



**Choisir format de communication A, B ou C :**

A	<input type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input checked="" type="checkbox"/> Scientifique	<input type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
B	<input type="checkbox"/> Symposium	
	<input type="checkbox"/> Court (1h30)	<input type="checkbox"/> Long (3h00)
C	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	

**Thématique :**

<input type="checkbox"/> Intelligence artificielle	<input type="checkbox"/> Formation à distance
<input type="checkbox"/> Réalité virtuelle ou augmentée	<input type="checkbox"/> Apprentissage et numérique
<input type="checkbox"/> Programmation informatique	<input type="checkbox"/> Formation hybride ou classe inversée
<input checked="" type="checkbox"/> Jeux sérieux et ludification	<input type="checkbox"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique

Voir page 2 pour texte de résumé



## Service de conception de jeux numériques pour la santé et le bien-être des aînés : Résultats d'un sondage et d'une revue de littérature

Sophie Marineau, Université TÉLUQ, [Sophie.Marineau@teluq.ca](mailto:Sophie.Marineau@teluq.ca)  
Patrick Plante, Université TÉLUQ, [Patrick.Plante@teluq.ca](mailto:Patrick.Plante@teluq.ca)  
Guillaume Desjardins, Université TÉLUQ, [Guillaume.Desjardins@teluq.ca](mailto:Guillaume.Desjardins@teluq.ca)

### Résumé :

La recherche dans le domaine des jeux sérieux et thérapeutiques (JST) est en forte progression ces dernières années (Bediou et al., 2017 ; de Freitas, 2018 ; Gauthier et al., 2018 ; Osatuyi, Osatuyi, & de la Rosa, 2018 ; Pallavicini, Ferrari, & Mantovani, 2018), et notamment en ce qui concerne le développement pour les aînés (De Schutter & Malliet, 2014 ; Dionne et al., 2017 ; Khalili-Mahani & De Schutter, 2019 ; Zhang et al., 2017). Ces JST ont pour objectifs l'adoption de saines habitudes de vie, l'apprentissage tout au long de la vie, l'adaptation et la réadaptation afin d'améliorer la qualité de la vie. Les JST viennent en partie pallier à la motivation qui n'est pas toujours au rendez-vous et qui nécessite des leviers différents avec l'âge et le contexte (Lecce et al., 2017 ; Vallet et al., 2018). Cependant, en raison des difficultés inhérentes à la recherche-développement (Harvey & Loiselle, 2009), beaucoup de projets n'aboutissent pas au développement d'un produit accessible aux aînés. Ainsi, notre projet a deux objectifs généraux, soit de produire des JST beaucoup plus rapidement et efficacement, et de permettre aux JST de persister et d'être accessibles aux aînés au-delà de la période de financement d'une recherche. Pour y arriver, notre groupe de recherche va concevoir une plateforme de services centralisés pouvant fournir une expertise aux chercheurs, mais aussi aux praticiens et aux aînés, entre autres, qui désirent produire un JST ou qui ont des besoins pouvant être comblés par ces technologies. L'objectif de la communication sera donc de présenter les résultats d'un sondage auprès des groupes de recherche AGE-WELL ainsi que d'une revue de littérature sur les bonnes pratiques dans le domaine de la conception des JST destinés aux aînés.



## Références

- Provost, M. A., Alain, M., Leroux, Y., et Lussier, Y. (2016). *Normes de présentation d'un travail de recherche*. (5e éd.). Trois-Rivières, QC: Les Éditions SMG.
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2017). Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills. *Psychological Bulletin*. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>
- de Freitas, S. (2018). Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 74- 84.
- De Schutter, B., & Malliet, S. (2014). The older player of digital games: A classification based on perceived need satisfaction : Communications - The European Journal of Communication Research. *Communications - The European Journal of Communication Research*, 39(1), 67-88. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0005>
- Dionne, P.-O., Plante, P., Angulo Mendoza, G. A., Paré, J.-F., Sauvé, L., & Kaufman, D. (2017, 18 octobre). Fun is Serious : Development Process of Games for Seniors, from Idea to Marketing Strategies [Poster]. Poster communication présentée au AGE-WELL Annual Conference, Winnipeg, Manitoba.
- Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lameris, P. (2018). Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *Games for Health Journal*. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>
- Harvey, S., & Loiselle, J. (2009). Proposition d'un modèle de recherche développement. *Recherches qualitatives*, 28(2), 95- 117.
- Khalili-Mahani, N., & De Schutter, B. (2019). Affective Game Planning for Health Applications: Quantitative Extension of Gerontoludic Design Based on the Appraisal Theory of Stress and Coping. *JMIR Serious Games*, 7(2), e13303. <https://doi.org/10.2196/13303>
- Lecce, S., Ceccato, I., Bianco, F., Rosi, A., Bottiroli, S., & Cavallini, E. (2017). Theory of Mind and social relationships in older adults: the role of social motivation. *Aging & Mental Health*, 21(3), 253- 258. <https://doi.org/10.1080/13607863.2015.1114586>
- Osatuyi, B., Osatuyi, T., & de la Rosa, R. (2018). Systematic Review of Gamification Research in IS Education: A Multi-method Approach. *Communications of the Association for Information Systems*, 42. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.04205>
- Pallavicini, F., Ferrari, A., & Mantovani, F. (2018). Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02127>
- Vallet, F., Mella, N., Ihle, A., Beaudoin, M., Fagot, D., Ballhausen, N., ... Desrichard, O. (2018). Motivation as a mediator of the relation between cognitive reserve and cognitive performance. *The Journals of Gerontology: Series B*. <https://doi.org/10.1093/geronb/gby144>
- Zhang, F., Kaufman, D., Schell, R., Salgado, G., Seah, E. T. W., & Jeremic, J. (2017). Situated learning through intergenerational play between older adults and undergraduates. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0055-0>