

# SPAMLO 3.0



Soins Palliatifs 3.0 : s'amuser à mettre de la lumière dans l'obscurité

## Une approche ludique pour réduire l'anxiété en soins palliatifs

S. LOUCHE<sup>1</sup>, A. GICQUEL<sup>2</sup>, C. COULON<sup>1</sup>, N. MERCIER<sup>3</sup>, C. GRIRA<sup>1</sup>, A. PLANTARD<sup>1</sup>, D. TANGUY<sup>1</sup>, F. MORIN<sup>1</sup>, MP. DUBAN<sup>3</sup>, F. BEGUIER<sup>3</sup>, G. LEGRAFF<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Équipe mobile de soins palliatifs, Centre Hospitalier de Saint-Brieuc - Paimpol - Tréguier, site de Saint-Brieuc

<sup>2</sup> Association JALMALV Côtes d'Armor, Tréguier

<sup>3</sup> Unité de recherche clinique du GHT d'Armor, Centre Hospitalier de Saint-Brieuc - Paimpol - Tréguier

### CONTEXTE

Les soins palliatifs génèrent fréquemment une anxiété importante chez les patients, leurs proches et les soignants, altérant la qualité de vie.

Le projet SPAMLO 3.0 propose un serious game innovant visant à explorer l'impact de cette approche ludique sur l'anxiété en soins palliatifs.

### MÉTHODOLOGIE :

8 CENTRES PARTICIPANTS EN BRETAGNE (CH ET CHU)

Etude prospective, randomisée en deux bras parallèles

### CRITÈRE DE JUGEMENT PRINCIPAL :

Mesure de l'anxiété grâce à l'autoquestionnaire HADS complété à J0, J15 et J30 post-inclusion

### CRITÈRES D'INCLUSION :

Patient débutant sa prise en charge en soins palliatifs et ayant accès à un ordinateur personnel

Lauréat 2024  
AAP Recherche Paramédicale  
GIRCI Grand-Ouest

### OBJECTIF D'INCLUSION :

280 patients - 20 mois  
Premières inclusions en septembre 2025

### PROJET CO-CONSTRUIT AVEC UNE BÉNÉVOLE PARTENAIRE :

- co-conception de tous les supports à destination des patients
- relais entre patients inclus et équipes soignantes

Scan-moi pour visualiser la bande-annonce du jeu



### “SOINS PALLIATIFS ET SERIOUS GAME” :

Vito vous invite à explorer les soins palliatifs à travers un jeu interactif et innovant, pour mieux en comprendre les enjeux.