

ESSAI PRÉSENTÉ À UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ERGOTHÉRAPIE (M. Sc.)

PAR VIDHYA PATEL

LA SIGNIFIANCE OCCUPATIONNELLE DES ÂÎNÉS EN RPA : IMPACT DE
L'UTILISATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE POUR ACCÉDER AUX LOISIRS
CULTURELS.

DÉCEMBRE 2022

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de cet essai requiert son autorisation.

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier mon copain ainsi que ma famille pour leur soutien et leurs encouragements à travers les différentes étapes de la rédaction du présent essai ainsi qu'à travers l'ensemble de mon parcours universitaire. Également, je remercie mes amis plus particulièrement les *Ergamis* qui m'ont permis de rester motivée pendant la rédaction et qui ont porté une oreille attentive et empathique lorsque j'en avais besoin.

Puis, j'aimerais remercier ma superviseuse d'essai Marie-Michèle Lord qui a su m'épauler pour l'entièreté de mon projet de maîtrise de par son temps, sa positivité et par son partage de connaissances et d'expériences. Merci énormément pour ta confiance, ta disponibilité, tes encouragements et pour tes conseils. Également, je remercie Rachel Boucher, lectrice externe de cet essai, pour son temps et ses commentaires réflexifs qui ont su bonifier la compréhension et la justesse des propos abordés dans cet essai.

Enfin, je souhaite remercier la résidence privée pour aînés qui a accueilli ce projet dans son établissement ainsi que les participants qui y ont participé. Merci beaucoup d'avoir cru en ce projet et merci pour votre temps ainsi que pour le partage de vos idées et vos réflexions.

TABLE DES MATIÈRES

LISTES DES FIGURES	vi
LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	vii
ABSTRACT.....	ix
1. INTRODUCTION	10
2. PROBLÉMATIQUE.....	12
2.1. Barrières à la réalisation des loisirs extérieurs.	12
2.2. La participation aux occupations significantes	12
2.3. L'offre de loisirs en milieux d'hébergement.....	13
2.4. Manque de ressources	14
2.5. Âgisme dans les résidences	15
2.6. Importance de l'autonomie décisionnelle chez les aînés	16
2.7. La technologie en soutien de l'autonomie décisionnelle et de la signifiance occupationnelle.....	17
2.8. Question et objectifs de recherche	18
2.9. Pertinence du projet de recherche	18
3. CADRE CONCEPTUEL	20
3.1. Occupations	20
3.2. Occupations significantes	20
3.3. Signifiance occupationnelle	21
3.4. Occupations personnellement importantes.....	23
4. MÉTHODE	25
4.1. Devis de recherche	25
4.2. Technologie utilisée	25
4.3. Participants	26
4.4. Procédure de recrutement des participants	27
4.5. L'expérimentation	27
4.6. Journal de bord du chercheur	29
4.7. Entrevue semi-structurée.....	29
4.8. Analyse des données	30
4.9. Considérations éthiques.....	30
5. RÉSULTATS.....	31

5.1. Caractéristiques des participants	31
5.2. Perception des aînés face à l'utilisation de la réalité virtuelle	32
5.2.1. L'expérience vécue	32
5.3. La signifiante occupationnelle.....	35
5.3.1. Expérience personnellement importante.....	35
6. DISCUSSION	39
6.1. Retour sur la question de recherche	39
6.2. La signifiante occupationnelle.....	39
6.2.1. Expérience personnellement importante.....	39
6.3. L'expérience vécue par les personnes âgées	44
6.3.1. L'aisance à l'utilisation.....	44
6.3.2. Symptômes ressentis.....	45
6.4. Forces et limites de l'étude.....	48
6.4.1. Limites	48
6.4.2. Forces.....	49
6.5. Retombées	50
7. CONCLUSION.....	52
RÉFÉRENCES	52
ANNEXE A	61
ANNEXE B	62
ANNEXE C	64
CERTIFICATION ÉTHIQUE	64

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1. Liste des concepts utilisés	24
Tableau 2. Caractéristiques des participants à l'étude.	31

LISTES DES FIGURES

Figure 1. Schématisation du concept de signifiante occupationnelle.....	21
Figure 2. Ensemble compris avec la boîte du Oculus Quest 2.....	26
Figure 3. Fenêtre de sélection du spectacle tel que perçu dans le casque.....	29

LISTE DES ABRÉVIATIONS

ACE : Association canadienne des ergothérapeutes

AVC : Accident vasculaire cérébral

AVD : Activités de la vie domestique

AVQ : Activités de la vie quotidienne

CHSLD : Centre d'hébergement et de soins de longue durée

CIUSSS : Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux

IGUS : Institut universitaire de gériatrie de Sherbrooke

MSSS : Ministère de la Santé et des Services sociaux

OEQ : Ordre des ergothérapeutes du Québec

OMS : Organisation mondiale de la santé

PÂ : Personnes âgées

RPA : Résidence privée pour aînés

RQRA : Regroupement québécois des résidences pour aînés

RV : Réalité virtuelle

RÉSUMÉ

Contexte : Les aînés qui résident en RPA sont souvent contraints à participer aux loisirs proposés par celle-ci, toutefois dans bien des cas, ces activités ne correspondent pas aux intérêts de tous les aînés. Considérant que l'engagement dans une occupation porteuse de sens pour une personne est lié à sa santé et son bien-être, il importe de se questionner sur les innovations pouvant permettre aux aînés d'accéder à cet état au sein de leur résidence. **Objectif :** L'objectif principal du projet est de comprendre l'impact possible de l'utilisation de la réalité virtuelle (RV) pour accéder à la culture sur la signifiante occupationnelle des personnes âgées (PÂ) demeurant en RPA et l'objectif secondaire est de décrire la perception des PÂ quant à l'utilisation de cette modalité. **Méthode :** Un journal de bord a été rédigé pour noter les réactions des participants pendant l'expérimentation, puis des entrevues semi-structurées ont été effectuées auprès des participants post-expérience afin d'aborder l'expérience vécue avec l'utilisation de la RV ainsi que la perception de la signifiante occupationnelle. **Résultats :** L'analyse des entrevues a permis de comprendre que l'utilisation de la RV pour accéder aux loisirs culturels est en effet signifiante pour les aînés résidants en RPA, puisque ceux-ci relatent des termes faisant référence à la présence de signifiante occupationnelle, plus particulièrement de son attribut qui est l'expérience personnellement importante, qui elle peut être de l'ordre d'une expérience concrète, symbolique ou gratifiante. Puis, la perception des aînés face à l'utilisation de la RV a été jugée facile et aucun participant n'a présenté de symptômes négatifs. **Conclusions et répercussions concernant les politiques, la pratique ou les pistes de recherche :** Ce projet de recherche a permis de comprendre le vécu des participants aînés lorsqu'ils sont exposés à la réalité virtuelle dans le but de prendre part à des loisirs culturels. Aussi, il a permis de mettre de l'avant la perception positive des aînés face à cette nouvelle technologie. Dans la pratique future, les ergothérapeutes pourront considérer l'utilisation de la RV comme une avenue d'intervention possible pour leurs clients aînés afin qu'ils vivent la signifiante occupationnelle, ce qui en retour favoriserait leur participation et leur engagement occupationnel.

Mots-clés : Réalité virtuelle, loisirs, culture, résidence privée pour aînés, signifiante occupationnelle

ABSTRACT

Context : Seniors who reside in private senior homes are often forced to participate in leisure activities offered by the facility itself, however in many cases these activities do not correspond to the interests of all seniors. Considering that engagement in a meaningful occupation is linked to their health and well-being, it is important to question the innovations that can allow seniors to access this state. **Objective :** The primary objective of the project is to understand the potential impact of using VR to access culture on the occupational meaning of elderly residing in a private senior home. The secondary objective is to describe the perceptions of the elderly regarding the use of this modality. **Method :** A journal was completed by the researchers to record participant's reactions during the experiment, and then semi-structured interviews were conducted with participants post-experimentation to address the experience they had while using VR as well as their perception of occupational meaningfulness. **Results :** The analysis of the interviews allowed us to understand that the use of VR to access cultural leisure activities is indeed meaningful to the seniors residing in private senior homes, as they relate terms referring to the presence of occupational meaning, specifically its attribute of personally significant experience, which can be either of a concrete, symbolic or rewarding experience. Furthermore, the senior's perception of the use of VR was found to be easy and no participant declared having any negative symptoms. **Conclusions and Implications for Policy, Practice, or Research Directions :** This research project provided an understanding of the experiences of senior when exposed to virtual reality to engage in culturally forward leisure activities. It also highlighted the positive perception of older adults towards this new technology. In future practice, occupational therapists may consider the use of VR as a possible avenue of intervention for their older clients to experience occupational meaning, which in turn would promote their participation and occupational engagement.

Keywords : Virtual reality, leisure, culture, senior homes, occupational meaning

1. INTRODUCTION

L'ergothérapie est une profession de la santé qui a, entre autres, comme buts de favoriser l'autonomie des personnes de tout âge. En plus les ergothérapeutes visent à s'assurer que tous aient une qualité de vie satisfaisante (Ordre des ergothérapeutes du Québec [OEQ], 2021). Ainsi, l'ergothérapeute s'intéresse à l'ensemble des occupations du quotidien d'une personne afin de l'outiller vers la reprise de celles-ci, qu'elles soient de nature productive (ex. : travail, bénévolat), de celle du loisir significatif ou de l'ordre des soins personnels. Pour s'y faire, l'ergothérapeute prend en compte l'ensemble des dimensions de la personne ainsi que de son environnement (OEQ, 2021). En d'autres termes, l'ergothérapeute est un professionnel centré sur les occupations, elle utilise celles-ci comme buts et moyens thérapeutiques.

La pandémie de COVID-19 a eu un impact important sur la réalisation des occupations, notamment en ce qui concerne les loisirs (St-Pierre, 2021), puis le groupe d'âge ayant été particulièrement touché est celui des personnes âgées (PÂ). Tel que souligné dans le rapport des Nations Unies (2020), la pandémie a eu des effets dévastateurs non seulement sur la santé physique de ce groupe, mais également sur leur santé mentale et plus particulièrement sur leur bien-être. Notamment, les normes sociosanitaires en vigueur pendant la pandémie ont restreint de manière importante le registre d'occupations pouvant être réalisées par les PÂ, ce qui a eu un impact sur leur santé (Levere et al., 2021).

En effet, des liens forts existent entre la réalisation d'occupations significatives et le bien-être d'une personne. Le sens qui est accordé à la réalisation d'une occupation représente le concept de signification occupationnelle, tel qu'abordé dans les sciences de l'occupation (Reed et al., 2011). L'engagement dans une occupation porteuse de sens pour une personne est lié à sa santé et son bien-être (Wilcock, 1998). Or, tout comme n'importe quel membre de la société, qu'il soit question des PÂ habitant en résidences privées pour aînés¹ (RPA) ou de celles demeurant en institution², tous ont le droit de s'engager dans une variété d'occupations qui favorisent le bien-être et qui procurent un sentiment de satisfaction, quel que soit leur âge ou leur condition physique

¹ Immeuble locatif avec des services pour des personnes âgées de 65 ans ou plus qui sont autonomes ou semi-autonome (Gouvernement du Québec, 2021).

² Endroit offrant des services d'hébergement, et différents services d'assistance, aux personnes qui, en raison de leur perte d'autonomie fonctionnelle ou psychosociale, ne peuvent plus demeurer dans leur milieu de vie naturel (ministère de la Santé et des Services sociaux [MSSS], 2018).

(O'Sullivan et Hocking, 2006). La pandémie a amplifié un problème déjà existant au sein des lieux d'hébergement, soit le manque de possibilités de participer à des occupations qui ont du sens pour les résidents (Morley et al., 2014 ; Ballard et al., 2001). Dans ce contexte, il est plus important que jamais de se questionner sur la possibilité des PÂ d'actualiser la signifiante occupationnelle au quotidien. Notamment, en explorant si des solutions innovantes de nature technologique pourraient permettre d'améliorer la signifiante occupationnelle dans les résidences pour aînés.

Ainsi, dans le but d'approfondir les connaissances sur cette possibilité, le présent projet de recherche vise à explorer l'effet de l'utilisation de la réalité virtuelle pour accéder à des loisirs culturels³ sur la signifiante occupationnelle des aînés demeurant en RPA. Tout d'abord, la problématique sera présentée en effectuant des liens entre les différents concepts qui se rapportent à la question de recherche, puis les objectifs visés par ce projet de recherche seront présentés. Par la suite, le cadre conceptuel et la méthode ayant guidé le projet seront détaillés. Puis, les résultats seront présentés et une discussion permettra de mettre en lumière les liens entre les résultats probants et les résultats obtenus tout en répondant aux objectifs de l'étude. Finalement, en guise de conclusion, une synthèse du projet sera effectuée, suivie de pistes de recherches futures.

³ Loisirs culturels tels que des visites de musées, de spectacles et de galeries d'art.

2. PROBLÉMATIQUE

Cette section discute d'abord des enjeux liés à la participation des PÂ habitant dans des RPA à des loisirs qui leur sont significatifs. De plus, la pertinence du présent projet de recherche est mise de l'avant selon le plan des connaissances, du plan social, ainsi que du plan professionnel.

2.1. Barrières à la réalisation des loisirs extérieurs.

Présentement, les PÂ qui demeurent en RPA, soit environ 70 % des aînés qui habitent en milieu d'hébergement (Labrie, 2015), sont souvent dépendantes du milieu pour réaliser des occupations. Certes, certaines personnes sont en mesure de sortir de la résidence et ont la possibilité de se déplacer librement afin de vaquer à leurs occupations, que ce soit pour voir leur famille, leurs amis ou tout simplement pour faire leurs courses. Toutefois, ce n'est pas celui de tous les résidents. En effet, selon une revue systématique de Van Den Berg et de ses collaborateurs (2020), plusieurs barrières limitent la participation des aînés en RPA à la réalisation d'activités extérieures. Par exemple, il y a la présence de barrières liées à l'accessibilité, ce qui inclut un environnement non adéquat et/ou non sécuritaire pour le déplacement en marchette ou en fauteuil roulant ainsi que les barrières liées à la disponibilité du personnel pour assister aux déplacements. Ces barrières ont des impacts sur la réalisation des loisirs faits puisque les aînés qui ne se sentent plus en mesure de sortir de la résidence seuls se retrouvent à délaisser les loisirs qu'ils réalisaient avant leur emménagement dans ce type de lieu d'hébergement. Autrement dit, la transition vers la résidence, souvent synonyme d'éloignement de son entourage proximal, peut amener un délaissement des activités qui étaient précédemment réalisées en leur compagnie (Mühlegger, 2018 et Colley et al., 2016). De plus, les PÂ, qui habitent dans une région où les opportunités de s'engager dans des occupations à proximité de la RPA sont restreintes, se retrouvent limitées à la participation aux activités qui sont offertes à même leur résidence.

2.2. La participation aux occupations significatives

La possibilité de participer à des occupations est importante, car accéder à des occupations qui font sens pour soi (occupations significatives) est l'une des pierres angulaires du bien-être (Hammell, 2014) et de la santé (Reed et al., 2011 ; Morley et al., 2014 ; Persson et al., 2001 ; Wilcock, 1998). Un article de Ouyang et ses collaborateurs (2015) rapporte que la participation des aînés à des occupations significatives peut contribuer à agir comme tampon sur le stress lié à

l'âge chez les aînés en résidence. Par ailleurs, des études provenant de diverses disciplines, telles que la médecine, la sociologie, les soins infirmiers, la psychologie et les sciences de l'occupation avancent que la participation à une occupation significative est la clé du bien-être et d'un vieillissement réussi, et ce, sur différents plans soient : le plan physique, psychologique et social (Avery, 1997 ; Clark et al., 1997 ; Glass, Mendes de Leon, Marottoli & Berkman, 1999 ; Hugman, 1999 ; Jackson, 1996 ; Parker, 1996 ; Stone, 2003, cités dans O'Sullivan et Hocking, 2006). D'abord, sur le plan physique, la participation à des loisirs chez les aînés a un effet positif sur leur autonomie lors de la réalisation des activités de la vie quotidienne (AVQ) (ex. Ukawa et al., 2022 ; Komatsu et al., 2019 ; Iwasa et al., 2012). Ainsi, les participants qui ont pris part à des activités, qu'elles soient individuelles ou de groupe, avaient des scores plus élevés lors de l'évaluation de leur autonomie dans les activités de tous les jours (Ukawa et al., 2022). Autrement, au niveau du plan psychologique et social, la participation à des activités porteuses de sens pour les aînés permet entre autres la prise de décisions, l'expression et l'implication sociale, ce qui, en retour, permet une amélioration de l'estime de soi (Haberkost et al., 1996; Swann, 2004, cités dans Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux [CIUSSS] de la Capitale-Nationale, 2015). Sachant cela, il s'avère pressant de s'intéresser à cette problématique et permettre aux aînés de prendre part à des activités significatives.

2.3. L'offre de loisirs en milieux d'hébergement

Les études québécoises au sujet des loisirs appuient le fait qu'il y aurait peu d'offres de loisirs qui soient à la fois stimulantes, variées et adaptées aux différents profils des aînés au sein des résidences privées au Québec (Bédard, 2011; Bickerstaff-Charron, 2006; Carbonneau, 2011; Cliche, 2009 cités dans Desjardins, 2016). De plus, un autre aspect qui peut contribuer au manque de participation des aînés aux activités proposées par la résidence est que la majorité de celles-ci sont axées sur la participation en groupe (Mühlegger, 2018). Ainsi, ceux préférant des activités plus solitaires se voient forcés à participer aux activités de groupe ou s'abstiennent tout simplement de s'y joindre (Mühlegger, 2018).

Bien que le gouvernement du Québec ait émis des recommandations aux gestionnaires et aux professionnels en loisirs pour améliorer l'offre d'activités en résidence, selon un sondage quant à la satisfaction des PÂ habitant dans une résidence membre du Regroupement québécois

des résidences pour aînés (RQRA), 30 % des aînés indiquaient ne pas être satisfaits des activités offertes dans leur résidence puisqu'elles ne sont pas adaptées à leurs besoins (RQRA, 2017). Ces recommandations, émises en 2013, suggèrent de mettre en place des activités d'animation variées et adaptées au profil de la clientèle de la résidence pour garantir la qualité des services offerts aux aînés en résidences privées (MSSS, 2013). En effet, il est important de prévoir des activités dans les six champs d'intérêt reconnus en loisir, dont des activités de divertissement, des activités sociales, des activités spirituelles, des activités de création et d'expression, des activités intellectuelles ainsi que des activités physiques (Bellefleur, 2002 ; MSSS, 2013 cités dans Desjardins, 2016). L'offre de service de loisirs est également non satisfaisante dans les résidences publiques au Québec, notamment au sein des centres d'hébergement et de soins de longue durée (CHSLD) (Institut universitaire de gériatrie de Sherbrooke [IGUS], 2017). En effet, selon un récent rapport sommaire d'évaluation de la satisfaction des résidents de quatre CHSLD à Sherbrooke, les répondants disent ne pas être intéressés par l'offre d'activités. C'est pour cette raison que ces milieux de vie ont été cotés inadéquats sur ce critère (IGUS, 2017). Ainsi, le phénomène d'une offre d'activité non concordante aux besoins des résidents est perçu autant en RPA qu'au niveau des centres d'hébergement publics. Par ailleurs, des études au sujet des loisirs effectuées en Norvège démontrent qu'il y a spécifiquement un niveau très bas d'activités culturelles au sein des résidences et qu'il s'agit, parmi leur offre de soins, d'un de leur plus grand point faible (Haugland, 2012; Kjøs and Havig, 2016 dans Sandvoll et al., 2020). Ce fait n'est pas spécifique à la Norvège, il s'agit d'un phénomène également présent au Québec. Pour pallier cela, le gouvernement québécois, dans son Plan d'action 2018-2023 intitulé *un Québec pour tous les âges*, a prévu soutenir la participation des PÂ à la vie sociale et récréative, notamment par le biais d'une offre culturelle accrue. Dans ce plan, le gouvernement reconnaît la culture comme étant une force pour l'épanouissement et le développement d'une société. Pour nombre d'aînés, la participation à des activités de loisirs culturels évoque des rencontres enrichissantes ainsi que des occasions d'apprentissages et d'épanouissement (Gouvernement du Québec, 2018).

2.4. Manque de ressources

L'enjeu au niveau de l'offre d'activités dans les lieux d'hébergement pour aînés peut s'expliquer par plusieurs raisons, dont le manque de ressources disponibles. De 2010 à 2018, alors que les dépenses en santé du gouvernement du Québec augmentaient pour les personnes entre 18

et 64 ans, celles consacrées aux 65 ans et plus ont diminué (Commissaire à la santé et au bien-être 2021). Ainsi, il y a raison de croire que de moins en moins de ressources financières sont attribuées aux services qui sont destinés à la clientèle âgée. Sur le plan des ressources humaines, le personnel dans les RPA a très peu de temps ou d'opportunités pour considérer les besoins individuels des PÂ (Kuk et al., 2018). Les employés reconnaissent également que certains résidents passent du temps assis seuls, même s'ils savent que certains préféreraient participer à des activités (Sandvoll et al., 2020). Puis, les sorties extérieures se voient diminuées de plus en plus puisque le personnel n'est pas disponible pour assurer l'accompagnement (Mühlegger, 2018). Considérant que la pandémie a accentué la pénurie de main-d'œuvre au Québec, causant entre autres la fermeture définitive d'au moins 300 RPA au Québec depuis 2021 (RQRA, 2021), il est possible de croire que l'offre d'activité dans les résidences pour aînés au Québec s'est elle aussi vue diminuer en raison de ce phénomène. Ainsi, le personnel, en effectif réduit, ne serait pas en mesure de se libérer pour mettre en place des activités correspondantes aux besoins de chacun des résidents. En d'autres termes, en plus des ressources financières insuffisantes, il y a un enjeu en lien avec la disponibilité des ressources humaines, ce qui a un effet sur le temps que les employés peuvent octroyer à chaque résident pour les soutenir dans leur participation à des loisirs signifiants.

2.5. Âgisme dans les résidences

Par ailleurs, malgré l'importance d'assurer une pratique centrée sur les aînés au sein de l'offre de soins et services en résidence (Gouvernement du Québec, 2012), celle-ci est rarement mise en œuvre en raison du manque de temps, certes, mais également en raison des perceptions négatives du personnel à l'égard des PÂ [Traduction libre] (Simmons et al., 2014, cité dans McCabe et al., 2021). Cette vision émerge du fait que le personnel n'est pas au courant des besoins réels des résidents et que bien souvent ils sous-estiment les habiletés des aînés ainsi que leur volonté d'être actifs (Mühlegger, 2018). Autrement dit, le personnel aurait tendance à discréditer les capacités des PÂ à réaliser certaines occupations, les voyant plutôt comme étant fragiles. Au cœur de cette représentation stéréotypée est la perception au sein de la société que les aînés sont un groupe de personnes homogènes [traduction libre] (Thornton, 2002, cité dans Pritchard-Jones, 2017). Ce qui signifie de considérer ce groupe de personnes comme ayant toutes les mêmes caractéristiques et d'assumer qu'ils font tous face aux mêmes enjeux. Bien souvent, cette vision est teintée de stéréotypes négatifs à leur égard (Gagnon, 2019).

Le phénomène de l'âgisme teinte l'offre d'activités des résidences pour aînés. Effectivement, lorsqu'il est question d'activités dans ces milieux, il n'est pas rare de s'imaginer des activités telles que la peinture, le bingo, la danse, le chant, des jeux de cartes et le visionnement de la télévision. Malgré l'impression d'une variété d'activités, celles-ci ne sont pas toujours en concordance avec les intérêts des aînés. L'étude de Mühlegger (2018) réalisée auprès des PÂ habitant dans ces résidences en Europe appuie ce fait. Le programme de loisirs des résidences étudiées comportait des activités qui ne prenaient pas en compte les intérêts des aînés en plus d'être composées d'activités infantilisantes. C'est un phénomène qui est également présent au Québec. Selon des rapports d'évaluation du degré de satisfaction réalisés dans des CHSLD dans la région des Laurentides, les aînés ont indiqué ne pas être satisfaits avec le service d'animation offert puisque les activités proposées ne coïncidaient pas avec leurs besoins (CHSLD de Saint-Eustache, 2020 ; CHSLD St-Jérôme, 2020).

2.6. Importance de l'autonomie décisionnelle chez les aînés

L'étape de la transition du domicile vers un lieu d'hébergement pour aînés implique bien souvent une perte de l'autonomie décisionnelle. Autrement dit, la perte de la possibilité de prendre des décisions de façon autonome, par exemple pour le choix des repas ou des activités à réaliser, puisque ces décisions sont souvent prises en charge par les lieux d'hébergement (De Vriendt et al., 2019).

Dans la littérature, plusieurs écrits soutiennent que la possibilité de prendre des décisions pour soi est intimement liée à un meilleur sentiment de bien-être et de dignité en plus d'avoir des bénéfices sur la santé (Olsen et al., 2016 ; De Vriendt et al., 2019 et Reed et al., 2011). En effet, les PÂ qui sont souvent contraintes à participer aux activités proposées en résidence, et ce, malgré un manque d'intérêt, peuvent présenter de l'ennui, de l'apathie, des comportements perturbateurs, de la passivité, vivre de l'exclusion sociale et même ressentir un sentiment de solitude (Smit et al., 2014; Theurer et al., 2015 cités dans Sandvoll et al., 2020). Autrement dit, l'impossibilité de pouvoir faire des choix quant aux activités à réaliser a un impact négatif sur le bien-être des PÂ.

2.7. La technologie en soutien de l'autonomie décisionnelle et de la signifiante occupationnelle

Des innovations pourraient être implantées dans les lieux d'hébergement pour diversifier les occupations proposées aux résidents. Certes, la technologie est présentement utilisée auprès des aînés pour des fins de réadaptation physique, notamment dans les cas d'accidents vasculaires cérébraux (AVC), pour réduire le risque de chutes et même pour effectuer de la réadaptation cognitive (Robert et al., 2015 ; Syed-Abdul et al., 2019). D'ailleurs, des études ont mis de l'avant qu'il est possible d'utiliser les technologies afin d'améliorer ou maintenir le sentiment de bien-être (Riva et al., 2012 et Botella et al., 2012, cités dans Zambianchi, 2016). Plus particulièrement le rôle des technologies liées à Internet a permis l'obtention de résultats positifs au niveau du bien-être chez les PÂ. Ces études ont su mettre de l'avant que le fait d'être impliqué dans diverses activités en ligne permettait aux aînés d'assurer un contrôle personnel, d'être auto-efficace et permettaient d'avoir une meilleure satisfaction envers la vie (Karavidas, Lim et Katsikas, 2005 ; McMellon et Schiffman, 2002 ; Yagil, Cohen et Beer, 2016 cités dans Zambianchi, 2016).

Une technologie prometteuse qui se développe rapidement est la réalité virtuelle (RV). Celle-ci offre un environnement simulé par un ordinateur qui peut donner la sensation de présence physique dans des mondes réels ou imaginaires (Benoit et al., 2015). Il y a peu de chercheurs qui ont considéré faire ce type d'expérience avec des aînés en raison de facteurs associés à la vieillesse, tels que l'obligation de s'engager dans des procédures difficiles à maîtriser, la courbe d'apprentissage à surpasser, les troubles cognitifs liés à des pathologies ou à l'âge, ainsi que l'adaptation difficile aux environnements virtuels qui peuvent causer des symptômes tels que des étourdissements, des céphalées, la fatigue visuelle et des nausées (Saredakis et al. 2020 ; Sharpels et al. 2008). Pourtant, plusieurs adaptations peuvent être effectuées pour accommoder et rendre l'utilisation de cette technologie agréable pour cette clientèle, notamment en implantant des formations avant l'utilisation et en offrant une aide humaine lors de l'expérimentation (Mühlegger, 2018). Avec le développement et la mise en marché des casques de RV (par exemple *Oculus Quest*, *HTV Vive*, *Samsung Gear VR*, etc.) et des systèmes sophistiqués de suivi du mouvement, les générateurs de contenu sont en mesure de développer de nouvelles formes de médias visuels afin d'offrir diverses destinations virtuelles (Baloglu et al., 2014 cités dans Fiocco et al., 2021). En effet, à travers les casques de RV, il est possible de visiter virtuellement divers endroits et ce peu

importe la géolocalisation de l'utilisateur. Or, malgré les nombreuses possibilités qu'offre cette technologie en termes de loisirs, la RV est très peu étudiée, autant au Québec qu'ailleurs.

2.8. Question et objectifs de recherche

À la lumière des informations abordées dans la problématique, il est possible de faire quelques constats. D'abord, les PÂ qui habitent en RPA sont souvent contraintes à participer aux activités offertes dans leur résidence, et ce, malgré qu'il ne s'agisse pas d'activités significantes pour celles-ci. Ce fait est problématique puisque la réalisation d'occupations significantes est l'un des piliers du bien-être. Des innovations technologiques, dont la RV pourrait remédier à cette situation.

Dans ce contexte, le présent projet de recherche s'articule autour de la question suivante : est-ce que l'utilisation de la RV pour des fins de loisirs culturels peut être source de signifiante pour les aînés résidants en RPA? En ce sens, l'objectif principal du projet de recherche est de comprendre l'impact possible de l'utilisation de la RV pour accéder à la culture sur la signifiante occupationnelle des PÂ demeurant en RPA. Puis, l'objectif secondaire est de décrire la perception des PÂ quant à l'utilisation de cette modalité.

2.9. Pertinence du projet de recherche

Présentement, dans la littérature, les études qui s'intéressent à la RV auprès des aînés (Syed-Abdul et al., 2019; Huygelier et al., 2019; Shaunfield et al., 2014) visent majoritairement à comprendre la possibilité de l'utiliser pour des fins de réadaptation physique et cognitive. La majorité de ces études rapportent des résultats favorables et indiquent qu'il s'agit d'une modalité intéressante à explorer davantage. Toutefois, peu d'études portant sur ce type de technologie ont été réalisées au Québec et aucune étude n'aborde l'utilisation de la RV afin de combler un besoin de loisirs. C'est pour ces raisons que le présent projet s'avère pertinent d'un point de vue de l'avancée des connaissances, puisqu'elle vise à explorer l'utilisation de la RV pour des fins d'accès à la culture, tout en documentant son impact sur la signifiante occupationnelle. Aussi, le projet de recherche s'avère pertinent sur le plan professionnel, notamment pour les techniciens en loisirs, qui s'assurent de la gestion, l'animation et l'organisation des programmes d'activités sociales, culturelles et sportives dans un service de loisirs ou dans une résidence pour PÂ (Avenir en santé, 2022), ainsi que pour les ergothérapeutes, qui ont comme mission de favoriser l'autonomie des

personnes et de les soutenir dans la réalisation des activités qu'elles considèrent comme importantes (OEQ, 2021). En effet, le loisir étant une occupation importante pour avoir un bon équilibre de vie et que cet aspect de la vie des aînés est souvent négligé en résidence, il est intéressant d'explorer cette possibilité de loisir dans le contexte même de la résidence afin d'évaluer s'il s'avère une option intéressante pour ceux-ci. Finalement, le projet permet d'explorer des avenues intéressantes pour soutenir la participation occupationnelle de la population vieillissante de la société et par conséquent présente une pertinence au niveau social. En fait, considérant que les personnes âgées de plus de 60 ans sont plus nombreuses que les enfants de moins de cinq ans et que d'ici 2050, il y aura deux fois plus de personnes de plus de 60 ans que d'enfants de moins de cinq ans (Organisation mondiale de la santé [OMS], 2021), il devient pertinent de s'attarder sur une problématique qui, dans un futur proche, va exercer une influence sur une grande partie de la population mondiale.

3. CADRE CONCEPTUEL

Cette section aborde les concepts clés sur lesquels se base ce projet de recherche, voir le tableau 1 pour un résumé des concepts utilisés. La modélisation de la signifiante occupationnelle, élaborée par Lord et Cantin (2022) est celle qui a été utilisée pour le présent projet de recherche (voir Figure 1). Des définitions pour chacun des éléments et des concepts s'apparentant à la signifiante occupationnelle seront explicitées dans la section qui suit.

3.1. Occupations

Les occupations constituent l'ensemble des activités et tâches auxquelles les individus et les différentes cultures attribuent un nom, une structure, une valeur et une signification. En d'autres termes, l'occupation est une activité (ou une série d'activités) qui est effectuée avec une certaine cohérence et régularité. Puis, elle apporte une certaine structure à laquelle est accordée une valeur et une signification par des individus et une culture (Association canadienne des ergothérapeutes [ACE], 2008). Le terme occupation englobe toutes les activités qu'une personne réalise durant sa journée, incluant ses AVQ (ex. ses soins personnels), ses activités de la vie domestique (AVD) (ex. les tâches ménagères et la préparation de repas), ses activités productives (le travail ou le bénévolat) et ses loisirs (ACE, 2008). L'occupation est l'objet d'expertise et le médium thérapeutique de l'ergothérapie.

3.2. Occupations signifiantes

Présentement, il existe une confusion en pratique entre les occupations signifiantes et la signifiante occupationnelle (Roberts et Bannigan 2018), cependant, il existe une distinction entre ces concepts. Bien qu'ils soient complémentaires, ils ne mettent pas l'emphasis sur les mêmes éléments. En effet, le concept d'occupation signifiante fait référence à l'occupation elle-même qui est porteuse de sens pour la personne. Les études portant sur le concept d'occupation signifiante tentent d'ailleurs de préciser les caractéristiques de l'occupation qui ont du sens pour la personne. Pour sa part, le concept de signifiante occupationnelle met l'accent sur le fait que la personne est en mesure de choisir des occupations importantes pour elle (occupations significatives) et de les réaliser dans son quotidien dans un contexte donné.

3.3. Signifiante occupationnelle

La signifiante occupationnelle est un concept qui se définit comme étant la possibilité qu'une personne détient dans son environnement pour réaliser des occupations qui sont signifiantes pour elle. Il s'agit d'un concept qui se distingue de celui des occupations signifiantes. Alors que ce dernier qualifie l'activité en elle-même et pourquoi elle est signifiante pour une personne, la signifiante occupationnelle s'intéresse à la possibilité d'actualiser la réalisation de cette occupation; au fait que la personne est en mesure (ou à la possibilité) de choisir une occupation signifiante (Lord et Cantin, 2022). La modélisation du concept de signifiante occupationnelle (Figure 1) telle qu'élaborée par Lord et Cantin (2022) permet de voir quels sont les antécédents (ce qui doit être présent pour permettre la signifiante occupationnelle), les attributs (ce qui caractérise la signifiante occupationnelle) et les conséquents (les retombées possibles lorsque la signifiante occupationnelle est présente).

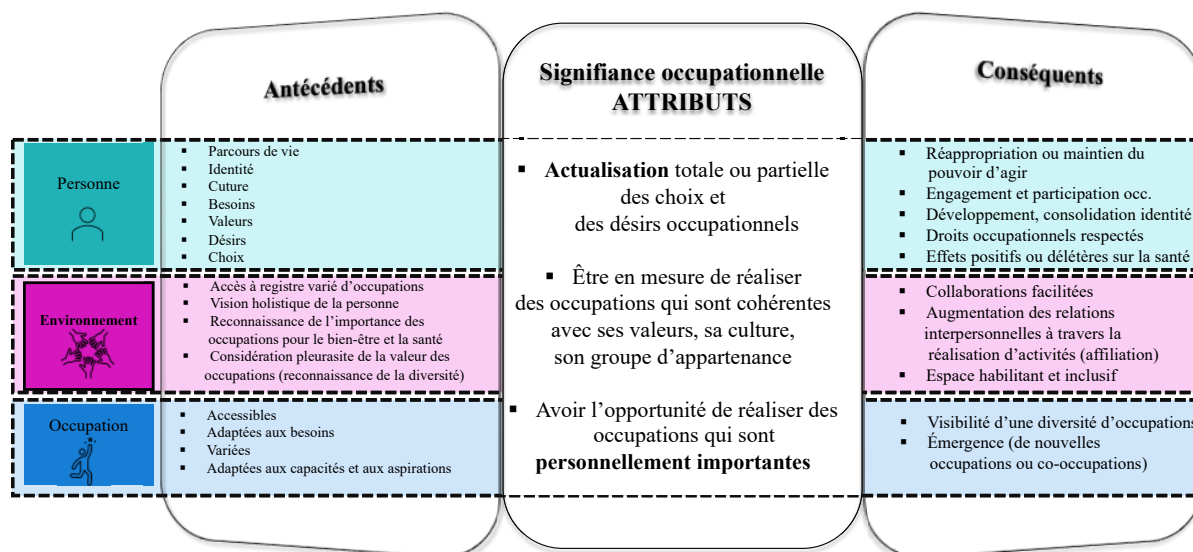


Figure 1. Schématisation du concept de signifiante occupationnelle (Lord et Cantin, 2022)

Les antécédents de la signifiante occupationnelle sont composés de facteurs contextuels liés à la personne, à l'environnement et aux occupations. Sur le plan de la personne, il importe de se remémorer que chaque personne est unique tant sur le plan de ses valeurs, de sa culture que de son identité. La personne est notamment influencée par son parcours de vie et le contexte dans lequel elle évolue. Puis, elle est porteuse de valeurs, a des buts et fait des choix qui lui sont propres.

La dynamique entre une personne et son environnement est cruciale dans le concept de signifiante occupationnelle puisque l'environnement (physique, social) exerce une influence sur la possibilité qu'a une personne d'actualiser ses choix occupationnels. Un environnement qui permet d'avoir un registre varié d'occupations, donc un environnement permettant des opportunités occupationnelles variées, va favoriser la signifiante occupationnelle. De plus, un environnement où la vision holistique de la personne est comprise, ainsi qu'une vision pluraliste de la valeur des occupations (sans jugement ni biais favorables, qui reconnaît la diversité des occupations qui peuvent être jugées importantes par une personne) va être favorable à la signifiante occupationnelle (Lord et Cantin, 2022). En d'autres termes, des occupations qui sont accessibles, adaptées aux besoins et aux capacités de la personne en plus d'être variées constituent des antécédents de la signifiante occupationnelle.

Autrement, la présence de signifiante occupationnelle est décrite par les attributs de celle-ci (se référer à la Figure 1). Le premier attribut implique la possibilité d'actualiser des choix et des désirs en cohérence avec ses capacités, le second est d'être en mesure de réaliser des occupations qui font sens selon ses valeurs et sa culture et le troisième implique la possibilité de la réalisation d'occupations personnellement importantes dans un contexte donné. C'est ainsi que lorsque les conditions sont remplies et qu'il y a présence de signifiante occupationnelle, il y a des retombées pour la personne, ceux-ci sont décrits dans la modélisation sous forme de conséquents.

Les conséquents de la signifiante occupationnelle, au niveau des occupations, sont pour leur part liés à l'émergence de nouvelles occupations ou d'occupations réalisées dans un contexte de groupe (co-occupations) ainsi que de la visibilité d'une diversité d'occupations. Pour ce qui est de la personne, la présence de la signifiante occupationnelle lui permet d'être en situation d'engagement occupationnel et de participation occupationnelle, deux concepts clés en ergothérapie. La participation occupationnelle correspond au fait de s'impliquer, de prendre part à quelque chose (Townsend et Polatajko, 2013)). Ainsi une personne qui vit de la signifiante occupationnelle aura tendance à planifier et maintenir favorablement la réalisation d'une occupation importante pour elle. Puis, l'engagement occupationnel qui est défini comme étant la mobilisation et la participation des clients dans des activités significatives pour eux (Désormeaux-Moreau et Drolet, 2019)). La personne qui vit de la signifiante occupationnelle sera probablement

davantage engagée dans les occupations qu'elle réalise. En outre, la présence de la signifiante occupationnelle chez la personne permet d'avoir, comme conséquent, un impact positif sur le bien-être et la santé physique, mais elle peut aussi avoir un impact néfaste à long terme sur le plan physique si l'occupation personnellement importante a un impact délétère sur la santé (p. ex. : dans le cas de consommation de drogue). Un exemple ayant des retombées positives du concept serait de donner accès à un registre varié d'occupations, d'adopter une vision holistique et bienveillante de l'ainé en plus d'adapter les soins et les services en regard de ses désirs et de ses capacités résiduelles. Cela permettrait d'avoir des conséquents qui sont positifs pour l'ainé (p. ex. : bien-être, réappropriation du pouvoir d'agir, satisfaction envers la vie, effet positif sur la survie) ainsi que pour l'environnement (p. ex. : augmentation de la collaboration). Il faut cependant noter qu'une personne ne vivra pas de la signifiante occupationnelle de manière constante dans son quotidien, mais elle peut être régulièrement en situation de signifiante occupationnelle si le contexte et son environnement sont favorables.

Ce concept présente l'intérêt d'être applicable à tous les aînés, malgré le caractère hétérogène du vieillissement. Comme il s'agit d'un concept basé sur la perception subjective de la personne et qu'il permet de recueillir des informations sur son contexte de vie (environnement), peu importe l'âge, la provenance, la nature de l'atteinte à la santé, il demeure pertinent (Lord et Cantin, 2022). Puis, ce concept est en adéquation avec la vision de l'OMS concernant ce qui influence le vieillissement en santé, soit le fait que les environnements favorables sont ceux qui permettent aux gens de faire ce qu'ils apprécient malgré les pertes de capacité (OMS, 2021).

3.4. Occupations personnellement importantes

La notion de personnellement importante telle qu'illustrée dans la conceptualisation de la signifiante occupationnelle (Figure 1) réfère à une occupation qui est jugée importante par la personne pour différentes raisons qui peuvent être de l'ordre du concret, de la symbolique, ou de la gratification (Erlandsson et al., 2011). Ainsi, une occupation peut être personnellement importante si c'est le résultat final, donc la finalité de l'occupation en question qui intéresse la personne. Par exemple, dans le cas d'un athlète s'entraînant à tous les jours en vue d'une compétition, l'occupation quotidienne d'entraînement pourrait être considérée par celui-ci comme importante en vue du résultat final attendu (participer à la compétition). Autrement l'occupation

peut être importante pour un individu pour des raisons symboliques, donc puisqu'elle est en concordance avec les valeurs de celle-ci. Une personne âgée qui fréquente sa congrégation religieuse, car la spiritualité (la foi) est une valeur importante pour celle-ci constitue un bon exemple de la raison motivant la réalisation de cette occupation. Puis, une occupation peut être jugée importante en raison de la gratification qu'elle apporte lors de sa réalisation. Ainsi, un enfant qui décide d'aller jouer au ballon avec ses amis réalise cette occupation en raison du plaisir qu'il va ressentir lorsqu'il va être en train de réaliser l'occupation.

Tableau 1.
Liste des concepts utilisés

Occupations	Le terme occupation englobe toutes les activités qu'une personne réalise durant sa journée. Les occupations sont toutes les activités réalisées du levé jusqu'au coucher d'une personne. Par exemple, le travail, les soins personnels, les travaux domestiques et les loisirs constituent tous des occupations.
Occupations significantes	L'accent est mis sur l'occupation elle-même, il y a une tentative d'expliquer les caractéristiques d'une occupation qui fait du sens pour la personne (Lord et Cantin, 2022). Par exemple, l'occupation de faire du yoga permet de se calmer et se recentrer sur soi, ainsi si ce sont des caractéristiques de l'occupation qui font du sens pour la personne, cette occupation peut être qualifiée d'une occupation significative pour cette personne.
Signifiante occupationnelle	L'accent est mis sur le fait que la personne est en mesure de choisir des occupations importantes pour elle et de les réaliser au quotidien dans un contexte donné (Lord et Cantin, 2022). La personne peut vivre de la signifiante occupationnelle lorsqu'elle réalise une occupation personnellement importante et lorsqu'il y a actualisation totale ou partielle des choix et désirs occupationnels.
Occupations personnellement importantes	La notion d'une occupation personnellement importante réfère à une occupation qui est jugée importante par la personne pour différentes raisons qui peuvent être de l'ordre du concret (soit la finalité de l'occupation), de la symbolique (en concordance avec ses valeurs), ou de la gratification (sentiment ressenti pendant la réalisation de l'occupation) (Erlandsson et al., 2011).

4. MÉTHODE

La section qui suit abordera les différents aspects liés à la méthodologie de l'étude, soit le devis de recherche, le recrutement des participants, les méthodes de collecte de données, la procédure pour l'analyse de données et les considérations éthiques.

4.1. Devis de recherche

Le présent projet requiert un devis de type qualitatif, plus précisément un devis phénoménologique descriptif. Ce dernier vise à décrire la signification de l'expérience telle qu'elle est vécue par les personnes (Fortin et Gagnon, 2016). C'est pour cette raison que la méthode d'Amedeo Giorgi (1997) qui consiste à décrire de façon détaillée l'expérience vécue par le sujet sera utilisée pour le présent projet de recherche. Ce qui rejoint les visées de l'étude qui sont d'explorer la signification occupationnelle et comprendre l'expérience vécue des aînés lors de l'utilisation de la technologie de RV.

4.2. Technologie utilisée

L'appareil de RV, qui a été sélectionné pour le présent projet de recherche, est l'*Oculus Quest 2* (voir Figure 2). Celui-ci a été sélectionné en raison de sa facilité à l'utilisation, puis en raison du fait qu'aucun ordinateur externe n'est nécessaire pour assurer son fonctionnement. L'*Oculus Quest 2* est un casque qui se porte sur la tête avec des sangles qui doivent être ajustées afin d'assurer la netteté de l'image. Le casque vient avec une housse en silicone de grade médical qui non seulement permet une meilleure hygiène entre les utilisateurs (possibilité de désinfecter cette partie), mais permet également d'assurer un plus grand confort lors de l'utilisation (Meta Quest, s.d.-a). Les personnes ayant des verres correcteurs sont en mesure d'utiliser le casque de RV grâce à un espaceur pour lunettes. Il s'agit d'un cadre en plastique qui se place directement sur le casque afin de créer de l'espace pour les lunettes (Meta Quest, s.d.-b) (consulter la figure 2). Le casque permet de suivre le mouvement de la tête et du corps et les traduit en RV, et ce, sans avoir recourt à un capteur externe (Meta Quest, s.d.-c). Ce casque de nouvelle génération permet la navigation via des manettes munies de 3 boutons et un curseur pour le pouce. Le son provient également du casque *Oculus Quest 2* et permet d'entendre ce qui se trouve dans le monde virtuel (Meta Quest, s.d.-c). Contrairement à d'autres appareils, ce casque ne requiert pas de connexion à un appareil externe pour accéder aux applications. En fait, le casque à lui seul est suffisant pour

accéder à l'interface qui permet de choisir son application ou son jeu. L'interface est similaire à celles présentes sur les téléphones intelligents et présente des applications connues adaptées à la RV (p. ex. *Youtube* et *Instagram*).



Figure 2. Ensemble compris avec la boîte du Oculus Quest 2

4.3. Participants

À l'aide de l'approche par réseau, des résidences privées pour aînés (RPA), qui hébergent des aînés autonomes ou semi-autonomes, ont été contactées dans le but d'interroger les gestionnaires quant à la possibilité de réaliser ce projet dans leur milieu. Les critères d'inclusions et exclusions quant aux participants leur ont été mentionnés, et ce, en plus du nombre de participants recherché qui était entre six à huit. Il s'agit d'un petit échantillon, toutefois considérant la réticence des résidences à accorder un accès à des personnes externes dans leur milieu, et ce, pour limiter, voir empêcher la propagation du virus de la COVID-19 au sein de leur établissement, il s'agit d'un nombre adéquat pour le présent projet. En plus, certains critères d'inclusion peuvent réduire le bassin de personnes pouvant participer au projet.

Pour procéder au recrutement des participants, la méthode non probabiliste d'échantillonnage intentionnelle a été utilisée basée sur les critères d'inclusion et d'exclusion préétablis. Cette méthode d'échantillonnage s'avère la plus adéquate pour cette recherche qualitative étant donné que l'étude se base sur la profondeur des expériences racontées. Cette méthode convient au devis phénoménologique de ce projet (Fortin et Gagnon, 2016).

Les critères d'inclusions pour participer au projet étaient : 1) toute personne de 65 ans et plus habitant dans RPA; 2) en mesure de répondre à des questions en entrevue et 3) une personne

ayant un intérêt pour l'expérimentation avec la RV. Autrement, les critères d'exclusions sont liés aux données probantes qui ont permis d'établir le profil des personnes pour qui l'utilisation de la RV peut entraîner des inconforts importants, voir mettre à risque l'utilisateur (Saredakis et al., 2020). Ainsi, les personnes ayant : 1) des symptômes fréquents d'étourdissements et de nausées et 2) les personnes ayant des symptômes d'anxiété sévère étaient exclues.

4.4. Procédure de recrutement des participants

À la suite d'une rencontre avec le directeur de la RPA, une affiche de recrutement de participants pour le projet de recherche a été apposée dans la résidence (voir Annexe A). Les participants souhaitant participer au projet étaient appelés à communiquer avec la chercheuse afin de valider leur intérêt et leur concordance avec les critères d'inclusions et d'exclusions. Puis, il était prévu qu'une liste des participants intéressés soit créée par la chercheuse. Cependant, en raison de restrictions logistiques du milieu, ce sont les techniciennes aux loisirs qui ont proposé le projet aux participants en indiquant qu'il sera question d'un projet de RV pour voir un spectacle du Cirque du Soleil. Ainsi, celles-ci se sont chargées d'élaborer un horaire de participation afin d'éviter un rassemblement dans une seule salle dans le but de respecter les protocoles de l'établissement liés à la COVID-19. Cet imprévu à la procédure nuit à l'actualisation de l'autonomie décisionnelle des aînés puisqu'aucun choix d'activité n'a été offert aux participants. En fait, la liste d'activités initiale à proposer aux aînés incluait la visite d'une galerie d'art, un concert de musique classique présenté par un orchestre de musique ainsi que le spectacle du Cirque du Soleil. Ces expériences avaient été sélectionnées puisqu'il s'agit d'expériences concordantes avec le terme de loisirs culturels en raison de la qualité de l'image qu'elles offraient et puisqu'il s'agit d'expériences ne nécessitant aucune interaction avec l'interface de l'application. Pour ce qui est de l'horaire de la journée, l'indication de deux participants par tranche de trente minutes a été respectée pour la création de l'horaire.

4.5. L'expérimentation

Au total, six participants ont été inclus et l'expérimentation a pu être complétée en un avant-midi. Pour la collecte des données, la chercheuse et la superviseure de l'essai, Marie-Michèle Lord, erg. PhD., étaient présentes. Le rôle de la superviseure lors de cette journée était de procéder à la collecte de données auprès de trois participants. Aussi, la superviseure a veillé au bon déroulement

de l'expérience de RV, a inscrit ses observations dans un journal de bord et a effectué l'entrevue semi-structurée post-expérience avec trois participants.

Lorsque les participants se sont présentés dans la salle, une courte explication quant aux visées du projet de recherche et du déroulement de la séance d'expérimentation a été effectuée. Également, les participants ont été informés au sujet de l'importance de prendre des pauses au besoin, et ce, en retirant le casque s'ils ressentaient des symptômes de *cybermalaises*⁴ et qu'il était possible de cesser l'expérience à tout moment. À la suite de ces explications, le consentement écrit a été demandé par le biais d'un formulaire de consentement à signer. Ensuite, une période d'acclimatation au casque de RV a été effectuée. Pendant celle-ci, les sangles du casque étaient ajustées à la tête du résident afin qu'il puisse percevoir une image claire dans le casque. La netteté de l'image perçue par le participant n'étant pas visible à la chercheuse, une validation verbale a été effectuée auprès de l'ainé, afin de s'assurer que la qualité de l'image était adéquate. Il faut noter que le casque était déjà allumé et les participants voyaient la page d'accueil de l'interface où se retrouvent les applications. D'abord, une aide verbale était offerte pour répondre aux questionnements des participants ou pour diriger les aînés à débiter l'expérience du Cirque du Soleil. Pour débiter celle-ci, le participant devait trouver l'application du Cirque du Soleil (Felix et Paul Studios, 2020) et aller apposer le curseur (contrôlé par les manettes dans ses mains) sur l'application, afin de la démarrer. Si l'ainé n'était pas en mesure de compléter cette étape, une aide physique était attribuée. Pour s'y faire, la chercheuse ou la superviseure prenaient le casque afin d'aller aligner le curseur sur l'application. Ensuite, elles remettaient le casque au participant afin qu'il puisse appuyer sur le bouton de la manette pour ouvrir l'application. Une fois celle-ci ouverte, le participant devait aller choisir un spectacle parmi les cinq offert sur l'application (voir figure 3). Des consignes verbales étaient données afin de guider le participant à aller faire un choix et pour aller placer le curseur pour débiter le spectacle choisi. Tout comme précédemment, une aide verbale et ensuite une aide physique étaient offertes au besoin afin de partir le spectacle. Une fois le spectacle démarré, une indication de tourner sa tête de droite à gauche a été donnée pour inciter les participants à regarder autour d'eux (pour effectuer l'expérience en 360°). Tout comme la

⁴ Terme qui regroupe les symptômes de nausées, mal de tête et d'étourdissements (Université du Québec en Outaouais, s.d.).

dernière étape, en cas de difficultés des indications verbales étaient données suivies d'une intervention physique au besoin.

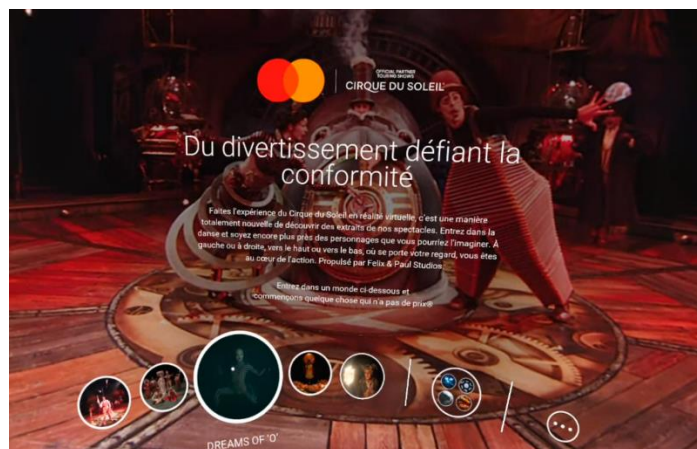


Figure 3. Fenêtre de sélection du spectacle tel que perçu dans le casque

4.6. Journal de bord du chercheur

En complément à l'entrevue semi-structurée, la chercheuse ainsi que la superviseure d'essai, toutes les deux impliqués dans la période d'expérimentation, ont tenu un journal de bord qui a permis de consigner des notes concernant les observations faites pendant l'expérience. Entre autres, des données sur le non verbal des participants et ce qu'ils avaient mentionné pendant l'expérimentation ont été consignés dans le journal. Il s'agit d'un outil de collecte permettant la triangulation des résultats (Van Laethem, N. et Josset, J., 2020).

4.7. Entrevue semi-structurée

Pour préparer l'entrevue avec les participants, un guide d'entrevue comportant des questions ouvertes et fermées a été créé. En effet, l'entrevue aborde l'expérience vécue avec l'utilisation de la RV ainsi que la perception de la signification occupationnelle selon les trois principaux attributs du concept (voir Annexe B). À la suite de l'expérimentation, la chercheuse ainsi que la superviseure ont rencontré toutes les deux un participant à la fois, et ce dans deux salles distinctes afin d'assurer la confidentialité. La durée totale de l'entrevue a été entre 15 et 20 minutes. L'ensemble des entrevues ont été enregistrées à l'aide d'un appareil audio numérique. En

fait, parmi les participants se trouvaient deux couples qui préféraient faire l'entrevue avec leur conjoint(e) dans la même pièce, ainsi il a été convenu de procéder ainsi pour les couples.

4.8. Analyse des données

Une analyse qualitative des données obtenues lors des entrevues semi-structurées a été réalisée selon la méthode de Amedeo Giorgi (1997) qui consiste à décrire de façon détaillée l'expérience vécue par le sujet. Pour se faire, il faut se pencher sur les divers angles sous lesquels l'expérience du sujet est abordée, perçue et éprouvée. Le codage thématique, réalisé grâce à l'application *Microsoft Word*, a permis de dégager des thèmes qui permettent de décrire la perception de l'impact possible de l'utilisation de la RV pour effectuer des loisirs sur la signification occupationnelle des participants. Cette méthode a été favorisée en raison de sa facilité d'utilisation considérant que les entrevues des six participants étaient de courtes durées et pouvaient facilement être analysées ainsi.

4.9. Considérations éthiques

En ce qui a trait aux considérations éthiques, ce projet a été approuvé par le Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR). Le certificat éthique ayant le numéro CER-22-284-07.03 a été obtenu le 11 mars 2022. Également, le consentement écrit libre, éclairé et continu de chaque participant a été obtenu. En effet, le recrutement des participants s'est effectué par une affiche de recrutement de participants (voir Annexe C) qui a été apposée dans la résidence. Les participants intéressés étaient appelés à communiquer avec la technicienne en loisirs pour démontrer leur intérêt, celle-ci a pu s'assurer que les participants respectaient les critères d'inclusions et d'exclusions de l'étude. Puis, le consentement des participants a été demandé via le formulaire d'information et de consentement de l'étude qui expliquait aux participants les objectifs du projet de recherche, la nature et la durée de participation, les risques, les inconvénients, les avantages reliés à leur participation, la manière dont les données allaient être conservées afin de maintenir la confidentialité et une explication quant à la participation volontaire. Dans le cadre de ce projet, aucun incitatif financier n'a été attribué aux participants de l'étude.

5. RÉSULTATS

Dans la présente section, les caractéristiques des participants de l'étude ainsi que les résultats obtenus à la suite de l'analyse des entrevues seront présentés. L'analyse qualitative de type phénoménologique réalisée permet de mieux comprendre l'expérience vécue des résidents ayant fait l'expérience de la RV.

5.1. Caractéristiques des participants

Six participants ont été recrutés, deux hommes et quatre femmes (voir tableau 2.). Parmi les participants⁵, aucun n'avait effectué l'expérience de la RV auparavant, ainsi, ce fut une première pour tous. D'ailleurs, il y avait deux couples parmi les participants et tous ont demandé à ce que l'entrevue semi-structurée soit effectuée en même temps, dans la même pièce. L'activité présentée pour l'expérience est celle du spectacle du Cirque du Soleil (Felix et Paul Studios, 2020), cependant différents spectacles disponibles sur l'application du Cirque du Soleil (Felix et Paul Studios, 2020) ont été regardés (voir tableau 2.).

Tableau 2.
Caractéristiques des participants à l'étude et l'expérience choisie.

Code du participant	Genre	Expérience précédente de RV	Expérience RV choisie	Durée du spectacle (min)
1	F	Non	Cirque du Soleil (Luzia)	13 min 22
2	F	Non	Cirque du Soleil (Luzia)	13 min 22
3	H	Non	Cirque du Soleil (Allegria)	12 min 50
4	F	Non	Cirque du Soleil (Allegria)	12 min 50
5	H	Non	Cirque du Soleil (Kà)	12 min 40
6	F	Non	Cirque du Soleil (Kà)	12 min 40

H : Homme et F : Femme

⁵ Le masculin est utilisé dans ce document sans aucune discrimination, et ce, en vue d'alléger le texte

5.2. Perception des aînés face à l'utilisation de la réalité virtuelle

À la suite de l'analyse des verbatims, l'utilisation de la RV a été jugée facile et sans symptômes négatifs par les PÂ qui ont participé au projet de recherche. En effet, c'est ce qui est rapporté par les participants lorsqu'il a été question de leur expérience vécue pendant l'expérimentation. Cette catégorie comprendra trois sous-thèmes qui seront présentés ci-dessous.

5.2.1. L'expérience vécue

Pour pouvoir affirmer que l'expérience fut positive pour les participants qui ont fait l'expérience de la RV, c'est la facilité à utiliser l'appareil pendant la séance, la présence ou non de symptômes négatifs ainsi que le désir d'utiliser cette technologie à nouveau qui a été prise en considération.

5.2.1.1 Aisance à l'utilisation

L'expérience vécue par les participants a généralement été jugée facile en raison des habiletés acquises lors de l'utilisation d'autres technologies (par exemple l'ordinateur et la tablette) et en raison de la présence de la chercheuse et de la superviseure qui étaient toujours à proximité des participants pour les assister en cas de difficultés. Cette aide pouvait être verbale, notamment par le biais de consignes pour débiter l'expérience ou simplement de répondre à des questionnements. Si cette aide s'avérait insuffisante, une aide physique était octroyée. Dans ce cas, la chercheuse ou la superviseure prenaient le casque afin d'effectuer les manœuvres nécessaires afin de franchir l'étape et le remettait ensuite à l'aîné afin qu'il poursuive les étapes suivantes. Tout de même, les participants indiquent que le casque de RV était facile d'utilisation. Voici l'extrait d'une participante à ce propos : « C'était assez facile [l'utilisation de la RV], ça s'apprend facilement. On est un peu habitué avec l'Internet. » (participante 1). Toutefois, les participants indiquent que malgré qu'ils aient trouvé l'utilisation facile avec l'aide fournie par la chercheuse et la superviseure, ils indiquent que puisqu'il s'agit de leur première exposition, cela peut expliquer que davantage d'aide était requise cette fois-ci. En d'autres termes, étant donné qu'il s'agissait de la première fois que les participants maniaient la RV, l'utilisation a été un peu plus ardue, donc plus d'aide a été requise, toutefois qu'avec d'autres séances cela deviendrait certainement plus facile. Cet extrait de verbatim en témoigne :

C'était une première fois [que je faisais l'expérience de la réalité virtuelle], donc c'était un petit peu difficile de partir le film si on peut dire, mais dans le fond, je pense qu'avec l'expérience et d'autres utilisations, on devrait être plus habiles à manipuler les manettes. (participante 4)

Également, un participant indique que l'appareil est facile d'utilisation puisqu'il n'y a pas plusieurs boutons sur le casque ni sur les manettes qui accompagnent celui-ci. Ainsi, l'utilisation de la RV, dont les manettes qui l'accompagnent, n'a pas été perçue comme trop complexe et n'a pas été jugée comme impossible à maîtriser par les participants. D'ailleurs, le journal de bord de la chercheuse souligne qu'une aide était requise pour démarrer l'expérience, mais que les participants étaient autonomes lorsque l'expérience était débutée. Autrement, les lunettes correctrices portées par les participants n'ont pas été un frein à une bonne visibilité lors de l'expérience. En fait, trois participants sur six avaient des lunettes de vue prescrites qu'ils ont gardées pendant l'expérience. Ces derniers ont affirmé que le visuel était adéquat et non embrouillé. Les autres participants avaient une vision adéquate ne requérant pas le port de lunettes.

5.2.1.2. *Symptômes négatifs*

Un autre facteur qui influence l'expérience vécue de la personne est la présence ou non de symptômes qui peuvent perturber l'expérience, notamment les symptômes impliqués dans les *cybermalaises* soit la nausée, les céphalées, les étourdissements. Les participants ne mentionnent pas avoir ressenti de tels symptômes durant l'expérimentation. En fait, les participants soulignent que malgré qu'ils aient tendance à ressentir ce type de symptômes dans des situations spécifiques (tels que dans les transports ou dans des endroits restreints), ceux-ci n'ont pas été présents pendant l'expérience. Le participant 2 indique qu'il a déjà ressenti des symptômes causés par la claustrophobie, cependant il indique ne pas avoir ressenti de tels symptômes pendant l'expérimentation. Puis, une participante qui a tendance à avoir le mal des transports indique ceci lors de l'entrevue :

J'ai été très bien tout de suite, puis portant le mal de transports c'est facile chez moi. Quand on partait en voyage jadis avant la pandémie, je prenais toujours un médicament contre le mal des transports, mais là je n'ai senti aucun étourdissement ou vertige. (participante 4)

Autrement, une participante indique avoir débuté l'expérimentation en ayant un sentiment d'insécurité, puisqu'il y avait beaucoup de choses à regarder. En effet, elle indique que devoir tourner sa tête pour s'assurer de voir tout autour de soi était, au début, un peu insécurisant. Toutefois, elle a pu tranquillement regarder autour d'elle et a pu apprécier l'expérience 360° offerte par l'application.

Selon les réponses reçues de la part des aînés ayant fait l'expérience de la RV, les utilisations antérieures de technologies (p. ex. utilisation de l'ordinateur avec accès Internet) ainsi que la présence humaine pour assister lors de difficultés font que le casque de RV a été perçu comme facilitant pour l'utilisation. Malgré qu'il soit possible de ressentir des symptômes désagréables pendant l'utilisation de la RV, tels que répertoriés dans la littérature. Lors de l'appréciation du contenu d'une durée d'environ 12 à 14 minutes (voir tableau 2. pour les durées exactes), il n'y a eu la présence d'aucun symptôme négatif, et ce, bien que deux des participants sur six se disaient plus prône à présenter ce type de symptômes dans des contextes spécifiques.

5.2.1.3. Désir de revivre l'expérience

Finalement, des éléments évoquant l'expérience vécue des aînés reflètent un désir de revivre cette activité à nouveau dans le futur. En effet, les aînés entrevoyaient la possibilité d'utiliser le casque à nouveau dans le but de faire d'autres expériences virtuelles. Plusieurs participants ont verbalisé des exemples d'expériences futures qu'ils désireraient réaliser. Voici l'extrait de la participante 1 à ce sujet :

J'aimerais [avec la réalité virtuelle] explorer la nature, faire de beaux voyages et aller en nature, parce que moi j'aime la nature, le bois et l'eau. Ce serait beau des spectacles de relaxation avec de belles images de fleurs. J'aimerais bien cela voir, des oiseaux, des animaux, toutes ces choses-là.

Les participants mentionnent avoir un intérêt à accéder à des expériences impossibles pour le commun des mortels (p. ex. aller dans l'espace, marcher sur la lune), mais également des expériences présentement inaccessibles pour eux (p. ex. un vol en montgolfière, une descente en canot dans les rapides, faire du ski dans les Alpes ou une visite de l'Hermitage).

Le désir des PÂ interrogées dans le cadre du projet à refaire une séance de RV permet de constater que l'expérience fut plaisante pour les aînés ayant pris part au projet. Certains indiquent qu'ils aimeraient participer à ce type d'activité au moins une fois par mois sinon plus pourvu que ce soit accessible (dans la bâtisse elle-même) et que les expériences soient diversifiées. Toutefois, certains participants nuancent leur propos en indiquant qu'ils ne désireraient pas faire l'expérience trop régulièrement, puisque l'attrait de la nouveauté n'y serait plus. Ainsi, les participants 3 et 4 indiquent qu'ils feraient l'expérience entre trois et quatre fois par année. Ainsi, il y a une dualité au sein des réponses des participants quant au nombre de fois qu'ils aimeraient refaire cette activité.

5.3. La signifiante occupationnelle

Dans les réponses obtenues par les participants, il est possible de comprendre que l'utilisation de la RV chez les aînés est source de signifiante. En effet, les facteurs qui caractérisent une expérience personnellement importante (un des attributs de la signifiante occupationnelle (se référer à la figure 2)) ressortent dans les verbatims des aînés. Ainsi, les prochaines sections mettront en lumière les réponses obtenues qui permettent de statuer que l'expérience de la RV pour accéder à des loisirs culturels est source de signifiante pour les participants.

5.3.1. Expérience personnellement importante

Les prochains paragraphes réfèrent à la raison pour laquelle une occupation est jugée importante pour une personne. Les trois dimensions qui rendent une expérience personnellement importante seront abordées soit : l'expérience dite concrète, l'expérience symbolique et l'expérience gratifiante. Dans les paragraphes qui suivent, les résultats des verbatims en lien avec ces expériences seront définis et décrits.

5.3.1.1. Expérience concrète

Dans le cadre de la modélisation de la signifiante occupationnelle, la valeur concrète d'une occupation représente le résultat tangible qui en suit par la réalisation de celle-ci. En d'autres termes, c'est le résultat final qui en suit de la participation à une occupation quelconque qui est convoité. Par exemple, l'appréciation lors de l'achèvement d'une tâche telle que le lavage de sa voiture. La tâche en soi n'est pas ce qui est signifiant, mais le résultat de posséder une voiture qui

est propre l'est. De plus, la valeur concrète peut également inclure l'amélioration visible des compétences ou l'acquisition de nouvelles compétences.

Certains participants affirment avoir aimé participer à l'activité en raison de ce que celle-ci leur a apporté. Par exemple, une participante indique que cette séance lui a apporté beaucoup de sérénité. Une autre participante indique que le fait de regarder un spectacle qu'elle avait déjà vu dans le passé lui a permis de se remémorer de beaux souvenirs de son passé.

Pour certains aînés le besoin d'apprentissage est celui qui est ressorti. En fait, plusieurs mentionnent que l'activité était importante pour eux, puisqu'elle leur permet de continuer à apprendre. Voici l'extrait de la participante 1 à ce sujet :

J'adore la culture, j'adore cela même si je suis vieille, j'adore tout ce qui est nouveau, on n'a jamais assez à apprendre, plus on vieillit plus on a le temps d'apprendre. On n'arrête jamais d'apprendre. Moi ça m'apporte beaucoup, c'est difficile à expliquer, mais ça m'a apporté beaucoup.

5.3.1.2. Expérience symbolique

Une expérience peut être source de signification pour une personne en raison de la symbolique associée à la réalisation de cette occupation. En effet, une expérience peut être personnellement importante puisque l'occupation réalisée est en accord avec les valeurs individuelles et culturelles d'une personne.

Les aînés voient un bénéfice de l'utilisation de la RV pour leurs pairs, soit les autres résidents. En effet, plusieurs participants ont mentionné qu'il est important pour eux d'aider les autres et ont le désir que tous puissent participer à des activités qu'ils aiment. Or, certains participants ont mentionné qu'ils pourraient recommander l'utilisation de la RV aux aînés dans leur entourage, ou encore à leurs amis. En effet, la participante 2 indique que cet outil pourrait aider à venir diminuer l'anxiété chez certaines personnes. Également, plusieurs participants ont indiqué qu'il y a une pertinence à avoir cet appareil dans les résidences, car beaucoup d'aînés ne sont pas en mesure de sortir faire des activités extérieures (en raison de déficiences physiques ou cognitives), mais que la RV leur offrirait cette possibilité. C'est ce que témoigne la participante 1 dans l'extrait suivant :

Avoir une place pour faire cela [utiliser la réalité virtuelle] dans les maisons pour personnes âgées, ce serait formidable. On va espérer pour l'avenir. C'est long [le temps], moi j'ai la chance de sortir, mais il y en a beaucoup qui ne sont pas capables de sortir, alors, pour eux ce serait formidable. (participante 1)

De plus, les participants indiquent qu'il est important pour ceux-ci d'avoir une ouverture sur le monde, puis que cela passe notamment par le fait de s'exposer à la culture. Ainsi, les participants pouvaient actualiser cette valeur en prenant part à l'expérience, puisqu'ils y ont perçu le potentiel d'utiliser la RV pour leur permettre de s'exposer à divers types d'expériences. Ainsi, la participante 2 indique « Ça ouvre des horizons voire cette beauté [en référence aux images vues avec la RV]. »

5.3.1.3. *Expérience gratifiante*

Puis, la participation à une occupation peut être source de signifiante pour une personne en raison des émotions qu'elle produit chez elle. En d'autres termes, une expérience gratifiante fait référence au ressenti de la personne pendant qu'elle réalise l'occupation.

L'ensemble des participants ont apprécié leur première expérience de RV, qualifiant celle-ci de magnifique, de surréaliste, d'inimaginable et de similaire à un rêve. Les aînés se disent être transportés dans un autre monde. Ils indiquent que le casque leur a permis de se sentir proches des artistes, ce qui était également très apprécié. Voici un extrait de verbatim qui reflète ce vécu : « J'ai trouvé l'expérience fantastique, c'était la 1^{re} fois que j'avais accès à un casque comme ça. Je trouve qu'on est vraiment dans l'action et c'est comme si j'assistais au spectacle, mais en mieux parce que j'étais avec eux. » (Participante 4)

Puis, d'autres ont apprécié la sensation de sérénité que leur a procurée cette expérience. En effet, le fait de prendre part à une expérience de spectacle virtuelle semble avoir procuré du bien-être aux participants. L'extrait du verbatim de la participante 1 en témoigne : « Moi ça [utiliser la RV] m'apporte beaucoup, c'est difficile à expliquer, mais ça m'a apporté beaucoup. Beaucoup de sérénité. Et faire l'expérience de quelque chose que je ne connaissais pas, ça fait du bien. »

Les notes prises dans le journal de bord des chercheurs montrent également que les participants ont utilisé des termes tels que « magique » et « extraordinaire » pour qualifier

l'expérience qu'ils étaient en train de vivre. Il a également été noté que la participante 2 a eu les larmes aux yeux, puisqu'elle trouvait cela très joli. La majorité des participants indiquent avoir vécu des émotions positives lorsqu'ils étaient en exposition à la RV. Toutefois, les participants 5 et 6 ayant vu le spectacle Kà du Cirque du Soleil, qui met en scène des guerriers faisant des acrobaties et des arts martiaux, ont pour leur part trouvé que l'expérience était « assez intense » et disait qu'ils n'auraient pas nécessairement choisi ce spectacle pour ces raisons. Toutefois, l'expérience de la RV était appréciée, en particulier le fait « d'être dans l'action ».

6. DISCUSSION

L'objectif principal de ce projet était de comprendre s'il est significatif pour les aînés demeurant en RPA d'utiliser la RV comme modalité pour accéder à des loisirs culturels. Puis, l'objectif secondaire était de décrire la perception des aînés quant à cette modalité. Dans les sections qui vont suivre, une discussion quant aux résultats de cette recherche sera présentée tout en effectuant des liens avec la littérature et avec les éléments du cadre théorique de la signification occupationnelle (Lord et Cantin, 2022). Puis, les forces et les limites de cette recherche seront présentées, suivies des retombées du projet de recherche.

6.1. Retour sur la question de recherche

L'analyse effectuée a permis de comprendre que l'utilisation de la RV pour accéder aux loisirs culturels est en effet significatif, puisque l'entrevue semi-structurée réalisée post-expérience relate des termes faisant référence à la présence de signification occupationnelle. Les éléments mentionnés par les participants relèvent d'une activité personnellement importante de l'ordre du concret, du symbolique et de l'expérience gratifiante. Aussi, l'analyse révèle que l'utilisation de la technologie est jugée comme étant somme toute facile par les aînés lorsqu'une aide humaine est présente. Ces résultats offrent des réponses à la question de recherche suivante : est-ce que l'utilisation de la RV pour des fins de loisirs culturels est source de signification pour les aînés habitants en RPA? En plus, ceux-ci permettent d'atteindre les deux objectifs ciblés pour ce projet qui étaient de se pencher à savoir s'il y avait signification occupationnelle chez les aînés lors de l'utilisation de la RV pour avoir accès à des loisirs d'ordre culturels et de décrire la perception des aînés quant à cette modalité.

6.2. La signification occupationnelle

L'expérience positive vécue par les participants amène l'idée qu'en effet l'utilisation de la RV dans un contexte de RPA pour accéder à la culture serait bel et bien significative pour les aînés.

6.2.1. Expérience personnellement importante

Présentement, en RPA, il y a un manque de participation à des occupations qui ont du sens pour les PA, ce qui a un effet négatif sur leur bien-être (Wilcock, 1998). En effet, comme mis de l'avant au sein des sciences de l'occupation, le fait de s'engager dans des activités personnellement

importantes (qui est l'actualisation de la signifiante occupationnelle) et la possibilité de choisir les activités que l'on désire réaliser (exercer l'autonomie décisionnelle) s'avèrent être des piliers de la signifiante occupationnelle. En raison des nombreux facteurs influençant l'offre d'activités en résidences, il peut être ardu de mettre en place des loisirs correspondant aux intérêts et aux capacités de chaque résident. Cela est d'autant plus vrai pour les activités qui nécessitent de sortir à l'extérieur de la résidence, tel que pour avoir accès à des loisirs culturels (aller à la bibliothèque, visiter des musées et aller voir des spectacles).

6.2.1.1 Expérience concrète

À travers le casque de RV, les aînés ont pu vivre une expérience nouvelle qui leur a permis de se remémorer des souvenirs du passé et d'en apprendre sur cette technologie. En effet, un aspect intéressant mis de l'avant par les participants est que le visionnement d'un spectacle du Cirque du Soleil, une expérience que certains avaient déjà faite en présentiel dans le passé, leur a permis de se remémorer de cette période de leur vie. Cette possibilité de raviver des souvenirs du passé a également été répertoriée dans le mémoire de maîtrise de Tahar Aissa (2018). Il est intéressant de voir le potentiel de la RV à cet égard. Cette possibilité qu'offre la RV a été mise à profit par des psychologues pour effectuer une thérapie par la réminiscence⁶. Cette étude confirme que la thérapie par la réminiscence permettait un rappel suffisant de la mémoire et de la cognition chez les PÂ, ce qui en

fait une thérapie intéressante pour la démence (Tsao et al., 2019). Ainsi, le casque de RV a la possibilité d'être utilisé par les aînés pour pouvoir vivre un sentiment de bien-être, en se replongeant dans des souvenirs plaisants.

Puis, les participants ont indiqué qu'à travers cette expérience ils avaient pu apprendre davantage sur cette nouvelle technologie. C'est un élément qui contredit les nombreux préjugés envers les aînés par rapport à leur intérêt envers les nouvelles technologies. Effectivement, les verbatims des participants de ce projet mettent de l'avant qu'il y a un réel intérêt à acquérir des connaissances quant à l'utilisation de la RV. Ainsi, ces résultats obtenus sont concordants avec

⁶ Cela consiste à rappeler à la personne qui en bénéficie des souvenirs, et ce, en lui présentant et en remettant en contexte des objets de son passé comme des photographies, films, jouets, vêtements datant de son époque (L'appui, 2020).

une étude en cours de Benham et ses collaborateurs (2022a) dans le domaine des sciences de l'occupation. Les participants âgés de cette étude décrivent leur expérience d'apprentissage avec la RV comme étant positive et signifiante (Benham et al., 2022a). Par ailleurs, des chercheurs mettent de l'avant une nuance qui existe entre les jeunes et les PÂ. Ceux-ci indiquent que la différence entre ces deux groupes n'est pas la quantité de connaissances en lien avec la technologie, mais plutôt la confiance que ceux-ci ont en leur réussite à utiliser adéquatement des appareils technologiques. En fait, les âgés sous-estiment leurs capacités à apprendre à utiliser les technologies, ce qui est tout le contraire chez les plus jeunes (Mitzner et al., 2010 dans Barnard et al., 2013). Ces études et les résultats de ce projet reflètent le désir de certains âgés à apprendre à utiliser les technologies et le besoin de les adapter afin de favoriser leur utilisation pour la clientèle âgée. Effectivement, la majorité des innovations technologiques sont conçues pour être utilisées par des jeunes, ainsi, les besoins et habiletés des âgés ne sont pas tenus en compte lors de la création de celles-ci (Barnard et al., 2013). Cependant, l'intérêt chez les âgés est bel et bien présent, il s'agit de trouver une méthode plus personnalisée pour encourager et soutenir cet apprentissage.

De ce fait, il n'est pas faux d'indiquer que la RV peut être signifiante pour les âgés, car elle permet de faire revivre des expériences passées aux âgés, et ce, tout en ayant des bénéfices pour la mémoire et la cognition chez les âgés. Cependant, il faudra, dans le futur, se pencher sur les embûches liées à cette participation, notamment en créant des interfaces et des applications correspondant aux habiletés des âgés dans le but de décomplexifier leur utilisation.

6.2.1.2 Expérience symbolique

À travers les résultats, il est intéressant de voir que la plupart des participants reconnaissent et voient le potentiel de la RV à aider d'autres résidents, notamment ceux qui ont des limitations physiques ou cognitives les empêchant de réaliser des activités. Cet aspect est intéressant, car malgré qu'il puisse sembler contre-intuitif d'utiliser la réalité virtuelle auprès d'âgés ayant des troubles cognitifs légers ou modérés, les études préliminaires de Bauer et Andringa (2020) et d'Appel et ses collaborateurs (2020) décrivent le potentiel de la RV auprès de ces PÂ. En plus, une méta-analyse et une revue systématique réalisée par Zhu et ses collaborateurs (2021) montre que l'utilisation de la réalité virtuelle peut être une intervention non pharmacologique bénéfique

pour améliorer les fonctions cognitives et motrices chez les PÂ souffrant de troubles cognitifs légers ou de démence, notamment en ce qui concerne l'équilibre, l'attention/exécution, la mémoire et la cognition globale. Dans le même ordre d'idées, les participants de l'étude de Mühlegger (2018) ont également mentionné les bénéfices de l'utilisation de cette technologie pour les autres aînés qui se trouvaient dans la résidence avec une emphase mise sur ceux qui passaient beaucoup de temps seuls. Ainsi, il y a des participants qui voyaient la possibilité d'utiliser la RV pour distraire les aînés en plus d'apporter un changement positif à leur vie.

Également, le fait que les résidents veulent réaliser des activités qui rejoignent leurs intérêts particuliers est un élément qui ressort des résultats. En effet, les PÂ ont nommé vouloir réaliser, à travers le casque de RV, des activités qui correspondent à leurs intérêts propres (sports extrêmes, visites de monuments historiques, aller sur la lune, etc.). En fait, comme mis de l'avant par l'étude de Harmer et ses collaborateurs (2008 cité dans Morley et al., 2014), les résidents tendent à trouver de la signifiante dans des activités qui répondent à leurs besoins psychologiques et sociaux, cependant le personnel a tendance à croire que les activités qui maintiennent les capacités physiques sont plus importantes. La littérature combinée aux résultats obtenus révèle les bénéfices qui peuvent être perçus par les aînés lors de l'utilisation de la RV. Il faut, cependant, s'assurer que les facteurs personnels concordent avec les facteurs environnementaux pour faciliter l'utilisation. Puisqu'il a été relaté dans la littérature qu'il y a un engagement supérieur avec la technologie lorsque les expériences que celles-ci font vivre s'alignent avec les intérêts et les valeurs des participants (Benham et al., 2022b), il est pertinent de se pencher sur le concept de signifiante occupationnelle.

Subséquent, mettre de l'avant des activités qui correspondent aux intérêts et aux valeurs des aînés encourage davantage ceux-ci à s'intéresser aux nouvelles technologies. En effet, considérant les nombreuses possibilités offertes par la RV, il est possible de rejoindre les intérêts de plusieurs résidents afin de rendre cette expérience signifiante pour ceux-ci, ce qui permet de récolter les bénéfices y étant associés, notamment ceux mis de l'avant dans la section des conséquents du cadre conceptuel de la signifiante occupationnelle (voir figure 1).

6.2.1.3 Expérience gratifiante

Les aînés ont bel et bien apprécié l'expérience d'immersion que leur a procurée la RV. Plusieurs termes forts ont été utilisés par les participants, notamment « magnifique », « extraordinaire », « magique » pour qualifier l'expérience qu'ils avaient vécue. Ce qui permet de constater la présence d'émotions positives des participants pendant l'expérimentation. Ces émotions positives sont également perçues par les chercheurs du projet de recherche tel que répertorié dans le journal de bord. Pendant l'expérience, les membres des deux couples ont choisi la même expérience de RV permettant ainsi une discussion collaborative sur l'expérience vécue. Cela témoigne de la possibilité de stimuler des interactions sociales entre résidents, malgré la nature plus individuelle de la RV. D'ailleurs, l'augmentation des relations interpersonnelles et l'affiliation sont considérées comme des conséquents positifs de la signifiante occupationnelle (voir figure 1).

Les participants dans le présent projet n'ont pas ressenti d'émotions négatives, bien au contraire. Toutefois, ceux ayant choisi le spectacle Kà (spectacle qui présente des combats de guerriers) ont trouvé l'expérience trop intense. Les émotions négatives ressenties étaient plutôt liées à la nature du spectacle choisi et non pas en lien avec le casque, puisque les participants disent avoir malgré tout spectacle apprécié leur expérience de RV. En effet, les participants 5 et 6 affirment tout de même avoir apprécié l'impression de faire partie de l'action. Ainsi, contrairement aux résultats obtenus dans la présente étude, dans une étude qui a utilisé le *Samsung Gear VR*, des émotions positives ainsi que des émotions négatives ont été rapportées par les participants. En fait, certains aînés ont indiqué qu'ils avaient l'impression de se sentir comme des observateurs passifs, tandis que d'autres ont trouvé la RV comme étant trop intrusive et certains trouvaient qu'il n'y avait pas assez d'interactions sociales (Robert et al., 2015). En effet, l'aspect d'isolement social est souvent considéré comme un enjeu considérable lorsqu'il y a un intérêt à mettre en place la réalité virtuelle dans un contexte de résidence. De ce fait, l'isolement social devrait être un aspect qui est pris en compte afin de ne pas remplacer l'interaction humaine et le « monde réel » par une vie virtuelle. Une solution pour pallier cet enjeu pourrait être la mise en place de plusieurs casques de réalité virtuelle afin que l'expérience puisse être faite en simultanée ou dans un contexte de groupe.

6.3. L'expérience vécue par les personnes âgées

Dans le but de répondre au deuxième objectif, c'est l'angle de l'aisance à l'utilisation qui a été employée afin de décrire la perspective des aînés à utiliser cette technologie. Ainsi, la facilité à utiliser cet appareil et les symptômes ressentis pendant son utilisation sont abordés tout en faisant le parallèle avec des études existantes à ce sujet.

6.3.1. L'aisance à l'utilisation

D'abord, les résultats permettant de voir que les aînés ont trouvé l'utilisation de cette nouvelle technologie, somme toute, facile. Il est certain que l'aide humaine fournie (pour ajuster le casque ou pour accéder à l'application) et les explications en préexpérience présentées par la chercheuse et la superviseure d'essai ont été des facteurs contribuant à l'impression de facilité d'utilisation. En fait, il n'est pas étonnant qu'une aide ait été requise pour cette première exposition à la RV, puisqu'il y a une courbe d'apprentissage associée au fait d'adopter et accepter ce type d'équipement, tel est le cas pour nombreux appareils et équipements utilisés dans la vie courante (Jiang et al., 2017). Cette courbe dépend de plusieurs facteurs, dont la perception de la facilité d'utilisation et de leur utilité, telle que présentée dans le modèle révisé d'acceptation technologique de Venkatesh et Davis (1996) et dans le modèle de l'acceptation des technologies par les aînés de Chen et Chan (2014).

Comme dans le cas du présent projet de recherche, il est nécessaire de mettre en place une période de familiarisation avec la technologie afin d'assister les aînés à son utilisation. Cette période peut comprendre des instructions verbales qui sont données étape par étape par une personne ayant une aisance à l'utilisation, permettre l'expérimentation par essai-erreur et/ou l'essai en effectuant la lecture du manuel d'instruction. Selon des études effectuées dans le domaine de l'acceptation des technologies chez la clientèle aînée, il est nécessaire de mettre en place des éléments pour favoriser cet apprentissage soit : un environnement social aidant et soutenant (amis, famille ou experts qui sont en mesure d'utiliser l'appareil et qui peuvent offrir de l'aide) et l'adoption d'une attitude favorable à apprendre (se donner le temps et s'adapter), et ce, puisque les aînés ont souvent adopté des stéréotypes négatifs à leur égard (Barnard et al., 2013). Pour les PÂ ayant participé à ce projet de recherche, c'était une première expérience positive. Ce qui pousse à croire que si les aînés avaient l'opportunité d'apprivoiser pleinement l'appareil et qu'un

environnement adéquat était mis en place pour faciliter leur apprentissage, ceux-ci auraient une aisance à l'utilisation de cette technologie. Toutefois, dans le présent contexte de pénurie de main-d'œuvre, il ne serait pas toujours possible d'avoir une aide humaine à proximité pour permettre cette période d'acclimatation puisque le personnel est débordé par leurs tâches usuelles respectives. Certes, il y a un vrai potentiel que les aînés puissent bénéficier de cette technologie, mais il faut tenir compte des barrières qui s'opposent à cette participation afin de trouver des solutions alternatives pour assister les aînés. Des solutions pourraient être de l'ordre de la création de fiches explicatives ou de vidéos explicatives que les aînés pourraient consulter lorsqu'ils désireront utiliser l'appareil, ainsi que, la mise en place de séances formatives d'initiation à la RV afin de démontrer les étapes requises pour utiliser la RV.

6.3.2. Symptômes ressentis

Ensuite, dans le cadre de la présente recherche, il n'y a pas eu de symptômes négatifs qui ont été ressentis par les participants, et ce malgré qu'une participante rapporte avoir le mal des transports. En effet, des symptômes tels que les nausées, les étourdissements, les céphalées, l'inconfort général et la fatigue visuelle, englobés sous le terme *cybermalaises*, sont très souvent rapportés dans les études utilisant la RV comme modalité auprès des aînés (ex. Saredakis et al., 2020; Mühlegger, 2018 ; Benoit et al., 2015). Pour ce projet, cette absence de symptômes peut être expliquée par le fait que les durées d'exposition à la RV et la façon d'apprécier le contenu ne sont pas les mêmes que celles utilisées dans les études réalisées à ce jour dans ce domaine. En d'autres termes, en plus des durées d'exposition à la RV qui sont distinctes entre les articles rapportant des symptômes négatifs et le présent projet, le type de contenu utilisé pour cette expérience pourrait expliquer la raison pour laquelle aucun symptôme négatif n'ait été rapporté par les participants. D'abord, les durées d'utilisation de la RV au sein de ces études étaient supérieures à celles utilisées dans le projet de recherche (variant entre 12 à 14 minutes). Puis, l'implication des participants du projet n'était pas identique à celle requise dans les études rapportant la présence de symptômes négatifs. Dans le présent projet, les participants ont uniquement regardé une vidéo 360° à apprécier de façon passive (sans devoir manier les manettes) tout en maintenant la station assise tandis que ceux dans les articles présentés utilisaient d'autres types de contenus avec des niveaux d'implications variés (p. ex. des jeux qui requièrent une constante utilisation des manettes). Selon une revue systématique et une méta-analyse effectuée à ce sujet, le contenu de type jeux vidéo en

RV est celui qui influence en grande partie de la présence des *cybermalaises* chez les utilisateurs (Saredakis et al., 2020). Cependant, une expérience passive, telle que vécue par les participants de ce projet, se retrouve au 2^e rang parmi les types d'expériences de RV les plus susceptibles de provoquer ces symptômes. Ainsi, une des raisons expliquant qu'il n'y ait pas eu de symptômes négatifs, parmi les participants de cette étude, est la différence entre le type du contenu de RV utilisé et le temps d'utilisation des participants de ce projet, lorsque comparé à ceux des études relatées.

6.3.3. Désir de revivre l'expérience

Également, les aînés indiquent qu'ils désirent utiliser à nouveau la RV, certains indiquant même qu'ils reviendraient faire l'expérience à l'instant. Cependant, certains affirment qu'ils participeraient à l'activité qu'une seule fois par mois, et ce, si chacune des expériences est distincte afin d'éviter la redondance. Les aînés à cette résidence ont un horaire d'activités chargé, puisque plusieurs activités et sorties (payantes et gratuites) leur sont offertes. En effet, la résidence étant une RPA avec des résidents autonomes et semi-autonomes uniquement, il y avait plusieurs activités distinctes organisées par la résidence. Toutefois, selon les sondages et les rapports de qualité émis par le gouvernement du Québec (IGUS, 2017 ; RQRA, 2017), cela n'est pas la norme dans l'ensemble de la province.

Les participants ont indiqué qu'ils aimeraient participer à plusieurs catégories d'expériences distinctes dans le futur. Certes, il y a des propositions qui sont de l'ordre du divertissement via des voyages, des visites de toutes sortes, mais il y avait également un désir de faire des activités en nature. En effet, utiliser la RV pour des fins de relaxation est également possible à l'aide d'applications qui permettent l'immersion en nature. C'est également une idée qui ressort dans l'étude de Syed-Abdul et ses collaborateurs (2019) qui indique que les aînés avaient l'intention d'utiliser la RV pour se détendre. Par exemple, l'étude de Yuan et ses collaborateurs (2021) met de l'avant que passer au moins cinq minutes dans la forêt, à travers le casque de RV, présentait des bénéfices au niveau du bien-être. Celui-ci était mesuré par une augmentation de l'affect positif, une diminution de l'affect négatif et la diminution du stress. Ce lien entre le bien-être et l'immersion en nature via la RV est également relaté par d'autres chercheurs (Detweiler et al., 2012; Kabisch et al., 2017; Wen et al., 2018, cités dans Van

Houwelingen-Snippe et al., 2021). Ce serait donc une excellente façon de profiter de la RV, car si aller en nature permet aux aînés de vivre de la signifiante occupationnelle, les nombreux bienfaits, de la signifiante occupationnelle peuvent s'en suivre. Effectivement, tel qu'illustré dans le cadre conceptuel de la signifiante occupationnelle (figure 1), si les antécédents de la personne, de son environnement (ce qui implique l'accès à un registre varié d'occupations) sont présents, la signifiante occupationnelle peut en découler et permettre de récolter les bénéfices qui sont illustrés sous forme de conséquents au niveau de la sphère de la personne, de son environnement et de l'occupation.

En somme, les aînés ont apprécié leur expérience avec la RV et n'ont pas trouvé cet appareil trop difficile à utiliser. Ils envisagent même la possibilité de refaire ce type d'expérience dans le futur. Ces réponses indiquent que la perception des aînés face à cette technologie est positive, une conclusion qui est également rapportée dans plusieurs articles scientifiques récents (Huygelier et al., 2019 ; Appel et al., 2020 ; Baker et al., 2020).

6.3.3.1. Obstacles à l'utilisation future

Présentement il y a peu d'expériences de qualité en RV de type contemplatives (Meta Quest, s. d.-c). En effet, il y a beaucoup de jeux qui sont développés et de vidéos qui sont créées, cependant ces dernières ont souvent une qualité de l'image moindre. D'ailleurs, la qualité de l'image est une des raisons expliquant le choix de l'application du Cirque du Soleil (Felix et Paul Studios, 2020) pour ce projet de recherche. En plus, le coût de l'appareil peut également être un frein potentiel. C'est une limitation souvent répertoriée dans de nombreuses études qui utilisent la RV au sein de résidences (Syed-Abdul et al., 2019 ; Mühlegger, 2018). En fait, outre la contribution initiale pour l'achat du casque variant de 200 et 600 \$ CAD dépendamment des marques et des modèles, il faut considérer le coût des applications téléchargeables sur le casque, qui elles peuvent varier entre 0 et 100 \$ CAD. Cependant, une fois l'achat de l'application effectuée, celle-ci peut être utilisée de façon infinie. Dans le même ordre d'idées, le casque peut également être utilisé plusieurs fois, et ce, par des utilisateurs distincts lorsqu'un bon nettoyage entre les utilisateurs est effectué.

Ainsi, malgré le désir de mettre en place cette technologie au service des aînés, les différentes limitations causées par l'appareil doivent être prises en considération.

6.4. Forces et limites de l'étude

6.4.1. Limites

Le projet de recherche présente certaines limites qu'il importe de discuter. Premièrement, le nombre restreint de participants limite la transposition des résultats. Puis, les critères d'exclusions contribuent également à une difficulté à généraliser les résultats. En effet, il y a eu exclusion des personnes ayant des troubles cognitifs, non pas par âgisme, mais simplement puisque présentement il y a peu de littérature abordant l'utilisation de la RV auprès d'aînés rencontrant ce type de difficultés. Certains articles indiquaient même qu'il y avait une augmentation de l'agitation et une augmentation de symptômes anxieux chez ces personnes lorsque la RV était utilisée (Saredakis et al., 2020). Tout de même, il est intéressant de noter que certaines études relatent des résultats positifs en utilisant la RV comme intervention pour agir sur la mémoire des aînés ayant une démence (Appel et al., 2020 ; Corriveau Lecavalier et al., 2020 ; Kim et al., 2021). En plus, une étude confirme qu'il s'agit d'une bonne intervention à utiliser dans le but de travailler la mémoire épisodique chez les PÂ ayant des troubles cognitifs légers (Corriveau Lecavalier et al., 2020). Enfin, puisqu'il y a un grand nombre de PÂ ayant des troubles cognitifs (Société Alzheimer, s. d.), il est intéressant de comprendre les raisons justifiant l'exclusion de ce groupe à ce projet. Autrement, la généralisation des résultats est limitée en raison du fait que les participants du projet avaient tous, entre eux, des caractéristiques similaires, dont le fait qu'ils adhéraient tous à la même culture. De ce fait, les réponses obtenues, par exemple pour les idées quant aux utilisations futures intéressantes à faire avec cette technologie étaient similaires. En effet, tous mentionnent vouloir faire des voyages, des visites en nature, des sports extrêmes, mais il n'y a eu aucune réponse quant à des besoins culturels ou spirituels. Par exemple, il est possible que des aînés qui adhèrent à une autre culture (p. ex. une personne issue des Premières Nations) ne désirent pas accéder au même type d'expérience en RV qu'une personne s'identifiant à la culture occidentale dominante au Québec. De ce fait, pour que les résultats soient représentatifs, l'échantillon aurait dû être composé d'aînés issus de divers milieux culturels, dans le but de s'intéresser des activités de RV variées et correspondant aux besoins de tous. Une autre limite de cette étude est le fait d'avoir réalisé l'expérience avec des aînés demeurant tous dans le même lieu d'hébergement. En raison de cela, les perspectives variées provenant de PÂ de RPA distinctes n'ont pas été considérées. Il aurait, donc, été pertinent d'avoir des participants de diverses résidences afin de varier les points de vue.

Aussi, une autre limite du projet est le fait que les propos de certains participants ont davantage été utilisés pour appuyer les résultats, puisque ceux-ci ont émis des réponses plus élaborées pendant l'entrevue. Cela donne l'impression que certains participants ont été sélectionnés, car leurs propos rejoignent davantage les hypothèses émises par le chercheur, toutefois les réponses de tous ont été considérées pour le projet. Autrement, le projet de recherche s'est intéressé à une application de RV qui encourageait une participation individuelle. Dans le futur, il serait intéressant d'utiliser des applications qui permettent d'assurer une participation de groupe, ce qui aiderait certainement à promouvoir les interactions sociales pour ceux qui recherchent cela, en plus de possiblement accentuer la signifiante occupationnelle. Finalement, une limite majeure, en ce qui a trait à ce projet est le fait que malgré le désir de la chercheuse de donner un choix varié d'activités de RV, et ce, dans le but de permettre une autonomie décisionnelle aux aînés, cela n'a pas été possible. En effet, un manque de communication avec les techniciennes en loisirs, qui ont créé l'horaire de la journée d'expérimentation, a fait qu'un choix varié d'activités de loisirs n'a pas réellement été offert aux aînés, comme prévu initialement. En effet, les aînés croyaient qu'uniquement le spectacle du Cirque du Soleil était offert, donc ils avaient tous fait ce choix d'expérience. Tout de même, ils ont pu choisir le spectacle du Cirque du Soleil, parmi les cinq options présentées sur l'application, qu'ils désiraient voir. À l'avenir, il faudrait s'assurer que les aînés aient réellement une variété d'expériences, parmi lesquelles ils pourront faire un choix afin de répondre davantage aux intérêts et aux préférences des PÂ. En plus, pour les différents spectacles du Cirque du Soleil, il aurait été plus juste de présenter de courtes descriptions de chacune des expériences du Cirque de Soleil afin de soutenir les participants dans leur choix d'expérience. En effet, certains participants ayant opté pour le spectacle Kà, ont indiqué avoir choisi un spectacle qui ne correspondait pas nécessairement à leurs intérêts.

6.4.2. Forces

Malgré les limites mentionnées, le projet de recherche permet d'avoir des données issues du Québec portant sur la signifiante occupationnelle reliée à l'utilisation de la RV comme modalité permettant la participation des aînés à des loisirs culturels. Le présent projet de recherche permet d'avoir certaines bases pour combler le trou de connaissances qui existe dans le domaine de l'utilisation de la RV auprès d'aînés, particulièrement pour son utilisation axée sur les loisirs. Les résultats positifs obtenus indiquent que davantage de recherches dans ce domaine pourraient être

bénéfiques. Ces études pourraient appuyer les résultats obtenus dans ce projet afin de solidifier les preuves quant aux bénéfices liés à cette technologie pour les aînés, et ce, dans le but ultime que les résidences pour aînés puissent envisager la possibilité d'implanter cette technologie. Aussi, une force de ce projet constitue la mise en valeur du concept de signifiante occupationnelle, un concept peu utilisé au sein des sciences de l'occupation, et ce, alors qu'il est central dans les fondements de la profession, tel que mis de l'avant dans l'article de Drolet et Désormeaux-Moreau (2014). Ainsi, ce projet a pu contribuer à démystifier ce concept fort important pour la profession.

6.5. Retombées

Le présent projet de recherche s'est avéré pertinent sur le plan social, le plan professionnel et le plan scientifique. D'abord, sur le plan social, cette étude est pertinente puisque selon les résultats obtenus, la mise en place de la RV dans les résidences constitue une belle avenue pour assurer la participation des PÂ à des activités qui sont significantes. En plus, les résultats positifs de l'étude pourraient justifier la mise en place de ce type d'activités dans des endroits accessibles aux aînés, notamment des bibliothèques. Également, puisqu'il y a une tendance vers le maintien des aînés à domicile et qu'il est souvent difficile pour ceux-ci de se déplacer pour effectuer des activités de loisirs, ce projet pourrait contribuer à justifier la mise en place d'une offre technologique à domicile. En effet, il serait intéressant d'offrir la RV aux aînés à domicile pour permettre la réalisation d'activités significantes qui sont difficiles à réaliser.

Sur le plan professionnel, les résultats positifs qui découlent du projet de recherche contribuent à justifier l'utilisation de cette technologie comme intervention afin de permettre des gains au niveau physique et cognitif, mais également pour assurer une participation occupationnelle par le biais de loisirs significants. Autant les ergothérapeutes, les techniciens en loisirs ainsi que les gestionnaires des résidences pourraient se fier à ce projet de recherche et aux références utilisées afin de justifier la mise en place de la technologie dans leurs milieux respectifs. Aussi, l'étude met en lumière le concept de la signifiante occupationnelle, un concept peu utilisé par les ergothérapeutes, et ce, en présentant un exemple concret de son utilisation.

Finalement, sur le plan scientifique, ce projet de recherche met de l'avant un nouvel outil qui pourrait aider à favoriser la signifiante occupationnelle des aînés à travers les loisirs. En effet, peu d'études s'intéressent à l'utilisation de cet appareil pour des fins de loisirs. Ainsi, ce projet

contribue à avoir quelques données, et ce, dans un contexte québécois. En plus, ce projet met de l'avant l'intérêt des aînés à utiliser ce type de technologie. Il souligne aussi que puisque les plateformes des nouvelles technologies ne sont pas créées en tenant compte d'un utilisateur aîné, ceux-ci se retrouvent bien souvent exclus et peu d'expériences de RV sont basées sur leurs besoins. De ce fait, le projet permet de souligner l'importance de développer des applications et interfaces qui permettent aux aînés de bénéficier de la RV de manière satisfaisante et signifiante.

7. CONCLUSION

Pour conclure, le présent projet de recherche, ayant un devis phénoménologique, a permis de comprendre que l'utilisation de la RV pour accéder à des loisirs culturels était source de signifiante occupationnelle pour les aînés demeurant en RPA. En plus, il a également permis de comprendre les perceptions des PÂ face à cette technologie. D'ailleurs, ce projet a su mettre de l'avant la problématique qui est encore présente dans les lieux de résidences pour aînés, celles des activités stéréotypées. C'est pour cette raison qu'il a été pertinent de se pencher davantage sur les possibilités offertes par cette nouvelle avenue technologique.

Puisqu'il s'agissait de la première exposition des aînés à cette technologie et qu'il y avait un aspect de nouveauté qui était présent, il serait pertinent dans le futur d'aller confirmer ou infirmer, avec une étude de type longitudinale, si l'utilisation de la RV demeure signifiante chez les aînés après plusieurs utilisations. Également, il serait pertinent de refaire l'expérience avec des aînés provenant de plusieurs résidences distinctes et même d'aînés résidants en CHSLD afin d'effectuer une comparaison, tout en dressant un portrait global. Finalement, il serait intéressant d'étudier les retombées potentielles de l'utilisation de la RV auprès des PÂ, afin d'évaluer si les conséquents tels que présentés dans la modélisation du concept de signifiante occupationnelle sont présents.

Considérant les nombreuses avancées qui continuent à se faire dans le domaine de la RV, notamment par la création d'applications de toutes sortes et des améliorations au niveau de l'expérience de l'utilisateur, cette technologie pourrait s'avérer être une solution à implanter au sein des résidences afin de permettre aux aînés de vivre toutes sortes d'expériences occupationnelles, et ce, toujours en demeurant dans le confort et la sécurité de leur domicile.

RÉFÉRENCES

- Appel, L., Appel, E., Bogler, O., Wiseman, M., Cohen, L., Ein, N., Abrams, H. B., & Campos, J. L. (2020). Older Adults With Cognitive and/or Physical Impairments Can Benefit From Immersive Virtual Reality Experiences: A Feasibility Study. *Frontiers in medicine*, 6, 329. <https://doi.org/10.3389/fmed.2019.00329>
- Association canadienne des ergothérapeutes. (2008). *Prise de position de l'ACE : Les occupations et la santé*. [https://www.caot.ca/document/4210/L%20-%20Les%20occupations%20et%20la%20sant%C3%A9%20\(2008\).pdf](https://www.caot.ca/document/4210/L%20-%20Les%20occupations%20et%20la%20sant%C3%A9%20(2008).pdf)
- Avenir en santé. (2022). *Technicien ou technicienne d'intervention en loisir*. <https://avenirensante.gouv.qc.ca/carrieres/technicien-en-loisir>
- Baker, S., Waycott, J., Robertson, E., Carrasco, R., Neves, B. B., Hampson, R. et Vetere, F. (2020). Evaluating the use of interactive virtual reality technology with older adults living in residential aged care. *Inf. Process. Manage.*, 57(3), 13. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2019.102105>
- Ballard, C., Fossey, J., Chithramohan, R., Howard, R., Burns, A., Thompson, P., Tadros, G. et Fairbairn, A. (2001). Quality of care in private sector and NHS facilities for people with dementia: cross sectional survey. *BMJ*, 323(7310), 426-427. <https://doi.org/10.1136/bmj.323.7310.426>
- Barnard, Y., Bradley, M. D., Hodgson, F., & Lloyd, A. D. (2013). Learning to use new technologies by older adults: Perceived difficulties, experimentation behaviour and usability. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1715–1724. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.006>
- Benham, S., Pennell, K. et Wynarczuk, K. (2022a). The Meaning of Immersive Virtual Reality From The Perspectives of Older Adults: A Qualitative Analysis. *Archives of Physical Medicine & Rehabilitation*, 103(3), e17-e18. <https://doi.org/10.1016/j.apmr.2022.01.047>
- Benham, S., Trinh, L., Kropinski, K., & Grampurohit, N.. (2022b). Effects of Community-Based Virtual Reality on Daily Activities and Quality of Life. *Physical & Occupational Therapy in Geriatrics*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/02703181.2022.2033903>
- Benoit, M., Guerchouche, R., Petit, P. D., Chapoulie, E., Manera, V., Chaurasia, G., Drettakis, G., et Robert, P. (2015). Is it possible to use highly realistic virtual reality in the elderly? A feasibility study with image-based rendering. *Neuropsychiatric disease and treatment*, 11, 557–563. <https://doi.org/10.2147/NDT.S73179>
- Bauer et Andringa, G. (2020). The Potential of Immersive Virtual Reality for Cognitive Training in Elderly. *Gerontology*, 66(6), 614–623. <https://doi.org/10.1159/000509830>

- Brown, W. (2020). The Digital Divide. Dans Asino, T.I. (dir.), *Learning in the digital age*. Oklahoma State University Libraries. <https://open.library.okstate.edu/learninginthedigitalage/chapter/the-digital-divide/>
- Carroll, J., Hopper, L., Farrelly, A. M., Lombard-Vance, R., Bamidis, P. D., & Konstantinidis, E. I. (2021). A scoping review of augmented/virtual reality health and wellbeing interventions for older adults: redefining immersive virtual reality. *Frontiers in Virtual Reality*, 2. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.655338>
- Chen, K., et Chan, A. H. S. (2014). Gerontechnology acceptance by elderly Hong Kong Chinese: a senior technology acceptance model (STAM). *Ergonomics*, 57(5), 635–652. <https://doi.org/10.1080/00140139.2014.895855>
- CHSLD Sainte-Eustache. (2020). *Rapport d'évaluation : Évaluation du degré de satisfaction*. Cercle conseil. https://www.santelaurentides.gouv.qc.ca/fileadmin/internet/cisss_laurentides/A_propos_de_nous/comite_des_usagers/LDDM/CHSLD_st_eustache_rapport_evaluation_cercle-conseil.pdf
- CHSLD Saint-Jérôme. (2020). *Rapport d'évaluation : Évaluation du degré de satisfaction*. Cercle conseil. https://www.santelaurentides.gouv.qc.ca/fileadmin/internet/cisss_laurentides/A_propos_de_nous/comite_des_usagers/St-Jerome/CHSLD_st-jerome_rapport_evaluation_cercle-conseil.pdf
- CIUSSS de la Capitale-Nationale. (2015, juin). *Interventions favorisant l'engagement des résidents dans les activités de loisirs et d'animation en centres d'hébergement : Synthèse des données probantes*. https://www.ciusss-capitalenationale.gouv.qc.ca/sites/d8/files/docs/MissionUniversitaire/ETMISSS/loisirs_e_n_hebergement_final_30_juin_2015_01.pdf
- Colley, K., Currie, M., Hopkins, J. et Melo, P. (2016). *Access to outdoor recreation by older people in Scotland*. Science and Analytical Services (RESAS) Division, The Scottish Government. <https://www.gov.scot/publications/access-outdoor-recreation-older-people-scotland/documents/>
- Commissaire à la santé et au bien-être. (2021). *Portrait des ressources financières du système de santé et de services sociaux québécois pour les aînés*. https://www.csbe.gouv.qc.ca/fileadmin/www/2021/Rapportpr%C3%A9liminaire_Mandat/RapportsAssoci%C3%A9s/CSBE_Portrait-Ressources-financieres.pdf
- Corriveau Lecavalier, N., Ouellet, É., Boller, B. et Belleville, S. (2020). Use of immersive virtual reality to assess episodic memory: A validation study in older adults, *Neuropsychological Rehabilitation*, 30(3), 462-480. <https://doi.org/10.1080/09602011.2018.1477684>

- De Vriendt, P., Cornelis, E., Vanbosseghem, R., Desmet, V. et Van De Velde, D. (2019). Enabling meaningful activities and quality of life in long-term care facilities: The stepwise development of a participatory client-centred approach in Flanders. *British Journal of Occupational Therapy*, 82(1), 15-26. <https://doi.org/10.1177/0308022618775880>
- Desjardins, A. (2016). Relation entre la participation à un projet culturel dans le cadre de la certification obligatoire des résidences privées au québec et du programme qualité logi-êtré touchant la mise en application des normes loisirs et la socialisation des aînés au sein d'une résidence privée dans la région de Laval [mémoire de maîtrise, Université du Québec à Trois-Rivières]. Cognito. <https://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/7831/1/031261405.pdf>
- Désormeaux-Moreau, M., & Drolet, M.-J. (2019). Valeurs liées à la profession d'ergothérapeute : les répertoire pour les définir. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 86(1), 8–18. <https://doi.org/10.1177/000841741882248>
- Doncel-García, B., Mosquera-Lajas, Á., Fernández-Gutiérrez, N., Fernández-Atutxa, A., Lizaso, I. et Irazusta, J. (2022). Relationship between negative stereotypes toward aging and multidimensional variables in older people living in two different social environments. *Archives of Gerontology and Geriatrics*, 98, 104567. <https://doi.org/10.1016/j.archger.2021.104567>
- Drolet, M-J et Désormeaux-Moreau, M. (2014). Les valeurs des ergothérapeutes : résultats quantitatifs d'une étude exploratoire. *BioéthiqueOnline*. <http://bioethiqueonline.ca/3/21>
- Erlandsson, L.-K., Eklund, M., & Persson, D. (2011). Occupational value and relationships to meaning and health: Elaborations of the ValMO-model. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 18(1), 72–80. <https://doi-org.biblioproxy.uqtr.ca/10.3109/11038121003671619>
- Felix & Paul Studios. (2020). *Cirque du Soleil*. [Logiciel]. Oculus Store. https://www.oculus.com/experiences/quest/2833307773392914/?locale=fr_FR
- Fiocco, A. J., Millett, G., D'Amico, D., Krieger, L., Sivashankar, Y., Lee, S. H., & Lachman, R.. (2021). Virtual tourism for older adults living in residential care: A mixed-methods study. *PLOS ONE*, 16(5), e0250761. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0250761>
- Fortin, M-F et Gagnon, J. (2016). *Fondements et étapes du processus de recherche : méthodes quantitatives et qualitatives* (3e éd.). Chenelière éducation.
- Gagnon, É. (2019). *Âgisme*. <https://doi.org/10.17184/eac.anthropen.089>
- Giorgi, A. (1997). De la méthode phénoménologique utilisée comme mode de recherche qualitative en sciences humaines : Théorie, pratique et évaluation. Dans Deslauriers, J.P., Groulx, L.H., Laperrière, R., Mayer, R., Pires, A. P. et Poupart, J. (Dir), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques* (pp. 341-364). Montréal: Centre international de criminologie comparée. Université de Montréal.

- Gouvernement du Québec. (2012). *La formation des préposés de résidence pour personnes âgées – Une approche centrée sur la personne âgée vivant en résidence pour des services de qualité donnés par des préposés qualifiés et habilités à utiliser les meilleures pratiques*. <https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/2011/11-843-04.pdf>
- Gouvernement du Québec. (2018). *Plan d'action 2018-2023 - Un Québec pour tous les âges* (publication no F-5234-MSSS-18). <https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/ainee/F-5234-MSSS-18.pdf>
- Gouvernement du Québec. (2021). *Résidences privées pour aînés*. <https://www.quebec.ca/habitation-et-logement/location/residences-privees-aines>
- Hammell, K. R. W. (2014). Belonging, occupation, and human well-being: An exploration. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 81(1), 39–50. <https://doi.org/10.1177/0008417413520489>
- Huygelier, H., Schraepen, B., Van Ee, R., Vanden Abeele, V. et Gillebert, C. R. (2019). Acceptance of immersive head-mounted virtual reality in older adults. *Scientific Reports*, 9(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-019-41200-6>
- Institut de gériatrie de Sherbrooke. (2017). Rapport sommaire : Résultats de l'évaluation de la satisfaction menée dans quatre CHSLD de Sherbrooke. https://www.santeestrie.qc.ca/clients/SanteEstrie/A_propos/Comites/Comite-usagers/CSSS-IUGS_Resultat_evaluation_satisfaction_4_CHSLD.pdf
- Iwasa, H., Yoshida, Y., Kai, I., Suzuki, T., Kim, H., & Yoshida, H. (2012). Leisure activities and cognitive function in elderly community-dwelling individuals in Japan: a 5-year prospective cohort study. *Journal of psychosomatic research*, 72(2), 159–164. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2011.10.002>
- Jiang, B., Tian, L., & Zhou, D. (2017). User Experience Design Research of New Types of Home Appliances Based on the Analysis of the Learning Curve of the Elderly. In *Lecture Notes in Computer Science* (pp. 233–243). Lecture Notes in Computer Science. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58530-7_17
- Kim, J. H., Park, S., & Lim, H. (2021). Developing a virtual reality for people with dementia in nursing homes based on their psychological needs: a feasibility study. *BMC geriatrics*, 21(1), 167. <https://doi.org/10.1186/s12877-021-02125-w>
- Komatsu, M., Obayashi, K., Tomioka, K., Morikawa, M., Jojima, N., Okamoto, N., Kurumatani, N., & Saeki, K.. (2019). The interaction effect between physical and cultural leisure activities on the subsequent decline of instrumental ADL: the Fujiwara-kyo study. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12199-019-0826-4>
- Kuk, N. O., Zijlstra, G. A. R., Bours, G. J. J. W., Hamers, J. P. H., Tan, F. E. S., & Kempen, G. I. J. M.. (2018). Promoting Functional Activity Among Nursing Home Residents: A Cross-Sectional Study on Barriers Experienced by Nursing Staff. *Journal of Aging and Health*, 30(4), 605–623. <https://doi.org/10.1177/0898264316687407>

- L'Appui. (2020). *Souvenirs et partages autobiographiques: qu'est-ce que la réminiscence?* <http://bit.ly/3OXBSMt>
- Labrie, Y. (2015, mars). *L'autre système de santé – Quatre domaines où le secteur privé répond aux besoins des patients*. Institut économique de Montréal. https://www.iedm.org/sites/default/files/pub_files/cahier0115_fr.pdf
- Levere, M., Rowan, P., & Wysocki, A. (2021). The Adverse Effects of the COVID-19 Pandemic on Nursing Home Resident Well-Being. *Journal of the American Medical Directors Association*, 22(5), 948–954.e2. <https://doi.org/10.1016/j.jamda.2021.03.010>
- Lord, M-M., Cantin, N. (2022, 28-31 août). *Signifiante occupationnelle: analyse de ce concept clé en ergothérapie* [communication orale]. Congrès de la Fédération mondiale d'ergothérapie, Paris, France.
- McCabe, M., Byers, J., Busija, L., Mellor, D., Bennett, M. et Beattie, E. (2021). How Important Are Choice, Autonomy, and Relationships in Predicting the Quality of Life of Nursing Home Residents? *Journal of Applied Gerontology*, 40(12), 1743-1750. <https://doi.org/10.1177/0733464820983972>
- Meta Quest. (s.d.-a). *Quest 2 silicone cover*. <https://www.oculus.com/silicone-cover/>
- Meta Quest. (s.d.-b). *Oculus Store*. <https://www.oculus.com/experiences/quest/>
- Meta Quest. (s.d.-c). *Meta Quest 2 : caractéristiques techniques*. <https://store.facebook.com/ca/fr/quest/products/quest-2/tech-specs#tech-specs>
- Ministère de la Santé et des Services sociaux. (2018). *Établissements de santé et de services sociaux*. <https://www.msss.gouv.qc.ca/reseau/etablissements-de-sante-et-de-services-sociaux/>
- Ministère de la Santé et des Services sociaux (2013). *Règlement sur les conditions d'obtention d'un certificat de conformité et les normes d'exploitation d'une résidence privée pour aînés. Document maître. Manuel d'application*. Québec: Gouvernement du Québec. <https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/2012/12-843-03W.pdf>
- Ministère de la Santé et des Services sociaux. (2012). *La formation des préposés de résidence pour personnes âgées - Une approche centrée sur la personne âgée vivant en résidence pour des services de qualité donnés par des préposés qualifiés et habilités à utiliser les meilleures pratiques - Rapport du groupe de travail*. <https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/document-000555/?&date=ASC>
- Morley, J. E., Philpot, C. D., Gill, D. et Berg-Weger, M. (2014, Feb). Meaningful activities in the nursing home. *J Am Med Dir Assoc*, 15(2), 79-81. <https://doi.org/10.1016/j.jamda.2013.11.022>

- Mühlegger, V. (2018). A First Encounter of Residents of a Long-Term Care Facility with Virtual Reality Glasses. *MDPI AG*. <https://doi.org/10.20944/preprints201809.0410.v1>
- Nations Unies. (2020). *Note de synthèse : L'impact de la COVID-19 sur les personnes âgées*. https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/old_persons_french_0.pdf
- O'Sullivan G, & Hocking C. (2006). Positive ageing in residential care. *New Zealand Journal of Occupational Therapy*, 53(1), 17–23.
- Olsen, C., Pedersen, I., Bergland, A., Enders-Slegers, M.-J., Jøranson, N., Calogiuri, G., & Ihlebæk, C.. (2016). Differences in quality of life in home-dwelling persons and nursing home residents with dementia – a cross-sectional study. *BMC Geriatrics*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12877-016-0312-4>
- Ordre des ergothérapeutes du Québec. (2021). *Qu'est-ce que l'ergothérapie?*. <https://www.oeq.org/m-informer/qu-est-ce-que-l-ergotherapie.html>
- Organisation mondiale de la Santé. (2020). *Proposition finale : Décennie pour le vieillissement en bonne santé 2020-2030*. https://cdn.who.int/media/docs/default-source/decade-of-healthy-ageing/final-decade-proposal/decade-proposal-final-apr2020-fr.pdf?sfvrsn=5be17317_6
- Organisation mondiale de la Santé. (2021). *Vieillesse et santé*. <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>
- Ouyang, Z., Chong, A. M. L., Ng, T. K., & Liu, S.. (2015). Leisure, functional disability and depression among older Chinese living in residential care homes. *Aging & Mental Health*, 19(8), 723–730. <https://doi.org/10.1080/13607863.2014.962009>
- Persson D, Erlandsson L, Eklund M, & Iwarsson S. (2001). Value dimensions, meaning, and complexity in human occupation -- a tentative structure for analysis. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 8(1), 7–18. <https://doi.org/10.1080/11038120119727>
- Pritchard-Jones, L. (2017). Ageism and Autonomy in Health Care: Explorations Through a Relational Lens. *Health Care Analysis*, 25(1), 72-89. <https://doi.org/10.1007/s10728-014-0288-1>
- Reed, K. D., Hocking, C. S. et Smythe, L. A. (2011). Exploring the Meaning of Occupation: The Case for Phenomenology. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 78(5), 303-310. <https://doi.org/10.2182/cjot.2011.78.5.5>
- Regroupement Québécois des résidences pour aînés. (2017). *Étude de satisfaction - sondage auprès des personnes âgées des résidences membres du RQRA*. Léger. https://www.rqra.qc.ca/client_file/upload/Rapport_leger_RQRA_sondage_satisfaction_clientele.pdf
- Regroupement Québécois des résidences pour aînés. (2021). *Situation préoccupante des résidences pour aînés*. <https://www.rqra.qc.ca/salle-de-presse/communiqués-de-presse>

- Robert, P., Benoit, M., Rachid, G., Pierre-David, P., Emmanuelle, C., Valeria, M., Chaurasia, G. et George, D. (2015). Is it possible to use highly realistic virtual reality in the elderly? A feasibility study with image-based rendering. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 557. <https://doi.org/10.2147/ndt.s73179>
- Roberts, A. E. K. et Bannigan, K. (2018). Dimensions of personal meaning from engagement in occupations: A metasynthesis. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 85(5), 386-396. <https://doi.org/10.1177/0008417418820358>
- Sandvoll, A. M., Hjertenes, A.-M., & Board, M.. (2020). Perspectives on activities in nursing homes. *International Practice Development Journal*, 10(Suppl), 1–12. <https://doi.org/10.19043/ipdj.10suppl.006>
- Saredakis, D., Szpak, A., Birkhead, B., Keage, H. A. D., Rizzo, A. et Loetscher, T. (2020, 2020-March-31). Factors Associated With Virtual Reality Sickness in Head-Mounted Displays: A Systematic Review and Meta-Analysis [Systematic Review]. *Frontiers in Human Neuroscience*, 14(96). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2020.00096>
- Sharples, S. C., Cobb, S. V. G., Moody, A. et Wilson, J. R. (2008). Virtual reality induced symptoms and effects (VRISE): Comparison of head mounted display (HMD), desktop and projection display systems. *Displays*, 29, 58-69.
- Shaunfield, S., Wittenberg-Lyles, E., Oliver, D. P. et Demiris, G. (2014). Virtual Field Trips for Long-Term Care Residents: A Feasibility Study. *Activities, Adaptation & Aging*, 38(3), 237-247. <https://doi.org/10.1080/01924788.2014.935911>
- Slettebø, Å., Saeteren, B., Caspari, S., Lohne, V., Rehnsfeldt, A. W., Heggestad, A. K. T., Lillestø, B., Høy, B., Råholm, M.-B., Lindwall, L., Aasgaard, T., & Nåden, D.. (2017). The significance of meaningful and enjoyable activities for nursing home resident's experiences of dignity. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*, 31(4), 718–726. <https://doi.org/10.1111/scs.12386>
- Société Alzheimer. (s.d.). *Les troubles neurocognitifs au Canada en chiffres*. [https://4ox0.short.gy/Troubles neurocognitifs](https://4ox0.short.gy/Troubles%20neurocognitifs)
- St-Pierre, M-È. (2021). La pratique libre comme mode de participation privilégiée au loisir en temps de COVID-19. *Observatoire québécois du loisir* 18(13). Université du Québec à Trois-Rivières. [https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/FWG/GSC/Publication/170/377/1765/1/516485/5/O0003486994 Bulletin pratique libre en temps COVID 19 v6.pdf](https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/FWG/GSC/Publication/170/377/1765/1/516485/5/O0003486994%20Bulletin%20pratique%20libre%20en%20temps%20COVID%2019%20v6.pdf)
- Syed-Abdul, S., Malwade, S., Nursetyo, A. A., Sood, M., Bhatia, M., Barsasella, D., Liu, M. F., Chang, C.-C., Srinivasan, K., M, R. et Li, Y.-C. J. (2019). Virtual reality among the elderly: a usefulness and acceptance study from Taiwan. *BMC Geriatrics*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12877-019-1218-8>

- Tahar-Aissa, S. (2018). *Improving well-being with virtual reality for frail elderly people* [mémoire de maîtrise, Université de Stockholm]. DiVA Portal. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1250968/FULLTEXT01.pdf>
- Townsend, E.A. et Polatajko, H.J (2013). *Habiliter à l'occupation : Faire avancer la perspective ergothérapique de la santé, du bien-être et de la justice par l'occupation* (2e ed., version française N. Cantin). Publications ACE
- Tsao, Shu, & Lan. (2019). Development of a Reminiscence Therapy System for the Elderly Using the Integration of Virtual Reality and Augmented Reality. *Sustainability*, 11(17), 4792. <https://doi.org/10.3390/su11174792>
- Ukawa, S., Tamakoshi, A., Tani, Y., Sasaki, Y., Saito, J., Haseda, M., Shirai, K., Kondo, N., Kondo, K., & Kawachi, I. (2022). Leisure activities and instrumental activities of daily living: A 3-year cohort study from the Japan Gerontological Evaluation Study. *Geriatrics & gerontology international*, 22(2), 152–159. <https://doi.org/10.1111/ggi.14334>
- Université du Québec en Outaouais. (s.d.). *Les cybermalaises*. Laboratoire de cyberpsychologie de l'UQO. <http://w3.uqo.ca/cyberpsy/index.php/cybermalaises/>
- Van Den Berg, M. E. L., Winsall, M., Dyer, S. M., Breen, F., Gresham, M., & Crotty, M.. (2020). Understanding the Barriers and Enablers to Using Outdoor Spaces in Nursing Homes: A Systematic Review. *The Gerontologist*, 60(4), e254–e269. <https://doi.org/10.1093/geront/gnz055>
- Van Houwelingen-Snippe, J., Ben Allouch, S. et Van Rompay, T. J. L. (2021). Virtual Reality Representations of Nature to Improve Well-Being amongst Older Adults: a Rapid Review. *Journal of Technology in Behavioral Science*. <https://doi.org/10.1007/s41347-021-00195-6>
- Van Laethem, N. et Josset, J. (2020). Outil 4. Le carnet de bord du chercheur. Dans : N. Van Laethem et J. Josset (Dir), *La boîte à outils des soft skills* (pp. 22-23). Dunod.
- Venkatesh, V. et Davis, F. D. (1996). A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test. *Decision Sciences*, 27(3), 451-481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb00860.x>
- Von Humboldt, S., Mendoza-Ruvalcaba, N. M., Arias-Merino, E. D., Costa, A., Cabras, E., Low, G., & Leal, I.. (2020). Smart technology and the meaning in life of older adults during the Covid-19 public health emergency period: a cross-cultural qualitative study. *International Review of Psychiatry*, 32(7-8), 713–722. <https://doi.org/10.1080/09540261.2020.1810643>
- Wilcock, A. (1998). Reflections on doing, being and becoming. *Revue canadienne d'ergothérapie*, 65(5), 248-256.

- Yuan, S., Tao, F., & Li, Y. (2022). The Restorative Effects of Virtual Reality Forests on Elderly Individuals During the COVID-19 Lockdown. *Journal of Organizational & End User Computing*, 34(6), 1–22. <https://doi-org.biblioproxy.uqtr.ca/10.4018/JOEUC.297626>
- Zambianchi, M. et Carelli, M. (2016). Positive Attitudes towards Technologies and facets of Well-being in Older Adults. *Journal of Applied Gerontology*, 37(3), 371-388. <https://doi.org/10.1177/0733464816647825>
- Zhu, S., Sui, Y., Shen, Y., Zhu, Y., Ali, N., Guo, C., & Wang, T. (2021). Effects of Virtual Reality Intervention on Cognition and Motor Function in Older Adults With Mild Cognitive Impairment or Dementia: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in aging neuroscience*, 13, 586999. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2021.586999>

ANNEXE A
AFFICHE DE RECRUTEMENT DES PARTICIPANTS



PROJET DE RECHERCHE -
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-
RIVIÈRES

PARTICIPANTS RECHERCHÉS

Ce projet vise à : tester l'effet de l'utilisation de casques de réalité virtuelle sur la réalisation d'activités qui sont motivantes et porteuses de sens.

.....
Ce que cela implique trois étapes : 1) se familiariser avec le casque de réalité virtuelle; 2) réaliser une activité culturelle de son choix via le casque de réalité virtuelle (ex : visite d'un musée, spectacle du Cirque du Soleil, visite de la grande bibliothèque de Montréal. 3) participer à une entrevue avec un membre de l'équipe de recherche pour parler de l'expérience vécue. (Durée totale environ 1h à 1h30).

Qui peut participer : personnes de 65 ans et plus intéressées à tester l'activité de réalité virtuelle et ne souffrant pas de nausées ou étourdissements fréquents.

Intéressé?
Contactez Vidhya Patel :
vidhya.patel@uqtr.ca
ou 819 376-5011, poste 3752



ANNEXE B

CANEVAS D'ENTREVUE

Mise en contexte : Nous allons discuter de l'expérience que vous venez de vivre avec la réalité virtuelle. Je vais vous poser des questions et je vous invite à me répondre selon ce que vous croyez et avez ressenti lors de l'activité. Il n'y a pas de bonne réponse. Nous voulons vraiment obtenir votre point de vue. La discussion devrait durer environ 20 minutes, mais n'hésitez pas si vous avez besoin d'une pause de nous en informer.

Question de réchauffement : Est-ce qu'avoir accès à la culture est important pour vous? Qu'est-ce que cela vous apporte?

D'abord, parlons de votre expérience avec la réalité virtuelle.

- 1- Premièrement, comment avez-vous trouvé l'activité de réalité virtuelle? (Décrivez votre expérience)**

Questions de relance/approfondissement au besoin

- *Qu'est-ce qui vous a plu le plus de cette activité?*
 - *Comment trouvez-vous son utilisation ? (facile, difficile)*
 - *Est-ce votre première expérience avec la réalité virtuelle?*
- 2- Est-ce que cette activité vous a apporté du plaisir/un sentiment de bien-être et pourquoi (sinon pour quelles raisons)?
Plus précisément, qu'est-ce que cela a suscité comme sentiment chez vous ? (plaisir, désagréable ...)**
 - 3- Comment est-ce que la réalité virtuelle telle qu'expérimentée pourrait vous permettre de faire davantage d'activités qui sont importantes pour vous?**

Puis, nous aimerions avoir votre avis sur la possibilité d'utiliser ce type de technologie dans votre milieu de vie

- 4- Quelle est votre opinion face à l'utilisation de la réalité virtuelle pour permettre l'accès à la culture dans votre milieu de vie et pourquoi?**

Question de relance/approfondissement au besoin

- *Quels sont les avantages/obstacles selon vous à l'utilisation de cette technologie?*
- 5- Si l'on avait toutes les ressources disponibles pour rendre ce type d'activités possible, y participeriez-vous souvent ? Si oui, donnez un chiffre à titre indicatif (ex. : pour 1 an)**

6- Comment est-ce que la réalité virtuelle pourrait influencer la variété des activités qui sont proposées à la résidence ?

- *Voyez-vous d'autres utilisations possibles pour celle-ci?*

ANNEXE C CERTIFICATION ÉTHIQUE

3373



CERTIFICAT D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE AVEC DES ÊTRES HUMAINS

En vertu du mandat qui lui a été confié par l'Université, le Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains a analysé et approuvé pour certification éthique le protocole de recherche suivant :

Titre : La signifiante occupationnelle des aînés en RPA: impact de l'utilisation de la réalité virtuelle pour accéder à la culture.

Chercheur(s) : Vidhya Patel
Département d'ergothérapie

Organisme(s) : Aucun financement

N° DU CERTIFICAT : CER-22-284-07.03

PÉRIODE DE VALIDITÉ : Du 11 mars 2022 au 11 mars 2023

En acceptant le certificat éthique, le chercheur s'engage à :

- Aviser le CER par écrit des changements apportés à son protocole de recherche avant leur entrée en vigueur;
- Procéder au renouvellement annuel du certificat tant et aussi longtemps que la recherche ne sera pas terminée;
- Aviser par écrit le CER de l'abandon ou de l'interruption prématurée de la recherche;
- Faire parvenir par écrit au CER un rapport final dans le mois suivant la fin de la recherche.

Me Richard LeBlanc
Président du comité

Fanny Longpré
Secrétaire du comité

Décanat de la recherche et de la création

Date d'émission : 11 mars 2022