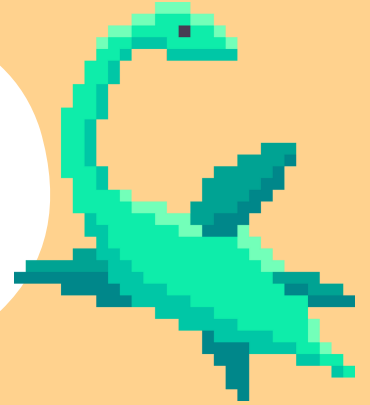


TSA ET JEUX VIDÉO

Avec Mathieu CERBAI, Neuropsychologue

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.



... et donc ?

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 !