

Bibliographie sélective autour de la thématique : Les écrans : usages et dépendance

Les références annotées de * sont disponibles dans les centres ressources du PEPS Limousin et visibles à l'adresse suivante : <http://poledoc.bibli.fr/opac/>

Cette bibliographie ne propose qu'un échantillon de références essentielles à l'approche sociologique et comportementale à l'usage des nouveaux supports numériques. Pour aller plus loin, nous vous invitons à visiter notre base de données documentaire (*onglet dossiers thématiques*) en suivant ce lien : http://educsantedoclimousin.bibli.fr/opac/index.php?lvl=etagere_see&id=27

SOMMAIRE :

1. Articles
2. Ouvrages
3. Supports d'animation
4. Sites Internet

1. Articles :



* *Tendances*, n°77, septembre 2011

Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010

Résumé : En France, plusieurs rapports publics récents (Trucy, 2006 ; INSERM 2008) ont été consacrés aux jeux de hasard et d'argent. Ceux-ci étaient non seulement envisagés en fonction de leur impact économique, mais aussi dans une perspective de santé publique tenant compte des problèmes personnels et sociaux potentiellement engendrés par cette activité en cas de pratique excessive. Mais, il manquait la quantification de l'ampleur de ces problèmes. Afin de combler cette lacune, les pouvoirs publics ont mandaté l'OFDT pour réaliser une première enquête nationale de prévalence sur le jeu.

Téléchargeable : <http://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/eftxjcr9.pdf>



* *Addictions*, n°37, mars 2012

Entretien avec le Pr. Serge Tisseron, Technologies numériques, mode d'emploi, pp. 8-11

Résumé : Elles tiennent une place grandissante dans nos vies, leurs performances ne cessent de s'accroître. L'addiction nous guette-t-elle au tournant ?

Téléchargeable :

<http://www.anpaa.asso.fr/images/stories/201202telechargements/addictions37.pdf>

2. Ouvrages :



* **Du plaisir du jeu au jeu pathologique - 100 questions pour mieux gérer la maladie : Les réponses claires des spécialistes des Hôpitaux Universitaires de Paris Sud et de Nantes**

Belkacem Abdou, 2011, 188 p.

Résumé : « Jouer pour le plaisir », peut évoluer, lorsque le joueur s'expose à de trop grands risques, vers l'addiction et devenir pathologique. Ce livre a pour but de vous aider à : mieux comprendre le jeu de hasard et d'argent et sa forme pathologique ; mieux comprendre le monde des jeux sur Internet et leur usage problématique ; favoriser le dialogue avec le patient et son entourage ; apporter des informations sur les traitements actuels.



* **Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions**

Collectif, INSERM, 2008, 479 p.

Résumé : L'INSERM, suite à la demande faite par la Direction Générale de la Santé d'une expertise collective, rend compte à la fois d'un phénomène individuel et collectif, social et médical et analyse l'addiction au jeu en relation avec les autres addictions et le contexte dans lequel elle se développe.



* **La cyberdépendance. État des connaissances, manifestations et pistes d'intervention**

Nadeau Louise, Acier Didier, Kern Laurence et al., Centre Dollard-Cormier, 2012, 76 p.

Résumé : Cette monographie recense l'essentiel des travaux de recherche menés à ce jour sur ce phénomène, encore méconnu et peu documenté, qu'est la cyberdépendance.

Téléchargeable :

<http://www.centredollardcormier.qc.ca/cdc/documents/cybercomplet.pdf>



* **La dépendance aux jeux vidéo et à Internet**

Lucia Romo, Stéphanie Bioulac, Laurence Kern, Grégory Michel, DUNOD, 2012, 207 p.

Résumé : L'ouvrage répond à certaines questions (Quelles sont les motivations à jouer ? Quels bénéfices peut-on y trouver ? Quels sont les risques encourus au jeu excessif ? Comment évaluer le degré de dépendance ? Comment peut-on aider à se libérer de ce problème ?) et présente un programme complet de prise en charge de la "cyberdépendance". Il se conclut sur un carnet pratique.

5. Supports d'animation

*** Les jeunes et Internet : guide pédagogique et ludique**

Ministère de la communauté française, Administration générale de l'enseignement et de la recherche scientifique (Belgique), 2009

Téléchargeable : <http://www.enseignement.be/index.php?page=26149>

*** BLUFF ! BLUF ! : prévenir les addictions aux jeux de hasard et d'argent**

Le film BLUFF est un outil pédagogique destiné aux jeunes de 14 et 18 ans. L'objectif est de fournir aux jeunes les éléments qui leur permettront de comprendre les règles auxquelles sont soumis les jeux d'argent. Une compréhension erronée de leurs règles de fonctionnement et l'ignorance des pièges qu'ils renferment peuvent mettre en danger certains jeunes. En outre, il se peut que ceux-ci soient déjà confrontés à une situation problématique ou de dépendance aux jeux, notamment à travers leur famille ou connaissances.

Téléchargeable : http://www.crje.fr/outils_pedagogiques.html

*** Vinz et Lou**

Vinz et Lou sont des archétypes des jeunes d'aujourd'hui : vos enfants, vos petits-enfants, vos élèves, vos voisins, les adolescents de demain et les adultes d'après demain...

Chaque épisode s'appuie sur des situations concrètes auxquelles sont confrontés les enfants de 7 à 12 ans et met en scène les répercussions de leurs actions dans leur quotidien. Ce programme n'impose pas une seule réponse ou un seul comportement, mais cherche à rendre l'enfant responsable, conscient des conséquences de ses actes.

<http://www.vinzetlou.net/>

*** 2025 ex machina**

Ce Serious Game a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin...

<http://www.2025exmachina.net/>

*** Internet Sans Crainte**

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes aux bons usages de l'Internet qui représente la France au sein du Safer Internet Program de la Commission européenne. Le programme est coordonné en France par la Délégation aux Usages de l'Internet, rattachée au ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche et au Secrétariat d'État à l'économie numérique. Tralalere est l'opérateur de la campagne de sensibilisation en charge du développement des contenus, des outils et des actions d'information auprès du grand public et du système éducatif.

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

5. Sites Internet :

* **A.N.P.A.A. : Association Nationale de Prévention en Alcoologie et Addictologie**

Son domaine d'action couvre l'ensemble des addictions : usage détourné et mésusage d'alcool, tabac, drogues illicites et médicaments psychotropes, pratiques de jeu excessif et autres addictions sans produit. Les risques liés à ces comportements pour l'individu, son entourage et la société sont abordés dans une perspective globale, psychologique, biomédicale, et sociale. L'intervention de l'A.N.P.A.A. s'inscrit dans un continuum allant de la prévention et de l'intervention précoce à la réduction des risques, aux soins et à l'accompagnement.

<http://www.anpaa.asso.fr/>

* **OFDT : Observatoire Français des Drogues et Toxicomanie**

Organisme public chargé du recueil, de l'analyse et de la synthèse des données relatives aux drogues illicites, à l'alcool, au tabac et aux jeux de hasard et d'argent en France.

<http://www.ofdt.fr/>

* **CRJE : Centre de Référence sur le Jeu Excessif**

Ce centre est donc la première structure sur le territoire français à développer officiellement une activité de recherche, de formation et d'information sur le jeu excessif. Il s'adresse aux joueurs et aux non joueurs, aux professionnels de la santé et du champ social, ainsi qu'aux opérateurs de jeu privés engagés dans le jeu responsable.

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

Le site propose de nombreux supports de communication (dépliants, brochures, outil,...) téléchargeable gratuitement.

* **PédaGoJeux**

Site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo.

Depuis 2008, le site aborde le jeu vidéo avec pour objectif de donner aux parents, les clés de compréhension de cet univers pour mieux accompagner leurs enfants.

<http://www.pedagojeux.fr/>

* **Hôpital Marmottan : Centre de Soins et d'Accompagnement des Pratiques Addictives**

Pour toute personne concernée par des problèmes de produits licites ou illicites ou d'addictions sans drogue.

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

* **Cyberdépendance**

Site d'informations et de données sur la dépendance aux nouvelles technologies : les cyberdépendances ou encore la cyberaddiction.

<http://cyberdependance.fr/>

Centres Ressources en Éducation et Promotion de la Santé en Limousin

Base de Données Documentaires : <http://poledoc.bibli.fr>

Site Internet : www.pepslimousin.fr

En Corrèze

IREPS 19

1, boulevard du Docteur Verlhac
19100 BRIVE

Tél : 05 55 17 15 50

Contact : Céline MORELLI – DA SILVA

Mail : celinemorelli.irepslimousin@gmail.com
/ ireps19@orange.fr

En Creuse

IREPS 23

Résidence du Jardin Public
27, avenue de la Sénatorerie
23000 GUERET

Tél : 05 55 52 36 82

Contact : Marie-Rose THEUILLON

Mail : mrtheuillon.irepslimousin@gmail.com /
ireps23@orange.fr

En Haute-Vienne

IREPS 87

4, rue Darnet
87000 LIMOGES

Tél : 05 55 37 19 57

Contact : Catherine GEOFFROY

Mail : cgeoffroy.irepslimousin@gmail.com /
ireps87@orange.fr