Bright

Inclusive Gaming: Where Different Abilities Play Together
Inclusief gamen: waar verschillende vaardigheden samenspelen

Hosted by: Kara Salters

Project Information (EN)

Bright; Bringing Players Together

In today’s society, there exists a noticeable gap between visually impaired and sighted individuals, particularly in the realm of entertainment. This is especially true for hands-on games, where few options are accessible to players of diverse abilities. Even among inclusive games, many fail to provide a truly engaging experience for all participants. BRIGHT was born from the ambition to allow participants to enjoy games together, regardless of their visual abilities. It fosters an inclusive environment where visually impaired and sighted players collaborate and interact. By focusing on communication and teamwork, BRIGHT demonstrates how games can be crafted to promote inclusivity without compromising the complexity and excitement that makes them memorable. Through its innovative approach, BRIGHT challenges the norms of the entertainment industry, showing that games can be design more accessible. This project aims to inspire change in the way and for whom games are design, ultimately to create experiences that welcomes players of all abilities.

Designing for Inclusivity

With the visually impaired as key audience, BRIGHT’s design was carefully tailored to address their needs while ensuring the game remains enjoyable for everyone. Strong colors and high contrast were used to enhance visual accessibility, making it easier for players with visual impairments to engage with the game. Additionally, tactile and auditory cues were integrated to create a multi-sensory experience that caters to all abilities. At the core of BRIGHT is communication. Players must collaborate closely, relying on effective communication to solve challenges, creating a cooperative experience for both visually and non visually impaired participants. This focus on teamwork bridges the gap between different abilities and enriches the gameplay experience for all. Ultimately, BRIGHT not only entertains but also fosters understanding and empathy among players, encouraging them to appreciate each other's strengths and perspectives in a shared gaming experience.

Be Part of the Change in Gaming

BRIGHT is more than just a game, it's a movement toward inclusive entertainment. By uniting players of different abilities, BRIGHT sparks important conversations about accessibility in the gaming industry. It promotes inclusivity by breaking down barriers and offering equal opportunities for a wide range of participants. Through shared interaction, BRIGHT brings together diverse communities, encouraging collaboration and connection.

Projectinformatie (NL)

Bright; Spelers samenbrengen

In onze samenleving is er een duidelijke kloof tussen visueel beperkte en ziende mensen, vooral op het gebied van entertainment. Dit geldt met name voor interactieve games, waar maar weinig opties toegankelijk zijn voor spelers met verschillende vaardigheden. Zelfs bij games die als inclusief worden gezien, lukt het vaak niet om voor iedereen een echt meeslepende ervaring te bieden. BRIGHT is ontstaan uit het idee dat iedereen samen van games moet kunnen genieten, ongeacht hun visuele beperkingen. Het creëert een inclusieve omgeving waarin visueel beperkte en ziende spelers samenwerken en met elkaar in interactie gaan. Door de nadruk te leggen op communicatie en teamwork laat BRIGHT zien hoe games ontworpen kunnen worden om inclusiviteit te bevorderen, zonder concessies te doen aan de diepgang en spanning die ze onvergetelijk maken. Met zijn innovatieve benadering doorbreekt BRIGHT de conventies in de entertainmentindustrie en toont het aan dat games

toegankelijker kunnen worden gemaakt. Dit project heeft als doel om de manier waarop games worden ontworpen te veranderen, met als uiteindelijke doel om ervaringen te creëren die spelers van alle niveaus en vaardigheden verwelkomen. Met de visueel beperkten als belangrijkste doelgroep werd het ontwerp van BRIGHT zorgvuldig afgestemd op hun behoeften, zonder dit ten koste te laten gaan van de plezierfactor van het spel. Sterke kleuren en een hoog contrast werden gebruikt om de visuele herkenning te verbeteren, waardoor het voor spelers met een visuele beperking gemakkelijker werd om het spel te spelen. Daarnaast werden tastbare en hoorbare signalen geïntegreerd om een multisensorische ervaring te creëren die geschikt is voor alle deelnemers. De kern van BRIGHT is communicatie. Spelers moeten samenwerken, vertrouwen op effectieve communicatie om uitdagingen op te lossen en daarbij een coöperatieve ervaring creëren voor zowel visueel als niet-visueel beperkte deelnemers. Deze focus op samenwerking overbrugt de kloof tussen het kunnen van verschillende deelnemers en verrijkt de speelervaring voor iedereen. Uiteindelijk vermaakt BRIGHT niet alleen, maar bevordert het ook begrip en empathie onder spelers, waardoor ze worden aangemoedigd om elkaars sterke punten en perspectieven te waarderen in een gedeelde game-ervaring.

Ontwerpen voor inclusiviteit

BRIGHT is meer dan alleen een spel, het is een beweging gericht op entertainment met inclusiviteit als doel. Door spelers met verschillende vaardigheden samen te brengen, brengt BRIGHT belangrijke gesprekken op gang over toegankelijkheid in de game-industrie. BRIGHT promoot inclusiviteit door barrières te minderen en gelijke kansen te bieden aan een brede groep aan deelnemers. Door gedeelde interactie brengt BRIGHT diverse gemeenschappen samen, wat samenwerking en verbinding stimuleert.

Image List

Filename	Caption	Credit
dsc07940_1728472807.jpg	Bright Game	
dsc07890_1728472874.jpg	English Game Manual	

The images above are included in the ZIP under `/images`.