



HAL
open science

L'inclusion des joueurs en situation de handicap dans l'esport : accessibilité, équité et intégrité des compétitions

Mai-Anh Ngo, Nicolas Besombes, Jérôme Dupire

► To cite this version:

Mai-Anh Ngo, Nicolas Besombes, Jérôme Dupire. L'inclusion des joueurs en situation de handicap dans l'esport : accessibilité, équité et intégrité des compétitions. "Inclusion, Intersectionnalité, équité Intergénérationnelle : le passé, l'avenir" (I3), Symposium Annuel Histoire du Jeu 2021 (SAHJ), Sep 2021, Online, Canada. hal-03982293

HAL Id: hal-03982293

<https://hal.science/hal-03982293>

Submitted on 10 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'inclusion des joueurs en situation de handicap dans l'esport : accessibilité, équité et intégrité des compétitions

Nicolas BESOMBES

Docteur en Sciences du Sport
Université de Paris,
I3SP (EA 3625), France
nicolas.besombes@u-paris.fr

Jérôme DUPIRE

Docteur en Informatique
Conservatoire National des Arts et Métiers,
CEDRIC (EA4629), France
dupire@cnam.fr

Mai-Anh NGO

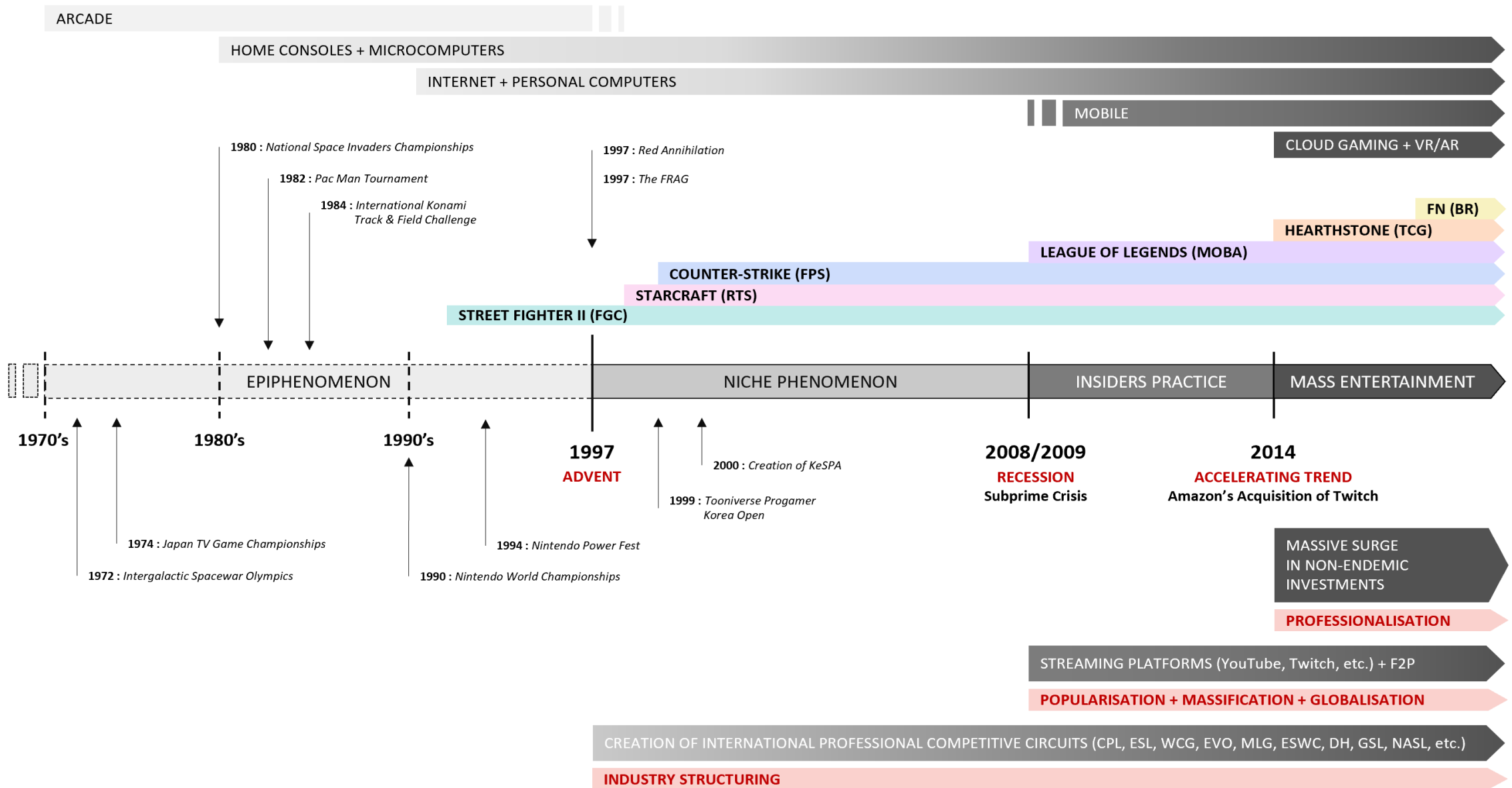
Docteure et HDR en droit privé,
Ingénieure de recherche,
Université Côte d'Azur, CNRS, GREDEG, France
ngo@gredeg.cnrs.fr

WHAT IS ESPORTS?



ESPORTS TIMELINE

© Nicolas Besombes – March 2019



A SPECIFIC FORM OF PRACTICE

MSI 2018 (League of Legends) – Paris

| | | |
|-------------------------------|-----------|---|
| CRITERIA FOR DEFINING ESPORTS | PRIMARY | SYNCHRONIC OPPOSITION (BETWEEN AT LEAST 2 PLAYERS OR 2 TEAMS OF PLAYERS) |
| | | VIDEO GAMES (INTELLECTUAL PROPERTY OWNED BY THE PUBLISHERS) |
| | | ORGANIZED COMPETITION (TOURNAMENTS, LEAGUES, CHAMPIONSHIPS) |
| | | ESTABLISHED RULES (VICTORY CONDITIONS, MATCH FORMAT, BEHAVIOUR, MATERIAL, ETC.) |
| | SECONDARY | ONLINE OR OFFLINE |
| | | ANY TYPE OF PLATFORM: PC, CONSOLE, MOBILE |
| | | AMATEUR OR PROFESSIONAL |
| | | ORGANIZED BY THE PLAYERS OR PRIVATE COMPANIES |
| | | IN FRONT OF AN AUDIENCE AND/OR VIEWERS |
| | | CASHPRIZES AND/OR EQUIPMENTS & HARDWARE |

**CODIFIED CONFRONTATION OF PLAYERS
DURING ORGANIZED VIDEO GAMES COMPETITIONS**

WHO ARE ESPORTS PLAYERS?

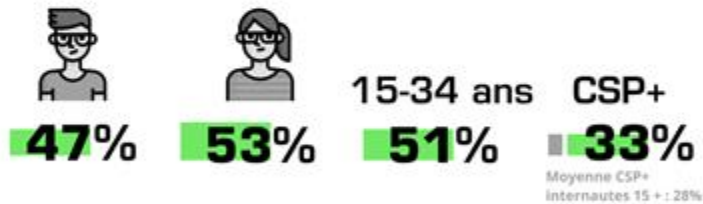
PVP PLAYERS

10,3 MILLIONS

21,6% des internautes 15+

PVP Players:

- WITHOUT Rankings
- WITHOUT Organized Competitions



1ère Région de France

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

25,6%

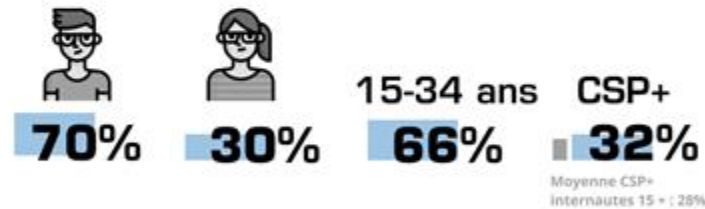
RECREATIONAL ESPORTS PLAYERS

2,1 MILLIONS

4,4% des internautes 15+

PVP Players:

- WITH Rankings
- WITHOUT Organized Competitions



1ère Région de France

PACA

6,1%

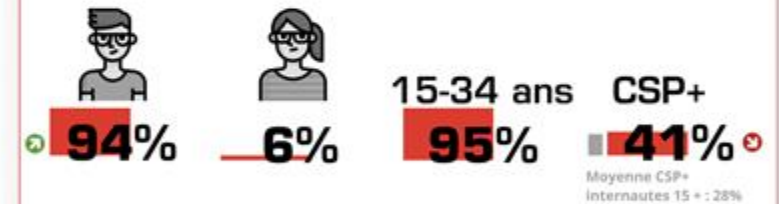
AMATEUR ESPORTS PLAYERS

1,2 MILLIONS

2,5% des internautes 15+

PVP Players:

- WITH Rankings
- WITH Organized Competitions



1ère Région de France

OCCITANIE

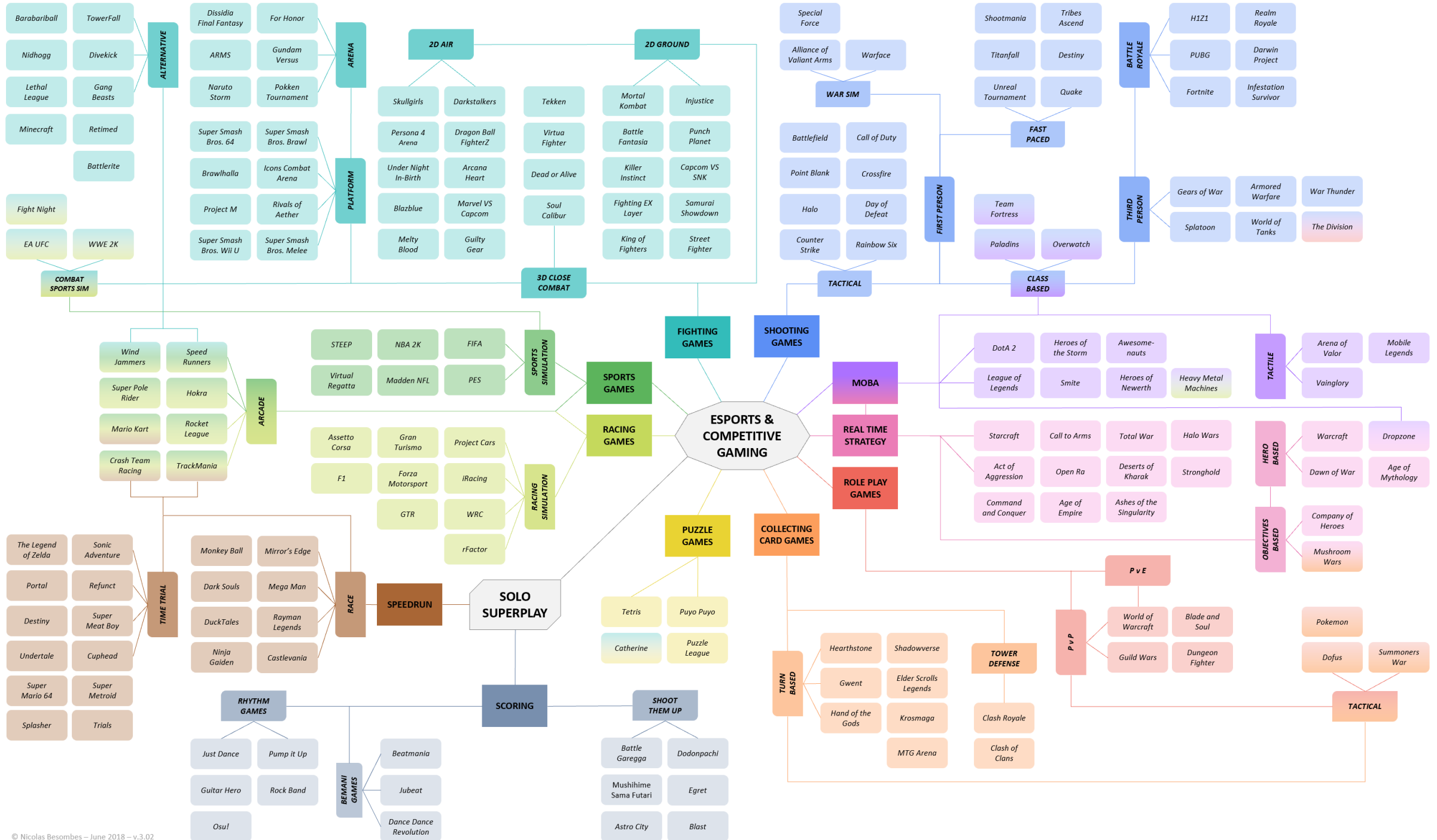
3,7%

WHICH
GAMES?



**ESPORTS &
COMPETITIVE
GAMING**





IN-CLUSIVE ESPORTS

Disabled players are historically competing with able-bodied athletes



Mike "Brolylegs" Begum
Street Fighter



"ashllxyy"
Rocket League



Rocky « No Hands » Stoutenburgh
FPS & Battle Royale

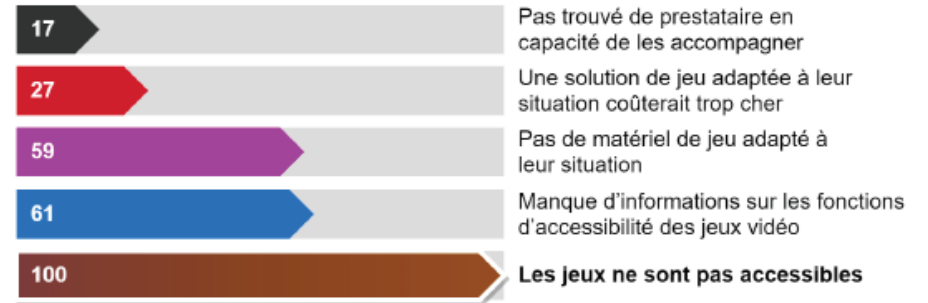


Sven "BlindWarrior" Van de Wege
Street Fighter

1. Some players adapt the way they play to the control device they were initially sold
2. Other players adapt their control devices to their disability

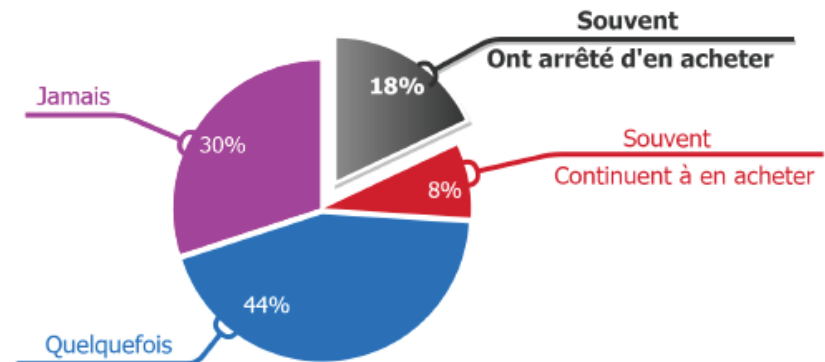
FRUSTRATIONS ET BARRIÈRES

Barrières les plus souvent citées



Pour 69 % des participants, leur handicap est un frein partiel dans l'accès aux jeux vidéo. Il représente un obstacle totalement bloquant pour 22 % des participants.

Expérience d'achats de jeux auxquels il n'est finalement pas possible de jouer, par manque d'accessibilité



ATTENTES, FRUSTRATIONS ET DIFFICULTÉS
DES JOUEURS À BESOINS SPÉCIFIQUES

JEUX VIDÉO & HANDICAP

LES OBSTACLES À LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO POUR LES PSH

| | | |
|-----------|---------------------------------|--|
| JEU VIDÉO | SOFTWARE (LE LOGICIEL) | Paramétrage : Difficulté/vitesse du jeu, couleur et luminosité, gameplay (nombre de touches), design sonore, etc. |
| | HARDWARE (LES PÉRIPHÉRIQUES) | Personnalisation : stick, manettes, claviers, souris, etc. |
| ESPORT | INFRASTRUCTURES (BÂTIMENT) | Accessibilité : rampes, toilettes, ascenseurs, parking, etc. |
| | ACCUEIL & DÉPLACEMENTS | Manque : Accompagnateurs, LSF, panneaux informatifs, applications mobiles, files d'attentes facilitées, etc. |

Absence de traitement juridique des besoins spécifiques des joueurs en situation de handicap

- Absence d'un cadre juridique uniforme des besoins spécifiques des joueurs en situation de handicap
 - Absence de prise en compte des contraintes liées au cadre bâti;
 - Absence de prise en compte des questions d'accessibilité des logiciels;
 - Absence de prise en compte des questions relatif à l'usage de périphériques adaptés
- Apparition de quelques éléments de cadrage par les guidelines
- Difficultés juridiques à encadrer un phénomène mondialisé avec une pluralité d'acteurs et des enjeux économiques importants

Risques liés à l'absence de cadre juridique pour encadrer les compétitions sportives

- Risques de discrimination à l'égard d'un joueur ne pouvant pas participer à une compétition sportive
 - Problème d'accessibilité physique
 - Problème d'accessibilité liée aux logiciels et /ou aux périphériques
- Risque de rupture de l'égalité entre les compétiteurs
 - Pour un joueur en situation de handicap ne pouvant pas participer
 - Pour un joueur "valide" mais qui estimerait être désavantagé par rapport un joueur en situation de handicap qui utiliserait un périphérique spécifique

Les mesures d'accessibilité maintien de l'intégrité des compétitions sportives

- Le respect des principes d'universal design: mesure d'accessibilité des compétitions et d'égalité entre les concurrents

La conception universelle désigne : « *La conception de produits, d'équipements, de programmes et de services qui puissent être utilisés par tous, dans toute la mesure du possible, sans nécessiter ni adaptation, ni conception spéciale.* » (Articles 2, 3 & 4f de la Convention internationale des Droits des personnes handicapées)

- Des lieux de compétitions répondant systématiquement aux règles d'accessibilité universelle
- Des logiciels répondant aux principes d'Universal design ou permettant par des configurations d'origine différenciées de s'adapter aux besoins et aux envies de chaque joueur
- Des périphériques répondant aux principes d'Universal design. Exemple imposer la XAC en compétition

Les mesures d'équité comme maintien de l'intégrité des compétitions sportives

- Des mesures d'équité permettant d'assurer l'intégrité des compétitions et le respect des besoins spécifiques
 - L'utilisation de certaines aides logicielles ou de certains périphériques étant associée à la démonstration d'une déficience médicalement démontrée
 - Mise en place d'un système de classification fonctionnelle liée à l'analyse des capacités physiques visuelles et cognitives des compétiteurs justifiant l'utilisation de matériel spécifique ou d'aide humaine spécifique (à l'image de la classification paralympique)