

SOCIALDREAM

SOCIAL DREAM

Bourg-de-Péage (26)

Fiche publiée le 30/01/2018

OBJECTIFS

Palier aux problématiques du vieillissement et de l'isolement grâce à la réalité virtuelle. Extraire les personnes âgées de leur quotidien en les faisant voyager et en leur procurant un bien-être. Créer à terme un outil thérapeutique non médicamenteux.

PRATIQUE

Tester la réalité virtuelle auprès du public âgé. S'entourer de professionnels (médecins, psychologues) pour améliorer l'outil et établir des protocoles pour la Santé. Promouvoir le projet et le développer.

Coût d'une prestation : Environ 600€ par demie-journée (prestation de service, matériel adapté, Vidéothèque).



AUTONOMIE, SERVICES ET SOINS LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DES PERSONNES ÂGÉES

L'objectif de SocialDream est de mettre la réalité virtuelle (films en 360° et en immersion totale) au service des personnes âgées qui sont à mobilité réduite ou atteintes de démences comme la maladie d'Alzheimer. Une psychologue clinicienne a d'ailleurs démontré les côtés positifs de ce dispositif, notamment dans la lutte contre la dépression. Le projet est né d'une observation lors de la Foire de Romans, où un spécialiste en modélisation 3D présentait de la réalité virtuelle. A cette occasion, il s'est rendu compte que ce sont avant tout les personnes âgées qui étaient intéressées et attirées par le stand. C'est ainsi que ce nouveau besoin est apparu. Aujourd'hui la réalité virtuelle est proposée plutôt aux jeunes et rien n'est mis en place pour les seniors. **Le projet est donc mené par trois personnes : un spécialiste en modélisation 3D, un infographiste et une psychologue clinicienne.** Actuellement, ils sont en train de monter une formation avec des organismes spécialisés afin de former le personnel au matériel et aux réactions possibles. Des maisons de retraite sollicitent leur venue pour des tests grandeur nature. Un premier test a été réalisé le 6 juillet au centre d'accueil de jour du Clos Hermitage à Bourg-de-Péage. Afin de proposer une offre qualifiée, l'équipe travaille au quotidien avec des spécialistes comme des gériatres, des responsables de maisons de retraite, des animateurs ou les proches des personnes malades, etc. Elle prévoit également d'agrandir sa cinémathèque en filmant le patrimoine culturel et architectural. Les personnes bénéficiaires

sont les personnes âgées souffrant de démences ou non et à mobilité réduite, plus précisément les résidents en EHPA et EHPAD.

Concernant la communication, elle s'est faite par le biais de plusieurs moyens : newsletter, mailing à destination des structures d'hébergement, entretiens auprès de certains directeurs de maison retraite, exposition au salon Atout'Âges, presse locale et réseaux sociaux. Un site Facebook a également été créé : <https://www.facebook.com/SocialDream.fr/>.

LES PARTENAIRES

Trois types de partenaires font partie du projet : les services publics, pour soutenir et promouvoir le projet (événement locaux) mais aussi pour permettre aux maisons de retraite de financer une telle activité ; les médecins / psychologues, permettent d'adapter l'offre de la meilleure façon possible et de produire des arguments médicaux prouvant les bénéfices de la réalité virtuelle. Un travail est mené avec une psychologue du vieillissement et une psychologue clinicienne et enfin, les associations comme Agir pour le Cancer, La fondation Alzheimer ou Les blouses roses et le RESES promeuvent et donnent des moyens pour développer l'activité.

DES PREMIÈRES EXPÉRIENCES RÉUSSIES

L'équipe de SocialDream souhaite un suivi personnalisé pour chaque patient : ses préférences, ses anciens loisirs, où il a vécu etc (dans le respect du secret médical). Un questionnaire de satisfaction à destination du personnel accompagnateur a également été éta-



bli afin de cerner les réactions des personnes âgées, les réclamations ou les craintes existantes, mais aussi de connaître quels films les intéresseraient. Les premières retombées de l'expérience ont eu lieu lors du Salon Atout'Agés de Bourg-de-Péage : « Bravo pour cette initiative, je pense que vous ouvrez la porte à de nombreuses applications pour améliorer la vie des personnes âgées ayant peu de possibilités d'autonomie. Moment de bien-être, relaxant notamment dans les prises de vue extérieures », « Si cette activité permet à des malades de leur apporter un peu de bien-être, ce serait génial », « Le chemin de mes randonnées en 360° serait une bonne idée. Pour tous ceux qui ne peuvent malheureusement plus marcher, cette idée est vraiment intéressante. ». L'intérêt pour l'équipe est de pouvoir faire d'autres tests pour connaître les résistances et les types de personnes intéressées.

Ce projet est unique en son genre et innovant dans le sens où il propose un accompagnement, une animation, et un rapport de séance dédié au suivi médical tout en utilisant un dispositif ludique, la réalité virtuelle à 360°.



DÉVELOPPER LE PROJET

Dans un premier temps, la prestation est délivrée uniquement pour apporter un sentiment d'évasion et de bien-être. A terme, il est envisagé de faire de SocialDream un accompagnement thérapeutique complet qui permettrait de palier à certaines démences comme la maladie d'Alzheimer. L'intérêt serait de pouvoir rappeler la mémoire ancienne des malades par le biais de la réalité virtuelle. A l'avenir, il est également envisagé d'offrir cette prestation à un autre public : les personnes handicapées, personnes souffrant de sclérose en plaque, les personnes atteintes de cancer durant la chimiothérapie, etc. SocialDream favorise la vie en société des personnes âgées car ses actions permettent de relier la vie locale à celles qui sont généralement victimes d'isolement et d'exclusion. De plus, pour les personnes malades d'Alzheimer débutants ou intermédiaires, il est proposé de leur rappeler des éléments clefs de leur vie : le village où ils se sont mariés, leur ancienne maison, la profession qu'ils ont exercée etc.

SocialDream est par ailleurs en train de développer son propre matériel pour le rendre plus ergonomique et plus hygiénique, mais pas seulement. SocialDream à l'ambition d'intégrer les odeurs et voir le goût dans ses prestations pour une expérience encore plus réaliste. Les premiers tests ont été réalisés avec leur partenaire Valrhona, associant l'odeur et le goût du chocolat lors d'une visite virtuelle de la Cité du Chocolat Valrhona. Les médecins adhèrent à ce développement et imaginent plus de stimulations cognitives.

APPEL A CONTRIBUTION

Si vous avez mis en place des projets pour les aînés, n'hésitez pas à nous en faire part. contact@rfvaa.com