

- ANZIEU D. (1987) « Les signifiants formels et le Moi Peau », in ANZIEU D., *et al.*, Les enveloppes psychiques, Paris, Dunod, pp.1-22.
- BORANES J.J. (2002) « Penser le double », in *Revue Française de Psychanalyse*, Tome LXVI, n°5, PUF, Paris, pp.1837-1843.
- BRUN A. (2007, 2010), Médiations thérapeutiques et psychose infantile, Dunod, Paris, réédit. 2010.
- BRUN A., CHOUVIER B., ROUSSILLON R. (2013) Manuel des médiations thérapeutiques, Dunod, Paris.
- BRUN A. (2014) « De la sensori-motricité à la symbolisation dans les médiations thérapeutiques pour enfants psychotiques », in BRUN A. ROUSSILLON R., *et coll.*, Les formes primaires de symbolisation, Paris, Dunod, pp.11-35.
- CASTORIADIS-AULAGNIER P. (1975) La Violence de l'interprétation, PUF, Paris.
- CHOMETTE F. (2009) Voyage en double. Accompagnement clinique d'une grossesse gémellaire pathologique : entre échographie et échoïsation, Mémoire de Master 1, Université Lumière Lyon2, Lyon.
- CICCONE A. (2003) « Les enfants qui «poussent à bout», logiques du lien tyrannique. », in CICCONE *et al.*, *Psychanalyse du lien tyrannique*, Dunod, Paris, pp.11-45.
- CICCONE A., *et al.* (2012) La part bébé du soi, approche clinique, Dunod, Paris.
- CICCONE A. (2014) « La part bébé du soi et les formes primaires de la subjectivité », in *Les formes primaires de symbolisation*, Dunod, Paris.
- DAVID-MÉNARD M. (2000) Tout le plaisir est pour moi, Hachette, Paris.
- DARNTON R. (2011, 17 décembre). How Luther went viral. *The Economist*.
- DECOURT P. (1998) « Le double : fonctions et paradoxes », in *Psychiatrie française*, vol.29, n°4, Paris.
- DIX A., *et al.* (2004) *Human-Computer Interaction*, Pearson Education Limited, Harlow, England.
- DOLTO F. (1984) L'image inconsciente du corps, Seuil, Paris.
- DONARD V., SIMAR E. (2012) « la médiation vidéo ludique en psychothérapie », in *Enfances & Psy*, 2012/2, n°55, Erès, Toulouse, pp.79-88.
- FREUD S. (1895) « Esquisse d'une psychologie scientifique », in *Naissance de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1956, pp. 312-396.
- FREUD S. (1908) « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, pp.33-46.
- FREUD S. (1914) « Remémoration, répétition et perlaboration », in *Œuvres complètes de Freud, tome XII*, PUF, Paris, 2004.
- FREUD S. (1915) Métapsychologie, Gallimard, Paris, 1968, pp.125-146.
- FREUD S. (1915) « L'inconscient », in *Œuvres complètes de Freud, tome XIII*, PUF, Paris, 2005, pp.205-244
- FREUD S. (1921) « Psychologie des masses et analyse du moi », in *Œuvres complètes de Freud, tome XVI*, PUF, Paris, 1991, pp.1-83.
- GAON T. (2008) « Critique de la notion d'addiction aux Jeux vidéo, soigner des jeux vidéo / soigner par les jeux vidéo », in *Quaderni*, Automne 2008, N°67, MSH - Sapienza, pp.33-34.
- GIMENEZ G. (2002) « Les objets de relation », in CHOUVIER B. *et al.*, *Les processus psychiques de la médiation*, Dunod, Paris, pp.81-101.
- GREEN A. (1990) La folie privée, Gallimard, Paris.
- GERGELY G., KOOS O., WATSON J. S. (1999) « Perception causale et rôle des comportements imitatifs des parents dans le développement socio-émotionnel précoce », in NADEL J. & DECEY J., *dir.*, *Imiter pour découvrir l'humain*, PUF, Paris.
- HENRY J. (2004) « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, pp.118-30.
- HORVATH A.O., GREENBERG L.S. (1994) *The working alliance: Theory, research, and practice*. Adam O. HORVATH & Leslie S. GREENBERG. John Wiley & Sons.
- HUMBERT, P. (1947) *L'œuvre scientifique de Blaise Pascal*, Albin Michel, Paris.
- KAËS R. (2002) « Médiation, analyse transitionnelle et formations intermédiaires », in CHOUVIER B. *et al.*, *Les processus psychiques de la médiation*, Dunod, Paris, pp.11-28.
- KAUFFMAN S. (2002) *La complexité, vertiges et promesses*, Investigations. Oxford University Press.
- LACADÉE P. (2007) *L'éveil et l'exil*, Editions Cécile Defaut, Nantes.
- LAUGHLIN R. (2005) *A Different Universe: Reinventing Physics from the Bottom Down*. Basic Books, NY.
- LESSIG L. (2000) « Code Is Law, On Liberty in Cyberspace », in <http://harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law.html>
- LEROUX Y. (2009) « Le Jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique », in *Adolescence*, 2009/3, n° 69, Tome 27, « Avatar et mondes virtuels », pp.699-709.
- LEROUX Y. (2010a) « Les blogues, nouveaux terrains vagues des adolescents », in *Cahiers de psychologie clinique*, De boeck, Bruxelles, n°35, 2010.
- LEROUX Y. (2010b) « L'Addiction aux Jeux vidéo, une paresse intellectuelle », in <http://www.psyetgeek.com/laddiction-aux-jeux-vido-une-paresse-intellectuelle>.
- LEROUX Y. (2012) *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, FYP Edition, Limoges.
- LEROUX Y. (2013) « Matières numériques, matières à transfert », in *Institut du Virtuel Seine Ouest, Colloque international*, Samedi 15 Juin 2013, Paris.
- MILNER M. (1955) « Le rôle de l'illusion dans la formation du symbole » in *Revue Française de Psychanalyse*, 1979, n°5-6, repris in CHOUVIER B. (dir.), *Matière à symbolisation, art, création et psychanalyse*, Delachaux et Niestlé, Paris, 1998, pp.28-59.
- MISSONNIER S. (1999) *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*, PUF, Paris.
- MISSONNIER S. (2014) « Hallucinations motrices, commémorations, protoreprésentations et jeux vidéo », in BRUN A., ROUSSILLON R., *et coll.*, *Les formes primaires de symbolisation*, Dunod, Paris, pp.117-130.
- NATKIN S. (2004) *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle, quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques*, Magnard-Vuibert, Paris.
- OGDEN T.H. (1977) *Subjects of analysis*. Jason Aronson, Incorporated.
- ROUSSILLON R. (1997) « La fonction symbolisante de l'objet », in *Agonie, clivages et symbolisation*, PUF, Paris.
- ROUSSILLON R. (2010), « La dépendance primitive et l'homosexualité primaire « en double », in GOLSE B., ROUSSILLON R., *La naissance de l'objet*, PUF, Paris, pp.31-58.
- SEGAL H. (1969) *Introduction à l'œuvre de Melanie Klein*, PUF, Paris, 2011.
- SHANNON C.-E. (1948) *A mathematical theory of communication* Bell System Technical Journal, vol. 27, pp.379-423 et pp.623-656.
- SIMONDON G. (1958) *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris.
- STERN D. (1985) *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, PUF, Paris, 1989.
- STORA M., (2009) « Rêve et Réalité : une clinique du Jeu vidéo comme médiation thérapeutique », in *Dialogue - Recherche sur le couple et la famille - 2009/4^{ème} trimestre N°186*, Erès, Toulouse, pp.87-97.
- THAON, M. (1988) « Caractéristiques et fonctions des objets de relation », in *Après Winnicott, Actes des journées d'études du COR*, Arles, hôpital Joseph-Imbert, pp.13-17.
- TISSERON S. (1999) « «Que voient-ils ?» ou la triple enveloppe de la situation échographique » in SOULÉ M., *dir.*, *Ecoute voir...l'échographie de la grossesse. Les enjeux de la relation*, Erès, Toulouse, pp. 89- 111.
- TISSERON S. (2004) « Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages », in *Adolescence*, 22 (1), pp.9-23.
- TISSERON S. (2011) « De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité », in *Revue Française de Psychanalyse*, 2011/1 vol. 75, PUF, Paris, pp. 149-159.
- TISSERON S. (2012) *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, Paris.
- TURNER F. (2006) *Aux sources de l'utopie numérique*, C&F éditions, Caen, 2012.
- VIROLE B., (2011) *La complexité de soi*, Charlielle édition, Paris.
- WINNICOTT D.W. (1974), *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*, Gallimard, Paris, 2000.