



Available online at  
**ScienceDirect**  
[www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

Elsevier Masson France  
**EM|consulte**  
[www.em-consulte.com](http://www.em-consulte.com)



Congrès français de psychiatrie

## Comité local d'organisation

### CLO1

#### **Autour de *serious game* et nouvelles technologies : quelles utilisations aujourd'hui et demain ?**

G. Vaiva

Service de psychiatrie d'adultes (59G08), hôpital Michel-Fontan, pôle de psychiatrie, médecine légale et pénitentiaire, CHRU de Lille, Lille, France

Adresse e-mail : [guillaume.vaiva@chru-lille.fr](mailto:guillaume.vaiva@chru-lille.fr)

Résumé non reçu.

**Déclaration de liens d'intérêts** L'auteur n'a pas précisé ses éventuels liens d'intérêts.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.185>

### CLO1A

#### **Quelles applications thérapeutiques pour le *serious game* en psychiatrie ?**

T. Fovet<sup>1,\*</sup>, A. Amad<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Unité d'hospitalisation spécialement aménagée (UHSA) Lille-Seclin, CHRU Lille, Lille, France

<sup>2</sup> Londres, Royaume-Uni

\* Auteur correspondant.

Adresse e-mail : [tfovet@hotmail.fr](mailto:tfovet@hotmail.fr) (T. Fovet)

Les *serious games* (SG) sont des applications informatiques visant à combiner des aspects sérieux avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo. Le développement récent des technologies du numérique dans le domaine de la santé mentale permet d'envisager à ces nouveaux supports, une application dans la prise en charge des pathologies psychiatriques [1]. Au cours de cette session, nous proposons de mettre en évidence l'intérêt des SG et du *serious gaming* (l'utilisation de jeux vidéo existant avec des objectifs sérieux) pour la prise en charge des pathologies psychiatriques. Pour cela, nous présentons les principaux résultats de la littérature scientifique internationale dans le domaine [2]. Les données actuellement disponibles ne disposant que d'un niveau de preuve assez faible (très peu d'études contrôlées randomisées), nous exposons des perspectives et recommandations pour les futurs travaux en ce qui concerne le SG en psychiatrie. De plus, afin de faciliter la mise en place de ces travaux, nous proposons, dans un modèle généraliste de SG, l'identification de 3 niveaux de feed-back au sein du dispositif :

- interface du jeu ;
- *biofeedback* ;
- feed-back du thérapeute.

**Mots clés** Psychiatrie ; Jeu vidéo ; Psychothérapie ; Serious game ; Pathologie psychiatrique ; Feed-back

**Déclaration de liens d'intérêts** Les auteurs déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.

#### **Références**

- [1] Merry SN, Stasiak K, Shepherd M, Frampton C, Fleming T, Lucasen MFG. The effectiveness of SPARK, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression : randomised controlled non-inferiority trial. *BMJ* 2012;344:e2598.
- [2] Fovet T, Micoulaud-Franchi J-A, Vaiva G, Thomas P, Jardri R, Amad A. Le serious game : applications thérapeutiques en psychiatrie. *Encephale* [in press].

<http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.186>

### CLO1B

#### **MHASC<sup>®</sup> : évaluer les hallucinations chez les enfants de la « touch-screen generation »**

R. Jardri\*, D. Demeulemeester, F. Kochman, B. Fligans,

A.J. Tabet, P. Thomas

Université de Lille, Lille, France

\* Auteur correspondant.

Adresse e-mail : [renaud.jardri@chru-lille.fr](mailto:renaud.jardri@chru-lille.fr) (R. Jardri)

Le développement phénoménal des applications numériques en santé est une opportunité pour le développement et la validation de nouveaux outils d'évaluation des symptômes subjectifs de l'enfant et de l'adolescent. Lors de cette session, nous présentons l'application MHASC<sup>®</sup> (Multisensory HALLucinations Scale for Children), destinée à évaluer les hallucinations à début précoce, qui complétera des démonstrations sur stand au cours de l'édition 2015 du CFP. L'application MHASC<sup>®</sup>, née dans la région Lilloise, est disponible en téléchargement gratuit sur le site <http://www.mhasc.fr> après simple enregistrement et sera très prochainement traduite en version multi-langue avec le soutien du Consortium International de Recherche sur les Hallucinations (ICHR).

**Mots clés** Hallucinations ; Développement ; Application ; évaluation ; Enfants ; adolescents

**Déclaration de liens d'intérêts** R.J., M.D., B.F., A.J.T. sont les développeurs de l'application MHASC<sup>®</sup> (marque du CHRU de Lille et de l'université de Lille).

*Pour en savoir plus*

Demeulemeester M, Kochman F, Fligans B, Tabet AJ, Thomas P, Jardri R. Assessing early-onset hallucinations in the touch-screen generation. *Br J Psychiatry* 2015;206(3):181–3.

Jardri R, Bartels-Velthuis AA, Debbané M, Jenner J, Kelleher I, Dauvilliers Y, Plazzi G, Demeulemeester M, David CN, Rapoport J, Dobbelaere D, Escher S, Fernyhough C. From phenomenology to neurophysiological understanding of hallucinations in children and adolescents. *Schizophrenia Bull* 2014;40(Suppl. 4): s221–32.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.187>

#### CLO1C

### **Serious game : un nouvel outil pédagogique dans la prise en charge des patients souffrant de schizophrénie**

L. Samalin

Psychiatrie adulte B, CHU Clermont-Ferrand, France  
Adresse e-mail : [lsamalin@chu-clermontferrand.fr](mailto:lsamalin@chu-clermontferrand.fr)

Résumé non reçu.

*Déclaration de liens d'intérêts* L'auteur n'a pas précisé ses éventuels liens d'intérêts.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.188>

#### CLO1D

### **Le serious game/avatar au service du patient schizophrène**

B. Lavoisy

EPSM Lille-Métropole, secteur 59G19, Lille, France

Adresse e-mail : [blavoisy@epsm-lille-metropole.fr](mailto:blavoisy@epsm-lille-metropole.fr)

Résumé non reçu.

*Déclaration de liens d'intérêts* L'auteur n'a pas précisé ses éventuels liens d'intérêts.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2015.09.189>