

Les Jeux vidéo: Perspectives

Cliniques, thérapeutiques & culturelles

À retourner accompagné de votre règlement à
Association Hébé - Aurélie Wijkhuisen
Centre Oreste
66 Bd Béranger 37000 Tours

Adresse

Domicile

Professionnel

M. Mme Mlle

Nom _____

Prénom _____

Profession _____

Tel: _____

Nom de l'établissement (si professionnel) _____

N° de rue _____

Ville _____

Code postal _____

Adresse mail _____

Tarifs

Réduit* 15€

*Étudiant, sans emploi, retraité
(justificatif)

Individuel 40€

Formation continue 80€

Pas d'inscription ni de paiement sur place

N° d'agrément formation permanente 24 37 02790

siret: 520 118 746 00012

Bulletin téléchargeable en ligne sur notre site internet

Ne pas jeter sur la voie publique



les Jeux vidéo perspectives
cliniques, thérapeutiques & culturelles

colloque
29 mars 2013
Maison des sports de Touraine, rue de l'Aviation, Parçay Meslay
TOURS

Mehdi Debabbi-Zoungani Psychologue clinicien | Jean Yves Le Fourn Pédopsychiatre Psychanalyste
Olivier Mauco Docteur en Sciences Politiques | Clémence Moreau Psychologue clinicienne
Jean Roukas Artiste | Mathieu Tricot Philosophe | Benoit Virole Psychologue Psychanalyste

Organisation: Association Hébé, Centre Oreste
66 Bd Béranger
37000 Tours

Inscriptions: associationhebe@hotmail.fr
www.asso-hebe.fr
06 61 36 20 76

Tarifs: Formation continue: 80€
Individuel: 40€
Réduit: 15€

associationhebe@hotmail.fr

tel : 06 61 36 20 76 - fax : 02 47 80 16 95

www.asso-hebe.fr

Centre Oreste

66 Bd Béranger 37000 Tours

Colloque

Les Jeux vidéo

Perspectives

Cliniques, thérapeutiques & culturelles



Tours
le 29 Mars 2013

Maison des Sports de Touraine

rue de l'Aviation

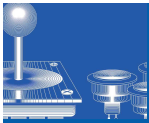
37210 Parçay-Meslay

Un colloque organisé
par l'association



**Adolescence,
Psychanalyse et
Sciences Affines**





Le jeu vidéo peut être considéré comme le paradigme ludique de notre rapport au numérique. Il s'agit certes de « jouets » techniques, mais ils s'inscrivent dans l'histoire de nos rapports avec les machines et produisent une expérience subjective venant bousculer la culture ludique.

Au travers de ce média émerge une richesse culturelle ainsi que des potentialités créatrices qu'il faut valoriser à l'adolescence.

Avec Freud, nous pourrions mettre en avant une psychopathologie psychanalytique du vidéoludique quotidien; c'est à certains égards ce qu'il a proposé au travers de l'interprétation des rêves...

Encore faut-il définir l'objet de recherche ; tantôt le virtuel, la cyberculture, la ludologie, les mondes numériques, les nouvelles technologies de l'information et de la communication...

Sous l'appellation "jeux vidéo" coexiste une pluralité de pratiques ludiques, et donc de potentialités créatives.

Comment les penser et nous en saisir dans la clinique ?

Cette journée aura pour visée une élaboration de ces objets en interrogeant le champ vidéoludique en tant que processus culturel et thérapeutique.



PROGRAMME DE LA JOURNÉE

8H30 Accueil

UNE MATINÉE CLINIQUE DE 9H15 A 12H15

Présentation & modération
Arnaud SYLLA Psychologue au centre Oreste

9H30 « Du Je au Jeu »

Jean Yves Le FOURN

Pédopsychiatre - Psychanalyste,
chef de service du Centre Oreste
membre du Collège International de l'Adolescence

10H « Mediations vidéoludiques: effets thérapeutiques et enjeux institutionnels »

Clémence MOREAU Psychologue clinicienne &
Mehdi DEBABBİ-ZOURGANI Psychologue clinicien,
membres du Groupe de Travail Analytique
sur les Jeux Vidéo



10H45 Pause café

11H15 « La technique des Jeux vidéo en psychanalyse »

Benoît VIROLE Docteur en psychopathologie et
Sciences du Langage, Psychologue - Psychanalyste

12H15 Pause déjeuner

14H Reprise

L'APRÈS MIDI, UN AUTRE REGARD DE 14H15 A 17H

Discutant
Vincent Le CORRE Psychologue - Psychanalyste,
membre du Groupe de Travail Analytique
sur les jeux vidéo

14H15 « Jeux vidéo, culture populaire mais pas que »

Jean ROUKAS Artiste

15H « Le concept de gamification »

Olivier MAUCO Docteur en Sciences Politiques,
Consultant Concepteur média ludique

15H45 « Penser les Jeux vidéo »

Mathieu TRICLOT Maître de Conférence en
Philosophie, Université de technologie
Belfort - Montbéliard

16H30 débat et conclusion

17H Clôture de la journée

COMITE SCIENTIFIQUE ET D'ORGANISATION

Association Hébé

Caroline Gauvreau, Aurélie Wijkuisen, Jean Yves le Fourn, Isabelle Perrin, Arnaud Sylla.

Le Groupe de Travail Analytique sur les Jeux Vidéo
Clémence Moreau, Lucie Parisot, Vincent Le Corre, Grégoire Latry, Jean-Christophe Dardart, Mehdi Debabbi-Zourgani,



Association de recherche clinique dans le domaine de l'Adolescence, la Psychanalyse et des Sciences Affines.

Informations complémentaires et documents téléchargeables sur notre site internet
www.asso-hebe.fr