

Fiche descriptive

Les jeux qui mettent les questions et défis d'accessibilité au cœur de leur gameplay

Les jeux vidéo sont des outils importants pour l'empathie

Les jeux vidéo, comme le cinéma, peuvent transmettre des émotions narratives et artistiques. Mais les jeux vidéo ont la capacité unique de tisser leur sens et leur thème à travers le gameplay. Ainsi, la création d'un jeu qui s'inspire du handicap ou l'"imite" peut être un moyen efficace d'aider les joueurs à éprouver de l'empathie pour les personnes handicapées.

Les jeux avec un mode ou un gameplay sans image

A blind legend (Dowino, 2015)



(source: [google.play.com](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dowino.ablindlegend))

L'un des premiers jeux "high concept" sur le handicap. A blind legend est innovant car il met réellement les joueurs dans la peau d'un guerrier aveugle. Le jeu n'a pas de rendu graphique mais se concentre sur la spatialisation du son en utilisant l'audio binaural. Il permet de jouer les yeux fermés, en utilisant l'entrée tactile d'un smartphone pour contrôler le personnage, tout en naviguant dans les niveaux du jeu en utilisant uniquement les sons environnants.

Lost and Hound (Daisy Ale Soundworks, 2022)



(source: [Steam.com](https://www.steam.com))

Le joueur joue le rôle d'un chien renifleur. Le jeu consiste principalement à suivre des pistes odorantes pour trouver des corps ou aider quelqu'un à trouver son chemin, etc. Il y a quelques éléments visuels dans le jeu, mais aucun indice visuel n'est utilisé pour le gameplay. Seul le son est utilisé pour représenter le sens de l'odorat du chien. Un bourdonnement qui change en termes de hauteur et de direction (audio 3D) représente la piste olfactive. Le maître du chien est là pour aider le joueur en lui donnant des indications ("tu te débrouilles bien, bon chien !"). Cela rend le jeu jouable par des joueurs aveugles.

Shades of Doom (GMA games, 2005)

Un autre jeu pour les joueurs aveugles, mais celui-ci est plus orienté vers l'action. Il vise à offrir une expérience de tir à la première personne, en utilisant uniquement vos oreilles. Le joueur incarne un agent de la FDN (Fédération des nations démocratiques) qui a reçu l'ordre d'enquêter sur un centre de recherche de haute sécurité avec lequel le contact a été perdu il y a deux heures.

Pour se déplacer dans le niveau de jeu et viser les ennemis, le joueur utilisera l'écho de ses pas et les gémissements des monstres. L'IA de son ordinateur personnel l'aidera également.

Les jeux qui incluent la langue des signes

Moss (Polyarc, 2018)



(source: gamesradar.com)

Le jeu PSVR Moss est un jeu de plateforme en réalité virtuelle sur PlayStation 4 et 5. Le joueur contrôle une souris qui doit se battre, sauter et résoudre des énigmes. Le jeu fournit quelques indications au joueur. Pour les rendre accessibles aux joueurs sourds, les développeurs ont fait en sorte que le personnage de la souris leur parle en utilisant la langue des signes. Cela renforce le lien émotionnel avec le protagoniste et donne une leçon d'accessibilité à l'industrie du jeu !

Les jeux pour sourds et malentendants (gameplay ou caractéristiques)

The Quiet Man (Square Enix, 2018)

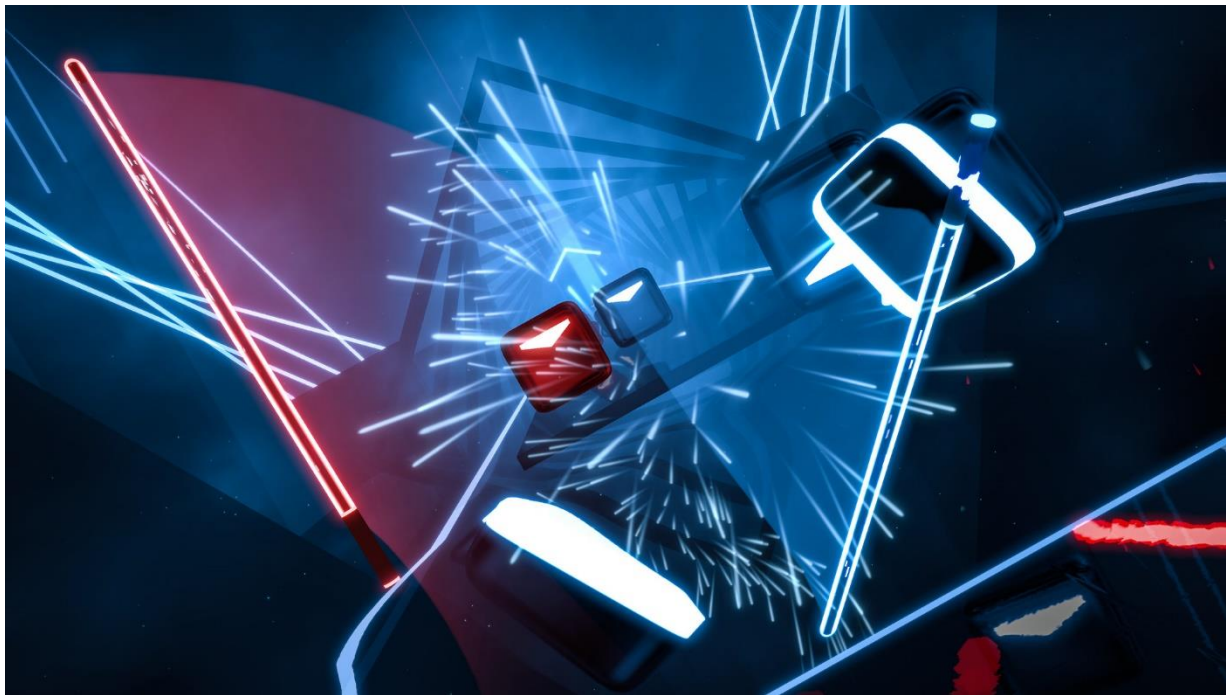


(source: [steam.com](https://store.steampowered.com/app/644960/The_QUIET_Man/))

C'est l'équivalent du jeu "A blind legend" mais pour les joueurs sourds. Le personnage principal est sourd, et le jeu tente d'imiter cette sensation. Ici, on mélange des séquences de film en direct avec des séquences de jeu.

L'ambition du jeu est louable, mais le résultat final n'est malheureusement pas très bon, ce qui est dommage car davantage de jeux devraient mettre en scène des personnages handicapés.

Beat Saber (Beat games, 2018) + Subpac



(source: steam.com)

Beat Saber est un jeu de rythme VR où le joueur doit découper des cubes avec des sabres laser en suivant le rythme donné par la piste audio. Le concept est surprenant mais fonctionne très bien et le jeu s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires.

[SubPac](#) est un dispositif qui se porte comme une veste et qui permet de ressentir la musique. Pour ce faire, il utilise trois composants : il vibre pour les récepteurs cutanés, exerce une pression sur les récepteurs musculaires et pulse des vibrations pour les os et l'oreille interne. Il permet aux joueurs sourds de profiter de la musique du jeu.

Weakless (Punk Notion, 2019)



(source: steam.com)

Dans Weakless, le joueur contrôle deux personnages humanoïdes ressemblant à des arbres. L'un est aveugle, l'autre est sourd. Il est impossible de contrôler les deux personnages en même temps et ils doivent s'entraider, se compléter mutuellement, résoudre des énigmes et vivre une aventure.

Hellblade (Punk Notion, 2019)



(source: [steam.com](https://store.steampowered.com/app/1056000/Hellblade_Senua's_Sacrifice/))

Dans Hellblade, le joueur incarne Senua, une guerrière Pict qui a récemment perdu son mari. Le personnage principal est particulier : il souffre d'une maladie mentale qui mêle réalité et fiction. Les développeurs du jeu ont engagé un professeur de neurosciences de la santé de l'université de Cambridge comme consultant pour dépeindre la lutte mentale du mieux possible et la rendre jouable dans le jeu réel. Ils ont tellement bien réussi qu'ils ont été encensés par la communauté des joueurs. Une mère a même déclaré que le jeu avait sauvé la vie de son fils, car il a pu reconnaître sa propre maladie dans le jeu et s'est rendu à l'hôpital. Pour en savoir plus, [consultez cette vidéo](#).

REFERENCES

Dowino (2015). A blind legend [Video Game]

Daisy Ale Soundworks (2022). Lost and Hound [Video Game]

GMA games (2005). Shades of Doom [Video Game]

Beat games (2018). Beat saber [Video Game]

Punk Notion (2019). Weakless [Video Game]

[TIGS]. (2019, October 19). 'Professor Paul Fletcher (Hellblade Clinical Consultant)

Keynote' [Video File]. Retrieved from

<https://www.youtube.com/watch?v=BpRMwq4T9gU>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>