

# Graphic Medicine : Utilisation de romans graphiques centrés sur des thèmes de santé comme ressource pédagogique pour le développement des Soft Skills chez les étudiants en Pharmacie



**GASPAR A.<sup>1</sup>, HERNE P.<sup>1</sup>, PHILIPPE G.<sup>1</sup>, BARDIAU M.<sup>2</sup>**

**1.** Pharmacy Practice Research Group, CIRM, Département de Pharmacie, Université de Liège, Belgique  
**2.** Health Library, ULiège Library, Université de Liège, Belgique

## Introduction

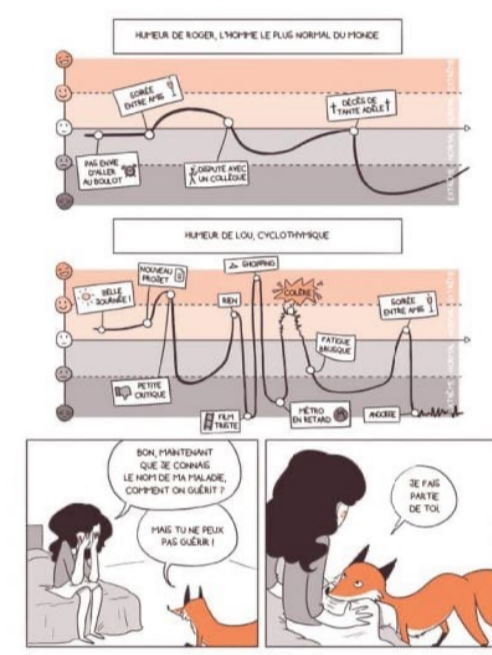
La littérature soulève le constat que l'**empathie**, élément clé de la relation entre le patient et le prestataire de soins, n'est pas suffisamment travaillée au cours du cursus des étudiants de sciences de la santé. Parmi les outils éducationnels permettant de développer l'empathie, figurent les romans graphiques traitant d'une thématique de santé, appelés **Graphic Medicine**. Les futurs pharmaciens, en tant que derniers relais avant la prise d'une médication, doivent renforcer la communication avec le patient et, *in fine*, les résultats de la thérapie. Le projet *Graphic Medicine* a pour premier objectif d'explorer l'efficacité d'un roman graphique sur le thème de la bipolarité pour développer des **Soft Skills** chez les étudiants en Pharmacie. Les acquis (compréhension du vécu du patient) de cette lecture sont ensuite mis en œuvre lors d'une **simulation** au comptoir de la pharmacie didactique de l'ULiège, au moyen d'un jeu de rôles entre les étudiants de Master 2 en Pharmacie et une patiente simulée bipolaire. Ce dispositif a été évalué **quantitativement** et **qualitativement** chez les étudiants en Pharmacie de l'Université de Liège lors de deux sessions (**pilote en 2021-2022** et en **2022-2023**).

## Méthode

L'activité comprend plusieurs étapes :

### Partie 1

- Réalisation d'un pré-test évaluant quantitativement (et de manière anonyme) le niveau d'**empathie** (au moyen de 2 échelles validées, **IRI** et **Jefferson**)
- Lecture** du roman graphique « Goupil ou Face » (Lubie, 2016) ayant trait à la bipolarité (trouble mental caractérisé par des changements extrêmes de l'humeur)

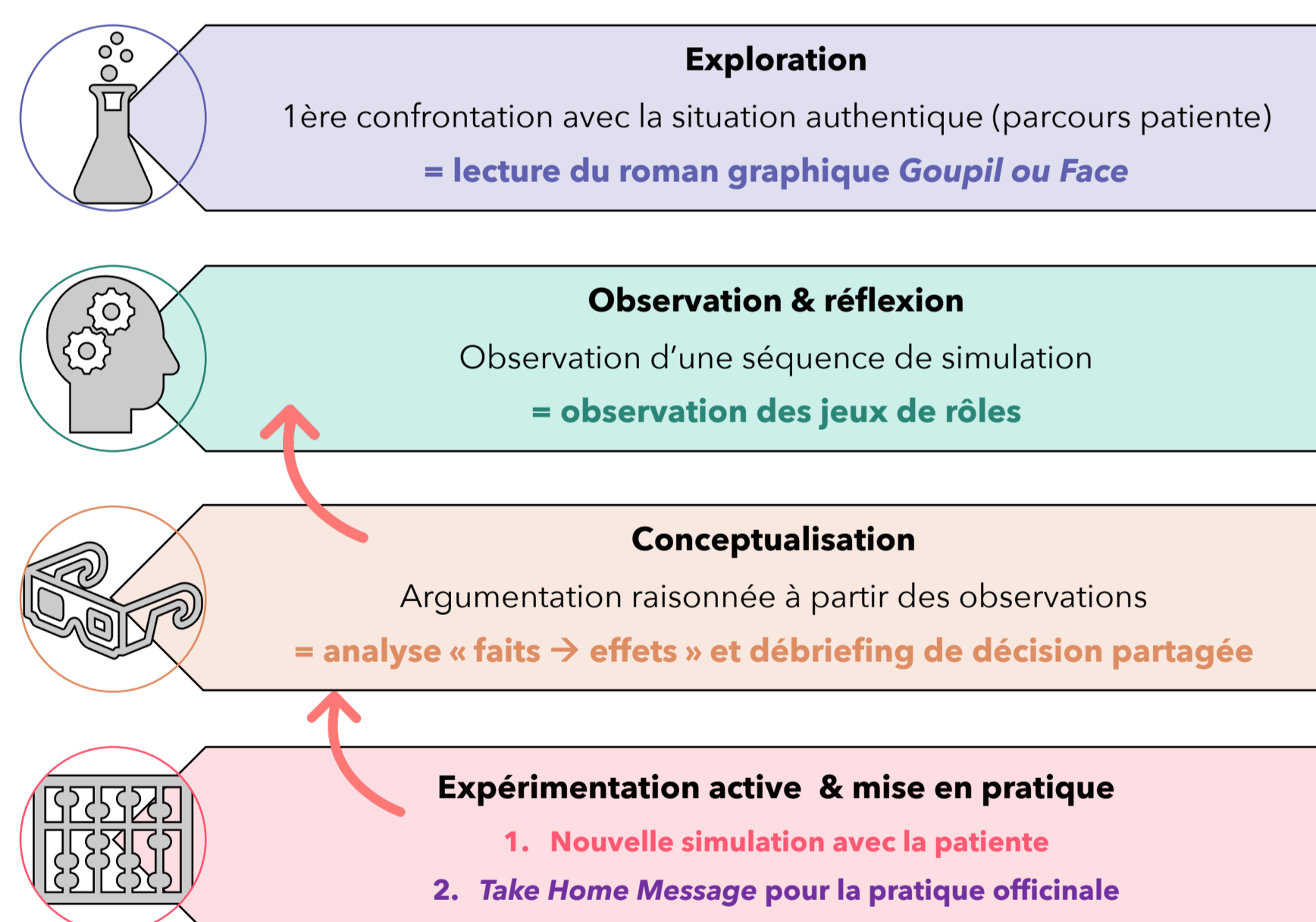


- Réalisation d'un post-test de mesure de l'empathie
- Focus Group** (anonyme) réalisé par une personne extérieure à l'étude pour permettre de recueillir des données qualitatives de ressenti des participants.

### Partie 2

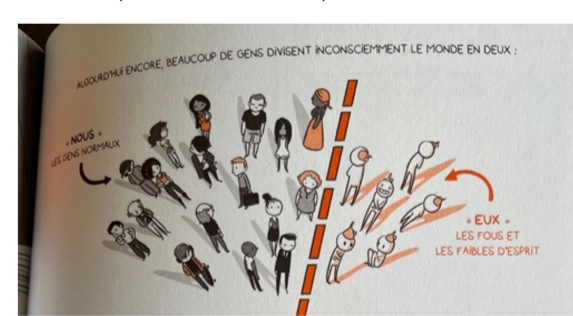
- Simulation** de type jeux de rôles impliquant des interactions entre les futurs pharmaciens et une patiente simulée bipolaire (l'héroïne du roman graphique). Le cadre théorique repose sur le cycle de Kolb et l'apprentissage au moyen de situations authentiques. La patiente **simulée** possède des **compétences d'improvisation** et a joué le personnage de Lou LUBIE, héroïne de la BD.

Cette étude a été approuvée par le comité d'éthique hospitalo-facultaire Universitaire de Liège.



### PALIER 1 JEU DE RÔLES 2 : VULGARISATION DE LA BIPOLARITÉ

« Je n'arrive pas à expliquer dans des mots simples ma maladie... Même si cela m'aidait aussi à mieux la comprendre, je ne suis pas une folle ni une faible ! »



### PALIER 1 JEU DE RÔLES 2 : VULGARISATION DE LA BIPOLARITÉ

OBJECTIFS DU JEU DE RÔLES :

- Vulgariser** oralement la bipolarité (cyclothymie) dans un langage compréhensible par la patiente
  - Métaphore ou exemple
- Déstigmatiser** la pathologie
- Différencier** la bipolarité de la dépression
  - Lien avec le délai parfois long pour le diagnostic

## Résultats

### Analyse quantitative

Population : 16 étudiants de 1<sup>ère</sup> année de bachelier et 106 étudiants de dernière année de Master en Pharmacie

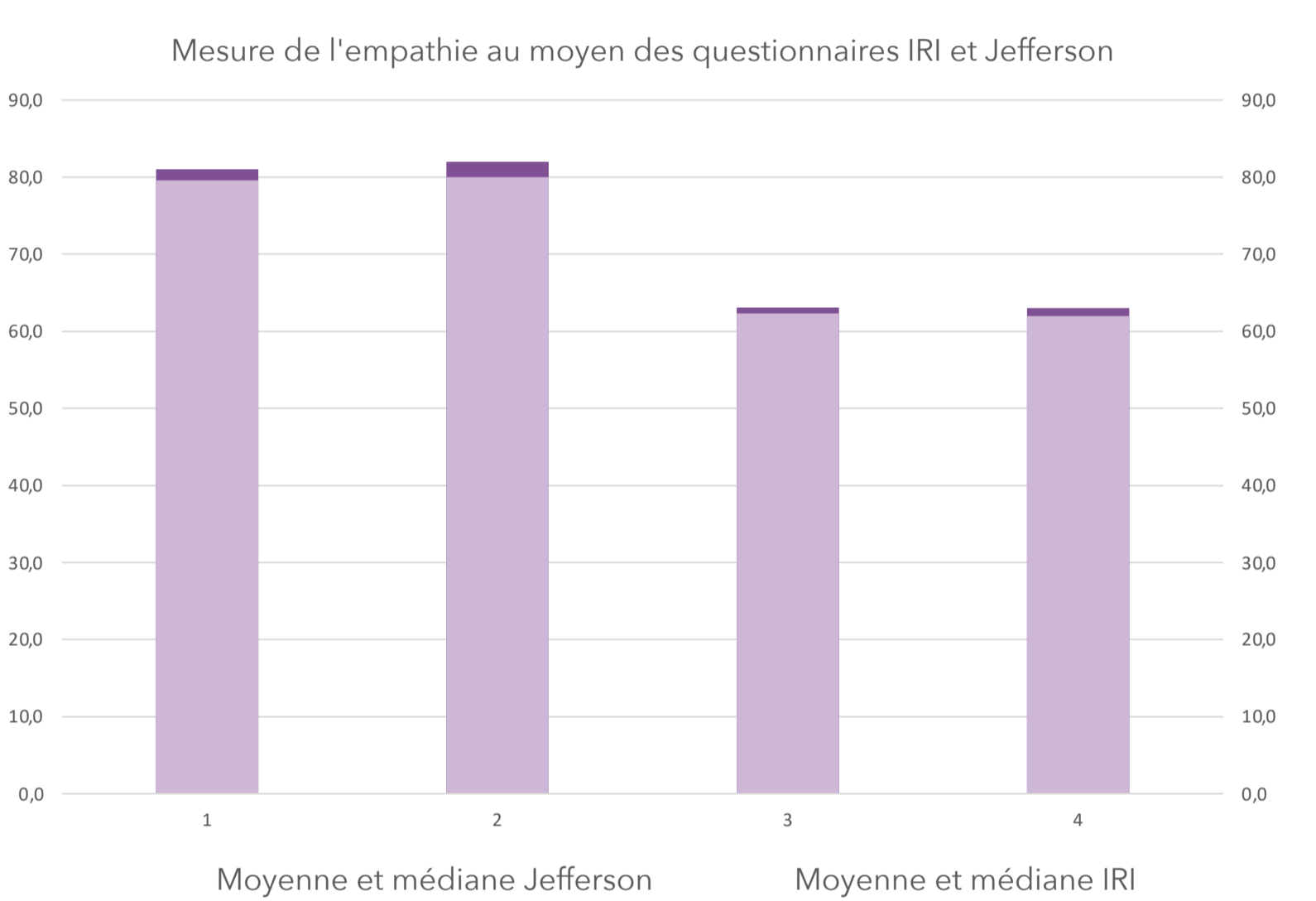
On observe un **gain d'empathie** parmi les lecteurs de la BD, que ce soit via le test de Jefferson ou IRI. La figure 1 montre ce gain observé via les questionnaires (ruban mauve). Le tableau 1 reprend les moyennes et médianes de la population totale.

Une analyse statistique est en cours.

Tableau 1

		pré-lecture	post-lecture
HSP	Moyenne	79,6	81,1
	Médiane	80,0	82,0
IRI	Moyenne	62,3	63,1
	Médiane	62,0	63,0
	Nombre	122,0	122,0

Figure 1



### Analyse qualitative : Thématiques issues des Focus Group

#### Roman graphique comme ressource pédagogique

- Nouvelles notions abordées de manière didactique et **ludique**, aspect novateur, contenu graphique **accessible** (images marquantes, visuel et esthétique)
- BD **utile pour d'autres étudiants** (médecine, psychologie), famille, maître de stage et **patients**
- Souhait de **voir l'activité se répéter** à d'autres moments dans le cursus, avec des pathologies comme Parkinson, Alzheimer, la dépression, le VIH, la schizophrénie, l'obésité ou le cancer
- Meilleure compréhension de la pathologie et du vécu/parcours du patient, sentiment d'ouverture (BD permet une meilleure écoute du patient et une meilleure réaction face à une demande) ; BD qui complète la formation préalable en psychologie et en pharmacologie, mais avec ce focus patient

« C'est une pédagogie active parce que l'on apprend et c'est plus concret, il y a des émotions et l'aspect émotionnel joue beaucoup dans notre mémoire, etc. En discuter après, ce n'est pas la pédagogie conventionnelle qu'on a à l'université et ça fait du bien. » étudiant de Master 2 en Pharmacie, cohorte 2021-2022

#### Coté autobiographique pour promouvoir l'empathie

- Lire une histoire vécue permet davantage de se projeter dans le ressenti du patient

#### Utilité du phasage des 2 activités

- La **lecture** seule n'apporte pas de pistes d'action de prise en charge mais **améliore l'empathie**
- Envie de mettre en pratique ses acquis après la lecture

« Et c'est là que vous voyez réellement que la pratique est importante... Hier, j'étais tellement excité de faire le jeu de rôle parce que je me sentais trop en confiance et quand je me suis retrouvé derrière le comptoir je me suis dit : ce n'est pas si simple ! » étudiant de Master 2 en Pharmacie, cohorte 2021-2022

#### Utilité de la simulation

- Simulation pour augmenter la capacité de réaction et l'écoute active
  - Des **notions (théoriques)** préalablement apprises remontent à la surface lors de la simulation
- Consolidation des acquis
- Sentiment de **transfert vers la pratique**
  - Compétences directement utilisables
  - Sentiment de **compétence pour d'autres maladies chroniques**
- Aisance dans le conseil et l'évitement de pièges de langage

#### Utilité perçue pour l'ensemble du séminaire

- Complément aux autres cours**
- Souhait de rendre **obligatoire** au vu de l'apport du séminaire

## Conclusion

En conclusion, cette étude démontre que l'**intégration de romans graphiques** de type *Graphic Medicine* dans la formation des **étudiants en Pharmacie** offre une **approche novatrice** pour le **développement des Soft Skills**, notamment en renforçant l'empathie et la compréhension des expériences des patients. Ces résultats prometteurs suggèrent des perspectives encourageantes pour l'adoption future de cette méthode pédagogique au sein du curriculum universitaire, non seulement pour les pharmaciens mais également dans d'autres filières de formation en santé.