

Table des matières

Préface <i>Sylvain Missonnier</i>	7
Introduction <i>Florian Houssier, Xanthie Vlachopoulou</i>	17
I	
NUMÉRIQUE ET PSYCHOTHÉRAPIES : QUELLES DÉCLINAISONS ? QUELS ENJEUX ?	
Les jeux vidéo dans les psychothérapies psychanalytiques <i>Yann Leroux</i>	33
Quand l'objet vient de l'écran, comment penser les médiations contingentes par l'entremise du jeu vidéo en séance <i>Florent Faugère</i>	59
« On peut jouer au PC ?... » Jeu vidéo, rêveries et autres transformations <i>Vincent Le Corre</i>	81

II

LE CLINICIEN ET LE JEU VIDÉO
EN PSYCHOTHÉRAPIE INDIVIDUELLE

<i>Minecraft</i> , le jeu vidéo populaire devenu médiateur thérapeutique <i>Bruno Berthier</i>	115
Le jeu vidéo comme miroir dans la relation thérapeutique <i>Yann Leroux</i>	137
« L'enfant, le thérapeute et la petite abeille » : un conte issu de <i>Shapik: the Quest</i> <i>Marion Haza</i>	161
<i>Machinarium</i> , un jeu vidéo pour mettre du jeu dans l'impasse <i>Arnaud Sylla</i>	183
« Grands, beaux et forts », <i>Dragon Mania Legends</i> en psychothérapie <i>Marion Haza</i>	207
<i>Sword Art Online</i> , l'anime comme support initiatique et thérapeutique <i>Simon Galopin</i>	231

III

DYNAMIQUES DE GROUPES
ET MÉDIATIONS NUMÉRIQUES

« Farmer » des mots avec <i>Life is Strange</i> <i>Arnaud Sylla</i>	259
--	-----

Le jeu vidéo à l'adolescence, un point de départ pour une alliance thérapeutique Groupe de soin pour jeunes joueurs excessifs <i>Marie Souchard</i>	287
La liberté guidant le je(u), autour du jeu <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> <i>Benjamin Bravermann, Florent Cosseron</i>	305
Médiation et jeu vidéo : une narration sensorielle « Ico, c'est moi » <i>Michael Stora</i>	325
Conclusion <i>Marion Haza</i>	341