



Le serious game sur les RPS et la santé mentale

Elisabeth BOUSQUET, Referent Prevention Sud Ouest MNT



Sommaire







Introduction

O2 Objectifs

03

RPS, de quoi on parle?

04

Keskistress

05

Comment jouer

06

Conclusion







Introduction

Les mutuelles et entités du Groupe VYV s'engagent à favoriser, dans toutes leurs solutions, la co-construction et le dialogue avec leurs publics, l'accessibilité pour toutes et tous, l'ancrage local et l'éco-responsabilité.

Le Groupe VYV place la prévention au cœur de ses engagements et vise à rendre la prévention santé accessible à ses bénéficiaires, principalement via les lieux de vie collectifs, en mettant l'accent sur le sport-santé et la santé mentale

enta

Il agit alors dans le champ des risques professionnels (santé au travail) et ndividuels (promotion de la santé).

sur des solutions pédagogiques et sur ses experts, mobilisables sur tout le territoire.

Ce serious game collaboratif sur les risques psychosociaux (RPS) est une traduction concrète de cet engagement.

Cet outil d'accompagnement est conçu pour amener les conditions favorables à un dialogue ouvert sur le sujet de la prévention des RPS avec les organisations.



Objectifs du jeu



Objectif 1



Sensibiliser aux RPS



Objectif 2



Identifier les facteurs de risques et les ressources/protection pour y faire face

Objectif 3

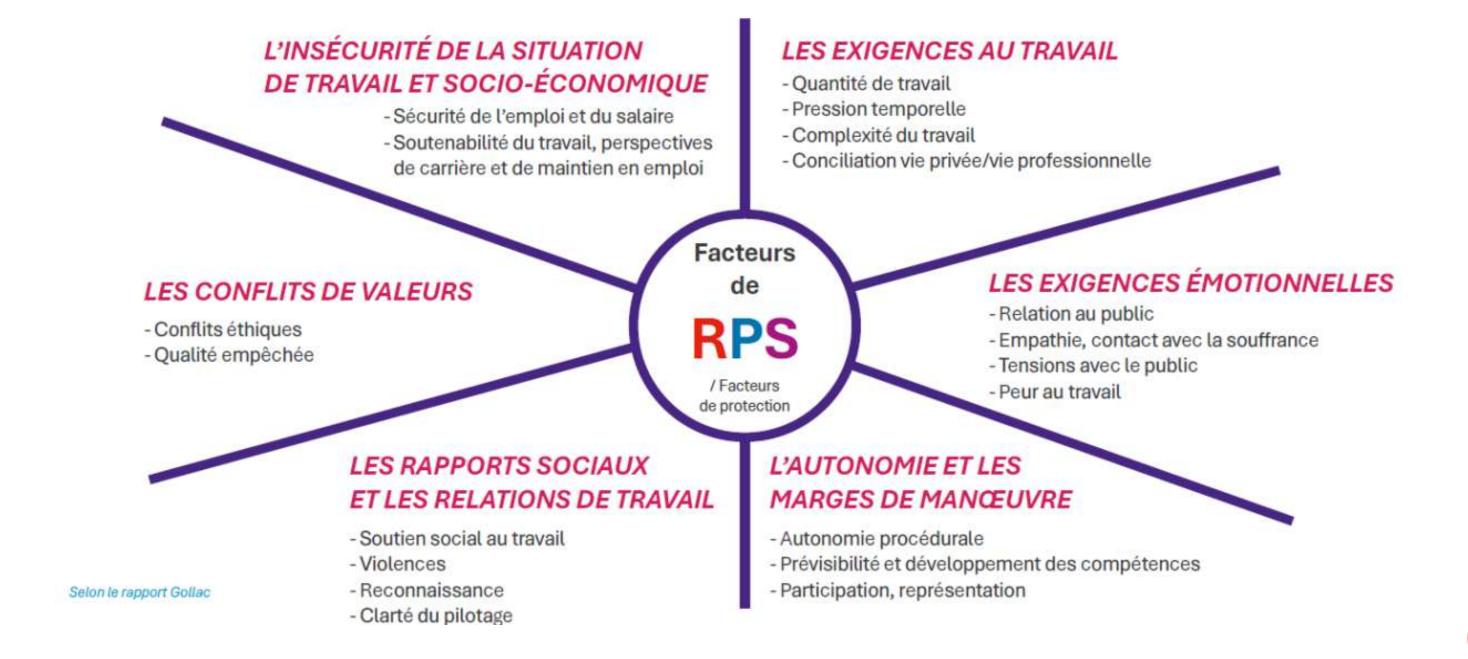


Apporter les conditions favorables à l'amélioration de l'état de santé sur le lieu de travail



Keskistress: RPS, de quoi on parle?

Les risques psychosociaux sont définis comme les risques pour la **santé mentale, physique et sociale**, engendrés par **les conditions d'emploi et les facteurs organisationnels et relationnels** susceptibles d'interagir avec le fonctionnement mental.»



Keskistress: RPS, de quoi on parle?

GUIDE DE L'INTERVENANT - Keskistress

Les 6 catégories des RPS et exemples

Selon le rapport Gollac



Surcharge de travail, existence d'objectifs irréalistes ou flous, longues journées de travail, instructions contradictoires, travail en horaires atypiques, imprévisibilité des horaires de travail...

2. LES EXIGENCES ÉMOTIONNELLES

Tensions avec le public, contact avec la souffrance ou la détresse humaine, exigence de devoir cacher ses émotions...

3. L'AUTONOMIE ET LES MARGES DE MANŒUVRE

Faibles marges de manœuvres pour faire son travail, rythme de travail imposé, ne pas pouvoir développer ses compétences, ne pas participer aux décisions...

4. LES RAPPORTS SOCIAUX ET LES RELATIONS DE TRAVAIL

Relations conflictuelles avec les collègues ou avec la hiérarchie, aucune perspective de carrière, déficit de reconnaissance...

5. LES CONFLITS DE VALEURS

Ne pas être fier de son travail, ne pas pouvoir faire un travail de qualité...

6. L'INSÉCURITÉ DE LA SITUATION DE TRAVAIL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE

Peur de perdre son emploi, non maintien du niveau de salaire, contrat de travail précaire, restructurations, changements



vyv

Keskistress: RPS, de quoi on parle?

Les impacts des RPS

KESKI STRESS
SERIOUS GAME

Les **risques psychosociaux** (RPS) impactent fortement la santé des travailleurs sur 3 dimensions :



LE STRESS:

le déséquilibre perçu entre ses ressources et les contraintes de son environnement de travail



LES VIOLENCES INTERNES:

commises au sein
de l'organisation,
tels que le harcèlement
moral ou sexuel,
ou les conflits interpersonnels



LES VIOLENCES EXTERNES:

commises par
des personnes extérieures
à l'organisation,
telles que des insultes,
des menaces ou des incivilités

→ D'où l'importance de mettre en place des actions de prévention sur le sujet des RPS.



Keskistress: keski...koi?

Objectifs du jeu

- Accompagner les équipes prévention dans l'animation de sessions de sensibilisation et d'information sur les RPS
- > Apporter un 1er socle de connaissances sur les RPS
- > Favoriser l'interactivité et les échanges
- > Expliciter ses propres représentations sur le stress

Format

> « Serious game » sous format jeu de société







Keskistress: keski...koi?

Keskistress: but du jeu

La consigne à annoncer aux joueurs :

« Vous êtes tous membres d'une instance de pilotage sur les RPS. Votre mission est d'identifier les différents facteurs de risques RPS et les points d'appui ressources qui permettent d'y faire face, afin d'améliorer les conditions de travail, avant que celles-ci ne se dégradent trop.

Attention : il y a également des cartes pièges qui évoquent des idées reçues ».

> Identifier les différents facteurs de risques RPS et les facteurs de protection (ressource) Les 6 catégories de facteurs de RPS, d'après le rapport Gollac :

- 1. LES EXIGENCES AU TRAVAIL
- 2. LES EXIGENCES ÉMOTIONNELLES
- 3. L'AUTONOMIE ET LES MARGES DE MANŒUVRE
- 4. LES RAPPORTS SOCIAUX ET LES RELATIONS DE TRAVAIL
- 5. LES CONFLITS DE VALEURS
- 6. L'INSÉCURITÉ DE LA SITUATION DE TRAVAIL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE





Un jeu de mémo : reconstituer des paires de cartes appartenant à la même catégorie de RPS (rapport Gollac)

→ 2 cartes identifiées comme relevant de la même catégorie : le pion avance vers l'amélioration des conditions de travail

2 cartes ne relevant pas de la même catégorie ou une erreur d'identification : le pion avance vers la dégradation des conditions de travail



atteindre en premier la fin du parcours « Amélioration des conditions de travail »





Comment jouer?





2 cartes bien identifiées et relevant de la même catégorie





2 cartes
bien identifiées,
mais ne relevant
de la même catégorie
ou erreur
sur la catégorie



À noter : 2 cartes pièges « Idée reçue » tirées en même temps et bien identifiés font avancer le pion vert vers l'amélioration des conditions de travail

Déroulé du jeu

Les idées reçues

Il existe 4 cartes pièges, relatant des idées reçues sur les RPS.

- > Quand ça va mal au travail, c'est souvent à cause de problèmes personnels.
- Les tensions entre collègues, ce sont des histoires personnelles!
- > Nous, ça va... Nous avons été formés à la gestion du stress.
- > Il y a aussi du « bon » stress.



En conclusion





Ensemble, faisons de la santé, de la qualité de vie et des conditions de travail une priorité.



