

**Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours
de langue**

**Directives d'inclusion lors de la création d'un jeu
vidéo**

Directives d'accessibilité pour les joueurs présentant un handicap moteur

Introduction

Le terme "handicap moteur" s'applique à toute condition qui entrave la sensation, le mouvement ou la coordination. Il existe d'excellentes [manettes d'adaptation](#) dédiées à l'accessibilité pour les personnes ayant un handicap moteur. Mais elles ne résolvent pas tout. Certains obstacles résident dans les jeux eux-mêmes



Termes

Vibrations de la manette : Feedback de force et tremblements de la manette qui soutiennent les indices visuels dans le jeu (tremblement du sol, dégâts subis).

Pourquoi ces directives sont-elles nécessaires ?

Les jeux sont fortement basés sur les interactions motrices. Les souris et les claviers, les manettes de jeu ou les smartphones nécessitent tous une certaine motricité fine pour fournir des données à l'ordinateur. Les joueurs présentant des handicaps moteurs peuvent donc avoir du mal à apprécier certains titres.

Directives

Manettes

La première chose à faire est de permettre aux joueurs de paramétrer les commandes du jeu. C'est assez facile dans la plupart des moteurs de jeux actuels.

Il est également agréable de donner la possibilité de basculer un bouton au lieu de le maintenir et de l'étendre aux actions qui nécessitent d'appuyer de manière répétitive sur le bouton : les modes automatiques. En appuyant une fois sur le bouton, le joueur est considéré par le jeu comme le tenant ou l'appuyant de manière répétitive.

Certains jeux vont même plus loin et proposent un mapping d'entrée qui permet de jouer d'une seule main.

Faire en sorte que les quick time events (QTE) soient skippables, c'est-à-dire les moments où le jeu demande une séquence de boutons qui illustre une action cinématique.



Figure 1. Un exemple de QTE : dans Spider-Man PS4, le joueur doit appuyer sur un bouton à plusieurs reprises pour soulever de lourds débris (source: spiritgamer.fr).

Veillez également à ce que les vibrations de la manette  soient facultatives. Les éléments de gameplay ne doivent pas en dépendre exclusivement, par exemple détecter un objet lorsque le personnage s'en approche en faisant vibrer la manette. Fournissez plutôt un indice sonore ou visuel.

Modes de difficulté

Laisser le joueur choisir la difficulté est bien sûr utile aussi pour les joueurs handicapés moteurs. Il existe un moyen simple : modifier certaines variables du jeu, la santé des ennemis, les dégâts infligés... etc. Par exemple, en choisissant un mode "facile", les dégâts nécessaires pour vaincre un monstre peuvent diminuer de 50% et ainsi rendre les rencontres de combat plus faciles (moins de munitions nécessaires, moins de chance d'être touché...).

Mais l'équilibre d'un jeu est très important et laisser les joueurs avoir un contrôle total sur l'expérience peut briser sa vision et sa conception. Il est donc préférable d'avoir un mode dédié

dans le menu, comme le mode d'assistance du jeu Celeste, où les joueurs peuvent changer la vitesse du jeu, avoir des ressources ou une santé infinies.

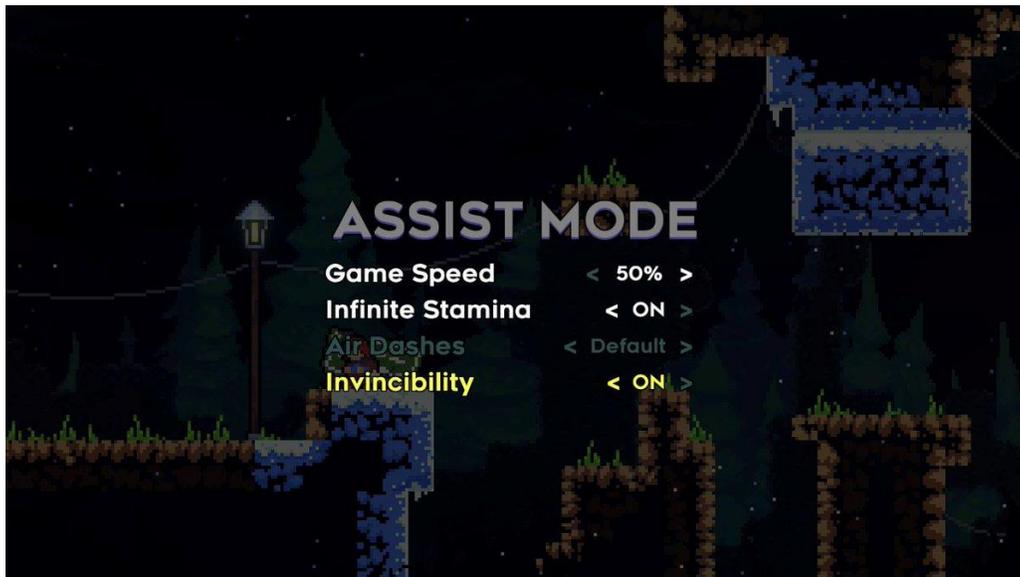


Figure 2. Mode d'assistance dans le jeu Celeste (Extremely OK Games, 2018) (source: <http://gameaccessibilityguidelines.com>)

Ce mode rompt totalement la conception du jeu, mais il est clair pour le joueur qu'il n'est pas destiné à être joué de cette façon et qu'il s'agit d'une adaptation. Au lieu d'un autre mode de jeu normal, il est clairement mentionné qu'il s'agit d'un mode spécial qui "casse" le jeu mais qui, espérons-le, le rend plus accessible.

Il est également possible de faire sauter des parties entières du jeu (par exemple le combat si le joueur préfère les énigmes et l'histoire, ou s'il a du mal avec le combat).

En ce qui concerne les handicaps moteurs, il est essentiel de laisser les joueurs prendre leur temps. Le contrôle de la vitesse du jeu et les pauses qui permettent au joueur d'évaluer son environnement sont donc une bonne chose.

Si vous avez un doute, vous pouvez obtenir le feedback de groupes de consultants ou de joueurs ayant des TSA sur <https://dagersistem.com/>.

Une dernière chose : c'est, bien sûr, une mauvaise idée de donner des noms condescendants aux modes de jeu. Comme "mode bébé" au lieu de "facile" et "pour les vrais" au lieu de "difficile".

Conclusion

L'objectif est de rendre les boutons facilement accessibles aux joueurs. Il est difficile de prévoir toutes les combinaisons possibles de mapping d'entrée pour chaque handicap, laissez donc aux joueurs le choix de remapper le jeu eux-mêmes. Essayez également de proposer des commandes à une main, afin d'éviter des combinaisons de saisie douloureuses qui nécessitent d'étirer ou de tendre les doigts et de maintenir les boutons.

Enfin, laissez le joueur contrôler la vitesse du jeu et le gameplay (santé infinie, sauts infinis...) en lui indiquant clairement que ce n'est pas la façon de jouer prévue, mais que cela peut aider ceux qui ont besoin de fonctionnalités d'accessibilité.

Ressources et références

- Ward, C. (2019, July 30). Motor Disabilities and What You Need for Accessibility. telerik.com Retrieved from <https://www.telerik.com/blogs/motor-disabilities-and-what-you-need-for-accessibility>.
- DaggerSystem. (n.d). Dagger System | Video game reviews for the physically disabled. <https://daggersystem.com/>
- Game Maker's Toolkit. (2018, October 11). 'Making Games Better for Players with Motor Disabilities | Designing for Disability' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ufe0i26DGiA>
- Harvard University. (n.d). Digital accessibility. harvard.edu. <https://accessibility.huit.harvard.edu/disabilities/motor-impairment>
- AbleGamers charity. (2018, May 18). Xbox Adaptive Controller – The Evolution of Accessibility. The Ablegamers charity. <https://ablegamers.org/xbox-adaptive-controller-the-evolution-of-accessibility/>

Images

- Spiritgamer.fr. (n.d.). [Figure 1: An example of QTE: in Spide-Man PS4, the player is asked to push a button repeatedly to lift heavy debris]. Retrieved from <https://www.spiritgamer.fr/wp-content/uploads/2018/09/Spider-man-QTE.jpg>
- gameaccessibilityguidelines.com. (n.d.). [Figure 2. Assist mode in the game Celeste (Extremely OK Games, 2018)]. Retrieved from <http://gameaccessibilityguidelines.com/wpcontent/uploads/2018/01/celeste3.jpg>



Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>