

Cinacity

# PREMIERS SECOURS EN LIVE

Rapidité, réactivité et sang-froid. Dans cette petite ville virtuelle, mais bien vivante, les bons réflexes sont essentiels en situation d'urgence.

## LE PRODUIT

Le *pitch* est posé comme un jeu vidéo. Une ville paisible, des habitants protégés par une agence spéciale, capable de réagir instantanément pour porter secours aux personnes en difficulté : détresse respiratoire, malaises, brûlures, perte de connaissance, etc. Par conséquent, le premier défi du joueur est de savoir reconnaître les expressions de douleur et les diverses pathologies à travers les postures et mouvements des personnages. Cette communication non verbale est primordiale pour l'apprenant qui, en situation d'urgence, doit être en mesure de « lire » le corps qui souffre. D'autant que les « victimes » réagissent aux actions de l'apprenant. Des fiches conseils peuvent également être consultées. Cinacity est actuellement en cours d'évaluation au CHU de Nice (06).

## L'AVIS DU PROFESSIONNEL

■ Jérôme Piron, infirmier, Paris (75)

L'essentiel en deux mots : apprendre à porter secours tout en jouant. Un *serious game* bien utile pour le novice qui cherche virtuellement à porter secours. C'est sur trois principes que se base Cinacity, un jeu à vocation pédagogique. D'abord, diffuser un message et dispenser un entraînement : le joueur se met en situation d'intervention sur une personne qui a besoin de son aide. À chaque situation, au degré d'urgence variable, le joueur évolue dans un univers virtuel, aidé ou non par la présence de témoins qui pourront l'assister dans son action. Ensuite, acquérir de nouvelles connaissances : le joueur doit scruter le moindre détail en quête de réponse ou solution pour faire progresser l'histoire. S'il n'en trouve pas, l'application se charge de lui délivrer, avec pédagogie, une réponse. Côté visuel, le graphisme est simplifié, mais il gagne rapidement en qualité lorsque les faits s'enchaînent. L'option « en savoir plus » résume l'action du sauveteur, après chaque étape, à l'aide de points clés. Finalement, en bon *serious game*, ce genre de jeu peut permettre d'apporter des connaissances et des réflexes, qui seront forcément capitalisés lors d'une formation aux premiers secours « réelle », mais également, comme un moyen d'entretenir les connaissances acquises.

### Faites le test

Vous souhaitez suggérer le test d'une application e-santé, d'un dispositif médical effectué dans votre service ou dans le cadre de votre exercice ? Contactez la rédaction : [karen.ramsay@initiativesante.fr](mailto:karen.ramsay@initiativesante.fr)

### FICHE TECHNIQUE

- > Disponible gratuitement sur [www.curapy.com](http://www.curapy.com).
- > Cinacity fait partie du projet Cinapse (Cité numérique d'apprentissage aux premiers secours), lauréat du 14<sup>e</sup> appel à projets R&D collaboratif FUI (fonds unique interministériel).

Les



- Des résumés d'action de qualité, habilement présentés sous forme de pictogrammes et de textes courts.
- Des apports de connaissances complets et pertinents.
- Une interaction entre la victime et l'apprenant.
- Des phases d'évaluation par des professionnels de santé.

Les



- Le jeu souffre à certains moments d'un manque d'intuitivité.
- Nous sommes habitués à une surenchère d'effets visuels au réalisme sans cesse amélioré mais ici, le graphisme peut décevoir. Mais est-ce le plus important ?

