

Transcription du podcast : « Idée reçue 9 : le jeu vidéo, c'est plus un truc de mecs avec Fanny Lignon » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur [https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-9-le-jeu-video-cest-plus-un-truc-de-mecs-avec-fanny-lignon/s-QjZYFljMzBE?si=2981b140b04d40b49091dbca006d295d&utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-9-le-jeu-video-cest-plus-un-truc-de-mecs-avec-fanny-lignon/s-QjZYFljMzBE?si=2981b140b04d40b49091dbca006d295d&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

Depuis 2017, le sujet de l'accessibilité numérique des jeux vidéo s'est invité dans les débats grâce à l'effet combiné de la loi 21st Century Communications and Video Act votée aux États-Unis, et les conséquences collatérales du mouvement MeToo et ses revendications à plus d'inclusivité. Jérôme Dupire, chercheur et fondateur de l'association CapGame, dont l'objet est de faciliter l'accessibilité numérique aux jeux vidéo pour les publics en situation de handicap, y voit un moment historique pour faire progresser ce sujet. Faire un jeu accessible, est-ce compliqué ? On écoute ses conseils. Bonjour, Jérôme.

Bonjour, Caroline.

Est-ce que, dans un premier temps, tu peux nous expliquer ton parcours et de quelle manière tu en es venu à t'intéresser à la problématique de l'accessibilité des jeux vidéo auprès des personnes en situation de handicap ?

On peut remonter très loin. Je suis né le 15 avril 1976. Non, je vais aller un petit peu plus proche.

Merci.

Il y a toujours eu une trame d'utilisabilité et de problématiques d'ergonomie dans ce que j'ai suivi comme formation. Là, je suis en informatique, en interaction homme machine, mais je n'ai pas toujours été dans cette discipline-là. En revanche, je me suis toujours intéressé au fonctionnement de l'humain, que ce soit le fonctionnement typique ou non typique. Il y a une dizaine d'années, on s'est rencontré avec trois autres personnes, amis maintenant, en se rendant compte qu'on était tous déjà engagés professionnellement, même par intérêt perso, dans des sujets qui tournaient autour de l'accessibilité du numérique, en particulier de l'accessibilité du jeu vidéo. On a créé l'association CapGame de cette manière.

Quand on parle de personnes en situation de handicap, on parle de quel type de handicap exactement ? Est-ce que tu peux nous expliquer ?

Là encore, je pourrais dérouler le cours qu'on fait d'habitude aux étudiants et étudiantes, mais je crois qu'on n'a pas le temps.

Tu synthétises en une minute.

Aujourd'hui, on ne parle plus de handicap forcément. Il y a un gros débat, je ne vais pas rentrer là-dedans, entre personnes handicapées ou personnes en situation handicap. En revanche, je vais expliquer le positionnement au sein de l'association CapGame et que j'ai en tant que chercheur. C'est celui de considérer la situation de handicap plutôt que la personne handicapée. Pourquoi est-ce qu'on fait le focus sur situation de handicap ? Parce que ça permet de détacher le point focal, l'intérêt qu'on porte à une situation, à un état, de la personne elle-même comme étant la source du problème, et plutôt de prendre du recul et de regarder ce qui se passe entre les capacités de la personne et symétriquement ses incapacités, une tâche qu'elle souhaite réaliser et les moyens qui sont à sa disposition dans un environnement particulier à un moment donné.

Concrètement, de quoi tu parles ?

Je reprends systématiquement cet exemple d'une personne en fauteuil roulant manuel. Si cette personne en fauteuil roulant est face à une volée de marche et que la tâche qu'elle a à réaliser, c'est de monter à

l'étage, effectivement, ça ne va pas fonctionner. Le fauteuil n'est pas compatible avec les marches, donc on est face à une situation de handicap avéré. En revanche, si on prend la même personne à un autre endroit et qu'un ou une architecte éclairé a mis une rampe à la place des escaliers, d'un coup, la tâche est réalisable parce que l'environnement, l'outil, les leviers à disposition de la personne sont compatibles avec son profil, avec ses capacités, donc le fauteuil roulant prend la rampe, la tâche est atteinte, on n'a plus de situation de handicap. C'est pour nous super important de prendre ce recul, de regarder toujours le triptyque personne, environnement et tâche à réaliser, pour analyser une situation.

C'est compris, mais dans le jeu vidéo, comment faire de l'accessibilité ?

L'accessibilité pour le jeu vidéo, ça serait je ne peux pas me servir de mes mains, donc comment je fais pour jouer à un jeu vidéo classique, à un Forza en course automobile ou un FIFA en jeu de foot, quelles sont mes solutions pour jouer à ces jeux, alors que la manette, comme son nom l'indique, est bimanuelle, on a besoin de ses mains pour la tenir, mais aussi interagir avec les 14 ou 16 boutons qu'il y a dessus. Ces alternatives existent techniquement, mais elles étaient compliquées à mettre en œuvre sur les configurations, sur les set-up de jeux classiques, que ce soit console ou PC, parce que souvent, des pédales, des joysticks au pied ou des joysticks à la bouche, ce ne sont pas des interfaces qui sont classiques pour l'informatique. En 2017, Microsoft a proposé, au travers de sa Xbox Adaptive Controller, de complètement personnaliser son set-up de jeu en permettant le branchement de dispositifs complètement exotiques, qu'on ne peut pas brancher directement à la console ou au PC normalement.

Est-ce qu'on peut aussi contraindre parfois le game design pour rendre le jeu plus accessible ?

On n'a pas l'habitude de parler de contraintes. D'ailleurs, on proscriit ce mot parce que les game designers n'aiment pas les contraintes quand elles viennent de l'extérieur. On invite les gens à réfléchir différemment aux utilisateurs et aux utilisatrices qu'ils ont l'habitude de viser dans le design d'un jeu ou dans le design d'un produit. Jusqu'à présent, on avait un objectif qui était un peu monolithique, qui était une personne qui pouvait avoir des âges différents et des expériences de jeu différents, mais qui n'avait aucune diversité dans ses capacités, qu'elles soient motrices, perceptives, cognitives. On amène les gens à réfléchir sur que se passe-t-il si la personne n'a pas l'usage de ses mains, que se passe-t-il si la personne n'a pas une vision parfaite, que se passe-t-il si la personne n'a pas une cognition qui lui permet de réagir dans le temps imparti. ces nouvelles questions vont amener les designers et designeuses, on espère, à réfléchir et proposer des solutions alternatives qui vont permettre à ces gens qui ne sont pas sur ce modèle typique d'avoir une expérience, totale ou partielle, à ce qui est proposé par les designers.

On peut jouer sur les couleurs par exemple ? Tu peux nous guider pour comprendre comment l'accessibilité peut se concrétiser sur le game design ?

Quand on parle de daltonisme, la perception différente des couleurs par rapport aux typiques, on peut avoir des blocages dans un jeu vidéo. Si on prend un jeu de foot avec une équipe en maillot rouge et une équipe en maillot vert, pour la plupart des daltoniens, ça va être un problème parce qu'on ne va pas percevoir la différence de couleur. Si cette problématique de la couleur, la perception de la couleur est prise en compte par les designers, on va proposer des fois des filtres daltonisme qui sont une réponse intéressante, mais pas complètement satisfaisantes. Par contre, en s'adressant aux designers, on peut aller chercher des réponses qui sont de l'ordre de la conception graphique, de challenger les gens sur leur métier propre pour la réponse sur le jeu de foot. C'est proposé d'avoir des maillots potentiellement qui soient rouges et verts, ils peuvent le rester, mais on va mettre rouge avec des rayures par exemple et vert avec des pois, ce qui permettra d'avoir l'information d'appartenance à l'une ou l'autre des équipes autrement que par la couleur. Ça, c'est pour du perceptif. Le sous-titrage peut servir à plein de gens. On peut avoir des personnes malentendantes ou sourdes, qui ont besoin d'avoir accès à la narration, qui ont besoin d'avoir accès au dialogue comme tout un chacun. Le fait de mettre du sous-titre permet de proposer un canal alternatif d'accès à l'information. Toutes ces situations permettent de justifier la mise en place de sous-titres. L'accessibilité, on le voit maintenant, va bien plus loin que la simple réponse à des situations de handicap au sens historique, médical.

Toutes ces solutions qui ont été pensées par d'autres, est-ce qu'on peut les retrouver quelque part ? Est-ce

qu'il y a un guide qui existe pour orienter les concepteurs de jeu vers une meilleure accessibilité ? Est-ce que ça existe ce type d'outil ?

Depuis 2017, pas mal de choses sont apparues et des ressources se sont multipliées. La plus ancienne, pas forcément la plus intéressante, celle qui a un joli vécu, c'est une série de recommandations qu'on trouve sur [gameaccessibilityguideline.com](http://gameaccessibilityguideline.com), un site associatif de sociétés savantes qui travaillent sur les questions d'accessibilité du jeu vidéo depuis 10, 15 ans. Depuis, Microsoft a également sorti une série de recommandations largement inspirées de ses premières guidelines, avec une forme d'interaction un peu différente, avec également chez Microsoft un service d'accompagnement pour les studios qui souhaitent se former ou qui souhaitent évaluer l'accessibilité de leurs produits. On a des choses chez AbleGamers, une association américaine qui a sorti un tas de ressources qui vont également dans ce sens, pour permettre aux acteurs et actrices du jeu vidéo de s'approprier ces sujets et de les opérationnaliser.

Une dernière question, Jérôme. Les progrès qui ont été acquis en jeu vidéo sont-ils transposables dans le quotidien, notamment celui qui nous intéresse, la ludopédagogie ?

Pour un chercheur, l'avantage de bosser sur l'accessibilité du jeu vidéo, c'est le worst case. On a pris tous les emmerdements possibles, on les a réunis au même endroit, ça s'appelle le jeu vidéo, quand on arrive à trouver des solutions dans le domaine du jeu vidéo, il y a une probabilité très forte pour que ça puisse être transposé dans les domaines qui ne sont pas forcément ceux du jeu vidéo stricto sensu. Dans la ludopédagogie, on a toujours cette question de la diversité des publics. La société se doit d'être accessible à un maximum de personnes, pour toutes et tous. La ludopédagogie fait partie de ces domaines dans lesquels il va falloir commencer à systématiser, peut-être que ça a démarré, mais de continuer l'effort de mise en accessibilité, de penser systématiquement à une diversité de situations d'apprentissage, une diversité de profils d'apprenants et d'apprenantes, pour permettre à toutes et à tous d'avoir accès aux connaissances qui sont à transmettre.

Je t'avais dit que c'était la dernière question, mais je t'ai menti. Il y en a une qui vient de me traverser l'esprit. En ludopédagogie, parfois, les moyens sont limités. Est-ce que c'est cher d'intégrer de l'accessibilité quand on fait un jeu ou quand on fait un jeu vidéo ?

C'est un gros cliché qu'on passe notre temps à combattre parce que c'est le réflexe que tout le monde a quand on dit "on va vous demander d'ajouter des trucs". Quand on dit ajouter des trucs, c'est-à-dire ajouter de l'accessibilité, les gens voient une addition. On ajoute, donc ça va coûter plus cher, donc ce n'est pas possible parce qu'on est déjà (inaudible) des ressources humaines, financières, qu'importe. Il y a plein de choses qu'on peut faire d'ores et déjà pour améliorer le niveau d'accessibilité de ces produits en faisant juste des pas de côté. En investissant le même effort mais de manière un petit peu différente, on va améliorer significativement l'accessibilité. Ce qui est important de faire, c'est de convaincre les gens que l'accessibilité n'est pas forcément coûteuse. Elle peut l'être si on considère des sujets complexes, mais les premières marches ne le sont pas. Et c'est de former les gens sur justement de quoi on parle quand on parle d'accessibilité minimale, même si je n'aime pas tellement ce terme, il y a quand même des choses qui sont aujourd'hui identifiées comme étant indispensables. Je parle du daltonisme et des fonctionnalités qui permettent de le contourner, du sous-titrage et de la reconfiguration des touches. Ces trois items sont considérés comme prioritaires par la communauté des joueurs et des joueuses en situation de handicap comme réponse immédiate à une meilleure accessibilité. Ce ne sont pas des engagements très coûteux. Il faut accompagner les gens à leur développement. La bonne nouvelle, une fois que c'est développé sur ces trois items, il y a de fortes chances que les briques qui ont été produites soient réutilisables pour d'autres projets ensuite. Quand on a fait la brique de remapping de touche, on peut la reforgeur dans tous les projets derrière et ce n'est plus un sujet. On peut aussi capitaliser sur des choses et augmenter petit à petit, au fil des projets, les niveaux d'accessibilité et des compétences en interne en termes d'accessibilité et la population qui est adressée in fine.

Merci Jérôme, c'était passionnant.

Merci beaucoup.

Vous retrouverez en ligne des compléments d'informations sur cette interview et la liste des jeux préférés de Jérôme. C'était le dernier numéro du podcast Ludopédagogie, celui où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages. À vous de jouer maintenant