

- 49 Quels sont les signes quotidiens qui traduisent une ressemblance entre le joueur pathologique et le cyberjeu-dépendant ? ..... 82
- 50 Pourquoi la plupart des psychothérapies se basent-elles sur les habitudes de jeu pour soigner le joueur pathologique ? ..... 84
- 51 Quelle est la différence entre le joueur pathologique aux jeux d'argent (« gambler ») et le cyberjoueur (« gamer ») ? .... 85
- 52 De quelle manière le dépendant perd-il son autonomie dans son évolution addictive ? ..... 89

**Jeux vidéo ..... 91**

- 53 À quoi tient le développement massif des jeux en réseau sans motivation d'appât pour le gain ? ..... 91

**JEUX VIDÉO « MASSIVEMENT MULTIJOUEURS » EN LIGNE :**

**ÉTAT DES LIEUX ET PERSPECTIVES ..... 92**

- 54 Que sait-on sur la pratique des jeux vidéo en France ? ..... 93

**QUELQUES CHIFFRES SUR LES ACHATS DES FRANÇAIS EN ÉQUIPEMENT DE JEUX ..... 94**

- 55 Comment se traduit au quotidien la dépendance au jeu d'ordinateur et quand faut-il s'alarmer ? ..... 95

- 56 Quels sont les problèmes rencontrés par les adolescents qui s'adonnent aux jeux vidéo en réseau ? ..... 96

- 57 Prendre du plaisir à jouer dans cet univers est-il un facteur de risque à la cyberdépendance ? ..... 97

**EFFETS ET RISQUES DU CYBERJEU ..... 97**

- 58 Comment s'y retrouver dans le choix de jeux vidéo pour mon enfant ? ..... 98

- 59 L'univers des jeux virtuels est-il suffisamment sécurisé ? ..... 99

**TEXTES PROTÉGEANT LES MINEURS CONTRE L'EXPOSITION AUX CONTENUS DOMMAGEABLES .. 99**

- 60 Quelles sont les difficultés rencontrées dans la psychothérapie des joueurs dépendants ? ..... 100

**ANNEXES**

Glossaire .....	103
Critères de la dépendance à Internet .....	109
Grille d'auto-évaluation de la cyberdépendance .....	111
Smileys, émoticônes, binettes .....	113
Le langage du « chat » .....	115
Ressources Internet .....	117
Bibliographie .....	119
Index .....	127