



# L'ETP par le prisme des Serious Game

Jean-Denis AUBRY

Doctorant et Cadre Supérieur de Santé CHRU Tours

Laboratoire Education Ethique Santé

Université de Tours

Fort du contexte de crise sanitaire que nous traversons tous, les programmes d'Education Thérapeutique du Patient (ETP) sont amenés à être repensés pour que soignants et patients puissent maintenir l'alliance thérapeutique et l'adhésion de ces derniers. Ainsi, nombreux sont les projets innovants qui ont vu le jour depuis un an au travers de la digitalisation des activités éducatives en santé.

Suite à la revue de littérature sur la place des Serious Games<sup>1</sup> en ETP, cinq questionnements ont alors été soulevés et nous sont proposés ici, sous la forme d'un continuum réflexif fruit de la démarche du chercheur.

Tous ces questionnements ont été débattus lors de 5 webinaires que nous avons conçus, coordonnés et mis en œuvre de janvier à Juin 2021. De nombreux experts internationaux dans la francophonie sont venus nous interpeller et nous accompagner dans une réflexion qui se veut collective, empreinte d'allers et retours et d'analyse de nos propres pratiques. Toutes leurs interventions et regards sont à revoir sur la chaîne Youtube du Pôle de Coordination régionale ETP Centre-Val de Loire :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLK5cCG5KobMg9MLuxggg-3LG7kZ8Vfxqd>

Nous vous les présentons maintenant en quelques lignes qui reprennent les orientations synthétiques de leurs interventions.

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

La question est à ce stade de savoir comment les compétences d'adaptation, l'empowerment, l'autonomie et la motivation du patient peuvent être interpellés par une approche digitale de la santé. Est-ce que la santé numérique et/ou connectée engendre des points de convergence ou de divergence avec les principes fondateurs de l'ETP ? Peut-il y avoir alors une incidence sur leur déclinaison dans la prise en soin du patient.

---

<sup>1</sup> « Serious Games » peut se traduire par Jeux Sérieux



# L'ETP par le prisme des Serious Game

Jean-Denis AUBRY

Doctorant et Cadre Supérieur de Santé CHRU Tours

Laboratoire Education Ethique Santé

Université de Tours

## ***Quel changement de paradigme autour de la littératie en santé peut s'opérer quant à la diffusion de l'information au travers des canaux des TIC<sup>2</sup> ?***

La littératie est au cœur de nombre de réflexions et d'études dans le champ de la santé. Le niveau de littératie de la population, les perspectives d'amélioration de cette compétence, l'analyse d'une faible maîtrise de l'information médicale sur la santé, sont des enjeux forts de Santé Publique à ce jour. A l'heure où le numérique prend une place conséquente dans notre vie de tous les jours, il nous faut alors nous intéresser d'autant plus aux aspects de littératie digitale en santé et de translittératie des patients.

## **Quel peut être alors l'incidence du jeu éducatif dans son approche digitale, ses intentions et ses limites au travers du Serious Game ?**

Les activités éducatives sont bien souvent plurielles et diversifiées en ETP dans une quête de pédagogie différenciée et adaptative aux différents profils de patients. Ainsi, les soignants tendent à développer et employer des méthodes qui serviront les intentions pédagogiques et les objectifs d'apprentissage du public cible. Dans l'univers foisonnant des supports pédagogiques en ETP, ils se nichent des outils d'approche ludique et récréative, même (mais beaucoup plus rarement toutefois) dans les programmes à destination de patients adultes. Fort de cette approche du prendre soin au travers du jeu, encore assez novatrice à ce jour, qu'est-ce qui s'opère derrière la ludification ou la gamification des apprentissages ? Quelle en est l'incidence sur le développement des compétences de l'apprenant et sur son parcours éducatif ? Est-ce que la digitalisation du contenu ludique (par l'usage du jeu vidéo) marque une différence par rapport à un jeu classique (jeu de cartes, de plateau...) ? Il semble alors incontournable de définir l'univers des Serious Games ou jeux éducatifs, notamment dans une perspective numérique, en exposant leurs intérêts mais aussi leurs limites.

---

<sup>2</sup> Technologies de l'Information et de la Communication



# L'ETP par le prisme des Serious Game

Jean-Denis AUBRY

Doctorant et Cadre Supérieur de Santé CHRU Tours

Laboratoire Education Ethique Santé

Université de Tours

## **Les technologies digitales en santé influent-elles sur la relation de soin, la place du savoir scientifique en santé, la qualité du prendre soin ?**

La place de la e-santé est toujours un peu plus grandissant, parfois anarchique, mais dans tous les cas inéluctable dans une société digitalisée où le numérique tient une place conséquente dans nos vies au quotidien. Toutefois, l'avènement de ces nouveaux paradigmes du prendre soin, au travers de l'intention éducative, n'est pas sans poser de nombreux questionnements. Cette réflexion éthique essentielle vient alors interroger nos pratiques, notre posture, la place et le rôle du savoir (de la connaissance) dans une quête épistémologique. Sans omettre de poser un regard singulier sur notre relation à l'autre au travers de la réciprocité soignant-soigné au cœur des pratiques en ETP. Ainsi, les technologies numériques en santé ont-elles une incidence dans la relation de soin, les inégalités de santé, l'éthique et la qualité du prendre soin ?

## **La pratique du jeu sérieux en santé vient alors nous interpeler autour d'une question centrale, voire fondamentale : peut-on jouer avec la santé, avec SA santé ?**

Car, en effet, il n'y a pas de notion de « jeu » sans une part de récompense ou éventuellement d'échec. Dans ce cas, « gagner » ou « perdre » dans le cadre du jeu sérieux ont-ils une incidence sur le parcours de soin du patient ?

Là encore, un questionnement éthique sur la place de la ludification des activités éducatives en santé et en ETP est posé. La pratique du jeu, de par sa nature, son approche, la représentation sociétale que nous en avons, nous amènent à nous poser diverses interrogations. La scénarisation d'un jeu, ses règles et les rôles que les acteurs y tiennent, viennent-ils bousculer la quête perpétuelle et nécessaire d'individualisation du parcours du patient ? Son autonomie est-elle contingentée voire refreinée par les principes et les objectifs du jeu ? La vulgarisation du contenu médical par l'approche ludique ne peut-il pas le décrédibiliser ? Quid d'un patient qui « perd la partie » face à la maladie, même virtuellement ?



# L'ETP par le prisme des Serious Game

Jean-Denis AUBRY

Doctorant et Cadre Supérieur de Santé CHRU Tours

Laboratoire Education Ethique Santé

Université de Tours

A l'horizon de la fin d'année 2022, un ouvrage collectif en préparation reprendra les différents développements de nos orateurs, permettant ainsi à nous tous, soignants et patients, de mieux appréhender l'apport des nouvelles technologies, et notamment les Serious Games, dans nos programmes ETP et nos prises en soin.

A la suite de cette série de webinaires qui s'est voulue être un temps exploratoire de notre problématique, notre recherche voudrait maintenant sur l'année 2021-2022 tenter d'éclaircir les enjeux pédagogiques corrélés à l'avènement des Serious Games dans les programmes d'éducation thérapeutique. A travers ce travail d'enquête, nous tenterons d'analyser les pratiques actuelles et les perspectives autour de cette problématique de recherche.

Pour quantifier et qualifier nos interrogations et obtenir des retours de la part des acteurs de terrain, l'enjeu de notre démarche consiste maintenant à soumettre un questionnaire d'enquête auprès des structures porteuses de projet ETP en Région Centre Val de Loire sur ce dernier trimestre 2021. Les résultats obtenus permettront de circonscrire nos hypothèses avant d'engager par la suite des entretiens de recherche pour explorer qualitativement les pratiques et usages éducatifs liés à la mobilisation de Serious Game.

Cette recherche vise la production de réflexions et de nouveaux paradigmes scientifiques en matière de méthodes pédagogiques innovantes dans le cadre de l'ETP. En effet, alors que de nombreux Serious Games voient jour dans ce domaine ces dernières années, ils semblent important que les laboratoires de recherche interrogent la dimension des pratiques éducatives en santé dans le champ des techno-pédagogies au bénéfice des malades chroniques adultes.