

Clash Back - Venus de Bordeaux, des avatars au service des ados

Dr Didier Wégimont, Pédopsychiatre
UTI SEP – Les CaKtuS – Liège
Médecin expert médico-légal REALISM

1. Origine du programme :

- Dr Xavier Pommereau – Centre Abadie
- Unité spécialisée : Suicidalité pour adolescents
- Conçu par l'équipe de soin, avec les patients
- Intérêt de dépister/travailler l'impulsivité
- Investissement précaire de « l'espace psy »
- Recherche d'un outil à visée médiatrice de la relation thérapeutique
- Intérêt des jeunes pour l'aspect ludique et connecté

2. De quoi s'agit-il ?

- Serious Game s'adressant aux adolescents
- Mise en place d'une situation de négociation entre fille et père autour d'un tatouage sollicité par Chloé
- Simulateur virtuel de comportements adolescentes
- Propos crus et trash de l'avatar de l'ado → permet l'adhésion + aisée des patients
- Selon la tournure de la conversation → « clash » = Game-Over ou réussite
- « Back » = possibilité de retour sur la partie avec « profil » :
 - Sincérité
 - Impulsivité
 - Adaptabilité

3. Intérêts :

- Expérimentation libre et sans risque de l'impulsivité
- Travail individuel ou en petit groupe
- Intérêt dans :
 - Les conduites suicidaires
 - Les troubles alimentaires
 - L'hétéro-agressivité
- Accès plus aisé à leurs problématiques :
 - Identification
 - Absence de confrontation directe (angoisse / introverti)

4. Détails pratiques :

- Destiné aux professionnels de la santé prenant en charge des adolescents
- Application sur PC, portable, tablette
- Partie réalisée en individuel :
 - « Bilan » des compétences
 - Travail par le nursing dans les 1ers jours de l'hospitalisation
 - Partie avec consigne (forcer le trait) → expérimentation des modes de communication
- Partie en groupe :
 - Influençable
 - Entraide

5. Démonstration du jeu

Commentaires ou questions ?

Merci de votre attention