

Place de la Médiation Numérique dans la Réhabilitation

Equipe du centre de réhabilitation psychosociale audois (C2RA)

Jeux vidéos et réhabilitation

- **Année 2000 :**
 - Réalité virtuelle dans le traitement de la Schizophrénie
 - Jeux vidéo et remédiation cognitive
- **Le jeu vidéo :**
 - Aspect ludique
 - Favorise les interactions interindividuelles
 - Stimule la créativité, l'imagination et l'adaptation individuelle ou collective
 - Information sur son propre fonctionnement
 - Détection et entraînement des processus cognitifs perturbés
 - Efficacité : peu d'étude



Approches du jeu vidéo dans le soin

- **Outils pensés et conçus spécifiquement pour le soin**
- **Outils commerciaux, conçus indépendamment du soin** pour usage ludique dont certains aspect ont été détournés dans une perspective psychothérapeutique :
 - Accessible pour la structure et les patients
 - Adaptabilité : choix
 - Familier pour les patients
 - Adhésion à l'atelier
 - Support ludique de psychoéducation
 - Premier contact avec la remédiation cognitive



Patients cibles

- Ouvert à tout patients,
- Bilan cognitif,
- Bilan infirmier,
- Souhaits du patient.



➔ La **relation de confiance** reste la plus importante pour certains : lien avec les animateurs, support maîtrisé....

Les modalités de l'atelier

- Fonctionnement :

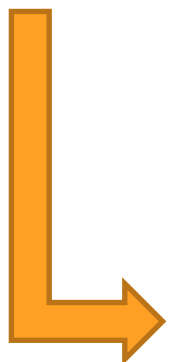
- 4 participants
- 2 animateurs
- 9 sessions (8 en groupe et 1 individuelle), 1x/semaine, durée : 2h
- Matériels : Livret patient, télévision, Nintendo switch, fiches support

- Déroulement des séances :

- Accueil et présentation
- Retour sur la séance précédente
- Choix du jeu
- Deux sessions de jeu
- Partage des expériences
- Transfert en vie quotidienne
- Conclusion

Avant le début de l'atelier

Entretien individuel : animateurs de la session
référent du patient



Présentation de l'atelier
Objectifs personnalisés
Autoévaluation (échelle qualité de vie, estime de soi et image corporelle).



Permet au patient de rentrer plus facilement dans le groupe.

Les objectifs de l'atelier

- Identifier, comprendre, améliorer le **fonctionnement cognitif**.
- Travailler le **lien social** à travers des sessions de jeu en équipes.
- Intégrer un **groupe**.
- Travailler l'**image** et l'**estime de soi**.

Les jeux de groupe



Séance individuelle

- Jeu de plateforme en individuel.
- Observations animateurs.
- Passation des échelles d'autoévaluation.
- **Recueil vécu du patient.**
- Recueil de l'avis du patient sur l'atelier.



Fin d'atelier

- Entretien individuel :
 - Restitution de l'atelier
 - Présence,
 - Place dans le groupe,
 - Point sur les fonctions cognitives,
 - Atteinte des objectifs personnels,
 - Vécu du patient.
- **Orienter vers de nouvelles prises en charge si nécessaire.**

SESSION DE JEU

RESULTATS

	Objectifs personnels	Vécu de l'atelier	Observations animateurs et retour patient
Mr M.	<ul style="list-style-type: none"> - Lien social => atteint - Coordination visuo-motrice => atteint - Concentration => atteint - Anxiété sociale => en cours 	« Ca a été difficile lors de la première séance. J'ai pris du plaisir. Il y avait une bonne cohésion dans le groupe et de l'entraide. J'ai atteint mon objectif dans la gestion du stress mais je dois encore y travailler ».	<ul style="list-style-type: none"> - Intégration d'un groupe impossible avant. - Gestion de l'anxiété en groupe. - Bienveillant, empathie et entraide. - Bonnes capacités dans l'ensemble. - Parvient à repousser ses « limites ».
Mr D.	<ul style="list-style-type: none"> - Lien social => atteint - Prise de plaisir => atteint - Fonctions cognitives => en cours 	« Triste que ça s'arrête. J'étais fatigué lors des premières séances mais rapidement j'ai pris du plaisir. Aucun esprit de compétition dans le groupe. Lorsque que je suis anxieux chez moi je repense aux séances et ça me fait du bien. ».	<ul style="list-style-type: none"> - Bienveillant, empathie. - Niveau de concentration rapidement augmenté. - Prise de plaisir. - Support de discussions avec sa fille.
Mr K.	<ul style="list-style-type: none"> - Concentration position observateur => atteint - Mémoire à long terme => atteint - Confiance en soi => en cours 	« J'ai pris beaucoup de plaisir, je ne vois plus les jeux vidéo comme une « addiction » mais comme un loisir. J'étais à l'aise dans le groupe. J'ai appris à mieux comprendre les fonctions cognitives. ».	<ul style="list-style-type: none"> - Bienveillant, empathie et entraide. - Bonnes capacités dans l'ensemble. - Transfert en vie quotidienne avec la mise en place de nouvelles activités.

Témoignages



MERCI
pour votre attention
Avez-vous
des questions ?