

Jeux vidéo : playAbility ouvre l'accès aux handicapés grâce à sa manette universelle

MADDYPITCH - Alors que 51 % des personnes en situation de handicap souffrent d'isolement social, le secteur du jeu vidéo veut être un vecteur de connexion sociale. Afin d'inclure au maximum les personnes souffrant d'un handicap, la startup playAbility propose une manette de jeu universelle adaptée à tous.

Temps de lecture : minute

10 octobre 2023

En 2023, 91 % de personnes en situation de handicap sont freinées ou bloquées dans leur accès aux jeux vidéo. En effet, alors que les jeux vidéo se veulent un facteur de lien social, les personnes souffrant d'un handicap restent majoritairement exclues de ce loisir. Ainsi, les manettes, souris ou claviers ne sont pas adaptés à la plupart des handicaps. Pour lutter contre cette problématique qu'est l'exclusion, Valentin Squirelo a fondé playAbility.

« Aujourd'hui, 600 millions de joueurs sont porteurs d'un handicap, soit 20 % des gamers dans le monde, dont la plupart ont des soucis d'accessibilité dans la majorité des jeux vidéo : autant de personnes qui doivent s'adapter à la pratique traditionnelle du jeu vidéo avec manette, boutons, câbles en tout genre. Très peu y arrivent sans aide extérieure et en exploitant au maximum les fonctionnalités du jeu en raison de leur handicap », précise Valentin Squirelo, fondateur et CEO de playAbility. « Or, le jeu vidéo est une opportunité unique de s'évader, de découvrir d'autres activités et de conserver un lien fort autour du jeu avec ses amis... et il [n'existait] pas de solution abordable et adaptée à tous les

handicaps. ».

Transformer le corps et le fauteuil roulant en manette universelle pour jeux vidéo

Créée en 2023, playAbility est une handitech souhaitant développer massivement des solutions d'accessibilité pour les personnes handicapées. Son objectif est de rendre le quotidien des personnes handicapées plus accessible, abordable et soutenable, grâce à l'apport de la technologie.

Ainsi, playAbility transforme le matériel dont dispose déjà le joueur (son téléphone, son fauteuil roulant, ...) en manette grâce à une application. L'application convertit la voix, les mouvements des yeux, du visage et du joystick du fauteuil en actions de jeu, automatiquement transmises à la console ou au PC via une clé Bluetooth branchée au fauteuil roulant. Le joueur devient alors lui-même une manette. Tous les paramètres sont adaptables selon ses capacités physiques.

« Ensuite, en utilisant des modèles de computer vision, de voice ou sound recognition open source et un peu de machine learning, nous permettons à tous de définir ses contrôles parfaits basés sur ses capacités », affirme Valentin Squirelo, fondateur et CEO de playAbility. « L'idée de cette manette de jeu universelle est venue en réalisant le premier épisode de la série documentaire sur l'accessibilité soutenue par le CNC. La problématique de l'accessibilité des jeux vidéo nous a sauté aux yeux. Beaucoup de personnes en fauteuil roulant utilisaient leur joystick comme interface pour contrôler leur téléphone et leur ordinateur, mais personne n'avait de moyen de contrôler un jeu vidéo. ».

Accessible, l'application ne nécessite donc aucun bouton physique. Elle peut s'associer aux fauteuils roulants, en fonction des capacités de chacun, grâce aux technologies d'IA, de reconnaissance faciale, vocale et

sonore. La technologie se veut open source, et accessible à tous. playAbility s'adresse également aux professionnels, notamment à ceux des métiers de la rééducation, afin de gamifier le processus de rééducation.

Bientôt commercialisée à moins de 60 euros, un prix qui se veut bien inférieur aux technologies existantes, l'application a déjà remporté la médaille d'or du dernier concours Lépine. L'entreprise souhaite lancer une campagne Kickstarter fin 2023, afin de développer l'équipe composée de 3 personnes et du fondateur, ainsi que la commercialisation de son produit.

« playAbility a une dimension communautaire et participative extrêmement forte. Je suis streamer sur Twitch depuis 3 ans et j'ai rencontré et construit une communauté importante autour de l'accessibilité. Mais l'apport de ChatGPT a été fondateur dans ce projet, car il m'a permis de passer de l'idée à la médaille d'or du concours Lépine 2023 en seulement quelques semaines », se rappelle Valentin Squirelo, fondateur et CEO de playAbility. « La force incroyable des nouvelles intelligences artificielles est de rendre disponible les bonnes informations dans un temps record. J'ai pu modeler mon projet et la valeur métier sans intermédiaire, sans dépendance externe. ».



À lire aussi

La filière Handitech manque encore de soutien pour percer



MADDYNEWS

La newsletter qu'il vous faut pour ne rien rater de l'actualité des startups françaises !

[JE M'INSCRIS](#)

