

# Série de 5 webinaires gratuits sur L'ETP PAR LE PRISME DES SERIOUS GAMES

Le laboratoire Ethique, Education, Santé - EA 7505 de l'Université de Tours et le Pôle Régional de ressources, de compétences et d'expertise en Education Thérapeutique du Patient en région Centre Val de Loire vous proposent une série de 5 Webinaires sur "L'ETP par le prisme des Serious Games".

Dans le contexte de crise sanitaire qui a contraint patient et soignant à repenser les programmes d'Education Thérapeutique (ETP), la digitalisation des activités éducatives en santé a connu un essor sans précédent. Suite à une revue de littérature menée dans le cadre d'une recherche doctorale en Santé Publique sur la place des Serious Games en ETP, nous proposons une série de webinaires **gratuits** faisant écho à différents questionnements soulevés lors de la problématisation. Cette série se veut progressive, adossée à une forme de continuum réflexif fruit de la démarche du chercheur.

## 04 Février - 15h00 à 17h00

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

## 08 Avril - 13h30 à 15h30

"Le Serious Game – Approches de Ludification et Gamification – Game Play – Game design." La culture et la sociologie du jeu vidéo, l'incidence du jeu éducatif dans son approche digitale, ses intentions et ses limites.

## 10 Juin - 13h30 à 15h30

"L'éthique de la pratique du jeu vidéo sérieux en santé. Peut-on jouer avec la santé, avec SA santé ?" L'individualisation des parcours est-elle interrogée par la pratique des Serious Games ? Gagner ou perdre dans le cadre du jeu sérieux ont-ils une incidence sur le parcours de soin du patient ?

## 11 Mars - 13h30 à 15h30

"La littératie en santé – La littératie digitale – La translittératie", quel changement de paradigme quant à la diffusion de l'information en santé au travers des canaux des TIC ?

## 20 Mai - 13h30 à 15h30

"Réflexions éthiques et e-santé." Les technologies digitales en santé influent-elles sur la relation de soin, la place du savoir scientifique en santé, la qualité du prendre soin ?



Inscription : <https://etpcvl.univ-tours.fr>  
Contact : 07 78 55 98 31 / 06 23 40 75 62  
Mail : [jeandenis.aubry@univ-tours.fr](mailto:jeandenis.aubry@univ-tours.fr)

Webinaire 1 : 04 F vrier 2021

## DU E-PATIENT   LA E-SANT 

**Ou comment la sant  num rique vient influencer sur l'empowerment et l'autonomie du patient ?**

Dans ce 1er volet, il semble important de poser les bases conceptuelles et th oriques de ce que sont les objectifs de l'ETP. Tour   tour, les orateurs pourront red finir et pr ciser les acceptions de chaque terme tels les comp tences d'adaptation, l'empowerment, l'autonomie, la motivation. Ils pourront faire  merger les points de convergence et de divergence de ces  l ments. Enfin, ils pourront aborder avec nous comment l'introduction du num rique et de la e-sant  peut avoir une incidence sur leur d clinaison dans la prise en soin du patient.

15h00 - 17h00

### Orateurs

- **Muriel ROSSET**, Fondatrice de M-Gravity, Coach et formatrice ayant publi  « Le e-patient au volant de sa e-sant  » sur le blog Management en Milieu de Sant ; pr sidente de l'association Connexions Familiales, pour la psycho ducation de pairs aidants en sant  mentale
- **Pr Etienne MINVIELLE**, Professeur   l'Ecole polytechnique (D partement Management de l'Innovation et Entrepreneuriat, Directeur de Recherche CNRS (i3-Centre de Recherche en Gestion, Ecole Polytechnique, CNRS (UMR 9217), et responsable d'une mission de d veloppement de parcours innovants au sein du centre r gional de lutte contre le cancer Gustave-Roussy.

Webinaire 2 : 11 Mars 2021

# LA LITTÉRATIE EN SANTÉ – LA LITTÉRATIE DIGITALE – LA TRANSLITTÉRATIE

**Quel changement de paradigme quant à la diffusion de l'information en santé au travers des canaux des TIC ?**

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. Mais, de ce fait, quel est alors l'impact d'un changement de paradigme dans la diffusion de cette information si celle-ci passe par les canaux des TIC ? Les orateurs pourront nous faire part du champs des possibles et des limites de la littératie digitale en santé et de la translittératie.

13h30 - 15h30

## Orateurs

- **Valérie LEMIEUX**, erg. M.Sc., Direction régionale de santé publique de Montréal, CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal
- **Olivier LE DEUFF**, Maître de conférences en SIC, Laboratoire Mica, Université de Bordeaux Montaigne.

Webinaire 3 : 08 Avril 2021

# LE SERIOUS GAME – APPROCHES DE LUDIFICATION ET GAMIFICATION – GAME PLAY – GAME DESIGN

**La culture et la sociologie du jeu vidéo, l'incidence du jeu éducatif dans son approche digitale, ses intentions et ses limites.**

Les activités éducatives sont plurielles en ETP. Elles se veulent adaptées au programme, aux intentions pédagogiques, aux objectifs d'apprentissage et au profil du public cible. Dans l'univers riche des outils pédagogiques à disposition des soignants dispensant l'ETP, se nichent des méthodes d'approche ludique et récréative, même (mais plus rarement) dans les programmes pour adultes. Toutefois, qu'est-ce que la ludification ou la gamification des apprentissages ? Quelle est leur incidence sur l'apprenant et son parcours éducatif ? Comment définir un Serious Game ? Est-ce que la digitalisation du contenu ludique marque une différence par rapport à un jeu classique ? Quelle est l'importance du game play et du game design ? Nos orateurs nous accompagneront dans la culture du jeu éducatif, son approche numérique, ses intentions voire parfois ses limites.

13h30 - 15h30

## Orateurs

- **Frédéric KUNTZMANN**, PDG/CEO Founder My-Serious-Game
- **Stéphane GOBRON**, titulaire d'un post-doctorat spécialisé en simulation de l'émotion en réalité virtuelle à l'Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), Enseignant-chercheur au département d'informatique, domaine Ingénierie, de la Haute Ecole Arc, HES-SO, à Neuchâtel.

Webinaire 4 : 20 Mai 2021

# RÉFLEXIONS ÉTHIQUES ET E-SANTÉ

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

Le phénomène de la e-santé est grandissant, parfois anarchique, mais dans tous les cas inéluctable dans une société digitalisée où le multimédia tient une place dans nos vies au quotidien. Toutefois, l'avènement de ces nouvelles méthodes d'aborder le soin, l'acte clinique et éducatif de soigner, n'est pas sans poser de nombreuses questions. Celles-ci viennent interroger nos pratiques, notre posture, la place et le rôle du savoir (de la connaissance), notre relation à l'autre dans la réciprocité soignant-soigné. Les technologies numériques en santé ont-elles une incidence dans la relation de soin, la relation à l'autre, les inégalités de santé, la qualité du prendre soin ?

13h30 - 15h30

## Orateurs

- **Pierre-Emmanuel BRUGERON**, Responsable du pôle Ressources, Espace éthique Île-de-France, coordinateur du DU "Ethique du numérique en santé" de l'Université Paris-Saclay
- **Sébastien CLAEYS**, chercheur en philosophie, responsable de la médiation, Espace éthique Île-de-France, coordinateur du DU "Ethique du numérique en santé" de l'Université Paris-Saclay
- **Frédérique CLAUDOT**, MCU-PH, Ecole de Santé Publique, Faculté de médecine de Nancy, Université de Lorraine

Webinaire 5 : 10 Juin 2021

# L' THIQUE DE LA PRATIQUE DU JEU VID O S RIEUX EN SANT . PEUT-ON JOUER AVEC LA SANT , AVEC SA SANT  ?

**L'individualisation des parcours est-elle interrog e par la pratique des Serious Games ? Gagner ou perdre dans le cadre du jeu s rieux ont-ils une incidence sur le parcours de soin du patient ?**

Le 5e et dernier volet a pour intention de mettre la focale plus sp cifiquement autour d'un questionnement  thique sur la place de la ludification des activit s  ducatives en sant  et en ETP. La pratique du jeu, de par sa nature, son approche, la repr sentation soci tale que nous en avons, nous am nent   nous poser diverses interrogations. La sc narisation d'un jeu, ses r gles et les r les que les acteurs y tiennent, viennent-ils bousculer la qu te d'individualisation du parcours du patient ? Son autonomie est-elle contingent e par les principes et les objectifs du jeu ? La vulgarisation du contenu m dical par l'approche ludique ne peut-elle pas le d cr dibiliser ? Quid d'un patient qui « perd la partie » face   la maladie, m me virtuellement ?

13h30 - 15h30

## Orateurs

- **Vincent BERRY**, ma tre de conf rences en Sciences de l'Education   l'universit  de Paris 13, Enseignant chercheur au sein du laboratoire EXPERICE.
- **Mathieu TRICLOT**, Ma tre de conf rences en philosophie des sciences, D partement DISC, Equipe OMNI, Universit  de Technologie Belfort-Montb liard