

Jeux Vidéo en Thérapie : les TSA



Introduction

Les Troubles du Spectre de l'Autisme (TSA) se caractérisent, chez les personnes concernées, par une panoplie d'éléments : difficultés dans les **relations sociales**, **intérêts** spécifiques, comportements répétitifs, particularités au niveau **cognitif** et dans le traitement de l'**information sensorielle**, etc. De nombreux outils peuvent alors être utilisés pour accompagner les personnes avec TSA : qu'en est-il des jeux vidéo ?

Quels bénéfices potentiels ?*



Développement des habiletés sociales (Silva et al., 2021 ; Almurashi et al., 2022)



Diminution des comportements répétitifs (Anderson-Hanley et al., 2011)



Amélioration de la communication (Mihova et al., 2022)



Entraînement des capacités exécutives (Anderson-Hanley et al., 2011)



Réduction du stress et de l'anxiété (Carlier et al., 2019 ; Jaramillo-Alcázar et al., 2022)

... Perspectives !

Entre les techniques de **réalité augmentée** (Almurashi et al., 2022) et les travaux sur les **robots** intégrant des **jeux sérieux** (Panceri et al., 2022), les décennies à venir sont prometteuses. Le spectre étant large, il sera nécessaire de réfléchir à l'**adaptation** des jeux vidéo à tous types de TSA (Grossard et al., 2017)... Cela peut passer par une étroite collaboration **entre développeurs et cliniciens**, pour être au plus près des compétences requises dans le **quotidien**.

** Face aux nécessités de répliquer les études et de poursuivre les travaux de recherche, je nous encourage tout de même à rester prudent.e.s !*

