

Conférence



Succès débloqué : rendre son jeu vidéo accessible

Hello 🙌 Je suis Noëlie,

Engineering Manager chez Jaji, Intervenante
à l'EEMI

Bénévole chez Game'Her.



Quelques infos



Moteurs



Sensoriels



Intellectuels















Psychiques



Cognitifs







Maladies invalidantes

	Permanent	Temporary	Situational
Touch	 One arm	 Arm injury	 New parent
See	 Blind	 Cataract	 Distracted driver
Hear	 Deaf	 Ear infection	 Bartender
Speak	 Non-verbal	 Laryngitis	 Heavy accent

The Persona Spectrum

Inclusive Design Microsoft - Design Toolkit

-  Définitions essentielles
-  Piliers fondamentaux de l'accessibilité
-  Mise en pratique concrète
-  Questions et réponses

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.

Barrières intentionnelles

Professeur Layton



WarioWare



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 ?



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition

Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

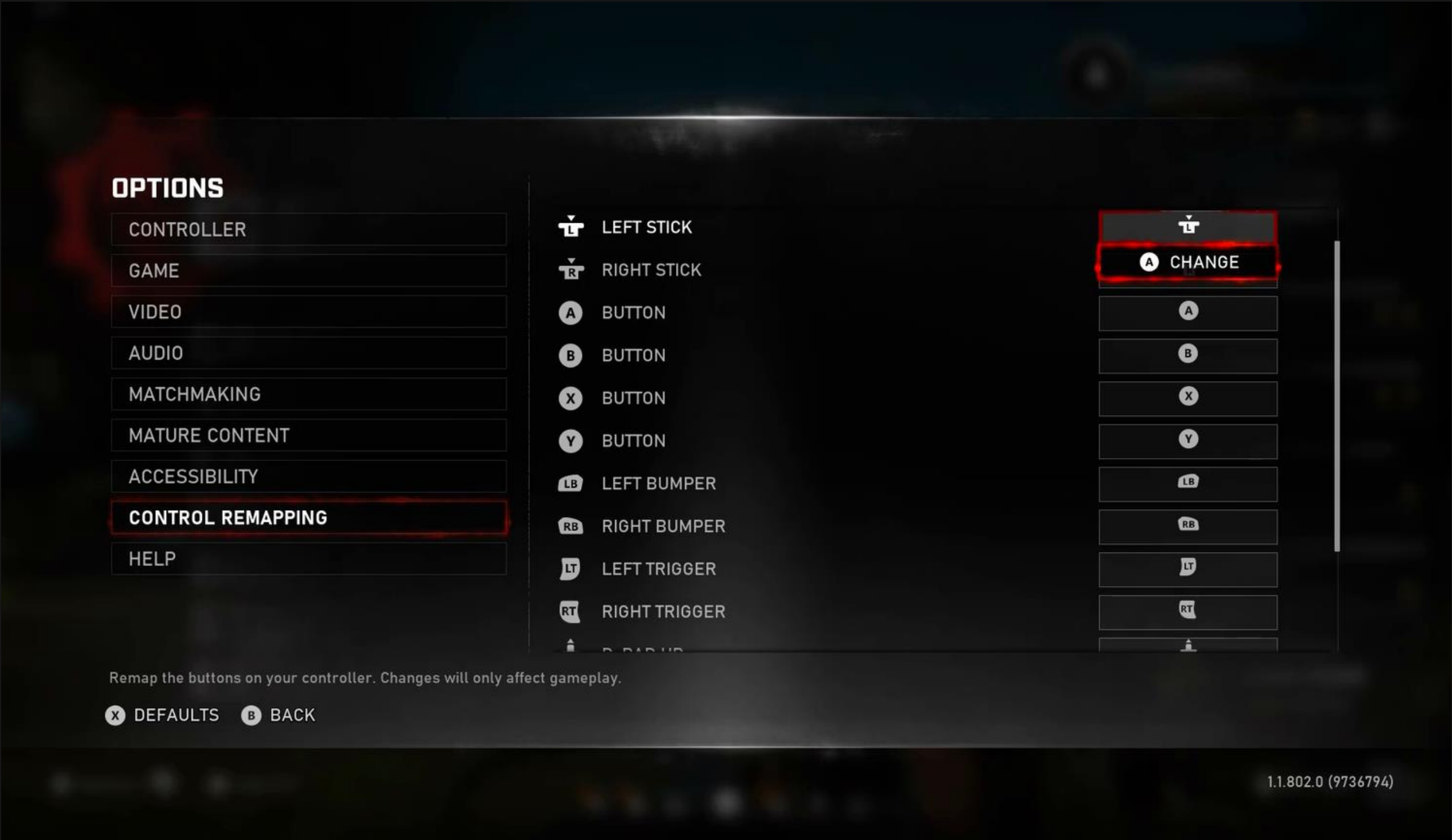
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

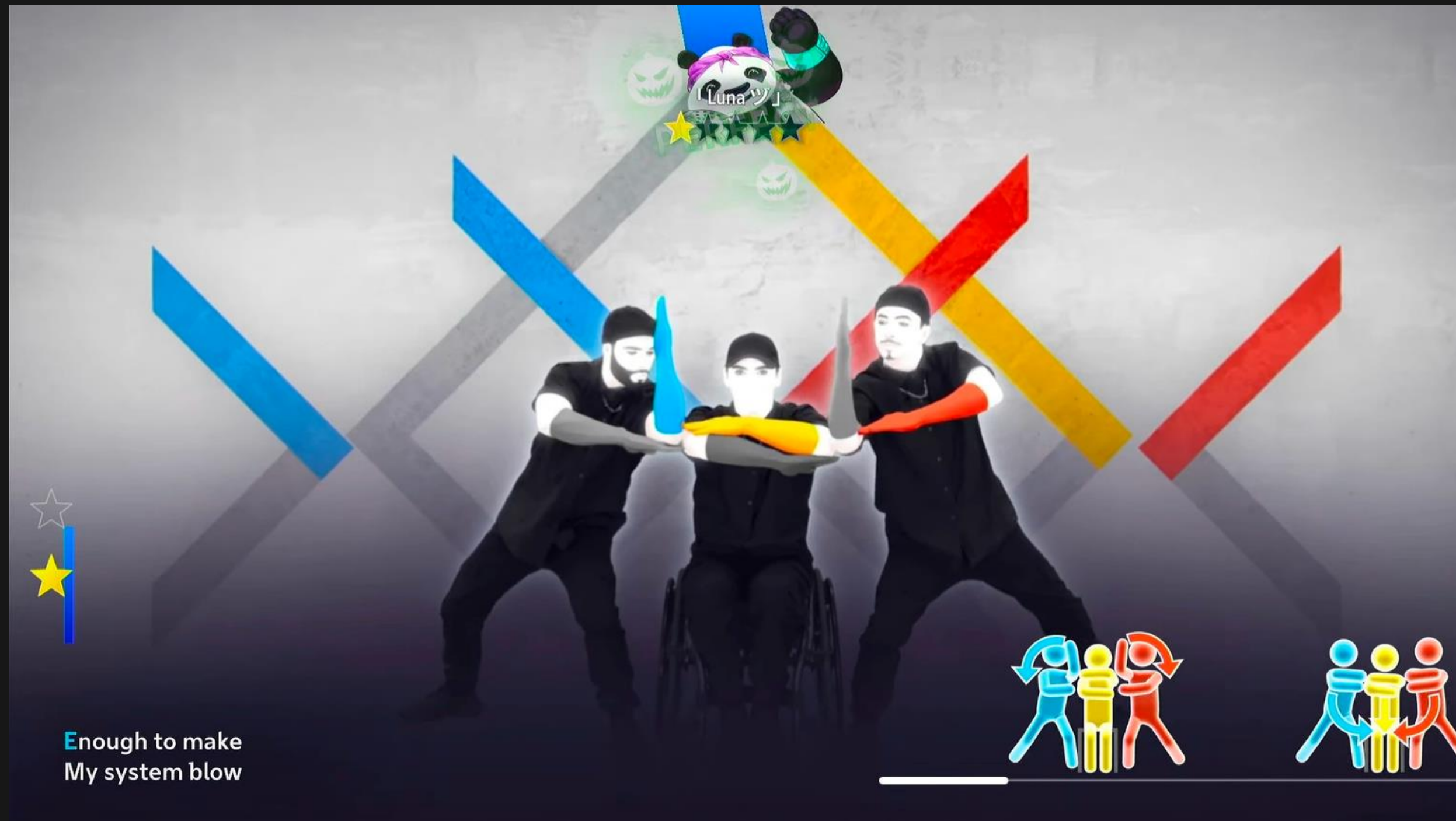
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

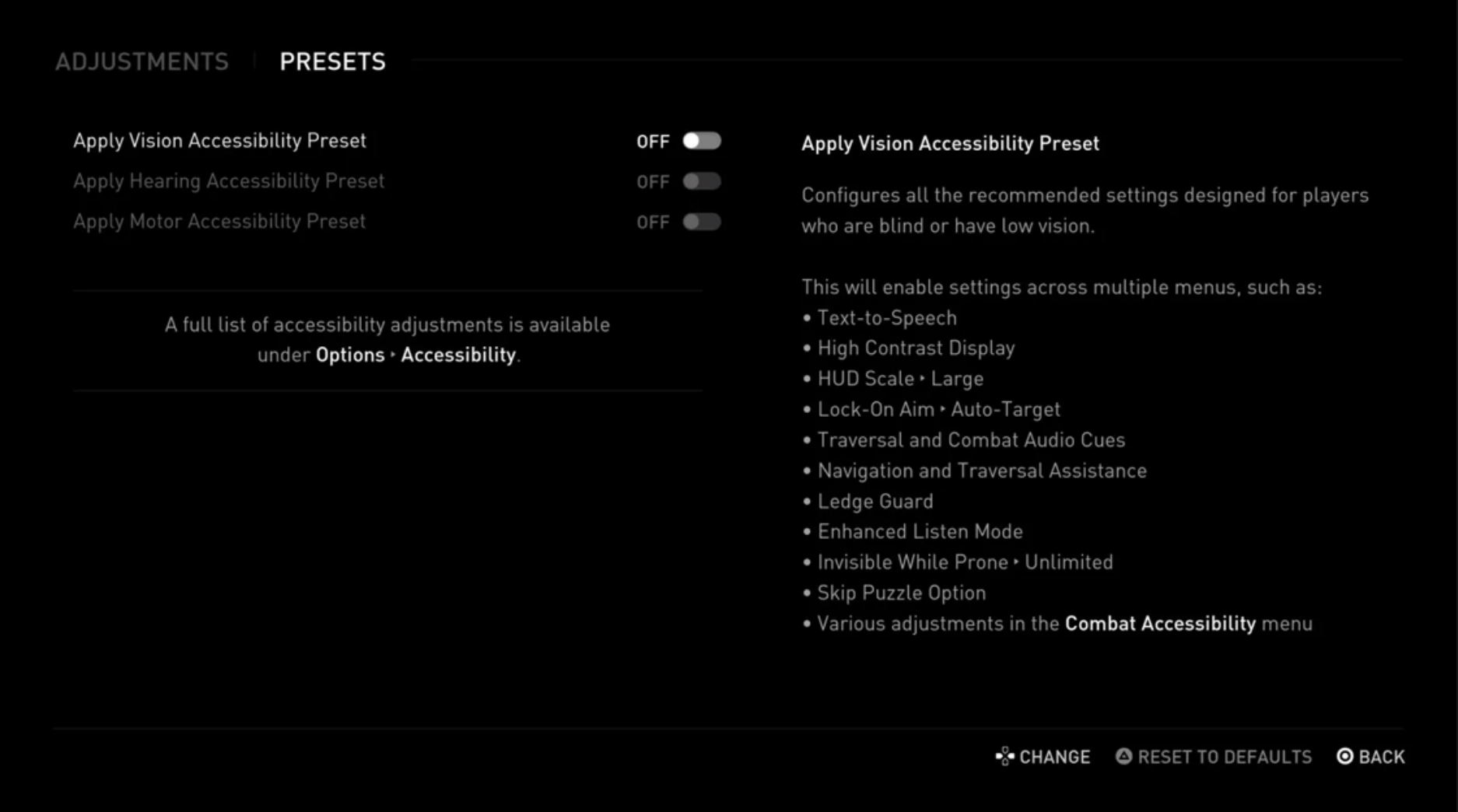
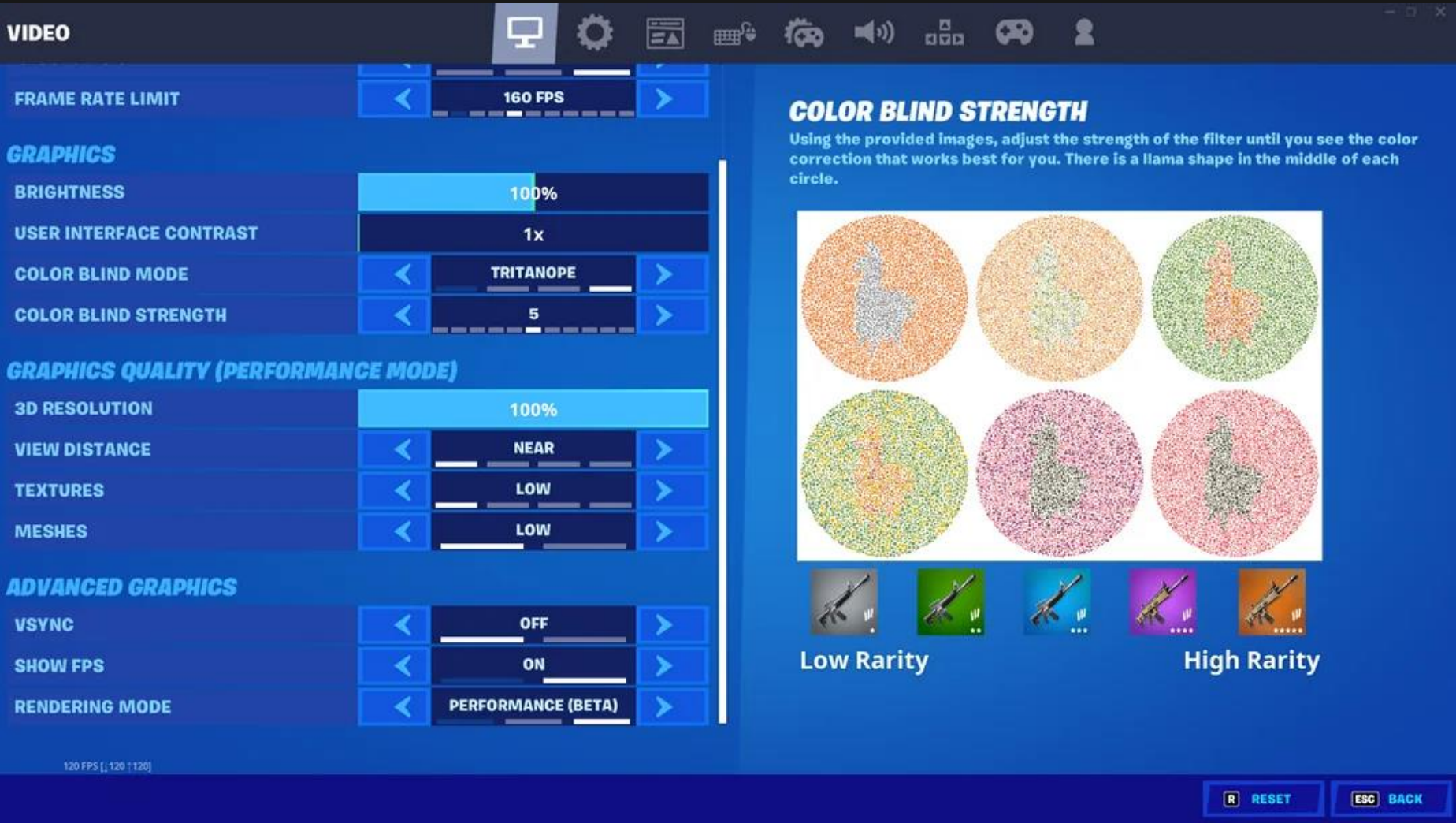
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

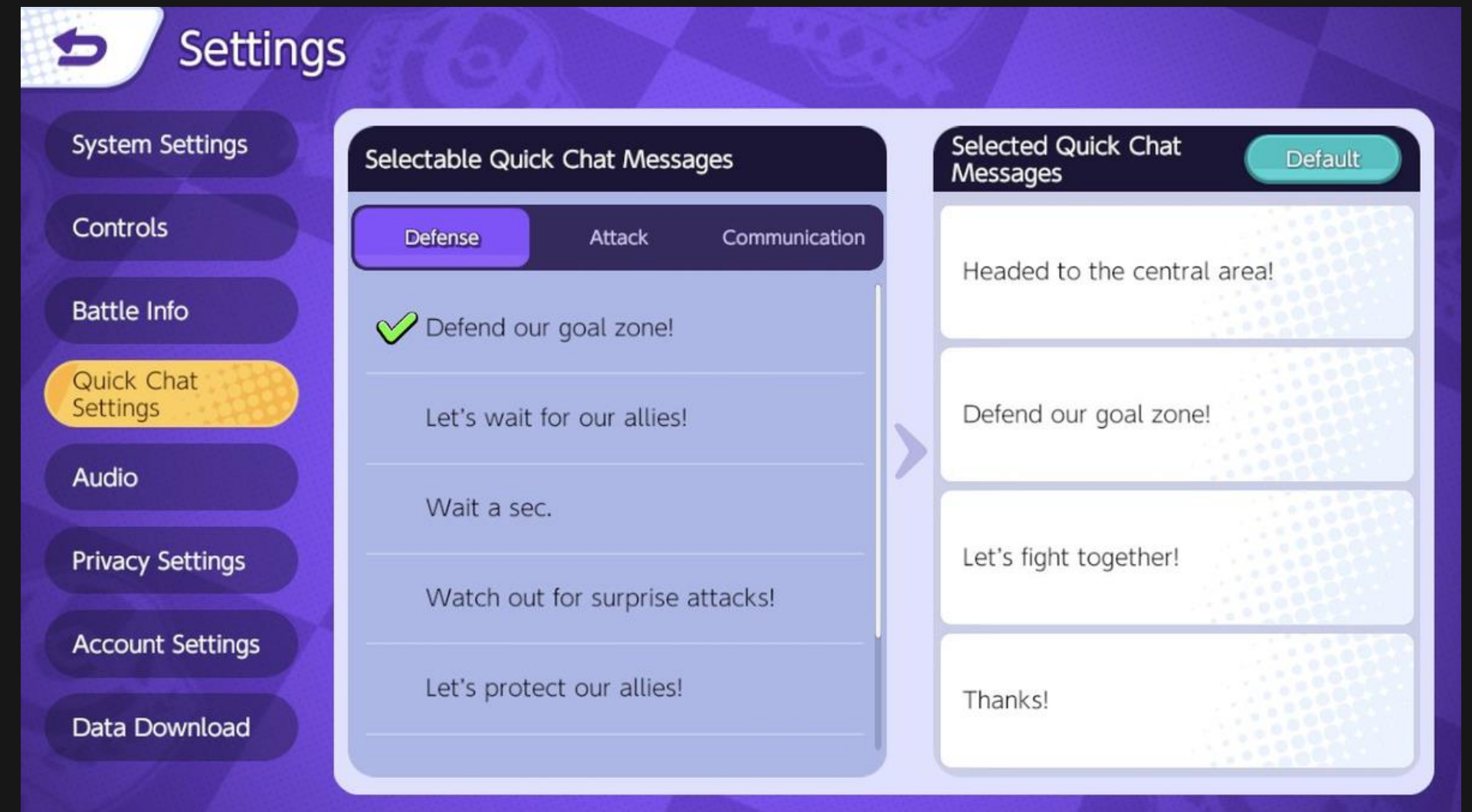
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

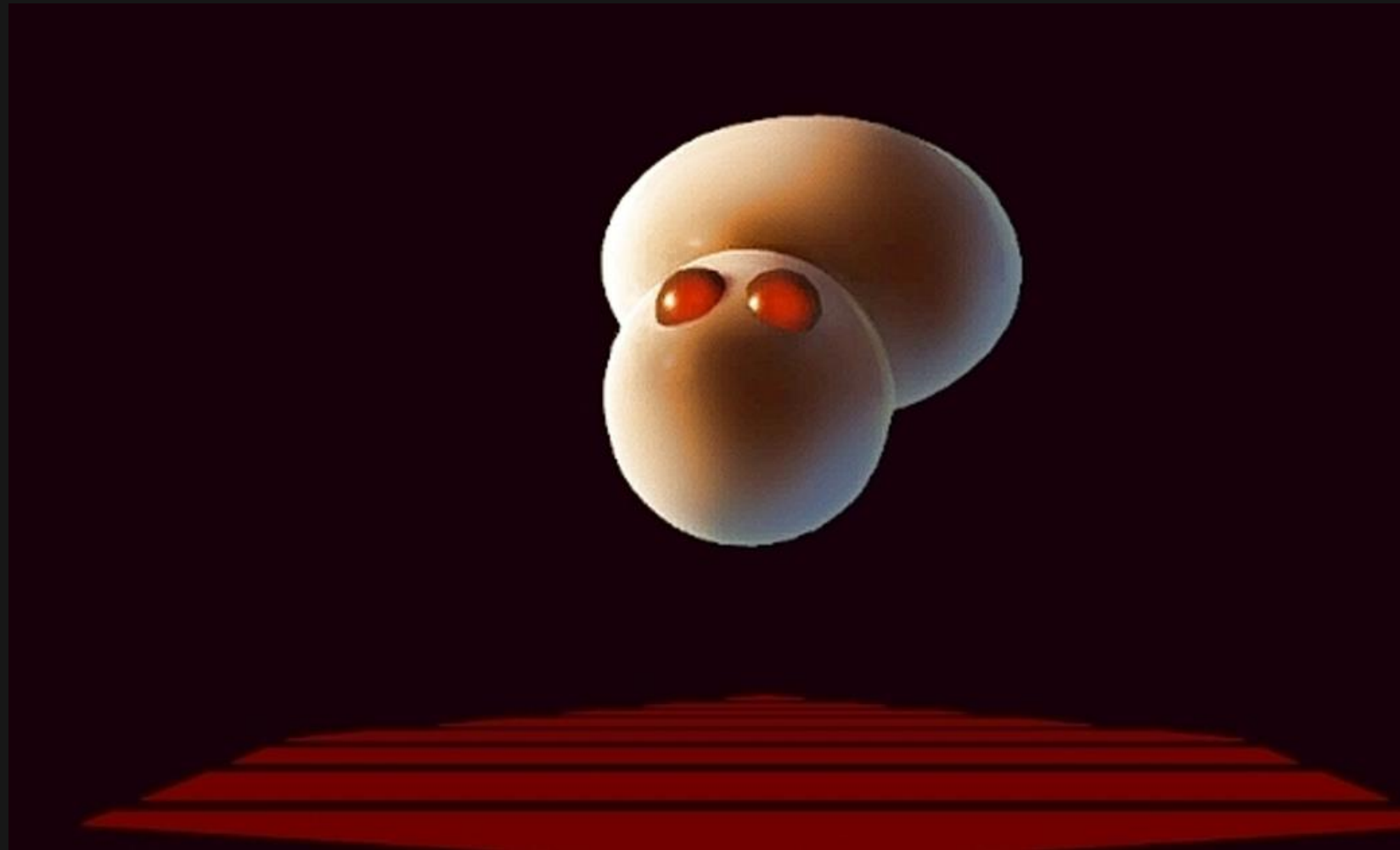
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition

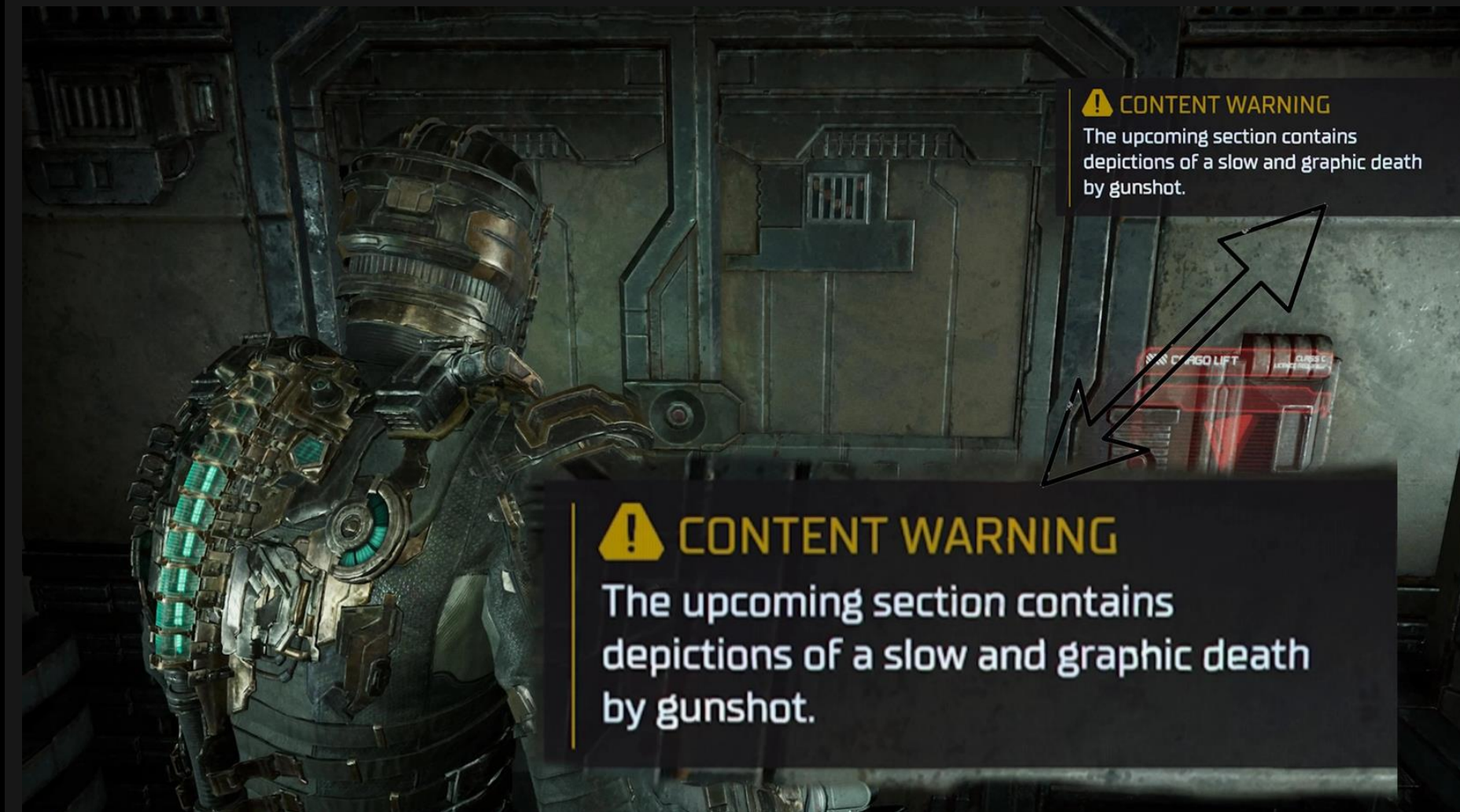


PHOTOSENSITIVE SEIZURE WARNING : READ BEFORE PLAYING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain visual images, including light patterns or flashing lights that may appear in video games or other video content. Exposure to certain patterns or backgrounds on a computer screen, or while playing video games, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy.

If you, or anyone in your family, have an epileptic condition, consult your physician prior to playing Lost Ark.

If you experience any of the following symptoms while playing – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions – discontinue use IMMEDIATELY and consult your physician before resuming use of Lost Ark.



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

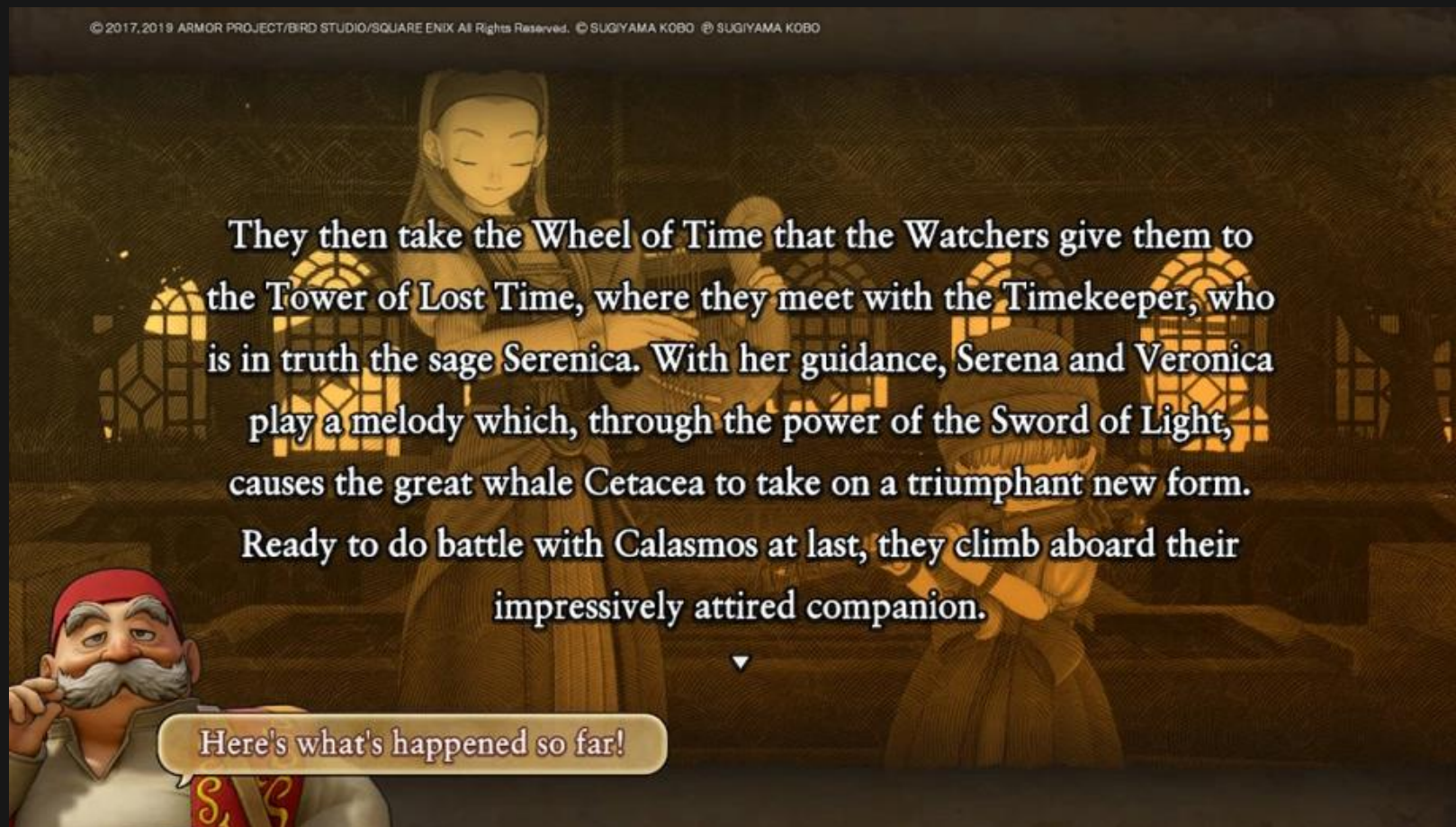
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



Les piliers de la conception d'un jeu accessible

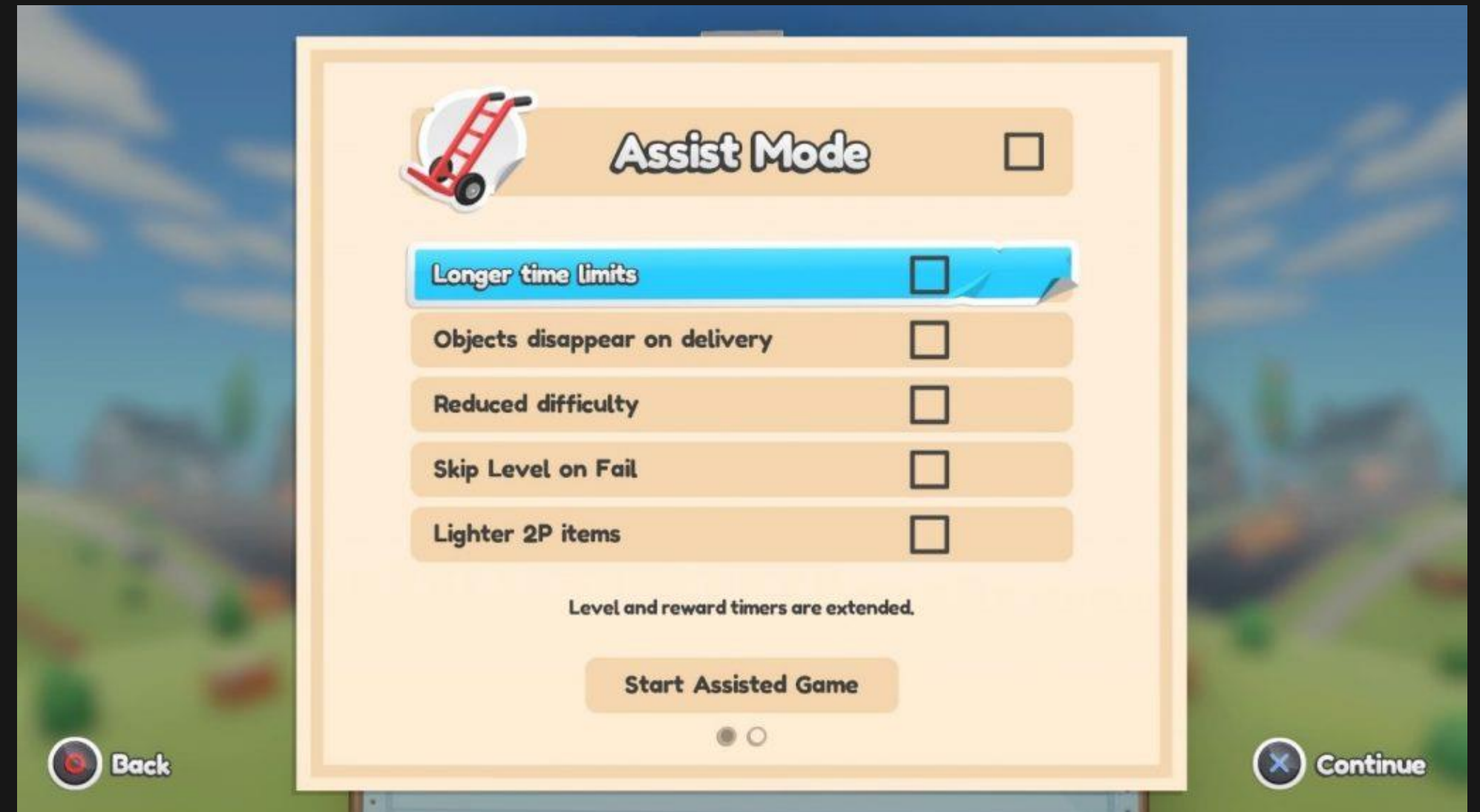
Moteur

Vision

Audition

Elocution

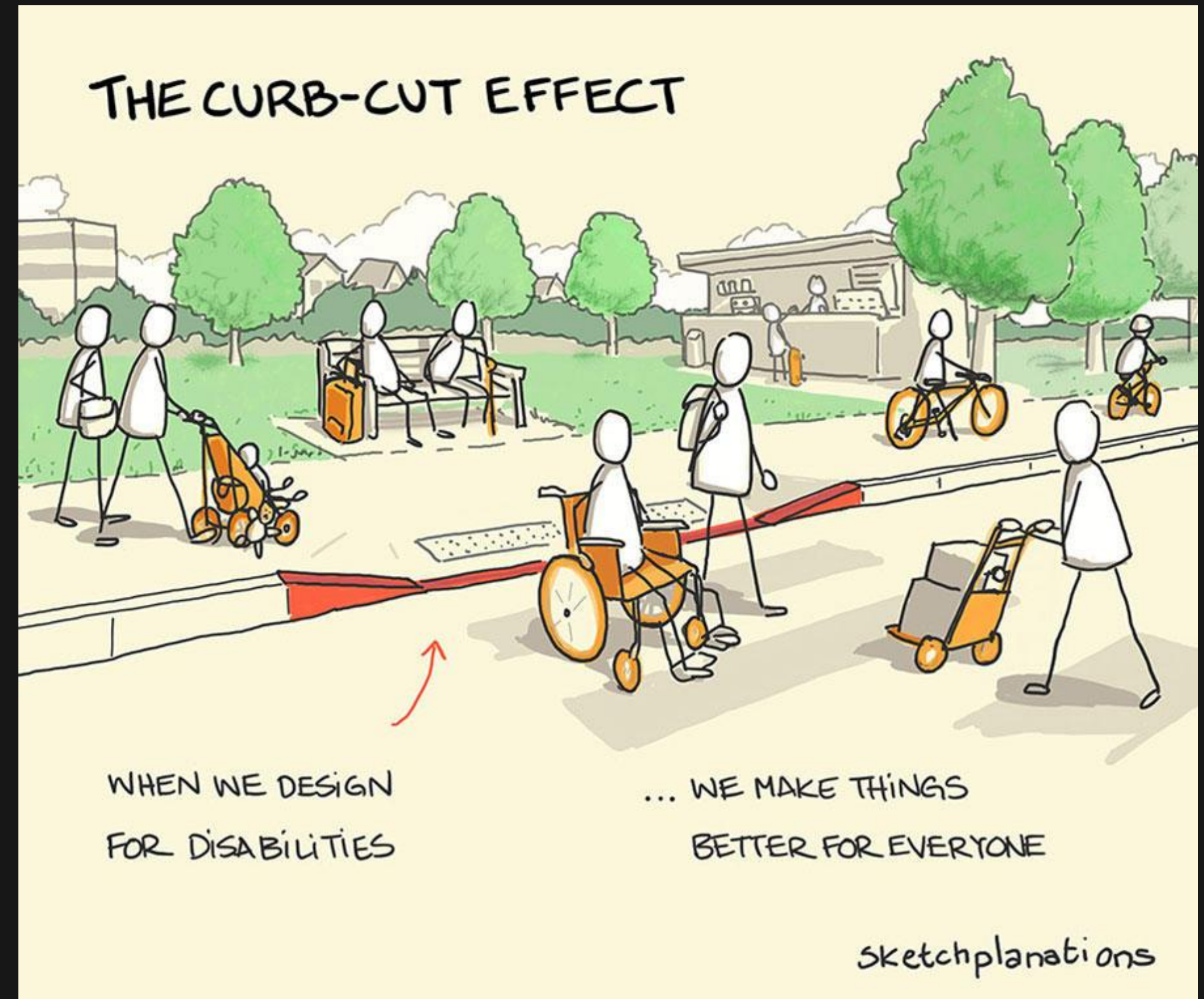
Cognition



Pourquoi rendre son jeu accessible ?

$$\begin{array}{c} \text{Nombre de personnes pouvant jouer à votre} \\ \text{jeu} \\ \times \\ \text{La génialité de votre jeu} \\ = \\ \text{Ventes de jeux !} \end{array}$$

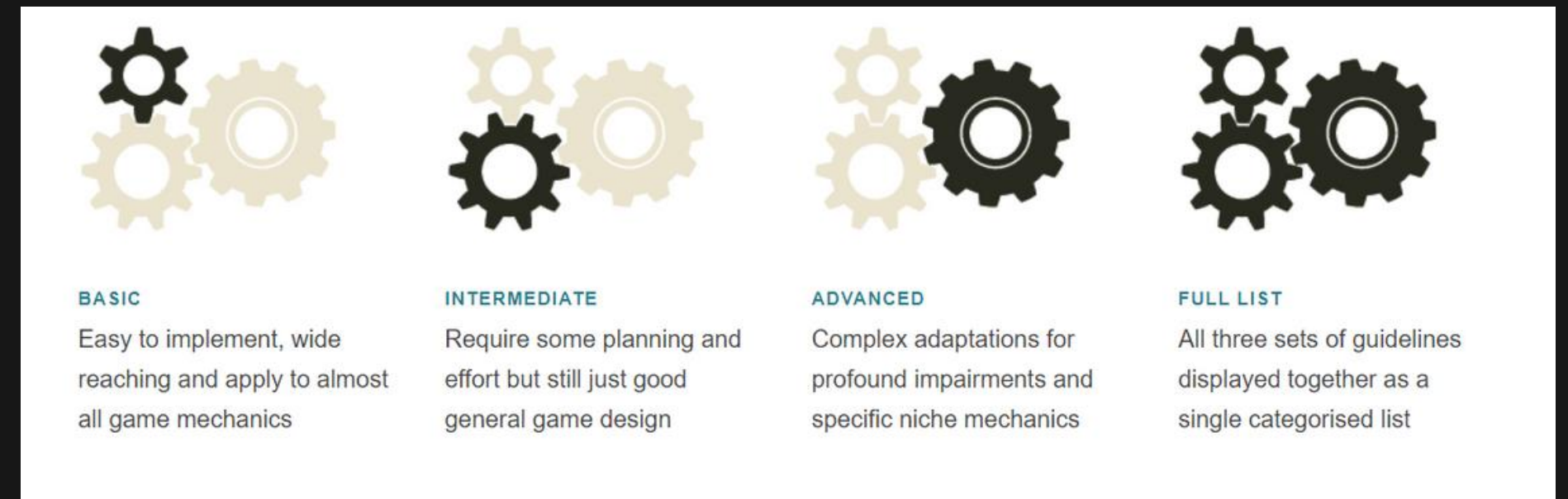
Autrement dit, plus un jeu est accessible en prenant compte des différents types de handicap, plus il sera vendu !



Comment faire ?

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

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

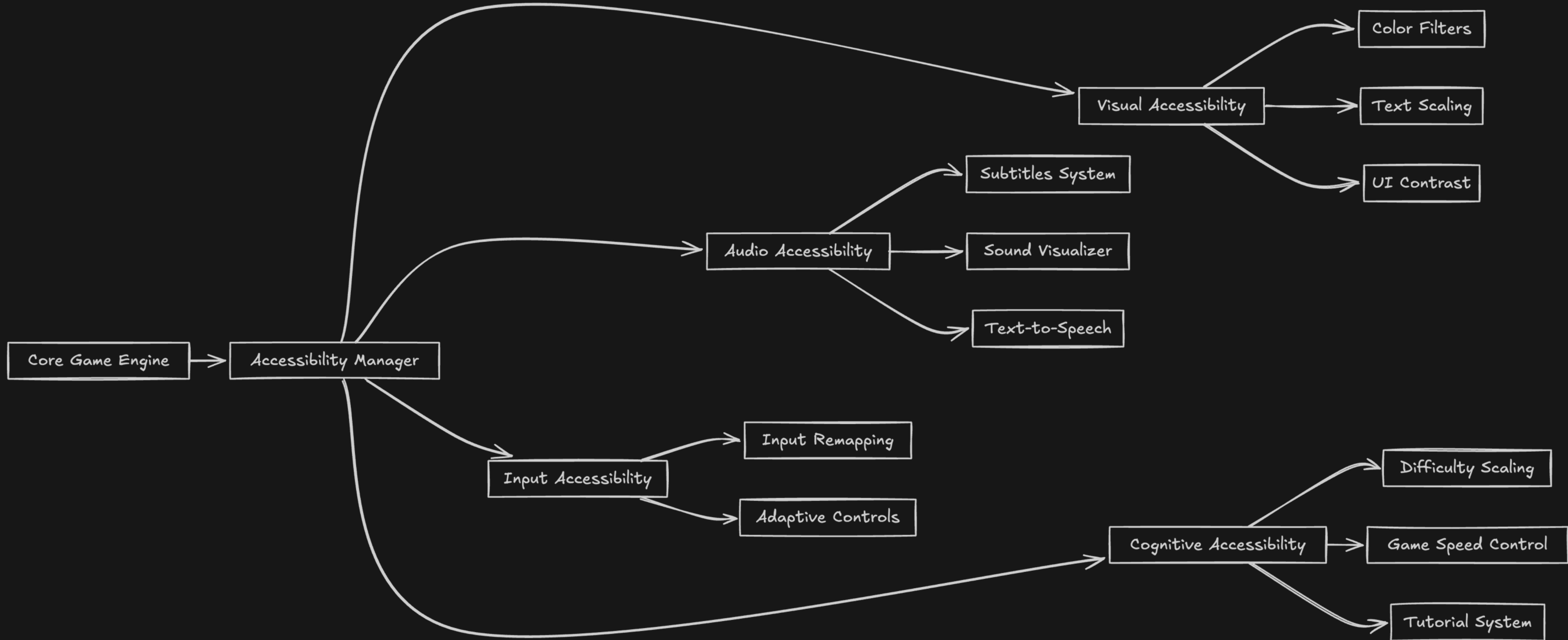


Microsoft propose un cours gratuit sur les concepts de bases de la conception d'un jeu accessible.

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



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

YouTube · Unbox High Tech
2,8 k+ vues · il y a 6 mois

Sony - PlayStation 5 Access Controller (Unboxing)

Unboxing New PlayStation Access Controller a Beautiful Addition for All Gamers. Create new ways to play with this highly customizable ...

4:36

YouTube · JEUXACTU
22,2 k+ vues · il y a 6 mois

PlayStation Access : Unboxing + Mode d'emploi de la manette ...

Manette PS5
13:06 FAIT UNE FLEUR

PlayStation Access : Unboxing + Mode d'emploi de la manette pour personnes handicapées. 22K views · 6 months ago ...more ...

YouTube · HelloItsKoio
6,6 k+ vues · il y a 6 mois

Playstation Access Controller - Unboxing And First Thoughts

Thank you playstation for gifting me two controllers! You can get a Playstation Access controller here: ...

14:35 Unboxing

4 temps forts dans cette vidéo

YouTube · Arevya
1 k+ vues · il y a 5 mois

PS5 Access Controller - Unboxing The ULTIMATE Future Of ...

It is finally out Sony PlayStation 5 Access Controller! This is the Access controller made by Sony for disabled gamers, with disabled gamers ...

17:21 ACCESS CONTROLLE UNBOXING

7 temps forts dans cette vidéo

TikTok · 86hands
12,1 M+ vues · il y a 6 mois

Pre launch access: unboxing PS5 Access Controller from ...

They've made it really easy to open this packaging. You can just put your finger in here. and just like that. All right, we just open it up by ...

1:32

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

