
Vers une pratique compétitive et inclusive des jeux vidéo

Jérôme Dupire*¹

¹Centre d'études et de recherche en informatique et communications – Conservatoire National des Arts et Métiers [CNAM] : EA4629 – France

Résumé

La pratique des jeux vidéo, tout en restant spécifique, présente de nombreuses similitudes avec celle des sports plus traditionnels (Besombes17). Comme pour ces derniers, la recherche a démontré qu'il existait des bénéfices à cette pratique, impactant significativement les capacités neuro-physiologiques, psychologiques et sociologiques des pratiquants et pratiquantes (Besombes21, Bediou18). Sa déclinaison compétitive, l'esport, permet de renforcer encore cette proximité entre les deux domaines. Une des dernières innovations dans ce secteur est l'entrée de cette pratique comme support pédagogique, au sein même des établissements de l'éducation nationale (EDUC).

Si cette pratique connaît un certain succès et progresse régulièrement auprès des populations typiques, la question de l'accessibilité aux et de l'inclusion des personnes en situation de handicap est plus que d'actualité. En effet, comme bien souvent dans les dynamiques d'innovation et de rupture, la prise en compte d'utilisateurs et d'utilisatrices qui ne correspondent pas au modèle de fonctionnement typique est lacunaire, pour ne pas dire absente.

CapGame est une association loi 1901 qui, depuis 2013, travaille à l'amélioration des conditions d'accessibilité des jeux vidéo pour les joueurs et les joueuses en situation de handicap (JSH). Aux côtés d'autres actions qui concernent la veille technologique, le testing, l'accompagnement des professionnels, elle mène un travail, à la fois théorique (Ngo et al.) et opérationnel sur l'accès à l'esport pour les JSH.

Nous présenterons le parcours et l'évolution des propositions qui, depuis presque 10 ans, ont été déployées sur le terrain pour tenter d'apporter des réponses aux questions de mise en accessibilité et d'inclusion des JSH dans le contexte de la pratique compétitive des jeux vidéo. L'aboutissement actuel de ce travail est une compétition annuelle : la CapGame Arena (CGA)

Les premières itérations (2018, 2019) ont été construites sur des propositions simples autour d'un jeu unique (FIFA - football), sur un site unique, autour de participants et participantes préselectionnés au sein de notre réseau et déjà engagés dans une pratique sportive (foot fauteuil). Elles auront permis de réunir une dizaine de JSH en binôme avec des personnes valides, pour une journée organisée aux côtés d'une compétition esportive classique.

Six éditions plus tard, l'édition 2024 de la CGA, a vu la participation des 150 JSH pour les tours qualificatifs, organisés sur 5 sites géographiques (Ile de France, Toulouse, Roubaix-Tourcoing, Parthenay et Angoulême) et autour de 3 jeux vidéo: football (eFootball), combat

*Intervenant

(Street Fighter) et course automobile (Forza Motorsport). Les JSH qualifiées ont disputé leurs finales respectives, lors de la Paris Games Week à Paris, sur les scènes respectives de Capital Game, Capcom et Xbox (CGA24) .

(Besombes17) N. Besombes. Comparaison entre sport et esport au regard de la sociologie du sport. Association des Chercheurs en Activités Physiques et Sportives (ACAPS), Université de Bourgogne, Oct 2017, Dijon (Université de Bourgogne), France.

(Bediou18) Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.

(Besombes21) N. Besombes. L' esport comme outil de santé publique ?. Symposium "Le jeu vidéo et la compétition esport au service du bien-être des seniors", Société Française de Psychologie (SFP21), Dec 2021, Tours (Université de Tours), France.

(Ngo et al.) Ngo, M-A., Besombes, N. & Dupire, J. (2020). *Esport et handicap. De l'inclusion de fait à l'inclusion systémique. Jurisport*, 204, pp.41-46.

(CGA24) <https://www.capgame.fr/capgame-a-la-paris-games-week-2024/> (consulté le 2 mai 2025)

(EDUC) <https://drane-versailles.region-academique-idf.fr/spip.php?article106> (consulté le 2 mai 2025)