

FUTURA

Une gameuse bat les jeux les plus durs... sans les mains

Podcast écrit par Emma Hollen

[Générique d'intro, une musique énergique et vitaminée.]

Une streameuse qui bat les plus grands boss du jeu vidéo sans les mains, c'est l'actu de la semaine, dans Vitamine Tech.

[Fin du générique.]

Elle s'appelle MissMikkaa, elle est suédoise, et dernièrement elle a impressionné ses abonné·e·s en battant Malenia, la terrible demi-déesse du jeu Elden Ring, sans les mains. Au lieu d'une manette ou d'un clavier, c'est sur un tapis de danse que la gameuse est enfin parvenue à accomplir son exploit, après plus de 15 heures de jeu et un demi-millier d'essais.

[Une musique électronique calme.]

Ce n'est pas une première pour la streameuse Twitch âgée de 25 ans. Réputée pour ses accomplissements dans des jeux notoirement difficiles, dont la série Souls, elle se lance régulièrement des défis comme finir un jeu sans magie, sans bouclier ou encore sans faire monter son personnage en compétences. Puis en août dernier, elle a vaincu la redoutable Malenia, cette fois-ci en jouant avec une seule main. Une prouesse étant donné que la boss – optionnelle – a été élue la plus difficile du jeu, lui-même terminé par seulement 35 % des joueurs et joueuses. Et finalement, le 2 octobre dernier, après des heures de stream et 553 essais, MissMikka a mis son ennemie au tapis... avec un tapis. Un tapis de danse – activable, donc, avec les pieds – lui permettant de déplacer son personnage grâce aux touches directionnelles (à gauche, à droite, en avant, et en arrière) et de frapper sa cible ou de dégainer une potion de soin grâce aux touches en diagonale, reprenant les symboles d'une manette classique. Alors, oui, c'est bel et bien avec l'aide de potion de soin que MissMikka est arrivée à son but, mais reconnaissons-lui tout de même le mérite d'avoir mené l'ensemble du combat avec un personnage de niveau 1, c'est-à-dire dénué des qualités et des pouvoirs dont un personnage plus avancé pourrait bénéficier. La streameuse ne compte d'ailleurs pas s'arrêter là puisque c'est le jeu entier qu'elle espère boucler à bord de son fidèle tapis. On lui souhaite donc bonne chance. Si le défi relevé par MissMikka rappelle d'autres challenges tout aussi impressionnants, comme la fois où la musicienne Anna Ellsworth avait transformé sa harpe en manette de jeu pour aller tataner du démon, l'usage d'un tapis de danse se révèle pour sa part particulièrement intéressant. En lisant le titre de cet épisode, vous vous êtes peut-être dit que la gameuse en question n'avait pas de mains, et même si dans le cas de MissMikka, aucune agénésie ni amputation ne sont à déclarer, la gameuse démontre qu'il existe plus d'une façon de jouer aux jeux vidéo. Un constat évident en théorie, sauf que dans la pratique, les jeux sont encore principalement

construits autour du son, de l'image et de l'utilisation d'un clavier, d'une manette, d'une guitare en plastique, bref... d'un objet qu'on utilise avec ses mains. Le souci, c'est que ces modalités ont vite fait de rendre bon nombre de jeux complètement inaccessibles aux personnes en situation de handicap. Que vous soyez sourde ou malentendant, muette ou handicapé moteur ou encore que vous soyez atteinte de déficience visuelle, il y a de grandes chances que votre expérience vidéoludique s'en trouve dégradée voire complètement empêchée. Obtenir une fonctionnalité aussi simple que le réglage de la taille et de la couleur des sous-titres dans les jeux peut devenir un véritable combat pour les gamers. Mais il y a bien plus que ça. De nombreux jeux, par exemple, indiquent la proximité d'un item à collecter, d'un ennemi ou d'un danger par un changement de musique ou un bruitage. Des indices qui marchent très bien pour beaucoup de gens mais qui échappent complètement aux personnes sourdes, qui ne disposent généralement d'aucune alternative pour les percevoir, si ce n'est de se retrouver nez-à-nez avec leur adversaire, une bombe ou le pack médical tant attendu. La plupart des jeux ne proposent aucune option d'affichage pour les personnes atteintes de daltonisme ou de basse vision. Et bien entendu, tous les handicaps ne sont pas forcément physiques. De l'ataxie à la dyslexie en passant par l'épilepsie, les troubles de l'attention, de la mémoire, ou de l'orientation, ce sont autant de personnes qui se retrouvent exclues des rangs des gamers, alors que des solutions pourraient aisément être mises en place. Comme une signalétique lumineuse pour faciliter l'orientation, un carnet de bord listant les objectifs en cours, ou bien une option permettant de désactiver les visuels susceptibles de déclencher une crise d'épilepsie. Et puis, bien sûr, il y a les manettes.

[Virgule sonore, une cassette que l'on accélère puis rembobine.]

[Une musique de hip-hop expérimental calme.]

Alors si MissMikka est parvenue à tuer Malenia depuis son tapis de danse, comment se fait-il que l'on ne voit pas plus de jeux vidéo qui se jouent autrement qu'avec les mains ? Si, dès le début la Wii a su séduire bien des personnes atteintes de handicap moteur – soyons clair, elle est tout de même loin d'avoir fait l'unanimité –, la Kinect, par exemple, a connu une évolution en deux temps. Initialement incapable de reconnaître les personnes en fauteuil roulant, amputées ou même équipées d'une canne, ce n'est qu'avec la collaboration de l'association AbleGamers et de Microsoft qu'un nouvel algorithme a été développé, prenant la colonne vertébrale du joueur comme axe de référence. Ces efforts ont d'ailleurs été prolongés par la suite pour créer la manette adaptative de Xbox, une sorte de hub sur lequel un gamer peut brancher divers accessoires lui permettant de jouer dans une configuration personnalisée et adaptée à ses besoins. Mais dans l'ensemble, les options restent encore limitées et bien souvent coûteuses dans le domaine du gaming, et l'approche validiste des développeurs n'aide pas à améliorer la situation. Beaucoup de jeux s'articulent autour de l'agilité et de la finesse de mouvement des mains. Avec pas moins de 12 touches à presser ainsi que deux joysticks analogiques rien que sur une manette de console classique, il n'est pas étonnant que finir un jeu à la bouche, aux pieds ou aux jambes devienne rapidement une épreuve du combattant. Et ce n'est sûrement pas MissMikka qui dira le contraire. Heureusement, des acteurs comme AbleGamers mais également les communautés de makers et de streamers ont joué un rôle important pour faire évoluer les choses dans le bon sens, à la fois en termes de hardware et de software. En plus d'avoir tourné l'attention des grands du secteur vers ces problématiques, leur action a également permis d'accroître la visibilité des gamers dans les ligues d'e-sport. Ainsi l'accessibilité des jeux vidéo devient de

plus en plus d'actualité, et les confinements liés à la pandémie ont également eu leur rôle à jouer. Alors qu'une flopée de nouveaux joueurs se précipitaient sur leurs consoles et leurs PC pour échapper à la solitude, les développeurs ont bien été obligés d'écouter les besoins de ces gamers qu'ils persistaient, consciemment ou pas, à maintenir à l'écart. Espérons donc que d'ici 5 ans, l'ensemble des jeux AAA bénéficieront de fonctionnalités permettant à une plus grande partie du public d'y accéder. Quant à vous et moi, gamers et gameuses valides, ouvrons notre esprit à de nouvelles techniques de jeux qui pourraient s'avérer tout aussi divertissantes et beaucoup moins excluantes.

[Virgule sonore, un grésillement électronique.]

C'est tout pour cet épisode de Vitamine Tech consacré à cette voiture qui vous veut du bien ! Si ce podcast vous plaît, n'hésitez pas à nous retrouver sur vos applications d'écoute préférées pour vous abonner et ne manquer aucun épisode à venir. Cette semaine, on pense à nos abonnés sur iTunes et les appareils Apple puisqu'ils nous ont réservé un magnifique accueil pendant tout l'été. Pour être sûr·e·s de continuer de nous suivre tout au long de l'année, pensez à vous abonner à Vitamine Tech et à nos autres podcasts. Pour le reste, je vous souhaite à toutes et tous une excellente soirée ou une très bonne journée et je vous dis à la semaine prochaine, dans Vitamine Tech.

[Un glitch électronique ferme l'épisode.]