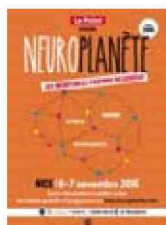




SPÉCIAL **NICE**

Jeux sur ordonnance



Les pouvoirs extraordinaires du cerveau

Trente-cinq personnalités de haut niveau en débattent les 6 et 7 novembre au CUM. Avec cette première édition de Neuroplanète, *Le Point* vous transporte au-delà de la conscience, dans les labyrinthes de la mémoire, dans les plongées de l'apnéiste Guillaume Néry, dans les défis des neurosciences. Vous allez vous faire hypnotiser, tester les « serious games » de l'Institut Claude-Pompidou (voir ci-contre), vous confronter à un « mentaliste »... Les professeurs Denys Fontaine et Philippe Paquis commentent deux opérations du cerveau que nous avons filmées dans le nouveau CHU Pasteur 2. Les principaux instituts de la recherche publique – Inserm, CNRS et Inria – nous envoient leurs experts et soutiennent cette initiative.

Inscription gratuite et programme sur: neuroplanete.com.
 La neurologue Lionel Naccache est l'invité de Patrick Cohen sur France Inter, le 6 novembre à 8 h 20.



Grand enfant. Le professeur Philippe Robert en pleine consultation.

Alzheimer. A l'Institut Claude-Pompidou, les « serious games » ouvrent la voie d'une thérapie ludique.

PAR LAURENCE GUIDICELLI

Est-ce jouer devenant une véritable thérapie ? C'est l'ambition qu'affiche l'Institut Claude-Pompidou, centre pilote du CHU de Nice dévolu à la maladie d'Alzheimer, en développant des jeux sérieux autour de la santé. « *Le monde médical était au départ un peu frileux, mais il y a aujourd'hui un intérêt grandissant pour ces serious games* », confie le professeur Philippe Robert, directeur du Centre mémoire de ressources et de recherche de l'Institut Pompidou. Elaborés par des médecins, psychologues et ingénieurs, les *serious games* aident à maintenir

l'activité cérébrale et physique, à améliorer la qualité de vie du patient tout en s'amusant. Un programme en particulier, Az@game, lauréat de l'appel à projets e-santé n°1 des investissements d'avenir – et mené en partenariat avec le groupe Genious, spécialisé dans les technologies innovantes, et l'Inria – a permis de développer plusieurs de ces jeux.

L'un d'eux, « X-Torp », s'est illustré lors d'une récente étude clinique. Ce jeu de bataille navale s'adresse aux patients atteints d'une forme modérée de la maladie d'Alzheimer ou d'une

pathologie associée. Il propose des exercices cognitifs et physiques, en dirigeant par exemple un sous-marin virtuel par des mouvements. Trois fois par semaine pendant un mois, 18 personnes, dont 8 sujets témoins, ont testé « X-Torp » au sein de l'Institut Pompidou. « *Cela a permis aux patients de faire six heures d'exercice, ce qui est considérable* », souligne le professeur Robert. Surtout, les sujets ont augmenté leurs capacités cognitives avec « *une amélioration de l'attention et de la concentration* ». L'expérience, dont les résultats seront bientôt publiés, devrait être élargie auprès de 18 Ehpad de la région.

D'autres jeux sont portés par l'Institut Pompidou et ses partenaires, comme « Kitchen and Cooking », qui stimule la mémoire et l'attention autour de recettes ■■■



Coulé ! Jouer à la bataille navale améliore les capacités cognitives.

IAN HANNING/REA

SPÉCIAL **NICE**

■■■ de cuisine. Ou bien « L'aidant de la maire », entre activités cérébrales et physiques, où une candidate à la mairie se balade dans une ville en quête d'électeurs. La plupart des *serious games* ont une fonction multijoueurs. « *Seul, le patient aurait du mal à jouer, mais avec son entourage cela devient possible* », confie Pierre Foulon, directeur du pôle jeux sérieux de Genius. Certains de ces jeux sont également destinés aux aidants professionnels. Lauréat des Victoires des acteurs publics 2013, catégorie Innovation, « Ehpad'Panic » est destiné à la formation du personnel en Ehpad. Parce qu'il est gratuit et en partie accessible en ligne, « *2 500 professionnels l'utilisent régulièrement* », souligne Pierre Foulon.

Le plus souvent les *serious games* à destination des patients se pratiquent au sein d'établissements de santé, encadrés par des thérapeutes. Mais des initiatives émergent pour qu'ils intègrent les foyers. Ainsi, MeMo, une plateforme portée par l'association Innovation Alzheimer à Nice, permet de stimuler la mémoire et la concentration au travers d'exercices ludiques et gratuits. Curapy, une nouvelle plateforme mise en ligne par Genius, diffuse gratuitement des *serious games* destinés aux malades chroniques. A distance, le médecin peut suivre et évaluer les progrès de son patient. Une façon innovante d'aborder la santé ■

**Un jeu pour sauver des vies**

Arrêt cardiaque, détresse respiratoire, brûlure, malaise... « CiNA-City » forme aux gestes qui sauvent. Développé par le groupe Genius, ce nouveau *serious game* est issu du programme CiNAPSe, lauréat du 14^e appel à projet du Fonds unique interministériel, qui bénéficie de 1,45 million d'euros de subvention. Une expérimentation sera prochainement menée à Nice auprès d'étudiants en médecine et de collégiens pour tester son efficacité ■