Table des matières

Introduction 7

La virtualisation :
une condition du vivant

L'enfant au sein : un enfant connecté ?
Michel Jager 23

Vie niet ! Ou l'agitation comme défaut
de connexion
Jean-Pierre Trocmé 29

De l'univers fictionnel à l'espace numérique.
La réalité virtuelle, entre la réalité et l'imaginaire ?
Dominique Texier 37

Évolution de la notion de virtuel dans la fiction
Sébastien Coulombel 47

De la présence au monde aujourd'hui

La prévalence de l'absence
Jean-Pierre Lebrun 69

Communiquer avec les mondes numériques, une nouvelle forme d'altérité pour les enfants et les adolescents
Claude Allard 77

Virtuel : ce qui change et ce qui ne change pas
Gérard Pommier 95

De la réalité à l'heure du virtuel numérique

L'enfant connecté à l'ère cybériste : quel « bien-être médié » ?
Divina Frau-Meigs 107

Du socioculturel au sociovirtuel
Jalil Bennani 131

Une image en trop
Océane Dupuis 141

La connexion est interne au signifiant
Yann Diener 147

Mythologie des jeux vidéo
Tony Fortin 153

Des adolescences à l'aube de l'ère numérique

De l'errance adolescente à l'errance virtuelle
Dominique Texier 165

La parole errante
Olivier Douville 187

À propos du *hikikomori*
Nicolas Tajan 201

Actualité des prises en charge d'adolescents en milieu ouvert
Carine Médou-Marère 209

INCIDENCES ET INVENTIONS CLINIQUES

Se connecter, symptôme ou suppléance
Véronique Sidoit 227

Abord psychomoteur des jeux vidéo
Sylvain Adamczyk 233

Une clinique de la singularité
François Ansermet 239

De la question du changement
Nicolas Georgieff 245

Conclusion 255