

# **Etude de l'effet d'un serious game adaptatif personnalisé sur le stress des proches aidants dans le cadre de la maladie d'Alzheimer, projet *Carezheimer***

Thème principal : proches aidants

La maladie d'Alzheimer est neurodégénérative et extrêmement invalidante en fin de vie. La plupart des malades sont pris en charge par leurs familles, à domicile, souvent peu préparées et manquant d'information sur l'évolution de la maladie. En conséquence, ces proches ont des difficultés pour la gestion des activités de la vie quotidienne avec le malade et développent souvent un état de stress important, qui nuit autant à la relation avec le soigné qu'à leur propre santé.

Le projet Carezheimer a pour objectif de créer un serious game personnalisé visant à apprendre aux proches-aidants comment mieux s'adapter aux situations problématiques de la vie quotidienne. Nous nous intéressons plus particulièrement à mesurer l'impact de la personnalisation.

Une revue de littérature identifie les principales difficultés rencontrées par les proches-aidants et permet d'extraire les principales variables impactant la relation entre le malade et le proche-aidant. Ensuite, une simulation 3D sera développée dans laquelle l'utilisateur pourra rejouer des scènes de la vie quotidienne en testant différentes stratégies de soin. Les facteurs de personnalisation, identifiés grâce à un questionnaire en pré-jeu, influenceront les actions pendant le jeu, qui adaptera les situations en accord avec l'évolution de la maladie.

Un entretien semi-directif portant sur les différents facteurs contributifs du niveau de stress des proches aidants permettra une mesure qualitative du stress avant et après l'intervention du serious game.

Une étude complémentaire validera la diminution du fardeau du proche-aidant par des tests cliniques, voire par la réalisation de tests effectués à domicile avec un suivi à long terme.