
A Blind Legend: accéder à un jeu d'aventure à l'aveugle à travers un dispositif audio-digital

Hélène Crombet

helene.montagnac@u-bordeaux-montaigne.fr

MICA EA-4426

Université Bordeaux Montaigne, France

Résumé

A Blind Legend (DOWiNO, France Culture, 2015) est un jeu d'aventure disponible sur smartphones et tablettes, dont la particularité est qu'il est dénué d'images : dispositif uniquement digital et sonore, il invite l'utilisateur à accéder à un monde moyenâgeux teinté de fantastique, au moyen d'un procédé binaural qui l'aide à s'orienter dans sa quête et d'une interface réagissant au toucher, qui lui permet de se déplacer dans cet environnement en 3D.

Dans cette perspective, nous nous interrogerons sur les enjeux liés à la réception d'un tel jeu non-vidéo, qui mobilise les seuls sens de l'ouïe et du toucher : quelle expérience donne à vivre *A Blind Legend* d'un point de vue technique, narratif et esthétique, pour un joueur « voyant » ?

A partir de la notion d'« émergence », nous chercherons à faire émerger les effets suscités par ce dispositif vidéo-ludique singulier qui affecte le sujet dans une dimension sensorielle, à travers une mise en question de ses dispositions somesthésiques : amené à incarner un chevalier aveugle, Edward Blake, l'utilisateur doit effectivement parcourir un chemin semé d'embûches afin de réaliser sa quête, à savoir retrouver sa femme enlevée par les gardes du roi Thork et retenue dans la citadelle de Highcastle.

Pour atteindre cet objectif, il est invité à accomplir un certain nombre d'épreuves en mobilisant ses aptitudes auditives, à la faveur d'un certain nombre d'éléments sonores qui le guident tout au long de son aventure : la fille d'Edward Blake, qui l'accompagne à travers son périple, lui dicte les orientations qu'il doit prendre et les pièges qu'il lui faut éviter ; les adversaires du chevalier, par le bruit de leur respiration et leur halètement, l'aident malgré eux à diriger ses coups d'épée et ses mouvements de défense ; les bruits de fourneaux, le brouhaha de villageois ou le

torrent des chutes qui se fracassent lui permettent de rejoindre forge, lieux-dits et abris.

Au regard des enjeux liés au toucher à travers ce dispositif ludique, l'utilisateur est amené à prendre en main la surface digitale de l'écran du smartphone ou de la tablette en réalisant un certain nombre d'actions grâce à des mouvements particuliers. Tout au long de l'aventure, une voix didactique lui explique quels gestes effectuer afin de s'orienter ou de livrer combat, au moyen de l'écran haptique : il lui est ainsi possible d'avancer plus ou moins vite suivant l'intensité du geste qu'il aura effectué ou de réaliser une volte-face, des mouvements vers la gauche ou vers la droite ; de sauter pour éviter les obstacles, mais aussi de pincer l'écran afin de sortir son bouclier et de se protéger de ses ennemis ; de donner enfin à ceux-ci des coups d'épée dans la direction de son choix, en fonction de la position qui est la leur.

D'un point de vue esthétique, ce jeu non-vidéo donne lieu à une expérience singulière, précisément liée à l'activation des seuls sens du toucher et de la vue : cette spécificité est susceptible de créer une forte impression de déstabilisation voire d'angoisse pour l'utilisateur voyant, mis en présence d'un écran désespérément noir. Les émotions du joueur sont ainsi renforcées par les battements du cœur d'Edward Blake, dont la fréquence varie en fonction de la situation plus ou moins alarmante à laquelle il est confronté et des blessures occasionnées par ses combats. Dépourvu de ses habituels repères spatio-visuels, il est effectivement amené à se repérer en se fiant uniquement à ses perceptions sonores.

L'expérience de ce dispositif est ainsi susceptible d'être appréhendée à l'aune de la notion d'« émergence » (Andrieu, 2014) : l'utilisateur voyant est contraint de s'adapter à un jeu qui vient troubler ses repères habituels et notamment son sens de la vue. Un tel dispositif tend à mobiliser des conditions virtuelles parfois insoupçonnées, dans une forme de bouleversement perceptif nécessitant une forme de porosité du corps qui doit accepter le risque du lâcher-prise, de ne pouvoir tout contrôler absolument. Cette contrainte somesthésique apparaît ainsi comme une potentialité créative dans un rapport à soi renouvelé qui active des sensations nouvelles pour le sujet, amené à se transformer à travers l'expérience d'un jeu non-vidéo bousculant la familiarité de ses dispositions.

A Blind Legend invite ainsi le joueur à développer son sens de l'imagination, à travers un voyage immersif singulier dans une œuvre de création qui mobilise des potentialités nouvelles. Destiné aux non-voyants comme aux voyants, ce dispositif unique donne ainsi à vivre une expérience esthétique iné-

dite dans un univers médiéval mêlé d'héroïsme fabuleux, qui œuvre à la production d'un imaginaire singulier.

Bibliographie

Andrieu, B. (2014). "La communication directe du corps vivant. Une émergiologie en première personne." In Renucci F., Le Blanc B., Lepastier S. (eds), *L'Autre n'est pas une donnée. Altérités, corps et artefacts*. Hermès, pp. 46-52.

Andrieu, B. (2015), "L'art d'émerger le vivant de son corps." In Bernard A. (ed), *Immersivité de l'art. Interactions, Insertions, Hybridations*. L'Harmattan, pp. 7-12.