

Programme de sensibilisation à l'intimidation
Trousse d'animation du jeu sérieux

La P'tite vie en **RÉSIDENCE**



Adaptation de la trousse d'animation du jeu sérieux

Marie-Ève Bédard, Ph. D., chercheure principale, Centre collégial d'expertise en gérontologie (CEG|CCTT) du Cégep de Drummondville

Hélène Laroche, chargée de projet, CEG|CCTT du Cégep de Drummondville

Frédérique Garnier, DESS en gérontologie, coordonnatrice du transfert des connaissances, CEG|CCTT du Cégep de Drummondville

Révision et mise en page

Chantal Lavoie, secrétaire administrative, CEG|CCTT du Cégep de Drummondville

Cette trousse est adaptée de:

Bédard, M.-È., Lemelin, C., Castonguay, J., Gadbois, J., & Lapointe, S. (2020). *Trousse d'implantation du jeu sérieux La P'tite vie en résidence*. Drummondville : Centre collégial d'expertise en gérontologie (CEG|CCTT) du Cégep de Drummondville.

Avec la participation financière de :





Table des matières

<u>UNE TROUSSE D'ANIMATION.....</u>	<u>4</u>
<u>LE JEU SÉRIEX AU CŒUR DU PROGRAMME DE SENSIBILISATION</u>	<u>5</u>
<u>À QUI S'ADRESSE LE JEU SÉRIEX</u>	<u>5</u>
<u>LE BUT DU JEU SÉRIEX ET LES RETOMBÉES POUR LA RÉSIDENCE</u>	<u>5</u>
<u>VOTRE RÔLE COMME PERSONNE-RESSOURCE DU PROGRAMME ET POUR L'ANIMATION DU JEU.....</u>	<u>7</u>
<u>DES PISTES POUR CONTRIBUER À LA RÉUSSITE DE LA DÉMARCHE DE SENSIBILISATION DANS LA RÉSIDENCE.....</u>	<u>7</u>
<u>MATÉRIEL À PRÉVOIR À L'INTÉRIEUR DE LA RÉSIDENCE.....</u>	<u>8</u>
<u>BESOIN D'AIDE ?.....</u>	<u>8</u>
<u>VOS DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT</u>	<u>9</u>
<u>POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES ORIGINES DU JEU SÉRIEX</u>	<u>15</u>
<u>RÉFÉRENCES</u>	<u>16</u>



La P'tite vie en **RÉSIDENCE**

Une trousse d'animation

Bravo pour votre contribution pour sensibiliser votre milieu à l'intimidation dans les résidences pour personnes âgées, un sujet d'importance! Ce document a été conçu pour vous accompagner dans cette démarche d'animation.

L'intimidation, en effet, peut se produire à tous les âges et dans tous les milieux de vie, y compris dans les milieux de vie pour les personnes âgées, comme l'illustre la situation ci-dessous.



« C'est un résident qui a un peu plus de caractère, puis qui picosse un peu les gens. À un moment donné (...) il arrive au souper, puis la madame mange. Elle finit son repas, elle a le droit. Monsieur vient s'asseoir à la table. (...) Il la regarde. Il la fixe. Il dit toutes sortes de commentaires, vraiment, vraiment méchants envers elle, parce que, lui, il veut jouer aux cartes et il veut prendre cette table-là. Il y a mille et une autres tables, mais non, lui, c'est cette table-là. (...) ».
(employée d'une RPA).

Le jeu sérieux au cœur du programme de sensibilisation

Le jeu sérieux *La P'tite vie en résidence* fait partie des activités proposées par le programme de sensibilisation *L'intimidation, chez-nous y en n'a pas!*

Les sessions de jeu, individuelles ou de groupe, permettent une sensibilisation aux comportements souhaitables et à éviter pour prévenir et contrer l'intimidation. Elles créent une expérience de référence pour tous les participants et permettent de faire des rappels sur ce sujet à plusieurs autres occasions durant l'année.

Comme membre du personnel, vous avez sans doute déjà visionné la capsule d'autoformation du programme de sensibilisation sur ce sujet, disponible à l'adresse suivante : <https://www.cegepdrummond.ca/outilsvirtuels/intimidation/>. Si ce n'est pas le cas, il est conseillé de le faire. Cette capsule a été développée à partir du jeu sérieux et est issue des mêmes expertises en recherche. Elle est adaptée au personnel pour rejoindre facilement le plus grand nombre. Partagez à vos collègues l'importance de visionner la capsule d'autoformation.

À qui s'adresse le jeu sérieux

Le jeu sérieux a d'abord été conçu pour toutes les personnes qui évoluent dans les résidences québécoises pour personnes âgées. Il peut être utilisé par toute personne maîtrisant le français et évoluant dans des contextes similaires à l'étranger.

Le jeu sérieux peut également être utilisé pour d'autres milieux de vie pour personnes âgées avec un minimum d'adaptation. Ainsi, les personnes résidentes et le personnel peuvent être invités à jouer au jeu sérieux. Cependant, de façon réaliste, sur le plan opérationnel, invitez à jouer — en tout premier lieu — les personnes résidentes. Certains membres du personnel pourront peut-être prendre le temps de se joindre à l'une des sessions de jeu que vous organiserez pour les personnes résidentes.

Le jeu sérieux peut également être utilisé par les enseignants qui forment le futur personnel des milieux de vie pour âgés, par les organismes concernés par l'intimidation ou les jeux sérieux.

Toutes les personnes y trouveront des bénéfices.

Le but du jeu sérieux et les retombées pour la résidence

Le but de ce jeu sérieux est de sensibiliser les personnes vivant ou travaillant en résidence — à l'intimidation, à ses conséquences, et aux moyens de la prévenir et de la contrer.

Au cours d'une session de jeu, les joueurs vivront diverses situations problématiques à l'intérieur d'une résidence. Tantôt, ils incarneront une personne ayant un comportement intimidateur, tantôt une personne intimidée ou témoin d'une situation d'intimidation. Pour accumuler des points, ils devront faire des choix parmi les options proposées. À la suite d'une situation, une rétroaction leur sera donnée pour expliquer en quoi les options choisies s'avéraient adéquates ou non. Ainsi, chaque personne sera plus à même d'intervenir — et de la façon la plus appropriée possible — dans une situation d'intimidation.

Plusieurs retombées se feront sentir dans la résidence :

- sensibiliser et responsabiliser les acteurs qui y évoluent à prévenir et à agir dans des situations d'intimidation ;
- réduire les conséquences de l'intimidation ;
- amenuiser les tensions entre les résidents, entre les résidents et les employés, et entre les proches et les résidents ; faciliter et améliorer la qualité de vie des acteurs de la résidence ;
- créer un milieu de vie plus sain et sécuritaire, un milieu bienveillant, favorisant le bien-être et l'épanouissement des résidents.

En somme, les sessions de ce jeu sérieux dans la résidence pourront avoir un effet positif direct sur l'amélioration de la qualité du milieu de vie et sur le climat de travail !

Votre rôle comme personne-ressource du programme et pour l'animation du jeu

Le cheminement dans le programme de sensibilisation *L'intimidation, chez-nous y en n'a pas*, implique de mobiliser les résidents pour jouer et éventuellement, d'accueillir les situations problématiques si des joueurs ont besoin de se confier.

Votre rôle comme personne dédiée à faire vivre le jeu sérieux à l'intérieur de la résidence :

Vous pouvez, notamment, en faire la promotion, animer des activités de sensibilisation, expliquer le fonctionnement du jeu, si des joueurs ont des questions.

Votre rôle comme personne responsable de recueillir les situations problématiques :

Vous pouvez, entre autres, écouter et soutenir les joueurs, s'ils vivent, ont vécu ou ont été témoins d'une telle situation, et les aider à trouver des solutions.

Vous pouvez aider les nouveaux résidents à s'intégrer.

Il importe d'agir de façon confidentielle.

Vous avez été choisi(e) pour ce rôle, car vous êtes reconnu(e) comme une personne de confiance auprès de laquelle les joueurs pourront se confier, sans avoir peur de ne pas être crus.

Votre rôle facilitera la résolution des situations d'intimidation, comme l'illustre le témoignage ci-dessous.

Une même personne peut exercer les deux rôles ou bien il peut s'agir de deux personnes différentes. L'important est que les personnes qui ont besoin d'aide sachent où en trouver.

Si vous ne détenez pas de formation psychosociale particulière, écoutez la personne et appuyez-vous sur le feuillet d'information « Comportements à privilégier ». Vous pouvez également référer la personne à la Ligne Aide Abus Aînés.



« Lorsqu'il y a une situation problématique dans la salle à manger, l'employé se tourne vers son superviseur, et s'il n'est pas capable de régler la situation, ce dernier se tourne vers la direction. Cela prend beaucoup de temps. La personne-ressource pourrait pallier ce genre de situation »
(employé d'une RPA).

Des pistes pour contribuer à la réussite de la démarche de sensibilisation dans la résidence

Que vous choisissiez l'une ou l'autre des façons de faire jouer les personnes de la résidence, la promotion, l'implication du milieu, ainsi que le suivi à moyen et long terme sont des éléments essentiels pour favoriser la sensibilisation escomptée. Voici des pistes pour y arriver :

- Multipliez les activités ou les temps de jeu sérieux au sein de la résidence pour sensibiliser le plus de résidents et d'employés possibles à l'intimidation, à ses conséquences et aux moyens de la prévenir et de la contrer.
- Favorisez le mieux-vivre ensemble dans vos activités quotidiennes, en promouvant des valeurs comme l'entraide et le partage.
- Organisez des journées thématiques ou des discussions sur le respect, l'intégration des nouveaux résidents, l'acceptation des différences.
- Proposez des jeux ou des défis, tels que : changer de place à la salle à manger ; jumelez une personne en perte d'autonomie avec une personne plus en forme ; faites un tirage au sort pour jumeler les personnes dans un jeu (ex. : pétanque, cartes) ; ajoutez des obstacles dans un jeu pour que tous soient sur le même pied d'égalité, comme au golf !
- Valorisez et remerciez les bons coups des résidents, des bénévoles et des employés par des journées reconnaissances.

Matériel à prévoir à l'intérieur de la résidence

- Des ordinateurs ou des tablettes électroniques sur lesquels le lien (ou le raccourci) du jeu sérieux est installé.
- Des écouteurs, s'il s'agit d'une pièce avec plusieurs ordinateurs ou tablettes électroniques.
- Vos documents d'accompagnement. Ces documents sont imprimables à la demande à partir [de cette page](#) (cliquez sur le lien) du site Web du programme de sensibilisation.

Besoin d'aide ?

Vous n'êtes pas seul(e). La personne gestionnaire de votre résidence a suivi une session d'information et s'est engagée à vous soutenir dans cette démarche. Si vous n'êtes pas à l'aise après la formation, le Centre collégial d'expertise en gérontologie (CCEG|CCTT) du Cégep de Drummondville peut vous offrir les services suivants financés par le gouvernement du Québec :

- Accompagnement à la première session de jeu ;
- Organisation d'une activité de sensibilisation « clé en main » : animation, expérimentation du jeu sérieux, rétroaction. Votre disponibilité sera néanmoins nécessaire lors de cette activité.

D'autres modalités d'intervention peuvent être organisées. En faire la demande à intimidation-sensibilisation@cegepdrummond.ca en précisant vos besoins.

Vos documents d'accompagnement

Cette section présente vos documents d'accompagnement.

1- Deux feuillets d'accompagnement pour organiser et animer des sessions de jeu en groupe

Un feuillet est destiné à l'accompagnement de petits groupes où les personnes joueront chacune sur un écran au salon de la résidence ; l'autre est destiné à l'accompagnement de plus grand groupe où le jeu sera présenté aux participants sur un seul grand écran.

- Ces feuillets sont inclus ci-après dans cette trousse.

2- Des documents à imprimer pour distribution ou affichage

Tous les documents sont téléchargeables pour impression à partir du site web du programme de sensibilisation ***L'intimidation, chez-nous en n'a pas !*** à l'adresse suivante :

<https://www.cegepdrummond.ca/sensibilisation-intimidation/documents-sensibilisation-intimidation/>

- **Deux feuillets *mode d'emploi* pour jouer individuellement**

Ils donnent les instructions sur les façons de jouer au jeu individuellement, chez soi ou sur un écran du salon de la résidence (ordinateur ou tablette électronique).

- Remettez aux résidents qui le souhaitent, le mode du jeu individuel chez soi.
- Disposez quelques exemplaires du mode du jeu individuel au salon, près des ordinateurs ou tablettes électroniques à la disposition des personnes résidentes.

- **Le feuillet d'information sur les comportements à privilégier**

Ce feuillet d'information s'adresse à tous : résidents, proches, bénévoles et membres du personnel. Il présente en mots simples les comportements à privilégier si l'on subit de l'intimidation, si l'on en est témoin ou si l'on a déjà commis de l'intimidation.

- Disposez ce feuillet à plusieurs endroits dans la résidence où il sera possible d'en prendre un exemplaire pour le lire en toute confidentialité, et ce, sans avoir à le demander.

- **L'affiche promotionnelle des sessions de jeu**

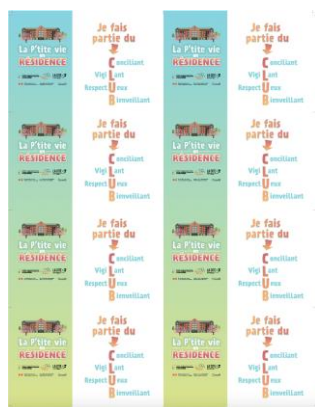
Cette affiche en couleur peut être complétée manuellement par vous (date, heure et lieu).

- Précisez si l'inscription est requise et ses modalités.

- **Des cartes CLUB**

Ces cartes soutiennent le développement du sentiment d'appartenance à la démarche.

- Imprimez les cartes sur du papier cartonné ; utilisez-les lors de défis ou remettez-les aux participants à la fin d'une session de jeu.



Organisation et animation d'une activité en petit groupe dans le salon d'ordinateurs ou de tablettes électroniques

Mode d'emploi

Matériel requis

- Un ordinateur ou une tablette électronique par personne dans la pièce dédiée à cette activité.
- Des écouteurs pour chaque joueur, personnels ou fournis (sinon cela deviendrait cacophonique).
- À télécharger pour impression :
 - des affiches pour faire la promotion de l'activité
 - une feuille d'inscription avec des plages horaires pour prendre les noms des personnes. Prévoir des plages de 30 minutes par personne par ordinateur ou tablette électronique.
 - Des cartes de membre imprimées sur carton.
 - Un feuillet d'information sur les comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation dans les résidences pour personnes âgées imprimé sur papier.

Étapes de préparation

- Pour être en mesure d'animer le jeu, essayez-le pour vous familiariser avec son fonctionnement. Prévoyez 30 minutes pour jouer au jeu. Pour accéder au jeu, tapez <https://www.cegepdrummond.ca/sensibilisation-intimidation/> ou allez dans Google (ou un autre moteur de recherche) et inscrivez : sensibilisation-intimidation CCEG. Le site du programme vous sera proposé. Cliquez.
- Vous arrivez sur la page du programme de sensibilisation ; faites-la défiler vers le bas, et **choisissez Jouer individuellement.**
- Déterminez le moment où vous souhaitez proposer le jeu : lors d'un événement particulier, tel que la Journée internationale des personnes âgées ; dans le cadre d'un cours d'ordinateur ou de tablette électronique ; ou tout simplement lors d'une invitation spéciale à découvrir et expérimenter le jeu.
- Choisissez le lieu, la date et l'heure de l'activité.
- Selon le nombre d'ordinateurs ou de tablettes électroniques sur place, établissez des plages horaires et le nombre d'inscriptions requis.
- Préparez les affiches promotionnelles. Installez-les une semaine avant l'activité dans des endroits fréquemment visités de la résidence.
- Installez des signets sur les écrans d'accueil de tous les ordinateurs et tablettes électroniques du salon. L'accès au jeu sera ainsi facilité pour toutes les personnes lors de l'activité.
- Recueillez les inscriptions et organisez l'horaire des joueurs.

- Imprimez et découpez les cartes de membres sur carton, ainsi que le feuillet d'information sur les comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation sur papier format lettre.
- Dépendamment du nombre de joueurs inscrits, prévoyez des personnes pour vous aider à les accompagner pendant le jeu. Faites-vous aider de deux personnes : une pour accueillir les joueurs, et une autre pour les accompagner lors du jeu. Ces personnes peuvent être des résidents, des employés ou des bénévoles qui ont déjà expérimenté le jeu et qui comprennent son fonctionnement.
- **Important** : si vous n'êtes pas la personne-ressource pour accueillir les personnes qui vivent ou ont vécu des situations problématiques, dont des situations d'intimidation, ou qui en ont été témoins, et qui ont besoin d'en parler après avoir expérimenté le jeu, sachez à qui les référer au besoin. Sinon référez au feuillet sur les comportements à privilégier dans lequel ces personnes trouveront le numéro de la Ligne Aide Abus Aînés.

La journée même de l'activité, avant l'arrivée des joueurs

- Démarrez tous les ordinateurs ou les tablettes électroniques, puis rendez-vous à la page d'accueil du jeu : <https://www.cegepdrummond.ca/sensibilisation-intimidation/> , faites défiler la page vers le bas et choisissez **Jeu individuel**.
- Vérifiez le son des ordinateurs ou des tablettes électroniques.
- Installez les écouteurs, s'il y a lieu.
- Ayez en main les cartes de membres et le feuillet d'information sur les comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation dans les résidences.
- Ayez en main votre liste de personnes inscrites avec leur moment ou leur temps de jeu.

Lors de l'activité

- Accueillez les joueurs, installez-les à l'ordinateur ou à la tablette électronique et assurez-vous que tout fonctionne (ordinateur, tablette électronique, son, écouteurs, souris) avant de les laisser jouer.
- Accompagnez-les au besoin pendant le jeu. Chaque joueur ne prendra pas le même temps pour compléter le jeu.
- À la fin du jeu, remettez la carte de membre et le feuillet d'information sur les comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation.
- Remerciez les participants pour leur contribution à la démarche de la résidence.
- Invitez les joueurs à parler du jeu sérieux aux autres acteurs de la résidence (résidents, proches, employés, dirigeants, bénévoles).

À la suite de l'activité

- Lancez des défis quotidiens (ex. : demandez aux résidents de s'asseoir à une place différente à la salle à manger, d'intégrer un nouveau résident dans un jeu).
- Reproduisez l'activité du jeu sérieux et tentez d'inviter d'autres personnes de la résidence, s'il y a lieu (ex. : nouveaux résidents, résidents, proches, employés, dirigeants, bénévoles).

Organisation et animation d'une activité en grand groupe avec jeu projeté sur un seul écran

Mode d'emploi

Matériel requis

- Un ordinateur et le lien Web du jeu sérieux.
- Un projecteur et un grand écran, ou une grande TV connectée à Internet
- Un micro pour l'animation, s'il y a lieu.
- Des chaises.
- Des affiches pour faire la promotion de l'activité.
- Des cartes de membre imprimées sur carton.
- Un feuillet d'information sur les comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation - imprimé.

Étapes de préparation

- Pour être en mesure d'animer le jeu, essayez-le pour vous familiariser avec son fonctionnement. Prévoyez 30 minutes pour jouer au jeu. Pour accéder au jeu tapez <https://www.cegepdrummond.ca/sensibilisation-intimidation> ou [cliquez sur ce lien](#). Vous arrivez sur la page du programme de sensibilisation ; faites-la défiler la vers le bas, et puisque vous jouez seul(e) à cette étape, **choisissez Jouer Individuellement**.
- Ciblez les personnes que vous désirez sensibiliser (résidents, proches, employés, dirigeants, bénévoles, ensemble ou séparément).
- Déterminez le moment où vous souhaitez proposer le jeu : lors d'un événement particulier, tel que la Journée internationale des personnes âgées ; dans le cadre d'un cours d'ordinateur ou de tablette électronique ; ou tout simplement lors d'une invitation spéciale à découvrir le jeu.
- Choisissez le lieu, la date et l'heure de l'activité.
- Préparez les affiches promotionnelles. Installez-les une semaine avant l'activité dans des endroits fréquemment visités de la résidence.
- Recueillez les inscriptions si l'espace est limité.
- Imprimez et découpez les cartes de membres sur carton, ainsi que les documents des comportements à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation dans les résidences sur papier format lettre 8 ½ X 11.
- **Important** : si vous n'êtes pas la personne-ressource pour accueillir les personnes qui vivent ou ont vécu des situations problématiques, dont des situations d'intimidation, ou qui en ont été

témoins, et qui ont besoin d'en parler après avoir expérimenté le jeu, sachez à qui les référer au besoin. Sinon référez-les au feuillet sur les comportements à privilégier dans lequel ces personnes trouveront le numéro de la Ligne Aide Abus Aînés.

La journée même de l'activité, avant l'arrivée des participants

- Installez l'ordinateur, le projecteur et l'écran, puis rendez-vous à la page d'accueil du jeu : <https://www.cegepdrummond.ca/sensibilisation-intimidation/> ou cliquez sur le signet du jeu si vous l'avez installé.
- Essayez le micro.
- Faites des tests de son (jeu et micro).
- Ayez en main les cartes de membres et les documents des interventions à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation dans les résidences à remettre aux participants à la sortie.
- Ayez en main la liste des personnes inscrites, s'il y a lieu.

Lors de l'activité

- Accueillez les participants.
- Expliquez au groupe l'importance et la pertinence d'expérimenter le jeu sérieux *La P'tite vie en résidence*. Il s'agit d'une façon ludique de sensibiliser les participants, à l'intimidation dans les résidences, à ses conséquences, et aux moyens de la prévenir et de la contrer.
- Démarrez le jeu en cliquant sur le bouton **Jeu en groupe animé**. Ceci permet d'évaluer combien de personnes ont été exposées au message de sensibilisation grâce au programme.
- À chaque situation, demandez aux participants qu'elle est leur réponse. Vous pouvez prévoir des cartons de couleurs différentes, avec l'annotation 1, 2, 3 et 4, que les participants pourraient lever pour signifier leur choix. Cela pourrait éviter que les personnes plus extraverties imposent les leurs.
- Choisissez à l'écran la réponse qui rejoint la majorité.
- Avancez dans le jeu.
- Recueillez les commentaires des participants lorsque le jeu est terminé. Amorcez une discussion sur le sujet.
- Invitez les participants à parler du jeu sérieux aux autres acteurs de la résidence (résidents, proches, employés, dirigeants, bénévoles).
- Remettez les cartes de membres et le feuillet d'information sur les interventions à privilégier pour prévenir et contrer l'intimidation aux participants à la sortie.

À la suite de l'activité

- Lancez des défis quotidiens (ex. : demandez aux résidents de s'asseoir à une place différente à la salle à manger, d'intégrer un nouveau résident dans un jeu).
- Reproduisez l'activité du jeu sérieux avec d'autres acteurs de la résidence, s'il y a lieu (ex. : nouveaux résidents, résidents, proches, employés, dirigeants, bénévoles).

Pour en savoir plus sur les origines du jeu sérieux

La P'tite vie en **RÉSIDENCE**

La lutte contre l'intimidation au Québec survient comme une nouvelle priorité gouvernementale, avec l'adoption, en 2015, du *Plan d'action concerté pour prévenir et contrer l'intimidation 2015-2018*^[1]. L'intimidation est un problème social, qui peut se produire à tous les âges et dans tous les milieux de vie, incluant les résidences privées pour les personnes âgées (RPA).

Bien que l'intimidation chez les jeunes et dans les milieux de travail soit bien documentée sur le plan scientifique depuis de nombreuses années, elle ne l'est que très peu chez les aînés, et encore moins dans les RPA^[2].

Or, les gens qui évoluent dans les RPA – résidents, proches, employés, dirigeants et bénévoles – ne sont pas outillés pour prévenir et contrer les situations d'intimidation. Ne sachant pas quoi faire, ils se sentent démunis face à ces situations.

Méconnaître les façons d'intervenir pour prévenir ou contrer ces situations a pour effet que ces dernières ont plus de chance de se prolonger dans le temps, se reproduire, et d'engendrer des conséquences graves. Il était donc important et pressant d'agir, de façon concertée, pour prévenir et contrer cette intimidation, en outillant les gens.

Par conséquent, le Centre collégial d'expertise en gérontologie (CCEG|CCTT) du Cégep de Drummondville, les Résidences Pelletier et le Collège La Cité ont uni leurs forces, pour mener une recherche-action, dont l'objectif général était de *concevoir, développer, implanter et évaluer un jeu sérieux visant à prévenir et contrer l'intimidation dans les RPA*.

Cette recherche-action, financée par le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), a été réalisée de mars 2018 à mars 2020, en collaboration avec d'autres acteurs incontournables des milieux de pratique et de la recherche, soit : l'Association québécoise de défense des droits des personnes retraitées et préretraitées (AQDR) nationale, la Chaire de recherche sur la maltraitance envers les personnes âgées et la Fédération des aînés et des retraités francophones de l'Ontario (FARFO).

L'angle du jeu sérieux s'est avéré des plus prometteurs, considérant ses caractéristiques ludiques et immersives qui favorisent l'acquisition de connaissances et la sensibilisation à divers problèmes sociaux^[4].

Ce jeu sérieux s'appuie sur les propos de 11 personnes (une direction, quatre résidents, quatre employés, deux résidents-bénévoles), de deux RPA du Centre-du-Québec, rencontrées lors d'entrevues. Ces dernières ont partagé des situations problématiques, dont des situations d'intimidation, qu'elles ont vécues ou dont elles ont été témoins, ainsi que des interventions réalisées pour les prévenir ou les résoudre. Ces situations et ces interventions ont permis de créer les scénarios contenus dans le jeu sérieux.

Tout au long de son développement, neuf rencontres avec des résidents, des proches, des employés, des dirigeants et des bénévoles de ces deux RPA, ont été réalisées pour leur présenter le jeu sérieux,

leur permettre de l'expérimenter, les accompagner dans son utilisation, recevoir leur rétroaction par rapport à celui-ci et, conséquemment, le bonifier. Au total, 110 personnes ont participé à ces rencontres. Voici quelques-uns des commentaires recueillis.

« *On a le goût d'aller plus loin [dans le jeu], on se demande toujours quelle est la meilleure solution* » (résidente).

« *[Après avoir joué au jeu], je me rends compte que j'aurais pu réagir ou intervenir plus vite* » (résident).

« *Je vais leur dire [aux autres personnes de la RPA] que c'est très révélateur de jouer au jeu. Ça nous confronte dans nos comportements* » (employé).

« *J'ai aimé ça. Je ne savais pas ce que c'était [le jeu]. Je trouve que c'est important de prendre conscience de tout ça. Qu'on soit n'importe qui !* » (employé)

« *J'aurais plus d'idées sur "quoi faire" si je vivais une situation d'intimidation grâce au jeu* » (résidente).

Pour de plus amples informations sur la recherche-action *Concevoir, développer, implanter et évaluer un jeu sérieux visant à prévenir et contrer l'intimidation dans les résidences privées pour aînés* :

Nathalie Mercier

Directrice du CCEG
Centre collégial d'expertise en gérontologie
cegep.drumsmond.ca/
Cégep de Drummondville
T. 819.478.4671 poste 4110
nathalie.mercier@cegepdrummond.ca

Marie-Ève Bédard, Ph. D.

Chercheure principale
Centre collégial d'expertise en gérontologie
cegep.drumsmond.ca
Cégep de Drummondville
T. 819.478.4671 poste 4112
marie-eve.bedard@cegepdrummond.ca

Références

Ministère de la Famille (2015). *Ensemble contre l'intimidation : Une responsabilité partagée. Plan d'action concerté pour prévenir et contrer l'intimidation 2015-2018*. Québec : Gouvernement du Québec.

Beaulieu, M., Bédard, M.-È., & Leboeuf, R. (2016). L'intimidation envers les personnes aînées : un problème social connexe à la maltraitance ? *Service Social*, 62 (1), 38-56.

Morville, P. (2019). *User Experience Design*. En ligne http://semanticstudios.com/user_experience_design/, consulté le 12 juin 2019.

Rouighi, N. (2017). *Les jeux sérieux sont-ils l'avenir des campagnes de sensibilisation ?* En ligne <http://www.atypic.ca/fr/blogue/les-jeux-serieux-sont-ils-lavenir-des-campagnes-de-sensibilisation/>, consulté le 13 novembre 2017