

## *Le jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique Niveau I*

CODE 019-113

Cette formation propose un premier niveau de sensibilisation et d'initiation à la culture numérique et au jeu vidéo

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Proposer un premier niveau de sensibilisation et d'initiation à la culture numérique et au jeu vidéo.

Resituer les pratiques par rapport au contexte actuel et aux enjeux des formes contemporaines de la psychopathologie. Engager une réflexion sur l'origine des défenses à l'encontre du numérique. Expérimenter le jeu vidéo en vue de dégager les effets d'immersion dans la matière numérique.

Entreprendre une réflexion sur les conditions de mise en place d'un dispositif thérapeutique à médiation numérique jeu vidéo en fonction du cadre institutionnel ainsi que de la population concernée.

### ELEMENTS FORTS

**Resituer les pratiques par rapport au contexte actuel et aux enjeux des formes contemporaines de la psychopathologie**

**Engager une réflexion sur l'origine des défenses à l'encontre du numérique**

**Expérimenter le jeu vidéo en vue de dégager les effets d'immersion dans la matière numérique**

**Entreprendre une réflexion sur les conditions de mise en place d'un dispositif thérapeutique à médiation numérique jeu vidéo en fonction du cadre institutionnel ainsi que de la population concernée**

### PERSONNES CONCERNEES

Tout professionnel de l'action médico-sociale impliqué dans une démarche d'accompagnement



## CONTENU DETAILLE DE LA FORMATION

### CONTENU

- L'histoire du jeu vidéo : un objet culturel représentant d'opérations psychiques
- Les genres de jeu vidéo : types et variantes et leur évolution historique
- Les formes de jeu vidéo : aspects subjectifs et intrication avec la dynamique psychique du sujet-joueur
- Les mythes du jeu vidéo : dépendance, violence, isolement, et contre-culture
- Filiations de la médiation numérique avec les autres formes de médiations
- Les préalables et pré-requis à l'utilisation du jeu vidéo au sein d'un cadre-dispositif à médiation
- Articulation théorico-clinique à partir de l'expérience personnelle et professionnelle en lien avec le référentiel psychanalytique-psycho-dynamique des intervenants
- Mise en situation et expérimentation de plusieurs jeux vidéo
- Réflexion à partir des dispositifs présentés par les membres du groupe
- Principe de formation interactive et implicative
- Evaluation de la formation.

DUREE 3,00 jour(s)

Pour les dates et prix des prochaines séances : consulter « Rechercher une formation » sur notre site ou nous contacter.