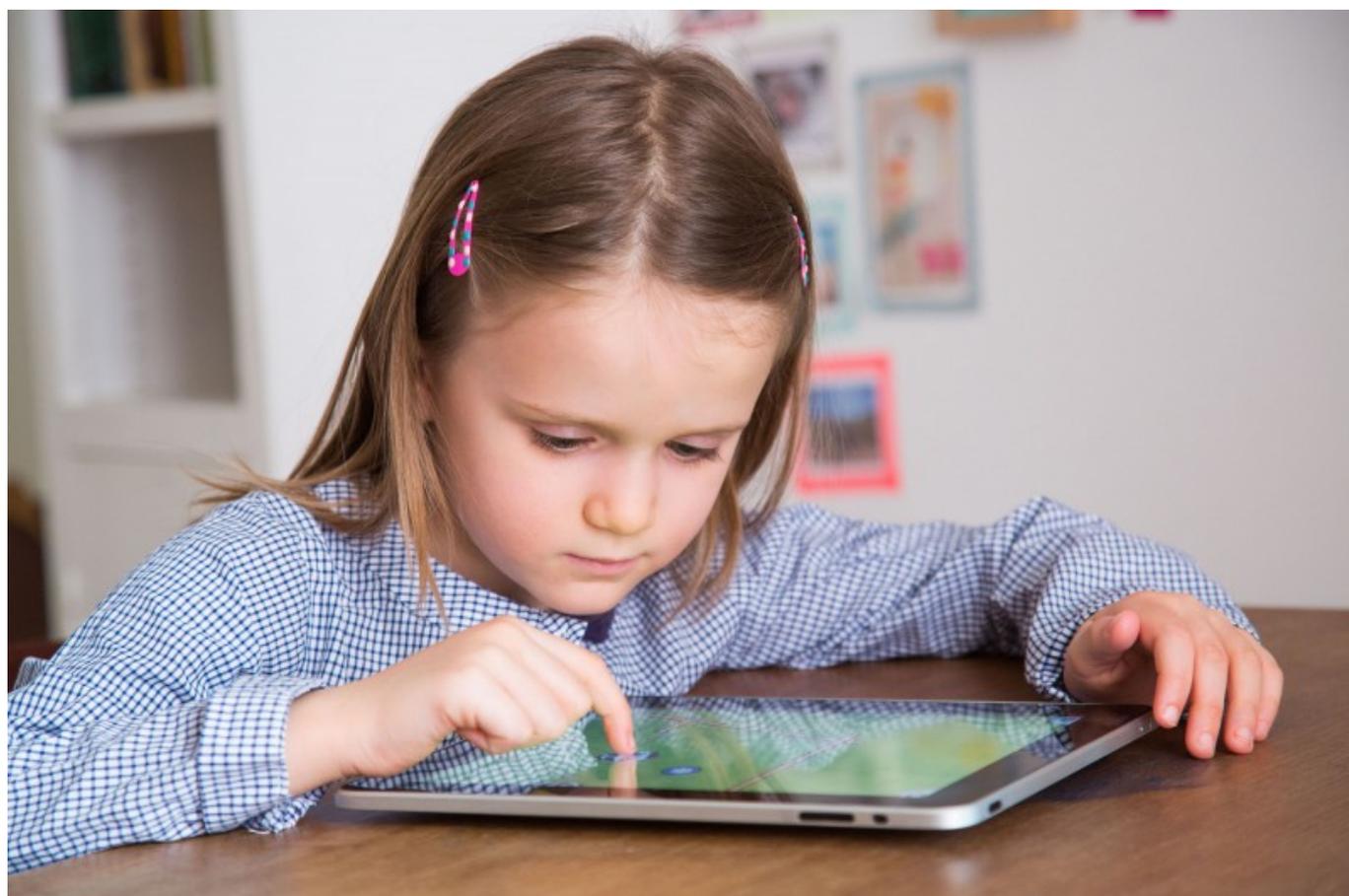


## Focus

### Prévenir par le jeu

**Lundi, 18 Avril, 2016 - 13:30**

Le jeu aurait-il des vertus thérapeutiques ? Soigner ou se soigner en s'amusant. Apprendre à prendre soin de soi. Après le sport et le bien-être, les « serious games » ont investi en masse le secteur de la santé. Aujourd'hui le marché se tourne vers les enfants pour les aider à mieux gérer une pathologie ou pour les sensibiliser dès leur jeune âge à l'importance de bons comportements en matière d'hygiène de vie afin de préserver leur santé.



Nul n'a oublié le succès immédiat de la fameuse console Wii qui a fait bouger ensemble petits et grands. Si dans un premier temps, l'objectif était de s'amuser autour de pratiques sportives, il s'est avéré aussi un bon moyen pour entretenir la forme et l'équilibre des personnes âgées et développer les réflexes des plus jeunes. Depuis, l'effet de mode est passé et de nouvelles animations sont arrivées sur le marché. Un marché qui ne cesse de croître. Il a généré 70 millions d'euros en 2014, et devrait atteindre 125 millions d'euros en 2018 selon les chiffres publiés par l'Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe (Idate).

Prévention ou accompagnement dans la maladie, de nombreux jeux thérapeutiques sont dédiés aux enfants, ce qui est un phénomène relativement nouveau car les premiers « jeux sérieux » en santé étaient destinés à la formation des professionnels de santé ou à l'aide pour la recherche médicale.

C'est effectivement grâce aux énigmes posées dans le jeu Foldit que des problèmes scientifiques ont été résolus en trois semaines avec les connexions de milliers de cerveaux à ce jeu alors que la recherche piétinait depuis dix ans !

Si les enfants sont hyper-connectés et ont accès à tout type de jeux, il est particulièrement difficile de les inviter à s'intéresser à des questions de santé. Le divertissement et les défis sont les meilleurs garants pour les sensibiliser à la santé. C'est bien l'esprit du jeu Corpus Gang qui met en scène un cœur d'adolescent qui va aider les membres de son gang face à certaines épreuves. Cette initiative apprend aux adolescents à entretenir leur santé, leur bien-être et leur relation aux autres. Au fil du jeu, ils apprennent à mieux se nourrir, à faire du sport, à gérer des situations stressantes mais surtout à éviter les excès en tout genre. Ils jouent en groupe et gagnent des trophées comme dans les jeux vidéos classiques.

Certains jeux destinés aux enfants malades peuvent également avoir un rôle de prévention pour les autres notamment en ce qui concerne la gestion de l'asthme ou encore du diabète. À l'heure où cette maladie est de plus en plus présente, GlucoZor aide les enfants à mieux comprendre le diabète à travers l'alimentation, l'activité physique, l'insuline et leurs impacts sur la glycémie. L'idée du jeu est simple, il reprend les principes des tamagotchis. Ici c'est d'un dinosaure diabétique dont ils doivent prendre soin au cours de nombreux défis pour maintenir la bonne glycémie. Une façon de responsabiliser l'enfant sur les bons gestes à respecter dans la prise en charge du diabète.

D'autres jeux sont destinés à vaincre l'angoisse des enfants à l'hôpital ou à mieux comprendre le parcours de soins. Bayer HealthCare a notamment lancé une application pour aider les enfants angoissés face à un examen radiologique à se détendre et envisager ce moment différemment. Dans les hôpitaux, de nombreuses initiatives voient le jour pour « désacraliser » l'univers de l'hôpital. Ainsi le CHU de Rennes avec l'association « Les p'tits doudous de l'hôpital-sud » a créé le jeu « Le héros, c'est toi ! ». L'objectif est de détourner l'attention de l'enfant avant son entrée en salle d'opération en lui montrant d'autres facettes de sa chambre et des couloirs de l'hôpital. L'efficacité pour réduire l'anxiété est telle que l'association souhaite l'adapter à une population adulte.

Le champ des « serious games » destinés aux enfants dans le domaine de la santé est très vaste et mobilise de nombreux partenaires sur des thématiques aussi diverses que l'aide à la mobilité et autonomie des enfants atteints de déficiences mentales ou l'initiation aux premiers secours.

Parmi les dernières innovations en date, Objectif Mobilité est un outil pédagogique dédié aux enfants et adolescents atteints de déficiences intellectuelles qui leur permet d'acquérir les apprentissages nécessaires à l'autonomie dans leurs déplacements à pied, en vélo, en voiture ou en bus. Pour chacun des types de déplacement, trois activités sont proposées : des jeux interactifs, des ateliers en extérieur (en milieu protégé ou dans la rue) et un journal de bord.

Si l'initiation aux premiers secours est maintenant présente dans les collèges, CiNACity est un nouveau jeu qui met en situation les joueurs face à des urgences pour leur apprendre les gestes qui sauvent ou perfectionner leurs connaissances. Ce simulateur est disponible gratuitement sur la solution e-santé [Curapy.com](http://Curapy.com) [1]

Pour connaître les prochaines actualités sur le développement des « serious games » dont une présentation en avant-première d'un jeu pour comprendre les maladies rénales ; rendez-vous à la 6e édition de Doctors 2.0 & YOU qui se déroulera les 26 et 27 Mai 2016 à la Cité Internationale Universitaire de Paris.

[www.doctors20.fr](http://www.doctors20.fr) [2]

[Tous les focus](#) [3]

**URL source:** <http://www.guidepharmasante.fr/actualites/prevenir-par-le-jeu>

**Liens**

[1] <http://www.curapy.com/>

[2] <http://www.doctors20.fr>

[3] <http://www.guidepharmasante.fr/actualites/focus>