



## *L'escape game : un outil de prévention chez les étudiants ?*

Equipe « Ludopédagogie » SimUSanté

Mars 2023 – Journée d'échanges autour du Tutorat  
CHU Amiens Picardie



Apprendre ensemble  
pour soigner ensemble

**Aucun conflit d'intérêt**



- Contexte
- Expériences ludopédagogiques
- L'escape game pédagogique
- Intérêts pour la recherche et impact

Apprendre ensemble  
pour soigner ensemble



## Contexte



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

# Des étudiants exposés ?

## Une réelle problématique

- **Des chiffres alarmants...**

30 % présente des signes de détresse psychologique (*Observatoire nationale de la Vie étudiante – 2021*)

70 % des étudiants se disent en situation de mal-être quant à leur santé mentale

36 % disent avoir eu des pensées suicidaires (*Institut CSA 2019*)

- Un enjeu stratégique et axe de santé publique
- Des facteurs « favorisants » : précarité, Covid...
- « C'est d'autant plus inquiétant que la moitié de ces étudiants disent ne pas en parler, ne pas se confier » (*Directeur général de la LMDE, Fabrice Grière, sur Franceinfo 2020*)

## Des étudiants en santé particulièrement touchés ?

- **Des chiffres comparables** : symptômes anxieux chez 62 %, symptômes dépressifs chez 28 % et idées suicidaires chez 23 % (*enquête du CNA 2018, étudiants en santé*)
- 93,7 % rapporte « avoir été exposés au moins une fois à des violences hospitalières »
- Le rôle du tutorat parfois mis en avant (#balance ton stage)
- **Un problème qui s'aggrave ?** Tabou de la santé mentale chez les professionnels de santé, impact direct de la santé mentale des soignants sur les futurs soignants...

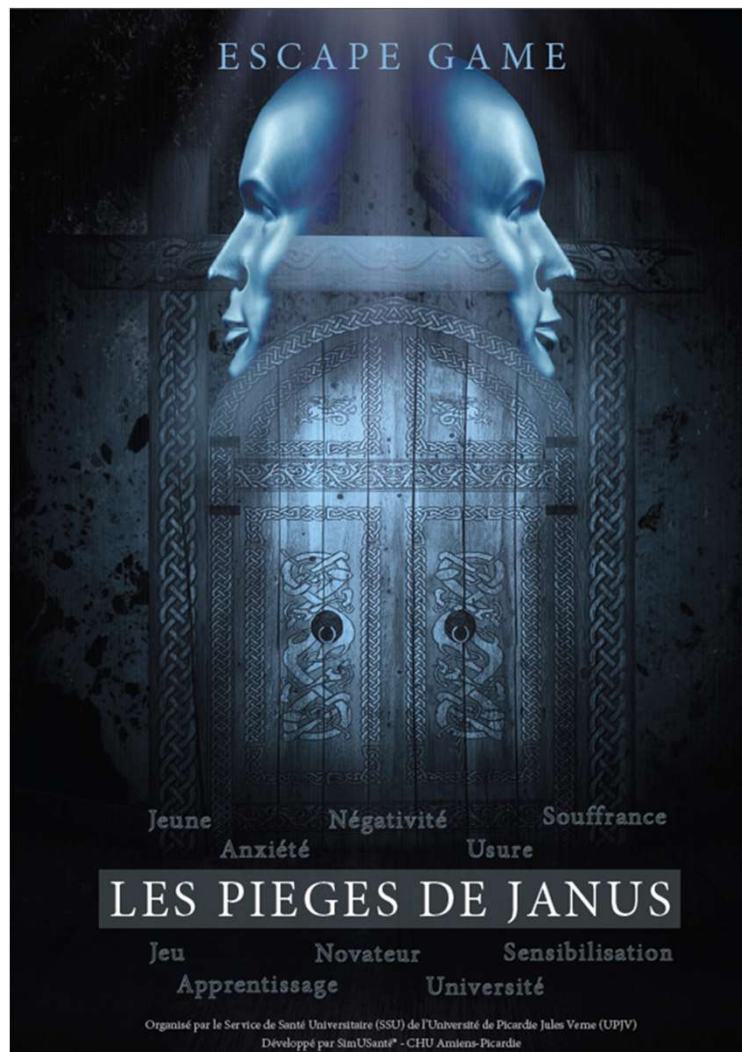


## Intégration du jeu dans nos pratiques



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

# 1-L'escape game pédagogique



Les pièges de Janus

MyGLE

Alerte forte dose !

Les secrets de Lord Hadès

- **Formats** : linéaire, non linéaire, linéaire hybride
- **Public diversifié** : formations initiale et continue
- **Évaluation systématique de l'IMC et de l'E<sup>2</sup>**  
P. Nadam, M. Fenaert, A. Petit  
« S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion » éd Ellipses
- Formation « **Créer son escape game pédagogique** »
- **Prestations** : accompagnement ou création
- Expérimentés dans **divers espaces de simulation** : domicile, salles de soins, blocs, plateau technique...
- **Objectifs pédagogiques** : sensibiliser, motiver, ancrer durablement les savoirs.

# 2-Le jeu de société pédagogique

## Utilisation de l'offre existante

- **Ludothèque** dédiée (~ 50 jeux) : FI, FC, événements
- « **Ludibreak** » mis en place dans 4 FI
- (Soft skills + logique d'une séquence = une compétence)
- **Expertise** reconnue → Formation « L'utilisation du jeu de société en pédagogie pour adulte »
- **Expérimentation** des nouveautés et **veille documentaire**



## Création de jeux



- **Thématiques LexiSanté** : soins, pédagogues de renom, gestion des risques, urgences, anatomie, microorganismes, pédagogie et andragogie, imagerie...
- **Objectifs pédagogiques et évaluation de l'impact** :  
*Lexisanté* : identification des difficultés « apprenants », rétention des connaissances à long terme, travail sur les représentations, repérage spatial (structures anatomiques)...
- Chronosanté* : repérage temporel (événements en santé)

Apprendre ensemble pour soigner ensemble

## L'escape game pédagogique



Apprendre ensemble pour soigner ensemble



# Intérêts du jeu en pédagogie

## La ludification ou gamification

- Impact de la technique encore en débat, concept de l'Homo Ludens  
(J. Huizinga, 1938, « Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur »)
- Concept très ancien : 3000 avant JC, Senet, Mehen, ~ An 600 : Go et échecs



## Le concept de Flow

- Théorisé pour le jeu vidéo puis en psychologie du sport  
(Csikszentmihalyi, 1975, 1996, 1999, 2000 ; Jackson, 1992)
- Nommé également « état psychologique optimal »  
*« un état optimal dans lequel le joueur est entièrement satisfait de son expérience grâce à un équilibre parfait entre compétences requises, niveau de difficulté et progression. »*
- Notion de « **centration positive** »
- **Expérience ludique optimale** : objectifs clairs, rétroaction immédiate
- Juste équilibre dans le niveau de difficulté (Zone de Développement Proximal)  
(Lev Vygotski, Pensée et Langage Terrains / Éditions Sociales, 1985)

*Permettre aux apprenants de se trouver le plus possible dans une zone de satisfaction*

# De l'objectif au choix de l'escape game

## Notre approche pédagogique

- Permettre aux apprenants de **mobiliser un ensemble de ressources** différentes dans un contexte et un **environnement authentique**
- **Valoriser la performance** par la collaboration et le partage de connaissances
- S'appuyer sur les principes et les « dogmes » de la **simulation en santé**
- Assumer le côté « **jeu** » de l'outil
- Intégrer dans la conception les axes « **émotions, contraintes, relations et progression** »

## Intérêt en psychologie cognitive

- **Améliorer sa capacité d'encodage** : Le rôle des chunks dans le processus de mémorisation  
Miller « chunking and the capacity of short term memory » 1956
- Traitements ascendant (bottom up) et descendant (descendant) des stimuli
- **Approche multi-sensorielle** de l'escape game : « la madeleine de Proust »  
Marcel Proust, À la recherche du temps perdu « Du côté de chez Swann » (1913)
- Construction de « **l'hypothèse juste** » et notion de **pattern recognition**  
Tiberghien-1991, J. Schuermann 1996

# Les pièges de Janus

---



Vous êtes enfermés  
dans votre maison...

**Objectif général** : Prévenir la dépression chez les étudiants.

Prévention primaire : identifier les signes précurseurs

Prévention secondaire : détecter les comportements à risques

Prévention tertiaire : agir sur les conséquences et orienter sur les traitements

**Enigmes** pensées pour être en lien avec les signes de la dépression

une approche multi-sensorielle / reconnaissance mentale des signes de dépression

Logique de 1 signe de dépression = 1 énigme

**Situation irréaliste** et « loufoque » pour dédramatiser le sujet et permettre une prise de recul

Approche anxiogène pour faire le lien avec certaines signes

Coté « cinématographique » pour laisser libre cours à la création d'énigmes

**Débriefing** : Phase descriptive, analyse et synthèse avec remise d'un flyers

Recueil de l'interprétation de chacun sur les émotions ressentis

Re-contextualisation sur les symptômes dépressifs

Débriefing « codifié » avec prise de notes et analyse à posteriori

# Quelques exemples du « livre d'or » des « Pièges de Janus »

---

« Je ne serai pas allé à une conférence sur la dépression de mon plein gré et du coup, cette approche est **très pertinente** »

« C'est le premier escape game que je faisais et ça ne sera pas le dernier !  
L'intrigue est intéressante et vraiment bien scénarisée et l'immersion est très réaliste.  
Et surtout, on est **vraiment sensibilisé** sur la thématique »

« Approche très intéressante sur un sujet d'actualité dont **il peut être difficile de parler.** »

« C'était immersif et le sujet de l'escape game est super intéressant, c'est une bonne approche pour parler de ce genre de chose de **manière moins brutale** »

« J'avais déjà fait pas mal d'escape game mais celui-ci est très intéressant avec une morale, **un débriefing à la fin très intéressant.** »



## Intérêts pour la recherche et impact



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

# Un vaste champ d'expérimentation

Méthodologie

## Niveau 1 : Réactions

- Satisfaction de participants lors de l'étape du débriefing
- Livre d'or disponible sur Epione
- Questionnaire de satisfaction et entretien semi-directif

## Niveau 2 : Apprentissages

- Connaissances acquises sur la pathologie dépressive au cours de l'activité
- Questionnaire de connaissances et échelle de Likert (Likert, 1930)

## Niveau 3 : Niveau de transfert – Évolution du comportement

- Questionnaire d'attitudes (Guimelli et Deschamps, 2000)
- Évaluation de la confiance envers les professionnels et les structures de santé
- Questionnaire de caractérisation (Abric, 2003; Vergès 2001)
- Questions ouvertes

## Niveau 4 : L'impact - Les résultats

- Analyse de la consultation des ressources proposées sur Epione
- Questionnaire d'impact disponible en ligne (au minimum 30 jours après l'escape game)
- Retour sur les prises de rdv au SSU

# Etude analytique quasi-expérimentale de type ici – ailleurs « les pièges de Janus » (2)

## Niveau 1 : Satisfaction des participants

- 97,61% de « très bien » selon les différents critères évalués.

## Niveau 2 : Connaissances sur la dépression

- Les étudiants ayant participé à l'EGP ont, de manière statistiquement significative, de meilleures connaissances sur la pathologie dépressive par rapport aux étudiants n'ayant pas pu y participer.

## Niveau 3 : Représentations sociales de la dépression et des professionnels de santé

- Questionnaire d'attitudes et question ouverte : Différence non statistiquement significative
- Questionnaire de caractérisation : différence statistiquement significative du choix des termes entre les deux groupes
- Evaluation du niveau de confiance envers les professionnels et structure de santé : pour le SSU, le médecin traitant et le psychologue – différence statistiquement significative en faveur des « ayant participé » de l'UPJV

## Niveau 4 : Impact à distance

- 1 étudiant sur 2 a discuté avec ses proches de l'EGP
- 85% des participants disent être plus sensibles à l'identification des signes de dépression pour eux et pour leur entourage
- Utilisation des ressources : 92% des étudiants ont gardé le flyer et plus d'1 étudiant sur 2 le consulte « parfois ». 31% ont consulté de la documentation sur la dépression

**Nous pouvons conjecturer que l'EGP “Les pièges de Janus”, a permis d'améliorer les connaissances sur la dépression et le niveau de confiance envers les professionnels et structures de santé. Cependant, notre seule étude ne peut pas conclure à une relation de causalité.**

# Autres perspectives et projets en cours

## Jeu d'enquête :

- Concept ancien « murder party » (~ 1990)
- Déclinaison de l'écape game
- Analyse de données et déduction

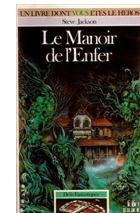


## Jeu de rôles :

- Concept encore plus ancien (~ 1970)
- grande liberté de choix, processus créatif
- Interactions renforcées
- Apports de connaissances facilités
- Hybridation possible synchrone ou asynchrone
- Pas de limite temporelle
- Approche par compétences des personnages
- Accepter la place du hasard ?



**Déclinaisons sous d'autres formes :** livre ergodique, géocaching, Réalité Augmentée, shadowing...





# Bibliographie

LEVY Pierre « L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace » Poche (1994)

DE GRAEVE S. « Apprendre par les jeux » Bruxelles (1996)

DEMONTROND P. et GAUDREAU P. « Le concept de « flow » ou « état psychologique optimal » : état de la question appliquée au sport » 2008 Ed Staps

AARSETH E. « Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature » Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press (1997)

DE GRANDMONT N. « Pédagogie du jeu - jouer pour apprendre » (1997) Ed. De Boeck

FOURNIER M. « Profession pédagogue » Entretien avec Philippe Meirieu - Courants et pratiques pédagogiques

MUSSET M. et THIBERT R. « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? » Dossier d'actualité Veille et Analyse (2009)

BOOTZ P. « Les Basiques : la littérature numérique » (2006)

EDWARDS R. « Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste » Adept Press (2001)

VIOLET P. « Méthodes pédagogiques pour développer la compétence - Manuel pratique à l'usage des formateurs » Broché (2015)

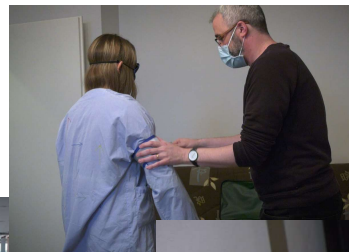
MACANUFO J. et al « Gamestorming: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers » Broché (2014)

LE BRETON R. « Design Narratif: Scénario et expérience de jeu » Broché (2017)

WIX A. « Jouer en classe, est-ce bien sérieux ? » - Académie d'Aix-Marseille (2012)



**Merci de votre attention**



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

# Concrètement...

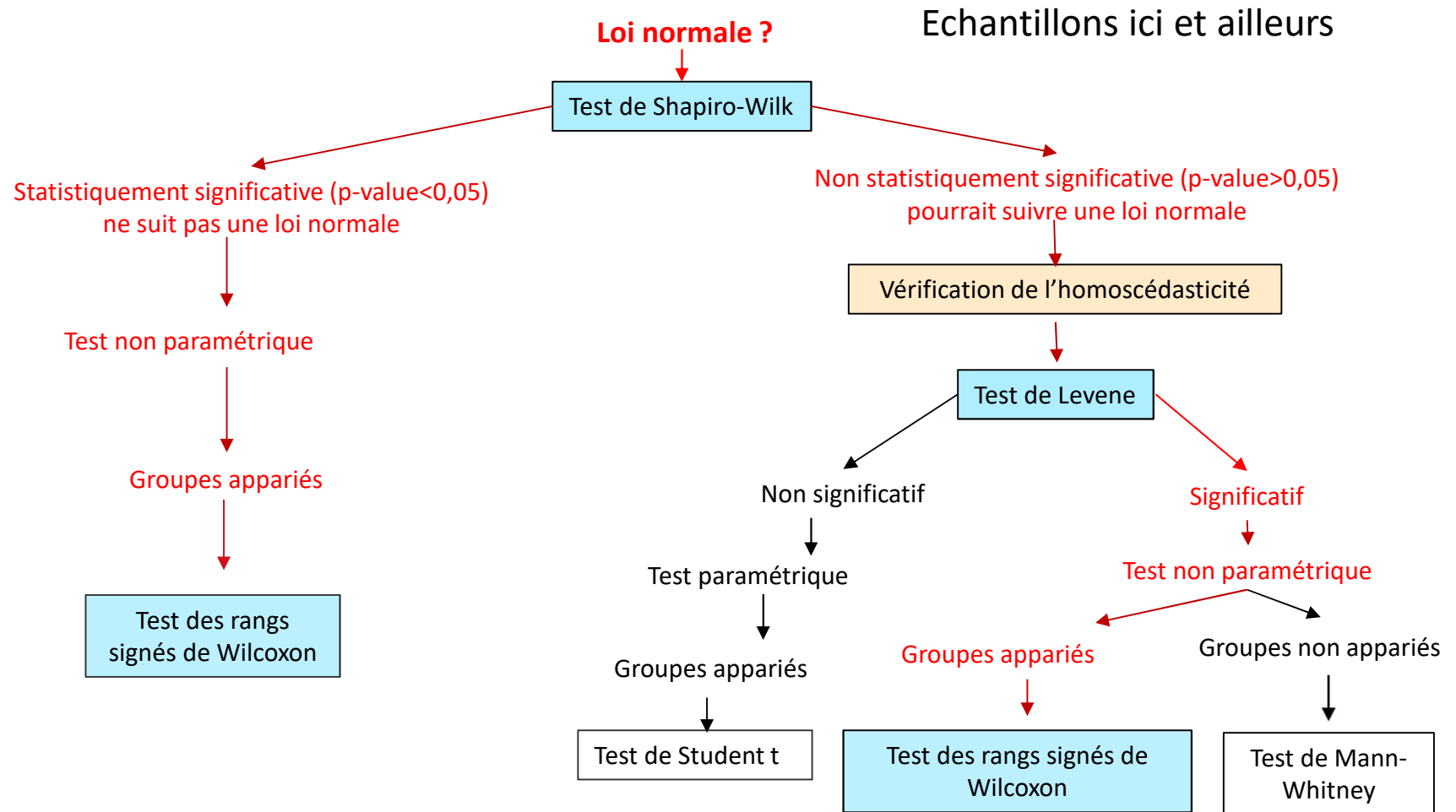
## Groupe « ludification des contenus pédagogiques »

- **Pluriprofessionnel** : membres fixes (médecin, neuropsychologue, IDE, MEM, ingénieur pédagogique) et « experts de la thématique » variables
- **Analyse** des projets, des besoins, APP : pertinence d'une approche par le jeu ?
- Choix de l'outil et **rétro-planning** / Estimation du **budget et des RH**
- Analyse du contexte, des pré-acquis et des prérequis
- Clarification des **objectifs** (principal et opérationnels), des types de savoirs (théoriques, conditionnels, habilités techniques...), du public
- Création de **livret pédagogique** (organisation de la séquence, organigramme de conception, fiche énigme, action de début et de fin...)
- Ecriture « codifiée » du **briefing et du débriefing**
- Identification des modes de diffusion et **communication**
- **Phase de test** et réajustement (implication des étudiants - 14 Ecoles et Instituts)
- **Evaluation** systématique (au moins niveaux 1 et 2 du Modèle de Kirkpatrick)

Kirkpatrick, D. L. (1959). Techniques for Evaluation Training Programs

# Etude analytique quasi-expérimentale de type ici – ailleurs « les pièges de Janus »

Appariement : Age, sexe et facteur de confusion « cursus universitaire » (NSF de INSEE)  
Calculs réalisés et vérifiés sur RStudio®





# Teaser Janus

---



<https://www.youtube.com/watch?v=UEOK-B7yxME&t=1s>

# Enigmes et signes associés

9 recherches (R) et 11 énigmes (E) à relever en 1h, autour des 8 thématiques à connaître / reconnaître :

- ⦿ Difficulté de concentration
- ⦿ Sédentarité
- ⦿ Isolement
- ⦿ Perte de plaisirs
- ⦿ Tristesse pathologique
- ⦿ Anxiété profonde
- ⦿ Emotions altérées
- ⦿ Traitements de la dépression

Sentiment d'efficacité personnelle : les participants arrivent à minima à la dernière énigme

