

Auteurs : Dominique Desjeux, anthropologue, professeur émérite à l'université Paris Cité, Sorbonne SH, Laboratoire CEPED IRD et Cyril Desjeux, docteur en sociologie, directeur scientifique chez Handéo

La table magique ou la stimulation par le jeu

Aux deux extrémités du cycle de la vie, la stimulation est un enjeu stratégique pour développer les capacités de l'enfant ou freiner leur réduction chez les adultes vieillissants. La table magique en fait la démonstration.

LEÇONS À TIRER DE L'HISTOIRE DE LA DIFFUSION DE LA TABLE MAGIQUE.

En juin 2021, je suis invité au premier colloque sur « *La recherche participative au service de la santé de demain* » à Tours, co-organisé par Jean Philippe Fouquet du Usetech'lab. Leur objectif est de mieux comprendre « *les enjeux sociaux et sociétaux de l'intelligence artificielle et des outils numériques sur le champ de la santé* ». Leur approche est pluridisciplinaire. À cette occasion, je découvre la « table magique », la Tovertafel en néerlandais¹. Elle a vu le jour aux Pays-Bas entre 2015 et 2017 dans le cadre d'une recherche doctorale de l'université technologique de Delphes, réalisée par Hester Anderiesen Le Riche. Cette thèse a été co-réalisée avec la société Monobanda Digital, qui développe des *serious game*. C'est une recherche-action sur la stimulation des personnes atteintes de « *démence sévère afin de diminuer leur passivité* », et notamment pour les personnes vivant avec la maladie d'Alzheimer. Aujourd'hui il y aurait plus de 4000 établissements dans le monde qui auraient adopté la Tovertafel. À Tours, la table qui servait d'écran était couverte de très beaux poissons qui se mouvaient lentement dans un aquarium. L'illusion était parfaite. Les poissons étaient projetés à partir d'un appareil fixé au plafond, un peu comme un rétroprojecteur.

L'EXPÉRIMENTATION SUR LE TERRAIN.

J'ai eu alors l'idée de la faire expérimenter au foyer d'hébergement de la Possonière, de l'association Kypseli dans le Maine-et-Loire, affiliée à l'Unapei. Ce foyer accueille des personnes, avec un trouble du développement intellectuel, encore au travail et d'autres qui sont à la retraite. Ma fille aînée de 52 ans, qui est trisomique, y séjourne entre travail à mi-temps, temps de repos et activités occupationnelles, dont des activités de stimulations organisées. Un autre moment fort dans la vie de ma fille est le temps qu'elle passe en dehors de son foyer, avec ses parents ou ses frères, environ deux à trois mois dans l'année. Il participe de sa stimulation cognitive sous des formes très variées, selon le membre de la famille avec qui elle est.

L'observation de l'expérimentation au foyer relève d'une classique méthode anthropologique. Au point de départ, je ne sais pas comment se pose le problème. Je vais donc faire cinq observations filmées, depuis la présentation de la table magique jusqu'à son utilisation par les personnes en situation de handicap. Chaque animation dure entre 30 et 45 minutes. Elle tient compte de la capacité d'attention des différentes personnes. Grâce à la qualité des différents jeux et de l'effet écran, leur attention est très forte, même si on peut observer un peu de fatigue,

Capacité à être utilisée

Ce raccourci historique est là pour rappeler que la diffusion d'une invention ne va pas de soi et qu'elle ne se fait pas toute seule. Elle passe par des réseaux sociaux « prénumériques », c'est-à-dire des réseaux humains en face-à-face qui vont préconiser, ou non, l'usage de la nouvelle technologie. La deuxième leçon est que cette technologie, qui a d'abord été créée pour stimuler les personnes vivant avec la maladie d'Alzheimer, peut se développer et être utilisée au-delà des premières personnes visées. Le succès de la diffusion d'une innovation, ici une nouvelle technologie adaptée aux personnes qui ont des problèmes de mémoire, de sociabilité ou de gestion de leurs émotions, est liée à sa capacité à être utilisée, voire réinterprétée par d'autres personnes.

pour certains, vers la fin de la séance. Chaque rendez-vous suit une progression avec en ouverture un jeu calme, comme celui des poissons qu'il faut attraper avec une assiette ou celui d'une fleur qu'il faut faire grandir grâce aux mouvements de la main. Le grand intérêt de ces jeux est qu'ils ne demandent pas de force physique. Ensuite, il est possible de jouer avec des petits chiens qui vont chercher la balle qu'on leur lance ou bien un jeu de football qui est apprécié des personnes plus compétitives. Il est aussi possible de jouer à des jeux de Kim pour stimuler la mémoire. En fin de séance, on revient à des jeux plus doux à base de musique et de couleurs. Chacun est l'occasion de commentaires de la part de l'animateur afin de permettre aux participants d'améliorer leurs relations avec les autres ou d'apprendre quelque chose de nouveau.

LE JEU COMME SUPPORT DU VIVRE ENSEMBLE.

Le plus visible est le plaisir que la plupart des participants prennent à jouer et à se retrouver ensemble autour de la table. J'ai assisté à des moments émouvants de rire, de plaisir d'avoir réussi, ou de moments magiques à écouter un des membres du groupe chanter une chanson de Renaud. Chacun est encouragé à réussir tout en évitant toute situation de mise en échec. Le jeu représente un détour par rapport aux contraintes de la vie

quotidienne ou une parenthèse, pour atteindre des moments heureux. Il vient s'intercaler aux différents temps de vie de la personne et vient compléter d'autres dynamiques personnelles, relationnelles et cognitives comme la vie au travail, le quotidien avec les autres résidents, les périodes dans la famille et les moments de solitude. Un des résultats inattendus et tout à fait intéressants est qu'en discutant avec les animateurs, je découvre que la Tovertafel a favorisé une réflexion sur la pratique du métier d'aide aux personnes en situation de handicap et vieillissantes. L'important n'est peut-être pas de favoriser l'acquisition d'une nouvelle compétence liée à la mémoire notamment, mais plutôt de donner envie, de faire plaisir, de donner des moments de joie, de retrouver le bonheur de vivre ensemble.

[1] Elle a été présentée au foyer de la Possonnière, dirigé par Éric Poirault, par Rénald Gaboriau de la société MJ Innov de Saint-Étienne, et porté par Marc Nicosia, animateur.

Dernier livre publié :
Sur la réception des innovations,
Dominique Desjeux, PUF, en accès
gratuit : [www.puf.com/content/
Sur_la_r%C3%A9ception_des_innovations](http://www.puf.com/content/Sur_la_r%C3%A9ception_des_innovations)