

Les jeux créent des liens – jusque dans les EMS

Pourquoi est-ce une bonne idée d'encourager les jeux informatiques dans les EMS? Et comment devrait se présenter un jeu destiné aux personnes très âgées?

Marco Soldati, responsable d'une équipe de recherche interdisciplinaire à la FHNW ayant conçu un jeu informatique destiné aux seniors, connaît bien la question.

Interview: **Andreas Sidler**

Les personnes âgées goûtent aux jeux informatiques (ici Myosotis).

Photo: mäd



Plus de la moitié des plus de 70 ans possèdent un smartphone ou une tablette. Les jeux informatiques ont trouvé leurs adeptes dans cette classe d'âge, où le jass en ligne est très populaire. Faut-il prévoir des jeux spéciaux pour les personnes âgées?

Marco Soldati: les femmes de plus de 50 ans représentent aujourd'hui un important groupe-cible de ce marché. Les EMS hébergent toutefois beaucoup de personnes très âgées, atteintes de limitations motrices ou cognitives, pour qui les jeux commerciaux sont souvent trop rapides, trop criards ou trop complexes à utiliser.

Les EMS cherchent-ils à divertir les gens et à les occuper, voire à les calmer avec les jeux informatiques?

Il n'est pas question de calmer les résidents. Pourquoi les personnes âgées n'auraient-elles pas accès aux jeux informatiques? L'être humain aime faire des jeux – notamment des jeux de société. Les jeux informatiques que nous avons étudiés et mis au point permettent aux gens de discuter tout en jouant.

Pourquoi faut-il des jeux pour encourager la communication?

Les jeux répondent à un besoin pratique, par exemple lors des visites aux proches dans les EMS. Tout le monde tient au bon déroulement de telles rencontres, malgré un contexte parfois oppressant. Avec de telles attentes, les uns et les autres risquent d'être déçus. Or le jeu leur offre une tâche commune, avec des échanges à hauteur d'yeux. Il vient à bout des blocages, et des discussions sont spontanément nouées. Le fait de jouer ensemble aide aussi à entrer en contact avec les autres résidents,

par exemple après l'admission en EMS. Il est frappant de voir à quel point les jeux informatiques relient les gens, par exemple quand des seniors et de jeunes enfants cherchent ensemble à résoudre des tâches sur la tablette.

« Un jeu ne fonctionne qu'à condition de plaire à tout le monde, sans ennuyer ni frustrer personne. »



Marco Soldati est ingénieur logiciel, responsable de projet, chercheur et chargé de cours à la Haute école de Suisse du Nord-Ouest (FHNW). Sa priorité est d'établir des contacts entre les gens, par le biais des ordinateurs et des jeux. Il a imaginé et réalisé Myosotis (du nom d'une fleur symbolisant le souvenir et la perte de mémoire) avec Bettina Wegenast, de la société Fabelfabrik GmbH à Berne.

L'accent mis sur le jeu n'est-il pas un obstacle à la communication?

Tout dépend du jeu. Nous avons testé trois concepts de base: dans les jeux compétitifs, on s'affronte les uns contre les autres. Dans les jeux coopératifs, deux joueurs cherchent ensemble à être le plus rapides possible. Dans les jeux créatifs enfin, la pression des délais et la concurrence ont disparu. C'est avec cette formule que les entretiens durent le plus longtemps. Les jeux les plus aimés sont toutefois les jeux coopératifs, qui permettent de remporter des victoires. Dans les jeux compétitifs par contre, bien des participants appréhendent la confrontation directe et abandonnent la partie.

Pourquoi avez-vous créé votre propre jeu?

Un jeu ne fonctionne qu'à condition de plaire à tous les joueurs et de ne pas les ennuyer ou frustrer. S'ils n'ont pas les mêmes capacités motrices ou cognitives, le concept de jeu devra venir à bout de défis tant techniques que graphiques. Nous voulions développer des jeux pour aînés qui répondent à ces exigences et qui suscitent l'intérêt et des émotions à tout âge. Par conséquent, notre équipe comprenait des personnes issues du monde de la psychologie, des beaux-arts et du design, de la musique et de la technique.

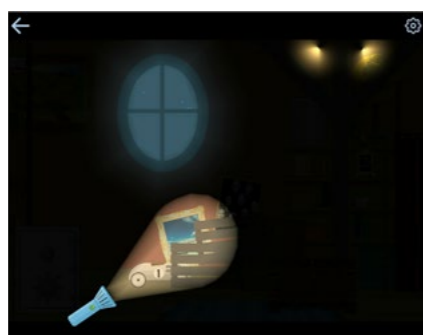
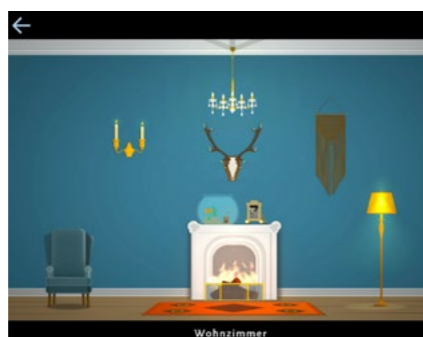
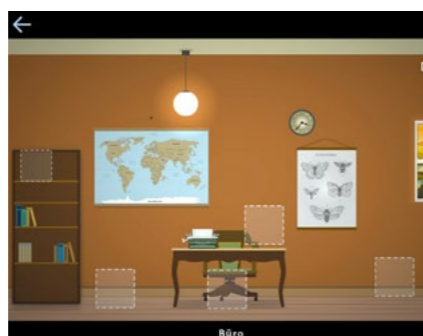
« L'intérêt et l'ouverture d'esprit des seniors ont été impressionnants, alors même que beaucoup n'avaient jamais utilisé de tablette jusque-là. »

Comment vous y êtes-vous pris ?

Il y a notamment eu des tests, dans les cinq EMS où nous avons expérimenté des jeux avec des personnes âgées et découvert quels thèmes fonctionnent. Les discussions étaient animées au moment de passer à table, même quand le concept de jeu était peu concluant. Nous avons ainsi pu identifier les obstacles au niveau de la jouabilité et du graphisme : la rapidité, la tolérance aux erreurs et les contrastes jouent ici un rôle important. Tous ces aspects sont intervenus dans le développement des jeux.

Comment les jeux informatiques ont-ils été acceptés dans les EMS ?

L'ouverture d'esprit et l'intérêt des seniors ont dépassé toutes nos attentes. Beaucoup n'avaient jamais utilisé auparavant de tablette. Au bout d'un quart d'heure, la plupart savaient jouer. Il nous a toutefois fallu apporter de l'aide, sous forme d'explications voire en dirigeant la main d'une joueuse.



Le jeu Myosotis Souvenirs consiste à décorer à deux une maison.

Le jeu conçu par votre équipe s'appelle Myosotis Souvenirs. Comment fonctionne-t-il ?

Les EMS ou les proches peuvent télécharger gratuitement le jeu sur leur iPad, à partir de l'App Store d'Apple. Il consiste à aménager une maison à deux. Les meubles sont cachés dans un grenier obscur. Pendant qu'une personne éclaire les lieux à l'aide d'une lampe virtuelle, la seconde déplace des caisses et ouvre les rideaux. Cet exercice fait ressurgir de nombreuses expériences personnelles. Les proches peuvent y intégrer leurs propres photos ou vidéos qui, en surgissant durant le jeu, fournissent matière à discussion.

Ce jeu continue-t-il d'être développé ?

Les travaux liés à ce jeu sont terminés. Nous réfléchissons entre-temps à un jeu informatique qui permette à un plus grand nombre de seniors de jouer ensemble, y compris à distance. La technologie est déjà au point. Mais la convivialité est un vrai casse-tête pour les personnes très âgées. L'équipe de développement a encore du pain sur la planche. ■



Pour en savoir plus :

Informations sur le projet : <https://fhnw.ch/myosotis>



Téléchargement « Myosotis Souvenirs » dans l'App Store

Quels sont les jeux adéquats ?

Petit aperçu commenté par Marco Soldati.



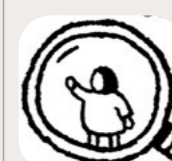
Lenord – Furry Friend

Lenord est une sympathique marionnette animée qui réagit au toucher ou à la voix, répétant tout ce qu'on lui dit. Furry Friend est un bon tremplin pour découvrir les nouveaux appareils.



I love hue

Il s'agit de déplacer des carrés pour obtenir une harmonie de couleurs. Ce puzzle qui exige une bonne vue peut être réalisé sans stress. De tels jeux sans limite de temps stimulent l'esprit d'équipe et les échanges.



Hidden Folks

Jeu vidéo où il faut retrouver des objets cachés. Le graphisme contrasté en noir et blanc, formé de dessins faits à la main, convient bien aux personnes âgées. La fonction de zoom aide à repérer même les fines structures.



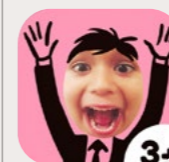
Myosotis Souvenirs

Il s'agit d'aménager différentes pièces à deux. Quel meuble irait bien à quel endroit ? Et où est-il entreposé au grenier ? Une personne éclaire les lieux à la lampe de poche, pendant que l'autre ouvre une caisse ou déplace un rideau.



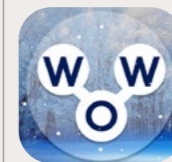
Flow Free

Jeu de puzzle consistant à relier les couleurs similaires entre elles, sans qu'elles se croisent. Les concepteurs de Flow Free ont accompli un travail remarquable : il est impossible de se tromper.



Chomp

Jeu d'animation où l'appareil intègre le propre visage du joueur dans des vidéos qui peuvent être très divertissantes. Certaines personnes détestent toutefois se voir à l'écran.



Word of Wonders

Jeu de mots croisés où il faut former des mots à partir des lettres proposées. Fonctionne bien quand des enfants prennent les commandes et que les adultes cherchent à deviner les mots.

publication imminente

Myosotis

Soupe aux lettres

Des lettres nagent dans une assiette virtuelle, et il s'agit de former des mots sur le bord de l'assiette. Le jeu a fait l'objet d'un projet d'étudiants, et la FHNW l'a mis au point pour l'App Store.

Remarque :

Il vaut généralement la peine d'acheter des variantes de ces jeux dépourvues de publicité.