



## #2 Le numérique comme support de médiation dans la relation enfants/adultes

Le pôle médias-usages du numérique de l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF) propose un nouveau rendez-vous : les Connec'thés. Les Connec'thés sont un lieu d'échange autour d'une question familiale abordée sous l'angle des technologies numériques.

Chaque session se déroule en deux temps: une intervention d'un ou plusieurs chercheurs ou acteurs de terrain puis un débat avec les personnes présentes intéressées par le sujet.

Le second « Connec'thés » aura lieu le **1<sup>er</sup> décembre 2015, à 17h.**

Programme :

**16h30-17h : Accueil des participants autour d'un thé**

**17h-17h30 : Bruno Berthier**, psychologue clinicien libéral, membre de l'équipe de recherche en Cyberpsychologie : Thérapie et jeu vidéo, une alliance d'une grande richesse dans le suivi des enfants et des adolescents.

**17h30-18h : David Puzos**, consultant en usages éducatifs du numérique : Le numérique comme support éducatif dans la relation éducative.

**18h-19h : Echange débat**

**UNAF : Salle Archambault 28 place Saint Georges 75009 PARIS**

**Métro : ligne 12 « Saint Georges »**

Entrée libre sur inscription : [ici](#) Attention, les places étant limitées, merci d'envoyer un mail à [jlepenglaou@unaf.fr](mailto:jlepenglaou@unaf.fr) en cas de désistement

## **Programme détaillé :**

### **Bruno Berthier : Thérapie et jeu vidéo, une alliance d'une grande richesse dans le suivi des enfants et des adolescents.**

Régulièrement décrié dans les médias, porteur de tant de maux dans notre société, alimentant régulièrement le débat de l'addiction, le jeu vidéo n'est pas forcément le candidat idéal pour s'inviter au sein des consultations thérapeutiques pour enfants et adolescents.

Et pourtant cela fait quelques années que des thérapeutes ont commencé à utiliser le jeu vidéo et cette pratique se répand de plus en plus chaque année, en thérapie individuelle et en thérapie de groupe.

Le jeu vidéo fait partie de mon arsenal thérapeutique depuis 4 ans maintenant. C'est le résultat de nombreuses réflexions et questionnements, sur la manière de travailler, dans quelle mesure le cadre thérapeutique allait devoir être repensé, l'impact sur la relation thérapeutique, le recueil et l'utilisation des contenus psychiques émergeant.

L'objet de cette communication est donc de vous proposer une présentation de l'intégration du jeu vidéo en tant que médiateur thérapeutique au sein d'un cabinet de psychologie, de la démarche du choix de tel ou tel jeu vidéo à l'utilisation concrète en séance.

### **David Puzos : Le numérique comme support éducatif dans la relation éducative,**

Pour Pascal Plantard, anthropologue des usages du numérique, « dans le contexte de l'insertion, les pratiques technologiques remplies d'affects, ouvrent un dialogue, pas toujours verbal, où la personne en souffrance en vient à se dévoiler. [Cela ne fonctionne pas de manière isolée] il lui faut une oreille, un tiers, un accompagnateur. » C'est la posture que j'ai adoptée en tant que consultant en usages éducatifs du numérique pour différentes structures (Transapi, Petits Débrouillards, Rennes 2, EPN etc.).

Plus concrètement je vous parlerai de Sonia, qui a pu exprimer son projet professionnel dont elle n'osait pas parler, le numérique lui permettant de se libérer d'un parcours d'échecs scolaire et de gagner en estime de soi ; de Marvin qui a pu grâce à un atelier de « street reporter » se construire une image positive de son quartier ; d'Isabelle mère de famille qui a pu avoir une vision différente et plus claire des pratiques numérique de ses enfants et ainsi renouer le dialogue.