

Thématique choisie : Santé et médecine – « Et si jouer, c'était conserver ma santé ? »

Pourquoi ce choix de thématique ?

Les dernières découvertes en neurosciences ouvrent désormais une voie de compréhension particulière et fondamentale des mécanismes cérébraux. Ainsi, les liens entre émotions, mobilité du corps, activités d'apprentissages et activités cérébrales sont aujourd'hui attestées. Transposées dans la vie quotidienne ces découvertes nous amènent à repenser nos rapports humains et sociaux, inventer de nouvelles techniques d'apprentissages ou de maintien en santé, ... Dans le domaine médical, ces liens permettent d'affiner les traitements proposés, en augmentant considérablement leur impact voire en ouvrant la voie d'une récupération totale et/ou partielle des capacités du patient, d'un maintien de celles-ci, ou permettant au patient d'interagir (de nouveau) avec son entourage. Spécifiquement, les recherches actuelles en neurosciences tendraient à démontrer qu'une activité motrice et cérébrale régulière ralentirait le développement voire l'apparition de certaines maladies dégénératives. Dans ce cadre, Play ! pourra être un vecteur d'éducation à la santé, en mettant ces savoirs issus de la recherche scientifique à disposition du grand public. Play ! pourra également interagir étroitement avec les établissements d'accueil des aînés du territoire bruxellois, en leur proposant des outils sur mesure pour entretenir les capacités cérébrales ou motrices de leurs résidents, ou leurs liens sociaux.

Comment le jeu exploité en tant qu'outil peut répondre à cette thématique ?

Pour le grand public (« patients ») ; la charge émotionnelle liée à tout aspect relevant du domaine de la santé est bien souvent lourde, en particulier pour les personnes moins informées ou disposant de moins de facilité de compréhension. Le jeu permet de prendre de la distance par rapport aux questions, parfois très intimes, soulevées par le contact avec la maladie mais permet également et surtout servir de vecteur d'apprentissage et de compréhension, avec une distance appropriée. Cette intégration par le jeu influe grandement sur la capacité des patients à faire face à la maladie et à se prendre en charge avec un maximum d'autonomie. Du côté des professionnels de la santé, les nouvelles technologies (réalité virtuelle, robotique) ou les jeux sérieux sont en expansion dans le domaine de la rééducation des patients cérébro-lésés et les résultats sont très prometteurs.

Pourquoi Play ! représente-t-il une plus-value par rapport à ceci ?

L'éducation à la santé implique de nombreux intervenants (politiques, professionnels de la santé, ...) et concerne la population au sens large, indépendamment de l'âge, de l'origine, du niveau social... Un enjeu de taille en matière de communication, pour toucher efficacement et largement les publics visés, et donner les clés d'une bonne communication aux professionnels de la santé ou autres acteurs (enseignants, CPAS, familles, ...) ainsi que les outils adéquats. Play permettra de répondre à ces divers enjeux en offrant un bâtiment unique ouvert à tous, favorisant l'accès et la diffusion de l'information à un public plus large (écoles, familles, autres visiteurs du lieu...). Ce lieu deviendra également le lieu de référence en matière de formation à l'éducation à la santé pour les professionnels des métiers de la santé, ou tout autre acteur bruxellois intéressé (CPAS, enseignants...), avec ses formations spécifiques, basées sur les dernières recherches en la matière effectuées au sein du lieu, et ses ressources centralisées et accessibles (outils pédagogiques, espace de création, ...)

Partenaires potentiels

Universités, établissements d'enseignement supérieur dans le domaine de la santé, établissements d'accueil des personnes du 3^e âge, acteurs bruxellois actifs dans le domaine, citoyens intéressés, musées, CPAS...

Public visé

Professionnels de la santé (médical et paramédical), enseignants dans les établissements des soins et formateurs de professionnels de la santé, grand public, ...

Autres questions qui pourraient être formulées dans le même champ d'étude

- Peut-on apprendre à prendre soin de sa santé via le jeu ou la simulation ? Explore la question de l'apprentissage de l'éducation à la santé pour le grand public ou les étudiants (métiers de la santé). Le [SimLabS](#) de l'ULB pourrait être mobilisé (Laboratoire d'apprentissage des métiers de la santé par la simulation).
- La santé est-elle un « jeu du bien vivre » ? L'occasion de faire appel à des considérations multiples liées à la santé et de développer tout un panel d'approches éventuellement lié à la médecine alternative.