

# LE JEU VIDÉO COMME OUTIL DE MÉDIATION ÉDUCATIVE ET THÉRAPEUTIQUE



RÉFÉRENCE  
**25465EA**



DURÉE  
**21 HEURES**



DATE  
**02 AU 04 AVRIL 2025**



LIEU  
**PARIS (75)**



COÛT PÉDAGOGIQUE  
**850 €**



SESSIONS  
**INTER / INTRA**



INTERVENANT  
Psychologue clinicien avec orientation psychanalytique spécialisé dans l'utilisation du jeu vidéo dans son cadre professionnel.

## De l'espace virtuel à l'expression du sujet

Le jeu vidéo prend une place importante dans la vie des enfants, des adolescents et des adultes. Il est fréquemment décrié par le temps passé à s'y investir, à s'isoler, à se déconnecter de la réalité vécue, par l'effet des images, la violence en particulier, pouvant faire effraction chez le sujet. Chaque professionnel engage, dans son travail, ses représentations des jeux vidéos ainsi que des effets délétères ou bénéfiques qu'il y voit. Quant à la demande des personnes accompagnées, les réponses peuvent varier d'un interdit à des temps dédiés, d'une autorisation à jouer seul à des mises en réseau... Au-delà des craintes que génèrent cet outil technologique en constante évolution, serait-il possible d'envisager son utilisation comme une médiation à orientation éducative et/ou thérapeutique, un outil tiers permettant au sujet de construire des formes de socialité par les échanges qu'il offre même par écran interposé ? D'autre part, il vient s'inscrire dans la dynamique psychique au regard des enjeux qu'il induit. Que vient nous dire le sujet par cet investissement ? Qu'a-t-il à en dire ? Comment se construit la relation à l'autre au travers des jeux ? Quelles sont les limites à construire avec eux pour que cette vie psychique n'assaille pas le sujet au risque de le mettre à mal ? Voici les enjeux de cette formation : loin d'en interdire l'utilisation, elle est à penser plutôt comme un outil de médiation favorisant l'évolution du rapport à soi, aux autres et au monde. Mais, pour cela, il est indispensable que le champ du symbolique, celui de la parole entre autres, soit investi. La question éthique est également au cœur de ce travail. Elle rend indispensable une approche permettant au sujet d'intégrer la différenciation entre la réalité et le virtuel.

## OBJECTIFS

- Analyser les usages contemporains du jeu vidéo chez les enfants, les adolescents et les adultes, en particulier en situation de handicap mental ou psychique, pour en préciser les implications dans le cadre de sa pratique professionnelle.
- Analyser les représentations engagées par les professionnels dans le dispositif institutionnel et leurs effets sur la relation éducative ou thérapeutique avec les personnes accompagnées.
- Favoriser l'expression des attentes des personnes quant à l'utilisation des jeux vidéo.
- Concevoir, coordonner, mettre en œuvre et évaluer des ateliers de médiation en jeu vidéo en s'appuyant sur les besoins des personnes, sur les orientations de leur projet individuel dans le cadre du travail en équipe, pour permettre à chaque personne d'être reconnue dans sa singularité, à sa place, pour la prendre et formuler des attentes, des choix, tout en précisant des limites partagées faisant sens pour chacun.
- Élaborer des temporalités, des finalités à ces ateliers permettant à chaque personne de donner du sens à cette pratique, en la partageant avec d'autres.
- Analyser en équipe le lien entre la dynamique psychique du sujet, la nature des images auxquelles il est confronté ainsi que les actes virtuels développés.
- Favoriser les modes de symbolisation par la parole ou d'autres outils.
- Analyser des situations professionnelles en lien avec la pratique du jeu vidéo.
- Travailler avec les familles ou les représentants légaux des enfants, des adolescents ou des adultes afin de préciser une cohérence quant à l'utilisation des jeux vidéo.

## CONTENUS

- Les représentations du jeu vidéo chez les professionnels et leur impact sur les réponses données aux personnes accompagnées (enfants, adolescents ou adultes).
- Qu'est-ce qu'une médiation ? Qu'est-ce qu'une médiation éducative ou thérapeutique ?
- Jeu vidéo, construction de soi et de la socialité.
- Images, identifications et problématiques psychiques – la dimension de la sublimation dans le rapport entre virtuel et réalité.
- Interdit, limites, règles : définitions, différenciations et liens avec la dynamique psychique et cognitive de la personne.
- Choix des jeux vidéo : dynamique éducative et d'apprentissage.
- Élaboration de projets d'ateliers en jeu vidéo : aspects méthodologiques, posture professionnelle, place du sujet.
- Exploration de jeux vidéos et précision des intérêts et limites au regard des caractéristiques singulières des personnes rencontrées dans le cadre de sa pratique professionnelle.
- Animation d'un atelier auprès de personnes relevant du champ médico-social ou sanitaire et social.
- Éthique et responsabilité dans la pratique professionnelle et l'accompagnement en jeu vidéo.
- Les outils technologiques pour développer un atelier.
- Place de la symbolisation et de la parole dans les ateliers.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATION

- Apports théoriques sur le jeu vidéo, l'impact possible des images et son utilisation dans le cadre de médiations à visée éducative ou thérapeutique, la construction psychique de l'enfant ou de l'adolescent ayant une déficience intellectuelle et/ou en souffrance psychique, apports méthodologiques, mises en œuvre pratiques, analyse de situations professionnelles et de leurs évolutions
- Analyse des acquis à partir de la prise en compte des apports théoriques et méthodologiques dans l'élaboration de projets d'ateliers de jeu vidéo dans son contexte professionnel.
- Attestation de présence et de fin de formation

### PUBLIC VISÉ ET PRÉ-REQUIS

- Tout professionnel du champ éducatif et thérapeutique