



HAL
open science

Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement

Gabrielle Lavenir

► **To cite this version:**

Gabrielle Lavenir. Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement. *Recherches en sciences sociales sur Internet/Social science research on the Internet*, 2023, 12, 10.4000/reset.4183 . halshs-04537653

HAL Id: halshs-04537653

<https://shs.hal.science/halshs-04537653>

Submitted on 22 Apr 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement

Playing video games after the age of sixty: technobiography, tinkering and isolation

Gabrielle Lavenir



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/reset/4183>

DOI : [10.4000/reset.4183](https://doi.org/10.4000/reset.4183)

ISSN : 2264-6221

Éditeur

Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Référence électronique

Gabrielle Lavenir, « Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement », *RESET* [En ligne], 12 | 2023, mis en ligne le 23 mars 2023, consulté le 03 avril 2023. URL : <http://journals.openedition.org/reset/4183> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/reset.4183>

Ce document a été généré automatiquement le 3 avril 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions
4.0 International - CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement

Playing video games after the age of sixty: technobiography, tinkering and isolation

Gabrielle Lavenir

Introduction

- 1 Grand-mère gameuse qui abandonne ses confitures et ses petits-enfants pour animer sa chaîne de *streaming*, septuagénaire alerte qui fait travailler ses neurones grâce à des entraînements cognitifs gamifiés, résidentes d'EHPAD qui se transforment dès qu'on leur met une manette dans les mains : les figures de « seniors gamers » rencontrent un succès croissant dans les médias depuis une dizaine d'années¹. Si elle rencontre un tel succès, c'est que cette représentation active deux discours éloignés mais convergents. D'une part, elle renvoie à l'idée que les individus, à condition de faire les bons choix en termes d'activités, peuvent accomplir un « vieillissement réussi » qui protège du déclin et de l'isolement (Pujalon & Trincaz, 2014). Cette perspective du vieillissement réussi, matérialisée dans les politiques publiques étatiques (Durandal & Moulaert, 2014) comme dans les représentations médiatiques (Rudman, 2006) et les pratiques des institutions (Alvarez, 2014 ; Marhánková, 2011), a une affinité avec les approches techno-optimistes qui conceptualisent les phénomènes sociaux et politiques comme des problèmes que la solution technologique appropriée suffirait à résoudre (Peine *et al.*, 2015). Dans le cas du jeu vidéo, des bénéfices variés sont évoqués par les promoteurices du jeu vidéo des aînées et explorés par la recherche scientifique. La littérature s'intéresse en particulier aux gains cognitifs, à la conservation des compétences physiologiques, au maintien du lien social, à la lutte contre la dépression, ou à la littératie numérique (voir par exemple Wiemeyer & Kliem, 2011 ; Cornejo *et al.*, 2012 ; Allaire *et al.*, 2013). Dans le domaine des jeux vidéo (Boot *et al.*, 2008) comme des

technologies numériques en général (Domínguez-Rué & Nierling, 2016 ; Saint-Martin et Compagnon, 2019), ces ambitions se matérialisent rarement avec l'efficacité prévue. Mais l'intérêt pour la technologie comme moyen de gérer et de tenir à distance le vieillissement ne faiblit pas, en particulier chez les acteurs industriels et étatiques, et s'incarne aujourd'hui dans une *silver économie*² orientée vers les gérontechnologies (Argoud, 2016). D'autre part, les acteurs investis dans la valorisation du jeu vidéo, des grands éditeurs aux acteurs du monde culturel, trouvent dans les joueur·ses adultes (Meunier, 2017) et en particulier les joueur·ses âgées un public-modèle pour contrer les représentations héritées des paniques morales des années 1990 (Mauco, 2008 ; Lalu, 2016).

- 2 Dans leurs interactions avec les institutions, les autres joueur·ses, la recherche scientifique ou les médias, les joueur·ses âgées voient leurs pratiques définies dans des termes étroits : lutte vertueuse contre le vieillissement, stratégie de socialisation et de contact avec les jeunes, ou plus rarement symptôme d'un retour en enfance suspect. Or les joueur·ses âgées déploient une diversité de pratiques, au même titre que les autres joueur·ses : sur console, tablette, ordinateur ou téléphone, selon une temporalité quotidienne ou irrégulière, chez soi, dans les transports ou au travail, avec un investissement intensif ou une attitude détachée, seule ou avec des proches, etc. (Ter Minassian *et al.*, 2021 ; Ter Minassian & Boutet, 2015). Cependant, cet article postule que les représentations des « seniors gamers » pèsent sur les pratiques des joueur·ses âgées, notamment dans la promotion du jeu instrumental et du jeu comme travail sur son corps. En effet, le vieillissement fait l'objet d'un travail disciplinaire, en particulier de la part d'acteurs institutionnels préoccupés par le contrôle de corps indisponibles pour le travail productif (Katz 1996), mais aussi de la part d'individus âgés qui ont internalisé les injonctions à une productivité continue (Rudman 2015). Dans son travail sur la littérature scientifique concernant les jeux vidéo et les personnes âgées, Sara M. Iversen relève une préoccupation commune, celle d'assurer que les plus âgées resteront productif·ves et peu coûteux·ses pour le système le plus longtemps possible (2014). Pourtant, la perspective de vieillissement réussi ne fait pas l'unanimité chez les plus âgées. Si certaines se reconnaissent dans cette identité de seniors dynamiques et proactifs dans l'entretien de leur capital santé, d'autres manifestent peu d'intérêt pour cette définition étroite du vieillissement (Alvarez, 2014 ; van Dyk *et al.*, 2013). Mais, malgré l'indifférence de la plupart des joueur·ses rencontrées pendant l'enquête vis-à-vis des injonctions à « bien vieillir », ces dernières ne peuvent s'extraire complètement d'un contexte qui ne propose qu'un sens limité à leur jeu. Cette ambivalence transparait dans les récits des joueur·ses sur leur pratique, récoltés dans une campagne d'entretiens auprès de seize personnes de plus de soixante ans qui jouent chez elles menée en 2020, et sur les interactions des joueur·ses avec les acteurs qui encouragent la pratique du jeu vidéo au grand âge, étudiées dans le cadre d'une campagne d'observation de trente ateliers d'initiation aux jeux vidéo se déroulant majoritairement en EHPAD et en résidences-autonomie en 2019.

Méthode

Les résultats présentés ici sont issus de deux enquêtes de terrain menées dans le cadre d'une thèse consacrée aux pratiques du jeu vidéo³ chez les plus âgées⁴, ainsi qu'aux contextes et aux discours qui encadrent ces pratiques. Les deux terrains, menés en France, s'intéressent aux expériences de joueur·ses de plus de soixante

ans. Le choix de cet âge-plancher vient de ce que les institutions, notamment la retraite et les lieux d'hébergement des personnes âgées (dont l'accès est conditionné à un âge qui oscille historiquement autour de soixante ans), structurent fortement l'expérience de la vieillesse. Le premier terrain suit une association qui promeut la pratique des jeux vidéo auprès des personnes âgées, d'une part dans le cadre d'ateliers organisés dans des lieux fréquentés par des gens âgés, et d'autre part dans le cadre de compétitions d'e-sport dans des conventions de jeu vidéo. Cette enquête s'inscrit dans une relation longue avec l'association et ses partenaires, relation qui a permis d'assister à des réunions et des assemblées générales, d'accéder à la documentation de l'association, et surtout de mettre en place un dispositif d'observation des ateliers. Il a ainsi été possible de visiter, au cours de l'année 2019, trente ateliers d'initiation au jeu vidéo répartis dans trente institutions différentes (en majorité des EHPAD, mais aussi des résidences-autonomie, institutions similaires aux EHPAD mais moins médicalisées et au public plus jeune, ou des associations de quartier) et cinq compétitions e-sport. Les ateliers visités avaient lieu dans dix-huit villes, réparties entre la Normandie, les Pays de la Loire, le Centre-Val-de-Loire, la Nouvelle-Aquitaine et l'Auvergne-Rhône-Alpes. Leurs profils varient fortement : la taille des villes va de 15 000 à plus de 150 000 habitant·es, et l'échantillon comprend d'anciens centres industriels, de grandes villes étudiantes, des villes encadrées dans un environnement fortement agricole, des banlieues résidentielles, de petites villes de montagne... L'observation a pris la forme d'une présence non-participante aux ateliers et de discussions informelles avec les différents acteurs impliqués. Les discussions mobilisaient les participant·es aux ateliers, mais aussi toute la gamme des organisateur·rices (membres de l'association qui a lancé le projet, volontaires qui animent les ateliers, superviseur·es des volontaires, employé·es des institutions qui accueillent les ateliers). Le terrain a permis de rencontrer une centaine de joueur·ses âgé·es et de collecter des données sur un certain type de pratique du jeu vidéo (collective, accompagnée et encadrée, en institution) et sur l'articulation entre contexte institutionnel, discours et pratiques. Pour compenser l'absence d'entretiens avec les participant·es⁵, un second terrain a permis un accès direct à la parole des joueur·ses âgé·es.

Menée de novembre 2019 à juin 2020, une série d'entretiens avec seize joueur·ses de plus de soixante ans qui jouent chez eux·elles⁶ permettent de qualifier la matérialité des pratiques vidéoludiques et de retracer des biographies ludiques. Le recrutement des enquêté·es a mobilisé plusieurs canaux (annonces publiées en ligne, bouche-à-oreille) et intermédiaires (prise de contact à la suggestion d'un proche, recrutement boule-de-neige). Les enquêté·es ont des profils variés en termes d'âge, de situation sociale, de carrière ou de situation familiale, mais homogènes dans d'autres domaines, par exemple en termes d'origine (seule une enquêté·e est racisée⁷) ou de genre (l'échantillon compte deux tiers de femmes). La variété des profils le souligne : le vieillissement n'est pas monolithique. Parmi les enquêté·es, dont les âges s'échelonnent de 60 à 86 ans, certaines travaillent, d'autres sont au chômage et d'autres à la retraite ; la moitié fait état de problèmes de santé, dont certains constituent des handicaps ; le tiers vit seule, suite à un veuvage, un divorce ou au célibat ; deux n'ont pas eu d'enfants, et les deux-tiers n'ont pas de petits-enfants ; les enquêté·es ont eu des carrières variées, parfois

linéaires et parfois rythmées par les réorientations, dans l'enseignement, l'informatique, la finance, à l'usine, dans le secrétariat, les industries des services ou la fonction publique.

La mobilisation de ces deux terrains permet de croiser plusieurs perspectives sur les jeux vidéo au grand âge, et de se protéger contre la tentation d'une montée en généralité abusive qui ferait d'un échantillon de seize personnes une tranche représentative des joueuses âgées. Il s'agit non pas de faire le portrait systématique des pratiques des plus âgées, une tâche que les enquêtes quantitatives sont plus à même d'accomplir, mais d'identifier les motifs récurrents et les points de tensions qui structurent la pratique. La combinaison de ces deux terrains permet aussi d'éclairer la problématique de l'apprentissage des technologies numériques sous deux angles complémentaires : les ateliers constituent des lieux dédiés à l'apprentissage du jeu vidéo par les aînées, alors que les entretiens fournissent des informations sur le déroulement de l'apprentissage de leur pratique personnelle, et souvent isolée.

- 3 Pour saisir ce qui se joue dans le jeu vidéo des aînées, il convient de le situer dans le paysage des loisirs après soixante ans. L'âge stratifie fortement les pratiques culturelles et pratiques de loisirs, sous l'effet d'une combinaison d'effets propres à l'âge et d'effets de cohorte et de génération (Glévarec & Pinet, 2017). A l'ère de la « civilisation des loisirs », même si le taux de pratiques de loisirs diminue avec l'âge, les retraitées consacrent autant voire plus de temps à leurs loisirs avec l'avancée en âge (Bickel *et al.*, 2005). Ils et elles s'engagent dans les activités sportives, les sociabilités, les voyages, tout en investissant fortement les loisirs dans l'espace privé. Certaines pratiques de loisirs sont particulièrement prévalentes après soixante ans, comme les promenades ou le visionnage de la télévision, alors que d'autres sont sensiblement moins présentes après soixante ans, comme le fait d'aller à un spectacle ou de jouer à des jeux vidéo. En effet, les jeux vidéo occupent une place relativement périphérique dans le paysage des loisirs des individus âgés. La pratique est plus répandue chez les aînées que ce que les représentations de *gamers* adolescents suggèrent, puisque environ un tiers des plus de soixante ans ont joué au moins une fois en 2012. Mais ils et elles sont de loin la moins joueuse des classes d'âge, et la pratique quotidienne devient très rare après soixante ans (Ter Minassian *et al.*, 2021).
- 4 Les deux enquêtes présentées ici mettent en évidence la manière dont le contexte social, culturel et économique du vieillissement pèse sur les pratiques vidéoludiques des plus âgées. En effet, les jeux vidéo sont de ce point de vue une pratique culturelle comme les autres, structurée par les positions sociales des acteurs, les conditions matérielles de la pratique et les représentations (Coulangeon, 2010 ; Donnat, 2010). On l'observe dans l'expérience des joueuses âgées, mais aussi des joueuses (Lignon, 2015 ; Jenson & de Castell 2011), des joueuses racisées (Derfoufi, 2021 ; Gray, 2014), ou des joueuses *queer* et LGBT+ (Coville *et al.*, 2019 ; Ruberg, 2019), pour ne citer que quelques-unes des littératures qui s'intéressent aux individus en décalage avec la figure hégémonique du *gamer* (Shaw, 2013). Au croisement de ces recherches et de la sociologie des joueuses (Ter Minassian *et al.*, 2021), cet article étudie les pratiques vidéoludiques des aînées sous l'angle des conditions discursives et matérielles spécifiques à ces joueuses : temporalités de la retraite, figure du « senior gamer », médicalisation de la vieillesse... Pour explorer ces différentes dimensions, l'article se

penche sur un phénomène spécifique, celui de l'apprentissage des savoirs et savoir-faire du jeu vidéo par les plus âgées. L'apprentissage s'appuie sur la collecte d'information, les tâtonnements, les entraînements, *via* des interactions avec d'autres joueurs·ses, des médias divers, ou le jeu lui-même. Susceptible de prendre des formes extrêmement différentes en fonction des supports, des genres et des modalités de pratiques du jeu vidéo, cet apprentissage conditionne l'accès au jeu vidéo et rythme l'évolution de la pratique.

- 5 Comment l'expérience du vieillissement structure-t-elle les pratiques vidéoludiques des aînées ? Au prisme de l'apprentissage, l'analyse examine ce que représentent les jeux vidéo pour ceux et celles qui les pratiquent après soixante ans. L'apprentissage met en lumière ce qui se joue pour les individus âgés dans la temporalité de la pratique (inscrite dans la continuité, mais aussi dans les ruptures de la biographie), dans l'incorporation des gestes du jeu (sur le mode de la discipline mais aussi de l'adaptation au corps), et dans les sociabilités vidéoludiques (peu accessibles et souvent peu recherchées, mais indispensables dans les moments de crise ou de renouvellement).

Le jeu vidéo dans les biographies techniques : les temporalités longues de l'apprentissage

- 6 Les joueur·ses âgées mettent en évidence les temporalités longues dans lesquelles le jeu vidéo s'inscrit. A l'échelle individuelle, d'abord : la pratique des jeux vidéo est tributaire de sa place dans la biographie et dans le parcours de vie, que ce soit en lien avec les différents âges de la vie, notamment l'adolescence et l'âge adulte (Coavoux & Gerber, 2016 ; Deterding, 2018), ou la parentalité (Harvey, 2015). A l'échelle de l'histoire de la pratique, ensuite : les jeux vidéo sont une vieille nouvelle technologie, et ce d'autant plus qu'elle s'inscrit dans la continuité d'une histoire du divertissement mécanique (Blanchet & Montagnon, 2020). Les processus d'apprentissage des joueur·ses âgées soulignent trois caractéristiques de cette temporalité longue du jeu vidéo : son ancrage dans une biographie technique diverse, sa dimension non-linéaire, et l'importance d'un sentiment de continuité.

Le jeu vidéo, petit dernier d'une technobiographie riche

- 7 L'apprentissage du jeu vidéo est ancré dans la biographie, en particulier la biographie technique, des joueur·ses. Le phénomène est particulièrement visible chez les gens âgés, pour qui le jeu vidéo n'est que le petit dernier d'une longue série de technologies du divertissement. Ayant, par définition, une expérience des technologies plus longue que les autres, les joueur·ses âgées importent dans leur pratique vidéoludique des habitudes et des compétences développées ailleurs. Christina Buse propose le terme de « technobiographie » pour souligner l'inscription dans le temps des relations entre une personne et les objets techniques qui l'entourent. Chaque individu est porteur d'une histoire technique distincte, faite d'une accumulation d'expériences et de savoirs, et inscrite dans son corps et dans ses gestes. Même si la transférabilité d'une technologie vers une autre n'est pas absolue, la technobiographie des individus joue un rôle central dans leur expérience et en particulier dans leur entrée dans une nouvelle pratique (Buse, 2010). Gisèle, qui a joué aux différents opus de Zelda sur toutes les consoles depuis 1992, s'appuie sur son expérience des opus, des consoles et des manettes

précédents pour apprendre à maîtriser chaque nouvelle itération : « *C'est à force de jouer, aussi. Le fait que j'ai eu toutes ces progressions dans les consoles Nintendo. [...] Elles se perpétuent. Si je regarde cette manette là et je te montre la manette de la SuperNES, que j'ai là [elle se lève et fouille dans le placard], il va y avoir des similitudes, quand même.* »

- 8 Ce poids des expériences passées se manifeste très concrètement dans les ateliers quand les participant·es ramènent leurs propres machines pour apprendre à les utiliser ou pour les dépanner. Le spectre va du fax, source de perplexité pour les volontaires chargés de le dépanner, à la liseuse numérique, en passant par un amoncellement de téléphones portables plus ou moins intelligents, d'ordinateurs portables de différentes générations, de tablettes de toutes les marques, et de cartons entiers de câbles. La présence de ces technologies elles aussi « nouvelles », mais plus anciennes, vient rendre palpable la diversité des compétences techniques des plus âgées. Loin d'être exceptionnel, le jeu vidéo se glisse dans le temps long des pratiques technologiques et de leurs héritages incorporés. Il présente d'ailleurs, comme le fax et tant d'autres outils aujourd'hui obsolètes, le risque de représenter un investissement inutile sur le long terme (Caradec 2001).
- 9 Considérer les usages technologiques au prisme de la biographie conduit à accorder une place analytique importante au genre, à la classe sociale, et à d'autres déterminants sociaux. Christina Buse souligne l'importance de la machine à écrire comme tremplin vers l'ordinateur, une analyse qui éclaire d'une part l'inconfort de ses enquêtées avec la souris, périphérique absent des machines à écrire et des premiers ordinateurs, et d'autre part la plus grande habileté des femmes avec le clavier, souvent suite à des expériences professionnelles impliquant un travail secretarial (2010). C'est aussi l'approche privilégiée par Lucie Delias, dont les travaux éclairent les mécanismes d'appropriation des TIC à la retraite en considérant les parcours de vie, notamment professionnels et familiaux, sous l'angle du genre (2019). Ces facteurs s'avèrent déterminants dans l'entrée dans la pratique de l'ordinateur. Les femmes âgées ayant eu des métiers féminisés (en particulier comme employées administratives et comme enseignantes) et des trajectoires conjugales discontinues bénéficient ainsi de ressources spécifiques pour développer une plus grande autonomie face aux ordinateurs. On retrouve dans la présente enquête des résultats similaires, en particulier en ce qui concerne le rôle de la vie professionnelle dans l'accès à la pratique pour les femmes (qui s'en sont souvent emparées sur leur lieu de travail, même quand elles y ont été exposées plus tôt dans la sphère familiale). En effet, plusieurs joueuses mentionnent que leurs premières expériences du jeu vidéo ont eu lieu sur leur ordinateur de travail, souvent avec l'aide de leurs collègues, voire du personnel des services informatiques.

Un apprentissage et une pratique discontinue dans le temps

- 10 La pratique du jeu vidéo comme son apprentissage ne s'inscrivent pas dans une temporalité linéaire avec un début clairement identifié puis une continuité de la pratique. D'abord, le fait de découvrir l'existence du jeu vidéo ou de voir d'autres personnes jouer ne suffit pas à déclencher la pratique. Des périodes longues séparent la première exposition au jeu vidéo, voire les premiers essais, et l'entrée dans la pratique. Ainsi, la plupart des enquêtées ont vu leurs enfants jouer, soit adolescent·es soit à l'âge adulte, mais une seule personne situe le début de son propre jeu dans ce contexte. Cette

exposition au jeu vidéo joue cependant un rôle dans le sentiment de familiarité ou dans les représentations du loisir sur le long terme. Andrée, qui joue au MMORPG *World of Warcraft* depuis plusieurs années et y est maître de guildes, fait le lien entre l'ambiance de sa guildes et ses souvenirs des parties de *League of Legends* (Riot Games, 2009) de ses fils : « *Même, quand je les entendais commencer à rigoler tous les deux là-haut, à l'étage, je venais les voir, je m'asseyais, je regardais. Parce que je me régala, je me régala de les voir s'éclater. C'était trop génial.* » Elle n'a jamais envisagé de jouer aux mêmes jeux que ses fils à l'époque, « que des jeux de garçons », « pas des jeux très beaux », mais associe tout de même l'expérience du jeu au plaisir de « rigoler avec des jeunes ». De manière générale, la pratique du jeu vidéo a sa propre temporalité, et il est fréquent que les enquêtées aient longtemps utilisé une technologie (comme les ordinateurs ou les smartphones) avant de commencer à jouer dessus.

- 11 Ensuite, dans les ateliers comme chez les joueur·ses qui jouent seul·es, la biographie vidéoludique se divise en périodes très différentes, avec des interruptions longues, et chaque reprise de la pratique implique un nouvel apprentissage. Ces interruptions correspondent à une adaptation à des circonstances techniques et sociales plus ou moins propices à la pratique. Annick a commencé à jouer sur son lieu de travail, un centre administratif, quelques années avant sa retraite. Cette période, caractérisée par la pratique de jeux d'enquête sur navigateur sur les ordinateurs de travail en compagnie de ses collègues, a été suivie d'une pause de plusieurs années. Annick attribue cet arrêt aux difficultés techniques rencontrées quand elle a voulu installer les mêmes jeux sur son ordinateur personnel : « *L'ordinateur était trop lent, ça se coupait, c'était pas marrant.* », mais aussi... à la retraite elle-même : l'arrêt du travail, c'est aussi l'arrêt des pauses, et donc l'arrêt des jeux vidéo (« *quand j'ai arrêté de travailler, j'ai arrêté de jouer, déjà [elle rit].* ») Puis, au cours des dernières années, Annick a recommencé à jouer. D'abord au *Solitaire* sur l'ordinateur, comme son mari le fait depuis une trentaine d'années, puis avec l'arrivée de son téléphone, à des jeux de puzzles et d'aménagement intérieur. On a donc affaire non pas à une seule entrée dans la pratique, mais à trois, chacune exigeant un apprentissage différent et associée à un contexte distinct : l'ordinateur professionnel et les collègues, l'ordinateur personnel et le conjoint, le téléphone et la pratique solitaire (mais avec des échanges avec une belle-fille qui joue au même jeu). Les enquêtées font référence à cette dimension cyclique de l'apprentissage : « *Mais chaque fois que j'ai pas joué pendant un certain temps, il faut que je réapprenne ce que j'avais déjà appris.* »

Les jeux vidéo comme outils de la continuité biographique

- 12 Les joueur·ses âgées valorisent les jeux vidéo pour leur rôle dans le maintien d'un sentiment de cohérence dans la biographie et l'identité. Le vieillissement, en tant que processus social qui se joue notamment dans les interactions avec les autres et avec les institutions, assigne aux individus des identités peu désirables en lien avec des représentations du vieillissement comme un déclin et une perte (Mallon 2007). Dans ce contexte, les gens âgés travaillent à maintenir l'intégrité de leur identité en mettant l'accent sur les continuités plutôt que sur les ruptures : « le vieillissement ne me change pas, je reste celui/celle que j'ai été ». Les technologies jouent un rôle particulier dans ce processus puisqu'elles peuvent selon les cas faciliter ce travail de mise en continuité ou l'empêcher (Gucher, 2012). Les joueur·ses âgées situent les jeux vidéo comme la continuation de pratiques plus anciennes, effaçant à cette occasion la

frontière entre jeu vidéo et jeu sur d'autres supports. Les joueur·ses âgé·es se définissent souvent comme fondamentalement joueur·ses et retracent une biographie ludique qui commence dans l'enfance : « *Alors je l'ai dit, je suis entre guillemets joueuse. [...] Depuis tout le temps. C'est à dire que je faisais par exemple déjà la quatrième à la belote avec mon père et mon grand-père quand il manquait un quatrième larron.* » (Jeanne).

- 13 D'autres passions ou traits de caractère servent de fil conducteur pour décrire le jeu vidéo comme la suite logique d'investissements antérieurs. L'informatique, le bricolage, la science-fiction sont des thèmes récurrents. Gisèle raconte : « *Et puis j'ai toujours été, dès l'âge de douze ans j'ai plongé dans la science fiction, etc. Et je retrouvais dans les outils qu'on mettait à ma disposition des choses que j'avais vues dans les romans de science fiction « Fleuve Noir » [elle rit] que je lisais quand j'avais douze ans.* » Cet accent mis sur la continuité contraste avec l'historique des pratiques vidéoludiques, souvent marquées par des ruptures et des périodes de non-jeu. De fait, les récits des enquêté·es sur leur pratique ne sont pas un rapport circonstancié et documentaire, mais un discours orienté par des préoccupations particulières, indissociables du contexte du vieillissement.

Le jeu vidéo (tout) contre le corps âgé : l'apprentissage comme discipline et comme adaptation

- 14 La pratique du jeu vidéo implique des compétences variées qui s'incarnent dans des gestes, des manipulations et des attitudes physiques que les joueur·ses incorporent pendant l'apprentissage. Qu'il s'agisse de la compréhension des mécanismes du jeu, de la maîtrise des manipulations nécessaires à l'interaction avec la machine, de la mise en place des supports du jeu ou de la familiarité avec les codes d'interactions autour du jeu, ces compétences mettent au premier plan le corps des joueur·ses (Thornham, 2011). Le contexte du vieillissement, expérience fondamentalement incarnée, contribue à faire du corps un enjeu dans la pratique vidéoludique des plus âgé·es.

Nouvelles technologies et corps âgés

- 15 L'apprentissage déclenche les possibilités et les tensions du corps, ce qui prend un sens particulier pour les individus âgés. Il ne s'agit pas d'essentialiser le vieillissement comme une période de déclin inévitable et mécanique des capacités physiques, mais bien de le comprendre comme un processus social dans lequel les individus déploient leur agentivité (Barthe *et al.*, 1990). Il demeure que les individus vivent le vieillissement dans leur corps et ses changements (Gilleard & Higgs, 2014). En ce sens, l'apprentissage du jeu vidéo est un temps de confrontation des individus avec leur vieillissement. Les joueur·ses âgé·es voient leur corps prendre de la place, parfois au point de devenir envahissant, dans leur pratique. D'abord, il s'avère particulièrement visible, parce qu'inattendu, dans les espaces de la pratique du jeu vidéo majoritairement occupés par de jeunes adultes et souvent attachés à la représentation du jeune *gamer*. Ensuite, le discours qui domine le traitement médiatique des jeux vidéo au grand âge est celui du « *silver gamer* » qui joue pour maintenir ses compétences physiques et cognitives (Iversen, 2014 ; Lavenir & Bourgeois, 2017), ce qui braque un projecteur sur le corps et ses performances pendant le jeu. Dans le cadre des ateliers, c'est par leurs corps que les organisateur·rices définissent les joueur·ses, comme l'illustre l'utilisation ponctuelle des combinaisons de simulation du vieillissement (avec des poids attachés aux articulations

pour simuler l'arthrite, des lunettes grisées qui imitent la cataracte, des casques pour limiter la capacité à entendre) pendant les compétitions dans l'idée de « mettre au même niveau » joueurs/jeunes et âgés.

- 16 Pour les plus âgées, la pratique du jeu vidéo se fait en partie contre leur propre corps. Dans les récits des joueuses, c'est un motif récurrent : face à un corps rétif et rigide, l'individu doit batailler pour intégrer les compétences nécessaires au jeu. Ce rapport d'opposition entre l'individu et son corps est caractéristique de l'expérience du vieillissement dans des sociétés qui le dévalorisent (Featherstone & Hepworth, 1991). Les joueuses font le lien entre vieillissement, résistances du corps, et mauvaises performances vidéoludiques : *« Alors j'arrive pas jusqu'au bout parce que j'ai pas suffisamment, alors ça c'est justement un des problèmes qu'on a en tant que senior gamer, c'est qu'on n'a pas tous les réflexes, on n'arrive pas à jouer suffisamment vite pour certains combats. Il faut qu'on s'entraîne trois fois plus ou dix fois plus que les jeunes. Il y a des choses que, il faut créer des réflexes conditionnés. Ça prend plus de temps avec nos cerveaux qui sont un petit peu plus lents. Nos corps sont plus lents. »* (Gisèle). Dans cette perspective, le jeu vidéo peut devenir un allié de l'individu dans une démarche de contrôle de son corps et précisément de son cerveau : *« je m'efforce de trouver des jeux qui me maintiennent la vivacité de l'esprit. Je recherche à ce que ma tête tourne, et le plus vite possible. »* (Madeleine). Mais cette mobilisation du jeu vidéo comme « technologie de soi » reste rare, dans les ateliers comme parmi les gens qui jouent seuls, même si elle fait écho à un discours répandu chez les organisatrices des ateliers et au-delà. Pour donner du sens à leur jeu, il est beaucoup plus fréquent que les joueuses fassent référence au jeu pour s'échapper, pour se distraire, ou pour passer le temps.

Le jeu vidéo comme ressource et accompagnement du vieillissement

- 17 Les individus s'emparent aussi du jeu vidéo dans un esprit non pas de maîtrise de son corps, mais d'adaptation au corps. L'évolution des capacités qui accompagne le vieillissement reconfigure le rapport des individus à leur environnement, et les technologies jouent un rôle dans l'aménagement du quotidien. On a affaire à des « technogénaires » qui déploient leur créativité, leurs capacités de bricolage et de détournement des technologies pour atteindre un « vieillissement confortable », très éloigné des ambitions d'optimisation et de lutte contre la vieillesse du « vieillissement réussi » (Joyce & Loe, 2011). Les jeux vidéo, comme les autres technologies, sont mobilisés de manière stratégique par les individus âgés pour s'adapter à des circonstances changeantes (Caradec, 1999). Ils peuvent faire l'objet de bricolages qui les rendent plus accessibles, ou bien constituer eux-mêmes un moyen d'adaptation à de nouvelles circonstances.
- 18 Dans les ateliers, les organisatrices adaptent les jeux vidéo, les machines et leur disposition en fonction des participant·es, de leur maîtrise du jeu, de leurs handicaps le cas échéant, ou de leurs modalités de pratiques préférées. Pour faciliter la manipulation de la manette de la console *Wii*, différents systèmes sont mis en place dans une partie des ateliers. Un bout de scotch coloré permet ainsi d'identifier plus facilement (et éventuellement repérer au toucher) le bouton qu'il faut maintenir appuyé pendant le lancer. Le décompte des scores à la main constitue un autre exemple. La console attribue automatiquement et rigidement une manette, une place dans l'ordre des tours,

et un nombre de tirs par tour à chaque joueur·se. Ce cadre s'avère insuffisant quand il y a moins de manettes que de joueur·ses (d'autant que le principe des ateliers est d'intégrer tous les participant·es qui manifestent de l'intérêt, ce qui peut monter jusqu'à une douzaine de joueur·ses) et que les joueur·ses ont des niveaux très hétérogènes (il faut quelquefois cinq ou six essais aux joueur·ses pour faire tomber des quilles). Les animateur·rices préfèrent donc parfois prendre note à la main des scores dans un carnet et ignorer le décompte de la machine, quitte à calculer les scores finaux à la main et à relancer ce que la machine comprend comme plusieurs parties pour en finir une.

- 19 Les jeux vidéo constituent aussi une manière de bricoler le quotidien pour accompagner les changements, en particulier les changements du corps. Geneviève, pour qui le jeu sur papier et sur tablette occupe une place importante dans le quotidien et dans la sociabilité amicale, parle des évolutions de ses pratiques : *« Bon alors là il se trouve que je ne lis plus du tout. Ça étonne toute ma famille. [...] Je perds la mémoire récente. Et alors, je lis quelques pages, et quand je ferme le livre, le lendemain je sais plus du tout ce que j'ai lu, il faut que je reparte à zéro. [...] Alors l'intérêt du sudoku et du scrabble c'est que on n'a pas de choses à retenir, voyez. »* Il est fréquent que ce soit des changements du corps qui déclenchent ou justifient la transition vers les jeux vidéo, comme dans le cas d'Alain : *« J'ai pas mal joué l'hiver dernier parce que j'ai été bloqué sur le canapé pendant plusieurs mois. [...] Donc après, donc c'est un mois debout sans s'asseoir, vous mangez debout, vous faites tout tout debout ou couché, et après, bah, vous récupérez pendant trois mois sur le canapé. Donc c'est vrai que là les jeux ils ont pas mal servi. »* Le jeu vidéo devient une alternative à d'autres activités de moins en moins accessibles, comme pour Jean : *« pour tout vous dire mon audition est quelque peu affaiblie. [...] Au niveau télévision je suis vraiment handicapé. Et donc ça fait déjà un moment que, après le repas, il y a le plan télé, mon épouse et ma fille, et moi je me replie dans mon bureau où je vaque à mes occupations dont notamment jouer un petit peu. »* Ces pratiques renvoient à la déprise, une stratégie qui consiste à remplacer certaines activités par des équivalents plus accessibles pour maintenir un sentiment de continuité tout en s'adaptant aux changements liés au vieillissement (Barthe et al., 1990).

Une pédagogie du jeu vidéo au grand âge ?

- 20 Pour les participant·es aux ateliers comme pour les enquêté·es qui jouent de leur côté, les jeux vidéo sont l'objet d'un apprentissage ancré dans la pratique. Cet apprentissage se déroule hors des institutions éducatives, de la présence d'enseignant·es ou de la structure offerte par des cours. Dans le cas des personnes qui jouent chez elles, les jeux vidéo ont fait l'objet d'un apprentissage par la répétition et l'habitude, une acquisition de savoirs « informels, implicites, incidents » inscrite dans le quotidien (Ulmann & Brougère, 2009 : 23). Le contexte des ateliers est différent, puisqu'il n'est pas question pour les participant·es d'apprendre de la vie quotidienne, leur accès aux jeux étant strictement limité à quelques heures par semaine sous supervision. Les ateliers restent cependant propices à une forme d'« apprentissage situé » qui s'avère presque invisible aux yeux des participant·es (Lave & Wenger, 1991, cités dans Berry, 2011). En effet, les organisateur·rices de l'atelier font le choix d'une pédagogie par la pratique qui se distingue volontairement du format du « cours d'informatique » dans lequel une enseignant·e transmet des connaissances formalisées à des élèves sur un modèle scolaire.

- 21 L'apprentissage qui prend place dans les ateliers d'initiation au jeu vidéo pour les personnes âgées s'appuie sur l'accumulation et la répétition. L'acquisition des savoir-faire du jeu vidéo se fait par la manipulation, avec une quantité minimale de transmission de connaissances théoriques et une valorisation de l'essai-erreur comme mode d'appropriation. C'est aussi la pédagogie la plus compatible avec le profil des volontaires animant les ateliers. Les volontaires ne suivent pas de formation spécifique et s'appuient sur leurs propres expériences, très variées, des jeux vidéo pour guider les participant·es. Les mêmes thèmes de l'accumulation et de la répétition structurent les récits des joueur·ses qui jouent seules. La période de l'apprentissage joue un rôle important dans la manière dont ils et elles racontent leur pratique. Elle permet de mettre en valeur la progression, les efforts déployés, et le niveau de compétence et d'indépendance atteint aujourd'hui. Andrée, en faisant la liste des jeux auxquels elle a joué, leur trouve un point commun : « *Moi j'aime pas quand il y a des aides. J'en veux pas, de l'aide. [...] En fait la difficulté grimpe au fur et à mesure qu'on progresse, et c'est ça qui m'intéresse. [...] Parce que, si on joue à ça, c'est pour affronter des, des, des, euh, des situations de plus en plus difficiles, et puis évoluer, progresser, tout le temps, tout le temps.* »
- 22 L'apprentissage du jeu vidéo par des joueur·ses âgées met en évidence tout ce que les usages qui y sont associés ont d'acquis et de travaillé. L'expérience des participant·es aux ateliers désactive, y compris auprès des acteurs, le mythe d'une technologie intuitive. Les organisateur·rices, qui s'attendent souvent à ce que les gens âgés préfèrent les interfaces tactiles et s'en emparent facilement, constatent que des gestes considérés comme évidents doivent être appris. C'est par exemple le cas du clic, qui implique de taper un point précis de l'écran pour déclencher une action, ou du balayage, qui implique de poser le doigt, de le laisser posé et de le déplacer dans une direction pour naviguer d'une page à l'autre. Derrière la notion d'intuition, on trouve des mécanismes tellement familiers que leur dimension apprise devient invisible. Les participant·es interrogent les volontaires sur des éléments qui paraissent évidents, mais difficiles à expliquer : comment un geste avec la manette est traduit par un événement sur l'écran et dans l'espace du jeu, ou comment la machine se souvient d'une partie d'une séance à l'autre.

Des sociabilités vidéoludiques hors d'atteinte : apprendre seul·e à jouer

- 23 Les moments d'apprentissage du jeu vidéo mettent en relief le rôle de la sociabilité, et plus précisément les défis que pose son absence. De manière générale, la reconfiguration des sociabilités représente un enjeu stratégique pour les gens âgés, pour qui l'entrée dans certaines institutions (la retraite et la sortie du monde du travail formel, ou l'entrée en EHPAD) bouscule les réseaux sociaux existants (Desquesnes *et al.*, 2018). Cette période du parcours de vie est marquée par la diminution de la sociabilité et le déploiement de cercles sociaux distincts, organisés autour des proximités géographiques et des activités de loisirs. Mais le jeu vidéo ne s'insère pas dans ces dynamiques : après une entrée dans la pratique qui mobilise des relations existantes, la pratique devient isolée, sauf dans le cas très particulier des sociabilités autour des activités de loisirs en institution.

Un apprentissage initial du jeu vidéo accompagné par les proches

- 24 L'entrée dans la pratique du jeu vidéo est inscrite dans les relations avec les proches, en particulier les conjoint·es, les enfants, les collègues, ou les amies. Le contexte du premier apprentissage est d'autant plus marquant pour les joueur·ses âgées que c'est souvent la seule période pendant laquelle leur pratique est ancrée dans des échanges et des relations avec d'autres joueur·ses. Leur intervention se fait selon des modalités variées : fourniture d'un équipement, installation de jeux, explication du fonctionnement, voire participation comme partenaire de jeu. Il est rare que les enquêté·es fassent le récit d'une découverte solitaire des jeux vidéo, même s'il arrive que la pratique découle de l'équipement, en particulier dans le cas du *Solitaire* inclus dans beaucoup d'ordinateurs vendus dans les années 1990. Dans les récits des enquêté·es sur l'histoire de leur pratique du jeu vidéo, plusieurs contextes de socialisation au jeu vidéo apparaissent : la vie familiale, notamment la parentalité et le couple, mais aussi la vie amicale, professionnelle, les études, et les loisirs. Pour certaines joueur·ses, il existe plusieurs moments distincts de (ré)entrée dans la pratique, chacun inscrit dans des sociabilités différentes. C'est le cas de Françoise et Guy, qui attribuent d'abord leur intérêt pour le jeu vidéo à leur plus jeune fils, game designer. Puis ils racontent que leur première expérience du jeu vidéo date d'une soirée chez la fille aînée et le gendre de Guy dans les années 1980, fan de *Mario Bros.* sur la NES (Nintendo, 1986). Finalement, c'est plus tôt encore qu'il faut remonter, quand Françoise a acquis un ordinateur pour son entreprise d'édition et que Guy a pris l'habitude d'acheter des magazines d'informatique avec des disquettes promotionnelles contenant des programmes de jeu. L'entretien se conclue sur un renversement, quand Françoise et Guy soulignent qu'en fait ce ne sont pas leurs enfants qui les ont initiés au jeu vidéo, mais bien l'inverse.
- 25 De manière générale, c'est le contexte familial qui accompagne le plus souvent l'apprentissage du jeu vidéo. Le rôle décisif des enfants (plutôt que des petits-enfants) comme passeurs de technologie qui équipent, encouragent et justifient la pratique est caractéristique de la relation des plus âgées avec les TIC (Caradec, 2001). C'est aussi un résultat récurrent dans la littérature sur les joueur·ses âgées (De Schutter *et al.*, 2014 ; Pearce, 2009). Dans les joueur·ses rencontrées en entretien, plus de la moitié commencent à jouer sur la suggestion d'un de leurs enfants adultes. Soit l'enfant se charge d'équiper et d'installer des jeux, souvent de sa propre initiative, soit il/elle propose à son parent de le rejoindre dans sa pratique. Par contraste, le jeu des enfants à l'enfance ou l'adolescence déclenche rarement la pratique vidéoludique chez les parents. Le rôle du couple est ambivalent : même si la figure du·de la conjoint·e joueur·se revient dans plusieurs entretiens, il arrive rarement que des couples jouent ensemble. Après la famille, c'est la vie professionnelle qui constitue le contexte le plus fréquent d'entrée dans la pratique vidéoludique, une tendance que relève la littérature sur le vieillissement et les TIC (Delias, 2019). Madeleine, ancienne cadre dans un hôpital, a ainsi commencé à jouer pendant ses nuits d'astreinte après qu'une collègue a installé quelques jeux sur son ordinateur professionnel. L'apprentissage du jeu vidéo s'ancre aussi dans des sociabilités amicales, comme chez Louise qui a suivi des amies sur un jeu en ligne et y est restée après leur départ, ou dans des passions, comme chez Alain, très intéressé par l'informatique et pour qui les jeux vidéo sont une expression parmi d'autres de son hobby, avec par exemple la programmation ou l'impression 3D. Les études constituent un dernier contexte possible d'entrée dans la pratique, ce qui est

justement le cas d'Alain, étudiant puis enseignant dans une école d'informatique dans les années 1980 suite à une réorientation professionnelle.

Un isolement parfois subi, parfois désiré, souvent problématique

- 26 Après l'intervention initiale, les individus qui ont accompagné ou encouragé l'entrée dans la pratique vidéoludique tendent à s'en effacer, et les joueuses âgées remplacent difficilement cette première sociabilité. Cette évolution des sociabilités dans lesquelles s'encastre le jeu vidéo reflète les transformations des sociabilités avec l'avancée en âge. Après cinquante ans, la sociabilité devient plus restreinte, intensive et élective, centrée sur quelques amitiés proches (Bidart, 2010). Chez les plus âgées, les réseaux sociaux s'organisent autour des amies et voisines, de quelques liens familiaux horizontaux privilégiés (frères et sœurs, cousins, beaux-frères et belles-sœurs), et surtout des enfants adultes (Desquesnes *et al.*, 2018). L'entrée en institution accélère cette tendance au rétrécissement du réseau et remplace certaines relations par d'autres, compensant par exemple la perte des relations de voisinage par de nouvelles relations nouées au sein de l'institution. Ce contexte éclaire l'inscription difficile des jeux vidéo dans les sociabilités du grand âge.
- 27 Le relatif isolement de la pratique vidéoludique suscite des réactions très différentes chez les joueuses. Quand ils-elles valorisent peu leur pratique du jeu vidéo, ce qui est le cas de la majorité d'entre eux-elles, l'isolement est accepté et même entretenu. Les joueuses justifient ce silence en expliquant que le jeu vidéo relève du personnel, voire de « l'intime ». Cette discrétion doit être contextualisée. Même si la plupart des joueuses rapportent que leur pratique vidéoludique ne suscite que de l'indifférence chez leurs interlocuteur·rices, plusieurs joueuses mentionnent des réactions désapprouvées qui finit par peser sur leur manière de parler (ou pas) du jeu vidéo. Madeleine explique : « Mon mari dit « Elle joue » [elle rit]. [...] Je sais pas si vous voyez ce que je veux dire. Il trouve que je joue trop, il préférerait que je lui parle tout le temps. [...] Non, s'il m'arrive d'en parler, c'est que je dis « Je joue », presque en m'excusant. » Parmi les différents registres de reproches qui coexistent, on retrouve notamment la critique du jeu vidéo comme activité oisive et perte de temps. Une participante s'entend dire par un de ses amis venu lui rendre visite au moment de l'atelier : « Passé un certain âge, faut travailler, on joue plus. » Plusieurs joueuses font état de leur intense sentiment de culpabilité vis-à-vis du jeu improductif, comme Guy : « Oui, toujours, je suis coupable de jouer au lieu de faire quelque chose de mieux. Et lorsque je joue, je peux l'accepter quand je limite ça dans le temps, en me disant « Je me repose, je reprendrais mieux mon travail après. » [...] Je fais une pause, quoi. Bon, je ne fume plus, mais je joue quoi, c'est un peu pareil. Ça fait moins plaisir que de fumer, c'est vrai, mais [il rit]. Un plaisir coupable. »
- 28 Au contraire, les joueuses les plus investies dans leur pratique vidéoludique travaillent à rompre cet isolement et à valoriser une activité dont ils-elles tirent de la fierté. Deux stratégies se distinguent : convaincre des proches de les rejoindre dans leur pratique, c'est-à-dire mobiliser des sociabilités existantes, ou intégrer des communautés de joueuses, c'est-à-dire mobiliser des sociabilités proprement vidéoludiques. Cette deuxième approche s'avère la plus efficace, quoiqu'elle rencontre un succès mitigé en fonction des contextes. Les efforts des joueuses se concentrent sur les espaces de socialisation du métajeu (Zabban, 2012), à l'exception d'une joueuse très investie dans la guilde qu'elle dirige. Andrée et Jacques consultent, sans intervenir, des

forums consacrés à leur jeu respectif, mais Gisèle garde un mauvais souvenir de ses efforts pour participer aux échanges : « *Il y a certains forums, pour euh, pour parler que de celui-là, c'est jeuxvidéo.com. Je suis pas la seule à m'être fait jeter comme une malpropre. [...] J'ai vraiment aucune, aucun scrupule à parler d'eux de cette façon là parce qu'ils n'ont pas été sympa du tout.* » Son énergie s'est ensuite tournée vers la mise en place d'espaces réservés aux « seniors gamers », pour le moment sans succès. Même si les jeux et en particulier les jeux en ligne sont susceptibles de brouiller les catégories d'âge, les logiques sociales y persistent (Berry, 2010), et le jeu vidéo demeure inscrit dans les sociabilités jeunes et les groupes de pairs (Coavoux & Gerber, 2016).

- 29 L'isolement relatif des joueur·ses âgé·es finit souvent par poser problème. La trajectoire des joueur·ses est discontinue, on l'a vu, et leur demande périodiquement de (ré-)apprendre à jouer. On peut être confronté à la difficulté croissante d'un jeu qui exige le déploiement de stratégies spécifiques, avoir envie de changer de réglages, ou de jeu, ou de support, ou bien rester bloqué·e par une manipulation ou un défi spécifique qui interrompt l'avancée dans le jeu. La première stratégie des joueur·ses est de tâtonner ou de faire des recherches en ligne, mais ces pratiques sont inégalement accessibles et inégalement efficaces selon le type de problème rencontré. C'est là qu'une sociabilité susceptible d'accompagner le jeu et de fournir des ressources appropriées intervient, ou que son manque se fait sentir, y compris pour les joueur·ses qui investissent peu leur pratique. Geneviève, qui joue au sudoku sur sa tablette, a formé un projet pour diversifier ses pratiques, vite abandonné : « *Mais par contre [mon amie] elle joue aux, elle fait des mots croisés sur la tablette, et elle m'a dit. Il y a pas longtemps je suis allée chez elle, il y avait son fils, j'y suis allée avec ma tablette, et il a pas réussi à me, à me. Il m'a dit, non, je sais pas. Et comme moi la tablette je la maîtrise pas du tout, c'est resté comme ça. Voilà.* » Aucune autre joueur·se ne mentionne avoir demandé, ou reçu, de l'aide de la part de proches pour régler un problème ou faire quelque chose de nouveau dans le domaine du jeu vidéo. Il convient d'être prudent et de ne pas en déduire que ces interactions n'existent pas du tout, mais cette absence est frappante, en particulier dans les récits de joueur·ses dont les enfants adultes ont contribué au déclenchement de la pratique actuelle.

Les sociabilités institutionnelles autour du jeu vidéo : l'injonction au numérique

- 30 Les ateliers sont un des rares espaces qui accueillent et rendent visible le jeu vidéo des plus âgé·es. Il est donc intéressant de voir quels types de sociabilité se déploient dans ces ateliers et quels types en sont absents. Elles s'avèrent variées, d'abord à cause de la multiplicité des acteurs impliqués. S'y rencontrent des participant·es, des volontaires d'une vingtaine d'années chargé·es de l'animation, des coordinateur·rices qui supervisent les volontaires et des personnels des institutions-hôtes qui accompagnent souvent les ateliers (responsables de l'animation notamment), ainsi que des proches des participant·es et des professionnel·les de santé. Des relations amicales qui dépassent le jeu ou l'atelier naissent entre participant·es, ou entre participant·es et volontaires, dans le cadre de certains ateliers, mais dans d'autres, les individus interagissent très peu. Les institutions-hôtes et leurs résident·es nouent parfois avec les ateliers une relation assez forte pour qu'une mémoire se constitue au fil des années, alors que dans d'autres le renouvellement des participant·es d'une séance à l'autre est trop important pour que des sociabilités puissent se stabiliser. Certains participant·es et volontaires viennent

explicitement aux ateliers pour retrouver des ami·es et des proches, mais d'autres ateliers sont entièrement orientés vers le jeu et les tournois de fin d'année.

- 31 Les sociabilités au sein des ateliers sont marquées par leur contexte, celui de la rencontre entre une association et des institutions qui portent certaines visions du vieillissement et de son rapport aux technologies. La question des compétences numériques joue un rôle central dans les ateliers et dans les relations entre organisateur·rices et participant·es. Les organisateur·rices partagent, à des degrés variés, la conviction que l'apprentissage du jeu vidéo est une opportunité pour l'acquisition d'autres compétences applicables plus généralement au numérique. Cette réflexion se situe dans un contexte où les politiques publiques se préoccupent des « populations éloignées du numérique » et à leur maîtrise de compétences utiles voire indispensables, comme l'utilisation des services administratifs nouvellement dématérialisés. Or, même si les débats sur la fracture numérique renvoient à une expérience partagée par beaucoup, ils tendent à masquer la diversité des usages et les nuances des non-usages chez les plus âgés (Caradec, 2001 ; Granjon, 2010). Ce qui génère des malentendus quand les participant·es, majoritairement satisfait·es de leur maîtrise du numérique, s'investissent de manière plus ou moins dilettante dans les ateliers. Quelques participant·es expriment de l'agacement, voire de la colère, à propos du caractère exclusif d'une société de plus en plus numérisée, mais en s'inquiétant (et en se distinguant) du sort des gens « vraiment vieux », c'est-à-dire plus âgés qu'eux. D'ailleurs, ce ne sont pas les participant·es mais les organisateur·rices qui tentent de temps en temps d'introduire le thème du jeu bénéfique pour les seniors dans les ateliers, sans obtenir d'écho chez les participant·es.

Conclusion

- 32 Le poids de l'âge sur la pratique et en particulier sur les apprentissages du jeu vidéo se manifeste de manière particulièrement visible dans trois domaines. D'abord, la pratique du jeu vidéo au grand âge s'inscrit dans une biographie longue et une temporalité irrégulière. L'apprentissage lui-même se fait en mobilisant des connaissances et des savoir-faire issus de technologies ou de pratiques plus anciennes, et sur un rythme haché par l'accès inégal à ces ressources. Ensuite, la pratique et en particulier son apprentissage mobilise au premier chef le corps des joueur·ses, espace privilégié de l'expérience du vieillissement et site de tension entre identité et changements. L'apprentissage se fait, selon les cas et parfois simultanément, sur le mode de la mise au pas du corps rétif ou sur celui de l'adaptation des technologies et des jeux au corps des joueur·ses. Enfin, la question des sociabilités autour du jeu prend une importance particulière pour les joueur·ses âgés. Ces sociabilités fournissent des ressources indispensables aux apprentissages du jeu, mais demeurent peu accessibles pour des joueur·ses à la pratique souvent isolée et qui n'ont pas accès à une sociabilité de pairs autour du jeu vidéo, y compris en ligne. Les contextes d'apprentissage comme les ateliers d'initiation constituent une exception, mais demeurent traversés de discours et de représentations qui pèsent sur le jeu des participant·es.
- 33 Étudier les pratiques vidéoludiques des plus âgés sous l'angle de l'apprentissage met en évidence ce qui s'y joue pour les individus, notamment en termes de vieillissement, mais aussi de sens donné au jeu vidéo et aux pratiques de loisirs en général. Le jeu vidéo et son apprentissage agissent comme des révélateurs des tensions de la vieillesse.

On y trouve le bouleversement du rapport au temps déclenché par la fin de la vie professionnelle dans une « société du travail » et le rapport ambigu à des loisirs qui ne peuvent plus s'opposer à un temps de travail (à l'exception notable du travail domestique) (Kohli, 1988). On y trouve l'importance accordée à la continuité et à la cohérence dans des biographies longues et marquées de ruptures (Clément & Druhle, 1992). La question du corps passe au premier plan, comme lieu de tension et de changements, mais aussi comme porteur de continuité à travers les savoirs et les expériences incorporées au cours de la vie (Buse, 2010). On y trouve enfin la reconfiguration complexe des sociabilités, que les conditions de l'avancée en âge tendent à restreindre, à exclure des espaces publics et à institutionnaliser (Desquesnes *et al.*, 2018). Mais les pratiques des plus âgés en matière de jeu vidéo montrent aussi une créativité et une capacité d'adaptation qui caractérisent plus généralement leur relation avec les technologies au sens large (Joyce & Loe, 2011). Enfin, les discours qui promeuvent le jeu vidéo comme loisir utile pour les plus âgés, susceptible de leur être bénéfique, renvoient à une dynamique plus générale de l'injonction à « bien vieillir » (Pujalon & Trincaz, 2014).

- 34 Au cours de l'analyse, l'apprentissage s'est avéré être quelque chose de fuyant, de difficile à identifier pour les observateur·rices mais aussi de difficile à obtenir pour les joueur·ses. Dans le cas des personnes qui jouent chez elles, c'est la pratique tout entière qui est isolée et peu visible, un manque de visibilité parfois choisi et parfois subi par les joueur·ses. Les joueur·ses les plus motivées et les plus équipées réussissent à capter les ressources nécessaires pour l'apprentissage, par exemple en amenant leur propre matériel lors d'ateliers qui ne le prévoient pas ou en mobilisant leurs compétences de navigation du web pour accéder aux forums et les sites d'aide. Mais, même pour ces dernières, il demeure difficile de créer ou de rejoindre des sociabilités susceptibles d'accompagner l'apprentissage. Le jeu vidéo des plus âgées, comme son apprentissage, est caractérisé par une certaine invisibilité, y compris aux yeux des joueur·ses elles-mêmes.

1 Voir par exemple « Seniors tueurs d'extraterrestres », *Le Journal de Saône-et-Loire*, 9 décembre 2011 ; « A 70 ans, elles découvrent les jeux vidéo : « Descends ! Saute ! Mais saute ! » », *Rue89*, 8 décembre 2014 ; « Jeux vidéo : les retraités disent Wii ! », *Le Parisien*, 25 septembre 2009.

2 Divers acteurs de l'industrie et des services concernant les personnes âgées (entreprises gestionnaires de maison de retraite, de prothèses auditives, de services à domicile...) se sont organisés en une filière industrielle, désignée par l'anglicisme « silver économie » et soutenue par les ministères de l'Économie et des finances et des Affaires sociales et de la santé.

3 Par « jeux vidéo », on entend ici un ensemble vaste aux frontières floues, qui rassemblent des programmes informatiques conçus, diffusés, et reconnus par leurs utilisateur·rices comme des jeux, et disponibles sur des supports numériques comme les ordinateurs, les smartphones, les tablettes et les consoles. L'enquête s'appuie ainsi sur la définition que les enquêtés donnent des « jeux vidéo », selon une approche compréhensive qui cherche à élucider ce qu'un concept représente pour les acteurs du monde social (Schaffer, 2015).

4 Choisir une manière de désigner les gens socialement considérés comme vieux pose des problèmes méthodologiques autant qu'éthiques (Trincaz *et al.*, 2011). Les formules les plus courantes, « seniors » et « personnes âgées », s'ancrent toutes les deux dans des contextes symboliquement pesants. Il s'agit respectivement du marketing, où l'emprunt « senior » s'inscrit dans une démarche de captation d'un marché sous-exploité, et des institutions étatiques, en particulier les institutions de gestion de la dépendance. Parler de « seniors », c'est reprendre un

vocabulaire qui euphémise le grand âge et contribue à l'invisibiliser comme une période indicible (Calasanti, 2004). Parler de « personnes âgées » ou de « vieux », c'est imposer aux enquêtées une identité indésirable et stigmatisante (Katz, 2015). De fait, les deux suscitent de l'ambivalence, quand ce n'est pas un franc rejet, chez les concernées. Comme alternative, on préfère les formules « les gens âgés », « les plus âgées », ou « les aînées », moins généralisées mais aux implications moins pesantes dans le contexte français.

5Le Certificat d'éthique associé à la thèse interdit le recours aux entretiens dans le contexte des EHPAD, puisqu'il n'est pas possible de vérifier que les individus sont en mesure de consentir librement à un entretien, sauf à obtenir des informations médicales confidentielles.

6Des pseudonymes sont attribués aux enquêtées de manière à fluidifier la lecture tout en garantissant l'anonymat.

7La racisation, c'est-à-dire la production sociale de catégories qui structurent l'expérience du monde des individus ainsi « racisés », est un élément fondamental des rapports sociaux au même titre que le genre ou la classe sociale (pour l'usage du terme « racisé » et ses enjeux, voir Eid, 2018). C'est à ce titre que le sujet est mentionné dans la présentation de l'échantillon, ne serait-ce que pour remarquer son absence, qui crée un point aveugle à explorer dans de futurs travaux.

BIBLIOGRAPHIE

ALLAIRE Jason C., COLLINS MCLAUGHLIN Anne, TRUJILLO Amanda, WHITLOCK Laura A., LAPORTE Landon & GANDY Maribeth (2013). « Successful aging through digital games : Socioemotional differences between older adult gamers and non-gamers », *Computers in Human Behavior*, 29 (4), pp. 1302-1306.

ALVAREZ Stéphane (2014). « Prévention et vieillissement : l'expérience individuelle du vieillissement face à la norme contemporaine du "bien vieillir" », Thèse de doctorat, Université de Grenoble.

ARGOUD Dominique (2016). « Les gérontotechnologies sont-elles une innovation sociale? », *Retraite et société*, 3, pp. 31-45.

BARTHE Jean-François, CLEMENT Serge & DRULHE Marcel (1990). « Vieillesse ou vieillissement? Les processus d'organisation des modes de vie chez les personnes âgées », *International Review of Community Development/Revue internationale d'action communautaire*, 23, pp. 35-46.

BERRY Vincent (2010). « Cultures adolescentes et mondes numériques : Quand les jeunes n'ont plus d'âge », *Actes du colloque international - 9^{es} Journées de sociologie de l'enfance*, Université Paris Descartes.

BERRY, Vincent (2011). « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage », *La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37 (2).

BICKEL Jean-François, LALIVE D'EPINAY Christian & VOLLEWYDER Nathalie (2005). « Changement et continuité dans les loisirs : une comparaison de cohortes », *L'Année sociologique*, 55 (1), pp. 129-69.

- BIDART Claire (2010). « Les âges de l'amitié. Cours de la vie et formes de la socialisation », *Transversalités*, 113, pp. 65-81.
- BLANCHET Alexis & MONTAGNON Guillaume (2020). *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*, Paris, Pix'N'Love.
- BOOT Walter R., KRAMER Arthur F., SIMONS Daniel K., FABIANI Monica & GRATTON Gabriele (2008). « The effects of video game playing on attention, memory, and executive control », *Acta psychologica*, 129 (3), pp. 387-398.
- BUSE Christina E. (2010). « E-scaping the ageing body? Computer technologies and embodiment in later life », *Ageing & Society*, 30 (6), pp. 987-1009.
- CALASANTI Toni M. (2004). « Feminist Gerontology and Old Men », *Journal of Gerontology: Social Sciences*, 59B, pp. 6-20.
- CARADEC Vincent (1999). « Vieillesse et usage des technologies. Une perspective identitaire et relationnelle », *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 17 (96), pp. 45-95.
- CARADEC Vincent (2001a). « Générations anciennes et technologies nouvelles », *Gérontologie et sociétés*, n° spécial, pp. 71-91.
- CARADEC Vincent (2001b). « "Personnes âgées" et "objets technologiques" : une perspective en termes de logiques d'usage », *Revue française de sociologie*, 42 (1), pp. 117-48.
- COAVOUX Samuel & GERBER David (2016). « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, 7 (2), pp. 133-152.
- CORNEJO Raymundo, HERNÁNDEZ Daniel, FAVELA Jesús, TENTORI Mónica & OCHOA Sergio (2012). « Persuading older adults to socialize and exercise through ambient games », in *6th International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare (PervasiveHealth) and Workshops*, pp. 215-218.
- COULANGEON Philippe (2010). *Sociologie des pratiques culturelles*, Paris, La Découverte.
- COVILLE Marion, MOREAU Clément, THIOUNN Sam & BOUËNNEC Céline (2019). « Construire une communauté d'apprentissage des outils de conception de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers », in *Actes de colloque - Genre et émancipation. 2ème Congrès International du GIS Institut du Genre*.
- DE SCHUTTER Bob, VANDEN ABEELE Vero & BROWN Julie (2014). « The Domestication of Digital Games to an Older Audience », *New Media & Society*, 17 (7), pp. 1170-1186.
- DELIAS Lucie (2019). « Les facteurs de l'autonomie face à l'informatique connectée chez les retraités français. Génération et trajectoires genrées », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 8.
- DERFOUFI Mehdi (2021). *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme.
- DESQUESNES Gillonne, MONFREUX Marion & ROUAULT Marine (2018). « Du domicile à l'institution : évolution des réseaux de sociabilité », *Gérontologie et société*, 156 (2), pp. 217-231.
- DETERDING Sebastian (2018). « Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play », *Games and Culture*, 13 (3), pp. 260-279.
- DOMÍNGUEZ-RUÉ Emma & NIERLING Linda (2016). *Ageing and Technology: Perspectives From the Social Sciences*, Bielefeld, Transcript Verlag.

- DONNAT Olivier (2010). « Les pratiques culturelles à l'ère numérique », *Bulletin des Bibliothèques de France*, 5.
- DURANDAL Jean-Philippe & MOULAERT Thibault (2014). « Le « vieillissement actif » comme référentiel international d'action publique : acteurs et contraintes », *Socio-logos. Revue de l'association française de sociologie*, 9.
- EID Paul (2018). « Les majorités nationales ont-elles une couleur ? Réflexions sur l'utilité de la catégorie de « blancheur » pour la sociologie du racisme », *Sociologies de la race et du racisme*, 50 (2), pp. 125-149.
- FEATHERSTONE Mike & HEPWORTH Mike (1991). « The Mask of Ageing and the Postmodern Lifecourse », in Featherstone Mike, Hepworth Mike & Turner Brian S. (dir.), *The Body, Social Process and Cultural Theory*, New York (Etats-Unis), SAGE Publishing, pp. 371-89.
- LIGNON, Fanny (dir.) (2015). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi.
- GILLEARD Chris & HIGGS Paul (2014). *Ageing, Corporeality and Embodiment*, Londres (Royaume-Uni), Anthem Press.
- GLEVAREC Hervé & PINET Michel (2013). « Principes de structuration des pratiques culturelles : stratification et âge », *Revue européenne des sciences sociales*, 51 (1), pp. 121-152.
- GRAY Kishonna L (2014). *Race, gender, and deviance in Xbox live: Theoretical perspectives from the virtual margins*, New York (Etats-Unis), Routledge.
- GUCHER Catherine (2012). « Technologies du « bien vieillir et du lien social » : questions d'acceptabilité, enjeux de sens et de continuité de l'existence - la canne et le brise-vitre », *Gérontologie et société*, 141 (2), pp. 27-39.
- HARVEY Alison (2015). *Gender, age, and digital games in the domestic context*, New York (Etats-Unis), Routledge.
- IVERSEN Sara M. (2014). « Play and Productivity. The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games », *Games & Culture*, 11 (1-2), pp. 7-27.
- JENSON Jennifer & DE CASTELL Suzanne (2011). « Girls@ Play: An ethnographic study of gender and digital gameplay », *Feminist Media Studies*, 11 (2), pp. 167-79.
- JOYCE Kelly & LOE Meika (2011). *Technogenarians: Studying Health and Illness Through an Ageing, Science, and Technology Lens*, New York (Etats-Unis), Wiley.
- KATZ Stephen (1996). *Disciplining Old Age: The Formation of Gerontological Knowledge*, Charlottesville (Etats-Unis), University of Virginia Press.
- KATZ (2015). « Five eye-openers in my life of critical gerontology », *International Journal of Ageing and Later Life*, 10 (1), pp. 21-34.
- LALU Julien (2016). « La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France », in Cousseau Vincent (dir.), *Jeux interdits : la transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Limoges, Pulim.
- LAVENIR Gabrielle & BOURGEOIS Nicolas (2017). « Older people, video games and the European French-language press: A topic model approach on a study about deviance, discipline and self-improvement », *MedieKultur: Journal of Media & Communication Research*, 63.
- MALLON Isabelle (2007). « Le « travail de vieillissement » en maison de retraite », *Retraite et société*, 3, pp. 39-61.

- MARHÁNKOVÁ Jaroslava H. (2011). « Leisure in old age: Disciplinary practices surrounding the discourse of active ageing », *International Journal of Ageing and Later Life*, 6, pp. 5-32.
- MARHÁNKOVÁ Jaroslava H. (2014). « 'Women are just more active' – gender as a determining factor in involvement in senior centres », *Ageing and Society*, 34 (9), pp. 1482-1504.
- MAUCO Olivier (2008). « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo. Faits divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, 67.
- MEUNIER Sarah (2017). « Les recherches sur le jeu vidéo en France », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3 (3), pp. 79-396.
- PEARCE Celia (2009). « The truth about baby boomer gamers: A study of over-forty computer game players », *Games and Culture*, 3, pp. 142-174.
- PEINE Alexander, FAULKNER Alex, JÆGER Birgit & MOORS Ellen (2015). « Science, Technology and the 'Grand Challenge' of Ageing—Understanding the Socio-Material Constitution of Later Life », *Technological Forecasting and Social Change*, 93, pp. 1-9.
- PUIJALON Bernadette & TRINCAZ Jacqueline (2014). « L'injonction normative au "bien vieillir" », in Caradec Vincent, Mallon Isabelle & Hummel Cornelia (dir.), *Vieillesse et Vieillissements. Regards Sociologiques*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 61-72.
- RUBERG Bo (2019). *Video games have always been queer*, New York (Etats-Unis), New York University Press.
- RUDMAN Debbie L. (2006). « Shaping the active, autonomous and responsible modern retiree: An analysis of discursive technologies and their links with neo-liberal political rationality », *Ageing and society*, 26 (2), pp. 81-201.
- RUDMAN Debbie L. (2015). « Embodying positive aging and neoliberal rationality: Talking about the aging body within narratives of retirement », *Journal of aging studies*, 34, pp. 10-20.
- SAINT-MARTIN Arnaud & COMPAGNON Daniel (2019). « La technique : promesse, mirage et fatalité », *Socio*, 12.
- SCHAFFER Frederic Charles (2015). *Elucidating Social Science Concepts: An Interpretivist Guide*, New York (Etats-Unis), Routledge.
- SHAW Adrienne (2013). « On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience », *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2.
- TER MINASSIAN Hovig & BOUTET Manuel (2015). « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace Populations Sociétés*, 1-2.
- TER MINASSIAN Hovig, BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLÓN DE CARVAJAL Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TRICLOT Mathieu & ZABBAN Vinciane (2021). *La fin du game? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais.
- THORNHAM Helen (2011). *Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis*, Londres (Royaume-Uni), Ashgate.
- TRINCAZ Jacqueline, PUIJALON Bernadette & HUMBERT Cédric (2011). « Dire la vieillesse et les vieux », *Gérontologie et société*, 138 (3), pp. 113-126.
- ULMANN Anne-Lise & BROUGÈRE Gilles (2015). *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, Presses Universitaires de France.

VAN DYK Silke, LESSENICH Stefan, DENNINGER Tina & RICHTER Anna (2013). « The Many Meanings of “Active Ageing”. Confronting Public Discourse with Older People’s Stories », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 44 (1), pp. 97-115.

WIEMEYER Josef & KLIEM Annika (2011). « Serious games in prevention and rehabilitation—a new panacea for elderly people? », *European Review of Aging and Physical Activity*, 9 (1), pp. 41-49.

ZABBAN Vinciane (2014). « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d’un jeu en ligne et leurs médiations », in ATALLAH Marc, NOVA Nicolas, PELLET Matthieu & INDERMUHLE Christian (dir.). *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion (Suisse), Infolio.

RÉSUMÉS

Que fait l’âge, et en particulier le grand âge, au jeu vidéo ? A partir d’une enquête mobilisant l’observation de trente ateliers d’initiation au jeu vidéo pour les seniors, et d’entretiens avec seize personnes de plus de soixante ans qui jouent chez elles, cet article étudie les pratiques vidéoludiques des plus âgées et les représentations des « seniors gamers » sous l’angle de l’apprentissage. Le jeu vidéo constitue pour les individus âgés un espace de négociation avec le vieillissement, qui pèse matériellement et discursivement sur les pratiques vidéoludiques. Le processus d’apprentissage met en évidence trois dimensions spécifiques du jeu vidéo des plus âgées : une temporalité longue mais discontinue, une incorporation tiraillée entre la discipline et le confort, et des sociabilités peu accessibles mais aussi peu désirées, trois éléments qui contribuent à faire du jeu vidéo chez les plus âgées une pratique invisible.

What does age, specifically old age, do to video games? This paper examines the practices and representations of older video game players through the lens of learning. It draws on the ethnographic study of thirty video game workshops for seniors in nursing homes as well as interviews with sixteen older adults who play on their own. For ageing individuals, video game play constitutes an opportunity to manage their experience of old age, a stage in the life course that shapes the material and discursive dimensions of video game play. The learning process through which older adults domesticate video games has three characteristics: it is a lengthy and discontinuous process, it is embodied in ways that evoke comfort but also discipline, and it relies on sociabilities that are both inaccessible and unwanted. These features tend to suppress and hide older adults’ play, making it invisible.

INDEX

Mots-clés : jeu vidéo, vieillissement, apprentissage, technobiographie

Keywords : video games, ageing, learning, technobiography

AUTEUR

GABRIELLE LAVENIR

Docteure en sociologie et anthropologie, membre du laboratoire Technoculture, Arts & Games (TAG) de Concordia (Montréal, Canada).