

Zeitschrift: Générations plus : bien vivre son âge
Herausgeber: Générations
Band: - (2010)
Heft: 18

Artikel: Et si nous partagions aussi un jeu électronique?
Autor: Fattebert, Sandrine
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-832151>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 26.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Wolodja Jentsch

Et si nous partagions aussi un jeu électronique?

Les baby-boomers se retrouvent aujourd'hui face à des petits-enfants nourris aux jeux vidéo, sans toujours comprendre leur passion pour ce monde virtuel. Enquête et témoignages sur ce phénomène.

«**Q**ue mes petits-enfants jouent aux jeux vidéo ne me dérange pas sur le prin-

cipe, relève Sylviane, 68 ans. Mais parfois, ils sont si absorbés qu'ils n'entendent et ne voient plus rien. Ils se coupent de leur environnement et de la réalité, au point d'en oublier les valeurs essentielles, comme celle de venir me saluer lorsque je viens en visite.»

Grand-maman de deux petits-fils, Sylviane n'est pas la seule dans ce cas. Nés à une époque où la télévision connaissait ses premiers balbutiements, de nombreux grands-parents (et parfois même des parents!) ne comprennent pas toujours la fascination qu'exercent les jeux électroniques et internet sur leurs chères têtes blondes. Un

monde que certains d'entre eux jugent malsain, alors que d'autres s'en sentent tout simplement exclus.

Reste que la fracture est bel et bien présente. «C'est effectivement quelque chose que mes enfants ne peuvent pas faire avec leurs grands-parents, confirme Isabelle, 47 ans, elle-même grand-maman depuis deux ans. Je pense que les petits-enfants, qui jouent à ces jeux, partagent moins de choses avec leurs aïeux que les autres. Mais pour ma part, je jouerai avec mon petit-fils lorsqu'il sera en âge de le faire.»

A l'image de cette baby-boomeuse, de plus en plus de grands-parents surmontent leurs inhibitions et acceptent de s'initier à internet comme aux jeux virtuels. Histoire de rester proches de leurs petits-enfants. Il y a d'abord Rose-

Les nouvelles technologies représentent un risque de fracture entre les générations. Mais, en Suisse, de plus en plus de seniors utilisent internet, adhèrent aux réseaux sociaux tels que Facebook et s'initient aux plaisirs des jeux vidéo. Leur motivation principale? Pouvoir rester en contact avec leurs enfants et petits-enfants et éviter l'exclusion de manière plus générale.

PROTÉGEZ L'AVENIR DE VOS ENFANTS ET PETITS-ENFANTS

Pour aider vos enfants et petits-enfants à se lancer dans la vie, offrez-leur le tremplin idéal qui leur permettra de réaliser leurs rêves et leurs projets : un revenu régulier et garanti dont ils pourront profiter au moment où ils en auront le plus besoin.



RENTES GENEVOISES

Sécurisation de patrimoine depuis 1849

T+ 41 (0)22 817 17 17
www.rentesgenevoises.ch



Wolodja Jentsch

La complexité d'utilisation d'internet et des jeux vidéo décourage certains seniors. D'autres estiment que le monde virtuel exerce une trop grande attraction sur leurs petits-enfants, au détriment de la vie réelle.

Marie (70 ans), qui a découvert à Noël le plaisir de jouer au bowling virtuel avec ses petites-filles, grâce à la Wii, une console très simple d'utilisation.

Pour sa part, Lisette (68 ans) joue en ligne sur internet depuis un an avec son petit-fils Jean, âgé de 11 ans. «On joue à *Blokus*, surtout l'hiver. Le but du jeu est de bloquer l'adversaire à l'aide de petits pavés que l'on peut manipuler dans tous les sens. C'est lui qui m'a fait découvrir ce jeu. Mais lorsqu'il vient chez nous, on fait d'autres choses.»

Jouer de 7 à 77 ans

L'industrie du jeu vidéo a d'ailleurs bien compris l'intérêt croissant des baby-boomers pour les jeux vidéos. Après le marché des filles, elle s'attaque désormais à celui des seniors. En France et en Suisse, la proportion de joueurs de plus de 50 ans flirterait déjà avec la barre des 20%, utilisateurs d'ordinateurs inclus.

Côté jeux, le fossé intergénérationnel devrait ainsi se réduire. Afin de séduire les anciens, les constructeurs de consoles cherchent en effet à simplifier encore l'utilisation de

leurs produits. Le stylet et l'écran tactile ont déjà remplacé les manettes traditionnelles, couvertes de boutons multicolores.

De plus, les thématiques de jeu cherchent davantage à séduire cette tranche de la population, en collant à leurs centres d'intérêt. Avec succès, si l'on en croit Jean-Claude (64 ans) qui, sans être un joueur invétéré, s'est déjà frotté aux énigmes du *Professeur Layton*, un jeu de réflexion, grâce à son petit-fils. «C'est vraiment super! explique ce sexagénaire. Parce que si le but, c'est de tuer le plus de personnes possible ou de faire des courses-poursuites, il est clair que cela m'intéresse nettement moins!»

Toujours dans le but d'attirer cette catégorie de personnes, Nintendo propose d'ailleurs de la gymnastique pour les yeux, du yoga et des jeux qui font travailler les méninges. La marque aurait ainsi écoulé dans le monde plus de 8,6 millions d'exemplaires de *Brain Age*, un programme d'entraînement cérébral basé sur les travaux de Ryuta Kawashima, un neurologue japonais.

Mieux: dans les jeux d'aventure à influence historico-culturelle,

c'est même aux grands-parents – avantagés par leurs connaissances – de communiquer leur plaisir de jouer.

Les EMS disent oui à la Wii

Les établissements médico-sociaux ont bien compris l'intérêt que représente la Wii pour leurs résidents. Ils sont d'ailleurs de plus en plus nombreux à s'équiper de cette console de jeu, qui permet aux joueurs de simuler gestuellement une partie de tennis, de bowling ou de golf, et même un combat de boxe! Pour les pensionnaires, le bénéfice est d'abord physique. La Wii leur permet de faire de l'exercice et de stimuler leur coordination en fonction de leurs capacités, sur un mode ludique. Elle stimule aussi leur mémoire, leur logique et leurs aptitudes cognitives. Enfin, elle permet de jouer seul ou en équipe et, sur le plan psychologique, elle favorise l'estime de soi et fait revivre des sensations de jeunesse.

Internet: les seniors s'y mettent

Dans le même temps, l'intérêt des seniors pour internet augmente sans cesse depuis 2004. «En moyen-

ne, quelque 1200 personnes participent chaque année à nos cours», indique Alain Kropf, coordinateur et initiateur de ce programme à Pro Senectute Vaud. Pour la plupart, les participants appartiennent à la première tranche des retraités. «Leur plus grande motivation, ajoute-t-il, c'est de pouvoir entrer en contact avec leurs enfants et petits-enfants, grâce à internet.»

Une étude, mandatée par les soins de cette association, a été réalisée en Suisse auprès de 1105 personnes de 65 ans et plus, issues de toutes les régions linguistiques. Publiée en mars, elle indique qu'entre 2008 et 2009, l'utilisation est passée de 18% à plus de 22% chez les 70 ans et plus. Cette progression est toutefois plus lente que chez les autres utilisateurs d'internet et elle se réduit dans les tranches d'âge supérieures. Le degré de complexité d'utilisation est l'obstacle le plus souvent cité (71%). Il est aussi intéressant de noter qu'en comparaison internationale, la fréquence d'utilisation du web par les



Il est extrêmement difficile de faire des remarques aux parents sans les blesser»

Anne-Lise Grellet, conseillère en éducation

personnes âgées est très élevée en Suisse, de même que dans les pays scandinaves.

Educatif plutôt que technologique

Pour Anne-Lise Grellet, conseillère en éducation à Assens (VD), le problème de dépendance des enfants et ados aux jeux vidéo relève uniquement de l'éducation, la principale source de conflits entre grands-parents, parents et petits-enfants: «Il est extrêmement difficile de faire des remarques aux parents sans les blesser. C'est prendre le risque de créer un conflit ou pire, de ne plus voir ses petits-enfants.»

Selon un principe admis de tous, le rôle des grands-parents n'est pas d'éduquer, mais de soutenir les parents dans cette mission

et de donner de l'affection à leurs petits-enfants. «Cela ne signifie pas pour autant qu'ils doivent tout admettre. Chez eux, ils peuvent fixer des règles différentes de celles appliquées par les parents. Mais l'enfant les acceptera d'autant plus facilement, si ses propres parents ont mis en place un cadre clair. Ce qui n'est pas toujours le cas», ajoute-t-elle.

En outre, certains grands-parents sont déçus que leurs enfants n'appliquent pas les règles éducatives qui étaient les leurs. Ils l'interprètent comme un rejet de leurs valeurs. Mais pour mieux gérer ce type de relations, l'Ecole des grands-parents de Suisse romande*, à Lausanne, propose notamment une permanence téléphonique, ainsi que des espaces de rencontre, tels que les Cafés grands-parents, où chacun peut exposer ses problèmes comme élargir ses ressources.

A l'Ecole des grands-parents européens de Paris, Marie-Claire Chain, psychologue et animatrice de groupes de parole, l'exprime plus abruptement. «Les grands-parents doivent de la tolérance et du respect aux parents, sinon les relations avec les petits-enfants ne peuvent qu'être mauvaises. Certains grands-parents nostalgiques peuvent, dictateurs déçus, faire surgir des conflits d'autorité. Ils ont dû mal à reconnaître à leurs enfants le statut d'adulte et à les respecter en tant que parents dignes de confiance. Si le petit-enfant prend conscience de ces tensions et perçoit la souffrance de ses parents, il prendra à tout coup leur parti contre l'aïeul qu'il rend responsable.»

Sandrine Fattebert

* Ecole des grands-parents de Suisse romande, Lausanne, tél. 021 311 13 39, www.vaudfamille.ch/egg

Sept règles d'or à observer

Qu'il s'agisse de l'utilisation d'internet, de jeux vidéo ou d'autres aspects de la vie courante, les conseils permettant aux grands-parents d'éviter des conflits avec leurs enfants et petits-enfants, restent identiques.

- 1 S'abstenir d'intervenir dans l'éducation de vos petits-enfants. Les principes éducatifs évoluent au fil du temps.
- 2 Se renseigner auprès des parents sur les règles de base qu'ils appliquent (par exemple: heure du coucher, nourriture, hygiène, santé).
- 3 Avant de céder au caprice d'un enfant, demander l'autorisation à ses parents.
- 4 Signaler clairement à l'enfant que les règles sont différentes de chez lui.
- 5 Se réserver le droit de punir l'enfant chez soi, en cas de nécessité.
- 6 Eviter de comparer l'enfant avec ses frères, sœurs, cousins, cousines.
- 7 Ne pas critiquer les parents de l'enfant.