

Les gestes qui sauvent grâce à un jeu en ligne

Montpellier | Genius Interactive est chargée de ce projet.



■ Seuls 10 % des gens connaissent les gestes des premiers secours. Grâce au jeu CiNAPSe, l'apprentissage sera facilité. Photo OLIVIER DEMOLS

L'ère du numérique a du bon. La société montpelliéraine Genius Interactive vient d'être chargée de mettre au point un jeu vidéo dont l'objectif sera d'apprendre les gestes de premier secours, ceux que l'on met en œuvre avant l'arrivée des secouristes professionnels.

Peu de Français les connaissent : pas plus de 10 % d'entre eux. Voilà pourquoi la création de ce jeu a fortement été soutenue par les pouvoirs publics. Le 22 août, dans le cadre du 14^e appel à projets de recherche et développement collaboratif du Fonds unique interministériel (FUI), ce programme a obtenu une subvention de 1,45 M€. Car, en plus d'avoir été jugé innovant et générateur d'activité économique, le jeu a une véritable utilité publique.

Baptisé CiNAPSe (pour cité numérique d'apprentissage aux premiers secours), ce jeu est en effet extrêmement sérieux. Dès qu'il sera mis en ligne, probablement d'ici un an, les internautes pourront évoluer dans un univers où ils seront confrontés à des situations d'ur-

gence, au fur et à mesure de leur promenade dans une ville virtuelle. Ils devront intervenir de manière pertinente, auprès d'une victime d'un accident vasculaire cérébral (AVC), d'une personne sauvée de la noyade... Tous les cas de figure seront pris en compte.

« **Contribuer à diffuser le secourisme citoyen** »
Pierre Foulon, Genius

Le jeu vidéo sera multijoueurs. Il pourra être configuré selon les besoins de chacun. « *Un instituteur pourra le paramétrer pour les gestes de premier secours qui concernent le plus ses élèves. CiNAPSe contribuera à diffuser le secourisme citoyen* », ajoute Pierre Foulon, le directeur de Genius Interactive. Sa société est une grande spécialiste des *Serious Games*, pédagogiques et formateurs. Au départ, elle développait des jeux plus classiques, pour des entreprises, et des clients comme L'Oréal. Aujourd'hui, elle s'intéresse de plus en plus aux domaines de la santé (*lire ci-après*). Sur CiNAPSe, elle n'est

d'ailleurs pas seule à intervenir. Le projet est porté par un consortium l'associant à l'université et la faculté de médecine de Nice, ainsi que la société parisienne SpirOPS, spécialisée dans l'intelligence artificielle. Enfin, le groupe d'assurance mutualiste Covea (GMF, MAAF et MMA) et le réseau de pharmaciens Pharemed sont partenaires de ce projet.

PIERRE BRUYNNOGHE
pbruynooghe@midilibre.com

TROPHÉES

Belle année 2012

Avant d'être lauréat de l'appel à projets du FUI, Genius Interactive avait déjà décroché deux autres belles victoires : le projet MoJOS, qui a donné Voracy Fish, un *Serious Game* de rééducation pour les victimes d'AVC (*Midi Libre* du 10 août) et en début d'année le projet Az@GAME, qui mesurent l'évolution des patients victimes d'Alzheimer ou pathologies assimilées.