引言：

本小组选定的研究方向为盲人玩家玩以视觉为中心的数字游戏的策略。

主流游戏中有着复杂的虚拟环境、行为和内容,它使盲人难以参与其中，并限制了他们与他人分享游戏体验的能力，尤其是那些非盲人。虽然大多数游戏都是为视力正常而设计的，但这并不能阻止一些盲人玩家体验主流游戏，即使这些游戏缺乏辅助功能。为盲人玩家玩以视觉为中心的数字游戏的重要性如下：

包容性：游戏应该包含视觉障碍者在内的所有玩家。通过设计以触觉、听觉或其他感官为中心的游戏，可以确保所有玩家都能够参与其中，无论他们是否有视觉障碍。

公平性：以视觉为中心的数字游戏可能会造成对视觉障碍者的不公平。如果游戏的关键元素是基于图形或颜色，盲人玩家将无法理解或参与其中。设计以非视觉元素为基础的游戏可以确保所有玩家在游戏中有相同的机会。

创新性：为盲人玩家设计游戏需要更多的创新和想象力。这可以促使游戏设计者思考如何利用其他感官来替代视觉，创造出独特而有趣的游戏体验。

社交性：游戏是一种社交活动，能够促进玩家之间的交流和互动。通过设计以非视觉为中心的游戏，可以鼓励玩家之间的合作和沟通，增强游戏的社交性。

相关工作：

为盲人玩家玩游戏的研究由来已久，早在2001年法制日报社主办的《金剑》杂志报道称“盲人也可玩电脑游戏”。但是市面上的主流游戏通常围绕视觉体验而设计，行为和交互高度依赖于视觉。尽管如此，盲人仍然在玩主流游戏，同时处理和克服无法访问的内容。先前的研究主要集中在叙述盲人玩家对无障碍（例如音频）游戏的体验，或仅识别表面水平的障碍。

对于盲人无障碍游戏设计研究（Research on blind-accessible game design），已经研究了使用音频反馈的多种方式，以在二维和三维环境中提供更易于访问的体验。一些较为成功的游戏探索了不同的渲染策略来创建无障碍导航。一些工具的使用也使得盲人无障碍游戏设计变得容易：如NavStick，它是一种基于音频的工具，它使盲人玩家能够按照自己的节奏探测周围环境，方法是使用控制器操纵杆一次扫描特定方向。该工具显示出使三维导航在主流游戏中更容易获得的潜力。研究还利用触觉与定制设备进行游戏导航，这为创建无障碍游戏玩法提供了新方法。然而盲人无障碍游戏设计研究也有挑战：开发包容性多人游戏。这通常被工业界和研究界的可访问性工作所忽视。以前的著作从残疾人的角度强调了与他人一起玩耍的难题，不公平感是避免共享经验的主要原因。通用游戏设计提出了基于多模态和适应的策略，人们可以使用适合他们需求的界面进行游戏，但仅在简单的游戏（例如国际象棋）中成功应用。

盲人在虚拟环境中的导航（Navigation in virtual environments for blind people）

根据文献，导航（Navigation）是盲人玩家进入主流游戏的主要障碍之一。目前使用虚拟环境的解决方案侧重于支持移动训练和真实世界位置的心理映射。然而研究表明，签名者和开发人员可能不需要复制用户的真实技术和行为，以使他们能够成功地与虚拟环境进行交互，因此鼓励他们探索开箱即用的解决方案。然而，对于游戏世界，我们尚未了解实用、可访问和沉浸式导航解决方案之间的权衡。

本文章所从事的研究分析了超过 70 小时的 YouTube 视频，其中盲人内容创作者玩以视觉为中心的游戏，指出了玩家采用的各种策略克服主流游戏中的障碍，并思考了如何启用和改善盲人玩家对这些游戏的体验，阐明了看似良性的设计选择的积极和消极后果。研究人员的观察强调了游戏元素如何被用于可访问性、音频设计的附带条件以及可访问性、代理性和参与度之间的权衡。

研究方法：

在线民族志研究：研究者通过观察在线视频，了解盲人如何玩主流数字游戏。这种研究方法是一种民族志研究，通过观察和记录人们的行为来了解他们在特定环境中的文化实践和习惯。

观察和分析视频内容：在线视频共享平台中很常见，盲人用户可以广泛地投射和分享他们在主流游戏中的体验。研究者观察了由盲人上传到YouTube的游戏视频，并分析了这些视频中盲人玩家在主流游戏中面对的挑战、采取的策略以及创新的游戏方式。这种方法允许研究者直接观察到实际行为，并从中获取数据和见解。

定性分析：研究者对观察到的现象进行了深入的定性分析，以理解盲人玩家在面对视觉挑战时是如何应对的，他们使用了什么样的策略和工具来克服游戏的不可访问性。这种分析方法帮助研究者深入理解盲人玩家的游戏体验，并从中提取有价值的见解。

然而我们可以清楚地知道，受限于样本容量，在对于YouTube上的视频进行分析时很容易造成偏差，即视频只代表个体的游戏体验，而不是整个群体的代表性。而且，主观因素也会对于数据的解释和理解产生影响，依据主观的观点和经验，不同的研究人员可能会有不同的结论。

实验结果:

包容性设计至关重要，随着游戏已成为最受欢迎的娱乐媒介之一并持续增长，更是如此。在本文中，研究人员描述了多位盲人内容创作者玩主流游戏的录制体验，特别关注为克服其缺乏可访问性而实施的策略。研究人员描述了盲人玩家如何利用特定游戏功能和机制来简化或自动化任务，并接收额外的声音信息。有些人能够创造自己的游戏方式，克服游戏带来的许多可访问性障碍，有时甚至变得相当熟练。这些策略展示了设计游戏的潜在新方法，使其易于访问，同时保持核心游戏体验。

在未来，针对游戏环境中的定向和移动策略（Orientation and mobility strategies in game environments）、音频设计和游戏机制作为辅助技术（Audio design and game mechanics as assistive technologies）和如何感知大局（How to perceive the bigger picture）等方面还需要更深入的研究。

感悟：

这篇读书报告聚焦于研究盲人玩家在数字游戏中的体验，这是一个在人机交互领域具有重要意义的课题。报告通过观察在线视频、分析视频内容以及进行定性分析等方法，深入探讨了盲人玩家在主流游戏中所面临的挑战以及他们采取的应对策略。

研究方法的选择十分关键。通过在线民族志研究方法，研究者们直接观察和记录了盲人玩家在特定环境中的游戏行为，从而更好地理解了他们的游戏体验。此外，观察和分析视频内容以及进行定性分析等方法也为研究提供了丰富的数据支持，使他们能够从不同角度深入了解盲人玩家在游戏中的体验和策略。

在实验结果方面，报告强调了包容性设计在数字游戏中的重要性，并描述了盲人玩家采取的各种策略来克服游戏的可访问性障碍。这些策略不仅有助于提高盲人玩家对主流游戏的参与度，还为设计更易于访问的游戏提供了启示。报告还指出了未来需要进一步研究的方向，例如定向和移动策略、音频设计和游戏机制作为辅助技术等，这些都为未来的研究和实践提供了重要的指导。

通过这篇读书报告，我们更深入地理解了盲人玩家在数字游戏中的体验和策略，这为促进数字游戏的包容性设计提供了重要的参考和启示。在人机交互领域，我们应该更加关注不同群体的需求，致力于设计更加包容和易于访问的数字产品和服务，以实现真正意义上的普惠性。

/\*

引言：介绍选定的研究方向的背景和重要性

相关工作：回顾与该研究方向相关的已有研究工作，总结其优点和不足

研究方法：介绍常用的研究方法和实验设计，讨论其适用性和局限性

实验结果：总结已有研究的实验结果和发现，分析其对研究方向的影响。对该研究方向进行评价和讨论，提出未来可能的发展方向和挑战

你的感悟

\*/