

Conférence



# Succès débloqué : rendre son jeu vidéo accessible

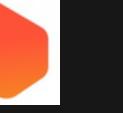
Roux Noëlie et Messaoudi Yasmine

Hello 🙌 Je suis Noëlie,

Engineering Manager chez Jaïji,  
Intervenante à l'EEMI  
Bénévole chez Game'Her.



Hello 🙌 Je suis Yasmine,

Product Owner/Manager chez Atipik   
studio de produits numériques



# Quelques infos



Moteurs



Sensoriels



Intellectuels



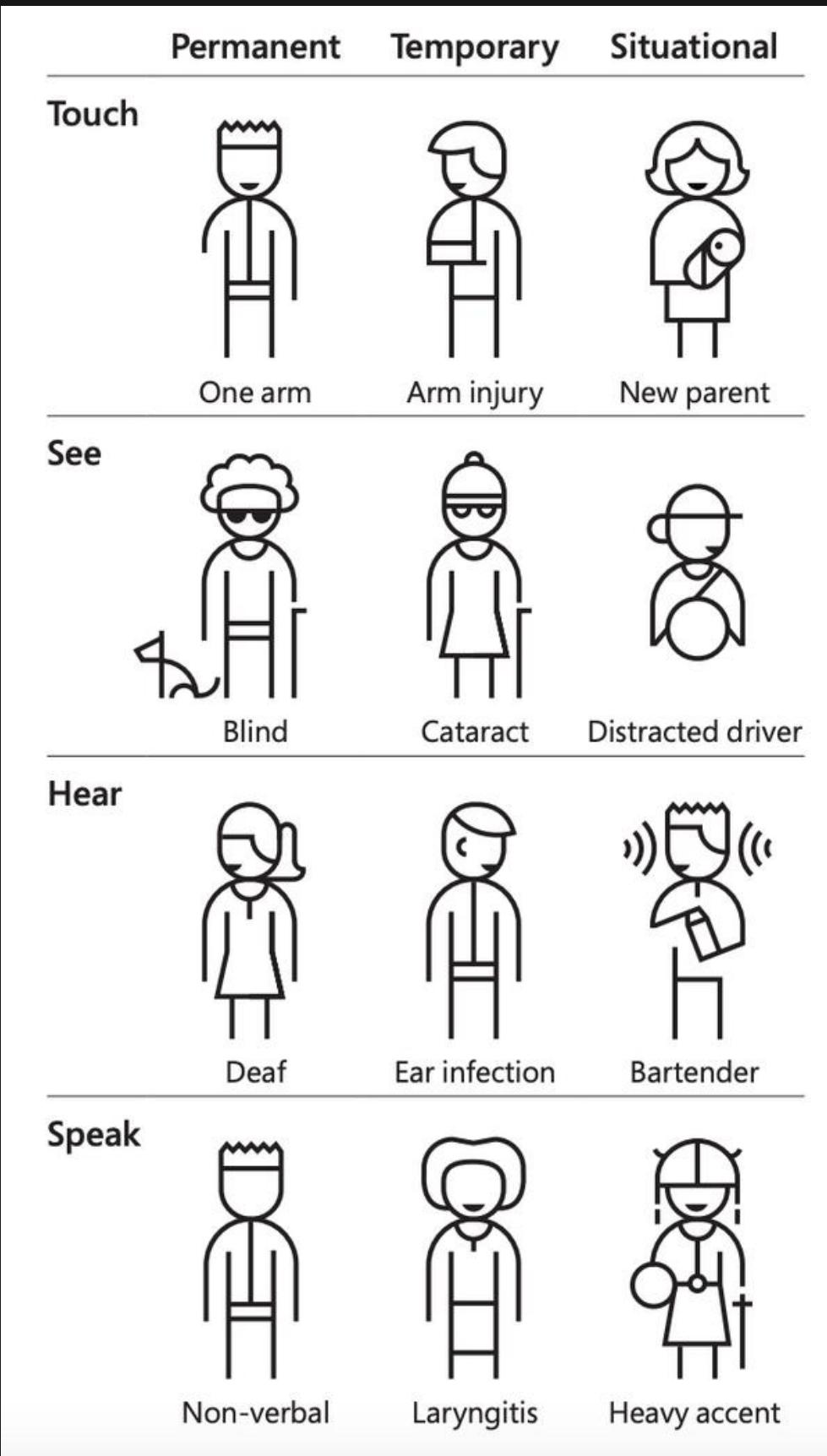
Psychiques



Cognitifs



Maladies invalidantes



# The Persona Spectrum

Inclusive Design Microsoft - Design Toolkit

# Qu'est-ce que l'accessibilité des jeux vidéo ?

Les situations de handicap apparaissent dues à des décalages entre les capacités d'une personne et les barrières avec lesquelles elles sont en interaction.

La plupart de ces barrières sont non intentionnelles et non nécessaires.

Accessibilité veut dire éviter ces barrières non nécessaires.

\_ IGDA - GASIG

# Barrières intentionnelles

**Professeur Layton**



**It takes two**



# Barrières intentionnelles ou involontaires ?





## Mais cela va bien plus loin

- Rencontre d'autres personnes
- Divertissement
- Sentiment d'accomplissement
- Sentiment d'appartenance à une communauté
- Diversité et inclusion

# Différences entre accessible et abordable

- **Accessible** signifie que des mesures ont été prises pour que le jeu puisse être joué par des personnes en situation de handicap

# Différences entre accessible et abordable

- **Abordable** signifie que des mesures ont été prises pour que des personnes novices puissent y jouer

# Accessible ou abordable ?



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition

# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



©2023 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.  
Design and specifications are subject to change without notice.

# Comment rendre un jeu accessible ?

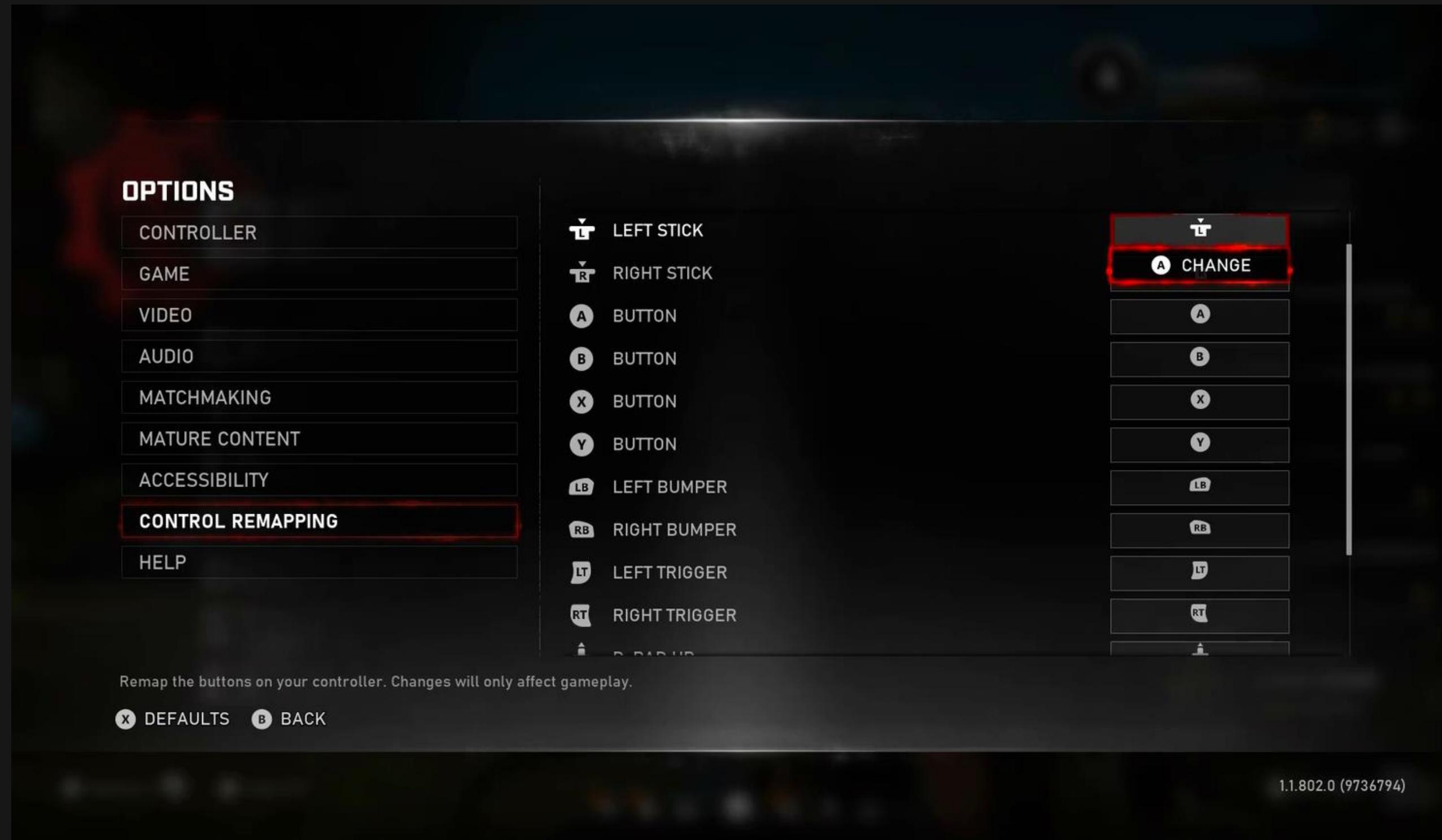
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

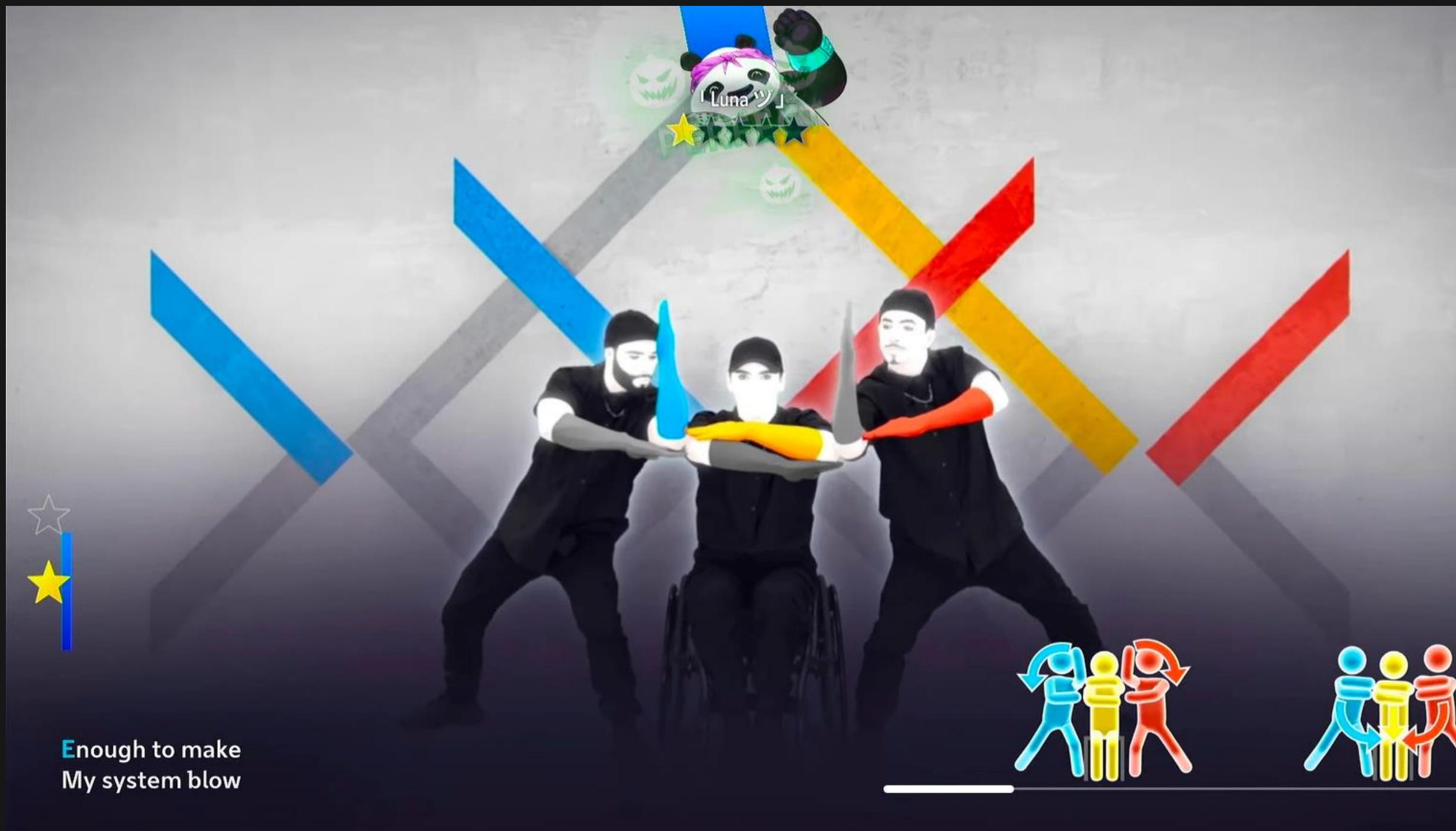
Moteur

Vision

Audition

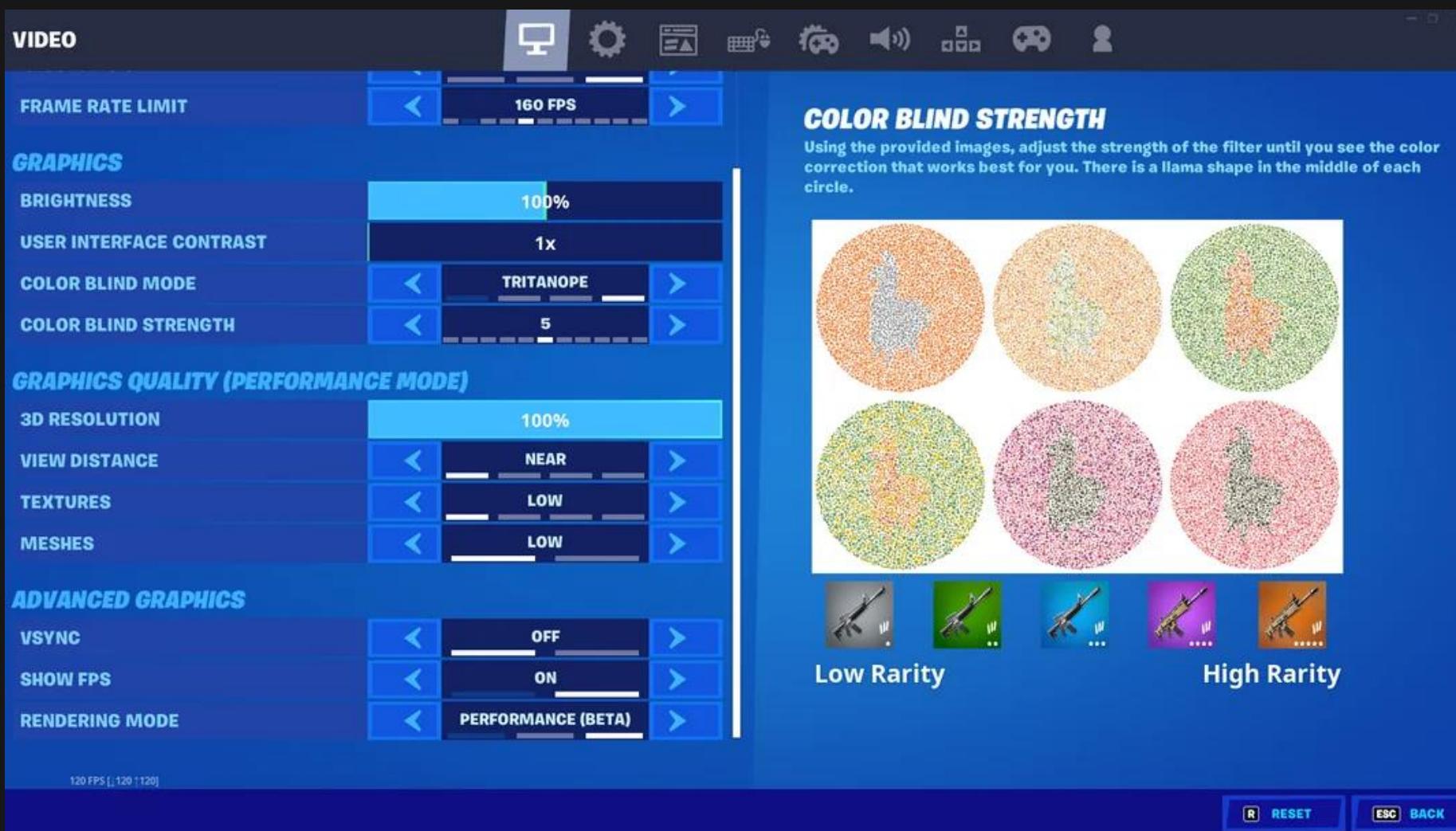
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur



Vision

Audition

Elocution

Cognition

The screenshot shows a game's accessibility settings menu with a dark background. It has two main sections: **ADJUSTMENTS** and **PRESETS**. In the **ADJUSTMENTS** section, there are three toggle switches: **Apply Vision Accessibility Preset** (OFF), **Apply Hearing Accessibility Preset** (OFF), and **Apply Motor Accessibility Preset** (OFF). Below these is a note: "A full list of accessibility adjustments is available under Options > Accessibility." In the **PRESETS** section, there are three more toggle switches: **Apply Vision Accessibility Preset** (ON), **Apply Hearing Accessibility Preset** (OFF), and **Apply Motor Accessibility Preset** (OFF). To the right of this section, there is a detailed description: "Configures all the recommended settings designed for players who are blind or have low vision. This will enable settings across multiple menus, such as: • Text-to-Speech • High Contrast Display • HUD Scale • Large • Lock-On Aim • Auto-Target • Traversal and Combat Audio Cues • Navigation and Traversal Assistance • Ledge Guard • Enhanced Listen Mode • Invisible While Prone • Unlimited • Skip Puzzle Option • Various adjustments in the Combat Accessibility menu". At the bottom of the screen, there are buttons for **CHANGE**, **RESET TO DEFAULTS**, and **BACK**.

# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

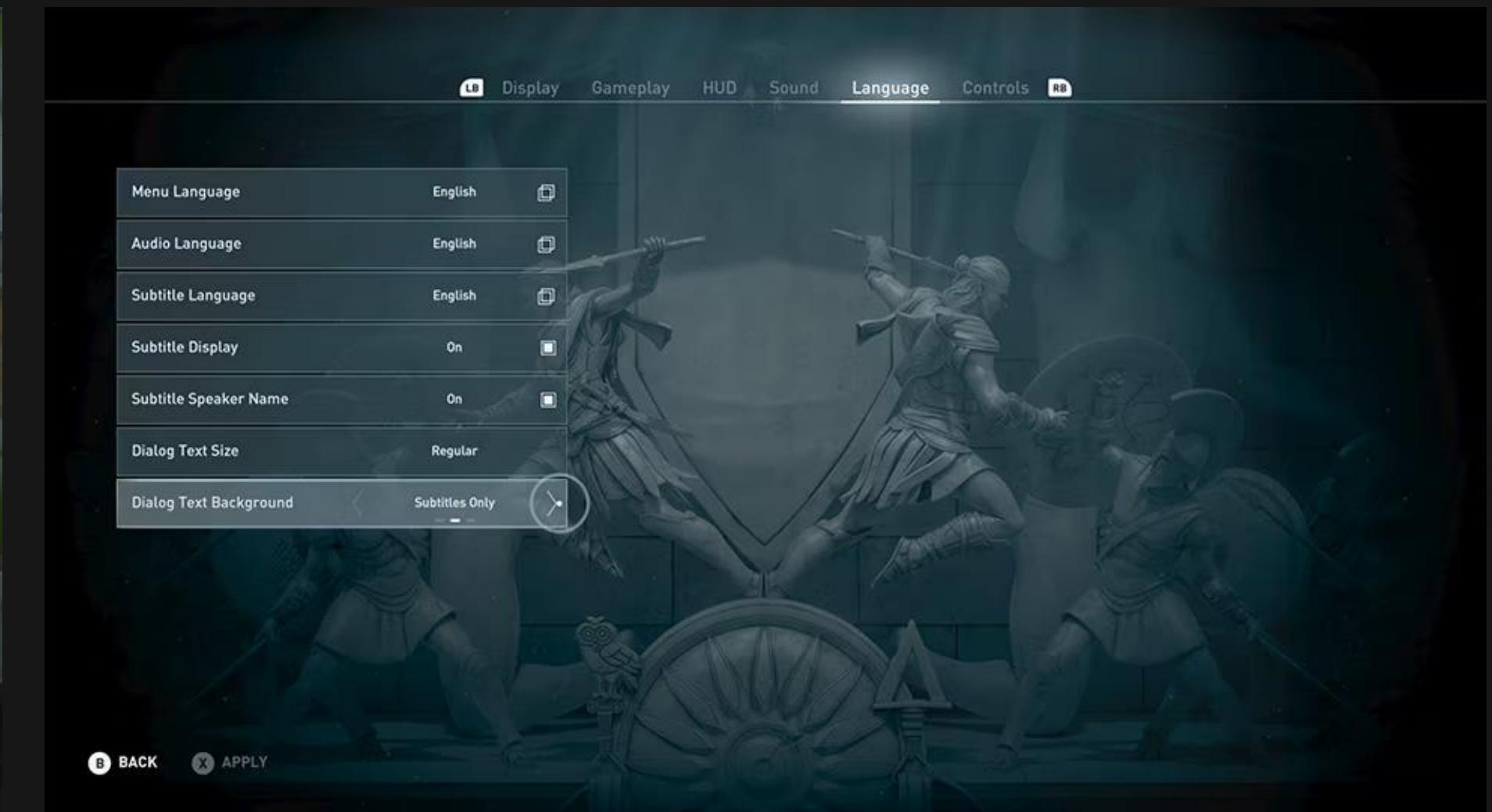
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

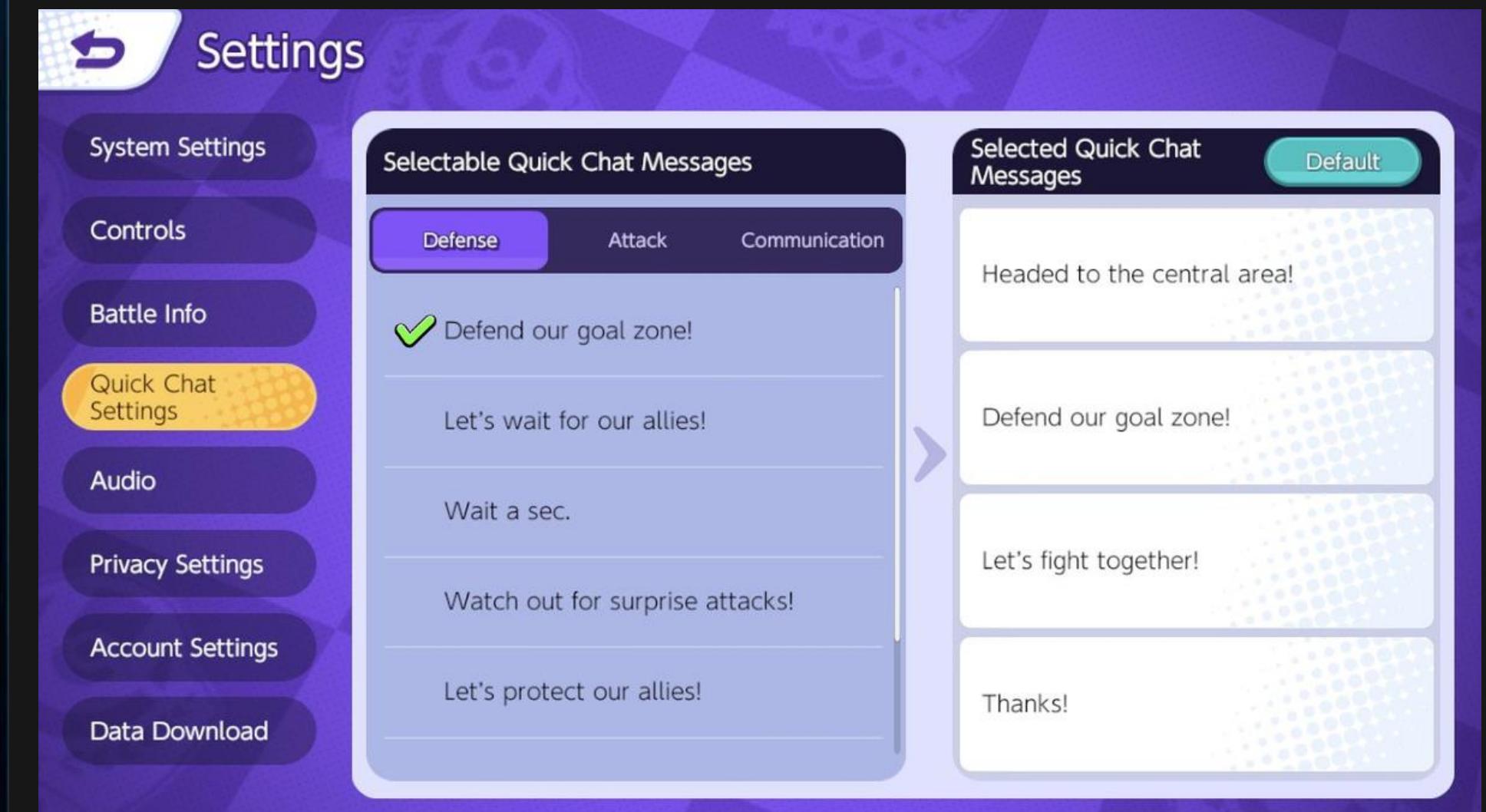
Moteur

Vision

Audition

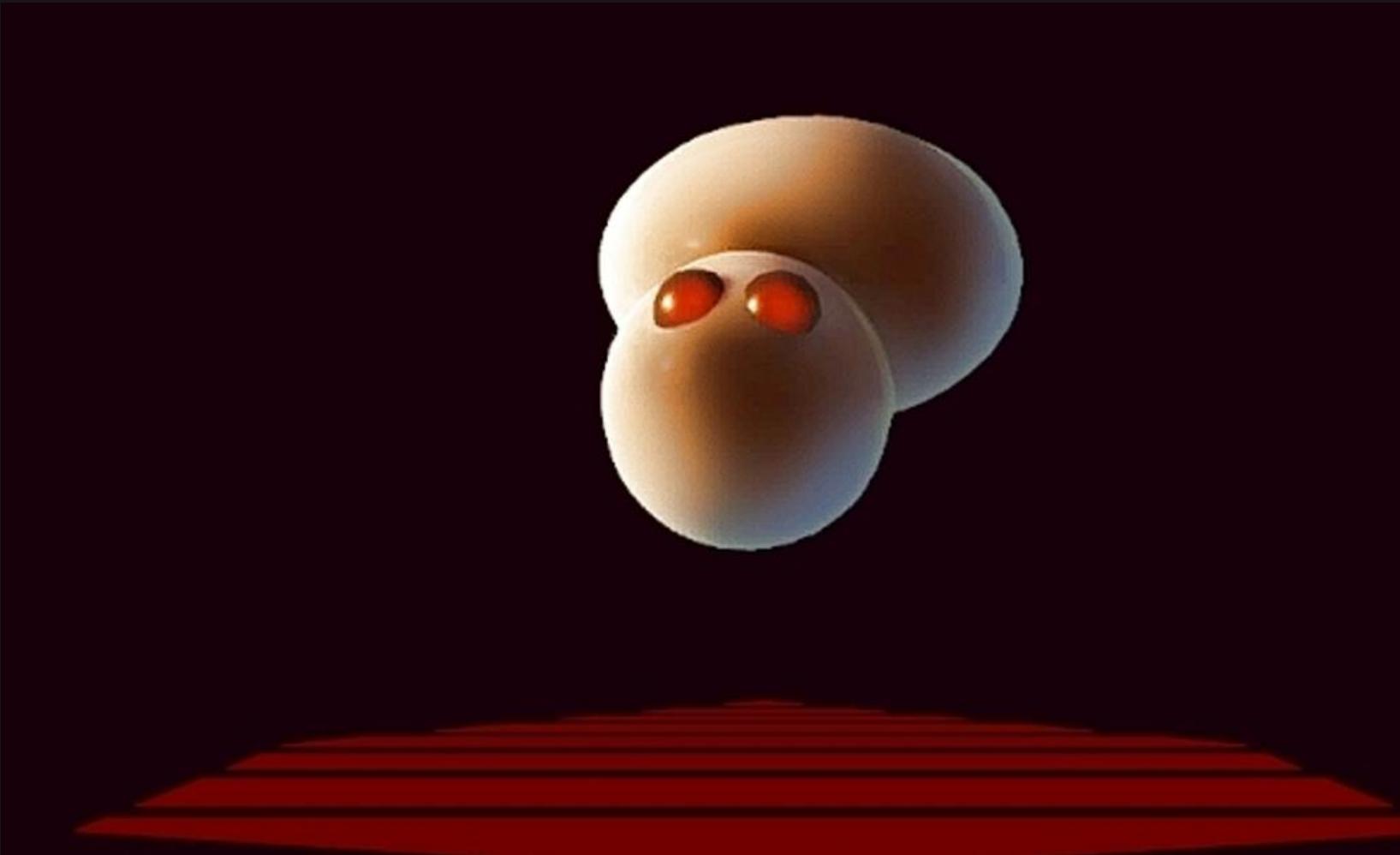
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur



Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

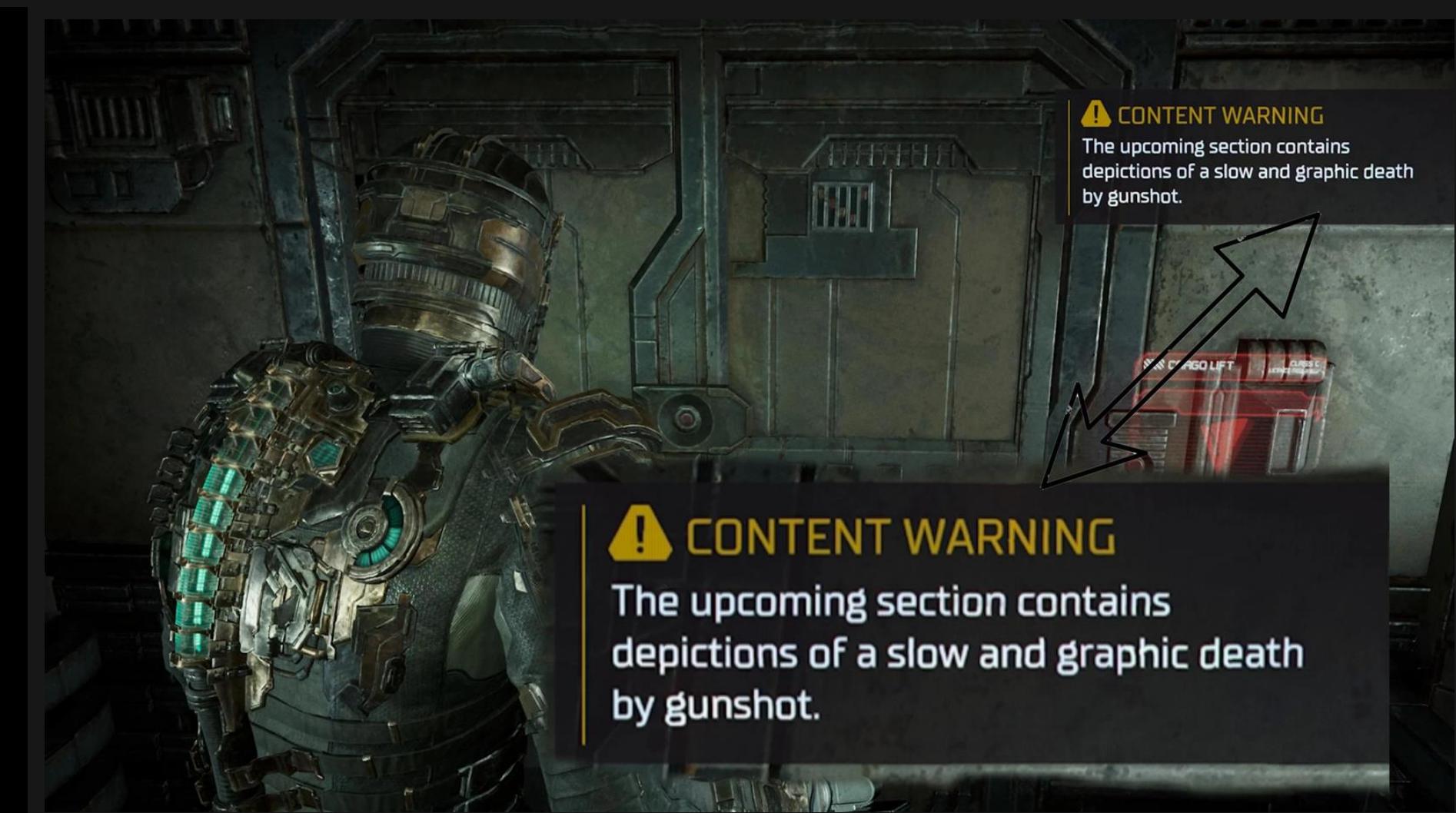
Moteur

Vision

Audition

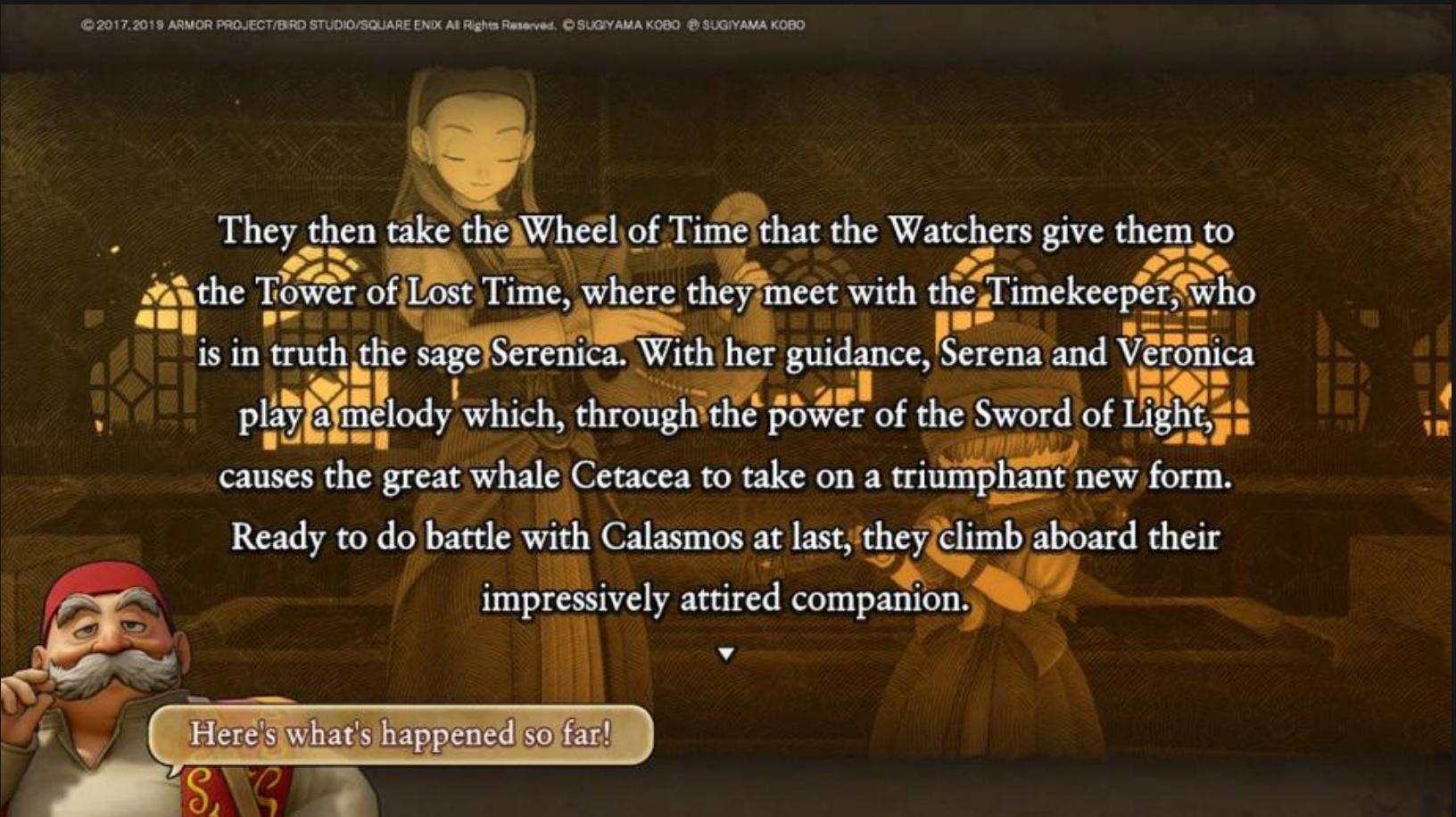
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur



Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Pourquoi rendre son jeu accessible ?

Nombre de personnes pouvant jouer à  
votre jeu

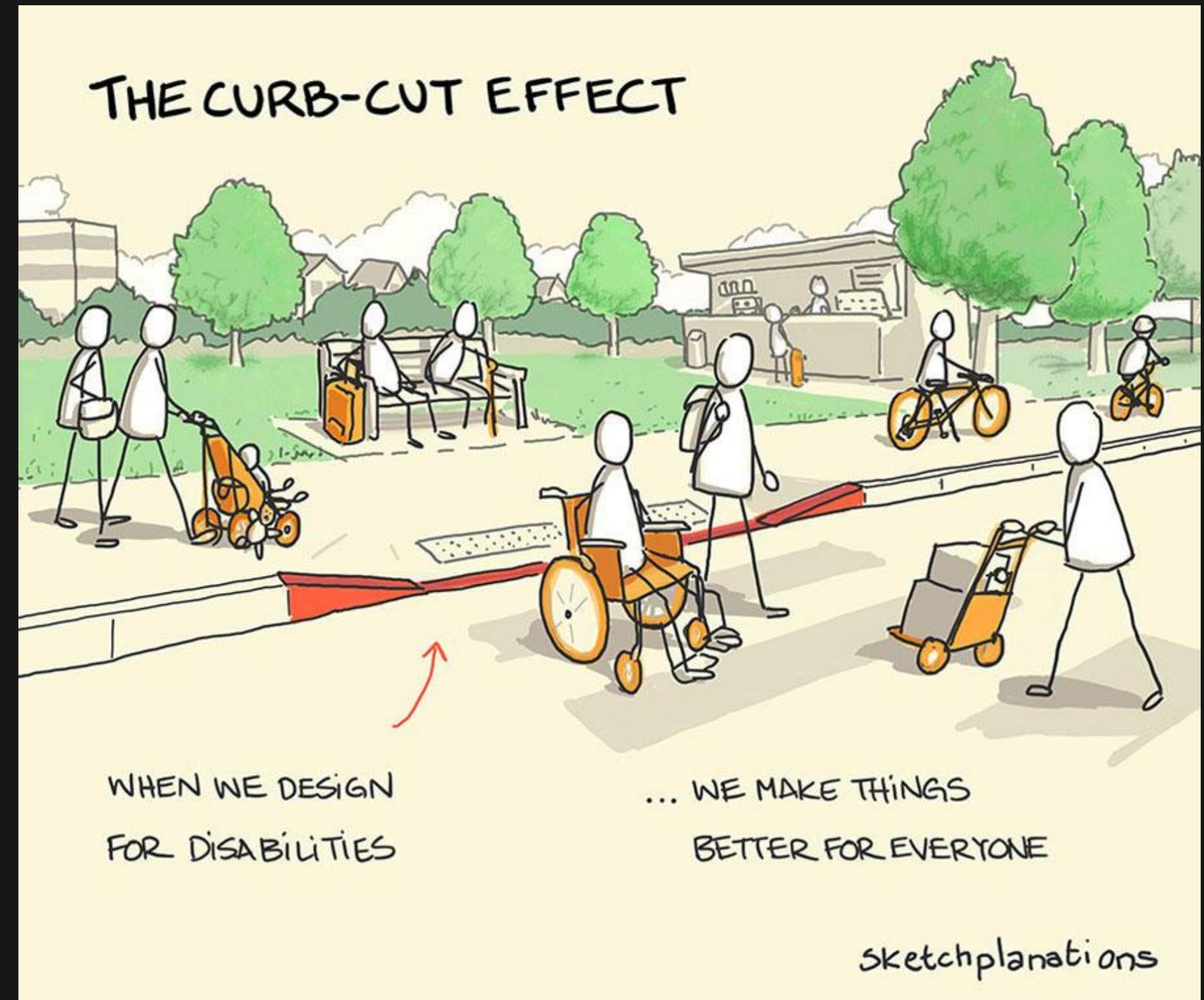
X

La génialité de votre jeu

=

Ventes de jeux !

Autrement dit, plus un jeu est accessible en prenant compte des différents types de handicap, plus il sera vendu !



# Comment faire ?

Tout comme pour le web, il existe des référentiels et des guidelines :

- Xbox Accessibility Guidelines
- Games Accessibility Guidelines
- Accessible Player Experiences (APX)
- ...

Microsoft propose un cours gratuit sur les concepts de bases de la conception d'un jeu accessible.

# Et concrètement ?

- Unity Accessibility Plugin
- Unreal Engine Accessibility Features
- Microsoft Game Accessibility Testing Service
- Audio Description Tools
- Color Oracle
- Tests automatisés
- Tests manuels
- Tests utilisateurs
- Tests d'accessibilité
- Intégration continue (CI/CD)
- Formations et sensibilisation
- ...



# A quel moment le faire ?

Dès le début de la conception du jeu !

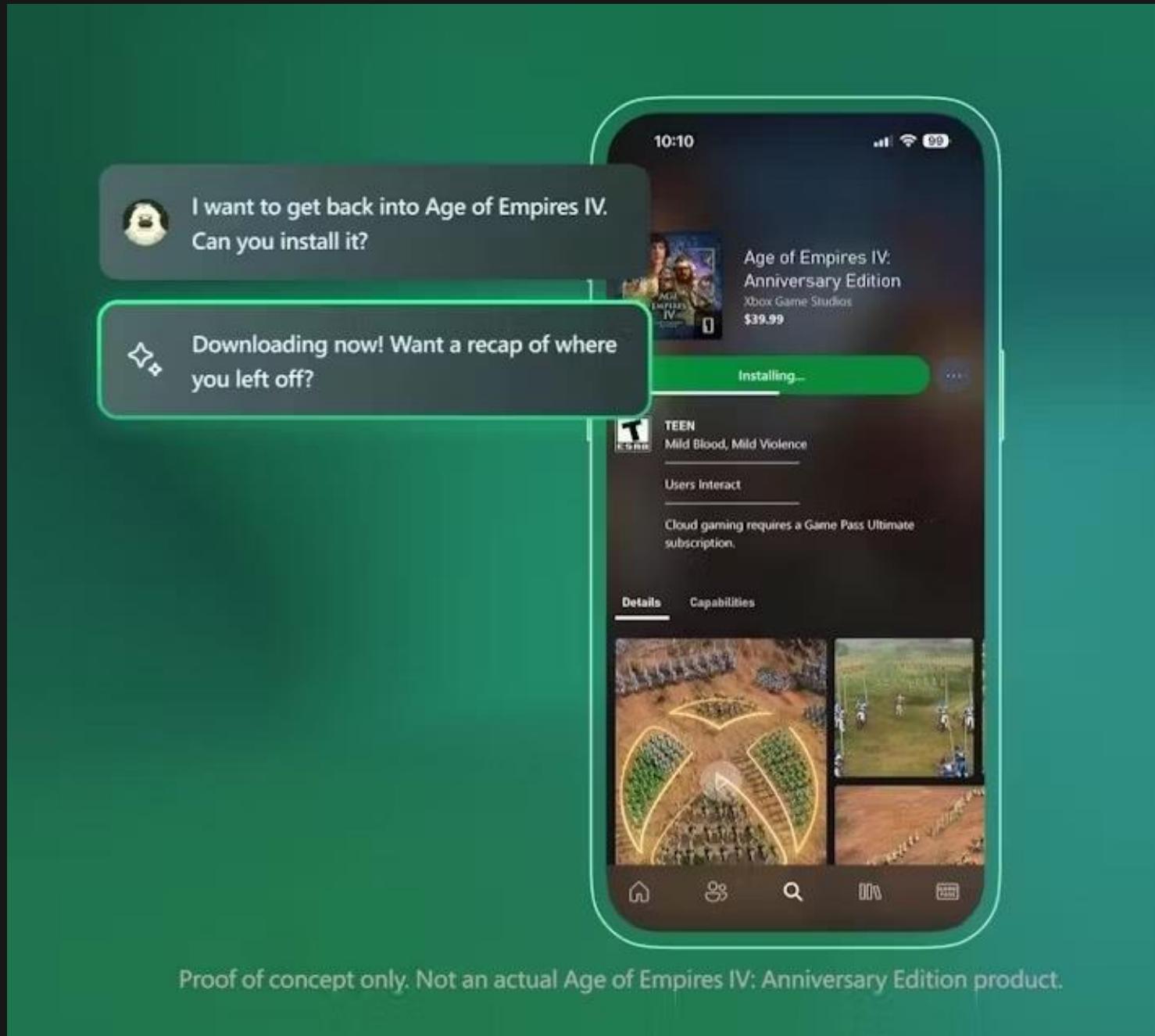
Le faire plus tard sera plus coûteux, que ce soit en temps ou en argent.



# L'écosystème doit être accessible



# L'écosystème doit être accessible



Intégration modèle de langage, aide et support adapté

# Conclusion

“L'accessibilité est une question de conception, de communauté, de rupture des normes culturelles. [...] L'accessibilité est et sera toujours plus que des paramètres.”

- Grant Stoner, en parlant des jeux vidéo nominés pour le prix d'innovation en matière d'accessibilité aux Games Awards 2023

# Félicitations !

Des questions ?

Vos feedbacks

Les ressources

