

# Les bienfaits des jeux vidéo

## Des mondes virtuels à la thérapie

Petit tour au cœur de la littérature scientifique

### Améliorations cognitives

**Capacités attentionnelles** (Torner et al., 2019 ; Mayas et al., 2014 ; Bavelier & Green, 2019 ; Bertoni et al., 2021)



**Vitesse de traitement** (Franceschini et al., 2013)



**Fonctions exécutives** (Ryu et al., 2021 ; Reynaldo et al., 2021)



Peu d'infos concluantes en **mémoire**, et nécessité de **prendre les résultats des études avec précaution** (Kühn et al., 2022)

### ... En thérapie !



**Travailler la théorie de l'esprit, les émotions, la communication et les compétences sociales chez les personnes avec un TSA** (Chen et al., 2022 ; Almurashi et al., 2022 ; Mihova et al., 2023 ; Panceri et al., 2022 ; Jaramillo-Alcázar et al., 2022)



**Accompagnement du développement des enfants avec TDAH** (Zangiacomi et al., 2022 ; Doulou & Drigas, 2022)



**Accompagnement de la dyslexie** (Maresca et al., 2022 ; Guillen-Sanz et al., 2022 ; Sorna Shanthi et al., 2022)



**Amélioration de la qualité de vie dans le cas des AVC** (Phan et al., 2022 ; Hao et al., 2023 ; Jeyakumar et al., 2023)



**Aide au diagnostic et stimulation cognitive pour la maladie d'Alzheimer** (Mezrar & Bendella, 2022 ; Imbeault et al., 2011)



**Aborder la schizophrénie, les troubles de l'humeur, l'anxiété, les addictions...** (Dewhirst et al., 2022)

