

#TousGamers : jeux vidéo et accessibilité

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.

Convaincus que le *gaming* doit être accessible au plus grand nombre et afin de sensibiliser l'ensemble des acteurs, comme la communauté des joueurs et joueuses, Hugues Ouvrard, directeur de **Xbox France**, et le Conservatoire national des arts et métiers (Cnam), lancent à l'occasion de la journée internationale des personnes handicapées une semaine dédiée à l'accessibilité des jeux vidéo.

Le gamer handi existe !

Aujourd'hui, on recense environ 12 millions de Françaises et 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.

