

## **Les 40 à plus de 65 ans manifestent plus d'intérêt pour les jeux en ligne**

### **La peur des jeux en ligne disparaît rapidement**

Paris, le 18 Mai 2010 – Pendant longtemps, une grande partie de personnes âgées de 40 à plus de 65 ans ont considéré que les jeux en ligne avaient un impact négatif sur les jeunes. Mais une enquête effectuée parmi les visiteurs du site de jeux en ligne [www.zylom.nl](http://www.zylom.nl) révèle que de plus en plus de personnes dans cette tranche d'âge ont revu leur opinion sur les jeux en ligne et qu'ils en font eux-mêmes activement usage. Le groupe des 40 à plus de 65 ans est un groupe en forte croissance pour les « casual games »: des jeux qui se jouent facilement et s'apprennent rapidement. « *Les 40/65 ans travaillent de plus en plus souvent avec des ordinateurs et commencent de ce fait à se familiariser aussi avec les jeux en ligne* », explique le psychologue Marcelino Lopez. « *Ce qui fait que la réticence envers le gaming diminue rapidement.* »

Zylom by RealGames propose des jeux qui s'apprennent vite et facilement. *'Notre groupe-cible se compose essentiellement de femmes entre 20 et 49 ans. Mais nous constatons que de plus en plus de joueurs de 40 à plus de 65 ans utilisent notre plateforme'*, déclare Hein Medema, Marcom-manager de Zylom by RealGames. *'Les chiffres montrent que le nombre de visiteurs dans cette catégorie a doublé par rapport à 2008. Ce sont surtout les jeux de cartes, les puzzles et le mah-jong qui sont populaires parmi ces joueurs de 40 à plus de 65 ans.'*

### **Augmentation de l'utilisation des médias sociaux**

Zylom by RealGames constate en outre que les femmes d'âge moyen rédigent de plus en plus de messages au sujet des jeux sur Internet. Medema explique: *'Souvent, les jeux en ligne sont pour ces femmes la première occasion de découvrir les réseaux sociaux. Nous avons sur Facebook notre propre page de fans, dont les femmes peuvent devenir membres à partir du portail Zylom. À l'intérieur de cette communauté, les échanges sont denses entre les visiteurs européens de notre site Web. Le plus surprenant, c'est que ce sont les femmes d'âge moyen qui sont les plus actives dans cette communauté.'*

### **Le scepticisme à l'égard des jeux en ligne est en baisse**

Marcelino Lopez explique que le scepticisme à l'égard des jeux en ligne a durant des années été nourri par la méconnaissance du gaming. *'Les personnes plus âgées partaient toujours du principe que les jeux en ligne créaient une accoutumance et que ceci était mauvais pour le développement des enfants. Les parents ont longtemps craint que leurs enfants négligent leur vie sociale en passant trop de temps derrière l'ordinateur. Entre-temps, il est clair que cela n'a pas été le cas, mais qu'avec la venue de l'ordinateur, la vie sociale se déroule d'une autre façon. Si nous regardons le passé, nous voyons que l'avènement de la télévision a causé les mêmes soucis. Plus la télévision est entrée dans les mœurs, moins on a eu peur de ses conséquences. Nous voyons à présent la même chose se passer avec les jeux en ligne.'*

## **La valeur éducative des jeux en ligne**

Un grand nombre d'études ont démontré que les jeux offrent un environnement d'apprentissage intelligent. Ils sont par exemple fréquemment utilisés dans l'enseignement. Les jeunes acquièrent des compétences générales, comme la maîtrise de l'ordinateur, améliorent leur maîtrise de la langue, développent une plus grande capacité à réagir et acquièrent une meilleure coordination. Les jeux relativement simples offrent en outre aux femmes plus âgées la possibilité d'apprendre à se servir d'un ordinateur tout en jouant. Un grand nombre de cours d'informatique utilisent d'ailleurs les jeux pour se familiariser avec la souris. La valeur éducative des jeux ressort aussi du fait que les personnes plus âgées utilisent souvent ces jeux pour leur entraînement cérébral.

Marcelino Lopez ajoute : *'Les gens arrivent mieux à retenir et à assimiler les informations si ces informations sont activées dans plusieurs régions du cerveau. Les jeux en ligne déclenchent une interaction, requièrent plus d'action et d'implication du joueur que par exemple la lecture d'un livre. De ce fait, les jeux offrent plus d'avantages pour apprendre des choses nouvelles. Pendant le jeu, le cerveau fonctionne de façon plus intuitive, plus rapide et il est en mesure de faire davantage d'associations qu'avec les anciennes méthodes d'apprentissage linéaires comme la lecture. Je pense donc que les jeux seront de plus en plus souvent utilisés dans les programmes d'apprentissage modernes – également lorsqu'il s'agit du groupe-cible des 40 à plus de 65 ans.'*

### **À propos de Marcelino Lopez**

Marcelino Lopez combine la psychologie et la philosophie et écrit régulièrement à ce propos. Il rédige des articles pour diverses revues spécialisées. Après une spécialisation en thérapie familiale et relationnelle auprès du professeur Dr. Alfred Lange à l'Université d'Amsterdam, il a fondé avec son associé et Web-developper Koen Kastermans le site de rencontre gratuit RelatieKlik.nl. Pour ce site, il a conçu entre autres choses un test d'affinités circonstancié afin d'aider les personnes seules à trouver plus facilement un partenaire qui leur corresponde.

### **À propos de Zylom by RealGames**

Zylom est leader européen dans le domaine des jeux en ligne. Ces jeux sont proposés dans quatorze pays d'Europe et sont de caractère occasionnel, ce qui signifie qu'ils sont relativement simples. Les joueurs n'ont besoin que de quelques minutes pour comprendre le jeu. Zylom propose gratuitement plus de 200 jeux de mots, jeux de cartes et puzzles en ligne et téléchargeables. Chaque mois, un peu plus de 18 millions de personnes en Europe – dont la plupart sont des femmes âgées de 20 à 49 ans – jouent à ces jeux. Les gens peuvent jouer sur le site Web de Zylom, [www.zylom.com](http://www.zylom.com), ou via le réseau européen de distribution de Zylom. En France, le nombre unique de visiteurs du site Web est de 2 millions de personnes.

Zylom est à la fois producteur et distributeur de jeux occasionnels en ligne. L'entreprise s'axe en outre de plus en plus sur le développement et l'offre de jeux pour les réseaux sociaux et les téléphones portables. Pour plus d'informations, vous pouvez consulter [www.zylom.nl](http://www.zylom.nl), [www.realgames-advertising.com](http://www.realgames-advertising.com) ou [www.reálnetworks.com](http://www.reálnetworks.com).

