

TROISIÈME PARTIE : CYBERDÉPENDANCE ET ESPACE DE COMMUNICATION

La cyber-correspondance	61
34 Qu'est-ce que l'email-dépendance ?	61
35 Le bavardage en ligne (ou « chat ») est-il dangereux ?	61
LE « CHAT »	62
36 Faut-il interdire le bavardage en ligne aux plus jeunes ?	63
37 Que cherche le « cybertalk-dépendant » ?	63
38 Mon enfant veut créer un « blog ». Qu'est-ce que c'est et puis-je l'y autoriser ?	64
Les supercherries identitaires	67
39 Qu'est-ce que le cyber-transformisme ?	67
40 Parfois, on transforme son identité sur le Net pour s'amuser. En quoi cela peut-il poser un problème ?	67
41 Existe-t-il d'autres motivations aux supercherries identitaires que le vide ou le manque affectif ?	68
42 Est-il exact que certaines personnes changent virtuellement de sexe sur le Net ?	69
43 Les manipulations victimaires sur le Net font-elles partie des mêmes catégories de supercherries identitaires ?	70
CATÉGORIES ET RISQUES DU CYBER-TRANSFORMISME	71

QUATRIÈME PARTIE : CYBERDÉPENDANCE ET ESPACE LUDIQUE

Jeux d'argent	77
44 En quoi le jeu pathologique intéresse-t-il le champ des études sur la cyberdépendance ?	77
45 Y a-t-il une mise en garde spécifique pour éviter de tomber dans le piège des cyber-casinos ?	77
À PROPOS DES LÉGISLATIONS DES DIFFÉRENTS PAYS SUR LES CASINOS VIRTUELS	79
46 Qu'est-ce que le « Day trading » ?	79
47 Qu'est-ce que le jeu pathologique ?	80
CRITÈRES DU DSM-IV POUR DIAGNOSTIQUER LE JOUEUR PATHOLOGIQUE	81
48 Qu'est-ce que le « potentiel addictif » d'un jeu ?	81