

Focus

La santé : nouveau terrain de jeux ?

Mardi, 31 Janvier, 2023 - 14:00

Ludiques, performantes et engageantes : Les escapes Game dépoussièrent le marché de la formation en santé. Comment repérer des prescriptions à risque ? Connaissez-vous les mesures de prévention ? De nouveaux outils totalement décomplexés mettent le doigt sur les situations à mieux repérer et surtout à éviter. Des mises en scène conçues pour les professionnels de santé, mais aussi les patients qui facilitent déjà les apprentissages pour mieux repérer et gérer leurs fragilités, mais aussi leurs traitements. A quoi correspond ce nouveau pan de la communication santé ? Décryptage.



Activités de groupe, coopératives, plutôt compactes avec un espace d'évolution souvent limité : les expériences immersives, adventures rooms, actions game ou autres salles de défis déferlent dans l'univers de la santé. Des challenges qu'il est désormais proposé de relever pour améliorer les soins, la prévention ou l'observance des traitements. Une démarche récente dans l'univers de la santé qui devient déjà une histoire de spécialistes ! Le Dr David Labrosse, fondateur de Tricky s'est par exemple rapproché de la MNH à Santexpo dès l'an dernier pour faire découvrir tout le potentiel de ces expériences immersives aux professionnels de santé. Des formations ludiques que les visiteurs de ce salon pourront de nouveau tester du 23 au 25 mai prochain sur ce salon. « Nous avons de nombreux arguments à proposer en la matière pour démontrer sur ce salon aux soignants et aux décideurs, le panel de solutions qui peut aujourd'hui changer la vie des soignants, à un moment où il est compliqué de recruter et de garder les compétences dans son établissement, dans un bon état physique et psychologique. Nous disposons d'une boîte à outils prête à l'usage qui permet vraiment aux établissements de santé, de stopper l'hémorragie des compétences, » explique David Labrosse.

Ce jeune médecin d'abord curieux de cette gamification dans le monde du marketing concernant les produits de grande consommation qui plaisent aux plus jeunes a eu l'idée de transposer ces concepts pour convaincre dans l'univers des soins. « Pourquoi ne pas utiliser en santé quelque chose qui fonctionne vraiment très bien ? Pour faire de la prévention, expliquer les parcours patients dans la perspective d'améliorer le niveau de santé de la population. » En partant de ce postulat, ce jeune médecin entrepreneur estime aujourd'hui que la Gamification repose sur trois conditions pour être totalement performante dans l'univers de la santé.

Matcher, fitter avec l'expérience proposée

C'est d'abord la bonne maîtrise d'une technologie de plus en plus accessible qui permet selon lui d'actionner des ressorts psychologiques insoupçonnés. Une démarche qui repose sur pas mal de leviers pour faciliter l'engagement et convaincre. Des ressorts psychologiques autour de la possession, de l'interaction sociale, mais aussi de l'histoire que cela raconte. « Il y a un grand nombre de leviers psychologiques qui nous font tous réagir en réalité et qui vont amener un individu à s'épanouir dans l'expérience qu'on lui propose. C'est comme si nous rentrions dans une pièce, et, quelques soient nos ressorts psychologiques, nous allons matcher, fitter avec l'expérience proposée virtuelle ou digitale » poursuit David Labrosse.

Mesure d'impact à la clé

L'engouement est tel qu'il se prête aussi à des travaux de recherche pour proposer des solutions et des expériences qui ont un réel impact sur le niveau de santé des populations. La gamification de la santé s'accélère et des indicateurs existent désormais en fonction des thématiques d'intervention. Le tout est de pouvoir adresser une solution ou une expérience qui fonctionne. « À notre échelle, nous mesurons une nette amélioration sur la couverture vaccinale. Dans le cadre de la vaccination COVID-19, on a augmenté de 50 % le taux de couverture vaccinale chez les personnes hésitante ou réfractaire, » affirme David Labrosse. Des expériences qui facilitent aussi le rapprochement de 20 à 30 % des personnes qui se sentent en état d'épuisement professionnel avec un professionnel de santé, alors qu'il n'était pas prêt à le faire. Ces outils les aident donc à changer d'avis, permettent de décider ou d'accepter d'être pris en charge. Des expériences qui pourraient selon lui réduire de 15 à 20 %, le taux d'accidents du travail liés aux ports et chargements dans les établissements de santé. « Beaucoup de sociétés se lancent aujourd'hui sur ce marché en alignant des impacts très concrets que la technologie nous permet de mesurer. On va suivre les cohortes de patients ou de salariés pour monitorer le ressenti et voir si l'expérience proposée aura finalement un impact sur leur niveau de santé, » poursuit le fondateur de Tricky, start up orientée sur la santé au travail, persuadé que ces expériences efficaces finiront par remplacer d'autres outils existants sur le marché de la formation.

Expériences ludiques, performantes et engageantes.

Cette année augure un changement de décors avec l'éclosion d'un marché où se côtoient des entrepreneurs indépendants, des start-up, des réseaux franchisés avec ses fournisseurs et ses bureaux d'études-conseils. Car, les escape Games deviennent un nouveau terrain de jeux pour resserrer les liens avec les patients, faisant éclore un nouveau pan en communication santé. « C'est un peu le grain de sel qui donne du goût à un plat d'aujourd'hui. Beaucoup de structures sont tentées par ces solutions qui fonctionnent parfaitement et elles intègrent simplement de la gamification à leur démarche pour pouvoir améliorer l'engagement, mesurer la fidélité et l'observance des médicaments. Tout le sujet est là ! Ces innovations vont dépoussiérer la formation traditionnelle apportant un nouveau modèle économique et de nouvelles solutions » promet David Labrosse. De nouveaux outils dotés d'atouts majeurs pour améliorer l'observance du traitement. En travaillant sur le fonctionnement des ressorts psychologiques des patients, ces précurseurs livrent des clés pour franchir une nouvelle étape. Alors à qui le tour ?

Laurence Mauduit

Illustration [Image by brgfx](#) [1] on Freepik

Histoires, énigmes, décors : Carton plein en prévention !

- **Les clés du sommeil** pour les seniors en Nouvelle-Aquitaine. Des énigmes proposées par Cap Seniors autour de l'activité physique, des relations sociales, mais aussi de l'environnement dans la maison : la température et la lumière pour prendre conscience de ce qu'il convient d'améliorer dans sa vie quotidienne.
- **Secret d'etercell** : Des détectives de la santé participent l'expérience hors norme dans un vaisseau spatio-temporel nommé SANG-1, capable de voyager à l'intérieur du corps humain.
- **Nutrigame®** : Les joueurs doivent réaliser une mission qui leur est confiée en moins de 60 ou 90 min en fonction du niveau et du scénario choisit en alternant des énigmes avec observation, manipulation, fouille, jeu de logique et de réflexion. Créativité et ingéniosité sont mises à l'épreuve. Un jeu distribué par le Cnam-ISTNA.

[Tous les focus](#) [2]

URL source: <http://www.guidepharmasante.fr/actualites/la-sante-nouveau-terrain-de-jeux>

Liens

[1] https://www.freepik.com/free-vector/national-puzzle-day-banner-design_36434144.htm#page=8&query=puzzle%20day&position=25&from_view=search&track=sph

[2] <http://www.guidepharmasante.fr/actualites/focus>