

JEUX VIDÉO & HANDICAP

ATTENTES, FRUSTRATIONS ET DIFFICULTÉS
DES JOUEURS À BESOINS SPÉCIFIQUES



SOMMAIRE

	À propos de Be Player One _____	4
	Joueurs en situation de handicap, qui sont-ils ? _____	6
	Frustrations et barrières _____	12
	Attentes des joueurs à besoins spécifiques _____	24
	Méthodologie _____	27



INTRODUCTION

QUELLE PLACE POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP DANS L'ÉCOSYSTÈME DU JEU VIDÉO ?

71% des Français jouent aux jeux vidéo et 49% y jouent régulièrement *, toutes les tranches d'âge et profils sont représentés. Enfin presque tous... **Une partie de la population est en difficulté lorsqu'il s'agit d'accès aux jeux vidéo : les personnes en situation de handicap.** Pourtant, selon les derniers chiffres de l'INSEE, **15% de la population française vit avec un handicap.**

Ce premier baromètre produit par **Be Player One** a pour objectif principal de donner aux joueurs en situation de handicap la possibilité d'**exprimer leurs attentes, frustrations et les obstacles qui freinent ou empêchent leur accès aux jeux vidéo.**

Il vise également à **informer les professionnels de l'industrie sur des problématiques concrètes des joueurs en situation de handicap**, notamment au regard des fonctions d'**accessibilité intégrées dans les jeux vidéo.**

* Données issues de «L'essentiel du jeu vidéo - bilan du marché français 2019» produit par le SELL (syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)



Nous avons la conviction que les éditeurs, les concepteurs de jeux, les plateformes en ligne et tous les acteurs du secteur vidéoludique ont la capacité de participer à **l'amélioration des conditions d'accès aux jeux vidéo pour les personnes en besoin d'accessibilité**. Ce document leur apporte des informations utiles à la compréhension d'une population **encore trop peu prise en compte**.

Le jeu vidéo a ces **capacités extraordinaires** : créer du plaisir, de la joie, de l'interaction, du challenge, des émotions positives. À travers cette étude internationale, **Be Player One** souhaite porter un message fort adressé par les joueurs en situation de handicap :

« **Nous sommes là,
nous sommes des millions
et nous voulons jouer !** »

Une telle attente ne saurait rester indéfiniment sans réponse. Nous sommes donc très heureux de vous en livrer ci-dessous les premiers éléments.



Maxime Viry

Président @ BP1



A PROPOS DE BE PLAYER ONE

(RE)DONNER ACCÈS AUX JEUX VIDÉO AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Maxime Viry est un entrepreneur du numérique et consultant IT. Passionné par le jeu vidéo, joueur enthousiaste depuis toujours... Jusqu'à ce que l'évolution de sa pathologie le prive de sa passion. Comme des millions de personnes, **Maxime vit avec un handicap qui l'empêche de jouer.** 20 ans de frustration et le constat amer d'un manque de solutions sont à l'origine de la start-up **Be Player One.**

L'équipe fondatrice compte **trois associés** aux compétences complémentaires à celles de Maxime Viry :



Franck Leroy : développeur Full Stack, UX designer, expert en modélisation & impression 3D, formateur auprès de personnes en situation de handicap

Olivier Nourry : expert en accessibilité numérique, coordinateur du groupement d'experts à l'origine du référentiel d'accessibilité numérique de l'État Français



Sandrine Viry : ergothérapeute, experte en conception d'aides techniques et recherche de financements pour l'acquisition de matériel numérique lié au handicap.



Les quatre fondateurs sont **entourés de partenaires précieux et d'experts issus d'horizons multiples** : ingénierie mécanique et logicielle, interaction humain machine, consultants IT, développeurs, concepteurs de jeux vidéo, games designers... À travers **deux axes de développement** BP1 souhaite participer à **faciliter l'accès aux jeux vidéo pour les personnes à besoins spécifiques**.

Conception de matériels innovants pour les joueurs en situation de handicap

 Basés sur des technologies **matérielles** : joysticks et contacteurs, clavier et souris adaptés...

 ... Et **logicielles** : reconnaissance vocale, poursuite oculaire, reconnaissance faciale...



Solutions pour les créateurs de jeux vidéo

 Conception **d'outils en ligne** : méthodologie de tests, portions de code, base de connaissances, gestionnaire de projets...

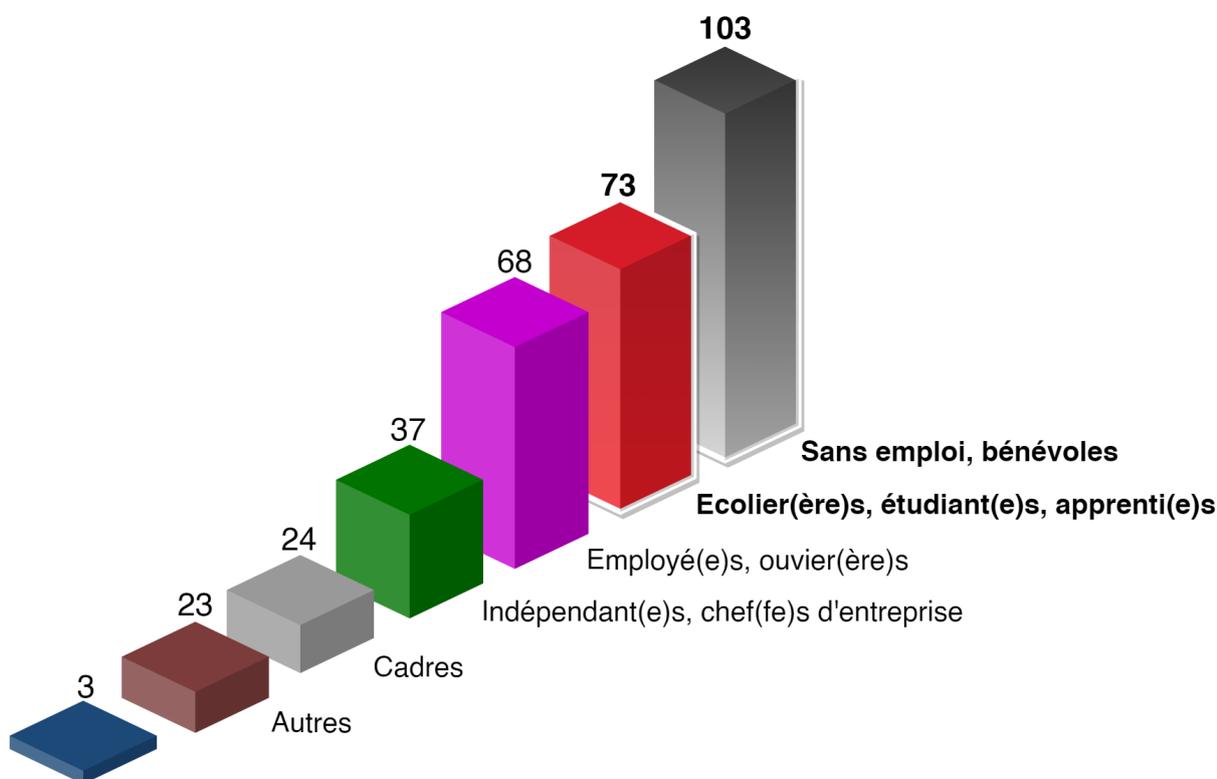
 Interventions de **joueurs testeurs professionnels en situation de handicap**,

 Audits/certifications de jeux, formation et conseil en **accessibilité** (jeux vidéo et Web).

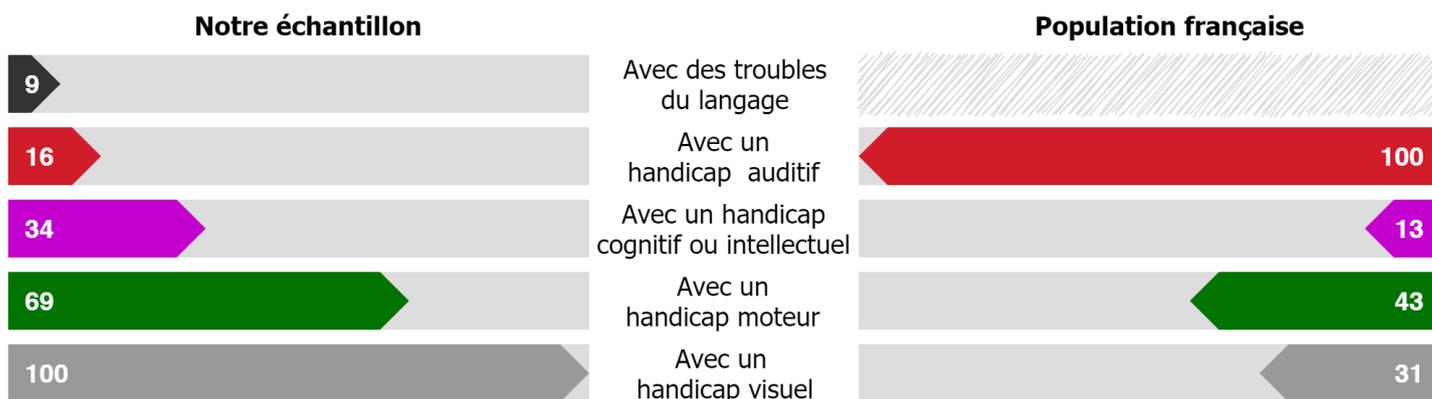


JOUEURS EN SITUATION DE HANDICAP, QUI SONT-ILS?

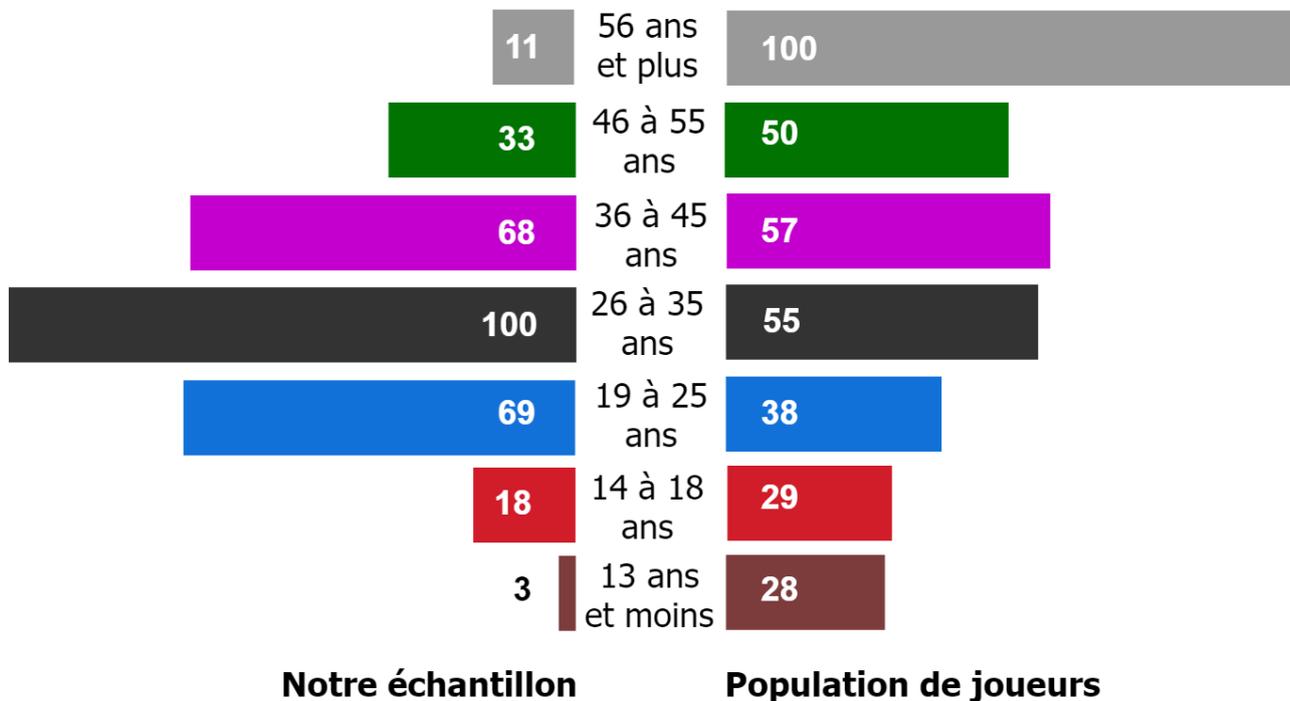
Catégories socioprofessionnelles



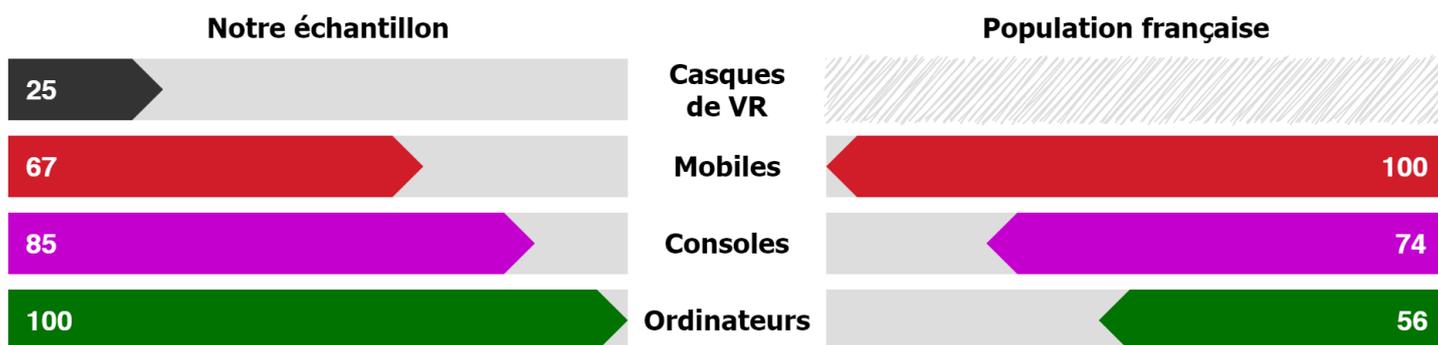
Types de handicaps



Répartition par tranches d'âge



Plateformes de prédilection



« J'ai mal aux mains à cause des boutons, notamment ceux qui m'obligent à écarter les doigts ou les gâchettes situées au-dessus de la manette. »»



Plateformes de prédilection

(Personnes avec un handicap visuel)



Plateformes de prédilection

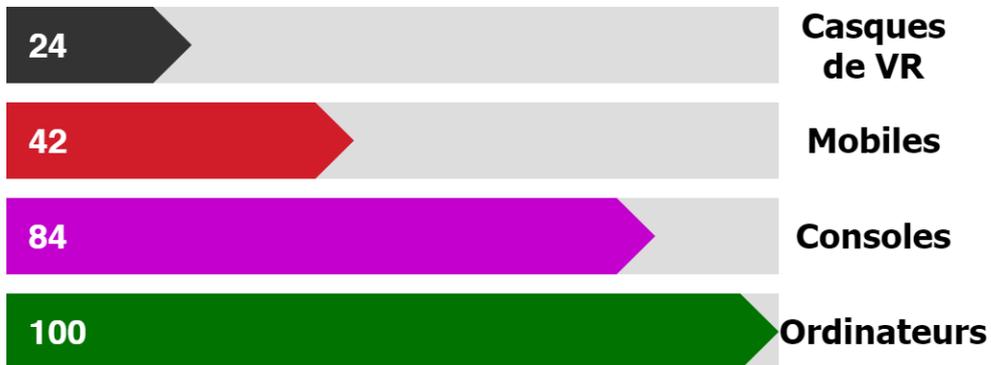
(Personnes avec un handicap cognitif ou intellectuel)



« Certaines consoles portables sont trop lourdes et difficiles à tenir. »

Plateformes de prédilection

(Personnes avec un handicap moteur)



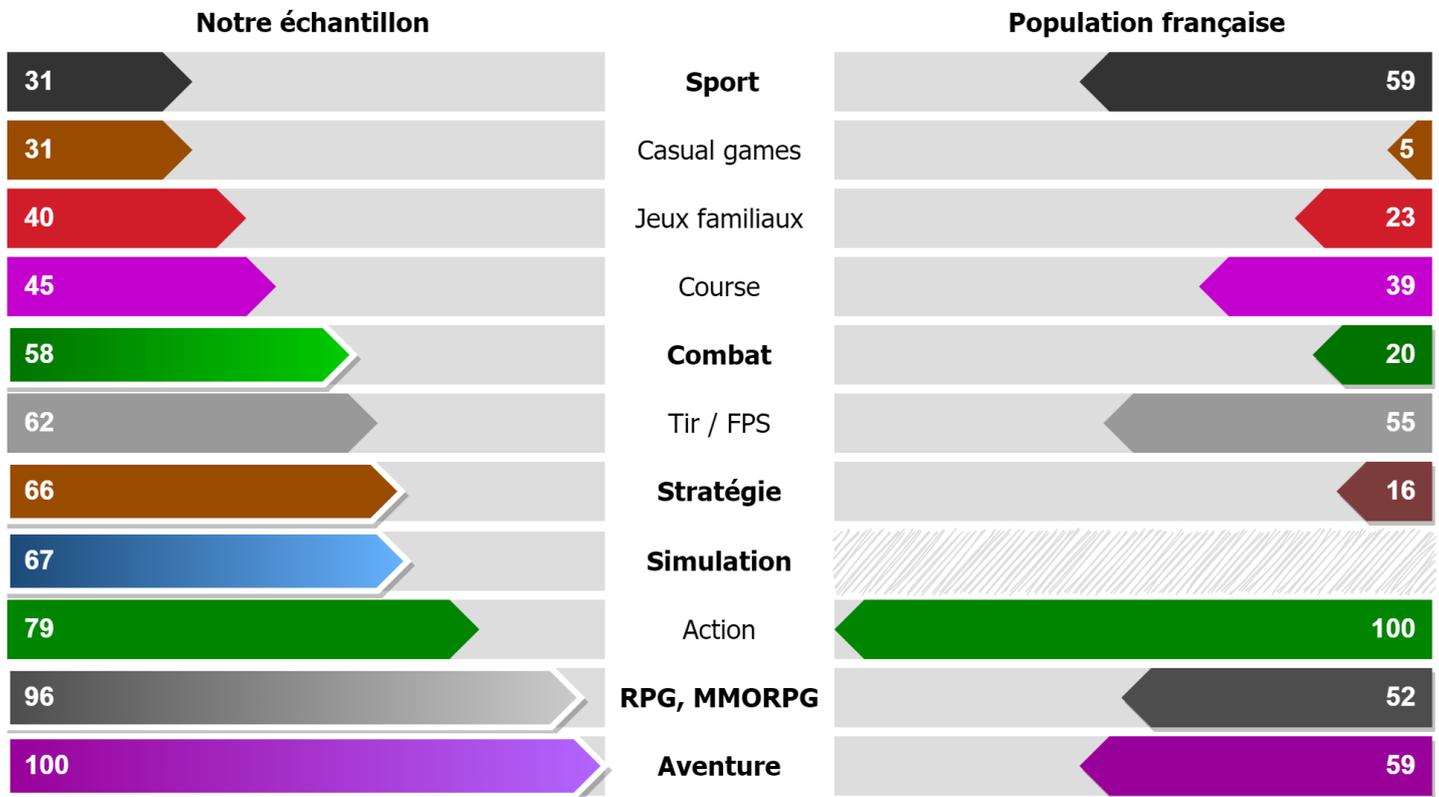
Plateformes de prédilection

(Personnes avec un handicap auditif)



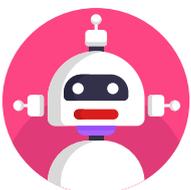
Les personnes ayant une déficience visuelle jouent beaucoup plus sur mobile que le reste de l'échantillon et moins sur consoles.

Types de jeux préférés



Le type de handicap semble n'avoir aucun impact sur les préférences de jeux.

« Parfois j'aimerais avoir la possibilité de jouer à des FPS, des jeux dans des mondes ouverts, etc. Jouer à un jeu comme *Breath of the Wild* ou *Skyrim*, par exemple. »



« J'aimerais pouvoir jouer en étant complètement autonome, sans avoir besoin d'une aide extérieure, à des jeux de combats par exemple. »

Sources de motivation les plus citées



La volonté de rééducation et la recherche de bénéfices physiologiques sont les sources de motivation les moins citées.



« Je veux jouer aux mêmes jeux que mes amis voyants. »

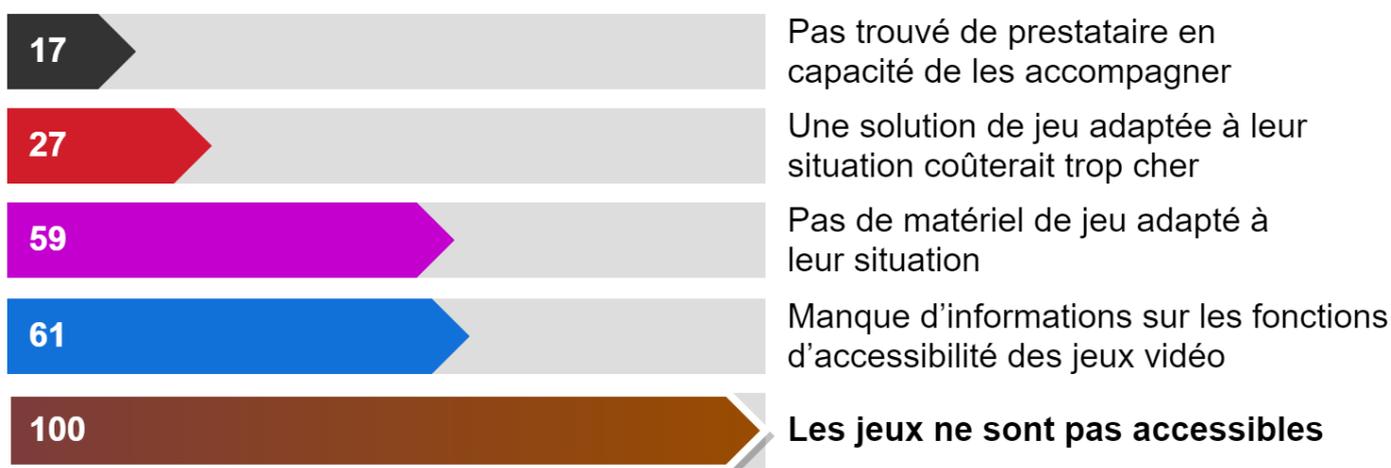
« Je veux faire ce que font les autres enfants de 12 ans, jouer aux jeux vidéo. Aujourd'hui, à part A Blind Legend, il n'y a rien pour moi, et cela me rend vraiment triste. »





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.



« Si le remapping de touches n'est pas possible, je ne peux pas jouer. »



Deux personnes sur trois affirment qu'elles joueraient plus si elles n'avaient pas de problématique liée au handicap.

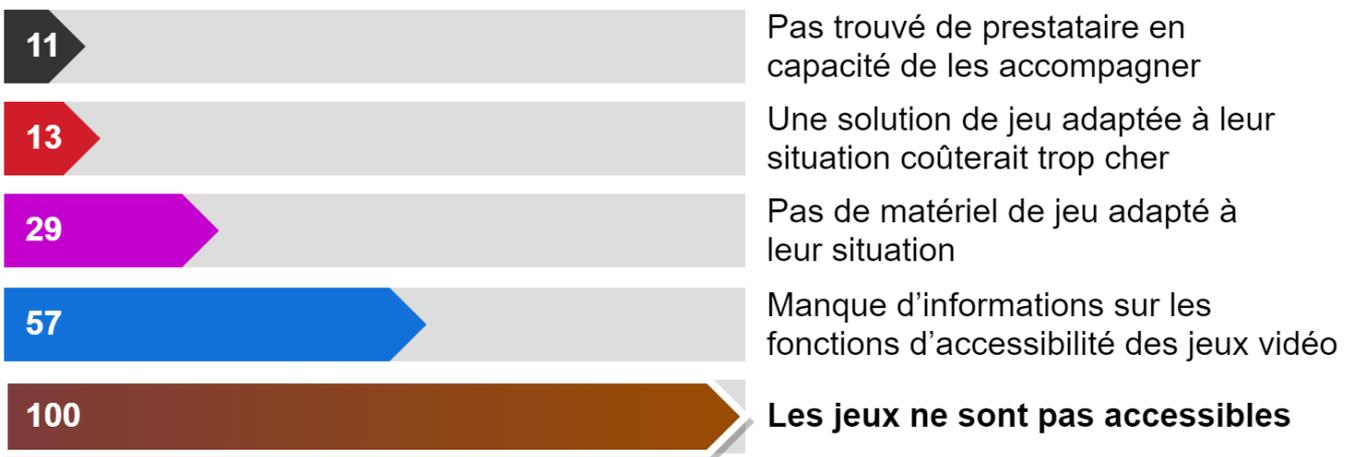


« Ne pas avoir la possibilité de modifier les paramètres de difficultés dans certains jeux m’empêche de les terminer. Du fait de mes problèmes cognitifs et moteurs, je ne peux pas avoir un bon niveau. »



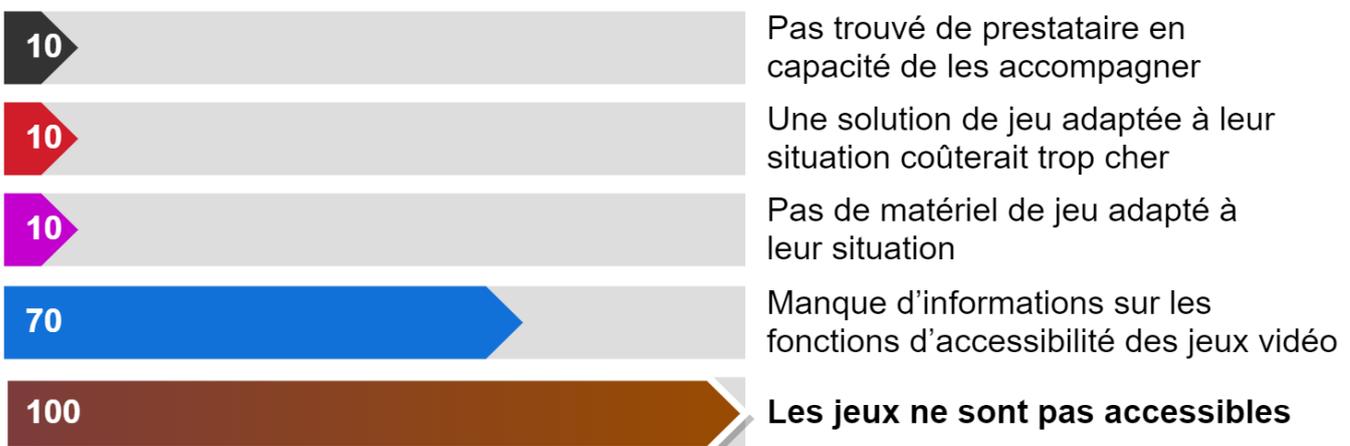
Barrières les plus souvent citées

Personnes avec un handicap visuel



Barrières les plus souvent citées

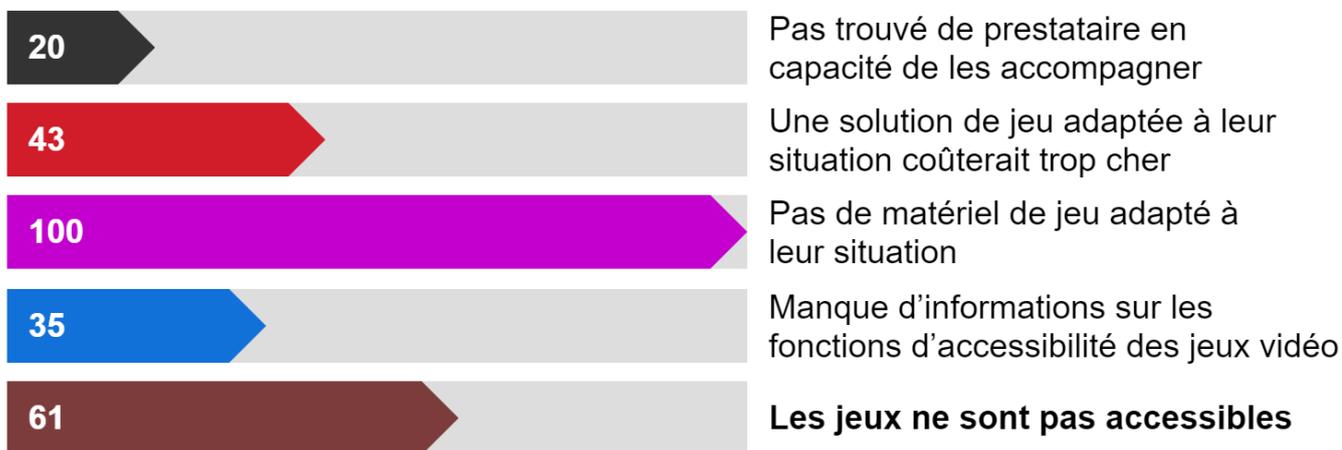
Personnes avec un handicap cognitif ou intellectuel





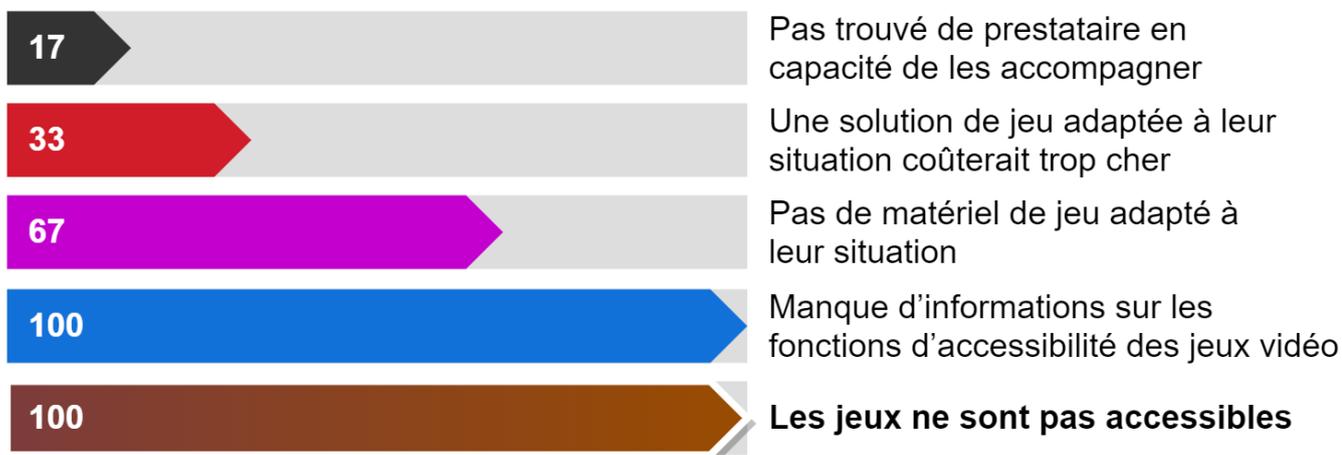
Barrières les plus souvent citées

Personnes avec un handicap moteur



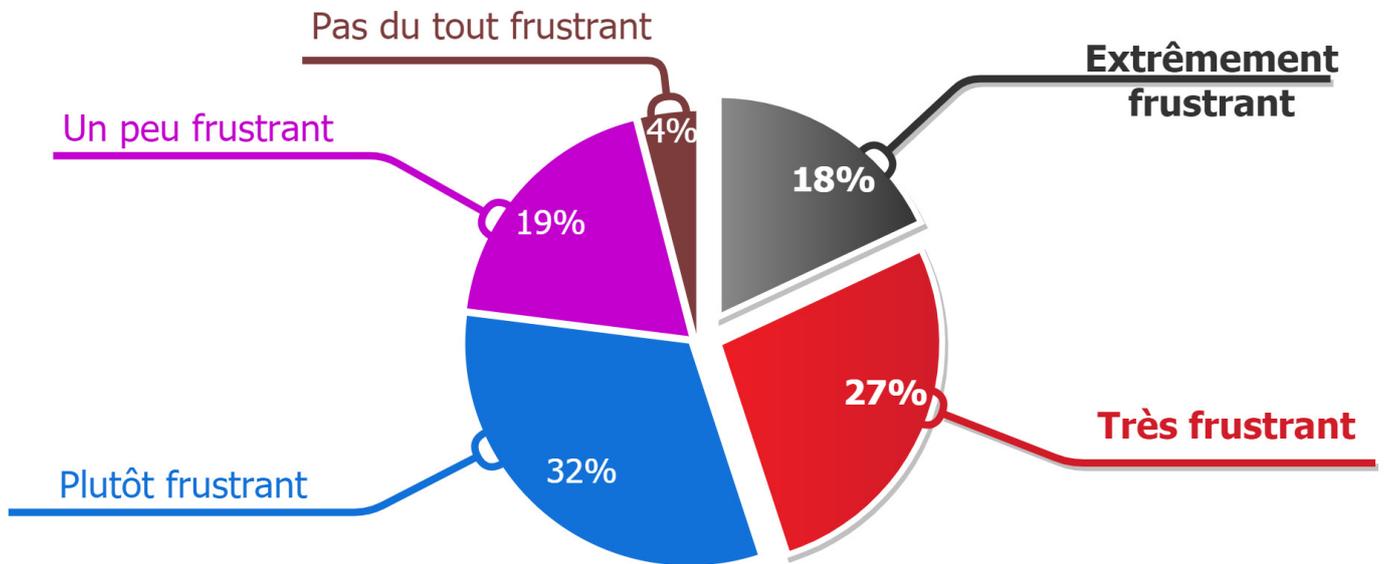
Barrières les plus souvent citées

Personnes avec un handicap auditif





Niveau de frustration engendré par les freins et barrières dans l'accès aux jeux vidéo



« J'ai perdu la vue en 2010 pendant l'essor des applications mobiles. J'ai envie de jeux accessibles mais je me sens perdu dans ces univers que je ne peux pas explorer à cause d'une mauvaise programmation. »

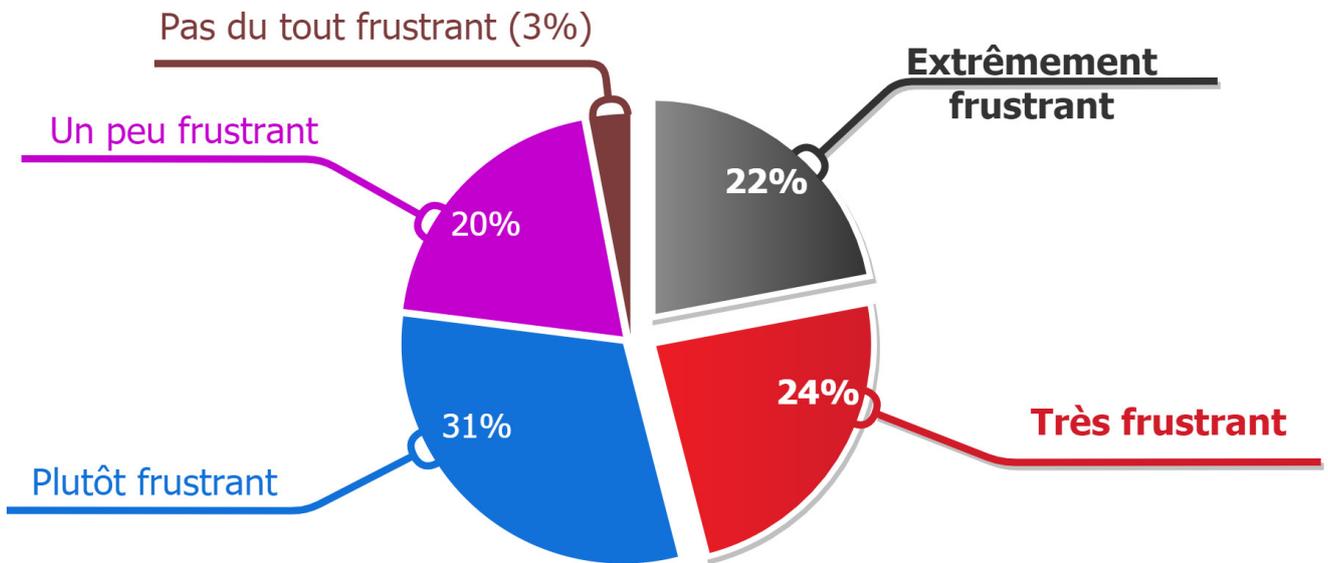
« J'aimerais que les jeux soient accessibles aux voyants et non-voyants. Cela amènerait plus de diversité et tout le monde pourrait jouer ensemble ! »





Niveau de frustration engendré par les freins et barrières dans l'accès aux jeux vidéo

Personnes avec un handicap visuel

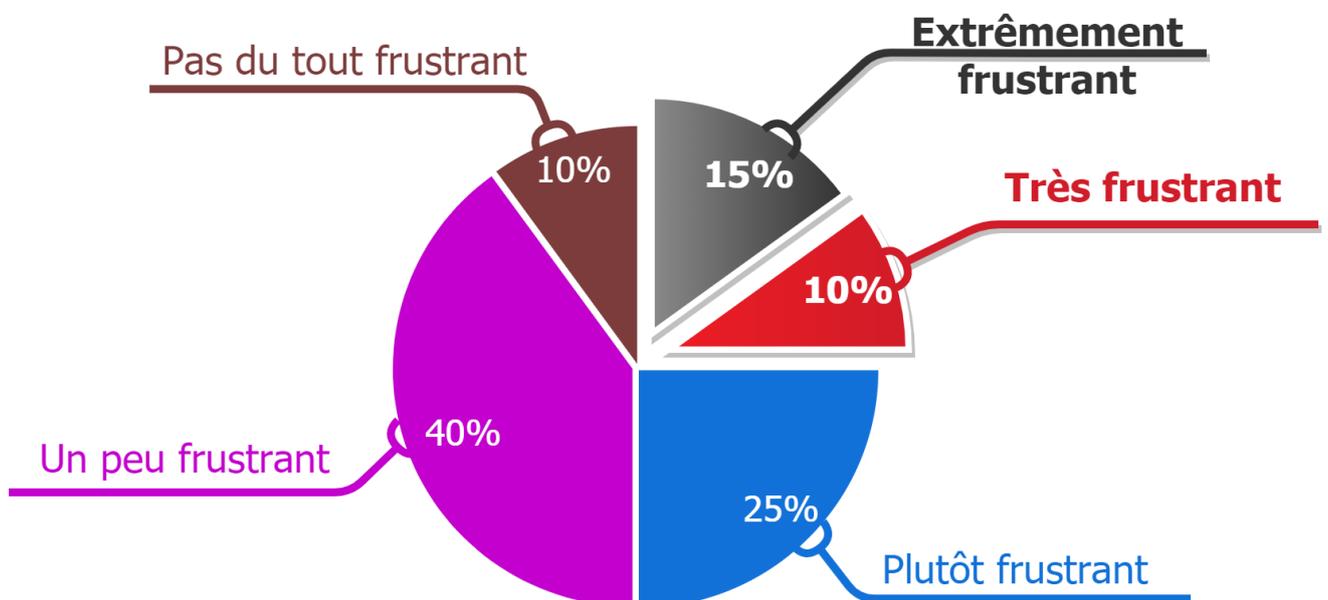


« J'aimerais que les jeux soient accessibles aux voyants et non-voyants. Cela amènerait plus de diversité et tout le monde pourrait jouer ensemble ! »



Niveau de frustration engendré par les freins et barrières dans l'accès aux jeux vidéo

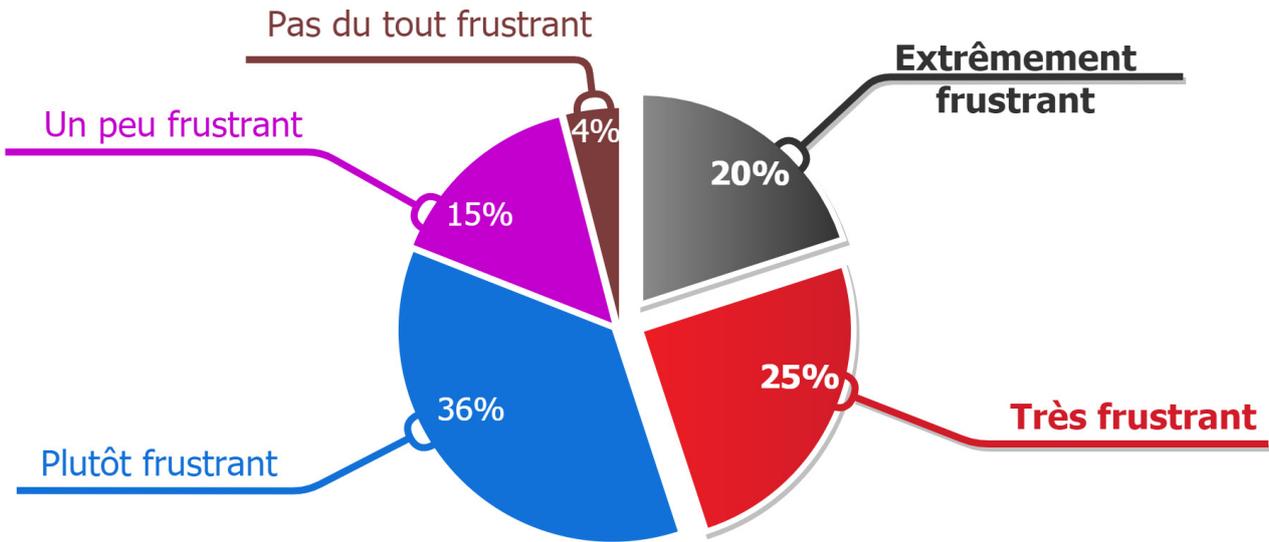
Personnes avec un handicap cognitif ou intellectuel





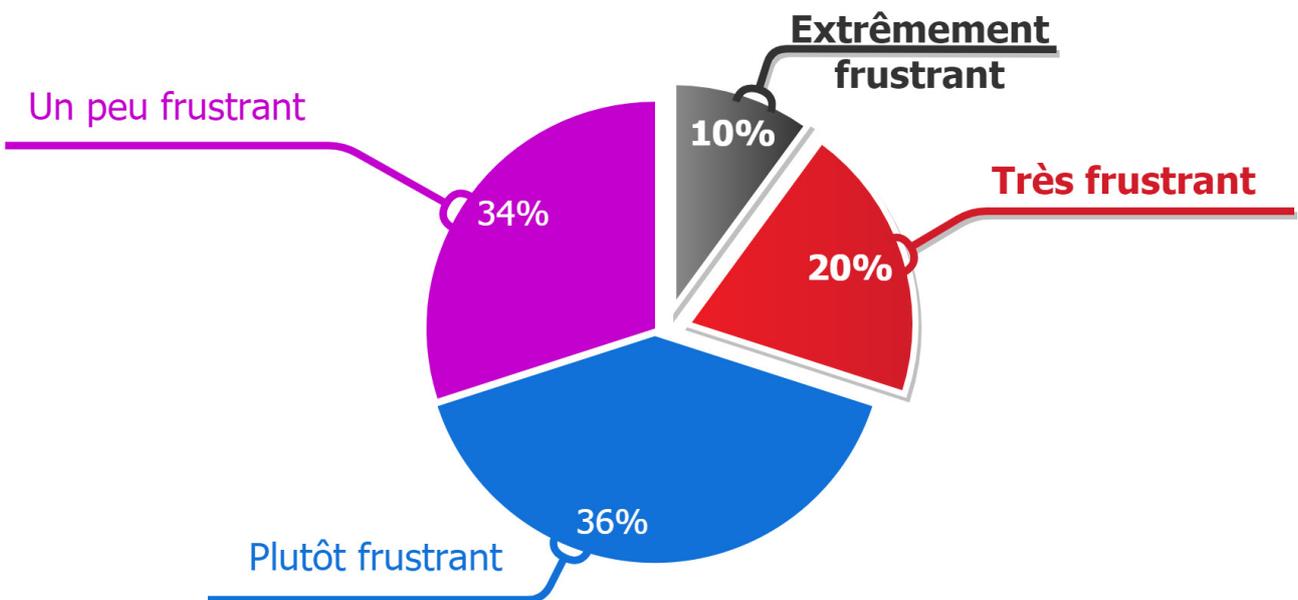
Niveau de frustration engendré par les freins et barrières dans l'accès aux jeux vidéo

Personnes avec un handicap moteur



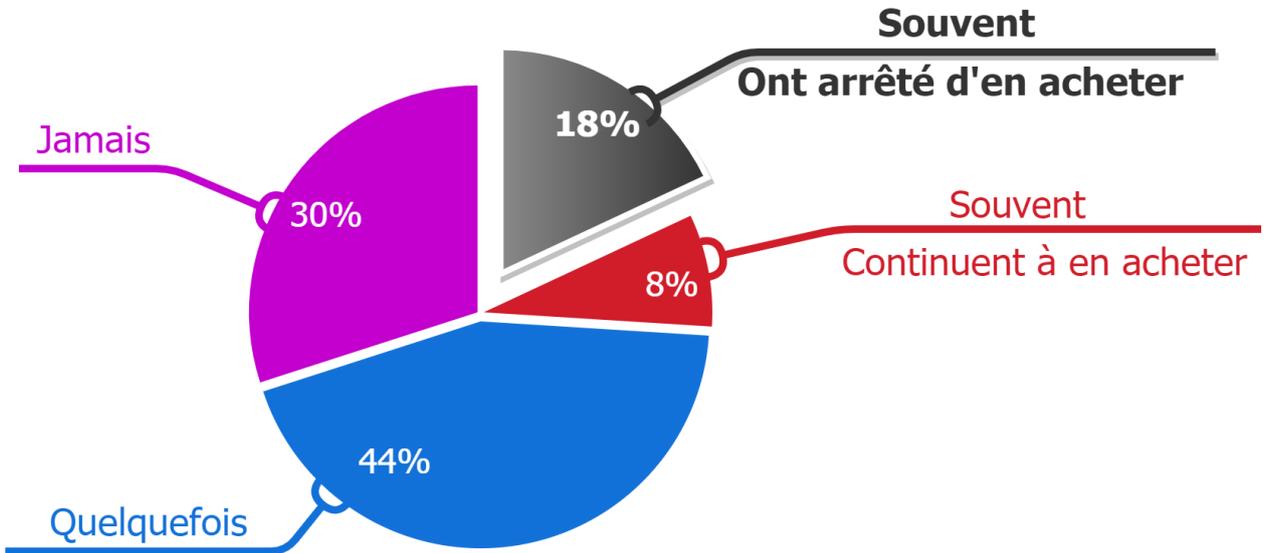
Niveau de frustration engendré par les freins et barrières dans l'accès aux jeux vidéo

Personnes avec un handicap auditif



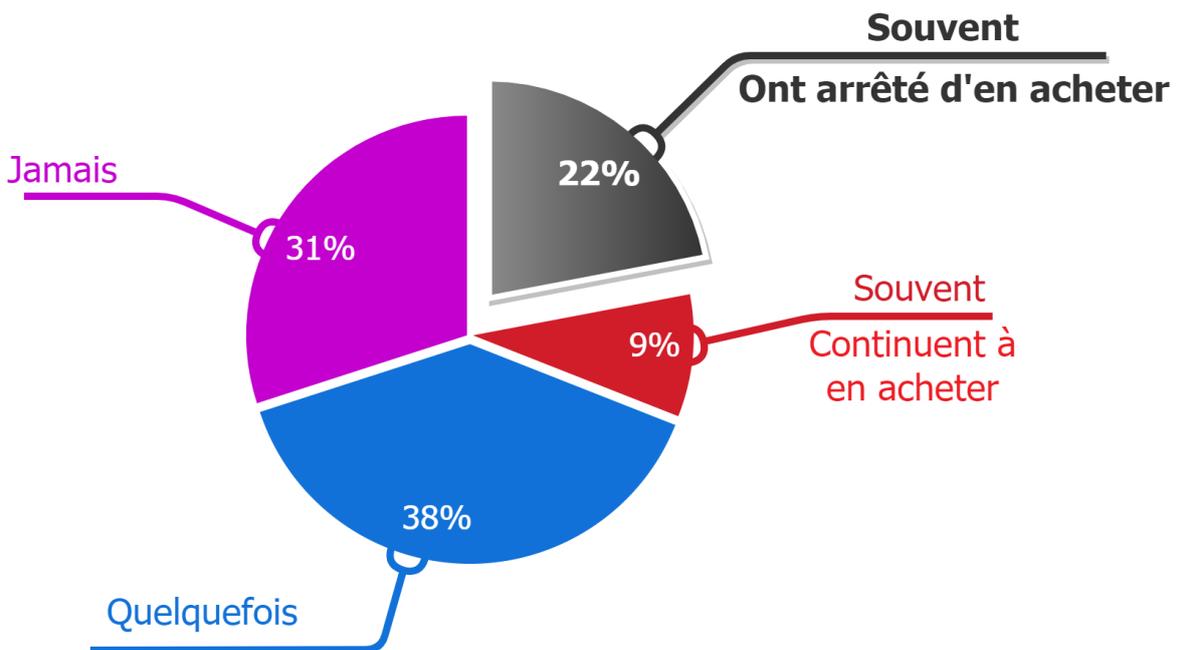


Expérience d'achats de jeux auxquels il n'est finalement pas possible de jouer, par manque d'accessibilité



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

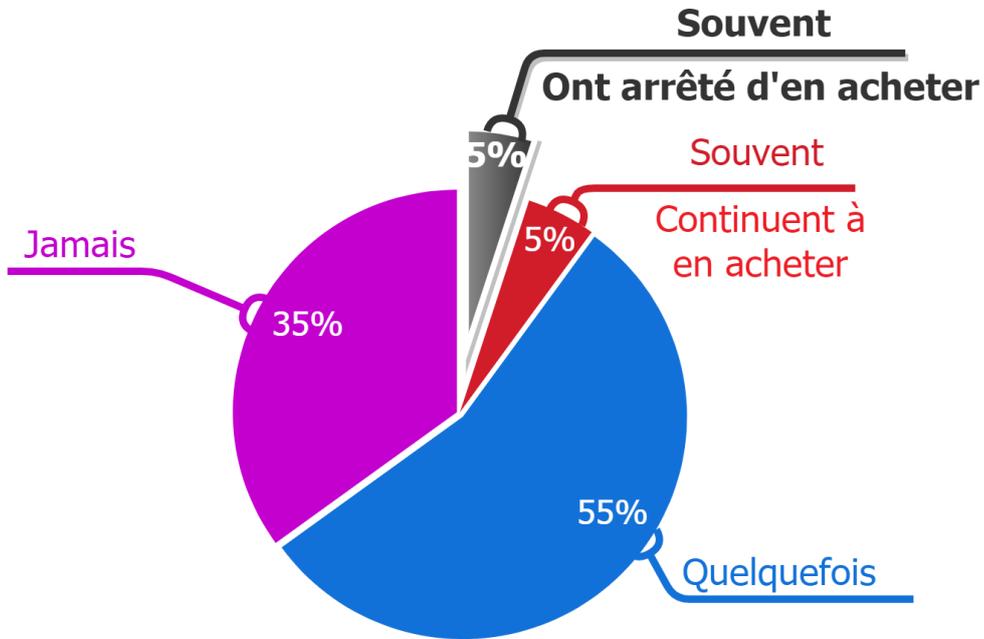
Personnes avec un handicap visuel





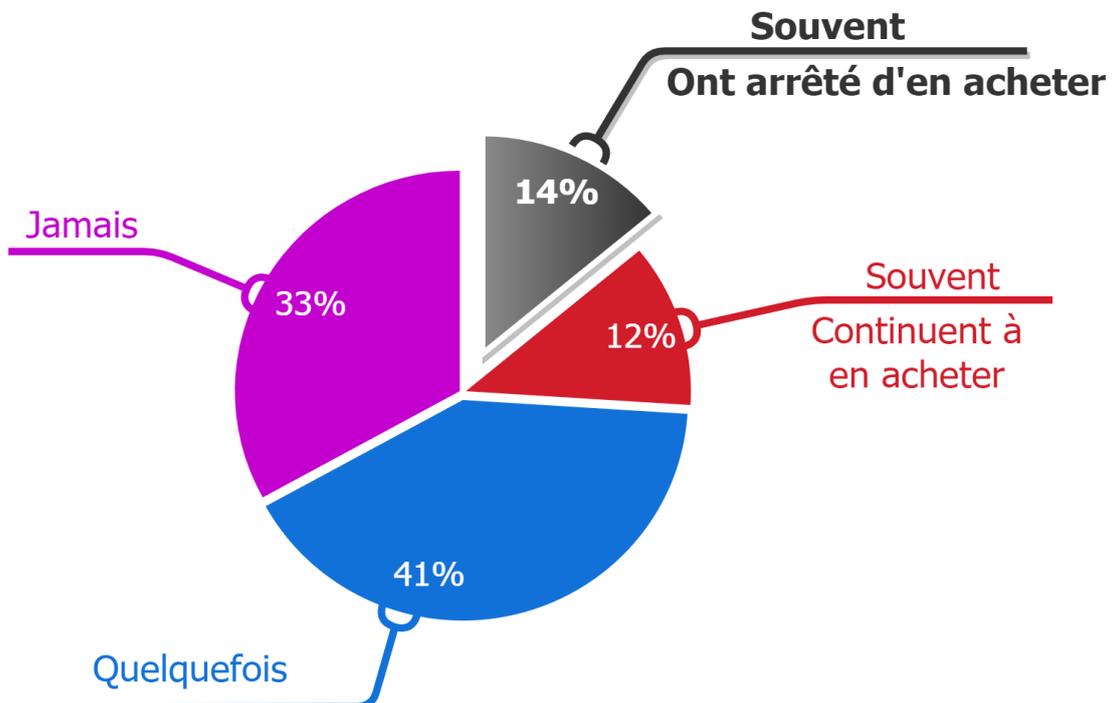
Expérience d'achats de jeux auxquels il n'est finalement pas possible de jouer, par manque d'accessibilité

Personnes avec un handicap cognitif ou intellectuel



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

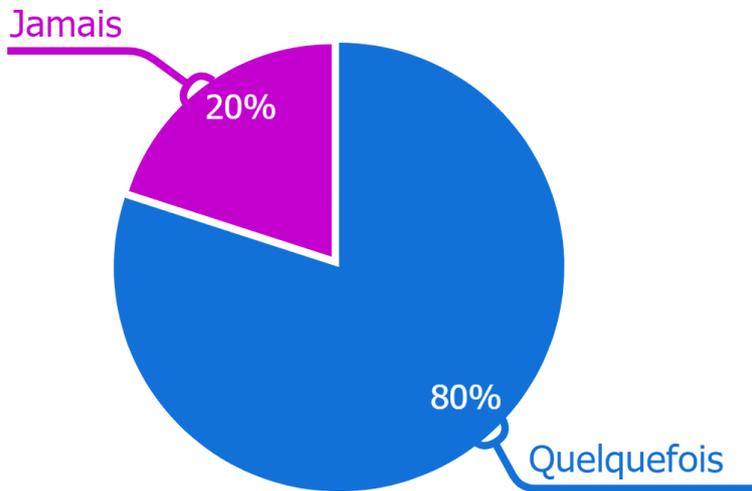
Personnes avec un handicap moteur



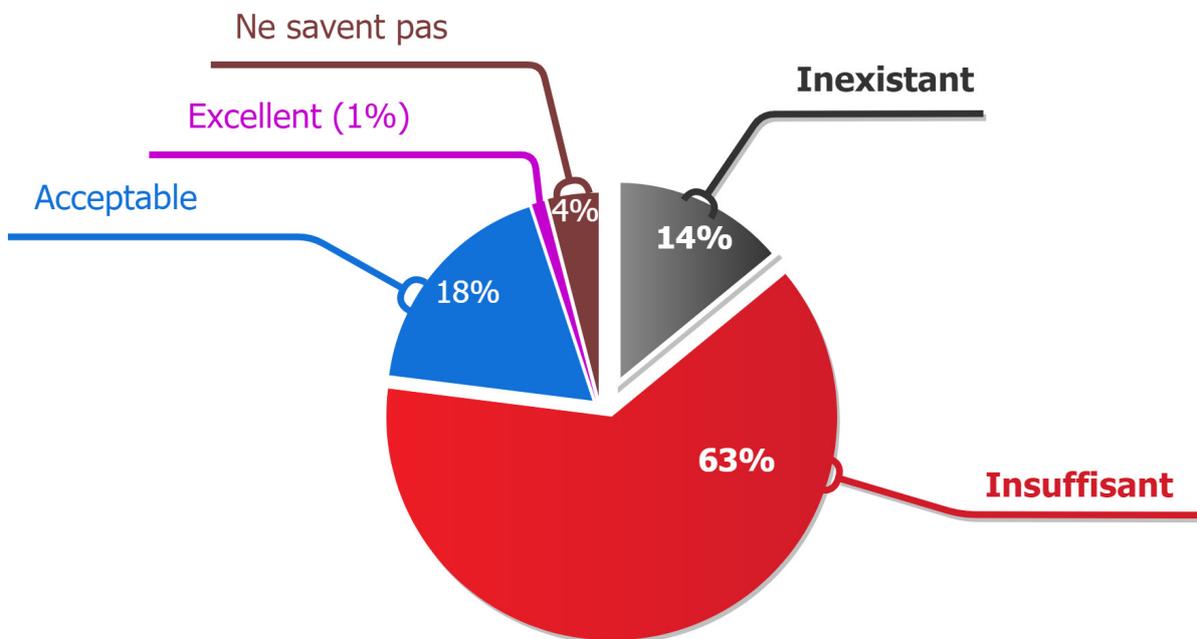


Expérience d'achats de jeux auxquels il n'est finalement pas possible de jouer, par manque d'accessibilité

Personnes avec un handicap auditif



Opinion des personnes en situation de handicap à propos de l'accessibilité des jeux vidéo

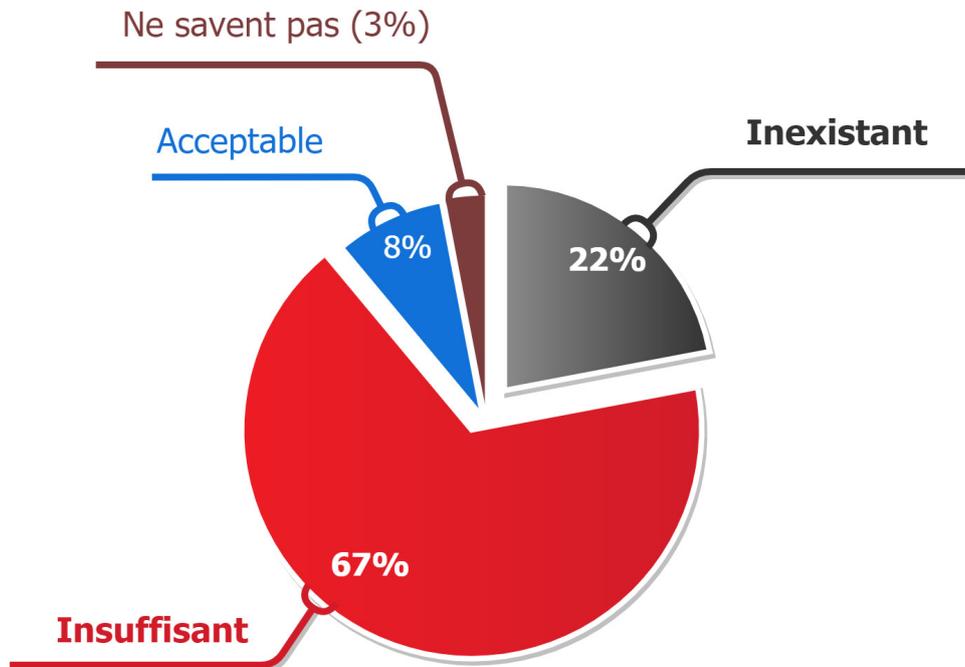


Les personnes atteintes de handicap visuel ont l'opinion la plus négative : 60% la considèrent insuffisante et 22% inexistante.



Opinion des personnes en situation de handicap à propos de l'accessibilité des jeux vidéo

Personnes avec un handicap visuel



« Les jeux ont souvent des sous-titres de mauvaise qualité et difficiles à lire. Souvent, une grande partie des dialogues dans les jeux ne sont pas sous-titrés du tout. »

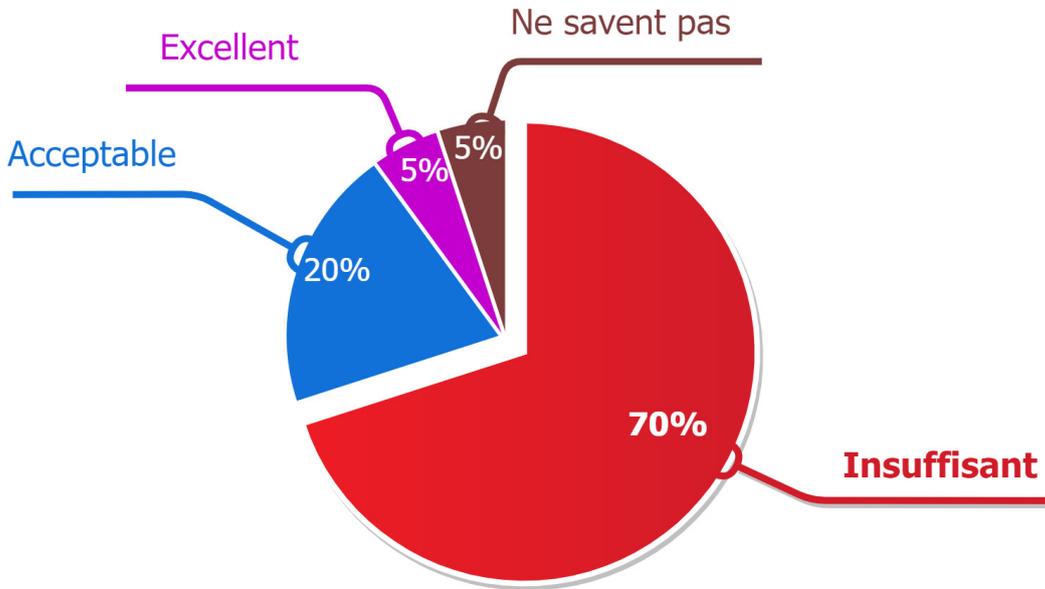


« Les règles de base en matière de perception des couleurs ne sont pas respectées par les concepteurs et les développeurs. »



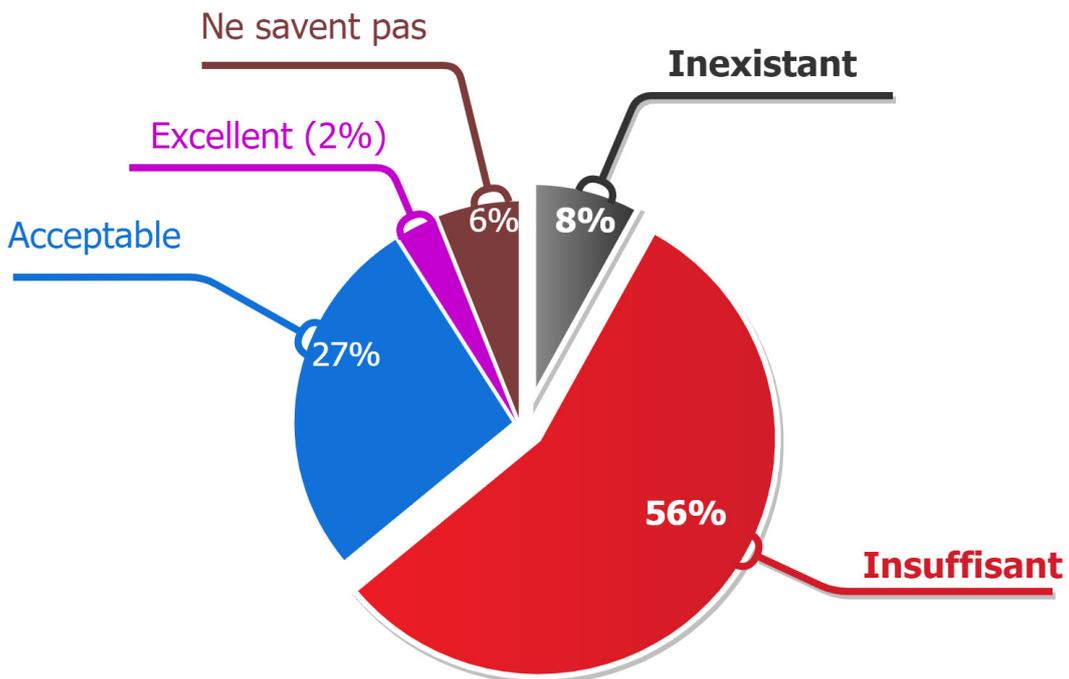
Opinion des personnes en situation de handicap à propos de l'accessibilité des jeux vidéo

Personnes avec un handicap cognitif ou intellectuel



Opinion des personnes en situation de handicap à propos de l'accessibilité des jeux vidéo

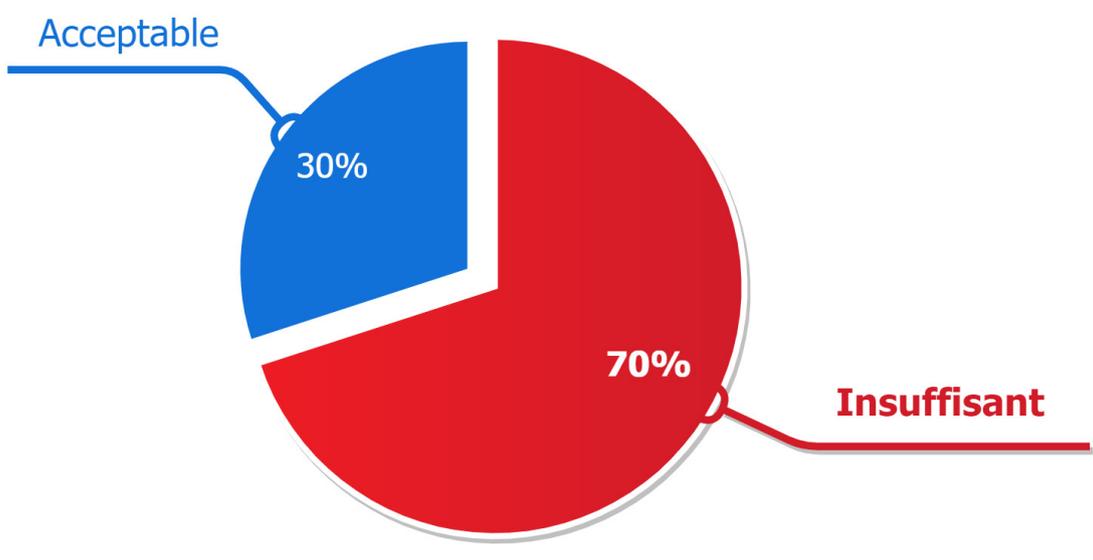
Personnes avec un handicap moteur





Opinion des personnes en situation de handicap à propos de l'accessibilité des jeux vidéo

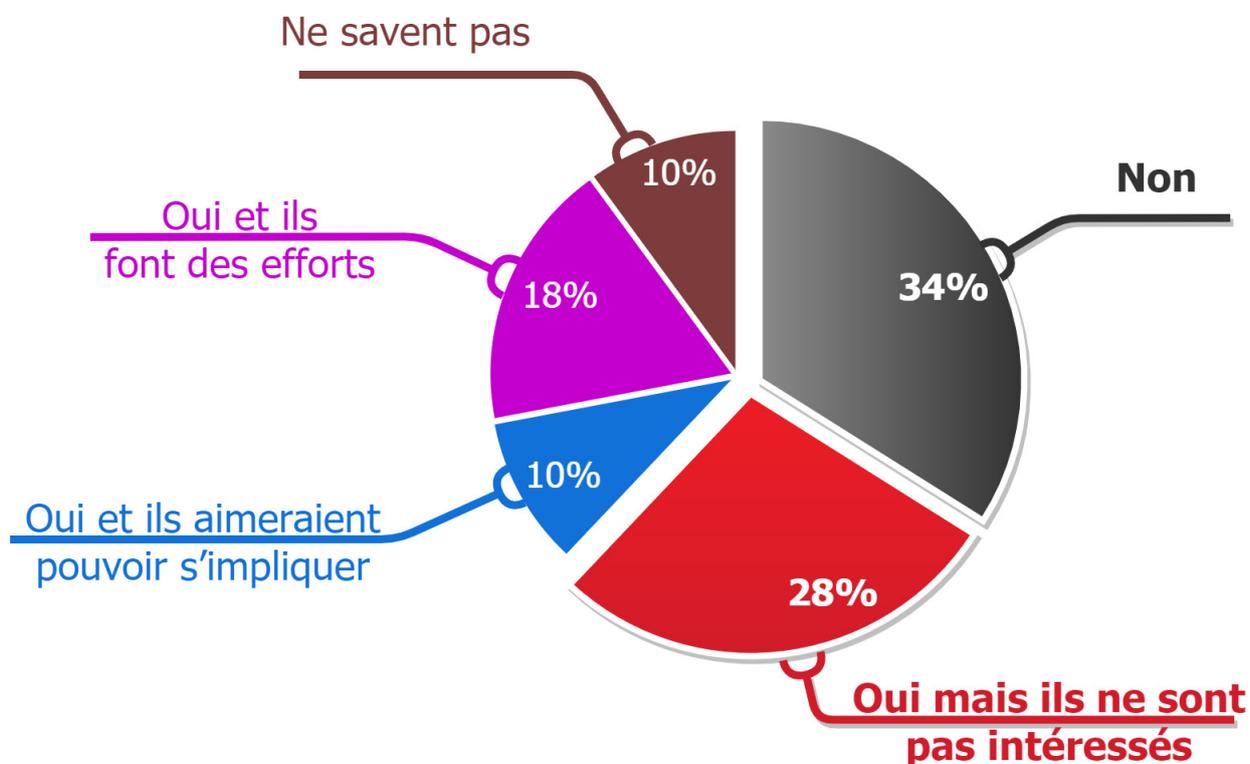
Personnes avec un handicap auditif





ATTENTES DES JOUEURS À BESOINS SPÉCIFIQUES

Les personnes en situation de handicap pensent-elles que les éditeurs sont sensibilisés aux handicaps ?



« Les gens ont ce qu'il faut pour que la plupart des jeux soient accessibles, mais les entreprises doivent considérer cela comme une option rentable. »



« Le développement de jeux est un sujet difficile. Avoir des studios obligés de s'adapter à tout le monde est donc un idéal très irréaliste. »



« Le problème est que pour parvenir à une accessibilité totale (c'est-à-dire que chaque personne puisse jouer), il faudrait dépenser beaucoup d'argent et de temps. »



« Peut-être [avons-nous besoin] de plus de considération de la part des créateurs de jeux. »

Pistes d'amélioration de la situation

	Pourcentage de OUI
Faire tester les jeux par des joueurs professionnels en situation de handicap.	92%
Les éditeurs devraient faire appel à des spécialistes de l'accessibilité des jeux.	90%
Pour chaque type de handicap, publier les fonctions d'accessibilité des jeux vidéo, sur Internet ou sur les boîtiers de jeux.	88%
Créer un système de certification pour chaque jeu, par type de handicap.	83%
Développer des bonnes pratiques et référentiels pour l'accessibilité des jeux vidéo.	76%

« Faire un tableau qui énumère les types de handicaps qui ne sont pas affectés par un jeu est une bonne idée. »



« Nous devrions avoir la possibilité de fournir un retour d'information sur l'accessibilité [des jeux]. »

« Donner la possibilité à des équipes de développer des solutions d'accessibilité pour certains jeux, par le biais de DLC, ou de versions alternatives. »



« Les personnes handicapées pourraient être une source de propositions sur des sujets liés à l'accessibilité des jeux. »

MÉTHODOLOGIE

Les résultats de ce baromètre sont le fruit d'une **étude quantitative** menée par Be Player One ayant pour objectif d'**apporter un regard analytique sur la perception de l'accès aux jeux vidéo par et pour les personnes en situation de handicap.**

Méthode

L'étude quantitative a été conçue sous la forme d'un **questionnaire en ligne à destination des personnes en situation de handicap** (joueuses ou non), **leurs proches ainsi que les professionnels du handicap.** Le recueil des participations a eu lieu de février à juin 2020.

Version francophone :

<https://etude.beplayerone.fr/>

Version anglophone :

<https://survey.beplayerone.com/>

380 participations ont été enregistrées durant cette période, principalement des personnes francophones. Nous avons retiré du présent baromètre les participations des professionnels du handicap pour laisser la place aux **personnes directement concernées par la problématique.** L'analyse des données a porté sur 331 réponses.

Les données sont représentées sous forme de **graphiques, parfois accompagnés d'éléments de compréhension.** Dans un souci de lisibilité, certains graphiques affichent des données réparties au moyen d'une **base 100.**

Sources

Certaines données sont comparées à des statistiques sur une **population globale**, que nous avons puisées dans «*L'essentiel du jeu vidéo - bilan du marché français 2019*» produit par le **SELL** (syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs).

Biais potentiels

🎮 Cette étude est menée sur une base de **volontariat**, les participations recueillies peuvent ne pas être représentatives de la population générale,

🎮 Les personnes déclarant ou présentant une **déficience visuelle** sont surreprésentées dans notre échantillon, à l'inverse des personnes ayant un **handicap auditif** qui sont sous représentées,

🎮 Les personnes d'**âge moyen** sont en surreprésentation,

🎮 Les formulaires en ligne ont été diffusés **avant le confinement général** imposé par la crise sanitaire de la COVID-19, ce qui a pu avoir un impact sur les réponses des participants,

🎮 La diffusion des questionnaires est également intervenue avant la sortie du jeu ***The Last Of Us part 2***, qui représente une **évolution majeure** en matière d'accessibilité des jeux vidéo.



Maxime VIRY

Président

maxime.viry@beplayerone.com

Franck LEROY

Directeur technique

franck.leroy@beplayerone.com

Olivier Nourry

Directeur accessibilité numérique

olivier.nourry@beplayerone.com

Sandrine VIRY

Directrice handicap & inclusion

sandrine.viry@beplayerone.com

Retrouvez l'actualité de Be Player One sur les réseaux sociaux



@beplayerone.com



@be_player_1



Be Player One



@Be_Player_One

Ou en vous abonnant à la newsletter



www.beplayerone.com/fr