

L'inclusion numérique des personnes en situation de handicap par le jeu vidéo

Trois chercheurs, [Mai-Anh Ngo](#), Dr et HDR droit privé, IR au GREDEG, [Jérôme Dupire](#), Dr et HDR informatique, MCF au CNAM, et [Nicolas Besombes](#), Dr STAPS, MCF à l'université de Paris, trois spécialistes des questions de handicap, du sport et des interactions homme-machine, proposent une journée grand public sur les avancées scientifiques au sujet de l'accessibilité et de l'inclusion au travers du prisme des jeux vidéo, le 28 mai prochain.

L'évènement, entièrement dématérialisé, a pour objectif de présenter au grand public les progrès des outils et équipements particuliers déjà développés dans ce domaine et recensera les travaux en cours de la part de tous les acteurs engagés sur la problématique d'accessibilité, issus des milieux universitaire, institutionnel, économique ou associatif.

Cette journée alternera **tables rondes** et **démonstrations**. Les tables rondes seront animées par des experts en psychologie, sociologie, droit, interactions humain-machine, mais également par de nombreux industriels. Le monde associatif révélera les formes de pratiques alternatives adoptées par les joueurs et joueuses en situation de handicap.

Pour une très large accessibilité, cette journée du **28 mai 2021** sera diffusée en direct sur la **plateforme [Twitch de CapGame](#)** pour laquelle chaque intervention bénéficiera de la traduction en Langue des Signes Française (LSF) ainsi que de la **vélotypie**.

Cette rencontre, initiée par la très forte implication des trois chercheurs dans les domaines du sport, de l'esport, du handicap et du jeu vidéo, promet une belle rencontre dont la volonté commune est de répondre au mieux aux intérêts de l'inclusion numérique, notamment par le biais du développement de l'accessibilité aux jeux vidéo pour les personnes en situation de handicap.

En effet, **Mai-Anh Ngo** est une spécialiste des questions de handicap et de sport, aussi Secrétaire Générale de la Fédération Française Handisport et élue en charge de l'esport handisport, **Jérôme Dupire** est également Président de CapGame, l'association de référence en matière d'accessibilité des jeux vidéo, et **Nicolas Besombes** est Vice-Président de France Esports, l'association qui représente les intérêts communs du monde amateur, professionnel économique du secteur des sports électroniques.

Programme

**INCLUSION,
HANDICAPS
& JEUX VIDÉO**

le cnam cedric I3SP GREDEG

SUR LA CHAÎNE TWITCH DE **CAPGAME_FRANCE**

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

- 9H30** OUVERTURE & PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE
- 9H40** MICROSOFT XAC : UN PÉRIPHÉRIQUE DE CONTRÔLE UNIVERSEL
- 9H55** ESPORT ET ASPECTS RÉGLEMENTAIRES : LA PRATIQUE COMPÉTITIVE DU JEU VIDÉO EN SITUATION DE HANDICAP
- 10H55** ÉCHANGES AVEC LES VIEWERS
- 11H25** LE JEU VIDÉO AU SEIN DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE HANDISPORT
- 11H40** JOUER SANS VOIR

- 12H55** ACCUEIL & PRESENTATION DE LA JOURNÉE
- 13H00** ASPECTS PSYCHOLOGIQUES DES PRATIQUES DE JEUX VIDÉO : ENTRE INQUIÉTUDES ET BIENFAITS
- 14H00** ÉCHANGES AVEC LES VIEWERS
- 14H30** ESPORTS ET HANDICAP
- 14H45** CYBATHLON
- 15H00** QUELLE PRISE EN COMPTE DE L'INCLUSION AU SEIN DU SECTEUR VIDÉOLUDIQUE ?
- 16H00** ECHANGES AVEC LES VIEWERS
- 16H30** CONCLUSION DE LA JOURNÉE

28 MAI 2021 ————— **À 9H30 16H30**

mshs UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR AVEC LE SOUTIEN DE CapGame UBISOFT FRANCE ESPORTS

Contacts

[Mai-Anh Ngo](#) | Secrétaire Générale de la Fédération Française Handisport | GREDEG | Mai-Anh.Ngo@gredeg.cnrs.fr

[Jérôme Dupire](#) | Président de CapGame | CNAM | jerome.dupire@cnam.fr

[Nicolas Besombes](#) | Vice-Président de France Esports | I3SP | nicolas.besombes@gmail.com