



Formation pour les professionnels
de l'enfance, de l'adolescence et de la famille

Médiation thérapeutique par le virtuel

La formation continue du Centre d'Ouverture Psychologique Et Sociale (Copes) s'adresse à tous les acteurs du champ médical, psychologique, pédagogique et social (médecins, gynécologues, obstétriciens, psychologues, psychiatres, pédiatres, infirmiers, éducateurs, travailleurs sociaux, moniteurs d'éducation familiale, psychomotriciens, orthophonistes, sages-femmes, puéricultrices, enseignants...), garants de la prévention précoce et de la santé globale de l'enfant, de l'adolescent et de la famille.

Les stages et les formations sur site proposés par le Copes explorent les domaines de l'enfance à l'adolescence, les problématiques familiales, sociales et culturelles et les questions institutionnelles.



Les médiations thérapeutiques ont émergé comme une réponse face aux limites des cadres-dispositifs organisés autour de la verbalisation en face-à-face dans certaines indications. Ainsi, la proposition d'un objet de médiation a permis d'adapter le travail thérapeutique aux problématiques contemporaines dont la souffrance psychique se situe bien en-deçà des mots. Il arrive malgré tout que la proposition d'un objet de médiation classique (dessin, pâte à modeler, peinture...) suscite de vives résistances, notamment de la part des enfants et des adolescents qui les perçoivent parfois comme des objets trop régressifs ou infantilisants.

Or, les dispositifs de soin sont inspirés des dispositifs sociaux et culturels dont ils sont une forme transformée. Alors pourquoi ne pas utiliser un objet culturel comme le jeu vidéo qui constitue l'un des jeux les plus familiers des jeunes générations? Son utilisation en médiation thérapeutique repose sur le fonds commun à toutes les pratiques à médiation, mais dispose également de spécificités liées notamment aux propriétés de ce cybermédium.

Cette formation propose une initiation à la culture et à l'histoire du jeu vidéo, ainsi qu'à son utilisation au sein d'un cadre-dispositif à médiation thérapeutique. Les résistances rencontrées à l'utilisation du jeu vidéo dans une perspective de soin, les éléments du cadre-dispositif, ainsi qu'une lecture de ses enjeux seront également abordés. Une partie du temps pourra être consacrée à une forme d'analyse des pratiques pour ceux qui animent déjà ce type de dispositif.

Animé par Guillaume Gillet, psychologue clinicien, psychothérapeute, enseignant et formateur et Yann Leroux psychologue clinicien, psychothérapeute, psychanalyste, docteur en psychologie.

Thèmes

Médiation thérapeutique. — Jeu vidéo. — Psychothérapie virtuel-numérique. — Virtuel.

Objectifs

Connaître l'histoire du jeu vidéo, ses spécificités et ses genres. — Connaître l'histoire de l'utilisation du virtuel en thérapie. — Connaître le jeu vidéo de l'intérieur par un apprentissage par l'expérience et la pratique. — Connaître les différents éléments nécessaires à la mise en place et à l'animation d'un cadre-dispositif thérapeutique à médiation virtuelle-numérique. — Disposer de méthodes d'analyse des enjeux de l'utilisation du jeu vidéo en thérapie. — Utiliser des outils qualitatifs d'évaluation clinique.

Public et prérequis

Éducateurs, infirmiers, psychologues, médecins.

Méthodes de travail

3 jours. — Exposés théoriques et cliniques suivis d'échanges avec les intervenants. — Études de cas et de vignettes cliniques. — Documents, textes de référence, supports numériques et vidéo.

Stage

SM24-04

Tarif


810 €

Lieu

Paris

Dates

19-20-21 juin 2024 (soit 21 h sur 3 jours)



MERCREDI 19 JUIN 2024

Accueil des participants.

Présentation de la formation.

Introduction sur la médiation par le virtuel-numérique.

Présentation de l'utilisation du jeu vidéo en thérapie à partir de vignettes cliniques 9 h à 13 h

Gillet Guillaume, psychologue clinicien ; psychothérapeute ; psychopathologue ; praticien de thérapies virtuelles-numériques.

Leroux Yann, psychologue clinicien ; psychothérapeute ; psychanalyste ; docteur en psychologie.

Mise en pratique avec les stagiaires à partir de l'utilisation de plusieurs jeux vidéo 14 h à 17 h

Gillet Guillaume et Leroux Yann

JEUDI 20 JUIN 2024

Histoire et genre de jeu vidéo 9 h à 13 h

Gillet Guillaume

Initiation à la thérapie par le jeu vidéo à partir de la pratique du jeu vidéo en groupe 14 h à 17 h

Gillet Guillaume

VENDREDI 21 JUIN 2024

Comment vient-on à la médiation virtuelle-numérique ?

Les mécanismes ludiques et narratives des jeux vidéo.

Le jeu vidéo comme médiation et médiateur thérapeutique.

Cadre dispositif 9 h à 13 h

Gillet Guillaume

Vidéo de Gameplay.

Pratique du jeu vidéo et jeu de rôle.

Bilan et évaluation de la formation 14 h à 17 h

Gillet Guillaume

