Game Accessibility Guidelines — Une référence gratuite et graduée pour l'industrie depuis 2012, devenue l'étalon des chercheurs pour auditer les jeux les plus joués

Digital Inclusion · Bonne pratique · Royaume-Uni

Score de qualité : 72/100

Niveau de preuve : Solides

Résumé

Lignes directrices gratuites rédigées en 2012 par des studios, experts et universitaires, en niveaux Basique/Intermédiaire/Avancé. Un audit de 2026 de 30 jeux Steam populaires sur 24 critères de base n'en trouve qu'environ deux tiers pleinement mis en œuvre.

Dimensions clés

Dimension	Score
Innovation level	3/5
Sustainability (ongoing)	1/1
Evaluation evidence	1/1
Demonstrated reach	0/1
Documented learning	1/1

Évalué par C-NAPSE

Sources de données

C-NAPSE web research — consulté le 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines group (Blitz Games Studios, Headstrong Games, Aardman Digital, Stockholm University; led by Ian Hamilton) — consulté le 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines — consulté le 2026-11-22

MCV: launch of the guidelines (2012) — consulté le 2026-11-22

Tampere University PlayLab: State of Accessibility in the Most Played Games — consulté le 2026-11-22

Citer — Evidoria. *Game Accessibility Guidelines — Une référence gratuite et graduée pour l'industrie depuis 2012, devenue l'étalon des chercheurs pour auditer les jeux les plus joués*. ID persistant : fbfabf7b-3ddf-4476-a9c6-b8f889744eef.