



Gwenaël Cadoret,
journaliste



Si Antoine Seilles s'est lancé dans la création, c'est « pour faire quelque chose avec de vraies valeurs éthiques. Un projet avec du sens ».

Le jeu vidéo peut-il être un outil thérapeutique ? C'est l'idée que défend depuis sept ans Antoine Seilles. Sa société Naturalpad a créé à Montpellier Medimooov, une solution ludique de stimulation physique et cognitive qui équipe déjà plus de 100 structures, dont 55 Ehpad. Un outil développé en lien avec des soignants, dont l'impact est validé par de nombreuses études. De quoi ravir un entrepreneur en quête de sens.

Antoine Seilles, le soin par le jeu

C'est l'anti start-upper par excellence. Antoine Seilles, Montpellierain de 36 ans, aurait pu viser la fortune en créant un « business » très lucratif. Mais l'homme, sourire sincère et allure de baroudeur, n'est pas ce genre d'entrepreneur. S'il s'est lancé, c'est « pour faire quelque chose avec de vraies valeurs éthiques. Un projet avec du sens ». Il y a sept ans, il a donc créé son entreprise Naturalpad, dont la solution Medimooov vise à améliorer les fonctions motrices et cognitives par le jeu vidéo. Et il précise d'emblée : si son outil est utilisé par les professionnels, c'est qu'il n'est pas une console de divertissement. « Il y a un côté ludique, mais une approche

sérieuse. C'est un dispositif médical de classe 1, reconnu par les autorités. » Ce projet semble logique, à regarder son parcours. Ayant grandi à Gaillac, dans le Tarn, il baigne dans un environnement de matière grise, entre une mère institutrice et un père ingénieur. Il tient d'eux le virus de l'innovation : sa mère a développé une méthode d'enseignement des mathématiques par le jeu de société, et son père a toujours rêvé d'être entrepreneur. Après un Bac scientifique, il s'installe à Montpellier pour étudier les maths et l'informatique appliquées aux sciences, avant une thèse autour des données du Web. Il choisit Montpellier pour se rapprocher de ses grands-parents, auxquels

il est attaché. De quoi le sensibiliser à un sujet majeur : le vieillissement. « C'est quelque chose qui me fait peur », avoue-t-il, ajoutant, inquiet : « L'espérance de vie augmentait régulièrement du temps de nos grands-parents. Désormais, l'espérance de vie en bonne santé diminue. Je me demande comment vieilliront mes parents, et les gens de ma génération. C'est une vraie angoisse. » Diplômé, il rêve de se lancer dans les jeux vidéo, une de ses passions. « Mais le marché est saturé. Il fallait imaginer quelque chose qui apporte une autre dimension que le ludique. » Au début des années 2010, on commence à parler des Serious Game. Ces jeux intelligents qui ont un impact

social ou sanitaire. C'est le moment où la Wii fait son entrée en maison de retraite et introduit la notion de motion gaming, de jeux qui font bouger. « *Puis les Kinect ont changé la donne.* » Pour les néophytes, les Kinect sont des capteurs de mouvements sans fil, qui permettent d'utiliser son corps comme contrôleur de jeu. Plus besoin de manettes !

Une rencontre déterminante

Pour développer son projet, Antoine Seilles est hébergé par la faculté de Staps (sciences et techniques des activités physiques et sportives). Il y fait la rencontre de Guillaume Tallon, doctorant en sciences du mouvement, spécialiste de l'impact de l'activité physique sur la santé. « *Guillaume travaillait sur la prévention des chutes des seniors.* » Les deux hommes deviennent associés et font basculer le projet dans une réelle dimension thérapeutique. Medimooov commence par un programme de prévention des chutes. « *Guillaume, qui avait l'habitude de travailler en institutions, nous a permis de rencontrer de nombreux professionnels. On a mené des entretiens avec des kinésithérapeutes, ergothérapeutes, psychomotriciens, pour comprendre leurs problèmes.* » Tous avaient le même constat : d'un côté, les résidents en Ehpad ne bougent pas suffisamment, par peur des chutes et de l'autre, les équipes manquent d'outils. « *Or moins les personnes s'exercent, plus il y a de risques!* » Au fil des années, Medimooov développe des jeux mobilisant de multiples mouvements : lever de chaise, inclinaison du haut du corps, articulation du bras, inclinaison de la tête, transferts d'appui... Mais également la mémoire ou les fonctions cognitives. Restait à convaincre du sérieux de leur jeu. La jeune entre-

prise confronte alors son invention à différentes études. La plus grande, menée avec les CHU de Montpellier et Toulouse, concerne 200 résidents en Ehpad. Les conclusions sont sans appel : « *Amélioration significative de l'autonomie fonctionnelle, plus d'aisance dans les mouvements* ». Medimooov contribue également à maintenir les capacités cognitives et à améliorer la flexibilité mentale : « *mémorisation des formes, reconnaissance des couleurs, latéralisation droite-gauche, aisance à changer de tâche. Les études au sein d'unités Alzheimer valident même un impact chez des personnes ayant des pathologies cognitives avancées.* »

Adoption par les résidents

Malgré l'enthousiasme des professionnels, l'entreprise frôle la fermeture il y a quatre ans. « *Dans ce milieu, le temps pour valider un projet est long. Une vente peut prendre facilement 18 mois. C'est difficile pour une entreprise.* » Antoine Seilles doit licencier ses salariés. Un moment difficile pour lui, qui accorde « *beaucoup d'importance aux relations humaines. Une entreprise peut être humaine avec des valeurs, la fierté d'avoir un impact sur la société* ». Pendant deux ans, il va donc, avec son associé, aller à la rencontre des structures. L'occasion de reprendre les prototypes, avec les professionnels, notamment les ergothérapeutes en Ehpad. Un travail de fourmi qui va porter ses fruits : l'activité se relance en 2018.

Actuellement, Naturalpad s'appuie sur douze collaborateurs. La clé du succès : les démonstrations. « *30% des essais aboutissent à des ventes. Les jeux sont simples, les personnes accrochent tout de suite. Medimooov crée un moment de plaisir. Les gens essayent par curiosité, puis reviennent.* » Il cite l'exemple d'une maison de retraite,

qui n'avait pas donné suite après un prêt de matériel. « *Deux semaines après, on a eu un coup de fil de la direction pour le ramener! Quand on est arrivé, les résidents nous disaient : c'est vous le jeu du bateau?* »

Démocratisation

Antoine Seilles constate que « *l'outil permet de changer la relation soignant-résident. Ils peuvent s'affronter, se mettre en équipe, s'encourager. Comme la difficulté est proportionnelle aux capacités de départ de chacun, la performance des soignants n'est pas forcément meilleure. Les ergothérapeutes sont les premiers à adopter la solution, précise-t-il. Ils s'en servent et nous font de super retours.* »

Parmi les 107 structures clientes, beaucoup sont en Occitanie, comme le CHU et les Ehpad de Montpellier. Naturalpad équipe également les Hôpitaux de la Côte d'Opale, a tissé des partenariats avec les réseaux d'Ehpad Orpea et Adef... « *En général, le choix vient d'un coup de cœur de l'équipe, et d'un directeur porté sur l'innovation.* » Un tel objet n'est plus si insolite dans l'accompagnement des personnes. « *Dans les premières années, on nous disait souvent que c'était n'importe quoi. Maintenant, des professionnels nous expliquent que c'est ce qu'ils recherchent.* » D'autant plus en cette période de crise sanitaire. « *Comme les résidents peuvent moins sortir, cela leur apporte un peu d'évasion. Et sans manettes, il n'y a pas de soucis d'hygiène!* » Malgré tout, Antoine Seilles ne cherche pas à devenir millionnaire avec son projet. « *Ce n'est pas mon objectif. L'important, c'est ce que l'on apporte aux personnes et gagner de quoi payer nos douze salaires.* »

Alors que Medimooov va se pencher sur de nouvelles pathologies comme Parkinson, il est convaincu que les jeux à impact positif représentent l'avenir dans les structures. « *Les gens de ma génération seront sensibles à ce genre d'outils. Le jeu vidéo peut toucher les personnes, car il fait ressentir des émotions. La prise en main est accessible, adaptée aux capacités de chacun, et l'impact positif est réel.* » Même si certaines directions sont frileuses de voir s'activer les personnes. « *Bien sûr, des personnes plus mobiles, cela entraîne plus de risques de chutes. Mais cela veut dire qu'elles sont actives, en vie. N'est-ce pas mieux que de voir des personnes clouées à leurs fauteuils, mourir à petit feu?* » ■

Comment ça marche ?

Faire bouger un bateau ou un avion, choisir les ingrédients d'une recette, Medimooov réunit plusieurs jeux ciblant diverses pathologies. « *L'offre est complète pour toucher les seniors en Ehpad* », annonce Antoine Seilles. Reconnue comme dispositif médical, « *ce qui peut changer la donne aux yeux des médecins référents* », la solution se compose d'un ordinateur et d'un capteur. L'installation prend une journée, avec un temps de formation du personnel. Le logiciel se calibre ensuite selon les capacités de la personne. « *Dans un cas de post-AVC, d'hémiplégie, les exercices s'adapteront. L'objectif n'est pas de mettre les personnes en difficulté. Au début, on constate souvent l'augmentation de la quantité de mouvements de la personne, puis la stabilisation.* » Le coût : 200 euros par mois pendant trois ans, puis 50 euros par mois au-delà. « *Beaucoup de structures obtiennent des financements pour l'acquérir : mécénat, aides publiques...* » D'ailleurs, quinze établissements sont en attente de leur équipement.