

OAIA, UN OUTIL D'AIDE À L'INTÉGRATION DE L'ACCESSIBILITÉ

DI ROSA Allan

L'ACCESSIBILITÉ DANS LA SOCIÉTÉ

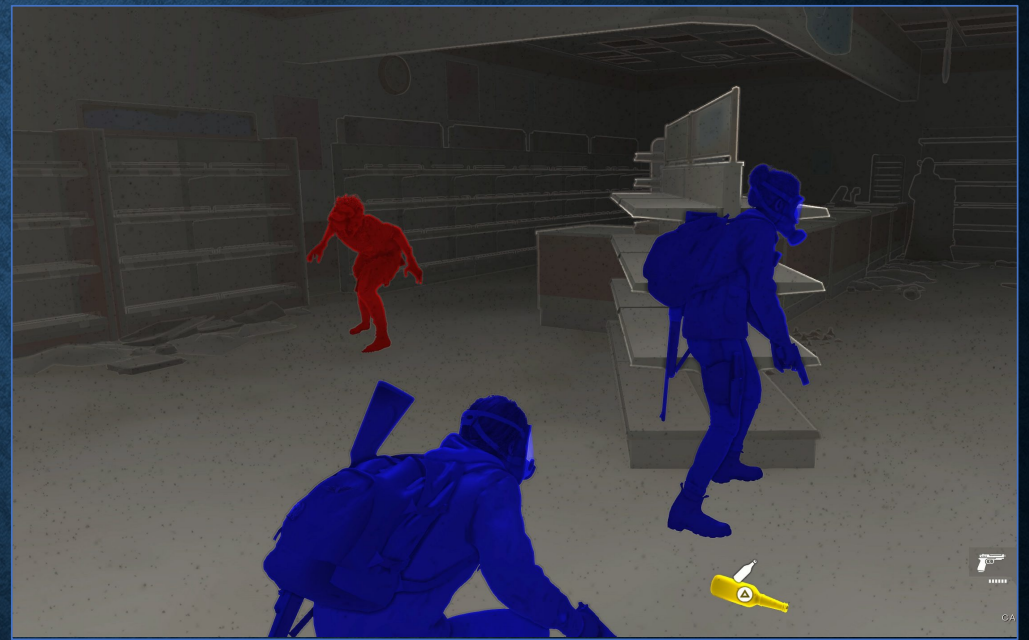


L'ACCESSIBILITÉ DANS LE JEU VIDÉO

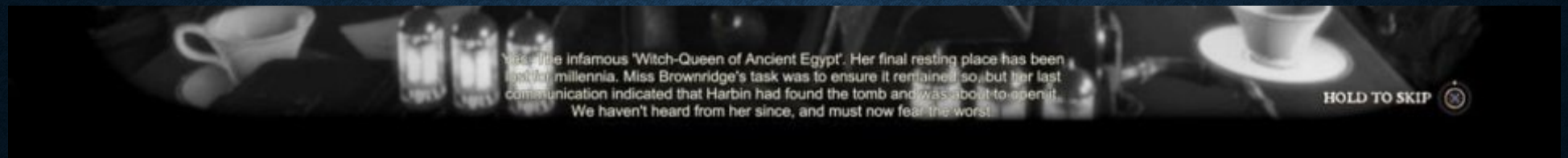
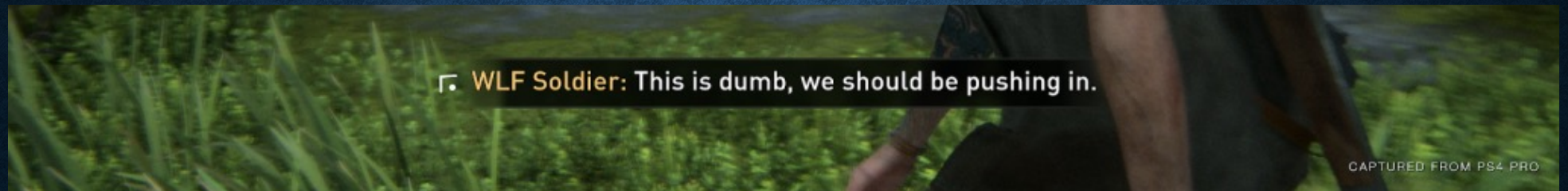


"l'élimination des obstacles inutiles pour les personnes en situation de handicap, dans les limites des règles du jeu."

L'ACCESSIBILITÉ DANS LE JEU VIDÉO



L'ACCESSIBILITÉ DANS LE JEU VIDÉO



QUESTIONS DE RECHERCHE

Q1: Déterminer si les studios français intègrent des options d'accessibilité dans leurs projets et quels sont les facteurs qui peuvent impacter cette décision ?

Q2: Quels sont les facteurs qui peuvent impacter la qualité de l'accessibilité ?

MÉTHODE

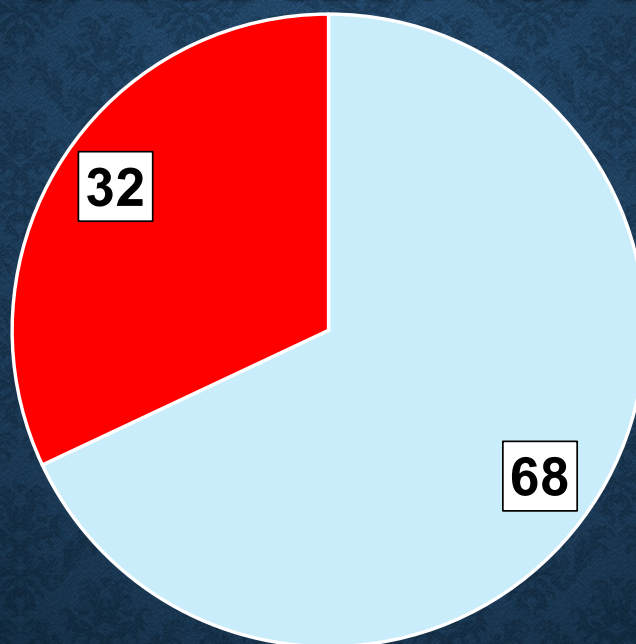
- Questionnaire envoyé à +300 studios
- AFJV et des clusters de jeux vidéo
- 51 réponses
- 4 catégories de questions
 - Profilage
 - Mise en place de l'accessibilité
 - dans le studio
 - dans le dernier projet
 - dans de futurs projets

QUESTIONS DE RECHERCHE

Q1: Déterminer si les studios français intègrent des options d'accessibilité dans leurs projets et quels sont les facteurs qui peuvent impacter cette décision ?

Q2: Quels sont les facteurs qui peuvent impacter la qualité de l'accessibilité ?

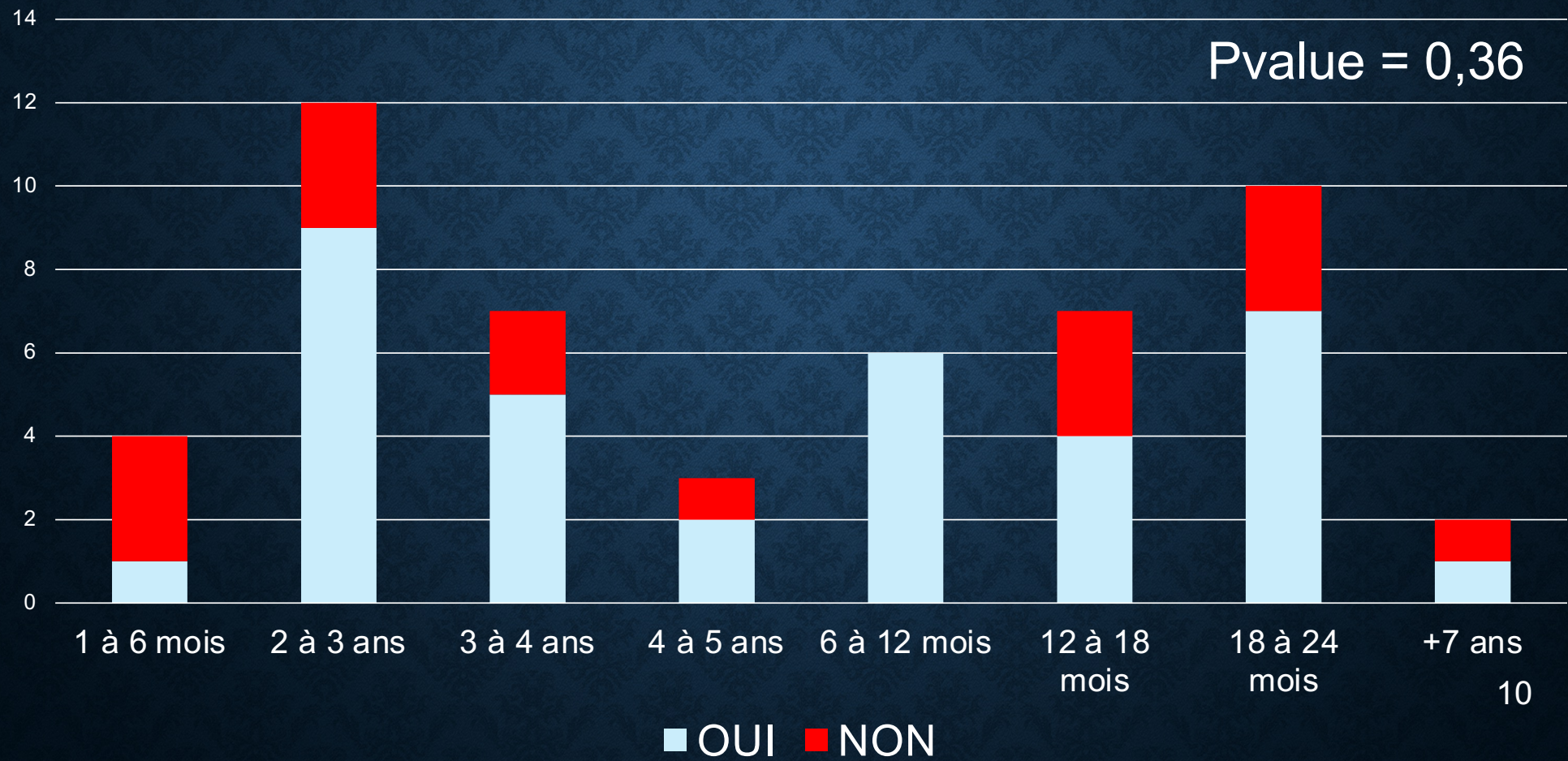
LE STUDIO A-T-IL DÉJÀ INTÉGRÉ DE L'ACCESSIBILITÉ DANS UNE DE SES PRODUCTIONS ?



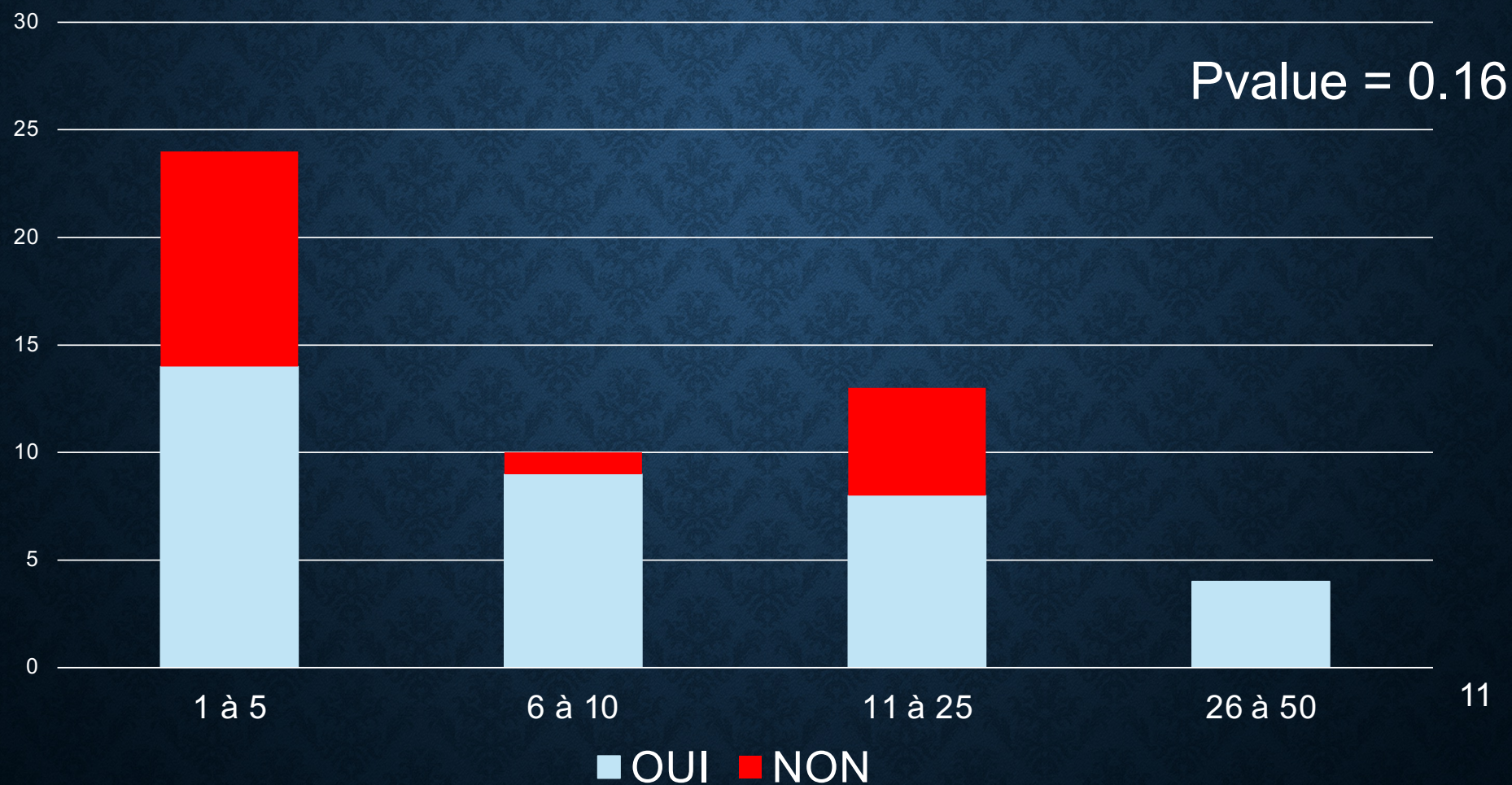
■ OUI ■ NON

Sur les 16 studios qui répondent n'avoir jamais mis en place d'accessibilité, 11 répondent qu'ils en mettront dans leur prochain projet.

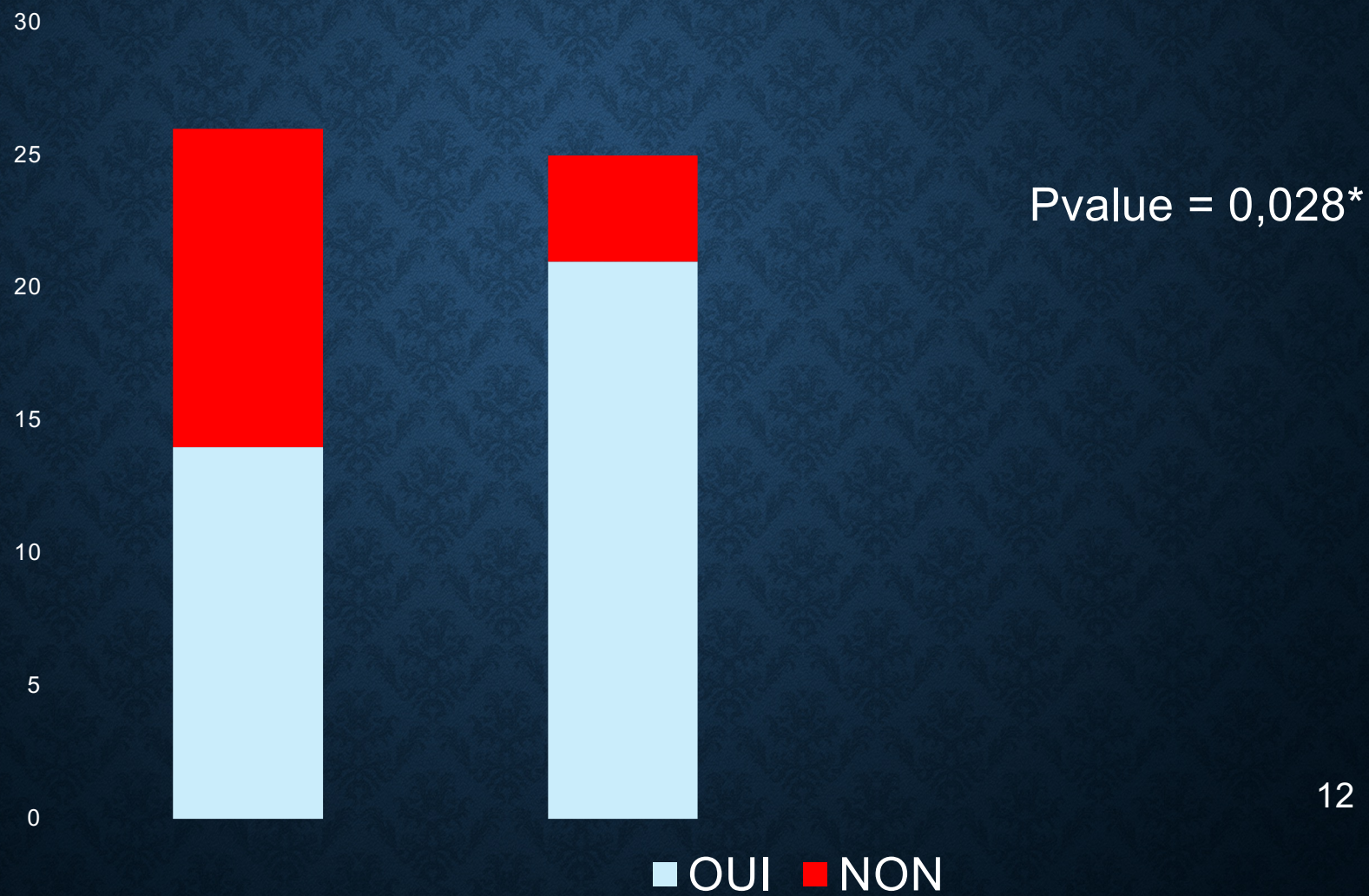
DURÉE DE PRODUCTION



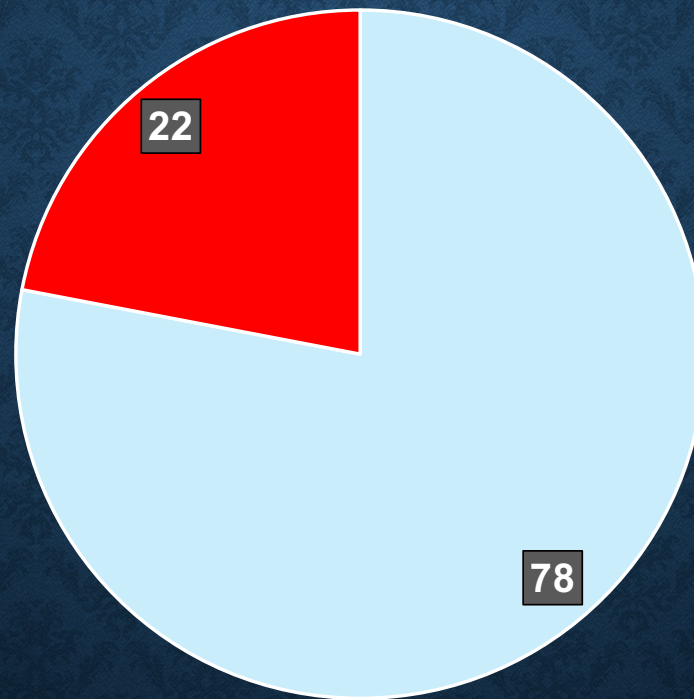
NOMBRE DE PERSONNES IMPLIQUÉES DANS LE PROJET



APPARTENANCE À UN CLUSTER



INTÉGRER PLUS D'ACCESSIBILITÉ DANS SES FUTURS PROJETS



■ OUI ■ NON

QU'EST-CE QUI VA CHANGER DANS VOTRE PROCHAIN PROJET ?

- Augmenter le budget (2)
- Réduire son budget (1)
- Qu'il y aura moins d'accessibilité (1)
- Demander de l'aide externe (2)
- Mieux anticiper/s'y prendre plus tôt (10)

==> Les studios qui veulent s'améliorer vont majoritairement s'y prendre mieux sans augmenter le budget

ESTIMATION DU BUDGET LIÉ À L'ACCESSIBILITÉ

- 42/51 expriment qu'avec plus de budget, il y aurait plus d'accessibilité dans leurs projets.
- 8/42 savent estimer le coût de l'accessibilité dans leur projet.

Ce qui laisse entendre que 80% des studios qui disent avoir besoin de plus de budget sont incapables d'estimer de combien de budget ils auraient besoin pour effectivement mettre en place de l'accessibilité.

- 34/51 expriment qu'avec plus de temps, il y aurait plus d'accessibilité dans leurs projets.
- 8/34 savent estimer le temps passés sur l'accessibilité dans leur projet.

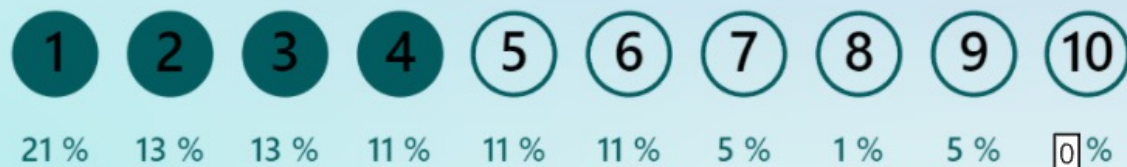
QUESTIONS DE RECHERCHE

Q1: Déterminer si les studios français intègrent des options d'accessibilité dans leurs projets et quels sont les facteurs qui peuvent impacter cette décision ?

Q2: Quels sont les facteurs qui peuvent impacter la qualité de l'accessibilité ?

SUR UNE ÉCHELLE DE 1 À 10, À QUEL POINT VOUS ESTIMEZ-VOUS SATISFAIT PAR L'ACCESSIBILITÉ DE VOTRE DERNIÈRE PRODUCTION ?

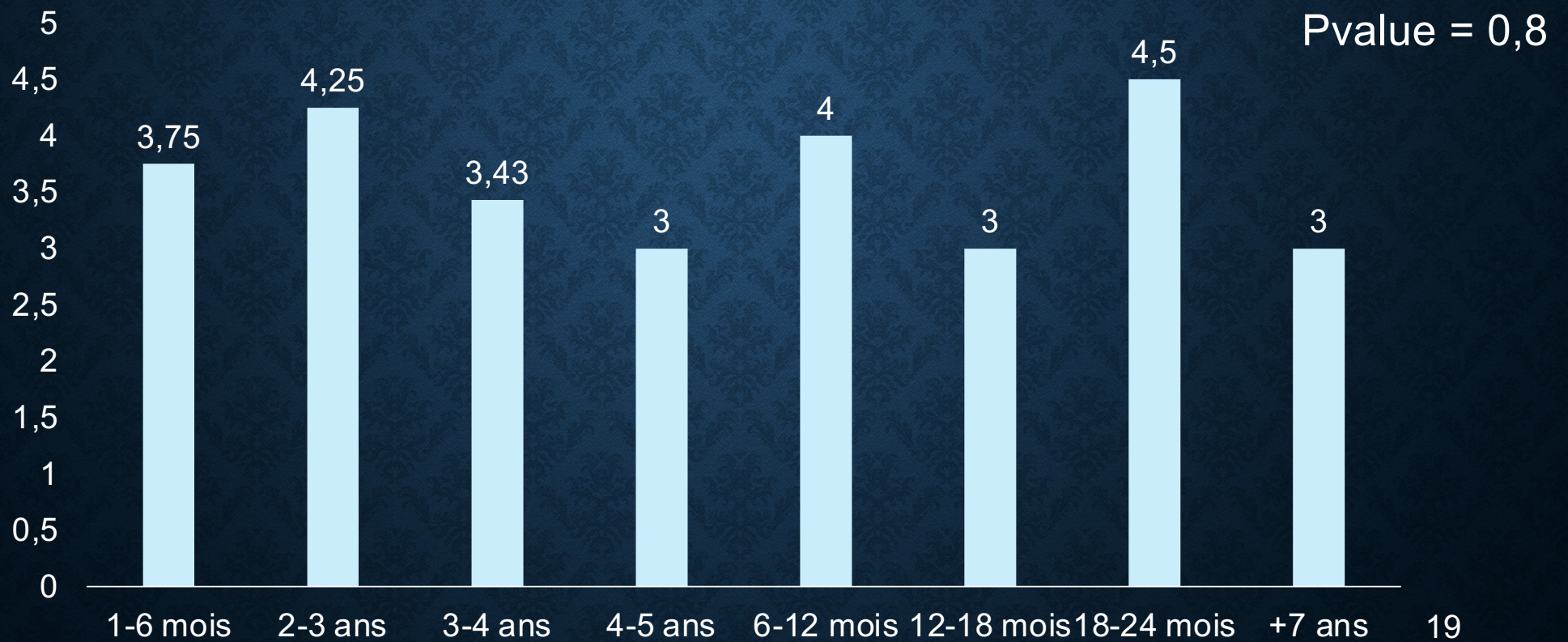
3.840



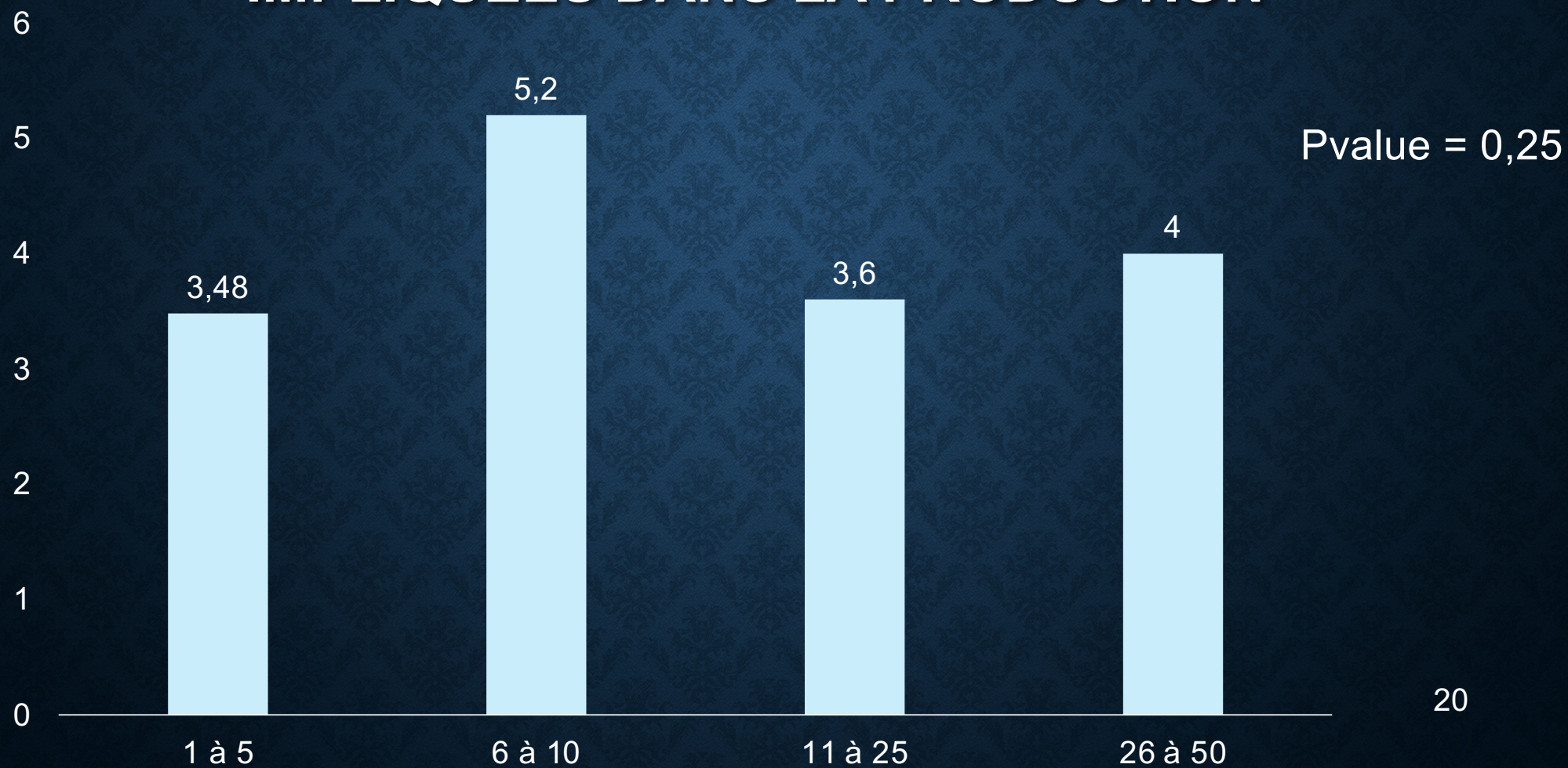
COMMENT AVEZ-VOUS ÉVALUÉ L'ACCESSIBILITÉ DE CE PROJET ?

- 35% d'entre eux répondent qu'ils n'ont pas évalué l'accessibilité de leur projet
- Moyenne de satisfaction des studios n'ayant pas évalué l'accessibilité : 2,6
- Moyenne de satisfaction des studios ayant évalué l'accessibilité : 4,7

DURÉE DE LA PRODUCTION



NOMBRE DE PERSONNES IMPLIQUÉES DANS LA PRODUCTION



CONCLUSIONS DU QUESTIONNAIRE

La qualité et la quantité de l'accessibilité ne semble pas dépendre des moyens accordés à un projet.

LES RESSOURCES ACTUELLES

Use symbol-based chat (smileys etc)

Offering supplementary means of communication allows players with no or low literacy a means to easily express themselves. If developing specifically for these audiences, consider making non-textual communication the sole means of communication, to ensure that it is possible between all players rather than a one way process.

Offering a symbol chat option also has internationalisation benefits – its inclusion in Phantasy Star Online was to allow gamers who speak different languages to be able to communicate with each other.

Best practice example:

☑ [Phantasy Star Online symbol chat](#)

Categories & Levels:

- 🧠 Cognitive (Advanced)
- 👂 Hearing (Advanced)
- 🗣️ Speech (Advanced)

All guidelines

🧠 [Basic](#)

🧠 [Intermediate](#)

🧠 [Advanced](#)

🧠 [Full list](#)

📄 [Excel checklist download](#)

Help & advice

🕒 [How to work with these guidelines](#)

The screenshot shows the Microsoft Learn website for the Xbox Accessibility Guidelines. The page is titled "Xbox Accessibility Guideline 112: UI navigation". It includes a table of contents on the left with links to various guidelines, a "Goal" section, an "Overview" section, and a "Scoping questions" section. The "Goal" section states: "The goal of this Xbox Accessibility Guideline (XAG) is to provide players with clear and consistent UI navigation experiences throughout the entirety of a game. This can help players who are neurodiverse, have learning disabilities, are new to gaming, or are navigating the experience with various types of assistive technologies." The "Overview" section states: "The UI of a game should be consistent and intuitive. If a player is unable to navigate through menu UIs to configure game settings or select appropriate game modes because of confusion or inconsistent UI components, they can be excluded from the game from the very beginning. Similarly, players who use various types of assistive technologies like screen readers can be easily disoriented if the UI has inconsistencies throughout different points in the navigation experience. Assistive technology inputs like voice commands, eye gaze, or digital inputs can also be difficult to use if interaction mechanics throughout the UI are inconsistent. It's important to ensure that the layout and interaction mechanisms of all UIs across the game use similar orders and structures. This enables players to more easily find what they're looking for and configure game options to meet their needs." The "Scoping questions" section states: "It's important to ensure that the navigation experience is consistent across all UI experiences when applicable." and lists a question: "Does your game contain multiple UI screens or pages (for example, if the game has many different navigable pages)".

Game accessibility guidelines

Xbox accessibility guidelines

PROBLÉMATIQUE

Face à une centaine de features d'access, comment savoir quoi intégrer dans son jeu quand on n'a pas de formation à l'accessibilité ?

OAIA PRÉSENTATION DE L'OUTIL

Liste des features de gameplay présentes dans le jeu



Liste exhaustive des features d'accessibilité qu'il faudrait dans le jeu pour qu'il soit plus accessible

OAIA PRÉSENTATION DE L'OUTIL

Accessibility Recommender

Choisissez les features :

- ☒ Le son donne des informations essentielles
- ☐ Les couleurs donnent des informations essentielles
- ☐ Pour effectuer des interactions il faut interagir avec la manette ou l'écran
- ☐ Il faut maintenir une input + de 0.5 seconde
- ☐ Il faut appuyer sur plusieurs inputs en même temps
- ☒ Il faut appuyer sur 1 input plus de 2 fois en 1 seconde
- ☐ Il y a du texte à l'écran
- ☐ Il y a des objets (tout ce qui n'est pas UI) qui transmettent des informations essentielles à l'écran
- ☐ Il y a différents objets/plans/couleurs à l'écran
- ☐ Il y a un HUD
- ☐ Il faut naviguer dans l'espace virtuel
- ☒ Il y a du texte qui défilent
- ☐ Il y a du texte qui défilent
- ☐ L'expérience se déroule en plusieurs étapes
- ☒ On peut personnaliser ses options
- ☐ Il y a des consignes qui sont données (orales, écrites,...)
- ☐ Des informations essentielles apparaissent en dehors du champs de vision

Télécharger le PDF

Recommandations :

Le son donne des informations essentielles : Sous-titres

Le son donne des informations essentielles : Feedbacks visuels

Il faut appuyer sur 1 input plus de 2 fois en 1 seconde : Prévoir une alternative avec un mode toggle ON/OFF où il suffit d'appuyer une fois plutôt que plusieurs fois

Il y a du texte qui défilent : Option sur les défilements automatiques du texte (ON/OFF, vitesse)

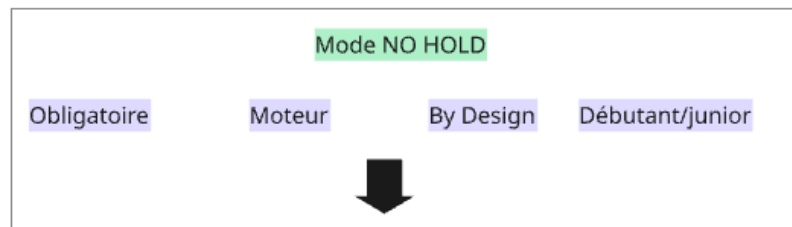
On peut personnaliser ses options : Pouvoir sauvegarder ses options

OAIA AMÉLIORATIONS ET OPTIMISATIONS

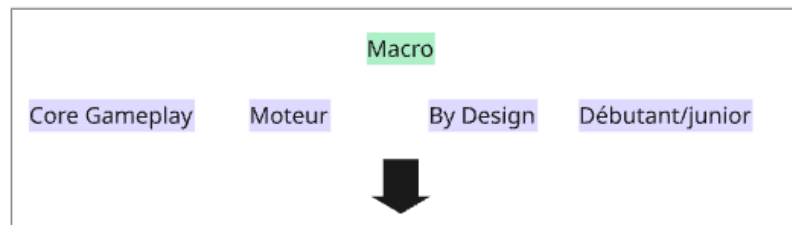
L'Outil d'Aide à l'Intégration de l'Accessibilité

Puisque dans votre jeu : Il faut maintenir une input plus de 0.5 seconde de façon Obligatoire

Il faudrait que vous ayez la feature d'accessibilité suivante :



Puisque dans votre jeu : Il faut appuyer sur plusieurs touches à la fois de façon Core Gameplay



OAIA AMÉLIORATIONS ET OPTIMISATIONS

L'Outil d'Aide à l'Intégration de l'Accessibilité

Puisque dans votre jeu : Il faut maintenir une input plus de 0.5 seconde de façon Obligatoire

Avec votre budget vous pouvez intégrer les features suivantes :

Votre jeu serait accessible à : 27% Budget restant : 29 jour, humain

Filtres/tags :

Catégorie handicap :

- Moteur
- Cognitif
- DV
- NV
- ME
- NE
- Lecture
-

Importance dans le jeu :

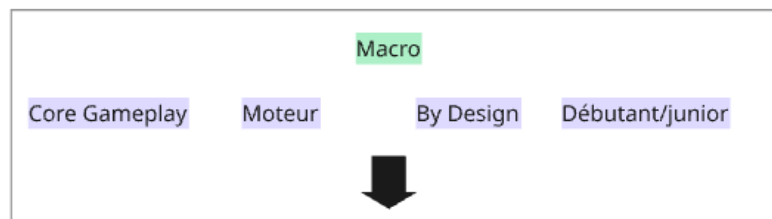
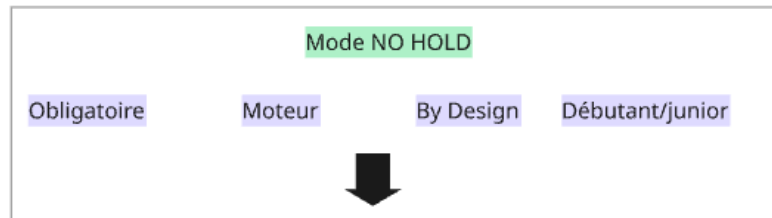
- Obligatoire
- Core Gameplay
- Dispensable

By design

Coût inférieur à XX

Expertise de l'équipe :

- Junior
- Confirmé
- Senior



OAIA CONCLUSIONS

Un outil qui permet de savoir précisément de quelles features d'accessibilité un jeu vidéo a besoin pour être plus accessible

Un outil qui a la possibilité d'être personnalisé et adapté à chaque studio en fonction des caractéristiques de sa production

Encore la possibilité d'en faire un outil toujours plus complet pour toutes les productions de jeux vidéo qui souhaitent intégrer de l'accessibilité.

**OAIA, UN OUTIL D'AIDE À L'INTÉGRATION DE
L'ACCESSIBILITÉ**

**MERCI POUR VOTRE
ATTENTION**

DI ROSA Allan

allan.pro521@gmail.com