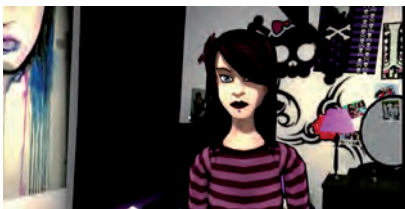


Clash Back, s(t)imulateur de relation

Spécialiste des adolescents en difficultés, chef du Pôle aquitain de l'adolescent au Centre Abadie (CHU de Bordeaux), Xavier Pommereau présente Clash Back, une série interactive qui met en situation des moments de crise entre les ados et leur entourage. Un véritable outil de médiation.



Vous êtes à l'origine de Clash Back, « un simulateur de comportement adolescent ». Comment et pourquoi cet outil numérique a-t-il vu le jour ?

Xavier Pommereau. Les professionnels, soignants, éducateurs ou psychologues, constatent que les entretiens traditionnels sont peu investis par les jeunes en souffrance. Ces derniers ne trouvent pas les mots pour dire leur mal-être, ou refusent de « parler » comme dans un interrogatoire. Certains se murent dans le silence pour éviter d'être étiquetés ou jugés. Mais la plupart ont surtout besoin de supports en images pour communiquer. Enfants du numérique, ils s'affichent à travers looks, selfies et profils Facebook. Leur propre peau est un écran de projection où piercings et tatouages disent leur appartenance, et où les scarifications témoignent de leur souffrance. Les mêmes « ados.com » aiment les vidéos trash chassées sur le Web, et se régalaient des séries provoc' qu'ils dégustent avec leur portable. Pour mobiliser ces jeunes-là, et mieux communiquer avec eux, nous avons voulu créer un outil interactif qui puisse être un support à l'échange. Trois ans ont été nécessaires pour développer Clash Back, un *serious game* (« jeu vidéo sérieux ») simulateur de comportement adolescent.

En quoi consiste exactement Clash Back ?

Il s'agit d'une application pour PC, MAC ou tablette. C'est un jeu de rôle dans lequel l'utilisateur incarne Chloé, une adolescente de 16 ans un peu borderline, qui tente d'obtenir de son père, plutôt hostile, l'autorisation de se faire tatouer. Le dialogue entre eux s'établit à partir des choix de répliques que fait le joueur (pour chaque échange, trois choix sont possibles), et le

père y répond avec plus ou moins de patience et d'adresse. Le thème central est prétexte à discussions sur des sujets qui fâchent : résultats scolaires, relations difficiles entre parents séparés, vie en famille recomposée, troubles des conduites alimentaires, ruptures sentimentales... Les propos, souvent trash, séduisent les adolescents, soulagés de voir que ce n'est pas un jeu « normatif » destiné à promouvoir tel principe éducatif. Le joueur peut aussi mentir, être hypocrite, et modifier son comportement en cours de partie. Mais la conception de l'arborescence rend les choses difficiles et surtout propices aux réactions impulsives. Sa profondeur est aujourd'hui sans équivalent : si nous devions l'imprimer en typographie standard, il faudrait une feuille de papier de 10 mètres de haut et 40 mètres de large !

Une fois que l'on a joué, que se passe-t-il ?

La partie débouche sur un profil du joueur établi en fonction de ses choix, sous la forme d'un diagramme réalisé à partir de cinq paramètres évaluant chaque réplique (impulsivité, sincérité, adaptabilité, expression des émotions et compréhension de la situation). Chaque item fait l'objet d'un commentaire détaillé. On a ensuite accès à un bilan complet où, réplique par réplique, mon propre avatar commente les choix du joueur et fournit des compléments. Des onglets spécifiques permettent de revoir toute la partie, de l'imprimer, d'intégrer des notes d'observation, et de sauvegarder chaque partie sur un Cloud protégé. Cela permet de suivre l'évolution du patient dans le temps.

À quoi peut servir Clash Back ?

C'est d'abord un outil de médiation destiné aux professionnels. En l'utilisant avec les jeunes patients, en relation individuelle ou en groupe, le jeu offre une surface de projection qui développe considérablement l'échange, à travers une situation réaliste et ludique. Il ne remplace pas la relation thérapeutique, il la stimule. Le patient joue comme il l'entend, mais on peut faire varier la consigne de jeu (jouer en mode hypocrite, trash ou sincère, en évitant le *game over*, ou chercher à approfondir l'histoire familiale). L'application est également utilisable en formation avec les professionnels pour les entraîner aux réactions adolescentes. En complément, nous proposons des journées de formation en pratique clinique. Diverses expérimentations nous ont également montré que le jeu pouvait servir de support dans les Cafés de Parents animés par un professionnel. Des travaux universitaires en cours évaluent sa pertinence en tant que test d'impulsivité moins fastidieux que les auto-questionnaires habituels.

Chloé est-elle la seule héroïne de Clash Back ?

Non, bien sûr. Son cousin Guillaume, 15 ans, apparaîtra dans un prochain épisode. Intitulé « Cannabis Enquête », il verra l'avatar-adolescent – pourtant innocent mais avec un « dossier chargé » – devoir s'expliquer devant un Principal de collège qui l'accuse de faire du trafic, après dénonciation. Un troisième épisode faisant intervenir un professionnel face à un ado récalcitrant, verra ensuite le jour.

• En savoir plus



La *serious game* Clash Back est développée et commercialisée par la start-up bordelaise Interactive situations, qui réunit des professionnels du jeu vidéo et de la santé afin de proposer des solutions innovantes aux professionnels en charge d'adolescents. www.clash-back.com permet de télécharger l'application et de découvrir les différentes offres de tarifs et de formation.