



**Atelier N° 1 :**  
**Les enjeux de l'internet social pour tous les âges**  
**Compte-rendu du 07 janvier 2009**

1- Présentation par Nicolas Spada du marché des jeux vidéo

2- Présentation par Jean-Yves Ruaux de l'association de seniors américains l'ARP

Prochain ateliers : 4 février 9H00 - 11H00 à la FING, la Cantine, Galerie des Panoramas, 151 rue Montmartre, 75002 Paris

A l'ordre du jour :

- Bertrand Favre, Présentation de Bitwiin
- Nolwen Neveu, Etude des codes d'écriture et d'ergonomie des sites éditoriaux pour les seniors
- Fabrice Pakin, présentation des problématiques d'isolement des seniors. Comment sortir de l'isolement ? Y a-t-il des mécanismes particuliers à mettre en œuvre ? Comment les technologies peuvent-elles participer à recréer du lien et de la sociabilité ?



## Synthèse des échanges

Présentation par Nicolas Spada du marché des jeux vidéo

### > Quelques caractéristiques du marché des jeux vidéo

- En 2007 : 2,96Md d'euros de chiffres d'affaires (ce qui dépasse le marché du cinéma et de la musique). +15% de prévu pour 2008 (les chiffres officiels ne sont pas encore connus).

Les offres sont de diverses sortes : programme d'entraînement cérébral, jeux de dextérité, jeux de réflexion.

La rentabilité des jeux vidéos en ligne est basée sur l'abonnement, le micro-paiement (pendant le déroulement du jeu, le joueur peut être amené à acheter des armes, des lits, des forces, etc.) . Mais ce sont des pratiques encore peu développées (fonctionnent très bien en Asie, et plus généralement avec les jeunes générations).

### > Les jeux d'entraînement cérébral

Du fait de la peur engendrée par la maladie d'Alzheimer, les logiciels qui « boostent le cerveau » connaissent une explosion. Marché évalué à 2 millions de dollars en 2005 et à 70 millions en 2007. Le jeu le plus connu : celui proposé par Nintendo et le professeur Dr Kawashima

D'autres sociétés se lancent elles aussi sur le marché, mais avec l'ambition affirmée de dépasser la simple distraction et agir réellement sur le cerveau telles Mindfit ou Happy Neuron

Les logiciels d'entraînement cérébral ont-ils de réels effets bénéfiques ? Les points de vue sont parfois divergents. Mais les jeux de manière général ont un effet d'échange ludique, parfois intergénérationnels. Nintendo vient de passer un partenariat avec Medica France.

### > Les gamers et leurs usages :

Plusieurs types d'utilisateurs :

- les casual gamers : surtout les femmes, les filles, les seniors
- les co-gamers : les adolescents (les joueurs plus addicts)

Les seniors représentent 20% des joueurs. Succès de la Wii auprès des seniors (Nintendo a vendu plus d'un million de Wii en France). Des études américaines montrent que les babyboomers américains passent plus de temps à jouer qu'à regarder la télévision. Les Jeux sur PC sont les plateformes de prédilection pour cette cible. La proportion des femmes de plus de quarante ans augmentent. On remarque un boom du jeu en ligne.

Pour rentrer dans l'univers des jeux en réseau, il est possible de commencer par des jeux collectifs comme le tennis. Second Life n'est pas un jeu scénarisé, mais un espace qui recrée des formes de socialisation semblable au mécanisme de socialisation d'une société. Il est possible de discuter en ligne en 3D. Second Life occasionne peu de rencontre réelle. (Qu'est-ce qui est de l'ordre du jeu ou pas ? Second Life peut-il être considéré comme un jeu ? Un jeu social, dans lequel les individus viennent apporter leurs envies, prennent plusieurs avatars, prétendent être quelque chose d'autre qu'eux même, etc.)



Le développement du jeu vidéo chez cette population soulève la question de la formation des aidants, leur montée en compétence, et leur rôle de médiateur, d'accompagnateur à l'usage des objets et services numériques. (cf. Expérience de formation des auxiliaires de vie menée par l'espace Initiative Emploi / ERIC de la ville du Cannet. Pour toucher les seniors, il ne faut pas seulement compter sur le « en ligne ». Mais aussi passer par les associations de seniors.

Les freins à l'usage de ce type de jeux peuvent venir de difficultés cognitives : la question du présentiel est forte pour les seniors. Faut-il recréer des moments de rencontres réelles ?

D'un autre côté, la notion de communauté est forte chez les seniors. Le forum du site notretemps.com était très utilisé : les seniors venaient discuter entre eux (la fermeture du forum leur a donné l'impression d'avoir perdu un espace de communauté).

La dimension de communautés intergénérationnelles est très importante. La tranche des 65 ans qui n'ont pas appris l'informatique, et qui cherchent à être en lien avec leurs petits enfants, sont en attente de modes d'échange ludique avec leurs petits enfants.

#### Présentation par Jean-Yves Ruaux de l'association de l'ARP

L'association de l'ARP est un syndicat de retraités américains, créé en 1967. A l'origine, ce sont des enseignantes à la retraite qui se sont regroupées pour défendre leurs droits et leurs niveaux de rémunération à la retraite. L'association comprend aujourd'hui plus de 40 millions d'abonnés (ce qui fait d'elle la 2<sup>e</sup> association mondiale, derrière le parti communiste chinois qui comprend 60 millions de membres).

Il faut replacer l'extraordinaire développement de l'ARP dans le contexte d'un pays où l'Etat tient une place minime, et où les lobbyings jouent un rôle central.

En France les syndicats n'ont pas cette envergure (moins de 2 millions de personnes syndiquées en France). Ce sont les associations et la presse, qui prennent en charge les aspects plus communautaires (Notre Temps est lu par plus 8 millions de seniors, soit la moitié des plus de 55 ans.

Le modèle économique de l'ARP est inusité : les membres payent une adhésion de 12 dollars par an, ce qui représente 40% des ressources. 55% des ressources viennent des royalties (dont la publicité).

L'ARP tient un discours de sécurité, de prise en charge, et fait du lobbying auprès des assureurs, des vendeurs de voyage, des politiques, etc. L'ARP joue aussi un rôle de valorisation de l'image des seniors. Grâce à cela elle rend un certain nombre de services à ses membres. Elle a un véritable poids politique (c'est l'ARP qui a aidé GBush à se faire aider la 2<sup>e</sup> fois, en assurant en échange une sécurité sociale et un système de santé public pour les seniors). Les plus de 50 ans votent 2 fois plus.

La retraite publique en France aujourd'hui représente une couverture de 50%. En Angleterre 16% et aux USA 33%.



L'ARP dispose d'un média très puissant (ARP magazine / ARP Bulletin) qui fait 24 millions d'exemplaires. Une page de pub se vend à 400 000 dollars. Le site de l'ARP, ARP.org, créé en juillet 2007 enregistre une fréquentation de 3M7 visiteurs uniques (et a connu une progression de 73%).

Le site est structuré autour des intérêts : votre santé, votre argent, vos loisirs, votre communauté. Mais la dimension communautaire n'est pas première. Sur le thème du sexe très peu d'informations (ou très politiquement correct : les relations sexuelles comme facteur de longévité).

L'ARP a développé un site de services « Eons » : boutique de services labellisés ARP. EONS 700 000 visiteurs uniques : 4000 groupes fédérés.

Plusieurs autres sites communautaires aux USA :

- site Tribut.com <http://www.tribute.com/> site de mémoire, monté autour des bio des gens, des obsèques : en conflit avec la presse (presse quotidienne locale : les rubriques nécrologies). Les récits de vie alimentent : informatif et contributif.

- Site eldR : <http://www.eldr.com/> pour les + de 60 ans : informations contributives

BoomJ : <http://www.boomj.com/>

Legacy.com : <http://www.legacy.com/NS/>

Growingbolder : <http://growingbolder.com/>



Jean-Yves Ruaux, Seniorscopie.com

Nicolas Spada, Brain adventures

Tilly Bayard Richard, Ilog

Fabrice Pakin, Sagevox

Anne Scatolin, HSBC

Nolwen Neveu, Bayard

Carole Rivière, FING

Amandine Brugière, FING

Sophie Delouis RIGVI

Frédéric Serrière, Le Marché des seniors

Pascal Fonteneau, Memoree

Jean Menu : Ancien directeur du multimedia au CNC. Aujourd'hui travaille pour la cité des Sciences, et la CCI de Valenciennes sur le thème des Serious Game.