

JEU DE DÉS

Parler de manière ludique des thèmes autour de la fin de vie

WHAT?

Contexte

Bien que nous sachions que notre finitude fait partie de la vie, en parler est rare ou souvent trop tardif. Les malades et leurs proches se plaignent de la difficulté d'évoquer la fin de vie.

Objectif

Le jeu de dés utilise des stratégies de jeux sérieux et de conception inclusive pour encourager une planification précoce de la dernière phase de vie. Il vise à soutenir l'échange sur les valeurs, le monde et les représentations de sa propre finitude. Ces réflexions donnent des indications à la famille et aux proches sur la manière d'organiser ensemble la fin de vie des personnes concernées, tout en permettant à ces dernières de se sentir prises en compte et plus à l'aise.

"C'est surtout le dé orange qui nous a aidés à engager la conversation. Je suis souvent à ses côtés et il y a tellement de choses à régler qu'on oublie parfois de parler des choses personnelles et agréables".

- Un proche

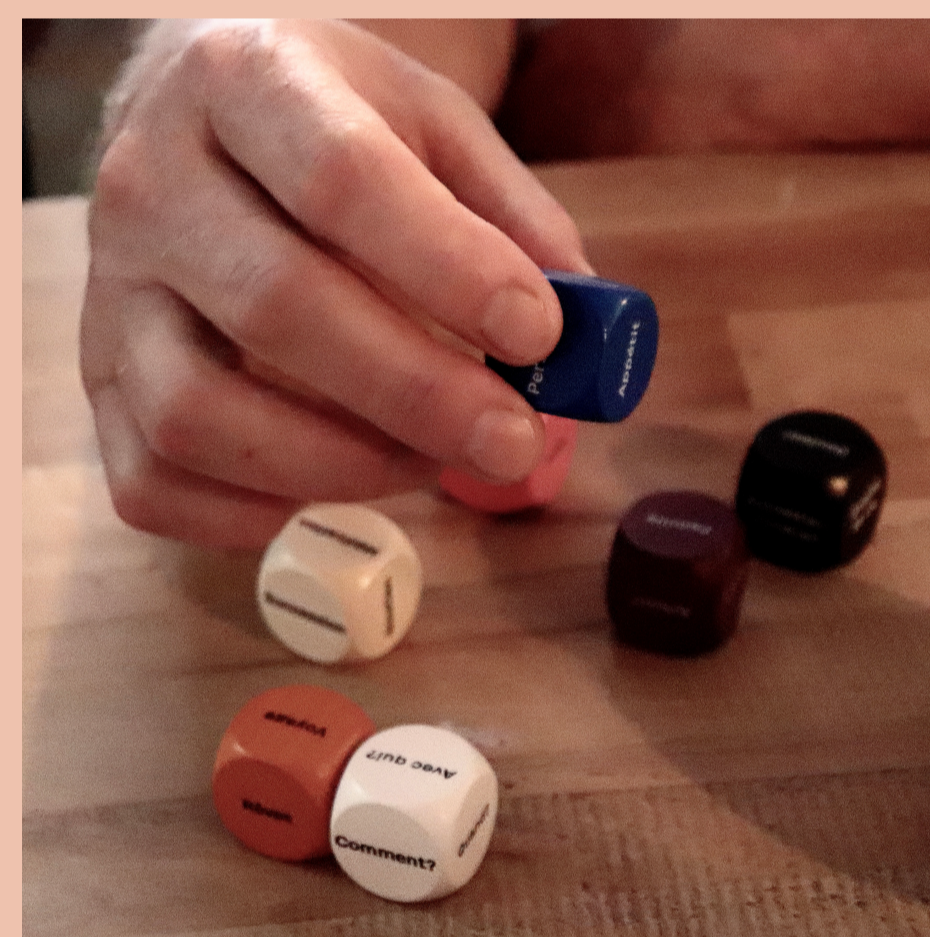
HOW?

Méthode

La recherche a eu lieu dans le cadre du projet FNS (2020-2023) *Sterbesettings*. Des lieux de soins palliatifs stationnaires et ambulatoires ont été étudiés à l'aide de méthodes ethnographiques participatives de design et de recherche par le design. Les données ont été codées, organisées en 7 thèmes principaux, eux-mêmes déclinés en 6 sous-thèmes, puis vérifiées qualitativement dans des processus de CO-Design. En collaboration avec palliative vaud, le jeu de dés a été traduit en français, puis développé et testé dans la pratique.

Résultats

Les sept dés contiennent des termes qui incitent à ouvrir le dialogue sur les sentiments, les ressources, les perspectives et la planification. Ils abordent des thèmes tels que la médication et la douleur globale, ainsi que des questions sur l'environnement du lieu de soins. La pratique montre que cet outil peut être également utilisé dans un cadre professionnel, si tant est qu'il y ait suffisamment de temps à disposition. Par ailleurs, le personnel du secteur social et de la santé ainsi que les bénévoles trouvent le jeu de dés utile car il permet de jeter des ponts et de faire tomber des barrières. Ils utilisent les dés de manière individuelle, en fonction du malade et de ses proches, lors des visites à domicile ou des séances de consultation. La référence au jeu de société et le principe de sérendipité facilitent le dialogue.



Version deutsch
www.finally.design

WHY?

Conclusion

L'approche intuitive, qui se distingue des outils médicaux de prise de décision en fin de vie habituels, doit être comprise comme un complément à la vie quotidienne. Les personnes peuvent utiliser les dés à tous les stades de leur existence, qu'elles soient en bonne santé, gravement touchées par une maladie ou en tant qu'accompagnante. Une valeur ajoutée est apportée par le fait que le jeu est également disponible en dehors du contexte médical. Les prestataires de soins de santé peuvent utiliser le jeu de dés en y insérant leur logo, car cet outil de communication représente les lignes directrices des soins palliatifs (planification, prise de décision, autodétermination). En outre, ce jeu offre la possibilité d'explorer les espaces de réflexion et d'imagination autour de la mort dans le cadre de la vie.