



Ouvrages introductifs de Biblio-Drogues

Pour consulter ou emprunter ces ouvrages, vous pouvez nous contacter :

bibliotheque@infordrogues.be - 02/227.52.26

nadja.documentation@gmail.com - 04/223.01.19

Thème : Jeux vidéo et Internet

Cyberdépendance et autres croquemitaines

MINOTTE P.

Bruxelles : Ministère de la Communauté française, 2010. 59 p.

Résumé :

Internet et les jeux vidéo appartiennent maintenant à notre quotidien, ce qui ne les empêche pas d'être régulièrement au centre de polémiques. On leur prête volontiers une influence négative sur les nouvelles générations. C'est ainsi que depuis quelques années, le concept de "cyberdépendance" est utilisé pour évoquer l'usage abusif qui peut être fait de ces technologies. On pourrait être accro à celles-ci comme à une substance psychotrope. De la même façon, elles sont accusées d'engendrer de la violence et des passages à l'acte. Au même titre que le rock'n'roll, il y a quelques années, elles sont suspectées d'entretenir chez les jeunes un imaginaire malsain. Des faits divers, parfois dramatiques, viendraient ponctuellement créditer ces hypothèses. Néanmoins, les résultats de recherches menées sur ces questions invitent à nuancer sérieusement ces affirmations.

Avis :

Ce petit ouvrage est inspiré de la recherche menée en Belgique par Pascal Minotte, psychologue, psychothérapeute et chercheur au CRESAM (ex- Institut Wallon pour la Santé Mentale), avec son collègue Jean-Yves Donnay. Cette recherche, réalisée à la demande de la Région wallonne, a fait l'état des lieux des connaissances sur les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo. L'ouvrage présenté ici en constitue une synthèse et fait aussi état du regard critique qu'il y a lieu de porter sur ces questions et leur dramatisation.

En prêt au centre de documentation de : NADJA, Infor-Drogues

Mes enfants sont accros aux jeux vidéo !

OULLION J.M.

Paris : Les Carnets de l'Info, 2008. 191 p.

Résumé :

Internet et les jeux vidéo appartiennent maintenant à notre quotidien, ce qui ne les empêche pas d'être régulièrement au centre de polémiques. On leur prête volontiers une influence négative sur les nouvelles générations. C'est ainsi que depuis quelques années, le concept de "cyberdépendance" est utilisé pour évoquer l'usage abusif qui peut être fait de ces technologies. On pourrait être accro à celles-ci comme à une substance psychotrope. De la même façon, elles sont accusées d'engendrer de la violence et des passages à l'acte. Au même titre que le rock'n'roll, il y a quelques années, elles sont suspectées d'entretenir chez les jeunes un imaginaire malsain. Des faits divers, parfois dramatiques, viendraient ponctuellement créditer ces hypothèses. Néanmoins, les résultats de recherches menées sur ces questions invitent à nuancer sérieusement ces affirmations.

Avis :

Ouvrage destiné aux parents ainsi qu'à toute personne qui se pose des questions sur la cyberdépendance. L'auteur part du principe que l'angoisse des parents ou des professionnels naît souvent du manque de connaissance et que c'est par la connaissance que naît la compréhension et la régulation. Il propose de présenter le monde des jeux vidéo et le langage qui y est associé de manière à fournir au lecteur un minimum de connaissance et de points de repère ainsi qu'une représentation plus concrète sur le domaine. Il tente de classer les jeux vidéo en différentes catégories en fonction de leur finalité. Il aborde les différents aspects des jeux en soulignant tant les fonctions positives que les signaux d'alarme. Il s'efforce de fournir des réponses claires aux idées reçues qui suscitent de l'angoisse comme "le jeu rend asocial, épileptique, hyper violent...". Enfin, il propose des pistes concernant les attitudes à adopter quand on est confronté à la problématique tant pour limiter les risques que pour garder le lien.

En prêt au centre de documentation de : NADJA, Infor-Drogues

Qui a peur des jeux vidéo?

TISSERON S.

Paris : Albin Michel, 2008. 161 p.

Résumé :

Les jeux vidéo sont aujourd'hui partout, les espaces qu'ils donnent à voir sont de plus en plus beaux, les histoires qu'ils racontent sans cesse plus captivantes, et leurs adeptes, seuls ou en réseau, y éprouvent des émotions toujours plus exceptionnelles. A tel point que pour beaucoup d'enfants, ces jeux ne sont plus des mondes, ils deviennent le monde. Du coup, certains parents finissent par les voir comme un monstre tapi derrière l'écran familial, prêt à dévorer leur progéniture ! On parle même d'addiction... sans voir que ces jeux sont aussi très riches pour les enfants. Serge Tisseron aide ici les parents à y voir plus clair :- Quelles compétences les jeux vidéo développent-ils ?- En quoi aident-ils l'enfant à surmonter ses soucis ?- Comment savoir s'il est "accro" ?- Que faire pour le décrocher de son écran ?- Comment prévenir les excès avant l'adolescence ? La culture de nos enfants passe désormais par les jeux vidéo. Leur passion pour ces nouveaux espaces n'est pas un problème médical, mais éducatif et pédagogique. C'est pourquoi il est essentiel que les parents s'y intéressent.

Avis :

Si, en tant que parent, vous estimez avoir un rôle à jouer dans l'apprentissage de vos enfants, que les jeux vidéo fassent ou non partie de votre univers, ouvrez ce livre... En effet Serge Tisseron y explique en quoi ces jeux vidéo font désormais partie intégrante de l'apprentissage de la vie de nos adolescents. S'il en banalise l'usage et met en avant les bienfaits qu'ils peuvent apporter aux ados, vous ne trouvez pas pour autant dans cet ouvrage d'angélisation de ces jeux vidéo. Au contraire : l'attention est portée sur les dérives possibles et des pistes pour s'en prémunir sont exposées. Ce livre propose aux parents des outils pour comprendre ce qui est en jeu et leur permettent de cadrer et d'accompagner leurs adolescents dans leur apprentissage. La plume dynamique d'Isabelle Gravillon restitue les paroles de l'expert passionné dans un langage clair et très vivant.

En prêt au centre de documentation de : NADJA, Infor-Drogues

La cyberdépendance en 60 questions

NAYEBI J.C.

Paris : Retz, 2007. 128 p.

Résumé :

Internet offre de multiples possibilités : recherche documentaire, jeu, communication sans contrainte de temps ni d'espace. Sa démocratisation et l'extrême facilité de son usage en font un outil très populaire. Certains usagers développent cependant une telle dépendance à son égard

qu'ils vont jusqu'à mettre en péril leur vie sociale, affective, familiale ou professionnelle. Si la prise en compte de ce phénomène addictif est récente, les apports des scientifiques depuis une dizaine d'années ont déjà permis de mettre à jour différentes formes cliniques de la dépendance aux nouvelles technologies. Dans cet ouvrage, Jean-Charles Nayebi, spécialiste reconnu des troubles liés à la modernité, livre son expérience de praticien dans le traitement de ces "cyberdésordres". Il propose une "hygiène" d'utilisation de l'informatique, et formule des recommandations pratiques précises afin de prévenir la survenue d'une addiction aux effets dévastateurs chez les personnes prédisposées. Le jeu des questions-réponses permet de reproduire fidèlement les interrogations des parents ou des conjoints démunis face à leurs proches "accros", ou en voie de le devenir. En annexe, des informations complémentaires permettent aux non-spécialistes d'acquérir le vocabulaire et les connaissances de base nécessaires à la compréhension de ce problème. Les professionnels de l'enfance et de la santé trouveront en outre dans cet ouvrage les informations capitales quant au diagnostic de ces conduites à risque, et pourront mener plus facilement leur mission d'information et de dialogue auprès de leurs patients et des familles.

Avis :

Ce livre est destiné à toute personne que le virtuel intrigue ou inquiète, que ce soit pour sa pratique ou celle d'un proche. Pas seulement les parents d'adolescents mais également les conjoints, les amis, car la cyberdépendance ce n'est pas seulement une histoire de jeux en ligne, c'est aussi la quête effrénée d'information, les achats compulsifs, l'oubli dans des relations virtuelles, etc. En répondant de manière explicite à une série de questions récurrentes dans sa pratique, l'auteur nous permet de comprendre les différentes facettes de ces comportements, de distinguer l'usage de la dépendance et de jouir au mieux des ressources du virtuel. Un petit regret toutefois, paru en 2007, cet ouvrage ne comporte pas de volet détaillé sur les réseaux sociaux.

En prêt au centre de documentation de : Infor-Drogues, NADJA
