

Jake

AGENCE **DIGITALE** SANTE

CRÉATEUR DE PROXIMITÉ DIGITALE

FORMER

TRANSFORMER

RAPPROCHER

Thérapie comportementale cognitive par le jeu

Régis CAILLAT-GRENIER



Le serious game et/ou la simulation en santé :

Une légitimité désormais acquise dans la formation initiale et continue des professionnels de santé



Le serious game à destination des patients :

Une légitimité désormais acquise dans la rééducation physique notamment



ERGOTACT, lauréat de l'ANR 2014



Voracy Fish - Groupe Genius

Le serious game et la souffrance morale

E-Schizophrénia » : un outil pédagogique à destination des psychiatres, développé par des psychiatres et financé par le laboratoire Janssen.

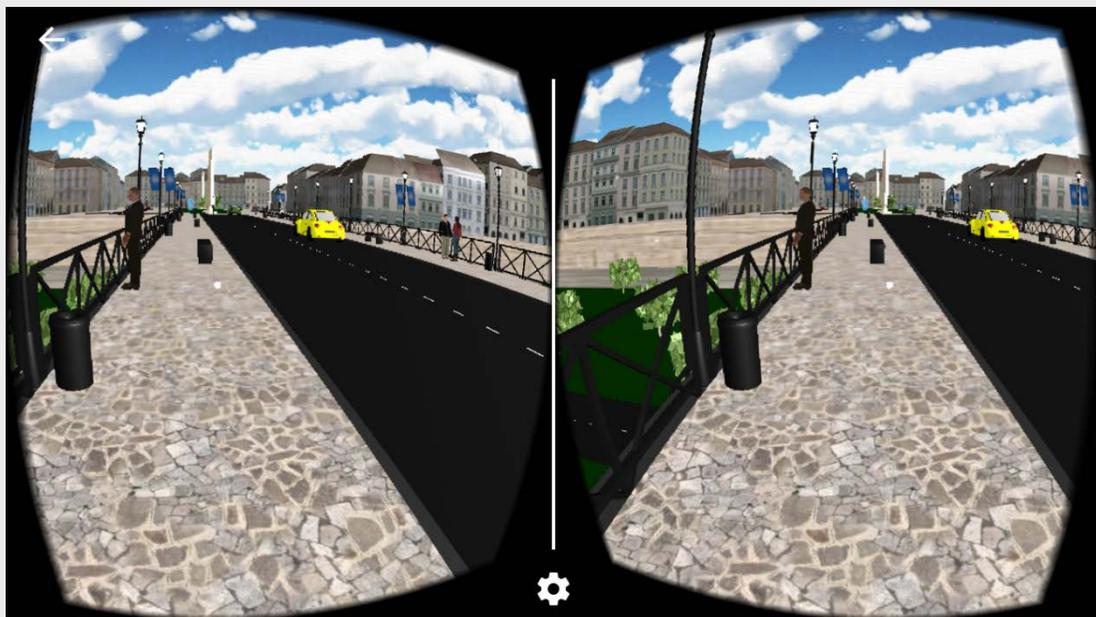
Il met en situation la vie de patients atteints de schizophrénie.

À travers cette vie virtuelle, les médecins apprennent, dans un but thérapeutique, comment vivent et réagissent leurs patients.



Le serious game

Quid de la thérapie comportementale cognitive ?



Une première approche gamifiée de TCC

SPARX est un serious game destiné aux adolescents et jeunes adultes présentant des symptômes dépressifs. Il a été développé par Metia Interactive, en collaboration avec des pédopsychiatres de l'Université d'Auckland.



CAS PRATIQUE

TCC et binge drinking

Le binge drinking

Il correspond à une alcoolisation massive et rapide.

Le binge drinking est pratiqué par les jeunes dans un contexte festif principalement

En 2014, 31% des 18-25 ans déclarent une API dans le mois (mois précédant l'enquête) 43% chez les hommes et 21% chez les femmes

49% des jeunes de 17 ans déclarent une API (alcoolisation ponctuelle importante) au cours du mois écoulé et 22% déclarent des API répétées (au moins 3 au cours du mois)



Le projet

Il s'agit, dans le cadre d'un programme de recherche scientifique, de concevoir un serious game relatif au binge drinking chez les 18-25 ans pour en évaluer l'impact versus un accompagnement individuel par un psychologue dans le cadre d'une intervention brève.

Construction du projet

Une phase de repérage en amont

Estimation de la fréquence de la consommation d'alcool de type binge drinking dans une population de jeunes étudiants d'Ile de France (à partir d'un échantillon représentatif de 10.000 sujets)



Construction du projet

L'intervention

Evaluer l'impact (de manière contrôlée) d'une intervention en plusieurs sessions via internet sur les sujets détectés comme étant binge drinkers, à court (immédiat) et long terme (1 an), à l'aide d'une intervention personnalisée .

WORLD OF MINDCRAFT

Un projet réunissant 4 intervenants

- Inserm Unité 894-Equipe 1
(*vulnérabilité des comportements addictifs*)
- Université Paris Nanterre
(laboratoire EA4430– UFR sciences psychologiques et de l'éducation)
- Université Paris V Descartes
- Jake – Agence digitale santé

Objectif du projet

- Objectif principal: Diminution de la fréquence des épisodes de BD chez des jeunes de 18 à 25 ans
- Objectif secondaire: Amélioration des dimensions psychologiques:
 - Anxiété
 - Dépression
 - Affirmation de soi
 - Régulation des émotions
 - Bonheur

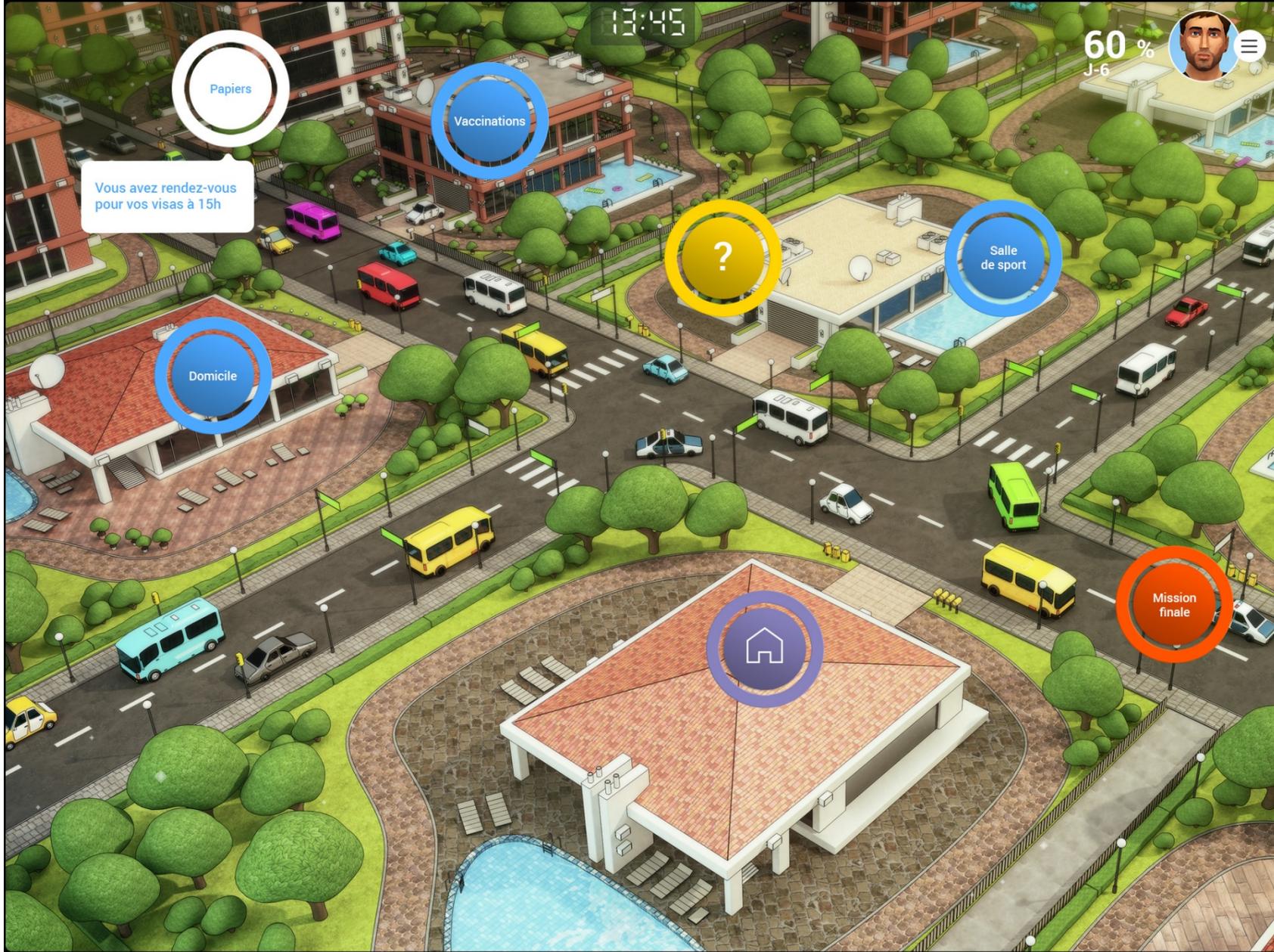
Une évaluation comparative

- Groupe motivationnel Internet : serious game
- Groupe motivationnel Téléphone-psychologues
- Groupe contrôle information

Internet	Téléphone	Brochure
<ul style="list-style-type: none">• 4 groupes• 400 (100 personnes par groupe)	<ul style="list-style-type: none">• 4 Groupes• 240 (60 personnes par groupe)	<ul style="list-style-type: none">• 4 Groupes• 400 (100 personnes par groupe)

Phase I – avril 2017





Déroulé du jeu

- Un questionnaire initial qui permet de personnaliser le jeu en fonction du profil du joueur (anxieux, impulsif, déprimé...)
- Le jeu est divisé en 3 Chapitres
- Un chapitre est composé de trois épisodes
- Temps de jeu : 3 semaines

- Est-ce que ce Jeu Vidéo est un moyen adapté?
- Difficultés à suivre le programme?
- Compréhension des consignes
- Augmentation de la connaissance du problème?
- Augmentation de la confiance à gérer la situation?
- Amélioration sur d'autres comportements?
- Recommandations à des amis?



A suivre....