

Innover l'intervention orthophonique : Co-construction d'un jeu pour agir sur la stigmatisation et l'auto-stigmatisation des personnes qui bégaièrent

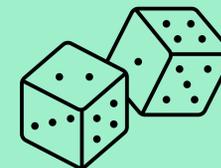
Sébastien Finlay 1-4, Geneviève Lamoureux 1-4, Camylle Lachance 1-4, Ingrid Verduyck 1-4

1 Centre de Recherche Interdisciplinaire en Réadaptation du Montréal Métropolitain (CRIR) ;

2 Institut Universitaire sur la Réadaptation en Déficience Physique de Montréal (IURDPM) ;

3 École d'Orthophonie et d'Audiologie, Université de Montréal (ÉOA-UdeM) ;

4 Labo IV - Programmation de recherche Audiodiversité



Contexte : Le bégaiement est une **condition stigmatisée** dans notre société [1] pouvant entraîner un **processus d'internalisation** appelé « auto-stigmatisation », par lequel l'application des préjugés à soi-même « abîme » l'identité [2]. En ce sens, la stigmatisation et l'auto-stigmatisation sont des **obstacles à la participation sociale** [3] qui s'ajoutent à, voire dépassent, celui que représente la parole bégayée. Dans ce contexte, il est important d'**outiller les orthophonistes** travaillant avec cette population pour qu'ils se sentent suffisamment confiant-es pour adresser la stigmatisation et l'auto-stigmatisation avec les personnes qui bégaièrent (PQB) et leur famille/milieu

Objectif : Co-crèer, avec des clinicien-nés, des PQB et leurs proches, des personnes du domaine du jeu et des chercheur-sés en orthophonie un **jeu** visant à réduire la stigmatisation et l'auto-stigmatisation des PQB en **promouvant la fierté du bégaiement**

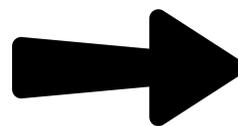
Méthodologie : Nous proposons une méthode ancrée dans la **recherche-action participative** et l'**innovation responsable en santé** inspirée du Generative Co-design Framework for Healthcare Innovation [4]. Trois ateliers de co-design du jeu impliquant les groupes concernés (n=20) se dérouleront en parallèle à des entrevues semi-dirigées avec des groupes focus (5*n=5)

Pour en savoir plus sur nos projets :



Notre protocole de recherche :

1) Des ateliers de co-design (n=3)



Atelier #1 : Préciser

But : Comprendre la **dynamique des jeux** qui sont appréciés par le groupe et qui auraient un potentiel pour adresser les enjeux de stigmatisation et d'auto-stigmatisation

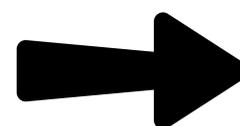
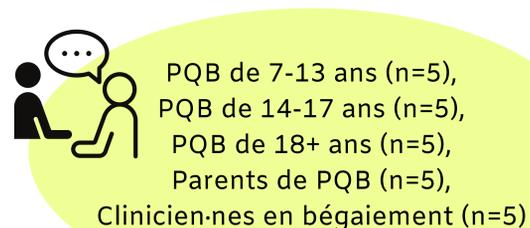
Atelier #2 : Concevoir

But : Générer des **idées de scénarios de jeu** intégrant les éléments définis (format du jeu, supports physiques et graphiques, règles de jeu, etc.)

Atelier #3 : Piloter

But : Mettre le **prototype de jeu à l'épreuve** et identifier les défauts et les améliorations à apporter pour peaufiner le prototype

2) Des entrevues semi-dirigées (n=5)



But : Mieux comprendre l'**expérience vécue des PQB** en lien avec l'(auto)-stigmatisation + Explorer comment les enjeux de la stigmatisation pourraient être adressés dans une intervention par le jeu

Discussion :

- Ce projet vise à combler un **vide thérapeutique** pour la population qui bégaière
- En utilisant une méthode de co-construction avec les parties prenantes, nous-nous assurons de développer un **outil utilisable par les milieux cliniques** et **ancrés dans les enjeux rapportés** par les PQB elles-mêmes

Pistes futures :

- Important de continuer de développer des initiatives de recherche **PAR et POUR** les communautés concernées
- Création de « Audiodiversité : une programmation de recherche du Labo IV » dans le but de développer la recherche sur la **valorisation de la parole bégayée** au Québec. Site web : <https://audiodiversite.ca/>

Références :

- [1] Tellis, G. and K.O. St Louis, Stuttering meets stereotype, stigma, and discrimination: an overview of attitude research. 2015. West Virginia University Press.
- [2] Pantelic, M., et al., 'Management of a spoiled identity': systematic review of interventions to address self-stigma among people living with and affected by HIV. *BMJ global health*, 2019. 4(2): p. e001285.
- [3] Boyle, M.P. and A.N. Fearon, Self-stigma and its associations with stress, physical health, and health care satisfaction in adults who stutter. *Journal of Fluency Disorders*, 2018. 56: p. 112-121.
- [4] Bird, M., McGillion, M., Chambers, E. M., Dix, J., Fajardo, C. J., Gilmour, M., ... & Carter, N. (2021). A generative co-design framework for healthcare innovation: development and application of an end-user engagement framework. *Research involvement and engagement*, 7, 1-12.

