



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

INSTITUT DE FORMATION EN ERGOTHERAPIE
LORRAINE CHAMPAGNE ARDENNE



L'APPORT DES JEUX VIDEO DANS
L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES
EN SITUATION DE HANDICAP

Mémoire d'initiation à la recherche

Maélys Perlot

Juin 2020

LES REMERCIEMENTS

Sous la direction de Fanny HOUVION, ergothérapeute à L'EREA de Flavigny sur Moselle, maître de mémoire.

Je souhaite remercier :

- Madame Fanny HOUVION, maître de mémoire, pour son accompagnement tout au long de l'élaboration de mon mémoire, sa disponibilité, ses encouragements et les conseils donnés.
- Madame Cécile Aubert, pour son soutien, sa bienveillance durant ces trois années. Merci, d'avoir mis en avant la problématique du jeu vidéo dans notre formation.
- Les joueurs interrogés, pour m'avoir accordé de leurs temps et l'intérêt porté à mon travail.
- Mes proches, pour leur soutien et aide sans faille durant l'ensemble de mon cursus
- Mes amis gamers et étudiants en ergothérapie, source d'inspiration au quotidien et d'inspiration pour mon sujet de mémoire.

LA TABLE DES MATIERES

L'INTRODUCTION	1
LA PARTIE THEORIQUE.....	3
1 L'INCLUSION SOCIALE	3
1.1 La société et le handicap.....	3
1.2 Le contexte socio-politique	9
1.3 Les modèles conceptuels en ergothérapie.....	13
2 LES JEUX VIDEO	16
2.1 Le contexte socio-culturel	16
2.2 Les jeux vidéo MMO, les mondes virtuels persistants et les avatars	17
2.3 Les Games Studies	19
3 L'IDENTITE	22
3.1 L'élaboration de l'identité.....	22
3.2 Identité et avatar	23
3.3 Identité et handicap.....	26
3.4 Un parallèle avec la pyramide des besoins de Maslow	27
LA PROBLEMATIQUE ET LES HYPOTHESES DE RECHERCHE	29
LA PARTIE EXPLORATOIRE.....	30
4 LA METHODOLOGIE DE RECHERCHE	30
4.1 L'objectif de la recherche	30
4.2 Le choix de l'outil de recherche.....	30
4.3 La population cible.....	30
4.4 La conception du guide d'entretien et le déroulement de l'enquête.....	33
5 L'ANALYSE DES ENTRETIENS.....	33
5.1 Les analyses longitudinales.....	33
5.2 L'Analyse transversale	48
6 LA VERIFICATION DES HYPOTHESES	53
7 LA DISCUSSION	54
7.1 Les réflexions et les préconisations.....	54
7.2 Les limites	57
LA CONCLUSION	58
LA BIBLIOGRAPHIE.....	59

LA TABLE DES FIGURES ET DES TABLEAUX.....	63
LA TABLE DES ANNEXES	64

L'INTRODUCTION

Dès lors que j'ai découvert l'univers des jeux vidéo, de *Mario Kart* à *Zelda* en passant par *Super Smash Bros*, celui-ci m'a tout de suite fasciné par son potentiel exploitable. Les jeux vidéo peuvent être une nouvelle forme d'apprentissage : les jeux de gestion telle que *Sims City*, les jeux de réflexions comme *Professeur Layton* ou encore les jeux de rôles en ligne avec *World of Warcraft*.

J'ai pu apprécier l'utilisation du jeu vidéo comme un outil pour se rassembler entre amis et partager une activité ensemble. Il ne s'agit pas de remplacer les sorties et activités hebdomadaires en extérieur. Cela s'apparente davantage à une réunification quotidienne de personnes d'apparences seules. Ces expériences communes lors d'un jeu vidéo sont comparables à des souvenirs vécus dans la réalité.

J'ai remarqué le lien entre les jeux vidéo et le handicap dans la sphère familiale et celle des études.

Dans un premier temps, au sein de ma sphère familiale, j'ai pu observer un membre de ma famille ayant un handicap moteur être en difficulté et attristé dans certaines activités de loisir à cause de son handicap. Dès lors, les jeux vidéo sont devenus un loisir dans lequel il s'est épanoui.

Dans un second temps, concernant la sphère des études, j'ai pu relever plusieurs croisements entre les jeux vidéo et la formation en ergothérapie.

Tout d'abord à l'occasion de la formation en ergothérapie. L'approche des modèles conceptuels en ergothérapie est en perpétuelle évolution. Les modèles élaborés par des ergothérapeutes intègrent des notions telles que : l'environnement socio-culturel, les activités significatives et signifiantes, l'interaction sociale, la satisfaction, les loisirs, la motivation, le développement personnel... L'étude de ces modèles m'a permis de comprendre l'importance de ces notions dans les activités de la vie quotidienne des patients et de leurs objectifs.

Dans un second temps lors de mon stage de troisième semestre dans un centre hospitalier en service MPR, j'ai pu rencontrer deux patients souhaitant reprendre la pratique des jeux vidéo. Les ergothérapeutes du centre hospitalier n'étaient pas familiers de la pratique des jeux vidéo.

Ainsi, la valeur des jeux vidéo accordée par les patients avait été négligée lors des entretiens notamment sur les activités de la vie quotidienne. En effet, la place des jeux vidéo était considérée comme un loisir pour l'un et une activité sociale avec des amis pour l'autre.

Deux obstacles rendaient difficile la reprise de la pratique des jeux vidéo. D'une part, l'hospitalisation complète n'offrait pas la possibilité de jouer aux jeux vidéo en chambre. D'autre part, les jeux vidéo n'étaient plus accessibles au vu de leurs handicaps.

Par la suite, les ergothérapeutes sont entrés en contact avec un revendeur de matériel médical. Celui-ci nous a renseigné et fait tester des options d'accessibilités dans les jeux vidéo et des adaptations existantes. Il nous a informé sur l'existence d'associations travaillant sur l'adaptation des supports des jeux vidéo, *Capgame* et *Handigamer*.

De part ces expériences en stages, je me suis rendu compte que la pratique et l'accessibilité des jeux vidéo était un domaine méconnu des ergothérapeutes et peu développé dans la formation et la recherche.

Mes expériences personnelles et d'étude m'ont conduite à la question suivante :

Le jeux vidéo est-il un médiateur favorable à l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap, au sein d'une communauté ?

Dans le but de répondre à cette problématique, nous commencerons par une partie théorique. Celle-ci a pour but de définir en outre, les concepts d'inclusion, de jeux vidéo et d'identité. De cette partie théorique aboutira la question de recherche.

La seconde partie dite exploratoire, aura pour objectif de répondre à cette question de recherche.

LA PARTIE THEORIQUE

1 L'INCLUSION SOCIALE

1.1 LA SOCIETE ET LE HANDICAP

Tout au long des époques, le rapport à l'autre a pris différentes formes d'exclusion, d'intégration et d'inclusion. Alors que le paradigme traditionnel aurait tendance à croire que la personne en situation de handicap a été rejetée dans les civilisations anciennes puis a été acceptée dans les civilisations contemporaines occidentales, doit être modéré. Nous allons montrer les différentes formes de rapport à l'autre.

1.1.1 LES FORMES D'EXCLUSION DANS LE « RAPPORT A L'AUTRE »

L'exclusion des personnes s'est matérialisée de différentes façons. Ravaud et Stiker, (2000b, p.2-15) ont relevé deux formes d'exclusions. Dans un premier temps nous aborderons « l'exclusion *de* la société » puis « l'exclusion *dans* la société » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.3).

L'EXCLUSION DE LA SOCIETE

L'abandon et l'élimination de la personne en situation de handicap sont deux formes « d'exclusion *de* la société » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.3). Selon Ravaud et Stiker (2000b, p.6), le premier est une forme indirecte par strict abandon ou privation de soin, tandis que le second est direct par l'exécution.

Dans l'Antiquité, par souci « d'eugénisme », la civilisation gréco-latine abandonnait les naissances malformées. Ces enfants difformes étaient un présage divin. Ils étaient redonnés aux Dieux lors d'une cérémonie (Ravaud & Stiker, 2000b, p.4-5). Stiker (1982) cité par Ravaud & Stiker (2000b, p.4), ajoute que ces enfants étaient écartés de l'espace publique « laissés, hors de l'espace habité, dans une friche, une fondrière, ou au fil de l'eau, bref ils ne sont pas socialisés » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.4).

Un exemple de privation de soins est l'euthanasie passive qui « consiste à ne plus procurer tous les soins possibles à un nouveau-né, un accidenté, ou une personne âgée quand il/elle est trop handicapé ou risque de le devenir » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.6).

L'évènement marquant d'élimination de la personne en situation de handicap, renvoie à l'époque de l'Allemagne nazi. De par leur handicap, 200 000 personnes ont été décimées. D'après Burleigh (1994), cité par Ravaud & Stiker (2000b, p.4) ces personnes souffraient généralement d'une maladie mentale ou d'une malformation congénitale.

UNE EXCLUSION DANS LA SOCIÉTÉ

Ravaud & Stiker (2000b, p.3) relèvent quatre régimes d'exclusion *dans* la société : la ségrégation, l'assistance, la marginalisation, la discrimination.

La ségrégation est un procédé de séparation d'une personne de la communauté. La séparation peut être en dedans ou en dehors d'une communauté. Michel Foucault (1961), cité par Ravaud & Stiker (2000b, p.6) évoque « le grand enfermement », avec la création des hôpitaux généraux qui a eu lieu au XVII^e siècle. Plus récemment, au XX^e siècle, les personnes en situation de handicap sont séparées de la communauté et mises dans des établissements spécialisés (Ravaud & Stiker, 2000b, p.6-7).

À propos de l'assistance, celle-ci peut prendre la forme d'une exclusion socio-économique. Elle détermine des « inutiles au monde » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.9). Depuis le Moyen-âge en Europe occidentale, le rapport social des infirmes est lié à leur capacité de travailler. Ils sont ainsi divisés en deux catégories, les épargnés et les contraints au travail. Les premiers sont aidés tandis que les seconds obligés par « la répression : déportation, travaux forcés, bannissement des vagabonds » (Ravaud & Stiker, 2000b, p.8)

Vis-à-vis de la marginalisation, c'est l'action d'écarter les personnes qui sont en dehors des codes et des convenances de la société (Ravaud & Stiker, 2000b, p.9-10). Elle a été présente notamment au Moyen-âge :

les étrangers, les voyageurs, les marginaux et tous ceux qui ne sont pas bien intégrés à une communauté soit parce qu'ils ne veulent pas accepter les croyances --- c'est le cas des Juifs ---, soit parce qu'il a fallu les rejeter pour d'évidentes raisons à la périphérie du groupe --- ainsi les lépreux ---, soit simplement parce qu'ils viennent d'ailleurs [...] (Stiker Henri-Jacques, 2013, p.85)

Enfin, la discrimination écarte et limite les droits d'une communauté. A l'instar de la loi en faveur de l'emploi des travailleurs handicapés, qui impose aux employeurs de recruter des personnes en situation de handicap (Ravaud & Stiker, 2000b, p.10-11). Ravaud et al. (1992), cité par (Ravaud & Stiker, 2000b, p.10) remarque que dans leur recherche et l'obtention d'un poste une discrimination perdure.

L'EXCLUSION UN CONCEPT IMMUABLE

Pour conclure, nous ne pouvons pas attribuer les processus d'exclusion à une époque, ni le réduire à une seule forme (Fig.1). Michel Foucault dans *L'histoire de la folie à l'âge classique* (1961), cité par Gardou (2012, p.26) va dans ce sens :

Les sociétés à bannissement, comme dans l'Antiquité grecque, chassent et exilent les non-conformes. Les sociétés à rachat ou à réparation compensent, convertissent en une dette le dommage subi par la personne exclue. Les sociétés massacrantes ou purifiantes, comme en Occident à la fin des siècles médiévaux, punissent, torturent, tuent ou pratiquent des rituels purificateurs. Les sociétés enfermantes, à l'instar de celles des XVI^e et XVII^e siècles, en une période où l'on arrêtait les vagabonds, où l'on enfermait les pauvres et empêchait la mendicité, créent des institutions de séquestration et incarcèrent. (Gardou, 2012, p.26)

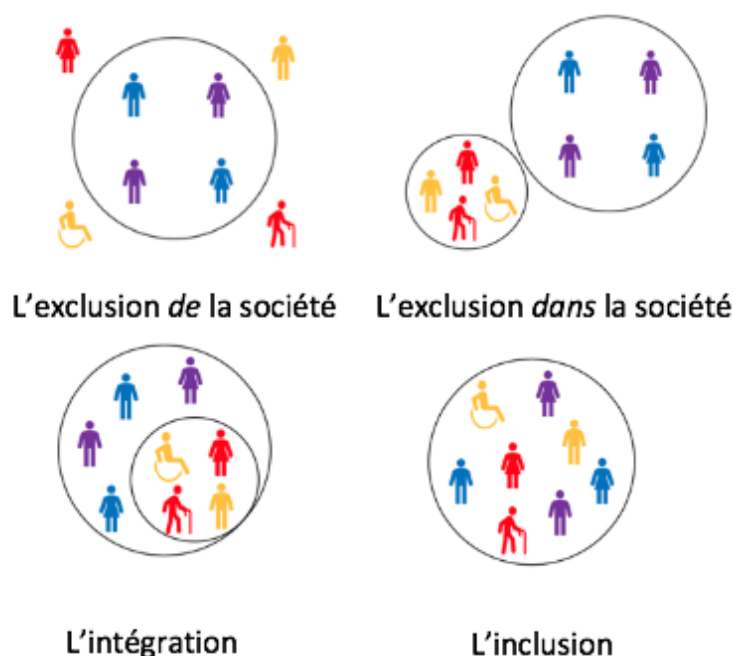


Figure 1 : représentation des différentes formes de rapport à l'autre dans la société (création personnelle, 2020)

1.1.2 DE L'INTEGRATION A L'INCLUSION

L'INTEGRATION

Georg Simmel (1998), cité par Ravaud et Stiker, (2000a, p.4-5) définit l'intégration de la façon suivante.

Une place, une seule place, une place fixe dans un tout qui n'entend pas se modifier. Celui qui n'a pas une place de ce type ne fait littéralement pas partie de la société. Ou bien il est l'étranger, dont l'assimilation est problématique et suppose, quand elle a éventuellement lieu, une reconnaissance de similitude et une intégration partielle à travers un sous-groupe. (Ravaud et Stiker, 2000a, p.4-5)

Dans la même lignée, selon Ravaud et Stiker, (2000a, p.4), l'infirme peut être intégré, s'il garde sa place attendue sans prendre de liberté. Ils l'illustrent avec la place du bouffon dans la cour royale. Leur dévotion dans leur rôle les enferme dans ce cadre. Pour Gardou (2012, p.36-37), l'intégration est synonyme d'incorporation, et par prolongement « Un élément extérieur, mis dedans, est appelé à s'ajuster à un système préexistant. Ce qui est ici premier est l'adaptation de la personne : si elle espère s'intégrer, elle doit, d'une manière assez proche de l'assimilation se transformer, se normaliser, s'adapter ou se réadapter. » (Gardou, 2012, p.36-37).

L'INVERSION DU PARADIGME

Aujourd'hui, le terme d'intégration tend à être remplacé par celui d'inclusion.

D'après Le Capitaine, (2013, p.125), la remise en cause du terme d'intégration vient du fait qu'il suggère que la personne en situation de handicap dans le corps social est limitée à sa position. Concernant la place donnée dans le système :

La notion d'inclusion sans doute la plus dynamique laisse place à un travail d'ajustement, d'acceptabilité, de participation sociale, alors que la notion d'intégration suppose une conformité un alignement, qui sont toujours ressentis comme la domination, voire l'oppression, du groupe qui définit les normes ou du majoritaire sur le minoritaire (Ravaud et Stiker, 2000a, p.16)

Le passage de l'intégration à l'inclusion présume une réelle « inversion de paradigme, c'est-à-dire une révolution conceptuelle » (Le Capitaine, 2013, p.125). Ce changement de notion a été relevé par Le Capitaine, (2013, p.125-126), il ne s'agit plus à la personne de s'adapter comme veut l'intégration, mais à l'environnement de changer dans la perspective de l'inclusion.

L'INCLUSION

La Charte des droits fondamentaux de la Commission Européenne (2011), cité par Brigitte Bouquet, (2015, p.18) définit l'inclusion sociale comme :

Un processus qui garantit que les personnes en danger de pauvreté et d'exclusion obtiennent les possibilités et les ressources nécessaires pour participer pleinement à la vie économique, sociale et culturelle, et qu'elles jouissent d'un niveau de vie et de bien-être considéré comme normal pour la société dans laquelle elles vivent. L'inclusion sociale leur garantit une meilleure participation aux processus de prise de décision qui affectent leur vie et un meilleur accès à leurs droits fondamentaux. (Bouquet, 2015, p.18)

Brigitte Bouquet, (2015, p.19) ajoute que l'inclusion se base sur les besoins et les potentiels des personnes. Par conséquent c'est à l'environnement humain et matériel de s'ajuster.

LES FONDEMENTS D'UNE SOCIÉTÉ INCLUSIVE

La société inclusive est un concept qui varie selon l'envergure souhaitée. C'est ainsi, que Charles Gardou (2012, p.9-10) relate certains des domaines inclusifs : l'école, la culture, le sport, la politique. Ces domaines pour construire une société inclusive doivent se baser sur certains fondements. Nous avons choisi de relater des fondements de Charles Gardou (2012, p.14) et de la Laidlaw foundation.

Charles Gardou (2012, p.14) a identifié 5 fondements pour construire une société inclusive.

Le premier soutient que nul n'a l'exclusivité du patrimoine humain et social. Le deuxième affirme que l'exclusivité de la norme, c'est personne et que la diversité, c'est tout le monde. Le suivant rappelle qu'il n'y a ni vie minuscule ni vie majuscule. Le quatrième avance que vivre sans exister est la plus cruelle des exclusions. Le dernier souligne que tout être humain est né pour l'équité et la liberté. (Gardou, 2012, p.14)

En suivant le quatrième point, Il met en avant deux droits primordiaux et indissociables, celui de vivre et d'exister. Celui d'exister renvoie à la prédisposition de l'Homme à être sociale (Gardou, 2012, p.85-86). L'exister, dans l'essai d'anthropologie générale de Tzvetan Todorov (1995), cité par Gardou (2012, p.86) réside dans la relation, la reconnaissance, la solidarité, l'appartenance et l'implication dans un groupe. L'exister pour Gardou (2012, p.73) renvoie aux concepts « de reconnaissance » étudié par Hegel (1807), « d'attention, de sympathie » par

Adam Smith (1759) et «de considération » (Gardou, 2012, p.73). Il ajoute que l'importance que les autres nous accorde influence notre identité (Gardou, 2012, p.75).

Parallèlement, la Laidlaw foundation (s.d.), cité par Brigitte Bouquet, (2015, p.16) a aussi relevé « Cinq pierres angulaires ». Les prérequis d'inclusion dans un système sont « la reconnaissance valorisée, les opportunités de développement humain, l'implication et l'engagement, la proximité, le bien-être matériel. » (Bouquet, 2015, p.16).

UN CONCEPT PARADOXAL

Le concept d'inclusion est paradoxal :

D'une part, elle a une visée démocratique et émancipatrice en donnant à chacun, quelles que soient ses caractéristiques, une véritable place de droit et d'égalité dans la société ; d'autre part, elle émerge dans les bagages d'une société inégalitaire et normative, qui prône la performance, la compétition, et se satisfait de nombre d'exclusions ou de désaffiliations. (Le Capitaine, 2013, p.131)

Après son explication, Le Capitaine, (2013, p.131) définit l'inclusion comme un concept mouvant. Il dépend de la vision et des actions des personnes, des sociétés à un instant t.

Le passage de l'intégration à l'inclusion suscite des disconvenances souligne Le Capitaine, (2013, p.131). Premièrement, la modification de la nomenclature dans les textes législatifs ne change rien dans les usages. Deuxièmement, Le mot inclusion est parfois mal compris (Le Capitaine, 2013, p.131).

D'une part, nous pouvons être amené à penser que l'inclusion est le prolongement favorable de l'intégration, alors qu'il s'agit d'une « inversion de paradigme » (Le capitaine, 2013, p.125).

D'autre part, la notion d'inclusion peut être associée à la notion d'enfermement dans le jargon courant, ce qui est à l'opposé de la notion d'ouverture souhaitée remarque Jean-françois Chossy (2011), cité par Brigitte Bouquet (2015, p.22). En effet, Gardou (2012, p.31) met en avant l'étymologie du mot inclusion et donc le choix et l'utilisation de celui-ci. *Includere* signifiant « enfermer ou renfermer », terme latin, dont est issu le mot « inclus » (Gardou, 2012, p.31)

1.2 LE CONTEXTE SOCIO-POLITIQUE

1.2.1 LE CONTEXTE NATIONAL

L'ORDONNANCE DU 21 DECEMBRE 2000

La Loi n° 75-534 du 30 juin 1975 d'orientation en faveur des personnes handicapées a été abrogée par Ordonnance n°2000-1249 du 21 décembre 2000.

D'après l'article 1, les personnes ayant un handicap physique, sensoriel, mental doivent pouvoir bénéficier d'un ensemble de domaine dont l'intégration sociale et l'accès aux loisirs. Cela devient une obligation nationale. De même, un ensemble d'acteurs dont l'État, les groupements, les établissements publics doivent aller dans le sens de l'autonomie des personnes en situation de handicap (L'Assemblée nationale & Le Sénat, 1975).

LA LOI DU 11 FEVRIER 2005

En France, la **loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées** marque un changement dans 5 domaines.

- Création d'un « plan personnalisé de compensation du handicap »
- Faire valoir « Le droit à l'école »
- Mise en place du « principe de non-discrimination et donne la priorité au travail en milieu ordinaire en misant sur l'incitation des employeurs. »
- Mise en avant du « *principe d'accessibilité généralisée*, quel que soit le handicap, physique, sensoriel, mental, psychique, cognitif, polyhandicap. »
- Création d'un « *lieu unique* destiné à faciliter les démarches des personnes handicapées. *Dans chaque département, une Maison départementale des personnes handicapées* » (ERES, 2006, p. 81-85)

Le TITRE IV chapitre III aborde le sujet de l'accessibilité du « cadre bâti, transports et nouvelles technologies ». La loi fixe les prestations selon le résultat et le temps escompté, concernant l'accessibilité « des locaux d'habitation neufs, privés ou publics, et dans certains cas, des locaux d'habitation existants », « Les transports collectifs » « les établissements recevant du public », « l'audiovisuel » (ERES, 2006, p. 83-84). Dans ce chapitre III, nous pouvons relever deux articles. L'article 41 aborde l'accessibilité via les nouvelles technologies et l'article 47 l'accessibilité des services de communications publique en lignes (Annexe I).

Concernant le TITRE VI citoyenneté et participation à la vie sociale, l'article 74 énonce l'accessibilité des programmes des chaînes de l'audiovisuelle. (Annexe I)

LE REFERENTIEL GENERAL D'ACCESSIBILITE POUR LES
ADMINISTRATIONS

Le rapport du référentiel général d'accessibilité pour les administrations (RGAA) a été élaboré en 2009 dans un contexte national, européen et international (Le SGMAP, 2017b, p.6-7). Sur le plan national, le RGAA s'appuie sur **l'article 47 de la loi du 11 février 2005**, sur l'obligation d'accessibilité des services de communication publique en ligne.

Dans le contexte européen et international, le RGAA se réfère au **plan eEurope 2005**, aux modèles internationaux du **WAI (Web accessibility initiative)** et ses recommandations **WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0)** (Le SGMAP, 2017b, p.6-7).

L'objectif de la RGAA3 est de structurer l'accessibilité des contenus et applications numériques issue d'un navigateur Web pour tout type de support et de personnes. Il est écrit sous forme de fiche technique pour l'application des recommandations internationales du WCAG2.0. Cette fiche comprend des critères et des évaluations d'accessibilités. Le RGAA a évolué au vu des avancées techniques et normatives (Le SGMAP, 2017b, p.9-12). La version la plus récente est la RGAA3 en 2017.

COMITÉ INTERMINISTÉRIEL DU HANDICAP (CIH), 20
SEPTEMBRE 2017

Le premier comité interministériel du handicap (CIH) dans la thématique « Vivre avec un handicap au quotidien » a eu lieu le 20 septembre 2017. Lors de son élocution le 4 juillet 2017, repris par le Service de presse de Matignon (2017, p.3), le Premier ministre, Mr Édouard Philippe déclame : « L'inclusion des personnes en situation de handicap constitue une des priorités du quinquennat. Les personnes en situation de handicap et celles qui les accompagnent ont droit à la solidarité nationale. Elles ont besoin de bien plus encore, et elles peuvent nous apporter davantage. » (Service de presse de Matignon, 2017, p.3)

Lors du CIH, Le Premier ministre aborde les domaines d'inclusions. Ainsi, le sport, la culture et les loisirs doivent être accessibles. Sa Secrétaire d'État en charge des personnes en situation de handicap, Sophie Cluzel, met en avant des engagements sur ces domaines pour une période de 5 ans (Le Service de presse de Matignon, 2017, p.3-4). Nous pouvons relever 3 grands

objectifs : « Renforcer l’accessibilité numérique des services publics », « Développer la recherche pour améliorer la prise en compte du handicap dans une société inclusive. », « Développer l’accessibilité à l’offre culturelle dans toutes ses dimensions (spectacle vivant, audiovisuel, cinéma, livre et lecture et patrimoine...). » (Le Service de presse de Matignon, 2017, p.4-15). Pour se faire, elle propose un certain nombre de moyens d’actions (Annexe II).

1.2.2 LE CONTEXTE EUROPEEN ET INTERNATIONAL

RAPPORT DE LA COMMISSION EUROPEENNE 2012

La Commission Européenne en 2012 a publié un rapport sur l’étude « Digital Games for Empowerment and Inclusion (DGEI) » ou « les jeux numériques pour l’autonomisation et l’inclusion » [Traduit par Google traduction] (Bleumers & al., 2012, p.3).

L’étude suit la ligne de conduite de la stratégie Europe 2020. Un des objectifs de la stratégie Europe 2020 est de diminuer de 20 millions de personnes qui sont ou peuvent être à risque d’exclusion sociale ou de pauvreté d’ici 2020. Ils ajoutent que les personnes en situation de handicap appartiennent à la catégorie des groupes à risques (Bleumers & al., 2012, p.7).

Bleumers & al. (2012, p.8) ont observé un développement important des jeux numériques dans les usages, les études et le marché économique, offrant ainsi des opportunités politiques. Bleumers & al. (2012, p.16) reprennent l’exemple des jeux numériques¹ d’Haché & Cullen (2010, p.21). Ils pensent que l’e-inclusion² et les technologies du numérique peuvent favoriser l’inclusion et l’égalité sociale (Bleumers & al., 2012, p.16).

Le rapport, composé de la revue de la littérature, des études de cas et d’entretiens auprès de professionnels, conclut que les jeux numériques ont un potentiel d’autonomisation, d’émancipation³ et d’inclusion sociale pour les personnes à risque (Bleumers & al., 2012, p.143- 144). Le potentiel des jeux numériques peut être développé dans les secteurs de l’enseignement, du travail, du médical, de la participation et de l’intégration dans une communauté (Bleumers & al., 2012, p.31). Les jeux numériques pour tendre vers l’inclusion

¹ « multitude of types of games, played on different platforms using digital technologies such as computers, consoles, handheld, and mobile devices » Kerr (2006) cité par Bleumers & al. (2012, p.25).

² « both inclusive ICT and the use of ICT to achieve wider inclusion objectives » par la Déclaration de Riga (2006, p.1), cité par Bleumers & al. (2012, p.7).

³ « refers to both the community-supported process of (re)gaining control over the resources and decisions that affect one’s life, as well as the outcome of this process. » par Bleumers & al. (2012, p.24)

sociale doivent être source d'apprentissage et de participation en répondant à des critères (Fig.2) (Bleumers & al., 2012, p.143- 144).



Figure 2 : Schéma « Why (should) DEGEI work ? », Bleumers & al., (2012, p.144).

WEB ACCESSIBILITY INITIATIVE (WAI)

Le **W3C (World Wide Web Consortium)** définit les objectifs, les projets, les actions et les recommandations pour le WWW (World Wide Web) (Shawn Lawton, 2019).

Le W3C est un organisme international qui promeut les technologies du WWW et de l'interopérabilité⁴. La question de l'accessibilité numérique du WWW pour les personnes en situation de handicap a été relevée (Shawn Lawton, 2019).

Pour se faire le W3C a créé le projet **WAI (Web Accessibility Initiative)**. Selon le WAI l'accessibilité numérique est présente lorsque « les personnes en situation de handicap peuvent utiliser le Web. Plus précisément, qu'elles peuvent percevoir, comprendre, naviguer et interagir avec le Web, et qu'elles peuvent contribuer sur le Web. » (Le SGMAP, 2017a, p.4).

Pour cela, le WAI se développe sur plusieurs terrains : la recherche, le développement, l'aide pour l'utilisation des techniques du numérique, ainsi que sur l'initiation de la communauté du Web. Le W3C propose un certain nombre de recommandations internationales pour l'accessibilité des contenus du Web nommé WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), devenus une norme ISO depuis 2012 (Shawn Lawton, 2019). Les WCAG 2.0 de 2008, reposent sur 4 fondements à appliquer pour tout le WWW : « perceptible », « utilisable », « compréhensible », « robuste » (Le SGMAP, 2017a, p.5-6).

⁴ « Capacité de matériels, de logiciels ou de protocoles différents à fonctionner ensemble et à partager des informations » (Larousse, s. d., paragr. 2)

1.3 LES MODELES CONCEPTUELS EN ERGOTHERAPIE

Un modèle conceptuel se définit comme « une représentation mentale simplifiée d'un processus qui intègre la théorie, les idées philosophiques sous-jacentes, l'épistémologie et la pratique. » (Morel-Bracq, 2017a, p.2). Les modèles conceptuels cadrent et guident la démarche des professionnels, dans notre cas de l'ergothérapeute. Les modèles évoluent selon les connaissances et la société (Morel-Bracq, 2017a, p.2-3). Marie Chantal Morel-Bracq, (2017a, p.6) reprend les propos de E.Duncan (2006) sur l'évolution des pratiques et représentations en ergothérapie au XXe siècle. Tout d'abord, l'ergothérapeute se focalisait sur l'activité comme but et moyen. Puis, il s'est orienté vers le fonctionnement des organes et les incapacités de l'individu. Enfin, plus récemment, il prend en compte l'interdépendance des facteurs environnant d'une situation d'un individu (Morel-Bracq, 2017a, p.6). Dans un premier temps, nous parlerons du passage d'une approche biomédicale à une approche bio-psycho-sociale. Puis nous aborderons plus spécifiquement le modèle interactif adapté à la pratique en ergothérapie et le modèle de l'occupation humaine (MOH) élaboré spécifiquement pour l'ergothérapie.

1.3.1 D'UNE APPROCHE BIOMEDICALE A UNE APPROCHE BIO-PSYCHO-SOCIALE

L'évolution du rapport à l'autre dans la société tend vers la notion d'inclusion sociale. Cette évolution dans la société se suit d'une évolution des modèles conceptuels et de la pratique médicale et paramédicale (Morel-Bracq, 2017a, p.6).

Avec le passage d'une approche biomédicale et individuelle de la situation des personnes handicapées, avec la prééminence de la déficience comme cause explicative des situations, à une approche sociale et de droits, qui interroge la manière dont la société et ses diverses institutions conçoivent le « handicap » et accordent leur place aux personnes avec des « corps différents ». (Le Capitaine, 2013, p.126)

Henri Jacques Stiker (2013, p.249) trouve que la CIF (Classification Internationale du Fonctionnement) est à mi-chemin entre ces deux approches. La CIF et le PPH (Processus de Production du Handicap) appartiennent au modèle bio-psycho-social, tandis que la CIH (Classification Internationale du Handicap) se situe dans un modèle biomédical.

Henri Jacques Stiker (2013, p.249) pense que la CIF utilise un champs lexical positif et prend en compte l'ensemble des facteurs d'une situation. Alors que la CIH prend le parti du champ lexical de l'absence et s'oriente sur les déficiences de la personne (Stiker, 2013, p.249).

Ces aspects ont été relevés dans la thèse de Patrick Fougeyrollas (1992, p.49) sur le modèle PPH, cité par Stiker, (2013, p.250) : « Les descriptions des variables environnementales et socioculturelles et l'analyse de leurs interrelations avec les caractéristiques organiques et fonctionnelles des personnes montrent comment les facteurs environnementaux et socioculturels produisent ou préviennent les situations de handicap. » (Stiker, 2013, p.250)

1.3.2 LE MODELE INTERACTIF

Nous allons exposer, le modèle interactif qui a été décrit par Marie Chantal Morel-Bracq, (2017b, p.191-198). Le but du modèle interactif est de développer les interactions sociales et la communication des individus au sein d'un groupe. Pour solliciter les interactions, la personne se voit proposer une activité de groupe. L'objectif de l'activité sera commun à tous, cela facilitera les échanges et l'union du groupe. Le groupe peut être « fermé » lorsqu'il se compose des mêmes individus en accord avec les règles fixées. A l'inverse un groupe dont les individus changent se dit « ouvert ». Le vécu, le caractère, l'identité de la personne sont pris en compte dans ce modèle. (Morel-Bracq, 2017b, p.191-194)

Du point de vu de l'individu, les échanges favorisent : « le développement personnel, une meilleure connaissance de soi et le développement de capacités de relation » (Morel-Bracq, 2017b, p.192-193).

Du point de vue du groupe, les expériences lors de l'activité leur permettent : « d'explorer leurs problèmes et leurs réactions personnelles, ou pour améliorer leurs capacités à exprimer leurs propres besoins et à être sensible à ceux des autres » (Morel-Bracq, 2017b, p.192-193).

L'acquisition de ces aptitudes par l'individu et le groupe facilite leur « intégration sociale ». Pour cela, la mise en activité doit être répétée dans le temps, cadrée, satisfaisante et gérée notamment pour les réactions du groupe. A long terme, les relations créées, peuvent persister après le cadre de l'activité. (Morel-Bracq, 2017b, p.193-195)

1.3.3 LE MODELE DE L'OCCUPATION HUMAINE (MOH)

Gladys Mignet et al. (2017, p. 72-85) ont développé le modèle de l'occupation humaine. Son fondateur, Gary Kielhofner (1980) souhaitait un modèle centré sur l'occupation humaine, c'est-à-dire « une large gamme d'activités (activités productives, de loisirs et de vie quotidienne) réalisée dans un contexte physique, temporel et socio-culturel » (Mignet et al., 2017, p. 74). Pour se faire, il a divisé son modèle en trois parties. La première nommée « l'être » désigne les caractéristiques de l'individu, en découle la seconde qui est « l'agir », il s'agit des actions réalisées par « l'être ». De part ces expériences, l'individu va être capable de s'ajuster aux

situations, il s'agit du « devenir »(Mignet et al., 2017, p. 74-76). Gary Kielhofner (1980) a schématisé son modèle (Fig.3).



Figure 3 : Schéma du processus d'adaptation occupationnelle d'après Kielhofner, (2008, p.108), Gladys Mignet et al. (2017, p. 77).

POINT A RETENIR

Pour parler d'inclusion, il faut s'intéresser aux deux entités : l'incluante et l'inclus.

Quelle que soit la société ou l'époque, ont existé les différentes formes d'exclusions, d'intégrations et d'inclusion de la personne en situation de handicap. De l'intégration de la personne qui s'adapte à la société, nous allons vers l'inclusion dans la société qui s'adapte. Ce changement de la société et de ses citoyens doit se baser sur certains fondements.

De ce fait des lois, des référentiels et des moyens ont mis en place pour favoriser l'inclusion sociale, la participation, l'émancipation de la personne en situation de handicap. Pour corriger le manque d'accessibilité, ils se sont orientés sur des domaines émergents et populaires. D'une part sur les services de communications, avec l'audiovisuel et les nouvelles technologies, et d'autre part sur le numérique avec les contenus et applications numérique du Web et les jeux numériques.

Actuellement l'approche bio-psycho-sociale se veut plus adaptée à la théorie et la pratique en ergothérapie. Les modèles spécifiques ou adaptés à l'ergothérapie prennent en compte l'interaction des facteurs environnementaux (physique, social, culturel) et personnels (vécu, participation, identité) de la situation de l'individu.

2 LES JEUX VIDEO

Le virtuel est un troisième monde. Ce n'est pas celui de la veille, et ce n'est pas non plus celui du sommeil. C'est un monde intermédiaire entre les deux précédents qui rebat les cartes de l'imaginaire et de la réalité avec des règles qui lui sont propres, organisées autour des métamorphoses [...]. (Tisseron & Belhomme, 2010, p. 51)

2.1 LE CONTEXTE SOCIO-CULTUREL

L'évolution du jeux vidéo a été retranscrite par Rémi Cayatte (2013, p. 2-). Nous allons suivre son développement. Les premières formes de jeux vidéo sont apparues dans les années 70-80 avec les bornes d'arcades. Le but était de gagner la partie en finissant ou en ayant le score le plus élevé du jeu vidéo. La fin du jeu signait la suppression de l'avatar et de la partie. Selon Rémi Cayatte (2013, p. 2), les premières expériences de jeux « *Pong*, *Asteroids*, *Pac man* » étaient « figuratifs ». Les aspects graphiques, ludiques, narratifs étaient primaires. (Cayatte, 2014, p. 2-4) Par la suite, les avancées technologiques, avec les consoles, les ordinateurs, les CD-ROM, ont permis de les améliorer. Ensuite sur le plan narratif se juxtapose alors les récits paratextuels et des séquences cinématiques.(Cayatte, 2014, p. 5-6)

Puis dans les années 90-2000, ces éléments ont été relégués en deuxième intention face à l'introduction du dialogue. Le joueur peut désormais entrer en interaction et construire son avatar et son récit du jeux vidéo, « Ainsi, avec cette nouvelle forme de narration immersive, plusieurs jeux [...] marient avec succès ludique et narratif, configuratif et interprétatif, [...] »(Cayatte, 2014, p. 8). Le jeu vidéo offre alors une liberté et une multitude de choix. Le but du jeu vidéo n'est plus de le finir, mais d'avantage de s'impliquer et de profiter de l'expérience du jeu vidéo en lui-même. La partie et l'avatar ne sont plus systématiquement détruit, le joueur peut dans certains cas continuer de jouer après la fin du jeu, sans forcément qu'il y ait un but. (Cayatte, 2014, p. 7-8)

Les jeux hybrides qui sont tour à tour films, ou textes, tout en restant des jeux, ont su au fil des décennies multiplier les moyens de transmettre un ou plusieurs récits, repoussant les limites de la narration en même temps que celles des graphismes, toujours plus photoréalistes et immersifs, se rapprochant ainsi sur ces deux plans de l'expérience qui peut être faite chaque jour du monde réel. (Cayatte, 2014, p. 11)

Rémi Cayatte (2013, p. 4) note qu'actuellement, les jeux vidéo et le cinéma s'influencent mutuellement dans leurs créations. Toujours dans ces domaines, Serge Tisseron (2005, p. 115) compare la « génération cinéma » d'avant et la « génération jeux vidéo » actuelle (Tisseron, 2005, p. 115). La première s'identifiait à un même personnage tout le long de l'œuvre cinématique. Tandis que la seconde, élabore comme elle le souhaite les singularités de son avatar (Tisseron, 2005, p. 115).

D'après le SELL & Médiamétrie (2020), le jeu vidéo a connu une véritable évolution ces 20 dernières années (Fig.4). Le nombre de joueur régulier, jouant au moins une fois par semaine, est passé de 20% à 49%, la moyenne d'âge des joueurs n'est plus de 21 ans mais de 40 ans et le chiffre d'affaire du jeu vidéo est de 4,8 milliards d'euros en 2019 (Le SELL & Médiamétrie, 2020). Le jeu vidéo est désormais la deuxième industrie du divertissement (Le SELL & Gfk, 2017).

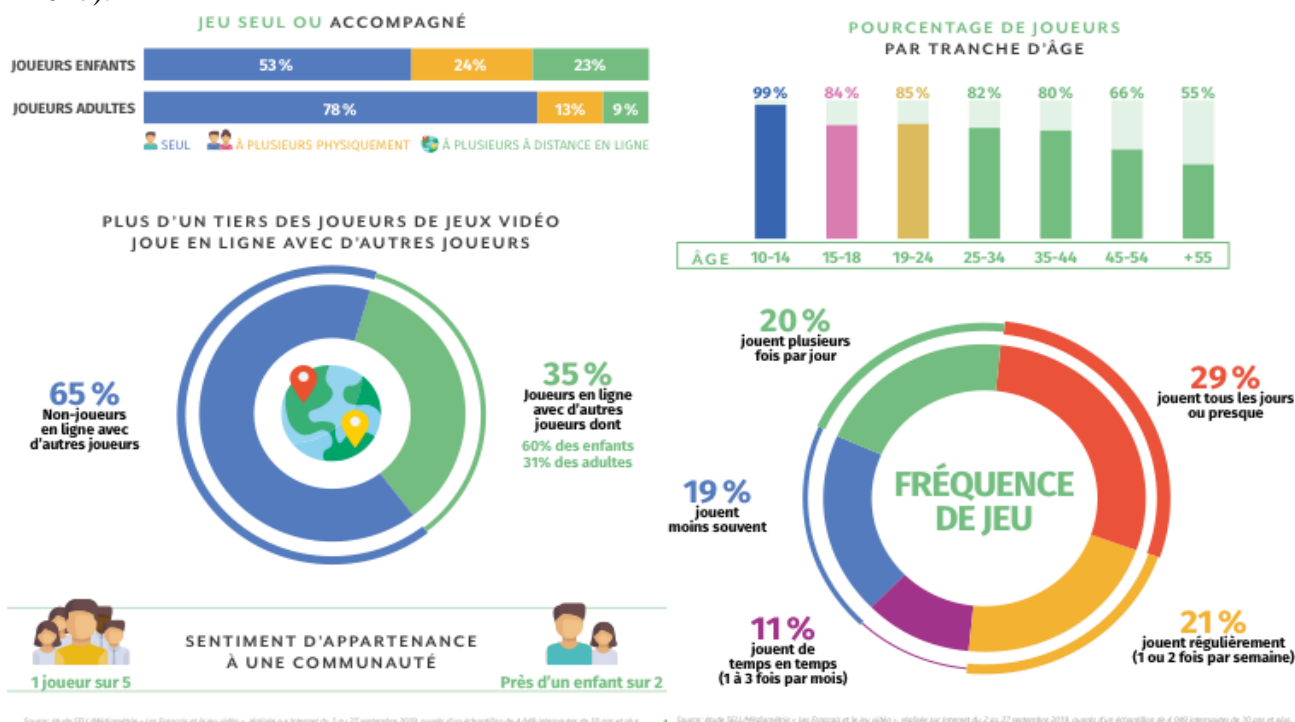


Figure 4 : Le profils des joueurs Français en 2019 par le SELL, (2020, p. 34-37)

2.2 LES JEUX VIDEO MMO, LES MONDES VIRTUELS PERSISTANTS ET LES AVATARS

Afin de faciliter la lecture et la compréhension, nous allons définir quelques termes fréquemment utilisés dans les jeux vidéo. Il existe de nombreuses classifications des jeux vidéo, nous allons nous baser sur la réflexion Antoine Chollet & al. (2012, p. 7-8). Ils relèvent deux types de classifications. D'une part, une classification « classique » de Bruno.P crée en 1993

(Tab.I). D'après Hermès La Revue (CNRS, 2012, p. 15), il s'agit d'une classification selon le critère de la jouabilité.

Tableau I : Classification « classique » des jeux vidéo par Bruno (1993) repris par Antoine Chollet & al. (2012, p. 7)

Simulation sportive	Combat	Rôle
Guerre	Gestion	Simulateur
Réflexion	Aventure	Plateforme

D'autre part, Antoine Chollet & al. (2012, p. 7-8) notent l'apparition d'une classification « émergente » à partir des années 2000. Le développement d'internet, des technologies, des jeux vidéo et de sa communauté a permis de compléter la classification « classique » par des nouveaux genres de jeux vidéo notamment les *MMOG* (*Massively Multiplayer Online Games*). (Antoine Chollet & al., 2012, p. 7-8)

Yolande Perron (2012, p. 8-234) a travaillé sur les terminologies du domaine du jeu vidéo. Le *MMOG* ou jeux vidéo *MMO* signifie « jeu en ligne massivement multijoueur » ou « jeu à monde virtuel persistant ». Elle définit le genre *MMO* de la façon suivante : « Jeu en ligne et en temps réel auquel des milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés au serveur de jeu. » (Perron, 2012, p. 144). Yolande Perron (2012, p. 144) note que pour y jouer la personne doit avoir accès à Internet. Elle ajoute que le rassemblement de centaines ou milliers de joueurs sous forme de communauté est un aspect propre du genre *MMO*.

Les jeux vidéo évoluent dans des mondes virtuels, « Monde artificiel créé numériquement par ordinateur, représenté en deux ou trois dimensions, dans lequel on peut évoluer de façon interactive par l'intermédiaire d'avatars. » (Perron, 2012, p. 190). Yolande Perron (2012, p. 190) décrit une catégorie de ces mondes virtuels, le monde virtuel persistant. Il s'agit d'un « Monde virtuel qui, dans un jeu en ligne massivement multijoueur, vit et continue d'évoluer en permanence avec les joueurs connectés simultanément, même en l'absence d'un ou de plusieurs joueurs. » (Perron, 2012, p. 189)

C'est dans ces mondes pérennes que naviguent et interagissent les avatars des joueurs. Julien Rueff (2013, p. 48) cite les recherches de Nicholas Ducheneault & al. (2007, p. 126-166), qui concluent que dans ces mondes se trouvent des lieux dédiés aux interactions sociales.

⁵ « Terme qui recouvre conjointement les règles d'un jeu, sa prise en main, l'univers dans lequel il se déroule, l'expérience vécue par le joueur, etc » Hermès La Revue (CNRS, 2012, p. 15)

Serge Tisseron (2005, p. 117-118) décrit les interactions entre les joueurs. Dans ces espaces, le joueur décide s'il souhaite interagir avec d'autres joueurs via leurs avatars interposés. Il peut s'engager dans une conversation virtuelle. Elle ne porte généralement pas sur des enjeux réels. Les joueurs montrent et parlent de ce qu'ils souhaitent. Il y a moins de contraintes et de pression que dans un échange physique. Les échanges virtuels offrent la possibilité de créer une relation sans engagement irréversible. Après cette rencontre virtuelle, libre à eux de continuer à entretenir les échanges et de créer une relation ou de refuser de répondre et mettre un terme à la relation. (Tisseron, 2005, p. 117-118)

Ainsi, le joueur de jeux vidéo *MMO* évolue et interagit avec d'autres joueurs dans les mondes virtuels persistants via son avatar. Un avatar est un « Personnage numérique, réaliste ou fantaisiste, qui représente le joueur dans un monde virtuel. » (Perron, 2012, p. 47). Selon Yollande Perron (2012, p. 47), les jeux vidéo offrent parfois la possibilité de personnaliser les traits physiques, mentaux, surnaturels de son avatar. Ces traits peuvent être innés ou acquis dans le jeu vidéo. Elle a relevé que certains avatars ont des points communs avec l'identité du joueur. (Perron, 2012, p. 47)

2.3 LES GAMES STUDIES

Julien Rueff (2013, p. 44-56) relate des études faites, les *Games Studies*, sur les mondes virtuels persistants. Les mondes virtuels persistants sont les mondes des jeux vidéo *MMO*. Nous pouvons relever trois axes d'étude des mondes virtuels persistants dans les jeux vidéo *MMO*. Tout d'abord, leur potentiel socio-culturel, puis les différentes formes de socialisation, enfin la construction identitaire par la pratique des jeux vidéo *MMO*. (Rueff, 2013, p. 44-56)

LE POTENTIEL SOCIO-CULTUREL

Concernant l'aspect socio-culturel, Julien Rueff (2013, p. 45-48) souligne l'opposition des points de vue sur le jeu vidéo. Pendant longtemps, le caractère virtuel était perçu comme inférieur au caractère réel. Aujourd'hui, les recherches sur le jeu vidéo, *Games studies*, refusent le caractère illusoire, irréel, futile donné au jeu vidéo. Chaque action réalisée fait partie d'une réalité du quotidien de la personne, celle du jeu vidéo. Ainsi, nous devrions davantage comparer la virtualité à l'actualité. (Rueff, 2013, p. 45-48)

Or, en refusant cette double réduction de l'activité ludique au virtuel et au fictif, on justifie du même coup les interrogations portant sur les enjeux culturels et sociaux des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. En d'autres termes, il devient alors possible d'explorer les interrelations entre les formes de vie collective et les mondes numériques. (Rueff, 2013, p. 47)

LES FORMES DE SOCIALISATIONS

Par la suite, Julien Rueff (2013, p. 52-56) met en avant l'étude des différentes formes de socialisation sur les jeux vidéo *MMO*. Les joueurs de jeux vidéo *MMO* sont incités à créer du lien social et à se regrouper en communauté. D'une part, la réalisation des jeux vidéo, se veut penser autour de la coopération, la compétition, le combat avec d'autres joueurs. D'autre part, la persistance des mondes virtuels des jeux vidéo *MMO* favorise l'engagement et le maintien des relations. Enfin d'après l'étude de Richard Bartle (2006, p.754-787), cité par Julien Rueff (2013, p. 52), la sociabilité est une des motivations principales des joueurs de jeux vidéo pour pratiquer cette activité.

L'étude des différentes formes de socialisation en ligne, relève quatre points spécifiques des jeux vidéo *MMO*.

Dans un premier temps, selon Tony Manninen (2003) cité par Julien Rueff (2013, p. 53), il existe une multitude de type d'interactions médiatisées. Ces échangent peuvent être : « instrumentales, stratégiques, normatives, dramaturgiques, communicatives et discursives » (Rueff, 2013, p. 53).

Dans un second temps, l'apparition du civisme dans les jeux vidéo *MMO* a été observée par Nicolas Aurey (2003, p.46-72), cité par Julien Rueff (2013, p. 53-54). Il remarque que la « sociabilité distanciée » et de « l'entraide civile » coexistent dans ces mondes virtuels permanents » (Rueff, 2013, p. 53-54).

Puis concernant le profil des joueurs, les études sur les jeux vidéo *MMO* portent au-delà des données sociodémographiques des joueurs. En effet, la recherche s'intéresse de plus en plus au profil des avatars eux même (Rueff, 2013, p. 54-55).

Enfin, les chercheurs se sont intéressés aux communautés virtuelles. Julien Rueff (2013, p. 55-56), cite les travaux de Dimitri Williams & al. (2006, p. 338-361), à propos du rassemblement de certaines communautés virtuelles sous forme de guildes. Ils concluent qu'elles sont composées généralement de connaissances en dehors du jeux vidéo et parfois de connaissances uniquement sur le jeu vidéo. Céline Moritz (2011, p. 29) relève les particularités des guildes et clans. Les guildes de notoriétés sont régies par un règlement, une charte, une hiérarchie. Elle ajoute que pour rentrer dans certaines guildes cela s'apparente à un « entretien d'embauche », avec un certain nombre d'aptitudes et de dispositions à avoir (Moritz, 2011, p. 29). Dimitri Williams & al. (2006, p.338-361), repris par Julien Rueff (2013, p. 55), discernent plusieurs guildes selon leurs buts, leurs règlements, leurs relations, les outils de

communication : « la guilde sociale, la guilde organisée pour les raids⁶ [...], la guilde conçue pour les affrontements entre joueurs (PvP), la guilde théâtrale (Role-play) » (Rueff, 2013, p. 55). Sur un autre axe de recherche, Celia Pearce (2009), cité par Julien Rueff (2013, p. 56), déduit que la « communauté de jeu » se forme sans se fixer sur un seul jeu. Il ne s'agit donc pas d'une communauté virtuelle spécifique à un jeu vidéo mais d'un regroupement de joueurs qui participe ensemble à différents jeux vidéo. (Rueff, 2013, p. 56)

LA CONSTRUCTION IDENTITAIRE

Pour terminer cette partie nous allons parler construction identitaire via les avatars selon Julien Rueff (2013, p. 49-52). Il avance deux théories. Tout d'abord, Sherry Turkle (1995) propose d'appliquer la théorie de la « multiplicité de soi » aux avatars. En effet, nous sommes des individus complexes dotés de plusieurs facettes. Il est donc légitime que nos représentations données, nos avatars en soi de même. Autre approche, celle de Nicolas Auray (2005), s'intéresse au lien et au processus de création des avatars par les joueurs. Ces avatars ou « masque numériques », joueraient un rôle dans la « construction identitaire » (Rueff, 2013, p. 50).

POINT A RETENIR

Le jeu vidéo a beaucoup évolué sur les plans techniques (ludique, narratif, configuratif, interprétatif). Avec la narration immersive, le joueur est davantage impliqué dans la création du récit et de l'avatar, ce qui met en avant le caractère réel des actions. Parallèlement avec l'augmentation du nombre de joueurs réguliers (49%), a émergé le genre de jeux vidéo *MMO*. C'est dans ces mondes virtuels persistants que s'est développée la pratique en ligne avec d'autres joueurs de jeux vidéo via leurs avatars, créant ainsi une communauté de joueurs de jeux vidéo. Les Games Studies ont montré d'une part le potentiel socio-culturel. D'autre part le potentiel de socialisation des jeux vidéo par les interactions, le civisme, création de relation via les avatars et le rassemblement sous forme de communauté virtuelle. Enfin la construction identitaire par l'appropriation des avatars.

Ainsi les jeux vidéo *MMO* favorisent les interactions sociales et la création d'une communauté virtuelle. Ils jouent également un rôle dans la construction identitaire

⁶ « Un rassemblement de 10 à 40 joueurs, visant à remporter des défis extrêmement difficiles proposés par le logiciel » par Dimitri Williams & al. (2006, p.338-361), cité par Julien Rueff (2013, p. 55)

3 L'IDENTITE

3.1 L'ELABORATION DE L'IDENTITE

La question de l'identité a été abordée par de nombreux auteurs. Nous avons sélectionné les pensées de Lacan et Winnicott, abordées lors d'un colloque, réalisé par Lionel Bailly (2008, p.170-171).

Le premier acte identitaire selon Lacan se déroule lors du stade miroir. L'enfant en observant son reflet, s'identifie à celle-ci. Cette image montre son unicité et ainsi apparaît la pensée du « je ». Cette représentation lui procure une joie intense. Il souhaite la partager et l'approuver sous le regard de l'adulte (Lionel Bailly, 2008, p.170-171).

Winnicott aborde lui aussi le développement de l'enfant. Il suggère que le premier miroir qu'il voit est celui de sa mère. Il s'identifie à son regard et à elle-même. De même, les soins maternels lui procurent le sentiment d'exister. La qualité des soins prodigués influence la construction de son identité (Lionel Bailly, 2008, p.170-171).

Par la suite, Serge Tisseron (2005, p.118) reprend la pensée de Winnicott. L'absence de la mère, marque le début de la séparation et de l'indépendance de l'enfant. Selon la théorie de Winnicott sur l'objet transitionnel, de cette séparation, l'enfant déplace la relation maternelle sur un objet. C'est en manipulant l'objet, comme le jeu, que se crée l'unicité de l'enfant (Tisseron, 2005, p.118).

Serge Tisseron (2005, p.211-212) souhaite compléter les pensées de Lacan et Winnicott en proposant la construction de l'individu par l'identification aux images virtuelles et aux groupes sociaux. Serge Tisseron (2005, p.118-120) complète la théorie sur l'objet transitionnel de Winnicott. Il aborde la construction de l'identité de l'enfant et l'adolescent. Les premières images d'identification sont celles de ses parents. À l'adolescence de nombreux changements s'opèrent, de nouveaux « objets transitionnels » apparaissent. L'ordinateur et ses usages d'internet peuvent être ce nouvel « objet transitionnel » (Tisseron, 2005, p.119)

Tout d'abord, concernant l'interaction avec l'objet, la manipulation de l'ordinateur par l'adolescent influence son organisation mentale s'il accorde « un rapport privilégié à l'espace et à la durée de la symbolisation ». (Tisseron, 2005, p.119).

Puis, l'ordinateur, internet et les rencontres associées notamment sur les jeux vidéo, sont bel et bien « transitionnel » par le processus de « séparation-individuation ». L'individu transite entre connexion et déconnexion sur internet, allumer et éteindre l'ordinateur, discuter et arrêter les échanges avec les personnes. Ces rencontres virtuelles lui permettent d'appivoiser les interactions sociales. L'aspect virtuel permet de mieux gérer les émotions, les désirs, les angoisses des rencontres éprouvées lors de la construction de l'individu, notamment à l'adolescence. L'ordinateur fait transition pour mettre en mot les pensées (Tisseron, 2005, p.119-120).

Serge Tisseron (2009, p. 212) remet en cause la notion « d'identité stable » acquis à l'âge adulte (Tisseron, 2009, p. 212). Notre transformation perdure après l'âge adulte. Nos représentations, nos relations aux autres et nos environnements notamment virtuels, évoluent et nous influencent (Tisseron & Belhomme, 2010, p.41-42).

Il met en avant la notion « d'identité mouvante » (Tisseron, 2005, p.116). D'une part avec « le stade des écrans », l'individu s'identifie désormais aux multiples images de lui sur les écrans : les photos et vidéos de lui (Tisseron, 2009, p. 212). D'autre part, les expériences virtuelles avec les images télévisées et les jeux vidéo l'amènent à alterner différentes identités (Tisseron, 2009, p. 220-222). Pour conclure, de ces différentes représentations de soi, l'individu est amené à jouer avec ces images et identités : « La relation différente des jeunes à leur propre image les incite à proposer sur Internet des identités excessives ou fantaisistes afin de les faire valider. » (Tisseron, 2009, p. 214).

3.2 IDENTITE ET AVATAR

Fanny Georges (2012, p.35-38) relève trois grandes formes d'avatars et leurs identifications respectives : l'avatar-marionnette, l'avatar-masque et l'avatar-mouvement.

L'avatar-mouvement est un avatar qui n'est pas montré à l'écran, seul ses mouvements sont figurés par exemple : « Tetris », « Angry Bird » et certains jeux sur Wii (Georges, 2012, p.35-38). L'interaction avec les objets suggère la présence invisible d'un avatar (Georges, 2012, p.37-38).

L'avatar-marionnette est un avatar prédéfini, non-modifiable. Issue souvent d'un jeu vidéo emblématique, comme Mario, Lara Croft, Tekken. Il peut susciter un attachement affectif. Le joueur s'identifie au personnage par empathie, ce qui influence son style de jeu.(Georges, 2012, p.35)

L'avatar-masque est un avatar personnalisable. Le joueur peut créer un avatar semblable ou différent de lui-même. Ses choix se portent sur son expérience, sur le projet ludique, les règles du jeu, les règles sociales (Georges, 2012, p.36).

Par exemple, dans les jeux de rôle, le choix d'un personnage de guerrier, caractérisé par sa force, implique de développer prioritairement cette compétence, au cours de corps-à-corps. En revanche, le choix d'un personnage de soigneur, qui a pour spécificité de redonner des points de vie à tout moment à l'ensemble des membres du groupe, implique un jeu plus coopératif, peu praticable en jeu « solo » et centré sur l'assistance aux autres joueurs durant les combats. (Georges, 2012, p.36)

Fanny Georges (2012, p.36-37) met en avant trois particularités de l'avatar masque. Kafai & al (2010), cité par Fanny Georges (2012, p.36-37) parle de la création des avatars et leur ressemblance avec le joueur, ainsi que la multiplication des avatars, afin de représenter nos différentes facettes et/ou d'expérimenter tous les angles possibles du jeu vidéo. Enfin, elle laisse entendre que l'avatar peut être une représentation de nos désirs intérieurs. Ces trois points ont été étudiés par Serge Tisseron (2009-2010), nous allons donc restituer son travail. Au préalable, nous allons brièvement énoncer les prérequis à la construction identitaire transposable à l'utilisation des mondes virtuels et avatars.

L'INTIMITE ET L'EXTIMITE

Avant de parler de construction identitaire, l'environnement doit disposer d'un espace d'intimité et d'extimité. L'intimité est un espace sécurisé, prohibé des autres. Tandis que l'extimité est le désir d'avoir de l'attention, de se sentir exister par l'autre en montrant une partie de l'intimité. Ils participent à la confiance en soi (Tisseron, 2009, p. 215). « Chacun a besoin d'un territoire d'intimité pour construire son identité, mais une fois celui-ci posé et acquis, il a besoin d'un espace d'extimité pour continuer à se valoriser et se découvrir. » (Tisseron, 2009, p.215).

LA CONSTRUCTION DE L'AVATAR

La création de l'avatar est un temps d'introspection pour le joueur. La personne peut s'appuyer sur ses expériences, ses désirs, ses souvenirs pour le créer. Cet avatar représente non pas exactement le joueur, mais en partie à savoir qui l'on est, l'image que l'on veut donner aux autres et qui l'on veut être (Tisseron, 2009, p. 211-213). En tenant en compte de ces éléments, le joueur choisit parmi les propositions du jeu vidéo : le sexe, les caractéristiques physiques et

mentales, des compétences, ... Ainsi, ce temps de création est « Une excellente occasion de se pencher sur les différentes facettes de son identité, les lumineuses comme les ténébreuses, sans se sentir obligé d'en refouler certaines. » (Tisseron & Gravillon, 2013, p.22)

Serge Tisseron (2009, p. 211-213) pense donc que l'avatar représente partiellement le joueur. Un autre point de vue, celui de Boellstorff (2008) et Kafai & al. (2010), repris par Fanny Georges (2012, p.36), qui démontrent qu'une grande partie des joueurs cherchent à reproduire au plus proche leurs traits physiques et mentaux sur l'avatar.

Toujours dans la partie élaboration de l'avatar, celui-ci peut être complété par des équipements. Les équipements portés par l'avatar sont des signes de force et de notoriété « Plus le personnage monte en niveau, plus l'avatar acquiert une originalité et une identité singulière. » (Fanny Georges, 2012, p.37).

AVATAR ET IDENTITÉ MULTIPLE

D'après Serge Tisseron (2009, p. 211), l'utilisation des nouvelles technologies, dont le jeu vidéo, a donné lieu à des modifications identitaires. Nous sommes passés d'une identité fixe et unique, à une identité mouvante et multiple. En effet, dans les jeux vidéo, les adolescents créent plusieurs avatars pour mettre en avant les différentes facettes de leurs identités. Ils peuvent modifier certains traits de leur avatar à tout moment du jeu vidéo (Serge Tisseron, 2009, p.213). Cette multiplication identitaire suscite des questions. D'une part sur la construction et la division identitaire (Tisseron & Belhomme, 2010, p.40-41). D'autre part, sur la place de la culpabilité lors de l'usage et l'alternance des différentes identités (Tisseron & Belhomme, 2010, p.50). A ces questions, il propose une réponse : « Se raconter » (Tisseron & Belhomme, 2010, p.39-40). Tout comme nous racontons notre journée, raconter ce que nous avons fait dans le jeu vidéo rassemble toutes les identités, qu'elles soient actuelles ou virtuelles. Nous évitons par la même occasion ce clivage virtuel/ réel (Tisseron & Belhomme, 2010, p.39-40). « La personnalité est fondée sur la continuité narrative de soi, malgré les multiples identités successives endossées dans les divers espaces réels ou virtuels qu'on fréquente. Se raconter n'est pas une maladie, c'est une réponse adaptée à la démultiplication des identités. » (Tisseron & Belhomme, 2010, p.39-40).

AVATAR ET IDENTITE DESIRE

Parmi ces identités, nous pouvons retrouver l'identité désirée par la personne. Bon nombre de personnes se sont déjà imaginées avec des images intérieures d'eux même, non-transposables dans la vie réelle. Pour satisfaire son désir de pénétrer dans ces représentations, le jeu vidéo lui permet de créer et manipuler cette image (Tisseron & Belhomme, 2010, p.42-43).

INTERACTION SOCIALE ET ANONYMAT DES IDENTITES

Les jeux vidéo sont source d'apprentissage social. Ils permettent d'appréhender l'entrée en contact, la présentation, l'entretien d'une relation (Tisseron, 2009, p.216). Pour autant, la plateforme virtuelle et l'anonymat jouent un rôle dans ces échanges.

« Dans la vraie vie, vous vous présentez avec votre vrai visage, dans la vie virtuelle, jamais. Dans la vraie vie, vous répondez à toutes les questions qu'on vous pose si vous connaissez votre interlocuteur, dans la vie virtuelle jamais parce que vous ne savez jamais vraiment qui est votre interlocuteur sa e-identité a pu être usurpée. » (Tisseron & Belhomme, 2010, p.51)

L'anonymat soulève un paradoxe. Fanny Georges (2012, p.37) affirme qu'il est nécessaire à « l'expérimentation identitaire » dans le jeu vidéo. Son caractère sécuritaire lui permet de tester différents usages et ainsi participer à la construction identitaire. Cependant, Serge Tisseron (2009, p.216) note que l'utilisation de l'anonymat et la possibilité de se déconnecter, justifient des comportements inadaptés et démesurés.

3.3 IDENTITE ET HANDICAP

Sebastien Kessler (2007, p.103-118) s'intéresse à l'identité de la personne en situation de handicap dans le système. L'environnement et les individus du système renvoient la personne en situation de handicap, à une unique identité, celle de l'handicapé.

Le système, de par sa nature, catégorise les individus. Or attribuer à un ensemble d'individu, la seule identité « d'handicapé » signifie les ramener à un point commun sans prendre en compte leur singularité. A la fois à toutes les personnes en situation de handicap, qui représenteraient entre 10 % et 20 % de la population, mais aussi à tous les types de handicaps. Ainsi ; la catégorie les réduirait en personne « handicapé » (Kessler, 2007, p.103-104).

L'environnement de la personne en situation de handicap, selon les modèles conceptuels, influence l'individu. Ainsi, les difficultés à interagir avec l'environnement deviennent une caractéristique de l'individu et donc son identité (Kessler, 2007, p.115).

L'individu participe au système en tant qu'utilisateur et citoyen. Il est usager, du système médico-social. Le système médico-social tend à distinguer les individus en bonne santé et les individus malades (Kessler, 2007, p.107). Il est citoyen, il est donc soumis aux représentations et normes de la société. L'évolution du handicap et de sa propre représentation, le regard de la société conditionnent sa construction identitaire. Ainsi, l'identité de la personne en situation de handicap est perpétuellement en construction (Kessler, 2007, p.115-116).

« Il serait faux de croire que c'est, uniquement la société, l'autre avec un grand A, qui influence et impose des vues ; les personnes en situation de handicap ont également un rôle, qui plus est une responsabilité. » (Kessler, 2007, p.107).

Selon Edwards (2004), cité par Sebastien Kessler (2007, p.107), bon nombre de personnes intègrent leurs handicaps dans leur statut. Dans le même ouvrage, Borioli & Laub (2007, p195), donnent l'exemple d'Olivier : « Olivier insiste sur son statut et son expérience de « personne handicapée », en revendiquant le handicap comme partie essentielle de son identité » (Borioli & Laub, 2007, p195). C'est par cette position, qu'il dit pouvoir s'exprimer sur les représentations du handicap (Borioli & Laub, 2007, p195).

Chacun a donc sa responsabilité sur les représentations de la personne en situation de handicap. Chacun peut participer à redéfinir le système et étendre les caractéristiques de l'identité (Kessler, 2007, p.116).

3.4 UN PARALLELE AVEC LA PYRAMIDE DES BESOINS DE MASLOW

The World of Work Project (2019) se base sur le livre de Abraham Harold Maslow (1954) « Motivation and Personality ». Abraham Harold Maslow (1954) a créé un modèle centré sur les besoins humains utilisé en sociologie. Ce modèle catégorise et hiérarchise en cinq niveaux l'ensemble des besoins de l'individu. Il peut être représenté sous forme de pyramide. A chaque catégorie correspond des activités humaines. A propos de son utilisation, il faut satisfaire les besoins du niveau élémentaire pour être motivé à passer au niveau suivant. La réalisation de l'ensemble des besoins est synonyme d'épanouissement (The World of Work Project, 2019). Nous pouvons remarquer un parallèle entre la réalisation des besoins de la pyramide de Maslow (Fig.5) et l'activité du jeu vidéo :

- Le caractère anonyme et virtuel procure le sentiment de sécurité physique et émotionnel.
- Les interactions sociales et le sentiment d'appartenance peuvent être retrouvés dans la communauté des joueurs de jeux vidéo.

- L'estime de soi, tout d'abord par la reconnaissance, la validation et l'inclusion grâce aux autres joueurs. Puis sa propre représentation valorisée via les avatars et ses usages.
- L'inclusion sociale et l'expérience même du jeu vidéo permettent d'exploiter pleinement le potentiel de la personne et de satisfaire le besoin d'accomplissement.



Figure 5 : Représentation des 5 niveaux hiérarchiques des besoins de Maslow, *The World of Work Project*, (2019).

POINT A RETENIR

Au préalable, une zone d'intimité et d'extimité est propice à la construction identitaire et au développement personnel. L'identité de l'individu se construit dès l'enfance en s'identifiant aux personnes, objets et images qui nous entourent, qu'elles soient réelles ou virtuelles. L'identité est perpétuellement en évolution.

L'évolution du système et du handicap, fait que la personne en situation de handicap (re)construit son identité en permanence. L'identité ne doit pas se réduire à un aspect, mais prendre en compte l'ensemble des singularités de la personne.

Nous avons pu voir que le jeu vidéo impacte la représentation identitaire de l'individu.

Le joueur peut créer une multitude d'avatars afin de représenter ses différentes facettes ou de profiter de l'expérience de jeu dans son ensemble. La création de l'avatar masque est un temps d'introspection de production des images intérieures. Selon la volonté, le vécu du joueur et les propositions du jeu vidéo, l'avatar peut représenter partiellement ou totalement l'identité du joueur, ou bien une tout autre personne. Pour autant, le désir de montrer sa singularité sur l'avatar est important. Le caractère anonyme et virtuel joue un rôle dans les expériences identitaire et sociales.

LA PROBLEMATIQUE ET LES HYPOTHESES DE RECHERCHE

Dans la partie théorique, nous avons pu relever que la notion d'inclusion est privilégiée dans la société. La société est régie par les textes législatifs qui prônent l'adaptation, l'accessibilité et l'usage des nouvelles technologies du numérique, les contenus du Web, les jeux vidéo numériques pour favoriser l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap.

La théorie et la pratique en ergothérapie sont fondées sur les modèles conceptuels qui prennent davantage en compte l'interaction des facteurs environnementaux (appartenance à un groupe social) et personnels (motivation, participation, identité) de la situation de l'individu.

Nous avons pu voir que la popularisation et les avancées techniques des jeux vidéo, les mondes virtuels persistant et les avatars personnalisables propulsent le caractère immersif et réel des jeux vidéo *MMO*. Les jeux vidéo *MMO* contribuent aux interactions sociales et à la création d'une communauté virtuelle. Ils jouent également un rôle dans la construction identitaire par l'appropriation des avatars.

Ces éléments théoriques, nous amènent à nous poser la question de recherche suivante :

Les jeux vidéo *MMO*, participent-ils d'une part à la construction identitaire, et d'autre part à l'inclusion sociale au sein d'une communauté, des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle (chez les 18-35 ans, avec taux de handicap supérieur de 50%) ?

Nous avons formulé deux hypothèses pour répondre à cette problématique.

Hypothèse 1 : L'identification à un avatar et l'appartenance à une communauté de joueurs participent à la construction identitaire.

Hypothèse 2 : Jouer régulièrement aux jeux vidéo *MMO*, avec un même groupe de personne, favorise l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle par l'interaction sociale.

Dans la partie exploratoire nous tenterons de répondre à cette question de recherche en infirmant ou validant ces deux hypothèses. Le choix de la méthodologie, l'élaboration et l'analyse de la partie exploratoire s'appuieront sur les éléments de la partie théorique.

LA PARTIE EXPLORATOIRE

4 LA METHODOLOGIE DE RECHERCHE

4.1 L'OBJECTIF DE LA RECHERCHE

L'objectif de la recherche est de recueillir l'expérience et les points de vue des joueurs en situation de handicap moteur ou sensoriel, sur les jeux vidéo *MMO*. Premièrement, sur la création et l'assimilation des avatars. Deuxièmement, sur les interactions sociales avec les autres joueurs et leur sentiment d'appartenance à une communauté.

4.2 LE CHOIX DE L'OUTIL DE RECHERCHE

Nos indicateurs sont des éléments subjectifs et inhérents à la personne : l'identification, le sentiment d'appartenance à une communauté, l'inclusion sociale. Étant donné que nous recherchons des données qualitatives spécifiques, leurs opinions, leurs ressentis et leurs pratiques des jeux vidéo *MMO*, nous nous sommes orientés vers la méthodologie de l'entretien semi-directif. Il s'applique à notre sujet et aux indicateurs, objectifs de l'étude. L'entretien semi-directif est un échange autour des thèmes de l'étude, dont l'interrogé est un expert du domaine, en l'occurrence les jeux vidéo *MMO*. Il permet à l'interrogé de développer librement ses expériences et ressenti tout en posant les bornes et le contexte de l'étude. Il s'agira d'interroger plusieurs experts afin d'avoir un ensemble de données qualitatives et exhaustives.

4.3 LA POPULATION CIBLE

LE CHOIX DE LA POPULATION CIBLE

En nous basant sur ce que nous avons vu de la partie théorique et sur ce que peuvent fournir les interrogés, nous avons choisi la population selon 5 critères : le temps de jeux, la tranche d'âge, la pratique des jeux vidéo multi-joueurs en ligne, le handicap, le taux de handicap. En effet, en prenant une population trop large, les entretiens auraient été inexploitable et l'analyse transversale difficile.

Tout d'abord, nous souhaitons interroger des joueurs réguliers. D'après la figure 4, « Le profils des joueurs Français en 2019 », par le SELL, (2020, p. 34-37) les joueurs sont considérés comme régulier s'ils jouent au moins une fois par semaine et aller jusqu'à plusieurs fois par

jour. Cette régularité montre que les joueurs ont de l'expérience dans les jeux vidéo et que cette occupation est une réalité de leur quotidien.

Dans un second temps, nous avons sélectionné la tranche d'âge de 18 à 35 ans. Cette tranche d'âge marque l'évolution de la personne, la fin de l'adolescence vers l'âge adulte. Cette génération a suivi l'évolution du jeu vidéo. Il est inscrit dans sa culture et ses mœurs. Selon le SELL, (2020, p. 34-37), une grande partie de cette tranche d'âge joue aux jeux vidéo, 85% pour les 19-24 ans et 82% pour les 25-34 ans. Nous avons exclu la population des enfants, des adolescents et des plus de 35 ans, leur expérience du jeu vidéo étant trop éloignée.

Troisièmement, nous avons voulu questionner des joueurs qui jouaient avec d'autres joueurs en ligne, pour pouvoir les interroger sur leurs interactions avec la communauté. Cette part de personnes jouant en ligne avec d'autres joueurs correspond à 35% (le SELL, 2020, p. 34-37). De plus, les aspects propres aux jeux vidéo *MMO* correspondent à la pratique à laquelle nous nous sommes interrogés :

- L'influence sur les mondes virtuels
- L'interaction et la création de lien social avec d'autres joueurs en ligne
- Le regroupement et l'inclusion dans une communauté
- La construction de l'avatar

Ainsi nous avons souhaité recueillir l'expérience et le ressenti des joueurs de jeux vidéo *MMO*.

Quatrièmement, dans le cadre des études d'ergothérapie et des modèles conceptuels, nous nous intéressons à la personne en situation de handicap et l'interaction des facteurs sur les occupations de celle-ci. De plus nous avons vu que l'identité de la personne en situation de handicap était perpétuellement en construction. Ajouté à cela, que l'inclusion de la personne en situation de handicap est un enjeu d'actualité. Par conséquent, nous avons voulu nous intéresser aux enjeux de la personne en situation de handicap. Or sélectionner l'ensemble des handicaps était inconcevable pour mon enquête, les résultats auraient été hétéroclites. Nous nous sommes orientés vers le handicap moteur et sensoriel. En effet, les freins à l'inclusion sociale et la pratique du jeu vidéo ne portent pas sur les interactions en elles même à priori, mais davantage sur l'accessibilité aux activités sociales et le regard des autres.

Enfin, nous avons choisi de cibler les personnes avec un taux de handicap supérieur à 50%. L'impact du handicap dans les occupations n'étant pas la même selon le type et le taux, nous avons voulu interroger des personnes avec un vécu occupationnel comparable.

LA PRISE DE CONTACT

La prise de contact s'est déroulée en trois temps.

En premier lieu, j'ai demandé à deux personnes de mon entourage qui entraient dans les critères de la population, s'ils souhaitaient participer à mon enquête. La prise de contact était informelle, par message ou échange vocal.

Dans un second temps, nous nous sommes renseignés sur des associations ou établissements en rapport avec le jeu vidéo et le handicap. *Handigamer* et *Capgame* sont des associations qui s'intéressent à l'accessibilité des jeux vidéo. *Handigamer* n'a pas souhaité répondre à ma demande d'enquête. Nous avons échangé avec l'ergothérapeute et co-fondateur de *Capgame*. Celui-ci était enchanté de notre intérêt sur le sujet, et nous a proposé d'échanger avec lui et de poster notre demande directement sur le groupe Facebook de l'association. Notre publication sur le groupe Facebook ne fût pas fructueuse. Les trois personnes qui nous ont répondu ne correspondaient pas à notre population cible. Enfin, nous sommes entrés en contact par mail et nous avons échangé par téléphone avec le directeur de l'école de Esport de Mulhouse. Cette école s'est ouverte récemment, les dispositifs pour accueillir des personnes en situation de handicap moteur ou visuelle ne sont pas mis en place. Ainsi nous n'avons pas pu interroger des personnes en situation de handicap, étudiant l'Esport.

Enfin, nous avons demandé aux formateurs de l'IFE et aux étudiants en troisième année d'ergothérapie, s'ils avaient connaissance de personnes ayant ce profil. Chacun connaissait une personne correspondant au profil demandé. Nous avons pu entrer formellement en contact avec eux par mail. Ils ont accepté de participer à notre enquête.

L'ensemble des interrogés jouent à des jeux vidéo *MMO*.

Tableau II : Les caractéristiques de la population interrogée (2020)

Joueur	Sexe	Age	Temps de jeux	Taux de handicap	Handicap
1	Homme	20 ans	3-7h /jour	Entre 50% et 80%	Moteur
2	Homme	25 ans	5h / jour	80%	Sensoriel (visuel, auditif)
3	Homme	35 ans	5h / semaine	80%	Moteur
4	Homme	27 ans	1-2h / jour	80%	Moteur

4.4 LA CONCEPTION DU GUIDE D'ENTRETIEN ET LE DEROULEMENT DE L'ENQUETE

Afin d'avoir une certaine reproductibilité lors de nos entretiens, nous avons réalisé un guide d'entretien (Annexe III). Nous nous sommes appuyés dessus lors des quatre entretiens afin d'aborder l'ensemble des sujets de la même façon et être en adéquation avec l'étude. Le guide d'entretien comporte une introduction et une conclusion rédigée, une liste de question à aborder. Les questions sont classées suivant les thèmes et indicateurs des deux hypothèses : La création et l'identification à un avatar, les interactions et l'appartenance à une communauté de joueurs. Tout d'abord nous avons posé des questions générales pour poser le contexte et introduire le sujet. Par la suite j'ai posé des questions ouvertes pour laisser une certaine liberté et spontanéité dans les réponses. Puis nous avons posé des questions plus précises pour suggérer des éléments à aborder. Si l'interrogé ne comprenait pas bien notre question nous avons dû la reformuler ou poser une question de substitution. A de nombreux moments, nous avons rebondi sur des éléments qui nous paraissaient intéressants à développer dans l'étude. Nous avons terminé par des questions fermées, notamment les questions sociodémographiques.

Nous avons rédigé une notice d'observation et d'étude des entretiens (Annexe IV). Cette notice résume les éléments et critères de la partie théorique pour répondre aux hypothèses et donc la question de recherche. Elle se divise en trois parties : l'inclusion sociale, l'identification à un avatar, l'appartenance et l'inclusion dans une communauté. Cette notice nous a premièrement aidé à nous souvenir des éléments théoriques importants à relever et parler dans l'entretien. Deuxièmement, à analyser et faire un parallèle entre les entretiens et la théorie.

Nous avons retranscrit les 4 entretiens. À titre d'exemple nous avons joint en Annexe V, la retranscription de l'analyse avec le joueur 3.

5 L'ANALYSE DES ENTRETIENS

5.1 LES ANALYSES LONGITUDINALES

5.1.1 L'ENTRETIEN AVEC LE JOUEUR 1 (J1)

Le joueur 1 a 20 ans. Son taux de handicap est entre 50 et 80%. Il peut jouer entre 3 et 7 heures par jour selon le contexte. J1 nous raconte qu'enfant, il jouait seul à des jeux avec une histoire hors ligne car les jeux en lignes semblaient dangereux selon ses parents. Ce type de jeu impose

le physique de l'avatar que l'on associe à des traits mentaux. L'identification est donc plus ou moins possible. Depuis qu'il est adolescent, il peut jouer en ligne aux jeux vidéo *MMO*. Ils offrent désormais une grande liberté de création pour l'avatar et de création d'histoires.

Son avatar ne représente pas ce qu'il est ou voudrait être. Il s'agit d'un personnage fictif, irréel. J1 choisit des traits physiques qui reflètent la mentalité qu'il souhaite donner à son avatar. S'il souhaite faire rire les personnes il va faire un avatar « troll », s'il a envie d'impressionner et faire peur il va s'orienter vers un personnage « badass, charismatique ». Il accorde peu d'importance au physique, qu'il ne modifie pas au cours du jeu, mais davantage aux traits mentaux. Il va prendre une position dès le départ en choisissant la force ou la diplomatie, l'aide ou le combat et s'y tient jusqu'à la fin. J1 avoue que les décisions prises par lui-même ou son avatar ont une certaine influence l'un sur l'autre. Après avoir fait le jeu avec son premier avatar, il va refaire le jeu avec l'ensemble des personnages proposés par le jeu vidéo. Dans les *Hack and slash*, jeux vidéo *MMO* de rôles à action, il teste tous les personnages le barbare, le chasseur, le sorcier, le mage. Il aime tester les multiples visuels, gameplay et explorer les différentes histoires possibles. Cependant si le jeu propose trop de caractéristiques, J1 va passer trop de temps à la construction de l'avatar au lieu de jouer, qui est son principal but. Au contraire s'il n'y a peu de choix pour personnaliser son avatar, J1 ne voudra pas y jouer car il ne pourra rien apporter au personnage. Dans les *Hack and Slash*, l'équipement est important sur l'aspect personnel et de la performance. Ainsi pour performer et dépasser les autres joueurs, il va devoir trouver les meilleurs équipements avec les meilleures caractéristiques. Sur le plan personnel, J1 se sent bien et prend du plaisir, s'il joue un personnage qui visuellement a du style, qui est beau et spectaculaire. De plus la rareté de l'équipement est une satisfaction d'être unique en le possédant ou en le montrant.

J1 distingue trois communautés de jeu.

Tout d'abord, ce qu'il appelle « une communauté saine » avec de « l'esprit de communautarisme ». Elle est présente dans *Destiny 2*, jeux vidéo *MMO* de rôle action avec un mode campagne à quête. Les missions des joueurs sont contre l'ordinateur. Il a rencontré des joueurs qui lui ont proposé de rejoindre le groupe dès 15h de jeux. Dans ce groupe il a senti que régnait « un esprit de communautarisme » :

« C'est quelque chose qui va vers l'entraide en fait, tu accueilles des nouveaux joueurs, tu vas les inclure dans un groupe prédéfini. Le communautarisme c'est ça c'est l'inclusion dans une communauté existante, c'est partager des faits dans les jeux vidéo, « telle action c'était beau

etc... » [...] Ça fait juste du bien, tu n'as aucune insulte, tu as aucun esprit de compétition. Même si on est dans le « on veut réussir cet objectif ensemble », même si on n'y arrive pas c'est tant pis, parce qu'en face c'est juste un ordinateur, on réussira à le battre à un moment ou pas. »

Les joueurs étaient présents pour J1, ils l'écoutaient et l'aidait. Par la suite il a créé de nombreuses affinités avec les joueurs. Selon J1 il est plus facile d'intégrer un groupe si l'on maîtrise la même langue. Dans sa communauté sur *Destiny 2*, il n'y a pas de critère de niveau ni d'objectifs pour l'intégrer. Du fait de son avancée dans le jeu, J1 a pu prendre part à des décisions importantes concernant l'organisation d'un évènement rare et important dans le jeu. Ses décisions ont été écoutées. La réalisation de cet évènement était très gratifiante pour lui. Par la suite, il n'a pas souhaité monter en grade dans la communauté. En effet, il préfère continuer de s'amuser dans le jeu plutôt que de s'axer vers la gestion et l'administration. Selon J1, c'est la communauté qui fixe ses propres règles et non le jeu vidéo. J1 se reconnaît dans la communauté des joueurs de *Destiny 2* :

« La communauté que j'ai rejoint sur le jeu *Destiny*, je ne connaissais absolument personne dans ma vie réelle, [...] et on parlait essentiellement du jeu vidéo, c'était très peu un échange profond, [...] Après oui y avait quand même des valeurs communes. Ils étaient beaucoup dans la pédagogie ou « ho bah tient on va t'aider à faire ça, on t'explique comment faire ici » ça ouais je me suis beaucoup identifié à ça, même moi je le fais et c'est pour ça que j'ai beaucoup aimé cette communauté-là, c'est le partage avant tout »

J1 parle aussi d'une « communauté toxique en ligne » présente dans les jeux de compétition où les joueurs s'affrontent entre eux. *League of Legends* (LOL), jeux vidéo *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) en fait partie. Les joueurs veulent à tout prix gagner, si ce n'est pas le cas cela peut susciter des comportements agressifs, d'énervements, de blâmes envers les coéquipiers ou les adversaires. En effet, lorsqu'un joueur perd face un autre joueur, l'ego de ce premier est touché. Or, lorsque son équipe est en mauvaise posture plutôt que de le reprocher ou d'être injurieux, J1 prend le temps d'écrire dans le chat des arguments pour se défendre ou des conseils pour mieux jouer. Souvent, les conseils ne sont pas appliqués. Or donner des conseils lorsque l'on perd, ou féliciter lorsque l'on gagne, peut être pris comme une offense. En effet, les retours positifs des autres joueurs sont rares, alors que J1 trouve cela très important pour le mental. Les fois où les autres joueurs l'ont félicité de son jeu et de sa maîtrise du personnage, J1 avait envie de mieux jouer. Avoir des retours positifs ou négatifs, selon J1, influence indéniable l'issue de la partie, et l'état d'esprit du joueur. J1 essaye de limiter les

comportements toxiques en signalant ou évitant ce type de joueurs pour ne pas lui-même s'énervier. A l'issue d'un signalement, celui peut se voir limiter dans l'utilisation du chat ou contraint au bannissement. Dans le jeu *League of Legends*, les joueurs ne peuvent pas directement rejoindre le vocal de l'équipe. Selon J1, le vocal facilite énormément les interactions sociales et tactiques. De plus, J1 remarque que les comportements injurieux se font exclusivement par écrit et non en vocal.

Enfin J1 joue avec des groupes d'amis, qu'il connaît en dehors des jeux vidéo dans un contexte personnel ou professionnel. Chacun de ses groupes de copains sont rattachés à un jeu spécifique. J1 va donc se mouvoir entre ces groupes. Les jeux sont de type coopératifs, joueur avec joueur. L'utilisation du vocal en amis lui permet de mieux conseiller l'autre et de développer les stratégies suivies par les autres. Ce qui permet de limiter les conflits. J1 fait une métaphore sur les parties de jeux vidéo entre amis. Selon J1, jouer avec ses amis aux jeux vidéo ressemble aux moments passés dans un bar à discuter et blaguer.

Être inclu dans une communauté lui a apporté sur la pratique du jeu et sur le plan personnel. La communauté saine de *Destiny 2* l'a beaucoup aidé pour l'appréhender le jeu vidéo. Jouer avec son groupe d'amis lui procure du plaisir et de la joie. Pour J1, faire des quêtes avec une communauté, qu'elle soit réelle ou virtuelle, de partager des sensations et émotions vécues lors de celles-ci est génial. J1 se sent moins seul en parlant de ce qu'il fait dans le jeu aux joueurs. En effet, le jeu est un sujet qu'il aborde peu dans la vie de tous les jours.

J1 se sent libre d'aborder des sujets personnels selon son envie et son lien avec l'autre dans le temps. S'il ne connaît pas la personne comme sur *LOL*, il ne parle pas trop de sa vie privée. Lorsqu'il s'agit de son groupe d'amis qu'il fréquente déjà, ils partagent les mêmes discussions qu'au quotidien et donc de vie privée. Enfin pour une personne qu'il ne connaît que dans le jeu, par exemple dans la « communauté saine » de *Destiny 2*, deux cas de figure s'offrent à lui. Si cela fait plusieurs heures, qu'ils échangent, J1 commence à ouvrir sur d'autres sujets. S'il connaissait depuis plus de 5 ans une personne dans le jeu, il le considérerait alors comme un ami et pourrait alors le rencontrer ou partager des moments de la vie privée. J1 appréhende différemment le partage d'information personnelle. De par son statut de streamer, il doit faire attention dans ses propos et ce qu'il partage. Selon J1 l'anonymat sur les jeux vidéo est très important. Avoir un avatar et un pseudo différents de la réalité permet de protéger sa vie privée et de jouer librement sans avoir de critique de personnes extérieures. Dans sa façon de jouer J1

ne ressent pas le besoin d'avoir un espace personnel dans le jeu « pas besoin de se connecter et de retrouver son petit chez soi », il veut simplement jouer.

J1 ne se rend pas compte, s'il a des difficultés dans le jeu de par son handicap ou si le jeu en lui-même se veut difficile. Cependant, J1 se rappelle d'un cas de conscience dans un jeu :

« Je n'ai jamais réussi à faire cette action parce que physiquement je ne pouvais pas appuyer suffisamment rapidement sur la touche pour pouvoir passer ce pallier-là. Là pour le coup ça m'a énormément frustré parce que je me suis dit « mais si les gens ne peuvent pas le faire physiquement, pourquoi ils n'ont pas développé une seconde possibilité pour débloquer cette chose-là » [...] le jeu je l'ai désinstallé, et je n'y rejouerais pas quoi. C'est assez dur, parce que tu te dis que tu as acheté un jeu tu fais toute l'histoire et au final bah tu es bloqué parce que le jeu t'y interdit quoi. Alors que d'autres de mes potes ont réussi à le faire par exemple [...] tu te sens rabaissé dans ce genre de situation »

POINT A RETENIR

Les jeux vidéo *MMO* offrent une grande liberté de création ce qui major son engouement. L'avatar masque ne représente pas ce qu'il est ou voudrait être mais un personnage différent, fictif. Selon son projet ludique et l'histoire qu'il veut lui donner, il va choisir des caractères (excessif, fantaisiste), des comportements (aide, combat) correspondants. Puis, il aime tester tous les visuels d'avatars et les différentes issues possibles du jeu. Avoir l'équipement le plus rare, fort et beau lui procure un sentiment d'unicité et de joie.

Les jeux vidéo joueurs contre ordinateur, comme *le jeu vidéo MMO Action RPG*, montrent un esprit de communautarisme basé sur l'inclusion avec de l'entraide, de l'attention, de l'implication de ses nouveaux joueurs. J1 s'est reconnu dans leurs valeurs.

Les jeux vidéo compétitifs joueurs contre joueurs, comme *le jeu vidéo MOBA*, peuvent susciter des comportements agressifs. Dans cette communauté toxique les retours négatifs prédominent face aux retours positifs. Ils influencent l'état d'esprit des joueurs.

J1 joue aux jeux vidéo coopératifs, joueur avec joueur, avec ses groupes d'amis. L'utilisation du vocal favorise les interactions et l'entretien du lien amical.

Être inclu dans une communauté lui a permis de se sentir moins seul en parlant ensemble des expériences et sensations conjointement vécues.

L'anonymat permet de protéger la vie privée des attaques extérieures. J1 se sent libre d'aborder des sujets personnels au fur et à mesure que les joueurs jouent ensemble.

5.1.2 L'ENTRETIEN AVEC LE JOUEUR 2 (J2)

Le Joueur 2 a 25 ans. Son taux de handicap est supérieur à 80%. Il joue en moyenne 5h par jour à différents types de jeux vidéo. Dans son discours nous pouvons relever, qu'il identifie quatre types d'avatars.

Du fait qu'il se soucie peu de l'apparence de son avatar, généralement il laisse la combinaison aléatoire de l'ordinateur. Lorsqu'il crée un avatar il suit le cheminement et les propositions du jeu. Il aime faire des avatars drôles pour rigoler. Cependant, les options pour faire des avatar funs existent de moins en moins au profil d'avatar plus réaliste : « Après il y a des trucs plus réalistes et tout, ça crée une approche peut-être plus proche de ce que l'on attend du personnage donc du coup on s'identifie plus mais en même temps on perd peut-être le côté un peu humoristique donc c'est un choix ». C'est le cas des *MMORPG* qui favorisent l'incarnation et l'identification au personnage. Pour se faire il adapte les caractéristiques physiques selon l'histoire qu'il veut. Enfin, il parle des avatars prédéfinis reconnaissables par leurs actions et leurs charismes. Ce sont de forts et marquants personnages dans la culture du jeu vidéo. De par leur statut d'icône, J2 aime bien jouer avec ces avatars. De même, ces icônes créent de la ferveur et une forme de reconnaissance du jeu vidéo dans les médias et la culture.

Il ne fait qu'un seul profil d'avatar, qu'il ne modifie pas au cours du jeu. Il joue et explore à fond l'univers du jeu et de son personnage. Les actions de son avatar dépendent de nombreux éléments : du monde virtuel, de la façon dont il a envie de construire sa partie, du caractère qu'il souhaite donner à son avatar « conciliant ou pragmatique », des actions proposées par le jeu « néfastes ou correctes », des missions à réaliser. « Les jeux vidéo font de moins en moins de choix binaires, de gentil ou méchant. Ils essaient de faire en sorte qu'il y ait un peu plus de complexité dans les choix qu'on a à faire, comme ça les joueurs se reconnaissent un peu plus dans les personnages dans les choix qu'ils font. » J2 évite d'être le gentil ou le méchant et essaye d'avoir des choix un peu plus compliqués, plus proche de ses choix personnels.

Dans son entretien, J2 dissocie trois communautés de jeu.

Concernant les jeux compétitifs comme *League of Legends (LOL)*, il s'agit d'un jeu d'affrontement entre deux équipes, dont chaque joueur a un rôle attribué. Ce jeu nécessite un minimum d'interactions sociales, avec un fonctionnement de *ping*, « je vais là, j'ai besoin d'aide ici, faut fuir, attention ». J2 accepte de donner des indications si le feeling passe. Si celui-ci ne passe pas et que l'autre joueur a un comportement irrespectueux envers certaines de

ses paroles ou actions, il ne lui parlera pas. En effet, une partie de la communauté des joueurs de jeux vidéo est dite « toxique ». Sur *LOL*, gagner la compétition est plus fort que tout ce qui engendre des comportements agressifs envers les autres joueurs, en oubliant l'essence du jeu et l'être humain derrière. De plus, il est très fréquent que les joueurs changent à chaque partie d'équipe. En sachant qu'il ne gardera pas contact, J2 ne s'engage pas dans des échanges.

Les jeux communautaires sont « des jeux dont la communauté modifie le jeu, crée des nouveaux jeux dans le jeu, qui rajoute des modes au jeu pour que les autres puissent jouer dessus, la communauté aide pour aller plus loin dans le mode, le jeu est totalement différent de ce qui était prévu à la base ». Selon J2, les *Survivals*, jeux de survie, dans la catégorie Sanbox, sont des jeux communautaires. Les joueurs se répartissent les rôles, les constructeurs et chercheurs de ressources, pour pouvoir se développer. J2 donne l'exemple des *Survivals* pour expliquer que l'interaction et l'inclusion dans une communauté est possible grâce aux éléments suivants :

- L'univers et le but des jeux vidéo de survies favorisent les interactions. En effet, ces derniers se déroulent dans des environnements hostiles avec des joueurs qui sont soit hostiles, soit pacifiques. Pour le savoir, il faut interagir avec eux. Pour survivre dans cet environnement hostile, il est préférable de former des groupes.
- J2 et son groupe d'amis ont découvert le jeu ensemble et ont eu des litiges avec des joueurs. Ils ont été réglés par les administrateurs du serveur. J2 a continué régulièrement de discuter et d'être aidé par les administrateurs. « Le fait d'être venu régulièrement, je pense que ça a été un bon point pour se faire connaître ».
- Les fonctionnalités de ce jeu vidéo participent à rassembler les joueurs. Une première fonctionnalité consiste à voir sur la carte un joueur du même groupe. Une deuxième fonctionnalité est de se téléporter à côté d'un joueur.
- Il a été admin d'un serveur pendant un an. Son statut l'a amené à discuter avec des gens, notamment pour co-construire selon les souhaits de la communauté des événements hebdomadaires. En tant qu'administrateurs, il a ajouté des règles qui créent de l'interaction sociale.

« A partir du moment où la barrière du jeu vidéo est franchie et qu'on aborde des sujets un peu plus personnel, la conversation devient semblable de ce que je peux trouver dans la vie réelle ». De plus, le jeu vidéo faciliterait les échanges sur certains sujets, que l'on n'aurait pas abordé physiquement. J2 insiste à de nombreuses reprises : le jeu de survie et son expérience dessus lui ont permis de créer des liens d'amitiés.

Autres communautés, celles qu'il a intégré via son cercle d'amis. Parmi eux, la majorité sont devenu des connaissances réelle grâce au jeu vidéo. Selon la disponibilité de chacun et le style de jeu auquel il a envie de jouer, il va envoyer ou répondre à des messages pour faire une partie de jeu vidéo. Ils ne se fixent pas sur un jeu vidéo. Comme il s'agit de groupes d'amis, il n'y a pas de hiérarchie dans la guilde. Dans ces groupes les joueurs n'ont pas tous la même optique du jeu vidéo. Certains veulent simplement s'amuser, d'autres s'améliorer, d'autres préfèrent jouer en solo mais peuvent être séduit à jouer avec les autres.

A la question, qu'est-ce que cela vous a apporté d'être dans une communauté de joueur ? J2 a donné deux réponses. Premièrement, la gestion des serveurs lui a apporté des connaissances en informatique et une meilleure gestion de son comportement et une responsabilisation envers la communauté. Deuxièmement, jouer avec son groupe d'amis réguliers l'amène à faire des choses irréalisables dans la vie quotidienne. De plus il fait la métaphore entre jouer aux jeux vidéo et se retrouver dans un bar avec des amis, de ce fait, il s'agit d'un moment agréable pour lui.

Malgré tous ces éléments positifs sur la communauté de joueur, J2 dit qu'il ne se reconnaît pas trop dans la communauté des joueurs. Malgré les actions caritatives, le *Z-Event*, et les avancées médicales grâce aux jeux vidéo, le comportement de certains font de la communauté des joueurs, une communauté toxique : « De manière générale je ne me reconnais pas trop dans une communauté, le principe de communauté je ne l'apprécie pas trop parce j'ai du mal à me dire que les gens n'ont qu'un seul hobby dans la vie, qu'ils vont rester enfermés là-dessus, ça c'est peut-être un point de vue plus politique »

La participation et les interactions que J2 a avec les autres joueurs, varient selon sa connaissance du jeu. S'il connaît le jeu, il peut donner des conseils, généralement il est écouté. S'il n'a pas d'expérience sur le jeu, il suit l'avis général des connaisseurs. Lorsqu'il gagne une partie difficile, il est très satisfait de sa performance, il en rigole et se vante. Les autres joueurs peuvent être en quelque sorte impressionnés face à sa réussite.

Il n'est pas intéressé par la personnalisation de l'espace personnel dans le jeu qui lui sert seulement à entreposer ses affaires mais le jour où il n'y en aura plus, peut-être qu'il en ressentira le besoin. A propos des informations personnelles, au fur et à mesure des échanges, il se sent libre de parler de sujet plus personnel. Selon lui l'anonymat est important pour jouer

librement et éviter les attaques personnelles. Les jeux vidéo en général ont pris l'habitude d'autoriser certains excès sans les réguler. J2 aimerait beaucoup que les éditeurs et développeurs posent plus de limites. Cependant, selon lui, les joueurs sont acheteurs du jeu et donc le bannissement à vie est impossible.

J2 a peu de difficultés dans la pratique du jeux vidéo en générale. Les difficultés dans la pratique d'un jeux vidéo de par son handicap visuel sont sur la console *switch*. Lorsqu'ils jouent à plusieurs, les avatars deviennent plus petits. Par conséquent, il a des difficultés à suivre son avatar. Pour y remédier, il joue sur l'écran portable au lieu du grand écran et change la qualité de l'image en modifiant la luminosité et les contrastes.

POINT A RETENIR

Selon l'avatar crée ou imposé, l'expérience du jeu vidéo en sera impactée. En limitant les options funs de personnalisations, l'expérience d'amusement souhaitée s'amoindrit. Attendre le rire de l'autre à la vue de l'avatar peut être une forme d'approbation de la représentation et le sentiment d'exister par l'autre. Les *MMORPG*, en proposant des options réalistes, permettent au joueur de s'identifier davantage à l'avatar. En imposant un avatar marionnette, figure emblématique d'un jeu vidéo, le joueur s'attache et s'identifie à la prestance de celui-ci. Le jeux vidéo offrent de plus en plus de liberté et de choix aux joueurs pour ses actions. La complexité de l'être humain et de ses actions se retrouvent dans les avatars. Leurs complexités se rapprochent de ses choix personnels ce qui favorise l'identification.

Une grande partie des règles de fonctionnements des jeux vidéo *MMO* participent à créer des interactions libres. Dans ce sens, les jeux vidéo *sandbox*, « communautaires », incitent à co-construire une communauté. Ces jeux sont sources d'apprentissage et d'enrichissement sociales et personnels. A l'inverse, pour les jeux compétitifs, la toxicité de la communauté ne donne pas envie d'entretenir une relation et d'appartenir à la communauté du jeu vidéo. L'anonymat et les règles ne suffisent pas à limiter les dérives et les comportements agressifs. La relation qu'il entretient avec ses différents groupes d'amis réels se retrouve dans le jeu vidéo. J2 soulève le paradigme du concept de communauté. Celui-ci réduit un ensemble de personnes à une unique activité, hobby. Cela fait écho à la partie théorique dont la volonté était que le système mette en avant l'ensemble des singularités de l'identité de la personne

5.1.3 L'ENTRETIEN AVEC LE JOUEUR 3 (J3)

J3 a 35 ans. Son taux de handicap est de 80%. Il joue au jeux vidéo environ 5h par semaine. J3 joue depuis plus de 15 ans au jeux *World of Warcraft (WOW)*, qui est un *MMORPG*. Tout au long de l'entretien, J3 parle de son ressenti et expérience de joueur à haut niveau sur *WOW*.

J3 aime avoir la liberté de personnaliser son avatar comparé à un avatar prédéfini. Il ne souhaite pas se représenter lui physiquement mais que son avatar corresponde à son envie. Il fait son choix en fonction de deux critères. Le premier est le personnage qu'il a envie d'incarner. Le second critère est la compatibilité du style de jeu de l'avatar avec son handicap : « Typiquement dans *World of Warcraft* y a des classes de jeux qui font qu'on est amené à effectuer plus ou moins d'opérations. Par exemple, des clics, des déplacements de claviers très rapide. Moi j'essaye de minimiser ces interactions-là du fait de mon manque de capacités. Donc j'ai choisi un avatar ou une classe en fonction de ça [...] ». La plupart du temps J3 crée son avatar selon les disponibilités du jeu, d'abord la race, la classe de guerrier, soigneur, prêtre, ... en fonction de cela l'apparence qu'il garde tout au long du jeu. Enfin, le choix du pseudonyme de l'avatar pour lui est importante et symbolique. Il l'a choisi depuis qu'il joue en ligne, depuis plus de 15 ans, selon son état d'esprit et s'y est tenu. J3 crée plusieurs avatars pour répondre à ses besoins d'expérience de jeu *WOW* existe depuis une quinzaine d'année, la panoplie des équipements et caractéristiques étaient moins développés qu'actuellement. Pour autant, la personnalisation était présente et J3 en semble satisfait. J3 déplore le manque de représentation du handicap dans le jeu. Le champ des actions autorisés, dépendent de son expérience, débutant ou professionnel, et des missions en groupes.

J3 se définit comme un gamer passionné, il se reconnaît dans la communauté des gamers. En effet, dans les jeux vidéo *MMO*, il cherche à devenir meilleur dans le jeu en raisonnant avec les autres joueurs. L'interaction dans les jeux vidéo *MMO* est un des facteurs clés pour la réussite.

De prime abord, J3 se présente en ligne sous l'aspect de son avatar uniquement « C'est sûr qu'en ligne tout est plus simple, tout est un peu désinhibé quelque part. Y a des barrières sociales qui tombent et sans doute des barrières liées au handicap tombent aussi. » Les sujets de discussions sont centrés sur le jeu vidéo. Exceptionnellement, au fur et à mesure qu'il entretien des échanges avec le joueur, et que celui-ci s'ouvre, il peut en dévoiler un peu plus sur son identité personnelle.

J3 joue souvent avec le même groupe de personne, qu'il ne connaît pour la plupart exclusivement à travers le jeu vidéo

« Alors il y a quelques années j'étais très impliqué dans les micro-communautés de joueurs auquel je participai. Des gens de tout horizon que je ne connaissais pas forcément dans le réel, dans la vraie vie. Après voilà, moi j'échange beaucoup, [...] j'aime bien l'idée d'échanger avec d'autres joueurs. Il est clair que dans certains cas, ça peut même créer du lien entre les personnes. »

J3 a successivement fait partie de plusieurs guildes sur *WOW*, ce sont des groupes de joueurs qui échangent très régulièrement. Dans un premier temps, il est très fréquent, que le joueur postule, par message ou entretien de recrutement. Plus la gilde a une certaine notoriété et se professionnalise plus les phases de recrutements sont exigeantes avec notamment une phase d'essai éliminatoire pour tester les capacités du joueur. Dans des guildes de haut niveau, la régularité, le niveau du joueur est demandé. Pour des guildes de moins haut niveau les exigences sont différentes. Il peut être demandé au joueur de participer activement aux discussions, de faire des récoltes avec d'autres joueurs, de jouer rôle à fond. Dans une gilde, son créateur, le « chef », attribue différents rôles à l'ensemble des joueurs. Dans les guildes pour raids, les joueurs peuvent être responsables de l'organisation de la récolte, de la coordination des groupes, de l'animation de la communauté. Ces rôles sont hiérarchisés et ne changent pas d'une partie à l'autre. Dans le temps une évolution est possible, de simple membre de la gilde on peut être promu à un rôle supérieur par un responsable.

Les joueurs se rassemblent en envoyant des messages sur des logiciels (*Discord*), des forums et canaux de discussions (*Skype*, *WhatsApp*, *Messenger*), des discussions vocales.

Intégrer des guildes de haut niveau lui a apporté personnel.

« Un regain de confiance en soi et une satisfaction de faire partie d'un groupe de bon joueur, mais ça c'est personnel, c'est moi, qui souhaitait ça et puis peut être le rêve, la satisfaction de participer à un truc qui pourtant est on ne peut plus virtuel mais qui paradoxalement apporte tout un tas de chose positive en même temps que son lot d'ailleurs de, il n'y a pas que du bénéfice, y a aussi des effets néfastes à cela. »

Concernant le premier aspect négatif : « il m'est arrivé que je ne sois pas en capacité physique de gérer des actions trop compliquées, qui étaient pourtant nécessaire au bon déroulement des missions d'après le niveau du groupe dans lequel j'étais et ça, ça a pu me poser soucis effectivement. » Les autres joueurs lui ont reprochés ce manquement. Pour pallier ses

difficultés, J3 utilise des adaptations. Au niveau matériel, il sélectionne des jeux auquel il peut jouer avec sa souris. La souris prend en compte son potentiel et ses attentes. Au niveau des logiciels, il utilise des logiciels de reconnaissance vocales qui lui permet d'optimiser son expérience de jeu en effectuant à la voix des actions dans le jeu. Autre point négatif, lorsqu'il gagne les joueurs d'en face peuvent se moquer ou s'énervier. « Mais surtout le gros point négatif c'est que ça a été pour moi comme pour d'autres joueurs, ce n'est pas spécifique au handicap une échappatoire tellement importante que je me suis un peu isolé dans ce monde virtuel pendant une certaine période de ma vie. » Mais ce n'est pas un isolement réel car les interactions sont bien présente, cela se rapporte plus à une distanciation par rapport au réel.

Enfin « quand on est anonyme on peut décider d'être ce que l'on a envie d'être, sans poids... sans poids social, sans physique, de façon sans doute plus libre que quand on est nominatif ou que ça représente un lien avec la réalité. » Jouer dans l'anonymat, lui permet d'incarner soit un rôle soit un lui plus léger.

J3 fait bien la distinction entre ce qu'il fait et est dans le monde réel et dans le monde virtuel.

POINT A RETENIR

J3 a un rapport privilégié dans le temps avec le jeu vidéo *MMORPG*, *WOW*, son avatar, la symbolique de son pseudonyme. Il crée son avatar masque en fonction de son désir, de la compatibilité du style de jeu avec son handicap. L'anonymat lui permet d'incarner qui il a envie d'être sans le poids social du handicap. J3 explique qu'il existe des groupes, guildes pour les jeux de rôles, les raids, le haut niveau. Son but dans le jeu est de s'améliorer, il se reconnaît dans la communauté des gamers. Les interactions sociales en lignes sont plus simples, les barrières sociales du handicap disparaissent. Au fur et à mesure des échanges les joueurs sont amenés à s'ouvrir, sans pour autant parler de sujet intime. J3 a intégré plusieurs guildes de haut niveau. Pour y entrer, il faut postuler et avoir un certain nombre de prérequis. Elles sont composées de joueurs connus exclusivement dans le jeu vidéo. Les responsables attributs des rôles fixe selon une certaine hiérarchie. Le joueur peut monter en grade dans le temps. Les échanges réguliers lui ont permis de crée du lien avec ces joueurs. L'appartenance à des guildes de haut niveau lui a apporté de la confiance en soi, de la fierté, la satisfaction de s'impliquer dans des guildes. Les réactions négatives des joueurs, la distanciation au réel et les difficultés pour jouer dû à son handicap, sont trois points négatifs du jeu. J3 utilise des logiciels et du matériel pour optimiser son expérience de jeu.

5.1.4 L'ENTRETIEN AVEC LE JOUEUR 4 (J4)

J4 a 27 ans, son taux de handicap est de plus de 80%. Il joue en moyenne 1-2h par jour aux jeux vidéo. Dans la catégorie *MMO*, J4 joue essentiellement à *Counter-Strike : Global Offensive* (*CS : GO*), un jeu de tir à la première personne (FPS), et à *Player Unknown's Battlegrounds* (*PUBG*), un Battle royal. J4 est développeur 3D dans le jeu vidéo *Arma III DZ*, mêlant jeu de tir, simulation et roleplay militaire.

Dans la plupart des jeux vidéo *MMO*, comme *CS : GO*, il essaye de donner à son avatar une identité qui lui ressemble plus, un avatar sobre qui porte un peu ses traits. Dans les jeux vidéo à roleplay, comme *Arma II DZ*, il veut que sont joueurs soit atypique. Il joue plusieurs personnages dans les jeux vidéo à roleplay : « J'adore la diversité, j'ai fait étant jeune beaucoup de théâtre et donc j'aime jouer plusieurs rôles, prendre goût à toutes ces facettes différentes ». Il commence par un temps de réflexion personnel. Il s'interroge sur les traits de caractères (soucieux, nerveux, gentil), sur les qualités et défauts. Il aime adopter un langage spécifique à l'avatar (accent, expression). Enfin, il termine par l'aspect visuel. J4 ne modifie pas son avatar au cours du jeu vidéo, mais peut mettre de nouveaux les équipements. Les actions de son avatar dépendent des traits et l'histoire donnés à celui-ci au départ. L'avatar prédéfini pour J4, permet de gagner du temps sur la construction physique et par conséquent indice les traits mentaux à choisir. Mais si le jeu propose une quinzaine d'avatars non-modifiables, beaucoup de joueurs auront le même avatar, cela va le bloquer dans l'immersion du jeu.

La communauté du jeu vidéo pour J4 est une grande communauté diverse. Il y a à la fois beaucoup d'entraide dans certains groupes. Mais aussi, sur *CS : GO* et *PUBG*, des joueurs qui veulent avant tout gagner. Ils mettent un frein à l'immersion et à la volonté du jeu. Ainsi, J4 se sent désavantagé et frustré de ne pas pouvoir utiliser ces outils de la même façon.

Il se présente avec le pseudo de son avatar et n'aborde pas de sujet personnel. Généralement, J4 ne fait pas le premier pas vers les autres, il intervient s'ils ont besoin d'aide. En effet, J4 sépare bien la partie réelle et virtuelle :

« Je pense qu'il est important de faire la différence entre la partie virtuelle et la partie réelle. En tant que développeur 3D, je suis amené à travailler avec d'autres gamers aussi et on s'appelle par nos pseudos de gamer même si on se connaît, tous les jours on est assez proches, on se parle, donc on connaît nos prénoms, mais on fait vraiment la différence entre les personnes qu'on est IRL,

donc réalité et les personnes qu'on est en jeu ou dans la partie hors-jeu, mais toujours dans la catégorie virtuelle »

J4 met en avant deux particularités qui se déroulent uniquement dans la partie virtuelle.

La première, lors de la partie de jeu, J4 change de personnalité en fonction de l'avatar qu'il a créé. La deuxième, hors partie de jeu, J4 échange virtuellement avec les groupes. J4 appartient à deux groupes de joueurs.

D'une part, J4 discute parfois en dehors du jeu avec des personnes rencontrées dans le jeu via un logiciel de chat. J4 se considère encore dans la partie virtuelle, les joueurs s'appellent alors par leur pseudo. J4 est dubitatif à propos de ces rencontres virtuelles « Y-en a même qui pourrait presque devenir des amis parce que voilà, on se parle souvent. Mais c'est pareil, le souci c'est que ça reste du virtuel. Donc, on se dit cette personne est cool, mais bon on la connaît vraiment ou pas c'est différent. On crée des liens certes mais après est-ce que c'est des vrais liens solides ou est-ce que c'est que des liens virtuels ça malheureusement on ne le sait pas trop. ».

En effet, J4 met une distance avec ces personnes, pour se protéger en gardant l'anonymat. Ces rencontres virtuelles ne sont pas au courant de son handicap, comparé à son groupe d'amis.

D'autre part J4 joue souvent avec des amis qu'il connaît réellement. Ils s'appellent par leurs prénoms et parlent de sujets personnels et communs en dehors du jeu.

J4 joue souvent avec des personnes qui lui sont inconnu grâce à son cercle d'amis. Autre cas de figure, lorsque J4 peut faire une partie et jouer avec une équipe aléatoire.

Il est plus facile d'intégrer et de former un groupe de joueur si l'on a de l'expérience sur le jeu, si l'on s'entend bien avec le groupe et que l'on partage les mêmes idées et gameplay. Intégrer un groupe permet de partager ses expériences et avoir fréquemment de l'interaction sociale.

J4 ne ressent pas le besoin d'avoir un espace personnel en dehors des espaces communs.

À propos des places dans le jeu, sur *CS : GO*, les joueurs s'attribuent au cours du jeu une place. Dans *Arma III*, J4 jouait un roleplay et était administrateur. Il avait donc un rôle et un rôle hors-jeu pour gérer une communauté. Dans tous les jeux, il y a une forme de hiérarchie, l'équipe écoute et suit la personne qui a le plus d'expérience, il arrive que J4 soit dans les deux cas de figures. Si celle-ci se termine par une victoire, auprès de son groupe d'amis, il peut s'en vanter. Auprès de ses connaissances dans le jeu vidéo, les joueurs se féliciteront et se remercieront pour leur travail d'équipe. Dans les jeux de compétitions, J4 trouve important de féliciter tous les joueurs, qu'ils soient alliés ou adversaires « Cela permet aussi de ressortir du jeu, de ressortir

de l'agression et de se remettre à la place de « ben on est juste des joueurs qui jouons chacun de notre côté dans notre salon, ... » ». Féliciter est aussi très important pour la cohésion et l'équipe. Même lorsqu'ils perdent J4 ne dévalorise pas ou ne porte pas à défaut les autres joueurs. J4 va plutôt conseiller aux autres joueurs une autre tactique ou approche. J4 prend ses distances ou ne répond pas aux joueurs qui disent des injures.

Concernant l'accessibilité, J4 n'arrive pas à tenir la manette de la *Playstation 4*, il ne peut donc pas jouer aux jeux sur cette plateforme. J4 maîtrise le jeu vidéo *Rocket League*, la mobilité de ses mains et doigts lui restreigne à utiliser peu de touche. Cela le limite sur certaines actions, par exemple appuyer sur plusieurs touches simultanément. Pour y pallier, Il essaye de trouver des combinaisons ou jouer à la souris et au clavier, il possède un clavier vertical.

J4 conclut que le jeux vidéo aide souvent à créer des liens. De par son expérience, J4 se reconnaît et se sent inclus dans cette communauté.

POINT A RETENIR

Généralement, dans les jeux vidéo *MMO*, J4 cherche à reproduire ses traits sur l'avatar masque. Multiplier les avatars lui permet d'incarner plusieurs rôles uniques avec différentes facettes. J4 prend un temps d'introspection pour personnaliser selon son envie et rendre uniques les avatars et leurs histoires. L'avatar marionnette est un gain de temps, mais bloque J4 dans l'immersion du jeu.

J4 différencie la personne qu'il est dans la réalité et le joueur dans le monde virtuel. Avec son groupe d'amis réel, ils s'appellent par leur prénom et parlent de sujets personnels. Tandis qu'avec des inconnus ou le groupe de connaissances dans le jeu vidéo, ils utilisent leurs pseudonymes et parlent du jeux vidéo. En effet dans le monde virtuel, J4 se crée un rôle et change de personnalité. Dans les jeux vidéo, il y a beaucoup de coopération, avec de l'entraide et une forme de sociabilité distancé. En effet, J4 émet une certaine distance quant aux liens virtuels et se protège en gardant. Pour intégrer un groupe, l'expérience, l'entente, et l'aspiration commune sont des points essentiels. Appartenir à un groupe permet d'interagir fréquemment avec les joueurs. Dans la plupart des jeux, les joueurs ont un rôle et une hiérarchie en suivant le joueur qui a le plus d'expérience. J4 ne peut pas jouer aux jeux nécessitant une manette, il utilise un clavier vertical pour jouer. J4 se reconnaît dans la communauté des gamers.

5.2 L'ANALYSE TRANSVERSALE

5.2.1 L'IDENTIFICATION A UN AVATAR :

L'avatar marionnette impose un physique ce qui influence le choix des caractéristiques mentaux_{J1, J4}, et rend l'identification à celui-ci variable_{J1}. Certains joueurs peuvent s'identifier à ces icônes par attachement, ferveur, reconnaissance, ferveur dans la culture du jeux vidéo_{J2}. Par opposition aux avatars marionnettes, d'autres joueurs préfèrent personnaliser leurs avatars_{J3}, les avatars masques. L'ensemble des joueurs_{J1, J2, J3, J4} aiment avoir la liberté et le choix lors de la création des avatars, de leurs histoires, des actions dans les jeux vidéo *MMO*. Ils favorisent l'immersion_{J4} et l'engouement_{J1} dans le jeu. Pour trois joueurs sur quatre_{J1, J2, J3}, l'avatar ne les représente jamais. Pour la quatrième personne_{J4}, il cherche généralement à reproduire au plus proche ses traits. L'identité de l'avatar a pour but d'être au plus proche de la sienne et ainsi s'identifier à lui. Second cas de figure les joueurs souhaitent créer une tout autre représentation_{J1, J2, J3, J4}, fictive_{J1}, atypique_{J4}.

Ils prennent un temps d'introspection pour créer un avatar selon leurs désir et envie_{J1, J2, J3, J4} de jouer un type d'avatar, leur projet ludique et histoire_{J1, J2, J4} qu'ils souhaitent donner. Le style de jeu de l'avatar est un élément important à prendre en compte en fonction des capacités physiques de la personne en situation de handicap 3. Trois joueurs_{J1, J3, J4} ont expliqués qu'ils commençaient par les caractéristiques mentales et terminaient par l'apparence de l'avatar.

Ils débutent par le caractère de l'avatar qui peut être excessif en faisant un avatar badass_{J1}, méchant_{J2}, nerveux_{J4} pour impressionner_{J1} les autres joueurs, ou au contraire un avatar gentil_{J2, J4} pour sympathiser avec les autres joueurs. Le caractère peut être fantaisiste en faisant des avatars drôles_{J2}, un troll_{J1}, pour faire rire les autres_{J1, J2}. En cherchant les réactions et l'approbation des autres, les joueurs peuvent s'identifier à l'image que renvoie leur avatar, le méchant impressionnant, le gentil sympathique, le rigolo...

Par la suite, ils peuvent s'identifier à leurs comportements : conciliants_{J2}, aidant_{J1}, combattant_{J1}. Cependant, le joueurs_{J2} peut chercher à avoir un caractère et des comportements moins extrême, mais plus complexes et proche de ses choix personnels. Les jeux vidéo à rôle, tendent à se diversifier avec des propositions réalistes favorisant l'identification à l'avatar_{J2}. En fonction des éléments précédents, les joueurs se penchent sur l'apparence de l'avatar.

Le fait qu'il y ai peu de propositions de personnalisation de l'avatar peu limiter l'envie_{J1}, l'expérience_{J2}, l'immersion_{J4} de jeu. Par prolongement, il y a un manque de représentation du handicap dans le jeu_{J3}.

Certains joueurs accordent peu d'importance au physique de l'avatar J_1, J_2 , c'est pour cela qu'un joueur utilise la combinaison aléatoire proposé par l'ordinateur J_2 . L'ensemble des joueurs J_1, J_2, J_3, J_4 , ne modifie pas l'avatar en lui-même au cours du jeu. Ils peuvent modifier leurs équipements. Avoir un équipement fort, rare et beau, procure un sentiment d'unicité J_1 . Par conséquent, le joueur a le sentiment d'avoir une identité singulière qui lui procure une joie J_1 . Pour terminer, le choix du pseudo est très symbolique, il révèle une partie de sa personne, son état d'esprit lors de sa création J_3 .

Trois joueurs multiplient les avatars J_1, J_3, J_4 pour tester l'ensemble du gameplay et des univers J_1, J_3 ou jouer plusieurs rôles avec différentes facettes J_4 . Multiplier les avatars, c'est multiplier les identités incarnées par le joueur et favoriser l'expérimentation, l'expression de celles-ci, mais aussi la division des identités du joueur. Tandis que le dernier J_2 n'en joue qu'un par jeu mais souhaite explorer l'univers du jeu et le gameplay avec un seul avatar.

Les actions dépendent du type d'avatar et de son histoire créée J_2, J_4 , et du champ autorisé par le jeu J_3 .

5.2.2 L'INTERACTION, L'INCLUSION SOCIALE ET L'APPARTENANCE A UNE COMMUNAUTE DE JOUEURS

Les joueurs J_1, J_2, J_3 ont montré dans leur développement que l'avatar, ses caractéristiques et ses actions n'avait pas pour but de les représenter. Certains joueurs interprètent un rôle J_4, J_3 , joue une tout autre personne J_1, J_2 , ou eux même sans les barrières sociales et physique, mais celles du virtuelle J_3 . Deux joueurs J_3, J_4 ont formulé explicitement qu'ils séparaient les éléments du monde virtuelle et ceux du monde réel.

LES INTERACTIONS SOCIALES

Tout d'abord dans le monde virtuel, les interactions auprès de joueurs inconnu. Les joueurs ne déclinent pas leur identité civile, nom prénom, mais une identité virtuelle avec un pseudonyme J_1, J_3, J_4 . De prime abord, ils ne souhaitent pas échanger sur des sujets personnels, mais parlent du jeu vidéo auquel ils jouent J_1, J_2, J_3, J_4 . Deux joueurs trouvent que les échanges virtuels sont plus simples que dans la réalité J_2, J_3 . Les joueurs ont moins de réserve lors des discussions, en effet le virtuel enlève la contrainte de la barrière physique J_2, J_3 et la barrière sociale due au handicap J_3 . Au fur et à mesure des échanges J_1, J_3 , les joueurs se sentent libre d'aborder des sujets plus personnel J_1, J_2, J_3 et ainsi devenir des connaissances dans le jeu J_1, J_2, J_3, J_4 . Échanger régulièrement peut même aboutir à crée des lien J_3 , des liens d'amitié J_1, J_2, J_4 .

Cependant un joueur_{J4} émet quelques réserves sur ces liens. Cette sociabilité distancée ne permet pas de savoir si les liens sont virtuels ou réel. Le joueur_{J4} met donc une distance avec les autres joueurs.

Deuxièmement dans la partie réelle, les interactions auprès de joueurs, amis dans la réalité_{J1, J2, J4}. Les joueurs peuvent s'appeler par leur prénoms_{J4} et aborder des sujets personnels ou d'actualité_{J1, J2, J4}. Deux joueurs font la même comparaison d'un moment passer dans un bar et de jouer tous ensemble aux jeux vidéo. Dans les deux cas les joueurs_{J1, J2} discutent, blaguent, ce qui représente pour eux un agréable moment.

LES ASPECTS FACILITATEURS DES INTERACTIONS

De nombreux éléments inhérents aux jeux vidéo *MMO* favorisent les interactions et le rassemblement sous forme de communauté. Pour se rassembler et échanger les joueurs_{J1, J2, J3, J4} s'envoient des messages ou se parlent en vocal. Les échanges vocaux permettent d'entretenir des interactions sociales et tactiques et limite les comportements agressifs et injurieux_{J1}. Le monde virtuel et les objectifs incitent à former des alliances. Certaines alliances permettent de débloquent des fonctionnalités du jeux_{J2}. Ces fonctionnalités ont pour vocation de rassembler et coopérer avec les joueurs de son groupe. Être administrateur_{J2} permet d'aider, de réguler et proposer des règles qui favorisent les interactions.

LES COMMUNAUTE DES JEUX VIDEO MMO

Deux joueurs_{J1, J2}, divise la communauté des joueurs *MMO* en deux catégories.

La première est qualifiée de communauté saine_{J1}. Cette communauté se retrouve dans les jeux vidéo collaboratifs_{J1}, les joueurs collaborent contre l'ordinateur, et coopératifs_{J1, J2}, les joueurs coopèrent pour se développer mutuellement. Pour se développer, le jeu vidéo incite à former et jouer collectivement_{J2}. Les joueurs ont retrouvé ce type de communauté dans les jeux vidéo *MMO de rôle d'action*_{J1}, *Sandbox*_{J2}. Dans cette communauté, règne un esprit de communautarisme_{J1}. Celui-ci est basé sur l'entraide, l'engagement dans un même objectif, l'écoute, l'attention, implication de ses membres_{J1, J2}. Cette communauté accueille et inclus les nouveaux joueurs dans une communauté préexistante_{J1}. Être dans cette communauté est gratifiant et un sentiment de contentement_{J1}.

Un joueur_{J1} se reconnaît dans la communauté du jeu vidéo grâce aux valeurs communes, l'entraide et le partage, véhiculées par cette communauté.

La deuxième communauté est qualifiée, d'un commun accord par deux joueurs, de communauté toxique_{J1, J2}. Elle est présente notamment dans les jeux vidéo compétitifs_{J1, J2}, les joueurs s'affrontent seules ou en groupe pour gagner la partie, c'est le cas du jeu vidéo *League of Legends* _{J1, J2}. Pour gagner, les joueurs doivent avoir des interactions stratégiques_{J2}. Un certain nombre d'éléments, n'incitent pas à entrer et entretenir des liens. En effet, les joueurs peuvent avoir un minimum d'interaction stratégique en utilisant des pings_{J2} pour donner de brèves indications. Entre deux parties du jeu *League of Legends*, les joueurs qui ne se connaissent pas ne rejouent pas ensembles_{J2} sauf si le hasard les remet ensemble ou s'ils s'ajoutent en amis_{J1}. Remporter l'affrontement, peut faire oublier l'aspect premier du jeu, s'amuser et l'être humain derrière l'écran_{J2}. Les comportements peuvent être agressifs et injurieux _{J1, J2}.

Un joueur_{J2} ne se reconnaît pas dans la communauté du jeu vidéo à cause de cette communauté toxique.

En effet, davantage de retours négatifs de ce type, sont observable comparé au nombre de retours positifs_{J1}. Les personnes qui expriment des félicitations_{J1, J4}, des marques d'émerveillement_{J1, J2} sont rares, alors qu'elles sont importantes_{J1, J4} à la fois pour l'état d'esprit_{J1}, l'entente de l'équipe_{J4}, la distanciation sur la situation_{J4}. De même certains joueurs_{J1, J4} donnent des conseils pour s'améliorer. Ceux-ci peuvent ne pas être écoutés_{J1} ou vu comme un affront_{J1}. Les retours négatifs, toxiques, influence eux aussi l'état d'esprit du joueur en propageant cette vague d'énervement_{J1}. Face à ces retours négatifs, les joueurs prennent leur distances_{J1, J4} ou ne leurs parlent pas_{J2, J4} et demandent à limiter ces faits_{J1, J2}, en les signalant_{J1}. À propos de l'anonymat, trois joueurs_{J1, J2, J4} pensent que c'est une mesure qui protège la vie privée_{J1} et protège des autres joueurs, de leurs critiques _{J1, J2, J4}. De même, les joueurs peuvent jouer plus librement, à jouer un rôle sans le poids physique, social, du handicap. Cependant aucun des joueurs_{J1, J2, J3, J4}, ne ressentent le besoin d'avoir un espace intime, hors espace collectif et commun.

L'INCLUSION ET LA PLACE DU JOUEUR DANS UNE COMMUNAUTE.

Deux cas de figure pour entrer dans une communauté. Premièrement, il est possible de former et de s'inclure dans un groupe grâce à son cercle d'amis_{J2, J4}. Deuxièmement, pour entrer dans une communauté préexistante, certaines communautés ne demandent aucun prérequis_{J1},

d'autres communautés requièrent des conditions^{J3, J4}. Les guides n'ont pas la même finalité, il existe des guides de participation et échange sociales, des guildes de jeux de rôle, des guildes pour les raids, des guildes de hauts niveaux^{J3}. Pour entrer dans une guilde de haut niveau, le joueur postule, il passe un entretien de recrutement et une phase d'essai éliminatoire^{J3}. Pour ce type de guilde, le niveau et la régularité sont des éléments pris en compte.

Un joueur se reconnaît dans la communauté du jeu vidéo, car ils ont comme objectif commun de s'améliorer ensemble.

L'ensemble des joueurs^{J1, J2, J3, J4} s'accordent à dire que les joueurs acquièrent ou ont d'office un rôle dans les jeux et la communauté. D'une part, ces rôles peuvent respecter une hiérarchie^{J1, J4}. Le créateur, chef, attribut les rôles à chacuns^{J4}. Dans le temps, les joueurs peuvent monter en grade^{J1, J4}. Plus les joueurs montent en grade plus ils sont responsables de l'organisation^{J1, J4}. D'autre part, ces rôles peuvent être distribués selon la connaissance et l'expérience des joueurs^{J2, J4}. Les joueurs écoutent et suivent la personne la plus expérimenté^{J2, J4}.

Être dans une communauté leur a apporté sur le plan personnel, social et du jeu vidéo.

Sur le plan du jeu vidéo, une meilleure connaissance de l'informatique^{J2} et du jeu vidéo grâce à l'entraide^{J1, J4}. Sur le plan social, d'avoir des interactions et liens sociaux régulier^{J4}, le sentiment d'appartenance à un bon groupe de joueur^{J3}. Sur le plan personnel, de la confiance en soi^{J3}, la satisfaction de participer à quelque chose^{J3}, le plaisir de partager des expériences propres au jeu vidéo avec ses amis^{J1, J2}, la gestion du comportement^{J2}.

L'ACCESSIBILITE DU JEU VIDEO

Tous des joueurs^{J1, J2, J3, J4} ont déjà eu des difficultés dans la pratique d'un jeu vidéo de par leur handicap. Les difficultés motrices^{J1, J3, J4} concernent l'utilisation des contrôleurs de jeux, (manettes, souris), mais aussi la jouabilité du jeu (style de jeu, actions). Les difficultés visuelles concernent davantage la qualité et la définition de l'image du jeu vidéo. Pour y pallier certains joueurs utilisent du matériel^{J3, J4} ou des logiciels^{J3}, règlent les options du jeu^{J2} pour adapter leurs pratiques. Pour aller plus loin, un joueur^{J1} souhaiterait que les développeurs se penchent sur la conception afin d'avoir accès à l'ensemble du jeu en prenant le chemin d'accès le plus adapté à son style de jeu^{J1}.

6 LA VERIFICATION DES HYPOTHESES

À l'issue de ces analyses, nous pouvons valider ou infirmer nos hypothèses et ainsi de répondre à notre problématique de recherche :

Les jeux vidéo MMO, participent-ils d'une part à la construction identitaire, et d'autre part à l'inclusion sociale au sein d'une communauté, des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle (chez les 18-35 ans, avec taux de handicap supérieur de 50 %) ?

L'hypothèse 1 est validé par les dire des joueurs : **l'identification à un avatar et l'appartenance à une communauté de joueurs participent à la construction identitaire.**

Concernant, l'identification au sens strict et totale de l'avatar par le joueur n'est pas correcte. En effet, bon nombre de joueurs font la différence entre ce qu'ils sont dans le monde virtuel et le monde réel^{J3, J4}, ils ne recherchent pas à reproduire leur identité sur l'avatar^{J1, J2, J3}.

L'identification, c'est aussi se reconnaître en partie, être reconnu par les autres, et se reconnaître dans ce que l'on veut être. Ainsi les joueurs peuvent se reconnaître dans une représentation qui porte ses traits^{J4}, au pseudonyme choisi^{J3, J4}, à l'histoire de l'avatar^{J1, J2, J4}, aux traits mentaux et actions de l'avatar^{J1, J2}, aux images et réactions que renvoie l'avatar aux autres joueurs^{J1, J2}, à l'icône culturelle^{J2}, à une représentation désirée et unique^{J1, J2, J3, ...}

Jouer plusieurs avatars ou un seul permet d'expérimenter^{J1, J2, J3}, d'exprimer^{J4}, de faire valider par les autres^{J1, J2} les différentes identités et ainsi participe à la construction identitaire.

L'anonymat, le lien avec l'avatar, le temps de jeu, sont des éléments à prendre en compte, pour pouvoir expérimenter.

À propos de la deuxième partie de l'hypothèse, tous les joueurs appartiennent à une communauté de joueurs, trois d'entre eux se reconnaissent et s'identifie à la communauté. Appartenir à une communauté leur a apporté sur les plans social, personnel et du jeu vidéo^{J1, J2, J3, J4}. Le regard et les actions des autres conditionnent l'identité du joueur. Par exemple, l'attribution des rôles hiérarchisés et les retours positifs ou négatifs influencent l'état d'esprit des joueurs.

L'expérimentation identitaire par l'avatar et les expériences sociales participent donc à la construction identitaire.

Les retours nuancés, nous amènent à valider en partie l'hypothèse 2 : **jouer régulièrement aux jeux vidéo MMO, avec un même groupe de personne, favorise l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle par l'interaction sociale.**

De nombreux éléments inhérents aux jeux vidéo favorisent les interactions et le rassemblement sous forme de communauté. L'ensemble des joueurs sont unanimes, échanger régulièrement avec inconnus, puis connaissances du jeu peut aboutir à crée des liens^{J1, J2, J3 J4}, voir des d'amitié^{J1, J2, J3 J4}. Concernant l'inclusion, dans le cas d'un groupe d'amis réel^{J1, J2, J4}, le joueur appartient donc déjà à ce groupe de joueurs. Jouer leur permet de maintenir les interactions en dehors et en dedans du jeu vidéo. Dans le cas d'un groupe préexistant dans un jeu, certains groupes ne demandent aucun prérequis pour être inclus. D'autres, selon le groupe ou la guildes choisie, les objectifs et les critères d'inclusions ne seront pas les mêmes (guildes sociale, guildes roleplay, guildes raid, guildes de haut niveau). Les communautés de jeux vidéo coopératifs, tendent à se baser sur des fondements inclusifs, et incitent à former et collaborer dans un groupe. Tandis que les éléments des jeux vidéo compétitifs et la toxicité de la communauté, prônent la performance, la compétition, la désaffiliation. Cette communauté n'incite pas à entrer, entretenir des interactions et à promouvoir l'inclusion.

7 LA DISCUSSION

7.1 LES REFLEXIONS ET LES PRECONISATIONS

Un élément que nous avons peu abordé ressort de l'ensemble des entretiens, **l'accessibilité des jeux vidéo**. En effet, tous les joueurs ont tous déjà eu des difficultés dans la pratique d'un jeu vidéo de par leur handicap moteur ou sensoriel. Nous allons nous intéresser donc à l'état des lieux sur l'accessibilités des jeux vidéo : les lois, les acteurs et moyens actuels.

Dans la partie théorique, nous avons vu que l'accès aux loisirs pour les personnes en situation de handicap était une obligation nationale depuis *l'ordonnance du 21 décembre 2000*. Ces propos ont été réitérés lors du *comité interministériel du handicap en 2017 (CIH)*. La CIH remet sur table les domaines d'accessibilité de *la loi du 11 février 2005*, *la RGAA3*, *le projet WAI de la W3C* : l'accessibilité aux contenus et services numériques du web, l'accessibilité des films et programmes audiovisuels. Par conséquent, nous pouvons voir que l'accessibilité des jeux vidéo n'est pas abordée dans textes français. Les documents se rapprochant le plus de

l'accessibilité des jeux vidéo se situent aux États-Unis. *L'Americans with Disabilities Act en 1990 (ADA)*, puis *la 21st Century Communications and Video Accessibility Act de 2010 (CVAA)*, abordent l'accessibilité des systèmes de communication pour les personnes ayant un handicap auditif ou visuel (Powers, Nguyen et Frieden, 2015, part. 2). Le domaine du jeu vidéo comprend des systèmes de communication, il est donc concerné par les textes. Cependant, ces documents n'ont pas pour vocation l'accessibilité du contenu et de la jouabilité des jeux vidéo (Powers et al., 2015, part. 2).

Capgame est une association qui s'intéresse à l'accessibilité des jeux vidéo sous tous les angles : les solutions, le testing, le consulting, la recherche, l'E-sport (Capgame, 2018a). L'ergothérapeute et les étudiants en ergothérapies peuvent être concernés par le consulting et les solutions, nous allons donc détailler ces deux points.

Le consulting permet d'informer les personnes du domaine du jeu vidéo et du handicap, qui s'interrogeraient sur la pratique et l'accessibilité de cette activité (Capgame, 2018b, l. 2). Cette interrogation est au cœur du métier d'ergothérapeute et ses étudiants. De par notre formation et veille professionnelle, nous devons nous informer et former sur les évolutions inhérentes à notre pratique et fondement. Ainsi il serait intéressant d'informer sur l'accessibilité des jeux vidéo en rédigeant un article dans *la revue ergOthérapie*, en proposant des A.T du jeu vidéo dans les catalogues d'aides techniques. Il serait envisageable de proposer des formations, des présentations de matériels autour du jeu vidéo auprès des ergothérapeutes. Cette proposition suit l'initiative de l'institut de formation en ergothérapie Lorraine Champagne-Ardenne, qui propose dans son unité d'enseignement optionnel 6.6, des cours magistraux et travaux dirigés autour de l'accessibilité des jeux vidéo et du numérique.

Il existe des solutions matérielles et logicielles pour optimiser l'expérience de jeu sur ces cinq versants (Capgame, 2018b, paragr. 1- 4):

- Les options d'accessibilités intégrées dans les productions des jeux
- Les options d'accessibilités intégrées dans les consoles
- Les périphériques d'entrée : souris, manette, clavier, joystick...
- Les périphériques de sortie : écran, haut-parleur, stéréo...
- Les logiciels : de reconnaissance vocale, de contrôle du clavier

Lors de l'analyse des entretiens, nous avons vu que certaines situations de jeux posaient des soucis aux joueurs interrogés. Pour appuyer nos propos, nous allons donc tenter de proposer

des solutions alternatives pour pallier ces difficultés. Nous allons nous inspirer des items proposés par *Capgame* (2018b), des éléments de notre cours sur les jeux vidéo et de notre expérience personnelle des jeux vidéo. Ces propositions sont des réflexions personnelles, elles sont sous réserve de faisabilité.

- Le cas du joueur 1 concerne l'action d'appuyer suffisamment rapidement une touche. Il est envisageable de régler les options du jeu ou des périphériques d'entrée reliées à la console, pour remplacer cette action d'appuis multiples et rapides par un appui simple ou un appui simple maintenu sur le bouton. En dernier recours, un contacteur, comme nouvelle périphérie d'entrée, viendrait remplacer une touche et action du jeu.
- Le joueur 2 n'arrive pas à suivre son avatar lorsqu'il joue en multijoueur sur la console switch. Dans les options du jeu ou les périphériques de sorties, il serait intéressant de modifier la qualité de l'image (lumière, couleur), d'ajuster la taille de l'écran et du champ de vision. De même dans les options du jeu, régler la vitesse et supprimer des effets visuels permettraient de mieux se focaliser sur le joueur.
- Nous savons que le joueur 3 utilise déjà des adaptations pour optimiser son expérience de jeux. Au niveau matériel, il a une souris qui prend en compte son potentiel et ses attentes. En effet, il existe une multitude de souris qui prend en compte les capacités de la personne : les souris spécialisées (regard, mouvements de têtes), les trackballs et trackpads, les joysticks spécialisés (main, bouche), ... Au niveau des logiciels, J3 utilise des logiciels de reconnaissances vocales. Le logiciel *VoiceAttack* associé à un périphérique de sortie de type microphone permet d'associer une fonction du jeu à la phrase de notre choix. Il est donc possible de réaliser des actions dans le jeu grâce à la voix.
- Le dernier joueur ne peut pas utiliser la manette dédiée à la *PS4 (Playstation 4)* et ne peut donc pas jouer aux jeux vidéo de la console *PS4*. Il existe des adaptateurs de reconversion pour pouvoir utiliser le contrôleur de son choix sur n'importe quelle plateforme. Dans la situation du joueur 4, le fabricant *Brook* propose des adaptateurs de reconversion pour jouer à la console *PS4* avec des manettes de *PS2*, *PS3*, *XBOX 360*, *XBOX ONE*.

Pour aller plus loin, de grands acteurs du jeu vidéo ont présenté récemment des manettes de jeux vidéo adaptés. C'est le cas de *Microsoft* qui propose une *XBOX Adaptive Controller (XAC)* (Capgame, 2018c). La *XAC* peut être une manette de jeu, une extension de celle-ci avec le mode co-pilot, ou une interface à contacteur et joystick. Par la suite, *Logitech* présente l'*Adaptive Gaming Kit*, qui est un kit muni de 12 boutons et gâchettes sous forme de contacteurs (Capgame, 2018c).

POINT A RETENIR

Pour conclure, nous sommes actuellement dans les prémices de la recherche sur l'accessibilité. Il existe quelques solutions sur le marché pour faciliter l'accès, l'expérience de jeu et prendre en compte le potentiel de la personne (les services de communications, les options du jeu et de la console, les périphériques, les logiciels...). Les géants du marché du jeu vidéo s'intéressent de plus en plus à l'accessibilité. Cependant les jeux vidéo ne font pas tous preuves de jouabilité. L'ergothérapeute a un rôle à jouer sur l'accessibilité, l'apprentissage et l'accompagnement de la personne en situation de handicap à la participation aux jeux vidéo

7.2 LES LIMITES

Lors de mes entretiens, je me suis rapidement aperçu que les termes de *jeux vidéo MMO* (*massively multiplayer online*), n'était pas compris de la même façon pour tout le monde. D'une part, il existe de nombreuses classifications des jeux vidéo. De même, certains jeux entrent dans plusieurs catégories. D'autre part, pendant longtemps, les jeux vidéo *MMO* ont été assimilés à la sous-catégorie jeux vidéo *MMORPG* (*massively multiplayer online role-playing gaming*). Ainsi, j'ai tenté lors de mes derniers entretiens, d'illustrer les jeux vidéo *MMO* entrant dans cette catégorie, afin d'avoir des propos en adéquation avec la question de recherche.

À posteriori de la partie théorique et des entretiens, lors de la rédaction des analyses j'ai remarqué quelques limites. Ayant composé le guide d'entretien en même temps que ma partie théorique, certains éléments n'ont pas été abordés. De même ne voulant pas orienter les réponses, j'ai proposé essentiellement des questions ouvertes. À mon sens, il y a eu un biais méthodologique. Le recueil d'informations a été incomplet et parfois difficilement exploitable. Lors des écoutes des enregistrements, je me suis rendu compte que nous étions passés à côté d'éléments qui auraient pu être intéressants à développer. Il s'agit donc d'un biais de fixation sur l'objectif. Cependant, le mémoire est une initiation à la recherche, une recherche trop approfondie ne serait pas rentrée dans le cadre demandé.

La taille de notre échantillon étant de 4 personnes, tous de sexe masculin et n'ayant qu'une seule personne en situation de handicap sensoriel, les expériences et ressentis dans la pratique du jeu vidéo, ne sont pas forcément représentatifs.

LA CONCLUSION

L'inclusion sociale et l'accessibilité aux loisirs pour les personnes en situation de handicap sont des notions d'actualités. Les modèles et les pratiques en ergothérapie prennent en compte l'interaction des facteurs sociaux, physiques, culturels. Ils contribuent au développement personnel, à la participation et l'accessibilité aux occupations et à l'inclusion sociale. Les textes législatifs abordent l'accessibilité aux contenus numériques du web, l'accessibilité des films et des programmes de l'audiovisuels, pour favoriser l'inclusion des personnes en situation de handicap. Cependant, ils ne parlent pas de l'accessibilité aux jeux vidéo, seuls quelques solutions matérielles et logicielles existent. Or, le rapport sur *l'étude DGEI de la Commission Européenne (2012)*, montre que les jeux numériques peuvent promouvoir l'inclusion sociale des personnes à risque en favorisant les processus d'apprentissage et de participation.

L'émergence des jeux vidéo *MMO* a permis davantage de liberté et d'implication du joueur dans la création de l'avatar, son histoire, ses actions. D'après les *Games Studies* et nos entretiens, l'interaction des joueurs, le rassemblement sous forme de communauté, l'identification à un avatar sont des éléments spécifiques et importants dans les jeux vidéo *MMO*. Les interactions régulières permettent de créer des liens. Cependant certains de ces liens peuvent rester virtuel quant à d'autres dépasse la frontière de l'écran et peuvent créer des liens réels. Les jeux vidéo *MMO* coopératifs et leurs communautés associés tendent à se baser sur les fondements inclusifs de Charles Gardou (2012, p.14) et de la Laidlaw foundation. Tandis que les jeux vidéo *MMO* compétitifs et leurs communautés « toxiques » n'incitent pas à entrer, entretenir des interactions et à promouvoir l'inclusion. Or, se reconnaître et appartenir à une communauté, participent à la construction identitaire.

L'identité de l'individu est mouvante et complexe, elle se construit par l'expérimentation. Le jeu vidéo est un terrain d'expérimentation, d'expression et de validation des multiples identités. D'après Serge Tisseron et nos entretiens, l'identification à un avatar ne se réduit pas à se reconnaître dans une image qui porte nos traits ; c'est aussi se reconnaître en partie dans ses actions, son histoire ; se reconnaître aux images et réactions des autres ; et se reconnaître dans qui l'on désire être. « Se raconter » face au clivage virtuel/réel, suggéré par Serge Tisseron, serait une solution à la division identitaire et aux comportements toxiques. Nous pouvons imaginer par la suite, l'utiliser auprès de personnes qui font face à un isolement dans le monde virtuel.

LA BIBLIOGRAPHIE

- Bleumers, L., All, A., Mariën, I., Schurmans, D., Van Looy, J., Jacobs, A., ... De Grove, F. (2012). *State of play of digital games for empowerment and inclusion : a review of the literature and empirical cases*. (p. 1-186). Luxembourg : Publications Office. Repéré à <http://dx.publications.europa.eu/10.2791/36295>
- Borioli, J. et Laub, R. (2007). Le handicap entre Autres. Reflexions autours des relations interpersonnelles entre performance et intégration. Dans *Handicap : de la différence à la singularité enjeux au quotidien* (p. 103-118). Chêne-Bourg : Éditions Médecine et Hygiène.
- Bouquet, B. (2015). L'inclusion : approche socio-sémantique. *Vie sociale*, 11(3), 15-25. doi:10.3917/vsoc.153.0015
- Capgame. (2018a). Capgame Axes. *Capgame*. Repéré à <https://www.capgame.fr/>
- Capgame. (2018b). Capgame Consulting. *Capgame*. Repéré à <https://www.capgame.fr/accueil/consulting/>
- Capgame. (2018c). Capgame Solution. *Capgame*. Repéré à <https://www.capgame.fr/accueil/vous-etes-un-joueur/>
- Cayatte, R. (2014). Jeux vidéo : entreprises numériques au croisement du ludique et du narratif. *Transatlantica. Revue d'études américaines.*, (2), 1-15.
- Chollet, A., Bourdon, I. et Rodhain, F. (2012). *État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages*. HAL (dir.), Communication présentée au 17ème Congrès de l'AIM 2012 : Association Information et Management, Bordeaux (p. 100-119). Repéré à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00784724>
- CNRS (dir.). (2012). Typologie des jeux vidéo. *Hermès, La Revue*, 62(1), 15-16.
- ERES (dir.). (2006). Aspects essentiels de la loi du 11 février 2005, dite loi pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, 22(4), 81-85. doi:10.3917/reli.022.0081
- Gardou, C. (2012). *La société inclusive, parlons-en ! Il n'y a pas de vie minuscule*. Toulouse : ERES. Repéré à <https://www.cairn.info/la-societe-inclusive-parlons-en--9782749234250.htm>
- Georges, F. (2012). Avatars et identité. *Hermès, La Revue*, 62(1), 33-40.
- Kessler, S. (2007). Identité de la personne handicapée face au système de santé. Dans *Handicap : de la différence à la singularité enjeux au quotidien* (p. 103-118). Chêne-Bourg : Éditions Médecine et Hygiène.
- Larousse. (s. d.). Définitions : interopérabilité. *Larousse*. Repéré à

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interop%C3%A9rabilit%C3%A9/43787>

L'Assemblée nationale et Le Sénat. Loi n° 75-534 du 30 juin 1975 d'orientation en faveur des personnes handicapées., no 75-534 (1975). Repéré à

https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do;jsessionid=0A3172474ED7C04541FF589CD62B54A0.tplgfr22s_2?cidTexte=JORFTEXT0000000333976&dateTexte=20041025

L'Assemblée nationale et Le Sénat. Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées. , no 2005-102 (2005). Repéré à

<https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2005/2/11/SANX0300217L/jo/texte>

Le Capitaine, J.-Y. (2013). L'inclusion n'est pas un plus d'intégration : l'exemple des jeunes sourds. *Empan*, 89(1), 125-131. doi:10.3917/empa.089.0125

Le SELL. (2020). Le profil des joueurs Français. *L'essentiel du jeu vidéo. Bilan du marché Français 2019*, p. 1-55. Paris.

Le SELL et Gfk. (2017). *Le marché français du jeu vidéo en quelques chiffres*. Repéré à

https://www.youtube.com/watch?v=xgBk0RMO91Y&feature=emb_title

Le SELL et Médiamétrie. (2020). *Le marché du jeu vidéo en quelques chiffres*. Repéré à

https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=YhxQdlkPRxc&feature=emb_title

Le Service de presse de Matignon. (2017). Comité interministériel du handicap : dossier de presse. Repéré à <https://www.gouvernement.fr/comite-interministeriel-du-handicap-dossier-de-presse>

Le SGMAP. (2017b). Référentiel Général d'Accessibilité pour les Administrations RGAA 3 2017 RGAA – Guide d'accompagnement. Repéré à

<http://references.modernisation.gouv.fr/rgaa-accessibilite/RGAA-PDF/RGAA-3-2017-PDF/RGAA-3-2017-Guide-Accompagnement.pdf>

Le SGMAP. (2017a). Référentiel Général d'Accessibilité pour les Administrations RGAA 3 2017 RGAA - Introduction. Repéré à <http://references.modernisation.gouv.fr/rgaa-accessibilite/introduction-RGAA.html>

Lionel Bailly. (2008). *Compte-rendu de colloques de Londres. Winnicott avec Lacan*.

Communication présentée au La revue lacanienne, Londres (vol. 2, p. 169-175). doi :10.3917/lrl.082.0169

Mignet, G., Doussin-Antzer, A. et Sorita, E. (2017). Le modèle de l'occupation humaine (MOH) de Gary Kielhoffner (1949-2010). Dans *Les modèles conceptuels en ergothérapie : introduction aux concepts fondamentaux* (2e édition, vol. 1, p. 72-85). Louvain-La-Neuve : De Boeck Supérieur. Repéré à

[https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

[t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

Morel-Bracq, M.-C. (2017b). Cadre de référence interactif ou modèle interactif. Dans *Les modèles conceptuels en ergothérapie : introduction aux concepts fondamentaux* (2e édition, vol. 1, p. 191-198). Louvain-La-Neuve : De Boeck Supérieur. Repéré à

[https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

[t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

Morel-Bracq, M.-C. (2017a). Introduction. Dans *Les modèles conceptuels en ergothérapie : introduction aux concepts fondamentaux* (2e édition, vol. 1, p. 1-10). Louvain-La-Neuve : De Boeck Supérieur. Repéré à

[https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

[t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false](https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=kr7iDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Les+mod%C3%A8les+conceptuels+en+ergoth%C3%A9rapie:+introduction+aux+concepts+fondamentaux&ots=xSYur2M-t7&sig=TgriftrdfdSntGRjRmxxnfaeWY0#v=onepage&q=Les%20mod%C3%A8les%20conceptuels%20en%20ergoth%C3%A9rapie%3A%20introduction%20aux%20concepts%20fondamentaux&f=false)

Moritz, C. (2011). *Les dérives addictives des jeux vidéos multijoueurs en ligne : rôle du médecin généraliste dans le dépistage et l'orientation de la prise en charge* (Thèse d'exercice de médecine, Université Henri Poincaré, Nancy). Repéré à <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01732792>

Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Québec : Office québécois de la langue française. Repéré à <http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/2241605>

Powers, G., Nguyen, V. et Frieden, L. (2015). Video Game Accessibility: A Legal Approach. *Disability Studies Quarterly*, 35(1). doi :10.18061/dsq.v35i1.4513

Ravaud, J.-F. et Stiker, H.-J. (2000b). Les modèles de l'inclusion et de l'exclusion à l'épreuve du handicap. 2ème partie : Typologie des différents régimes d'exclusion repérables dans le

traitement social du handicap. *Handicap - Revue de sciences humaines et sociales*, 87, 1-17.

Ravaud, J.-F. et Stiker, H.-J. (2000a). Les modèles de l'inclusion et de l'exclusion à l'épreuve du handicap 1re partie : les processus sociaux fondamentaux d'exclusion et d'inclusion. *Handicap - Revue de sciences humaines et sociales*, 86, 1-18.

Rueff, J. (2013). *Socialisation et jeu de rôle en ligne : une étude critique des rapports de reconnaissance et de mépris dans Warhammer online* (vol. 1). Paris : Mare & Martin.

Shawn Lawton, H. (2019). Introduction à l'accessibilité du web. *W3C Web Accessibility Initiative (WAI)*. Repéré à <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/fr>

Stiker, H.-J. (2013). *Corps infirmes et sociétés* ([Nouvelle édition], vol. 1). Paris : Dunod. Repéré à https://udl.primo.exlibrisgroup.com/permalink/33UDL_INST/1f89f8a/alma991007010729705596

The World of Work Project. (2019). Maslow's Hierarchy of Needs. *The World of Work Project*. Repéré à <https://worldofwork.io/2019/02/maslows-hierarchy-of-needs/>

Tisseron, S. (2005). L'identité et les interrelations modifiées par les technologies numériques. Dans *De l'âge de raison à l'adolescence : quelles turbulences à découvrir* (p. 113-121). Toulouse, France : ERES. Repéré à <https://www.cairn.info/de-l-age-de-raison-a-l-adolescence--978274920385-page-113.htm>

Tisseron, S. (2009). Grandir au temps de la révolution virtuelle. Dans *Identités entre être et avoir : qui suis-je ?* (Joyce Aïn, p. 211-223). Toulouse, France : ERES. Repéré à <https://www.cairn.info/identites--9782749211121-page-211.htm>

Tisseron, S. et Belhomme, L. (2010). Interview de Serge Tisseron. *Cahiers de psychologie clinique*, 35(2), 31-55. doi :10.3917/cpc.035.0031

Tisseron, S. et Gravillon, I. (2013). Les 4 atouts des jeux vidéo pour les adolescents. *L'école des parents*, 605(6), 22-23. doi :10.3917/epar.605.0022

LA TABLE DES FIGURES ET DES TABLEAUX

Figure 1 : représentation des différentes formes de rapport à l'autre dans la société (création personnelle, 2020)

Figure 2 : Schéma « Why (should) DEGEI work ? », Bleumers & al., (2012, p.144).

Figure 3 : Schéma du processus d'adaptation occupationnelle d'après Kielhofner, (2008, p.108), Gladys Mignet et al. (2017, p. 77)

Figure 4 : Le profils des joueurs Français en 2019 par le SELL, (2020, p. 34-37)

Figure 5 : Représentation des 5 niveaux hiérarchiques des besoins de Maslow, The World of Work Project, (2019).

Tableau I : Classification « classique » des jeux vidéo par Bruno (1993) repris par Antoine Chollet & al. (2012, p. 7)

Tableau II : Les caractéristiques de la population interrogée (2020)

LA TABLE DES ANNEXES

Annexe I : Extrait de la loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées

Le TITRE IV chapitre III aborde le sujet de l'accessibilité du « cadre bâti, transports et nouvelles technologies ». L'article 41 à propos des établissements recevant du public, peuvent utiliser les nouvelles technologies dans la communication et la signalétique adaptée pour tendre à l'accessibilité exigée. L'article 47 oblige les services de communication publique en ligne à être accessibles aux personnes handicapées notamment pour la façon d'y accéder, le support, le contenu des services. Ces services doivent suivre les recommandations internationales pour l'accessibilité sur le Web. (L'Assemblée nationale et Le Sénat, 2005)

Concernant le TITRE VI citoyenneté et participation à la vie sociale, l'article 74 modifie l'article 28 de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication. L'ensemble des programmes des chaînes de l'audiovisuelle, avec une audience moyenne annuelle supérieur à 2,5 % de l'ensemble des audiences télévisés, doivent être accessibles aux personnes sourdes ou malentendantes. Des systèmes d'adaptations, comme le sous-titrage, doivent être mis en place dans les cinq années à venir. (L'Assemblée nationale et Le Sénat, 2005)

Annexe II : Extrait du comité interministériel du handicap (CIH), du 20 septembre 2017

Les moyens d'actions proposées par la Secrétaire d'État en charge des personnes en situation de handicap, Sophie Cluzel (Le Service de presse de Matignon, 2017):

- « Créer une communauté liant les référents accessibilité numérique et qualité web des administrations [...] »
- « Promouvoir des solutions innovantes [...], permettant d'améliorer l'accessibilité aux contenus et aux services numériques, y compris sur des anciennes applications. »
- « Finaliser l'expertise du conditionnement de certaines aides délivrées par le CNC à l'accessibilité des films. »
- « Mobilisation des acteurs de l'audiovisuel public sur l'accessibilité des programmes et la représentation des personnes en situation de handicap. » (Le dossier de presse du CIH, 2017, pp.6-16)

LE GUIDE D'ENTRETIEN

La Question de recherche : Les jeux vidéo MMO participent-ils d'une part à la construction identitaire, et d'autre part à l'inclusion sociale au sein d'une communauté, des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle (chez les 18-35 ans, avec Taux de handicap supérieur de 50%) ?

L'hypothèse 1 : L'identification à un avatar et l'appartenance à une communauté de joueurs participent à la construction identitaire.

L'hypothèse 2 : Jouer régulièrement aux jeux vidéo MMO avec un même groupe de personne favorise l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle par l'interaction social.

L'INTRODUCTION

« Je m'appelle Maélys Perlot, je suis étudiante en troisième année d'ergothérapie à l'institut de formation en ergothérapie de Nancy. Dans le cadre de l'élaboration de mon mémoire de recherche, j'étudie l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap via les jeux vidéo MMO. Votre expérience des jeux vidéo MMO m'amène à m'entretenir avec vous. Dans le but de ne pas altérer la qualité et l'authenticité de vos propos, et si vous n'y voyez pas d'objection, cette étude sera enregistrée à l'aide de mon téléphone portable. Dès lors que j'aurais fini le traitement de cet enregistrement, je détruirai le document, sauf si vous souhaitez disposer de l'enregistrement. La durée d'un entretien varie d'une personne à l'autre. Elle dépend de votre expérience, cela peut approximativement durer 1 heure. Votre identité et tout ce que vous direz seront sous couvert d'anonymat. Au cours de l'étude, je vous poserai des questions. Il n'y a pas de réponse juste ou fausse attendue. Je ne porterai aucun jugement de valeur ou de critique dans vos paroles. L'étude a pour but de recueillir l'élaboration et l'expression de votre pensée sur les thèmes énoncés. Ainsi, je souhaite connaître votre vécu et ressenti sur les questions proposées. Votre connaissance et expérience m'éclaireront sur le sujet.

A certains moments, je reviendrais sur des points, que je souhaiterais détailler. Si vous ne comprenez pas certaines de mes questions, n'hésitez pas à me le dire. Je répéterai ou reformulerai celle-ci. Si vous avez des appréhensions ou questions, vis-à-vis de l'étude et de ses buts, vous pouvez me le dire à tout moment. Avez-vous des questions ?

L'étude se divise en trois parties. La première concerne la création et l'utilisation de vos avatars. Dans un second temps, je vous demanderai votre rapport avec la communauté des autres joueurs de jeux vidéo. Enfin je vous demanderai quelques renseignements sociodémographiques. »

LES QUESTIONS

Question générale : Parlez-moi des jeux vidéo auquel vous jouez

1. IDENTIFICATION A L'AVATAR :

Question générale : Comment créez-vous vos avatars ?

Qu'est-ce qui vous inspire lors de la création d'un avatar ?

Pouvez-vous me décrire les étapes de construction de votre avatar ?

Que pensez-vous de la panoplie des équipements et caractéristiques présents pour créer un avatar ?

- Le fait qu'il y ai plus ou moins d'équipements et caractéristiques disponibles change votre approche ou ressenti dans la création d'un avatar ?
- La liberté de choisir les traits de son avatar vous apporte quelque chose comparée à un avatar prédéfini ?

Que feriez-vous si votre avatar ne vous correspondait pas ou plus ?

- Avez-vous l'habitude de modifier votre avatar au cours d'un jeux vidéo ?
- A quelle occasion le faites-vous ?

Pouvez-vous me dire si vous avez l'habitude d'avoir plusieurs avatars dans un même jeux vidéo ?

Pourquoi utilisez-vous des personnages avec des traits physiques et mentaux différents ?

Comment choisissez-vous les actions de votre avatar lorsque plusieurs situations se présentent ?

2. L'APPARTENANCE A UNE COMMUNAUTE DE JOUEUR

Question générale : Parlez-moi de la communauté des joueurs de jeux vidéo

Comment vous présentez vous aux autres ?

La présentation virtuelle est-elle différente lors d'une rencontre dans la réalité ?

- Est-elle plus ou moins facile ?
- Dit-on les mêmes choses lors d'une première rencontre ?

Dites m'en davantage sur vos interactions et vos liens avec les autres joueurs

- Jouez-vous souvent avec le même groupe de personnes ou changez-vous régulièrement de compagnons de jeux ?
- Les connaissez-vous dans la réalité, uniquement dans le jeu vidéo ou sont-ils des étrangers ?
- Un groupe peut se composer de combien de joueurs ?

Quels sont les profils qui composent un groupe de joueur ?

Question générale : Comment fonctionne un groupe lorsque les joueurs jouent ensemble ?

Dans une partie de jeux vidéo, avez-vous un rôle ou une place attitrée ?

- De quelle façon participez-vous aux actions du jeux avec les autres joueurs ?
- Le statut des joueurs est-il hiérarchisé ou change-t-il selon les parties ou le groupe de joueur ?

A quelle échelle vos actes impactent les autres joueurs ?

- Comment réagissent les joueurs à vos actions lors d'une partie ?

- Qu'est-ce que cela vous apporte d'avoir la réaction des autres joueurs ?

Question générale : Comment les joueurs se rassemblent-ils lors des parties de jeux vidéo ?

Sous quelle forme/dans quel cadre se rassemblent-ils ?

Comment pouvons-nous intégrer une communauté de joueurs ?

- Faut-il avoir des caractéristiques spécifiques pour notre avatar, les mêmes objectifs/quêtes, être actif et jouer régulièrement au jeux vidéo ?

Qu'est-ce que cela vous apporte ?

Avez-vous déjà eu des difficultés dans l'interaction avec d'autres joueurs ?

Avez-vous déjà eu des difficultés dans la pratique d'un jeux vidéo ?

- Accessibilité des jeux vidéo en eux même ou des supports pour y jouer ?
- Est-ce que le contexte ou les règles de fonctionnement d'un jeux vidéo vous ont contraint ou aidé à établir des interactions sociales ?

De par votre expérience dans la communauté des gamers, Est-ce que vous vous reconnaissez dans cette communauté ?

Ressentez-vous le besoin d'un espace personnel dans les jeux vidéo ?

Que pensez-vous de l'anonymat dans les jeux vidéo ?

Comment gérez-vous le partage d'informations à caractère personnel en ligne ?

Question générale : Souhaitez-vous aborder un nouvel élément ou approfondir un élément déjà cité ?

3. RENSEIGNEMENTS SOCIODEMOGRAPHIQUES

Quel âge avez-vous ?

Combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ? par jour ou par semaine ?

Connaissez-vous votre taux de handicap ? De combien est-il

LA CONCLUSION

Je vous remercie de m'avoir accordé de votre temps. Cet entretien fût riche d'information, il sera un apport conséquent dans mon mémoire d'initiation à la recherche. Avez-vous des questions au sujet de l'étude ? Comment avez-vous vécu l'entretien ? Avez-vous des objections ou conseils à me faire part au sujet de l'étude

LA NOTICE DES ENTRETIENS

L'INCLUSION SOCIALE

1. LES FORMES DE RAPPORT A L'AUTRES DANS LA SOCIETE

L'individu a -t-il déjà subi des formes d'exclusions comparable à ... ?

L'abandon (écartés, pas socialisé), l'exécution, la privation de soin, la ségrégation (séparation), l'assistance, la marginalisation (valeurs différentes), la discrimination (limite les droits).

L'individu a-t-il été intégré dans une communauté ?

- L'individu a-t-il une place fixe, non modifiable dans la communauté ?
- L'individu manque-t-il de liberté ?
- Une forme de domination existe-t-elle dans la communauté ?
- L'individu doit-il s'adapter à la communauté ?

L'individu a-t-il été inclus dans une communauté ?

- L'individu a-t-il la possibilité et les ressources nécessaires pour participer dans la communauté ?
- L'individu peut-il exprimer son potentiel et prendre des décisions au sein de la communauté ?
- La communauté s'adapte-t-elle à l'individu ?
- Le bien-être de l'individu dans la communauté est-il présent ?

Le système composé des individus et de l'environnement a-t-il affublé la personne en situation de handicap à **une unique identité celle de « l'handicapé »** ? a-t-il pris en compte **l'ensemble des singularités de la personne en situation de handicap** ?

2. LES FONDEMENTS D'INCLUSION POUR LA COMMUNAUTE

La communauté du jeu vidéo repose-elle sur des fondements inclusifs ? D'après, les 5 fondements de Charles Gardou (2012, p.14) et la Laidlaw foundation (Bouquet, 2015, p.16) :

- L'égalité dans la répartition des ressources
- La diversité des personnes dans la communauté
- Les mêmes droits, Pas de hiérarchisation des individus
- Le sentiment d'exister via les interaction/relation sociales
 - La reconnaissance,
 - La solidarité,
 - L'appartenance à un groupe,
 - L'implication dans un groupe,
 - L'attention,
 - La sympathie

- L'équité et la liberté

La communauté est -elle restée sur des fondements inégalitaires, normatives, qui prônent la performance, la compétition, et se satisfait du nombre d'exclusions ou de désaffiliations ?

3. CRITERES D'INCLUSION POUR LES JEUX VIDEO

Les jeux numériques pour tendre vers l'inclusion sociale doivent être source d'apprentissage et de participation (Bleumers & al., 2012, p.143- 144).

Les jeux vidéo sont sources d'apprentissage car :

- Ils suscitent l'engagement
- Ils sont sources d'expériences
- Ils sont situés et contextualisés
- Ils permettent d'être créatifs
- Ils peuvent être personnalisés
- Ils donnent une impression de sécurité

4. L'ACCESSIBILITE DES JEUX VIDEO

Y a-t-il de la recherche concernant l'accessibilité du jeux vidéo ?

Les jeux vidéo sont-ils accessibles pour les personnes en situation de handicap sur les aspects suivant ... ?

Les services de communication, les plateformes, les matériels, l'audio-visuel, ...

Les jeux vidéo mettent-ils en avant le potentiel des personnes en situation de handicap ?

Les jeux vidéo font ils preuve de jouabilité ?

Les règles d'un jeu, la prise en main, l'univers dans lequel il se déroule, l'expérience du joueur

Y-a t-il un accompagnement ou un apprentissage pour la pratique ?

Y-a-t-il des adaptations, aides techniques sur le marché ?

5. L'EXPERIENCE DU JEUX VIDEO

Quel est l'objectif du jeu vidéo et des joueurs qui y jouent ?

Gagner, faire des missions, profiter de l'expérience du jeu vidéo, s'amuser, s'aider...

L'expérience du jeu vidéo, est-elle proche d'une expérience réelle ? Y-a-t-il présence... ?

- De dialogue. Ils participent à l'interaction avec les avatars et le récit
- Du caractère immersif : ludique et narratif, configuratif, interprétatif, graphiste
- De la liberté et la multitude de choix présent pour composer son récit et son avatar

Le jeux vidéo, est-il source apprentissage social ? Permet-il d'appréhender l'entrée en contact, la présentation, l'entretien d'une relation ?

L'IDENTIFICATION A UN AVATAR

1. LES PHENOMENES D'IDENTIFICATIONS :

- S'identifie à son image unique : par les phénomènes de séparation et d'indépendance aux autres
- S'identifie au regard de l'autre : l'approbation des images et le sentiment d'exister par l'autre
- S'identifie aux multiples images virtuelles de lui
- S'identifie aux groupes sociaux, à l'autre
- S'identifie via l'environnement/ le monde virtuel proposé

Une partie ou l'ensemble de ces formes présentent dans le jeu vidéo influencent-elles l'identité de la personne ?

2. LES PREREQUIS :

- **Passe-t-il beaucoup de temps à jouer avec le même avatar dans le même jeu ?**
 - Avoir un rapport privilégié à l'espace
- **A-t-il crée un lien important avec l'avatar ?**
 - Avoir un rapport privilégié à la durée de la symbolisation
- **Peut-il passer d'un mode solo à un mode multijoueur ?**
 - Présence du processus de « séparation-individuation ». → Identité collective à l'identité individuelle
- **Y-a-t-il une zone d'intimité prévu dans le jeu ?**
 - Pour construire son identité
- **Y-a-t-il une zone d'extimité dans le jeu ?**
 - Pour se valoriser, se découvrir
- **Le jeu, est-il anonyme ?**
 - Pour pouvoir expérimenter
- **Le joueur, se sent-il en sécurité dans le jeu ?**

→ Nécessaire expérimentation et construction identitaire dans le jeu vidéo et éviter le comportement démesuré/inadapté

3. LES TYPES D'AVATAR ET LEURS CREATIONS :

- A) L'AVATAR-MOUVEMENT
- B) L'AVATAR-MARIONNETTE

Le joueur, a-t-il un attachement affectif avec l'avatar marionnette ?

Le joueur, s'identifie-t-il au personnage par empathie ?

Cela, a-t-il une influence sur son style de jeu ?

- C) L'AVATAR-MASQUE

→ *Liberté et choix*

1) Le temps de création & d'introspection

Le joueur, se base-t-il sur ... ?

Son expérience, sur le projet ludique, les règles du jeu, les règles sociales, ses désirs, ses souvenirs pour le créer...

2) La ressemblance des avatars avec le joueur

- **Les avatars, ont-ils des points communs avec l'identité du joueur ? → Identité Partielle**
 - Représente en partie à savoir qui l'on est, l'image que l'on veut donner aux autres et qui l'on veut être
- **Les avatars, sont-ils semblables au joueur → Identité Totale**
 - Recherche à reproduire au plus proche les traits physique et mental
- **Les avatars, sont-ils totalement différents du joueur → Identité Différente**
 - Représenter une tout autre personne
 - Représenter nos désirs intérieurs → Identité désirée

3) Le caractère des avatars :

Quel est le caractère donné à l'avatar ?

- Réaliste
- Excessif
- Fantaisiste
- ...

4) Les caractéristiques des avatars → Identité singulière

Comment choisit le joueur parmi les caractéristiques physiques et mentales, les équipements ? → Traits innés

Force, notoriété, ce que propose le jeu...

Y-a-t-il des modifications de l'avatar au cours du jeu ? → Traits acquis

La représentation unique de l'avatar lui procure-t-elle une joie ?

5) La multiplication des avatars → Identité multiple

Pourquoi crée-t-il plusieurs avatars ?

- Les différentes facettes de son identité : les lumineuses, les ténébreuses, ...
- et/ou d'expérimenter tous les angles possibles du jeu vidéo.
- Pour faire valider les différentes identités qu'il joue (excessive et fantaisiste)

Lorsqu'il joue ou change d'avatar, a-t-il l'impression que ses actes n'ont pas de répercussions ? La division et la culpabilité des identités (→ se raconter)

4. L'UTILISATION DES AVATARS

Comment choisit-il les actions de son avatar ?

Garde-t-il longtemps le même avatar ?

Crée-t-il du lien avec l'avatar ?

L'APPARTENANCE ET L'INCLUSION DANS UNE COMMUNAUTE

1. LES INTERACTIONS AVEC LES AUTRES JOUEURS

Les interactions virtuelles, sont-elles plus ou moins faciles que dans le réel ?

- Y-a-t-il moins de contraintes et de pressions que dans un échange physique ?
- Le caractère virtuel, permet-il de faire la transition et ainsi de mieux gérer les émotions, les désirs, les angoisses des rencontres ?

Le joueur, a-t-il une liberté quant au sujet abordé ?

- Le sujet abordé, concerne-t-il des enjeux réels ?
- Les joueurs, sont-ils libres de montrer et parler de ce qu'ils souhaitent ?

Le joueur, se sent-t-il libre dans les échanges et les relations ?

- La relation, est-elle sans engagement irréversible ?
- Choisit-il de continuer ou mettre un terme aux échanges ?

Les formes d'interactions, sont-elles ... ?

- Instrumentales, Stratégiques, Normatives, Dramaturgiques, Communicatives, Discursives

Les types d'interactions, sont-ils dans ... ?

- La coopération : « Sociabilité distanciée » et de « l'entraide civile »
- La compétition,
- Le combat avec d'autres joueurs

2. LES DIFFERENTS RASSEMBLEMENTS SOUS FORME DE COMMUNAUTES → IDENTITE GROUPELE

Fait-il parti d'une « communauté d'un jeu », qui se forme et se fixe sur un jeu ?

- Est-elle composée de connaissances en dehors du jeux vidéo ?
- Est-elle composée de connaissances uniquement sur le jeu vidéo ?
- Concernant les guildes de notoriétés, sont-elles régies par un règlement et une hiérarchie ? Leur intégration, ressemble-t-elle à « Un entretien d'embauche », avec un certain nombre d'aptitudes et de dispositions à avoir ?
Selon leurs buts, leurs règlements, leurs relations, les outils de communication, les guildes peuvent prendre différentes formes. À quelle guilde a-t-il appartenu ?
 - La guilde sociale,
 - La guilde organisée pour les raids,
 - La guilde conçue pour les affrontements entre joueurs (PvP),
 - La guilde théâtrale (Role-play)

Fait-il parti d'une « communauté de jeu », qui se forme sans se fixer sur un seul jeu ?

3. RESSENTI VIS-A-VIS DES AUTRES JOUEURS

Est-ce que l'aspect social motive la personne à jouer ?

Ressent-il le sentiment d'appartenance à une communauté ?

Annexe V : retranscription de l'entretien du joueur 3.

Allo ?

Allo ?

Oui ?

Oui, bonjour, c'est Maélys Perlot.

Oui, oui bonjour.

Comment allez-vous ?

Bien et vous.

Oui, bien, bien merci.

Bon, j'attendais votre appel, alors dites-moi tout.

Alors du coup, je vais vous briefer un peu sur comment va se dérouler l'entretien et puis sur les modalités. Après nous allons passer à l'entretien et je vais vous poser des questions.

Ok, très bien

Alors du coup, je suis Maélys Perlot, je suis étudiante en troisième année d'ergothérapie à l'institut de formation en ergothérapie de Nancy. Dans le cadre de l'élaboration de mon mémoire de recherche, j'étudie l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap via les jeux vidéo MMO. Votre expérience des jeux vidéo MMO m'amène à m'entretenir avec vous. Dans le but de ne pas altérer la qualité et l'authenticité de vos propos, et si vous n'y voyez pas d'objection, cette étude sera enregistrée à l'aide de mon téléphone portable. Dès lors que j'aurais fini le traitement de cet enregistrement, je détruirai le document, sauf si vous souhaitez disposer de l'enregistrement. La durée d'un entretien varie d'une personne à l'autre. Elle dépend de votre expérience, de ce que vous direz, cela peut durer environ 1 heure.

Hum ok, d'accord.

Votre identité et tout ce que vous direz seront sous couvert d'anonymat. Au cours de l'étude, je vous poserais des questions. Il n'y a pas de réponse juste ou fausse attendu. Je ne porterais aucun jugement de valeur ou de critique dans vos paroles. L'étude a pour but de recueillir l'élaboration et l'expression de votre pensée sur les thèmes énoncés. Ainsi, je souhaite connaître votre vécu et ressenti sur les questions proposées. Votre connaissance et expérience m'éclaireront sur le sujet. À certains moments, je reviendrais sur des points, que je souhaiterais détailler. Si vous ne comprenez pas certaines de mes questions, n'hésitez pas à me le dire. Je répéterai ou reformulerai celle-ci. Si vous avez des appréhensions ou questions, vis-

à-vis de l'étude et de ses buts, vous pouvez me le dire à tout moment. Avez-vous des questions ?

Non, c'est très bien.

Ok pas de soucis, hum ... Du coup, l'entretien se divise en trois parties. La première concerne la création et l'utilisation de vos avatars. Dans un second temps, je vous demanderai votre rapport avec la communauté des autres joueurs de jeux vidéo. Enfin je vous demanderai quelques renseignements sociodémographiques. Du coup, toutes ces questions sont dans le cadre du jeu vidéo *MMO*.

Oui, d'accord, très bien.

Voilà, du coup, je vais vous poser une question assez générale. Est-ce que vous pouvez me parler des jeux vidéo auxquels vous jouez ?

Vous voulez parler des jeux vidéo *MMO* ou tout type de jeux confondues ?

Hum tout type de jeux confondues et puis après, on parlera des *MMO*.

D'accord ok. Alors, moi je joue beaucoup à des jeux de plateforme, des jeux d'aventure, quelques *MMO*, y a même un seul *MMO*. Il m'arrive de jouer un peu sur mobile à des jeux occasionnels, quelques simulations de courses, ce genre de choses, mais de façon beaucoup plus occasionnelle que les autres types de jeux.

D'accord, hum quel est le jeu *MMO* auquel vous jouez du coup ?

Word of Warcraft.

D'accord

J'ai joué à d'autres mais c'est celui-ci auquel je joue depuis que je suis tout petit.

Après y a d'autres type jeux comme les *FPS* qui rentre dedans, y a des jeux comme *LOL* des choses comme ça.

Non assez peu, pas forcément.

Ok. Concernant vos avatars, comment crée vous vos avatars ?

Comment je crée mes avatars... Je ne suis pas certains de comprendre la question.

Lorsque vous êtes au début du jeu vous passez parfois par une phase de création d'avatar. Comment est-ce que vous construisez votre avatar ?

D'accord, hum.... Alors ça dépend des jeux, mais en général je choisis d'abord la race du joueur puis après je m'intéresse à la classe, c'est-à-dire y a des attributs spécifiques au jeu et enfin je m'intéresse à l'apparence du joueur et le pseudo qui est quand même régulièrement le même, en fonction des disponibilités.

D'accord Ok, Heu du coup vous terminez par l'apparence du joueur, c'est ça ?

Oui tout à fait.

Ok, qu'est-ce qui vous inspire pour créer cet avatar ?

Hum... Alors très souvent, en fait ça dépend à la fois du type de joueur que j'ai envie d'incarner dans le jeu, mais également quelle capacité physique plutôt des déficiences qui sont les mêmes. Typiquement, dans *Word of Warcraft*, y a des classes de jeux qui font qu'on est amené à effectuer plus ou moins d'opérations. Par exemple, des clics, des déplacements de claviers très rapide. Moi, j'essaye de minimiser ces interactions-là du fait de mon manque de capacités. Donc, j'ai choisi un avatar ou une classe en fonction de ça et après pour le reste, je fais un peu selon mon humeur et l'envie du personnage que je souhaite incarner. Par exemple dans certains, j'ai des personnages qui sont plutôt des guerriers, donc là, je prends une apparence plus représentative de ce type de jeu. Dans d'autres jeu, je joue un soigneur où là, j'aborde d'autres types de personnalisation.

Hum d'accord, du coup, c'est à la fois les types de joueurs que vous propose le jeu et vous ce que vous avez envie d'incarner ?

Oui et aussi surtout premier critère, le handicap qui m'amène à choisir la classe du joueur selon ce que je peux ou ne peux pas faire, ça c'est important, et ça n'a pas d'impact sur l'apparence de l'avatar.

Oui ok ça a un impact plus sur le style de jeu.

C'est ça, tout à fait.

Ok, Que pensez-vous de la panoplie des équipements et caractéristiques présents pour créer un avatar ?

C'est une bonne question. Alors, ça dépend vraiment des jeux mais en tout cas dans *WOW* le jeu auquel je joue, ce qui est relativement intéressant, après je sais que c'est un jeu qui ne date pas d'hier, donc évidemment, y a moins de possibilités que dans d'autres jeux plus récents. Mais globalement ça me semble un peu près satisfaisant. À part peut-être, un manque de représentation du handicap, que je trouverai sympa dans le jeu.

D'accord du coup le fait qu'il y ai moins de propositions d'équipements et que le handicap soi moins représenté, est ce que ça vous amène à moins adhérer au jeu ou moins jouer tout simplement ?

Non, non, je dirai que non.

D'accord. Le fait d'avoir la liberté de choisir les traits de son avatar est-ce que ça vous apporte quelque chose comparé à un avatar prédéfini ?

Oui, oui, j'aime bien. J'aime bien prendre quelques minutes pour personnaliser ces choses-là. Oui pour qu'il corresponde plus à ce que vous avez... C'est ça, à pas forcément à me représenter moi physiquement mais en tout cas à représenter ce que j'ai envie de montrer dans le jeu, oui.

D'accord, heu... Avez-vous l'habitude de modifier votre avatar au cours d'un jeu vidéo ?

Pendant ? Euh... Non en générale une fois qu'il est prêt, non, je n'y touche plus. En même temps, le jeu auquel je joue ne le permet pas, ça limite un peu les possibilités. Non même si c'était possible, entre deux parties je garderais celui que j'ai créé au départ.

Ok, oui, je vois. Pouvez-vous me dire si vous avez l'habitude d'avoir plusieurs avatars dans un même jeu vidéo ?

Oui, en générale.

Et à quelle occasion vous faites ça ?

Alors, en fait, dans le cadre principalement du jeu auquel je joue, la différence c'est par exemple, un guerrier, un prêtre, ... Une autre classe de jeu. Donc deux classes de jeux égale deux personnages donc deux avatars différents.

Ok, du coup vous aimez utiliser deux avatars différents, deux types de personnages ?

Oui, oui, oui.

Et dans quel but vous utilisez plusieurs types de personnages ?

C'est uniquement par rapport au fait d'avoir plusieurs expériences de jeux différentes, ça n'est pas lié à l'avatar, mais vraiment au jeu en lui-même. C'est-à-dire que si le jeu me permettait de passer d'une classe à une autre, donc d'un style de jeu à un autre avec le même avatar je pense que je le ferais. Là, je le fais uniquement pour répondre à mes besoins d'expérience de jeu.

Oui ok c'est pour tester le jeu dans toute...

Oui, tout à fait.

Ok, je vois. Comment est-ce que vous choisissez vos actions lorsque plusieurs situations se présentent ?

Hum, comment je choisis mes actions... c'est un peu difficile, sans doute...

Est-ce que vous choisissez en fonction de votre humeur, de ce que vous avez l'habitude ou de ce que le jeu propose, de l'avatar que vous avez choisi de base ...

Hum... alors en fait moi dans ce genre de jeu, je joue principalement à haut niveau, c'est-à-dire que ce sont des parties qui sont en groupe avec des missions très précises donc mes actions qui me sont autorisées dépendent directement de la phase de jeu. Donc en fait c'est... l'expérience et surtout le défi à relever qui va conduire à tous mes cas d'action. Y a des gens qui vont par exemple s'amuser à se balader dans les paysages, moi, ce n'est pas forcément ce que je fais. Donc je choisis mes actions en fonction des missions qui sont dans le jeu. Je ne sais pas si ça répond...

Si si, très bien, hum du coup, j'ai fini par rapport à la création de l'avatar. On va passer à la seconde partie, qui est un peu plus longue, concernant votre rapport avec la communauté des autres joueurs de jeu vidéo. Est-ce que vous pouvez me parler de façon générale, de la communauté des joueurs de jeux vidéo ?

Alors ça, c'est un très bon sujet. Alors, il y a quelques années, j'étais très impliqué dans les micro-communautés de joueurs auquel je participai. Des gens de tout horizon, que je ne connaissais pas forcément dans le réel, dans la vraie vie. Après voilà, moi, j'échange beaucoup, enfin beaucoup, quand je joue, j'aime bien l'idée d'échanger avec d'autres joueurs. Il est clair que dans certains cas, ça peut même créer du lien entre les personnes. J'aime bien aussi participer à des forums, par exemple des forums des groupes auquel je joue et cetera... Voilà... Là comme ça présentement je ne saurais pas trop quoi dire d'autres.

Du coup, vous m'aviez dit que vous étiez sur plusieurs groupes de joueurs ?

Oui, alors en fait, ça dépend vraiment du jeu, mais typiquement dans *WOW* auquel je joue, auquel j'ai beaucoup joué, j'ai fait partie de plusieurs guildes donc les unes après les autres. Donc, effectivement, ce sont des groupes de joueurs, avec des échanges très réguliers. Sur mobile, je joue à un petit *MMO*, sur mobile, pareil même, un clan et je suis amené à échanger avec les autres joueurs.

Vous jouez à un jeu vidéo *MMO* sur mobile ?

Oui, mais de façon... C'est un semi-*MMO* en fait, c'est un jeu en gros de gestion... De gestion d'un royaume un peu féodal avec voilà la gestion d'une armée, des stocks, des ressources, des guerres et cetera et notamment des moments de jeu qui se font en équipe.

Ok, je vois, quand vous intégrez une guilde ou que vous rencontrez un joueur, comment est-ce que vous vous présentez aux autres ?

C'est une bonne question. Et souvent, même de façon quasi-exclusive, je me présente uniquement sous la forme de mon avatar.

Hum, est-ce que vous, vous présentez et dites votre identité ou est-ce que...

Non c'est assez rare, en tout cas, pas en phase de présentation. Justement, il peut arriver qu'au fil des échanges, je sois amené à dévoiler un peu plus mon identité. Mais ça se fait vraiment au goutte-à-goutte et de façon quasi exceptionnelle.

Oui, c'est au fur et à mesure que vous entretenez une relation avec le joueur...

C'est ça, exactement.

Ok et du coup, lorsque vous vous présentez est ce que c'est différent de la réalité ? Est-ce que c'est plus ou moins facile ou est-ce que c'est la même chose lorsque c'est une première rencontre ?

Alors, c'est sûr qu'en ligne tout est plus simple, tout est un peu désinhibé quelque part. Y a des barrières sociales qui tombent et sans doute des barrières liées au handicap tombent aussi. Dans

mon enfance, dans ma jeunesse, c'était beaucoup plus simple. Actuellement, je suis un adulte les choses sont différentes.

D'accord, dite m'en davantage sur vos interactions et vos liens avec les autres joueurs.

Essentiellement, ça peut... Alors ça va tourner autour de discussions qui concernent le jeu et une autre partie où j'échange et cetera. De temps en temps, ça peut aussi être des discussions à propos de tout et rien. Rarement, très rarement quand même, sur des sujets personnels. Ça, c'est vrai que ce n'est pas quelque chose que je recherche, du moins dans les jeux en ligne.

D'accord, est ce que vous jouez souvent avec le même groupe de personne ou vous changez régulièrement de compagnon de jeux ?

Non, non, souvent le même groupe de personne.

Vous les connaissez dans la réalité ou uniquement dans le jeu vidéo ?

Alors dans ce jeu-là... Ah si, j'ai un ami dans la réalité. Sinon non, ce sont pour la plupart des gens que je connais uniquement à travers le jeu.

D'accord, est-ce que vous jouez régulièrement avec des étrangers ? des gens que vous ne connaissez pas ?

Heu, oui, ça arrive.

Vous d'après votre expérience un groupe de joueur peut se composer de combien de personnes ?

Je dirai une vingtaine, vingt-trente personnes.

Les guildes, elles peuvent prendre beaucoup plus de personnes ?

Alors ça dépend des jeux bien sûr, mais je dirai oui, ça peut aller jusqu'à une centaine de personnes en fonction des jeux.

D'accord, du coup, lorsque vous jouez en groupe comment est-ce que vous fonctionnez ?

Heu... Alors ça dépend, y a deux modes, deux modes de fonctionnements. Soit, je vais aller dans le jeu et je suis amené à avoir besoin de quelqu'un pour m'accompagner dans tel ou tel objectif auquel cas simplement, je demande soit aux gens de ma guilde s'ils sont disponibles auquel cas on crée un groupe. Soit, à des gens que je ne connais pas qui ne sont pas de ma guilde, si je trouve une personne de mon groupe. Puis, il y a d'autres cas de figures, où on se connecte alors là c'est, c'est typiquement pour ce que l'on appelle des raids, c'est des missions à 25 ou à 40 qui sont le plus souvent en soirée, où là les choses s'organisent à l'avance, des gens qui seront présents ou non, et chacun se connecte à l'heure dite pour retrouver les autres joueurs.

D'accord hum... Lorsque vous êtes dans un groupe ou dans une guilde, est ce que vous avez un rôle ou une place attitrée ?

Oui oui.

D'accord. Comment est-elle donnée du coup ?

Alors ça, bien souvent, ça se fait avec le temps, c'est-à-dire que quand on arrive ... Alors nan ça dépend, c'est-à-dire que soit ça se fait avec le temps quand on arrive dans un groupe automatiquement les chefs entre guillemet du groupe peuvent donner un rôle précis à tous les autres joueurs. L'autre cas de figure, c'est quand moi-même, je suis amené à créer un groupe, là évidemment, c'est moi qui attribue les rôles dont le mien.

D'accord hum quels sont ces rôles ou statuts du coup dans le jeu ?

Alors je dirai... C'est très varié, dans certains cas, par exemple, si je reprends l'exemple d'un raid que j'évoquai il y a quelques secondes. Je peux être amené à être le responsable de l'organisation de la récolte avant le raid pour avoir assez... Je ne sais pas avoir les éléments nécessaires à la mission ou alors pendant la partie, à être amené à être le responsable de la coordination des uns et des autres, ce genre de chose ou alors à être le responsable des animations du forum du groupe par exemple, l'animation de la communauté, voilà.

Du coup dans ... Du fait qu'il y ai un statut ou un rôle, est ce qu'il y a une forme de hiérarchie dans ces rôles ?

Oui, tout à fait.

D'accord et cette hiérarchie est ce qu'elle change selon les parties ou les groupes de joueurs ou régulièrement vous êtes toujours attitré au même rôle ?

Non, généralement ça reste, ça reste ce genre de chose. C'est-à-dire que bien souvent, on est au départ, joueur, membre simple d'un groupe puis promu par les responsables à un rôle donné. Eventuellement, après ça peut évoluer vers d'autres rôles. En générale, ça reste dans le temps, ça ne change pas d'une partie à l'autre en tout cas.

D'accord, lorsque vous jouez, comment réagissent les joueurs à vos actions ?

Heu... Alors ça, c'est très très variable. Quand un joueur d'en face gagne, il peut se moquer, quand il perd, ça peut l'énerver là c'est un peu la loi des échanges sur les jeux en lignes. On a tout et n'importe quoi... et après au sein d'un groupe, là les choses sont plus, beaucoup plus mesurées avec des échanges plus, plus réfléchis, plus humains.

Et du coup ces échanges heu... Vous échangez souvent sur des parties lorsque vous avez gagné ou perdu ?

Alors ça généralement, c'est plus les responsables qui discutent entre eux, qui après donnent éventuellement des informations, des recommandations aux joueurs, aux joueurs simples du groupe.

D'accord, heu..., du coup vous parlez de gens qui rassemblent, qui organisent ...Comment s'organisent-ils pour que les personnes se rassemblent au cours d'une partie de jeu vidéo ?

Alors ça c'est très variable, régulièrement, selon le niveau des joueurs, enfin le niveau du groupe de joueurs, y a des gens qui se contentent d'envoyer les messages de groupe parfois y a des organisations qui ont des logiciels comme *Discord* ou ce genre de chose. Heu ça peut passer aussi par des forums de la guide ou d'autres canaux, d'autres canaux de discussions, *Skype*, *What's App*, *Messenger* et cetera... Y a même aussi très souvent des discussions vocales qui se font et les choses s'organisent à ce moment-là. C'est-à-dire qu'en cours de partie, en fin de partie, il est très fréquent de prévoir la prochaine partie, la prochaine session.

Oui, je vois. De par votre expérience, comment est-ce que vous avez fait pour intégrer une communauté de joueur et la guilde dont vous parlez ?

Le plus souvent, je cherche une communauté de joueur qui correspond à mon niveau ou au niveau que je veux atteindre et donc là en général ça passe par une phase ... Où on postule tout simplement pour rejoindre le groupe. Donc y a différents moyens de postuler, ça peut être, un simple message au responsable, ou alors, ça peut carrément presque prendre la forme d'un, d'un presque entretien de recrutement. C'est hyper variable, c'est assez surprenant d'ailleurs pour un jeu vidéo. Mais c'est plus fréquent que l'on imagine. C'est-à-dire, que plus les niveaux montent, plus on se rapproche d'une presque professionnalisation et plus les phases de recrutements sont pointues.

Oui, d'accord. Du coup, pour l'intégrer, il faut certains points j'imagine ? Par exemple, avoir le même objectif ou être régulier, enfin jouer régulièrement...

Alors, effectivement, y a des notions de régularités, du niveau du joueur, ça ce sont des choses que l'on peut facilement mesurer. Très souvent, ou en tout cas dans les jeux que moi j'ai fait, pour les guides de hauts niveaux entre guillemets y avait des phases... des phases d'essai tout simplement. On nous prenait dans la ville pendant quelques jours pour tester nos capacités et si ça convenait, on restait, sinon on ne restait pas dans la guilde. Ça, voilà, ce sont vraiment des usages assez spécifiques aux jeux à hauts niveaux, que moi je suis spécifiquement. Mais pour certains, pour certains types d'expériences de jeux, l'idée, c'est voilà, de participer activement aux discussions ou d'aller faire du *farm*, c'est-à-dire faire des récoltes avec d'autres joueurs ou alors d'aller jouer le jeu, le jeu rôle à fond. C'est-à-dire, qu'il y a des groupes où l'avatar est vraiment prédominant et on souhaite que les joueurs qui s'impliquent dans le groupe jouent vraiment leurs rôles de l'avatar qu'ils possèdent.

Hum, du coup, ça, c'est vraiment spécifique d'une guide qui se dit pro ?

Tout à fait.

Ok, et du coup, le fait d'avoir intégré cette guide, est ce que ça vous apporte quelque chose, vous personnellement ?

Ah oui, alors, c'est vrai que maintenant je joue beaucoup moins de façon pro, enfin, on est à la limite du pro, je joue de façon plus modérée, plus occasionnelle. Mais oui, à l'époque où j'ai joué énormément, c'est vrai, ça m'a apporté, ça m'a apporté pas mal de chose.

Ça vous a apporté à la fois sur le plan du jeu vidéo et sur le plan personnel ?

Oui même personnel oui, parce que sans doute à l'époque une certaine... un regain de confiance en soi et une satisfaction de faire partie d'un groupe de bon joueur, mais ça c'est personnel, c'est moi qui souhaitait ça et puis peut être le rêve, la satisfaction de participer à un truc qui pourtant est on ne peut plus virtuelle mais qui paradoxalement apporte tout un tas de chose positive, en même temps que son lot d'ailleurs de, il n'y a pas que du bénéfice, il y a aussi des effets néfastes à cela.

À propos de ces effets néfastes, comme on a vu qu'il y avait pleins de points positifs à être dans une communauté, est ce que vous avez déjà rencontré des difficultés avec les joueurs d'une communauté ou être dans une communauté ?

Alors, oui, il m'est arrivé que je ne sois pas en capacité physique de gérer des actions trop compliquées, qui étaient pourtant nécessaire au bon déroulement des missions d'après le niveau du groupe dans lequel j'étais, et ça, ça a pu me poser souci effectivement. Puisque j'étais, par exemple en train, entre guillemets de présenter mon handicap. Ça, ça ne m'intéressait pas forcément dans le jeu ou alors j'étais en train d'arrêter certaines choses parce que je n'arrivais pas et que d'autres joueurs me le reprochait. Donc oui ça a pu être des éléments négatifs si l'on peut dire, mais surtout le gros point négatif c'est que ça a été pour moi, comme pour d'autres joueurs, ce n'est pas spécifique au handicap, une échappatoire tellement importante que je me suis un peu isolé dans ce monde virtuel pendant une certaine période de ma vie.

D'accord. Vous avez dit que votre handicap sur certaines phases de jeux vous a mis en difficulté dans des parties. Est-ce que vous utilisez des moyens pour rendre plus accessible le jeu ou des supports différents pour pouvoir jouer ?

Oui, tout à fait, tout à fait. A la fois matériel, c'est-à-dire, alors moi je joue principalement avec la souris donc je vais faire en sorte d'avoir une souris qui correspond précisément à mes capacités et mes attentes et puis j'ai choisi des jeux auquel je peux jouer à la souris et après j'essaye d'utiliser en complément toute une panoplie de logiciels qui me permettent d'optimiser mon expérience de jeu. Par exemple, des logiciels de reconnaissance vocale, qui me permettent d'effectuer à la voix des actions dans le jeu. Ça, c'est hyper intéressant, par exemple des déplacements ce genre de choses, ou alors appuyer sur des touches du clavier, mais en utilisant la voix.

Oui, ok, d'accord. Concernant les règles et le contexte de fonctionnement d'un jeu vidéo, est-ce qu'ils vous ont contraints ou aidé à établir des relations sociales ?

Je ne saurais pas vraiment dire... Non sans doute qu'ils m'ont aidé plus que contraint. Je ne sais pas en fait, là ; je n'ai pas vraiment de réponse à formuler

D'accord pas de soucis. Vous avez parlé précédemment, je crois, du fait d'avoir joué beaucoup vous a isolé dans le monde virtuel Du coup, vous pensez que le jouer de façon abondante peut isoler les personnes ?

Je pense que selon une multitude de facteurs, oui, ça peut amener à une espèce d'isolement. On n'est pas sur un isolement réel puisque les interactions sont bien, sont bien présente. Mais, en tout cas, peut-être plus de distance par rapport au monde réelle, c'est plus ça qu'un isolement.

Hum d'accord, parce que vous différenciez le monde virtuel et le monde réelle, vos actions dans le monde virtuel ne sont pas considérées dans le monde réel du coup ?

Oui tout à fait, tout à fait.

Du coup de par votre expérience dans la communauté des gamers est ce que vous vous reconnaissez dans cette communauté ?

Heu oui, oui. Oui, je suis vraiment un gamer passionné. Donc, oui, tout à fait

Qu'est-ce qu'il vous plaît dans cette communauté et le fait d'être dedans ?

Alors, moi, j'ai toujours, à nouveau l'intention d'améliorer mon niveau dans les jeux, c'est ça que je recherche dans les jeux en réseau, parce que dans les autres types de jeu ce n'est pas forcément mon objectif, mais dans les jeux en ligne et plus spécifiquement les *MMO*, c'est ça que je recherche. J'aime bien l'idée d'échanger avec d'autres joueurs pour m'améliorer, pour échanger, pour réfléchir ensemble à des solutions, voilà, j'aime bien ce genre de chose.

Du coup, l'échange est important dans les jeux vidéo *MMO* ?

Ah oui, oui, je pense même, que c'est un des facteurs clé qui font la réussite des *MMO*.

Est-ce que... Vous m'avez parlé au début que vous n'abordiez pas de sujet personnel lors d'une rencontre et que celui-ci venait au fur et à mesure d'entretenir le lien. Du coup, comment est-ce que vous gérez ce partage d'information ?

Très simplement, en fait, je cloisonne énormément, jusqu'à ce que je me rende compte que l'interlocuteur en face est vraiment intéressant là, j'envisage... Une fois que j'en sais beaucoup plus sur la personne d'en dire un peu plus sur moi-même. Ça prend beaucoup de temps.

Oui, j'imagine, oui... Qu'est-ce que vous pensez de l'anonymat dans les jeux vidéo ?

Moi, je trouve ça intéressant. Moi-même, je joue de façon totalement anonyme et ça ne me pose aucun souci, c'est même plutôt intéressant puisque quand on est anonyme, on peut décider d'être ce que l'on a envie d'être, sans poids... Sans poids social, sans physique, de façon sans doute plus libre que quand on est nominatif ou que ça représente un lien avec la réalité.

D'accord. Quand vous jouez est ce que vous êtes une autre personne ?

Heu, non, je n'irai pas jusque-là ... Tout simplement... Non pas simple en fait... Haha.

Haha, non, c'est vrai.

Heu... Plutôt qu'une autre personne, je dirais plutôt, soit un rôle, soit un moi plus léger, un moi sans les barrières, peut-être.

Ok. Qu'est-ce que ça vous apporte de pouvoir être anonyme et de ne pas être obligé de décliner votre identité ?

Alors, c'est vraiment ça, c'est cet aspect de légèreté, vous voyez, ça allège un peu les choses, ça simplifie les choses, parce que plus on a d'éléments dans une équation et plus l'équation est simple, parce que ça simplifie tout, et donc ça rend le jeu plus sympa, plus léger, plus divertissant.

Du coup, avec ce sentiment de légèreté, vous vous sentez en sécurité dans le jeu vidéo ?

Oui, oui, je dirai que oui. Enfin, ça dépend, parce que l'on entend par « se sentir en sécurité », mais oui j'imagine que oui.

D'accord, est-ce que vous ressentez le besoin d'avoir un espace personnel dans les jeux vidéo ?

Heu... Qu'est-ce que vous entendez par espace personnel dans les jeux vidéo ?

D'avoir un espace, or du contexte visible par tous, or d'un forum de discussion...

Ah oui, oui, j'aime bien jouer en groupe effectivement, mais je joue seul également donc oui.

D'accord, ok merci. Est-ce que vous souhaitez aborder un nouvel élément ou approfondir un élément déjà cité ?

Heu, non, comme ça, je n'ai pas d'idée particulière.

On a parlé des avatars, de la communauté...

Moi, j'ai un certain attachement à mon avatar, à mon pseudo, c'est vrai que je ne suis plus tout jeune, mais depuis la quinzaine d'années où je joue en ligne. En gros, depuis que les jeux en lignes existent, j'ai commencé à cette époque-là, assez étrangement, je me suis choisi un pseudo au départ et je m'y suis tenue parce que j'y accorde une espèce de symbolique derrière. C'est vrai que le choix du pseudonyme dans le jeu, pour moi, est assez intéressant, et même important.

Et du coup vous l'avez choisi comment ce pseudonyme ? Par rapport à quelque chose de personnel ?

Comment j'ai choisi ? Ça remonte à une bonne quinzaine d'années. Il me semble que mon cheminement était de vouloir donner une symbolique à mon avatar à travers le nom que je choisissais, et ça représentait un peu mon état d'esprit intérieur. Ouais c'est ça, de façon générale.

Ok, je vois. On a fini la deuxième partie. Je vais vous poser trois questions sociodémographiques. Tout d'abord quel âge avez-vous ?

35 ans.

Ok, combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo par semaine, ou par jour ?

Oh, on va dire 5h par semaine.

Est-ce que vous connaissez votre taux de handicap ?

Oui, 80%.

Ok, merci. Du coup, je vous remercie de m'avoir accordé de votre temps. Cet entretien fût riche d'information et sera un apport conséquent dans mon mémoire d'initiation à la recherche. Est-ce que vous avez des questions au sujet de l'étude ?

Oui, quel est pour vous la finalité, l'objectif de l'étude ? Quels sont vos intentions au départ ?
Oui, quels sont vos objectifs en fait, pourquoi vous souhaitez comprendre et connaître les fonctionnements des gens au regard de leur avatar et de leur participation dans la communauté des gamers ?

Parce que, ... Déjà j'ai souhaité faire sous forme d'entretien parce que je souhaite avoir le ressenti et l'expérience des joueurs. Alors que sous forme de question ça aurait été plus difficile de poser des questions sur l'avatar, de poser des questions sur la communauté.

J'imagine.

Si vous voulez savoir ma question de recherche se porte sur « les jeux vidéo *MMO*, participent-ils d'une part à la construction identitaire et d'autre part à l'inclusion sociale au sein d'une communauté pour les personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle, chez les 18-35 ans avec un taux de handicap supérieur à 50% ».

D'accord, ok.

Et de cette question j'ai formulé deux hypothèses. La première je l'ai formulé par : « L'identification à un avatar et l'appartenance à une communauté de joueurs participent à la construction identitaire ». La deuxième hypothèse c'est : « jouer régulièrement aux jeux vidéo *MMO*, avec un même groupe, de personne favorise l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap motrice ou sensorielle, par l'interaction sociale ». Voilà.

D'accord ok, combien de personnes vous souhaitez interviewer ?

Alors, là, vous êtes la troisième personne et j'aurais bien aimé avoir une quatrième, au minimum. Donc ; je suis encore en recherche d'une quatrième personne.

Vous avez réussi à avoir des contacts ou...

Alors les deux premiers, ce sont des personnes de mon entourage et mon entourage plus loin, par des contacts de contact de joueurs. Parce que je suis entourée de personnes qui jouent. Par ce biais-là, j'ai eu des joueurs en situation de handicap.

D'accord, ok. Alors, on sort complètement du cadre de l'interview. Est-ce que vous avez été amené à entrer en contact avec des gens du foyer AGI à Vandoeuvre ?

Du foyer A.G.I ?

Oui du foyer A.G.I, accueillir et guider l'intégration, en fait, le foyer AGI, c'est une cité U au Chamois à Vandoeuvre ,mais c'est un bâtiment spécifique aux étudiants en situation de handicap, avec tous les soignants et tout le matériel nécessaire, et là, on est vraiment sur une population de jeune. Donc, à mon avis, beaucoup de gamins, d'étudiants, je suis quasiment sûr qu'ils pourraient être intéressés de participer à votre questionnaire.

D'accord je ne connaissais pas du tout.

C'est à Vandoeuvre, foyer A.G.I, je pense que ça pourrait être pas mal, géographiquement c'est proche et ils ont... je n'ai pas le chiffre précis en tête mais entre 15-20 résidents. Donc sur le lot vous trouverez sûrement des gens qui pourront participer.

D'accord, merci, je vais essayer d'entrer en contact avec eux alors. Du coup, comment avez-vous vécu l'entretien ?

Eh bien, écoutez, c'était intéressant, certaines questions plus compliquées que d'autres. En tout cas, ce sont des questions ouvertes que vous proposez, et voilà, c'est vrai que c'est intéressant.

C'est vrai que les questions ouvertes perturbent un peu au départ, c'est pour éviter de trop influencer la personne. Est-ce que vous avez des conseils à me faire part au sujet de l'étude ?

Heu non, peut être juste en phase d'introduction. J'aurais peut-être tendance à apprécier le fait de connaître votre sujet de recherche. Je pense qu'avec cet élément en tête ça m'aurait aidé à réfléchir un peu plus sur certaines de mes réponses et en tout cas à me focaliser sur ce qui est important pour vous à savoir le ressenti... Ou alors peut être juste mentionner vraiment vos intentions quant à la perception du ressenti sur les personnes que vous interrogez.

Ok, oui, oui, il faudrait que j'appuie là-dessus.

Sinon, c'est très bien.

Eh, bien merci.

Très bien, est ce qu'il y a autre chose ?

Heu, non, j'ai fini.

Bon, en tout cas, n'hésitait pas à me recontacter si besoin. Si vous pensez à trouver d'autres personnes à interroger n'hésitez pas à me recontacter.

C'est gentil, merci beaucoup.

Je vous en prie. Eh bien bonne soirée à vous.

A vous aussi, au revoir.

PROMOTION : 2017-2020

NOM ET PRENOM : PERLOT Maélys

L'apport des jeux vidéo dans l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap (PESH).

Aujourd'hui, les textes législatifs promeuvent l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap. La popularisation des jeux vidéo et de sa communauté montre un potentiel socialisant. Nous pouvons nous demander si le jeu vidéo est un médiateur favorable à l'inclusion sociale des PESH, au sein d'une communauté. A cet effet, nous avons réalisé une revue de la littérature sur 8 bases de données et portails (Hal, ResearchGate, Cairn...). Ainsi, nous avons croisé les critères d'exclusions (addiction, serious game), d'inclusions (inclusion sociale/jeux vidéo), la période (20/10 ans) et la population (PESH). Parmi des centaines de lectures, 40 textes pertinents, ont été retenus. Actuellement, les référentiels et les pratiques médico-social, s'intéressent à l'interaction des facteurs de participation pour la PESH. Concernant le facteur social, les « games studies » montrent que les formes de socialisations existent dans les jeux vidéo MMO (Massively Multiplayer Online). Pour favoriser l'inclusion sociale, ils doivent se baser sur des fondements (l'équité, la liberté, la reconnaissance...). Or l'inclusion sociale et la pratique des jeux vidéo passent avant tout par la construction identitaire.

Mots clés : Inclusion sociale, Jeux vidéo, PESH, Identité, Ergothérapie

The Contribution of Video Games on Social Inclusion in People with Disabilities (PWD)

Today, legislative texts promote social inclusion of people with disabilities. The popularization of video games and its community shows socializing potential. We can ask ourselves whether the video game is a mediator favorable to the social inclusion of PWD, within a community. For this, we carried out a literature review on 8 databases and portals (Hal, ResearchGate, Cairn ...). We crossed the exclusions criteria (addiction, serious games), inclusions criteria (social inclusion / video games), the period (20/10 years), and the population (PWD). Among hundreds of readings, 40 relevant texts were selected. Currently, the standards and medico-social practices are concerned with the interaction of participation factors for PWD. Regarding the social factor, "game studies" show that forms of socialization exist in MMO (Massively Multiplayer Online) video games. To promote social inclusion, they must be based on basis (equity, freedom, recognition...). Yet Social inclusion and the practice of video games are first and foremost about identity building.

Keywords : Social inclusion, Video games, PWD, OT

MAITRE DU MEMOIRE : HOUVION Fanny