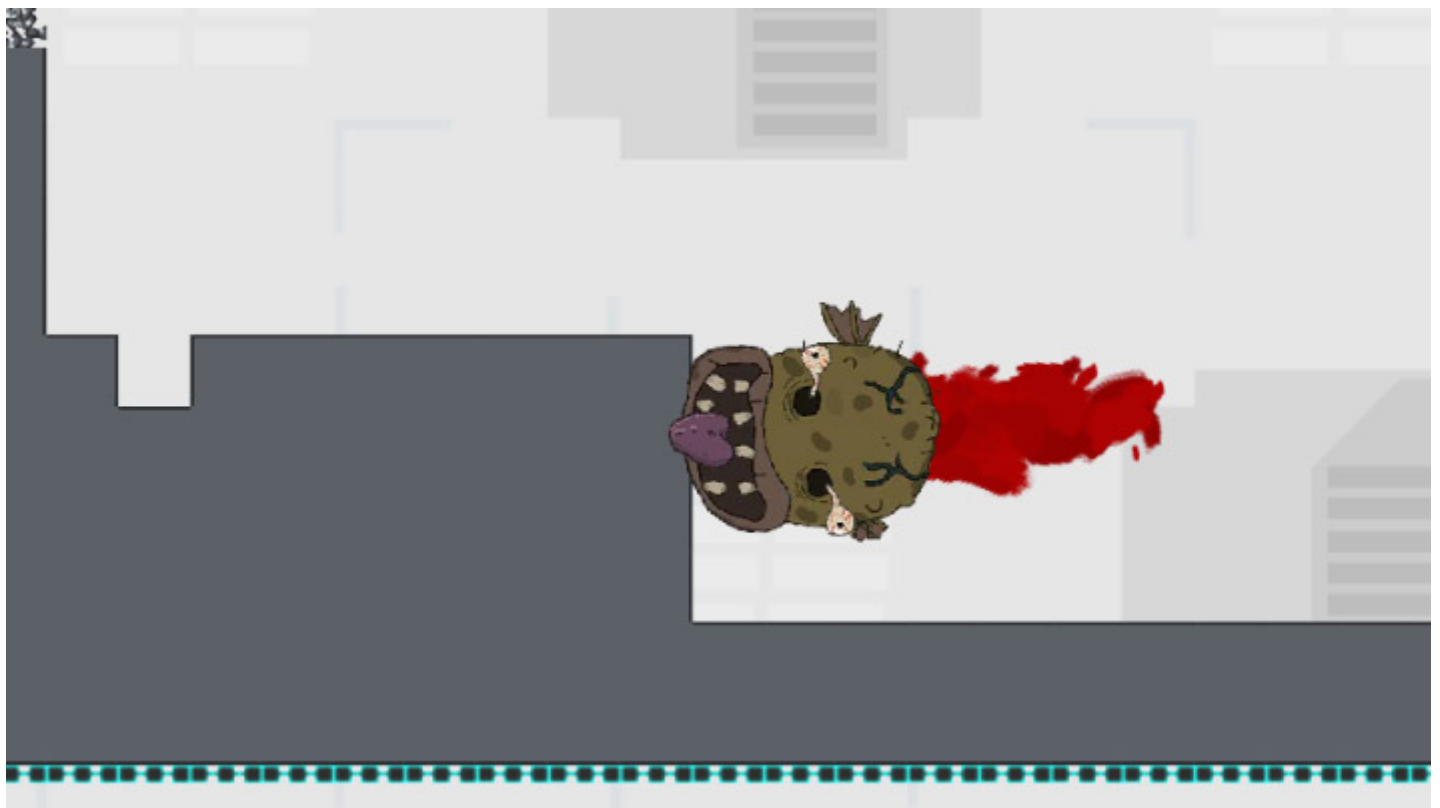


Le handicap n'a pas encore beau jeu

Jérôme Dupire, maître de conférences et spécialiste des jeux vidéo

Publié le 17 novembre 2016 – Mis à jour le 7 novembre 2018

Maintenant que le jeu vidéo est passé du statut de responsable-de-tous-les-maux au statut de potentiel-remédiateur-universel, les questions de société le concernant ont glissé de «comment éviter aux jeunes de jouer, parce que c'est mal » à «comment faire jouer le plus grand nombre de personnes, parce que c'est bien» y compris (surtout ?) pour des finalités sérieuses.



Ainsi, les enfants, adolescent.e.s, parents ou seniors endossent, à des degrés et des moments différents, le statut de joueuse et de joueur. Mais, dans ses gigantesques efforts de diffusion, **l'industrie vidéoludique** néglige encore et toujours une catégorie importante de **gamers** : les personnes en situation de handicap. Par sa nature, le jeu vidéo est pourtant un lieu de lissage des différences sociales. Des joueurs d'âges variés, vivant aux quatre coins de la planète, parlant des langues différentes, se retrouvent pour vivre une expérience commune, dans un espace virtuel aux règles partagées. Des liens se créent, des groupes se forment, des équipes s'assemblent et se dissolvent. Le jeu vidéo est, sans aucun doute, l'espace dans lequel un **joueur handicapé** pourrait faire abstraction de ses différences et se mêler aux autres. Il n'en est pourtant rien. Ou presque. Aujourd'hui, il est vital que les concepteurs de jeux comprennent qu'une personne en situation de handicap, et quel que soit celui-ci, a envie et besoin de jouer, peut-être plus qu'une autre. Mais aussi que les conceptions actuelles des jeux vidéo sont largement perfectibles du point de vue de l'inclusion, et qu'il n'est ni très difficile, ni très coûteux d'y remédier.

Des pistes nombreuses et prometteuses

Des initiatives associatives existent pourtant en ce sens depuis plus de dix ans. Parmi d'autres : **Able Gamers** aux États-Unis, **Capgame** en France, **SpecialEffect** en Grande-Bretagne, ou le **Game Accessibility Special Interest group**. Toutes œuvrent pour adapter les environnements des joueur.se.s en situation de handicap afin de leur permettre de jouer avec des jeux vidéo issus de l'industrie, en l'état. Certaines tentent également de sensibiliser les studios de développement à la nécessité d'intégrer des principes simples pour améliorer l'accessibilité de leurs produits. Différentes actions vont déjà en ce sens au sein du Conservatoire. Une action de formation d'abord: à l'**École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)**, les étudiant.e.s du **master jeux et médias interactifs numériques** bénéficient de cours sur l'accessibilité des jeux vidéo, et sont encouragés à intégrer ces principes dans leurs projets. Ces futurs actrices et acteurs du monde industriel auront ce nouvel avantage d'avoir été confrontés à cette réflexion une fois, et seront porteurs de changement. Des actions de recherche ensuite. Suivant une approche technique ou de design, elles développent les connaissances et savoir-faire démontrant que le jeu vidéo peut être plus inclusif. Si l'angle de l'accessibilité des interfaces semble évident, il n'est peut-être pas le plus prometteur. Au **Centre d'études et de recherche en informatique et communications (Cedric)**, nous travaillons ainsi sur des approches de l'accessibilité en matière de **game design** : nous développons de nouveaux modèles de jeux permettant de prendre en considération le maximum de profils de joueurs ou joueuses, handicapé.e.s ou non. Des actions de communication, enfin, comme le concours de conception de **jeux vidéo accessibles** organisé en 2012. Le jeu **Evil Blind Mutant Monster Attack**, développé par quatre étudiants, y remporta les prix du jury et du public. Il illustre parfaitement la possibilité d'une interface et d'un gameplay accessibles en opposant un joueur ne disposant que de l'image à un joueur n'ayant que le son. L'expérience était de facto accessible à la fois aux **aveugles** et aux **malvoyants**, au travers de ce dernier rôle. Beaucoup de chemin reste encore à parcourir mais vous l'aurez compris, comme disait mon grand-père, « *game accessibility matters* ». Les États-Unis l'ont bien perçu, en signant le **Communications and Video Accessibility Act** en 2010: une manière, assurément efficace, d'inciter les industriels à jouer le jeu de l'accessibilité.

Par **Jérôme Dupire**,
enseignant à l'**École nationale du jeu et médias interactifs numériques (Enjmin)** du Cnam,
et **chercheur au Centre d'études et de recherches en informatique et communications (Cedric)**

Jeux Handicap Numérique

Le dernier Cnam mag'

LE CNAM MAG' #9

Société numérique, société inclusive ?

1 mai 2018

+ Retrouvez tous les numéros

<http://blog.cnam.fr/technologie/jeux-video/le-handicap-n-a-pas-encore-beau-jeu-867663.kjsp?RH=1516962189964>