

Preferències dels jugadors amb dislèxia

Què volíem investigar?

Vam fer uns grups focals per investigar l'accessibilitat cognitiva.

En concret, ens interessaven les preferències dels jugadors amb dislèxia.

Per exemple, si tenir tota la informació en àudio millora la comprensió.

O si fer més simple el llenguatge facilita la lectura.

Qui ha participat?

Hem fet 2 grups focals:

- El **primer grup focal** tenia 4 persones.
2 no jugaven mai a videojocs,
1 jugava cada mes,
1 jugava cada setmana.
- El **segon grup focal** tenia 5 persones.
1 no jugava mai a videojocs,
1 jugava cada mes,
3 jugaven cada setmana.

Aquestes persones són d'associacions i entitats diferents:

- L'Associació Catalana de Dislèxia.
- L'associació Disnavarra.
- El servei PIUNE de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Què hem fet?

Els participants han parlat sobre les seves experiències amb videojocs.

Han respost preguntes sobre les seves necessitats quan juguen.

També han explicat si usen opcions d'accessibilitat.

Al final, hem presentat un fragment d'un videojoc en 4 versions:

- La **primera versió** en llenguatge estàndard.
- La **segona versió** en llenguatge més simple.

- La **tercera versió** en àudio estàndard.
- La **quarta versió** en àudio més simple.

La versió estàndard és diferent a la versió més simple.

La versió més simple té frases més curtes i paraules més fàcils.

Què necessiten els jugadors amb dislèxia?

Les persones amb dislèxia volen que els videojocs tinguin:

- Històries en què llegir no sigui la tasca més important.
- Icones o símbols que ajudin a entendre la informació del text.
- Una tipografia que es pugui ajustar.
- Un resum que expliqui la informació més important.
- Un ritme de joc que s'adapti a l'usuari.
- Un llenguatge més simple amb un àudio estàndard.
- Documents que informin sobre les opcions d'accessibilitat.