

## Le mal et le remède

Après les consoles, les supports mobiles des jeux vidéos comme les téléphones intelligents et les tablettes se sont imposés rapidement dans le quotidien des jeunes. Cet accès de plus en plus facile à un monde virtuel a certainement des effets pervers, mais il a permis à l'industrie du jeu vidéo de réussir une percée prometteuse dans le domaine médical.

Il est vrai que le jeu peut provoquer des comportements excessifs. Par exemple, certains adolescents passent jusqu'à 35 heures par semaine devant leur écran, négligeant leurs études ou leur travail. Qu'est-ce qui les attire? Un univers qu'ils peuvent contrôler, des obstacles qu'ils peuvent franchir, un ennemi qu'ils peuvent battre. Ce qu'ils en retirent? Un sentiment de puissance qu'ils n'éprouvent pas nécessairement dans leur vie. Mais en se plongeant dans ces mondes artificiels, ils perdent parfois le contact avec la réalité et s'exposent à avoir des conflits avec leur entourage ainsi que des troubles de comportement bien concrets, comme l'isolement, la perte de contrôle.

Cependant, la technologie n'a pas que des effets nocifs. Elle peut également jouer un rôle thérapeutique. Dans cette perspective, des chercheurs ont mis au point un jeu vidéo pour aider des jeunes atteints de cancer à lutter contre la maladie. Les jeunes patients s'identifient à des guerriers virtuels et combattent vaillamment les cellules cancéreuses à l'aide d'armes à rayons et de missiles antibiotiques. En donnant une forme concrète à un ennemi difficilement perceptible, ce jeu permet aux patients de visualiser le traitement et de croire en leur capacité de guérison. Et ça fonctionne! En effet, ceux qui combattent ainsi leur maladie adhèrent davantage aux traitements, ils sont plus réguliers dans la prise de médicaments et ils ont une plus grande confiance en leur aptitude à lutter.

Aujourd'hui, en collaboration avec des professionnels de la santé, plusieurs compagnies de vidéos ludiques créent des jeux thérapeutiques pour lutter contre différents problèmes tels que l'obésité, la timidité, l'angoisse et le vertige, sans parler des jeux sportifs sur console pour les patients ayant des problèmes de coordination. En somme, qu'ils perturbent ou qu'ils guérissent, les jeux virtuels sont désormais ancrés dans notre réalité.

