

MILLINGTON, BRAD

Université de Toronto

Post-bourse de doctorat 2011

Le vieillissement à l'ère de l'information: étude ethnographique sur les jeux vidéo dans les résidences pour personnes âgées

Résumé du projet

Cette recherche explorait l'utilisation de jeux vidéo sportifs dans les programmes d'activités pour personnes âgées. Depuis quelques années, des jeux comme le jeu de quilles du système de divertissement Wii de Nintendo sont devenus populaires dans les résidences pour personnes âgées du Canada et d'autres pays. Les objectifs de cette recherche étaient les suivants :

1. Examiner comment les personnes âgées participent aux jeux vidéo sportifs dans les résidences pour personnes âgées.
2. Déterminer les avantages et les inconvénients perçus des jeux vidéo sportifs, tant du point de vue des personnes âgées que de celui des employés des résidences pour personnes âgées.
3. Orienter les débats dans les publications universitaires sur la question de savoir pourquoi et comment les gens utilisent des appareils comme la Wii de Nintendo dans une période de prolifération des technologies (« l'ère de l'information ») et de changements de tendances démographiques (« vieillissement de la population »).
4. Transmettre les résultats de l'étude aux communautés de personnes âgées (résidences pour personnes âgées participantes).

Les principales conclusions tirées de cette recherche sont les suivantes :

1. Les jeux vidéo sportifs tels que le jeu de quilles sur la Wii sont généralement perçus comme avantageux, notamment parce qu'ils rappellent une forme « réelle » de participation à une activité sportive (les « vraies » quilles) et peuvent mener à un engagement social et à une activité physique (modérée).
2. Les mêmes technologies occasionnent également des difficultés pour les personnes âgées. Tout d'abord, puisque des jeux comme le jeu de quilles sur la Wii sont des « simulateurs » (c.-à-d. qu'on mime physiquement les mouvements du jeu de quilles), ils occasionnent certaines craintes en matière de santé et de sécurité (chutes, blessures). Ensuite, la nature interactive de ces technologies est unique par rapport aux « anciens » médias; l'acquisition d'un savoir-faire en matière de nouveaux médias (apprendre à comprendre les messages à l'écran et à manipuler correctement le matériel en même temps) peut être difficile, voire frustrante.
3. La présence de jeux vidéo sportifs en particulier, et la présence grandissante des technologies dans les résidences pour personnes âgées en général, amènent également leur lot de difficultés pour les employés, notamment parce que les employés doivent eux-mêmes acquérir un savoir-faire en matière de nouveaux médias afin d'enseigner ou de superviser les activités.

Méthodes de recherche

Les méthodes de recherche employées dans le cadre de cette étude sont, entre autres, les suivantes :

1. Observation de participants dans trois résidences pour personnes âgées de l'Est de l'Ontario faisant appel aux jeux vidéo sportifs dans leur programme d'activités. Des notes d'observation ont été prises sur l'emplacement des jeux vidéo sportifs, le type de jeux, le nombre de

- participants et les interactions entre participants, entre les participants et les systèmes de jeu et entre les participants et le personnel de la résidence pour personnes âgées.
2. Entrevues semi-structurées avec des personnes âgées (n=8) participant aux jeux vidéo sportifs et avec des employés (n=9) organisant/supervisant de telles activités (une quatrième résidence pour personnes âgées a été incluse à cette étape). Les entrevues avec les deux groupes incluaient des questions sur les expériences de jeu, sur les points de vue sur les avantages et les inconvénients du jeu de quilles sur la Wii (par exemple) et sur la manière dont ces activités cadraient dans le programme d'activités ou le programme social en général.
 3. Analyse du matériel pertinent produit par les résidences pour personnes âgées ou les concernant (sites Web, vidéos, calendriers d'activités).

Résultats de la recherche

Comme il a été suggéré ci-dessus, les conclusions de cette recherche peuvent être classées en trois thèmes généraux :

- **Thème 1 : Engagement social/physique**
L'activité physique en général était valorisée dans les résidences participantes (p. ex. pour ses avantages potentiels pour la santé et pour sa capacité de rassembler les résidents). De plus, les technologies en général seraient de plus en plus présentes dans les résidences pour personnes âgées, notamment parce que la « nouvelle génération de personnes âgées » est curieuse quant aux technologies et ces personnes ont fait appel à la technologie dans leurs expériences professionnelles ou dans leurs loisirs passés. Le jeu vidéo sportif se situe à l'intersection de ces tendances : des jeux comme le jeu de quilles sur la Wii sont perçus comme des outils qui peuvent servir à promouvoir l'engagement social et physique des personnes âgées. C'est probablement pour cette raison que les jeux vidéo sportifs sont devenus plus populaires chez les personnes âgées au cours des dernières années; une employée a dit qu'elle ne connaissait pas de résidence pour personnes âgées qui n'utilisait pas la Wii.
- **Thème 2 : Difficultés pour les personnes âgées**
En même temps, l'utilisation de ces nouvelles technologies ne se fait pas sans difficulté. Comme les jeux vidéo sportifs constituent généralement des simulations (p. ex. les gestes liés aux quilles sont complètement mimés), ils soulèvent des préoccupations en matière de santé et sécurité (p. ex. des chutes pendant le jeu). De plus, même si les personnes âgées peuvent être familières avec les technologies en général, la nature interactive des jeux vidéo sportifs en particulier est assez unique. Par exemple, le besoin de suivre des directives à l'écran tout en manipulant le matériel et en faisant des gestes sportifs en même temps s'est avéré difficile. En d'autres termes, les nouveaux médias forcent les personnes âgées à acquérir un savoir-faire en matière de nouveaux médias.
- **Thème 3 : Difficultés pour les employés**
Enfin, les employés ont également dû apprendre à utiliser les nouvelles technologies. Il a été dit que cela constituait une difficulté à certains moments, car tous les employés n'ont pas déjà utilisé un système de jeu comme la Wii et le temps de formation en cette matière était limité. Certains participants ont suggéré que le savoir-faire en matière de nouveaux médias constitue (et constituera encore) une préoccupation dans les résidences pour personnes âgées au fur et à mesure que les technologies se feront de plus en plus présentes dans ces résidences.

La principale limite liée à ces résultats est la taille de l'échantillon. De futures recherches pourraient étendre le protocole méthodologique utilisé ici à d'autres résidences pour personnes âgées ou communautés de personnes retraitées, ou employer des méthodes qui permettent de sonder un plus

grand bassin de participants. De plus, la recherche n'a pas cherché à demander le point de vue des personnes âgées qui ont choisi de *ne pas* participer aux jeux vidéo sportifs – ce qui pourrait également faire l'objet d'une recherche.

Incidences sur les politiques

À un moment où les gouvernements, à divers niveaux, font la promotion du « vieillissement actif » (p. ex. consulter la stratégie pour les personnes âgées mentionnée dans le rapport à l'intention du gouvernement ontarien intitulé « Vivre bien et plus longtemps »), et alors que des organismes ou des établissements tels que des résidences pour personnes âgées préparent des programmes d'activités visant à favoriser l'activité chez les personnes âgées, les résultats préliminaires de cette recherche indiquent que les technologies axées sur le sport et l'exercice physique sont souvent considérées comme des outils de promotion de l'engagement social et de l'activité physique (modérée).

Cela dit, les jeux vidéo sportifs comportent leur lot de difficultés parce qu'ils soulèvent quelques-unes des mêmes préoccupations en matière de santé et sécurité que les « vrais » sports et qu'ils nécessitent un savoir-faire unique en matière technologique, comme nous en avons parlé plus haut. Nous avons demandé aux employés participants à cette recherche de formuler des recommandations concernant les activités de nature technologique à l'intention des personnes âgées. Parmi les recommandations touchant ces difficultés, on retrouve : le besoin de patience et d'instructions personnalisées pour le développement des habiletés technologiques chez les personnes âgées, le besoin de s'assurer que les personnes qui dirigent les programmes d'activités ont le temps et la formation nécessaires pour utiliser eux-mêmes les jeux vidéo sportifs et le besoin d'éviter les stéréotypes négatifs liés aux personnes âgées (p. ex., les personnes âgées ne s'intéressent pas à la technologie). Dans l'étude de ces incidences, les limites susmentionnées en ce qui concerne cette recherche doivent être prises en compte.

Prochaines étapes

Les prochaines étapes suivant cette recherche incluent :

- L'expansion de cette recherche pour inclure les points de vue et les expériences d'un plus grand nombre de participants.
- Faire une recherche axée principalement sur les points de vue des personnes âgées qui choisissent de ne pas utiliser les technologies axées sur le sport et la mise en forme.
- Faire un examen approfondi de la question de savoir comment les expériences en matière de sports/mise en forme et de nouveaux médias sont façonnées par le contexte – par exemple, les expériences des personnes âgées dans les résidences/communautés publiques par rapport aux résidences/communautés privées.

Principaux intervenants et avantages

Voici quelques parties potentiellement intéressées :

- CARP (anciennement l'Association canadienne des individus retraités)
- Coalition d'une vie active pour les aînés (CVAA)
- Ministère du Tourisme, de la Culture et du Sport de l'Ontario
- Secrétariat aux affaires des personnes âgées de l'Ontario