

Ecrit par Didier Bailleux le 13 mai 2024

Burn Controllers : la start-up avignonnaise qui veut surfer sur le marché des jeux vidéos



Le jeu vidéo est aujourd'hui le marché le plus important et le plus lucratif de toute l'industrie du divertissement. En CA, il pèse deux fois plus que le cinéma et la musique réunis. Dans ce marché très concurrentiel, [Burn Controllers](#), une start-up avignonnaise tente de percer, mais d'une façon plutôt originale...

Aujourd'hui, le marché des jeux vidéo c'est 175 milliards de \$ (162 milliard de €). Un record pour un secteur d'activité qui il y a encore quelques années était méprisé. Entre les constructeurs de consoles et les développeurs et éditeurs de logiciels de jeux, se faire sa place n'est pas une chose aisée. [Burn Controllers](#), une petite société avignonnaise a eu l'idée de se spécialiser dans l'optimisation et la personnalisation des manettes de jeux.

Ecrit par Didier Bailleux le 13 mai 2024



Elle propose à tous les possesseurs de consoles PS 4 ou 5 ou encore d'Xbox de se configurer via leur site internet une manette aux performances améliorées et surtout qui leur soit toute personnelle et unique. Les possibilités de personnalisation y sont quasi infinies. S'agissant des améliorations techniques et sans rentrer dans les détails elles permettent d'être plus rapide et de combiner des mouvements en simultanée, ce qui n'est pas toujours possible avec les manettes de base. Les joueurs avertis savent apprécier.

En France, plus de 39 millions de personnes jouent à des jeux vidéo

Aujourd'hui, leader français sur ce marché, la start-up escompte un développement important et rapide



Ecrit par Didier Bailleux le 13 mai 2024

de son activité. En France, plus de 39 millions de personnes jouent à des jeux vidéo, et plus de la moitié au moins une fois par semaine (source Médiamétrie 2023). La pratique du jeu vidéo devient même un métier avec la constitution de teams de compétition professionnels. A partir de là, améliorer les performances de la manette de base et personnaliser son plus fidèle compagnon de jeu devenaient une évidence. Encore fallait-il y penser. C'est ce constat qui a été à l'origine de la création de la société, en 2010.

[Quels sont les pays les plus accros aux jeux vidéo ?](#)

L'entreprise pour ambition de vendre d'ici trois ans 40 000 manettes par an

Pour les associés repreneurs de l'entreprise, le succès de cette activité repose sur deux principes essentiels : l'innovation technique et la communication. Côté technique l'entreprise dispose d'un brevet et côté communication elle compte sur le rôle des influenceurs, qu'il s'agisse de joueurs connus ou des teams qui performant dans de grandes compétitions nationales et internationales. Pour [Sébastien Konigsmann](#) et [Brieux Autin](#), deux des 9 associés qui ont racheté l'entreprise, l'objectif est de vendre, cette année, 7 000 manettes. Pour eux, 2024 sera l'année de la reconquête. L'entreprise pour ambition de vendre d'ici trois ans 40 000 manettes par an, soit un CA de 4 M€. Certes on est loin des mastodontes du marché, mais la société réfléchit à créer autour d'elle tout un éco système qui pourrait déboucher sur la création de nouvelles activités.

Et c'est peut-être un signe du destin, [Burn Controllers](#) est installée juste en face d'une école de conception de jeux vidéo, dans le quartier de [Courtine](#) à Avignon. La société escompte ainsi développer toute une série de métiers situés en aval et en amont de son activité. Des plasturgistes pour les coques des manettes, des graphistes pour la personnalisation, des électroniciens pour les fonctions techniques, des développeurs pour les applications numériques, des techniciens en marketing pour la communication, des managers d'équipes d'E sport... Et c'est là que pourra se jouer toutes la synergie avec la société mère MCES, dont le métier est de gérer des équipes d'E. Sport. On est loin des premières bornes d'arcane des années 70 que l'on retrouvait dans les bistrot. Neuf générations de consoles sont passées par là et cette filière est devenue leader sur le marché du divertissement, avec une croissance exponentielle qui en fait rêver plus d'un.