

# énéo FOCUS

OCTOBRE 2016

## Les aînés hors-jeu ? Pokémon Go et les relations intergénérationnelles

### THÈMES

Jeux vidéo

Relations intergénérationnelles

Société de consommation

### À DÉCOUVRIR DANS CETTE ANALYSE

Dans cet Énéo Focus nous parlerons du jeu vidéo Pokémon Go qui a connu un énorme succès durant les mois de juillet et août 2016. Toutes les générations y ont joué, ce qui laisse le débat ouvert : si le jeu a été fort critiqué, on peut toutefois mettre en avant ses effets positifs sur les relations intergénérationnelles et sur la santé.

### QUESTIONS POUR LANCER ET/OU PROLONGER LA RÉFLEXION

S'agit-il d'un outil intéressant pour briser les frontières de l'âge ?

Est-ce souhaitable de l'utiliser en maison de repos ?

## LES ÂÎNÉS HORS-JEU ? POKÉMON GO ET LES RELATIONS INTERGÉNÉRATIONNELLES



L'actualité du mois de juillet a été marquée par la sortie d'un jeu vidéo appelé Pokémon Go. Développé par la société Niantic, il a fait quelque 100 millions d'adeptes dans le monde, soit environ une personne sur 70 y a joué. En même temps qu'un engouement massif, Pokémon Go a également été l'objet de vives critiques. Aujourd'hui la frénésie « Pokémon » est retombée et nous avons le recul nécessaire pour en parler. C'est devenu un véritable phénomène de société touchant toutes les couches de la population en termes de classes sociales, de genre...et, ce qui intéresse davantage un mouvement d'aînés, en termes d'âges.

Dans cet Énéo Focus, nous vous expliquons en quoi consiste ce jeu, puis nous évoquerons les différents arguments pour et contre, en mentionnant notamment le rôle qu'il peut avoir dans les relations intergénérationnelles.

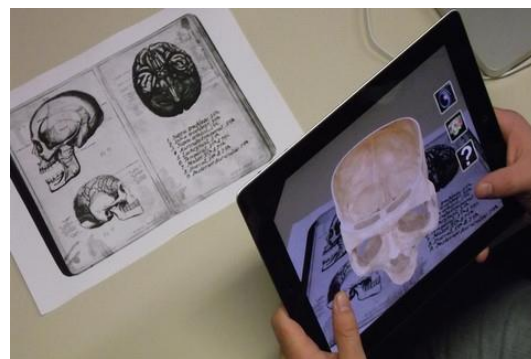
### Pokémon Go « pour les nuls »

Pokémon Go est un jeu en réalité augmentée qui se joue sur un smartphone ou une tablette. Il consiste à se déplacer dans l'espace public avec son téléphone et à capturer des créatures virtuelles, appelées Pokémon, qui apparaissent sur l'écran. Chaque joueur fait partie de l'une des trois équipes qui s'affrontent (les jaunes, les bleus ou les rouges). Il existe donc des objectifs individuels (capturer un maximum de Pokémon) et des objectifs collectifs (faire remporter à son équipe un maximum d'arènes).

Le joueur entre dès lors en contact virtuel avec l'ensemble des joueurs de son équipe. Il se trouve également parfois en contact physique avec eux, car pour pouvoir capturer des Pokémon ou des arènes, il doit se rendre physiquement sur le lieu où ils se cachent. L'intérêt spécifique du jeu est d'avoir créé des points d'intérêt virtuels correspondant à des points d'intérêt réels : pour attraper un Pokémon, le joueur doit se rendre dans des lieux de patrimoine, d'histoire ou de curiosité. À partir de là, nous verrons qu'il est possible d'en faire un outil intéressant.

#### Qu'est-ce que la réalité augmentée ?

Il s'agit d'une technologie qui permet d'insérer des images de synthèse sur des images du monde extérieur en temps réel grâce à l'appareil photo d'un smartphone.



Hagustin - Own work

Aucune étude sérieuse n'a été faite sur le profil des joueurs. D'après certains chiffres (non vérifiables), 6% des joueurs auraient plus de 50 ans, soit 6 millions de personnes de plus de 50 ans seraient des joueurs de Pokémon Go (Soirmag.be, 2016).

## Pourquoi parler de Pokémon Go ?

Peut-être avez-vous déjà vu au cours d'une promenade, des groupes de personnes occupées sur leur smartphone toutes en même temps. Peut-être même avez-vous déjà participé à ce type de rassemblement.



Joueurs de Pokemon Go au Square Aragon de Pau - [Unuaiga](#)

Si vous n'êtes pas un adepte des nouvelles technologies ou des jeux vidéo, vous aurez vite fait de penser que cette activité qui consiste à « chasser » des créatures virtuelles en pleine rue est stupide, inutile, voire dangereux. Certains articles relatant des faits divers sinistres, certaines vidéos évoquant des comportements dangereux de personnes se rendant illégalement dans certaines zones (en zone militaire par exemple) vous auront conforté dans votre idée.

## Les arguments contre

Il s'agit d'un jeu vidéo, et comme tous les jeux vidéo, celui-ci éveille des craintes chez ceux qui ne s'y adonnent pas : la peur de l'isolement ou des effets négatifs potentiels sur la santé.

Des critiques plus fondamentales ont été faites sur le rapport que l'humain entretient avec les jeux vidéo dans une **société où la consommation** est devenue une valeur généralisée. Natacha Polony s'inquiète notamment du fait qu'un jeu comme celui-là « favorise les rapports virtuels entre les hommes, dans un unique but consumériste ». Elle fait le constat que plus on évolue dans la société virtuelle, plus le citoyen est déconnecté de la nature, des autres cultures, du patrimoine qui l'entoure, de ses voisins, de son quartier, voire de sa famille. Elle va plus loin en disant qu'il s'agit d'une véritable illusion « qui crée une impatience chez le citoyen, celle de profiter de son bien artificiel pour s'épanouir individuellement et virtuellement. Avec cette fausse idée, qu'en parcourant les rues et les places de nos cités (où peuvent s'affronter des joueurs de "Pokémon Go"), le joueur aura, au moins, l'apparence d'être mêlé à une communauté réelle [...] » (Gouly, 2016).

« L'effet "Pokemon Go" est un symptôme de ce vide existentiel, d'une structure sociale qui ne pousse plus le citoyen à éveiller ses sens, sa curiosité. Et à ne plus faire corps au sein de cette société » (Gouly, 2016). Pour répondre à l'argument puissant du vide existentiel, on soulignera que le jeu vidéo en serait davantage un symptôme qu'une cause. Il est le reflet d'une évolution de la société, une société allant

vers plus de consommation, vers d'autres formes de liens sociaux et vers un repli identitaire et sécuritaire, mais n'en est certainement pas la source.

## Ce que le jeu nous apprend sur notre société

« *Les jeux vidéo sont des révélateurs de ce que nous sommes et des reflets de notre société. Ils viennent montrer à l'extérieur ce qu'il se passe à l'intérieur* » (Lalo, 2016). Un phénomène tel que celui-ci nous apprend donc toujours quelque chose sur la société dans laquelle on vit. À la fois à partir du jeu lui-même – c'est un fait, le monde virtuel fait intégralement partie de nos modes de vie – mais également à partir des réactions que le jeu a suscitées – de nombreuses voix se sont élevées pour décrier ce jeu comme étant « stupide » et « inutile ». Force est de constater que l'innovation charrie toujours son lot de craintes, et qu'elle mérite d'être mise à l'épreuve de nos esprits critiques.

En revanche, les voix ne se sont pas vraiment élevées contre la machine capitaliste et contre le modèle de société qui se cachent derrière le jeu... On panique à l'idée que quelques personnes sur les millions de joueurs puissent avoir des comportements déviants ou dangereux (par trop d'heures passées à jouer, en se rendant sur des lieux dangereux...), mais le véritable enjeu n'est pas réellement remis en question : la société de consommation n'est pas pointée du doigt et le rapport de l'humain avec son environnement naturel, social, culturel et historique n'est pas questionné. C'est pourtant sans doute là le nœud du problème : comment favoriser l'esprit critique tout à la fois chez les détracteurs du jeu et chez les joueurs ? Ce ne serait donc pas contre le jeu lui-même qu'il faudrait lutter, mais contre un modèle de société tout entier, ou plus spécifiquement contre le rapport que les individus entretiennent avec la société de consommation, avec le jeu et avec leur environnement.

## Les arguments en faveur

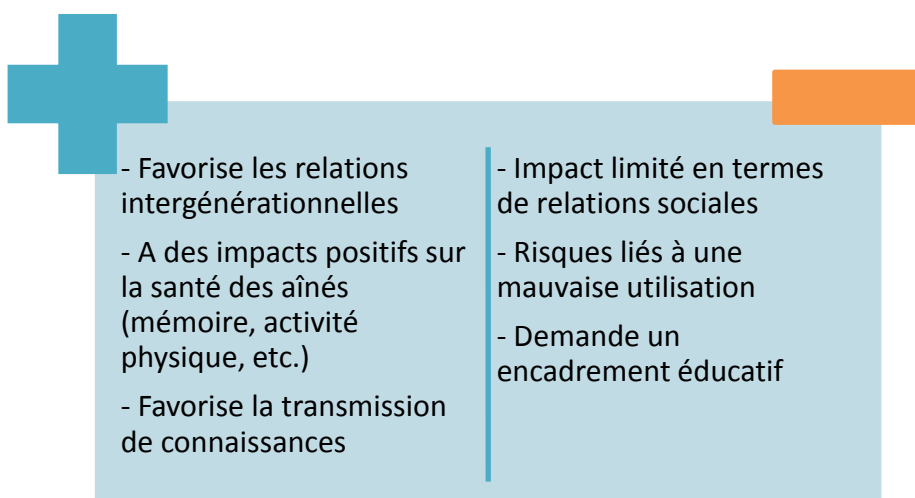
Une fois n'est pas coutume, un jeu vidéo s'est invité dans l'espace public. Les joueurs se sont rendus visibles, ce qui nous donne de la matière à analyse, avant même que des enquêtes sérieuses ne fournissent leurs premiers chiffres. Nous avons pu observer qui y jouait, et la surprise fut au rendez-vous : loin des clichés du *gamer* (adolescents ou jeunes adultes), nous avons pu constater que presque toutes les catégories d'âge se sont prises au jeu. En effet, s'il a d'abord remporté un succès auprès des enfants et des adultes, progressivement une partie des seniors se sont mis à y jouer (Senior Actu, 2016).

Un constat plus intéressant encore, lors du lancement du jeu et durant les beaux mois de l'été, il n'était pas rare de voir des parents et leurs enfants y jouer ensemble, voire des grands-parents jouer avec leurs petits-enfants. Nous nous sommes dès lors demandé quel intérêt un tel jeu peut bien avoir pour les aînés.

1. **Le premier intérêt du jeu relève du contact social** : jouer à Pokémon Go est une activité ludique permettant aux gens de sortir de chez eux et de passer du temps avec leur famille. On dira que si c'est le seul intérêt du jeu, les activités culturelles le permettent aussi, n'est-il pas dommage de devoir passer par là pour pouvoir profiter du temps en famille ? Ici tout est une question de point de vue. Pokémon Go est un outil intéressant pour autant qu'on l'utilise correctement. Et cela nécessite que l'on regarde autour de soi, que l'on s'intéresse aux lieux qu'il nous pousse à visiter, etc. « *Il est d'autant plus aisé de se lancer dans une «pokémonade», une promenade Pokémon, avec ses amis pour s'amuser, en famille comme prétexte à une ballade et de rencontrer des joueurs un peu partout. Support aux discussions, prétexte aux sorties, le jeu est un formidable média pour créer du lien social et se retrouver* » (Lalo, 2016). Ainsi, si l'on accepte de changer son regard, on peut envisager les choses autrement et faire de ce jeu un véritable outil d'éducation et de relations intergénérationnelles où, ensemble, des membres d'une famille s'amuse et apprennent des uns la technologie, des autres l'histoire culturelle par exemple.

2. **Le second intérêt relève de la santé.** Nous avons montré en 2013 que les jeux vidéo ont un impact positif pour les résidents en maison de repos. Certes chez les enfants il a été prouvé qu'ils pouvaient avoir des effets négatifs, mais chez les personnes âgées il en va tout autrement. Selon certaines études, le jeu pourrait aider à lutter contre le déclin, à réapprendre à faire plusieurs choses en même temps et à améliorer les capacités de mémorisation (Brard, 2013). Dans une vidéo, un service canadien de soins à domicile fait la promotion du jeu que les professionnels utilisent avec leurs patients. Selon eux, il favoriserait l'exercice physique et stimulerait les capacités cognitives du joueur, tout en renforçant l'ancrage dans la communauté locale, les interactions intergénérationnelles et la découverte de la ville<sup>1</sup>. Et le constat est le même pour une maison de repos de Floride où le jeu est utilisé pour faire marcher les résidents à l'intérieur de la maison et dans le quartier, pour maintenir une activité physique, pour favoriser les capacités cognitives et pour encourager les liens avec les petits-enfants<sup>2</sup>.

### Pour synthétiser le débat...



Comme toujours, en matière de technologie le danger, au-delà du succès commercial d'une entreprise dont l'objectif est de se faire toujours plus de bénéficiaires, n'est pas l'objet lui-même, mais l'utilisation que l'on en fait. Un esprit critique est toujours plus que nécessaire lorsqu'on utilise ce type de technologie. D'un autre côté, ce jeu qui est accessible à tous, n'est-il pas le moyen de proposer des activités intergénérationnelles ; d'éveiller l'esprit critique des plus jeunes ; de leur apprendre à utiliser consciemment leur jeu et leur smartphone ; d'expliquer ce qui se cache derrière cette technologie, les risques pour la vie privée ; de leur apprendre à l'utiliser, à se repérer dans l'espace, à repérer les limites de ce qui se fait et ce qui ne se fait pas ; de leur transmettre des connaissances historiques et culturelles ?

Hélène Eraly

<sup>1</sup> Source : "Why Seniors Should Play Pokémon Go!" <https://www.youtube.com/watch?v=HUZg04jJbps>

<sup>2</sup> Source : Now This, [https://www.youtube.com/watch?v=Bu--LK\\_1hqw](https://www.youtube.com/watch?v=Bu--LK_1hqw)

## POUR ALLER PLUS LOIN...

Brard C., (2013). Seniors et jeu vidéo : le nouveau duo de choc ? Analyses Énéo, 2013/25

---

Gouly B., (2016), « Doit-on s'inquiéter de la mode « Pokémon Go » ? », sur le site Agoravox. En ligne : <http://www.agoravox.fr/actualites/societe/article/doit-on-s-inquieter-de-la-mode-183180>

---

Lalo V., (2016), « Pokémon Go, pourquoi tant de haine ? », dans Libération, 25 août 2016. En ligne : [http://www.liberation.fr/debats/2016/08/25/pokemon-go-pourquoi-tant-de-haine\\_1474622](http://www.liberation.fr/debats/2016/08/25/pokemon-go-pourquoi-tant-de-haine_1474622)

---

Senior Actu, (2016), « Pokémon Go : quelques recommandations à connaître », publié le 15 août 2016. En ligne : [http://www.senioractu.com/Pokemon-Go-quelques-recommandations-a-connaître\\_a19249.html](http://www.senioractu.com/Pokemon-Go-quelques-recommandations-a-connaître_a19249.html)

---

Soirmag.be, (2016), « Pokémon GO: voici le profil du joueur type ». En ligne : <http://www.lesoir.be/1278236/article/soirmag/actu-soirmag/2016-07-28/pokemon-go-voici-profil-du-joueur-type>

---

### Pour citer cette analyse

Eraly H., (2016), « Les aînés hors-jeu ? Pokémon Go et les relations intergénérationnelles », *Énéo Focus*, 2016/17.

*Avertissement : Les analyses Énéo ont pour objectif d'enrichir une réflexion et/ou un débat à propos d'un thème donné. Elles ne proposent pas de positions avalisées par l'asbl et n'engagent que leur(s) auteur(e)(s).*

Énéo, mouvement social des aînés asbl  
Chaussée de Haecht 579 BP 40 – 1031 Schaerbeek - Belgique  
e-mail : [info@eneo.be](mailto:info@eneo.be) – tél. : 00 32 2 246 46 73

---

En partenariat avec



Avec le soutien de