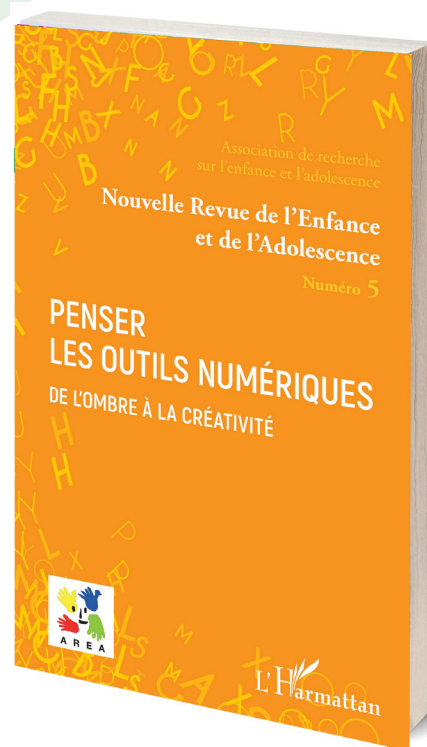


# PENSER LES OUTILS NUMÉRIQUES De l'ombre à la créativité

Nouvelle Revue de l'Enfance  
et de l'Adolescence n°5

Dossier coordonné par  
Vincent Le Corre, Arnaud Sylla & Angélique Gozlan

Le numérique est le grand bouleversement contemporain de la culture. Mais après l'euphorie utopique apparaît aujourd'hui un retour à une dystopie numérique, avec notamment la surveillance des individus, le contrôle de leurs données et la question de leur utilisation [...]. L'accueil des jeunes patients ne saurait faire l'impasse de ces bouleversements. S'appuyant sur la pratique de différents professionnels du soin, ce numéro développe l'idée que, quelle que soit notre fonction, nous sommes amenés à penser les dispositifs numériques avec lesquels les enfants et les adolescents construisent et développent leur subjectivité [...]. Au confluent de la clinique et de la politique, de la question du transfert et du travail de la culture, nous souhaitons contribuer à penser nos pratiques au plus près du patient ou de l'utilisateur.



**Parution : le 08/11/21**  
**Format : 13,5 x 21,5 cm • 202 pages**  
**ISBN : 978-2-343-21336-1**

**Livre papier : 20,50 €**  
**PDF – ePub : 14,99 €**



La Nouvelle Revue de l'Enfance et de l'Adolescence est portée par l'AREA : Association de recherche sur l'enfance et l'adolescence.

**Contact promotion & presse**  
Juliette Sarfati  
01.40.46.79.27  
juliette.sarfati@harmattan.fr

**Harmattan Édition - Diffusion**  
5-7, Rue de l'École-Polytechnique  
75005 Paris  
Tel. : 01 40 46 79 20  
Fax : 01 43 25 82 03

Suivre les Éditions l'Harmattan



**1 – L'ÉDUCATION ET LA PRÉVENTION À L'ÉPREUVE DU NUMÉRIQUE**

Éduquer au numérique au-delà des risques

*Vincent Bernard*

Cyberpornographie : quelle place pour les adultes, quel accompagnement pour les enfants ?

*Thomas Rohmer*

**2 – USAGES DU JEU VIDÉO**

Jeux vidéo en psychothérapie : une métapsychologie du virtuel

*Benoit Virole*

Le développement du e-sport : histoire de la compétition vidéoludique, définition du e-sport et approche psychologique du progamer

*Alexandre Saint Jevin*

Jeux vidéo : entre groupalités et capacité à être seul en période de confinement

*Marion Haza-Pery, Antoine Barsi, Bruno Berthier, Milan Hung*

Guide d'entretien à l'usage des psychologues qui reçoivent des gamers

*Yann Leroux, Pascal Minotte, Niels Weber, Arnaud Zarbo*

**3 – ACCUEILLIR LE NUMÉRIQUE EN INSTITUTION ?**

Les incidences de l'empreinte numérique chez les enfants et adolescents suivis en CMP.

*Nathalie Enkelaar, Nathalie Piron, Xanthie Vlachopoulou*

Les Aventuriers de Zoom, chronique d'un groupe à vocation thérapeutique créé pendant le confinement

*Paula Martinez-Takegami, Marion Minari*

L'informatisation de la psychiatrie : de la maîtrise des dépenses aux marchés de l'e-santé mentale

*Alonso Lanbaci*

**CABINET DE LECTURE, ANALYSE DES FILMS, DE JEUX VIDÉO**

À propos de mon métier d'infirmier

*Isabelle Mayeux*

J'aurai ma peau

*Emmanuelle Granier*

Blessures

*Emmanuelle Granier*

**RÉSUMÉS ET MOTS-CLÉS**

**BON DE COMMANDE**

à retourner à L'Harmattan

7 rue de l'École Polytechnique - 75005 Paris

(adresse valable pour la vente par correspondance uniquement)

Veuillez me faire parvenir ..... exemplaire(s) du livre

*PENSER LES OUTILS NUMÉRIQUES (20,50 €)*

NOM.....PRÉNOM.....

ADRESSE .....

CP..... VILLE .....

Merci d'ajouter au montant de votre commande les frais de port 0.01 euro

1. Par chèque (joint) de ..... euros      2. Par virement en euros sur notre CCP Paris

(IBAN : FR 04 2004 1000 0123 6254 4N02 011/ BIC : PSSTFRPPPAR)

