

Call for Papers
Game Accessibility Montreal / Jeux & Accessibilité Montreal
International Bilingual Conference

École NAD, 1501 de Bleury Street, Montreal
August 17-18, 2023

Version française plus bas

As soon as game accessibility found its way into academic, professional, and community circles, several sporadic, fragmented, and dispersed initiatives were deployed. Whether it is about the elaboration of good development practices (Miesenberger *et al.*, 2008; Grammenos *et al.*, 2009; Garber, 2013; Rajjab, 2019; Aguado-Delgado, 2020; Brown & Anderson, 2020), the creation and/or promotion of accessibility guidelines (Game Accessibility Guidelines¹; Barlet & Sponh, 2012; Dealessandri, 2022; White & Wojciakowski, 2022), or writing documentation for middleware design (Ossmann *et al.*, 2008; Porter & Kientz, 2013; Vickers *et al.*, 2013), this disjointed state of knowledge implies some limitations. Indeed, although these proposals remain crucial for the creation of knowledge about game accessibility, they often give precise solutions to specific problems, or remain isolated without a transversal dialogue between communities.

However, in recent years, we have seen the emergence and convergence of contributions that are specifically dedicated to video game accessibility. In civil society, we can recognize projects such as *AbleGamers*² founded in 2004. From the industry, we can think of the *Game Accessibility Conference*³ launched in 2017. In academia, we observe the recent publication of the anthology *Gaming Disability* edited by Ellis, Leaver and Kent in 2023. Furthermore, the inclusion of people with disabilities in co-design processes enriches the understanding of accessibility and guides the production of games with more clarity (Porter & Kientz, 2013; Steen, 2013; Sarmiento, 2015; Holloway *et al.*, 2019). On a general level, it is now more widely acknowledged that progress in terms of accessibility is not only beneficial for people with disabilities. From a user experience standpoint, such progress can greatly contribute to making video games more accessible and enjoyable for the entire video game community (Dupuis, 2022).

Despite these notable advancements, there is still a lot to be done to break down the barriers that confine knowledge in each sector and establish an intersectoral dialogue between the communities concerned by video game accessibility. To further contribute to this collective effort and enable such conversation, the mission of this symposium is twofold. The first day will feature a series of presentations designed to consolidate, deepen, and flesh out the state of research and creation in terms of accessibility. The second day will offer a series of roundtables bringing together people from all communities so they can share and discuss their experiences and concerns.

¹ <https://gameaccessibilityguidelines.com/>

² <https://ablegamers.org/>

³ <https://www.gaconf.com/>

This space for dialogue and networking between academia, industry, and community will promote the sharing of knowledge and the creation of partnerships between all those concerned with accessibility issues, including those for whom such realities are part of everyday life. To carry out this mandate, anyone participating in the symposium is invited to make their speech accessible and to avoid jargon too specific of their own sector or discipline.

Suggested themes:

Those interested in submitting a proposal for an intervention at this conference are invited to consider (but are not limited to) the following themes:

Human and experience:

- Accessibility and the right to cultural participation (streaming, modding, etc.).
- Critical perspectives on accessible or inaccessible gaming experiences.
- Ethical duty towards accessibility in the workplace, game space, and player space.
- Links between accessibility, interfaces, and immersion.
- Personal experience with accessibility.

Design and features:

- Analysis of exemplary games in terms of accessibility or inaccessibility.
- Case studies of a specific accessibility feature.
- How to present accessibility options in games.
- Accessibility as (co-)design opportunities and challenges.
- How to design, write, implement, and test for high quality Closed Captions.
- Representation of characters with disabilities.
- Relationships between accessibility and video game genres.

Tools and resources:

- Available tools (and current needs) for developers to prevent accessibility barriers.
- Assistive technology in gaming spaces.
- Accessibility production framework and roadmap.
- Social media and marketing accessibility checklist.

Strategies:

- Prioritization of accessibility efforts (features, design, options, etc.).
- How to make an accessible indie game?
- Strategies to raise awareness about accessibility in academia and industry.
- How to teach accessibility in universities and businesses?
- How to audit/test games for accessibility?

Knowledge:

- History of video game accessibility.
- State of video game accessibility academic research.
- Accessibility and user experience (UX).

- How to include people with disabilities in game production and research?
- New academic studies or theoretical perspectives on video game accessibility.
- Available trainings and educational paths for video game accessibility.
- Game engines and the responsibility of middleware companies in the mission of game accessibility.

Types of Proposals:

1. Conference: title of the presentation + 500 words and bibliography.
 2. Roundtables (moderator/host): Title of the roundtable, 200-word description summarizing your interest in/expertise on accessibility.
 3. Roundtables (panelist): Type of round table you are interested in and summary of your expertise/background in video game accessibility (note that speakers will automatically be invited to participate in the roundtable day).
- Please specify in which language (French or English) you wish to make your presentation.
 - Please send your anonymized proposal to jamtl.conf@gmail.com
 - Deadline for receipt of proposals: **May 1st, 2023**.
 - Proposals will be evaluated through a double-blind peer review process by the organizers with the support of a scientific committee.

Powered by La Guilde du jeu vidéo du Québec, this conference is the result of a collaboration between the Education and Research Unit in Creation & New Media at the Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, accessibility specialists from three major Montreal video game development studios — Eidos-Montréal (Amélyane F. Chiasson, Accessibility Manager), Ubisoft Montréal (David Tisserand, Senior Accessibility Team Manager) and WB Games Montréal (Sean Rajjab, Accessibility Project Manager) —, and Nôrdika Studio (Alec Ménard) and Les Studios Shishi (Frédéric McNamara), two independent studios whose main mandate is to create accessible games.

Appel à communications
Game Accessibility Montréal / Jeux & Accessibilité Montréal
Colloque international bilingue

École NAD, 1501 Rue de Bleury, Montréal
17-18 août 2023

Depuis que la problématique de l'accessibilité vidéoludique est entrée dans la mire des milieux universitaires, professionnels et communautaires, plusieurs initiatives sporadiques, fragmentées et dispersées ont été déployées. Qu'il s'agisse d'élaborer de bonnes pratiques de développement (Miesenberger *et al.*, 2008; Grammenos *et al.*, 2009; Garber, 2013; Rajjab, 2019; Aguado-Delgado, 2020; Brown et Anderson, 2020), de mettre en forme des guides d'accessibilité et de valoriser leur utilisation (Game Accessibility Guidelines⁴ ; Barlet et Sponh, 2012; Dealessandri, 2022; White et Wojciakowski, 2022) ou encore de rédiger de la documentation pour la conception de logiciels médiateurs (*middleware*) (Ossmann *et al.*, 2008; Porter et Kientz, 2013; Vickers *et al.*, 2013), cet état morcelé du savoir implique quelques limites. En effet, bien que ces propositions restent cruciales pour le développement des connaissances, elles suggèrent pour la plupart des solutions isolées à des problèmes spécifiques ou restent pensées en vase clos sans dialogue transversal entre les communautés.

Néanmoins, depuis quelques années, on remarque l'émergence et la convergence de contributions qui se consacrent spécifiquement aux enjeux de l'accessibilité vidéoludique. Par exemple, on peut nommer des projets issus de la société civile tels que *AbleGamers*⁵ fondé en 2004. Du côté de l'industrie, on pense également à la *Game Accessibility Conference*⁶ lancée en 2017. Dans le monde universitaire, on observe la publication récente de l'ouvrage collectif *Gaming Disability* dirigé par Ellis, Leaver et Kent en 2023. De plus, l'inclusion de personnes en situation de handicap dans des processus de codesign enrichit la compréhension de l'accessibilité et guide de façon plus éclairée la production des jeux (Porter et Kientz, 2013; Steen, 2013 ; Sarmiento, 2015 ; Holloway *et al.*, 2019). De manière plus générale, il est désormais reconnu que les progrès en matière d'accessibilité ne sont pas seulement bénéfiques pour les personnes en situation de handicap. Du point de vue de l'expérience utilisateur, ceux-ci peuvent grandement contribuer à rendre les jeux vidéo plus accessibles et plus agréables pour l'intégralité de la communauté vidéoludique (Dupuis, 2022).

Malgré ces cas de figure notables, il reste encore beaucoup de travail à faire pour décloisonner les savoirs de leurs secteurs respectifs et établir des dialogues intersectoriels entre les différentes personnes qui s'intéressent à l'accessibilité vidéoludique. Pour contribuer davantage à cet effort de convergence des voix, la mission de ce colloque est double. La première journée accueillera une série de conférences destinées à consolider, à approfondir et à étoffer un état de la question sur la problématique de l'accessibilité. La deuxième journée prévoit une série de tables rondes réunissant des personnes de toutes les

⁴ <https://gameaccessibilityguidelines.com/>

⁵ <https://ablegamers.org/>

⁶ <https://www.gaconf.com/>

communautés afin qu’elles puissent partager et discuter de leurs expériences et de leurs préoccupations.

L’aménagement de cet espace de dialogue et de maillage entre les milieux universitaire, professionnel et communautaire favorisera le partage de connaissances et la création de partenariats entre toutes personnes interpellées par les enjeux de l’accessibilité, incluant celles pour qui de telles réalités font partie de la vie quotidienne. Pour réaliser ce mandat, toutes les participantes et participants au colloque sont invités à procéder à un exercice de vulgarisation et à éviter le jargon trop caractéristique de leur secteur ou de leur discipline d’attaché.

Thématiques suggérées :

Les personnes intéressées à soumettre une proposition d’intervention à ce colloque sont invitées à considérer les thématiques suivantes selon 5 grands axes (sans toutefois devoir s’y limiter) :

Humain et expérience :

- Accessibilité et droit à la participation culturelle (*streaming, modding, etc.*).
- Perspective critique sur des expériences vidéoludiques accessibles ou inaccessibles.
- Devoir éthique vis-à-vis l’accessibilité dans l’espace de travail en entreprise et les espaces numériques et physiques du jeu.
- Liens entre accessibilité, interfaces et immersion.
- Récit d’expérience sur l’accessibilité.

Design et fonctionnalités :

- Analyse de jeux exemplaires ou problématiques en matière d’accessibilité.
- Études de cas d’une fonctionnalité d’accessibilité spécifiques.
- Comment présenter les options d’accessibilité dans les jeux.
- L’accessibilité comme opportunités et défis de (co-)design.
- Comment concevoir, écrire, implémenter et tester la qualité du sous-titrage.
- Représentation des personnages en situation de handicap.
- Relation entre accessibilité et genre vidéoludique.

Outils et ressources :

- Outils technologiques pour contourner les barrières à l’accessibilité.
- Technologies d’assistance dans les espaces de jeu.
- Cadre de production et feuille de route pour l’accessibilité.
- Liste de vérification pour l’accessibilité des médias sociaux et du marketing.

Stratégies :

- Priorisation des efforts d’accessibilité (fonctionnalités, design, options, etc.).
- L’accessibilité à faible coût pour la production de jeu indépendant
- Stratégies de sensibilisation et de conscientisation à l’accessibilité.
- Comment enseigner l’accessibilité dans les universités et l’industrie?

- Comment tester l'accessibilité des jeux ?

Savoir :

- Histoire de l'accessibilité vidéoludique.
- État de la recherche universitaire sur l'accessibilité vidéoludique.
- Accessibilité et expérience utilisateur (UX).
- Implication des personnes en situation de handicap dans la production de jeux.
- Nouvelles études académiques ou perspectives théoriques sur l'accessibilité des jeux vidéo.
- Formations et parcours pédagogiques disponibles pour l'accessibilité.
- Moteurs de jeu et responsabilité des entreprises de logiciels médiateurs en matière d'accessibilité.

Types de propositions :

1. Conférence : titre de la présentation + 500 mots et bibliographie.
 2. Tables rondes (modérateur/hôte): Titre de la table ronde, description de 200 mots qui résument votre intérêt pour/votre expertise sur l'accessibilité.
 3. Tables rondes (panéliste): Type de table ronde qui vous intéresse et résumé de votre expertise/parcours en accessibilité des jeux vidéo (à noter que les conférencières et conférenciers seront automatiquement invité(e)s à participer à la journée de tables rondes).
- SVP, merci de préciser dans quelle langue (français ou anglais) vous souhaitez effectuer votre présentation.
 - SVP, faites parvenir votre proposition anonymisée à jamtl.conf@gmail.com
 - Date limite pour la réception des propositions : **1 mai 2023**.
 - Les propositions seront évaluées à l'aveugle par les organisateurs avec le soutien d'un comité scientifique.

Propulsé par La Guilde du jeu vidéo du Québec, ce colloque découle d'une collaboration entre l'UER en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, les spécialistes en accessibilité de trois grands studios montréalais de développement de jeux vidéo — Eidos Montréal (Amélie F. Chiasson, responsable en accessibilité), Ubisoft Montréal (David Tisserand, responsable senior de l'équipe Accessibilité) et WB Games Montréal (Sean Rajjab, gestionnaire de projet en accessibilité) —, ainsi que Nôrdika Studio (Alec Ménard) et Les Studios Shishi (Frédéric McNamara), deux entreprises indépendantes qui ont pour principal mandat de créer des jeux accessibles.

References:

- Aguado-Delgado, J., Gutiérrez-Martínez, J.-M., Hilera, J. R., de-Marcos, L., & Otón, S. (2020). Accessibility in video games : A systematic review. *Universal Access in the Information Society*, 19(1), 169-193. <https://doi.org/10.1007/s10209-018-0628-2>.
- Barlet, M. C., & Sponh, S. D. (2012). *Includification. A practical Guide to Game Accessibility.* https://accessible.games/wp-content/uploads/2018/11/AbleGamers_Includification.pdf
- Brown, M., & Anderson, S. L. (2020). Designing for Disability : Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games. *Games and Culture*, 16(6), 702-718 <https://doi.org/10.1177/1555412020971500>
- Dealessandri, M. (2022, juillet 20). A beginner's guide to making your game accessible. *GamesIndustry.Biz*. <https://www.gamesindustry.biz/a-beginners-guide-to-making-your-game-accessible>
- Dupuis, S. (2022, 20 octobre). L'accessibilité en jeu vidéo, tout le monde y gagne. *Radio-Canada*. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1926267/laccessibilite-des-jeux-video-tout-le-monde-y-gagne>
- Ellis, K., Leaver, T., & Kent, M. (2023). *Gaming Disability. Disability Perspectives on Contemporary Video Games*. Routledge.
- Garber, L. (2013). Game Accessibility : Enabling Everyone to Play. *Computer*, 46(6), 14-18. <https://doi.org/10.1109/mc.2013.206>
- Grammenos, D., Savidis, A. & Stephanidis, C. (2009). Designing universally accessible games. *Computers in Entertainment*, 7(1), 1-29. <https://doi.org/10.1145/1486508.1486516>
- Holloway, C., Gerling, K., Power, C., Spiel, K., Barbareschi, G., Cox, A., & Cairns, P. (2019). Disability Interactions in Digital Games : From Accessibility to Inclusion. Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts, 835-839. <https://doi.org/10.1145/3341215.3349587>
- Miesenberger, K., Ossmann, R., Archambault, D., Searle, G. & Holzinger, A. (2008). More Than Just a Game : Accessibility in Computer Games. *Lecture Notes in Computer Science*, 247-260. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_18
- Ossmann, R., Archambault, D. & Miesenberger, K. (2008). Accessibility Issues in Game-Like Interfaces. *Lecture Notes in Computer Science*, 601-604. https://doi.org/10.1007/978-3-540-70540-6_85
- Porter, J. R., & Kientz, J. A. (2013). An empirical study of issues and barriers to mainstream video game accessibility. Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility. ACM Conferences, 1-8. <https://doi.org/10.1145/2513383.2513444>
- Rajjab, S. (2019, 18-19 novembre). Accessibility in Gaming: The Right Thing to Do [online video]. Proceedings of MEGAMIGS, Montréal. <https://www.youtube.com/watch?v=l4csX3nfGWU>

Sarmiento, P. (2015). Co-design : A central approach to the inclusion of people with disabilities. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63, 149-154. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n3sup.49345>

Steen, M. (2013). Co-Design as a Process of Joint Inquiry and Imagination. *Design Issues*, 29(2), 16-28. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00207

White, S., & Wojciakowski, M. (2022). Making games accessible—UWP applications. Learn.Microsoft.Com.

<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/uwp/gaming/accessibility-for-games>

Vickers, S., Istance, H. & Heron, M. J. (2013). Accessible gaming for people with physical and cognitive disabilities. CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems on - CHI EA '13. <https://doi.org/10.1145/2468356.2468361>