

Handicap : Microsoft va tester l'accessibilité des jeux Xbox et PC, une première



Microsoft entend développer davantage l'accessibilité aux jeux sur PC et Xbox pour les personnes en situation de handicap.

En janvier 2020, Microsoft présentait les « lignes directrices d'accessibilité Xbox » (ou « [Xbox Accessibility Guidelines](#) » - XAGs - en anglais). Aujourd'hui, le géant américain annonce son souhait de les développer davantage et de lancer un programme de test spécialement dédié aux joueuses et joueurs en situation de handicap. Tout ceci s'inscrit dans une vaste initiative de Microsoft à l'égard des personnes atteintes de handicaps. Il s'agit également d'une première mondiale dans cette industrie, spécialement dédiée à l'écosystème Xbox.

Des lignes directrices renforcées pour développer l'accessibilité au jeu vidéo

Les XAGs avaient été mises en place en janvier 2020 par Microsoft pour fournir un cadre aux développeurs et un cap à suivre afin de créer les jeux les plus accessibles possibles. À l'époque il s'agissait d'une sorte de prototype pour permettre à tout un chacun de jouer et profiter pleinement de l'expérience ; ces lignes directrices sont aujourd'hui renforcées.

Parmi les améliorations apportées aux XAGs, on retrouve notamment un ajustement du langage, pour le rendre plus facile à comprendre, des buts plus précis, des informations contextuelles cruciales à retenir, et autres exemples concrets pour la mise en application des préconisations.

Un programme de test en partenariat avec la communauté des joueuses et joueurs

Pour rendre accessible le jeu vidéo au plus grand monde, Microsoft s'associe à la « *Gaming & Disability Community* ». Le but de ce partenariat est de créer un programme de test s'adressant spécialement aux joueuses et joueurs en différentes situation de handicap.

Les testeurs et testeuses seront donc amenés à jouer à des titres allant à l'encontre des XAGs et à faire part de leurs retours, requêtes et suggestions, afin d'en améliorer l'expérience pour tous.

Pour rappel, Microsoft avait déjà commencé il y a de cela trois ans à proposer des solutions d'accessibilité au jeu vidéo pour les personnes atteintes de handicaps. En 2018, le géant américain lançait en effet le [Xbox Adaptive Controller](#), une manette spécialement conçue pour permettre à ces joueurs et joueuses de profiter des titres de l'écosystème Xbox.

Aujourd'hui, selon le Centre de Contrôle et de Prévention des Maladies (CDC), nous comptons pas moins de 61 millions de personnes atteintes de handicaps dans le monde. Avec une telle initiative, Microsoft entend ainsi rendre le plaisir du jeu vidéo accessible à ce très vaste public jusqu'alors majoritairement délaissé par l'industrie.