

À (RE)VOIR ET À (RÉ-)ÉCOUTER / #TOUSGAMERS

Accessibilité et jeux vidéo

Convaincus que le jeu vidéo doit être accessible à toutes et à tous, sans aucune distinction, le Cnam et Xbox France organisent un moment de rencontre et d'échanges entre les acteurs des mondes associatif, économique et universitaire mais aussi les représentants de la communauté des joueurs en situation de handicap

► Interview d'Hichem, DJH :

► Interview de **Jérôme Dupire**, président de **Capgame** :

► Interview de **David Combarieu**, président de **HandiGamer**,

Si aujourd'hui les jeux vidéo s'adressent à toutes et tous sans distinction d'âge, de genre, d'origine, de niveau social ou scolaire, leur accessibilité reste encore limitée pour les personnes en situation de handicap.

Faisant écho à la **journée nationale du handicap** du 3 décembre, cette rencontre est l'occasion d'aborder les différentes facettes de l'**accessibilité** des **jeux vidéo** et plus particulièrement de faire le point sur les obstacles rencontrés et les initiatives portées par les différents acteurs afin de proposer des expériences de jeu accessibles à l'ensemble des joueurs.

Le gamer handi existe !

Aujourd'hui, on recense environ **12 millions de Français en situation de handicap**, soit presque **20% de la population nationale**. Pourtant, durant des années, les notions de handicap et d'accessibilité étaient complètement ignorées par l'industrie du jeu vidéo. Et ce n'est que depuis peu que les initiatives se multiplient.

« La législation sur les jeux vidéo, en vigueur aux États-Unis, a également des effets positifs en Europe et dans le monde entier. Elle permet une réelle évolution de la prise en compte des publics aujourd'hui exclus de l'offre vidéoludique » nous explique **Jérôme Dupire**, chercheur au Cnam et président de l'association **Capgame**, qui agit depuis 2013 pour améliorer l'accessibilité des jeux vidéo.

Des adaptations apparaissent ainsi, rendant par exemple les jeux vidéo plus accessibles aux daltoniens ou aux malentendants. Les handicaps s'affichent avec les Avatars sur Xbox. Dans les cursus spécialisés, comme ceux de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (**Enjmin**) du Cnam, l'accessibilité fait partie intégrante de la formation des futurs professionnels du secteur.

Mais penser au handicap n'est pas encore un réflexe. « Si le jeu vidéo est aussi peu accessible, c'est plus par méconnaissance que par manque de volonté » modère **Stéphane Laurent**, président de **Game-Lover**, association qui teste les jeux vidéo au prisme de leur accessibilité en fonction des handicaps.

Et c'est bien tout le problème ! Le gamer handi reste encore relativement invisible alors que les pistes d'amélioration sont nombreuses puisqu'elles peuvent toucher les différents aspects du jeu vidéo, tels que le son, l'image, les interactions, les périphériques et même le gameplay.

Le gamer handi veut jouer !

Pourtant « le jeu vidéo est très attractif pour la population en situation de handicap » explique **David Combarieu**, président de **HandiGamer**, association qui vise à améliorer l'accessibilité aux jeux vidéo aux personnes atteintes d'un handicap en créant des manettes adaptées.

Deuxième industrie culturelle en France, le jeu vidéo offre en effet à la fois évasion, communication et inclusion. Les différences s'effacent grâce aux mondes virtuels et aux avatars. Les rapprochements et les confrontations peuvent de nouveau exister au travers de cette dimension ludique, sans a priori sur les personnes.

« La personne en situation de handicap a autant envie et besoin de jouer que les autres » assène **Flavien Gelly**, plus connu sous son nom de Youtuber : **Just One Hand**. « Le handicap peut faire renoncer à beaucoup d'activités, comme le sport ou la guitare. Du coup, l'intérieur prend une place beaucoup plus importante »

Afin de sensibiliser l'ensemble des professionnels et des joueurs à ces problématiques, Xbox lance une semaine de sensibilisation à l'accessibilité dans le jeu vidéo, et donne la parole à tous les acteurs concernés sur l'ensemble de ses médias sociaux.



5 décembre 2017

18h

Organisé par le **Cnam** et **Xbox France**.

✚ Pour en savoir plus : news.xbox.com