



# FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



## Serious Game et e-santé

AUBRY Jean-Denis

MCF Sciences Infirmières – DUSI – Faculté de Médecine

PhD Santé Publique - Equipe de recherche EA7505  
"Education Ethique Santé" (EES) de l'Université de Tours

Membre du Comité Scientifique du Pôle Régional de  
ressources, de compétences et d'expertises en ETP CVL

Approcher les évolutions liées à l'avènement de la e-santé et de la e-ETP dans les parcours de soin et de santé

Identifier ce que peut être un Serious Game pour le distinguer d'autres pratiques digitales en matière d'e-ETP

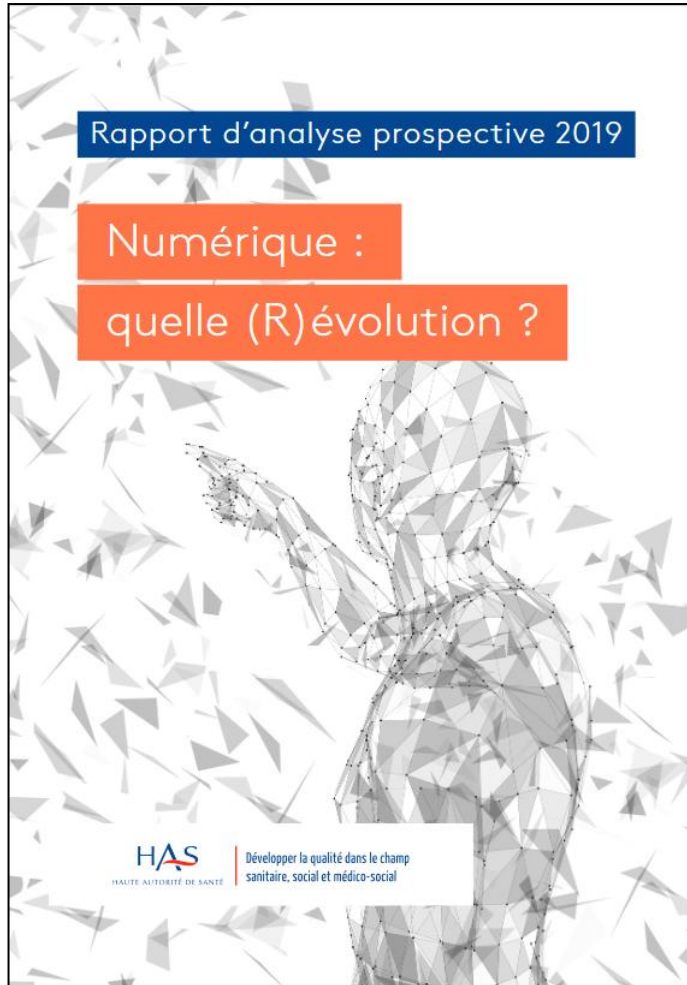
Repérer les acteurs dans le cadre du développement de solutions éducatives digitales et plus particulièrement en matière de Serious Game

Poser les questionnements éthiques inhérents à l'avènement de ces nouvelles pratiques éducatives

# 3 L'aventure des webinaires

- \* Série de 5 webinaires (début 2021) :
- \* Recueillir des savoirs tant académiques qu'expérientiels
- \* Paroles d'experts et de personnes ressources
- \* Inscrits dans la perspective des sciences participatives





3. Mettre à disposition de l'ensemble des acteurs un corpus de règles permettant d'assurer l'accessibilité des sites d'information et de démarches en santé et en accompagnement social et médico-social, notamment en respectant les règles de littératie.
4. Reconnaître et promouvoir le principe de co-construction dans l'élaboration des outils numériques de santé et d'accompagnement social *via* un support normatif dédié.
6. Reconnaître et promouvoir un principe d'échange (réflexivité) entre utilisateurs et promoteurs de biens et services numériques, pour renforcer l'engagement en santé des usagers.

Pôle de ressources, de compétences et d'expertise en ETP Centre-Val de Loire



MAINTENIR UN ACCOMPAGNEMENT  
DES PATIENTS ET UNE CONTINUITÉ DES  
ACTIVITÉS ÉDUCATIVES AU SEIN D'UN  
PROGRAMME ETP EN PÉRIODE  
D'ÉPIDÉMIE COVID-19

Version 2  
Janvier 2021  
Actualisation



Avènement de la génération des « digital native » ou génération « millenium » (nés au début des années 2000)

Digitalisation de la société avec le risque en contrepartie de la fracture numérique

POUR BIEN VIEILLIR

# Le Bus numérique

INFORMATIQUE • INTERNET • E-MAIL • SERVICES EN LIGNES RÉSEAUX SOCIAUX

Des ateliers pour rester connecté

en Centre - Val de Loire

g+ @ YouTube @

GRATUIT ET RÉSERVÉ AUX SÉNIORS

OUVRIR LE TERRITOIRE AU NUMÉRIQUE ET FORMER LES SÉNIORS AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATIQUE ET D'INTERNET

## L'ILLECTRONISME EN FRANCE



**3/4** des Français utilisent internet quotidiennement

### MAIS

**37%**

des plus de 70 ans ne possèdent pas de connexion internet



**1/3**

des Français ont déjà renoncé à faire quelque chose parce qu'il fallait utiliser internet



**15%**

considèrent les équipements de nouvelle technologie difficiles à utiliser



**39%**

ont renoncé à une démarche administrative



Enquête CSA pour le Syndicat de la Presse Sociale – Mars 2018



### ATELIERS COLLECTIFS POUR APPRENDRE À SE SERVIR DU NUMÉRIQUE EN SANTÉ



DANS VOTRE SERVICE

PROCHAIN ATELIER

DATE: .....

HORAIRES: .....

LIEU: .....

INSCRIPTION: .....

Pour le renforcement des compétences numériques des séniors de 60 ans et plus, avec le soutien de :



ENEZ DÉCOUVRIR  
AVEC NOUS LE  
NUMÉRIQUE EN  
SANTÉ !

"Les compétences numériques essentielles"

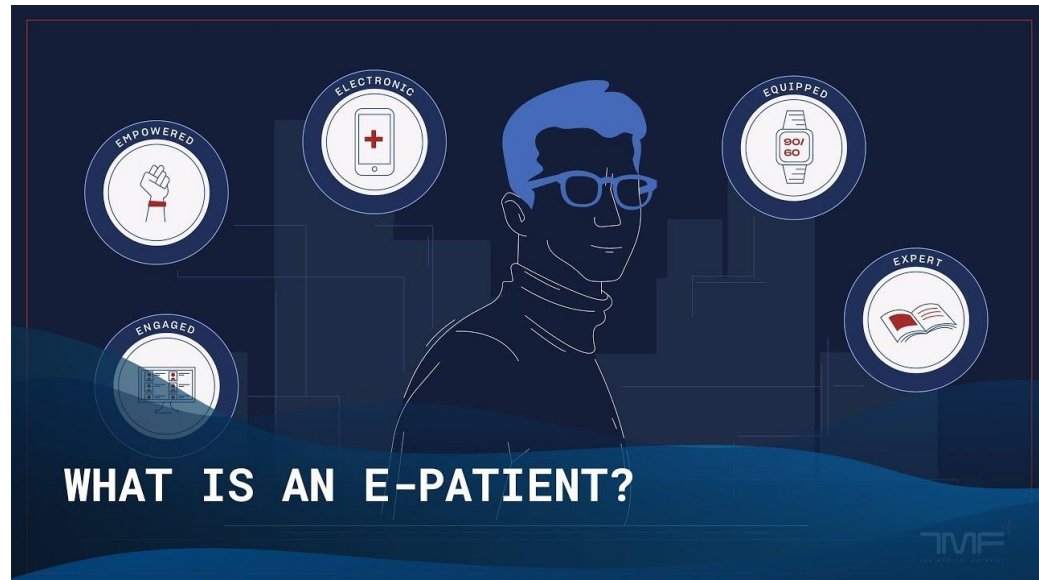
Un atelier éducatif dans un cadre bienveillant, adapté et ludique !  
Des tablettes numériques vous seront mises à disposition.

POUR EN SAVOIR PLUS



***"Du e-patient à la e-santé" ou comment la santé numérique vient influencer sur l'empowerment et l'autonomie du patient ?***

- *Enabled*
- *Empowered*
- *Engaged*
- *Educated*
- *Expert*
- *Egal*
- *Emancipé*



# Quelle pratique du jeu vidéo ?



01 | UNE PRATIQUE DEVENUE INCONTOURNABLE

# 40 MILLIONS DE JOUEURS\*

\*Au moins 1 fois dans l'année



# 76%

PARMI LES JOUEURS  
jouent au moins  
une fois  
par semaine

ii

Sources : étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le jeu vidéo », réalisée sur Internet du 19 juin au 13 juillet 2025 auprès d'un échantillon de 4 001 individus âgés de 10 à 80 ans, représentatif de la population française âgée de 10 à 80 ans.

# Quelle pratique du jeu vidéo ?

## LA PART DES JOUEURS SENIORS (65 ANS ET PLUS) AUGMENTE

↑ +0,7M VS 2024

# 5,4 MILLIONS DE JOUEURS

↑ +6 pts VS 2024

**49%**  
des seniors jouent aux jeux vidéo



**70 ANS**  
moyenne d'âge

↑ +2 pts VS 2024

**14%**  
des joueurs de jeux vidéo sont des seniors

Temps moyen hebdomadaire: **4h51**

Total part hommes/femmes de 65 ans et plus

Hommes

**58%**

**42%**

Femmes

Fréquence de la pratique du jeu vidéo

Plusieurs fois par jour | Ensemble des joueurs: 21%

Tous les jours ou presque | Ensemble des joueurs: 31%

1 à 2 fois par semaine | Ensemble des joueurs: 24%

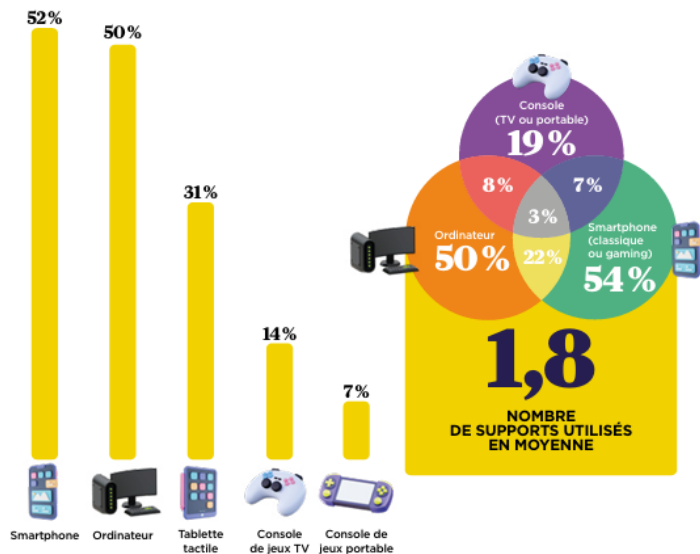
3 fois par mois ou moins souvent | Ensemble des joueurs: 24%

16%

34%

34%

## Supports utilisés pour jouer aux jeux vidéo



## Top 5 des genres de jeux vidéo joués au cours des 12 derniers mois



# Serious Game pour l'e-ETP ?



1992



1995



2008

## Etat des lieux :

- Les études démontrent l'incidence de l'approche ludo-éducative chez l'enfant mais peu ou pas d'étude chez l'adulte (andragogie)
- Les études nord-américaines démontrent qu'il n'y a pas de gain significatif sur l'amélioration des niveaux de connaissances ou de compétences académiques via le SG
- Les méthodes ludo-éducatives en santé avec des supports « classiques » (jeu de cartes, jeu de plateau...) sont bien documentées mais peu ou pas dans un format digital

- \* Objectif : identifier les freins et les leviers des pratiques ludoéducatives, notamment digitales, en ETP chez les patients adultes en région CVL
- \* Population : coordonnateurs et porteurs de programme ETP (56 répondants sur 120 programmes)
- \* Matériel : questionnaire avec questions fermées et questions ouvertes

# Résultats de l'étude quantitative

	Nombre de répondants	Proportion
<b>Place des jeux dans l'offre ETP en région Centre Val de Loire</b>		
Pas du tout présent	11	19,6%
Peu important	34	60,7%
Relativement important	8	14,3%
Très important	3	5,4%
<b>Types de supports ludoéducatifs mobilisés (plusieurs réponses possibles)</b>		
Jeux de cartes	35	30,4%
Quizz, énigmes, devinettes	27	23,5%
Jeux de plateau	16	13,9%
Jeux de mise en situation simulée (jeux de rôle, Kamishibai...)	15	13,0%
Jeux digitaux / Jeux vidéos (communément appelés Serious Games)	4	3,5%
Escape Game	4	3,5%
Jouet	2	1,7%
Autre	4	3,5%
Aucun	8	7,0%

# Résultats de l'étude quantitative

Ressorts ludiques attendus lors de la mobilisation de jeux sérieux (plusieurs réponses possibles)		
Interagir avec d'autres joueurs-patients (collaboration, coopération...)	45	30,8%
Progresser dans des niveaux du jeu (débutant à expert)	29	19,9%
Remplir des missions, des challenges	26	17,8%
Permettre une évasion, une aventure, une décontextualisation	24	16,4%
Obtenir des récompenses, des badges	6	4,1%
Gagner des points, établir un score	6	4,1%
Revêtir un avatar	4	2,7%
Intégrer un classement de joueurs	1	0,7%
Autre	5	3,4%
Motifs de faible ou non utilisation des jeux (plusieurs réponses possibles)		
Le manque de ressources matérielles pour mobiliser le jeu (salle, ordinateur...)	24	28,6%
La méconnaissance de l'existence éventuelle de supports ludiques	18	21,4%
Le manque de ressources humaines pour mobiliser le jeu (effectifs, compétences...)	16	19,1%
L'absence de support à disposition au regard du public cible	15	17,9%
La crainte de décrédibilisation de l'information en santé délivrée (activité perçue comme récréative plus qu'apprenante)	2	2,4%
La crainte d'une altération de la relation soignant-soigné avec le jeu en interface	2	2,4%
Autre	7	8,3%

# Résultats de l'étude quantitative

Intérêts à proposer des ressources ludoéducatives	1. Pas du tout adapté	2. Peu adapté	3. Assez adapté	4. Très adapté
Acquérir de nouvelles connaissances	1 (1,8%)	2 (3,6%)	26 (46,4%)	27 (48,2%)
Faciliter la compréhension de l'information pour sa santé (améliorer la littératie en santé du patient)	1 (1,8%)	3 (5,4%)	20 (35,7%)	32 (57,1%)
Travailler sur ses représentations	2 (3,6%)	3 (5,4%)	25 (44,6%)	26 (46,4%)
Collaborer, coopérer avec d'autres joueurs	2 (3,6%)	4 (7,1%)	18 (32,1%)	32 (57,1%)
Favoriser le pouvoir d'agir et le transfert en situation	1 (1,8%)	5 (8,9%)	20 (35,7%)	30 (53,6%)
Favoriser la motivation du bénéficiaire	1 (1,8%)	6 (10,7%)	21 (37,5%)	28 (50,0%)
Transmettre le savoir scientifique, médical, paramédical	2 (3,6%)	6 (10,7%)	26 (46,4%)	22 (39,3%)
Développer les compétences d'adaptation	1 (1,8%)	7 (12,5%)	16 (28,6%)	32 (57,1%)
Développer des compétences psychosociales	3 (5,4%)	6 (10,7%)	15 (26,8%)	32 (57,1%)
Permettre l'évasion du participant en dehors de son contexte de maladie	3 (5,4%)	8 (14,3%)	15 (26,8%)	30 (53,6%)

# Résultats de l'étude quantitative

---

- \* Différences saillantes de résultats entre public adulte et public mineur
- \* méconnaissance de l'existence de supports pour public adulte
- \* frein autour de l'absence de support à disposition pour les adultes
- \* « Favoriser le pouvoir d'agir et le transfert en situation »
- \* « Collaborer, coopérer avec d'autres joueurs »
- \* « Développer des compétences psycho-sociales »

- \* Objectif : explorer les pratiques ainsi que les appréciations et les retours d'expériences des enquêtés
- \* Population : 6 professionnels de santé et 6 patients bénéficiaires du serious game Drago© depuis 3 à 18 mois. Exclusion de cet échantillon des cinq médecins concepteurs de Drago©.
- \* Matériel : entretien semi-directif

# DRAGO<sup>®</sup>



Serious Game autour d'un **Dispositif de Rappel, d'Amélioration et Gestion de l'Observance (DRAGO)**.

Etude de 2022 recensant 660 répondants :

- 50,7 % ont moins de 18 ans
- 49,3 % sont majeurs (ce qui correspond à notre cible d'étude que sont les patients adultes)



# Résultats de l'étude qualitative

Grille d'analyse lexicométrique - Entretiens professionnels (n=6) et patients (n=6)										
Thème		e-ETP			Serious Game			Littératie en santé	Ethique du soin	
Sous-thème		ETP	e-santé	(e-)patient	jeux sérieux	Gamification	Motivation par le jeu	Littératie numérique	Ethique du numérique	Care et relation de soin
Entretiens professionnels de santé (n=6)	Nb verbatims	35	39	35	23	17	21	24	56	67
	% Avis favorables (sur verbatims exprimés)	97%	64%	43%	88%	74%	76%	62%	69%	52%
Entretiens patients (n=6)	Nb verbatims	22	17	30	36	25	35	19	11	24
	% Avis favorables (sur verbatims exprimés)	100%	67%	63%	90%	93%	79%	42%	83%	58%

# Quelques verbatims de soignants

« il y a ce tournant d'e-ETP à prendre de toute façon, pour donner la meilleure chance à tout le monde. » (Entretien 1 - Ligne 245)

« QR code que je colle sur l'ordonnance »  
(Entretien 2 - Ligne 84)

« J'avoue que je n'aurai pas trop pensé à le proposer à des adultes de mon âge. Ce qui est un peu idiot, parce que moi je joue donc... »  
(Entretien 5 - Ligne 119)

« du point de vue du médecin, ce qui est le plus intéressant, c'est le quiz parce que (...) c'est quand même un vrai apport de connaissance sur la désensibilisation et sur l'allergie. » (Entretien 3 - Ligne 156)

« on vend plus les choses si on y croit »  
(Entretien 2 - Ligne 403)

# Quelques verbatims de soignants

« je n'aurais pas le jeu, je ne serais pas du tout régulière » (Entretien 7 - Ligne 224)

« ça a changé juste de visuel, (...) et juste ça, ça a permis de relancer un peu la machine. » (Entretien 9 - Ligne 157)

attente forte dans le fait de « pouvoir revoir les questions et voir notre réponse et relire effectivement ce qui était vrai ou faux pour (...) débriefer, et potentiellement en parler à l'entourage, au travail, ou au médecin. » (Entretien 9 - Ligne 277)

# Motivation, engagement et EPA du patient-joueur

- ➔ considérer l'entourage du patient comme élément motivationnel central d'une prise en soin holistique en ETP dans le cadre d'une pratique du jeu vidéo-éducatif « en société » :
- « je leur montre, quand (mes filles) rentrent, l'évolution de mon dragon. » (Entretien 12 - Ligne 149).
  - « si je n'avais pas d'enfant, je pense que je n'utiliserai pas. Là, c'est vraiment le partage avec les enfants » (Entretien 9 - Ligne 166)

**➔ Développer la pratique du SG en ETP en tenant compte de l'Environnement Personnel d'Apprentissage**


# Translittératie et approche ludo-éducative

- « on apprend des choses, mais en fait, on avait lu pas mal de trucs sur papier avant. Je pense que c'est complémentaire pour moi. » (Entretien 10 – Ligne 250).
- « le recours au jeu vidéo comme médiation peut perdre de sa pertinence si ses fonctions (...) ne sont pas mises en perspective, dans une dynamique de complémentarité avec les fonctions des autres ateliers thérapeutiques » (Gillet et Brun)

**→ Hybridation des méthodes et outils technopédagogiques en e-ETP en vue d'élever le niveau de translittératie des patients**

# Accompagner le déploiement du numérique en santé dans le cadre du Contrat Plan État-Région 2027

SI de santé et télémédecine | 5 janvier 2022

 Autoriser  Autoriser  Autoriser 

En cours d'attribution 

**L'ARS Centre-Val de Loire, le Conseil régional et la Préfecture de région lancent un appel à projets pour accompagner le déploiement du numérique en santé dans le cadre du Contrat Plan État-Région 2021-2027.**

L'État, la Région et l'ARS souhaitent concourir à l'amélioration de l'accès aux soins en soutenant le développement du numérique en santé, en articulation avec les axes prioritaires en e-santé suivants :

- Objectif n°1 : Développer l'usage des outils numériques par les professionnels et acteurs de la santé au service de la continuité des parcours de santé
- Objectif n°2 : Déployer des services numériques centrés sur l'utilisateur du système de santé et développer leurs usages, notamment au domicile
- Objectif n°3 : Développer les services et les usages de la télémédecine pour un égal accès aux soins des patients.

A VOUS DE JOUER !



**OSM - Objectif Soins et Management**  
4428 abonnés  
2 sem. • Modifié •

👉 A paraître prochainement : le dernier numéro d'OSM

Recherche paramédicale en action : découvrez le numéro 309-310 d'Objectifs Soins & Management dédié à la place centrale de la recherche en soins dans l'innovation clinique et managériale.

💡 Au programme : serious game « Com'un Je » sur la communication soignant, 8<sup>e</sup> Journées francophones de la recherche en soins à Angers autour de l'intelligence artificielle en prévention, et retours d'expérience sur mobilité interne, leadership en bloc opératoire et décisions éthiques en situation critique.

📌 Un numéro qui croise rigueur scientifique, expériences de terrain et analyses managériales pour offrir aux cadres et professionnels de santé des leviers concrets de transformation des pratiques.

À retrouver sur [espaceinfirmier.fr](https://espaceinfirmier.fr).

## Pour la construction d'une éthique du numérique

		Éthique du numérique...		
		...appliquée aux pratiques	...appliquée aux données	...appliquée aux algorithmes
<b>Principes d'éthique médicale</b>	<b>Autonomie</b>	Préserver la capacité de penser, de décider et d'agir librement	L'utilisateur est le principal décideur de l'usage de ses données	L'algorithme a pour objectif d'accroître le contrôle des usagers sur leur vie et leur environnement
	<b>Bienfaisance</b>	Promouvoir ce qui est le plus bénéfique pour l'utilisateur	Le stockage et l'usage des données doivent avoir un rapport coût-bénéfice positif pour l'utilisateur	L'algorithme débouche sur une action bénéfique et utile, et délivre une information claire et compréhensible
	<b>Non-malfaisance</b>	Ne pas causer de préjudice	Le stockage et l'usage des données ne doivent pas nuire à l'utilisateur	L'algorithme permet d'éviter la souffrance et le préjudice pour l'utilisateur
	<b>Justice</b>	Permettre une égalité de traitement des personnes	Le stockage et l'usage des données doivent permettre une amélioration soutenable des soins dans des situations similaires et proportionnée pour les autres usagers, et ce, avant tout autre bénéficiaire	L'algorithme ne suscite ni biais, ni discriminations, ni formes d'exclusion

- \* « si c'est des problèmes d'utilisation d'applis, de téléchargements, je refais avec eux » (Entretien 4 – Ligne 174)
- \* « l'aire du jeu n'est qu'une aire de simulation et d'entraînement. Sans reprise par la parole de ce qui a été ressenti, l'effet thérapeutique restera moindre. » (Stora)
- \* **Prendre soin et accompagner au travers d'une posture de « facilitateur » en mobilisant des principes éthiques pédagogiques de la simulation en santé (*debriefing, feedback, good judgment...*)**

# Emergence du modèle du e-soignant

<u>empowered</u> (se donner le pouvoir de)	Repère ses capacités en matière d'usage des outils digitaux au quotidien, même en dehors du domaine de la santé, sans se considérer de prime abord comme dépassé
<u>engaged</u> (impliqué)	Accompagne les e-patients dans l'usage de ces supports numériques en démontrant soi-même l'intérêt qu'on peut y porter
<u>equipped</u> (informé)	Fait état d'une curiosité intellectuelle professionnelle mais aussi personnelle ayant trait à la culture numérique dans le contexte sociétal du moment
<u>enabled</u> (se donner les moyens)	Réalise une formation agile (présentielle, <u>distancielle</u> , asynchrone...) et/ou une veille professionnelle dans le domaine de <u>la e-santé</u>
<u>educated</u> (instruit)	Acquiert des connaissances et des savoirs lui permettant de développer des compétences numériques en santé répondant aux attentes des e-patients dont il assure le suivi

The screenshot shows a PubMed search result page. At the top, there is the PubMed logo and a search bar. Below the search bar, there are buttons for 'Save' and 'Email'. The main content area displays the article title: "[Emergence of the 'e-patient' and 'e-caregiver' around a serious game in ETP]". Below the title, it indicates the article is in French and lists the authors: Jean-Denis Aubry<sup>1</sup>, Emmanuel Rusch<sup>2</sup>. It also shows the PMID: 38388399 and DOI: 10.3917/spub.236.0027. The 'Abstract' section is visible, starting with an 'Introduction' paragraph and a 'Purpose of the research' paragraph.

Aubry, J.-D., & Rusch, E. (2023). Émergence du « e-patient » et du « e-soignant » autour d'un serious game en ETP: *Santé Publique, Prépublication(0)*, 11g-11.  
<https://doi.org/10.3917/spub.pr1.0028>

## 5 Blocs de compétences génériques

11 novembre 2022 JOURNAL OFFICIEL DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE Texte 38 sur 144

### Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DE LA PRÉVENTION

Arrêté du 10 novembre 2022 relatif à la formation socle  
au numérique en santé des étudiants en santé

**Art. 1<sup>er</sup>.** – La formation au numérique en santé des professionnels de santé a pour objectifs de permettre :

- d’appréhender les enjeux liés à la santé numérique, d’acquérir les connaissances et compétences nécessaires pour travailler dans un contexte de digitalisation de l’exercice professionnel et d’accompagner la transformation du système de soins par le numérique ;
- favoriser l’interprofessionnalité et l’interdisciplinarité ;
- intégrer le numérique en santé dans l’exercice des professionnels de santé.

**Art. 2.** – La formation au numérique en santé est organisée en cinq domaines de connaissances et compétences, définis dans le référentiel figurant à l’annexe I du présent arrêté :

1. Les données de santé.
2. La cybersécurité en santé.
3. La communication en santé.
4. Les outils numériques en santé.
5. La télésanté.

Données de santé

Cybersécurité en santé

Communication en santé

Outils numériques en santé

Télésanté

# Guide pratique de Télésanté à destination des infirmiers

Ce guide a été conçu sur la base des recommandations de la HAS



## INNOVATIONS NUMÉRIQUES, ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE AUGMENTÉE : Voyage vers l'e-ETP

Alliance de  
GIRONDE  
CHU  
BDX  
CHU  
Limoges

CHU  
Poitiers  
CHU  
Limoges

### PROGRAMME DE LA JOURNÉE

Institut des Métiers de la Santé CHU de Bordeaux :  
Site de XAVIER ARNOZAN, Av. du Haut Lévéque, 33061 Pessac

Journée organisée par :  
Dr Noëlle Cardinaud, Dr Marion Albouy, Dr Marianne Laffite  
UTEPP CHU Limoges, UTEPP CHU Poitiers, UTEPP CHU Bordeaux



12h30 - 14h - PAUSE DÉJEUNER

8h45/9h15

Accueil

9h15/9h30

Ouverture de la Journée

Luc Durand (Coordinateur général des soins CHU Bordeaux),  
Dr Noëlle Cardinaud (Responsable UTEPP CHU Limoges),  
Dr Marion Albouy (Responsable UTEPP CHU Poitiers),  
Dr Marianne Laffite (Responsable UTEPP CHU Bordeaux),  
Isabelle Croce (ARS NA)

9h30/9h45

Télésanté, e-prévention et e-ETP, de quoi parle-t-on ?

Dr Marion Albouy (Responsable UTEPP CHU Poitiers)

9h45/10h45

L'e-ETP : de la théorie à la méthode de travail de digitalisation

La pédagogie à l'épreuve de la distance.  
Olivier Coudray, Annag Railler (UTEPP CHU Bordeaux)

E-formateurs, e-éducateurs, une montée en compétence dans les UTER  
Josephine Odoul, Elise Carrene (UTEPP CHU Bordeaux) et  
Amadou Ka (MS CHU de Bordeaux)

Qualité des contenus pédagogiques, qualité des outils pour l'e-ETP : comment faire ?  
Antonin Gauthier Barangeat, Hanniel Fauvieux (UTEPP CHU Bordeaux),  
Clotilde Boulière (DSI CHU Bordeaux)



10h45 - 11h - PAUSE CAFÉ

11h-12h30

e-ETP, mise en pratique dans les programmes

e-ETP Parkinson : Aquipark  
Marie-Claire Toussaint (CHU Bordeaux)

e-ETP enfant asthmatique : école du souffle  
Pr Mickaël Fayon, Emma Coadou (CHU Bordeaux)

Journée Accueil Info Liste d'Attente : e-JAILA, gaffés renoués.  
Johanna Lezin (UTEPP CHU Poitiers)

e-ETP transition : CAP'ADJA  
Blondine Babin, Angélique Bonis (CHU Bordeaux)

14h-14h45

Rencontre avec les experts

Cybersécurité, un enjeu de l'e-ETP  
Alex Franco, Jean Michel Soenen (DSI DGGR CHU Bordeaux)

Protection des outils ETP et e-ETP (en visio)  
Noëlle Gory (Affaires juridiques CHU Poitiers)

14h45-16h

Multimodalité : pratiques innovantes en ETP

Maison des erreurs - Vie la Santé  
Gwladys Bareth, Christèle Bubeau (UTEP CHU Poitiers)

Atelier numérique hypoglycémie des diabétiques  
Dr Jean-Michel Delavaud (FCASS Limouzin)

Projet numérique en psychiatrie  
Dr Clélia Guille, Pauline Gerard, Laurence Chagnoux, Claire Boireau (UTEP CH Chartes Perrené)

La vidéo, outil et support aux équipes ETP  
Caroline Bruneau (CRCM), Marie-Cécile Burti (Epilepsie pédiatrique),  
Caroline Benard et Céline Fernandez-Tur (Rhumatologie) - équipes CHU Bordeaux

16h - 16h30 - CLÔTURE DE LA JOURNÉE

synthèse des échanges, perspectives de travail.

Colloque régional avec la participation de :

Luc Durand, Dr Noëlle Cardinaud, Dr Marion Albouy, Dr Marianne Laffite, Isabelle Croce, Olivier Coudray, Annag Railler, Josephine Odoul, Amadou Ka, Antonin Gauthier Barangeat, Hanniel Fauvieux, Clotilde Boulière, Marie-Claire Toussaint, Pr Mickaël Fayon, Emma Coadou, Johanna Lezin, Blondine Babin, Angélique Bonis, Alex Franco, Jean Michel Soenen, Noëlle Gory, Lolo Eche, Elise Carrene, Dr Jean-Michel Delavaud, Gwladys Bareth, Dr Clélia Guille, Pauline Gerard, Laurence Chagnoux, Claire Boireau, Caroline Bruneau, Marie-Cécile Burti, Caroline Benard, Céline Fernandez-Tur

- Adsp n° 108—E-santé : Entre progrès et vigilance. (s. d.). Consulté 31 octobre 2020, à l'adresse <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/Adsp?clef=170>
- Alvarez, J. (s. d.). DU JEU VIDÉO AU SERIOUS GAME. 446.
- Alvarez, J., & Djaouti, D. (2008). Une taxinomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé. 12.
- Amara, N., Esmouni, S., Mabire, G., & Moutaouakil, M. (s. d.). L'impact des serious games sur la concentration des élèves. 66.
- Beltrand, J. (2017). CA-166—Utilisation d'un serious game dans l'éducation thérapeutique des patients d'âges pédiatriques atteints de diabète de type 1 évaluation de l'intérêt et de l'adhérence chez des patients âgés de 10 à 16 ans. *Diabetes & Metabolism*, 43(2, Supplement), A106. [https://doi.org/10.1016/S1262-3636\(17\)30410-X](https://doi.org/10.1016/S1262-3636(17)30410-X)
- Beltrand, J., Godot, C., Kerbouch, S., Lepage, N., Jourdon, I., Polak, M., & Schmidt, M. E. (2017). Utilisation d'un serious game dans l'éducation thérapeutique des patients d'âges pédiatriques atteints de diabète de type 1 : Évaluation de l'intérêt et de l'adhérence chez des patients âgés de 10 à 16 ans. *Annales d'Endocrinologie*, 78(4), 203-204. <https://doi.org/10.1016/j.ando.2017.07.749>
- Berry, V. (2009). Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique.
- Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 37(2), Article 2. <https://doi.org/10.21432/T2959X>
- Betton, E., & Pondaven, J. (2019). Les technologies numériques, une innovation pédagogique ? : Éditorial. *Éducation permanente*, n° 219, 5. <https://doi.org/10/document>
- Bœnisch, G. (2014). Vincent Berry, L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo. Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Paideia, 2012, 274 pages. Questions de communication, 25(1), 425-427. Cairn.info. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9170>
- BOGAJEWSKI, S. (2015). Usage du jeu vidéo pour l'éducation thérapeutique du patient : Réflexions et problématisations autour de l'apprentissage par le jeu. *EDUCATION THERAPEUTIQUE DU PATIENT*, vol.7 n°2, 20404-1-7. <http://dx.doi.org/10.1051/tpe/2015013>
- Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2, Article 2. <https://doi.org/10.4000/sdj.286>
- Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, 173-174(3-4), 207-234. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>
- Bundy, A. C., Nelson, L., Metzger, M., & Bingaman, K. (2001). Validity and Reliability of a Test of Playfulness. *The Occupational Therapy Journal of Research*, 21(4), 276-292. <https://doi.org/10.1177/153944920102100405>
- Calinescu, A.-M., McLin, V., Spahni, S., Boggini, T., Randriambelonoro, M., Jaquier-Grant, R., Steiner, M., Geissbuhler, A., & Wildhaber, B. E. (2016). KidsETransplant : Un serious game pour les enfants malades ou greffés du foie. *médecine/sciences*, 32(12), 1120-1126. <https://doi.org/10.1051/medsci/20163212016>
- Cédric Gueyraud, Marie Anaut, Stéphane Sanchez, Philippe Denormandie, Anthony Bathsavanis, & Pierre Krolak-Salmon. (2017). Démence et thérapeutique non médicamenteuse, efficacité du cadre ludique. *Soins Gérontologie*, 5237(125), 1. <https://doi.org/10.1016/j.sger.2017.03.006>
- Coavoux, S., & Gerber, D. (2016). Adults at play : Between elective affinities and family sociability. *Sociologie*, 7(2), 133-152.
- Cohen, J.-D., Chambouleyron, M., Guillaume, A., Tropé, S., & Gagnayre, R. (2020). L'e-ETP : Vers une nouvelle pratique ? *Education Thérapeutique du Patient - Therapeutic Patient Education*, 12(2), 20301. <https://doi.org/10.1051/tpe/2021004>
- Corbin, J. M. (2015). Basics of qualitative research : Techniques and procedures for developing grounded theory. (4th edition. / Juliet Corbin, Anselm Strauss.). SAGE.
- Coronado Goupil, I. (2009). Une vision thérapeutique du jeu vidéo. *Adolescence*, T. 27 3(3), 711-720. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ado.069.0711>
- Cottet, J., Seve, E., Fromentin, E., Trinh, H. B., & Pouliquen, M. (2022). DRAGO, 1 an après – Enquête patient sur une application d'aide à l'observance de l'immunothérapie allergénique. *Revue Française d'Allergologie*, 62(3), 368-369. <https://doi.org/10.1016/j.reval.2022.02.192>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow : The Psychology of Optimal Experience*.
- Delmas, A. (2017). Serious Game's Participatory Design and Evaluation for asthma kids. In AFIHM (Éd.), 29ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine (p. 12 p.). ACM. <https://doi.org/10.1145/3132129.3132145>
- Delmas, A.-A. D.-M. (2018). Design and validation of a serious game for self-learning of asthma knowledge in children : Role of intrinsic motivation [Theses, Université de Bordeaux]. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01924799>
- Delory-Momberger, C. (2006). G. Brougère. Jouer/Apprendre. L'orientation scolaire et professionnelle, 35/3, 479-481.
- Digital Health – Game on. (s. d.). Consulté 6 octobre 2019, à l'adresse <http://www.mirarehab.com/blog/digital-health-game-on/>
- Eichenberg, C., Grabmayer, G., & Green, N. (2016). Acceptance of Serious Games in Psychotherapy : An Inquiry into the Stance of Therapists and Patients. *Telemedicine and e-Health*, 22(11), 945-951. <https://doi.org/10.1089/tmj.2016.0001>

- Erhel, S., & Jamet, E. (2012). Comprendre les effets des Serious Game Éducatifs sur l'apprentissage et la motivation (p. 177). l'Harmattan. <https://hal.univ-rennes2.fr/hal-01784184>
- Fabienne, F. M., Johanne, G., Hélène, F., & Martin, L. (2016). Fondements et étapes du processus de recherche : Méthodes quantitatives et qualitatives (3e édition.). Chenelière éducation. <https://go.exlibris.link/VbRGJ0Gv>
- Fercot, S., & Fassbind, E. (s. d.). Conception et évaluation de la faisabilité d'un outil pédagogique d'éducation thérapeutique pour les patients atteints de rhumatisme inflammatoire chronique traités par biothérapie. 161.
- Ferland, F. (s. d.). LE MODELE LUDIQUE. Le jeu, l'enfant avec déficience physique et l'ergothérapie, 2ème édition. Consulté 9 février 2022, à l'adresse <https://www.decitre.fr/livres/le-modele-ludique-9782760617254.html>
- Ferland, F. (2018). 5. Le modèle ludique : Modèle de pratique. In *Le modèle ludique : Le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie* (p. 107-139). Presses de l'Université de Montréal. <http://books.openedition.org/pum/13823>
- Flores, E., Tobon, G., Cavallaro, E., Cavallaro, F., Perry, J., & Keller, T. (2008). Improving patient motivation in game development for motor deficit rehabilitation. In *Proceedings of the 2008 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, ACE 2008* (Vol. 352, p. 384). <https://doi.org/10.1145/1501750.1501839>
- Frété, C., & Schneider, D. (s. d.). Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation. 148.
- Gaon, T., & Stora, M. (2008). Soigner des jeux vidéo / soigner par les jeux vidéo. *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, 67, 33-42. <https://doi.org/10.4000/quaderni.192>
- Gauthier, B. (2003). Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données. PUQ.
- Gerber, D. (2015). Le jeu vidéo comme pratique discréditable. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4, Article 4. <https://doi.org/10.4000/reset.452>
- Gillet, G. (2019). Le jeu vidéo : Un objet inapproprié à la thérapie ? *Psychothérapies*, 39(4), 183-190. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/psys.194.0183>
- Gillet, G., & Brun, A. (2017a). Chapitre 9. Comment inscrire le projet de groupe thérapeutique à médiation numérique en institution. In *Médiations numériques et prise en charge des adolescents* (p. 94-102). Lavoisier; Cairn.info. <https://www.cairn.info/mediations-numeriques-et-prise-en-charge-des-adole--9782257207074-p-94.htm>
- Gillet, G., & Brun, A. (2017b). Chapitre 17. Perspective : Évaluer un jour ? In *Médiations numériques et prise en charge des adolescents* (p. 176-179). Lavoisier; Cairn.info. <https://www.cairn.info/mediations-numeriques-et-prise-en-charge-des-adole--9782257207074-p-176.htm>
- Gillet, G., & Leroux, Y. (2021a). 11. Un objet d'abrutissement et de désubjection ? In *Le jeu vidéo pour soigner ?* (p. 181-196). Érès; Cairn.info. <https://www.cairn.info/le-jeu-video-pour-soigner--9782749270012-p-181.htm>
- Gillet, G., & Leroux, Y. (2021b). 12. Construction et mise en place de l'atelier. In *Le jeu vidéo pour soigner ?* (p. 199-210). Érès; Cairn.info. <https://www.cairn.info/le-jeu-video-pour-soigner--9782749270012-p-199.htm>
- Gillet, G., & Leroux, Y. (2021c). Introduction. « Faire jouer des patients au jeu vidéo ? ». In *Le jeu vidéo pour soigner ?* (p. 7-18). Érès; Cairn.info. <https://www.cairn.info/le-jeu-video-pour-soigner--9782749270012-p-7.htm>
- Gillet, G., & Leroux, Y. (2021d). Le jeu vidéo pour soigner ? Érès. <https://doi.org/10.3917/eres.gille.2021.01>
- Gillet, G., Leroux, Y., & Gillet, G. (2017). Soigner avec le jeu vidéo : Quelques repérages d'incidences transférentielles à partir de la clinique de la médiation virtuelle-numérique. *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 95(1), 113-132. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/read.095.0113>
- Godot, C., Maccini, P., Lepage, N., Jourdon, I., Gonzalez, L., Stupa, A., Polak, M., & Beltrand, J. (2016). CA-211 : DIVE : Le premier Serious Game pour l'éducation thérapeutique de l'enfant et de l'adolescent atteint de diabète de type 1. *Diabetes & Metabolism*, 42, A93. [https://doi.org/10.1016/S1262-3636\(16\)30343-3](https://doi.org/10.1016/S1262-3636(16)30343-3)
- Golay, A., Lagger, G., & Giordan, A. (2007). Une éducation thérapeutique en quatre dimensions pour diminuer la résistance au changement des patients obèses. *Médecine des Maladies Métaboliques*, 1(1), 69-76. [https://doi.org/10.1016/S1957-2557\(07\)88663-9](https://doi.org/10.1016/S1957-2557(07)88663-9)
- Goupil, I. C. (2009). A therapeutic vision of the video game. *Adolescence*, 273(3), 711-720.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <http://dx.doi.org.proxy.scd.univ-tours.fr/10.1037/a0034857>
- Guilleux, C. (2019, juillet 1). Dispositifs de médiation de santé. <https://calenda.org/648079>
- Guitard, P., Ferland, F., & Dutil, É. (2006). L'importance de l'attitude ludique en ergothérapie avec une clientèle adulte. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 73(5), 281-294. <https://doi.org/10.2182/cjot.06.002>

- Peter, C., Gillet, G., Estingoy, P., & Brun, A. (2016). 12 - Intérêt du jeu vidéo Kinect Adventure® en soins de réhabilitation : Entre médiation-clé et outil-support. In N. Franck (Éd.), *Outils de la Réhabilitation en Psychiatrie* (p. 231-252). Elsevier Masson. <https://doi.org/10.1016/B978-2-294-74526-3.00012-7>
- Peut-on apprendre par le jeu? (s. d.). Contact. Consulté 19 octobre 2019, à l'adresse [http://www.contact.ulaval.ca/article\\_blogue/peut-on-apprendre-par-le-jeu/](http://www.contact.ulaval.ca/article_blogue/peut-on-apprendre-par-le-jeu/)
- Romero, M., Dumont, L., Daniel, S., Barma, S., & Hénaire, V. (2016). Jeux numériques et apprentissages.
- Savignac, E. (2017). La gamification du travail : L'ordre du jeu. ISTE Group.
- Sève, E., Cottet, J., Trinh, H. B., Pouliquen, M., Fromentin, E., Lefevre, S., Fontaine, J.-F., & Demoly, P. (2020). Le projet DRAGO. *Revue Française d'Allergologie*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.reval.2020.08.004>
- Silva, H. (2013). La « gamification » de la vie : Sous couleur de jouer ? *Sciences du jeu*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.261>
- Stora, M. (2009). Rêve et réalité : Une clinique du jeu vidéo comme médiation thérapeutique. *Dialogue*, 186(4), 87-97. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/dia.186.0087>
- Stora, M. (2016a). Médiation par les jeux vidéo : Cadre et aspects thérapeutiques. *Cliniques*, 11(1), 90-104. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/clin.011.0090>
- Stora, M. (2016b). Mediation through Video Games : Framework and Therapeutic Aspects. *Cliniques*, 11(1), 90-104.
- Stora, M. (2017). Chapitre 8. Recommandations pour la formation des équipes à l'utilisation des médiations numériques. In *Médiations numériques et prise en charge des adolescents* (p. 85-93). Lavoisier; Cairn.info. <https://www.cairn.info/mediations-numeriques-et-prise-en-charge-des-adolescents--9782257207074-p-85.htm>
- Stora, M. (2018). Et si les écrans nous soignaient ? *Psychanalyse des jeux vidéo et autres plaisirs numériques*. Érès; Cairn.info. <https://www.cairn.info/et-si-les-ecrans-nous-soignaient--9782749258386.htm>
- Stora, M., & Dinechin, B. (2005). Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1994). Grounded theory methodology : An overview. In *Handbook of qualitative research* (p. 273-285). Sage Publications, Inc.
- Talbot, N. (2017). Fortin, M-F. et Gagnon, J. (2016). Fondements et étapes du processus de recherche : Méthodes quantitatives et qualitatives (3 édition). Montréal, Québec : Chenelière éducation. *Revue des sciences de l'éducation*, 43(1), 264. <https://doi.org/10.7202/1042088ar>
- Thaler, R., & Sunstein, C. (2009). NUDGE : Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness. In *Nudge : Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness* (Vol. 47).
- Thèses médecine-odontologie—BIU Santé, Paris. (s. d.). Consulté 8 janvier 2019, à l'adresse <http://www.biusante.parisdescartes.fr/chercher/theses/medecine.php?auteur=&univ=&toutindex=serious+game&annee=>
- Triclot, M. (2017). Philosophie des jeux vidéo. Éditions la Découverte.
- Tronto, J. C. (2009). Un monde vulnérable : Pour une politique du care. La Découverte.
- Une affaire de famille : « La génération actuelle a grandi avec une vraie culture jeu vidéo, qu'elle peut transmettre aux enfants ». (2022, juillet 23). *Le Monde.fr*. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/07/23/une-affaire-de-famille-la-generation-actuelle-a-grandi-avec-une-vraie-culture-jeu-video-qu-elle-peut-transmettre-aux-enfants\\_6135865\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/07/23/une-affaire-de-famille-la-generation-actuelle-a-grandi-avec-une-vraie-culture-jeu-video-qu-elle-peut-transmettre-aux-enfants_6135865_4408996.html)
- Une taxinomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé : L'application des jeux vidéo à la médecine et à la surveillance. (s. d.). Consulté 10 février 2019, à l'adresse <http://pascal-francis.inist.fr/vibad/index.php?action=getRecordDetail&notnum=4&id=1666493>
- Université de Tours / Toutes loc. (s. d.). Consulté 25 janvier 2022, à l'adresse [http://doc.scd.univ-tours.fr/record=b1879517~S1\\*frf](http://doc.scd.univ-tours.fr/record=b1879517~S1*frf)
- Vaiva, G. (2015). Autour de serious game et nouvelles technologies : Quelles utilisations aujourd'hui et demain ? *European Psychiatry*, 30(8, Supplement), S66. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.185>
- Verchère, R. (2019). Gouverner le joueur dans les jeux vidéo. *Sciences du jeu*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.4000/sdj.1741>
- Virole, B. (2005). Du bon usage des jeux vidéo. *Enfances & Psy*, 26(1), 67-72. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ep.026.0067>
- Vlachopoulou, X. (2017). Chapitre 2. Le virtuel dans nos vies. In *Médiations numériques et prise en charge des adolescents* (p. 30-35). Lavoisier; Cairn.info. <https://www.cairn.info/mediations-numeriques-et-prise-en-charge-des-adolescents--9782257207074-p-30.htm>
- Walz, S. P., & Deterding, S. (2015). *The Gameful World : Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.
- WEMEAU, C., DOSSET, C., & DUBAT, B. (s. d.). Le serious game, un outil de soins pour les enfants hospitalisés : Les technologies de l'information et de la communication. Consulté 8 janvier 2019, à l'adresse <http://pascal-francis.inist.fr/vibad/index.php?action=getRecordDetail&notnum=1>
- Weyer, T. D., Robert, K., Renny Octavia Hariandja, J., Alders, G., & Coninx, K. (2012). The Social Maze : A Collaborative Game to Motivate MS Patients for Upper Limb Training. In G. Goos, J. Hartmanis, & J. van Leeuwen (Éds.), *11th International Conference on Entertainment Computing (ICEC)*: Vol. LNCS-7522 (p. 476-479). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-33542-6\\_57](https://doi.org/10.1007/978-3-642-33542-6_57)
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The Gamification Revolution : How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. McGraw-Hill Education.