

Consommation

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Généralions : aînés**

Band (Jahr): **36 (2006)**

Heft 10

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

CONSOMMATION

Faire travailler ses neurones en jouant!

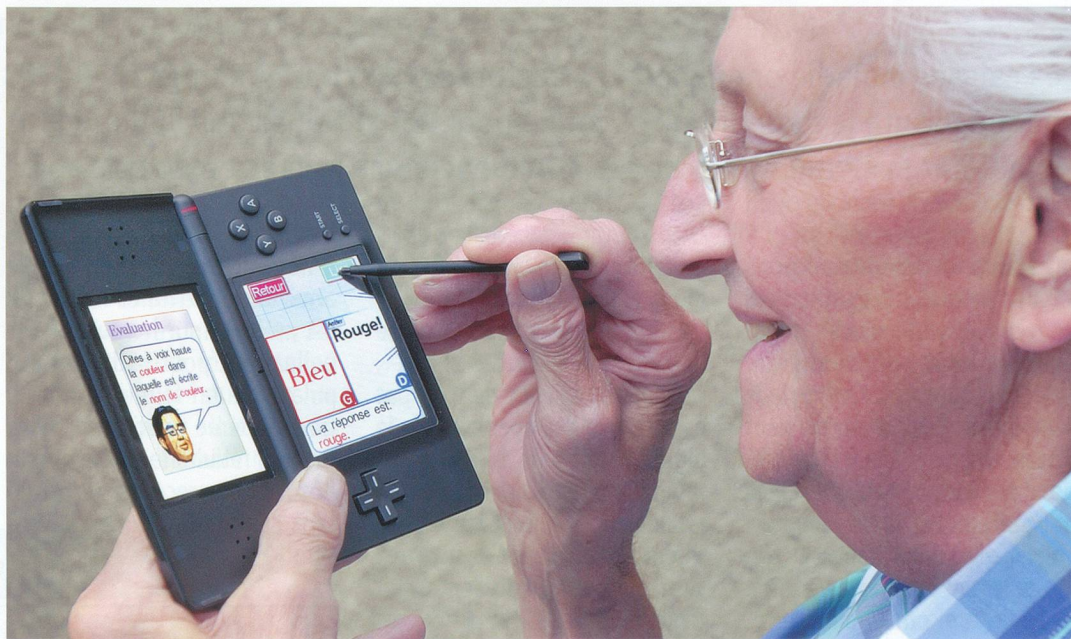
Les consoles de jeux cherchent à s'implanter auprès d'une clientèle âgée par le biais de nouveaux logiciels. *Générations* a testé pour vous cette manière ludique d'entraîner son cerveau.

Les détracteurs de ces engins risquent d'être surpris. Il ne s'agit pas de faire évoluer un personnage dans un monde hostile ou de massacrer des ennemis virtuels. Non, le fabricant japonais de jeux vidéo qui a mis au point les logiciels vise carrément à réduire le développement des maladies cérébrales chez les aînés. L'argument a été porté car au Japon, il y a eu un engouement des retraités. En Suisse, le phénomène est encore marginal!

La nouvelle console, plus particulièrement destinée aux seniors, est un bel objet au design soigné, en noir ou blanc, et se manipule avec un stylet. Deux écrans se font face, l'un contenant les questions et l'autre, tactile, pour y inscrire les réponses. Même après la lecture attentive du mode d'emploi, les premiers tâtonnements sont un peu décourageants et le néophyte passe généralement pour un être décrébré ayant besoin d'exercice. Allons-y!

RAFRÂCHIR SES CONNAISSANCES

Dans le «Programme d'entraînement cérébral», le Dr Kawahima guide l'utilisateur tout en donnant quelques explications sur le fonctionnement du cer-



La Nintendo pour adulte, une manière amusante de rafraîchir ses connaissances.

veau. Il est bienveillant et les réussites sont saluées par un compliment flatteur: «Votre cerveau est indéniablement en train de rajeunir!» Les exercices comportent beaucoup de calcul mental (ciel mon livret!), de la lecture rapide (un microphone est inclus dans l'appareil), divers jeux de mémoire et quelques exercices assez diaboliques. Des tests d'évaluation permettent de déterminer l'âge cérébral. Les maladresses de la première utilisation sont vite comblées et l'entraînement contribue à rajeunir le joueur assez vite! Des grilles de sudoku sont également proposées par ce logiciel.

L'environnement du deuxième logiciel testé, la «Cérébrale Académie», est plus scolaire et le professeur Neurone propose de rafraîchir et désengourdir votre matière grise. Les exercices, avec des niveaux de difficulté à choix, sont répartis en cinq catégories: logique, mémoire, analyse, maths et for-

mes. Les résultats sont sanctionnés de médailles (bronze, argent, or). Il s'agit d'être appliqué car les «exercices sont adaptés aux gens qui veulent étudier sérieusement!» L'écouler qui sommeille en nous se réveille et c'est avec une certaine appréhension qu'il se lance dans le test d'évaluation après avoir reçu l'avertissement du professeur: «J'espère que vous vous montrerez digne de cette école!» La note est donnée en grammes, soit la masse du cerveau du candidat.

L'utilisateur se prend vite au jeu et avec ce passe-temps ludique, les heures filent à toute allure. Si elle peut effectivement être bénéfique pour le cerveau, cette gymnastique cérébrale ne guérira pas une personne malade. De nombreux neuropsychologues spécialisés dans les diagnostics de démence trouvent le concept intéressant, tout en émettant quelques réserves. «Si les patients sont ha-

bitués à des jeux ressemblant beaucoup à nos épreuves d'évaluation, il faudra que nous adaptions notre pratique pour faire les bilans neuropsychologiques», dit l'un d'eux.

Ariane Geiser

INFORMATIONS PRATIQUES

- Console Nintendo DS Lite: Fr. 239.- (prix conseillé).
- Logiciels «Programme d'entraînement cérébral» et «BigBrain Academy» (Cérébrale Académie en français), dès Fr. 48.-

Ces produits sont disponibles auprès des commerces spécialisés ainsi que dans les départements multimédias des grandes surfaces.