

Salon MIG : à Montpellier, les jeux vidéo c'est du sérieux

Le salon du jeu vidéo Montpellier In Game a lieu du 15 au 18 novembre au Corum. À vos manettes !

Les jeux vidéo sont l'un de nos points forts ! Il faut que nous le développons", assure Michel Aslanian, vice-président de l'Agglo de Montpellier, délégué à l'innovation.

Le Corum accueille la 3^e édition du Montpellier In Game (MIG), salon du jeu vidéo, du jeudi 15 au dimanche 18 novembre. L'événement a attiré près de 35 000 visiteurs l'année dernière et double sa surface cette année en occupant les quatre étages du Corum. Pendant les deux premiers jours, près de 1 500 professionnels du jeu vidéo se réunissent lors de conférences et tables rondes. Le week-end est ensuite consacré au grand public qui peut venir assister à des conférences sur les formations des métiers du jeu vidéo et jouer gratuitement sur plusieurs consoles.

Terre d'accueil

Le secteur du jeu représente entre six cents et mille emplois sur l'agglo de Montpellier. On compte une soixantaine d'entreprises sur le marché, dont l'un des poids lourds français avec trois cents salariés: Ubisoft, papa des jeux vidéo *Tintin* et *Les Lapins crétins*. Mais cette entreprise-pilote ne fait pas partie des exposants au salon cette année.

Car malgré le dynamisme économique du secteur, le salon peine à trouver sa vitesse de croisière. Il reste bien en des-

sous des grandes manifestations comme le Paris Games Week, qui a accueilli 212 000 personnes et qui s'est achevé début novembre. Et les géants du secteur, comme Nintendo, brillent par leur absence.

"Notre objectif n'est pas d'être au niveau des grands salons mondiaux qui coûtent plusieurs millions d'euros", affirme Laurent Michaud, en charge des loisirs numériques à l'Idate, une structure spécialisée dans l'économie numérique. "Nous nous démarquons en développant les conférences et en mettant en avant nos formations. Le MIG, c'est un salon nécessaire pour notre région qui forme de plus en plus d'étudiants sur les différents métiers du jeu vidéo. Nous sommes une terre d'accueil."

L'une des grandes forces de Montpellier serait donc de disposer d'une douzaine de formations professionnelles pour les métiers des jeux vidéo, dont un master et une licence pro. Pour David Fieloux, vice-président de Pix'LR, association régionale de professionnels du jeu vidéo, et responsable de l'école Objectif 3D, "nous avons près de deux cents étudiants par an et on doit en refuser". Le succès des filières est dû aux nombreux débouchés et aux pépinières d'entreprises installées à Montpellier. "Technicien, graphiste, développeur... le choix des métiers est vaste", explique



L'année dernière, 30 000 personnes sont venues participer au salon du jeu vidéo Montpellier In Game. Cette année, le MIG double sa surface.

Michel Aslanian.

Montpellier se démarque également par la création de *serious games* (lire ci-dessous), utilisés dans le domaine de la santé, par exemple. "Nous sommes parmi les quatre meilleures régions de France, avec Île-de-France, Rhône-Alpes et Nord-Pas-de-Calais", explique Laurent Michaud. "Mais nous pourrions faire encore mieux en nous spécialisant vraiment dans les *serious games* ou la santé."

JEAN-BAPTISTE DECROIX

>> Un week-end 100 % gratuit

Les quatre niveaux du Corum sont ouverts gratuitement au public samedi 17, de 10h à 20h, et dimanche 18, de 10h à 18h. Voici les grands moments :

- Accès libre aux consoles de jeu tout le week-end, avec jeux de voiture, de danse, etc.
- Conférences sur les formations aux métiers du jeu vidéo, samedi 17, à 10h30, puis de 14h à 18h30.
- Rencontres et dédicaces avec les professionnels des jeux vidéo tout le week-end, au niveau zéro du Corum.
- Démonstrations de jeux de combat de 19h à 20h, samedi 17.
- Diffusion de courts-métrages et de Webséries au niveau zéro, tout le week-end.

Entretien avec un créateur de "serious game" "BIENTÔT, LES JEUX VIDÉO SERONT PRESCRITS PAR LES MÉDECINS"



S'il apprécie le salon grand public "Montpellier In Game", Pierre Foulon estime que Montpellier a "tout à gagner" en se spécialisant dans les jeux vidéo liés à la santé.

La Gazette. Pierre Foulon, vous êtes le directeur de Genius interactive, leader montpelliérain du "serious game santé", des jeux que l'on dit "thérapeutiques".

Peut-on vraiment soigner par le jeu vidéo ?

Pierre Foulon. Oui ! À terme, des jeux vidéo seront même prescrits par les thérapeutes. Notre jeu *Voracy Fish* permet à une personne victime d'un AVC (accident vasculaire cérébral) de réaliser des exercices de rééducation à la maison. Avec une console qui capte les mouvements, comme la X-box, le patient réalise les exercices définis par les thérapeutes. Et comme il a l'impression de jouer, c'est plus simple. En plus, le thérapeute peut voir la progression, car les mouvements sont enregistrés par la caméra. Avec le CHU de Montpellier, on réalise une étude clinique pour mesurer

l'efficacité de ce jeu, comme on le fait pour un médicament. À terme, il pourrait obtenir une autorisation de mise sur le marché.

Pourquoi passer par le jeu vidéo pour faire ces exercices ? C'est plus ludique ! Les adeptes des jeux vidéo ont en moyenne 35 ans. Quand il faudra les soigner, il sera plus simple de leur présenter un jeu vidéo au lieu de faire bouger un stylo sur la table ! Le jeu a entraîné un changement des comportements. D'ici à dix ans, la santé en ligne sera une réalité. Il faut saisir cette opportunité.

Le serious game santé, cela rapporte ?

C'est une niche qui concerne tout le monde. Par exemple, l'AVC, c'est 130 000 personnes par an. Si l'on arrive à imposer la notion de médicament nu-

mérique, le marché sera hyper-rentable. Contrairement au jeu classique, une petite PME peut se lancer sur ce secteur et réussir. Ici, nous sommes quinze. La clé, c'est de devenir hyperspécialisé sur une pathologie.

Est-ce envisageable à Montpellier ?

Bien sûr ! Ici, on est très dynamique dans l'informatique et la santé. À Montpellier, on forme beaucoup d'informaticiens, de concepteurs et réalisateurs de jeux vidéo. Nous avons tous les outils pour devenir une ville et une région majeures du jeu vidéo. Mais il faut se démarquer, se spécialiser. Le serious game santé est une bonne option. Il y aura toujours des dents ! Au moment où cela émerge et se structure, Montpellier ne doit pas louper l'occasion.

PROPOS RECUEILLIS PAR GWENAËL CADORET