

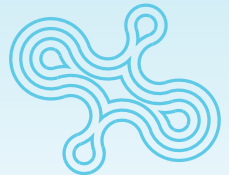


LABORATOIRE
D'EXCELLENCE
DES ARTS
ET MÉDIATIONS
HUMAINES

DE L'ENTRETIEN CLINIQUE AU SERIOUS GAME :

ENJEUX SOCIAUX
DE L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE
DE LA PRATIQUE CLINIQUE

JOURNÉE D'ÉTUDES



LUNDI 18 DÉCEMBRE 2017

LABEX-ARTS-H2H.FR

NOUVEAU BÂTIMENT
DE LA FACULTÉ
DE MÉDECINE,
UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER

**DE L'ENTRETIEN CLINIQUE
AU SERIOUS GAME :
ENJEUX SOCIAUX
DE L'APPRENTISSAGE
NUMÉRIQUE
DE LA PRATIQUE CLINIQUE.
JOURNÉE D'ÉTUDES**

La biomédecine, fusion entre une médecine au chevet du malade (Foucault, 1963) et une médecine scientifique de laboratoire (Minot, 2007) s'est irrévérablement installée dans le paysage sanitaire français au début des années 1950, en associant étroitement les soins, l'enseignement et la recherche (Debré, 1958) elle allie des performances incontestables à de redoutables effets pervers (inflation de la prescription d'examen complémentaires, ultra-spécialisation des médecins). Depuis les années 1990, en raison de pressions sociales, juridiques et financières, une protocolisation désincarnée des soins tend à se substituer au cadre déontologique fondateur de la profession médicale introduisant une tension structurelle entre biomédecine, clinique et éthique (Le Quellec, 2015). Ainsi, les biomédecins tendent à perdre leurs compétences de cliniciens. L'intégration des principes d'une médecine fondée sur les faits probants, ou evidence based medicine (EBM) les conduit en effet à considérer l'expérience subjective du patient sur sa maladie (récits biographiques) comme parasite du raisonnement médical. Leur désintérêt croissant pour la pratique clinique a un impact direct sur la relation de soin, l'examen clinique approfondi est perçu comme accessoire et chronophage.

Ce constat rappelle combien l'enseignement de la clinique au chevet du malade et la transmission du savoir-faire relationnel, enjeux majeurs de pédagogie médicale et de santé publique, restent un défi pour la profession médicale.

A la croisée de la recherche scientifique et de la démarche artistique d'expérimentation numérique, cette journée d'études abordera cette question de la clinique à l'épreuve de la biomédecine d'un point de vue critique et interdisciplinaire, relevant des Medical Humanities (Anthropologie visuelle et médicale), des arts de la scène (Théâtre) et de la création numérique (Serious Game).

Cette réflexion s'inscrit dans le cadre du projet Labex Arts-H2H Consultation médicale virtuelle (CMV) : un jeu de rôle sérieux. Expérimentations numériques et jeux sociaux à propos d'un serious game pour une simulation pédagogique de l'entretien clinique médical.

www.labex-arts-h2h.fr/consultation-medicale-virtuelle.html

LUNDI 18 DÉCEMBRE 2017

8 H 30

ACCUEIL DES PARTICIPANTS

9 H

**INTRODUCTION - PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE -
LE PROJET « CONSULTATION MÉDICALE VIRTUELLE »**

Alain Le Quellec, Gilles Remillet

9 H 30

LE DIALOGUE PATIENT-MÉDECIN COMME OUTIL DE CONNAISSANCE

Jean-Christophe Weber

Canguilhem proposait que celui que le malade peut appeler « mon médecin », c'est celui qui accepte ordinairement de se laisser instruire par l'expérience vécue du patient. Par contraste, Foucault affirmait que « la clinique est une certaine manière de disposer la vérité déjà acquise ». En partant de la rencontre clinique, nous examinerons dans quelles conditions émerge un savoir inédit. La notion d'expérimentation nous servira de fil rouge.

JEAN-CHRISTOPHE WEBER est chef du service de médecine interne aux Hôpitaux Universitaires de Strasbourg. Chercheur à l'Institut de recherches interdisciplinaires sur les sciences et la technologie (IRIST, EA 3424). Auteur de « La consultation », PUF, 2017.

10 H 10

**APPROCHE SYSTÉMIQUE DE L'ENSEIGNEMENT PAR SIMULATION
DES COMPÉTENCES RELATIONNELLES**

Valérie Courtin

La relation humaine est au centre de l'activité des professions de santé et en constitue un des fondements. Les aspects communicationnels de la relation avec le patient ont fait l'objet de nombreuses recherches. La question de l'entretien clinique et de la relation avec le patient est travaillée depuis longtemps en médecine à travers diverses techniques pédagogiques. Actuellement l'évolution technologique au service de l'enseignement par simulation vient « bousculer » l'enseignement

traditionnel. Mais, en pratique, comment définir des objectifs d'enseignement par simulation relatifs à cette dimension du développement professionnel : savoir-être, comportements, attitudes, capacités relationnelles, émotionnelles...? S'intéresser à l'enseignement par simulation de la dimension relationnelle de la compétence met en exergue certaines difficultés, notamment pour favoriser le développement de ces capacités chez l'apprenant.... Peut-être en lien avec l'insuffisance de la réflexion épistémologique sur cette dimension de l'apprentissage ? L'enseignement par simulation des compétences relationnelles mérite de faire l'objet d'études dans toute sa complexité, en y intégrant les nouveaux outils pédagogiques développés en simulation.

VALÉRIE COURTIN est Directrice Adjointe du Département de Maïeutique de l'Université de Montpellier, Directrice du site d'enseignement Maïeutique de Nîmes, Docteur en Sciences de l'Éducation - Chercheur Associée au LIRDEF (Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique Éducation et Formation), équipe de recherche « Travail, Formation et Développement » Faculté d'Éducation de l'Université de Montpellier. L'axe principal de ces recherches concerne l'analyse de l'activité d'apprentissage dans un environnement de formation utilisant des simulateurs interactifs et des objets techniques numériques, la dynamique de la connaissance et les manières de concevoir et d'utiliser en formation la simulation, la vidéo et les serious games.

10 H 50 **PAUSE**

11 H 30 **QUAND LE GAME DESIGNER EST AUSSI L'INTERFACE DES EXPERTISES, ÉTUDE DE CAS PROJET CMV**

Stéphanie Mader, Katharine Neil

De par leur nature, les jeux vidéo visant une utilité au-delà du divertissement impliquent une approche pluridisciplinaire. A minima, les connaissances, expertises et pratiques requises proviennent du domaine concerné (p.ex. médical), de la discipline liée à l'objectif utilitaire (p.ex. la pédagogie), ainsi qu'aux différentes disciplines rattachées au design et au développement de jeux vidéo. Nous aborderons dans cette communication le cas de figure où l'articulation des différentes connaissances pour les synthétiser en un jeu est à la charge des game designers et chercheurs en game design. En effet, lorsqu'ils ont la responsabilité d'apporter le plan complet du fonctionnement du jeu, les game designers font l'interface entre les différents experts impliqués, car ils ont besoin de fonder leur design sur les apports de chaque discipline.

Dans ce cas, le designer doit parvenir à comprendre et intégrer ces différentes connaissances en un tout cohérent : un jeu vidéo efficace du point de vue de son objectif utilitaire, et proposant une expérience de jeu adaptée au public visé. Nous proposons dans cette communication d'explorer cette dynamique au travers de l'étude de cas du projet «Consultation Médicale Virtuelle». Nous expliciterons les approches et méthodes mises en oeuvre pour le design et le prototypage de ce projet, tout en alimentant le discours d'exemples provenant d'autres projets antécédents. Nous concluons sur une brève présentation du prototype actuel et des orientations futures de celui-ci.

STÉPHANIE MADER est Maître de Conférence au Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM) de Paris. Elle est responsable pédagogique de la spécialisation game design à l'Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN) et effectue ses recherches au CEDRIC, le laboratoire d'informatique du CNAM. Ses axes principaux de recherche concernent le gameplay, les méthodologies de game design, le profilage du joueur et l'adaptation dynamique de contenu. En particulier, sa thèse portait sur les méthodologies de game design pour les jeux thérapeutiques.

KATHARINE NEIL est titulaire d'un doctorat en Informatique réalisé au sein du laboratoire CEDRIC du CNAM de Paris. En plus d'être une chercheuse dans le domaine des outils et processus de game design, l'auteure est une game designer et une programmeuse expérimentée. Elle travaille dans l'industrie du jeu vidéo depuis 1998 et est aux crédits d'une grande diversité de jeux vidéo qu'il s'agisse de jeux de course, de jeux de tir à la troisième personne, en passant par des jeux de gestion. Elle a également, en marge de ses activités professionnelles, conçu le jeu à impact social Escape from Woomera en 2003 et co-fondé la conférence annuelle des développeur-ses de jeux indépendants d'Australie «Freeplay».

12 H 10

CONDITIONS D'UNE RÉPLICATION THÉÂTRALE D'UN ENTRETIEN CLINIQUE À DES FIN PÉDAGOGIQUES ET VIDÉOLUDIQUES

Georges Gagneré

La perspective d'une captation d'une réplique d'un entretien clinique en vue de constituer du matériel visuel utilisable dans un serious game a soulevé des questionnements sur la nature de l'entretien clinique et la possibilité de sa réplique par les moyens du théâtre.

Nous aborderons tout d'abord la dimension théâtrale propre de l'entretien clinique qui met en relation deux « personnages » avec des motivations complémentaires, qui se déroule dans une unité de temps et de lieu spécifiques et s'efforce de conduire à une résolution dramatique.

Nous questionnerons la dramaturgie de l'entretien du point de vue du médecin et des objectifs pédagogiques et vidéoludiques liés au projet de recherche. La réplique à l'identique de l'entretien clinique n'étant théoriquement et matériellement pas envisageables, nous exposerons deux méthodes de rejeu qui pourraient convenir aux objectifs du projet.

GEORGES GAGNERÉ est metteur en scène et collaborateur de la plateforme didascalie.net. Il conduit ses recherches artistiques sur les territoires hybrides de la réalité mixte, de la téléprésence et des interactions entre comédiens et entités numériques, en dialogue avec divers laboratoires en sciences informatiques. Il est par ailleurs maître de conférences associé au département théâtre de l'Université Paris 8.

12 H 50

BUFFET

14 H

**ATELIER -SITUATIONS PRATIQUES, LES ÉTUDIANTS
FACE AU PROTOTYPE DE JEU
(SIGNATURE D'UN ENGAGEMENT DE CONFIDENTIALITÉ)**

S. Mader, K. Neil

15 H 30

**TABLE RONDE – CONCEPTEURS ET UTILISATEURS
(AVEC L'ENSEMBLE DES ORATEURS ET LES ÉTUDIANTS ;
ANIMATION G. MOUTOT, DÉPARTEMENT DE SHS DE LA FACULTÉ
DE MÉDECINE DE MONTPELLIER)**

16 H 30

CONCLUSION DE LA JOURNÉE

Gilles Remillet, Alain Le Quellec

ALAIN LE QUELLEC est Professeur de médecine interne à l'Université de Montpellier, responsable pédagogique du troisième cycle des études médicales à l'UFR Médecine Montpellier-Nîmes et coordonnateur du département de médecine interne de l'Hôpital Saint-Eloi (CHU de Montpellier)

GILLES REMILLET est anthropologue-cinéaste, membre de l'équipe de recherche Histoire des arts et des représentations (H.A.R) de l'Université Paris Nanterre. Il est maître de conférences en anthropologie visuelle et filmique au département des Arts du spectacle de l'Université de Nanterre où il enseigne l'histoire, la théorie et la pratique du cinéma en anthropologie. Ses travaux portent sur le cinéma documentaire, l'anthropologie visuelle, le milieu ouvrier et le champ de la santé, de la médecine et de la maladie.

<https://har.u-paris10.fr/les-chercheurs/chercheurs-titulaires/gilles-remillet/>

INFORMATIONS PRATIQUES

ADRESSE

**UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER,
NOUVEAU BÂTIMENT DE LA FACULTÉ DE MÉDECINE**
570 Route de Ganges, 34090 Montpellier
Salle « excellence des pratiques » n°513, bâtiment B, 5^e étage

ORGANISATION

Alain Le Quellec (Professeur de médecine interne, Université Montpellier) et **Gilles Remillet** (Maître de conférences en anthropologie visuelle et filmique, Université Paris Nanterre, HAR).

CADRE INSTITUTIONNEL DE LA RECHERCHE

LABEX Arts H2H-Paris 8/Paris 10

Cette journée bénéficie d'une aide de l'ANR au titre du programme Investissements d'avenir (ANR-10-LABX-80-01)
