

Titre du projet de recherche		
La pratique des jeux vidéo chez les gamers et gamers « excessifs » dans leur expérience du quotidien – Exploration et implication pour le travail social		
Direction responsable		
Direction des services multidisciplinaires, de la recherche et de l'enseignement universitaire (DSMREU)		
Projet mené dans quelle(s) direction(s)		
Direction des programmes Santé mentale et Dépendance (DPSMD)		
Champ(s) de recherche		
Jeux vidéo, habitudes de vie		
Durée prévue du projet	Début prévu:	Fin prévue:
2 ans	2020	2021

Objectifs du projet

1. Contextualiser la place des jeux vidéo dans le quotidien des joueurs;
2. Explorer plus particulièrement la socialisation des gamers pour mieux intervenir (prévenir, sensibiliser, former, accompagner, etc.) à l'égard de l'utilisation problématique d'Internet, mais aussi chez la clientèle se définissant comme gamers en générale;
3. Identifier les différents besoins en intervention sociale exprimée par les personnes répondantes s'identifiant comme joueurs excessifs de jeux vidéo.

Retombées attendues

Améliorer la compréhension des besoins et l'intervention auprès des personnes s'identifiant comme joueurs excessifs de jeux vidéo.

Nom et titre du chercheur

Sylvie Jochems
Professeure-chercheure à l'École de travail social
UQAM
<mailto:jochems.sylvie@uqam.ca>

Financement

Non

Vous voulez en savoir plus sur la recherche au CISSS de la Montérégie-Ouest? Communiquez avec le Guichet unique de la recherche à recherche.cisssmo16@ssss.gouv.qc.ca