Dialogue

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Magazine aide et soins à domicile : revue spécialisée de l'Association suisse des services d'aide et de soins à domicile**

Band (Jahr): **- (2018)**

Heft 1

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Soins palliatifs

5 Questions La mort sans tabou grâce au jeu

Magazine ASD: Vous enseignez les soins palliatifs à la Haute Ecole Arc à Delémont et Neuchâtel. Quel est le principal défi?
Pierre-Alain Charmillot: Les jeunes qui débutent comme professionnels dans le monde des soins sont souvent peu préparés à faire face à des situations de décès. Mais, dans ce métier, cette confrontation avec la mort arrive très tôt, qu'on travaille à l'hôpital, en institutions pour personnes âgées ou à domicile où surviennent près de 20% des décès. Il faut donc développer les habiletés relationnelles, qui nécessitent une connaissance de soi, dans les situations de fin de vie pendant leur formation déjà. Nous travaillons actuellement sur un prototype de «serious game», ou «jeu sérieux» en français, destiné aux étudiants et aux professionnels qui permet de se mettre en situation pratique afin d'affiner ces habiletés-là.

Comment un jeu peut-il aider à faire face au décès d'un patient?
Il permet d'aborder une thématique sensible de manière ludique. Le Serious Game encourage à s'exercer par sa forme attractive tout en ajoutant une dimension pédagogique. Pour le moment, il n'existe que peu d'outils à disposition du personnel de santé pour aborder ces questions délicates liées à la mort prochaine d'un patient. Le projet national de recherche 67 «fin de vie» (PNR 67) a mis récemment en avant le besoin de mieux anticiper les situations palliatives. Notre projet de jeu va exactement en ce sens.

Comment se déroule une partie?
Nous travaillons sur plusieurs formes de prototypes et souhaitons tester le jeu sur ordinateur, en version: images et son; vidéo en immersion 3D. Nous avons pour le moment développé un scénario, mais d'autres sont prévus afin de varier le jeu. Ce scénario plonge le joueur en situation, au sein d'un EMS, et des scènes successives lui permettent d'interagir avec un résident fictif en fin de vie. Le joueur a différentes réponses à choix qui influencent le cours du jeu. S'il choisit les réponses les plus appropriées, il peut passer au chapitre suivant. Nous avons proposé ce jeu à plusieurs étudiants qui ont montré un grand intérêt. L'idée de notre étude consiste également à savoir si un tel outil permet effectivement au joueur de prendre conscience de sa propre sensibilité face à la fin de vie d'un patient.

Le but du jeu, au final, c'est d'apprendre à mieux se connaître soi-même?
Oui, en quelque sorte. Face à la mort, chacun développe des stratégies afin de surmonter cette épreuve. Et certaines stratégies consistent à éviter le sujet, à ne pas poser trop de questions. Mais, pour le personnel soignant, je considère qu'une telle attitude face à un patient en fin de vie est une faute professionnelle. Les professionnels de la santé doivent pouvoir parler de la mort à la personne concernée afin de lui proposer les solutions adaptées à sa situation. Pour y parvenir, il faut avoir l'occasion de s'exercer. C'est l'idée de notre jeu.

Pourquoi s'exercer par le jeu?
Le Serious Game permet de progresser de manière individuelle, d'y aller pas à pas. La mort est un sujet intime et chacun l'aborde d'une manière particulière. Le jeu permet d'avancer à son rythme. Mais cette recherche est encore à ses débuts et nous avons hâte d'analyser de plus près l'impact du jeu afin de continuer à le développer.

Interview: Pierre Gumy

Biographie expresse

Pierre-Alain Charmillot est infirmier, professeur et chef de projet à la Haute Ecole de l'Arc jurassien ARC. Il enseigne les soins palliatifs dans le cadre d'un certificat et d'un diplôme d'études avancées (CAS et DAS) en collaboration avec le CHUV.