

JEUX VIDÉO : L'ACCESSIBILITÉ PROGRESSE !

Commandes oculaires, pilotage grâce aux mouvements du visage et même par la seule force de la pensée : **les innovations pour permettre à chacun, quel que soit son handicap, de s'adonner aux jeux vidéo se multiplient.**

Reste à être bien conseillé pour opérer les bons choix. ▶ Sophie Massieu

Souffler n'est pas jouer, dit-on au jeu de dames lorsqu'un joueur épargne le pion qu'il aurait dû prendre. **Matthieu Travers**, 32 ans, atteint d'amyotrophie spinale, bien au contraire, souffle pour jouer. Depuis quelques mois, il possède une manette qui est équipée de trois pailles dans lesquelles il peut souffler, plus ou moins fort, ou aspirer. Chacune des pailles peut actionner quatre boutons. Et voilà Matthieu ainsi à même de réaliser une trentaine d'actions pour intervenir dans le scénario de ses jeux vidéo. « *Je suis encore en phase d'apprentissage. Mais cela me permet déjà de m'adonner à nouveau à certains jeux que j'avais dû abandonner* », commente le jeune homme. Jusqu'à la fin de son adolescence, il a pu utiliser une console. L'évolution de sa pathologie l'a ensuite contraint à se cantonner aux jeux sur PC. D'abord à l'aide d'un seul clic, « *puis un deuxième grâce au système D* », sourit-il. Outre ce nouveau joystick, pilotable au souffle, il dispose aussi d'une tablette à commande oculaire, qui lui permet de rester connecté même allongé, une position qui lui épargne des douleurs.

Le jeune homme expérimente donc certaines des technologies les plus innovantes en matière d'accessibilité des jeux vidéo pour les personnes qui vivent avec une maladie neuromusculaire qui les prive de force.

Du côté des PC

D'autres innovations arrivent sur le marché. À l'image de **casques virtuels** qui permettent le pilotage par la pensée, comme ce que propose de tester l'association **Handi Arcade**. Son président fondateur, **Teddy Rucart**, commente : « *Cela permet de jouer même lorsque l'on ne peut pas cligner des yeux. Nous l'avons développé en partant de besoins futurs d'un petit garçon de 12 ans atteint de la maladie de Charcot.* »

Récemment, la société **Playability** a aussi développé un outil qui permet le **pilotage via les mouvements du visage et de la tête**. Un dispositif simple d'utilisation, selon **Matthieu Travers**.



Les utilisateurs y gagnent non seulement en capacité à se divertir mais aussi en termes de sociabilité, de partage et de rupture de l'isolement.



Obtenir des financements

Dans le cadre de son volet aides techniques, la prestation de compensation du handicap (PCH) couvre en partie ces frais. Le fonds de compensation peut compléter les sommes nécessaires. Malgré tout, des restes à charge demeurent souvent. Les Référents Parcours de Santé de l'AFM-Téléthon sont là pour vous aider au montage des dossiers.



© AFM-Téléthon / Oussama Redouan

Du côté des consoles

Les consoles aussi deviennent plus accessibles. De plus en plus de possibilités s'offrent pour connecter divers périphériques, soit directement, soit via des adaptateurs. Ainsi, les **joysticks de fauteuils roulants électriques** peuvent-ils devenir, lorsque c'est adapté à l'utilisateur, l'outil de pilotage de la console. Depuis peu, les producteurs de jeux vidéo eux-mêmes commencent à développer des outils utilisables par les personnes handicapées. **Matthieu Travers** fait partie des joueurs sollicités pour les tester, comme récemment par Sony, qui a lancé une nouvelle manette en décembre.

Pour ressentir encore plus de sensations, les gamers peuvent se vêtir d'un **gilet dit haptique**. En immersion, ils peuvent éprouver des impressions de vitesse, par exemple, en lien avec le scénario du jeu.

Recevoir des conseils et tester

Pour opérer les bons choix, il demeure important d'être conseillé, voire de tester. En première approche, le site capgame (www.capgame.fr) peut apporter des informations utiles aux joueurs qui y trouveront les grandes familles d'outils d'accessibilité disponibles. Et bien entendu, certains joueurs partagent leurs expériences et analyses, comme **Matthieu Travers**, sur sa chaîne YouTube, **Matthe en roue libre**.

Mais bien souvent, rien ne saurait remplacer un accompagnement humain et individualisé. **L'AFM-Téléthon dispose d'un parc de matériel** permettant des tests et les Référents Parcours de Santé peuvent s'avérer de précieux intermédiaires, de même que **Rodolphe Racon**, intervenant compensation aides techniques en Île-de-France. Ainsi a-t-il pu, par exemple, se rendre au domicile de **Matthieu Travers** pour définir ses besoins et l'aider tant à trouver les solutions techniques qu'à obtenir des financements (voir encadré).

Hors de la région parisienne, un peu partout sur le territoire national, des

initiatives se développent et peuvent, elles aussi, apporter conseils et adaptations comme **Handi Arcade** dans les Hauts-de-France ou **Handigamer** en Provence-Alpes-Côte d'Azur. **David Combarieu**, son fondateur, confirme : « *Auparavant, les gamers en situation de handicap devaient se résoudre au seul sur-mesure. Désormais, certains fabricants proposent des solutions. Mais bien souvent, il convient de personnaliser l'expérience au travers d'accessoires. Nous avons donc un rôle de conseil et plus seulement de créateur de solutions.* »

Et les utilisateurs y gagnent, non seulement en capacité à se divertir mais aussi en termes de sociabilité, de partage et de rupture de l'isolement. En témoigne **Matthieu** : « *Jouer m'a permis de rencontrer des gens qui aujourd'hui sont devenus des amis* », sans que son handicap ne se dresse comme une barrière entre lui et des gamers valides.

Reste à ce qu'à l'avenir, les jeux eux-mêmes soient, dès le départ, conçus de façon inclusive. Peut-être grâce à l'intégration de personnes concernées au sein des équipes de développeurs, espère **Rodolphe Racon**.