

Bibliographie sélective

ADDICTIONS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES



Juin 2012

Réalisation
Agathe SANDON
Chargée d'ingénierie documentaire
14H rue Pierre de Coubertin 21000 Dijon
Tél. : 03 80 66 87 68
a.sandon@ireps-bourgogne.org

➡ Ressource disponible à l'IREPS

➡ Ressource consultable en ligne

Articles de périodiques

➡ ADDICTION SUISSE. **Cyberaddiction**. *Focus*, 10/2010, 4p. http://www.sfa-isp.ch/no_cache/fr/faits-et-chiffres/cyberaddiction/?cid=984&did=1768&sechash=2b894b10

➡ CANONNE J **Ecrans l'addiction virtuelle**. *Sciences humaines*, 2011, n°231, pp. 40-42.

➡ DANGAIX D. **Tout objet de plaisir peut devenir une addiction**. *La Santé de l'homme*, n°396, juillet-août 2008, pp. 4-6 <http://www.inpes.sante.fr/SLH/articles/396/03.htm>

➡ DAVIDSON C. **Les addictions sans substances**. *Dépendances*, 04/2006, n°28, p. 2-4. http://www.sfa-isp.ch/DocUpload/dep_28_davidson.pdf

FISCHER A. **Adolescents et écrans, des pratiques excessives à la cyberdépendance**. *Revue du soignant en santé publique*, 2009, n° 34 : 26-29.

➡ GAON T. **Psychopathologie des jeux en ligne**. *Carnet/Psy hors-série*, 11/ 2007 <http://www.omnsh.org/spip.php?article129>

➡ GAON T. **Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo**. *Quaderni*, 2008, n° 67, p.33-37. <http://www.omnsh.org/spip.php?article176>

GEORGE N. **Cyberdépendance : quelle réalité, quelle prévention ?** *Journal de l'animation*, 2009, n°96, pp. 14-27.

➡ GUILLAUD H., LEROUX Y. **Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo**. In *Internet Actu.net* [en ligne]. Fondation Internet Nouvelle Génération, 1996, mise à jour du 23 mars 2009. <http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-vidéo/>

HALSBERGHE Q, LUISETTO S, STORA M, AUFRERE L, et al. **L'ordinateur, une dépendance ?** *Les cahiers de prospective jeunesse*, vol. 13, n°47, juillet 2008, pp. 1-32

HAUTEFEUILLE M., VALLEUR M., TISSERON S. **Adolescence et mondes virtuels**. *Psychotropes*, vol. 15 n° 1, mai 2009 ; Ed. De Boeck Université

➡ ISPA (Institut Suisse de Prévention de l'Alcoolisme et autres toxicomanies). **Les jeunes et les écrans**. *Lettre aux parents*, n°8, 2009, 6 p. http://www.sfa-isp.ch/fileadmin/user_upload/DocUpload/Lettreauxparents_8.pdf

➡ LOUACHENI C. [et al]. **Les loisirs devant écran des jeunes : usages et mésusages d'Internet, des consoles vidéo et de la télévision**. *Psychotropes*, 2007, n° 13, pp. 153-175. <http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-153.htm>

➡ LOUACHENI C, PLANCKE L, ISRAEL M. **Web attitude : les loisirs devant écran des jeunes roubaisiens**. *Contact santé*, 2008, pp. 224-233.

➔ MINOTTE P., DONNAY J.Y. **Les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.** *Les cahiers de l'Institut Wallon pour la santé mentale*, 2010, n° 6, 144 p. <http://www.iwsm.be/cahier/UPTIC.pdf>

RAYNAL F **Addictions sans drogues : répondre à l'excès sans excès.** *ASH*, 2011, n°2724, pp. 32-35

➔ SERGERIE M.A. **Internet : quand l'usage est problématique.** *Psychologie Québec*, 2009, n°26, p.26-28. http://www.ordrepsy.qc.ca/pdf/Psy_Qc_Mars2009_Dossier_03_Sergerie.pdf

➔ VALLEUR M., FOURNIER M. **Faut-il avoir peur des jeux vidéos ?** *Sciences Humaines*, 08/2004, n°152, p. 40-41

➔ VALLEUR M, VELEA D. **Les addictions sans drogue(s).** *Revue Toxibase*, 2002, n°6, pp. 1-15. <http://psydoc-fr.broca.inserm.fr/toxicomanies/Textes/Addictionssansdrogues.pdf>

➔ VAVASSORI D. [et al.] **Le test des comportements addictifs.** *Psychotropes*, 2002, n° 8, pp.75-96. <http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2002-2-page-75.htm>

➔ VENISSE J-L. **Addiction avec ou sans drogue, même combat !** *Actal*, 2011, n°9, pp. 8-13

➔ WENDLING T. **Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo.** *Dépendances*, 04/2006, n°28, p.21-24. http://www.sfa-ispac.ch/DocUpload/dep_28_wendling.pdf

Ouvrages et rapports

➔ ASSOULINE D. **Impact des nouveaux médias sur la jeunesse.** Paris : Sénat, Rapport d'information, n°46, 10/2008, 138 p. <http://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-0461.pdf>

➔ COURVOISIER M. **Trouble de dépendance à Internet : notions générales.** Genève : Action innocence, 2007. 7 p
<http://www.actioninnocence.org/suisse/Fichiers/ModeleContenu/214/Fichiers/D%c3%a9pendance%20Internet.pdf>

➔ DELEGATION INTERMINISTERIELLE A LA FAMILLE, IPSOS. **La connaissance et la perception des jeux vidéo par les parents.** Paris : IPSOS, 12/2008, 18 p.
http://www.social-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Rapport_DEF_jeux_videos_-_24.10.08.pdf

➔ GROSSKOST A, JEANNETEAU P. **La cyberdépendance : état des lieux et propositions.** Rapport du Groupe UMP à l'Assemblée Nationale, 11/2008, 11 p.
http://www.crje.fr/rapport_cyberdependance_assemblee_nationale_2008.pdf

➔ HENNO J. **Les 90 questions que tous les parents se posent : Téléphone mobile, Internet, Jeux vidéo...** Paris : Ed. Télémaque, 2008

➔ NADEAU L, ACIER D, KERN L, NADEAU C-L. **La Cyberdépendance : état des connaissances, manifestations et pistes d'intervention.** Montréal : Centre Dollard-Cormier, 2012. pp. 15-29.
<http://www.centredollardcormier.qc.ca/cdc/documents/cybercomplet.pdf>

➔ MINOTTE P. **Cyberdépendance et autres croquemitaines.** Bruxelles : Yapaka.be, Editions Fabert, 2010. http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/TA_cyberdependance_WEB.pdf

➔ MINOTTE P. **Qui a peur du grand méchant web ?** Bruxelles : Yapaka.be, Editions Fabert, 03/2012, 34 p. http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/56_internet-web-1.pdf

NAYEBI J-C. **La cyberdépendance en 60 questions**. Paris : Editions Retz, 2007. 128 p.

NON-VIOLENCE ACTUALITES. **Les écrans : grandeur et dépendance**. Montargis : Non-violence actualités, 2009, 111 p.

➔ TISSERON S. **De la passion des images à l'addiction : le cas des jeux vidéo**. In : **Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions**. Paris : Inserm, 2008. pp. 403-418. (Expertise collective) http://www.inserm.fr/index.php/content/download/7163/55296/version/2/file/jeux_vers_final.pdf

TISSERON S. **Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies**. Paris : Ed. Albin Michel, 2008

➔ VAUGEOIS P. **La cyberdépendance : fondements et perspectives**. Québec : Centre Québécois de Lutte aux Dépendances, 2006, 40p. <http://www.toxquebec.com/rtecontent/document/cyberdependancetext.pdf>

➔ VENISSE J-L, ADES J, VALLEUR M. **Rapport pour la MILDT concernant le problème des addictions aux jeux**. Paris : MILDT, 2007, 143 p. http://www.drogues.gouv.fr/fileadmin/user_upload/site-pro/06_Etudes_Rapports/01_principaux_rapports/niv_4/pdf/Venisse-mildt-jeu.pdf

Brochures

➔ ACTION INNOCENCE. **Etre adolescent, vivre, aimer, séduire à l'ère du numérique. Guide Netcode**. Paris : Action innocence, 28 p. http://www.actioninnocence.org/suisse/Fichiers/ModeleContenu/902/Fichiers/Guide%20Netcode%2028p_poids_reduit.pdf

➔ ACTION INNOCENCE. **Protéger les enfants sur Internet** Paris : Action innocence, 4 p. <http://www.actioninnocence.org/suisse/Fichiers/ModeleContenu/434/Fichiers/Flyer%20Action%20nnocence%202009.pdf>

➔ INTERNET SANS CRAINTE, FCPE, LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT [et al]. **Découvrir Internet ensemble, c'est plus sûr : guide parents**. Paris : Internet sans crainte, 2012, 18 p. <http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/ISCparents-CEMEA.pdf>

➔ MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE. **8 conseils pour protéger vos enfants sur Internet**. Paris : Ministère de l'Education Nationale, 08/2008, 4 p. http://www.travail-solidarite.gouv.fr/IMG/pdf/8_conseils_pour_proteger_vos_enfants_sur_Internet.pdf

Sites Internet

APTE (Audiovisuel pour tous dans l'éducation)

L'association APTE est née en 1986, portée par des éducateurs qui, observant que la société faisait une place de plus en plus grande aux images, avaient développé l'intuition qu'il était indispensable de mener une éducation citoyenne dans ce domaine... Elle propose des formations et des outils pédagogiques autour de l'éducation à l'image, l'éducation aux médias, les usages de l'Internet, la visualisation de l'information, etc.

www.apte.asso.fr

CIEM (Collectif Inter-associatif Enfance et Media)

Le CIEM a pour objet de promouvoir la socialisation de l'enfant et de l'adolescent à l'âge du multimédia, de représenter leurs intérêts et de favoriser la recherche et le dialogue entre éducateurs, familles, professionnels et usagers des médias, pouvoirs publics et chercheurs dans ce domaine.

<http://www.collectifciem.org>

CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'informations)

Le CLEMI est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif. Il a pour mission d'apprendre aux élèves une pratique citoyenne des médias.

<http://www.cleми.org/>

CRJE (Centre de référence pour le jeu excessif)

Le Centre de référence pour le jeu excessif (CRJE) a pour ambition première d'être au service de tous ceux qui sont concernés par les problèmes liés aux pratiques ludiques

<http://www.crje.fr/index.html>

GRSM (Groupe de recherche Médias et santé)

Le GRMS de l'UQAM (Université du Québec à Montréal) est une unité pluridisciplinaire dont les travaux portent sur le rôle des médias dans le façonnement des normes sociales en matière de santé, notamment celui d'Internet.

<http://www.grms.uqam.ca/>

Hôpital Marmottan

Le Centre Médical Marmottan est une structure publique de soins pour toxicomanes. Il est ouvert à toute personne concernée par des problèmes d'usage de produits licites ou illicites ou d'autres formes de dépendance, notamment sans produit. Il propose de nombreuses ressources en ligne.

<http://www.hopital-marmottan.fr>

Internet sans crainte

Ce programme national de sensibilisation aux enjeux et risques de l'Internet représente la France au sein du projet européen *Safer Internet Plus* qui regroupe 26 pays de l'Union européenne. Ce projet a pour vocation de donner les moyens aux enfants et aux adolescents de maîtriser les NTIC en mettant en place des programmes de sensibilisation et en luttant contre les contenus illicites et préjudiciables. De nombreuses ressources à destination des enseignants/éducateurs, des parents et des enfants de 7 à 17 ans sont proposées.

<http://www.internetsanscrainte.fr/index.php>

Médias-Cité : centre de ressources pour les usages du multimédia

Médias-cités est une association loi 1901 dont l'objet est l'accompagnement des opérateurs culturels, éducatifs et socioculturels dans l'usage des NTIC au quotidien.

<http://www.medias-cite.org/>

E-enfance

Cette association, reconnue d'utilité publique, a pour mission de permettre aux jeunes de profiter en toute sécurité de l'Internet, du téléphone mobile et des jeux vidéo. E-enfance propose plusieurs outils de sensibilisation aux bons usages des nouvelles technologies et informe les parents et les professionnels sur l'actualité d'Internet en matière de sécurité des jeunes.

www.e-enfance.org

Net Ecoute 0820 200 000

Numéro national et site web pour la protection des jeunes sur Internet. Des conseils pratiques et une aide psychologique en cas de confrontation à des problèmes liés à Internet, aux mobiles et aux jeux vidéo.

www.netecoute.fr

Jeux vidéo info parents

Site permettant aux parents de se familiariser avec l'univers des jeux vidéo, afin de choisir des jeux adaptés à leurs enfants. Le site propose des fiches détaillées de centaines de jeux, ainsi qu'une mine d'informations pratiques. Le site est également décliné en version iPhone (application Jeux VIP).

www.jeuxvideoinfoparents.fr

Le Cybercrips

Le Cybercrips est un espace d'accueil, d'écoute, d'information et d'orientation destiné aux 13-25 ans. Ses champs d'action sont l'éducation à la vie affective et sexuelle, la prévention des conduites à risque des jeunes, des usages de drogue et le bien-être / mal-être.

<http://www.lecrips-idf.net/article7.html>

Le café des parents

Propose aux parents écoute, accompagnement et orientation de diverses problématiques familiales via des entretiens, des ateliers, des conférences, etc.

<http://www.epe-idf-accueil.com/>