

## JEUX VIDÉO : UN PONT INTERGÉNÉRATIONNEL

### DES JEUX NUMÉRIQUES POUR TOUS

Le jeu, de manière générale, constitue un outil de partage intergénérationnel bien identifié. Plus spécifiquement, les jeux vidéo permettent, grâce à une forme d'apprentissage inversé, de partager des temps de qualité entre générations. L'accompagnement des grands-parents en matière de pratique de jeux vidéo tend à asseoir et valoriser leur rôle, en dépassant la distanciation qui peut survenir notamment lors de la période d'adolescence, parfois davantage tournée vers les écrans. Grâce à des rendez-vous réguliers de jeux numériques stimulants, tant pour les seniors que pour les jeunes, l'objectif est de connecter ou de reconnecter les générations entre elles.

### DES ANIMATEURS ET DU MATÉRIEL NUMÉRIQUE POUR LE PROJET

Pour organiser le projet, une prise de contact a été établie avec les services municipaux : escale Jeunes, conseil municipal des Jeunes, ludothèque, centre de loisirs et la résidence seniors. Un questionnaire a été diffusé dans le cadre du travail universitaire à destination des adhérents PENZA (Préservons Ensemble Notre Santé) sur les comportements liés aux jeux numériques. Le matériel numérique et les logiciels ont été conseillés et mis à disposition par la ludothèque et le service Jeunesse. Des animateurs ont été trouvés pour les ateliers.

VILLE DE ROYAN



Royan (17)

Ville Membre depuis 2013

### OBJECTIFS :

- Créer du lien entre grands-parents et petits-enfants autour des jeux vidéo et favoriser des temps de loisirs activement partagés.
- Développer le partage de connaissances réciproques en mettant en lumière l'adaptabilité de chacun.
- Favoriser la connaissance des outils numériques, dépasser les difficultés d'usage, l'entraînement cognitif et physique et améliorer le bien-être des participants.
- Améliorer le bien-être des participants grâce à l'entraînement cognitif et physique

### PRATIQUE :

- Organiser une prise de contact avec les services municipaux.
- Diffuser un questionnaire.
- Mettre à disposition le matériel numérique et les logiciels.
- Trouver des animateurs pour les ateliers.

## DES ATELIERS RÉGULIERS ET INTERGÉNÉRATIONNELS

Grâce à des ateliers réguliers, l'objectif est de permettre aux seniors de s'approprier l'utilisation des jeux vidéo/numériques qu'ils pourront ensuite partager avec leurs enfants et petits-enfants.

Les supports proposés sont variés : jeux traditionnels adaptés sur le numérique (jeux de plateau, de cartes, etc.), console Wii et jeux en ligne.

Les ateliers réunissant seniors et jeunes constituent un temps de loisir et d'apprentissage stimulant (transmission de compétences intergénérationnelles).

A l'Escale Jeunes, des ateliers de Wii sports intergénérationnels (un mercredi après-midi par mois), réunissant huit jeunes et huit seniors ont eu lieu. Les jeunes accueillent les seniors et les guident dans l'utilisation de la console Wii. Ce temps de partage se terminent par un goûter. D'autre part, la ludothèque organise chaque année la fête du jeu ; en 2022, sur le thème "VoyaJeux dans le temps".

Pour l'évaluation quantitative du projet, ce sont le nombre de sessions, d'inscrits, de participants, de jeux utilisés et l'assiduité qui sont pris en compte. Pour l'évaluation qualitative du projet, c'est le recueil des avis des participants et des partenaires (temps d'échanges après chaque séance) qui est pris en compte.

## UNE ACTION PERMISE PAR UNE COLLABORATION

Si le Service Santé/PENSA coordonne le projet, il informe et sensibilise aussi les seniors à l'intérêt de participer aux ateliers "jeux vidéo" en les accompagnant dans cette démarche. Il observe aussi les effets physiques, psychologiques et sociaux et anime les ateliers "Jeux sur Appli".

L'Escale Jeunes prête une salle, une Wii et une télévision en mobilisant des jeunes pour constituer des groupes avec les seniors, notamment le Conseil Municipal des Jeunes.

Le service enfance/jeunesse anime la séance mensuelle "jeux vidéo", la ludothèque organise et anime quant à elle des ateliers hebdomadaires d'entraînement cérébral et de la Fête du jeu, ouverte à tout public.

## COÛTS ET PERSPECTIVES DE L'ACTION

Les deux consoles de jeux Wii Nintendo et les jeux adaptés ont coûté 640 €, tandis que la télévision grand écran est évalué à un montant de 500 €. Le vidéoprojecteur et écran ont coûté quant à eux 1 200 €.

L'utilisation du local municipal de l'Escale Jeunes correspond à 50 € par demi journée.

En ce qui concerne les perspectives de l'action, il s'agira de mobiliser régulièrement les seniors selon l'évolution de leurs intérêts et d'obtenir leur adhésion (chaque partenaire devra obtenir leur adhésion). Il conviendra aussi d'amplifier et de diversifier le côté intergénérationnel, notamment par l'intermédiaire de la Mission locale et du Bureau Information Jeunesse et du centre socioculturel, de déployer l'action dans les résidences seniors municipales et d'inciter également les établissements privés à participer. Il conviendra aussi de sensibiliser davantage de seniors, d'élargir le panel à travers le tissu associatif, de contribuer à l'achat de nouveaux jeux permettant de développer l'action et de diversifier les supports (autres formes de jeux vidéo), dproposer aux aînés des ateliers d'initiation aux réseaux sociaux (Instagram, Tik Tok, WhatsApp...) par les jeunes pour resserrer les liens entre générations.

## APPEL À CONTRIBUTION

Si, comme la ville de Royan, vous avez mis en place des projets pour les aînés, n'hésitez pas à nous en faire part : [contact@rfvaa.com](mailto:contact@rfvaa.com)

