

SIMULER LE VIEILLISSEMENT : ENTRE EMPATHIE ET RISQUE DE STIGMATISATION. MIEUX PENSER LA FORMATION DES PROFESSIONNELS

SOURCE : <https://www.simulateur-du-vieillissement.com/>

POURQUOI ÉTUDIER LES EFFETS DES SIMULATEURS DE VIEILLISSEMENT ?

Les simulateurs de vieillissement sont des dispositifs de type orthèse permettant de simuler les effets sensoriels et physiques du vieillissement. Ces outils sont de plus en plus utilisés dans la formation des professionnels de santé. Cependant, la littérature scientifique montre des résultats contradictoires, voire négatifs. En effet, même si la simulation augmente l'empathie, de nombreux troubles sont simulés de manière non progressive et cela pourrait entraîner une vision catastrophiste du vieillissement (Cheng et al., 2020 ; Eost-Telling et al., 2020 ; Schmidt et al., 2022) et par conséquent une prise en soin moins adaptée (Cleland et al., 2021)

QUELS SONT NOS OBJECTIFS ?

Ce projet de thèse postule qu'une approche plus holistique du vieillissement, mettant en avant les pertes mais aussi les gains et les capacités d'adaptation des personnes âgées, systématiserait les bénéfices des interventions de simulation. Cela permettrait d'augmenter l'empathie et de favoriser les attitudes positives des soignants et des futurs professionnels envers les personnes âgées, grâce à l'ajout d'aspects psychosociaux lors des interventions.

COMMENT ALLONS NOUS PROCÉDER ?

Deux études vont être menées. La première permettra d'identifier les mécanismes émotionnels et cognitifs en jeu et de proposer des recommandations permettant un encadrement plus ciblé des interventions de simulation. La deuxième étude intégrera les aspects psychosociaux du vieillissement et une évaluation comparative de deux groupes permettra de regarder l'efficacité des simulations holistiques.

QUE SAURONS-NOUS APRÈS ?

Ce travail de thèse contribuera à la littérature sur l'usage des dispositifs de simulation du vieillissement comme outils pédagogiques de sensibilisation, dans le cadre de la formation initiale et continue. Il intégrera une réflexion éthique sur les risques de malaise liés à l'expérience de simulation et sur son impact sur la perception du vieillissement. Ce travail s'inscrira dans les actions visant à améliorer l'accompagnement des personnes âgées, tout en ouvrant des perspectives vers d'autres domaines, tels que le handicap ou la perte d'autonomie. Les enseignements produits pourront également nourrir le développement d'autres outils innovants, tels que la réalité virtuelle ou les serious games. Enfin, la psychologie – et le rôle du psychologue en particulier – y occupera une place centrale, afin de garantir l'efficacité et l'éthique de ces dispositifs.