



INTRODUCTION

L'hésitation vaccinale demeure un enjeu majeur de santé publique, comme le souligne Santé publique France. Celle-ci identifie des freins variés : peur des effets secondaires, défiance envers les institutions, manque d'information et perception d'un risque faible des maladies.

Ces obstacles freinent l'adhésion des professionnels aux campagnes de vaccination, malgré leur efficacité prouvée.

OBJECTIFS

Dans ce contexte, notre démarche s'articule autour de deux axes : d'une part, un travail de sensibilisation ludique sur l'hésitation vaccinale via un escape game immersif, et d'autre part, une offre de vaccination de proximité destinée aux professionnels, favorisant l'accès et l'engagement à se faire vacciner.

Cette démarche ciblait prioritairement les catégories socio-professionnelles présentant les taux de vaccination les plus faibles.

MATÉRIEL ET MÉTHODE

➤ Septembre 2024 : phase de sensibilisation à travers l'escape game.

Nous avons utilisé l'escape game développé par le CPIAS Occitanie, en y apportant quelques ajustements ludiques (roue de César, utilisation de lumière bleue, boîte à clef). Chaque séance durait 45 minutes, avec 30 minutes d'activité immersive suivies de 15 minutes de débriefing. Les inscriptions des professionnels s'effectuaient via l'encadrement formé au préalable à cet escape game et par des actions de communication visuelle (poster) et verbale permettant une argumentation directe auprès des professionnels. Chaque participant se voyait remettre un questionnaire de satisfaction à l'issue de la session.

➤ Octobre 2024 : campagne de vaccination des professionnels

Organisation de 9 séances de vaccination au plus près des professionnels par le biais d'un stand à proximité d'un lieu de passage fréquenté par les professionnels (self) et au sein des blocs opératoires.

RESULTATS

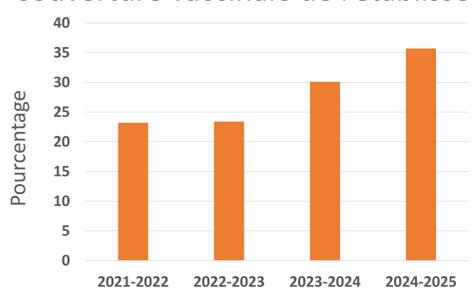
➤ Analyse du questionnaire de satisfaction de l'escape game

130 professionnels ont participé, répartis entre 5 agents de service, 19 aides-soignantes, 2 auxiliaires de puériculture, 3 sages-femmes, 49 IDE, 1 médecin, 24 cadres, 4 représentants des usagers et 23 autres catégories (étudiants, administratifs, etc.).

Analyse du questionnaire de satisfaction de l'escape game :

- 83 questionnaires ont été renseignés
- 70 % des participants estiment avoir acquis des connaissances utiles sur l'intérêt de la vaccination
- 77 % ont jugé les messages clairs et compréhensibles
- 90 % des participants ont attribué une note entre 9 et 10 à l'atelier
- 51 % se disent prêts à participer à la prochaine campagne vaccinale (n=42, dont 10 ont changé leur regard par rapport à la vaccination et se disent prêt à se faire vacciner)
- 6 % des participants ne se vaccineront pas, bien qu'ils déclarent avoir acquis des connaissances sur la vaccination

Couverture vaccinale de l'établissement



➤ Résultat de la campagne vaccinale dans notre établissement

- Pour la campagne 2024-2025, 445 personnes se sont vaccinées sur site. L'intégralité des vaccins commandés sur l'établissement ont été utilisés.
- Résultats de l'indicateur HAS de notre établissement : 23.4% en 2022-2023, 30.1% 2023-2024 et 35,7% en 2024-2025.

DISCUSSION

En 2024, 445 personnes ont été vaccinées sur notre établissement avec une utilisation optimale des vaccins commandés grâce aux stands de vaccination et d'information sur site. Notre indicateur HAS a augmenté au cours des trois dernières années. Il s'avère supérieur à la moyenne nationale (médiane observée 19 % campagne 2024), mais cependant la couverture vaccinale reste encore insuffisante.

La ludopédagogie, approche interactive et engageante, peut s'avérer un levier pour renforcer l'adhésion à la vaccination et surmonter les freins et obstacles.

Bien que les résultats soient encourageants, il reste crucial d'intensifier l'engagement des professionnels pour améliorer la couverture vaccinale et la protection des patients.

CONCLUSION

Notre démarche a permis de concilier sensibilisation ludique et action concrète en matière de vaccination. L'escape game, en tant qu'outil pédagogique, a favorisé l'acquisition de connaissances, tout en garantissant une grande satisfaction des participants. En complément, les séances de vaccination proposées au plus près des professionnels ont contribué à renforcer l'adhésion par l'information et l'engagement.

La vaccination n'est pas juste une piqûre. C'est une relation, une pédagogie, une confiance à reconstruire. Le jeu peut en être le point de départ.

