

# SUBJECTIVITÉS & ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

ÉCRANS, RÉSEAUX SOCIAUX, JEUX VIDÉO, INTELLIGENCES ARTIFICIELLES



## INTERVENANTS

### AUTEURS DE L'OUVRAGE

**JOHANN JUNG**, psychologue clinicien. Maître de conférences, HDR au CRPPC, Université Lyon 2

**GUILLAUME GILLET**, psychologue clinicien. Praticien en psychothérapie à médiation jeu vidéo. Doctorant au CRPPC.

### DISCUTANT, ANIMATION AVEC LA SALLE

**MOSTAFA MAHLA**, psychologue clinicien. Projet de thèse médiation réalité virtuelle.

## PRESENTATION

Cet ouvrage explore les enjeux des nouvelles technologies à l'ère de l'hypermodernité, pour une meilleure compréhension de ses effets sur la vie psychique. En quoi le « virtuel », à travers ses différentes formes, transforme-t-il nos façons de penser, de créer, de souffrir et de soigner ?

## VISIOCONFERENCE

**MARDI  
19 MAI  
À 19H**

