

Observatoire des ressources numériques adaptées (ORNA)

INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés

58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

<mailto:orna@inshea.fr>

TITRE DE LA FICHE : BLIND LEGEND

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

A Blind Legend est un jeu sérieux qui s'adresse autant à un public non-voyant qu'à des joueurs valides désireux de vivre une expérience de jeu qui utilise l'ouïe comme unique moyen de repérage et de prise de décision. Il s'agit d'un vrai jeu vidéo, ou plutôt devrait-on dire jeu audio, avec un scénario captivant et adapté aux élèves non-voyants.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Mai 2016

MOTS -CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Jeux sérieux, orientation, écoute, non-voyant, déficient visuel, concentration

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application tablette et smartphone
Logiciel

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

A Blind Legend est un « jeu sérieux » qui s'adresse autant à un public non-voyant qu'à des joueurs valides désireux de vivre une expérience de jeu qui utilise l'ouïe comme unique moyen de repérage et de prise de décision. Il s'agit d'un vrai jeu vidéo d'aventure, ou plutôt devrait-on dire « jeu audio d'aventure », avec un scénario captivant et adapté aux élèves non-voyants.

Dans ce jeu d'action gratuit, disponible sur smartphones, tablettes et ordinateurs, l'ouïe remplace la vue.

Dans Blind Legend, « vous incarnez Edward Blake, un chevalier dont la femme, Dame Caroline, a été enlevée par le redoutable Thork, maître du donjon de l'île de High Castle et ennemi juré du héros. Ce jour-là, Thork vous a crevé les yeux !

Guidé par votre fille Louise, vous partez affronter l'armée de Thork et braver les dangers pour sauver votre dulcinée.

Vous partez alors pour un long voyage et devrez traverser de sombres forêts, de gigantesques montagnes, affronter une mer en furie, éviter les dangers du donjon de High Castle pour enfin affronter Thork lors d'un duel homérique et sans pitié... Votre voyage sera parsemé d'embûches, de rencontres et bien sûr de nombreux combats contre des ennemis de plus en plus nombreux et redoutables »¹.

Le jeu se déroule dans un univers sonore à trois dimensions permettant à l'élève de se repérer et de se diriger.

Il est recommandé de jouer avec un casque ou des écouteurs audio.

Dès le début du jeu, une voix synthétique guide nos premiers gestes et nos pas, en expliquant clairement le fonctionnement du jeu. On apprend ainsi comment :

- Avancer ou reculer,
- Tourner à gauche ou à droite,
- Frapper et placer des combos (c'est-à-dire des séries de coups portés à l'adversaire),
- Parer ou esquiver,
- Repousser les ennemis,
- Ressentir que l'on prend des coups.

Le nombre d'actions est limité et elles sont simples à exécuter sur l'écran tactile qui supplante le joystick. L'élève est alors apte à se diriger dans le jeu et à faire face à ses ennemis. Ainsi, il est à même de :

- se déplacer librement,
- se battre à l'aide de son épée,
- se défendre et se protéger à l'aide de son bouclier,
- repousser ses ennemis et enchaîner les combos.

¹ Source concepteur



Le son est l'élément fondamental de ce jeu sérieux. Pour les concepteurs du jeu, il s'agissait « d'écouter avec le cerveau ». Ils ont donc créé un univers sonore en trois dimensions permettant au joueur d'évoluer, de se repérer, de se diriger uniquement par les sons pour que le jeu soit le plus réaliste possible.

Comment cela fonctionne-t-il ? Sur leur site², les auteurs nous l'expliquent :

« Il existe plusieurs façons de faire. Selon nous, la meilleure est sans aucun doute le son binaural car il s'agit de la technique de spatialisation sonore la plus proche de l'écoute naturelle. Cette technique vise à ce que les tympans de l'auditeur reçoivent des ondes de pression similaires à celles reçues en situation réelle.

Rappelons rapidement le fonctionnement de l'ouïe : le son (traduit par une vibration de l'air) passe par le pavillon de l'oreille, traverse le conduit auditif, fait vibrer le tympan qui à son tour fait vibrer les osselets (le marteau, l'enclume et l'étrier). Ces vibrations sont ensuite transmises à la cochlée qui – par le biais des cils auditifs qu'elle contient – va envoyer toute l'information sonore au cerveau via le nerf auditif.

Dans la réalité, si vous fermez les yeux et que vous vous concentrez un minimum sur ce que vous entendez, vous vous rendrez compte que vous parvenez à savoir précisément d'où provient chaque source sonore environnante. Certaines sont devant ou sur les côtés, mais aussi derrière, au-dessus, en-dessous de vous... Je

² <http://www.ablindlegend.com/le-son-binaural-quest-ce-que-cest/>

suis sûr que vous seriez aussi capable d'évaluer la distance de chaque source sonore avec autant de précision.

Et bien croyez-le ou non, mais ce ne sont pas seulement nos oreilles qui permettent de repérer les sons aussi finement. La morphologie de notre crâne, avec toutes ses aspérités (menton, pommettes, front, nez, yeux...etc.) va permettre de « filtrer » les sons encore différemment. Ces informations de filtrage sont envoyées au cerveau qui a alors suffisamment d'informations pour situer le son dans l'espace le plus précisément possible !

Un environnement sonore en simple stéréo ne peut pas restituer toute cette finesse de perception...

C'est là que le binaural entre en jeu !

Pour faire simple, le binaural va nous permettre de restituer pour un son donné les retards de temps, les différences de niveau et les différences de filtrage d'une oreille à l'autre. C'est l'ensemble de ces différents paramètres qui permet au cerveau de localiser une source. »

L'élève va donc pouvoir progresser dans le jeu en n'écoutant que ses oreilles et aussi la voix de la petite Louise qui l'appelle et le guide tout au long du jeu.

Il s'agit vraiment d'un jeu de grande qualité.

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Toute classe à partir de l'école élémentaire

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Écouter, se repérer dans l'espace, savoir utiliser des indices audio

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

La manière de jouer est très intuitive et ne nécessite qu'un court apprentissage préalable. L'expérience de jeu est très « immersive ». On est vraiment « pris » dans l'univers du jeu, et cela, uniquement par le son.

Cette expérience demande à l'élève beaucoup de concentration et d'attention. En effet, privé de ses repères visuels (habituels, pour un élève ordinaire), il devra être attentif à chaque détail sonore et à la voix de Louise afin de savoir où aller, quelle direction prendre, quels obstacles éviter, quel danger prévenir.

Derrière ce jeu d'aventure, il y a également un outil très efficace pour sensibiliser les élèves ordinaires à la déficience visuelle. Cette ressource pourra donc être utilisée de manière pertinente dans une classe intégrant un élève déficient visuel.

« Ce serious game totalement accessible aux personnes déficientes visuelles, s'adresse aussi à toutes les personnes souhaitant vivre une expérience sensorielle immersive et inédite par le biais d'un jeu vidéo innovant. Il permet ainsi, en se mettant dans la peau du personnage, une sensibilisation du grand public à ce type de handicap. » nous précisent les auteurs. C'est donc un très bon moyen de **compréhension du handicap de l'autre et d'intégration.**

Ce jeu constitue une ressource pédagogique intéressante tant pour les déficients visuels que pour les élèves ordinaires. On pourra citer :

- Le travail de **l'écoute**,
- Le travail sur **l'attention auditive**,
- Le travail sur **la représentation à partir de la compréhension orale**.

La conception de ce projet a été soutenue par plusieurs associations telles que la Fédération des Aveugles et Handicapés Visuels de France, l'Association Valentin Haüy et Point de Vue sur la Ville, qui ont apporté leur expertise sur l'accessibilité. DOWiNO a reçu le prix OCIRP 2014 qui récompense les actions innovantes menées par des acteurs économiques au profit d'une meilleure insertion sociale des personnes en situation de handicap.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Blind legend

VERSION

Android :

1.1.4

iOS :

1.1.4

ÉDITEUR/FABRICANT

DOWiNO 26 Rue Emile Decorps, 69100 Villeurbanne

<http://www.dowino.com/>

DOWiNO est un studio de création dont le métier est de sensibiliser, éduquer, former à des problématiques à forte utilité sociale telles que le développement durable, la responsabilité sociale, la santé publique ou encore le handicap.

Ce jeu est coproduit par France Culture.

L'équipe de est composée de:

- Nordine Ghachi (réalisateur du jeu)
- Jérôme Cattenot (directeur artistique)
- Pierre-Alain Gagne (producteur)

TYPE DE LICENCE

Gratuit

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Gratuit. Possibilité d'achats intégrés lors du jeu, de 0,60 € à 4,98 € par article.

VERSION DE DÉMONSTRATION

Oui, en suivant ce lien

<http://www.ablindlegend.com/demo/>

Voir également « Ressources associées » ci-dessous

RESSOURCES ASSOCIÉES

Fichier audio de démonstration :

<https://soundcloud.com/a-blind-legend/a-blind-legend-audio-teaser>

Vidéo de présentation :

<https://www.youtube.com/watch?v=Lf-JDqElkXA>

ALTERNATIVES :

Rien

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Android :

Nécessite Android 4.2 ou version ultérieure

iOS :

Nécessite iOS 8.0 ou une version ultérieure. Compatible avec l'iPhone, l'iPad et l'iPod touch.

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Android :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dowino.ABlindLegend&hl=fr>

iOS :

<https://itunes.apple.com/fr/app/a-blind-legend/id973483154?mt=8>

PC / Mac :

Téléchargeable à partir de :

<http://www.franceculture.fr/page-jouez-a-a-blind-legend-un-jeu-video-100-sonore>