

Conférence



# Succès débloqué : rendre son jeu vidéo accessible

Roux Noëlie

Hello 🖐 Je suis Noëlie,

Engineering Manager chez Jaïj,  
Formatrice,  
Bénévole chez Game'Her.



[bento.me/noelierx](http://bento.me/noelierx)

# Quelques infos



Moteurs



Sensoriels



Intellectuels



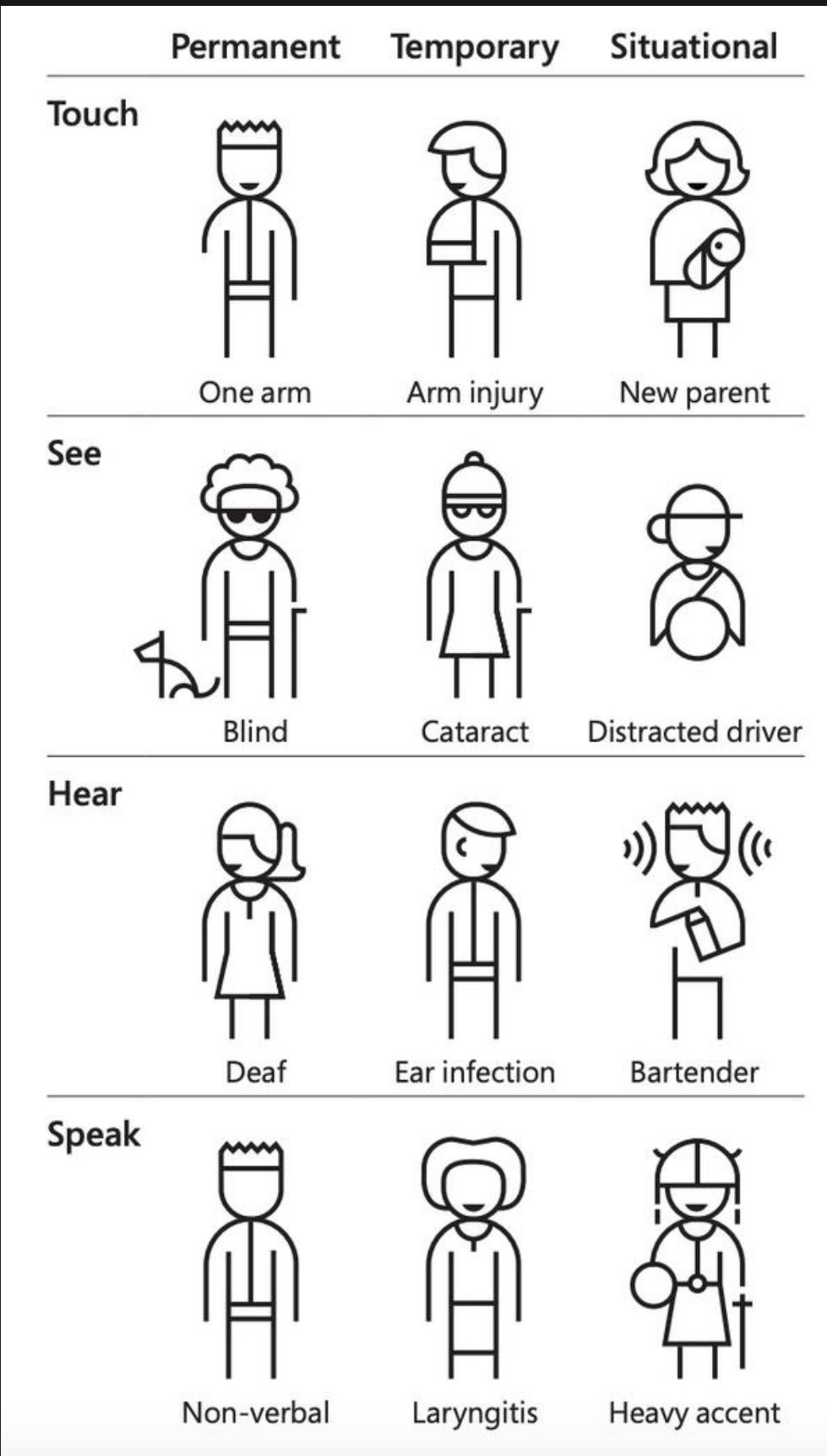
Psychiques



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.

# 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 ?



# 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 ?

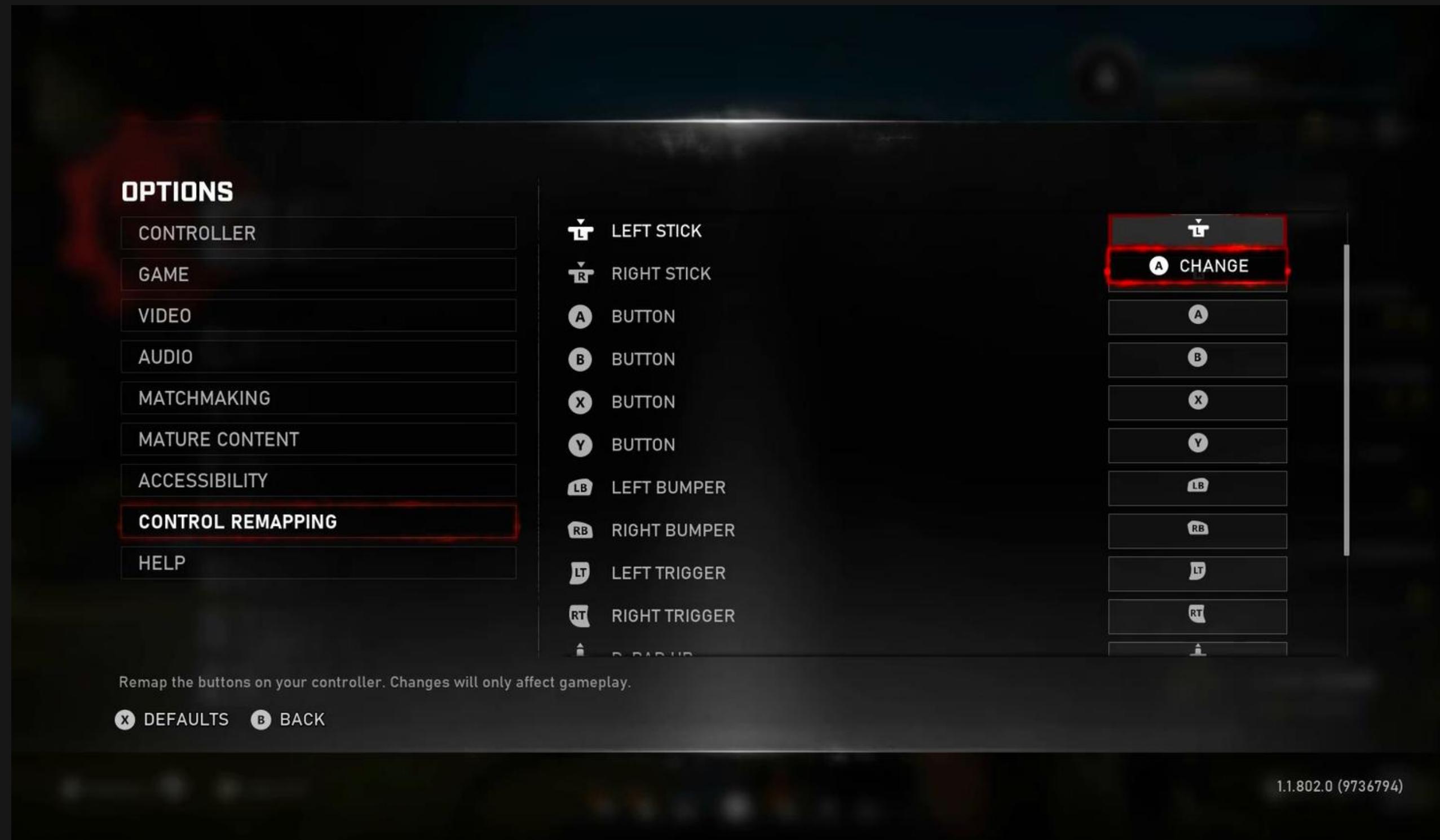
Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

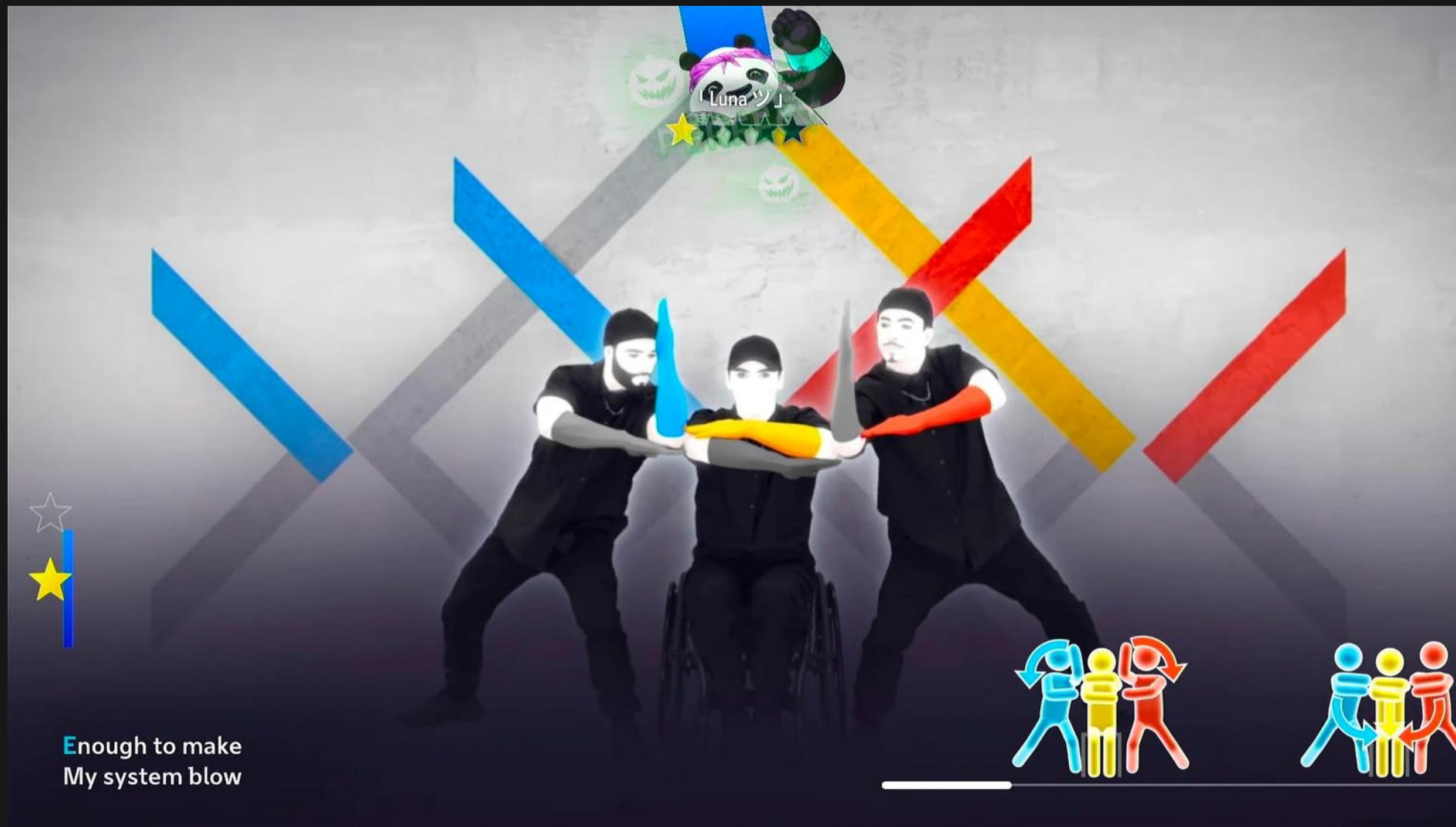
Moteur

Vision

Audition

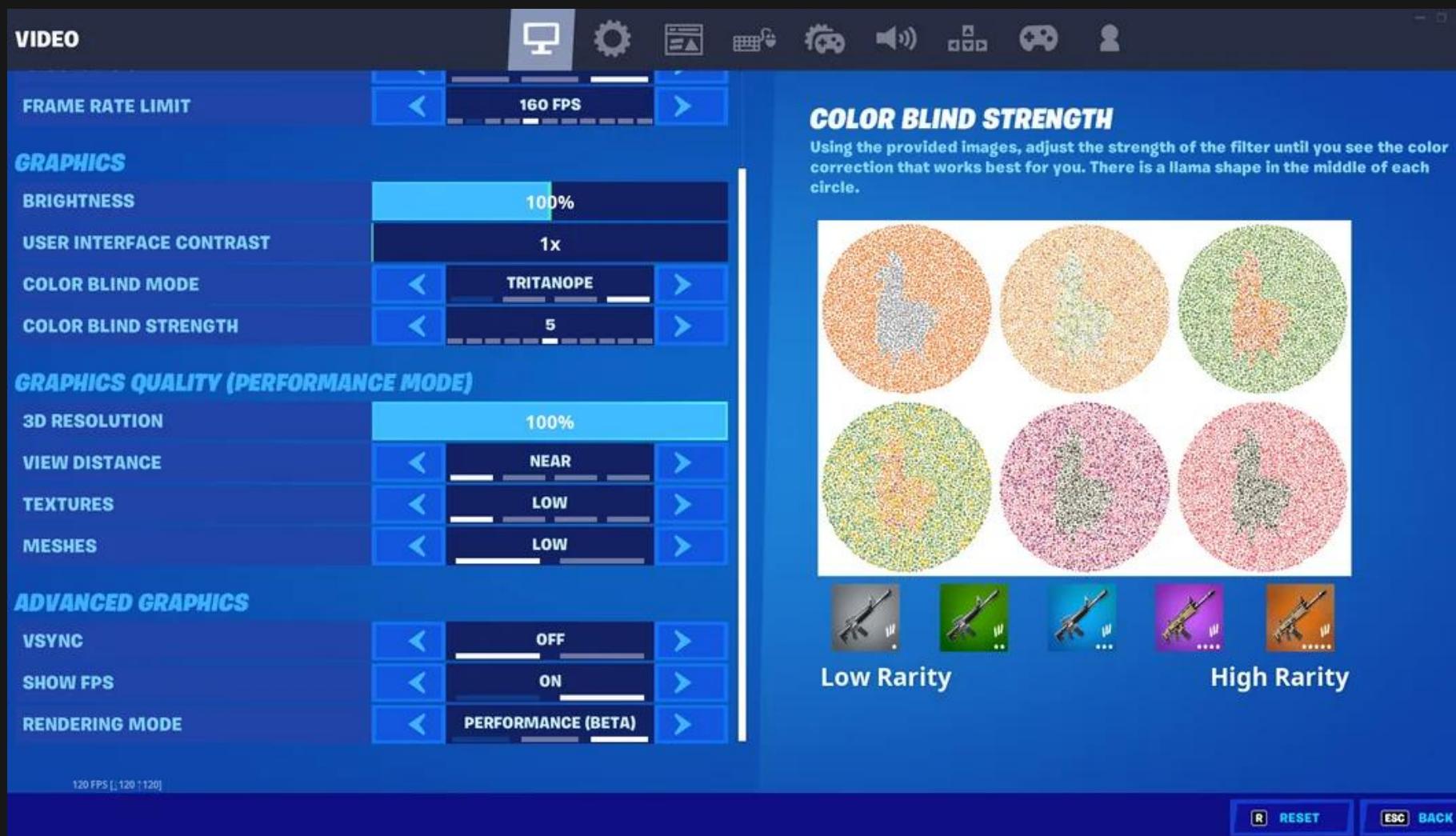
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

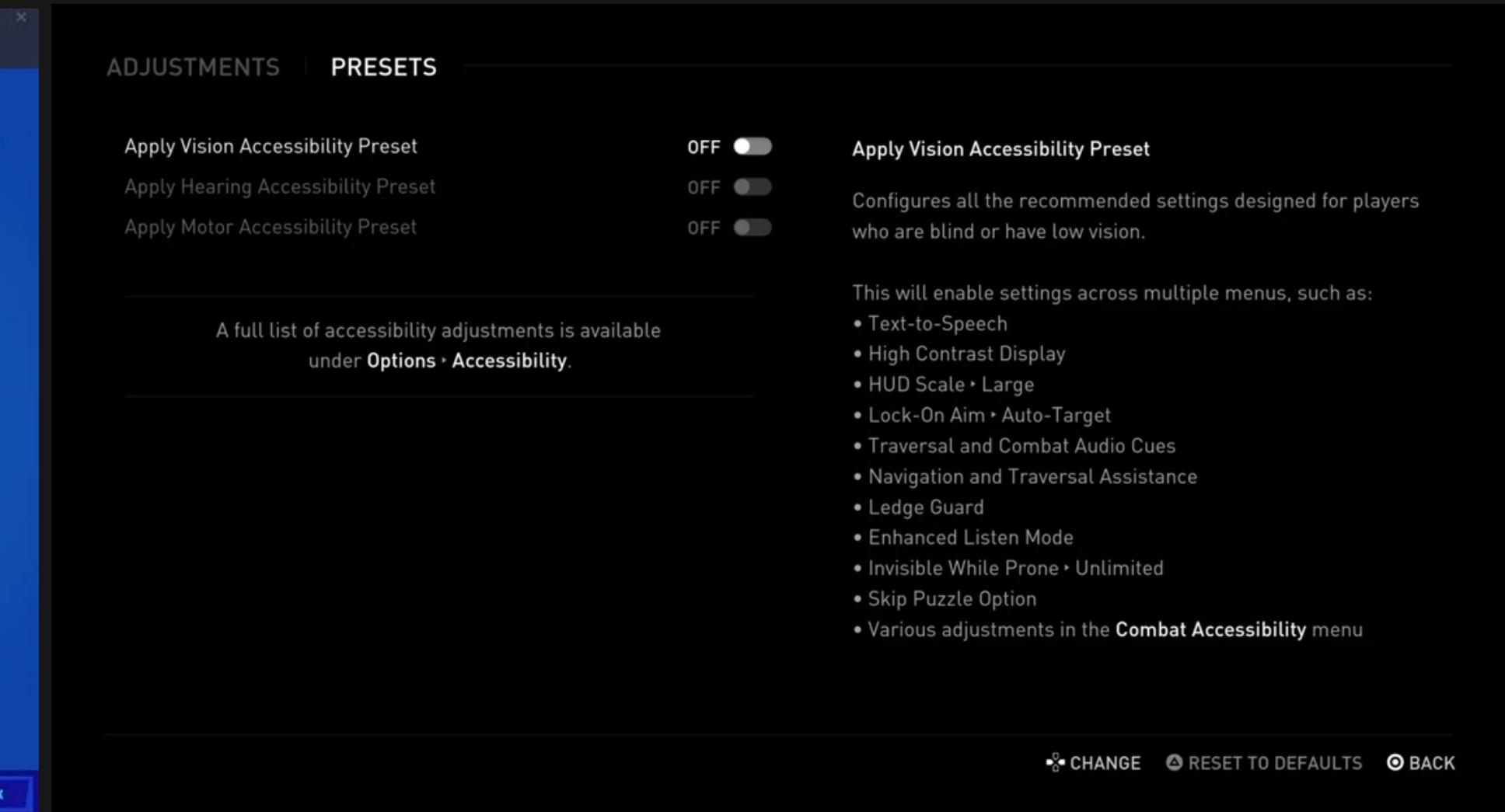


Vision

Audition

Elocution

Cognition



# 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 ?

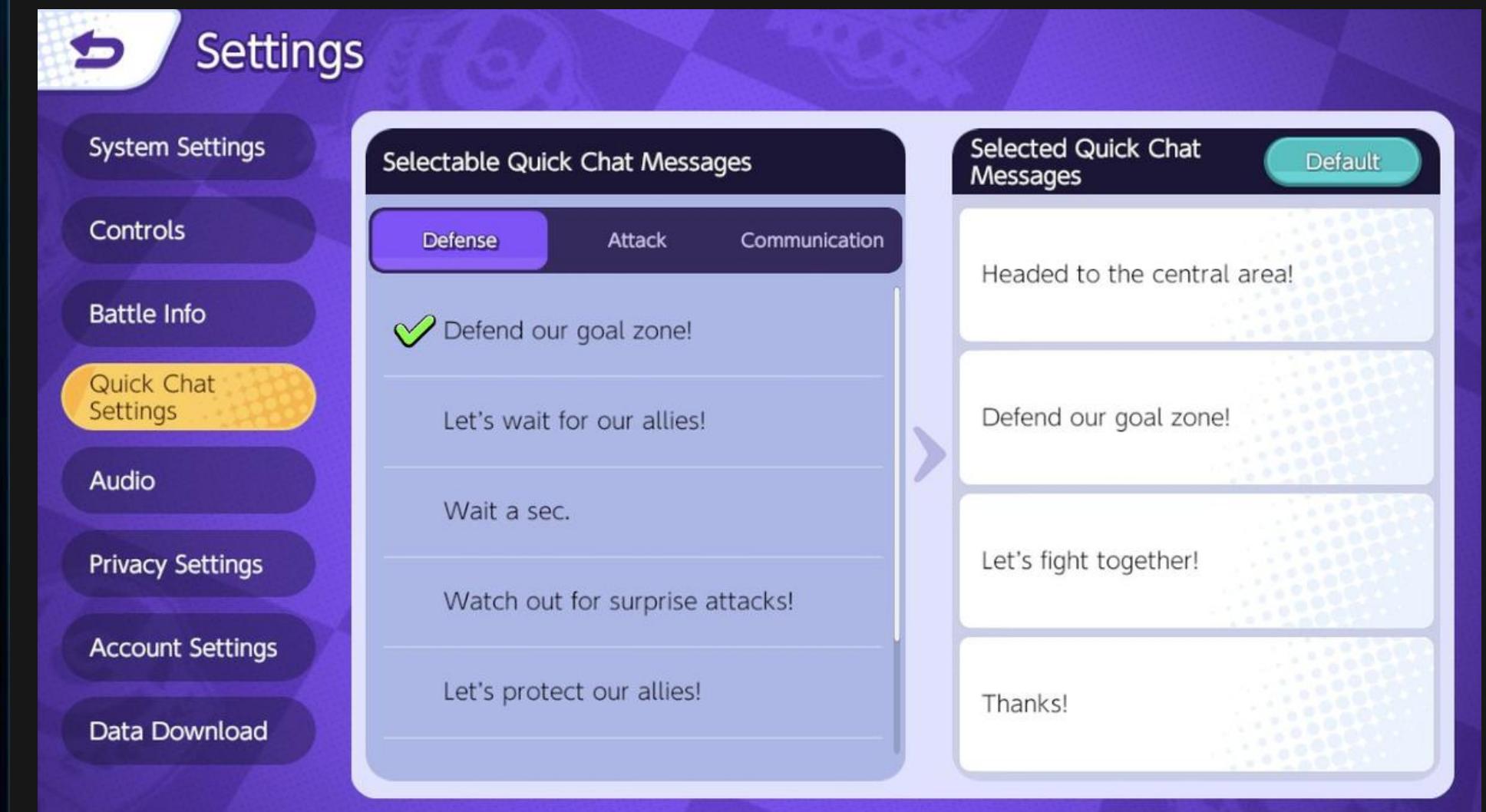
Moteur

Vision

Audition

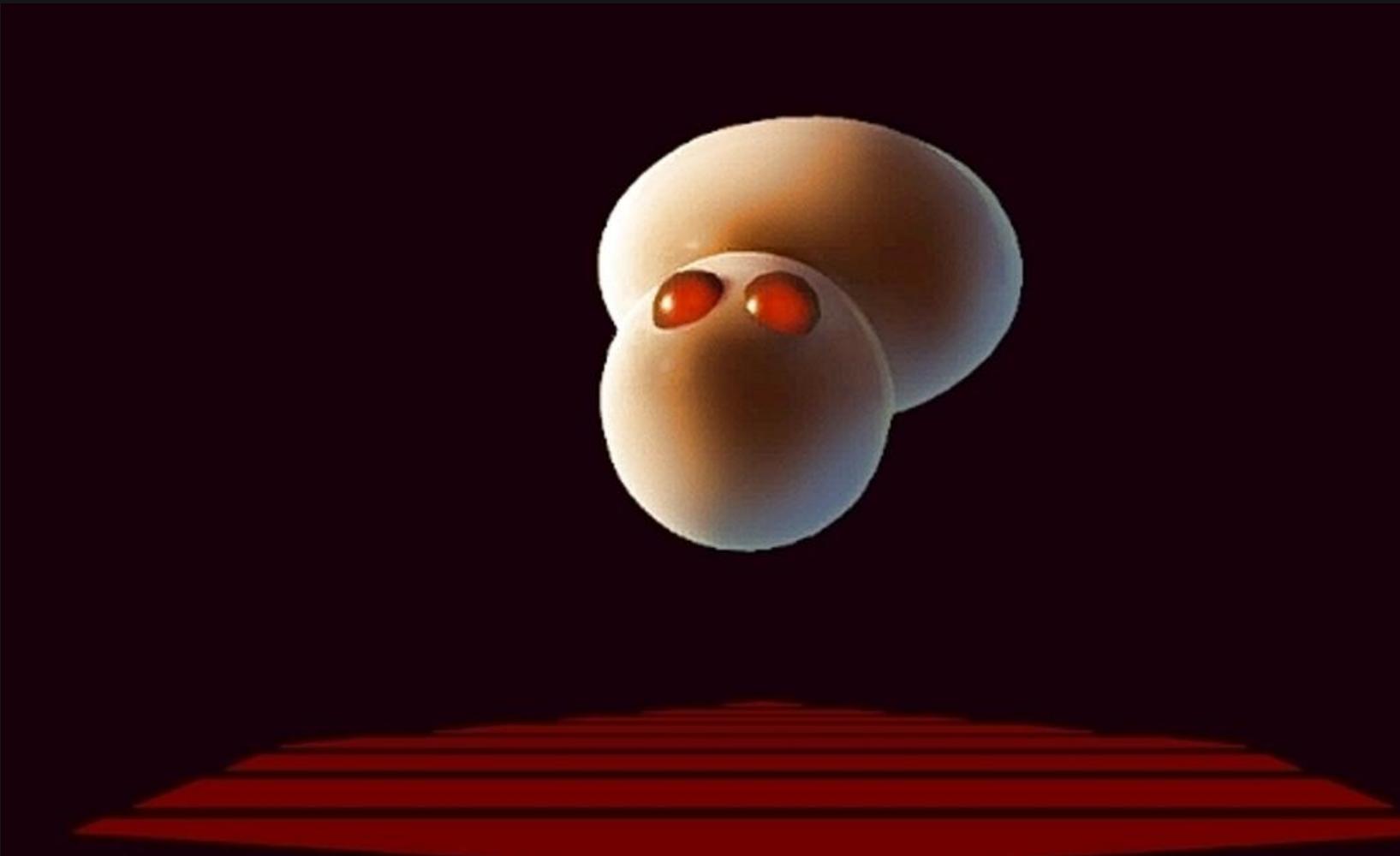
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur



Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

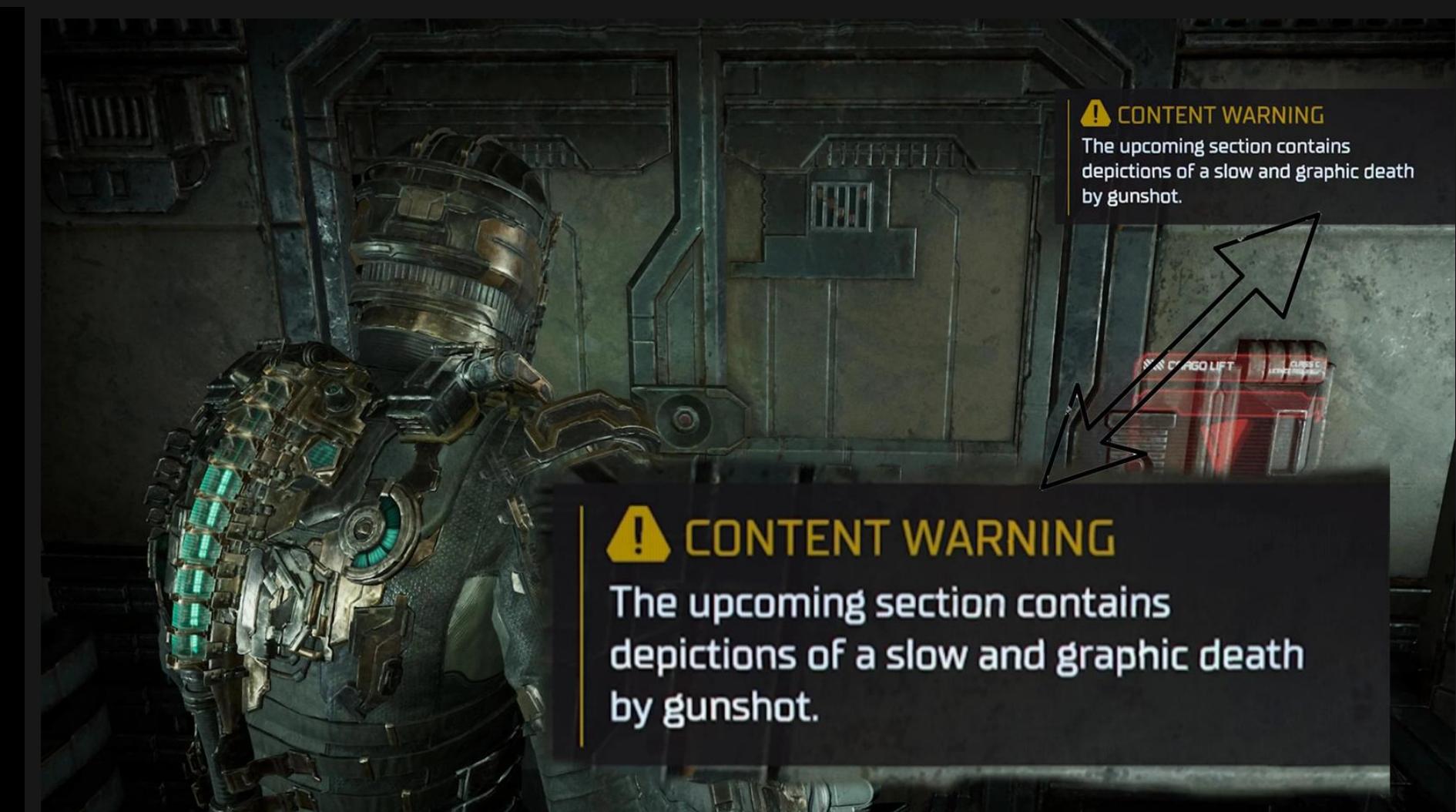
Moteur

Vision

Audition

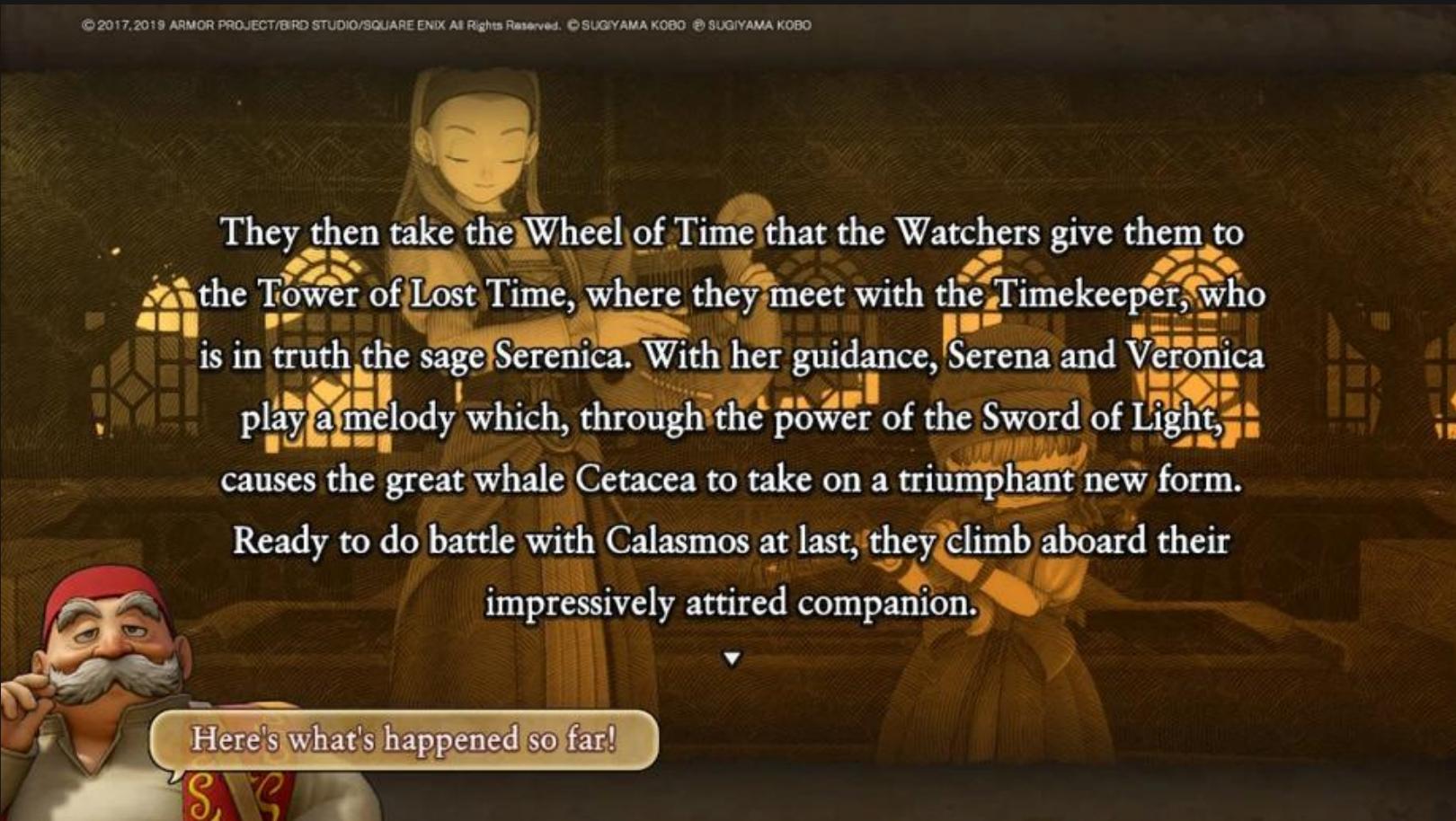
Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur



Vision

Audition

Elocution

Cognition



# Comment rendre un jeu accessible ?

Moteur

Vision

Audition

Elocution

Cognition



**MOTION SICKNESS OPTIONS**

MOUSE SENSITIVITY:  0.25

FIELD OF VIEW:  90.00

VIEW BOBBING:

PREFERRED VIEW: FIRST PERSON

PLAYER SPEED: SLOW

*Customizing CPU and GPU settings for better performance can relieve symptoms of motion sickness.*

PERFORMANCE

**AUTOPREVENT**

# Pourquoi rendre son jeu accessible ?

Nombre de personnes pouvant jouer à  
votre jeu

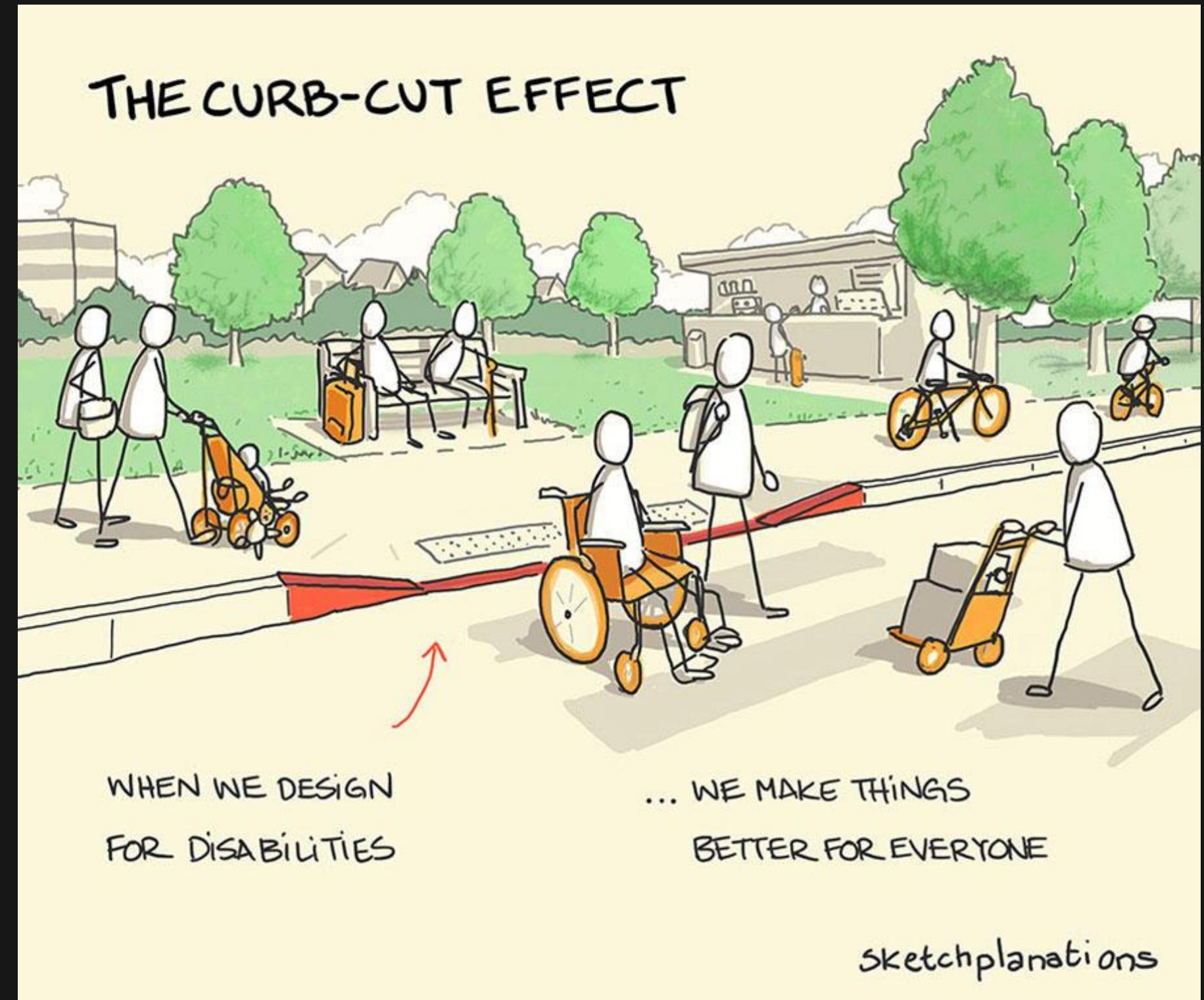
X

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.

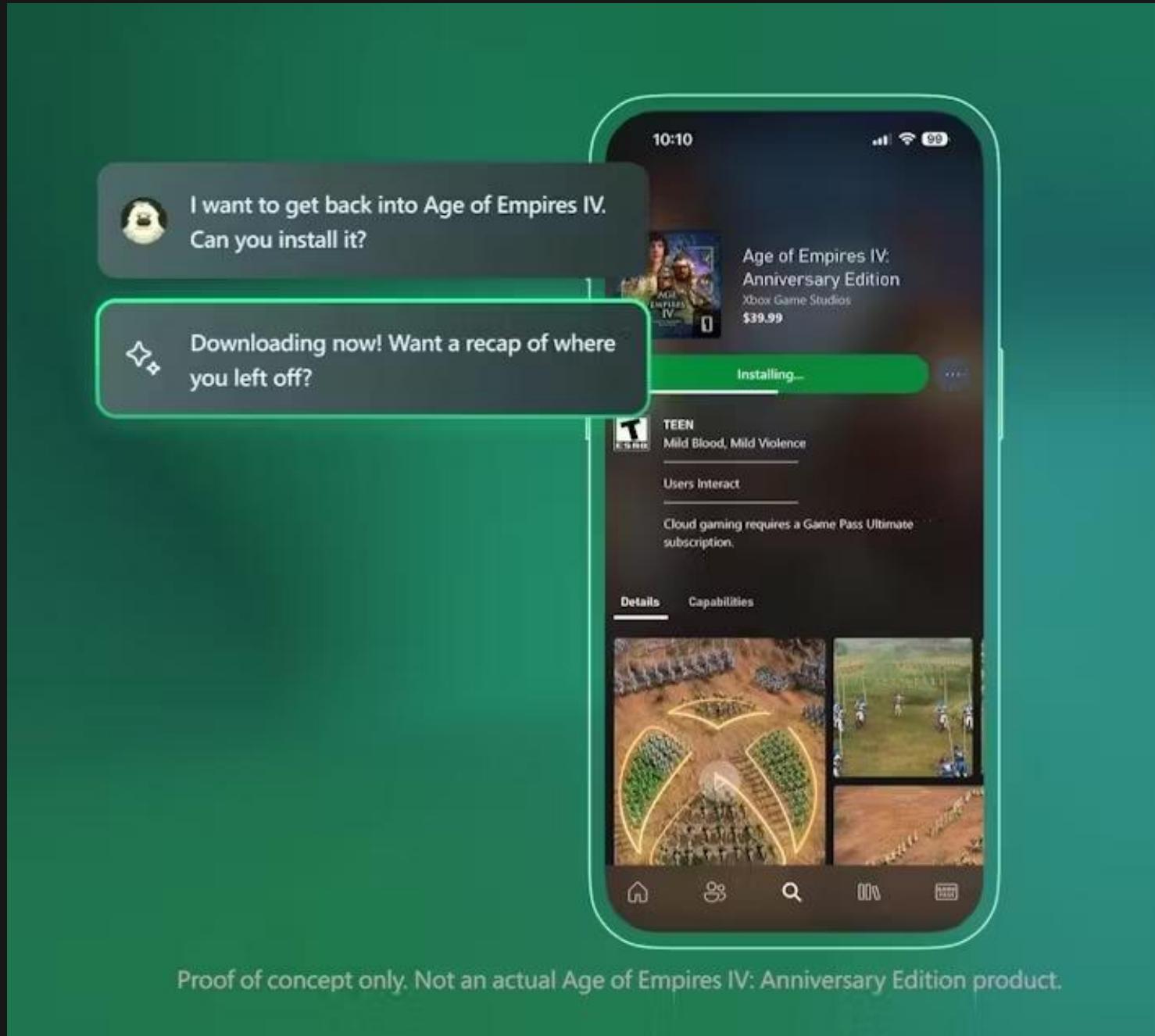


# L'écosystème doit être accessible



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

# 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 ?

Les ressources

Les feedbacks

