



L'EPARNAUD DUMONTIER

Votre fait du jour On a suivi une chasse à l'arc, une pratique qui se développe ➔ P. VI et VII

94

Transports

Taxis volants : pas de test, pas de subvention

➔ P. XII

Matin 9°
Midi 14°
Soir 12°



Samedi 9 novembre 2024 · Val-de-Marne

Le Grand Parisien

CHAMPIGNY-SUR-MARNE | Le café culturel CaTufé a rendu accessible une des deux salles de son jeu d'évasion. Moins d'une dizaine le sont en France. La créatrice a travaillé avec un entrepreneur non-voyant.

Cet escape game est adapté aux déficients visuels

Fanny Delporte

IL ARRIVE pour corser la partie que certains escape games proposent à leurs joueurs d'évoluer dans le noir. S'ils sont en difficulté pour trouver la sortie, les participants peuvent toujours demander à y voir plus clair. Mais comment faire quand ce n'est pas une option mais un handicap ?

À Champigny-sur-Marne, le tiers lieu et café culturel le CaTufé propose aux personnes déficientes visuelles, malvoyantes et non-voyantes, une expérience assez inédite : un escape game qui leur est adapté, grâce au Fil d'Ariane, l'une des deux salles où les énigmes foisonnent.

« J'ai toujours voulu que ce lieu soit inclusif », explique Florence Cuenoud, la responsable de l'établissement.

Aide auditive, impression 3D et braille

Il est déjà entièrement accessible aux personnes en fauteuil roulant, y compris l'une des salles du jeu. Dans ce même état d'esprit, sa créatrice veille à ce qu'un maximum de tables ait un pied central pour pouvoir s'y installer avec un fauteuil. Quand on est malvoyant ou non-voyant, on peut également jouer à des jeux de société qui ont, eux aussi, été adaptés par une société parisienne spécialisée dans ce domaine. Le panneau indiquant la porte de sortie est également en braille.

L'année dernière, Florence Cuenoud a décidé de pousser l'accessibilité encore un peu plus loin après sa rencontre avec Mehdi Smaël Berahal. Cet homme non-voyant est le cofondateur de LudAccess, un



Champigny-sur-Marne, vendredi 1^{er} novembre. Florence Cuenoud, fondatrice du CaTufé, tient une pièce en braille.

service qui se donne pour mission de favoriser l'accessibilité numérique « avec et pour les déficients visuels ». Il accompagne les studios de développement de jeux vidéo, les exploitants d'escape games et de productions numériques pour rendre leur contenu plus accessible.

« Il avait tenu un atelier au CaTufé pour faire découvrir les jeux vidéo adaptés aux non-voyants », relate Florence Cuenoud. Avant de proposer à celle-ci de l'aider à adapter son escape game à un public souffrant de ce handicap.

« C'était du jeu et de l'accessibilité, je me suis dit : C'est tout nous », explique la responsable du CaTufé. LudAccess a conçu un « compagnon d'accessibilité » pour

rendre les salles du jeu d'évasion plus inclusives. Concrètement, le joueur embarque avec lui un document numérique privé interactif. Qui lui offre une aide auditive via son téléphone, outil indispensable à avoir. Pour le reste, c'est dans la salle que ça se passe. Du braille a été ajouté sur certaines cartes grâce à l'une de ses clientes, habituée des cours de yoga elle-même déficiente visuelle. Certains indices ont été adaptés afin de pouvoir être utilisés à la fois par des joueurs voyants et non-voyants.

Le joueur déficient visuel a par exemple accès à une pièce maîtresse qui est la représentation du sol de la salle pour l'aider à se repérer, réalisée grâce à une imprimante

dernier, qui a également contribué à l'adaptation de deux lieux similaires en Seine-et-Marne voisine.

La prestation qu'il offre inclut d'ailleurs la mobilisation d'un testeur qualifié pour découvrir la salle avec le compagnon d'accessibilité « en condition réelle », et en étant « intégré à une équipe de joueurs valides ».

Testé et approuvé par Timothée Adolphe

À Champigny, Florence Cuenoud a pu bénéficier récemment du retour d'expérience d'un joueur de renom : le « Guépard blanc », surnom donné à Timothée Adolphe, athlète non-voyant le triple médaillé paralympique dont un doublé aux Jeux de Paris. « Avant les JO, j'avais contacté des athlètes afin de leur proposer de profiter du CaTufé pour relâcher la pression avant les épreuves », raconte-t-elle. Le Guépard blanc est le seul à avoir répondu présent, accompagné de ses deux guides. Il a testé et approuvé le Fil d'Ariane. Un soutien de poids qui pourrait permettre de faire décoller un peu cette spécificité encore trop confidentielle.

La deuxième salle de l'escape game du CaTufé, la malédiction de Saqqarah, ne sera, elle, jamais adaptée de la même manière. Non pas par manque de volonté mais « parce que dans cette salle, il y a trop de choses dans l'énigme qui nécessitent la vue. »

3D. « C'est un objet qui symbolise vraiment bien cette adaptation », décrit Florence Cuenoud. Bien que poussée, cette adaptation nécessite qu'un joueur malvoyant soit accompagné de participants qui ne le sont pas. « Mais dans un escape game, c'est de toute façon beaucoup plus sympathique de collaborer que de jouer chacun pour soi », fait remarquer la responsable. « Le compagnon ne rend pas la salle complètement accessible », abonde Mehdi Smaël Berahal.

Reste qu'il s'agit là d'une démarche « extrêmement rare ». « En France il existe 900 salles d'escape games, et il y en a moins de dix qui sont adaptées aux personnes mal et non-voyantes », assure ce



J'ai toujours voulu que ce lieu soit inclusif

Florence Cuenoud, responsable du CaTufé

L'EPARNAUD DUMONTIER