



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 que les psychothérapeutes ont rencontrées lorsqu'ils utilisaient des cadres-dispositifs organisés autour de la verbalisation en face-à-face. 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 propriétés spécifiques liées notamment aux propriétés de ce cybermédia.

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. Participation d'intervenants spécialisés.

Thèmes

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

Objectifs

Connaître le jeu vidéo et savoir comment le proposer en psychothérapie. — Décrire l'évolution de l'utilisation du virtuel en thérapie. — Pratiquer les jeux vidéo pour y déceler les mécanismes ludiques et narratifs. — Inventer des dispositifs thérapeutiques à médiation virtuelle-numérique à partir des problématiques rencontrées.

Public et prérequis

Tous les professionnels travaillant auprès d'enfants ou d'adolescents.

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 SM26-16	Tarif	Lieu Paris	Dates 17-18-19 juin 2026 (soit 21 h sur 3 jours)
-------------------------	--------------	----------------------	--

MERCREDI 17 JUIN 2026

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 30 à 13 h

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

Mise en pratique avec les stagiaires à partir de l'utilisation de plusieurs jeux vidéo14 h à 17 h 30

Gillet Guillaume

JEUDI 18 JUIN 2026

Histoire et genre de jeu vidéo9 h 30 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 30

Gillet Guillaume

VENDREDI 19 JUIN 2026

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 dispositif9 h 30 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 30

Gillet Guillaume

