

## MedecinGeek : un projet médical structuré autour des usages numériques

MedecinGeek est un **projet médical de prévention et de communication** consacré aux **usages numériques** et aux **jeux vidéo**. Il est né d'un constat simple : le numérique fait désormais partie intégrante de nos vies, mais les repères pour en comprendre les effets, les risques et les dérives restent souvent flous, fragmentés ou excessivement polarisés entre alarmisme et banalisation.

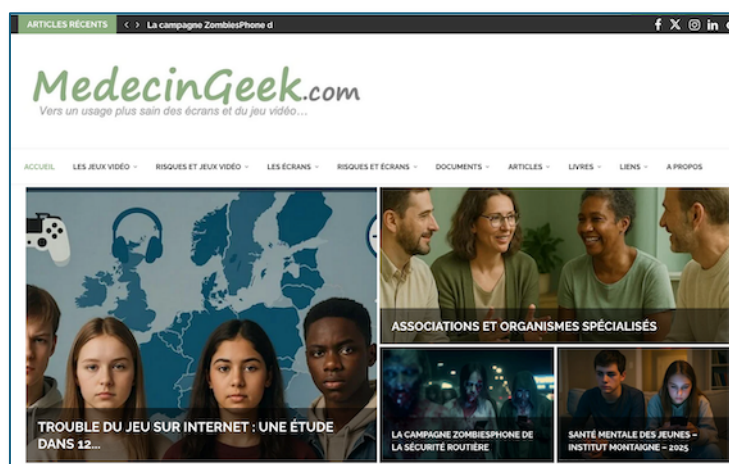
MedecinGeek s'adresse à celles et ceux qui cherchent à comprendre : **parents inquiets, joueurs en questionnement, professionnels de santé ou de l'éducation**, mais aussi **journalistes et acteurs institutionnels** confrontés à ces enjeux.

**Le projet repose sur une ligne claire : parler du numérique avec sérieux, sans le diaboliser et sans nier ses effets lorsqu'ils deviennent problématiques.**

### Un projet porté par un médecin

Le site et l'ensemble des contenus MedecinGeek sont **conçus et animés** par le **Dr Didier MENNECIER, médecin addictologue**. Ancien praticien hospitalier, spécialiste en hépatologie, gastro-entérologie et addictologie, il a exercé de nombreuses années en milieu hospitalier avant d'occuper des **fonctions de responsabilité et d'expertise** dans des structures complexes. Parallèlement à cette activité, il assure aujourd'hui des **consultations médicales dédiées à la prise en charge des pratiques excessives liées aux jeux vidéo et aux usages numériques**, inscrivant le projet MedecinGeek dans une continuité directe avec une pratique clinique réelle.

Cette trajectoire confère au projet une **double légitimité** : celle du **clinicien** confronté aux réalités du terrain et celle du **professionnel** habitué à penser la santé dans une **approche globale, structurée et responsable**. MedecinGeek n'est ni un blog personnel ni un espace d'opinion. Il s'agit d'un **projet médicalement fondé**, construit à partir de **données scientifiques**, d'une expérience clinique solide et d'une compréhension concrète des usages numériques contemporains.

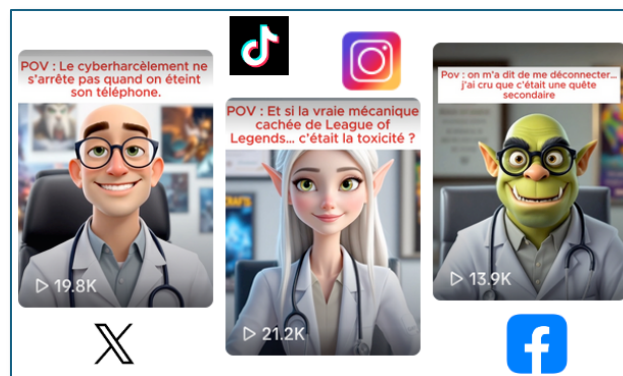


## Un écosystème cohérent, pas un simple site

Le cœur du projet repose sur le **site MedecinGeek.com**, qui constitue le socle éditorial. On y trouve des **articles d'analyse**, des **contenus de vulgarisation scientifique**, des **outils de prévention et de dépistage**, ainsi que des ressources pratiques destinées aux familles et aux joueurs. Le **site propose un temps long**, celui de la compréhension, de la mise en perspective et de la réflexion éclairée.

Mais MedecinGeek ne se limite volontairement pas à un site internet. Les usages numériques se construisent aujourd'hui dans les **réseaux sociaux (Facebook®, X®, Instagram®, TikTok®)**, dans les **jeux en ligne** et dans des **espaces communautaires**. La prévention ne peut rester extérieure à ces environnements. C'est pourquoi le projet se déploie également à travers des **capsules vidéo de prévention diffusées sur les réseaux sociaux**.

Ces formats courts, **incarnés par des avatars**, permettent de **toucher des publics éloignés des canaux médicaux traditionnels**, tout en **conservant un message rigoureux et nuancé**. Ils constituent une porte d'entrée vers une information plus approfondie, jamais une fin en soi.



## Une immersion assumée dans les univers de jeu et leurs espaces de dialogue

MedecinGeek s'inscrit dans une **démarche assumée d'immersion au cœur des univers vidéoludiques**. Cette approche repose sur une réalité simple : le **Dr Didier MENNECIER est joueur de jeux vidéo depuis de très nombreuses années**, bien avant que ces pratiques ne deviennent un objet de débat sociétal ou médical. Cette **expérience personnelle et ancienne du jeu vidéo** constitue un **socle essentiel** pour comprendre de l'intérieur ses mécaniques, ses dynamiques sociales et ses logiques d'engagement.

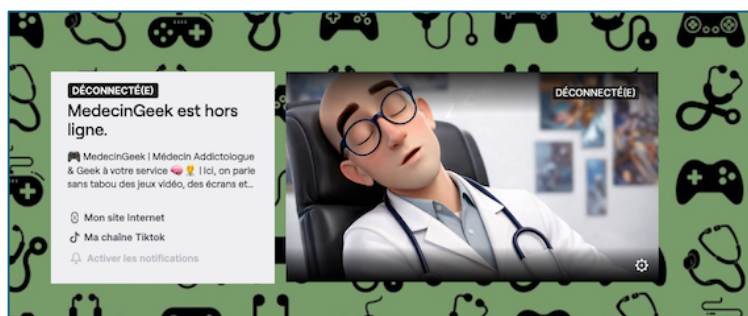
**Être présent dans les jeux**, en connaître les codes, les rythmes et les interactions permet d'éviter les discours abstraits ou déconnectés des pratiques réelles. C'est dans cette logique que le Dr Didier MENNECIER a **conçu des espaces d'échange intégrés à plusieurs jeux en ligne, notamment sur Roblox®, Minecraft®, Fortnite® et bientôt World of Warcraft®**. Ces lieux ne sont pas pensés comme des

dispositifs théoriques, mais comme des espaces ancrés dans des environnements familiers aux joueurs.

Ces **espaces prennent tout leur sens lors de temps d'échange en direct** avec les joueurs. Ils permettent **d'aborder les usages numériques à partir de situations concrètes de jeu**, en tenant compte à la fois du plaisir, de l'engagement et des difficultés que ces pratiques peuvent parfois générer..



C'est dans ce cadre que **Twitch® occupe une place centrale** dans le dispositif MedecinGeek. La chaîne Twitch® permet **d'échanger en direct avec les joueurs pendant qu'ils se trouvent dans ces espaces In-Game**. Le live devient alors le support de la discussion : il permet de commenter les situations de jeu, de répondre aux questions, d'aborder les usages excessifs et leurs mécanismes, sans sortir artificiellement les joueurs de leur univers. **Twitch® n'est pas un canal à côté du jeu, mais l'outil qui rend possible le dialogue au sein même des environnements vidéoludiques créés.**



Cette **articulation entre le jeu et le Live** permet de parler des usages numériques avec lucidité, en connaissant de l'intérieur ce qui fait l'attrait du jeu, sa richesse, mais aussi ce qui peut rendre la prise de distance difficile. Elle **replace la prévention là où les usages se construisent réellement, sans rupture brutale entre le virtuel et le réel.**

En complément de ces temps d'échange en direct, **Discord®** permet de **structurer la communauté dans la durée**. Le serveur **Discord® de MedecinGeek** offre un espace de discussion plus continu, où les joueurs peuvent échanger entre eux, partager leurs expériences et prolonger les réflexions amorcées lors des Lives. **C'est également un**

**lieu où le Dr Didier MENNECIER peut intervenir**, apporter des éclairages, poser un cadre et accompagner les discussions, **sans qu'il s'agisse de consultations individuelles.**

Enfin, **la chaîne YouTube® de MedecinGeek complètera ce dispositif** en proposant des **contenus de prévention et d'explication plus posés.** Elle permet de développer certains sujets, de revenir sur des notions clés liées aux usages numériques et aux jeux vidéo et d'offrir des repères clairs à celles et ceux qui cherchent à comprendre, à distance du temps réel du jeu ou du live.

L'ensemble de ces espaces répond à une même logique : adapter les formes de prévention aux usages contemporains. **Les échanges In-Game, les discussions en direct sur Twitch®, la vie communautaire sur Discord® et les contenus explicatifs sur YouTube®** ne constituent ni des dispositifs de soin, ni des consultations médicales. Ils forment un **cadre cohérent de dialogue, de prévention et de mise en réflexion,** pensé pour accompagner les joueurs là où ils se trouvent réellement.

## Un cadre volontairement clair

**MedecinGeek informe, sensibilise, explique et accompagne.** Le **projet ne se substitue pas à une prise en charge médicale individuelle.** Lorsque la situation le nécessite, l'orientation vers des professionnels de santé et des structures adaptées est clairement posée. Cette distinction est essentielle pour garantir la **crédibilité, la sécurité et la lisibilité du dispositif, tant pour les patients que pour les familles, les partenaires institutionnels et les médias.**

## Une prévention adaptée à son époque

Les **usages numériques évoluent rapidement** et les réponses doivent évoluer avec eux. **MedecinGeek assume une prévention médicale rigoureuse mais accessible, engagée sans être militante et présente là où les usages existent réellement.**

Le projet repose sur une idée simple : **mieux comprendre** les usages numériques pour permettre à chacun de **reprendre du contrôle,** sans culpabilité ni jugement, en tenant compte des réalités sociales, familiales et individuelles.

## Une dynamique associative

MedecinGeek s'inscrit désormais également dans une dynamique associative. Le site constitue le support numérique de **l'ASSOCIATION MEDECINGEEK PRÉVENTION DES USAGES NUMÉRIQUES,** association loi 1901 déclarée sous le numéro **W942013075,** créée pour soutenir des actions de prévention, d'information, de sensibilisation et d'accompagnement autour des usages numériques, des écrans et des jeux vidéo.

## En résumé

MedecinGeek est un projet porté par le Dr Didier MENNECIER, médecin addictologue. Il s'agit d'un **dispositif de prévention et de communication structuré autour des usages numériques et des jeux vidéo**, articulant un **site éditorial**, des **contenus de prévention**, une **présence dans les univers de jeu** et des espaces d'échange en ligne. Un projet sérieux, médicalement fondé, ancré dans son époque, conçu pour comprendre, prévenir et ouvrir le dialogue autour du numérique et de ses usages.