

CONFÉRENCE INTERNATIONALE

ICEC 2026 au Cnam : trois soirées exceptionnelles autour du jeu vidéo et de son accessibilité

Avis aux passionnés de jeux vidéo ! Les 6, 7 et 9 octobre, le Cnam ouvre ses portes au grand public à l'occasion d'ICEC 2026, la conférence internationale dédiée à l'Entertainment Computing. Trois personnalités de référence viendront partager leur regard sur l'histoire du jeu vidéo, son avenir et son accessibilité. Des rencontres exceptionnelles, en accès libre et gratuit.

Trois conférences grand public pour découvrir le jeu vidéo autrement

Le 6 octobre, Stéphane Natkin, fondateur du Cnam-Enjmin et professeur émérite du Cnam, proposera une rétrospective de l'histoire du jeu vidéo, avec un éclairage particulier sur son histoire au Cnam.

Le 7 octobre, Sonia Fizek, professeure et chercheuse au Cologne Game Lab, s'intéressera aux ressources mobilisées par l'industrie du jeu vidéo et aux enjeux écologiques et sociaux qui accompagnent son développement.

Le 9 octobre, David Tisserand, directeur de l'accessibilité chez Ubisoft, abordera enfin un enjeu devenu incontournable pour l'industrie : comment rendre les jeux vidéo accessibles au plus grand nombre ?

Trois regards complémentaires sur un secteur en constante évolution, de ses origines aux défis technologiques, sociaux et environnementaux qui dessinent son avenir.

L'accessibilité au cœur des conférences ICEC 2026

L'accessibilité constitue justement l'un des fils rouges de ces rendez-vous. Et elle ne sera pas seulement abordée comme un sujet de réflexion : elle sera mise en pratique pendant les conférences. Les trois interventions en langue anglaise bénéficieront ainsi de plusieurs dispositifs permettant à chacun de suivre les échanges : traduction simultanée en français avec des casques, sous-titrage en direct en français et interprétation en langue des signes française (LSF).

Une manière concrète de faire de l'accessibilité une expérience partagée et de montrer que les événements scientifiques peuvent eux aussi être pensés pour accueillir des publics aux besoins différents.

Le Cnam, acteur de la recherche sur l'accessibilité des jeux vidéo

Cette attention portée à l'accessibilité fait directement écho aux recherches menées au Cnam. Au sein du [CÉDRIC](#), laboratoire de recherche en informatique et communications du Conservatoire, l'équipe « Interactivité pour lire et jouer » travaille notamment sur les interactions humain-machine et sur les usages du jeu vidéo.

Jérôme Dupire, maître de conférences HDR au Cnam et coordinateur général d'[ICEC 2026](#), est membre de cette équipe. Ses travaux portent notamment sur l'accessibilité numérique, l'accessibilité des jeux vidéo et l'inclusion des personnes en situation de handicap.

Le jeu vidéo au croisement de la recherche et de l'innovation

Organisée au Cnam, la 25e édition de *l'International Conference on Entertainment Computing* réunit chercheurs et professionnels internationaux autour des technologies et expériences de divertissement numérique. En accueillant cette édition 2026, le Cnam met ainsi en lumière un domaine de recherche qui croise technologies, création, culture et enjeux de société, tout en ouvrant ces réflexions au grand public.

Jeu vidéo, intelligence artificielle, réalité virtuelle et augmentée, interaction humain-machine, jeux à vocation éducative ou encore accessibilité : pendant plusieurs jours, ICEC 2026 explore les innovations qui transforment notre manière de jouer, de créer et d'interagir avec les technologies.

Les trois keynotes grand public offrent une occasion privilégiée de découvrir ces enjeux sans avoir besoin d'être spécialiste.

Les trois rendez-vous à ne pas manquer

Mardi 6 octobre à 18h : « L'histoire de l'Entertainment Computing au Cnam », avec Stéphane Natkin

Mercredi 7 octobre à 18h : « Stratégies locales pour réduire l'impact environnemental du développement des jeux vidéo » avec Sonia Fizek

Vendredi 9 octobre à 18h : « Accessibilité : construire les expériences numériques de demain » avec David Tisserand





6 octobre 2026
9 octobre 2026

292 rue Saint-Martin, Paris 3e

Amphi Abbé Grégoire

Programme complet

<https://icec2026.cnam.fr/>

<https://culture.cnam.fr/octobre/icec-2026-au-cnam-trois-soirees-exceptionnelles-autour-du-jeu-video-et-de-son-accessi>