

Tilak Healthcare (ré)concilie jeux vidéo et santé ophtalmique

Le studio de conception de jeux vidéo dédiés aux personnes souffrant de déficiences visuelles vient de lever 7 millions d'euros auprès d'Elaia, Swen Capital Partners, Matmut Innovation et iBionext Growth Fund.

Temps de lecture : minute

28 octobre 2021

En matière de santé ophtalmique, les écrans sont plus souvent montrés du doigt qu'ils ne sont envisagés comme une solution. C'est pourtant bien l'ambition de la startup Tilak Healthcare, qui a choisi les jeux vidéo comme moyen à la fois pour les soignants de suivre l'évolution de leurs patients mais aussi pour ces derniers de s'entraîner afin d'améliorer leurs performances visuelles. " *Je me suis toujours dit que le jeu vidéo était un média sous-exploité, que ce serait génial de pouvoir en faire un outil au service de l'éducation ou de la santé* ", se rappelle Édouard Gasser, directeur général et co-fondateur de Tilak Healthcare, après avoir dirigé durant quatre années le bureau madrilène de l'éditeur Gameloft, qui édite notamment les jeux Kingdoms & Lords, City Mania, March of Empires....

Lorsqu'il rencontre, en 2016, le professeur José-Alain Sahel, alors à la tête de l'Institut de la Vision, l'idée d'une solution très sérieuse utilisant le jeu vidéo comme lien entre les professionnels de l'ophtalmologie et leurs patients resurgit. Il existe alors pourtant déjà des outils de ce type sur le marché mais " *les patients ne prennent aucun plaisir à les utiliser et finissent par ne plus les utiliser* ", ce qui plombe leur efficacité. Les deux hommes imaginent un jeu vidéo qui utiliserait tous les codes du secteur, avec " *une expérience agréable pour donner envie aux joueurs de revenir* " mais qui enverrait aussi les données médicales au médecin qui en aurait prescrit l'utilisation. Tilak Healthcare était née.

Un dispositif médical ludique

Ce sont bien les professionnels qui suggèrent à leurs patients atteints de déficiences visuelles nécessitant un suivi régulier d'utiliser OdySight - c'est le nom du jeu. Un code est alors envoyé par mail ou par SMS au patient qui télécharge le jeu sur son smartphone. " *Il est composé de modules médicaux, imposant par exemple d'indiquer la direction de certains symboles, qui deviennent de plus en plus petits*, décrit Édouard Gasset. *Le joueur cumule ainsi des points d'énergie qui lui donnent accès à des puzzles qui entraînent sa mémoire visuelle.* " À raison de 5 à 10 minutes par jour, le patient traite sa pathologie sans y penser et transmet sa progression à son médecin qui peut suivre à distance et au quotidien ses progrès. La solution a obtenu la certification de dispositif médical et son marquage CE, indispensable pour être commercialisé en Europe.

Actuellement en test gratuitement dans le cadre d'un accord de co-promotion avec le groupe pharmaceutique Novartis, la solution est utilisée par 300 rétinologues français - soit près de 20% des professionnels, estime l'entreprise - et quelque 3000 patients. Tilak Healthcare espère obtenir de la Sécurité sociale qu'elle rembourse le dispositif sur prescription, d'ici 2024, ce qui permettrait de le commercialiser. Et d'en décupler les effets puisque la startup assure vouloir prendre en charge " *des dizaines de milliers de patients* " une fois le remboursement acquis.

Cet objectif nécessite un travail de longue haleine car " *le temps d'adoption n'est pas le même que pour un jeu vidéo classique* ", reconnaît l'ex-directeur de studio de Gameloft. " *Les médecins exigent des chiffres, les résultats de nos études cliniques pour être convaincus, ainsi qu'être rassurés sur l'utilisation d'un serveur agréé pour stocker les données de santé.* " Pour autant, l'entrepreneur l'assure : " *L'enjeu n'est pas tant intellectuel qu'organisationnel : comment intégrer ce nouvel outil dans le parcours de soins et la relation déjà établie entre le médecin et ses patients* ".

Conquérir le marché américain

Pour se donner les moyens de ses ambitions, Tilak Healthcare vient d'annoncer une levée de fonds de 7 millions d'euros, menée par Elaia, avec la participation de Swen Capital Partners, Matmut Innovation et iBionext Growth Fund. De quoi servir trois objectifs, au premier rang desquels le recrutement. Pas question en effet pour Edouard Gasser de concevoir des jeux vidéo au rabais au prétexte qu'ils serviraient un autre objectif que le divertissement. " *Le processus de production est le même, on a besoin des mêmes talents : game designer et game developer qui vont réfléchir aux mécaniques du jeu* ", affirme l'entrepreneur. Pour convaincre ces profils de rejoindre la startup plutôt qu'un studio classique de jeux vidéo, Tilak Healthcare a ainsi à coeur de " *montrer que le jeu vidéo partie de [son] ADN, que la philosophie en matière de création de jeux est similaire à celle des studios classiques et que les jeux produits, à forte valeur ajoutée, pourraient très bien sortir sans être des jeux médicaux* ".

La startup mise également sur une diversification de ses produits, avec le développement d'OdySight Care, un outil dédié aux laboratoires pharmaceutiques et aux entreprises de biotechnologie afin de mieux suivre les patients durant leurs essais cliniques ; mais aussi de nouvelles solutions de prévention des déficiences visuelles, qui pourraient être développées pour des mutuelles, avec qui la startup discute activement.

Enfin, Tilak Healthcare élargit ses horizons pour toucher des patients dans d'autres marchés que la France, notamment aux États-Unis, en Belgique et en Espagne. " *Les modèles de remboursement sont différents dans chacun de ces pays, nous discutons avec des acteurs différents sur ce point. Mais nous sommes convaincus que les enjeux en matière de santé visuelle sont internationaux et que le jeu vidéo est un langage international* ", estime Edouard Gasser.



À lire aussi
Pourquoi Montréal attire les talents français du jeu vidéo

Article écrit par Geraldine Russell