

Olivier Duris

Duris, O. (2017). « Du jeu au jeu vidéo. Sur l'intérêt des univers vidéo ludiques dans la clinique de la psychose infantile », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2017/1 (n° 95), p. 85-98

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2017). « Le jeu vidéo, un support de dynamique groupale dans la clinique des enfants autistes et psychotiques », *Le Journal des psychologues*, 2017/8 (n° 350), p. 47-52

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2017). L'utilisation des jeux vidéo en psychothérapie: et plus particulièrement dans la clinique de l'autisme et de la psychose infantile. *Cahiers de PréAut*, 14,(1), 65-91.

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2018). « Empathie et capacités narratives chez les jeunes porteurs de TSA : l'intérêt de la narrativité vidéo-ludique », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2018/1 (n° 97), p. 161-175.

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2018). Ces écrans qui nous inquiètent. Lecture du livre *Les écrans de nos enfants : le meilleur ou le pire ?* Sous la direction de Marika Bergès-Bounes et Jean-Marie Forget. In *Analysis*, 2018.

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2020). L'enfant autiste, le clinicien et la tablette numérique. Pour un usage plus « libre » des tablettes numériques dans le cadre d'une médiation thérapeutique. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 68(3), 153-157

[Lien vers l'article](#)

Duris, O. (2020). De la tablette numérique au robot compagnon : Nouvelles médiations thérapeutiques dans la prise en charge des enfants « TSA ». *Psychologie Clinique*, 49, 50-71.

[Lien vers l'article](#)

Clément, M.-N. et Duris, O. (2017). Le bébé et la tablette numérique : intérêts et dangers. *Spirale*, 83,(3), 62-71.

[Lien vers l'article](#)

Marie-Noelle Clément

CLEMENT, M.-N. et DURIS, O. (2017). « Le bébé et la tablette numérique : intérêts et dangers », *Spirale*, 2017/3 (N° 83), p. 62-71.

CLEMENT, M-N. (2013). Premières séances : 100 films pour les 3-6 ans, sous la direction de Jef Marcadé et Nicolas Costello, avec une interview de Marie-Noëlle Clément (Ed. Les Fiches du Cinéma, 2013)

Yann Leroux

LEROUX, Y. et GILLET, G. (2017). « Soigner avec le jeu vidéo : quelques repérages d'incidences transférentielles à partir de la clinique de la médiation virtuelle-numérique », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2017/1 (n° 95), p. 113-132.

LEROUX, Y. (2016). « Les jeux vidéo et l'expérience transitionnelle », *L'école des parents*, 2016/6 (Sup. au N° 621), p. 89-104.

LEROUX, Y. et LÉBOBE, K. (2015). « Que peut faire un thérapeute d'adolescents avec internet ? », *Adolescence*, 2015/3 (T.33 n° 3), p. 511-522.

LEROUX, Y. (2014). *Mon psy sur internet*, Fyp : 2014.

LEROUX, Y. (2013). « De l'identité en ligne aux communautés numériques : des outils pour devenir soi », dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*. Paris, Dunod, « Inconscient et culture », 2013, p. 139-168.

LEROUX, Y. (2013). « Quelques points de rencontre entre la culture Geek et les adolescents », *Le Carnet PSY*, 2013/1 (N° 168), p. 41-45.

LEROUX, Y. (2013). « Un monde de geeks », *Sciences humaines*, 2013/10 (N° 252), p. 9-9.

LEROUX, Y. (2012). *Les jeux video, ça rend pas idiot !*, FYP : 2012.

LEROUX, Y. (2012). « Psychothérapie et Internet », *Le Journal des psychologues*, 2012/8 (n° 301), p. 29-33.

LEROUX, Y. (2012). « Internet, sexualité et adolescence », *Enfances & Psy*, 2012/2 (n° 55), p. 61-68.

LEROUX, Y. (2012). « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence*, 2012/1 (n° 79), p. 107-118.

LEROUX, Y. (2010). « Les blogues, nouveaux terrains vagues des adolescents », *Cahiers de psychologie clinique*, 2010/2 (n° 35), p. 115-121.

LEROUX, Y. (2008). « Psychothérapies en ligne – histoire, questions éthiques, processus », *Psychothérapies*, 2008/3 (Vol. 28), p. 211-221.

LEROUX, Y. (2008). « Le jeu vidéo, un ludopaysage », *Enfances & Psy*, 2008/1 (n° 38), p. 129-136.

LEROUX, Y. (2009). « Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique », *Adolescence*, 2009/3 (n° 69), p. 699-709.

LEROUX, Y. (2007). « Comment la psychanalyse vint à l'internet. Jalons d'une colonisation », *Le Carnet PSY*, 2007/7 (n° 120), p. 28-29.

LEROUX, Y. (2007). « e-Groupes », *Le Carnet PSY*, 2007/7 (n° 120), p. 34-35.

Frédéric Tordo

TORDO, F. et BASS, H.-P. (2017). « Les médiations numériques et la pratique clinique », *Le Journal des psychologues*, 2017/3 (n° 345), p. 62-65.

TORDO, F. (2017). « Virtuel psychique et numérique... : d'une psychanalyse des organisations limites », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2017/1 (n° 95), p. 165-176.

TORDO, F. (2017). « Médiations numériques et pathologies limites en psychothérapie analytique », dans *L'enfant, les robots et les écrans*. Paris, Dunod, « Inconscient et culture », 2017.

TORDO, F. (2015). « Le travail de la virtualisation psychique : du double virtuel au double numérique », *Le Journal des psychologues*, 2015/9 (n° 331), p. 45-51.

TORDO, F. (2015). « Séduire à l'ère du numérique : une séduction polymorphe à l'adolescence », *Enfances & Psy*, 2015/4 (N° 68), p. 83-92.

TORDO, F. (2015). « Utilité du numérique avec les cas-limites », *Adolescence*, 2015/3 (T.33 n° 3), p. 535-546.

TISSERON, S. et TORDO, F. (2014). « Présentation. Le virtuel, pour quoi faire ? Regards croisés », *Psychologie Clinique*, 2014/1 (N° 37), p. 5-12.

TORDO, F. (2014). « Le virtuel psychique, une anticipation en tension vers l'actualisation », *Psychologie Clinique*, 2014/1 (N° 37), p. 25-37.

TORDO, F. (2014). « Entretien avec Yann Minh, sur une expérience de pédagogie immersive », *Psychologie Clinique*, 2014/1 (N° 37), p. 127-139.

TORDO, F. (2012). « Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo », *Adolescence*, 2012/1 (n° 79), p. 119-132.

TORDO, F. (2010). « Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles », *Psychotropes*, 2010/3 (Vol. 16), p. 179-191.

TORDO, F. et HAJJI, M. (2009). « Avatars et moi ! La fonction psychologique de la multiplicité des avatars dans les jeux vidéo », *Adolescence*, 2009/3 (n° 69), p. 657-665.