

# Serious Game : l'enquête

P Gallien, A Colin, B Nicolas, A  
Durufle, E Leblong, B Fraudet,  
L Deviane, S Achille



- Enquête auprès de 911 usagers et 1147 professionnels par courrier et mailing
- Réponses de:
  - 180 usagers (20%)
  - 135 professionnels (12%)

# Usagers

- 89 hommes, 91 femmes
- Age moyen : 47,3 ans +/-15 [17-82]
  - 139 avec pathologie neurologique dont 72 PC
  - 40 pathologie orthopédique
  - 1 amputé

- **Jouez-vous à des jeux vidéo?**
  - Jamais 54%, tous les jours: 7.5%
- **Sur quels supports**
  - Une tablette: 29%
  - Un Smartphone: 34%
  - Un ordinateur: 46%
  - Une console portable: 7.5%
  - Une console de salon: 46%
  - Une box ADSL ou câble: 2.5%

# Professionnels

33 hommes, 102 femmes

- Age moyen: 37.3 ans +/- 11 [21-65]
- 50 ergothérapeutes
- 26 kinésithérapeutes
- 15 médecins
- 13 infirmières

## **Jouez-vous à des jeux vidéo?**

– A l'occasion 35.3%, Jamais 27.9%, tous les jours:10.3%

## **Sur quels supports**

- Une tablette: 40%
- Un Smartphone: 46%
- Un ordinateur: 32%
- Une console portable:12%
- Une console de salon : 52%
- Une box ADSL ou câble: 50%

# **L'utilisation des jeux vidéo et des outils de réalité virtuelle dans la pratique professionnelle ?**

# Usagers

- **Dans votre prise en charge, utilisez-vous des jeux vidéo ?**
  - **Oui : 19% le plus souvent sur proposition d'un professionnel**
- **A quelle fréquence utilisez-vous des jeux vidéo ?**
  - **De temps en temps :33%,tous les jours:21%, occasionnellement: 21%**



# Professionnels

- **Dans votre pratique professionnelle, utilisez-vous des jeux vidéo ou des dispositifs de réalité virtuelle ?**
  - Oui : 40%
- **Utilisez-vous des jeux vidéo du commerce**
  - De temps en temps :51%
  - Régulièrement 20%
  - Jamais :13%
- **Intégration réalité virtuelle :31.3%**

# Usagers

- **Pour quels types de prise en charge, utilisez-vous ces jeux ?**
  - **Rééducation fonctionnelle: 63%**
  - **Rééducation cognitive et comportementale: 11%**
  - **Education à la santé:0%**

# Professionnels

- **Pour quels types de prise en charge, utilisez-vous ces jeux ?**
  - **Rééducation fonctionnelle 85,4%**
  - **Rééducation cognitive et comportementale:48%**
  - **Education à la santé : 2%**

# Usagers

- **Pour quels objectifs utilisez-vous ces jeux vidéo ?**
  - Rééducation équilibre :55.6%
  - Rééducation mouvement :41%
  - Relaxation: 22.2%
  - Vertiges : 11.1%
  - Rééducation cognitive : 7.4%
  - Réentraînement à l'effort : 3.7%

# Professionnels

- **Pour quels objectifs utilisez-vous ces jeux vidéo ?**
  - Rééducation équilibre: 33.3%
  - Rééducation cognitive: 45.8%
  - Rééducation du mouvement: 68.7%
  - Entraînement à l'effort: 27%
  - Gestion de la douleur: 12.5%
  - Relaxation: 8.3%
  - Education thérapeutique: 4.2%
  - Vertige: 2%
  - Phobies: 2%
  - Conduite automobile: 2%

# Usagers

- **De quelle manière utilisez-vous ces jeux vidéo?**
  - **Lors d'une séance ou sous supervision du professionnel : 50%**
  - **En complément à domicile : 38.5%**
  - **En face à face avec le professionnel:15.3%**

# Professionnels

- **De quelle manière utilisez-vous ces jeux vidéo ?**
  - **Face à face avec patient: 64.6%**
  - **Lors d'une séance , le patient seul sous supervision: 45.8%**
  - **En complément en autonomie : 22.9%**

# Usagers

- **Quelle était votre première réaction quand on vous a proposé d'utiliser des jeux vidéo dans le cadre de votre prise en charge ?**
  - Surpris:48%
  - Enthousiaste: 44.4%
  - Méfiant:7.4%
  - Inquiet : 0%
- **Avez-vous été en difficulté dans l'utilisation de ces jeux vidéo ?**
  - Non: 66.7%



# Professionnels

- **Le plus souvent, quelle est la première réaction des patients quand vous leur proposez d'utiliser des jeux vidéo dans le cadre de leur prise en charge ?**
  - **Enthousiasme :62%**
  - **Surprise: 43.6%**
  - **Méfiance: 5.5%**
  - **Appréhension 9.1%**

# Usagers

- **Les jeux vidéo que vous utilisez sont parfaitement adaptés à mes besoins :**
  - **En termes d'ergonomie:**
    - plutôt d'accord 48%,
    - tout à fait d'accord 22.2%
  - **En termes de compréhension:**
    - plutôt d'accord:26%,
    - tout à fait d'accord :37%
  - **En termes de niveau de difficulté ?**
    - plutôt d'accord:29.6%,
    - tout à fait d'accord :22.2%

# Usagers

- **Etes-vous satisfait de l'utilisation des jeux vidéo dans votre prise en charge ?**
  - **Tout à fait : 64%**
  - **Oui, partiellement :20%**

# Professionnels

- **Utilisez-vous ces jeux vidéo**
  - En complément d'autres outils de prise en charge : 48%
  - En remplacement d'outils répondant aux mêmes objectifs : 13,1%
  - Pour répondre à un objectif auquel les outils de prise en charge ne peuvent pas répondre : 27,9%

# Professionnels

- **Pensez-vous que les jeux vidéo que vous utilisez sont parfaitement adaptés?**
  - A vos besoins ?
    - Ni d'accord , ni désaccord:33.3%, plutôt d'accord:50%
  - Aux besoins des patients en termes d'ergonomie ?
    - Plutôt en désaccord :29.8%, ni d'accord ni désaccord:31.9%; plutôt d'accord 31.9%
  - Aux besoins des patients en termes de compréhension ?
    - ni d'accord ni désaccord:27.1%; plutôt d'accord 41,7%
  - Au besoin des patients en terme de difficulté
    - ni d'accord ni désaccord:29.2%; plutôt d'accord 41,7%

- **Dans votre pratique professionnelle, utilisez-vous des jeux vidéo professionnels (accessibles uniquement aux professionnels dans un objectif de prise en charge, pouvant inclure des supports spécifiques ou des interfaces d'assistance robotique, des plateformes de stabilométrie) ?**
  - **Jamais:49.1%**
  - **Occasionnellement: 9.1%**
  - **De temps en temps: 7.3%**
  - **Régulièrement : 16.4%**
  - **Tous les jours:18.2%**

# Professionnels (28)

- **Pour quels types de prise en charge, utilisez-vous ces jeux vidéo professionnels?**
  - **Rééducation fonctionnelle 85,7 (85,4%)**
  - **Rééducation cognitive et comportementale:64.3% (48%)**
  - **Education à la santé :10.7% (2%)**

## **Pour quels objectifs utilisez-vous ces jeux vidéo professionnels?**

- Rééducation équilibre: 35.8% (33.3%)
- Rééducation cognitive: 42.8% (45.8%)
- Rééducation du mouvement: 71.4% (68.7%)
- Entraînement à l'effort: 35.7% (27%)
- Gestion de la douleur: 17.9% (12.5%)
- Relaxation: 10.8% (8.3%)
- Education thérapeutique: 7.1% (4.2%)
- Vertige: 7.1% (2%)
- Phobies: 7.1% (2%)
- Conduite automobile: 7.1% (2%)



- **De quelle manière utilisez-vous ces jeux vidéo professionnels ?**
  - Face à face avec patient: 67.8% (64.6%)
  - Lors d'une séance , le patient seul sous supervision:39,3% (45.8%)
  - En complément en autonomie :17.9% (22.9%)
- **Utilisez-vous ces jeux vidéo professionnels?**
  - En complément d'autres outils de prise en charge traditionnelle ? 3.6%
  - En remplacement d'outils de prise en charge traditionnels répondant aux mêmes objectifs ? 19.2%
  - Pour répondre à un objectif auquel les outils de prise en charge traditionnels ne peuvent pas répondre ? 74%

- **Pensez-vous que les jeux vidéos professionnels que vous utilisez sont parfaitement adaptés :**
- A vos besoins ?
  - Plutôt d'accord 57.1%, tout à fait d'accord 32.1%
- Aux besoins des patients en termes d'ergonomie ?
  - Plutôt d'accord 64.3%, tout à fait d'accord 17.9%
- Aux besoins des patients en termes de compréhension ?
  - Plutôt d'accord 60.7%, tout à fait d'accord 21.4%
- Aux besoins des patients en termes de niveau de difficulté ?
  - Plutôt d'accord 53.6%, tout à fait d'accord 32.1%

- **Dans votre pratique professionnelle, utilisez-vous des outils intégrant la réalité virtuelle (solutions immersives, lunettes 3D, casque de réalité virtuelle) ?**
  - **Jamais : 80%**
  - **Occasionnellement 1.8%**
  - **De temps en temps 5.5%**
  - **Régulièrement 5.5%**
  - **Tous les jours: 7.3%**

# **L'intérêt des jeux vidéo et des dispositifs de réalité virtuelle dans la prise en charge**

# Usagers non utilisateurs

**Quelle serait votre réaction si on vous proposait des jeux vidéo dans votre prise en charge ?**

- **Enthousiaste :28.8%**
- **Surpris: 40%**
- **Sans avis: 35.6%**
- **Méfiant: 6%**
- **Inquiet: 3%**

# Professionnels

**Le plus souvent, quelle est la première réaction des patients quand vous leur proposez d'utiliser des jeux vidéo dans le cadre de leur prise en charge ?**

- Enthousiasme :62%**
- Surprise: 43.6%**
- Méfiance: 5.5%**
- Appréhension 9.1%**

# Professionnels

**Quels sont les facteurs qui influent  
l'utilisation des jeux vidéo avec un  
patient :**

- Pathologie: 89%
- Age 56.4%
- Sa motivation 98.2%
- La présence ou non d'aidants familiaux 32.1%

# Professionnels

- **Avez-vous eu des patients qui ont refusé d'utiliser ces jeux vidéo ?**
  - Oui :40.7%
- **Avez-vous eu des patients qui ont été en difficulté dans l'utilisation des jeux vidéo ?**
  - Oui :74.5%



# Professionnels

**Au final, les patients à qui vous avez proposé d'utiliser ces jeux vidéo, dans le cadre de leur prise en charge, ont-ils été /sont ils satisfaits ?**

- Tout à fait: 43.6%**
- Oui partiellement: 52.7%**

# Professionnels

**Si vous n'utilisez pas de jeux vidéos (du commerce ou professionnels) dans votre pratique professionnelle, à quoi est-ce lié ?**

- Méconnaissance: 35.9%**
- Pas d'identification de jeux adaptés: 43.6%**

# Usagers

- **Selon vous, peut-on se soigner de manière ludique ?**
  - Tout à fait d'accord :23.5%, plutôt d'accord:37.6%

## Professionnels

- **Selon vous, peut on soigner un patient de manière ludique ?**
  - Tout à fait d'accord :32.6%, plutôt d'accord:64.4%

# Usagers

- **Globalement, pensez-vous que le jeu vidéo a sa place dans votre prise en charge ?**
  - ni d'accord ni en désaccord:37.6%, plutôt d'accord:28.2%

## Professionnels

- **Globalement, pensez-vous que le jeu vidéo a sa place dans la prise en charge des patients ?**
  - Tout à fait d'accord :45.6%, plutôt d'accord:39%

# **Pensez-vous que les jeux vidéo facilitent le travail en autonomie ?**

## **Usagers**

- **ni d'accord ni en désaccord:26.8%,  
plutôt d'accord:37.6%,tout à fait  
d'accord:23.5%**

## **Professionnels**

**ni d'accord ni en désaccord:40.5%, plutôt  
d'accord:38.9%,**

# Usagers

- **Pensez-vous que l'utilisation des jeux vidéo est/serait favorable à**
  - **Votre motivation pour la prise en charge ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :35.9%Plutôt d'accord 26%
  - **Votre adhésion à la prise en charge ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :38.7%Plutôt d'accord 25.4%
  - **A l'intérêt que vous pouvez avoir dans la prise en charge?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :39.4%Plutôt d'accord 21.8%
  - **Une prise en charge plus intensive ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :37.9%Plutôt d'accord 22.5%
  - **Une prise en charge plus longue ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :43%, Plutôt d'accord 16.2%
  - **Une activité à domicile en complément de votre prise en charge ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :38.7%Plutôt d'accord 25.4%

# Professionnels

- **Pensez-vous que l'utilisation des jeux vidéo est/serait favorable à:**
  - **La motivation pour la prise en charge ?**
    - Plutôt d'accord 57.5%, Tout à fait d'accord :23%
  - **L'adhésion à la prise en charge ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :25.6% Plutôt d'accord 54.9%
  - **A l'intérêt dans la prise en charge?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :30.8% Plutôt d'accord 51.9%
  - **Une prise en charge plus intensive ?**
    - Ni d'accord ni en désaccord :31.8%, Plutôt d'accord 44.7%
  - **Une prise en charge plus longue ?**
    - Plutôt en désaccord : 24.6%, Ni d'accord ni en désaccord :46.9%
  - **Une activité à domicile en complément de la prise en charge ?**
    - Plutôt d'accord 60.2%, Tout à fait d'accord :23.4%

# **Pensez-vous que les jeux vidéo pourraient se substituer à une prise en charge classique ?**

## **Usagers**

- En total désaccord:34%, plutôt en désaccord:29.9%, ni d'accord ni en désaccord: 27.9%**

## **Professionnels**

- En total désaccord:38.5%, plutôt en désaccord: 41.5%, ni d'accord ni en désaccord: 18.5%**



**Pensez-vous que les jeux vidéo pourraient se substituer à une prise en charge classique ?**

## **Usagers**

- En total désaccord: 34%, plutôt en désaccord 29.9%, ni d'accord ni en désaccord: 27.9%**

## **Professionnels**

- En total désaccord: 38.5%, plutôt en désaccord 41.5%**

# **Pensez-vous que les jeux vidéo pourraient changer le regard sur la prise en charge ?**

## **Usagers**

- plutôt en désaccord: 17.2%, ni d'accord ni en désaccord: 47.6%, plutôt d'accord 18.6%**

## **Professionnels**

- ni d'accord ni en désaccord: 26.7%, plutôt d'accord 58.5%**

# Selon-vous quels peuvent être les freins à l'utilisation des jeux vidéo dans la prise en charge des patients ?

- L'âge du patient: 43.7%
- Un manque de compréhension des patients: 72.6%
- Un manque d'adhésion des patients: 57%
- Un manque d'adhésion de l'entourage: 20%
- Un manque d'adhésion des professionnels de santé: 48.9%
- Un manque d'adhésion des établissements de santé ou médico-social: 54.1%
- Un manque d'adhésion institutionnelle (politiques nationales, régionales...): 43%
- Leur utilisation présente un risque pour la sécurité du patient: 11%
- Leur utilisation présente un risque de fatigue excessive: 16.3%
- Leur utilisation présente un risque de dépendance: 11.9%

# Selon-vous quels peuvent être les freins à l'utilisation des jeux vidéo dans votre prise en charge ?

- L'âge : 31%
- Un manque de compréhension: 42.2%
- Un manque d'adhésion: 34.8%
- Un manque d'adhésion de l'entourage: 12.6%
- Un manque d'adhésion des professionnels de santé:25.9%
- Un manque d'adhésion des établissements de santé ou médico-social: 17%
- Un manque d'adhésion institutionnelle (politiques nationales, régionales...): 18.5%
- Leur utilisation présente un risque pour la sécurité : 5%
- Leur utilisation présente un risque de fatigue excessive: 25.9%
- Leur utilisation présente un risque de dépendance: 20.7%

# Focus sur les serious games



- **Avez-vous déjà entendu parler des serious games ?**
- **Usagers: 11.3%**
- **Professionnels: 54.4%**
  
- **Avant d'avoir lu la définition, saviez-vous ce qu'était précisément un serious game ?**
- **Usagers: 7.6%**
- **Professionnels: 47.1%**

- **les serious games ont un intérêt**
  - dans votre prise en charge: 18.2%
  - votre pratique professionnelle: 74.8%
- **Vous projetez-vous dans l'utilisation de ce type d'outil ?**
- **Usagers: oui:20%, non:41.3%**
- **Professionnels: oui:66.6%, non:10.4%**

# Conclusion

- Domaine encore méconnu que ce soit au niveau des usagers ou des professionnels
- Pas réellement de frein
- Manque d'informations et de formations