

20th forum of the **Numerical Patient**: "150 Shades of e-Heath"

"Innover pour enrichir le continuum de soins."

WP1 online due au Covid-19
Jeudi 29 octobre de 15h à 16h30, Belgique.

"Jeux sérieux et santé : regard critique et exemples de réussites"

"Serious game and health: critical look and success examples"

Stéphane Gobron, HES-SO, Neuchâtel, Suisse

Summary – Context: We hear a lot about new teaching methods where the focus is on valuing individuals and attracting attention through playful aspects. Media tell us about activities that combine serious intension with entertainment, serious games, gamification, with which we have fun while learning, or where it would be even possible to work while having fun... We see communication companies mixing all these techniques in a sort of confused patchwork which, where costs vary greatly, should solve issues relative to organization, patient relations, scientific research ...

In this talk: I have first try to sort through the different terminologies and methodologies – for instance “e-learning”, “simulation”, “serious games”, and “gamification”. I have then presented how IT can be useful or not, giving rise to more than significant cost differences with a set of seven examples – both for the organization of staff and for the prevention – and explaining how it is possible to assess their success.

Résumé – Contexte : On entend beaucoup parler de nouvelles méthodes d’enseignement pour lesquelles le focus est donné sur la valorisation de l’individu, sur l’attrait de l’attention via des aspects ludiques. Les médias nous parlent d’activités qui combinent intension sérieuse avec ressorts ludiques, jeux sérieux, *gamification*, avec lesquels *on s’amuse en apprenant*, voire même grâce auxquels il serait même possible de *travailler en se distrayant*... On voit des entreprises de communication mélanger toutes ces techniques en une sorte de patchwork confus qui, pour des sommes variant fortement, devraient changer l’ensemble de nos possibles en matière organisationnelle, de relation au patient, de recherche scientifique...

Dans cette intervention : Je vais tout d’abord essayer de faire un peu de tri entre les différentes terminologies et méthodologies – « jeux sérieux » (*Serious Games*) et « ludification » (*Gamification*). Je vais ensuite m’intéresser en quoi l’informatique peut être utile (ou non), donnant lieu à des différences de tarifs plus que conséquentes. Dès lors, je vais présenter quelques exemples de projets appliqués au domaine santé – aussi bien pour l’organisation du personnel que pour prévenir les TMS – en expliquant comment il est possible d’évaluer leurs succès.



Bio

English – After my studies in the US and France, I graduated in Japan with a Ph.D. in computer science specialized in cellular interactive structures. I then worked at INRIA, CNRS, and EPFL (Switzerland) in the field of virtual reality. I am currently employed at the School of Engineering in Neuchâtel (HES-SO//HE-Arc) where my research interests focus on levels of paradigm as well as industrial gamification, serious games, data structure and visualization. My recent activities are summarized [here](#), e.g. the [Gamification & Serious Game Symposium](#) (GSGS).



Français – Après des études aux Etats-Unis et en France, j’ai obtenu au Japon un doctorat en informatique spécialisé dans les structures cellulaires interactives. J’ai alors travaillé à l’INRIA, au CNRS, puis à l’EPFL (Suisse) dans le domaine de la réalité virtuelle. Je suis actuellement employé à l’école d’ingénieurs de Neuchâtel (HES-SO//HE-Arc) où mes activités se focalisent sur les niveaux de paradigme mais aussi sur la ludification industrielle, les jeux sérieux et les structures et visualisations de l’information. Mes activités récentes sont résumées [ici](#), dont notamment la conférence [Gamification and Serious Game Symposium](#) (GSGS).