

Téléthon Gaming : PlayAbility, le logiciel qui rend les jeux vidéo accessibles aux personnes handicapées

Par Carla Plomb

Le 12 décembre 2023

jeux vidéos handicap



Valentin Squirelo, fondateur de la start-up PlayAbility, se déplace de salon en salon pour présenter son invention.
PlayAbility

L'invention de la start-up permet aux personnes en situation de handicap moteur de profiter de leurs jeux vidéo sans technologie coûteuse ou encombrante.

Froncer les sourcils, sourire en coin ou incliner la tête de gauche à droite : des gestes banals qui peuvent désormais permettre aux personnes en situation de handicap de jouer à leurs jeux vidéo préférés. L'invention de Valentin Squirelo, le logiciel «PlayAbility», avait été présentée pour la première fois au grand public lors de la Paris Games Week en octobre dernier. Il sera à nouveau à l'honneur à l'occasion du

Téléthon Gaming, qui sera retransmis en direct sur France 2 entre 0h30 et 2h dans la nuit du vendredi 8 au samedi 9 décembre. Un «*tremplin*» afin de mettre en avant le grand combat de Valentin Squirelo : donner la possibilité aux personnes handicapées de devenir ou redevenir des gamers.

Le nombre de personnes porteuses d'un handicap adeptes des jeux vidéo est aujourd'hui estimé à 400 millions dans le monde. Pourtant, selon une étude de l'association britannique Scope, 66% d'entre elles disent faire face à des obstacles dans leur expérience : le plus important étant le prix des technologies adaptées. 40 % ont déjà acheté des jeux auxquels elles n'ont pas pu jouer en raison d'un manque d'accessibilité.

Jouer avec son visage ou son corps

Pour Valentin Squirelo, le défi est alors clair: remporter une médaille d'or au concours Lépine avec son projet. Commencé en début d'année 2023, il développe en deux mois PlayAbility, un logiciel permettant aux personnes en situation de handicap moteur, notamment des membres supérieurs, d'accéder à une expérience de jeu quasiment intacte. Et ce, avec une simple clé USB. Le projet présenté devant 3000 personnes au Concours fait l'unanimité et empoche une médaille.

L'application peut s'utiliser sur smartphone et ordinateur. Pour les consoles, il suffit de brancher la clé USB, «*aucun besoin pour les éditeurs de coder quoi que ce soit de nouveau*», explique le créateur. Avec l'intelligence artificielle et la reconnaissance faciale, les gamers peuvent donc jouer avec de simples mouvements faciaux. Quelques paramétrages de la manette virtuelle suffisent, en fonction des caractéristiques de chacun. «*Pour sauter, lève les sourcils. Pour descendre, fronce-les. Fais la bouche en O pour revenir en arrière*», détaille l'entrepreneur. PlayAbility peut également compléter les autres appareils adaptatifs comme le Xbox Adaptive Controller.

Retrouver le goût du jeu

C'est depuis deux ans que le Youtubeur, entrepreneur et streamer se spécialise dans le «*handi-gaming*», la branche du jeu vidéo qui œuvre pour plus d'accessibilité. Il a ainsi décroché une bourse du CNC lui permettant notamment de lancer une série documentaire. Le principe : se rendre chez des personnes handicapées et leur créer un dispositif adapté pour jouer à leur jeu vidéo favori. «*Mon but, c'est qu'ils puissent s'amuser avec leur différence*» sourit l'inventeur.



Regarder maintenant

@valentinsquirelo

J'invente une solution pour aider Sarah à jouer à la Nintendo Switch. ...Afficher plus

Monkeys Spinning Monkeys - Kevin MacLeod & Kevin The Monkey

Des histoires touchantes, Valentin en a plein la tête, et c'est ce qui le pousse à continuer cette aventure aujourd'hui. «*Jérémy rêvait de pouvoir rejouer à Grand Theft Auto V. Avec le prototype de PlayAbility, dès le premier essai, il s'est remis à faire des drifts.*» Et aujourd'hui, Jérémy se sert de son joystick de fauteuil roulant comme de celui d'une manette de console. Un pari réussi donc. «*Ce sont des personnes qui avaient mis de côté l'idée de pouvoir rejouer un jour, qui ne peuvent parfois pas allumer l'ordinateur sans une aide extérieure. On leur propose donc quelque chose de personnalisé, car ils ont tous des besoins spécifiques à leur handicap*».

Disponible en version bêta

Une campagne de financement participatif permettant de précommander le produit sera lancée sur Kickstarter dans les prochaines semaines, pour une livraison et une commercialisation au deuxième trimestre 2024. Le prix de départ est fixé à 60€ environ. Le créateur a également fait le choix de rendre «open source» le logiciel embarqué de la clé USB pour permettre son usage par les ingénieurs ou inventeurs en herbe. En attendant, il est possible de tester la version bêta du logiciel, quel que soit le handicap.

Valentin Squirelo sera présent aux côtés d'autres créateurs de contenus lors du Téléthon Gaming, du 8 au 10 décembre. Durant cet événement, des streamers mobilisent leurs communautés pour un live de 50 heures de gaming non-stop au profit du Téléthon. Il sera retransmis en direct sur France 2 entre 0h30 et 2h dans la nuit du vendredi 8 au samedi 9 décembre, et animé par Samuel Étienne, désormais une figure bien connue de Twitch.

La rédaction vous conseille

- [Mobile, gamification, créateurs amateurs... Quel avenir pour le marché très florissant du jeu vidéo ?](#)
- [«Game France», nouvelle bannière du jeu vidéo tricolore](#)
- [Paris Games Week: la Fnac joue gros sur le gaming](#)