

JeREV Relaxation et émotions positives pour les enfants après un psycho-traumatisme.

Promoteur de l'étude : Association IA - Institut Claude Pompidou - 10 rue Moliere 06100 Nice cedex.
Investigateur principal: Pr Philippe Robert_EA CoBTeK



RESUME

L'attentat du 14 Juillet 2016 à Nice a provoqué un traumatisme majeur pour les personnes directement en contact avec l'horreur des attaques, et notamment, des familles et des enfants. La mission des cliniciens et des chercheurs est de comprendre les conséquences psychologiques et neurobiologiques du traumatisme, d'identifier les facteurs de risque de développer un trouble de stress post-traumatique en population pédiatrique ayant été exposée à cet acte terroriste.

C'est dans ce contexte que plusieurs projets de recherche qui sont en train d'être mis en place, à la demande des autorités. L'équipe de recherche CoBTeK de l'Université de Nice Sophia Antipolis est en particulier sollicitée car elle comporte un sous-groupe pédopsychiatrie.

Il est en particulier très important de comprendre, d'évaluer, d'entretenir et de développer les capacités positives de ces enfants. Le protocole **JeREV** (jeu Relax, Entretien Vidéo) a été construit dans cet esprit.

Le concept de résilience c'est à dire la capacité de pouvoir récupérer d'un état de stress post traumatique est étroitement lié à la nécessité de cultiver l'espoir et l'optimisme. Parmi les facteurs susceptibles de jouer un rôle il faut souligner l'importance de pouvoir se relaxer, d'avoir une vision optimiste du monde, d'avoir confiance en soi et être capable de réguler ces émotions, de maintenir de bonnes relations. Le protocole **JeREV** a pour objectif de stimuler ces caractéristiques.

Le protocole propose une prise en charge, adaptée aux enfants, et composée d'une technique de relaxation par immersion virtuelle et sensorielle, d'un jeu et d'un entretien vidéo. L'entretien vidéo a pour objectif d'inciter et de stimuler les productions verbales, motrices et les interrelations de l'enfant. La « relaxation » virtuelle et sensorielle a pour objectif d'immerger l'enfant dans un univers apaisant et rassurant afin de stimuler ses émotions positives et de réduire les états d'hyper vigilance présents dans les états post-traumatiques. Le jeu a pour objectif de stimuler l'imagination des enfants, de les inciter à construire des scénarios positifs et d'avoir une image de soi positive.

Objectifs :

Objectif principal :

L'objectif principal de **JeREV** est d'améliorer la qualité de vie (ressenti émotionnel dans le cadre de la vie familiale, scolaire, les interactions sociales) chez des enfants ayant subi un état de stress post-traumatique suite à un acte terroriste.

Objectifs secondaires :

- Evaluer les capacités de régulation des émotions et la capacité de ressentir des émotions positives
- Evaluer les capacités d'expression et de construction de scénario positif
- Evaluer les interactions sociales et le développement de relations humaines positives

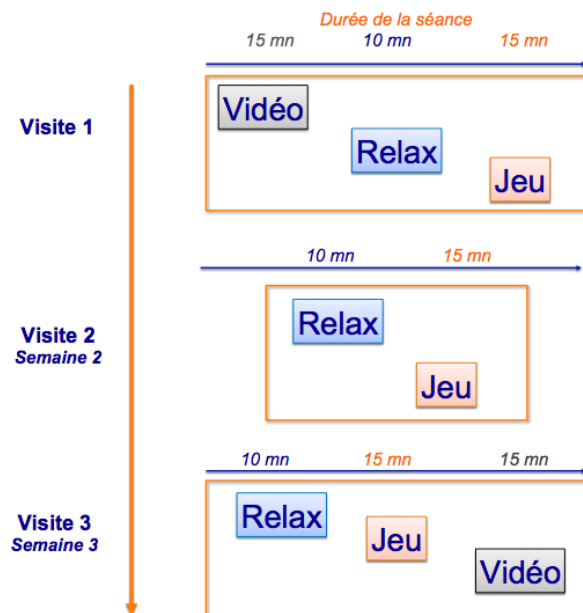
Population / Type d'étude :

- Enfants entre 6 à 12 ans (N= 40) présentant un état de stress post-traumatique dans les suites des attentats du 14 juillet à Nice.

Recherche **biomédicale interventionnelle**. L'étude a obtenu l'avis favorable du CPP Sud Méditerranée II. Début des inclusions : janvier 2017. Durée des inclusions : 6 mois.

Méthode

- Les enfants bénéficieront de 3 séances (visites). La figure 1 décrit les caractéristiques de chacune des parties de ces visites ; Entretien Vidéo, Relax, Jeu



L'amélioration de la qualité de vie après la prise en charge sera mesurée par un auto-questionnaire spécifiquement élaboré et normé pour des enfants de 6 à 12 ans (KidIQoL) et cela dans différents domaines que sont la vie scolaire, la vie de famille, la santé psychologique et physique et les interactions sociales. Les objectifs secondaires bénéficieront d'une mesure dynamique durant les visites au moment de l'entretien vidéo (productions verbales, motrices et interrelations de l'enfant), de la production au cours du jeu (nombre d'image positives) et de la mesure de l'activité cérébrale au cours de l'immersion sensorielle relaxante (Relax).

Caractère Novateur / Bénéfices attendus

Après un état de stress post-traumatique, les émotions négatives sont le plus souvent et spécifiquement évaluées et prises en charge niant ainsi l'existence d'un continuum entre émotions positives et émotions négatives qui est pourtant nécessaire pour atteindre un fonctionnement émotionnel optimal. Cette étude est novatrice dans le sens où elle appréhende les émotions perçues après un état de stress post-traumatique d'un côté positif que ce soit dans l'évaluation ou dans la prise en charge. Elle contribue aussi au développement et à la mise en place d'un système de stimulation spécifiquement dédié aux enfants.

Au niveau individuel le bénéfice direct du patient est l'amélioration de sa qualité de vie, que ce soit à l'école ou dans sa famille mais aussi de ses capacités à réguler ses émotions et à construire des scénarios positifs.

Au niveau collectif le bénéfice principal de cette étude est de compléter la prise en charge des enfants lors d'un choc post-traumatique en utilisant des techniques visant à évaluer et à stimuler les émotions positives d'une manière dynamique. Elle permettra également de mieux comprendre le fonctionnement émotionnel, dans différents pans, des enfants ayant subi un choc post-traumatique suite à un attentat terroriste et de pouvoir ainsi proposer une prise en charge la plus adaptée possible.

Financement

Le projet nécessite des moyens humains (temps psychologue, temps Assistant de recherche clinique) et technique pour construire l'ensemble du matériel qui sera utilisé durant les séances (vidéo, musique, capteurs audio et vidéo, application serious game).

Plusieurs acteurs ont accepté de contribuer d'une manière gracieuse au projet : Inria, Sociétés Genious, Musicare, Lovigo, Pavillons de Bercy – Musée des Arts forains

Certains aspects nécessitent cependant un financement en particulier : un temps d'assistant de recherche clinique et la réalisation des dessins devant être utilisés dans le serious game.