort. Till exempel kan jag i ett spel bara springa framåt, berättar Thomas. De andra kan ju springa i sidled och titta runt hörn, medan jag bara kan springa rakt ut och då står det ju ibland tre, fyra andra där och skjuter ihjäl en. Jag dör oftare än de flesta, säger han med ett litet skratt.

Det är därför en stor fördel med spel med anpassningsbara knappkommandon. Tyvärr är inte alla kontroller lika anpassningsbara som de borde kunna vara. Thomas återkommer till att något spelutvecklare bör tänka på är att låta spelaren binda flera kommandon till samma knapp

– Det borde gå att ha en knapp för flera funktioner, typ hoppa och springa fort med samma knapp. På så vis blir det ju färre kontroller att hålla reda på, och det hjälper ju alla, även de som inte har några problem.

Thomas påverkas också av ett mindre bortfall i utkanten av det genomsnittliga synfältet. Det gör att exempelvis kartor och kompasser som ofta placeras i skärmens övre hörn inte är direkt synliga för honom.

– Det är riktigt konstigt att man inte kan flytta på kartan själv, det känns som att det vore så enkelt att fixa.

Thomas tycker att spelutgivare är dåliga på att markera vad deras spel kräver av användarna. På baksidan av spelförpackningar anges så gott som alltid vad som krävs av datorn för att kunna hantera spelet i fråga. Thomas efterfrågar någon liknande markering men i stället riktat mot själva köparen, spelaren, som åtminstone berättar hur pass anpassningsbart spelet är.

– Jag kan ju inte veta om det går att spela ett spel förrän jag har köpt och prövat det. Ofta ber jag kompisar testa innan åt mig, säger Thomas.

Han fortsätter att berätta om hur det ofta känns som att spelbolagen struntar i honom och andra med liknande förutsättningar.

En enkät till olika svenska spelbolag bekräftar att funktionshindrade i många fall är en negligerad målgrupp. Ett företag svarade att de inte har någon policy för handikappsanpassning av sina spel. Kontrollerna anpassas inte speciellt för rörelsehindrade, men det finns möjligheter för alla användare att ändra inställningarna. Satsningar på ny teknik görs endast där det är som mest kommersiellt gångbart, eftersom speciallösningar ofta är väldigt dyra.

Thomas tycker det är synd, men förståeligt.

– Spelen ska ju vara snygga och sälja en massa, men jag tror i alla fall att de säljer ännu mer om de passar för alla.

Konsolkrångel

Fördelen med många pc-spel är dock just de anpassningsbara kontrollerna. Man kan använda de tangenter som finns enklast tillgängliga för ens rörelsenedsättning.

Konsolspelen är långt ifrån lika smidiga.

I Thomas vardagsrum står den väldiga svarta lådan markerad Microsoft Xbox bredvid den jämförelsevis minimala Nintendo Wii-konsolen. Till Xboxen sitter ingen handkontroll ansluten.

– Det finns inte en chans att jag ska kunna hantera den kontrollen, inte en chans! Det sitter ju knappar till och med på baksidan på den, berättar Thomas.

Han har rätt att klaga. Microsoft har kritiserats för sina ovanligt stora Xbox-handkontroller, som kan vara svårhanterliga även för spelare med två fullt friska händer. Thomas berättar att konsolen var en present, men att den nu mest står och samlar damm och används bara av någon kompis på besök emellanåt.

– Det kanske borde finnas möjlighet att anpassa kontrollerna till en annan form för de med svårigheter, tycker Thomas.

Problemet med tvåhändiga kontroller kvarstår hos de flesta konsoler. Som något av ett ljus i mörkret skiner dock den vita Wii:n fram från under tv:n. På soffbordet ligger den vita fjärrkontrollsliknande handkontrollen. Wii-spel styrs med denna i ena handen och ibland en annan, skjutvapenliknande kontroll i andra handen.

– Wii går okej att spela, även om de flesta spel kräver två kontroller. Det går bra i spelet som kommer med, Wii Sports.

Även på många konsolspel går det att anpassa knappfunktionerna, men problemet kvarstår i mängden knappar och utformningen av själva kontrollen.

– Jag kommer ihåg en gång när jag spelade Street Fighter med en kompis. Jag upptäckte att två knappar var en attack som dödade honom så fort han kom nära. Jag behövde inte röra på mig alls som man måste annars. Min kompis blev rätt irriterad, skrattar Thomas.

Ny teknik hopp för framtiden

Det är inte bara Nintendo som har lyckats tillgängliggöra spel för rörelsehindrade. Många företag arbetar i dag med utveckling av så kallad eye-tracking-teknologi, som låter spelaren styra vissa funktioner med hjälp av ögonreflexer som reagerar på vart på skärmen man riktar blicken.

– Det verkar jättebra. Det tror jag på, säger Thomas glatt. Då skulle man i alla fall kunna gå som man vill.

Thomas berättar också om en bekant som har lyckats bygga en konsolkontroll som styrs med hjälp av munnen. Han känner även till att det säljs möss med flera knappar, som ett fat man lägger handen på. Det marknadsförs även golvpedaler att trycka på med fötterna. Själv tycker han mest det känns omständligt och krångligt att koppla in dessa varje gång man vill spela.

Det sociala spelet

Spel är också ett bra sätt att hålla kontakten och umgås med kompisar, speciellt de som inte bor i Stockholm, tycker Thomas

– Vi brukar sitta och snacka över [nätfonjtjänsten] Skype medan vi spelar. Det är det som gör spelandet roligt, att kunna snacka ihop sig och spela som ett lag.

Han tycker att det är roligt att fler upptäcker datorspelade i dag, men det är synd att vissa blir alltför fanatiska. Själv ägnar sig Thomas utöver spelandet även en hel del åt idrott. Pingis och innebandy är favoritsporterna.

– Visst hamnar jag lite efter i bandyn, men jag testade rullstolsbandy förut, och där är det ju mycket jämnare, samma förutsättningar för alla.

Med ny teknik och en spelbransch som kanske börjar vakna till faktumet att alla som faktiskt vill inte kan ta del av deras produkter, ser vi möjligen snart samma sak på internets alla spelarenor.

Samma förutsättningar för alla.

Var femte datorspelare funktionshindrad

– Svenska spelbolag bortser från målgruppen

Tv- och datorspelsbranschen går framåt i en explosionsartad takt. Många människor tvingas samtidigt välja bort datorspel som underhållning på grund av fysiska begränsningar. Sverige ligger i framkant på den internationella spelmarknaden, men få satsningar på speltillgänglighet åt funktionshindrade syns till.

Svenskar är väldigt förtjusta i datorspel. Mer än hälften av befolkningen spelar någon form av dator- eller tv-spel, och hälften av dessa är kvinnor. Medelåldern hos svenska spelare ligger på 33 år, men sju av tio ungdomar ägnar delar av sin fritid åt spel varje dag. Fyra av tio spelare har spelat i över tio år. Tre av fyra spelare spelar gärna mot andra över internet.

Statistiken är bara lite av det som går att utläsa från diverse undersökningar hos branschorganisationen Dataspelsbranschen, ett samarbete mellan svenska spelförlag och -distributörer samt spelutvecklare och -producenter.

Enligt Handikappombudsmannen är 16 procent av Sveriges befolkning på något sätt funktionshindrad. Det bör också med tanke på spelandets utbredning innebära att nästan var femte svensk datorspelare har ett funktionshinder. Kanske ännu fler, eftersom det förekommer att funktionshindrade ordineras datorspel av läkare för att träna upp motorik och koncentration. När det gäller enbart fysiskt funktionshindrade spelare dessa gärna samma kommersiella spel som deras ”friska” jämlingar.

Spel förhöjer livskvaliteten för många

Det amerikanska webbspelsföretaget Popcap Games genomförde i somras en omfattande undersökning där det framkom att just var femte datorspelare har någon form av funktionshinder. Av dessa är det hälften som klassificeras som ”hardcore”-spelare, det vill säga som aktivt och regelbundet konsumerar dator- och konsolspel för hemmabruk och inte bara spelar exempelvis webbspel emellanåt. Resultaten baseras på svar från cirka 3 000 spelare i olika åldrar.

Tre av fyra funktionshindrade spelare i samma undersökning svarade att datorspelande kan förhöja livskvaliteten och tillfälligt undantränga stress och känslan av ett funktionshinder, och till och med kronisk smärta. En del meddelade också att de genom datorspel förnimmer en känsla av tillhörighet och kunde bekämpa den ensamhet som ett funktionshinder kan ha orsakat. Enligt samma amerikanska

undersökning ägnar sig funktionshindrade oftare åt datorspel än andra vana spelare. Två av tre funktionshindrade spelare spelar varje dag. Bland alla spelare sammanlagt uppger däremot ”bara” hälften att de spelar varje dag.

Den svenska spelbranschen på uppgång

Med pengarna som finns inom dagens spelbransch är en femtedel av flera miljarder kronor en ganska betydande marknadsandel. Bara den svenska spelbranschen hade enligt Dataspelsbranschen en omsättning på konsumentnivå på över en miljard kronor första halvåret 2008. Detta var en ökning med mer än 50 procent jämfört med samma period 2007. Under hela 2007 såldes i Sverige 7,6 miljoner spel till ett värde av 2,3 miljarder kronor, och allt tyder på att siffrorna vid årsslutet 2008 lär vida överstiga förra årets slutresultat. Försäljningen tycks heller inte rubbas av finanskrisen som har slagit hårt mot ekonomin under hösten. De största spelbolagen i Sverige heter Avalanche Studios, Grin, Massive Entertainment, Starbreeze och EA DICE. Det sistnämnda står bakom spelserien Battlefield, som är en av Sveriges allra största kulturexporter genom tiderna.

En enkät utskickad till dessa och andra svenska spelbolag visar att de generellt inte har någon speciell strategi för att förbättra funktionshindrades möjligheter att ta del av spelen. Däremot anser många att det är viktigt att spelaren själv ska kunna anpassa kontrollerna. Ett företag svarade att de ”förutsätter att en funktionshindrad pc-spelare själv har hittat sitt optimala sätt att [styra] mus och tangentbord, vilket innebär att om du kan styra musen i Windows samt mata in text, då kan du kontrollera spelen”. De flesta spelbolag anser dock att deras spel åtminstone går att klara av som döv eller hörselskadad, även om en del av atmosfären går förlorad.

Skälet till att många spel saknar vidare specialanpassningar är enligt de flesta spelbolag att sådana lösningar anses för dyra för att vara lönsamma.

Få projekt i Sverige

I Sverige finns än så länge litet intresse för att stödja funktionshindrat spelande. Ett initiativ togs av Furuboda Kompetenscenter i Skåne år 2002, Interageraprojektet. Projektet var treårigt och byggde på forskning och samarbete mellan ett fåtal organisationer och föreningar med verksamheten knytan till att på olika sätt hjälpa funktionshindrade att leva samma liv som andra människor. Arbetet drevs med stödmedel från Allmänna Arvsfonden.

Som en del av projektet skapades Spelhålan. Målet med denna var att informera om hur kommersiella datorspel kan anpassas för funktionshindrade och även tillämpas som träningsmoment inom rehabilitering. På Spelhalan.se skulle det finnas tester av spel och utrustning för styrkontrollsanpassning. Det treåriga Interageraprojektet avslutades 2004 och Spelhalan.se har slutat uppdateras. Spelhålan lever i dag kvar som enstaka kurser på Furuboda Folkhögskola vid efterfrågan.

På Högskolan i Skövde pågår forskning kring datorspel, men ännu i liten skala och utan specifikt fokus på funktionshindrade. På Interaktiva Institutet i Malmö har det tagits fram en handfull enkla spel för synskadade, men det är långt kvar till tillämpning i kommersiella spel.

Ny teknik väcker hopp för framtiden

Det finns i Sverige och andra länder en handfull företag som arbetar med hjälpmedel åt funktionshindrade och har tagit fram nya sätt att styra datorer. Ett lyckat exempel är en teknik som tillåter datormusstyrning med hjälp av ögonrörelser och -blinkningar. På ett mer preliminärt stadium finns även forskning som kan möjliggöra styrning av datorer med hjälp av nervimpulser, det vill säga tankekraft. Om och hur dessa kan tillämpas på datorspel återstår att se.

I USA har funktionshindrade tack vare intressegrupper och privata initiativ börjat göra sig hörda inför spelbolagen. Det initiativet lär i sinom tid sprida sig till andra stora datorspelsländer såsom Sverige, och trycket på spelutvecklare att anpassa sina kommersiella spel för olika funktionshinder kommer i framtiden att öka.

Socialdemokraterna vill satsa på datorspel

Den socialdemokratiska riksdagsledamoten Luciano Astudillo presenterade i november 2008 rapporten *Investera i dataspel*, med bland annat ett sexpunktsprogram för en ökad satsning på den svenska datorspelsindustrin. Han betonar i den tv- och datorspelsbranschens betydelse inom svensk kulturexport, och talar om ett svenskt spelunder.

Luciano Astudillos (s) nya rapport *Investera i dataspel* innehåller ett program på sex punkter för att främja den svenska datorspelbranschen på den internationella marknaden. Bland förslagen finns fler spelrelaterade utbildningar och satsningar på spel inom vården. Astudillo sitter i arbetsmarknadsutskottet och är tydlig i rapporten om att han ser till datorspelsbranschens potential både som exportvara och skapare av nya arbetstillfällen.

I rapporten går han hårt åt regeringspartierna och anklagar kulturminister Lena Adelsohn Liljeroth (m) för passivitet när det gäller datorspelsfrågorna. Erik Kristow (m) på Kulturdepartementet kontrar med att kulturministern under året har delat ut priser på bland annat Dataspelsbranschens årliga Spelgala och deltagit i konferenser kring datorspel de senaste åren.

Med i Astudillos rapporten finns också vaga planer på att satsa på spel för funktionshindrade.

– Så långt har vi inte kommit ännu, men det är absolut en sak vi har identifierat potentialen av att använda spel kring, säger Luciano Astudillo.

Än så länge ligger dock ingen prioritering kring att öka funktionshindrades möjligheter att ta del av samma kommersiella spel som friska spelare. Tankegången gäller främst tv- och datorspel som en naturlig del av den sociala strukturen vid sidan av mer klassiska kulturformer, såsom musik och film. Luciano Astudillo ser också att datorspel skulle kunna bli en central del av utbudet hos exempelvis skolor och sjukdomsbehandlingshem.

– Vi vill titta på hur spel kan användas inom utbildning, rehabilitering och vård, säger Luciano Astudillo.

På Kulturdepartementet är man hittills försiktig att uttala sig om satsningar på spel inom vården.

– Det finns såklart en hel del intressanta användningsområden för datorspel, men det är främst en fråga för vårdgivare. Det kan ju finnas bättre saker att satsa pengar på inom vården, säger Erik Kristow (m).

På Datorspelsbranschen, en samlingsorganisation för svenska spelutvecklare och -distributörer är man positiv till rapporten.

– Det är från branshperspektiv kul att se politiker som inser och förstår spelbranschens potential, tycker Martin Lindell, informatör på Datorspelsbranschen.

Den svenska spelmarknaden blomstrar och har en tillväxt på över tio procent om året, enligt rapporten, och bara i Sverige konsumerades under 2007 spel för nästan 2,3 miljarder kronor. Flera svenska bolag som EA DICE, Starbreeze och Massive ligger i världstopp när det gäller exporterade titlar. Både branschen och Luciano Astudillo talar om en parallell till svensk musikexport och ”det svenska popundret” under 1990-talet, med internationellt storsäljande band som Ace of Base och Roxette.

(Medföljande faktaruta nedan)

Socialdemokraternas sex punkter för en framtida datorspelspolitik:

1. Tillsätt en arbetsgrupp för datorspel

Skapa en arbetsgrupp och för en nära dialog med spelutvecklare och -konsumenter samt medverka på branschens tillställningar för att kunna överlämna rapporter till riksdagen.

2. Ta datorspelsbranschen på allvar

Titta närmare på branschens potential på arbetsmarknaden samt dess roll i exempelvis rehabilitering och undervisning.

3. Utbildning

Fler utbildningar för datorspelsutveckling kan införas och behovet av fler forskare och doktorander ska undersökas.

4. Ny professur

En ny svensk professur i datorspelsutveckling ska eventuellt införas utöver den i dag enda existerande på Blekinges Tekniska Högskola.

5. En näringspolitik för upplevelseindustrin

Ett framtidsprogram för att utöka satsningen på upplevelseindustrier såsom datorspel och en investering på 60 miljoner kronor i exportstöd åt småföretag.

6. Datorspelsbranschen och kulturen

Datorspelen bör bli en naturlig del av den svenska kultursektorn. Därmed kan datorspelsföretag exempelvis söka stöd för översättning.

Amerikansk hemsida stödjer funktionshindrade datorspelare

Även om det saknas samlingsplatser för funktionshindrade datorspelare i Sverige öppnar webben som alltid nya möjligheter att möta folk över nationsgränser. I USA finns sedan några år tillbaka den oberoende hemsidan AbleGamers.com. Hit kan spelare med funktionshinder och deras anhöriga söka sig för relevanta spelnyheter, få hjälp med spelanpassningar och träffa andra likasinnade.

Initiativet till AbleGamers togs för cirka fem år sedan av amerikanen Mark Barlet. Han fick upp ögonen för temat när hans bästa väninna Stephanie insjuknade i multipel skleros.

– Hon och jag brukade träffas i [online-rollspelet] *Everquest* och spela ihop, eftersom vi bodde på var sin sida av jorden, berättar Mark Barlet som är bosatt i Washington DC. Det var viktigt för mig att hålla kontakten med henne. En dag skulle vi ha ihjäl ett monster tillsammans och hon loggade inte in, så jag ringde henne. När hennes man svarade berättade han att Steph inte kunde spela och gav henne telefonen. Hon sa att hon inte kunde röra sin högra hand, att hon inte kunde känna tangenterna.

Mark är själv lätt funktionshindrad i vänstra benet efter en ryggmärgsskada under sin tid i armén och han gav sig ut på jakt efter ett sätt för henne att åter kunna ta del av spelen hon älskade.

– Jag tänkte: Det måste finnas något där ute. Så jag började leta, och hittade INGENTING! Därigenom, eftersom jag var programmerare och webbutvecklare, föddes AbleGamers.

Hemsidan AbleGamers.com består av ett användarforum riktat mot funktionshindrade dator- och tv-spelare samt spelrecensioner av spelare själva som fokuserar mer än andra medier på möjligheten att anpassa spelen för olika funktionshinder. Det finns även recensioner och tips om diverse tillbehör och redskap för alternativ kontroll av spel. I forumen cirkulerar även många tips om spel och olika alternativa kontroller bland användarna.

Mark Barlet skriver även tillsammans med medarbetarna Steve Spohn and Tim Donaghy artiklar om nyheter som berör spelande i allmänhet och spelande för funktionshindrade i synnerhet.

Vill föra dialog med spelbolag

AbleGamers.com är en ideell rörelse och drivs nästan helt på Mark Barlets egen bekostnad, med viss hjälp av donationer från andra medlemmar. Målet är att väcka spelbolagens uppmärksamhet på den funktionshindrade markanden.

– Vi funktionshindrade tilltalas ofta av spelbolag som en ytterlighet snarare än en marknadsgrupp, säger Mark Barlet. Det är sorgligt, med tanke på att siffror visar att nio procent av [amerikanska] spelare är funktionshindrade. Ett spel som inte tar det i åtanke går miste om en hel del pengar.

Spelbolag uppmanas att höra av sig till redaktionen och allt fler har hittat dit. Mark Barlet säger dock att han inte märker någon större förändring i spelbranschens inställning till funktionshindrade.

– Det finns några spel för funktionshindrade, men det är en smal nisch med få kunder och väldigt liten budget. Däremot får vi ibland igång dialog med stora utvecklare, och några har gjort ändringar i spel innan släppet efter våra synpunkter. I *Everquest 2* gjordes några ändringar för att hjälpa färgblinda spelare efter AbleGamers respons.

På senare tid har hemsidan skattat sig lycklig över en del kontakt med speljätten Blizzard, som står bakom den ojämförbara framgångssagan *World of Warcraft*, och andra succéartade spel såsom *Diablo 2* och *Starcraft*, vars uppföljare båda är på gång. Även om Blizzards spel tillhör de mest handikappvänliga på marknaden berättar AbleGamers att de aldrig tänker sluta kämpa för ännu större tillgänglighet.

Allt större framgång

AbleGamers har fått ett visst bredare genomslag på den amerikanska spelmarknaden. Mark Barlet inbjuds på senare tid emellanåt att tala på konferenser och mässor om ämnet funktionshindrade och spel.

– Vårt senaste år har varit fantastiskt, berättar Mark Barlet. Hemsidan är väletablerad och fylls successivt på med innehåll. Jag har fått kontakt med International Game Developers' Associations underavdelning för speltillgänglighet och dess ordförande Michelle Hinn. Hon blev förtjust i vårt arbete och hjälpte oss skaffa många nya kontakter. Michelle fixade även talarplatser på San Fransisco Game Developers' Conference åt oss! Det var underbart!

Med all sannolikhet kommer Mark Barlet och AbleGamers arbete för funktionshindrades möjligheter att spela samma datorspel som alla andra bara att öka i

intensitet, och i framtiden röja ännu större framgång. Marks väninna Stephanie sammanfattar på hemsidan kämparglöden ganska enkelt:

– Spel är rolig underhållning som borde vara tillgänglig för alla.



Mark Barlet ligger bakom initiativet till AbleGamers.com, ett forum för funktionshindrade tv- och datorspelare över hela världen. Han talar också om spel och funktionshinder på spelmässor och -konferenser.

Alla ska kunna rädda prinsessan

Ur det fyrkantiga blocket poppar det upp ett ägg. Ur ägget hoppar en grön dinosaurie med sadel. Han säger att han heter Yoshi och att jag måste hjälpa hans kidnappade vänner innan jag kan rädda prinsessan.

Jag fick mitt första tv-spel på min sexårsdag, ett Super Nintendo med spelet *Super Mario World*. Jag skulle egentligen gå och lägga mig klockan åtta, men fick stanna uppe till nio eftersom jag och mina kompisar satt som fastklistrade framför tv:n. Det var verkligen kärlek vid första ögonkastet. Sedan dess har dator- och tv-spel följt med mig i olika former som en trogen följeslagare och hobby genom hela livet.

Det magiska med datorspel tror jag beror på att de är lite som en film man får vara med i. Jag är hjälten, det är jag som räddar prinsessan och Yoshis kompisar, inte någon muskelknutte på vita duken. Den känslan vet jag ofta återkommer till mig. Jag tror att jag blev mer berörd efter slutstriden mot Ganon i *Ocarina of Time* på Nintendo 64, när Link och Zelda var tvungna att skiljas åt till olika tidslinjer, än jag någonsin har blivit av en bok eller en film.

Dessutom är spelande ett väldigt roligt sätt att umgås med kompisar, eller fördriva en annars innehållslös dag.

Jag blev därför något nedslagen när jag för ett knappt år sedan stukade högerhanden ordentligt och upptäckte till min förtret att jag inte kunde använda mina tv-spelskontroller. Till datorn gick det lite bättre, men ganska klumpigt. Så medan jag behövde vila handen hemma kunde jag inte heller ägna mig åt en av mina favoritsysselsättningar.

Min hand läkte någon månad senare, men jag började inse att det finns en del begränsningar när det gäller spel. Jag var aldrig en höjdare på idrottslektionerna i skolan, och föredrog tv-spel framför fotboll. Det är ganska enkelt att tänka sig att fysiskt funktionshindrade på samma sätt gärna ägnar sig åt datorspel framför mer kroppsligt krävande aktiviteter, men är det verkligen så enkelt för alla att bara sätta sig framför datorn med sitt nyinköpta favoritspel?

Efter en jakt på svar till den frågan har jag fått veta att, nej, det är inte så enkelt. Många funktionshindrade älskar datorspel lika mycket som jag och miljoner andra, men de är starkt begränsade i sina val av spel. Speciellt tv-spel verkar vara ett helt

hopplöst kapitel, med ofta stora handkontroller som kräver två händer och snabba fingrar.

Det behövs inte nödvändigtvis nya fantastiska tekniska innovationer för att tillgängliggöra spel åt fler människor. Kanske den vanligaste och viktigaste önskan jag har hört är att kunna anpassa styrkontrollerna och gränssnitten ännu mer på egen hand. Att tillåta flytt av statustext, kartor och meny lite vart man vill på skärmen är viktigt.

Jag är ingen spelutvecklare, men det känns som att det här är rätt enkla saker att ändra på. Dessutom är ökad anpassningsbarhet något alla spelare vinner på. Även när det gäller ljud uppskattar jag själv ibland om spelen fungerar utan högtalarna påslagna.

Dator- och tv-spel börjar alltmer accepteras som ett kulturfenomen som alla andra, och många fler söker sig till spelens fantasivärldar där alla får vara sin egen hjälte. Det är en rolig utveckling. Alla borde någon gång få uppleva den där känslan, känslan av att hoppa upp på Yoshis rygg och rädda prinsessan.

Arbetsrapport

Ämnesval

Många har under arbetets gång frågat mig varför jag har blivit engagerad i mitt ämne. Faktum är att jag inte direkt känner någon funktionshindrad datorspelare. Tv- och datorspel är en stor hobby för mig, och när mitt primära ämnesval om musik inte höll var det naturligt att gå vidare till spelvärlden.

Jag hade läst en krönika på ämnet funktionshindrade datorspelare i Dagens Nyheter och blev direkt intresserad. Det går att tänka sig att funktionshindrade väljer bort sporter och andra fysiska aktiviteter, men att även en ganska stillasittande aktivitet kan vara så svårtillgänglig fick mig att tänka efter. Jag tyckte mig vidare ha sett något på omslaget till PC Gamer, en speltidning som min far prenumererar på, om just handikappade datorspelare. Jag frågade pappa om det men han kunde inte minnas sig ha läst något om det (och han läser de där tidningarna pärm till pärm).

Då började jag söka på ämnet och det visade sig att det i Sverige, eller i världen i övrigt, i princip inte har funnits något skrivet om det här. Det fanns visserligen en stor mängd krönikor, men ingen vidare faktareserch. Jag hittade i alla fall en del hemsidor dedikerade åt målgruppen datorspelare med funktionshinder, men inga bredare journalistiska arbeten som skildrade dessa.

Alltså ansåg jag (och anser fortfarande) att det fanns ett hål i spelbevakningen vad det gäller de funktionshindrade. Jag har med min artikelserie försökt fylla det här tomrummet åtminstone på den svenska fronten.

Eftersom det inte har skrivits något om ämnet tidigare har det varit svårt att välja exakt vad jag skulle inrikta mig på. Det saknades ju tidigare arbeten att utgå och arbeta vidare ifrån. Jag har avgränsat mig till de enbart fysiskt funktionshindrade och tittat på den svenska spelbranschen och svenska spelbolag istället för internationella företag. Trots detta har jag valt att skriva en artikel om en amerikan och hans arbete med en hemsida för funktionshindrade spelare, men detta just för att det saknas liknande initiativ i Sverige och jag vill belysa vad som skulle kunna göras för att hjälpa målgruppen funktionshindrade.

Syfte och publikation

Syftet med artikelserien är att väcka uppmärksamhet för målgruppen funktionshindrade datorspelare. Förhoppningen är att spelutvecklare ska kunna ta till sig och tänka mer på anpassning av sina spel i framtiden.

Arbetet skulle mycket väl kunna platsa i en morgontidning då datorspel numera är ett ämne av relativt stort allmänintresse. Som sagt läste jag dessutom just en krönika om ämnet i Dagens Nyheter. Om inte de eller Svenska Dagbladet skulle vara intresserade skulle artikelserien med all sannolikhet kunna publiceras i en svensk datorspelstidning såsom PC Gamer eller Super Play.

Research

Den mesta av researchen har gjorts över internet. Jag har hittat den mesta av min statistik hos Dataspelsbranschen.

Jag hittade efter lite sökning en del krönikor och bloggar om ämnet funktionshindrade datorspelare och har ofta jobbat mig bakåt från dessa för att hitta källor. En amerikansk undersökning som har varit guld värd för mitt arbete hittade jag på detta sätt.

Jag har fått mycket hjälp av forskare och spelintresserade i mitt arbete som har tyckt att jag har hållit på med ett viktigt ämne. Genom användarforum på stora svenska spelsajter har jag fått kontakt med många spelare. Jag har haft långa mailkedjor från personer som refererat mig till nya personer på olika högskolor som alla har bidragit med lite information.

Nyhetsartikeln har tagits fram med hjälp av Socialdemokraternas hemsida och intervjuer med inblandade.

Spelhålan och Interageraprojektet stötte jag på av en slump i slutet av mitt arbete genom ett tips, vilket var otroligt tursamt för mig att kunna ta upp. All info om dessa har jag hittat från nätet (se vidare i Etik nedan).

Intervjun med Thomas Bygdén genomfördes hemma hos honom. Luciano Astudillo och Erik Kristow intervjuades per telefon vid var sitt tillfälle under samma vecka. Mark Barlet och jag har endast haft kontakt via mail, då han är bosatt i USA.

Form

Det har varit svårt att finna gestaltningsbara idéer till artikelserien. Tanken var att jag utöver personporträttet på en spelare skulle ha ett reportage från en svensk spelstudio eller ett företag som tillhandahåller datorteknik för funktionshindrade. Detta har tyvärr inte gått att genomföra till följd av tidsbrist hos alla(!) kontaktade studior/företag. Därefter tänkte jag göra ett reportage på en av de flertal datorspelshallar som finns i Stockholm. Även här har jag blivit nekad, och på några ställen till och med mötts av en otrevlig attityd och ren motvilja att hjälpa till. Artikeln om AbleGamers är därför en sorts hybrid av personporträtt/reportage/faktaartikel för att få in mer ”liv” i artikelserien.

Nyhetsartikeln tillkom av en slump under arbetets gång, då socialdemokraten Luciano Astudillo i november lade fram en ny rapport om datorspelspolitik.

Krönikan passade in för att ge plats för mina egna åsikter. Jag velade länge om den skulle inleda eller avsluta artikelserien, då den tar upp mina resultat av arbetet. Skulle detta väcka nyfikenhet eller avrunda? Jag valde att placera den sist eftersom jag ansåg att artikeln om Thomas är en tillräckligt spännande inledning.

En språkfråga jag har haft problem med är termen ”dataspel”. Jag har alltid lärt mig att det inte finns något som heter dataspel (i så fall är det ett spel som går ut på att behandla faktauppgifter och siffror, det vill säga rådata). Tv-spel och datorspel, eller bara datorspel som samlingsnamn, anser jag är den rätta termen. Därför har det varit problematiskt när Luciano kallar sin rapport ”Investera i Dataspelesbranschen” eller att spelbranschens organisation heter ”Dataspelsbranschen” (vilket jag finner högst märkligt). Jag har behållit dessa egennamn, men hållit mig konsekvent i dessa artiklar gentemot de andra artiklarna och använder således i egen text enbart ordet ”datorspel” (eller tv-spel).

Etik

Mitt stora etiska problem har bestått av att jag inte har lyckats komma i kontakt med någon ansvarig för Spelhålan och Interageraprojektet. Informationen på hemsidan är inaktuell och värdelös, och på Furuboda har jag inte lyckats få tag i någon som kan ge mig vidare information utöver den jag har hittat på nätet. Därför har jag kortat ner mitt stycke om dessa företeelser ganska grovt, för att inte berätta för mycket som kanske inte stämmer. Jag valde ändå att ta med ämnet över huvud taget eftersom projektet vid min vetenskap är unikt i Sverige.

Ett annat etiskt frågetecken är att märkesvaror förekommer i personporträttet (Microsoft och Nintendo). Jag har dock behållit dessa då jag anser de ger mervärde åt texten, och om Nintendo eventuellt skulle gynnas är det för att Thomas tycker det i egenskap av sitt funktionshinder, inte jag som skribent.

Mark Barlets citat har enligt min mening inte blivit förvängda på något sätt i översättning, även om han själv av naturliga skäl har svårt att kontrollera detta. Nyanser i språket kan givetvis falla bort i översättning, men jag tycker att jag har lyckats behålla essensen väl.

Även om det kanske inte har varit ett etiskt problem har jag ofta tänkt på att använda termen ”funktionshindrad” före ”handikappad”. Jag har också varit försiktig med ord som ”tyvärr”, ”lider av”, ”drabbad” eller dylika för att undvika att stöta mig med någon eventuell funktionshindrad (eller icke-funktionshindrad) läsare som skulle känna sig illa bemött av ordvalet.

Citatkontroll

Samtliga intervjuade har haft möjlighet att läsa och kontrollera artiklar som berör dem. Politikerna har inte givit mig någon respons, vilket jag antar beror på tidsbrist från deras sida.

Mark Barlet och jag har haft mycket mailkorrespondens under arbetet med artikeln om AbleGamers, och citaten är tagna direkt ur skrift (men givetvis översatta) och han har kontrollerat mina eventuella redigeringar.

Thomas Bygdén har kontaktats via mail och telefon men han har ännu inte skickat några kommentarer eller eventuella önskingar om ändringar.

När det gäller enkäten till spelbolag och vissa samtal med funktionshindrade spelare som inte tagits med som individer i text har dessa på förhand givit mig tillåtelse att publicera deras skriftliga svar. Jag har dock med något enstaka undantag inte infogat något av dessa citat i mitt arbete.

Källförteckning

Internet:

- AbleGamers.com – A Community for Disabled Gamers,
<http://www.ablegamers.com/>, hämtat 2008-01-13
- Amerikansk statistisk undersökning om spelare och funktionshinder,
http://www.infosolutionsgroup.com/press_release_E.htm , hämtat 2008-12-02
- Dataspelsbranschen – Swedish Games Industry, <http://www.dataspelsbranschen.se/>
Föreningen Furuboda, <http://www.furuboda.se/> , hämtat 2008-12-09
- Handikappombudsmannen, <http://www.ho.se/> , hämtat 2008-12-02
- Interageraprojektet – Slutrapport,
<http://www.spelhalan.se/files/Interagera%20slutrapport%2005-10-31.pdf> ,
hämtat 2008-12-09
- Ljudbaserade spel, <http://www.audiogames.net/pics/upload/gardenfors.pdf> , hämtat
2008-11-22
- Socialdemokraterna, <http://www.socialdemokraterna.se/> , hämtat 2008-11-26
- Spelålan, <http://www.spelhalan.se/> , hämtat 2008-12-09
- SweClockers.com – Sveriges största webbtidning om datorer och hårdvara,
<http://www.sweclockers.com/> , hämtat 2008-11-17

Intervjuer med:

- Luciano Astudillo, socialdemokratisk riksdagsledamot (per telefon 2008-11-27)
- Mark Barlet, initiativtagare till AbleGamers.com (via mail under december 2008)
- Thomas Bygdén, funktionshindrad datorspelare (2008-11-18)
- Erik Kristow, politisk sakkunnig på Kulturdepartementet (per telefon 2008-12-01)

Jag har även haft mailkontakt med många spelare och hjälpsamma sakintresserade, som har pekats vidare men inte bidragit med unik fakta eller citerade stycken.

Enkät till spelbolag (svarande):

Avalanche Studios
EA DICE
Lockpick
Massive Entertainment
Paradox
Upside Studios
Starbreeze

Enkätfrågor:

- Vilka policies har ni på ert företag för anpassning till den här målgruppen?
- Hur anpassningsbara görs kontrollerna för rörelsehindrade?
- Går era spel att spela och förstå som döv eller hörselskadad?
 - Finns exempelvis textning som komplement till dialoger?
 - Krävs det att man hör ljudeffekter/musik för att klara sig genom spelet?
- Gör ni satsningar för att implementera ny interaktionsteknik i spel, såsom eye-track-teknologi, som låter spelaren styra med hjälp av ögonrörelser? Vilka?
- Tar ni med människor med olika funktionshinder i testgrupper inför nya spel för att kontrollera att även de ska kunna ta del av spelet? Vilka sorts funktionshinder i så fall?