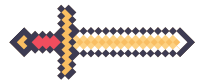




Psychiatrie et Gaming

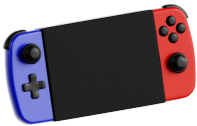
Les auteurs suggèrent aux psychiatres de s'intéresser aux jeux vidéo, dont la pratique concerne environ 3 milliards de joueurs et joueuses dans le monde. Cela pourrait aider à comprendre les personnes et améliorer l'alliance thérapeutique.



Reconnaître et normaliser le jeu vidéo comme une activité de loisirs parmi d'autres (la familiarité avec cet univers pouvant faciliter la relation thérapeutique)



Poser des questions sur le jeu vidéo en tant que passe-temps social agréable. Quel est le milieu socioculturel de la personne ? Quel est l'impact des jeux vidéo sur le plan social (discrimination, amélioration des relations...)?



A quels types de jeux la personne joue-t-elle, comment et pourquoi ? Où et combien de temps joue-t-elle ? Qu'est-ce que la personne retire du jeu ?



Rencontre-t-elle des problèmes liés au jeu, comme des symptômes de dépendance ou des dépenses excessives ?



Source :

Looi, J. C., Wilkes, F. A., Bastiampillai, T., & Allison, S. (2024). Practical psychiatry: Taking gaming seriously—a primer for psychiatrists on gamers and gaming culture. *Australasian Psychiatry*, 32(1), 59-62.