

Table des matières

INTRODUCTION	
« Faire jouer des patients au jeu vidéo ? »	7
1. L'UTILISATION DU NUMÉRIQUE EN THÉRAPIE.....	19
La perspective cognitivo-comportementale.....	20
La perspective psychanalytique/psychodynamique.....	23

I

Les résistances envers le jeu vidéo

2. OBJET D'ADDICTION ?	33
Préhistoire et histoire du concept d'addiction au jeu vidéo.....	34
<i>Précurseur : la notion d'addiction</i>	34
<i>Premières inquiétudes</i>	38
<i>Émergence de la notion et pathologisation</i>	39
<i>L'institutionnalisation de la recherche et médiatisation</i>	40
<i>La reconnaissance officielle du trouble du jeu vidéo</i>	42
Critique de la notion d'addiction.....	43
Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo.....	45
Perspective psychodynamique.....	57
Pour conclure	61

3. OBJET DE CONFUSION ENTRE VIRTUEL ET RÉEL ?.....	63
Le numérique dans le soin.....	64
Essence du virtuel.....	65
Le rapport à la réalité du jeu vidéo et l'immersion vidéo-interactive.....	69
Perspective psychodynamique.....	70
4. OBJET D'ISOLEMENT ?.....	75
Isolement ou lien médiatisé ?.....	75
Perspective psychodynamique.....	79
<i>Le jeu vidéo à l'adolescence : isolement ou refuge ?</i>	79
5. OBJET SUREXCITANT INDUCTEUR DE VIOLENCE ?.....	83
La violence du jeu vidéo : une affaire médiatique.....	84
Le point de vue de la recherche.....	88
Quelle définition de la violence ?.....	90
<i>Les « jeux vidéo violents »</i>	90
<i>La violence des « jeux vidéo non violents »</i>	92
<i>Représentations collectives de la violence</i>	94
<i>La violence : une définition subjective</i>	95
Perspective psychodynamique.....	96
<i>Excitation</i>	97
<i>Figuration scénique des angoisses et des fantasmes</i>	101
<i>Héritage et transformation de la violence</i>	103
<i>Quelques recommandations</i>	104
6. UN OBJET ANTITHÉRAPEUTIQUE ?.....	107
Évolution des cadres-dispositifs.....	107
Le jeu vidéo en médiation thérapeutique.....	112
La thérapie par l'avatar.....	113
<i>L'avatar comme support de projection de la vie psychique</i>	114
<i>L'avatar comme héros aux mille visages</i>	115
<i>L'avatar comme reflet/un double</i>	117
<i>L'avatar comme peau</i>	119

Spécificités de la médiation numérique.....	119
Quelques exemples de jeux vidéo utilisables en médiation thérapeutique.....	121
7. UNE ENTRAVE À L'IMAGINAIRE ?.....	129
Le jeu vidéo comme support de la créativité et de l'imagination.....	130
Les capacités transformationnelles du jeu vidéo.....	132
Une question d'option théorique.....	135
8. UN OBJET SANS LIMITE NI FIN ?.....	139
La limite comme composante essentielle dans l'histoire du jeu vidéo.....	140
<i>Le jeu vidéo pratiqué « en solo »</i>	140
<i>Le jeu vidéo pratiqué en « multijoueur »</i>	143
La limite comme composante structurelle du jeu vidéo.....	144
9. UN OBJET DE L'INDUSTRIE CULTURELLE ?.....	149
10. ABSENCE DE CORPS ?.....	153
La question du corps dans l'expérience de jeu vidéo.....	154
Le jeu vidéo comme expérience d'un handicap temporaire essentiel.....	155
Modulation rythmique chorégraphique et orchestration symphonique.....	160
<i>Ajustements sensori-moteurs avec la machine</i>	161
<i>Accordage sensori-affectivo-moteur et synchronisation rythmique en groupe</i>	162
L'immersion vidéo-interactive et les paradoxes de la corporalité numérique.....	167
Fonction de mantèlement et fonction contenante.....	170
Hybridation et alliance cybernétique : la peau visuelle de synthèse.....	171
<i>La peau comme contenant et surface de projection du moi</i>	171
<i>L'image comme équivalent de la peau</i>	172

<i>L'objet technique comme objet d'étayage et de projection de la vie psychique</i>	173
<i>L'écran vidéo-interactif comme seconde peau visuelle de synthèse</i>	175
Décorporation et recorporation en médiation thérapeutique jeu vidéo.....	177
Éléments d'une psychopathologie du virtuel quotidien.....	179

11. UN OBJET D'ABRUTISSEMENT

ET DE DÉSUBJECTIVATION ?.....	181
Un véhicule idéologique ?.....	182
Le jeu vidéo : une paresse intellectuelle ?.....	187
Un objet de désubjectivation ?.....	190
<i>La subjectivité augmentée : une subjectivité cybernétique</i>	192

II

Construction, mise en place, animation et suivi d'un cadre-dispositif thérapeutique avec le jeu vidéo

12. CONSTRUCTION ET MISE EN PLACE DE L'ATELIER.....	199
Préalables.....	199
Construction de l'atelier.....	201
<i>La rédaction de l'écrit</i>	201
<i>Le sens et le cadre de la médiation thérapeutique jeu vidéo</i>	204
Mise en place de l'atelier et travail institutionnel.....	210
13. ANIMATION ET SUIVI DE L'ATELIER.....	211
Animation du groupe thérapeutique à médiation jeu vidéo.....	211
Suivi de l'atelier.....	214
CONCLUSION.....	217
BIBLIOGRAPHIE.....	225