

Wichtige Publikationen zum Thema Hyperkonnektivität und Onlinesucht / Publications majeures au sujet de l'hyperconnectivité et de la cyberaddiction

N° Nr.	Auteur Autor	Titre Titel	Année Jahr	Langue Sprache (f/d/i/e)	Inhalt (deutsch)	contenu (français et anglais)	Types de doc Documentart	Prévalence Epidémiologie Prévalenz Epidemiolegie	Prévention Prévention	Diagnostique Traitement Diagnostik Behandlung	context général Allgemeine Zusammen hänge	Autres Andere	Accès et Lien Zugang und Link
1	Annaheim B. et al. (Sucht Schweiz im Auftrag des BAG)	Internetgebrauch und interaktive (Online-)Games	2012	d	Zur Beantwortung der Postulate Forster-Vannini (09.3521) und Schmid-Federer (09.3579) «Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games» erarbeitete das BAG in Zusammenarbeit mit Fachpersonen einen Expertenbericht. Dieser zeigt die Verbreitung exzessiver Internetnutzung und damit zusammenhängender gesundheitlicher Probleme auf. Zudem bietet er einen Überblick über entsprechende präventive Massnahmen und Interventionen (z.B. Therapie) sowie Handlungsempfehlungen.	L'OFSP a élaboré, en collaboration avec des experts, un rapport afin de répondre aux postulats Forster-Vannini (09.3521) et Schmid-Federer (09.3579) intitulés « Dangers potentiels d'Internet et des jeux en ligne ». Ce document met en évidence l'augmentation de l'utilisation excessive d'Internet et des problèmes de santé qui en découlent. Par ailleurs, il présente un aperçu des mesures préventives et des interventions adéquates (p. ex., thérapies), ainsi que des recommandations pratiques.	Rapport d'expert / Expertenbericht	x					Accès libre: http://www.bag.admin.ch/jugendprogramme/10047/13303/index.html?lang=de http://www.bag.admin.ch/jugendprogramme/10047/13303/index.html?lang=fr
2	Süss D. et al. / ZHAW und swisscom	JAMES Ergebnisbericht zur Jamesstudie	2012	d	Der Bericht fasst die Ergebnisse der JAMES Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz) zusammen. Es wird untersucht wie 12- bis 19-jährige die neuen Medien nutzen.		Rapport / Bericht	x					Accès libre: http://www.psychologie.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienspsychologie/medienumgang/james.html
3	Süss D. et al. / ZHAW und swisscom	JAMESfocus Mediennutzungstypen bei Schweizer Jugendlichen	2011	d	JAMESfocus ermöglicht einen differenzierteren Blick auf das, was im ersten Moment homogen erscheint: Auf der Grundlage der Daten aus der JAMES-Studie 2010 werden verschiedene Freizeit- und Mediennutzungstypen herausgearbeitet.		Rapport / Bericht	x			x		Accès libre: http://www.psychologie.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienspsychologie/medienumgang/james.html
4	Süss D. et al. / ZHAW und swisscom	JAMES Ergebnisbericht zur Jamesstudie	2010	d	Der Bericht fasst die Ergebnisse der JAMES Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz) zusammen. Es wird untersucht wie 12- bis 19-jährige die neuen Medien nutzen		Rapport / Bericht	x					Accès libre: http://www.psychologie.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienspsychologie/medienumgang/james.html
5	Young S. K. & Nabuco de Abreu C. (Hrsg.)	Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment	2011	e	Dieses Buch bietet eine umfassende Übersicht über Onlinesucht und behandelt auch spezifische Probleme wie Onlinespiele, Online Sexsucht und Glücksspielsucht Im Hinblick auf den schnell anwachsenden Gebrauch von neuen Medien und Technologien von jungen Erwachsenen der «Net Generation» und von «iGeneration»-Teenagern, konzentriert sich ein grosser Teil des Buches auf die Jugendlichen, wie beispielsweise der Beitrag von Franz Eidenbenz, der im Kapitel 14 die «Onlinesucht» bei Jugendlichen thematisiert: «Systemic Dynamics with Adolescents Addicted to the Internet».	This book provides cutting-edge coverage by expanding the field to include specific problems such as online gaming, cybersex addiction, and gambling addiction. Its extensive attention to dealing with adolescents is essential, given the rapid rise in media and technology use by both Net Generation young adults and iGeneration teenagers. In chapter 14, Franz Eidenbenz focuses on «Systemic Dynamics with Adolescents Addicted to the Internet».	Livre (avec articles) / Buch (mit Artikeln)			x			Articles payants: http://onlinelibrary.wiley.com/book/10.1002/9781118013991
6	Stapferhaus Lenzburg (Hrsg.)	Home: Willkommen im digitalen Leben	2010	d	Die Neuen Medien verändern unsere Lebenswelt, wie seit dem Buchdruck und der Elektrifizierung keine Innovation mehr. Namhafte Autorinnen und Autoren gehen der Frage nach, wie die «digitale Revolution» unser Leben verändert, und äussern sich zu den damit verbundenen Hoffnungen und Ängsten. Aufgezeichnete Expertengespräche geben Einblick in wissenschaftliche Diskurse und Erkenntnisse.		Livre / Buch				x		Livre payant: http://shop.hierundjetzt.ch/epages/Store.sf?ObjectPath=/Shops/test/Products/978-3-03919-191-8

7	Wölflin K. et al.	Computerspiel- und Internetsucht: ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual	2012	d	Die Ambulanz für Spielsucht in Mainz ist bundesweit führend in der Erforschung von Computerspiel- und Internetsucht sowie der Entwicklung und Evaluation störungsspezifischer Behandlungskonzepte. Das daraus entstandene Manual informiert wissenschaftlich fundiert über Krankheitsbild, Diagnostik und Therapie der Computerspiel- und Internetsucht und beschreibt adäquate Behandlungsstrategien.		Livre / Buch			x				Livre payant: http://www.kohlhammer.de/wms/instances/KOB/alphaDE/Medizin/Psychotherapie/Reihe-Stoerungsspezifischer-Psychotherapie/Computerspiel-und-Internetsucht/
8	Schuhler P. & Vogelgesang M.	Phatologischer PC- und Internt-Gebrauch: Eine Therapieanleitung	2012	d	Der Band beschreibt zunächst das neuere Störungsbild des pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs, seine Abgrenzung zu anderen psychischen (Sucht-)Erkrankungen sowie Entstehungs- und Erklärungsansätze. Nach einer Darstellung des diagnostischen Vorgehens, das auch wichtige Hinweise für die Therapiegestaltung liefern kann, wird das therapeutische Vorgehen ausführlich und praxisorientiert erläutert.		Livre / Buch			x				Livre payant: http://www.amazon.de/gp/product/3801722872/ref=as_li_ss_tl?ie=UTF8&camp=1638&creative=19454&creativeASIN=3801722872&linkCode=as2&tag=psysia-21
9	Bundesamt für Sozialversicherungen (Nationales Programm Jugend und Medien) und ZHAW	Medienkompetenz: Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien	2013	d	In diesem Leitfaden beantwortet das medienpsychologische Forschungsteam häufig gestellte Fragen rund um das Thema Jugend und digitale Medien auf einer wissenschaftlichen Basis. Der Ratgeber bietet Orientierung und möchte insbesondere Eltern und Lehrpersonen ermutigen, Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien aktiv zu begleiten.		Livre / Buch (Ratgeber)			x				livre payant: http://www.psychologie.zhaw.ch/de/psychologie/forschung-und-entwicklung/medienpsychologie/medienumgang-von-kindern-und-jugendlichen/faqmedienkompetenz.html
10	Herzig et al. (Hrsg.)	Jahrbuch Medienpädagogik 8 / Medienkompetenz und Web 2.0	2010	d	Vor dem Hintergrund der aktuellen Diskussion zu den Entwicklungen des Web 2.0 steht die bisherige Bestimmung von Medienkompetenz aus verschiedenen Perspektiven auf dem Prüfstand. Angesichts neuer Techniken und Anwendungen in Verbindung mit Social Software sowohl bei der Gestaltung als auch bei der Nutzung diskutieren die Beiträge des Bandes theoretische und konzeptionelle Bestimmungen, spezifische Kompetenzen, Standards in der Medienbildung, die empirische Erfassung von Medienkompetenz sowie die Praxis innerhalb verschiedener Bildungskontexte.		Livre (avec articles) / Buch (mit Artikeln)			x				Livre payant: http://www.amazon.de/Jahrbuch-Medienpädagogik-Medienkompetenz-German-Edition/dp/3531169440
11	Bundesrat	Gefährdungspotential von Interent und Onlinegames	2012	d/fr	Der Bundesratsbericht basiert auf dem vom BAG und weiteren Fachpersonen erstellten Expertenbericht (in der Liste aufgeführt unter «Annaheim et al.») und enthält Schlussfolgerungen sowie Empfehlungen des Bundesrates für das weitere Vorgehen.	Le rapport du Conseil fédéral est basé sur le rapport d'expert élaboré, en collaboration avec des experts, par l'OFSP (cf. «Annaheim et al.» dans la liste actuelle). Celui-ci contient des conclusions et recommandations pour les étapes suivantes pronocés par le Conseil fédéral.	Rapport du Conseil fédéral / Bundesratsbericht							Accès libre: http://www.bag.admin.ch/jugendprogramme/10047/13303/index.html?lang=de http://www.bag.admin.ch/jugendprogramme/10047/13303/index.html?lang=fr
12	Lemmens J.S. et al.	The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior	2010	e	Die Longitudinalstudie, in der 851 holländischen Jugendliche untersucht wurden, zeigt auf, dass pathologisches Spielen zu gesteigertem aggressivem Verhalten führt, vor allem wenn gewalttätige Spiele gespielt wurden und mehrheitlich bei männlichen Jugendlichen.		Article / Artikel	x					Games	Accès libre: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20549320
13	Elliott L. et al.	Video Game Genre as a Predictor of Problem Use	2012	e	In dieser Studie (n = 3'380) wird untersucht, in welchem Zusammenhang die problematische Nutzung von Videospiele (PV = «problem video game playing») mit den Spielarten steht. PVP wurde vor allem bei Personen festgestellt, die First-Person-Shooter, Action Adventure, Rollenspiele und Glücksspiele spielten.		Article / Artikel	x					Video Games	Accès libre: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22242785

14	Bundesamt für Sozialversicherungen (Nationales Programm Jugend und Medien)	Risikofaktoren bei der Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche und mögliche Handlungsstrategien im Rahmen von Prävention und Intervention	2012	d/fr	Der vorliegende Bericht kommt zu dem Schluss, dass der Risikogruppen-Ansatz für die Präventionspraxis nicht zweckdienlich ist, da davon ausgegangen werden muss, dass es keine homogenen Risikogruppen gibt, sondern dass bei Personen mit risikobehaftetem Mediennutzungsverhalten verschiedene Risikofaktoren (z.B. persönliche Merkmale, fehlende Begleitung durch Erwachsene) zusammenwirken. Daraus lassen sich zwei Schlussfolgerungen ziehen: Zum einen ist es wichtig, Eltern und andere Betreuungspersonen in ihrer Begleitfunktion zu unterstützen und zum anderen sollten diese befähigt werden, mögliche Gefährdungen frühzeitig zu erkennen und bei Bedarf Fachpersonen zu konsultieren.		Rapport / Bericht (Forschungsbericht)		x					Accès libre: http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=de&lnr=12/12
15	Rumpf H. et al.	PINTA: Prävalenz der Internetabhängigkeit	2011	d	In dieser vom Bundesministerium für Gesundheit geforderten, repräsentativen Studie wurde die Häufigkeit der Internetabhängigkeit bei den 14- bis 64-Jährigen in Deutschland untersucht. Die Resultate zeigen, dass etwa 1% der 14- bis 64-jährigen in Deutschland als internetabhängig eingestuft werden. 4,6% der 14- bis 64-Jährigen werden als problematische Internetnutzer angesehen und in der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen ist die Verbreitung am grössten.		Rapport / Bericht (Studienbericht)	x						accès libre: http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressemitteilungen/2011-03/pinta-studie.html
16	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrg.)	JIM: Jugend, Information, (Multi-) Media - Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger	2012	d	Seit 1998 wird mit der JIM-Studie im jährlichen Turnus eine Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt. Die Resultate der JIM-Studie 2012 zeigen u.a. auf, dass für Jugendliche die Sozialen Netzwerke ein zentraler Aspekt der Internetnutzung bleiben und dass Online-Communities neben Suchmaschinen und Videoportalen zu den drei am häufigsten ausgeübten Anwendungen im Internet zählen.		Rapport / Bericht (Studienbericht)	x						Accès libre: http://www.mpfs.de/?id=527
17	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrg.)	JIM: Jugend, Information, (Multi-) Media - Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger	2013	d	Seit 1998 wird mit der JIM-Studie im jährlichen Turnus eine Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt. Die Resultate der JIM-Studie 2013 deuten u.a. darauf hin, dass Jugendliche 179 Minuten täglich online sind und den Grossteil dieser Zeit für den Bereich Kommunikation verwendet (Online-Communities). Es wird auch deutlich, dass Computer und Internet in der Schule zunehmend an Bedeutung gewinnt und dass der Zugang zum Internet bei Jugendlichen insgesamt immer öfter auch über Smartphone oder Handy stattfindet.		Rapport / Bericht (Studienbericht)	x						Accès libre: http://www.mpfs.de/index.php?id=613
18	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrg.)	KIM: Kinder + Medien, Computer + Intern - Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger	2012	d	Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmässig eine Basisstudie zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre) durch. Die Ergebnisse der im Jahre 2012 durchgeführten Studie zeigen, dass insgesamt 62 Prozent der 6- bis 13-Jährigen zumindest selten das Internet nutzen und dass der Anteil an Internetnutzern mit dem Älterwerden der Kinder deutlich ansteigt (93% Internetnutzerinnen unter den 12-jährigen).		Rapport / Bericht (Studienbericht)							Accès libre: http://www.mpfs.de/index.php?id=548

19	Thomé S. et al.	Computer use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults - a prospective cohort study	2012	e	In dieser Studie wird deutlich, dass die Länge der Computernutzung mit Schlafstörungen und verminderter Leistungsfähigkeit für Männer assoziiert werden kann. Für die Frauen stellt die Nutzung des Computers ohne Pausen ein Risikofaktor mehrerer Aspekte der psychische Gesundheit dar.	Time spent on general computer use was prospectively associated with sleep disturbances and reduced performance for the men. For the women, using the computer without breaks was a risk factor for several mental health outcomes.	Article / Artikel	x			x				Accès libre: http://www.biomedcentral.com/1471-244X/12/176
20	Marmet et al. (Suchtmonitoring Schweiz / Sucht Schweiz im Auftrag des BAG)	Themenheft Internetnutzung und problematische Internetnutzung in der Schweiz im Jahr 2013	2013	d	Das Suchtmonitoring Schweiz ist ein Berichterstattungssystem mit dem Ziel, repräsentative Daten der Schweizer Wohnbevölkerung zum Thema Sucht und dem Risiko des Konsums psychoaktiver Substanzen (Tabak, Alkohol, Cannabis, usw.) zusammenzutragen. Im Jahre 2013 wurde erstmals auch die problematische Internetnutzung (Prävalenzen) in der Schweiz untersucht.	Le Monitoring suisse des addictions est un système de surveillance. Son but est de collecter des données représentatives de la population résidante en Suisse sur le thème de l'addiction, des risques liés à la prise de substances psychotropes (tabac, alcool, cannabis, etc.). En 2013, le Monitoring suisse des addictions s'est dédié aussi à l'analyse (prévalences) de la cyberdépendance en Suisse.	Rapport / Bericht	x							Accès libre: http://www.suchtmonitoring.ch/docs/library/marmet_16fj7kfif.pdf
21	Kuss D.J. & Griffith M.D.	Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research / Journal of Behavioural Addiction, 1,3-22	2012	e	In dieser Literaturrecherche werden 30 Studien zusammengefasst und miteinander verglichen. Die Untersuchungen weisen darauf hin, dass exzessives Onlinespielen zu ähnlichen Symptomen wie bei Substanzabhängigkeit führen. Da Spiele vor allem Kinder und Jugendliche ansprechen, sind diese am meisten gefährdet, eine Spielsucht zu entwickeln.		Article / Artikel	x			x		Games	Article payant: http://www.academia.edu/1146881/Kuss_D.J._and_Griffiths_M.D._2012_Online_gaming_addiction_in_adolescence_A_literature_review_of_empirical_research_Journal_of_Behavioural_Addiction_1_3-22#	
22	Grüsser S.M. et al.	Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? / Cyberpsychology & Behavior	2007	e	In der vorliegenden Studie (n = 7069) wurde das Suchtpotential für Spiele und die Beziehung zwischen exzessivem Spiel und aggressivem Verhalten untersucht. Die Resultate machen deutlich, dass 11.9% der Versuchspersonen die diagnostischen Kriterien für eine Abhängigkeit in Bezug auf ihr Spielverhalten erfüllen. Es gibt jedoch nur wenige Hinweise darauf, dass aggressives Verhalten mit exzessivem Spielverhalten zusammenhängt.		Article / Artikel	x			x		Games	Article payant: http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9956	
23	Rehbein F. et al.	SUCHT: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis / Journal of Addiction Research and Practice (Volume 59, Number 3)	2013	d/e	In der 59. Ausgabe der Zeitschrift SUCHT sind wissenschaftliche Artikel zum Thema exzessive Bildschirmnutzung, Mediensucht, und pathologische Internetnutzung vorzufinden.		Revue avec articles / Zeitschrift mit Artikeln				x			Articles payants: http://www.psycontent.com/content/k476110610k3/?v=editorial	
24	Bergmann W. & Hüther G.	Computersüchtig: Kinder im Sog der modernen Medien	2007	d	In diesem Buch geht es um die Faszination Computer und Computersucht – und ihre Folgen für Psyche und Hirnentwicklung von Kindern. Der Kindertherapeut Wolfgang Bergmann und der Hirnforscher Gerald Hüther zeigen Wege auf, wie Eltern ihren «computersüchtigen» Kindern helfen können.		Livre / Buch				x			Livre payant: http://www.amazon.de/Computersüchtig-Kinder-modernen-Taschenbuch-Ratgeber/dp/3407229046	
25	Schuhler P. et al. (Hrsg.)	Pathologischer PC/Internet-Gebrauch (Gaming, Chatting, Surfing): Indikatives Behandlungskonzept für Patientinnen und Patienten mit pathologischem PC/Internet-Gebrauch	2009	d	In diesem Buch wird ein Behandlungskonzept für Patientinnen und Patienten mit pathologischem PC/Internet-Gebrauch vorgestellt. Das vorliegende Konzept umreiss das Krankheitsbild, den diagnostischen und therapeutischen Ansatz der AutorInnen und gibt Beispiele aus der klinischen Praxis.		Livre / Buch (Behandlungsmanual)				x			Accès libre: http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Muenchwies/Klinik/Wer_sind_wir/PDF-Dateien/Konzepte_Heft_16_PC_Gebrauch_1209.pdf	
26	Berger C. (Suchtprävention Stadt Zürich)	Suchtpotential von Games, Internet und Co.: Ein Update für die Suchtprävention	2013	d	Im Jahr 2007 machte die Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich eine erste Auslegung zur exzessiven Nutzung von Bildschirmmedien. Nun liegt ein Update vor, das neue Erkenntnisse bündelt und Anpassungen für die Präventionsarbeit vorschlägt.		Rapport / Bericht			x				accès libre: http://www.stadt-zuerich.ch/content/ssd/de/index/gesundheits_und_praevention/suchtpraevention/allgemein.html	

27	Rehbein F. et al.	Computerspielabhängigkeit im Kinders- und Jungendalter: Empirische Befunden zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale	2009	d	In dem multimethodalen, interdisziplinären Forschungsprojekt aus Deutschland werden die Ursachen, der Verlauf und die Verbreitung (Prävalenz) von Computerspielabhängigkeit sowie die klinische Relevanz weiterer Formen psychischer Abhängigkeit in Zusammenhang mit der Nutzung interaktiver Unterhaltungsmedien untersucht.		Rapport / Bericht (Forschungsbericht)			x			Accès libre: http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf
28	Hesse H. & A.	Computer- und Videospiele: Alles, was Eltern wissen sollten	2007	d	Wie sieht das Spielangebot aus? Was darf ein Kind spielen, was besser nicht? Was sind gewalttätige Spiele und woran erkennt man diese? Wie lange darf ein Kind vor dem PC sitzen? Auf diese und ähnliche Fragen im Konekt von Computer- und Videospiele geht es in diesem Elternratgeber.		livre / Buch (Ratgeber)		x				Livre payant: http://www.herbig.net/uploads/tx_ttipshop/media/hesse_inhaltsverzeichnis.pdf
29	Jäncke L. et al.	Virtual reality and the role of the prefrontal cortex in adults and children	2009	e		Dans cette recherche sont décrites les fondements neuronaux de l'expérience de la présence. Les résultats sont discutés dans le contexte des modèles actuels expliquant l'expérience de la présence, l'illusion de la main en caoutchouc, et les expériences hors du corps.	Article / Artikel			x			Accès libre: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19753097
30	Eidenbenz F.	Ambulante Versorgung und Behandlung von medien- und computersüchtigen Kindern und Jugendlichen - Schwerpunkt systemischer Ansatz	2012	d	Der Artikel stammt aus dem Praxishandbuch «Internet- und Computersucht, Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern» vom Möller, C. (Hrsg.). Ausgewiesene Expertinnen und Experten aus Wissenschaft und Praxis befassen sich darin mit den soziologischen, psychologischen und entwicklungspsychiatrischen Aspekten der Internet- und Computersucht. Typische Fallbeispiele ergänzen die Darstellung.		Article / Artikel			x			Livre payant: http://www.sozialmedia.ch/archive/2077
31	INSERM	Conduites addictives chez les adolescents. Usages, prévention et accompagnement.	2014	fr		Ce document présente les principaux constats et les recommandations du groupe d'experts réunis par l'Inserm dans le cadre de la procédure d'expertise collective ¹ , pour répondre à la demande de la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (Mildt) concernant les conduites addictives chez les adolescents, en particulier sur les usages et les stratégies de prévention et d'accompagnement.	Rapport/ Bericht		x	x			Accès libre: http://www.inserm.fr/actualites/rubriques/actualites-societe/conduites-addictives-chez-les-adolescents-une-expertise-collective-de-l-inserm
32	Leroux Yann	Commentaire sur le rapport de l'INSERN	2014	fr		Commentaires et critiques du rapport publié par l'INSERM.	Article / Artikel				x		Accès libre: http://www.psytgeek.com/reflexions-a-propos-de-la-synthese-inserm-2014-conduites-addictives-chez-les-adolescents
33	Beard K, Wolf E.M.	Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction	2001	e		Article mettant à jour l'approche de K. Young. Introduit notamment le terme d'"usage problématique d'internet".	Article / Artikel					x	Accès libre: http://www.internetbehavior.com/jandk/diagnosis%20internet%20addiction.pdf
34	Greenfield D	Virtual Addiction: sometimes new technology can create new problems	2005	e		This study examined the self-reported Internet behavior of nearly 18,000 people who answered a survey on the ABCNEWS.com web site. Results clearly support the psychoactive nature of the Internet, and the potential for compulsive use and abuse of the Internet for certain individuals.	Article / Artikel					x	Accès libre: http://virtual-addiction.com/wp-content/pdf/nature_internet_addiction.pdf
35	Gaillard J.-P.	Enfants et adolescents en mutation: Mode d'emploi pour les parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes	2009	fr		Livre sur l'éducation. Il aborde différents thèmes qui ont muté ces dernières années, en lien avec les jeunes, et donne des conseils pour mieux les comprendre.	Rapport / Bericht		x	x	x		Accès payant: http://www.amazon.fr/Enfants-adolescents-mutation-enseignants-th%C3%A9rapeutes/dp/2710123568
36	Grohol J.	Internet Addiction Guide	2012	e		Article expliquant le concept de cyberaddiction, abordant essentiellement les problèmes de définitions, les défauts des potentiels symptômes et la réflexion ayant mené à ce diagnostic.	Article					x	Accès libre: http://psychcentral.com/netaddiction/

37	Grohol J.	Not in the DSM-5: Internet Addiction & Parental Alienation Disorder	2012	e		Article expliquant le concept de cyberaddiction, abordant essentiellement les problèmes de définitions.	Article / Artikel				x		Accès libre: http://psychcentral.com/blog/archives/2013/05/29/not-in-the-dsm-5-internet-addiction-parental-alienation-disorder/
38	Ko C.H. et al.	The comorbid psychiatric symptoms of Internet Addiction: Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD), depression, social phobia and hostility	2005	e		Recherche effectuée auprès d'un total de 2114 étudiants (1204 hommes et 910 femmes) pour étudier la dépendance à Internet, les symptômes du TDAH, la dépression, la phobie sociale et l'hostilité.	Article / Artikel	x				x	Accès payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17577539
39	Han D.H., et al.	Experimental and Clinical Psychopharmacology	2009	e		Essai clinique de traitement au Bupropion afin de traiter la cyberaddiction. Les résultats montrent une certaine amélioration.	Etude / Studie				x		Accès payant: http://psycnet.apa.org/journals/pha/18/4/297/
40	Durkee T. et al.	Prevalence of Pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors	2012	e		Étude transversale sur la prévalence de l'utilisation pathologique d'internet dans 11 pays. Présente certaines problèmes dépendants du genre des populations.	Article / Artikel	x					Accès payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22621402
41	Winkler A. et al.	Treatment of internet addiction: A meta-analysis	2013	e		Revue de 16 études parue sur le traitement de la cyberaddiction et la portée de celles-ci par rapport à l'amélioration des symptômes.	Article / Artikel				x		Accès payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23354007
42	Ahn D.H.	Korean policy on treatment and rehabilitation for adolescents' Internet addiction	2007	e		Indisponible	Rapport / Bericht		x		x		Indisponible
43	Kormas G. et al.	Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic internet use among adolescents: a cross-sectional study	2011	e		Etude menée en Grèce sur un échantillon de 866% adolescents (moyenne d'âge 14,7 ans) pour déterminer les principaux facteurs de risques.	Article / Artikel	x					Accès libre: http://www.biomedcentral.com/1471-2458/11/595/
44	Achab S., Bertolini M et Karila L.	Developing Pharmacotherapy for cyberaddictions?	2012	e		Article qui démarre sur la réflexion du développement d'une pharmacothérapie pour la cyberaddiction. Donne les premières pistes à explorer afin d'élaborer un projet:comorbidités, addictions ou TOCs.	Article / Artikel				x		Accès libre: http://benhamscience.com/open/toaddj/articles/V005/SI0012TOADDJ/20TOADDJ.pdf
45	Bostwick JM, Bucci JA.	Internet Sex addiction treated with naltrexone	2008	e		Article discutant l'utilisation thérapeutique de naltrexone et les réactions corporelles qui en suivraient et en quoi elles empêcheraient l'addiction.	Article / Artikel				x		Accès payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18241634
46	Atmaca M.	A case of problematic internet use successfully treated with SSRI-antipsychotic combination	2007	e			Article / Artikel				x		Payant
47	Fisoun V., Floros G. et al.	Internet addiction as an important predictor in early detection of adolescent drug use experience-implications for research and practice	2012	e		Etude qui compare l'utilisation d'internet, la consommation de drogue et les potentiels troubles de la personnalité des jeunes, afin de déterminer si l'usage problématique d'internet est un facteur de risque et un indicateur.	Article / Artikel	x	x				Accès payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22227578
48	Jauréguiberry F.	Hypermodernité et manipulation de soi	2004	fr		Article expliquant les différents type de manipulation identitaire que les individus peuvent faire sur internet, la création d'un sur-moi et en quoi des pratiques peuvent amener un usage problématique à s'installer.	Article / Artikel		x			x	Accès payant: http://www.caim.info/l-individu-hypermoderne--9782749203126-p-157.htm
49	Tisseron S. et al.	L'enfant et les écrans	2013	fr		Avis de l'Académie des sciences (France). Ce rapport très accompli est un des plus complets sur le thème de l'hyperconnectivité. Ce rapport présente 26 recommandations en sept catégories, les questions délicates comme la violence ou l'usage excessif sont abordées, des solutions sont proposées et commentées. Les sept catégories sont: les principes, l'enfant avant 2 ans, de 2 à 6 ans, de 6 à 12 ans, après 12 ans (l'adolescent), les risques pathologiques, la violence.	Rapport / Bericht		x		x		Accès lecture seule http://www.grea.ch/publications/dependances-28-les-jeux-video-un-phenomene-qui-nous-interroge

50	Allain Sébastien	Serious game et perception du réel : lecture documentaristante et potentiel cognitif	2013	fr		Article sur le serial gaming, c'est-à-dire les jeux éducatifs. Ils tentent de démontrer l'utilité des outils du cinéma documentaire dans la création de ceux-ci.	Article + vidéo / Artikel und Video		x	x			Accès libre: http://www.omnsh.org/ressources/702/serious-game-et-perception-du-reel-lecture-documentaristante-et-potentiel-cognitif
51	Tonio Cantelmi, Maria BeatriceToro, Massimo Talli	Avatar. Dislocazioni mentali, personalità tecno-mediate, derive autistiche e condotte fuori controllo.	2010	it		Dans ce volume, qui analyse les différents aspects de la psychopathologie du cyberspace, beaucoup d'attention est consacrée à l'approfondissement - sociologiques, psychologiques et psychiatriques - des avatars, ces personnages numériques stylisés, créés pour communiquer et participer à des communautés virtuelles. Les auteurs analysent le rôle de l'avatar et la relation de cette alter ego avec la vraie vie de son créateur.	Article / Artikel						
52	Disarbois Bertrand	L'addiction au virtuel : une présence sans absence	2009	fr		Inspirés par les constatations cliniques des centres d'addictologie, nous avons conçu cette nouvelle forme de dépendance en lien avec le processus adolescent et la problématique de séparation qu'il implique. Le jeu virtuel devient chez le joueur dépendant un objet transitoire (McDougall) se manifestant à travers une socialisation non socialisante, un jeu sans risque et une lutte antidépressive. Au final, l'addiction aux jeux virtuels vient empêcher le second processus de séparation-individuation (P. Blos) que constitue l'adolescence. Nous pouvons analyser cette addiction comme le fruit de la conservation des attaches morbides du sujet avec ses objets infantiles, entravant ainsi le processus adolescent et hypothéquant l'avenir de l'individu.	Article / Artikel					Games	Accès payant: http://www.cairn.info/article.php?ID_REVUE=PSYT&ID_NUMPUBLIE=PSYT_151&ID_ARTICLE=PSYT_151_0041
53	Parisot Lucie	Le jeu comme autothérapie chez un patient toxicomane / Gambling as a self-therapy for a multiple drug user in Psychotropes, 2012, Vol 17 p162-177	2011	fr		Cet article fait une large place à l'étude clinique d'un patient polytoxicomane. Dans sa prise en charge, la psychologue s'appuie sur la pratique ludique du patient pour l'aider à décortiquer ses conflits, à comprendre ses comportements et à les modifier.	Article / Artikel		x				Accès payant: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=PSYT_173_0163
54	Mauco Olivier	GTA IV, l'enfer du rêve américain	2013	fr		Cet ouvrage d'Olivier Mauco, game designer et chercheur en game studies et science politique, vous propose sur 128 pages une analyse minutieuse de la mise en jeu du discours politique : de la tension entre le level design de Liberty City et le parcours du héros Niko Bellic, de la critique de la mobilité ludique et sociale à l'incapacité à transformer sa condition d'immigrant. Fresque sociale digne des oeuvres de Zola et Steinbeck, GTA IV est le rêve américain en version dystopique, une description puissante de la virtualité des médias de masse (télé et radio), un récit désenchanté du self-made man.	Livre / Buch		x		x		Livre payant: http://www.questions-theoriques.com/produit/21/9782917131312/GTA%20IV%20l'envers%20du%20reve%20américain
55	Tisseron Serge	3-6-9-12 Comment apprivoiser les écrans	2013	fr		En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés. La règle que j'ai appelée « 3-6-9-12 » donne quelques conseils simples articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. A nous d'inventer de nouveaux rituels	Livre / Buch				x		Accès payant: http://www.editions-eres.com/parutions/enfance-et-parentalite/1001-et-+p3257-3-6-9-12-apprivoiser-les-ecrans-et-grandir.htm

56	Weber Niels	Etre ou ne pas être joueur Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux (n° 51)	2013	fr		Si le jeu vidéo est devenu quasi-omniprésent, nous devons certes adopter une attitude responsable et constructive vis-à-vis de ce média, mais nous pouvons également faire appel à l'étude de sa pratique comme source d'informations pertinentes en thérapie. À travers trois propositions de cadre, cet article démontre comment transformer le jeu vidéo en objet de convergence plutôt que de divergence. En explorant l'importance des rôles joués et les liens relationnels qui peuvent en émerger, nous verrons comme le fait de jouer, ou non, contribue à la construction identitaire du joueur et à la définition de la place qu'il occupe dans sa vie familiale, professionnelle ou sociale.	Article / Artikel			x				Accès payant: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=CTF_051_0099
57	Leroux Yann	Psychologues rech. desesperement addiction internet et jeux video	2012	fr		Cet article revient sur l'histoire de la cyberaddiction et tente de démontrer le manque de résultat des diverses études ayant été faites ces 17 dernières années, amenant à la conclusion que la cyberaddiction n'existe pas.	Article / Artikel				x			Accès libre: http://www.psyetgeek.com/psychologues-rech-desesperement-addiction-internet-et-jeux-video
58	Thorrens Gabriel, Zullino Daniele	Une meilleure appréhension du concept de cyberaddiction in Schweizer Archiv für Neurologie und psychiatrie	2011	fr		Cet article revient sur la définition de la cyberaddiction et ses mécanismes, notamment la détermination du produit/substance et des vecteurs. Ainsi internet et autres supportent l'accès à un produit, qui est déterminé comme étant la sensation ressentie.	Article / Artikel				x			Accès libre: http://www.sanp.ch/docs/2011/2011-06/2011-06-055.PDF
59	Auteurs divers	Les jeux vidéo, un phénomène qui nous interroge in Revue Dépendances n°28	2006	fr		La revue Dépendances (Addiction Suisse, GREA) livrait en 2006 déjà un aperçu des premières réflexions autour de l'hyperconnectivité.	Revue / Zeitschrift				x			Accès libre: http://www.grea.ch/publications/dependances-28-les-jeux-video-un-phenomene-qui-nous-interroge
60	GREA	Pages focus sur l'hyperconnectivité	2012	fr		Page d'information créée par le GREA, comportant un condensé des connaissances actuelle. Pragmatique et informative, la page focus est régulièrement mise à jour.	Article / Arikel	x	x	x	x			Accès libre: http://www.grea.ch/hyperconnectivite
61	Carli V. et al.	The Association between Pathological Internet Use and Comorbid Psychopathology: A Systematic Review	2013	e		Revue de littérature électronique qui tente de mettre en relation l'utilisation pathologique d'internet et différentes psychopathologie comorbides.	Article / Artikel			x				Accès libre: http://www.karger.com/Article/FullText/337971
62	Berben Frédéric	Les jeux vidéo multijoueurs, une opportunité en thérapie familiale	2014	f		L'auteur présente les résultats d'une recherche menée sur les jeux vidéo multijoueurs et découvre une typologie des Guildes de joueurs utilisable en thérapie. Après avoir rappelé les limites et risques d'un usage excessif, il montre les bénéfices de l'usage des MMORPG comme soutien au développement psychosocial de la personnalité. Il définit des outils thérapeutiques nouveaux : le PASS et les rituels de connexion.	Article / Arikel			x			Video Games	Accès payant: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=TF_141_0071

**sites
web
Web-
seiten**

<http://www.jugendundmedien.ch/de.html>
<http://www.eukidsonline.de>
<http://www.suchtschweiz.ch/de/infos-und-fakten/onlinesucht/>
<http://www.psyetgeek.com/>
<http://www.omnsh.org/>
<http://www.eunetadb.eu/files/docs/FinalResearchInternet.pdf>
<http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>