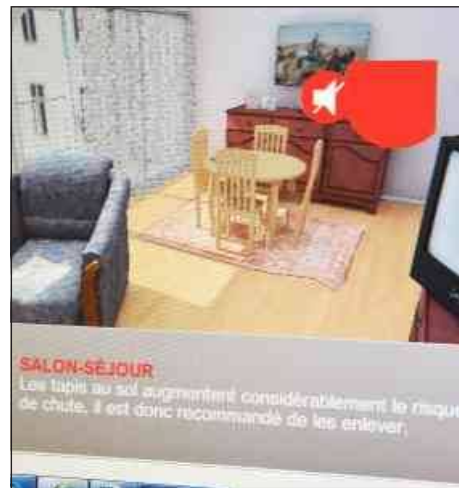


Simulation en santé. Un serious game évite les chutes

Le centre de simulation en santé de la faculté de médecine de Brest dispose d'un appartement qui a servi de modèle à un serious game sur les chutes, conçu pour Arkéa Assistance.



Le P Erwann L'Her et Isabelle Pitard, directeur général d'Arkéa Assistance, devant un mannequin de simulation.



Le salon de cet appartement virtuel, mais aussi bien réel, où le Cesim organise des séances de formations.

Depuis son ouverture en novembre 2009, le centre de simulation en santé (Cesim) de l'UBO et du CHRU de Brest, installé à la faculté de médecine, poursuit son développement. Au-delà des mannequins sophistiqués sur lesquels les futurs soignants s'essayent aux premiers gestes techniques, de la prise de sang à l'examen par fibroscopie de l'estomac ou des bronches, le Cesim dispose depuis quelques mois d'appartements pédagogiques et d'un cabinet médical utilisé par les étudiants en quatrième ou cinquième année... Là se jouent les scènes qui rythment le quotidien des médecins, infirmiers libéraux ou pompiers qui interviennent au domicile de

victimes de chute, notamment. La prévention des chutes des personnes âgées est justement l'objectif du serious game développé à la demande de la société Arkéa Assistance, qui commercialise des téléalarmes auprès d'un public âgé et isolé.

50 % des chutes liées à l'environnement

« La moitié des chutes à domicile sont liées à l'environnement et non à la personne elle-même. Ce jeu permet de repérer des solutions simples à mettre en œuvre pour les éviter », dit Isabelle Pitard, directeur général d'Arkéa Assistance, qui annonce 5.000 abonnés à sa téléalarme, en

Bretagne et un peu plus loin. « Prévi-chute » a été conçu par le Cesim et la société brestoise Virtualys d'ingénierie logicielle. Disponible sur le site Internet d'Arkéa Assistance, ce serious game met en scène un appartement dans lequel il faut débusser des risques potentiels de chute. En passant la souris de l'ordinateur sur l'escalier, on apprend qu'il est préférable d'installer des « nez » à chaque marche pour éviter de glisser. Dans l'appartement, il est conseillé de supprimer les tapis, ou de surélever les fauteuils du salon. Au total, 20 risques ont été détaillés dans le jeu. L'objectif est, bien sûr, de naviguer rapidement dans cet appartement virtuel

pour trouver toutes les solutions. « Ce serious game est une partie d'un outil que nous avons développé pour la formation des professionnels, agrémenté de divers scénarios. En plus de celui-ci, nous avons sorti trois autres serious games cette année », annonce le P Erwann L'Her. Les appartements pédagogiques des années 70 sont en cours d'équipement de système vidéo. Déjà, ils permettent aux pompiers d'organiser des formations à l'intervention à domicile avec des portes qui ne permettent pas de passer un brancard ou un matelas coquille. Histoire qu'ils ne soient pas déstabilisés dans la réalité de leurs interventions quotidiennes.