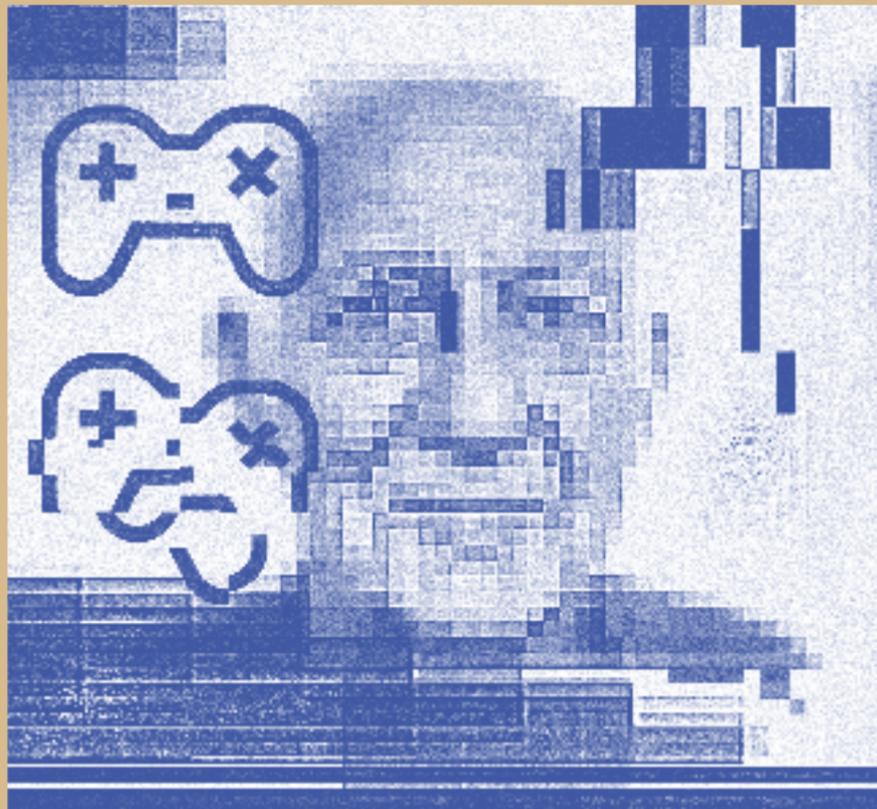


PlayStation®2



PAL



VIEUX JEU

Le jeu vidéo à destination des personnes âgées ———

SOMMAIRE

Préambule	5
Le jeu vidéo, un nouveau constat social	
<i>la fracture générationnelle</i>	10
<i>le rejet du numérique</i>	12
<i>mise en pratique #1</i>	16
<i>recréer un contexte social 2.0</i>	20
Induire une pratique numérique	
<i>déverouiller les blocages</i>	24
<i>mise en pratique #2</i>	28
<i>la relation émotionnelle</i>	34
<i>provoquer et accompagner l'apprentissage</i>	36
<i>le jeu vidéo comme outil social</i>	44
Une nouvelle partie pour les seniors ?	
<i>reconnecter un public délaissé</i>	48
<i>mise en pratique #3</i>	56
<i>un contenu adapté aux personnes âgées</i>	60
<i>mise en pratique #4</i>	64
<i>nouvelle partie !</i>	68
Bibliographie raisonnée	72

PRÉAMBULE

Je me remémore un temps d'insouciance, jours d'automne où le soleil de fin d'après-midi baignait d'une lueur bienveillante la silhouette d'un enfant. Assis en tailleur au milieu de sa chambre, ses petites mains cramponnées à sa manette Dualshock®, son regard béat devant le spectacle qu'affichait sa PlayStation 2 sur un modeste écran cathodique 19 pouces. Excitation et concentration dansaient ensemble dans son jeune esprit incessamment stimulé par la superbe du jeu vidéo auquel il jouait. Comment ma mère a-t-elle pu vouloir que je me détache de cet écran pour «aller dehors», moi qui foulais du pied de mon avatar des contrées virtuelles sans pareilles et vivais des aventures que nulle réalité n'aurait su m'offrir ? Réminiscences d'un passé nostalgique où l'unisson des luminophores me laissait entrevoir une centaine d'autres mondes, m'incarner dans un millier d'autres alter ego. L'émoi me gagne.

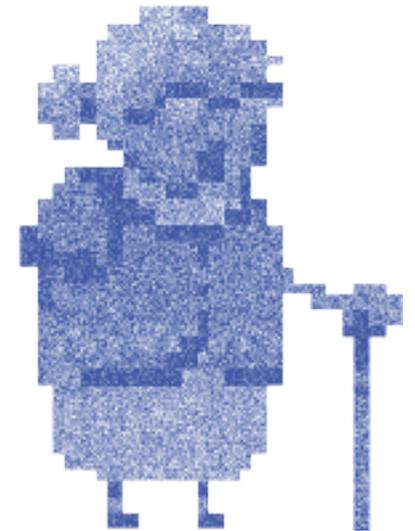
Je m'émeus, mais mamie aime ?

Ma passion est-elle sienne ?

Il y a quelques noëls de cela, je la voyais perplexe mais intriguée tandis qu'elle s'adonnait quelques instants au bowling virtuel de ma Wii© alors récemment acquise. Il y a quelques opérations mineures de cela, j'arpentais les couloirs d'un centre de rétablissement post-opératoire pour seniors dans lequel elle séjournait. L'endroit me fit une impression aussi sinistre et vide que ses résidents me parurent perdus, amorphes, et seuls. Imbu de ma jeunesse parmi ces gens, j'ai ressenti l'oppression et la gravité de ce qui plus tard adviendra de mes aînés, de mes pairs, de moi-même. Et tandis que je me berce dans l'illusion de rester fidèle à mes passions numériques même dans les plus vieux de mes jours, je me sens dissemblable au troisième âge tout comme il m'est étranger.

Cette expérience se poursuit quelques années encore lors les visites en maison de retraite de mon arrière-grand-mère, sans grande amélioration de ce profond malaise qu'on préfère, à sa grande honte, ignorer jusqu'à l'oubli dès l'établissement quitté.

**Ainsi, c'est
par envie de
partager ma
passion du média
vidéoludique
mais surtout
par conviction
qu'il constitue
une solution
aux problèmes
que posent les
stigmates de la
vieillesse.**



Si aujourd'hui l'univers des jeux vidéo s'est immiscé dans le paysage culturel, c'est non sans avoir été sujet à controverse. S'il ne froisse ni ne révolte les millénaires, l'arrivée tardive de ce loisir numérique lance au sein des générations antérieures, comme toute innovation à grande échelle, le débat de sa légitimité : à raison, le jeu vidéo se veut offert à un jeune public et exclut les plus âgés de sa cible commerciale et créative. En découle une animosité contagieuse relayée par les médias et l'opinion publique, renforcée par quelques faits divers dont on pourrait, par acharnement, lier la cause aux torts que je ne prétends pas inexistantes du média vidéoludique. Ce reliquat corrompu d'information cimente la base du sermon de chaque parent et chaque grand-parent qui n'aura pas la même bienveillance que Michel Serres envers les jeunes adeptes du jeu vidéo et des nouvelles technologies.

Mais aussi vite que les générations se succèdent, les opinions à propos du numérique s'adoucissent progressivement. Preuve en est que mon grand-père, autrefois allergique aux écrans, fait aujourd'hui ses premiers pas non sans mal vers l'ordinateur et les internets, porté par une inattendue motivation de rattraper son retard technologique. Ainsi, tandis qu'il m'envoie à présent des chaînes de mails humoristiques, je crois que le jeu vidéo -la forme la plus ludique et simple d'appréhender le virtuel- pourrait être un formidable outil pédagogique mais aussi un puissant vecteur de rapprochement intergénérationnel.

À travers chaque jeu, et le recul m'en fait prendre conscience, je fais l'expérience d'une réalité sur mesure construite autour d'une ligne esthétique et d'éléments présents qui ne serviront vraiment qu'à mon état de joueur, n'auront pour raison d'être que de me procurer le plaisir de jouer. Mon évolution personnelle de joueur et de designer m'a conduit à constater les porosités entre ces éléments de gameplay¹ et les applications dans la vie réelle. Convaincu de son applicabilité autant dans le design que dans la résolution des problématiques sociales liées au vieillissement, je m'emploie à rendre utile le jeu vidéo. C'est un support évolutif - car en constante innovation depuis 30 ans - mais aussi intemporel, car toute son essence est dictée depuis sa création par une seule et même vocation : être amusant, être ludique. Cette ambivalence, j'en suis convaincu, est idéale pour recontextualiser les personnes âgées dans un environnement numérique actuel, et ce par la pédagogie la plus douce qui soit :

le ludique.

¹. *gameplay* : anglicisme qui réfère à la manière dont les mécaniques d'un jeu vidéo définissent son genre et les interactions possibles en son sein.

LA FRACTURE GÉNÉRATIONNELLE

L'innovation technologique à usage public connaît un développement exponentiel et sans précédent depuis les années 1970, en particulier avec l'apparition de nouveaux modes de communication qui deviennent, au fur et à mesure qu'ils s'intègrent dans l'usage collectif, de nouveaux supports d'interaction entre les individus. Cette évolution, bien trop rapide par rapport au rythme naturel d'assimilation de l'Homme, nourrit une disparité grandissante entre deux types d'utilisateurs : Ceux qui ont une aisance dans l'utilisation des nouvelles technologies et ceux qui ne l'ont pas.

**Ce clivage,
mis en lumière
par Marc Prensky¹,
illustre ces
deux groupes
d'individus :**

¹. Marc PRENSKY, *Digital Natives, Digital immigrants*, article tiré de *On the Horizon*. Royaume-Uni, MCB University Press, Octobre 2001. Vol 9 No. 5.

les digital natives

Ces "enfants du numérique", généralement les plus jeunes générations qui sont nées pendant l'essor technologique (entre les années 1980 et 1990), ont acquis une affinité naturelle avec les nouvelles technologies. Ils ont su initier et intégrer une véritable culture du numérique, mais aussi développer une capacité d'assimilation continue tandis que l'innovation technologique poursuit son ascension.

les digital immigrants

Composée en majorité des générations précédentes qui ont vécu avant l'avènement du web social 2.0 et ont vu leurs pratiques et leurs interactions sociales bouleversées par l'évolution incessante de leur environnement technologique. La plupart ont été dépassé et restent peu familiers avec les pratiques numériques d'aujourd'hui.

LE REJET DU NUMÉRIQUE

Tout bouleversement majeur dû à l'innovation qui induit une telle disparité dans son rapport entre les plus jeunes et les plus âgées est vouée à se créer des détracteurs. Il est bon de remettre en question et d'explorer les limites et abus de chaque nouvelle pratique, mais quelque critique qu'en soit faite, il est indéniable que l'ère du numérique est aujourd'hui parfaitement installée dans notre culture. Elle se révèle comme l'étape suivante dans l'évolution de notre condition humaine.

Si la technologie est parfaitement intégrée à la culture des nouvelles générations, c'est donc aux générations antérieures de s'ouvrir vers ces pratiques et d'être bienveillants envers les enfants du numérique, sans décrier leurs habitudes liées aux technologies

"Un de mes professeurs, le préhistorien André Leroi-Gourhan, aimait raconter et mimer comment l'homme s'est redressé. D'abord, nos bras ont perdu leur faculté de portage. C'était catastrophique, une perte énorme, sauf qu'on a ainsi inventé le pouce opposable, qui permet de jouer du piano, de caresser sa mie ou de tenir une hache. Et puis quand l'homme s'est mis debout, sa bouche a perdu sa fonction de préemption, remplie désormais par la main. Les conservateurs ont dû gueuler, mais ça a permis d'inventer la parole ... On voit toujours ce qu'on perd, mais ce qu'on gagne se multiplie à une vitesse incroyable. Intellectuellement l'ordinateur nous soulage de façon extraordinaire : plus besoin de mémoriser ni de calculer. Du coup, nous sommes libres d'être intelligents et inventifs."

Thierry KELLER et Blaise MAO, La revanche des cancrésin, article tiré de Ubsek & Rica. Paris, Septembre Octobre et Novembre 2012. No. 3.

Dans un sens, le numérique débloque une multitude d'applications bénéfiques ne serait-ce que dans le contexte pédagogique. Dans un autre, il est à l'origine de nombreuses incompréhensions qui tournent au conflit entre les deux parties. Si certains reconnaissent la légitimité du 2.0 dans notre société actuelle et identifient ses potentialités, d'autres soulèvent -parfois à raison- les problèmes engendrés par des comportements extrêmes. Résultat, le numérique est rejeté par une partie de la population : néo-luddisme, technophobie, mouvement anti high-tech de San Francisco, affaire Snowden, j'en passe.

Observons que les exemples évoqués sont les conséquences d'un portage médiatique souvent dirigé et représentent à eux-seuls la majorité de ce qui est laissé à voir à propos des nouvelles technologies à destination de l'opinion publique. Néanmoins, le véritable noyau de ce rejet tient dans l'effort à fournir pour s'adapter, contrairement aux jeunes générations pour qui cette culture est native et naturelle. En particulier pour les personnes plus âgées (3ème âge, soit 76 ans en moyenne),

**il est difficile de
trouver
à la fois l'intérêt,
la motivation
et l'aide nécessaire
pour pallier à leur
retard
technologique.**

MISE EN PRATIQUE # 1

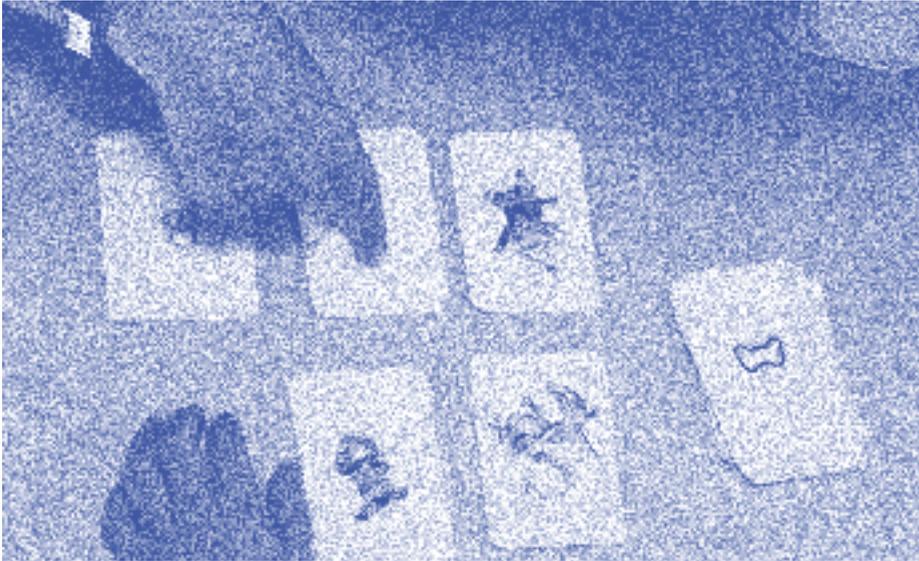


Le premier atelier était un jeu de cartes illustrées, dépeignant des personnages aussi bien que des lieux mais aussi des objets. Tandis que chaque personnage et chaque lieu était conçu pour évoquer un univers inhérent à son apparence, certains objets avaient une connexion logique directement inspirée des jeux vidéos (le cadenas et la clé, le laser et le miroir, etc) qui permettait de se rendre compte de l'influence d'un objet sur un autre. Deux joueurs qui s'affrontent avec les cartes ne pourront prétendre à la victoire que s'ils arrivent - avec leur imagination et leur ingéniosité - à raconter une histoire autour des cartes tirées qui place en désavantage narratif celle de l'adversaire.

Le retour des enfants a été très positif, et tandis que le lien avec le jeu vidéo était trop mince pour que seuls les joueurs aguerris puissent deviner l'intention de mon atelier, beaucoup se sont enthousiasmé devant le design des cartes, qui, parce qu'il touchait au jeu vidéo, leur évoquait un univers visuel familier repris dans les dessins animés et autres loisirs de fiction auxquels ils sont exposé (référence médiévale, armes, espèces imaginées). Je pense que cet atelier, de part l'apparence formelle, leur promettait une expérience similaire aux jeux de cartes d'affrontement et donc provoquait une attente : la compétition, l'un des moteurs du multijoueur dans le vidéoludique, à opposer à la coopération.

Le PVP (entendez joueur contre joueur) est un immense facteur dans l'intérêt qu'un joueur porte au jeu à plusieurs et a été très efficace sur les enfants. J'ai aussi pu observer leur envie de se mesurer non seulement aux autres enfants, mais aussi et surtout à leurs parents et à moi-même en tant qu'adversaire : donner les moyens à l'enfant d'être l'égal d'un adulte par le biais du jeu vidéo leur permet de

comprendre leur individualité et leur capacité d'action en tant que personne.



Au contraire, les parents qui se sont prêtés au jeu ont demandé à pouvoir jouer non pas contre mais avec leurs enfants, rejetant en majorité l'aspect confrontation du système établi et essayant même d'adapter les règles soit pour jouer avec leur enfant contre un adversaire, soit modifier le but du jeu pour créer une histoire commune construite à plusieurs. Dans le contexte professionnel et familial aujourd'hui, et entre l'école des enfants et le travail des parents, peu de place est allouée au temps en famille qui lui-même est parasité par les loisirs à exercer seul. Une situation déplorée par les parents qui ont donc le réflexe de rejeter ce genre d'activité, et de préférer une activité commune avec leur enfant.



"L'Alien avec un pistolet, c'est violent quand même" - Une mère concernée.

C'est l'une des remarques qu'un parent concerné m'a faite après une partie. Le pistolet laser que j'avais convenu comme un détail offrant des possibilités de narration (à mettre en confrontation avec le miroir par exemple) a en effet déplu à une mère de famille car évocateur de violence. Je lui ai alors demandé pourquoi remarquer le pistolet plutôt que l'épée du chevalier, ou encore la carte "bombe" (qui dans le contexte géopolitique actuel a un double sens bien plus incriminant), ce qui a eu pour effet une remise en question de sa part étonnamment rationnelle. J'avais également partagé la crainte qu'une croix rouge sur la carte "bouclier" puisse connoter le christianisme ou pire, les croisades, mais elle n'avait relevé en réalité que l'élément le plus évident.

RECRÉER UN CONTEXTE SOCIAL 2.0

Étant enfant nous sommes poussés vers un contexte social par l'école. Étant adulte actif, nous sommes poussés vers un contexte social par le travail. Mais après la retraite, il n'existe plus de nécessités à travers lesquelles nous sommes poussés, et il tient donc à la personne de faire cet effort pour retrouver un contexte social dans lequel s'épanouir. Certains de ces efforts se traduisent par l'adhésion à quelques rassemblements associatifs, souvent des réminiscences d'anciens contextes sociaux liés au travail, ponctués par d'autres rassemblements familiaux qui rendent finalement la majorité des interactions sociales limitées à un cercle peu ouvert et très restreint. Comment recréer un contexte social semblable au microcosme de l'école ? Sur quelles notions se fondent le contexte social ? Pourquoi ne pas décortiquer l'exemple de l'école afin d'en extraire les quatre principes qui permettent de restituer un environnement sociétal propice à l'épanouissement.

1 — LE LIEU

Un espace défini et surtout immuable, qui doit rester le même car l'appropriation de l'espace est la première étape vers la socialisation. Il est plus facile de s'accommoder aux autres si on s'est au préalable habitué à l'espace dans lequel on évolue.

2 — LE RENDEZ-VOUS

Définir un créneau temporel précis et régulier, comme repère pour la personne qui va alors associer tel jour ou telle partie de la journée à une activité précise, se préparant ainsi psychologiquement à assister à cette activité.

3 — LE PUBLIC

Rassembler des gens de tous milieux, dans une tranche d'âge relativement similaire tout en ayant une diversité assez marquée pour créer l'émulation entre les gens.

4 — LA RÉPÉTITION

Le plus important des facteurs, celui sans lequel les autres notions sont inutiles. Créer une répétition régulière avec le même lieu, idéalement le même public, à intervalle temporelle datée fixe. Cela a pour but d'instaurer une routine dans laquelle il est plus facile d'évoluer socialement et à travers laquelle le temps permet de se créer des repères progressifs et d'affiner ses relations avec les gens au fur et à mesure des rencontres.

Il est donc vraisemblable que si j'infuse ces éléments dans mon projet, je puisse reproduire une émulation sociale semblable à celle de l'école dans laquelle les personnes âgées peuvent évoluer. Là où les choses deviennent intéressantes, c'est que le numérique et ces moyens de transmission évoqués précédemment amènent de nouvelles formes de communication et, fatalement, une réinterprétation de ces notions. Le lieu par exemple à travers le prisme du numérique peut être reconsidéré dans un espace virtuel. Quand au public, sa présence peut devenir virtuelle et les usagers dématérialisés physiquement mais présents en ligne. Ainsi, le jeu vidéo amène une nouvelle forme de microcosme social 2.0 grâce aux alternatives virtuelles de lieu et de public, qui s'adaptent parfaitement aux personnes âgées dont la mobilité est souvent réduite et les moyens de déplacement souvent limités. Un exemple éloquent de microcosme social virtuel est visible dans les MMORPG¹.

Ceux-ci offrent une expérience au sein d'un espace virtuel rempli d'activités, peuplé d'une multitude d'autres joueurs réels ayant accès à des mécaniques de socialisation spécifiques au jeu pour créer des liens entre eux (création de guildes, de groupes de combat, conversation instantanée, etc).

Il n'est pas rare de former des relations avec d'autres joueurs

et de devenir familier avec ces espaces virtuels, de sorte que les connexions avec le lieu et le public aillent au delà d'une seule session mais deviennent pérennes au fur et à mesure de son implication dans le jeu, créant ainsi le rendez-vous et la répétition.

¹. *Anglicisme désignant les jeux de rôles massivement multijoueurs en ligne, hébergés sur des serveurs publics et accessibles à une communauté de joueurs simultanément.*

DÉVERROUILLER LES BLOCAGES

La crainte d'échouer et l'inconfort de se remettre en position d'apprenti à un âge qu'on associe à la sagesse et l'érudition, l'absence d'aide et d'accompagnement dans la découverte provoque un rejet en bloc et donc impossibilité de dialogue ni de transmission par le biais de ces nouvelles technologies qui peu à peu, deviennent les seules manières de transmettre, conséquence de l'obsolescence des anciens médias de communication.

De cette mentalité en résulte la peur de l'échec manifestée par les seniors face à un média dont ils ont la préconception qu'il n'est pas fait pour eux de toute façon. Ainsi, Oscar Barda, responsable de l'espace jeux vidéos de la Gaîté Lyrique à Paris, observait pendant les séances exclusivement réservées aux personnes âgées un véritable blocage des joueurs provoqué par cette peur d'échouer ou de mal s'y prendre.

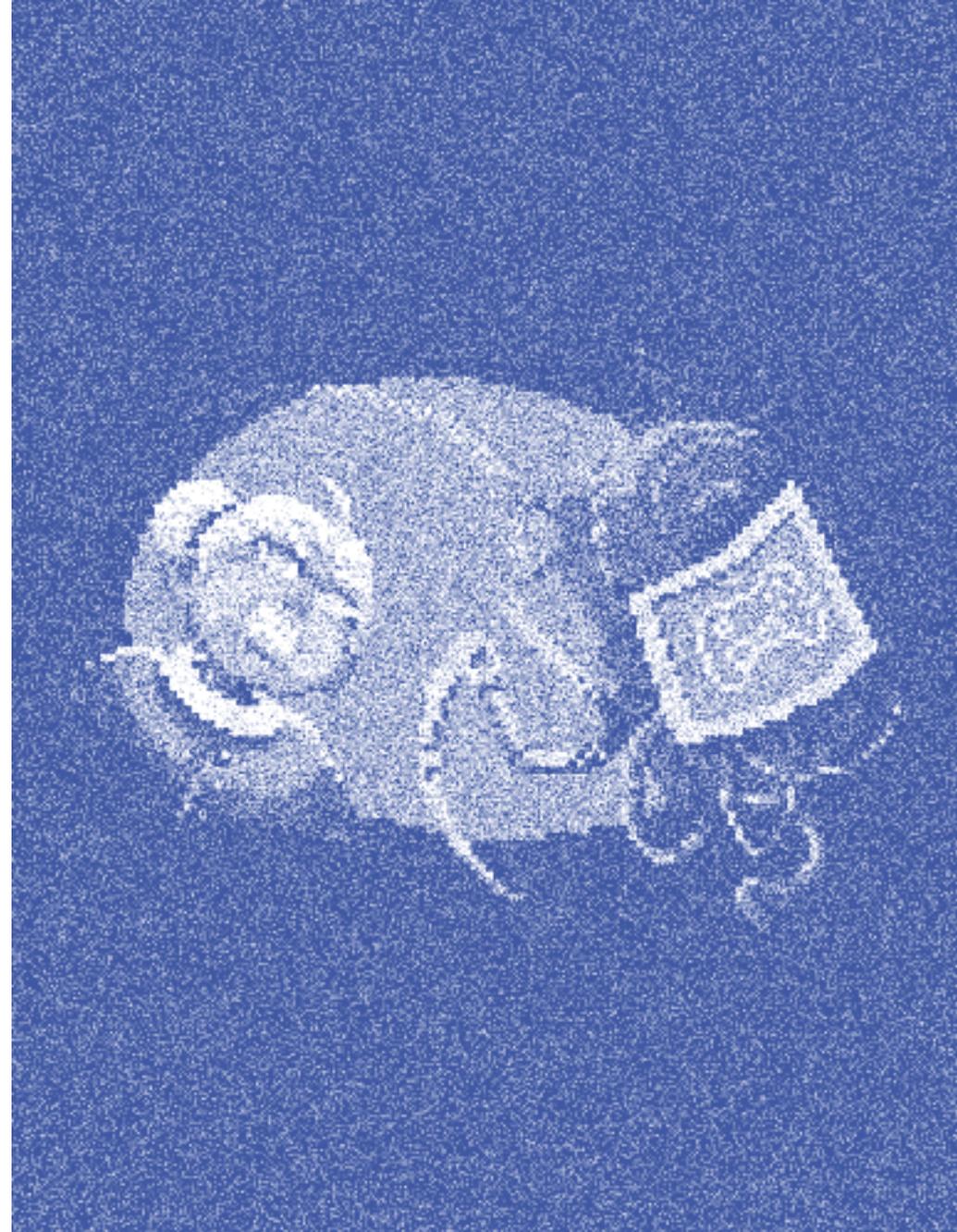
"Game Older est un atelier évolutif où nous tirons des leçons de nos erreurs : nous évitons les fausses bonnes idées qui s'avèrent inadaptées tandis que les participants découvrent que dans le jeu, on a le droit - voire l'obligation - de se tromper, de tester, d'appuyer partout, quitte à tuer son personnage pour apprendre à le faire avancer !"

Oscar BARDA, game designer et responsable de l'espace jeux vidéos de la Gaîté Lyrique, Paris, 2016.

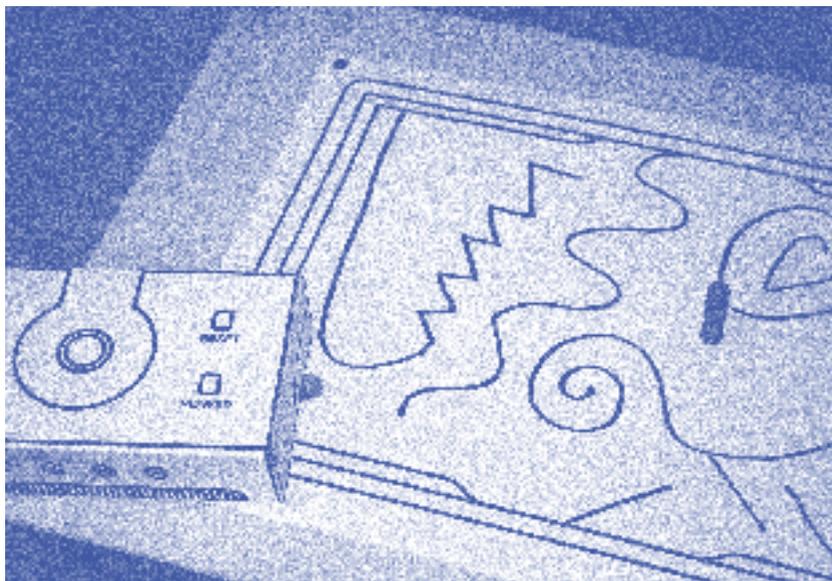
Le but étant de faire comprendre aux seniors qu'il est tout à fait normal et même parfois nécessaire d'échouer dans un jeu pour en découvrir et apprécier toutes les facettes. Les seniors ont du mal à appréhender le fait que l'échec au sein d'un jeu vidéo soit sans conséquences, et chaque fois qu'ils sont bloqués dans leur progression autant dans un jeu que dans leur apprentissage des nouvelles technologies, il sera question pour eux de comprendre que leur propre rythme d'échecs /réussites est toujours le bon : Il n'y a pas de véritable erreur, rien d'irréversible dans la pratique du jeu vidéo. Ainsi, dans cette optique d'apprentissage progressif par l'échec, Il paraît pertinent de présenter un genre exclusif du jeu vidéo intitulé le *die'n retry*, comprenez mourir puis recommencer.

Ce genre se caractérise tout d'abord par une session de jeu limitée dans le temps, assez courte, et rapide d'exécution, qui permet d'éviter la lassitude d'une partie trop longue pour le joueur. S'y trouve également la spécification d'un but simple à atteindre pour gagner, qu'il s'agisse de rester en vie le plus longtemps possible ou d'amasser le plus de points en une partie, afin d'une part de rendre très directe la motivation du joueur, d'autre part de concentrer son attention sur autre chose qu'une trame narrative ou des objectifs plus difficiles à comprendre.

Enfin, le rouage principal du genre réside dans une session de jeu se termine soit par l'échec, soit par la réussite du joueur. Le joueur a de très grandes chances d'échouer, mais ce type de jeu évite de le frustrer par l'échec car la défaite fait partie intégrante des mécaniques du jeu. En effet, l'utilisateur comprend vite qu'il n'est de toute façon pas possible de réussir sans mourir au moins une fois puisque tout le gameplay de ce genre s'articule autour de la mort du joueur, et des conclusions qu'il peut en tirer pour progresser à la session suivante.



MISE EN PRATIQUE #2



Il est d'abord demandé de dessiner un parcours sur une feuille en utilisant des feutres colorés, chaque couleur correspondant à un attribut en jeu décidé par le créateur du niveau. Le niveau dessiné est ensuite placé sur un support surélevé en bois fin, et un pion aimanté est placé au départ du niveau. Enfin, le créateur ou un joueur sollicité réalise le niveau grâce à un autre aimant (la manette), qu'il déplace en dessous de la plateforme afin de déplacer le pion par magnétisme.

Le parent qui avait jusqu'alors le rôle d'accompagnant passif est néanmoins resté attentif au fonctionnement du jeu, et souhaitant permettre à son enfant d'accéder à une meilleure expérience de jeu, intervient rapidement dans l'élaboration du niveau de l'enfant.

En effet, les contraintes de level design ne se révèlent à l'enfant que lors du test pratique qui démonte l'insolubilité de son niveau. Un mode de fonctionnement où il est prévu que le joueur échoue dans un premier temps, et apprenne de son erreur pour progresser ensuite plus loin dans le jeu.

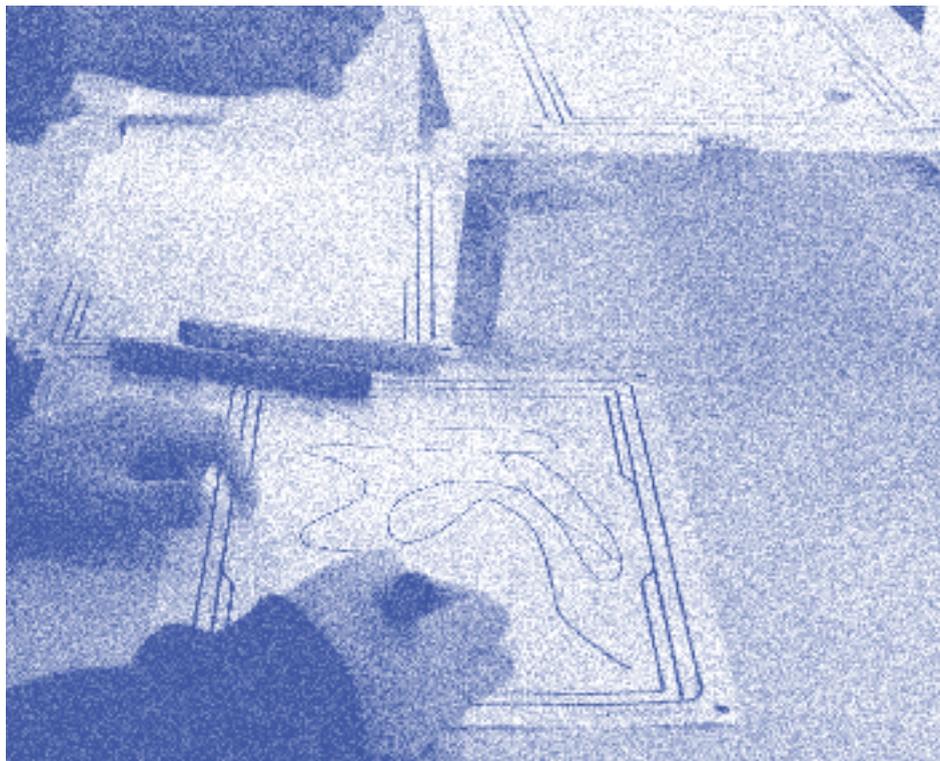
A contrario, des notions telles que la largeur minimale obligatoire entre deux tracés qui correspond à celle du pion aimanté sont bien plus facilement assimilées par les adultes qui tentent alors de transmettre à leurs enfants ces raisonnements. On rentre alors dans un rapport d'apprentissage et de transmission de savoir de la part du parent à destination de l'enfant, par le biais du support. La dimension ludique permet également de conserver une attention et un intérêt.

"C'est comme un jeu vidéo en fait"

- *Un enfant perspicace*

L'enfant a su une fois de plus faire la corrélation entre l'atelier et le média dont il est inspiré. L'absence d'écran ne semble pas entacher l'intérêt qu'il peut porter à l'activité proposée, et les conventions du jeu vidéo se transforment alors en réflexe de création, et en inspiration pour la création de ses niveaux en suivant une logique qu'ils connaissent inconsciemment.

Dans cet atelier se manifeste la volonté de proposer un outil de création de level design accessible à tous. Il s'agit d'ouvrir au domaine grâce à plusieurs éléments simples et universels : le papier, le feutre.



Il faut ici pouvoir appréhender les règles inhérentes au médium par soi-même : la largeur du pion comme élément essentiel à prendre en compte dans le dessin d'un labyrinthe par exemple, et au final développer ses capacités déductives et son potentiel créatif, comprendre les enjeux et limites du médium.

Certains jeux utilisent la carte de la création et du partage comme base même de leur contenu. *Free Rider*, par exemple, est un jeu de plateforme doté d'outils de création de niveaux qui sont ensuite jouables et disponibles dans une base de données à l'attention de la communauté des joueurs (le jeu est disponible ci-après). On y note la présence d'un système de notation de chaque création, mais aussi des possibilités de commentaires et de reprises de certains niveaux par d'autres joueurs qui donnent lieu à des collaborations créatives.

Tout l'intérêt d'un jeu participatif réside dans l'implication de ses joueurs à générer du contenu et donc à créer de l'interaction directe ou indirecte entre les usagers, participant ainsi à une émulation sociale.

L'expérience acquise pendant l'élaboration de ses propres créations vidéoludiques permet à l'utilisateur de comprendre plus en profondeur les créations des autres joueurs. Il s'agit ici d'attiser davantage l'intérêt du joueur en lui donnant l'opportunité de découvrir l'envers du décor de la création vidéoludique et en lui offrant la possibilité de s'investir dans un projet commun à une communauté.



**UNE PETITE
PARTIE ?**

LA RELATION ÉMOTIONNELLE

Le public senior a besoin de retrouver un contexte social dans lequel il puisse interagir avec l'autre. Ce besoin traduit une difficulté à trouver une activité stimulante en autonomie mais aussi et surtout la recherche du contact humain dans les rapports. Avec l'âge et la dégénérescence du corps, les seniors ont plus que jamais besoin d'être considérés et reconnus comme des personnes, hors le milieu médical en fin de vie dégrade parfois la dignité humaine au profit de l'efficacité de santé.

La méthode Rosette Marescotti, *l'humanité*, déployée dans les EHPAD (établissements d'hébergement de personnes âgées déficientes) est une réponse adéquate à ce besoin humain qu'éprouvent les personnes plus âgées. Cette approche est constituée d'un accompagnement en douceur effectué par un médiateur régulier, ce qui permet au contact humain d'avoir un impact positif sur la personne, et plus largement dans l'ensemble des interactions sociales du senior. Les interactions entre médiateur et patient passent par le regard, la parole, et le toucher, afin de provoquer un échange humain égalitaire. Tous ces éléments que nous enseignons l'humanité sont également des outils fiables quant à l'approche à tenir avec le jeu vidéo.

L'importance de proposer une interaction humaine authentique pour amplifier l'intérêt d'une action liée autour du jeu vidéo.

La Présence de médiateurs renseignés et formés qui sauront défaire les blocages des seniors face au jeu vidéo et les accompagner vers une autonomie progressive.

La mise en place d'un affect entre médiateurs et usagers, mais aussi entre usagers, afin de créer des relations de confiance et de complicité.

PROVOQUER ET ACCOMPAGNER L'APPRENTISSAGE

Afin de créer un lien durable entre l'utilisateur et le média, il est nécessaire de lui amener ce média sous une forme qui saura l'intéresser, sans pour autant en révéler toutes les réponses. Ainsi, par l'absence de certains éléments à la fois liés à la pédagogie et à l'apprentissage, on laisse la possibilité au joueur d'être autonome dans une démarche d'appropriation du jeu vidéo poussée par une curiosité préalablement stimulée.

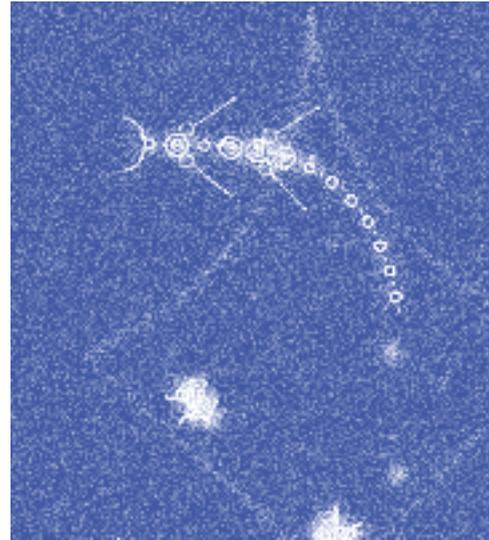
Le but est donc de transmettre une forme de curiosité induite par la pratique du jeu vidéo. Pour ce faire, il est nécessaire d'élaborer un cadre d'apprentissage permissif, qui laisse la part belle à une évolution autonome. Le facteur de découverte d'une nouvelle pratique s'accompagne d'expérimentations, de progression et d'autosatisfaction de la réussite, trois notions motrices de la pédagogie qui ont leurs doublons au sein même des mécaniques du média vidéoludique, faisant du jeu vidéo un support idéal pour renforcer les facteurs qui tendent vers un apprentissage autonome.

- **L'expérimentation en tant que joueur pour comprendre les mécaniques du jeu.**
- **La progression intrinsèque à tout jeu qui tient l'utilisateur intéressé et motivé.**
- **L'autosatisfaction, le sentiment d'accomplissement qui naît de la réussite d'un jeu, parfois appuyée par des récompenses virtuelles.**

Mais si l'on crée l'envie d'explorer par soi-même le monde du jeu vidéo, il faut pouvoir maintenir cette envie en créant des dispositifs d'accompagnements sans lesquels on peut imaginer que l'utilisateur perdra progressivement sa motivation, ne sachant ni où chercher ni quoi trouver : Intervient alors la théorie du *flow*.

Selon le philosophe et sociologue Mihály Csíkszentmihályi, le *flow* est un état totalement centré sur la motivation. C'est une immersion totale, qui représente peut-être l'expérience suprême, en employant les émotions au service de la performance et de l'apprentissage. Dans le *flow*, les émotions ne sont pas seulement contenues et canalisées, mais en pleine coordination avec la tâche s'accomplissant. Le trait distinctif du *flow* est un sentiment de joie spontané, voire d'extase pendant une activité.

Cette théorie d'une activité si stimulante qu'elle en devient un vecteur de satisfaction incomparable a été étudiée par Jenovah Chen, développeur de jeux vidéos, lors de sa thèse sur l'état de *flow* dans le jeu vidéo. Cette thèse stipule que l'état de *flow* dans le jeu vidéo est créé par l'équilibre entre la difficulté du jeu et les capacités du joueur. En effet, si le jeu est trop simple pour l'utilisateur il y'a lassitude, et s'il est trop compliqué il y'a frustration. L'état de *flow* se déclenche alors lorsque la difficulté est assez élevée pour poser problème au joueur mais assez simple pour qu'il puisse les résoudre sans trop d'efforts, conduisant à une satisfaction de l'utilisateur dans sa pratique.



Cette théorie aura d'ailleurs été mise en application dans nombre de jeux développés par le designer et son équipe, à commencer par l'éponyme *flow* qui reprend l'idée des principes de sa thèse pour les mettre en application. S'en suivra également le célèbre *Journey*, un jeu contemplatif à la direction artistique acclamée et au gameplay simplifié qui sert aujourd'hui de point d'entrée dans le domaine vidéoludique pour les néophytes.

Quels principes du *flow* provoquent une continuité dans le maintien de l'apprentissage autonome ?

L'autonomie ne signifie pas que l'apprentissage individuel. Ainsi, plusieurs usagers forment une communauté et partagent leurs expériences afin d'accroître les connaissances et d'approfondir les intérêts de chacun. Le facteur social est également un élément moteur dans l'état de Flow engendré par l'effet de groupe dans l'apprentissage et maintient donc l'inertie engagée par la découverte du jeu vidéo.

Il faut non seulement regrouper les ressources informatives et matérielles dans un même ensemble rendu accessible, à l'instar d'une bibliothèque qui rassemble les savoirs communs, mais aussi et surtout en signaler l'existence à l'utilisateur.

Tout comme au sein de l'exemple de la bibliothèque, acquérir de nouvelles connaissances nécessite de chercher soi-même le contenu qui nous correspond au sein du système. Ainsi, l'utilisateur peut juger lui-même de ce qui l'intéresse, mais aussi orienter sa recherche selon son affinité avec un sujet particulier. Ce mode de recherche par filtre permet de considérer les ressources dans leur ensemble tout en étant adaptées à un individu, de sorte que le système de recherche s'adapte à tout usager.

De plus, il s'agit là d'une démarche intellectuelle qui repose avant tout sur l'utilisateur et son ressenti, qui pendant l'exploration des ressources sera amené au phénomène de sérendipité et s'ouvre donc de lui-même à d'autres sous-domaines du jeu vidéo qu'il n'aurait peut-être pas considéré auparavant.

Enfin, l'utilisateur doit pouvoir accéder à une forme de retour d'expérience qui lui fasse considérer et mesurer sa progression au sein d'un jeu vidéo. Au sein d'un jeu vidéo élaboré, cette idée est très utilisée grâce à des systèmes de niveaux, d'objectifs complétés, de grilles de niveaux terminés, montrant ce qui a été accompli et ce qui reste à accomplir afin de terminer le jeu. Une méthode efficace pour provoquer le sentiment d'accomplissement mais aussi pour nourrir l'envie de continuer à progresser,

à l'instar de la lecture d'un livre dont les pages déjà lues s'accumulent et les pages restantes s'amenuisent, donnant un aperçu direct au lecteur de sa progression dans l'histoire.

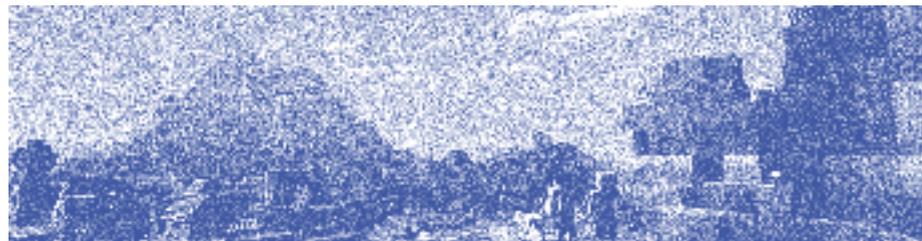
Cette évolution de l'utilisateur non plus au sein du jeu vidéo mais dans sa maîtrise générale des jeux vidéos doit aussi être signifiée afin qu'il accède à des oeuvres plus complexes.

Ainsi, jaloner l'apprentissage par des étapes de validation de savoirs et donner l'opportunité de mettre en application les éléments acquis par la pratique du jeu vidéo dans un autre domaine lié au numérique sont deux éléments cruciaux dans le maintien d'un intérêt envers le média. Encore une fois, les mécaniques inhérentes au jeu peuvent être employées à d'autres usages extérieurs et donc un système de niveau, d'objectifs et de récompenses que l'on retrouve pendant une partie peut être extrapolé à l'ensemble de l'expérience de l'utilisateur.

LE JEU VIDÉO COMME OUTIL SOCIAL

Dans un souci de prolonger l'expérience vidéoludique, il est également nécessaire de créer une interaction d'utilisateur à usager, de joueur à joueur, au delà du contexte posé par le projet. En effet, la dimension du rapport social est une problématique dans le milieu des seniors mais aussi une notion très présente au sein des jeux vidéos. Ainsi, le jeu est un outil en réponse à cette problématique qui se complète de lui-même, car certains aspects vidéoludiques provoquent une émulation sociale et en retour cette émulation provoque un désir de continuité dans l'expérience vidéoludique chez l'utilisateur.

Afin de définir ces aspects sociaux moteurs dans l'approche d'un jeu, regardons de plus près l'un des jeux les plus fédérateurs socialement parlant, jouissant autant dans ses mécaniques de jeu que dans sa communauté d'une force participative : *Minecraft*.



Minecraft est un jeu conçu dans un premier temps comme un sandbox game qui permet de construire à peu près n'importe quoi dans l'univers virtuel proposé par le jeu, avec toutes sortes d'éléments plus ou moins complexes qui offrent des possibilités de customisation variées.

Mais tandis que la trame du jeu s'arrête à quelques quêtes pour se concentrer sur la construction pure, la communauté de joueurs s'est appropriée la mécanique du jeu si bien qu'aujourd'hui des joueurs-créateurs proposent des

aventures construites avec les outils du jeu mais qui sortent complètement du genre originel imaginé par Notch (le concepteur). Si bien que maintenant les joueurs oeuvrent vers une diversification drastique du contenu que le jeu est capable de proposer, bien plus que ne le font les développeurs même de *Minecraft* :

L'utilisateur repousse les limites du développeur, et crée pour l'utilisateur.

À partir de l'analyse de l'exemple de *Minecraft*, Il est possible d'extrapoler trois grandes notions de l'interaction générale entre l'utilisateur, le jeu, et ses pairs.

COOPÉRATION ———

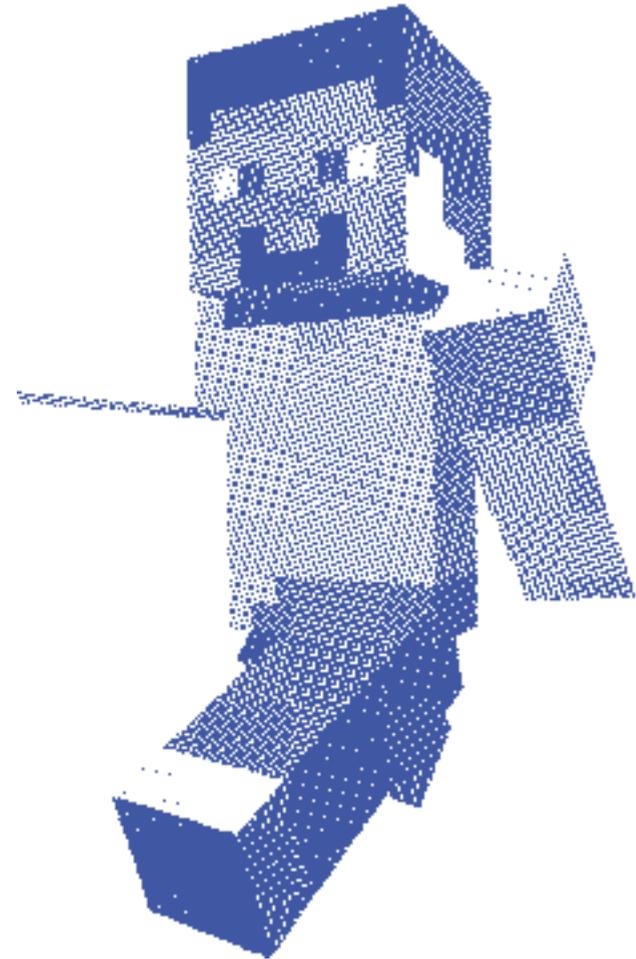
Permettre aux joueurs de s'aider les uns les autres, de partager leurs connaissances et expériences autour d'un sujet vidéoludique ou plus largement, numérique.

COMPÉTITION ———

Permettre aux joueurs de se défier mutuellement, de proposer des challenges sur tel ou tel jeu.

CO-CRÉATION ———

donner au joueur la possibilité de créer du contenu à destination des autres joueurs ou d'interagir entre eux par contenu/création interposée, création commune.



RECONNECTER UN PUBLIC DÉLAISSÉ



Shirley Curry, une septuagénaire américaine adepte de jeux vidéos qui diffuse ses parties commentées sur les réseaux sociaux.

Lorsqu'une personne âgée fait le premier pas vers la technologie, elle fait l'effort de s'engager dans un domaine qui ne lui est pas familier. Cet effort porte aussi les attentes et les fantasmes formulés par ces individus envers le monde du numérique, provoqué autant par les préconceptions du média que par la découverte du support. Ainsi, il me paraît pertinent de proposer un univers visuel et interactif cohérent qui réponde à ces attentes plutôt que de forcer une reconstitution agissant comme un cocon de sûreté basé sur les codes que les seniors connaissent déjà. En effet, il me paraît nécessaire de mettre en place des mécaniques qui puissent être assimilables et identifiables au sein des interfaces numériques

actuelles, puisque le but de ce premier contact avec les nouvelles technologies fait office de transition vers un usage plus intuitif et naturel de l'existant.

Les interfaces d'aujourd'hui prennent déjà en compte l'expérience usager et prêtent une attention toute particulière à l'intuitivité du support. Mais si cette démarche permet aux usagers expérimentés de passer d'un dispositif à l'autre sans perdre leurs repères, il est évident que ce type d'approche s'adresse et s'adapte à un public qui a déjà une expérience et un passif avec le numérique. Qu'en est-il alors des personnes qui n'ont pas les bases sur lesquelles les designers numériques d'aujourd'hui appuient l'efficacité de leurs créations ?

LA REFONTE DU NOKIA 3310

En observant la remise à neuf du téléphone cellulaire Nokia 3310 à destination des personnes âgées et aux non-initiés, l'entreprise finlandaise mise sur un produit limité autant au niveau de l'interaction (pavé numérique à bouton pressoir plutôt qu'un support tactile) qu'au niveau des fonctionnalités (accès aux applications restreint, polyvalence d'un smartphone absente). Ainsi, cet exemple illustre bien la mentalité des production à destination des personnes âgées : simplifier et réduire les possibilités d'usage pour une assimilation plus facile qui répond aux besoins du senior. Néanmoins, s'il paraît pertinent d'écarter les fonctionnalités superflues pour concentrer l'attention sur l'usage basique du dispositif, on supprime cependant toute chance pour l'utilisateur de s'intéresser et d'apprendre les usages plus avancés, le forçant à rester dans une zone de confort en deçà de ce que permet la technologie actuelle, ne réduisant au final que très peu l'écart intergénérationnel lié aux technologies.



Mais que changer dans l'interface pour la rendre accessible ?

Quelles modifications sont à faire ?

UGEMS

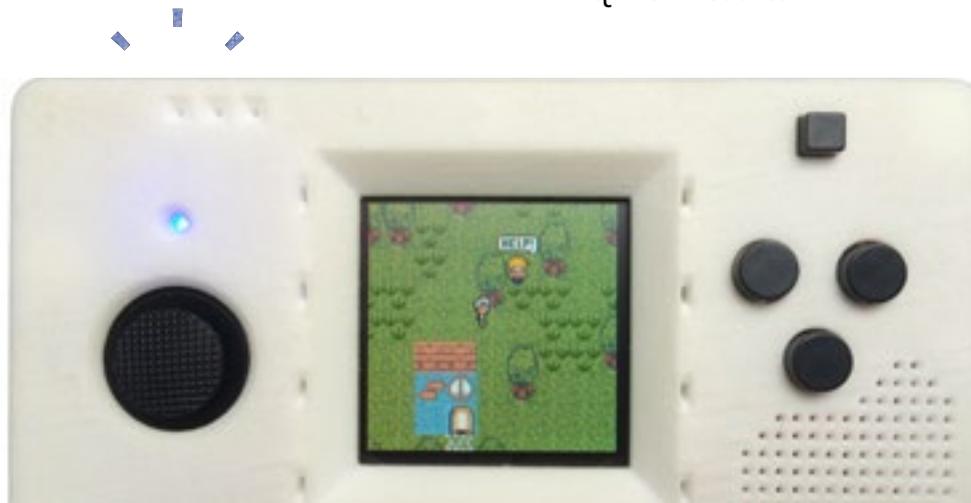
Durant mes recherches, je découvrais UGems, une console portable strasbourgeoise basée sur une technologie Arduino, facile d'accès et libre de droit.

Son coût de production faible et ses possibilités de customisation tant dans l'appréhension des contrôles que dans la création de logiciels vidéoludiques répondent à la problématique du jeu vidéo rendu adapté et accessible pour les joueurs ayant une motivation et une expérience numérique déjà avérée.

Il s'avère néanmoins que les personnes âgées n'ont pas vraiment de raisons d'être conquies par l'aspect "portable" de la console

au vu de leur sédentarité, et ont encore moins les connaissances nécessaires à la production d'un logiciel ou la customisation des composants. Ainsi, leur usage se limiterait à l'utilisation front-end, autrement dit simplement la manipulation du produit en tant que joueur lambda.

Quelle différence alors entre UGems et les autres supports vidéoludiques à leurs yeux ?



La force de UGems tient dans son contenu interchangeable et malléable par l'utilisateur. L'interaction n'existe donc plus seulement entre le joueur et le jeu mais aussi entre le joueur et le support, un élément crucial qui crée un lien de *possession émotionnelle* envers la console, passant d'objet étranger à création personnelle. Au-delà de ce lien existe aussi la volonté de se donner un objectif, une ambition pour modifier la console, et la satisfaction de son accomplissement qui en résulte.

Autant d'influences qui poussent le joueur-créateur à considérer UGems non plus comme une console de jeu mais comme un canvas d'expérimentation.

En plus de compléter et d'étendre le paramètre ludique et interactif, ces aspects de UGems ne sont pas dénués d'un certain caractère séduisant auprès du public et constituent des atouts qui renforcent l'attrait envers le jeu vidéo. Ainsi, bien que n'étant pas adapté à une population senior, le cas UGems souligne l'importance de créer des ponts entre l'utilisateur et le support par le biais de l'interaction, la création, et la customisation.

Si l'on considère maintenant la mise en place de manettes fabriquées par l'utilisateur avec des matériaux simples et une technologie accessible, on peut considérer qu'un type de manette pour un type de jeu limite fortement la dimension personnalisable que le projet cherche à mettre en place. Ainsi, j'envisage la solution de l'interconnectivité entre les différents supports, laissant l'utilisateur libre de connecter autant de manettes autoproduites à autant d'actions en jeu qu'il sera possible de créer. Chaque dispositif devra donc servir d'abord au jeu pour lequel il a été conçu, mais sa forme et son utilisation seront assez libres pour qu'il s'adapte ensuite à la plupart des autres jeux vidéo.



Au delà du support qui accompagne le contenu, quel contenu définir



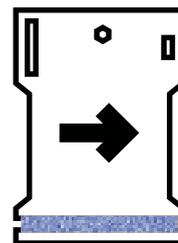
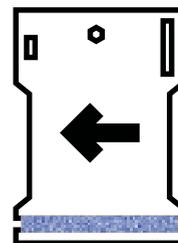
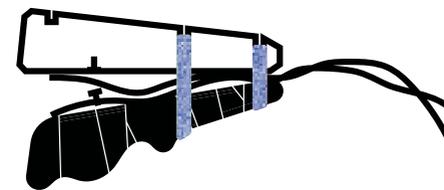
MISE EN PRATIQUE # 3

Le troisième atelier mettait en scène un jeu vidéo aux contrôles (gauche, droite, sauter) et aux buts (éviter les obstacles) très simples, ayant un impact visuel puissant (sensation de vitesse) et surtout ayant un temps de partie très rapide. De plus, la fin d'une partie ne pouvait être signifiée que par la mort du joueur, ce qui ne pénalisait ni ne frustrait le joueur lorsqu'il échouait, un élément que je considère primordial dans le premier contact entre l'utilisateur et le jeu : les conséquences de l'échec sont moindres.



Mon travail a pris forme autour des commandes et de la manière d'interagir avec ce jeu, qui normalement se pratique avec les touches directionnelles du clavier.

J'ai alors fabriqué deux pédales en bois pour les directions et un manche pressoir pour le saut/commencer une partie.



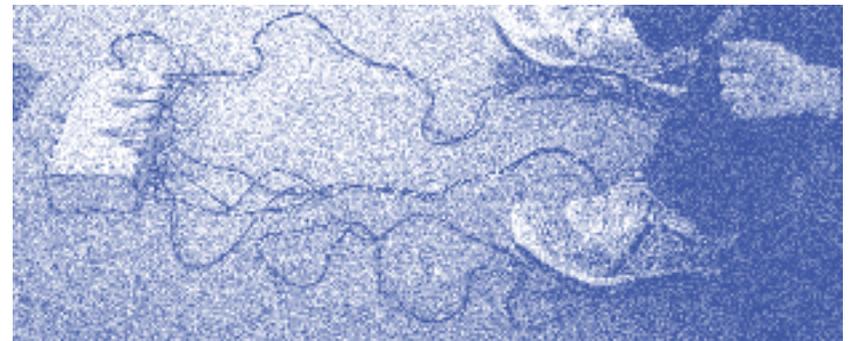
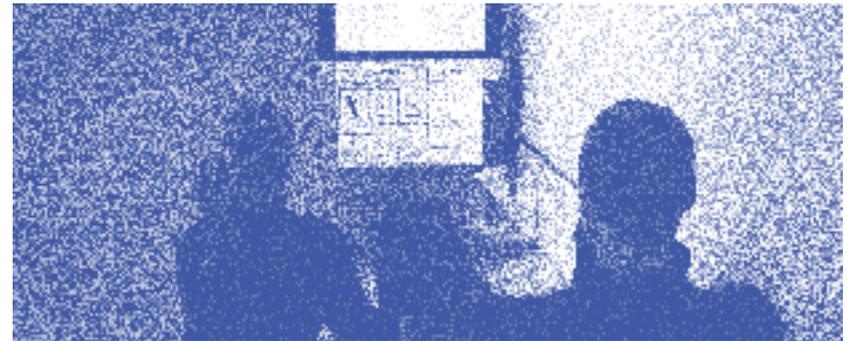
Ainsi, c'est avec les pieds que l'on pouvait manipuler la direction en jeu du personnage, ce qui favorisait d'une part la coordination oeil/corps mais aussi et surtout avait pour vocation d'interpeller et de proposer une expérience de jeu qui s'éloigne du médium traditionnel, enlevant la manette et donc une partie du sens négatif qu'elle induit au néophyte.

Souvent, la manette est un frein au jeu car par exemple il existe en moyenne 16 boutons différents sur une manette classique.

J'ai pu d'abord constater avec amusement le pouvoir d'attraction d'un écran et d'un jeu vidéo auprès des enfants, qui de ce fait ramenaient leurs parents afin d'observer comme eux ce qu'ils avaient trouvé. Presque systématiquement, c'est d'abord le parent qui essaie le jeu (soit par demande de l'enfant qui voudrait un exemple avant de se lancer, soit une initiative de la part du parent). Ensuite, après la fin de la partie, l'enfant prends le relai et joue conjointement aux explications du parent qui grâce à son expérience nouvellement acquise guide l'enfant dans sa progression. Enfin, parent et enfant alternent les parties et jouent de compétition complimentée (j'entends par là que chacun encourage à l'oral l'autre à faire mieux, en même temps qu'il essaie de battre le score de l'autre dans un esprit de défi).



J'ai pu ensuite noter dans quelques cas des parents qui retournaient seuls pour refaire une ou deux parties, que j'interprète comme une envie de sa part de tester l'expérience également pour lui-même et son propre amusement, sans passer par le prisme de son rôle de pédagogue en retrait du jeu, qui entraîne une retenue de la pratique et de la performance (le parent laisse sa place plus que de raison à l'enfant, et se force à ne pas faire un trop bon score pour conserver la motivation de l'enfant dans un rapport de défi).



UN CONTENU ADAPTÉ AUX PERSONNES ÂGÉES

Durant les différentes expériences que j'ai eu la chance de mener conjointement avec le public du Vaisseau de Strasbourg mais aussi auprès personnes âgées, j'ai relevé une série de dysfonctionnements et d'incompatibilités sur certains dispositifs testés qui m'ont poussé vers une observation cruciale.

Si la sphère vidéoludique ne saurait être résumée en quelques grivoises catégories, je me permets néanmoins un point de vue très simplifié sur l'ensemble des jeux vidéos qui existent et qui peuvent être séparés en deux :

d'une part, les jeux qui rythment le joueur, d'autre part les joueurs qui rythment le jeu.

En effet, on distingue tout d'abord dans la première catégorie les jeux qui laissent au joueur un temps de réaction limité quand au déroulement du jeu, et le pénalise si celui-ci n'est pas assez réactif. La plupart des jeux vidéos utilisent ce principe et construisent en leur sein un monde qui agit de manière indépendante et autonome vis-à-vis de l'utilisateur, qui devra s'adapter aux aléas de celui-ci tout au long de la partie. Ayant fait tester plusieurs de ces jeux à un public senior, j'observe une difficulté évidente pour eux d'appréhender ce type de jeu : un contrôle hésitant de la manette, une incompréhension partielle des buts et des mécaniques, autant de facteurs qui ralentissent le jugement et frustrer les joueurs face aux sanctions punitives que le jeu réserve aux plus lents.

La seconde catégorie de jeux s'applique plutôt aux jeux de plateaux et à quelques genres du domaine vidéoludique. Il s'agit des jeux qui adaptent leur déroulement en fonction des actions du joueur : comme dans beaucoup de jeux de gestion ou de parties d'échecs, tant que le joueur n'a pas effectué son action, le jeu ne continuera pas.

Ainsi, il s'agit moins d'une question de réflexes et de réactivité que d'une question de réflexion et de stratégie. Si les deux ont leurs rôles à jouer auprès des personnes âgées, tant au niveau réflexologique que cognitif, il est indéniable de constater que des néophytes au domaine vidéoludique, qui plus est des personnes âgées, doit être exposée en premier lieu au types de jeux qui sont rythmés par le joueur et, progressivement, l'inverse.

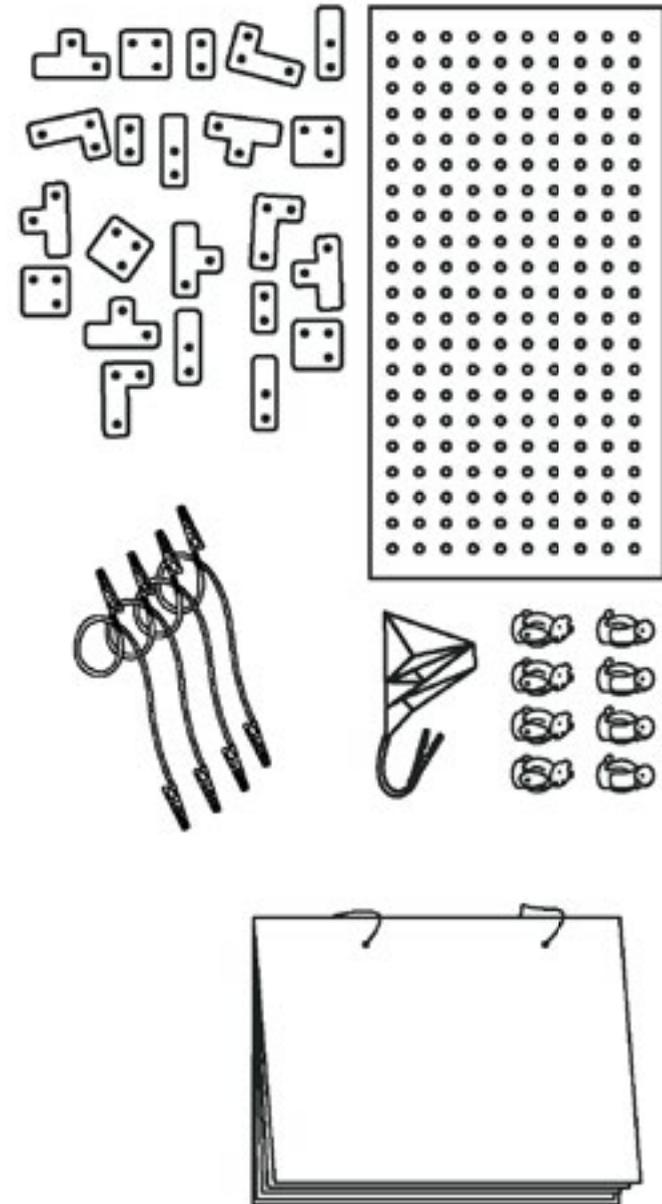
Il devient évident que de par la nature même de ces deux catégories mais aussi en tenant compte de mes observations, que le joueur s'il est débutant doit pouvoir rythmer le jeu afin de trouver ses marques mais aussi, dans le cas des seniors, faire le lien avec les jeux physiques comme les Dames ou le Solitaire qui partagent ce même trait dans le déroulement d'une partie.

MISE EN PRATIQUE #4

"Devenir jeu vidéo, pour le Solitaire, c'est ainsi passer par quelques modifications ténues. L'univers du jeu est tout d'abord absorbé à l'écran. C'en est fini de la manipulation concrète des cartes, du choix des jeux, de la qualité des matières ou de la finesse des illustrations, paramètres importants pour l'industrie des cartes traditionnelles. À la place, l'action se déroule par clics de souris ; le jeu ayant précisément été intégré à Windows en vue de familiariser les utilisateurs avec la logique nouvelle du glisser-déposer."

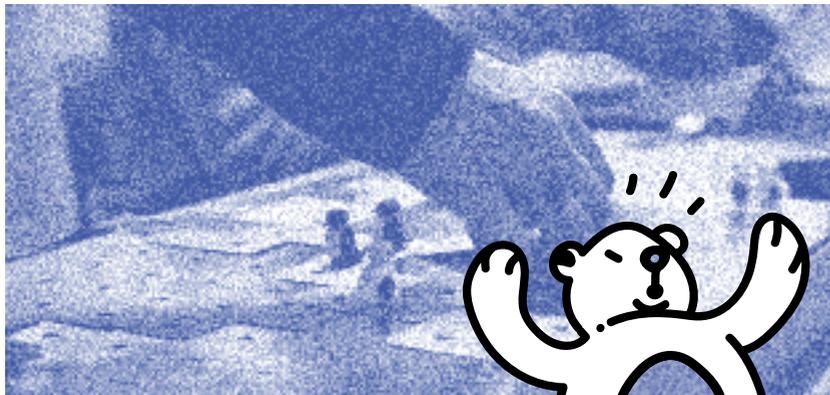
TRICLOT Mathieu, Philosophie des jeux vidéo, Zones, mai 2011, 252 pages.

C'est avec cette logique que dans le cadre de la Global Game Jam 2017 à Strasbourg, il m'a été donné l'occasion pendant 48 heures de monter un projet de design vidéoludique accompagné par quelques membres de l'équipe pédagogique du In Situ Lab. Ce projet prenant appui sur les hypothèses formulées précédemment, il se traduit sous la forme d'un jeu de plateau interactif, un hybride entre physique et numérique, réalisé avec des matériaux et des technologies simples et accessibles.



Il s'agit donc d'un jeu de plateau de 2 à 4 joueurs, dont le but est de faire traverser tous les pions de son équipe (manchots ou ours polaires) de l'autre côté du plateau (du pôle nord au pôle sud). Pour se faire, chaque joueur devra tour à tour poser chacun son tour une carte qui représente un radeau pour traverser la mer, et tester la stabilité de celle-ci en appuyant avec son doigt sur l'une des perforations que la carte laisse visible une fois posée.

Le jeu est relié par câble USB à un ordinateur, lui-même connecté à une application en ligne qui, par contact électrique, va déterminer l'état du radeau en fonction de la perforation touchée. Ainsi, le radeau sera soit stable, soit instable, soit emportée par le courant et donné à l'équipe adverse, soit assez stable pour avancer plusieurs pions à la fois. Autant de possibilités qui demanderont aux joueurs une bonne mémoire et un sens de la stratégie afin de remporter la victoire !



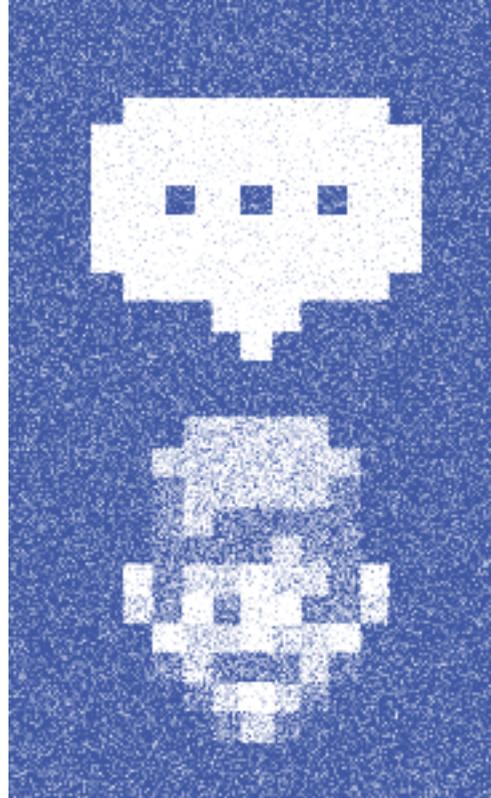
J'ai pu tester le dispositif en compagnie de personnes âgées, et j'ai constaté un retour bien plus positif qu'avec de véritables jeux vidéos. En effet, le jeu de plateau a su convoquer en eux la pratique du jeu physique qu'ils connaissaient déjà, ajoutant une dimension numérique qui aura été perçue non pas comme une gêne ou un élément superflu mais bien un véritable atout dans l'expérience de jeu, transportant le jeu de plateau au delà des attentes des joueurs. Ce type de jeu respecte absolument la théorie du joueur qui rythme le jeu, et inclut l'utilisation de ses capacités cognitives dans la stratégie des joueurs mais aussi ses capacités physiques grâce aux mécaniques des cartes à placer et des perforations à manipuler. La prise en main aurait pu être problématique mais les règles du jeu bien que peu évidentes au premier abord ont été assimilés sans difficultés au bout de quelques tours de jeu. Enfin, pour y avoir joué avec mes propres grands-parents, j'ai observé la complicité et le rapprochement humain, et même si le jeu fut assez divertissant pour que plusieurs parties soient jouées, il constitue un prétexte sans égal pour se livrer à une activité entre les générations.



NOUVELLE PARTIE !

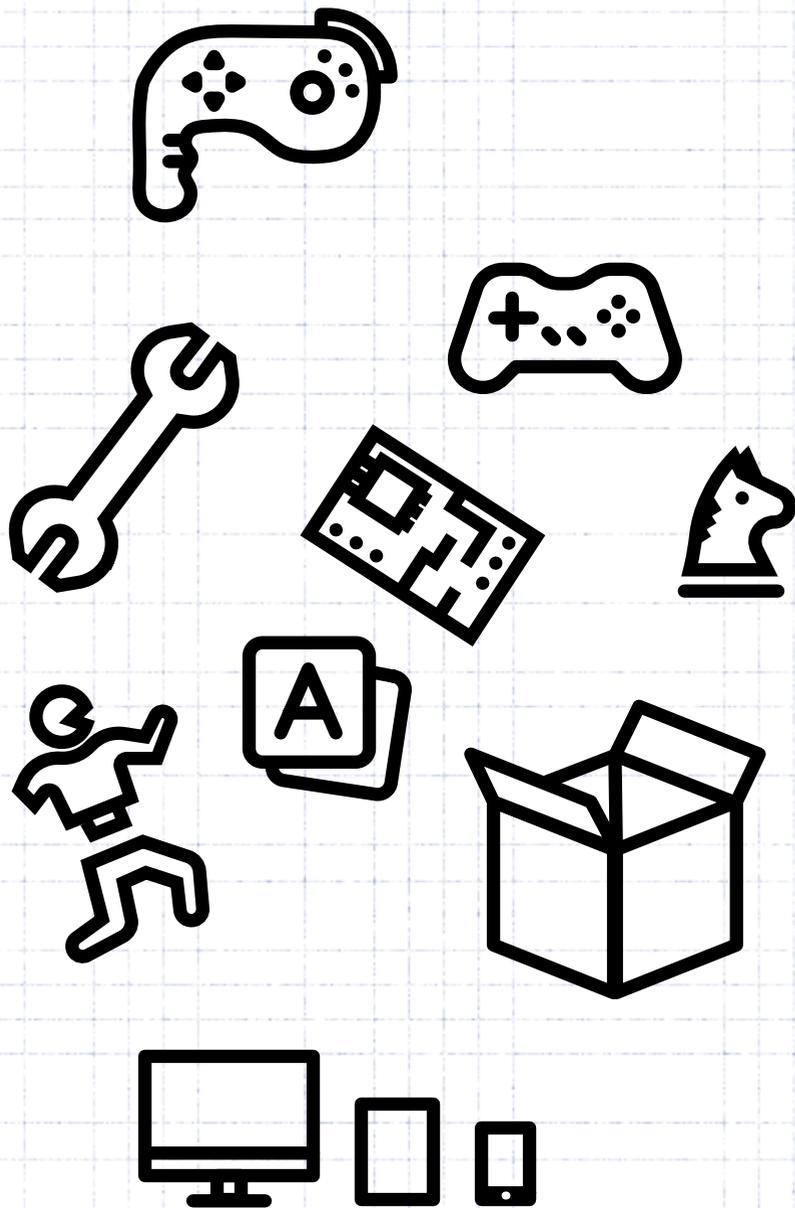
Dans la continuité de cette idée, et fort de tous ces éléments de recherches présent dans ce mémoire que le projet Nouvelle Partie se propose d'exploiter le lieu virtuel et utiliser le jeu et le désir de jouer comme un moteur vers l'apprentissage du numérique et, fatalement, la réduction de l'écart intergénérationnel.

Ce lieu virtuel prendra la forme d'une plateforme web personnalisable qui reprends les codes généraux de l'utilisation des outils numériques, et propose un contenu vidéoludique trié sur le volet et classé en catégories adaptées pour l'utilisateur senior et son niveau, ainsi que la parution régulière de billets d'actualité, d'histoire ou de critique autour de l'univers du jeu vidéo.



Parallèlement, une multitude de projets de manettes alternatives, de jeux et d'objets numériques à construire soi-même seront disponible avec un guide détaillé et imprimable, encore une fois de plus en plus complexes à mesure de la progression de l'utilisateur et utilisable tout aussi bien par un particulier que par une institution désirant créer une activité similaire en centre spécialisé pour personnes âgées.

Reprenant les mécaniques même du jeu vidéo, un système de progression par niveau et récompense aidera l'utilisateur à définir des objectifs d'apprentissage, mesurer ses aptitudes et l'accompagner graduellement vers des oeuvres vidéoludiques de plus en plus complexes, afin de découvrir progressivement l'univers du jeu vidéo et du numérique.



La plateforme est accompagnée de modules de chat direct par webcam, micro ou texte, ainsi que d'une possibilité de multijoueur entre les différents utilisateurs, dans une optique de connecter socialement chaque usager par préférence d'activité, et chacun est invité à être actif au sein de la communauté.

Chaque profil aura le loisir de customiser l'interface utilisateur en fonction de ses préférences ou de ses handicaps, afin d'y naviguer de manière aisée et d'y trouver un contenu toujours adapté. Également, l'assistant personnel de chaque profil qui fait office de guide virtuel tout au long de l'expérience prendra forme et voix humaine afin de créer une véritable relation entre la personne et le support, mais aussi pour s'assurer d'avoir toujours un repère sur lequel compter.

On imagine également des événements de création vidéoludiques dédiés et participatifs, en collaboration avec professionnels et des personnes âgées, dans le but d'aboutir à des jeux et des dispositifs propres à Nouvelle Partie permettant d'alimenter continuellement la plateforme en nouveauté.

STORA Michäel, *Les écrans, ça rend accro... ça reste à prouver*, Hachette Littératures, 2007, 116 pages.

Cet ouvrage analyse l'irruption de l'image dans une civilisation de l'écrit à travers les nouveaux médias. Il propose une étude, de la télé, des jeux vidéo, des tchats, des blogs... en contre-pied de la défiance généralement de mise. Il démontre ainsi qu'ils peuvent être "une occasion de réparer une image de soi défaillante, chez les adolescents notamment".

NOVA Nicolas, *Joypads ! Le design des manettes, Les moutons électriques éd.*, janvier 2013, 216 pages.

À l'heure de la rupture due aux interfaces gestuelles, ce livre retrace l'évolution des joypads dans le temps. En s'appuyant sur des documents historiques, des interviews de designers et sur l'exploration de la filiation entre manettes elles-mêmes, l'ouvrage décrit les principaux facteurs qui ont influencé leur conception. Par ce travail, les auteurs montrent que les joypads ne sont pas juste un simple périphérique, mais qu'il sont une manière originale d'aborder l'histoire et la culture des jeux vidéo.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo, Zones*, mai 2011, 252 pages.

Vous êtes face à un jeu vidéo. Vous pressez les bonnes touches, vous déplacez la souris, vous appuyez en cadence sur les boutons du pad. Qu'est-ce qui se produit alors ? Quel est cet état si particulier, à la limite du vertige et de l'hallucination, face à l'écran et à la machine ? L'expérience ne ressemble à aucune autre : pas plus à l'état filmique des salles obscures qu'à l'état livresque de la lecture.

CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály, *FLOW : the psychology of optimal experience*, Harper Perennial, 1990, 320 pages.

Ce livre étudie les paramètres inhérents au déclenchement du flow chez une personne, les manières de le provoquer volontairement dans un contenu, ainsi que l'impact indéniable sur l'expérience utilisateur optimale selon l'auteur.

CHEN Jenova, *FLOW in games*, MFA Thesis, 2006, 20 pages.

Cette thèse développe la théorie du flow au sein du jeu vidéo, comment provoquer et comment conserver cet état tout au long de l'expérience usager, de sorte qu'il en tire une satisfaction optimale.

KOSTER Ralph, *Theory of fun for game design*, O'Reilly Media, 2013, 300 pages.

Pourquoi certains jeux vidéo deviennent-ils rapidement ennuyeux, tandis que d'autres continuent d'amuser pendant des années ? Comment peuvent-ils devenir des outils de pédagogie et d'apprentissage fondamentaux et efficaces ? Que vous soyez développeur de jeux, joueur invétéré ou simplement observateur curieux, cet ouvrage illustré vous permettra de comprendre ce qui mène cette tendance numérique devenue majeure dans le paysage culturel, et vous inspirer à l'amener plus loin encore.

SERRES Michel, *Petite poucette*, Le Pommier, 2012, 84 pages.

Le monde a tellement changé que les jeunes se doivent de tout réinventer ! Pour Michel Serres, un nouvel humain est né, il le baptise « Petite Poucette », notamment pour sa capacité à envoyer des messages avec son pouce. Devant ces métamorphoses, suspendons notre jugement. Ni progrès, ni catastrophe, ni bien ni mal, c'est la réalité et il faut faire avec. Petite Poucette va devoir réinventer une manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître... mais il faut lui faire confiance !

MAZA Monique, SAEMMER Alexandra, *E-formes 2, Les arts et écritures numériques au risque du jeu*, Publication de l'Université de Saint-Étienne, 2011, 262 pages, Art-digitart.

Cet ouvrage est l'occasion d'une réflexion croisée de chercheurs et d'artistes de provenances très diversifiées, sur un domaine dont les productions brouillent les frontières entre les arts et les usages et échappent aux paradigmes conventionnels de l'analyse et de la critique. En effet, pétries de nombres et modelées par les programmes informatiques, les « e-formes » s'actualisent néanmoins par des mots, des images et des sons. Ainsi, le plus souvent à la frontière entre les objets artistiques mis en ligne sur le Web et les objets de communication conçus pour lui, elles se réapproprient les formes traditionnelles, les incorporent dans leur propre médium et composent entre programmations et pratiques interactives. Que l'on s'inquiète de leur fondement ludique, de leur légèreté inconséquente, de leurs faux-semblants, ou que l'on se réjouisse de leur sens parodique ou de leur génie poétique, il importe d'admettre que ces e-formes participent d'un paysage culturel encore flou que les textes ici réunis ont le mérite d'explorer et de commencer à clarifier.

LEJADE Olivier, TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo : au coeur du gameplay*, Éditions de la Martinière, septembre 2013, 199 pages.

Pourquoi parle-t-on d'une richesse créative et d'un âge d'or des jeux vidéo ? Comment ont évolué ces univers imaginaires, à la frontière de la réalité ? Quelles questions se posent leurs concepteurs ? Connaît-on vraiment les joueurs, des gamers aux plus occasionnels ? Depuis l'invention du fameux 'Spacewar' en 1962, les jeux vidéo ont connu une extraordinaire créativité. 'La fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay' décode le phénomène en donnant la parole à leurs créateurs. Pour la première fois en France, près d'une quinzaine de game designers français et étrangers, largement issus de la scène indépendante, dévoilent l'envers du décor et les mécanismes de ces univers simulés. Ils offrent un nouveau regard sur la conception, la réalisation et le graphisme du jeu vidéo, mais aussi sur l'attitude ludique et les trois grands enjeux de l'élaboration d'un jeu : apprendre, communiquer, créer.

SIMMEL Georg, *La philosophie de l'aventure*, L'Arche, 2002, 120 pages.

L'aventure fonctionne selon Simmel dans une telle spontanéité et une telle émulation émotionnelle qu'elle ne touche en réalité que les cœurs encore jeunes. Ainsi les personnes plus âgées dont l'expérience de vécu, la paresse des vieux jours et le confort d'une vie installée et à son terme empêcheraient l'aventure.

Antoine JAKUBCZAK
DSAA In Situ Lab - 2017

