

Game Docteur, un métier d'avenir ?



Le Game Docteur, ou ludothérapeute digital, va pouvoir soigner, voire guérir, avec des jeux vidéo © Getty Images

RTBF La Première/Olivier Marchal

🕒 le mardi 20 octobre 2020 à 09h54



18

Parler des métiers, c'est bien. Encore mieux quand il s'agit des métiers de demain. Avec Olivier Marchal, sociologue et directeur de la Cité des Métiers de Charleroi, explorons les métiers d'après-demain. Cette fois, remplaçons le traditionnel stéthoscope par une manette de jeux. Car il se pourrait que très bientôt, l'on soigne massivement à travers les jeux vidéo.

Newsletter La Première

Recevez chaque vendredi matin un condensé d'info, de culture et d'impertinence.

OK

Parler de jeux vidéo positivement est un véritable challenge. Surtout quand on est parents, professeurs, éducateurs. Sauf qu'avec 3 milliards d'utilisateurs dans le monde, les jeux vidéo sont partout et concernent tous les âges de la vie. De la chambre au salon, dans le train, le bus, les files d'attente, ou à la pause au bureau. Ça joue de plus en plus et de partout. Pourtant, qu'une pratique soit répandue n'en fait pas pour autant automatiquement une activité bénéfique.

Le monde médical, dont on connaît le sérieux, a récemment classé **les jeux vidéo comme sources d'addiction, au même titre que la cocaïne et les jeux d'argent**. Et pas seulement sur base d'un préjugé moraliste d'une bande de vieux qui n'auraient jamais pris leur pied sur MarioKart. Non. Tout simplement parce que leurs salles d'attente se remplissent peu à peu de gens accros aux jeux vidéo, au point de perdre le sens des réalités, de décrocher scolairement ou professionnellement, et de souffrir des symptômes physiques et mentaux du manque dès que le jeu s'arrête.

Une connivence entre le secteur de la création digitale et la santé ?

Alors, si les jeux vidéo sont mauvais, n'est-il pas un peu paradoxal de penser qu'ils pourraient être de bons médicaments ? Pas si l'on considère l'efficacité des jeux vidéo sur la concentration, l'engagement, la réactivité et la mémorisation, comme une opportunité inexploitée. Si notre cerveau adore les jeux vidéo, à nous de nous saisir de cette connivence fonctionnelle pour faire la jonction entre le secteur digital-creative et la santé, avec, à la croisée de ces deux mondes, un nouveau job : Game Docteur.

Avec le Game Docteur, ou ludothérapeute digital, on va donc pouvoir soigner, voire guérir, avec des jeux vidéo. Et le changement est déjà en marche !

En ergothérapie, en rééducation motrice, en musicothérapie, l'idée d'utiliser des stimuli externes plus ou moins élaborés pour soigner n'est pas neuve et a fait ses preuves.

Les jeux vidéo, par leur côté immersif, interactif, immédiat et personnalisé, offrent un potentiel curatif gigantesque et des universités, des entreprises proposent déjà de soigner les phobies grâce à la réalité virtuelle ; de dépister la dyslexie et autres troubles de l'apprentissage ; ou encore de rééduquer les victimes d'AVC avec un jeu spécialement conçu à cet effet.

Aujourd'hui déjà, les psychologues peuvent aider les adolescents violents à mieux réagir en situation de crise grâce à un jeu d'immersion joliment nommé *Clash Back*.

Il y a encore ce jeu, officiellement validé par l'Agence des Médicaments Américain, qui permettrait de réduire d'un tiers les troubles de la concentration chez les jeunes de 6 à 12 ans.

Game Docteur, métier d'avenir et enjeu de société

Le ou la Game Docteur aurait trois missions principales :

- La première (versant négatif), d'accompagner les usagers souffrants d'addiction aux jeux vidéo, qui sont de plus en plus nombreux.
- La deuxième (versant positif) : d'utiliser les jeux vidéo à des fins médico-thérapeutiques.
- Et enfin la troisième : d'accompagner le secteur de la création digitale et artistique dans la conception d'univers et de jeux qu'on pourrait appeler **Gamedicaments**.

Outre la nouvelle fonction, centrale, du ou de la Game Docteur, ce nouveau métier révèle aussi un enjeu de société.

Pour utiliser une métaphore joaillière : en Belgique (et en Europe) nous avons des milliers de perles et paradoxalement peu de colliers.

Les GAFAs nous ont montré combien nos cerveaux sont 'malléables' et se sont goulûment enrichis. L'enjeu aujourd'hui serait de mobiliser les savoir-faire, de rapatrier sur nos territoires talents et technologies et les mettre au service de la santé. Ainsi : dépister, soigner, guérir autrement sera possible. Mais pas seulement. Car avec le Game Docteur, c'est toute l'expérience de l'hôpital et des parcours de guérison qui s'en trouverait métamorphosée.

Imaginez un psychologue, un programmeur, un graphiste 3D, et un romaniste, réunis sous la houlette du ou de la Game Docteur, afin de concevoir des histoires et des environnements immersifs à des fins curatives.

Imaginez pouvoir choisir entre une balade en réalité virtuelle ou un calmant chimique ; voyager dans vos rêves, tout en étant opéré par votre chirurgien, avec la juste dose d'anesthésiant ; ou encore devenir acteur de votre chemin de guérison à travers un jeu de rôle dont *vous êtes le héros* !

Face à ce champ de possibles qui s'ouvre, Game Docteur sera, sans nul doute, un métier d'avenir et avec lui, c'est un changement de société qui s'amorce enfin, visant à mettre la technologie au service de nos vrais besoins.