



SilverGEEK

Rapport d'enquête sociologique

Silver Geek
Saison 5 - 2018/2019

*Par Gabrielle Lavenir,
Chercheuse en sociologie*

« J'ai gagné ! »

Le modèle Silver Geek et ses publics



Partenaires fondateurs historiques :



Fondation



SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS



Reconnue d'utilité publique

Remerciements

Aux membres et partenaires de l'association Silver Geek, en particulier son bureau, des gens extraordinaires qui ont rendu possible ce projet et avec qui je chemine depuis maintenant un an et demi de recherche, et notamment à Vincent Blanchard qui a relu, retravaillé et amélioré ce rapport pour en construire la meilleure version possible,

A mon directeur de thèse, Bart Simon, qui m'a guidée et soutenue dans ce premier terrain, ses enjeux et ses difficultés,

Aux responsables, partenaires, collègues rencontrés pendant mes pérégrinations dans le monde de Silver Geek,

A tous les responsables d'Unis-Cité qui m'ont guidée avec patience et gentillesse dans mon exploration des ateliers Silver Geek,

A la SNCF, qui a rendu possible cette exploration de 30 ateliers, 5 compétitions, et divers événements et réunions dans dix-huit villes,

Aux coordinateurs et coordinatrices, qui m'ont accueillie, accompagnée, éclairée, et qui ont pris le temps de répondre à mes questions avec une bienveillance et une sincérité remarquable,

Aux membres du personnel des structures accueillant les ateliers, qui ont très gracieusement accepté ma présence et mes questions,

Aux volontaires, tous et toutes des jeunes gens passionnants à qui je souhaite le meilleur... d'autant qu'ils et elles ont accepté avec une bonne volonté admirable qu'une dame inconnue s'assoie au fond de la salle pour prendre frénétiquement des notes et les bombarder de questions,

Et, bien sûr et avant tout, à ceux et celles qui ont participé aux ateliers et aux compétitions Silver Geek. Merci d'avoir accepté ma présence, répondu à mes questions, partagé vos expériences et vos observations.

Sommaire

Remerciements

Préambule

Le projet Silver Geek, de l'expérimentation locale au phénomène national

Silver Geek, une initiative unique

I- Le jeu vidéo. S'approprier les technologies numériques

1. Priorité au jeu

Le jeu, central dans les actions Silver Geek

2. Le jeu vidéo, passerelle vers les technologies numériques

3. Familiarisation et apprentissage

Un espace ludique pour s'approprier les technologies numériques

Jeu vidéo et compétences numériques

Les activités de découverte et d'apprentissage

II- La compétition. S'investir dans les technologies numériques

1. L'Esport pour les aînés

La compétition dans les actions Silver Geek

L'Esport : de quoi s'agit-il ?

La célébration du jeu des aînées

2. Prendre le jeu au sérieux

L'horizon des tournois et Trophées

Prendre le jeu au sérieux

Des interactions sereines dans une ambiance compétitive

III. Les liens intergénérationnels. Construire des intérêts communs aux jeunes et aux aînés

1. Les échanges entre participants âgés et jeunes volontaires

L'intergénérationnel et ses enjeux

Des espaces où se rencontrent jeunes et aînés

Les activités intergénérationnelles dans les ateliers

2. La co-construction intergénérationnelle des ateliers

IV. Les territoires. Construire et étendre les réseaux de partenaires

1. L'ancrage territorial des actions Silver Geek

Le rôle fondamental d'Unis Cité, co-fondateur et opérateur historique de Silver Geek

2. Un cadre national, des adaptations locales

3. L'expansion de Silver Geek à l'échelle nationale

*L'expansion territoriale de Silver Geek
Les évolutions du projet Silver Geek
Silver Geek et les médias*

V. Les publics. Aînés, volontaires, personnel des structures, proches et publics des compétitions

1. Les aînés et la lutte contre l'exclusion des plus âgés

*Les ateliers comme espaces de sociabilité
Des publics divers
Handicap et accessibilité*

2. Les volontaires, acteurs et bénéficiaires

3. Les autres publics des actions Silver Geek

Spectateurs et spectatrices

Synthèse : les cinq caractéristiques de Silver Geek

Conclusion. Quel rôle pour Silver Geek dans une société en pleine transformation ?

Annexes

*Méthodologie
Bibliographie commentée : aînés et jeux vidéo
Références citées*

Préambule

"T'as vu ce que font les vieux aujourd'hui ?"

Une participante à sa petite-fille après un atelier

Le projet Silver Geek, de l'expérimentation locale au phénomène national

La genèse du projet Silver Geek consiste à proposer aux aînés¹ de découvrir les outils numériques à travers les jeux vidéo avec l'aide de jeunes volontaires qui les accompagnent pendant 6 à 9 mois. Toutes les semaines, à travers la France, des joueuses de 65 à 102 ans se rassemblent ainsi pour s'entraîner au bowling sur console en vue des grands tournois de fin d'année, les Trophées des Seniors.

En organisant ces ateliers et ces compétitions, les partenaires réunis dans le projet Silver Geek poursuivent plusieurs objectifs de solidarité et d'inclusion sociale. **Avant tout, le projet s'engage pour l'amélioration de la qualité de vie des aînés et pour la lutte contre l'exclusion et l'isolement des plus âgés.** La charte Silver Geek met au premier plan le principe du « bien vieillir ». Cet engagement pour le bien-être et l'inclusion des aînés se décline en deux autres engagements. L'inclusion numérique, d'une part : les technologies numériques sont des outils de participation sociale, et les aînés font partie des publics les plus éloignés du numérique. Les relations intergénérationnelles, d'autre part : les aînés souffrent d'une marginalisation sociale, et la socialisation avec de jeunes adultes contribue à lutter contre cette mise à l'écart. Pour poursuivre ces objectifs, le projet Silver Geek mise sur un format ludique et compétitif.

Depuis les premières expérimentations sur le territoire de Poitiers en 2014, le projet Silver Geek a connu une croissance rapide. En 2018-2019, 137 jeunes volontaires en service civique ont animé des ateliers et des compétitions de jeu vidéo dans 113 structures d'accueil des personnes âgées réparties dans 16 départements. L'expansion du projet n'est pas uniquement géographique : les acteurs de Silver Geek adaptent leurs actions à de nouveaux publics, de nouvelles activités, de nouveaux enjeux...

Trois ans après la parution du "Rapport sur l'évaluation de l'utilité sociétale de Silver Geek" publié par le collectif en partenariat avec le RAMEAU (Silver Geek 2015), **ce rapport propose une analyse du projet Silver Geek et de ses effets sur les publics au moment où le dispositif change d'échelle et se déploie sur le territoire national.**

1 Ce rapport mentionne de nombreux acteurs : les aînés et aînées, les participants et participantes qui viennent aux ateliers Silver Geek, les coordinateurs et coordinatrices qui encadrent les volontaires, etc. Pour ne pas alourdir la lecture on a choisi d'utiliser uniquement le masculin pour les noms collectifs, bien que du côté des joueurs les femmes sont largement majoritaires.

Silver Geek, une initiative unique

Le projet Silver Geek occupe une place très particulière dans le paysage des programmes sur les technologies numériques à destination des publics âgés.

Les programmes sur les technologies numériques à destination des publics âgés existent depuis l'arrivée de l'informatique individuelle en France, à la fin des années 1980. Des initiatives, qui prennent souvent la forme de cours d'informatique, d'espaces d'aide et dépannage, ou de clubs où se retrouvent et échangent les pratiquants, s'installent dans des espaces divers, des médiathèques aux EHPAD (Établissements d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes). Le domaine des actions sur le numérique pour les publics âgés est aujourd'hui en pleine expansion. En effet, l'utilisation des technologies numériques devient obligatoire dans un nombre croissant de domaines, comme l'illustre la politique de dématérialisation des services publics à l'horizon 2022. L'État encourage le déploiement de ces initiatives à destination des aînés et plus largement à destination des publics considérés comme "éloignés du numérique" dans le cadre de sa "Stratégie nationale pour un numérique inclusif". Des "Espaces Publics Numériques" sont implantés sur le territoire français pour fournir formations et points d'accès aux technologies numériques. Il faut ajouter à ces initiatives celles qui donnent aux aînés accès aux technologies numériques sans revendiquer une démarche d'inclusion numérique. C'est par exemple le cas des actions qui s'intéressent aux technologies numériques en tant qu'activités de loisirs ou supports de pratiques culturelles et artistiques.

Parmi ces initiatives, très peu donnent une place au jeu vidéo. Et, parmi ces dernières, l'association Silver Geek se distingue par son ampleur et sa durabilité. Le projet constitue donc un lieu pertinent pour une enquête sur les pratiques vidéoludiques des aînés. A terme, les données recueillies pendant l'enquête alimenteront un travail de recherche doctoral sur les aînés et le jeu vidéo.

Questions de recherche. Technologies numériques : de quoi parle-t-on ?

Ce qu'on appelle aujourd'hui "technologies numériques", voire simplement "numérique", a des frontières incertaines et changeantes. Le terme "numérique" renvoie à un principe de fonctionnement, celui d'une machine qui utilise un langage binaire. Dans son usage courant, le mot renvoie à un vaste ensemble comprenant des objets (dont des machines, comme les ordinateurs, tablettes, *smartphones*, mais aussi d'autres types d'objets, comme les cartouches de jeu vidéo et les clés USB) mais aussi des procédés (comme l'utilisation d'un écran comme interface ou la mise en réseau de plusieurs machines, par exemple avec Internet), et par extension les pratiques associées à ces derniers (envoyer un courriel, utiliser un moteur de recherche, jouer à un jeu vidéo). Même si elles ont des définitions techniques différentes, les formules "Nouvelles technologies de l'information et de la communication" ou "NTIC", "informatique", "technologies numériques" et "numérique" se sont succédées dans les usages des publics, institutions et entreprises pour désigner peu ou prou le même domaine. Ce domaine est parfois désigné comme celui des "nouvelles technologies", une formule qui fait oublier qu'une partie des technologies en question, comme les ordinateurs et les jeux vidéo, ont aujourd'hui un demi-siècle.

Clés de lecture du rapport d'enquête sociologique – Quelques mots de l'auteure

Le rapport « "J'ai gagné !" Le modèle Silver Geek et ses publics » est le fruit d'une enquête d'un an menée par Gabrielle Lavenir, chercheuse en sociologie. Il présente et analyse les résultats d'un an d'observation des ateliers et compétitions et d'échanges avec les acteurs du projet. A l'origine de cette enquête, une rencontre : celle d'un projet de recherche sur les pratiques vidéoludiques des aînées, en quête d'un terrain d'observation, avec le projet Silver Geek, unique initiative pour les seniors et les jeux vidéo à se déployer sur une grande échelle.



Gabrielle Lavenir – Auteure du rapport

Gabrielle Lavenir est chercheuse et doctorante en sociologie à l'université Concordia de Montréal (Canada). Membre du centre de recherche Technoculture, Art and Games (TAG) et du laboratoire ACT (Ageing + Communication + Technologies), elle est aussi secrétaire de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

Ce rapport est l'aboutissement d'un parcours qui a commencé en juin 2018, quand j'ai pris contact avec Silver Geek pour présenter ma thèse. A l'époque, je m'apprêtais à commencer le travail de terrain pour mon travail sur les pratiques des plus de soixante ans en matière de jeux vidéo. J'avais, évidemment, une idée derrière la tête en proposant à Silver Geek une présentation de mon travail. Silver Geek anime chaque année des dizaines d'ateliers pour des joueurs de plus de soixante-cinq ans, et la publication d'une solide étude en 2015 par l'association suggérait que mes interlocuteurs pourraient trouver de l'intérêt à un retour analytique sur leur projet ; j'étais à la recherche d'un endroit où rencontrer des gens âgés qui jouent, et rompue à l'exercice universitaire du rapport d'enquête. Nous étions faits pour nous entendre.

Dès le début de la thèse, j'anticipais qu'il serait difficile de recruter des joueuses âgées. Non pas, comme on pourrait l'imaginer, parce que les plus âgés ne jouent pas du tout : une enquête indique que le tiers des plus de soixante ans ont joué au moins une fois à un jeu vidéo en 2012 (Berry et al. 2013). Ces chiffres datent d'il y a presque dix ans, et il est raisonnable de faire l'hypothèse que la pratique du jeu vidéo n'a pas drastiquement reculé dans cette classe d'âge. C'est, en fait, une difficulté plus générale. Les gens sont nombreux à considérer qu'ils ne jouent pas, même quand ils ont une pratique régulière, ou bien que ce qu'ils font n'est pas du jeu vidéo. C'est souvent le cas pour les jeux qui prennent la forme d'applications mobiles (Candy Crush), d'applications sur les réseaux sociaux (Farmville), ou de versions numériques de jeux classiques (Scrabble), dont le statut de « jeu vidéo » est ambivalent, mais qui sont de loin les jeux les plus pratiqués. Ces tendances sont particulièrement fortes chez les plus âgés. De plus, la littérature scientifique sur les joueurs de plus de soixante ans signale leur tendance à se sous-déclarer – au point qu'une partie des gens âgés cachent leur jeu à leurs proches. Les

raisons en sont variées : crainte de l'infantilisation, peur des moqueries, angoisse vis-à-vis du jeu vidéo suite aux paniques des années 1990. Bref, les gens que je cherchais à rencontrer étaient particulièrement peu susceptibles de répondre à mes annonces.

Par conséquent, depuis le début de la thèse, j'étais à la recherche d'un espace de jeu collectif pour les plus âgés. Un lieu de ce genre devait être un bon point de départ pour rencontrer des gens qui accepteraient de me parler. Or ces lieux sont rares : en dehors d'un projet parisien très riche mais qui m'avait déjà accueilli pour mon mémoire de master, je trouvais surtout des projets pour les seniors dans lesquels le jeu vidéo avait une place périphérique. **De ce point de vue, Silver Geek est une exception. En venant aux ateliers et aux événements Silver Geek, j'avais l'occasion de rencontrer des gens âgés aux profils et aux intérêts extrêmement variés et de les écouter parler de leurs expériences et de leurs relations avec le jeu vidéo.**

Un travail de terrain de ce genre est forcément un exercice d'équilibre. A partir des données de plusieurs mois de visites et d'échanges, il faut d'une part nourrir la réflexion de l'association sur son projet et d'autre part produire une analyse sociologique dans le cadre de la thèse. C'est à la première de ces deux missions que ce rapport est consacré : **vous trouverez dans les pages qui suivent des éléments en réponse aux questionnements de l'association sur elle-même.** *Qu'est-ce qui fait que Silver Geek fonctionne ? Quelles sont les caractéristiques distinctives de Silver Geek ? Quelles significations les différents acteurs du projet donnent-ils à Silver Geek ?* En ce qui concerne la deuxième mission, elle sera remplie par une thèse de doctorat, actuellement en cours de rédaction. Je voudrais prendre le temps de présenter, en quelques mots, la question de recherche et les premières conclusions de ce travail.

Avant de proposer quelques pistes de réflexion, il reste à aborder la question qui rythme toutes les thèses. **Pourquoi avoir choisi ce sujet ?** Même si, on l'a vu, les joueurs âgés existent bien, leur pratique du jeu vidéo est généralement périphérique dans leur vie et leur identité. L'enjeu n'est donc pas d'étudier un groupe social ou une sous-culture, mais d'examiner une pratique culturelle et le rôle qu'elle joue dans l'expérience du vieillissement. Cet angle est aussi un moyen d'étudier une problématique vaste, celle de la relation des générations âgées aux technologies numériques, à partir d'une situation concrète et bien délimitée, celle de la pratique des jeux vidéo chez les gens de plus de soixante ans.

La question de recherche est double : qu'est-ce que le vieillissement fait au jeu vidéo, et, en retour, que fait le jeu vidéo au vieillissement ? Il n'est pas question de détailler toutes les pistes qu'explorent le projet de thèse, et je n'en présente ici que deux.

Premièrement, on voit émerger depuis une dizaine d'année un discours sur les « silver gamers » qui encourage le jeu vidéo chez les plus âgés. Ce discours contraste de manière intéressante avec les paniques morales des années 1990 sur les dangers des jeux vidéo, accusés de provoquer addiction et violence, mais aussi avec les angoisses contemporaines autour des écrans. Les gens âgés constituent la seule classe d'âge qui est fortement encouragée à utiliser davantage les technologies numériques. Cette singularité nous dit deux choses. Le statut inconfortable de la vieillesse, d'abord, dans des sociétés contemporaines structurées par la relation entre rôle social, productivité économique et travail formel. Mais aussi la confiance que nous mettons dans les objets technologiques comme solutions aux

« problèmes » sociaux. Secondement, il est intéressant de voir comment, en pratique, les gens âgés s'approprient les jeux vidéo. Deux points, là aussi : d'abord, on constate sur le terrain que les gens âgés ne mobilisent que très rarement la notion d'utilité ou de productivité des jeux vidéo, en particulier en ce qui concerne la santé. **Ce qui donne du sens à la pratique du jeu vidéo, ce sont des motivations de l'ordre du plaisir et de la sociabilité, mais aussi le fait de passer le temps, de faire plaisir aux autres, de suivre une routine.** Ces dimensions du jeu constituent une portion importante de nos pratiques ludiques (par exemple en famille ou avec des enfants) mais demeurent très peu étudiées. Ensuite, un facteur oriente l'appropriation des jeux vidéo : la biographie technique d'un individu, c'est-à-dire l'ensemble des objets et pratiques technologiques que l'individu a appris à maîtriser au cours de sa vie. Cela signifie, en pratique, que les gens qui découvrent les jeux vidéo réussissent à en minimiser l'étrangeté en tissant des liens explicites avec d'autres objets à première vue très différents : un plateau de backgammon, une machine à écrire, un micro-onde, etc.

Ces réflexions sur le vieillissement et les technologies numériques nourrissent le rapport, et trouvent un prolongement dans la bibliographie annotée de la littérature scientifique, en annexe. Ces travaux rappellent ce que ce rapport met en évidence : beaucoup de choses se jouent dans la pratique des jeux vidéo par les plus âgés.

Ce rapport propose une analyse du format des actions Silver Geek et de leurs effets sur les publics à partir des données collectées pendant l'enquête. L'analyse se nourrit des observations, entretiens, traitement des données quantitatives et des documents produits par les différents acteurs. L'analyse contextualise ces données en mobilisant la recherche en sciences sociales sur le vieillissement et les technologies. **Le rapport s'intéresse particulièrement à une problématique, celle de la relation des aînés aux technologies numériques.**

L'enquête terrain de Gabrielle Lavenir en chiffres clés

Observation de 30 ateliers dans 18 villes en 4 mois

Observation de 5 compétitions : 3 tournois départementaux, 1 Trophée des Seniors, 1 compétition à la Paris Games Week

Entretiens et échanges avec les parties prenantes de Silver Geek : personnes âgées, volontaires, coordinateurs-trices d'Unis Cité, animateur-trices des structures, responsables et partenaires de l'association, élu-e-s, journalistes.

Documentation : charte de l'association, documents d'information, tableaux sur les ateliers produits par les volontaires et compilés par Unis-Cité, articles de presse et reportages de télévision sur les compétitions, etc.

Pour en savoir davantage, voir la partie « Méthodologie » en annexe.

Le modèle Silver Geek est caractérisé par cinq choix : le jeu (vidéo), la compétition, les relations intergénérationnelles, la co-construction territoriale, et la diversité des parties prenantes. **Comment ces cinq caractéristiques jouent-elles sur les relations des participantes âgées avec les technologies numériques ?**

- 1) Le jeu vidéo : comment le format ludique des actions Silver Geek encourage l'appropriation des technologies numériques par les aînées ?
- 2) La compétition : comment la dimension compétitive intensifie l'investissement des participants dans les activités Silver Geek ?
- 3) Les relations intergénérationnelles : comment ces relations se développent à partir des expériences et des intérêts partagés par les volontaires et les participantes dans les ateliers ?
- 4) La co-construction territoriale : comment le modèle multipartenarial de Silver Geek facilite le déploiement et l'ancrage de ses actions sur les territoires ?
- 5) La diversité des parties prenantes : comment les actions de Silver Geek mobilisent des publics variés, des aînés aux volontaires, des structures d'accueil aux publics des compétitions ?

I. Le jeu vidéo. S'appropriier les technologies numériques

Le format ludique des actions proposées par Silver Geek encourage l'appropriation des technologies numériques par les aîné.es. L'approche pédagogique est triple : mettre le jeu au centre des activités pour démystifier les outils, utiliser le jeu vidéo pour susciter et renforcer l'intérêt pour les technologies numériques, et offrir des opportunités variées d'apprentissage d'usages numériques transversaux.

1. Priorité au jeu

Le jeu sous des formes variées est au cœur des ateliers Silver Geek, tout en laissant de la place à d'autres activités (d'apprentissage, de découverte, de sociabilité, etc.).

Le jeu, central dans les actions Silver Geek

Le jeu a une place centrale dans le projet Silver Geek, plus particulièrement le jeu vidéo. C'est le jeu Wii Sports Bowling qui occupe la place d'honneur : il est au centre du projet, et toutes les compétitions Silver Geek lui sont consacrées.

Le Wii Bowling

Qu'est-ce que le Wii Bowling ?

Le jeu Wii Sports Bowling (appelé dans ce rapport "Wii Bowling") se joue sur la console Wii commercialisée par Nintendo. Le principe fondamental est celui du jeu de quille : lancer une boule pour faire tomber le plus grand nombre de quilles possibles

Comment joue-t-on au bowling sur la Wii ?

Les joueurs font un geste de lancer avec la manette de la console devant un capteur, et ce geste est traduit en une trajectoire de la boule à l'écran. Selon les modes (automatique ou manuel), il est nécessaire ou pas d'appuyer puis de relâcher un bouton au moment du lancer.

Pourquoi ce jeu est-il au cœur des actions Silver Geek ?

Depuis les expérimentations de 2014, les acteurs de Silver Geek ont choisi le jeu de bowling sur la Wii comme activité phare. C'est que le Wii Bowling remplit tous les critères, du point de vue de Silver Geek.

Le jeu Wii Sports Bowling est relativement simple à prendre en main, puisqu'il mime le bowling ou le jeu de quilles traditionnel. Il faut d'abord placer un viseur qui oriente le tir, puis lancer le bras en arrière avant de faire le geste du lancer avec la manette. Il faut, selon les versions, aussi relâcher une gâchette située sur la manette à un moment précis du tir, pour matérialiser le moment où on lâche la boule.

Mais, une fois ce geste maîtrisé, les participants n'ont pas fait le tour du jeu. D'abord, il faut savoir situer le viseur au mieux : au premier tour, par exemple, on a davantage de chances de faire un strike en visant légèrement sur le côté qu'en plein centre du groupe de quilles. On peut maximiser ses chances dans des lancers complexes quand on sait utiliser un viseur qui permet de faire un lancer courbé (plutôt qu'en ligne droite). Ensuite, il faut savoir calibrer le lancer : le capteur prend en compte la force du geste, sa direction, et la position par rapport au capteur. Le moment du lâcher de la gâchette compte, lui aussi : on peut ainsi, comme à la pétanque, pointer ou tirer. Les mouvements du poignet influencent la trajectoire de la boule : on peut lui donner des effets à son lancer (et on le fait parfois par inadvertance).

Enfin, la gouttière reste une menace qui peut faire perdre un lancer.

Les participants comptent sur les deux types de coups déjà mentionnés : le *strike*, qui fait tomber toutes les quilles d'un coup, et le *spare*, deuxième tir qui fait tomber toutes les quilles restantes. Les *sparés* peuvent s'avérer délicats, par exemple quand les quilles restantes sont éloignées les unes des autres. Le seul espoir est alors le *split*, manœuvre qui consiste à faire rebondir la boule sur une quille de manière à ce qu'elle en atteigne d'autres.

Le jeu est collectif et compétitif. On peut facilement en suivre le déroulement en tant que spectateur, ce qui permet d'impliquer dans les ateliers les gens qui ne peuvent ou ne veulent pas jouer, mais aussi de qualifier les tournois de Wii Bowling dans la catégorie du Esport. D'un point de vue pédagogique, les règles du bowling sont connues de beaucoup de participants, ce qui contribue à créer un environnement familier et à minimiser la quantité de nouveaux éléments à apprendre. Enfin, le jeu de Wii Bowling fait partie des jeux vidéo les plus étudiés par la recherche sur les jeux vidéo et les personnes âgées. Les acteurs de Silver Geek peuvent donc s'appuyer sur une documentation scientifique de plus en plus fournie sur les effets du jeu et les bonnes pratiques à adopter. De plus, du point de vue des partenaires de Silver Geek, cette documentation scientifique constitue une référence et une source de légitimité.

Ce jeu structure le calendrier de Silver Geek. A la fin de l'année, les responsables des antennes organisent des compétitions locales et régionales, les Tournois départementaux et les Trophées des seniors. **La perspective des tournois et du Trophée est présente dans les ateliers tout au long de l'année.**

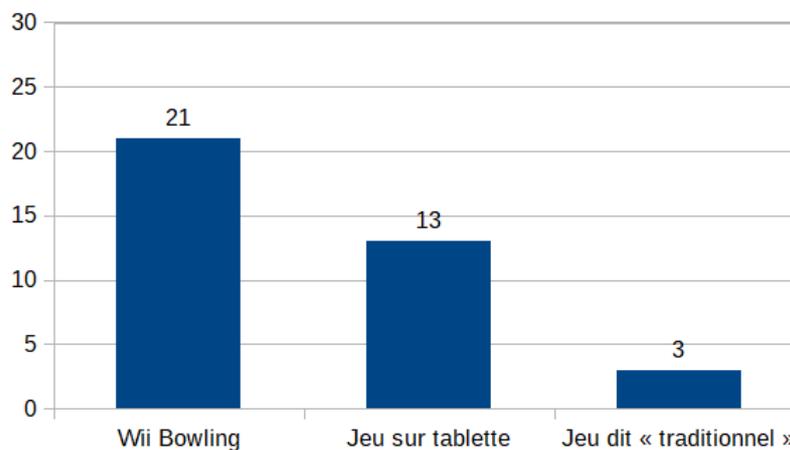
Dans plusieurs ateliers, les participants considèrent les parties de Wii Bowling avant tout comme un entraînement pour les tournois. Dans un atelier, des participantes demandent aux volontaires comment leurs scores se situent par rapport à ceux des autres ateliers, pour savoir à quoi s'en tenir en ce qui concerne leurs futures adversaires.

Le jeu Wii Sports Bowling n'est cependant pas la seule activité ludique proposée dans les ateliers. Le format des ateliers, tel qu'il est conçu par l'association, comprend aussi des jeux sur tablette. De plus, les acteurs qui organisent et animent les ateliers – c'est-à-dire les volontaires, mais aussi dans certains cas les coordinateurs, les animateurs, et d'autres intervenants – ont une marge de manœuvre importante en ce qui concerne les activités (p.9–10). Par conséquent, d'autres types de jeux et d'activités de loisir s'invitent dans les ateliers. Le jeu, principe central dans le projet Silver Geek, prend des formes très diverses.

État des lieux : les jeux dans les ateliers

En pratique, à quoi jouent les participants ?

Activités ludiques dans les 30 ateliers Silver Geek observés



Lecture : "Sur les 30 séances observées, 21 séances incluaient une partie de Wii Bowling."

Le Wii Bowling : la pratique dominante dans les ateliers

- Les 17 antennes Unis-Cité ont proposé des séances de Wii Bowling pendant les ateliers Silver Geek cette année. Presque toutes les antennes en ont proposé tous les mois.
- Les deux tiers (21) des ateliers observés incluaient des séances de Wii Bowling.
- Le cinquième (6) des ateliers observés étaient exclusivement consacrés à des parties de Wii Bowling.
- Parfois, les participants jouent à d'autres jeux de la suite Wii Sports Resort (basket, tennis, golf)
- Dans un atelier, les participantes ont découvert *Just Dance* et *Mario Kart*, avant de revenir à Wii Bowling, plus facile à manipuler et donc source de moins de frustration.

Le jeu sur tablette : une alternative ponctuelle au Wii

Bowling

- 12 des 17 antennes Unis-Cité ont proposé des activités ludiques sur tablettes au cours de l'année ; mais seules 4 antennes en ont proposé tous les mois.
- Une petite moitié (13) des ateliers observés incluait des jeux sur tablette.
- Dans presque tous les ateliers qui incluait des jeux sur tablette, il y avait en parallèle des jeux sur tablette et du Wii Bowling (11).
- Jeux sur tablette : les quizz, le Scrabble, le pendu, les dominos, le jeu de dames, les jeux de mémoire, les mots croisés, les mots mêlés, les mots à barrer, la bataille navale, le sudoku, le memory, le mahjong, les palets, le Triomino, le tarot, le solitaire, etc.

D'autres formes de pratiques ludiques

- 5 des 17 antennes Unis-Cité ont proposé des jeux de société et de cartes au cours de l'année.
- Un dixième des ateliers observés (3) incluait des jeux de société et de cartes.
- Cinq antennes ont organisé des séances de karaoké au cours de l'année.
- Deux antennes ont organisé des sorties au bowling.
- Un atelier observé incluait des activités de dessin, un autre des séances de jeu de ballon.

Des activités de découverte et d'apprentissage sur les technologies numériques

- Des activités pendant lesquels les participantes reçoivent des informations à propos d'un support ou d'un usage numérique.
- Par exemple : explications sur la manière d'allumer une tablette, d'envoyer un mail, de télécharger une application.
- Soit initié par les volontaires, soit en réponse aux demandes des participants
- 15 des 17 antennes ont proposé ces activités au cours de l'année ; la moitié d'entre elles (7) en a proposé tous les mois.
- Un quart des ateliers observés (8) incluait des activités de découverte et d'apprentissage.

D'autres activités sur support numérique

- Des activités qui impliquent les volontaires et les participants, mais sans transmission de connaissances.
- Par exemple : des visites virtuelles dans des musées ou monuments *via* les sites Internet des institutions, ou de la diffusion de musique *via* des plateformes d'hébergement de vidéo.

Lors d'une séance, les participants se rassemblent devant le grand écran sur lequel s'affichent les images d'une visite virtuelle du Château de Versailles. Un volontaire assis devant l'ordinateur connecté à l'écran s'occupe de la navigation, et une volontaire diffuse un air de Lully grâce à son téléphone pour "mettre dans l'ambiance".

2. Le jeu vidéo, passerelle vers les technologies numériques

Le jeu vidéo agit comme une passerelle, éveillant l'intérêt des participants pour les technologies numériques et jouant un rôle de transition vers les activités de découverte et d'apprentissage.

Dans leur majorité, les participants viennent pour jouer et pour être ensemble. Puis l'expérience de la console ou de la tablette suscite chez certains de la curiosité et de l'intérêt. En réponse à cet intérêt, des activités de découverte et d'apprentissage se déploient dans l'atelier. **Jeu, découverte et apprentissage des technologies numériques coexistent au sein de l'atelier, et les participantent naviguent d'une activité à l'autre au cours de l'année.** Ainsi, le jeu reste la raison d'être des ateliers tout en accompagnant les participants vers d'autres usages des technologies numériques.

Questions de recherche. Les non-usages des technologies numériques chez les personnes âgées

L'adhésion des plus âgés aux technologies numériques ne va pas de soi. Les individus de plus de soixante ans ont systématiquement le taux d'équipement le plus bas dans ce qu'on appelle les « nouvelles technologies » : ainsi, en 2016, 63 % d'entre eux ont un ordinateur, alors que les 40-59 ans sont 91 % à en posséder un (INSEE SRCV-Silc 2016). Dans leur majorité, les individus les plus âgés sont circonspects quand il s'agit d'adopter des technologies nouvelles. En effet, ces individus ont une longue biographie technique, c'est-à-dire qu'ils ont dû apprendre à utiliser un grand nombre de technologies au cours de leur vie, de la radio transistor au Minitel. Par conséquent, chaque nouvelle technologie est l'objet d'une analyse en termes de coûts et de bénéfices (Caradec 2001). Cette technologie est-elle assez utile pour justifier le temps et l'énergie dépensés pour la maîtriser ? Une autre technologie, plus ancienne mais déjà connue, ne peut-elle pas remplir le même rôle ? Le rapport des individus âgés aux technologies nouvelles est encore compliqué par d'autres facteurs, comme le coût des technologies en question ou l'angoisse qu'entretient le traitement médiatique des technologies numériques en termes de dangers, de l'addiction aux arnaques sur Internet.

Chez les aînés qui n'utilisent peu ou pas les technologies numériques, le jeu vidéo peut remplir un rôle de passerelle vers les technologies numériques. D'abord, puisqu'il s'agit

de jeu, donc d'un domaine où la question de l'utilité et du bénéfice est pour beaucoup secondaire, il a davantage de chance d'échapper au raisonnement coût/bénéfice. De plus, le jeu occupe une place importante dans le temps du vieillissement. Symboliquement, puisque le grand âge est associé à la retraite et l'arrêt du travail. Mais aussi matériellement, puisqu'il faut occuper le temps devenu libre, surtout dans les lieux de vie collectifs comme les EHPAD et les résidences autonomie.

Un animateur en EHPAD explique ainsi qu'il ne fait pas consciemment le choix de proposer uniquement des activités ludiques, mais que de fait ce sont les activités ludiques qui intéressent les résidents.

Dans ces lieux, les ateliers Silver Geek se glissent avec facilité aux côtés des ateliers de bricolage et des séances imprromptues de belote : le jeu vidéo est un loisir comme un autre. Enfin, un discours très spécifique sur les bienfaits des jeux vidéo pour les personnes âgées se diffuse et compense d'autres discours angoissants à propos des écrans. Dans un EHPAD, le directeur a acheté une Wii avant même que les ateliers Silver Geek ne s'installent dans la structure : il avait été convaincu par un article sur les bénéfices médicaux des jeux vidéo pour les personnes âgées. Ces différents éléments concourent à faire du jeu vidéo une porte d'entrée vers les technologies numériques pour les participants.

3. Familiarisation et apprentissage

La dimension ludique des ateliers permet aux participants d'acquérir non seulement certaines compétences techniques spécifiques mais aussi une attitude particulière vis-à-vis des technologies numériques.

Un espace ludique pour s'appropriier les technologies numériques

Le jeu vidéo agit comme une passerelle vers d'autres technologies, donc, mais son rôle dans l'appropriation des technologies numériques ne s'arrête pas là. Premièrement, le format ludique des ateliers fournit aux participants un espace où se familiariser avec les technologies numériques à son rythme et selon ses envies. **En effet, les ateliers ont un format souple : le contenu des ateliers varie d'une structure à l'autre, d'une séance à l'autre, et à l'intérieur d'une même séance.** Les volontaires ont plusieurs types de jeux à proposer : le bowling sur la console, mais aussi la variété des jeux disponibles sur les tablettes, y compris les jeux suggérés par des participants et les jeux qu'introduisent les volontaires pour renouveler les activités. L'atelier se réorganise au fur et à mesure que les participants changent de jeu, viennent et repartent, vont regarder les jeux des autres. **L'atelier est généralement un espace ouvert dans lequel les participantes se déplacent en fonction de leurs envies.**

Les acteurs qui organisent et animent les ateliers s'efforcent de renouveler les jeux et les activités proposées. Il s'agit, pour eux, d'assurer la venue des participants sur le long terme. En effet, rien n'engage ou ne contraint les participantes à venir à toutes les séances. Sur ce point, les ateliers se distinguent d'un autre format employé pour l'inclusion numérique des publics âgés, celui du cours d'informatique. **Il n'est pas nécessaire de venir à toutes les semaines pour comprendre, et il n'y a aucune forme d'évaluation qui sépare ceux et celles qui ont réussi des autres.** Les ateliers fonctionnent au rythme de chacun, en fonction des envies et des demandes des participants. La présence occasionnelle de jeux traditionnels et d'activités qui ne relèvent pas du jeu illustre la liberté des participants.

Jeu vidéo et compétences numériques

Deuxièmement, le jeu vidéo lui-même est un espace d'apprentissage. Les participants peuvent y acquérir des compétences qu'ils et elles peuvent généraliser à toutes les technologies numériques. Au premier plan de ces compétences, il y a celles qui sont nécessaires pour pouvoir jouer sans assistance : savoir utiliser un écran tactile, une manette de console. Elles se décomposent en savoir-faire précis. Par exemple, sur l'écran d'une tablette tactile, on apprend à taper avec un seul doigt pour cliquer, c'est-à-dire déclencher une action en appuyant sur un point de l'écran ; taper puis garder le doigt appuyé et le déplacer, pour déplacer un élément d'un espace à un autre (par exemple d'un dossier à un autre) ; ou rassembler et écartier les doigts pour zoomer et dézoomer, c'est-à-dire augmenter la taille sur une zone de l'écran. Comme tout savoir technique, ces compétences ne sont pas intuitives, mais doivent être apprises et incorporées.

Les participants s'appuient souvent sur ce qu'ils ont déjà appris grâce à d'autres technologies. Une partie des participants possèdent leurs propres appareils : dans certaines résidences, presque tous les résidents possèdent une tablette. Une coordinatrice relève que « même en EHPAD, les gens ont leur matériel ». Un volontaire parle d'un participant « plus calé que [lui], qui a même des VPN [Virtual Private Networks] sur son ordinateur. » Mais ce sont parfois des technologies plus anciennes qui ont formé les participants à certains gestes. Plusieurs participants remarquent « C'est comme l'ordinateur », une technologie commercialisée en France depuis trente ans et familière pour celles et ceux qui ont travaillé dans des bureaux. Une participante explique qu'elle a acheté un ordinateur il y a plusieurs années parce qu'elle a été dactylo, "sur une machine électrique IBM", et savait donc utiliser le clavier. Plus inattendu, un participant compare la manipulation de la Wii à son expérience de l'électronique en tant que pilote de chasse. Dans les ateliers, l'apprentissage des nouvelles technologies et la pratique ludique collective sont étroitement mêlées.

A travers les gestes, les participants apprivoisent les principes généraux qui régissent les technologies numériques. Dans le jeu sur console, on fait l'expérience d'envoyer à une machine une commande qui déclenche un événement. Ainsi, lors d'une séance en début d'année, les participants d'un atelier demandent aux volontaires de leur expliquer comment le geste de la manette se traduit en trajectoire de la boule à l'écran. Ce questionnement constitue un point de départ pour une réflexion sur le fonctionnement des technologies numériques : le langage et le code informatique, la traduction d'un geste en impulsions électriques puis en images, etc.

Dans les ateliers, les participants développent une attitude particulière vis-à-vis des technologies numériques. Le contexte ludique des ateliers facilite un rapport aux technologies fondé sur le plaisir, le sentiment de compétence et de réussite, et la méthode de l'essai-erreur. **Ce dernier point s'avère très important puisqu'un des obstacles à l'appropriation des technologies est la peur de mal faire, de casser la machine en faisant une manipulation inappropriée.** Cette peur paralyse une partie des participantes. Mais le fait d'essayer différentes manipulations jusqu'à réussir est le principe même du jeu de bowling sur la Wii, qui dédramatise le fait de faire des erreurs. Chacun a plusieurs essais pour lancer la boule. Si le lancer ne part pas après plusieurs essais, une fenêtre s'affiche avec des conseils, et le joueur peut à nouveau essayer. De plus, dans l'interface limitée de la console, il est impossible pour les participantes de « casser » quoi que ce soit. Certes, quelqu'un peut accidentellement relancer une partie et effacer les scores de la partie en cours. Mais cette erreur n'a généralement pas d'incidence sur le déroulement de l'atelier, surtout quand les volontaires notent les scores sur papier pour pouvoir s'y référer d'une séance à l'autre. Puisqu'il n'y a pas de vrai risque de casser la machine, les volontaires laissent autant que possible les participants manipuler seuls les consoles et les tablettes. Les volontaires donnent parfois des indications, sans toucher la machine, pour guider les participants. Les participants sont d'autant plus susceptibles de manipuler seuls les machines que, dans les ateliers où plusieurs activités se déroulent en parallèle, les volontaires peuvent être occupés ailleurs. Ainsi, dans un atelier, deux participantes qui jouent beaucoup à la Wii savent lancer les parties et fermer les fenêtres qui s'affichent (quand un lancer ne part pas, ou quelqu'un a appuyé sur un bouton par erreur, par exemple). A terme, le volontaire qui les accompagne a l'intention de leur apprendre à brancher la console. Les participants apprennent donc à se faire confiance, à s'autoriser des erreurs, et à tâtonner pour résoudre les problèmes qui se posent. Un des objectifs du projet Silver Geek est de promouvoir l'autonomie : des individus, d'abord, qui acquièrent les outils nécessaires pour utiliser seuls les technologies numériques, mais aussi des structures, qui sont encouragées à développer leurs propres ateliers de jeu vidéo pour prolonger l'expérience au-delà des six ou huit mois de présence des volontaires. Il arrive que ce soient les participants qui poussent leur structure d'accueil à s'équiper d'une console.

Les activités de découverte et d'apprentissage

Les ateliers comprennent des moments explicitement dédiés à la découverte et à l'apprentissage des technologies numériques, en parallèle des activités de jeu. Les usages alors explorés peuvent varier en fonction de celui ou celle qui donne l'impulsion.

- A l'initiative des volontaires : les volontaires font par exemple une démonstration avec une application telle que GoogleMaps ou l'appareil photographique de la tablette. L'interaction peut alors évoluer soit vers une instance d'apprentissage, soit vers une discussion.
- A l'initiative des participants : les participants viennent avec des questions précises, voire avec leur propre matériel.

Dans 5 des 8 ateliers concernés, les participants étaient arrivés avec leurs propres appareils et des questions ou problèmes précis : comment transférer les photos du smartphone sur l'ordinateur, comment s'inscrire sur une application de covoiturage, que faire quand on a reçu un courriel qui semble être une arnaque.

- Entre participants : il arrive que les participants se forment mutuellement, soit parce qu'un participant est déjà familier avec l'outil, soit parce qu'il répercute ce qu'un volontaire vient de lui expliquer.

Ainsi, dans un atelier, un volontaire a montré à une participante ce qu'est GoogleMaps et comment naviguer dans GoogleStreetView, l'option du service de cartographie qui permet une navigation virtuelle le long des rues et des routes, avec la souris de son ordinateur. Le volontaire part, et la participante explore le village dans lequel elle habite. Son voisin de table s'y intéresse. Elle lui explique comment y accéder, mais le participant n'y arrive pas, et ils appellent le volontaire pour résoudre le problème. Les deux participants se baladent ensuite à travers les rues de leur village... et découvrent qu'ils sont voisins.

La plupart des participants viennent pour le jeu, mais une partie d'entre eux viennent avant tout pour les activités d'apprentissage et de découverte. Parfois, c'est l'unique raison de leur venue, en particulier quand les volontaires peuvent régler les problèmes rencontrés sur leur tablette, leur *smartphone* ou leur ordinateur. Une coordinatrice résume les motivations de ces participants : « *Dans les clubs seniors, tous les participants ont la même histoire : ils ont une tablette, un cadeau de leurs enfants, mais elle reste rangée dans un tiroir parce que ça gonfle les enfants de leur apprendre à l'utiliser, ce qui les décourage.* » Les ateliers semblent le lieu tout indiqué pour demander conseils et explications, que les volontaires fournissent. Mais, une fois le problème réglé et le fonctionnement expliqué, c'est souvent pour le jeu que ces participants reviennent toutes les semaines. Dans un atelier, les participants refusaient initialement de jouer sur console comme sur tablette, pour finalement envoyer une équipe au tournoi départemental de bowling sur Wii.

II. La compétition. S'investir dans les technologies numériques

La compétition, qui prend la forme de l'Esport dans les tournois et trophées, intensifie l'implication des participantes dans les activités Silver Geek, ce qui nourrit leur relation aux technologies numériques. La compétition joue sur deux plans : la valorisation des participants et l'investissement dans le jeu.

1. L'Esport pour les aînés

La dimension événementielle de l'Esport est l'occasion de valoriser et de célébrer les aînés qui participent aux actions Silver Geek.

La compétition dans les actions Silver Geek

Les activités de Silver Geek sont structurées par le jeu compétitif, depuis les matchs en petit comité des ateliers jusqu'aux Trophées des Seniors qui constituent le point d'orgue de l'année. La compétition est au cœur des ateliers, dans lesquels on a vu que le jeu Wii Sports Bowling était la pratique dominante.

Les formes de compétition dans Silver Geek

Première étape de sélection
des équipes



Deuxième étape de sélection
des équipes



A l'échelle de...	la structure	l'antenne Unis Cité	la région
Type de compétition	matchs d'entraînement	Challenge Départemental	Trophée des Seniors
Lieu	structure d'accueil (EHPAD, club senior...)	salle réservée pour l'occasion (salle des fêtes...)	événements sur le numérique (Gamers Assembly, Niort Numérique...)
Participants	2 à 16 individus, chacun pour soi	3 à 10 équipes de deux, représentant des structures	2 à 6 équipes, représentant des départements
Public	résident-es, personnel, parfois des proches	participant-es aux ateliers, personnel, familles, élu-es, journalistes	visiteur-rices de l'évènement, professionnel-les du numérique, participant-es et personnel des structures qui accompagnent les équipes, journalistes

L'Esport : de quoi s'agit-il ?

Avant de poursuivre l'analyse, un point de vocabulaire s'impose. Que désigne-t-on par la formule "Esport", et comment s'applique-t-elle aux événements Silver Geek ? Le Esport, parfois appelé sport électronique, décrit les compétitions et tournois de jeux vidéo qui ont lieu depuis la fin des années 1980 et qui se développent depuis la toute fin des années 1990 (Besombes 2016). Le terme ne s'applique pas à toutes les instances de compétition vidéoludique, mais à celles qui se déroulent sur le même modèle que les compétitions sportives classiques. Le concept renvoie à deux éléments fondamentaux : le jeu vidéo en tant que sport, et les compétitions de jeu vidéo sur le modèle du sport-spectacle.

Premier élément, la dimension sportive de l'Esport. La définition du jeu vidéo comme sport est un objet de débat. Le débat en question est d'autant plus houleux que le sport est une catégorie aux frontières mouvantes selon les époques et les lieux. C'est aussi une catégorie valorisée socialement. La 'sportification' du jeu vidéo est aussi une tentative de donner davantage de légitimité au jeu vidéo après les angoisses des années 1990.

Un échange entre des participantes et un visiteur illustre ce décalage de légitimité. Le visiteur, soixantenaire, vient s'asseoir devant la Wii à laquelle joue une de ses amies avec d'autres résidentes de l'EHPAD. Elle propose au visiteur de participer, il refuse. Une participante renchérit "Il n'y a pas d'âge pour jouer !". Le visiteur répond en fronçant les sourcils "Passé un certain âge, faut travailler, on joue plus." Les participantes recommencent à jouer en silence. Plus tard dans la séance, il dit à son amie qui vient de réussir un lancer : "Tu fais du sport, c'est bien !».

Second élément, la dimension spectaculaire de l'Esport. Les compétitions d'Esport ont formellement beaucoup en commun avec les compétitions sportives classiques. Un calendrier d'affrontements qui rythment la saison sportive, des qualifications aux finales ; des ligues, des équipes professionnelles et des sponsors ; des trophées et prix en argent pour récompenser les équipes gagnantes ; des règles spécifiques à la compétition ; et des matchs en public, diffusés largement grâce à des canaux médiatiques dédiés. Dans le champ de l'Esport comme dans celui du sport, on rencontre des joueurs, mais aussi leurs entraîneurs, leurs sponsors, les supporters, les commentateurs, les arbitres, etc. Les événements de l'Esport ont des envergures variables, des tournois amateurs pendant les conventions de jeu vidéo aux spectaculaires compétitions internationales organisées en Corée du Sud.

Focus sur le Trophée des Seniors de la Gamers Assembly

Le Trophée des Seniors de la Gamers Assembly à Poitiers, qui réunit les meilleures équipes des ateliers de la région, joue un rôle particulier dans le projet Silver Geek. Cette compétition, organisée depuis les débuts de l'association en 2014, est la plus ancienne des compétitions Silver Geek. Sa présence historique à "la plus grande LAN de France" lui a d'ailleurs donné une certaine notoriété auprès du public de la Gamers Assembly. Le Trophée attire un large public aux réactions spectaculaires. Les médias locaux et nationaux qui assistent à l'évènement diffusent les images d'une foule de jeunes gens qui scandent les noms des joueurs âgés sur scène. Le public, qui remplit le parterre et l'intégralité des gradins face à la scène, réagit en applaudissant, en se levant, en lançant des olas et des chants, en criant son enthousiasme, sa surprise ou sa déception.

Les Trophées régionaux prennent la forme d'évènements d'Esport, en particulier quand ils sont organisés au sein d'évènements locaux qui accueillent d'autres instances de sport électronique. Ces compétitions sont devenues au fil des années de véritables spectacles. Pendant le Trophée de la Gamers Assembly, la fin de chacun des trois matchs est saluée par le tournoiement frénétique des spots lumineux et les basses tonnantes d'une mélodie de la victoire. Le déroulement de la compétition au sein d'une convention de jeu vidéo, sur une scène occupée avant et après par d'autres tournois vidéoludiques, marque le Trophée comme instance de sport électronique. La compétition reprend les codes du Esport, des formules employées par les commentateurs (qui parlent de *clutch*, de stratégie *more risk more reward*, de *money time*) aux boudins de plastique utilisés par le public pour applaudir, objets dont l'usage s'est diffusé à partir des compétitions de Esport en Corée du Sud.

Les autres compétitions départementales de Silver Geek relèvent elles aussi de l'Esport, même si elles sont dans une proximité moindre avec son écosystème. Les ingrédients du jeu vidéo comme sport-spectacle sont présents : une compétition qui constitue l'aboutissement d'une saison d'entraînement et de sélection (au sein des ateliers), des matchs éliminatoires successifs, un public qui applaudit et encourage avec enthousiasme les performances des joueurs, des commentateurs, une remise des prix et des trophées.

Une analyse au prisme de l'Esport met en évidence la place du corps et de l'effort physique dans les ateliers. Le jeu sur la console Wii, dont l'interface est gestuelle, exige un engagement intense du corps des joueurs. Au début de l'année, les volontaires proposent généralement aux participants de jouer assis et disposent des chaises autour de la console, mais assez vite certains prennent l'initiative de se mettre debout pour jouer, quitte à se rasseoir entre deux lancers. L'intensité des gestes des participants varie, des petits gestes du poignet aux lancers qui se terminent avec le bras droit au-dessus de la tête. Le jeu autorise cette variabilité puisqu'il est possible de réussir un *strike* avec une boule lancée doucement. Les participants et les volontaires décrivent souvent l'activité comme un sport, un exercice physique. Certains plaisantent avec les volontaires sur les muscles que le jeu sculpte et les calories qu'il brûle.

La célébration du jeu des aînées

Le format de la compétition met en valeur la compétence et l'investissement des participants. Cette valorisation est particulièrement cruciale pour des joueurs âgés. Leur relation aux technologies numériques dépend de leur sentiment d'aisance et de maîtrise de ces technologies. Or le thème de l'absence de confiance en soi chez les participants est omniprésent dans les propos des acteurs qui organisent et animent les ateliers.

Les participantes remettent souvent en cause leur propre compétence, attribuant leurs échecs à la « nullité » et leurs réussites au hasard... ou aux autres. Une participante, après chaque coup réussi, dit au volontaire qui lui donne des conseils « Ah merci ! ». Le volontaire finit par réagir, en souriant : « N'importe quoi, c'est vous ! », « C'est vous qui lancez ! », ce à quoi la participante répond « Oui, mais vous m'aidez beaucoup ».

Une professionnelle de santé explique que « ce qui est très touché, chez les personnes âgées, c'est l'estime de soi ». A ses yeux, l'intérêt de la Wii réside justement dans la manière dont elle valorise les joueurs. Pour les participants aux activités Silver Geek, jouer à des jeux vidéo est en soi une conquête. Le jeu vidéo, comme d'autres pratiques liées aux technologies numériques, est culturellement associé à un public jeune et masculin. Les participants âgés, qui sont majoritairement des femmes, se trouvent donc face à un objet perçu comme n'étant « pas fait pour eux ».

Il y a un défi supplémentaire dans le fait de jouer devant les autres, c'est-à-dire de se rendre visibles en tant que joueurs devant un public (Coville 2015). Les compétitions contribuent à rassurer les participantes sur leur compétence et leur maîtrise du jeu et de la console. **Pendant les Trophées, les participants jouent alors dans un contexte tout à fait particulier : sur scène, devant un public, dans un espace qu'ils occupent en tant que joueurs compétents et sélectionnés. Pour les participants sélectionnés, ces tournois constituent un moment de fierté, de reconnaissance et de valorisation d'autant plus important que le public, composé de jeunes souvent pratiquantes et passionnées de jeu vidéo, exprime énergiquement son enthousiasme.** Monter sur scène, même pour perdre, c'est recevoir les acclamations d'un public de quelques dizaines à plusieurs centaines de personnes. Les spectateurs manifestent de manière tangible (et souvent bruyante) leur admiration, leur soutien, leur intérêt pour les joueurs. **Les réactions du public ponctuent presque chaque lancer, et même les équipes qui perdent le match réussissent au moins quelques lancers pendant lesquels elles sont applaudies et fêtées.** Le public manifeste surtout de l'enthousiasme, et parfois de la déception ou de la frustration devant un lancer qui aurait pu très bien réussir. **Les participants ne sont jamais confrontés à des moqueries ou des huées, même de la part des supporters des autres équipes.** Cette célébration du jeu des aînées touche aussi les participants des ateliers qui sont assis dans le public, qui manifestent un plaisir surpris de voir tant de gens prendre au sérieux des seniors qui jouent aux jeux vidéo. Leur propre pratique est valorisée par l'importance que la compétition lui donne. **Les personnes qui**

prennent la parole pour commenter le match ou remettre les trophées valorisent tous les participantes, sans hiérarchie de classement.

A la fin d'un tournoi départemental, les volontaires remettent aux joueurs des diplômes, et une joueuse dit à une amie assise à côté d'elle « J'ai jamais eu de diplôme de ma vie, là j'ai un diplôme ! ».

Les Trophées et leur dimension Esportive renforcent encore davantage cette valorisation. **La compétition devient un véritable spectacle dont les joueurs sont les héros.** Les spots les nimber de lumière, les commentateurs s'enthousiasment devant chaque quille tombée, et une foule d'inconnus scandent leur nom. Les caméras des télévisions, présentes pendant certains tournois départementaux et de nombreux Trophées régionaux, multiplient le nombre des spectateurs. Dans ces compétitions, la composition du public joue un rôle crucial dans la valorisation. Les jeunes gens qui assistent au tournoi sont là par intérêt pour le jeu vidéo, qu'ils pratiquent. **Le public ne connaît pas les participantes : leurs applaudissements ont une autre saveur que ceux des proches et membres de la famille.** L'enthousiasme grandissant du public au cours de la partie a donc beaucoup de valeur aux yeux des participants. Enfin, les commentateurs contribuent à valoriser la performance des joueurs, soulignant comme à la Gamers Assembly que « Personne n'a ce niveau-là sur la Wii, personne. »

2. Prendre le jeu au sérieux

L'enjeu de la victoire, surtout devant un public, donne un sens et de l'importance au jeu. Les participants s'y investissent en conséquence.

L'horizon des tournois et Trophées

La compétition entretient l'intérêt des participantes pour le jeu vidéo dans les ateliers. Le Trophée des seniors en particulier donne aux parties de Wii Sports Bowling un enjeu. La perspective de la compétition encourage les participants à se consacrer plusieurs mois au même jeu. Sinon, la lassitude menace : une participante explique que son atelier « est parti en eau de boudin » après le Trophée, privée de ce qui lui donnait son sens. En effet, beaucoup de participantes et de volontaires considèrent les ateliers comme des lieux d'entraînement pour les tournois départementaux et Trophées des seniors. Les volontaires, les participants, les coordinateurs, et même le personnel des structures qui assiste de loin aux ateliers en parlent tout au long de l'année. Les participants et le personnel des structures ont un objectif commun : « ramenez la coupe à la maison », chante une animatrice aux participantes de sa structure.

Les participants comparent leurs scores à ceux des Trophées des années précédentes et veulent connaître ceux de leurs futurs adversaires. Une animatrice et trois participantes discutent : “[Une autre structure] ils sont super forts. - Ils nous ont battues à plates coutures [l’an dernier]. - Ca fait un bon moment qu’ils jouent avec [leur animateur]...” On le voit, une mémoire des compétitions se développe au sein des structures : chaque volontaire ne restent qu’un an, mais les participantes se souviennent des classements des années précédentes. Dans un atelier, un participant est défini par la compétition à laquelle il a participé : “C’est un bon, il a été à la Gamers [Assembly] il y a quelques années”.

La compétition motive les participants, et pas uniquement ceux qui ont de bonnes performances dans le jeu. Dans les ateliers où les participants rencontrent beaucoup de difficultés, on se préoccupe moins des trophées et tournois qu’ailleurs. Mais ces compétitions restent un horizon pour les participants, puisque les volontaires essaient de mobiliser une équipe de chaque structure pour les tournois départementaux. De plus, ceux qui ne sont pas sélectionnés pour jouer viennent pour assister aux matchs, parfois avec les banderoles et panneaux fabriqués pour soutenir leur équipe. En effet, les animateurs tiennent à faire venir les participants qui assistent régulièrement aux ateliers, en reconnaissance de leur investissement.

Prendre le jeu au sérieux

La compétition met en place un certain rapport au jeu dans les ateliers. Les participants veulent gagner face à leurs adversaires, améliorer leur score, maîtriser les techniques de lancer pour garantir les strikes. Le jeu vidéo n’est alors plus seulement un prétexte pour passer du temps ensemble ou obtenir de l’aide pour faire marcher sa tablette, même quand ce sont les raisons initiales de la venue des participants. Les participants développent des stratégies et échangent des conseils. Les ateliers se déroulent dans une atmosphère de concentration, entrecoupée de remarques techniques et d’exclamations devant les résultats enthousiasmants ou décevants. En un mot, les participants se prennent au jeu.

La compétition encourage les participants à s’investir dans le jeu et en particulier dans sa dimension stratégique. Un grand sujet de discussion entre participants et volontaires concerne les techniques de lancer : vaut-il mieux faire un geste fort ou un geste large, pour un strike ? Peut-on faire un strike si on n’arrive pas à lancer fort ? Comment fonctionnent exactement ces « effets » qu’un mouvement du poignet déclenche ? Pourquoi la boule semble-t-elle toujours partir sur le côté quand on veut la lancer tout droit ? Il s’agit ensuite de concilier les différentes stratégies avec les possibilités de chacun. Par exemple, dans plusieurs ateliers, des participants qui jouent assis plutôt que debout ont développé un geste de lancer qui démarre entre leurs pieds plutôt que sur le côté de leur chaise. L’amplitude du geste est plus grande, le mouvement est plus fort, et l’accouder ne pose plus de problème.

On s'accuse mutuellement en riant d'avoir une botte secrète : deux participantes disent d'un autre, qui vient de faire un strike : « Comment il a fait ? Il a un truc, mais il nous le dira pas ! ».

Des interactions sereines dans une ambiance compétitive

La compétition comporte des risques. En particulier, la compétition implique la défaite, et dans le format de Silver Geek cette défaite a lieu en public, devant les autres. Mais, on l'a vu, l'estime de soi des aînés peut être fragile et les personnels des structures sont nombreux à insister sur le fait qu'il ne faut pas mettre les participants en situation d'échec sous peine de les voir abandonner. Un autre risque, qui n'est pas spécifique au public âgé, est celui du mauvais perdant : perdre la face, surtout en public, peut déclencher des réactions agressives. Le fonctionnement de la compétition dans les ateliers et événements Silver Geek cherche à minimiser ce double risque de l'abandon et de l'agressivité.

La compétition prend des formes et une place différentes selon les ateliers. Les volontaires font tout pour minimiser les risques qu'une défaite décourage les participants. En particulier, l'importance du score varie fortement d'un contexte à l'autre. Les ateliers et événements se placent sur un continuum qui va du Trophée des seniors, où le score est continuellement affiché sur grand écran, aux ateliers, où le score disparaît. Les volontaires notent généralement à la main les scores et les communiquent à la demande et en fin de partie. Dans certains cas, l'apprentissage a priorité sur la compétition, et les volontaires font rejouer plusieurs fois de suite les participants qui s'entraînent à maîtriser le lancer, même quand ce n'est pas leur tour du point de vue du jeu. A l'autre extrémité du continuum, les participants suivent et commentent le score pendant la partie.

« 20 points de différence, ça va pas le faire, il faut se battre ! », réagit une participante qui retousse ses manches avant son lancer. Ainsi, les participants construisent une mémoire des scores, comme cette joueuse à qui une camarade dit « Super partie, tu vas passer les 200 ! » et qui répond « J'avais fait 213 à la première partie. »

De nombreux volontaires citent fièrement les meilleurs scores des participants qu'ils connaissent : 245 points avec 7 strikes d'affilée, ou bien 182 points à 98 ans.

Les acteurs qui organisent et animent les ateliers adaptent leurs attentes selon les ateliers. Quand certains participants rencontrent des difficultés dans le jeu, pour des raisons qui vont du manque d'entraînement au handicap physique, les termes de la compétition sont redéfinis. Les volontaires n'exigent pas la même chose de tous. Ainsi, les volontaires ont pour politique générale de ne pas toucher à la manette des participantes, pour les laisser tâtonner et trouver seules des solutions. Mais les volontaires dérogent à ce principe et accompagnent le geste de ceux pour qui il est difficile d'appuyer sur la gâchette ou de cliquer pour fixer le viseur. Cependant, les volontaires comme les participants ont des attentes, même si le niveau

d'attente change d'un atelier à l'autre. Par exemple, le même lancer va susciter des réactions différentes : un premier lancer qui fait tomber 8 quilles est considéré comme une belle performance, saluée par des applaudissements, dans certains ateliers, et comme une déception, saluée par des soupirs, dans d'autres. De manière générale, les volontaires et les participants ne se contentent pas de se féliciter systématiquement les uns les autres. Il reste possible d'échouer et de perdre : le jeu garde ses enjeux.

Les participants prennent le jeu au sérieux, tout en le gardant à distance. La prise de distance par rapport au résultat permet de ne pas se sentir ridicule en cas de défaite. Le sociologue Erving Goffman (1967) met en évidence l'importance sociale des mécanismes qui permettent de ne pas « perdre la face » dans les moments de gêne. Pour neutraliser les risques que pose la compétition, les individus peuvent faire de l'humour, comme quand une participante surjoue la déception devant un lancer raté et fait mine de s'arracher les cheveux. Les volontaires et les participants ont fréquemment recours à une autre stratégie, qui est de souligner le statut ludique de l'activité : "ce n'est qu'un jeu". Ainsi, dans un atelier, une participante dit sans s'adresser à quelqu'un en particulier « On regarde pas combien on est [les scores], on joue juste pour s'entraîner. » Ces mécanismes permettent d'apaiser l'atmosphère de l'atelier.

Grâce à ces soupapes de sûreté, les participants peuvent se traiter en adversaires. Elles se permettent même de se lancer des provocations, sur le ton de la plaisanterie. Ces provocations augmentent l'enjeu des parties et l'investissement de tous dans le jeu. Elles évoquent la pratique du *taunt* dans le jeu vidéo compétitif et dans les sports en général, c'est-à-dire le fait de provoquer son adversaire en fanfaronnant et en insistant sur la certitude qu'on a de gagner, souvent dans l'idée de déstabiliser un compétiteur. C'est un comportement d'autant plus inattendu chez les joueurs âgés qu'il est associé à une certaine figure du *gamer*, celle du jeune garçon ou adolescent agressif dans la compétition vidéoludique.

Une participante provoque son amie et adversaire pendant son tour : « Bah alors, [collègue] ? On a des faiblesses ? », puis lui demande ce qu'elle a mangé à midi pour jouer aussi mal. Son amie rit et essaie de la déconcentrer en dansant à côté d'elle pendant son tour. Dans un autre atelier, un volontaire et une participante s'affrontent sous les yeux d'une autre participante. Les trois jouent souvent ensemble, et le volontaire est très fier des performances des participantes, qu'il félicite constamment. Par conséquent, quand les trois jouent les uns contre les autres, ils s'autorisent à se lancer des piques et des attaques de mauvaise foi, en comptant sur le fait que les participantes n'ont aucun doute sur la véritable opinion du volontaire à leur égard. Elles ne sont d'ailleurs pas en reste. L'une d'elle dit, moqueuse, au volontaire qui rate plusieurs lancers alors qu'elle a fait un strike : « Mon pauvre, c'est pas votre jour ». A la fin de la partie, elle gagne, et le volontaire prétend aussitôt qu'il l'a laissé gagner, ce qui déclenche un concert de protestations rieuses des participantes.

Enfin, la compétition dans les ateliers n'empêche pas les participants de s'aider mutuellement. En effet, l'investissement des participants dans les discussions stratégiques a

un résultat étonnant : les décisions stratégiques des joueurs sont souvent collectives, alors même que le jeu est compétitif. Les participants et les volontaires donnent des conseils à la personne qui tient la manette, y compris ses adversaires. Parfois, les joueurs sollicitent explicitement les conseils des gens qui les entourent pour décider quelle quille viser ou quelle position donner au viseur. **De fait, le jeu compétitif est collectif et porteur de relations sociales.** Cette dimension est particulièrement visible dans les moments de collaboration entre adversaires.

III. Les liens intergénérationnels. Construire des intérêts communs aux jeunes et aux aînés

Les participants âgés, qui ont plus de 65 ans, et les volontaires, qui ont entre 16 et 25 ans, nouent des liens forts autour d'intérêts partagés. Deux éléments y contribuent : la diversité des interactions entre volontaires et participantes, et une véritable participation des aînés à la construction de l'atelier.

1. Les échanges entre participants âgés et jeunes volontaires

Les relations intergénérationnelles au sein des ateliers prennent des formes diverses, qui vont des appels téléphoniques pendant les vacances pour prendre des nouvelles aux discussions stratégiques intenses pendant les compétitions.

L'intergénérationnel et ses enjeux

Les ateliers et événements Silver Geek sont des environnements intergénérationnels au sens de la définition examinée ci-dessus. Plusieurs générations appartenant à deux catégories d'âge éloignées s'y rencontrent et échangent autour d'intérêts communs. Plusieurs générations, en effet, puisque la catégorie d'âge des aînés est assez vaste pour contenir plusieurs générations. En effet, la catégorie d'âge des aînés, ou des seniors, ou encore des personnes âgées, désigne un groupe qui partage une expérience commune, celle des retraites et des pensions, de la sortie du marché du travail, et de l'assignation sociale à la catégorie des "gens âgés". Aujourd'hui, la catégorie des personnes âgées rassemble des individus qui ont connu (de justesse) la III^{ème} République et des individus qui n'ont connu que la V^{ème} République. Les ateliers et les événements Silver Geek rassemblent ces différentes générations, qui n'ont pas les mêmes intérêts, pas les mêmes attentes, et pas le même rapport aux technologies numériques. De multiples détails soulignent ce décalage générationnel, par exemple les demandes en matière de musique, puisque certains ateliers demandent du Goldman et d'autres du Berthe Sylva. Sur ce point, les ateliers ont une circonstance inattendue dans les structures d'hébergement : ils facilitent et nourrissent les relations entre résidents d'âges différents, qui n'ont parfois pas d'autres points communs que leurs parties de jeu vidéo.

Sur un échantillon de trente ateliers observés :

- 181 aînés impliqués, dont 166 participants (qui jouent) et 15 spectateurs
- 87 volontaires
- Soit en moyenne 6 participantes et 3 volontaires par atelier
- Sachant que les trois quarts des participants et la moitié des volontaires sont des femmes

Questions de recherche. L'intergénérationnel : de quoi s'agit-il ?

Le mot "intergénérationnel" recouvre des expériences et des relations diverses. Pour contextualiser l'analyse, il est nécessaire de s'arrêter un instant sur le sens et les usages de ce mot. De manière générale, il désigne ce qui a lieu entre des individus appartenant à des générations différentes. Une génération représente davantage qu'une classe d'âge ou un groupe de cohortes (ensembles d'individus nés la même année). Une génération est un groupe qui possède une certaine cohérence parce que ses membres ont vécu des expériences similaires. Pour expliciter la notion de génération, on emploie le concept de parcours de vie (*lifecourse*). Il correspond à la trajectoire d'un individu, à sa biographie, en prenant pour repères des événements de vie marquants, comme la fin de la scolarité, les déménagements, la parentalité, les accidents, ou la retraite. Une génération est donc unie par le fait que certains événements historiques ont eu lieu à la même étape de leur parcours de vie, par exemple mai 68 au début de l'âge adulte (donc au début de la vie professionnelle ou des études supérieures) pour la génération de l'immédiat après-guerre.

Les générations ont des limites floues, contrairement aux cohortes de naissance qui sont bornées par des dates précises. Chaque génération est une construction culturelle, au sens où elle n'existe que parce que des acteurs les mettent à part pour leur assigner un comportement en particulier ou une responsabilité historique. Les générations et catégories d'âge sont d'ailleurs souvent formulées par les acteurs du marketing et de la communication, qui cherchent à identifier des comportements propres à différents groupes sociaux pour affiner les stratégies de vente. Les générations peuvent avoir des tailles très variables et, quand on se hasarde à leur donner des dates, elles se recoupent souvent. Par conséquent, il est difficile de manier avec précision la notion d'intergénérationnalité.

Le mot "intergénérationnel" est lui-même difficile à manipuler. Dans les contextes institutionnels, politiques et associatifs, il renvoie à un projet spécifique, celui de lutter contre la mise à l'écart des aînées en mettant en présence les plus jeunes et les plus âgées. L'adjectif, parfois transformé en nom commun ("l'intergénérationnel"), désigne autre chose qu'un lien entre deux générations. Un lieu de travail où collaborent des trentenaires et des cinquantenaires rassemble deux générations, mais il ne sera pas décrit comme intergénérationnel dans le sens examiné ici. Il n'est d'ailleurs pas vraiment question de générations, mais plutôt de catégories d'âge, et de catégories d'âge spécifiques : celles associées à la jeunesse (enfants, adolescents, jeunes adultes) et celles associées au grand âge (à partir de l'âge de la retraite, qui symbolise culturellement l'entrée dans la vieillesse). Le mot a une dernière implication, celle de l'intentionnalité des relations entre les deux catégories d'âge. Une salle d'attente à l'hôpital est un lieu qu'occupent à la fois les plus jeunes et les plus âgés, mais elle non plus ne sera pas décrite comme intergénérationnelle.

Des espaces où se rencontrent jeunes et âgés

Les ateliers et événements Silver Geek créent des espaces où volontaires et participants peuvent passer du temps ensemble. La création de tels espaces n'est pas anodine. En effet, les différentes catégories d'âge tendent à occuper des espaces différents. La vie sociale des individus se concentre de moins en moins dans la famille, lieu traditionnel de coexistence des générations, et de plus en plus dans les lieux d'étude et de travail. Chaque catégorie d'âge a ses lieux de sociabilité. Les réseaux de relations amicales renforcent ces sociabilités distinctes, puisqu'ils sont généralement homogènes en âge. Non seulement les catégories d'âge ont peu d'espaces en commun, mais les âgés sont particulièrement peu présents dans les espaces collectifs. La retraite et l'absence de jeunes enfants au foyer privent la majorité des plus de soixante ans des principaux espaces de sociabilité que sont le lieu de travail et l'institution scolaire. Cette catégorie d'âge pratique d'autres activités, par exemple du bénévolat et des activités de loisirs, mais souvent dans un contexte où leur propre catégorie d'âge est très majoritaire. Cet isolement des plus âgés entre eux est renforcé pour ceux qui vivent dans des EHPAD et des résidences autonomes (Caradec 2012). Enfin, les plus âgés sont moins présents dans l'espace public, qui est exigeant sensoriellement et physiquement : l'environnement est bruyant, il faut marcher vite, on se fait bousculer, les trottoirs sont inégaux et les escaliers nombreux, etc. Pour toutes ces raisons, les différentes générations occupent rarement les mêmes espaces. En ce sens, les ateliers constituent pour les volontaires et les participants une occasion rare d'échanger et de passer du temps ensemble. Les volontaires sont d'ailleurs nombreux à n'avoir jamais de contact avec des gens âgés en dehors de leurs grands-parents – et tous les volontaires ne sont pas proches de leurs grands-parents. Les coordinateurs relèvent d'ailleurs qu'une partie des volontaires est initialement angoissée à l'idée de passer du temps avec des gens âgés. Pour les rassurer et créer de l'empathie pour les difficultés des participants, beaucoup d'antennes organisent des séances d'information sur le vieillissement et ses effets sur le corps. A terme, les ateliers jouent un rôle important dans le dépassement des préjugés sur le vieillissement chez les volontaires. Ce sont des préjugés que partagent d'ailleurs beaucoup de participants. Dans un atelier, une participante dit à un volontaire qu'il a du courage, parce qu'être avec des « vieux », « vous qui êtes jeune, ça doit pas être marrant ». Justement, d'après une coordinatrice, l'objectif est aussi de "montrer aux personnes âgées qu'il y a des jeunes qui viennent les voir" et que leur âge ne doit pas les exclure de la société.

Les participants manifestent leur plaisir à passer du temps avec de jeunes adultes. Les séances se concluent par des remerciements enthousiastes : "Bravo les jeunes !", "Merci les jeunes !" Au moment des départs en vacances des volontaires, des participants expriment leur hâte de voir les ateliers reprendre. **Les participants s'intéressent aux volontaires et les écoutent parler de leurs projets, de leur famille, de leurs hobbies.** C'est particulièrement en EHPAD et dans les résidences que les participants apprécient la venue de ceux que tous appellent "les jeunes".

Les ateliers sont des lieux de rencontre où jeunes et âgés partagent des activités et des intérêts. C'est précisément ce qui fait leur succès, d'après les coordinateurs. Une coordinatrice souligne qu'"ils se retrouvent autour d'un truc fun". Les deux groupes

développent des centres d'intérêt en commun, que ce soit à travers le jeu ou à travers les activités de découverte et d'apprentissage des technologies numériques. Les technologies en question constituent un support pour la conversation et la nourrissent. Les volontaires utilisent souvent les applications de cartographie GoogleMaps et GoogleStreetView pour parler avec les personnes âgées de leur région d'origine respective ou des voyages qu'ils aimeraient faire.

Par exemple, un participant qui parle de sa vie à une volontaire lui demande en parallèle de faire des recherches sur un moteur de recherche d'images pour montrer où il a été et ce qu'il a vu, comme la chute de la statue de Guillaume II à Coblenz après la fin de la Seconde guerre mondiale. Dans un autre atelier, trois participantes et deux volontaires écoutent des vidéos musicales sur une tablette en attendant le début de la séance. Les propositions de chansons fusent et soulignent le bagage culturel commun aux différents acteurs. Un participant aimerait entendre Goldman, celle où une femme nourrit des pigeons sur son balcon, mais il ne se rappelle plus du titre : une volontaire identifie tout de suite "La vie par procuration" et la met. Puis une volontaire demande à la participante si elle connaît Maître Gims et met une de ses chansons... que la participante, qui en connaît les paroles, se met à chanter.

La mise en valeur des points communs et des intérêts partagés joue un rôle important dans les relations entre volontaires et participants. Une coordinatrice souligne que ce n'est pas de l'intergénérationnel où les jeunes se forcent à être avec des gens âgés pour leur faire plaisir, mais des moments partagés où les jeunes et les aînés peuvent s'amuser ensemble.

Les activités intergénérationnelles dans les ateliers

Les multiples activités qui se déroulent dans les ateliers nourrissent les relations entre les volontaires et les participants. Le jeu offre des moments de plaisir et d'échange. La compétition intensifie l'investissement des participants mais aussi des volontaires dans le jeu. Elle offre l'occasion de longues discussions techniques et stratégiques comme de plaisanteries. Mais il y a d'autres formes de jeu, en particulier sur tablette. **Les acteurs qui organisent et animent les ateliers soulignent en particulier l'intérêt du jeu sur tablette, qui permet aux participants de passer du temps en tête-à-tête avec les volontaires.** Les activités de découverte et d'apprentissage des technologies numériques offrent d'autres occasions de passer du temps en tête-à-tête.

Les échanges entre volontaires et résidents se prolongent au-delà du temps des ateliers. Dans plusieurs ateliers, entre deux séances, les volontaires et les participants s'appellent au téléphone, se contactent sur des réseaux sociaux, s'envoient des courriels. Les volontaires et les participants prennent des nouvelles les uns des autres. Ce sont souvent les volontaires qui prennent l'initiative de ce prolongement de la relation en-dehors de la sphère des ateliers.

Dans un atelier, une volontaire s'inquiète de l'absence d'une participante et l'appelle. Elle tombe sur son répondeur, mais reçoit un peu plus tard un SMS de la participante qui explique qu'elle est malade et promet d'être là la semaine prochaine. Puis une autre participante remarque son absence et, informée par les volontaires, annonce qu'elle appellera au téléphone la participante malade pour lui proposer de passer chez elle.

Ces échanges illustrent la manière dont un réseau de relations associant plusieurs générations se construit au sein des ateliers. Il s'agit aussi, pour les volontaires et les participants, de continuer à jouer ensemble pendant leur temps libre. Un volontaire et une participante jouent à des mini-jeux sur Facebook le week-end. Une participante et une volontaire jouent parfois au Scrabble en ligne. Enfin, il arrive que les structures elles-mêmes intègrent les volontaires aux activités des participants. Un EHPAD propose par exemple aux volontaires d'accompagner les participants à une sortie au bowling. Un autre établissement les fait participer à une sortie à la médiathèque locale parce que cette dernière possède un espace numérique.

Les relations entre les volontaires et les participants sont des relations intergénérationnelles. Ce sont, surtout, des relations comme les autres. Les volontaires et les participants jouent ensemble, discutent, posent des questions et y répondent. Ils et elles se félicitent, s'encouragent, se donnent des conseils, et se racontent leur vie. Ils et elles se critiquent quelquefois, s'ignorent, sont parfois fatigués ou impatients. **Les volontaires et les participants sont des adultes, qui ont certes des âges éloignés et des expériences différentes, mais qui se traitent mutuellement avec respect et intérêt.** Dans les ateliers, les relations intergénérationnelles fonctionnent d'autant mieux que les protagonistes finissent parfois par oublier leur différence d'âge.

2. La co-construction intergénérationnelle des ateliers

Les aînés sont véritablement acteurs dans les ateliers, contribuant à organiser et animer les séances. Les participants et les volontaires construisent ensemble le format d'atelier qui convient à leurs attentes et leurs intérêts.

Les participants sont des acteurs à part entière des ateliers et pas uniquement des bénéficiaires passifs. Les participants contribuent à définir comment se déroulent les ateliers et quelles activités y prennent place. Pour conserver l'intérêt et la motivation des participants, les acteurs qui organisent et animent les ateliers font attention à leur proposer les activités qui les intéressent. Le format des ateliers s'y prêtent : les volontaires peuvent leur proposer individuellement des activités différentes sur des supports différents. De plus, il est fréquent que les volontaires proposent de nouvelles activités à mesure que l'année avance.

Dans la plupart des antennes, les volontaires consacrent une partie du temps de préparation des ateliers à l'élaboration d'activités avec l'aide des coordinateurs. Par exemple, les volontaires d'une antenne ont fabriqué un jeu de société avec des questions/réponses sur le thème des technologies numériques.

De leur côté, les participants contribuent aussi à la programmation des ateliers en proposant des activités. Souvent, ils entrent dans la salle avec un projet précis. C'est en particulier le cas des participants qui arrivent avec leurs propres appareils et un problème à régler ou une question à poser. Parfois, les participants ont des demandes originales que les volontaires n'avaient pas anticipées, comme ce participant qui voulait installer une application de covoiturage sur son *smartphone* ou cette participante qui voulait s'inscrire sur un site de rencontres en ligne.

Les participants contribuent non seulement au choix des activités mais aussi à l'animation des séances. Ils facilitent le travail d'animation des volontaires de manière directe et de manière indirecte. De manière directe, d'abord : les participants prennent le relais des volontaires quand ils sont très sollicités. Par exemple, quand un participant a des difficultés à lancer, il est fréquent que les autres lui rappellent les gestes ou viennent les lui montrer à nouveau. C'est particulièrement le cas quand les participants jouent seuls, sans intervention des volontaires. Les participants assurent aussi une partie du travail de découverte et d'apprentissage des technologies numériques. C'est le cas de la participante, évoquée plus haut, qui montre à son voisin comment utiliser GoogleMaps et GoogleStreetView en répercutant les explications du volontaire. La participante a non seulement expliqué la manipulation, mais aussi cherché à motiver son voisin à s'intéresser aux possibilités de cet outil numérique : « On s'amuse comme ça, on peut visiter pas mal de choses. Bon, faut s'y habituer. Comme ça vous saurez ! » De la même manière, les participants aident les volontaires à rassurer et encourager les autres joueurs. En effet, une partie du travail des volontaires consiste à affermir la confiance en soi des participants et à les mettre à l'aise dans leur manipulation des technologies numériques. Ce travail prend une partie importante du temps des volontaires : il faut reprendre chaque personne qui dit être nulle, être incapable d'y arriver, être trop vieille pour ça. Dans un atelier, une participante reprend patiemment une de ses collègues qui s'insulte quand elle rate un lancer : "Il n'y a pas de "gourde", il n'y a pas de "bête", madame A. !", "Faut pas dire ça", "Ca veut pas dire que vous êtes bête !"

C'est aussi de manière indirecte que les participants contribuent au bon déroulement des ateliers. D'abord, tout simplement, ils manifestent de la bonne volonté : personne ne se plaint quand un contretemps ou un problème de matériel perturbe un atelier. Dans un atelier où les participants sont surtout intéressés par les activités de découverte et d'apprentissage, « ils jouent pour nous faire plaisir », reconnaît un volontaire. Ensuite, les participants complimentent et félicitent souvent les volontaires, ce qui aide en particulier les volontaires qui n'ont pas d'expérience de l'animation à prendre de l'assurance. Les participants prennent aussi soin de valoriser les compétences des volontaires. Dans les situations qui menacent le sentiment de compétence des volontaires, les participants s'empressent de les rassurer. Quitte, parfois, à minimiser leur propre performance quand ce sont les participants qui

battent les volontaires à une partie de bowling sur la console. Le rôle que les participants jouent dans l'animation des ateliers est peu visible. Cependant, son absence se fait sentir dans les ateliers où ils ne remplissent pas ce rôle. Dans une antenne, des volontaires discutent d'un atelier qui se passe bien mais où le démarrage a été difficile. Les participants se comportaient comme pour un cours : ils s'asseyaient et sortaient leur matériel de prise de notes, puis attendaient. Les volontaires étaient démunis dans ce format où toute la responsabilité de l'animation leur revenait. Depuis, les participants ont adopté le format des ateliers Silver Geek, choisissant les activités et animant les parties, et les volontaires se sentent plus à l'aise.

IV. Les territoires. Construire et étendre les réseaux de partenaires

Le projet Silver Geek repose sur la collaboration d'acteurs à l'échelle des territoires. Trois stratégies contribuent à la solidité du projet : l'ancrage territorial fort de chaque antenne, l'équilibre entre le modèle commun à l'échelle nationale et ses adaptations dans chaque atelier, et les évolutions du projet à mesure qu'il se développe.

1. L'ancrage territorial des actions Silver Geek

Les antennes locales de Silver Geek s'inscrivent dans les réseaux d'acteurs du vieillissement de leur territoire, des structures d'accueil aux services spécialisés des collectivités locales.

Initié en 2014, Silver Geek est cette année présent dans 6 régions et 16 départements, et projette de s'étendre encore. Pour pérenniser les ateliers et en ouvrir de nouveaux, le projet mobilise un réseau d'acteurs réunis, à différentes échelles territoriales, par un engagement pour les plus âgés.

Le projet Silver Geek mobilise des acteurs multiples à l'échelle des antennes locales pour intégrer ses actions dans les réseaux de chaque territoire. Ce travail est mené à la fois par les partenaires, au niveau de l'association, et par les acteurs chargés du déploiement des ateliers, au niveau des antennes locales. Les principaux réseaux mobilisés dans les territoires sont ceux des acteurs du vieillissement, de l'insertion numérique, et plus largement de la solidarité. Le cas de l'antenne de Saint-Jean-d'Angély, animée cette année par la Fédération des Foyers Ruraux de Charente-Maritime, illustre le rôle que jouent ces réseaux dans le développement du projet. Unis-Cité supervisait tous les volontaires en service civique du projet Silver Geek jusqu'en 2018-2019, date de lancement d'une expérimentation en Charente-Maritime. Dans ce département, la Fédération des Foyers Ruraux organise des ateliers Silver Geek dans quatre communes rurales, anciens chefs-lieux de canton. Le bilan est positif, comme le souligne la forte fréquentation d'un des ateliers qui a accueilli vingt-cinq à trente participants à chaque séance pendant six mois. Le processus qui a mené au lancement de l'expérimentation met en évidence la place qu'occupe Silver Geek dans le paysage de l'action sociale en Nouvelle-Aquitaine. Les responsables de la Fédération des Foyers Ruraux, organisme d'éducation populaire en milieu rural, ont découvert Silver Geek au Salon de l'économie sociale et solidaire à Niort. Ils reconnaissent parmi les partenaires fondateurs un organisme avec lequel ils ont déjà travaillé, les Ateliers du bocage, installé à Bressuire. Silver

Geek et la Fédération prennent contact. Puis la Conférence des financeurs contacte la Fédération pour leur suggérer de proposer un projet sur le numérique en milieu rural. La Fédération se tourne alors vers Silver Geek, et les ateliers commencent à la fin de l'année 2018.

De collectif à association, retour sur la structuration de Silver Geek

Le projet est le fruit de la collaboration de dix partenaires fondateurs sur un premier territoire, celui de Poitiers : la fondation MACIF, Les ateliers du Bocage, Unis-Cité, la fondation Orange, Futurolan, Passerelles & Compétences, le Centre socio-culturel des 3 cités à Poitiers, le SPN (Réseau des professionnels du numérique), la Poste et Le RAMEAU. Le projet Silver Geek rassemble des acteurs d'univers différents : fondations d'entreprise, associations, acteurs publics. Ces partenaires se donnent un objectif commun, "l'inclusion des seniors" (dans les mots de la charte), et s'accordent sur le moyen d'y parvenir, "l'intergénérationnel et le numérique ludique". Pour assurer le financement, le développement, et la logistique et la mise en place opérationnelle du projet Silver Geek, les partenaires mettent en commun leurs ressources. Dotation financière, réseaux, partage de compétences, formation et encadrement, matériel : chaque partenaire contribue dans son domaine à la mise en place des ateliers. Début 2018, les partenaires ont formalisé leur collaboration en se constituant en association. L'association pilote le projet Silver Geek à l'échelle nationale. Son cercle d'orientation, qui rassemble les représentants des différents partenaires, formule les principes généraux du projet Silver Geek et orchestre son développement sur le territoire national. Le cercle d'orientation se charge notamment de définir les critères que tous les ateliers doivent respecter. Ces critères garantissent la cohérence des actions de Silver Geek et donnent une identité commune aux ateliers et événements qui se déroulent dans des contextes très variés. L'association constitue aussi un espace de réflexion pour les partenaires. Elle se charge de l'évaluation et de la mise à jour du modèle Silver Geek de manière à assurer la pérennité du projet et répondre à l'évolution des publics.

Le rôle fondamental d'Unis Cité, co-fondateur et opérateur historique de Silver Geek

Unis-Cité est le partenaire opérationnel de Silver Geek depuis les débuts du projet. Le modèle de Silver Geek s'appuie sur la mobilisation de volontaires en service civique pour animer les ateliers et les compétitions, ce qui présuppose la collaboration d'une structure habilitée à mettre en place des services civiques. L'association assure le déploiement de la quasi-totalité des ateliers Silver Geek sur le territoire français. Silver Geek peut s'appuyer sur le maillage territorial d'Unis-Cité, qui compte 75 antennes en France, dont 17 proposent à leurs volontaires la mission Silver Geek pour cette 5^{ème} saison. Dans chaque antenne, la mission peut s'appuyer sur le réseau que les coordinateurs ont construit sur le territoire. C'est particulièrement le cas quand d'autres missions leur ont donné l'occasion de travailler avec des acteurs locaux du vieillissement, comme les CLIC et les réseaux d'EHPAD. Mais des collaborations peuvent se développer avec d'autres acteurs, comme les CCAS qui gèrent notamment les centres de loisirs et sont donc des interlocuteurs potentiels pour organiser des activités intergénérationnelles.

Le rôle des coordinateurs d'équipes et de projets (CEP) qui encadrent et supervisent les volontaires dans leur mission, consiste également à développer des liens avec les bons réseaux d'acteurs locaux. C'est l'un des principaux facteurs clés de succès de l'implantation de Silver Geek sur les territoires. Les temps de formation des volontaires sont des occasions privilégiées de collaborer avec ces acteurs. Une coordinatrice invite des directrices d'EHPAD à siéger dans les Tremplins Unis-Cité, dispositif de conseil et de valorisation professionnelle des volontaires. Un coordinateur travaille avec le réseau de spécialistes en gérontologie ReSanté-Vous, actif en Nouvelle-Aquitaine, qui propose notamment aux volontaires d'essayer des combinaisons simulant le vieillissement pendant les formations. Le même réseau intervient sur les stands de Silver Geek dans les conventions de jeu vidéo comme la Gamers Assembly et la Paris Games Week. Ainsi, à la Paris Games Week, Silver Geek a organisé un match entre l'équipe victorieuse du dernier Trophée des seniors et les joueurs amateurs de l'équipe d'Esport du Grand Poitiers, en équipant ces derniers des combinaisons de vieillissement de ReSanté-Vous.

Dans plusieurs antennes, les coordinateurs collaborent avec les municipalités. Une antenne organise des manifestations en partenariat avec la ville, comme une rencontre entre les participants des ateliers et le conseil municipal des enfants pour un tournoi intergénérationnel de Wii Bowling. Il est d'ailleurs fréquent que des élus du territoire assistent aux tournois départementaux de Silver Geek.

L'ancrage de Silver Geek dans le territoire se construit aussi à l'échelle la plus fine, celle des ateliers. En effet, les structures d'accueil jouent un rôle central dans les réseaux territoriaux de Silver Geek. L'entrée des structures dans le projet Silver Geek illustre d'ailleurs la manière dont les acteurs qui organisent les ateliers mobilisent les réseaux locaux d'acteurs du vieillissement. Au démarrage d'une mission Silver Geek dans une antenne, les coordinateurs doivent contacter des structures fréquentées par un public âgé pour leur proposer d'accueillir les ateliers. Pour faciliter ce processus, une coordinatrice a obtenu du Centre Local d'Information et de Coordination en faveur des personnes âgées (CLIC) de sa région une liste des EHPAD, résidences autonomie et clubs seniors du territoire. **Lors des années qui suivent l'année de lancement dans une antenne, la grande majorité des structures sollicitent le retour des ateliers, et il est fréquent que de nouvelles structures intègrent le projet Silver Geek. Généralement, ces nouvelles structures manifestent leur intérêt par le biais de leur personnel d'animation suite aux recommandations de leurs collègues dans d'autres établissements.** Ainsi, lors de l'année de lancement de Silver Geek dans une antenne, la coordinatrice a eu du mal à mobiliser les clubs seniors et particulièrement ceux tenus par des seniors. Pendant l'année, les ateliers ont bien fonctionné dans les quelques clubs seniors qui avaient accepté de participer. Par conséquent, à la fin de l'année, un des clubs qui avaient refusé l'atelier a recontacté la coordinatrice pour lui demander s'il était possible de s'inscrire sur une liste d'attente pour l'an prochain. Dans une autre antenne, c'est un événement de la Fédération nationale des directeurs d'EHPAD qui a fait connaître Silver Geek à la directrice d'un établissement, laquelle a ensuite contacté la coordinatrice pour mettre en place l'atelier. **Les ateliers collaborent tout au long de l'année avec les réseaux territoriaux de l'action sociale et des publics âgés.** Dans une antenne, des participants arrivent régulièrement aux ateliers avec des questions sur des démarches

administratives, et les volontaires les orientent vers les services appropriés avec l'aide du CCAS.

Dès leur lancement, les ateliers s'intègrent à la vie des structures qui les accueillent. La collaboration avec le personnel des structures, et en particulier le personnel d'animation, est cruciale pour le bon fonctionnement des ateliers, surtout au début de l'année. Les animateurs guident les volontaires vers les participants susceptibles d'être intéressés. Elles fournissent même aux volontaires des arguments sur mesure pour certains participants. Dans un EHPAD, par exemple, une animatrice suggère à une volontaire de prendre la tablette pour montrer à une résidente des photos de son ancienne région de résidence et l'amener à essayer d'utiliser la tablette. Les animateurs jouent un rôle tout aussi important dans les ateliers, auxquels ils sont souvent présents. Les participants sont rassurés de les trouver là, surtout quand les animateurs se placent aussi en position d'élèves qui doivent apprendre à maîtriser la console. De plus, les volontaires peuvent compter sur les animateurs pour proposer des suggestions sur la meilleure approche pédagogique ou la bonne manière de calmer les angoisses des participants.

En parallèle, les ateliers contribuent au dynamisme des structures. Les ateliers Silver Geek ajoutent aux calendriers d'animation des structures quelque chose qui y est rare, c'est-à-dire une activité en lien avec les technologies numériques. Silver Geek est d'ailleurs particulièrement bien accueilli dans les structures dont le budget est limité. Quant aux compétitions Silver Geek, elles sont un lieu de rencontre et de collaboration entre les différentes structures et leurs publics. C'est particulièrement le cas quand une structure accueille dans ses murs le tournoi départemental. **Les Trophées sont un moment prestigieux pour les structures dont les équipes sont sélectionnées.** Ces structures sont bien représentées lors des trophées : chaque établissement envoie l'équipe sélectionnée, soit deux joueurs et deux suppléantes, un ou plusieurs membres du personnel d'animation, et tout ou une partie des autres participants.

Le projet Silver Geek marque parfois durablement les structures dans lesquelles il s'implante. Certaines vont s'équiper en consoles de jeu vidéo ou installer le wifi à la suite des ateliers pour permettre aux participants de continuer à jouer au-delà des heures de présence des volontaires, et en particulier pendant les longues vacances d'été.

2. Un cadre national, des adaptations locales

Les acteurs se coordonnent, du comité d'orientation de l'association aux volontaires, pour assurer un équilibre entre identité commune et adaptation au contexte de chaque atelier.

Le même format et les mêmes règles s'appliquent à tous les ateliers, mais avec des variations dans chaque atelier. Ces adaptations des ateliers ont lieu dans les limites fixées par l'association Silver Geek. L'association définit les objectifs poursuivis par le projet et les conditions de mise en œuvre dans sa charte, et propose ainsi un modèle de référence pour les acteurs sur le terrain, qui est d'ailleurs stable depuis le lancement de l'expérimentation. Mais, à l'intérieur de ce modèle, la souplesse est de mise.

Les acteurs qui organisent et animent les ateliers font preuve de beaucoup d'adaptabilité. Par conséquent, les formats des ateliers varient en fonction des contextes.

En particulier, les caractéristiques des structures d'accueil influencent les ateliers :

- Beaucoup de structures n'ont pas de wifi, ou bien un wifi réservé à l'administration

Dans une antenne dont beaucoup de structures n'ont pas le wifi, les volontaires doivent utiliser une clé 4G pour pouvoir assurer les activités de découverte et d'apprentissage sur les tablettes. Dans un EHPAD, les ateliers ne peuvent pas avoir lieu dans les salons du premier étage parce que le wifi n'y passe pas.

- Il y a d'autres activités dans les structures, et les ateliers Silver Geek doivent s'adapter au calendrier d'animation des structures

Dans une structure, les parties de bowling sur la Wii doivent partager la salle avec une tablée qui pratique la broderie au fuseau ; dans une autre, avec un groupe qui peint à la main des tasses.

Dans une autre structure, Silver Geek avait lieu en même temps que le créneau pendant lequel les résidents allaient ensemble faire les courses. L'atelier a donc connu des difficultés jusqu'au jour où la structure a déplacé le jour des courses au lendemain pour ne plus faire concurrence à Silver Geek.

- Les salles peuvent être plus ou moins grandes, chauffées, ou conviviales

Dans un atelier, les volontaires ont conçu un agencement en îlots pour minimiser le niveau sonore dans une salle vaste et avec de l'écho.

Les acteurs qui organisent et animent les ateliers font preuve d'inventivité pour s'accommoder des circonstances, voire les tourner à l'avantage des participants. Ainsi, beaucoup d'ateliers ont lieu dans des salles qui constituent des lieux de passage, une configuration qui encourage la présence de spectateurs. Ils construisent donc le projet Silver Geek dans l'interaction entre un cadre général et des interactions locales.

Des actions qui s'articulent sur 3 échelles territoriales

A l'échelle...	nationale	des antennes	locale
Acteurs	Association Silver Geek, cercle d'orientation, partenaires	Coordinateurs des antennes, responsables régionaux des partenaires	Volontaires, personnel des structures
Actions	Assemblée générale, réunions des partenaires, interventions dans des événements liés au vieillissement et/ou au numérique	Evènements des antennes, coordination des acteurs à l'échelle de la région ou du département	Ateliers, compétitions locales
Co-construction	Définition du cadre de Silver Geek, communication et rayonnement, prospective et innovations	Déploiement des événements, encadrement des volontaires, prise de contact avec les acteurs sur le territoire, circulation de l'information d'une échelle à l'autre	Adaptations et solutions pour assurer l'accessibilité et l'attractivité des ateliers

Dans la pratique, ces trois échelles sont poreuses : les membres du cercle d'orientation participent à l'animation des compétitions locales ; les volontaires contribuent au travail de prospective en faisant tester de nouveaux jeux aux participantes ; les coordinateurs Unis-Cité participent à des réunions nationales et visitent régulièrement les ateliers de leur antenne, etc.

Les acteurs de Silver Geek appartiennent à un réseau qui connectent des territoires et des échelles très différentes.

3. L'expansion de Silver Geek à l'échelle nationale

Le projet Silver Geek existe depuis 2014 et continue à se développer. Son modèle et son fonctionnement sont en constante évolution pour assurer sa pérennité et son développement.

L'expansion territoriale de Silver Geek

La saison 2018-2019 de Silver Geek est celle qui aura vu ses actions s'essaimer pour la première fois en dehors de la Nouvelle Aquitaine, dans 11 nouveaux départements répartis sur 4 nouvelles régions. Un premier pas très significatif pour l'association, dont les membres et les principaux partenaires portent l'ambition d'un rayonnement national.

Chiffres clés de la saison 2018-2019 :



Retour sur l'histoire de l'association Silver Geek

Un retour sur l'histoire de Silver Geek permet de mettre en perspective ce portrait de l'association en 2018-2019. Le projet Silver Geek a pour origine une réflexion sur l'économie sociale et solidaire lancée en 2012 par la Poste Poitou-Charentes en partenariat avec le RAMEAU. Cette réflexion prend la forme d'une expérimentation « Associations, entreprises : dialoguer et agir ensemble en Poitou-Charentes pour plus de solidarité ». Trois groupes de travail se constituent sur l'insertion des jeunes, le bien vieillir, et l'accès au numérique. Ces 2 derniers se regroupent en collectif pour mener une expérimentation sur le territoire de la région fin 2014 sous le nom de code « Silver Geek ». Celle-ci ne réinventera pas la roue et s'appuiera sur le succès de deux expériences locales repérées par le groupe de travail :

des ateliers tablettes pour les aînés proposés par le Centre Socioculturel des Trois Cités en lien avec un foyer-logement de Poitiers,

et des tournois de Wii Sports Bowling entre EHPAD de l'agglomération de Poitiers, organisés par Futurolan, l'association fondatrice de la Gamers Assembly.

Après un travail d'évaluation minutieux des impacts de cette 1^{ère} année d'expérimentation qui démontrera les multiples composantes de l'utilité sociétale de Silver Geek, les membres du collectif décident de poursuivre l'aventure avec pour première ambition la pérennisation du projet. Pendant 2 ans, Silver Geek continue d'exister uniquement grâce à l'engagement de ses membres avec la Fondation Macif comme principal financeur et Unis Cité comme opérateur. En parallèle, le collectif se fait accompagner par Le Rameau dans la modélisation de son innovation et franchit ainsi une première étape dans sa structuration.

Ce n'est qu'en 2017, grâce au soutien financier de la Fondation AFNIC, que Silver Geek parviendra à créer un premier emploi pour porter son projet de développement. Sa première mission sera de transposer le fonctionnement du collectif jusqu'ici très informel, dans le cadre d'une structure juridique. L'association Silver Geek ne naîtra ainsi officiellement qu'en janvier 2018 avec pour membres fondateurs la quasi-totalité des organisations du collectif initial... une preuve supplémentaire de l'attachement que suscite cette fantastique aventure !

Les évolutions du projet Silver Geek

En parallèle à l'expansion territoriale et au changement d'échelle, le projet Silver Geek développe ses actions avec :

- De nouveaux partenariats. En 2018/2019, Silver Geek a formé un partenariat opérationnel avec la Fédération des Foyers Ruraux en Charente-Maritime, qui assure l'encadrement des volontaires en service civique sur le territoire du département.
- Un nouveau statut. En 2018, les partenaires ont formalisé le collectif en le transformant en association loi 1901. L'association constitue un lieu de réflexion sur

les principes du collectif, la structure du projet (de son modèle économique à la décentralisation de la gestion), et le format des actions.

- Une plus grande visibilité. Cette année, plusieurs compétitions Silver Geek se sont déroulées dans des conventions de jeu vidéo et des événements sur le numérique, par exemple la DreamHack de Tours, Niort Numérique et la Paris Games Week. Jusque-là, c'était uniquement le cas du Trophée des seniors de l'ex-Poitou-Charentes, qui a lieu tous les ans à la Gamers Assembly de Poitiers. Lors de ces rencontres, le projet Silver Geek rencontre un nouveau public et développe sa dimension Esport.
- De nouveaux publics. A Bordeaux, une antenne Handi Geek décline le modèle des ateliers Silver Geek pour un autre public, celui des personnes vivant avec des handicaps. Handi Geek partage avec les ateliers Silver Geek une même ambition, celle de l'inclusion numérique des publics les plus éloignés des technologies numériques.

Un chantier en cours : le renouvellement des jeux dans les actions Silver Geek

Le collectif Silver Geek réfléchit à de nouveaux formats et en particulier à de nouveaux jeux pour les ateliers et les compétitions. Les actions de Silver Geek s'organisent autour du jeu sur console Wii Sports Bowling depuis 2014, et la question de la diversification des jeux se pose d'autant plus que la console Wii de Nintendo n'est plus produite depuis 2013. Aujourd'hui, la console et les manettes ne sont disponibles que sur les marchés du jeu vidéo d'occasion. Mais il existe très peu de consoles comparables à la Wii en ce qui concerne l'accessibilité : les joueuses doivent maîtriser le clavier et la souris pour jouer sur ordinateur, et les manettes de la plupart des consoles commercialisées impliquent plusieurs boutons et joysticks ainsi que des gestes précis. La Kinect, périphérique Microsoft compatible avec la Xbox 360, permet de jouer sans manette, mais elle n'est plus commercialisée depuis 2017. Les interfaces tactiles, comme celles des tablettes, sont des options particulièrement intéressantes. Cependant, l'accessibilité n'est pas le seul critère. Le projet Silver Geek donne une place centrale à la compétition et à l'Esport (voir PLAN). Les partenaires s'intéressent donc aux supports et aux jeux qui permettent un jeu accessible, convivial, compétitif, et en mesure d'enthousiasmer un public.

Silver Geek et les médias

Les médias s'intéressent au projet Silver Geek et se font l'écho de ses actions, des ateliers aux Trophées des seniors. Sur le plan local, les médias valorisent les actions des antennes de Silver Geek. Il est fréquent que des articles paraissent dans la presse régionale au moment du lancement des ateliers ou des compétitions de fin d'année. Le journal La Montagne publie un article intitulé "Silver Geek, l'informatique comme aide au bien vieillir" sur les ateliers de Clermont-Ferrand en mars 2019, et Ouest-France publie en janvier de la même année un article appelé "Les seniors se mettent au numérique avec fougue" à propos d'un atelier à Hérouville-Saint-Clair près de Caen. Les radios régionales s'intéressent aussi aux activités Silver Geek, comme l'illustre la présence de journalistes de plusieurs radios locales à un tournoi départemental en Nouvelle-Aquitaine. Les médias nationaux consacrent aussi des reportages aux ateliers et événements Silver Geek : le JT de TF1 en mars 2016 sur les ateliers

à Poitiers, ou l'émission Les Bonnes Ondes de France Inter en décembre 2018 sur les ateliers à Rochefort. Plusieurs chaînes de télévision régionale diffusent des reportages sur le projet Silver Geek pendant leur journal télévisé. France 3 Centre Val-de-Loire diffuse aux JTs de 12h et de 19h le sujet "Avec la Silver Geek, la DreamHack de Tours fait une place aux seniors" en mai 2019. France 3 Nouvelle-Aquitaine rediffuse même intégralement le Trophée des seniors 2019 dans le cadre de ses émissions consacrées à la Gamers Assembly. En effet, les compétitions attirent particulièrement l'attention des médias. Quelques évènements, comme le Trophée historique organisé à la Gamers Assembly, sont couverts par des médias nationaux. Le Trophée de la Gamers Assembly a par exemple fait l'objet de deux reportages dans l'émission Quotidien avec Yann Barthès sur TF1. Lors de la Paris Games Week, les journalistes équipés de micros et de caméras se sont succédés sur le stand de Silver Geek et à la compétition.

Les acteurs de Silver Geek sont attentifs aux répercussions de la couverture médiatique du projet. Cette couverture médiatique tend à valoriser Silver Geek en adoptant trois angles spécifiques. Le premier est celui du bien-vieillir et relève l'usage des technologies numériques. Le second exprime de l'amusement à l'idée que des gens âgés puissent utiliser une technologie "de jeunes". Le troisième est celui de l'action sociale et solidaire ancrée dans un territoire, avec un intérêt particulier pour la dimension intergénérationnelle et le service civique dans les ateliers. L'association Silver Geek encourage l'intérêt des médias, qui rend le projet plus visible et génère des prises de contacts de la part de partenaires potentiels.

Les coordinateurs des antennes sont bien placés pour voir l'effet de la couverture médiatique sur le déploiement de l'atelier et l'insertion dans les réseaux d'acteurs locaux. Une coordinatrice signale que "pas mal de structures nous ont contacté pour que l'atelier ait lieu chez elles" en citant des articles sur Silver Geek parus dans la presse régionale. Les médias jouent un rôle de mise en visibilité et de valorisation plus général du jeu vidéo pour les aînés, comme dans le cas du directeur d'EHPAD cité plus haut qui a décidé d'acquérir une Wii après lecture d'un article sur le sujet. Les acteurs de Silver Geek utilisent aussi les médias comme plate-forme. Dans une antenne, les volontaires ont annoncé la compétition départementale dans le journal local pour faire venir un public extérieur aux ateliers.

V. Les publics. Aînés, volontaires, personnel des structures, proches et publics des compétitions

Différentes catégories de publics se croisent lors des ateliers et événements Silver Geek, et chacun de ces publics a une relation différente avec le projet.

1. Les aînés et la lutte contre l'exclusion des plus âgés

Que ce soit en jouant ou en regardant les autres jouer, les participants trouvent dans les ateliers des espaces de sociabilité et des outils de lutte contre l'exclusion.

Les ateliers comme espaces de sociabilité

Les ateliers Silver Geek constituent des lieux de sociabilité pour les participantes. Ces lieux ont une importance particulière dans une société dans laquelle les aînés sont marginalisés, voire absents, des espaces collectifs (p.46). Le format des ateliers en fait des lieux accueillants pour les aînés. Les envies et demandes des participants influencent le déroulement de l'atelier, et les volontaires prennent en compte les préférences et les suggestions des participants. L'absence d'obligation ou d'évaluation contribue à donner une atmosphère apaisée aux ateliers, y compris quand la compétition est la principale activité.

Les acteurs qui organisent et animent les ateliers accordent une place centrale à la sociabilité. L'équilibre entre le temps consacré au jeu et le temps consacré à la sociabilité en dehors du jeu varie d'un atelier à l'autre. Dans une partie des ateliers, en particulier les ateliers consacrés au jeu Wii Sports Bowling, les participants restent extrêmement concentrés et ne parlent de rien d'autre que du jeu. Les échanges sur le jeu sont une forme de sociabilité à part entière, qui nourrit la relation entre les joueurs et qui les rassemble autour d'un objet d'intérêt commun. Dans d'autres, les participants entretiennent une discussion en parallèle des activités de l'atelier. Dans un atelier, par exemple, quatre participants assis à la même table parlent de leur enfance et de leur famille tout en posant des questions au volontaire sur le fonctionnement de leurs tablettes et de leurs *smartphones*. Devant la Wii, deux participantes jouent au bowling en parlant de stratégie, puis continuent à jouer mais entament une discussion sur une sortie qu'elles doivent faire le lendemain, et finissent par poser les manettes pour se consacrer à leur conversation sur un incident dans leur groupe d'amis. Les

activités de découverte des technologies numériques sont particulièrement propices à la discussion. Les volontaires posent explicitement des questions sur leur vie aux participantes pour lancer la démonstration de GoogleMaps ou de la recherche d'images. **Pour une partie des participants, l'envie de rencontrer des gens est une motivation fondamentale pour venir aux ateliers, surtout au début de l'année. Les volontaires reconnaissent l'importance de cette sociabilité et sont prêts à mettre les tablettes et les manettes de côté, le temps d'une discussion.**

L'atmosphère des ateliers est favorable aux discussions. Même si les salles sont calmes, notamment au début des séances, il est rare qu'elles soient silencieuses : les activités ludiques se prêtent aux commentaires et aux conseils, et les activités de découverte et d'apprentissage implique des explications et des questions. De plus, il est fréquent que les ateliers soient installés dans des lieux de passage, donc les autres activités de la structure fournissent un fond sonore aux ateliers. Les participants qui jouent, à mesure qu'ils s'investissent dans la compétition, poussent des exclamations de joie ou de déception, se lancent des provocations, rient et font de grands gestes.

L'atmosphère enjouée attire des spectatrices, comme par exemple dans cet EHPAD où une résidente qui refuse habituellement de participer aux activités sort de sa chambre, attirée par le bruit, et finit par rester toute l'heure pour jouer avec d'autres participantes à un quizz de culture générale sur une tablette.

Dans ce contexte, des liens se créent entre les acteurs qui participent aux ateliers. **Les participants nouent des relations de familiarité et d'amitié avec les volontaires, on l'a vu, mais aussi entre eux.** Les binômes qui s'entraînent pour représenter la structure aux tournois départementaux et Trophées des seniors, par exemple, ont l'occasion de passer du temps ensemble et de développer une certaine complicité. Des résidents du même EHPAD qui ne se parlaient pas, faute d'intérêts communs, apprennent à se connaître.

Dans un atelier, un participant qui vient d'arriver dans le foyer-résidence entame une longue discussion avec son voisin de table à la fin de la séance, et son voisin l'invite finalement à participer à la chorale qui se réunit le lendemain.

Questions de recherche. L'inclusion numérique

Le projet Silver Geek nomme l'inclusion numérique parmi ses trois principes fondamentaux. C'est dans le cadre de cette démarche qu'il faut comprendre le rôle des ateliers comme lieux d'apprentissage des technologies numériques. L'inclusion numérique renvoie à l'idée que l'accès aux technologies numériques permet l'inclusion sociale et la lutte contre les inégalités. Les travaux produits au cours des vingt-cinq dernières années confirment que les inégalités sociales se traduisent par des inégalités d'accès aux technologies numériques, qui en retour accentuent les inégalités sociales. L'analyse en termes de fracture numérique a orienté les politiques publiques en France comme ailleurs. Ainsi, la réduction des inégalités et la démocratisation de l'accès aux NTIC est un objectif des politiques publiques françaises depuis les premiers Comités Interministériels à la Société de l'Information, à la fin des années 1990. Cette orientation s'est prolongée par l'adoption du principe de l'inclusion numérique.

Historiquement, la première préoccupation des projets d'inclusion numérique est celle de l'équipement. Pour avoir accès aux technologies numériques, la condition essentielle est d'y avoir matériellement accès. Or cet accès matériel dépend de facteurs qui eux-mêmes relèvent d'autres inégalités :

Le statut socio-économique influence le revenu disponible, donc la possibilité d'acquérir les technologies en question.

Le fait de vivre dans une zone rurale influence l'accès aux services nécessaires pour acquérir et utiliser les technologies numériques, en particulier la couverture Internet fixe (dont ADSL, fibre optique) et mobile (3G/4G).

L'âge influence les chances d'être exposé à ces technologies et encouragé à les utiliser. En particulier, le grand âge éloigne des milieux éducatifs et professionnels, lieux classiques de familiarisation avec les technologies nouvelles.

Le même phénomène joue dans le cas du niveau de diplôme.

Le Baromètre du numérique 2018 de la Mission Société Numérique indique les taux d'équipement en technologies numériques et d'accès à Internet de la population française. Les taux d'équipement en ordinateur à domicile pour 2018 sont parlants : 95% des cadres possèdent au moins un ordinateur, ce qui est le cas de 68% des ouvriers (et 66% des retraités). 92% des diplômés du supérieur, pour 43% des non-diplômés. Et 84% des 40-59 ans (et 94% des 12-17 ans) possèdent un ordinateur, ce qui est le cas de 75% des 60-69 ans et 57% des plus de 70 ans.

Mais l'accès aux technologies numériques n'est pas seulement une question d'accès matériel. La conquête d'une relative aisance face aux technologies numériques, en particulier devant les problèmes inattendus, est une problématique centrale pour l'inclusion numérique. Dans l'enquête Capacity, les deux tiers des non-internautes expliquent leur non-utilisation d'Internet par le fait que ça ne les intéresse pas, et seulement un cinquième n'utilisent pas Internet parce qu'ils et elles ne savent pas comment faire (GIS Marsouin 2018). C'est aussi là qu'intervient la notion de « fracture numérique de second degré » (Charmarkeh 2015) : une autre fracture numérique sépare une partie des utilisateurs d'Internet, qui maîtrisent de multiples usages des technologies numériques et d'Internet, des autres. On peut aller régulièrement sur Internet sans pour autant savoir remplir sa déclaration d'impôts en ligne, faire un achat en ligne, ou éviter les arnaques par courriel. Par conséquent, l'inclusion numérique ne se réduit pas à apprendre aux individus comment utiliser les technologies numériques. L'enjeu est de donner un sens aux technologies numériques pour que les individus éloignés du numérique envisagent de se les approprier sous des formes variées.

Les actions de Silver Geek s'intéressent aux deux formes d'accès aux technologies numériques. En ce qui concerne l'accès matériel, d'abord. Les ateliers Silver Geek permettent aux participants un accès gratuit aux technologies numériques, sans condition autre que d'être un aîné. Les ateliers sont ouverts à un public large, surtout dans le cas des clubs seniors et des associations de quartier. Dans une antenne, le CCAS annonce la tenue des ateliers Silver Geek dans ses brochures. Les actions Silver Geek donnent accès aux consoles vidéo et aux tablettes, puisque le kit des volontaires comprend systématiquement ces deux supports. De plus, une partie des ateliers donnent aux participants l'opportunité de se connecter à Internet – y compris dans des lieux qui n'offrent habituellement pas cette possibilité, quand les volontaires amènent une clé 3G dans des salles sans wifi. Par ailleurs, le format des ateliers Silver Geek minimise l'investissement de départ nécessaire pour découvrir une technologie. Non seulement les volontaires amènent les machines, mais ils les installent et les dépannent au besoin. Enfin, les ateliers Silver Geek viennent à la rencontre des aînés en s'installant physiquement dans des espaces fréquentés par les plus âgés. Ce modèle permet de toucher des publics qui n'auraient autrement pas pris l'initiative de se rendre à des événements sur le numérique.

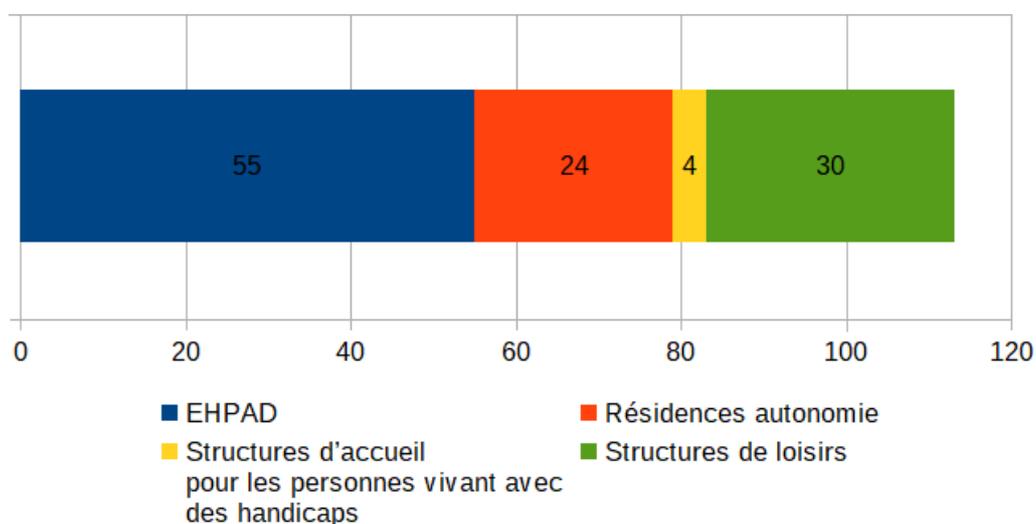
Les ateliers Silver Geek agissent sur la seconde dimension de l'accès aux technologies numériques : la maîtrise des usages et le sentiment d'aisance, au-delà de l'accès matériel. Le format ludique, on l'a vu, peut apaiser les anxiétés liées aux technologies numériques et nourrir la confiance en soi chez les participants. Il peut aussi donner une motivation pour s'intéresser aux technologies numériques et les utiliser. De plus, les ateliers fournissent des outils aux participants pour maîtriser des usages spécifiques des technologies numériques. Les volontaires présentent des usages appartenant à des domaines variés et répondent aux questions spécifiques des participants sur ces usages lors des activités de découverte et d'apprentissage. Le jeu vidéo joue aussi un rôle dans la maîtrise des technologies numériques, puisque les participants y découvrent certains de ses raisonnements fondamentaux. Jouer au bowling sur la Wii familiarise par exemple les participants avec le principe du menu qui présente des options parmi lesquelles on navigue en déplaçant le curseur et en cliquant. Cet élément est très répandu, mais il n'est "intuitif" que pour les individus déjà familiers avec les technologies numériques. Ici, le jeu vidéo permet de comprendre une notion que les participants auront souvent l'occasion de rencontrer : ils peuvent monter en généralité à partir de cet usage spécifique. Un autre exemple est celui de la navigation tactile, que beaucoup de participants découvrent par le biais du jeu sur tablette. Une coordinatrice explique que les volontaires proposent aux participants les moins à l'aise des jeux de dessin sur tablette, qui permettent de bien saisir que "les doigts sont l'outil de ce truc-là". Les actions de Silver Geek jouent donc sur les différentes dimensions de l'inclusion numérique en fournissant un accès matériel mais aussi une motivation et des outils pour s'appropriier les technologies numériques.

Des publics divers

La fracture numérique n'est pas seulement une question d'âge. Les facteurs d'exclusion sont multiples et se cumulent : statut socio-économique et catégorie de revenus, éloignement des zones urbaines, niveau de diplôme, handicap, genre, tous ces éléments jouent dans la relation des individus aux technologies numériques. Or les publics âgés sont hétérogènes : la classe d'âge des "seniors" rassemble les cohortes de quarante années de naissance. Par conséquent, tous les aînés n'ont pas la même relation, et surtout pas les mêmes chances de nouer une relation, avec les technologies numériques. Des soixantenaires qui vivent en ville, ont travaillé dans des bureaux, possèdent leur propre ordinateur ou *smartphone*, fréquentent des centres socio-culturels sont les premiers candidats aux initiatives sur les technologies numériques. Ils ont davantage de chances d'avoir une familiarité avec les technologies numériques, de s'y intéresser, ou de s'en sentir capable. D'autres individus – plus âgés, vivant avec des handicaps, aux revenus et aux retraites faibles, dont les parcours professionnels ne les ont pas mis en présence de technologies numériques, vivant dans des environnements ruraux, etc. –, sont moins susceptibles de se sentir concernés par une activité consacrée aux technologies numériques et tendent à s'auto-exclure de telles initiatives.

Les participants aux actions de Silver Geek sont nombreux à être l'intersection de plusieurs publics éloignés du numérique et plus généralement de publics marginalisés socialement. Le profil des structures partenaires de Silver Geek en donne une idée. Les trois quarts des structures sont des institutions d'hébergement pour les personnes âgées et/ou vivant avec des handicaps, dans lesquels les aînés les plus âgés et les plus dépendants sont surreprésentés. De plus, plus du tiers des structures sont situées dans des communes périurbaines et rurales.

Répartition des 113 structures d'accueil des ateliers Silver Geek en 2018-2019



Handicap et accessibilité

La majorité des ateliers accueillent des participants qui vivent avec des handicaps. La présence des participants vivant avec des handicaps aux ateliers et événements a une importance particulière dans le projet Silver Geek, qui cherche à s'adresser aussi inclusivement que possible aux aînés éloignés des technologies numériques. La stratégie adoptée pour assurer l'accessibilité des ateliers est celle de l'individualisation des activités. Un volontaire explique que les participants ont des contraintes très variées, donc « il faut improviser » : une personne malentendante découvre l'application Paint, qui permet de dessiner, sur la tablette ; les participants malvoyants écoutent de la musique sur la tablette ou jouent à des quizzes dont les volontaires lisent les questions à voix haute. Dans un autre atelier, une participante parle d'une autre participante qui, malvoyante, réussit à jouer au bowling sur la Wii : elle s'approche très près de l'écran pour fixer la position du viseur, puis s'éloigne pour faire son lancer. Enfin, dans un atelier, une volontaire échange avec une participante qui a de fortes difficultés d'élocution grâce à l'album photo de la tablette : la participante montre ses photos et la volontaire pose des questions auxquelles la participante répond par geste (ou en montrant une autre photo). Quand les limites concernent la force physique ou la motricité fine, les volontaires accompagnent les gestes des participantes. Ces stratégies facilitent la participation des aînés en général, qu'ils vivent ou pas avec des handicaps. Les volontaires trouvent des solutions techniques, parfois bricolées, pour adapter la machine à ses usagers. Dans un atelier les volontaires mettent par exemple un morceau de scotch sur la manette pour empêcher les participants d'appuyer sur le mauvais bouton.

Les ateliers Silver Geek peuvent être investis à divers degrés par les participants. Certains viennent jouer toute la séance, d'autres ne viennent que pour quelques parties voire quelques lancers sur la Wii. Certains viennent exclusivement pour jouer à la Wii, et d'autres viennent pour jouer aux cartes ou à des jeux de plateau à côté de ceux qui s'essaient aux supports numériques. Certains viennent à chaque séance, et d'autres viennent de temps en temps, voire une seule fois, par curiosité. Certains viennent s'entraîner assidûment pour le Trophée des Seniors et d'autres viennent en tant que spectateurs. Les ateliers Silver Geek s'accommodent d'une grande variété de types de participation, parfois au sein du même atelier.

Ainsi, dans un atelier, deux participantes arrivent en annonçant qu'elles viennent s'entraîner à la Wii et jouent pendant toute la séance en riant et en se lançant des plaisanterie, pendant qu'une autre participante transcrit des documents manuscrits sur son ordinateur en silence, que trois participants discutent avec une volontaire en écoutant de la musique sur une tablette, et qu'un volontaire donne une longue explication technique sur les virus et les arnaques par courriels à un participant. A la fin de la séance, tous se réunissent pour partager le gâteau apporté par une participante.

2. Les volontaires, acteurs et bénéficiaires

Le projet Silver Geek considère les volontaires comme des bénéficiaires au même titre que les aînés.

Dans la manière dont l'association Silver Geek conçoit son projet, les participantes ne sont pas les seuls bénéficiaires des actions intergénérationnelles. Les volontaires trouvent dans les ateliers des espaces de formation, de découverte, et de jeu. Ce principe contribue à équilibrer la relation entre volontaires et participants, au-delà d'un rapport dissymétrique aidant/aidé.

Pour les volontaires, les ateliers et évènements Silver Geek sont des lieux de formation. Ils y développent des compétences diverses qui peuvent être valorisées dans des contextes professionnels. Au début de l'année, les volontaires participent généralement à la prise de contact avec les structures partenaires. Dans plusieurs ateliers, ils ont fait une campagne d'appels téléphoniques (*phoning*) pour proposer l'atelier aux EHPAD du territoire. Avant l'atelier, les volontaires préparent des activités et conçoivent des solutions aux problèmes qui se posent en atelier. A leur arrivée, les volontaires assurent la mise en place du matériel, l'organisation de la salle, l'accueil des participants, et parfois leur recrutement. Pendant l'atelier, les volontaires qui animent des séances de jeu doivent non seulement entretenir une ambiance propice au jeu, mais aussi donner et redonner les explications sur le fonctionnement du jeu, rappeler les règles, donner des conseils, régler les problèmes des participants, trouver des solutions quand les appareils ne marchent pas ou n'ont plus de batterie. Il faut encourager, célébrer, répondre aux questions, et rester attentif aux demandes et aux envies des participants. Souvent, les volontaires doivent aussi trouver des moyens d'intégrer les participants qui arrivent en cours d'atelier et les spectateurs. Parfois, les volontaires doivent se coordonner pour noter les scores de la partie de bowling sur la Wii. Les volontaires qui animent des activités de découverte et d'apprentissage doivent accomplir des tâches similaires dans un contexte légèrement différent. Ils doivent intervenir davantage dans l'activité, consacrer plus de temps aux explications et aux démonstrations, et proposer davantage d'activités. Pendant la séance, les volontaires doivent aussi remplir des tableaux d'information sur la séance (le *reporting*). Souvent, les volontaires échangent avec les animateurs de la structure. A la fin de la séance, ils doivent remettre en place la salle et emporter le matériel.

Pendant l'année, les volontaires assurent l'organisation des tournois et compétitions locales et départementales. Ce sont généralement les coordinateurs qui s'occupent du choix et de la réservation de la salle, du goûter, et des relations avec les médias, les responsables et les élus. Mais les volontaires contribuent à constituer les équipes de chaque structure, décider du format adapté pour la compétition, vérifier que les équipes peuvent se déplacer jusqu'au lieu de la compétition, et généralement prendre soin des détails de l'organisation. Pendant les compétitions, un volontaire assure le commentaire des parties, pendant que les autres notent les scores ou accompagnent les joueurs en tant que coachs. A la fin de l'année, les

volontaires auront fait ces expériences diverses plusieurs fois par semaine pendant en moyenne 7 mois.

Les coordinateurs sont nombreux à souligner que le plus difficile, pour les volontaires, est d'aller solliciter les gens pour participer à l'atelier. Il faut, dans cette brève interaction, se présenter, expliquer ce que c'est que le jeu vidéo, et trouver les arguments qui peuvent convaincre que l'activité est amusante et accessible. Les volontaires n'ont généralement pas d'expériences préalables dans le domaine de l'animation, et beaucoup ont initialement du mal à ne serait-ce qu'à aborder les résidents. Mais, après quelques mois de pratique, les volontaires surmontent leur gêne et vont chercher les participants dans leur chambre avant le début de la séance. **En fait, presque tous les coordinateurs citent un volontaire qui les a surpris en s'épanouissant de manière spectaculaire dans son rôle d'animateur.**

Un responsable cite un volontaire, jeune femme de vingt ans diplômée du brevet et vivant en milieu rural, pour qui les ateliers ont été « une révélation ». La volontaire a reçu une promesse d'embauche de la part d'un EHPAD et ira prendre son poste d'animatrice après la formation qu'elle suit depuis la fin de son service civique.

Les volontaires ne sont donc pas seuls face à leurs nouvelles responsabilités. Les organismes qui les accueillent assurent suivi et encadrement. Les coordinateurs d'antenne sont responsables du recrutement, et envoient les volontaires dans des missions qui correspondent à leurs attentes et à leurs profils. Plusieurs coordinateurs expliquent n'envoyer dans la mission Silver Geek que des volontaires motivés et relativement à l'aise dans la relation aux autres : ils sont conscients que la mission est exigeante sur le plan relationnel, et il n'est pas question de mettre les volontaires dans des situations d'échec. Tout au long de l'année, les coordinateurs organisent des rencontres régulières pour discuter du déroulement des ateliers, fournir les outils dont les volontaires ont besoin, et trouver des solutions aux difficultés qu'ils peuvent rencontrer individuellement. Les coordinateurs assurent aussi des temps de formation sur des sujets liés aux missions des volontaires, ainsi que des temps d'échange sur les projets personnels et professionnels des volontaires. Certains volontaires quittent le service civique avec une idée précise en tête, comme ce volontaire venu pour partager sa passion des jeux vidéo et reparti avec le projet d'animer des cours d'informatique pour les publics éloignés du numérique. D'autres ont confirmé leur vocation, comme ces deux volontaires en formation d'éducatrice spécialisée qui voulaient faire l'expérience de l'accompagnement de publics en situation de handicap (ce qui est le cas d'une partie des participants dans cet atelier) avant de finir leurs études. D'autres, enfin, se réorientent, comme cette volontaire qui va signer un contrat d'assistante d'éducation dans un collège, un poste sans lien avec sa formation initiale d'aide-soignante mais pour lequel sa nouvelle expérience d'animation a joué.

Un cadre d'intervention spécifique : le service civique

Les volontaires découvrent ces missions diverses et souvent nouvelles pour eux dans un contexte particulier, celui du service civique. Le service civique, créé en 2010, est un dispositif par lequel l'État soutient l'engagement des jeunes de 16 à 25 ans dans des projets d'intérêt général. L'État prend à sa charge l'indemnisation mensuelle des volontaires, d'environ 500€, et les volontaires travaillent 24 à 35 heures par semaine. Des organismes spécifiques accompagnent les volontaires en service civique et assurent l'intermédiaire entre les volontaires et les structures dans lesquels les volontaires effectuent leur projet d'intérêt général. Ce sont ces organismes qui assurent les temps de formation obligatoires garantis par le dispositif du service civique. Dans le cas du projet Silver Geek, les organismes partenaires sont l'association Unis-Cité (109 ateliers) et la Fédération des Foyers Ruraux de Charente-Maritime (4 ateliers). Les jeunes qui postulent au service civique le font souvent dans des périodes d'incertitude ou de réorientation, dans leurs études ou dans leur vie professionnelle. Les profils des volontaires varient beaucoup d'une antenne à une autre.

Les ateliers et événements Silver Geek donnent aux volontaires une opportunité de mieux se connaître, au-delà des compétences valorisables professionnellement. Les volontaires ont l'occasion d'essayer de nouveaux rôles et de nouvelles activités. Ils se découvrent alors des compétences nouvelles, comme ce volontaire que la coordinatrice décrit initialement comme assez isolé et qui s'avère doué pour « mettre l'ambiance » et faire rire les participantes. C'est particulièrement le cas des volontaires qui viennent à l'atelier par intérêt pour l'informatique ou les jeux vidéo, et qui s'avèrent capables de transmettre leur passion ou d'expliquer avec clarté des mécanismes complexes. Cette valorisation compte d'autant plus qu'une partie des volontaires est dans une période d'incertitude quant à l'avenir. Les participants renforcent cette valorisation par leurs encouragements et leurs félicitations. Enfin, les volontaires peuvent trouver dans les ateliers et événements Silver Geek la même chose que les participantes : un moment de partage et de jeu. Les volontaires se prennent littéralement au jeu, dans la plupart des ateliers, et finissent par prendre la manette. Les volontaires y passent des moments agréables en compagnie de gens qu'ils n'auraient sans doute pas rencontré autrement.

3. Les autres publics des actions Silver Geek

Les activités de Silver Geek mobilisent d'autres publics : spectateurs des tournois et Trophées, personnel des structures, proches et familles des participants...

Spectateurs et spectatrices

Les actions de Silver Geek concernent un public au sens littéral du terme, celui des spectateurs. D'abord, un public composé d'autres résidentes âgées de la structure est souvent présent.

Dans les ateliers observés, environ un dixième des gens âgés présents étaient des spectateurs, c'est-à-dire que 16 personnes âgées sur 131 regardaient la partie sans jamais toucher la manette.

Cependant, d'après les tableaux d'Unis-Cité, un tiers des personnes présentes lors des activités collectives sont des spectateurs. Ces spectatrices (car ce sont presque toujours des femmes) sont souvent des habituées. Dans un atelier, un volontaire appelle par son nom une résidente qui entre dans la pièce. Elle lui répond tout de suite « Moi, je joue pas », et il répond « Je sais, asseyez-vous à côté de moi », "C'est votre jeu préféré". Elle reste toute la séance, commentant les lancers et encourageant les participantes. Par ailleurs, il est fréquent que quelques-unes des personnes qui passent devant l'écran s'arrêtent un instant pour suivre la partie. Ce public improvisé est constitué d'autres utilisateurs de l'espace, mais aussi de proches et de membres de la famille en visite, de membres du personnel (médical, administratif, d'animation). Ces spectateurs restent parfois quelques minutes, parfois jusqu'à la fin de la séance. Dans un atelier, un aide-soignant qui apporte les goûters s'exclame en entrant : « Trop bien ! J'avais pas vu la Wii ! » et demande des précisions sur le Trophée des seniors à une animatrice avant de repartir. Le nombre de spectatrices tient à la disposition des ateliers. Dans les ateliers observés, un peu plus de la moitié avaient lieu dans des salles ouvertes qui servaient de lieu de passage : une salle à manger qu'il faut traverser pour accéder aux bureaux, par exemple, ou bien un salon qui donne sur l'entrée de la structure. **Le format compétitif attire les spectateurs et facilite leur immersion dans le jeu.**

Les compétitions Silver Geek sont suivies par les participants des ateliers, mais aussi le personnel des structures, des responsables associatifs locaux, des élus. Les tournois et Trophées des seniors attirent un public parfois très important : plusieurs centaines de personnes ont assisté au dernier Trophée à la Gamers Assembly. Lors de ce Trophée, beaucoup de spectateurs étaient des adolescents. Le reste du public était composé de jeunes

adultes et de quelques groupes d'adultes avec des enfants. Le tiers du public environ était composé de femmes. Lors du match de la Paris Games Week, les spectateurs étaient plus jeunes et les groupes comprenant de jeunes enfants plus nombreux. Des discussions avec les petits groupes de spectateurs éclairent l'enchaînement de circonstances qui les a amenés à s'asseoir devant la compétition Silver Geek. **En ce qui concerne un groupe de trois spectateurs d'une quinzaine d'années, ils ont repéré la compétition sur le programme de la Paris Games Week et sont venus voir par curiosité, même s'ils sont à la convention pour voir des YouTubeurs. Un autre groupe de trois adolescents un peu plus âgés expliquent être là parce qu'ils étaient fatigués et voulaient s'asseoir, mais ont beaucoup aimé la compétition. Elle est "mieux que les autres live" parce qu'elle est "originale" et "ne se prend pas au sérieux". Un groupe de cinq adolescents expliquent être là par hasard, après avoir vu d'autres compétitions sur la même scène le matin, et l'un d'entre eux conclue : "C'est cool de voir qu'il n'y a pas que les jeunes qui jouent aux jeux vidéo."**

Les actions Silver Geek touchent d'autres publics, dont celui du personnel d'animation des structures d'accueil. Les animateurs trouvent dans les ateliers Silver Geek un complément original à leur programme d'animation. Les ateliers sont d'autant mieux accueillis par le personnel d'animation que celui-ci n'est souvent ni formé ni équipé pour organiser des activités en lien avec les technologies numériques. Accueillir les ateliers Silver Geek leur permet de proposer ces activités aux résidents sans pour autant y sacrifier une grande partie de leurs ressources. **Les actions Silver Geek inspirent d'ailleurs d'autres activités, comme la fabrication de banderoles de soutien à l'équipe de la structure. Les compétitions valorisent le travail du personnel d'animation, qui a toutes les raisons de ressentir de la fierté devant les performances de « leurs » joueurs.** Les actions Silver Geek mobilisent d'ailleurs le personnel des structures d'accueil au-delà du seul personnel d'animation. Dans une structure, l'ergothérapeute assiste aux séances, qui lui donnent des opportunités supplémentaires de travailler avec certains résidents. Dans une autre structure, une employée qui occupe un poste administratif dans l'établissement vient faire un match avec les participants pendant sa pause.

Enfin, les actions Silver Geek impliquent les familles et l'entourage des participants. Les animatrices rapportent que les ateliers sont un sujet de conversation entre les participants et leurs visiteurs. Plusieurs participantes tiennent d'ailleurs leur famille au courant de leur progrès. Ainsi, à la fin d'un atelier, **une participante envoie une photo de l'atelier par MMS à sa petite-fille avec le texte "T'as vu ce que font les vieux aujourd'hui ?"** Pendant les ateliers, il arrive que les proches qui viennent voir une résidente leur proposent de s'asseoir pour regarder une partie. Les familles et l'entourage sont invités à venir aux compétitions départementales et régionales pour encourager les participants qui sont sur scène. **Il arrive que des proches assistent, voire participent, aux ateliers, comme cette petite-fille qui accompagne régulièrement sa grand-mère et joue avec les participantes au bowling sur la Wii.**

Synthèse : les cinq caractéristiques spécifiques de Silver Geek

Le projet Silver Geek joue sur cinq caractéristiques originales pour accompagner les participants dans leur conquête des technologies numériques.

Le jeu

Le jeu vidéo remplit le rôle d'une passerelle vers les technologies numériques. La place centrale du jeu dans les actions Silver Geek facilite l'acquisition de compétences spécifiques mais aussi d'une attitude particulière, confiante et apaisée, face aux technologies numériques.

La compétition

Dans les ateliers Silver Geek, le jeu compétitif encourage les participants à prendre le jeu au sérieux et à s'investir dans les technologies numériques. La place accordée à la compétition devant un public procure une forme intense de valorisation aux participants qui jouent sur scène.

Les relations intergénérationnelles

Dans le contexte des ateliers Silver Geek, les participants et les volontaires ont l'occasion d'identifier et de construire des centres d'intérêts communs. Le jeu et les technologies numériques sont un point de départ à partir duquel volontaires et participants cultivent des relations intergénérationnelles riches et diverses.

La co-construction territoriale

L'expérimentation initiale du projet Silver Geek a pu être reproduite et pérennisée dans des territoires et des contextes très divers. Le développement de Silver Geek s'appuie sur des réseaux multipartenariaux solides et sur un modèle qui équilibre principes communs et adaptations locales.

La diversité des parties prenantes

Les aînés sont au centre du dispositif Silver Geek, dont les acteurs se mobilisent pour l'inclusion numérique et plus généralement pour l'inclusion sociale des plus âgés. Mais le projet impacte beaucoup d'autres publics : des jeunes volontaires en service civique que l'expérience Silver Geek contribue à former, aux personnels des structures que les actions Silver Geek intéressent et valorisent, des spectateurs qui dépassent leurs préjugés sur les personnes âgées, aux familles et proches qui enrichissent leur relation avec leurs aînés.

En un mot, l'action de Silver Geek est unique dans l'écosystème du numérique pour les personnes âgées. Le projet se distingue sur deux plans, l'un qualitatif et l'autre quantitatif.

- **La diversité des missions que Silver Geek remplit** : le projet agit non seulement pour l'inclusion numérique, mais aussi pour le maintien du lien social et des relations intergénérationnelles, l'autonomie, et l'estime de soi des plus âgés.
- **La quantité et la variété des publics impliqués** : Silver Geek bénéficie non seulement aux séniors, mais aussi aux jeunes volontaires, aux familles, aux structures qui accueillent les ateliers et à leurs salariés, ainsi qu'aux partenaires qui travaillent avec l'association pour faciliter l'accès des aînés au numérique.

Conclusion. Quel rôle pour Silver Geek dans une société en pleine transformation ?

Pour conclure, prenons un peu de recul et considérons le contexte dans lequel Silver Geek opère.

Dans les sociétés contemporaines, le vieillissement se transforme. Au-delà des évolutions démographiques et médicales, ce sont les significations du vieillissement elles-mêmes qui changent. Ceux et celles d'entre nous qui vieillissent doivent composer avec de nouvelles identités, de nouveaux rôles, de nouvelles attentes. On en attend davantage des aînés, en particulier en termes de contribution économique (par exemple par le biais du bénévolat ou de la garde d'enfants), sans pour autant remettre en cause l'image stéréotypée ou le statut marginal de la « personne âgée » dans nos sociétés.

A cette transformation contemporaine du vieillissement s'ajoute un autre développement : la place grandissante des technologies numériques dans la vie sociale et politique. On attend des plus âgés qu'ils s'emparent de ces technologies d'autant plus rapidement que les alternatives disparaissent. La dématérialisation des démarches administratives en est l'exemple le plus frappant. Or cette transition ne se fait pas sans heurts.

Les plus âgés font face à des exigences grandissantes sans toujours avoir accès à des dispositifs d'accompagnement. Certes, une infrastructure dédiée à l'inclusion numérique des publics éloignés se développe rapidement. Mais mettre en place des lieux d'accès et d'apprentissage ne suffit pas. La recherche sur l'inclusion numérique le suggère, et les acteurs de Silver Geek le constatent : l'enjeu n'est pas seulement d'apprendre à utiliser les technologies numériques, mais aussi de les présenter de manière à ce que chacun ait envie de se les approprier. L'inclusion numérique se joue à la fois dans le « comment » (savoir faire) et dans le « pourquoi » (donner du sens).

C'est là que le jeu vidéo intervient. Dans les actions Silver Geek, le jeu vidéo agit comme une passerelle vers d'autres usages des technologies numériques. Les aînés qui participent aux ateliers trouvent dans les jeux vidéo une activité de loisirs qui s'insère avec fluidité dans leur quotidien, une première approche des logiques du numérique, une source de fierté et de partage avec leurs proches, et une dédramatisation des technologies numériques. Ici, le jeu vidéo constitue un vecteur d'appropriation des technologies numériques. C'est d'ailleurs une caractéristique centrale de l'esprit Silver Geek. Dans le contexte des ateliers, ce n'est pas le jeu vidéo qui est utilisé pour faire quelque chose aux personnes âgées (un traitement médical, par exemple), mais ce sont les aînés qui s'emparent du jeu vidéo pour en faire quelque chose.

En effet, les participants âgés font quelque chose au jeu vidéo. Comme tous les joueurs, les aînés développent leurs propres usages du médium en fonction du contexte dans lequel ils jouent. C'est ainsi que, dans les ateliers Silver Geek, on peut voir des parties à douze ou quatorze joueurs, des gestes de lancer personnalisés pour contourner un handicap physique, ou encore des provocations souriantes entre des joueurs qui s'affrontent toutes les semaines mais qui seront de toute façon dans la même équipe lors des tournois de fin d'année. Et, à une plus grande échelle, les joueurs âgés de Silver Geek ont un autre effet sur

le jeu vidéo : ils contribuent à un phénomène de normalisation d'une pratique longtemps décriée. En effet, même si la panique morale autour des dangers du jeu vidéo a reflué depuis les années 1990, le médium reste associé à la violence, l'addiction, l'isolement, ainsi qu'à la jeunesse et la masculinité. Quoi de plus efficace, pour désactiver ces connotations, que l'image de joueuses aux cheveux blancs qui jouent au bowling sur une console ? Les acteurs qui, pour des raisons variées, cherchent à revaloriser le jeu vidéo l'ont bien compris, et le « silver gamer » fait des apparitions de plus en plus fréquentes dans les publicités, les médias, et les politiques publiques.

Le cas des *silver gamers*, tout spécifique qu'il soit, met en évidence des tendances générales dans le jeu vidéo. La diffusion de la pratique, d'abord. Les études quantitatives sur le sujet ont toutes la même conclusion, quelle que soit leur source : la proportion d'individus qui jouent à des jeux vidéo augmente. Le jeu vidéo fait partie des pratiques de loisirs les plus répandues en France, et la tendance ne semble pas s'inverser. Les données différenciées par classe d'âge sont plus rares, mais celles qui existent indiquent une progression de la pratique dans toutes les catégories d'âge. Et il est raisonnable d'envisager que cette progression va continuer, en particulier parce qu'on peut faire l'hypothèse que la pratique des jeux vidéo reste stable lors de l'entrée dans le grand âge. En d'autres termes, quelqu'un qui joue dans la quarantaine ou dans la cinquantaine continuera sans doute à jouer à mesure qu'il avance en âge. En effet, le moment de décrochement dans la pratique du jeu vidéo se situe plutôt au moment de l'entrée dans la vie active, de la mise en couple, et/ou de l'arrivée d'un enfant. L'arrivée à la retraite, au contraire, correspond pour beaucoup de gens à davantage de temps libre et à l'investissement dans les loisirs pour remplacer d'autres activités (comme la sociabilité liée au travail). Si c'est bien le cas, alors les générations qui arriveront dans le grand âge dans les prochaines décennies compteront davantage de joueuses que les générations actuelles.

La question se pose de la réaction du champ du jeu vidéo à cette augmentation du nombre de joueurs âgés. Il est difficile d'anticiper l'effet, si effet il doit y avoir, de cette transformation démographique sur les stratégies de l'industrie du jeu vidéo. Le thème de l'« or gris », une notion de marketing qui fait référence au pouvoir d'achat sous-exploité des plus âgés, apparaît depuis plusieurs années déjà dans les reportages et les études sur les *silver gamers*. Mais les joueurs âgés constituent un groupe hétérogène, avec des attentes variées, et qu'il n'est pas facile de mobiliser. L'étiquette « jeu pour seniors » peut avoir des effets extrêmement différents, allant du succès de la série des Dr. Kawashima de Nintendo aux prototypes de *smart games* jamais commercialisés.

En conclusion, la diffusion de la pratique des jeux vidéo chez les plus âgés pose à l'écosystème du jeu vidéo des défis nouveaux. Mais le changement n'est pas uniquement démographique : le statut du jeu vidéo se transforme. Les discours politiques et médiatiques sur les jeux vidéo ont bifurqué, ou du moins se sont dédoublés, au cours des quarante dernières années (Carbone et Ruffino 2012). Au récit sur la violence et de l'addiction ont succédé une célébration du jeu vidéo comme industrie culturelle et technologique, une valorisation esthétique du médium, et un réinvestissement pédagogique voire thérapeutique du support. Et c'est dans ce contexte foisonnant que les joueurs âgés de Silver Geek s'approprient l'objet changeant qu'est le jeu vidéo.

Annexes

1. Méthodologie

Ce rapport présente une analyse construite à partir de plusieurs types de données : documents produits par l'association et ses partenaires, chiffres récoltés par Unis-Cité sur la mission Unis-Cité, mais aussi éléments observés et témoignages recueillis pendant plusieurs mois d'enquête.

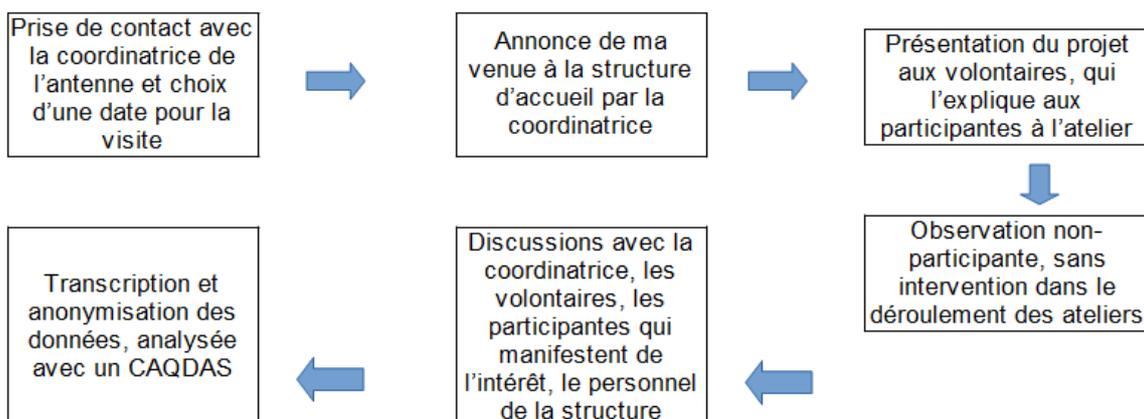
Les observations

- Dans 30 ateliers, chacun dans une structure différente
- Soit un quart des 113 structures d'accueil de Silver Geek
- Dans 18 villes de 12 antennes Unis-Cité
- Mais aussi : 5 compétitions départementales et régionales, dont un Trophée des Seniors à la Gamers Assembly ; des événements spécifiques, dont quatre jours au stand Silver Geek de la Paris Games Week.

La diversité des ateliers

- Des structures : EHPAD, résidences autonomie, centres socio-culturels, salles municipales, associations de quartier, structures hybrides.
- Des publics : du point de vue de l'âge, de la santé, de la familiarité préexistante avec les technologies numériques, de l'équipement en technologies numériques, d'aisance avec les technologies, d'usages.
- Des environnements : en zone rurale, en centre-ville, dans les quartiers périphériques résidentiels, dans les quartiers dits « prioritaires » ; dans des structures privées ou publiques, avec des affiliations diverses ; dans des antennes Unis-Cité à l'ancienneté et au profil variable.

Le déroulement des observations



Les échanges avec les acteurs

- Des conversations avec les volontaires, participants, coordinateurs, animateurs et généralement personnel des structures.
- Un format informel pour recevoir des témoignages sans perturber le déroulement des actions, déranger les participants, ou trop solliciter les acteurs, en particulier les participants les plus âgés.
- Des verbatims anonymisés

Les données quantitatives

Source	Tableaux de <i>reporting</i> d'Unis-Cité	Observations
Format	Un tableau pour chacune des 17 antennes Unis-Cité	Un tableau pour les 30 séances observées
Mode de collecte	Tableaux remplis par les volontaires à chaque atelier et transmis par les coordinatrices aux responsables nationales	Tableaux remplis par la chercheuse à chaque séance
Type de données	<ul style="list-style-type: none"> - structures d'accueil - temps d'intervention - nombre de volontaires - nombre d'actions collectives et individuelles - nombre de participants (régulier, occasionnel, spectateur). 	<ul style="list-style-type: none"> - structures d'accueil - nombre de volontaires, de participantes, d'autres acteurs - type de lieu et de configuration - type d'activités - type de matériel
Note de lecture	Les tableaux d'antenne indiquent toutes les activités organisées chaque mois, tous ateliers confondus (une vingtaine de séances en moyenne). Donc l'unité de temps n'est pas la séance unique mais le mois.	Les tableaux d'observation donnent une image parlante des actions Silver Geek : elles compilent des informations détaillées sur un quart des structures participantes.

2. Bibliographie commentée : aînés et jeux vidéo

JEUX VIDEO, PERSONNES AGEES ET SANTE

Allaire, Jason C., Anne Collins McLaughlin, Amanda Trujillo, Laura A. Whitlock, Landon LaPorte, et Maribeth Gandy. 2013. « Successful aging through digital games: Socioemotional differences between older adult gamers and non-gamers ». *Computers in Human Behavior* 29 (4): 1302–1306.

A partir d'un échantillon de 140 personnes âgées, les auteurs ont comparé le niveau de bien-être des personnes qui jouaient régulièrement à un jeu vidéo à celui de personnes qui jouent peu ou pas. Les participants qui jouent rapportent un plus grand niveau de bien-être et un plus bas niveau de dépression que les participants qui ne jouent pas ou peu.

Hall, Amanda K., Enmanuel Chavarria, Vasana Maneeratana, Beth H. Chaney, et Jay M. Bernhardt. 2012. « Health benefits of digital videogames for older adults: a systematic review of the literature ». *Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications* 1 (6): 402–410.

Cette revue de littérature évalue treize études sur les effets des jeux vidéo sur la santé des personnes âgées. La majorité de ces études constatent des effets psychologiques positifs. Les effets positifs physiques ou sociaux sont moins souvent constatés que les effets psychologiques.

Nacke, Lennart E., Anne Nacke, et Craig A. Lindley. 2009. « Brain training for silver gamers: effects of age and game form on effectiveness, efficiency, self-assessment, and gameplay experience ». *CyberPsychology & Behavior* 12 (5): 493–499.

Cette étude en psychologie sociale pose la question suivante : pour la santé cognitive des personnes âgées, les jeux vidéo d'entraînement mental sont-ils plus efficaces que les exercices sur papier ? Chez des personnes âgées qui ne sont pas familières avec les technologies numériques, les jeux vidéo sont moins efficaces, mais ils sont plus motivants et constituent une expérience plus agréable.

Larsen, Lisbeth H., Lone Schou, Henrik Hautop Lund, et Henning Langberg. 2013. « The physical effect of exergames in healthy elderly—a systematic review ». *GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications* 2 (4): 205–212.

Cette revue de littérature évalue sept études qui mesurent l'effet des « exergames » sur la santé physique des personnes âgées en bonne santé. Les études donnent des résultats très différents, et on ne peut donc pas tirer de conclusion générale sur le sujet. Il s'avère difficile de mesurer les effets des jeux vidéo sur la santé physique des individus. Les différentes études sont cependant d'accord sur un résultat : il n'y a pas d'effet négatif des « exergames » sur la santé physique des personnes âgées.

Costa, Liliana, et Ana Veloso. 2016. « Being (Grand) Players: Review of Digital Games and their Potential to Enhance Intergenerational Interactions ». *Journal of Intergenerational Relationships* 14 (1): 43–59.

Cette revue de littérature analyse trente-six études sur les effets du jeu vidéo sur les relations intergénérationnelles. Les auteurs formulent une conclusion prudente : les jeux vidéo

semblent avoir un effet positif sur les relations entre enfants et personnes âgées, mais les études évaluées sont peu solides méthodologiquement et portent majoritairement sur des prototypes spécialisés.

SUR LES AINÉS ET LES JEUX VIDÉO

Berry, Vincent, Samuel Coavoux, Samuel Rufat, et Hovig Ter Minassian. 2013. « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? » In *La Fabrique du jeu vidéo*, par Matthieu Tricot et Olivier Lejade, Editions de la Martinière, 172-77.

Ce chapitre synthétise les résultats de l'enquête Ludespace, menée en 2012, sur les joueurs de jeu vidéo en France. En ce qui concerne les joueurs âgés : environ un tiers des plus de 65 ans ont joué à un jeu vidéo au moins une fois dans l'année, et environ 15 % joue au moins une fois par semaine.

De Schutter, Bob, et Vero Vanden Abeele. 2015. « Towards a Gerontoludic Manifesto ». *Anthropology & Aging* 36 (2): 112–120.

Ce manifeste propose de changer la perspective des travaux de recherche sur les joueurs et les joueuses âgés. Il formule trois « adages » : penser les jeux vidéo pour les aînés en termes de ludique plutôt que d'utile, de croissance plutôt que de déclin, et d'hétérogénéité plutôt que de stéréotypes sur le vieillissement.

Schutter, Bob de. 2011. « Never Too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience ». *Games and Culture* 6 (2): 155-70.

A partir d'une enquête auprès de 124 joueurs de plus de 45 ans, l'auteur identifie un profil majoritaire : des joueurs solitaires, majoritairement des femmes, préférant les puzzles et adaptations de jeux classiques (comme le Scrabble ou le mah-jong), et jouant sur PC. On peut souligner que, dans la population générale des joueurs, ce sont aussi les jeux de type puzzle qui sont les plus pratiqués.

De Schutter, Bob, Vero Vanden Abeele, et Julie Brown. 2014. « The Domestication of Digital Games to an Older Audience ». *New Media & Society*.

Cette étude analyse les pratiques d'un échantillon de gens âgés qui jouent à des jeux vidéo. Les auteurs utilisent le prisme de l'appropriation pour comprendre ce qui donne envie à des gens âgés de jouer à des jeux vidéo. Les manières de s'approprier le jeu vidéo varient, d'une personne à l'autre : certaines choisissent de mettre en valeur leur pratique, alors que d'autres préfèrent la rendre aussi discrète que possible, au point de cacher leur console quand des invités viennent. Mais un facteur est central pour l'appropriation du jeu vidéo : la possibilité de donner du sens à l'objet, c'est-à-dire de le rattacher à un aspect de son identité (un hobby, un ancien métier, un rôle familial). C'est par exemple le cas quand un homme qui a toujours voulu être pilote de chasse s'est mis aux simulateurs de vol.

Quandt, Thorsten, Helmut Grueninger, et Jeffrey Wimmer. 2009. « The Gray Haired Gaming Generation: Findings From an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers ». *Games and Culture* 4 (27): originally published online 1 December 2008.

Cette étude analyse la place du jeu vidéo dans la vie des joueurs âgés. L'étude s'intéresse à la carrière vidéoludique des individus (quand et dans quel contexte ils et elles ont commencé à jouer), aux conditions matérielles de leur pratique (quand et où ils et elles jouent), et aux réactions de leur entourage (généralement désapprobatrices). Les joueurs âgés

de l'échantillon trouvent plus facilement du temps pour jouer dans leur vie quotidienne que les joueurs de 35-50 ans. Cependant, les jeux vidéo sont une source potentielle de tension avec la famille et avec les pairs, et ce pour les 35-50 ans comme pour les joueurs âgés. Les relations des joueurs âgés avec les jeunes joueurs, que ce soit dans leur famille ou en ligne, sont ambivalentes : parfois source de validation, parfois source de conflit.

Zhang, Fan, et David Kaufman. 2016. « Older Adults' Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) ». *Games and Culture* 11 (1-2): 150-69.

A partir de questionnaires administrés à 354 joueurs de MMORPG de plus de 55 ans, l'article montre que les joueurs âgés ont des pratiques similaires à celles des joueurs plus jeunes. On observe les mêmes motivations, les mêmes types d'investissement (*casual* ou *hardcore*), les mêmes difficultés (manque de temps, conflits avec les proches à propos du jeu), et les mêmes occasions de socialisation.

Brown, Julie A., et Bob De Schutter. 2016. « Game Design for Older Adults: Lessons from a Life Course Perspective ». *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)* 8 (1): 1–12.

Cet article propose d'étudier les pratiques vidéoludiques des plus âgés en les recontextualisant biographiquement. Connaître le parcours d'un individu âgé, en particulier les jeux auxquels cet individu a joué tout au long de sa vie, permet de comprendre ses préférences et ses usages vidéoludiques.

Gerling, Kathrin Maria, Frank Paul Schulte, Jan Smeddinck, et Maic Masuch. 2012. « Game design for older adults: Effects of age-related changes on structural elements of digital games ». In *International Conference on Entertainment Computing*, 235–242. Springer.

Cet article présente un prototype de jeu vidéo pour les personnes âgées. Les auteurs formulent des propositions générales de *game design* pour des jeux vidéo à destination des gens âgés qui vivent avec des handicaps. Parmi les recommandations : éviter les mécanismes de jeu qui demandent des réflexes ou un raisonnement complexe ; définir des règles simples à comprendre ; proposer des niveaux adaptables ; éviter les manettes conventionnelles ; proposer des éléments graphiques simples aux couleurs contrastées.

Iversen, Sara Mosberg. 2014. « Play and Productivity. The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games ». *Games & Culture*.

A partir d'une revue de la littérature sur les jeux vidéo et les personnes âgées, l'auteur montre que les recherches sur le sujet ne s'intéressent qu'aux enjeux de santé. Plus généralement, les activités et les motivations des gens âgés sont souvent réduites à leur dimension médicale. Dans ce contexte, les jeux vidéo deviennent un moyen pour arriver à une fin, c'est-à-dire un outil pour améliorer les performances (en termes de santé, de sociabilité, de productivité) des gens âgés. L'auteure appelle à davantage de recherches sur les pratiques et les motivations des gens âgés en matière de jeu vidéo.

Neufeldt, Cornelius. 2009. « Wii play with elderly people ». *Enhancing Interaction Spaces by Social Media for the Elderly* 6 (3): 50–59.

Cette étude de cas décrit l'organisation d'un atelier de Wii Bowling dans une maison de retraite allemande. Les auteurs expliquent avoir rencontré des difficultés inattendues : la

manipulation du jeu n'est pas intuitive, contrairement à ce qu'ils imaginaient, et l'atelier Wii est en compétition avec les autres activités de loisir proposées par la structure.

SUR LES AINÉS ET LES TECHNOLOGIES

Caradec, Vincent. 2001. « Générations anciennes et technologies nouvelles ». *Gérontologie et sociétés*, n° numéro spécial: 71-91.

Cet article explique la rationalité des choix technologiques des aînés, en particulier la logique qui sous-tend le non-usage de certaines technologies nouvelles. L'auteur montre que l'adoption d'une nouvelle technologie est le résultat d'une analyse en termes de coûts et de bénéfices. En particulier, on n'investit pas les efforts nécessaires pour maîtriser une technologie si sa fonction est déjà remplie par une technologie plus ancienne.

Joyce, Kelly, et Meika Loe. 2011. *Technogenarians: Studying Health and Illness Through an Ageing, Science, and Technology Lens*. John Wiley & Sons.

Ce livre s'intéresse à la manière dont les gens âgés créent, utilisent et adaptent les technologies disponibles pour rendre confortable leur vie quotidienne. Les nombreuses contributions illustrent cette créativité technologique dans des domaines variés.

Gucher, Catherine. 2012. « Technologies du « bien vieillir et du lien social » : questions d'acceptabilité, enjeux de sens et de continuité de l'existence - la canne et le brise-vitre ». *Gérontologie et société* 35 / n° 141 (2): 27-39.

Cet article analyse la manière dont les aînés s'approprient les technologies numériques et en particulier les gérontechnologies médicales. L'auteure montre que les individus âgés adoptent plus facilement les technologies qui leur permettent de conserver une identité cohérente et de poursuivre leurs activités, par opposition aux technologies qui les signalent comme « vieux » ou « malades ».

3. Références citées

ARCEP, CGE et Agence du numérique, "Baromètre du numérique 2018", avec les données de l'enquête du CREDOC, 2018.

Berry, Vincent, Samuel Coavoux, Samuel Rufat, et Hovig Ter Minassian. « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? » In *La Fabrique du jeu vidéo*, par Matthieu Tricot et Olivier Lejade, 172-77, Editions de la Martinière., 2013.

Besombes, Nicolas. « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique ». *Sciences du jeu*, no 5 (20 février 2016).

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, 1958.

Caradec, Vincent. « "Personnes âgées" et "objets technologiques" : une perspective en termes de logiques d'usage ». *Revue française de sociologie* 42, no 1 (2001): 117-48.

Caradec, Vincent. (2012). *Sociologie de la vieillesse et du vieillissement* (Armand Colin).

Carbone, M. B., et P. Ruffino. 2012. « Apocalypse postponed. Discourses on video games from noxious objects to redemptive devices ». *GAME—Games as Art, Media, Entertainment* 1 (1).

Coavoux, Samuel, et David Gerber. 2016. « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales ». *Sociologie* 7 (2): 133-52.

Charmarkeh, Houssein, « Les personnes âgées et la fracture numérique de « second degré » : l'apport de la perspective critique en communication », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 6, 2015

Coville, Marion (2015). *Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo. [en italique :] Tracés*. *Revue de Sciences humaines*, 28, 119–134.

De Schutter, Bob, Vero Vanden Abeele, et Julie Brown. « The Domestication of Digital Games to an Older Audience ». *New Media & Society*, 2014.

GIS Marsouin, "*Capacity*. Internet et inclusion sociale : pratiques numériques et pouvoir d'agir", 2018.

Hall, Amanda K., Emmanuel Chavarria, Vasana Maneeratana, Beth H. Chaney, et Jay M. Bernhardt. « Health benefits of digital videogames for older adults: a systematic review of the literature ». *Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications* 1, no 6 (2012): 402–410.

Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique*, José Corti, 1989.

Huizinga, J. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul, 1949 [1938].

Goffman, Erving, *Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behaviors*, Aldine, 1967.

Silver Geek, "Rapport sur l'évaluation de l'utilité sociétale de Silver Geek", 2015.

Table des matières

Remerciements	0
Sommaire	1
Préambule	3
Le projet Silver Geek, de l'expérimentation locale au phénomène national	3
Silver Geek, une initiative unique	4
Clés de lecture du rapport d'enquête sociologique – Quelques mots de l'auteure	5
I. Le jeu vidéo. S'approprier les technologies numériques	9
1. Priorité au jeu	9
Le jeu, central dans les actions Silver Geek	9
Le Wii Bowling	9
État des lieux : les jeux dans les ateliers	11
Le Wii Bowling : la pratique dominante dans les ateliers	11
Le jeu sur tablette : une alternative ponctuelle au Wii Bowling	12
Des activités de découverte et d'apprentissage sur les technologies numériques	12
D'autres activités sur support numérique	12
2. Le jeu vidéo, passerelle vers les technologies numériques	13
3. Familiarisation et apprentissage	14
Un espace ludique pour s'approprier les technologies numériques	14
Jeu vidéo et compétences numériques	15
Les activités de découverte et d'apprentissage	16
II. La compétition. S'investir dans les technologies numériques	18
1. L'Esport pour les aînés	18
La compétition dans les actions Silver Geek	18
L'Esport : de quoi s'agit-il ?	19
La célébration du jeu des aînés	21
2. Prendre le jeu au sérieux	22
L'horizon des tournois et Trophées	22
Prendre le jeu au sérieux	23
Des interactions sereines dans une ambiance compétitive	24
III. Les liens intergénérationnels. Construire des intérêts communs aux jeunes et aux aînés	27
1. Les échanges entre participants âgés et jeunes volontaires	27
L'intergénérationnel et ses enjeux	27
Des espaces où se rencontrent jeunes et aînés	29
Les activités intergénérationnelles dans les ateliers	30
2. La co-construction intergénérationnelle des ateliers	31
IV. Les territoires. Construire et étendre les réseaux de partenaires	34
1. L'ancrage territorial des actions Silver Geek	34
Le rôle fondamental d'Unis Cité, co-fondateur et opérateur historique de Silver Geek	35
2. Un cadre national, des adaptations locales	37
3. L'expansion de Silver Geek à l'échelle nationale	40
L'expansion territoriale de Silver Geek	40

Les évolutions du projet Silver Geek	41
Silver Geek et les médias	42
<i>V. Les publics. Aînés, volontaires, personnel des structures, proches et publics des compétitions.....</i>	44
1. Les aînés et la lutte contre l'exclusion des plus âgés	44
Les ateliers comme espaces de sociabilité	44
Des publics divers	48
Handicap et accessibilité	49
2. Les volontaires, acteurs et bénéficiaires	50
3. Les autres publics des actions Silver Geek.....	53
Spectateurs et spectatrices	53
<i>Synthèse : les cinq caractéristiques de Silver Geek</i>	55
<i>Conclusion. Quel rôle pour Silver Geek dans une société en pleine transformation ?.....</i>	57
<i>Annexes.....</i>	60
1. Méthodologie.....	60
2. Bibliographie commentée : aînés et jeux vidéo.....	62
3. Références citées.....	66