

Le jeux vidéo est-il un laboratoire du réel / Yann Lerou @docteur en psychologie et gamer

Véritable festival d'innovation, la Maddy Keynote, porté par Maddyness, le média de référence des entreprises innovantes et des acteurs et actrices de l'innovation en France, rassemble depuis maintenant 6 ans, celles et ceux qui pensent et construisent le monde de demain.

Temps de lecture : minute

15 août 2021

Né en 1968 à Dakar (Sénégal), Yann Leroux suit des études à la faculté de Psychologie de Bordeaux et de Paris où il obtient un DESS de Psychologie clinique. En 2011, il soutient une thèse de Psychologie sur la dynamique des groupes en ligne. Il travaille comme psychothérapeute et psychanalyste auprès d'enfants et d'adolescent à Talence et à Périgueux. Son livre *Les jeux vidéo ça rend pas idiot* est une défense des jeux vidéo trop souvent présentés comme une perte de temps ou comme des pratiques addictives. Il y montre que les jeux vidéo sont banalement des activités dans lesquelles les personnes trouvent des gratifications cognitives, sociales et affectives. Dans *Que peut faire un psy avec l'Internet* il aborde l'épineuse question des pratiques cliniques en ligne pour exposer comment il est possible avec rigueur de travailler avec et sur le réseau Internet. Depuis maintenant une quinzaine d'années, Yann Leroux travaille à tisser les mondes numériques et le travail clinique.

MOINS
