

TEOI-

Le REPORTAGE

Jeux vidéo La Wii, élixir de jeunesse en maison de retraite

RAPPEL

→ C'est le cadeau le plus prisé des fêtes de fin d'année. La Wii ne fait pas que des heureux chez les enfants. La console Nintendo séduit de plus en plus les maisons de retraite : en 2007, déjà, les établissements héraultais de Saint-Jean-de-Védas et Clapiers ont fait office de pionniers. Depuis, Narbonne a suivi, Béziers envisage de s'y mettre... L'engouement ne se dément pas : le mois dernier, la société Medica France, a annoncé qu'elle s'appropriait à équiper l'ensemble de son réseau, soit 130 établissements en France. Et ce n'est pas un gadget médiatique porté par l'image saisissante de centaines dévalant des pistes de ski ou alignant les strikes au bowling, le joypad à la main. La Wii, ce serait bon pour la santé des plus âgés.

« Nos résidents sont des pros de la boxe ». Brigitte Beblon, animatrice de la maison de retraite Les Pins, à Narbonne, ne tarit pas d'éloges sur l'intérêt de la Wii, la console de jeux Nintendo de plus en plus prisée dans les maisons de retraite. Les Pins se sont équipés en septembre dernier, anticipant la décision de la maison mère, Medica France, de doter l'ensemble de ses établissements de l'équipement. A Clapiers, la maison de retraite des Romarins s'était lancée un peu plus tôt, l'été 2007. A Béziers, la Méridienne devrait aussi s'y mettre.

Le joypad à la main, l'œil rivé sur l'écran installé dans un salon attenant à la salle à manger, Pierre, 91 ans, résident des Pins, « n'est plus parkinsonien » quand il joue, observe l'animatrice : « A son arrivée, il ne pouvait pas rester concentré plus de cinq minu-



Bowling, ski, tennis... Avec la Wii, les personnes âgées redécouvrent des activités qu'elles pensaient ne plus pouvoir pratiquer. Ph. Franck VALENTIN

tes », se souvient-elle pourtant. Aujourd'hui, il tire en rafale sur des cibles virtuelles et fait un carton. « Ça lui rappelle le balltrap ». Mieux : « Il s'aperçoit qu'il peut tenir un outil, faire des choses ». Après avoir cessé toute activité artistique, il pense désor-

triment familière de l'équipement : « Je n'ose pas trop, j'ai peur de toucher quelque chose qu'il ne faut pas. J'ai l'impression d'être dans un film », confie la nonagénaire. Sa voisine, ex-prof de sport, est déjà centenaire. Un peu stressée, d'abord : « Je ne me

trois ans après l'ouverture du cybersalon de thé de la maison de retraite : « Au début, personne n'y croyait. J'ai un peu forcé les animatrices... » Aujourd'hui, il aimerait organiser des championnats régionaux inter-établissements. Car les effets vont au-delà de ses espérances et d'un impact supposé sur la santé : « Notre démarche a été très médiatisée, les résidents sont passés sur TF1, à Europe 1. Des amis perdus de vue les ont contactés, c'est bon pour l'estime de soi ».

Valorisation des individus, activation du lien avec les enfants et les arrière-petits enfants, faire bouger, réagir, réfléchir, jouer le 3 et le 4 âge, la liste des bienfaits attribués à la Wii est longue. Michel Aimonetti, le directeur des Romarins, a été un des premiers à croire aux vertus de la Wii, arrivée en 2007,

Étude

"Où la Wii". En janvier 2009, la revue spécialisée *Neurologie Psychiatrie Gériatrie* publiera un article de Michel Aimonetti consacré à "l'intérêt de la Wii pour les personnes âgées", ou comment « les seniors commentent à se passionner pour la Wii ». Il insiste sur l'amélioration de la mémoire procédurale quand la mémoire sémantique est perdue, le gain en précision et synchronisation du geste, l'effet préventif par l'association du sport et du jeu contre les troubles cognitifs d'alzheimer, le travail sur l'équilibre avec ceux qui souffrent de la maladie de Parkinson... Sans addition observée chez les plus jeunes, sans les perturbations occasionnelles par l'esprit de compétition, sans tendinite.

S. G.

Pierre, 91 ans, résident des Pins à Narbonne, « n'est plus parkinsonien quand il joue »



mais se remettre à peindre. Aux Romarins, on rit et on applaudit à l'atelier Wii du matin, un des trois rendez-vous hebdomadaires avec la console. Ninon, 94ans, « championne » de la résidence, s'est essayée au ski. Un peu tendue, mais convaincue sans être

souviens plus sur quel pied on appuie... » Mais « au fur et à mesure, je fais des progrès. Ça m'amuse », s'enthousiasme-t-elle.

Michel Aimonetti, le directeur des Romarins, a été un des premiers à croire aux vertus de la Wii, arrivée en 2007,

PHÉNOMÈNE

L'image Nintendo

Nintendo s'y attendait-il ? L'engouement des seniors pour la Wii est une entorse aux comportements en matière d'accès des plus âgés aux jeux vidéo. Le constructeur se dit ravi : « On souhaite que tout le monde puisse se réunir autour de la console », affirme Anne-Marie Bausuine-Ducrocq, chef de produit jeux grand public, qui rappelle que le phénomène "maison de retraite" est parti des États-Unis, lorsqu'une chaîne d'établissements en a fait un argument publicitaire en 2007... Ici, on voudrait aller plus loin dans la collaboration : à Clapiers, on demande des jeux plus lents, et « pourquoi pas faire de la pétanque plutôt que du bowling ? » Quant au réseau Medica, il se veut « force de proposition ».

Impressions « C'est comme apprendre à monter à vélo »

« On est des encombrants, des incapables ». Matériel high tech ou pas, Anne, 86 ans, ne sort pas facilement de l'image que renvoie le grand âge. Ils sont trois, cet après-midi-là, dans le salon informatique de la maison de retraite biterroise la Méridienne, à manier délicatement la souris, premiers pas hésitants sur l'écran. Aujourd'hui, la Wii, présente dans les cinq résidences de la Mutuelle du bien vieillir dans la région, reste muette. Elle est réservée aux visites des familles, le dimanche. « Ça fonctionne », se félicite l'animatrice Stéphanie Bosch, chargée

de relancer l'initiation à l'informatique laissée en jachère, au gré d'un changement de poste. La Wii, ce sera pour plus tard, dans le cadre du « projet de résidence » axé sur la stimulation cognitive. En attendant, les résidents travaillent « coordination des mouvements », « attention et concentration » en apprenant à naviguer sur internet. « Si c'est ludique, en général, ça fonctionne », observe l'animatrice. Au prix d'une « sollicitation permanente ».

Anne se fait prier pour essayer : « C'est sensible, et moi, je suis brusquée ». Stéphanie les accompagne dans leurs

voyages virtuels, en Grèce, à Madagascar... « C'est en anglais », « c'est écrit trop petit », regrettent-ils. Fernand, 87 ans, relativise l'épreuve : « Il faut un peu de pratique, c'est comme apprendre à monter à vélo ». Le voyage permet aussi d'actionner la machine aux souvenirs, de « passer le temps ». Même s'ils préfèrent le loto parce qu'ils ont « vécu là-dedans ». « Je suis incapable, je fais partie des encombrants », martèle Anne. Ma mère est morte à 97 ans, Dieu face que je n'y arrive pas », Fernand en convient : « On embarrasse ». •



Anne, réticente à l'informatique.

LEUR AVIS

Michel AIMONETTI, directeur des Romarins, à Clapiers

« Changer l'image de la vieillesse »



« On dit que les jeunes sont dans le virtuel, c'est aussi le cas des personnes âgées. Ils sont curieux, se sont mis sans difficulté à la Wii, plus facilement peut-être que des gens de 50 ans qui hésitent, ont peur de l'échec. Eux se fichent de leur image, sans compter que ceux qui ont une dégénérescence neurologique sont complètement désinhibés. Et pour nous, ça change l'image de la vieillesse et de la maison de retraite, ce n'est pas un mouvoir. Cette image positive peut être déculpabilisante pour les familles. Les Américains parlent d'exergaming, le néologisme associe les termes exercice (exercice) et game (jeu). Ils développent la démarche dans les hôpitaux, et la Californie ouvre des centres équipés de jeux vidéo pour personnes âgées. J'imagine ce que pourrait être la "veillée familiale" du 21^e siècle, avec plusieurs générations autour de la Wii comme on se réunissait jadis autour de la cheminée ».

Eric BLAZQUEZ, directeur des Pins, à Narbonne

« Le pari est largement gagnant »



« On ne savait pas où on allait. C'était d'abord un instrument d'animation, ça va beaucoup plus loin. Ce n'est pas un gadget, c'est un outil de travail. Le pari était à trois niveaux : réunir toute la famille autour du jeu, de la première à la dernière génération. Le dimanche, il faut voir les résidents jouer avec leurs arrière-petits enfants alors que les familles avaient du mal à les faire venir... Ensuite, on se demandait si les gens allaient accepter de devenir des acteurs. C'est le cas. Enfin, il y a quelque chose à faire avec les mouvements de la Wii. Avec les kinés, on travaille sur une meilleure adaptation, on s'est aperçu que le bowling était très intéressant. Le pari est largement gagnant. On ne pensait pas avoir un instrument aussi magique ».