

Le jeu vidéo est aujourd'hui omniprésent, dans n'importe quel lieu, dans n'importe quel moment, dans n'importe quelles mains. Il est donc indispensable pour les professionnels de l'enfance et de l'adolescence de réfléchir aux enjeux des usages du jeu dans sa version numérique.

Ce colloque aura ainsi une double vocation:

D'une part, il a pour objectif la découverte des mondes vidéoludiques, en expliquant les spécificités de ces activités, illustrées par l'analyse des pratiques des usages mais aussi la conception des jeux vidéo elle-même. L'importance de l'esthétique et de la jouabilité du jeu sera évoquée, soulignant les risques à vouloir utiliser les jeux vidéo uniquement comme des objets d'apprentissage ou de guérison à eux seuls, tels que se sont développés le plus souvent les serious game, jeux vidéo éducatifs ou thérapeutiques. Aussi nous nous attacherons à penser le jeu vidéo à partir de sa dimension culturelle singulière.

D'autre part, cette journée sera l'occasion de partager des expériences cliniques d'usage de jeux vidéo en psychothérapie. Le jeu vidéo fonctionne comme une médiation, comme un support dans la relation, qu'il soit présent matériellement (pratique du jeu vidéo dans la séance) ou dans les représentations et mots amenés dans la consultation (récits multiples du joueur dans la thérapie).

Ce colloque, par les interventions et démonstrations proposées, s'affranchira du côté de l'utilisation d'objets numériques en tant que processus culturels pensés par leurs concepteurs non comme des outils thérapeutiques à priori, mais comme des jeux (intriquant narration et game design, etc.). C'est donc dans la perspective de Winnicott que nous interrogerons les enjeux de l'intégration singulière du game et du play en psychothérapie.

Les intervenants partageront leurs expériences et connaissances du jeu vidéo ; dans le même temps, les participants pourront découvrir l'univers vidéoludique et les divers champs possibles du jeu vidéo.

Voyage en Pays geek mediations numeriques Rever creer soigner avec les objets culturels contemporains



Informations, programmation et réservations

hebe.colloque@gmail.com | N° d'agrément formation continue :
88 Rue du Rempart | 24 37 02790
37000 Tours | Siret: 520 118 746 00012

Comité scientifique :

Florent FAUGERE, Marion HAZA, Arnaud SYLLA

Comite d'organisation

Florent FAUGERE, Marion HAZA, Caroline GAUVREAU,
Simon GALOPIN, Gregoire LATRY, Nicolas CRENN,
Charlotte QUENTIN, Annelise SCHONBACH,
Romain PICHONNAT, Arnaud SYLLA.

RETROUVEZ-NOUS



www.asso-hebe.fr



**LE HQ 1 impasse du palais
37000 TOURS**

1 Institut du
Virtuel
Seine
Ouest



Lékartan



Bulletin d'inscription

à retourner accompagné de votre règlement à
l'Association Hébé
- 88 rue du Rempart 37000 TOURS
Possibilité d'inscription en ligne
www.asso-hebe.fr

Adresse: Domicile ☐ Professionnel ☐
M. ☐ Mme ☐

Nom

Prénom

Profession

Tel:

Nom de l'établissement si professionnel:

N° de rue:

ville:

Code postal:

Adresse mail:

Tarifs

- ☐ Réduit 20€
(étudiants, sans emploi, retraité (justificatif))
- ☐ Individuel 60€
- ☐ Formation continue 120€

Réservation
de l'ouvrage

20€ ☐



Pas d'inscription ni de paiement sur place

Le paiement valide l'inscription

n d'agrément formation permanente 24 37 02790

Siret: 520 118 746 00012

Les informations recueillies font l'objet d'un traitement informatique destiné à gérer votre inscription. Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent, que vous pouvez exercer en contactant l'association Hébé. Vous pouvez également, pour des motifs légitimes, vous opposer au traitement des données vous concernant.

Soirée du jeudi 13 février

18h accueil

18h 30 Ouverture **dialogue**

"Le soin à l'ère numérique" Arnaud SYLLA

Psychologue clinicien, Centre Oreste, Président de l'association Hébé.

"Jeu vidéo & adolescence" Marion HAZA

Psychologue clinicienne, maître de conférences HDR à l'université de Poitiers, secrétaire générale du CILA, Présidente de CAMÉLÉON.

19h15 **"Women in game" Gwendolyn GARAN**

Game UX Designer, membre de Women in game.

20h30 Cloture



Journée du vendredi 14 Février

Matin Jouer à l'ère numérique

9h Accueil

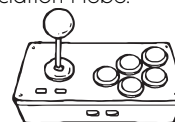
9h 30 **"Enjeux de l'ère numérique"**

Xantie VLACHOPOULOU Psychologue clinicienne, Maître de Conférences en psychologie clinique et psychopathologie psychanalytique des réalités virtuelles à l'Université Paris Descartes. Membre fondateur et secrétaire générale de l'Institut du Virtuel et co-dirige la collection Cybercultures chez Erès.

Discussion & Modération **Caroline GAUVREAU**

Psychologue clinicienne, Secrétaire de l'association Hébé.

10h 30 **Présentation culturelle**



11h Pause café assurée par l'IME des DOUETS

11h15 Table ronde

"La culture et ses objets"

Simon GALOPIN Psychologue clinicien, Centre Oreste, Président de Lekartan, Membre actif de l'association Hébé.

"La culture geek en médiation"

Xavier ANGIBAUT Pédiopsychiatre, Centre Oreste.

"Sous-texte dans la Pop culture"

Florent MAUDOUX Auteur de Bande Dessinée.

Discussion & Modération **Jean Philippe MOUTTE**

Psychologue clinicien, chargé de cours à l'Université de Bordeaux, vice-président de CAMÉLÉON.

Après midi Soigner avec les jeux vidéo

12h Pause déjeuner libre

Des stands culturels, ludiques, de prévention, et artistiques seront accessibles pendant la pause déjeuner.

14h Présentation du projet **Silver GEEK**

Démarche qui vise à rompre l'isolement des seniors et favoriser le lien social intergénérationnel de façon innovante en répondant à deux enjeux clés : le bien-vieillir et l'inclusion numérique.

14h 30 **"Spécificité de la symbolisation dans les médiations thérapeutiques."**

Bernard CHOUVIER Professeur de psychopathologie et de psychologie clinique à l'université Lumière - Lyon 2

15h 30 Table ronde

"Utilisation contingente du jeu vidéo"

Florent FAUGERE psychologue clinicien, docteur en psychologie, chargé de cours à l'Université de Bordeaux, vice-président de CAMÉLÉON.

"Quelques interrogations concernant le jeu vidéo"

Vincent LECORRE Psychologue clinicien, Psychanalyste membre du collège de psychanalystes de l'ALEPH, membre du comité de rédaction de la Nouvelle Revue de l'Enfance et de l'Adolescence.

"Fonctions du médium et cheminement didactique"

Arnaud SYLLA Psychologue clinicien, Centre Oreste, Président de l'association Hébé.

Discussion & Modération **Grégoire LATRY**

Psychologue clinicien, Trésorier de l'association Hébé

16h45 Présentations cliniques

Marion HAZA & Bruno BERTHIER

17h30 Clôture

A l'occasion de ce colloque, nous proposons de réserver l'ouvrage **Médiation numériques : jeux vidéo et jeux de transfert** et de faire bénéficier de 20% de réduction.

