

Be Player One réconcilie les gamers handicapés avec les jeux vidéo

Créée en 2020, la startup développe du matériel adapté ainsi qu'une activité de conseil et de test de jeux. Le but ? Rendre cette industrie plus inclusive et offrir une solution aux joueurs handicapés, dont les besoins sont trop peu pris en compte aujourd'hui.

Temps de lecture : minute

7 février 2022

Avec 5,3 milliards de chiffre d'affaires enregistré en 2020, soit une croissance de 11,3% en un an seulement, l'industrie française du jeu vidéo est maintenant considérée comme le premier marché culturel du pays, devant le cinéma, la musique ou le livre. Pourtant, ce secteur est loin d'être le plus inclusif et se retrouve régulièrement secoué par des bad buzz. Certains passionnés ou professionnels du secteur ont donc décidé de se retrouser les manches pour y remédier. Jennifer Lufau milite par exemple pour l'inclusion des personnes racisées dans les jeux vidéos à travers son association, Afrogameuses, créée en 2020.

Sur un autre thème, celui du handicap, mais dans le même combat pour l'inclusion, Maxime Viry, consultant IT, le développeur Franck Leroy, Olivier Nourry, expert en accessibilité et l'ergothérapeute Sandrine Viry ont créé en 2020 Be Player One, une entreprise dont l'objectif est de rendre les jeux vidéos accessibles aux gamers et gameuses handicapé·e·s.

Frustration et résignation

Et les entrepreneurs ne se sont pas lancés dans cette aventure par hasard. " *Maxime a toujours été un grand amateur de jeux vidéo, explique Olivier Nourry. Seulement, il est atteint de myopathie, qui a altéré sa capacité à se servir de ses mains et, faute de solution efficace, il a été contraint de mettre sa passion de côté* ". Cet entrepreneur n'est d'ailleurs pas le seul à avoir été obligé de se résigner, en témoignent les résultats de l'enquête menée par la startup auprès de près de 400 participants : 69% des personnes interrogées considèrent leur handicap comme un frein dans l'accès aux jeux vidéo.

Mais c'est quand ses enfants, eux aussi très joueurs, que Maxime Viry a eu le déclic. " *Si j'avais vécu 15 ou 20 ans de grosse frustration en testant 70 manettes des quatre coins du monde qui ne correspondaient pas à mes besoins, il était cette fois inenvisageable pour moi de ne pas jouer avec mes gamins* ", se souvient le fondateur de Be Player One. Alors consultant en informatique, Maxime Viry a décidé de créer sa propre manette.

Accompagné de sa femme et associée, il était déjà un habitué du système D pour adapter le matériel du marché à ses besoins. Il avait déjà bidouillé sa souris d'ordinateur pour l'alléger de 90% et effectué de nombreux changements logiciels pour écrire avec un pointeur, avoir un clavier visuel ou utiliser la dictée vocale. " *Les personnes handicapées sont les meilleurs 'life hackers' de tous, puisqu'ils sont tout le temps obligés de fabriquer des outils à partir de rien pour adapter leur environnement à leurs propres besoins* ", plaisante Maxime Viry. Mais cela demande du temps...et de l'argent.



À lire aussi

Handicap : tous les moyens sont-ils bons pour rendre son site internet accessible ?

Après avoir créé son système pour lui-même, résultats de centaines d'heures de paramétrage, pour revenir à ses premiers amours et pouvoir ressentir de nouveau le plaisir de jouer à Mario Kart, l'entrepreneur était convaincu : il fallait démocratiser l'accès aux jeux vidéo. *" Je ne voulais pas m'arrêter, mais créer quelque chose de plus grand, pour plus de monde et plus de jeux... C'est la genèse de Be Player One "*, raconte le fondateur de la startup.

Aujourd'hui les premiers produits pour créer des manettes adaptées sont en cours de développement, dont un joystick hypersensible, qu'un effleurement de feuille de papier suffirait à faire bouger. *" Et d'autres projets sont déjà dans les tuyaux, comme un système de reconnaissance, une commande vocale ou de détection de lumière "*, précise Olivier Nourry, qui espère voir ces produits commercialisés dès 2023. La startup assure qu'elle les vendra dans les mêmes gammes de prix que les équipements standards, pour ne pas contribuer à limiter l'accès à ces

technologies.

Quand Maxime Viry a présenté son projet à Olivier Nourry, l'expert en accessibilité était convaincu. Alors spécialisé en accessibilité web, pour faire en sorte de rendre les sites internet accessibles aux utilisateurs en situation de handicap, il s'est rendu compte du travail qu'il y avait à faire dans le jeu vidéo, et a voulu y prendre part. *" Je comprenais l'idée, mais il manquait une brique : les gens peuvent avoir tout le matériel qu'ils veulent, si les jeux eux-mêmes ne sont pas accessibles, alors ça ne fonctionnera pas "*, explique Olivier Nourry.

Nouveau métier : testeur handicapé

C'est ainsi qu'est née l'activité de conseil dans le jeu vidéo de Be Player One. *" Nous travaillons avec des éditeurs et des studios de jeux vidéo pour les aider dans la mise en accessibilité de leurs produits "*, poursuivent les cofondateurs de la startup. Et qui de mieux placés que des consultants porteurs d'un handicap pour tester les jeux et en définir le niveau d'accessibilité ?

" Il existe des milliers de sociétés spécialisées dans le testing à travers le monde, mais aucune n'intègre des personnes en situation de handicap, qui représente un sixième de la population mondiale aujourd'hui... C'est pour cela que nous créons le métier de testeur en situation de handicap, avec le handicap comme compétence centrale recherchée plutôt que comme frein, pour proposer à nos clients un réseau de consultants porteurs d'une diversité de handicap ", se réjouit Maxime Viry. Ces prestations de testing de jeux vidéo sont prévues pour l'automne prochain, et l'ambition est de pouvoir arriver courant 2023 à un volume de 400 heures de playtest de jeu par mois.

Pour l'heure, et afin d'asseoir le modèle économique de la startup, les cofondateurs de Be Player One ont intégré l'activité d'expertise en

accessibilité web et mobile d'Olivier Nourry à leur arc. " *Nos premières offres à destination de l'industrie du jeu vidéo sortiront en mars, mais notre modèle et notre cash-flow reposent aujourd'hui sur les prestations en accessibilité web et mobile* ", explique l'expert. Un pari gagnant puisque les entreprises privées, soumises à des obligations en la matière depuis 2019, se ruent sur cette expertise, encore très rare sur le marché, pour mettre leur site aux normes.

Et, malgré les différents chantiers déjà en cours, la startup de 15 salariés, dont le nombre devrait doubler en 2022, ne compte pas s'arrêter là. Elle compte déjà de prestigieux partenaires leaders du monde du jeu vidéo, comme Amazon Web Services ou encore le réseau du SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo). Pour enrichir son équipe de direction, Be Player One a déjà réussi à débaucher de beaux profils issus de studios et startups reconnus. Pour compléter une offre qui, si le pari est tenu, sera déjà bien fournie, la jeune pousse planche d'ailleurs déjà sur l'élaboration d'une marketplace " *pour centraliser toutes les offres existantes à destination des joueurs en situation de handicap* ", conclut Maxime Viry. Pour être à la hauteur de ses ambitions, la startup espère bien lever des fonds d'ici la fin de l'année.



À lire aussi

Jennifer Lufau, la gameuse qui combat les dérives de l'industrie
du jeu video

Article écrit par Heloïse Pons