

Wichtige Publikationen zum Thema Problematische Internetnutzung und Onlinesucht / Publications majeures au sujet de l'hyperconnectivité et de la cyberaddiction												
Auteur Autor	Titre Titel	Année Jahr	Langue Sprache (f/d/i/e)	Inhalt (deutsch)	contenu (français et anglais)	Types de doc Dokumentart	Prévalence Epidémiologie Prévalenz Epidemiologie	Prévention	Diagnostique Traitement Diagnostik Behandlung	contexte général Allgemeine Zusammenhänge	Autres Andere	Accès et Lien Zugang und Link
Aboujaoude E.	Problematic Internet use: an overview	2010	e		The article provides an overview over prevalence, screening tools, comorbidity and treatment of problematic Internet use.	Article / Artikel	x		x			Accès libre: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2911081/
Achab S.	Überlegungen zu den psychischen Herausforderungen von Always on bei Jugendlichen.	2018	d/f	Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen EKKJ (Ed.), Aufwachsen im digitalen Zeitalter. Bericht der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen.		Article / Artikel			x			Accès libre: https://www.ekkj.admin.ch/fileadmin/user_upload/ekkj/02publikationen/Berichte/d_2019_EKKJ_Bericht_Digitalisierung.pdf
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://benthamscience.com/open/toaddj/articles/V005/SI0012TOADDJ/20TOADDJ.pdf
Achab S., Haffen E., Thorens, G., Zullino D.	Dépression et addictions sans substance	2018	f		In: Bellivier, Frank & Haffen, Emmanuel (Ed.), Actualités sur les maladies dépressives. Paris : Lavoisier-Médecine sciences, 2018. p. 230-236	Article / Artikel	x			x		Accès limité: https://archive-ouverte.unige.ch/unige:125514/ATTACHMENT01
Achab S., Poliou, G., Zullino D.	Gambling addiction: an overview of conceptual, neurobiological and clinical aspects	2017	e	siehe Titel	voir titre	Article / Artikel				x		Accès limité: https://archive-ouverte.unige.ch/unige:104848/ATTACHMENT01
Achab S., Zullino D.	L'ère numérique, une époque de mutations pour la médecine des addictions	2017	f		La médecine des addictions à l'ère digitale a dû s'adapter à de nouveaux troubles, à de nouvelles demandes d'aide et à de nouvelles modalités de prise en charge. L'addictologue doit lui aussi intégrer tous ces changements et s'approprier une nouvelle terminologie.	Article / Artikel				x		Accès limité: https://www.cairn.info/revue-psychothropes-2017-3-page-9.htm#
Achab, S.	Features of Gambling Disorder and Internet Gaming Disorder in the spectrum of addictive disorders	2016	e		Clinical, psychological, and neurobiological differences and similarities between behavioral addictions and substance use disorders are reviewed and discussed in the present work.	Article / Artikel				x		Accès libre: https://www.researchgate.net/publication/313421479_Features_of_Gambling_Disorder_and_Internet_Gaming_Disorder_in_the_spectrum_of_addictive_disorders

Achab, S.	Usage problématique des nouvelles technologies, une nouvelle forme d'addiction ?	2015	f		Etre « connecté » est devenu la norme sociale pour des besoins professionnels et personnels. Dans ce contexte, la question de l'usage problématique des TIC a émergé. Un usage délictueux ou dangereux pour certains publics a commencé à inquiéter les autorités et à faire l'objet d'une médiatisation croissante.	Article / Artikel				x			Accès libre: https://www.researchgate.net/publication/306106723_Useage_problematique_des_nouvelles_technologies_une_nouvelle_forme_d%27addiction
Achab, S.	Repères pour les praticiens concernant les troubles d'addiction aux jeux vidéo en ligne	2019	f	Landmarks for practitioners about so-called online video game addiction	voir titre	Article / Artikel				x			Accès limité: https://archive-ouverte.unige.ch/unige:134719/ATTACHMENT01
Achab, S., et al.	Internet Addiction	2015	e		This paper investigates the concept of Internet addiction disorder (IAD). Increasing research evidence indicates common clinical, neurobiological, and neuroimaging findings between IAD and addictive disorders. Different clinical descriptions and research findings suggest however the existence of various types of Internet addictions (i.e., gaming, cyberpornography, etc.).	Article / Artikel				x			Accès limité (ResearchGate): https://www.researchgate.net/publication/263924476_Internet_Addiction
Al Kurdi, C., Notari, L., Kuendig, H	Jeux d'argent sur Internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo	2020	f		Trois axes méthodologiques distincts, mais complémentaires ont été appliqués afin de répondre au questionnement du PILDJ, à savoir: une enquête quantitative, une enquête qualitative et une complia-tion documentaire.	Etude / Studie	x				x		Accès libre: https://www.grea.ch/sites/default/files/rapport_jhal_20200525-v1.0_0.pdf
Allain, S.	Serious game et perception du réel : lecture documentarisante et potentiel cognitif	2013	f		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-documentarisante-et-potentiel-cognitif
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
Atmaca M.	A case of problematic internet use successfully treated with SSRI-antipsychotic combination	2007	e			Article / Artikel				x			Payant

Auteurs divers	Les jeux vidéo, un phénomène qui nous interroge in Revue Dépendances n°28	2006	f		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/dependance-s-28-les-jeux-vidéo-un-phenomene-qui-nous-interroge
Barrense-Dias Y., Berchtold A., Suris JC	GenerationFree : Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg.	2019			Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg.	Bericht Bestandesaufnahme	x					Accès libre: https://www.unisante.ch/fr/formation-recherche/recherche/publications/raisons-sante/raisons-sante-304
Baumberger P., Richter F., Walker H.	«Onlinesucht» in der Schweiz. Zwischenbericht der ExpertInnengruppe	2016	d			Bericht Bestandesaufnahme				x		Accès libre: https://fachverbandsucht.ch/download/150/Bericht_ExpertInnengruppe_Onlinesucht_in_der_Schweiz
Bavelier D., Green CS. and Seidenberg MS.	Cognitive Development: Gaming Your Way Out of Dyslexia?	2013	e		A recent study found that dyslexic children trained on action video games show significant improvements on basic measures of both attention and reading ability, suggesting future directions for the study of dyslexia intervention paradigms.	Article / Arikel					x	Accès libre: http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2013.02.051
Bavelier D., Shawn Green C. and Dye Matthew W.G.	Children, Wired: For Better and for Worse	2010	e		Children encounter technology constantly at home and in school. Television, DVDs, video games, the Internet, and smart phones all play a formative role in children's development... because the field is still in its infancy, results can be surprising: video games designed to be reasonably mindless result in widespread enhancements of various abilities, acting, we will argue, as exemplary learning tools.	Article / Arikel					x	Accès libre: DOI 10.1016/j.neuron.2010.08.035
Beard K et 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
Bejjanki VR., Zhang R., Li R., Alexandre Pouget A., Shawn Greend C., Lu Z. and Bavelier D.	Action video game play facilitates the development of better perceptual templates	2014	e		Recent advances in the field of learning have identified improvement of perceptual templates as a key mechanism underlying training-induced performance enhancements. In this study, using a combination of psychophysics and neural modeling, the authors demonstrate that this mechanism - improved learning of perceptual templates - is also engaged after action video game play. Habitual action gamers or individuals trained to play action games demonstrate perceptual templates better tuned to the task and stimulus at hand than control groups, a difference shown to emerge as learning proceeds.	Article / Arikel				x		Accès libre: www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.1417056111 ou http://greenlab.psych.wisc.edu/documents/PNAS-2014-Bejjanki-1417056111.pdf

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
Berger Christa	Mädchengerechte Suchtprävention	2020	d	Artikel im SuchtMagazin 2/2020		Article / Artikel		x				Accès payant: https://www.suchtmagazin.ch/2020/articles/id-22020.html
Berger Christa (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 Auslegeordnung 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/gesundheit_und_praevention/suchtpraevention/allgemein.html
Besser, B., Orlowski, S., Bischof, A., Bischof, G., Rumpf, H.J.	Applikationsabhängige Auswirkungen auf problematischen Internetgebrauch: Daten einer Berufsschulstichprobe	2017	d	Ziel dieser Studie ist es, Nutzungstendenzen verschiedener Internetapplikationen abzubilden und negative Auswirkungen dieser genauer zu beleuchten. Ergebnis: Die Nutzung verschiedener Internetapplikationen ist unter Berufsschülern weit verbreitet, gleichzeitig gibt ein bedeutsamer Teil der Befragten an, das Ausmass der Nutzung tue ihnen nicht gut.		Etude / Studie	x					Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604508?lang=de

Besser, B., Rumpf, H.-J., Bischof, A. & Bischof, G.	Internet-Related Disorders: Development of the Short Compulsive Internet Use Scale	2017	e		The addiction treatment system only reaches a small number of individuals suffering from Internet-related disorders. Therefore, it is important to improve case detection for preventive measures and brief interventions. Existing screening instruments are often time-consuming and rarely validated using clinical criteria. The aim of this study is to develop an optimized short screening for problematic Internet use and Internet addiction (IA). A regression analysis was conducted in random subsamples of a merged sample (N = 3,040; N = 1,209) to examine the item performance of the Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Based on the results, a short version of the CIUS was developed and compared with the original CIUS. A fully structured diagnostic interview, covering the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5) criteria for the Internet gaming disorder with a broader focus on all Internet activities, was conducted. A five-item version of the short screening performed best across the samples. Comparing the area under the curve (AUC) of the receiver operating characteristic between the Short CIUS and the original test revealed no significant differences (AUC	Article/ Artikel					x	Accès restreint: https://www.researchgate.net/publication/320996661_Internet-Related_Disorders_Development_of_the_Short_Compulsive_Internet_Use_Scale
Bilke-Hentsch O., Nielsen M.	Die «Liegenden»: Phänomenologie adoleszenter Entwicklungsverweigerung	2018	d	Artikel im SuchtMagazin 2/2018		Article / Artikel						Accès payant: https://www.suchtmagazin.ch/2018/articles/id-22018.html
Bilke-Hentsch, O.	Pathologische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen – eine Perspektive aus der Praxis	2017	d	Die Medialisierung der Welt verändert Beziehungs- und Individuationsprozesse von Kindern und Jugendlichen rasant. Dies wirkt sich auf die schulischen Leistungen, auf Bewältigung von Entwicklungsaufgaben wie die Nähe-Distanz- und Affektregulation sowie den Umgang mit aggressiven Impulsen und sexuellen Bedürfnissen aus. Da der Einfluss der neuesten Medien nicht nur auf internetabhängige, sondern auf alle Kinder und Jugendlichen immens ist, kommen Ärztinnen und Ärzte nicht umhin, sich mit den Auswirkungen der digitalen Formate und Inhalte zu beschäftigen. Typologien von Spielern und von pathologischem Verhalten sind eine gute Orientierung. Sie werden ergänzt durch eine entwicklungspsychiatrisch fundierte und mediensoziologische Klassifikation von Spieltypen und eine übliche entwicklungspsychiatrische Diagnostik. Beratung und Therapie erfolgen je nach Schwere, Komorbidität, Spielverhalten und sozialer Einschränkung.		Article/ Artikel	x	x	x		Beratung und Therapie	Accès payant: https://econtent.hogrefe.com/doi/abs/10.1024/1661-8157/a002735

Bilke-Hentsch, O. Aden, A. & Lemenager, T.	Pathologischer PC- und Internetgebrauch bei Kindern und Jugendlichen	2014	d	Es findet ein grundsätzlicher gesellschaftlicher und technologischer Wandel statt, der sich mit medizinischen Kategorien nur begrenzt beschreiben lässt. 80–90% der Kinder und Jugendlichen haben ein entwicklungsförderndes, kritisches und positiv-kreatives Verhältnis zu modernen Medien. 10–20% der Kinder und Jugendlichen haben ein Risiko, durch und wegen moderner Medien und deren pathologischer Nutzung seelische und körperliche Probleme zu entwickeln. Die primäre Verantwortung der Familie für die Medienerziehung ist in Kombination mit der Schule und dem Kindergarten zu betonen und zu unterstützen. Dabei ist eine genaue Beobachtung einzelner Entwicklungsphasen (schlechte Angewohnheit, vorübergehende Intensivbenutzung) angezeigt. Die eigene Beschäftigung mit aktuell bedeutenden Spielen und Freizeitaktivitäten ist unspezifisch hilfreich zum Verständnis der Kinder und Jugendlichen. Allerdings sind allgemeine Empfehlungen, z.B. Stundenzzeiten etc., im Einzelfall wenig förderlich, da die unterschiedliche Vulnerabilität und		Article/ Artikel	x		x		Klinisches Bild, Erklärungsmodelle, Therapie	Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0034-1370296
Bilke-Hentsch, O. Wöfling, K. & Batra, A. (Hrsg.)	Praxisbuch Verhaltenssucht: Symptomatik, Diagnostik und Therapie bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen	2014	d	Kapitel 3: Exzessiver und abhängiger Internet-, Computer- und Mediengebrauch		Monographie	x		x		Symptomatik, Komorbidität, Therapie	Livre payant: https://www.thieme.de/shop/Suchtmedizin/Bilke-Hentsch-Woelfling-Batra-Praxisbuch-Verhaltenssucht-Therapie 9783131715814/p/000000000278730101
Billieux, J. et al.	Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach	2015	e		The aim of the study is to determine whether reliable subtypes of problematic online gamers can be identified. Five reliable clusters of gamers were identified (three problematic and two nonproblematic clusters). At the theoretical level, the results emphasized that problem online gaming depends on a wide range of psychological factors. At the clinical level, the diversity of psychological profiles shown supports the development of personalized (custom-made) interventions targeting specific psychological mechanisms. Overall, our findings suggest that conceptualizing the problematic use of massively multiplayer online role-playing games as "behavioral addiction" is too restrictive and might result in the simplification of heterogeneous and multi-determined problematic behaviors.	Article / Artikel			x			Accès libre (ResearchGate): https://www.researchgate.net/publication/268813653_Problematic_involvement_in_online_games_A_cluster_analytic_approach

Billieux, J. et al.	Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder	2017	e	Kommentar zu einer Kritik von Aarseth et al. (2017) zur Aufnahme von "gaming disorder" ins ICD-11 der WHO		Article / Artikel			x				Accès libre: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5700712/
Bischof G. et al.	Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)	2011	d	Es handelt sich um den Bericht der PINTA-Studie an das Bundesministerium für Gesundheit.		Rapport / Bericht	x						Libre accès: http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung_280611.pdf
Bischof G. et al.	Prävalenz der Internetabhängigkeit - Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI)	2013	d	Es handelt sich um einen Kompaktbericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Er fasst die wesentlichen Befunde der PINTA-DIARI Studie zusammen.		Rapport / Bericht	x						Libre accès: http://drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-DIARI-2013-Kompaktbericht.pdf
Blättler R. et Richter F.	«Angebote zu Onlinesucht in der Schweiz» in SuchtMagazin 3/2011	2011	d	Im Auftrag des Bundesamtes für Gesundheit BAG haben der Fachverband Sucht und GREA eine Bestandsaufnahme der Prävention sowie der Beratungs- und Behandlungsangebote zu Onlinesucht in der Schweiz erstellt. Die Ergebnisse sind heterogen und weisen auf Unklarheiten und Lücken hin.		Bericht Bestandsaufnahme			x				Article payant: http://www.suchtmagazin.ch/2011/articles/id-32011.html
Bleckmann, P.	Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen.	2020	d			Monographie				x			Livre payant: https://www.klett-cotta.de/buch/Erziehungsratgeber/Medienmuen dig/21847
Blinka L. et al.	Excessive internet use in European adolescents: what determines differences in severity?	2014	e		This study investigates the differences between non-excessive, moderately excessive, and highly excessive internet use among adolescents. These differences are explored in terms of personal characteristics, psychological difficulties, environmental factors, and manner of internet use.	Article / Artikel	x					x	Article payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25532555
Brand, M.	Wie viel Theorie braucht die Internetsuchtforschung? Der (mühsame) Weg von theoretischen Modellen in die klinische Anwendung	2017	d	Sichtung aktueller Arbeiten zu theoretischen Modellen einer internetbezogenen Störung (IGD und andere IUD) und deren eingesetzte Methodik.		Article / Artikel						x	Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604569

Brand, M., Young, K.S., Laier, C., Wöfling, K. & Potenza, M.N.	Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model	2016	e		Within the last two decades, many studies have addressed the clinical phenomenon of Internet-use disorders, with a particular focus on Internet-gaming disorder. Based on previous theoretical considerations and empirical findings, we suggest an Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model of specific Internet-use disorders. The I-PACE model is a theoretical framework for the processes underlying the development and maintenance of an addictive use of certain Internet applications or sites promoting gaming, gambling, pornography viewing, shopping, or communication. The model is composed as a process model. Specific Internet-use disorders are considered to be the consequence of interactions between predisposing factors, such as neurobiological and psychological constitutions, moderators, such as coping styles and Internet-related cognitive biases, and mediators, such as affective and cognitive responses to situational triggers in combination with reduced executive functioning. Conditioning processes may strengthen these associations within an addiction process. Although the mechanisms regarding the mechanisms	Article/ Artikel					x	Accès restreint: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27590829
Brandt, D., Glanert, S., Bischof, G., Rumpf, H.J.	Stabilität von Internetabhängigkeit	2017	d	Die Studie untersucht neben der Stabilität der Internetabhängigkeit mögliche Prädiktoren für den Verlauf der Symptomatik. Die Ergebnisse deuten auf eine gewisse zeitliche Stabilität der Internetabhängigkeit hin, jedoch können keine signifikanten Prädiktoren für die Entwicklung der Symptomatik betitelt werden.		Etude / Studie					x	Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604512
Bundesamt für Gesundheit	Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games.	2012	d	Expertenbericht des BAG in Erfüllung der Postulate Forster-Vannini (09.3521) vom 09.06.2009 und Schmid-Federer (09.3579) vom 10.06.2009		Rapport / Bericht	x				x	Accès libre: https://www.bag.admin.ch/dam/bag/fr/dokumente/npp/kinder-und-jugend/bundesratsbericht_gefaehrungspotenzial-internet_online%20games_2012.pdf.download.pdf/bundesratsbericht_gefaehrungspotenzial-internet_online%20games_2012.pdf

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 andern 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
Bundesamt für Sozialversicherungen (Nationales Programm Jugend und Medien) und ZHAW	Medienkompetenz: Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien	2013	d	In diesem Leifaden beantwortet das medienspsychologische 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/medienspsychologie/medienumgang-von-kindern-und-jugendlichen/faqmedienkompetenz.html
Bundesamt für Statistik	Internetnutzung in der Schweiz nach Alter	2020	d			Etude / Studie	x					Accès libre: https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport.assetdetail.12307383.html
Bundesrat	Zukünftige Ausgestaltung des Kinder- und Jugendmedienschutzes in der Schweiz	2015	d/f	Bericht des Bundesrates in Erfüllung der Motion Bischofberger 10.3466 «Effektivität und Effizienz im Bereich Jugendmedienschutz und Bekämpfung von Internetkriminalität».		Rapport du Conseil fédéral / Bundesratsbericht		x				Accès libre: http://www.bsv.admin.ch/aktuell/medien/00120/index.html?lang=de&msg-id=57226
Bundesrat	Gefährdungspotential von Internet und Onlinegames	2012	d/f	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

Cantelmi T., Toro MB., and Tali M.	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				x		Livre payant: http://www.ibs.it/code/9788874870424/cantelmi-tonino/avatar-dislocazioni-mentali.html
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
Chang J P-C, Hung C-C.	Usage problématique d'internet	2012	f		Cet article (traduit en français) est une revue des instruments statistiques existants pour mesurer l'usage problématique d'internet (Comporte des interviews filmées).	Article						Accès libre: http://iacapap.org/wp-content/uploads/H.6-INTERNET-ADDICTION-fr-2015.pdf
Chen et al.	Screening for Internet Addiction: An empirical study on the cut-off points of the Chen Internet Addiction Scale	2005	e		The aim of this study was to establish the optimal cut-off points of the Chen Internet Addiction Scale (CIAS), to screen for and diagnose Internet addiction among adolescents in the community by using the well- established diagnostic criteria of Internet addiction.	Article / Artikel						Accès libre: http://ntur.lib.ntu.edu.tw/bitstream/246246/173321/1/11.pdf
Cheng, C. et al.	Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions	2014	e		The multinational meta-analysis provides estimates of the global prevalence of Internet Addiction (IA). The highest prevalence was in the Middle East with 10.9% and the lowest was in Northern and Western Europe with 2.6%. Moreover, IA prevalence was higher for nations with greater traffic time consumption, pollution, and dissatisfaction with life in general. IA prevalence is inversely associated with the quality of life, as reflected by both subjective (life satisfaction) and objective (quality of environmental conditions) indicators.	Article / Artikel						Article payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25489876
Daepfen, J.-B. et al.	Addictions	2019	f	Übersicht über aktuelle Themen im Bereich Sucht, u.a. Einführung gaming disorder in ICD-11	Synopsis des sujets actuelles en addictions, entre autres l'introduction du gaming disorder à la CIM-11	Artikel / Article				x		Accès libre: https://archive-ouverte.unige.ch/unige:117475/ATTACHEMENT01
DAK-Gesundheit	«WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media.» DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren	2018	d			Artikel / Article	x					Accès libre: https://www.dak.de/dak/bundesthemen/online-sucht-studie-2106298.html

Delgrande Jordan, M.	Les écrans, Internet et les réseaux sociaux - Résultats de l'enquête « Health Behaviour in School-aged Children » (HBSC)	2020	fr	Resultate der « Health Behaviour in School-aged Children » (HBSC)-Studie. Fokus auf Gesundheit und Gesundheitsverhalten mit einem Modul zur Bildschirm-, Internet- und Social-Media-Nutzung. Befragt wurden 11'121 Schülerinnen und Schüler im Alter von 11 bis 15 Jahren	focalisation sur la santé et le comportement en matière de santé, avec module consacré aux écrans, Internet et les réseaux sociaux.	Etude / Studie			x				Accès libre: https://www.hbsc.ch/pdf/hbsc_bibliographie_373.pdf
Delgrande Jordan, M.	Stationäre Behandlung der Alkoholabhängigkeit / Traitement résidentiel de l'alcoolodépendance. Résultats du monitoring act-info auprès	2015	d/fr		La statistique sectorielle act-info-Residalc concerne l'ensemble des institutions résidentielles à orientation sociothérapeutique (cliniques spécialisées et centres de réhabilitation).	Rapport / Bericht	x						Accès libre: http://www.addictionsuisse.ch/recherche-scientifique/act-info-residalc/ http://www.suchtschweiz.ch/fileadmin/user_upload/Secteur_Residalc_2015_DE.pdf
Demetrovics et al.	The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire	2008	e		Despite the fact that more and more clinical case studies and research reports have been published on the increasing problem of Internet addiction, no generally accepted standardized tool is available to measure problematic Internet use or Internet addiction. The aim of this study was to create such a questionnaire on the basis of earlier studies and existing assessment tools.	Article / Arikel			x				Accès libre: http://www.demetrovics.hu/dokumentumok/Internet_PIUQ_2008_BRM_PDF.pdf
Dey M., Haug S.	Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017	2019		Im Auftrag der Eidgenössischen Spielbankenkommission (ESBK) und der interkantonalen Lotterie- und Wettkommission (Comlot) hat das Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung (ISGF) Daten zum Glücksspielverhalten für das Jahr 2017 in der Schweiz ausgewertet und mit Daten aus den Jahren 2007 und 2012 verglichen. Die der Studie des ISGF zugrundeliegenden Daten stammen aus der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2017 des Bundesamts für Statistik (BFS)		Etude / Studie				x			https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/175280/1/Schlussbericht_Gluecksspiel_2017_web.pdf
Disarbois Bertrand	L'addiction au virtuel : une présence sans absence	2009	f		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

Donath C.	Drogen- und Suchtbericht 2018	2018	d	Drogenbeauftragte der Bundesregierung (Berlin)		Etude / Studie							https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen_und_Sucht_bericht/pdf/DSB-2018.pdf
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
Eidenbenz Franz	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
Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ)	Aufwachsen im Digitalen Zeitalter	2019	d			Bericht Bestandesaufnahme	x	x					https://www.ekkj.admin.ch/fileadmin/user_upload/ekkj/02publikationen/Berichte/d_2019_EKKJ_Bericht_Digitalisierung.pdf
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 Videospielen (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
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		Étude 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
Gaillard J.-P.	Enfants et adolescents en mutation: Mode d'emploi pour les parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes	2009	f		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
Genner S.	Digitale Transformation: Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche in der Schweiz – Ausbildung, Bildung, Arbeit, Freizeit	2017	d			Bericht Bestandesaufnahme	x				x		https://www.ekkj.admin.ch/fileadmin/user_upload/ekkj/04themen/08Digitalisierung/d_2017_Bericht_Digitale_Transformation_Genner.pdf

Gmel G., Khazaal Y., Studer J., Baggio S., Marmet S.	Development of a short form of the compulsive internet use scale in Switzerland	2019	e			Article / Artikel			x			https://doi.org/10.1002/mpr.1765
Götz M.	Die Selbstinszenierung von Influencerinnen auf Instagram und ihre Bedeutung für Mädchen, Zusammenfassung der Ergebnisse einer Studienreihe	2019	d			Bericht Bestandesaufnahme	x		x			https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/32_2019_1/Goetz-Die_Selbstinszenierung_von_Influencerinnen.pdf
GREA	Pages focus sur l'hyperconnectivité	2012	f		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 / Artikel	x	x	x	x		Accès libre: http://www.grea.ch/hyperconnectivite
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
Griffiths, M.D. et al.	Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014)	2015	e	Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Kommentar zum Artikel, in dem Petry et al. (2014) von einem internationalen Konsens zur Beurteilung von Internet Gaming Disorder berichten. Der Artikel von Griffiths et al. diskutiert unter anderem die Kriterien der IGD und die Massnahmen, die getroffen werden könnten, um einen Konsens zu finden.		Article / Artikel			x			Accès libre: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5699464/
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/
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 diagnostique.	Article				x		Accès libre: http://psychcentral.com/netaddiction/
Hahn A. und Jerusalem M. (et al.)	Die Internetsuchtskala (ISS): Psychometrische Eigenschaften und Validität Fragebogen zur Internetsucht (ISS-20) und Normwerte	2010	d			Article / Artikel						Accès libre de divers articles de ces auteurs sous: http://www.andre-hahn.de/Publikationen/Internetsucht.html
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/

Heeg R., Steiner O.	Broschüre «Always on»: Wie erleben Jugendliche das ständige Online-Sein?	2019	d			Brochure	x			x		https://www.ekkj.admin.ch/fileadmin/user_upload/ekkj/02publikationen/Berichte/d_2019_EKKJ_Always_On.pdf
Heeg, R., Genner, S., Steiner, O., Schmid, M., Suter, L., & Süss, D.	Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen	2018	d			Etude / Studie				x		Accès libre: http://www.generationsmartphone.ch/_data/Generation-Smartphone-Projektbericht.pdf
Hermida M.	EU Kids Online Schweiz. Schweizer Kinder und Jugendliche im Internet: Risiken und Chancen	2019	d			Etude / Studie	x		x			https://www.eukidsonline.ch/files/Hermida-2019-EU-Kids-Online.pdf
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
INSERM	Conduites addictives chez les adolescents. Usages, prévention et accompagnement.	2014	f		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
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
Jauréguiberry F.	Hypermodernité et manipulation de soi	2004	f		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.cairn.info/l-individu-hypermoderne--9782749203126-p-157.htm

Khazaal, Y, et al.	Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling	2018	e		The objective of our study was to (1) analyze Game Addiction Scale GAS in the context of item response theory IRT (graded-response) modeling; (2) investigate differential item functioning (DIF), a feature of IRT modeling, in 2 subsamples; and (3) contribute to the ongoing (Internet Gaming Disorder) debate related to the validity of the DSM-5 criteria using GAS items as a proxy.				x			Accès libre: https://www.jmir.org/2018/8/e10058/
Khazaal, Yasser, et al.	Are self-selected online game players representative? Evidence through the comparison of self-selected versus randomly-selected players' avatars	2015	e		Background and aims: Evidence on the representativeness of self-selected samples in online surveys is lacking. Current study aims to test the representativeness of a self-selected sample of online gamers. More precisely, this study compares the characteristics of two samples of self-selected avatars with a randomly selected sample of avatars. All avatars included belong to individuals playing to World of Warcraft (WoW). Methods: Avatars were compared based on several variables related to their achievement in the game. Two self-selected samples issued from previous studies were compared to a randomly selected sample of avatars. The analyses included 1240 avatars (762 from the self-selected samples and 478 from the random sample). Results: The two self-selected samples of avatars have higher scores on most of the assessed variables (degree of achievements). Conclusions: The results suggest that players more involved in the game seem to be more likely to participate in online surveys. Therefore, caution is needed in the interpretation of studies based on online surveys that used a self-selection recruitment procedure. Nevertheless, such	Article / Artikel				x		Accès limité (ResearchGate): https://www.researchgate.net/publication/295591305_Are_self-selected_online_game_players_representative_Evidence_through_the_comparison_of_self-selected_versus_randomly-selected_players%27_avatars

<p>Khazaal, Yasser, et al.</p>	<p>Factor Structure of the Internet Addiction Test in Online Gamers and Poker Players</p>	<p>2015</p>	<p>e</p>		<p>Background: The Internet Addiction Test (IAT) is the most widely used questionnaire to screen for problematic Internet use. Nevertheless, its factorial structure is still debated, which complicates comparisons among existing studies. Most previous studies were performed with students or community samples despite the probability of there being more problematic Internet use among users of specific applications, such as online gaming or gambling. Objective: To assess the factorial structure of a modified version of the IAT that addresses specific applications, such as video games and online poker. Methods: Two adult samples—one sample of Internet gamers (n=920) and one sample of online poker players (n=214)—were recruited and completed an online version of the modified IAT. Both samples were split into two subsamples. Two principal component analyses (PCAs) followed by two confirmatory factor analyses (CFAs) were run separately. Results: The results of principal component analysis indicated that a one-factor model fit the data well across both samples. In consideration of the weakness of some IAT items, a 17-</p>	<p>Article / Artikel</p>				<p>x</p>	<p>Accès limité (ResearchGate): https://www.researchgate.net/publication/275333578_Factor_Structure_of_the_Internet_Addiction_Test_in_Online_Gamers_and_Poker_Players</p>
<p>Khazaal, Yasser, et al.</p>	<p>Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults</p>	<p>2016</p>	<p>e</p>		<p>Background The 7-item Game Addiction Scale (GAS) is a used to screen for addictive game use. Both cross cross-linguistic validation and validation in French and German is needed in adult samples. The objective of the study is to assess the factorial structure of the French and German versions of the GAS among adults. Methods Two samples of men from French (N = 3318) and German (N = 2665) language areas of Switzerland were assessed with the GAS, the Major Depression Inventory (MDI), the Brief Sensation Seeking Scale, and the Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire (ZKPQ-50-cc). They were also assessed for cannabis and alcohol use. Results The internal consistency of the scale was satisfactory (Cronbach $\alpha = 0.85$). A one-factor solution was found in both samples. Small and positive associations were found between GAS scores and the MDI, as well as the Neuroticism-Anxiety and Aggression-Hostility subscales of the ZKPQ-50-cc. A small negative association was found with the ZKPQ-50-cc Sociability subscale. Conclusion The GAS, in its French and German versions, is appropriate for the assessment of game addiction among</p>	<p>Etude / Studie</p>			<p>x</p>	<p>Accès libre: https://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12888-016-0836-3</p>	

King, L. D.	Comment on the global gaming industry's statement on ICD-11 gaming disorder: A corporate	2018	e	siehe Titel	voir titre	Article / Artikel					x	Accès libre: https://orbi.uni.lu/bitstream/10993/37652/1/King_et_al-2018-Addiction.pdf
King, L. D. et al.	Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic	2020	e	siehe Titel	voir titre	Article / Artikel				x		Accès libre: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735820300192
Knocks S., Sager P., Perissinotto C.	«Onlinesucht» in der Schweiz. Synthesebericht 2016-2018.	2018	d/f			Bericht Bestandes- aufnahme						https://fachverbandsucht.ch/download/597/180419_Bericht_Expertengruppe_Onlinesucht_de_def_OnneAnhang.pdf
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
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/
Kuss, D.J.	Abhängigkeit von sozialen Netzwerken: Erkenntnisse empirischer Forschung	2017	d	Einführung zur problematischen sozialen Mediennutzung und Abhängigkeit von sozialen Netzwerken durch Diskussion und Ergebnispräsentation aktueller Studien.		Article / Artikel					x	Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604539
Kuss, D.J.	Internet- und Spielsucht: Aktuelle Perspektiven	2017	d	Da weiterhin eine nosologische und diagnostische Ambiguität hinsichtlich Internet- und Spielsucht besteht, werden die aktuellen Perspektiven zum Thema der Internet- und Spielsucht aufgegriffen. Es lässt sich zusammenfassen, dass die Internet- und Spielsucht von einer holistischen Perspektive betrachtet werden soll, welche sowohl ihren Kontext, als auch die Neurobiologie und Nosologie beinhaltet. Dies kann zu einem fundierten und umfassenden Verständnis der Bedeutung, des Kontexts und des Gebrauchs der Internet- und Spielnutzung führen.		Article / Artikel				x		Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604494
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#

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
Leroux Yann	Psychologues rech. desesperement addiction internet et jeux video	2012	f		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
Leroux Yann	Commentaire sur le rapport de l'INSERM	2014	f		Commentaires et critiques du rapport publié par l'INSERM.	Article / Artikel					x		Accès libre: http://www.psyetgeek.com/reflexions-a-propos-de-la-synthese-inserm-2014-conduites-addictives-chez-les-adolescents
Lopez-Fernandez, O. et al.	Cross-Cultural Validation of the Compulsive Internet Use Scale in Four Forms and Eight Languages	2019	e	the present study tested the psychometric properties of four CIUS versions (i.e., CIUS-14, CIUS-9, CIUS-7, and CIUS-5) across eight languages (i.e., German, French, English, Finnish, Spanish, Italian, Polish, and Hungarian) to (a) examine their psychometric properties, and (b) test their measurement invariance.		Etude / Studie				x			https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2018.0731
Lopez-Fernandez, O. et al.	Self-Reported Dependence on Mobile Phones in Young Adults: A European Cross-Cultural Empirical Survey	2017	e	Die Studie vergleicht Muster wahrgenommener Handy-Abhängigkeit in zehn europäischen Ländern und inwiefern soziodemografische, geografische und Nutzungsunterschiede die wahrgenommene Abhängigkeit vorhersagen. Jugendliche auch nördlichen und südlichen Ländern berichten eine stärkere Nutzung als Jugendliche aus östlichen Ländern. Am meisten stark Abhängige finden sich in Belgien, Grossbritannien und Frankreich.		Etude / Studie	x						Accès libre: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28425777
Maag V.	Kaufsucht in der Schweiz. Verbreitung, Ursachen und Konsequenzen	2010	d										Libre payant
Macey J., Hamari J.	eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling	2018	e			Etude/Studie	x			x			Accès libre: https://www.researchgate.net/profile/Juho_Hamari/publication/326433456_eSports_skins_and_loot_boxes_Participants_practices_and_problematic_behaviour_associated_with_emergent_forms_of_gambling/links/5b657fa9a6fdcc94a70cbfa9/eSports-skins-and-loot-boxes-Participants-practices-and-problematic-behaviour-associated-with-emergent-forms-of-gambling.pdf

MaLisa Stiftung	Weibliche Selbstinszenierung in den neuen Medien	2019	d			Etude/Studie			x		x	Accès libre: https://malisastiftung.org/wp-content/uploads/Selbstinszenierung-in-den-neuen-Medien.pdf
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 (Präventionen) 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_t6fij7fkif.pdf
Marmet et al. (Suchtmonitoring Schweiz / Sucht Schweiz im Auftrag des BAG)	Themenheft Internetnutzung und problematische Internetnutzung in der Schweiz im Jahr 2015	2015	d		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. Depuis 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_t6fij7fkif.pdf
Mauco Olivier	GTA IV, l'enfer du rêve américain	2013	f		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.	Monographie		x		x		Livre payant: http://www.questions-theoriques.com/produit/21/9782917131312/GTA%20IV%20l'envers%20du%20reve%20americain
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.mfps.de/?id=527

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)	JIM: Jugend, Information, (Multi-) Media - Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19- jähriger	2017	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 (Studienberich t)	x						Accès libre: http://www.mpfs.de/?id=527
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)	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 (Studienberich t)	x						Accès libre: http://www.mpfs.de/index.php?id=613
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)	KIM: Kinder + Medien, Computer + Internt - 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 (Studienberich t)	x						Accès libre: http://www.mpfs.de/index.php?id=548

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)	KIM: Kinder + Medien, Computer + Internet - Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13- jähriger	2014	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 Alterwerden der Kinder deutlich ansteigt (93% InternetnutzerInnen unter den 12- jährigen).		Rapport / Bericht (Studienbericht)	x						Accès libre: http://www.mfps.de/index.php?id=548
Meerkert, G. et al.	«The Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Some psychometric properties» in Cyber Psychologie & Behavior	2009	e		The study aims to develop a short, easily administered, psychometrically sound, and valid instrument to assess the severity of compulsive Internet use. A set of criteria is determined based on the addiction literature. The internal consistency is high, and high correlations with concurrent and criterion variables demonstrate good validity.	Article / Arikel			x				Article payant: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19072079
M'Hiri, Khaled et al.	Problematic Internet use in Older Adults, A Critical Review of the Literature	2015	e		This paper aimed to review literature on problematic Internet use in elder persons. Literature search on Medline database has shown no study on problematic Internet use targeting subjects aged over 60 years old. Only 3 studies including subjects entering into elder age (over 55 years old) have been found. They showed Problematic Internet use (PIU) being present in this subgroup population but no further data were presented specifically for this age group. Why problematic Internet use in elderly should be a concern for the medical community at a neurological, social, somatic and psychiatric level is discussed in the present article. Further research is needed to screen for problematic use of Internet in this population and to characterize it.	Article / Artikel	x		x	x			Accès libre: https://www.omicsonline.org/open-access/problematic-internet-use-in-older-adults-a-critical-review-of-the-literature-2155-6105-1000253.php?aid=66242

Müller Kai	Spielwiese Internet - Sucht ohne Suchtmittel	2012	d		Dieses Buch soll dem Leser einen möglichst umfassenden Einblick zum Thema Internetsucht vermitteln. Es vermittelt Antworten auf zentrale Fragen, wie z.B.: Was verbirgt sich hinter dem Begriff der Internetsucht? Wann ist ein Verhalten bereits Ausdruck einer Sucht? Welche Menschen sind als besonders gefährdet anzusehen? Welche Maßnahmen können ergriffen werden, um einer Internetsucht zu begegnen? Der aktuelle psychologische Kenntnisstand wurde hierzu nachvollziehbar aufbereitet und in einen engen praxisnahen Bezug gesetzt.	Monographie			x	x		Livre payant: http://www.springer.com/us/book/9783642380013
Müller, K. W. et al.	Internetbezogene Störungen bei weiblichen Betroffenen: Nosologische Besonderheiten und deren Effekte auf die Inanspruchnahme von Hilfen (IBStemme)	2019	d	Abschlussbericht zu einem Projekt gefördert durch das deutsche Bundesministerium für Gesundheit	Rapport final d'un projet concernant les troubles usage d'internet des femmes, soutenu du Bundesministerium für Gesundheit (Allemagne).	Rapport / Bericht			x			Accès libre: https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/IBStemme_Abschlussbericht.pdf
Müller, M., Brand, M., Mies, J., Lachmann, B., Sariyska, R. & Montag, C.	The 2D:4D Marker and Different Forms of Internet Use Disorder	2017	e		Internet use disorder (IUD) presents a growing problem worldwide. Among others, it manifests in loss of control over Internet usage and social problems due to problematic Internet use. Although IUD currently is not an official diagnosis in DSM-5 or ICD-10, mounting evidence suggests that IUD indeed could be categorized as a behavioral addiction. On a systemic neuroscientific level, IUD is well characterized and dysfunctions in the fronto-striatal-limbic loop have been observed in persons being afflicted with IUD. On a molecular level underlying these neural dysfunctions less is known. Therefore, the present research investigates the influence of prenatal testosterone as measured via the 2D:4D marker of the hand on IUD. Testosterone represents an interesting hormonal marker, because sex differences in IUD have been observed, e.g., males show higher tendencies toward Internet gaming disorder (IGD) or females toward overusage of online social networks (both compared to the contrary sex). In N = 217 participants associations between the 2D:4D marker of the hand and both unspecified IUD and specific forms of IUD were investigated. It appeared that more female hands (right side)	Article/ Artikel					x	Accès libre: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5715388/

Neuenschwander, M.	«Onlinesucht - Realität auch ohne offizielle Diagnose» in Therapeutische Rundschau Heft 71 Band 10	2014	d	Martin Neuenschwander - in seiner damaligen Funktion als Präventionsfachmann bei der Berner Gesundheit - beschreibt in seinem Artikel das Phänomen Onlinesucht in all seinen Facetten. Der Leser erhält eine Übersicht über die Prävalenz, Nomenklatur, Nosologie, klinische Relevanz, Komorbidität, diagnostische Hilfsmittel, Ansatzpunkte für Beratung und Therapie sowie die Bedeutung von Onlinesucht in der medizinischen Grundversorgung.	Article / Arikel	x	x	x	x		Accès payant: http://www.amazon.de/Therapeutische-Umschau-Band-Heft-Sucht/dp/3456853785
Oberst, U., Wegmann, E., Stodt, B., Brand, M. & Chamarro, A.	Negative consequences from heavy social networking in adolescents: The mediating role of fear of missing out	2017	e	Social networking sites (SNS) are especially attractive for adolescents, but it has also been shown that these users can suffer from negative psychological consequences when using these sites excessively. We analyze the role of fear of missing out (FOMO) and intensity of SNS use for explaining the link between psychopathological symptoms and negative consequences of SNS use via mobile devices. In an online survey, 1468 Spanish-speaking Latin-American social media users between 16 and 18 years old completed the Hospital Anxiety and Depression Scale (HADS), the Social Networking Intensity scale (SNI), the FOMO scale (FOMOs), and a questionnaire on negative consequences of using SNS via mobile device (CERM). Using structural equation modeling, it was found that both FOMO and SNI mediate the link between psychopathology and CERM, but by different mechanisms. Additionally, for girls, feeling depressed seems to trigger higher SNS involvement. For boys, anxiety triggers higher SNS involvement.	Article/ Artikel					x	Accès payant: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197116301774
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	f	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

Petry Jörg	Exzessiver und krankhafter PC/Internetgebrauch: Entstehung und Intervention	2012	d	Die Präsentation des Projektleiters der Abteilung «Pathologisches Glücksspielen und PC-/Internetspielen» der AHG (Allgemeine Hospitalgesellschaft, Düsseldorf) umfasst aktuelle Informationen zu den Themen Medienkultur, Kinder und Neue Medien, Jugend und Exzessiver Mediengebrauch, Krankhafter PC/Internetgebrauch und Behandlung. Dr. Petry hat den Kurzfragebogen zu Problemen bei Computergebrauch (KPC) zusammen mit anderen Autoren entwickelt.									Präsentation: http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Ravensruh/Service/Veroeffentlichungen/Download_Fachtagung_2013/Vortrag_Dr_Petry.pdf Projektbericht: http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Schweriner_See/Klinik/Pathologischer_PC-Internetgebrauch/Projektbericht_Path_PC_07_12.pdf Kurzfragebogen: http://www.flaetchen.com/projects/facebook/AHG/Material_KPC_22_03.pdf
Pruin Nils	Spassfaktor Realität - zurück aus der virtuellen Welt: Therapiekonzept und Behandlungsmanual bei exzessivem und pathologischen Internetkonsum	2012	d	Vorliegendes Behandlungsmanual stellt erstmals erprobte und hilfreiche Methoden zum Thema exzessiver und pathologischer Internetkonsum zusammen. Das Manual beinhaltet einen Pool von ca. 40 Methoden sowie 88 Arbeitsblättern und Verträgen, die sich durch die praktische Arbeit mit den Betroffenen als sehr hilfreich erwiesen haben. Auch Diagnostikinstrumente (u.a. die KFN-CSAS-II - die Computerspiel-abhängigkeitsskala des Kriminologischen Instituts Niederschassen) sind aufgeführt.		Livre / Buch (Behandlungsmanual)				x			Livre payant: http://www.amazon.de/Spaßfaktor-Realität-Therapiekonzept-Behandlungsmanual-pathologischem/dp/3954041022
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 Bildschirnmutzung, Mediensucht, und pathologische Internetnutzung vorzufinden.		Revue avec articles / Zeitschrift mit Artikeln				x			A
Rehbein F. et al.	Computerspielabhängigkeit im Kinders- und Jugendalter: 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

Riedel, R. & U. BÜsching	BLIKK-Medien	2017	d	Unter der Schirmherrschaft der Drogenbeauftragten und mit Förderung des Bundesministeriums für Gesundheit hat das Projekt „BLIKK-Medien“ 5.573 Eltern und deren Kinder zum Umgang mit digitalen Medien befragt und gleichzeitig im Rahmen der üblichen Früherkennungsuntersuchungen die körperliche, entwicklungsneurologische und psychosoziale Verfassung umfangreich dokumentiert. Die Studie geht weit über die üblichen Befragungen zu Mediennutzung hinaus.		Etude / Studie	x						Pressemitteilung unter: https://www.drogenbeauftragte.de/presse/presskontakt-und-mitteilungen/2017/2017-2-quartal/ergebnisse-der-blick-studie-2017-vorgestellt.html
Rothen, S, et al.	Disentangling the role of users' preferences and impulsivity traits in problematic Facebook use	2018	e		With a focus on the popular SNS Facebook (FB), our aims in the current study were twofold: First, to explore the heterogeneity of FB usage and determine which kind of FB activity predicts problematic usage; second, to test whether specific impulsivity facets predict problematic use of FB	Etude / Studie	x					x	Accès libre: https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0201971
Rothen, Stephane et al.	Internet addiction diagnostic based on questionnaire: the fallacy of the cutoff point	2016	e		The presentation will attempt to show from a clinical, an epidemiological and a statistical point of view that dichotomizing a questionnaire has many pitfalls. Methods: Based on a study of online Poker players (n=214), the Internet Addiction Test will be used as an example. Results: Dichotomizing a questionnaire leads to a loss of statistical power, misclassification due to cutoff point and unreliable prevalence rates. From a clinical point of view, its usefulness is undocumented it has a potential nocebo effect.	Article / Artikel						x	Accès libre: https://www.researchgate.net/publication/320957663_Internet_addiction_diagnostic_based_on_questionnaire_the_fallacy_of_the_cutoff_point
Rumpf H.	Expertise «Suchtfördernde Faktoren von Computer und Internetspielen»	2017	d	Im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit (Uni Lübeck)									Accès libre: https://fachverbandsucht.ch/download/767/170302_Expertise_Suchtfordernde_Faktoren_von_Computer_und_Internetspielen_2017.pdf
Rumpf H. et al.	PINTA: Prävalenz der Internetabhängigkeit	2011	d	In dieser vom Bundesministerium für Gesundheit geförderten, 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/pressmitteilungen/2011-03/pinta-studie.html

Rumpf, H.-J. et al	Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018)	2018	e			Article/ Artikel				x		Accès libre: https://akjournals.com/view/journals/2006/7/3/article-p556.xml
Rumpf, H.-J., Batra, A., Bleckmann, P. & Wurst, F.M.	Empfehlungen der Expertengruppe zur Prävention von Internetbezogenen Störungen	2017	d			Article/ Artikel		x				Accès restreint: https://www.researchgate.net/publication/319166605_Empfehlungen_der_Expertengruppe_zur_Praevention_von_Internetbezogenen_Stoerungen
Saunders, J.B., Hao, W., Long, J., King, D.L., Mann, K., Rumpf, H.-J. et al.	Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention	2017	e		Online gaming has greatly increased in popularity in recent years, and with this has come a multiplicity of problems due to excessive involvement in gaming. Gaming disorder, both online and offline, has been defined for the first time in the draft of 11th revision of the International Classification of Diseases (ICD-11). National surveys have shown prevalence rates of gaming disorder/addiction of 10%–15% among young people in several Asian countries and of 1%–10% in their counterparts in some Western countries. Several diseases related to excessive gaming are now recognized, and clinics are being established to respond to individual, family, and community concerns, but many cases remain hidden. Gaming disorder shares many features with addictions due to psychoactive substances and with gambling disorder, and functional neuroimaging shows that similar areas of the brain are activated. Governments and health agencies worldwide are seeking for the effects of online gaming to be addressed, and for preventive approaches to be developed. <i>Control to the effects</i>	Article/ Artikel						Accès libre: https://www.researchgate.net/publication/319171131_Gaming_disorder_Its_delineation_as_an_important_condition_for_diagnosis_management_and_prevention

Schalbetter, P	Mon ado, les jeux et les réseaux sociaux	2015			L'enquête « mon ado et les substances », menée en 2012 par la Fédération genevoise pour la prévention de l'alcoolisme (FEGPA), la Fondation vaudoise contre l'alcoolisme (FVA) et le Centre d'information pour la prévention du tabagisme à Genève (CIPRET) auprès de parents d'adolescents dans les cantons de Vaud et Genève interrogeait les parents sur les trois substances psychoactives les plus consommées par les adolescents : l'alcool, le tabac et le cannabis. Les données de l'enquête devaient permettre d'ajuster les actions mises en œuvre par la FEGPA, la FVA et le CIPRET pour mieux informer et sensibiliser les parents d'adolescents aux risques de la consommation précoce de substances. La Fondation Addiction Valais et l'association Rien ne va plus à Genève ont trouvé pertinent de compléter ces résultats en investiguant le volet jeux et médias électroniques. L'enquête vise, d'une part (1) à comparer les perceptions et attitudes parentales, (2) à déceler s'il y a des différences par rapport aux types de pratique de l'ado (jeux d'argent, jeux vidéo et réseaux sociaux) et finalement (3) à recueillir des informations de la part des parents afin						x	http://cms.addiction-valais.ch/Upload/addiction-valais/News/rapport%20enquete%20parents%20GE%20VS%20final.pdf
Scharkow et al.	«Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and adults - a 2-year panel study» in Addiction, Vol. 109, Issue 11	2014	e		Aims: To investigate the longitudinal patterns (stability and change) of problematic computer game use and its interdependencies with psychosocial wellbeing in different age groups. Conclusion: Within a 2-year time-frame, problematic use of computer games appears to be a less stable behaviour than reported previously and not related systematically to negative changes in the gamers' lives.	Article / Arikel				x	x	Article payant: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.12662/abstract?sessionid=3C857088ED2A3E5DFDF4D4A37D9A9521.f03t04
Scherer L., Müller K.W., Mader L.	Internetbezogene Störungen bei Frauen – ein unerkanntes Gesundheitsproblem?	2020	d			Article/Artikel		x	x			Accès payant: https://www.suchtmagazin.ch/2020/articles/id-22020.html
Schiebener, J. & Brand, M.	Decision-making and Related Processes in Internet Gaming Disorder and Other Types of Internet-Use Disorders	2017	e		Risky and short-termly oriented decisions may be major aspects in the development and maintenance of IGD and other Internet-use disorders. Dual-process models of decision-making can explain the addictive behavior by interactions between immediate reward expectation, specific predisposing factors, and situational aspects. These interactions make it increasingly likely that short-term-oriented impulses towards the use of specific Internet applications overwhelm attempts to reflectively control the behavior.	Article/ Artikel					x	Accès payant: https://link.springer.com/article/10.1007/s40429-017-0156-9

Schöber, T. & Stadtmann, G.	Fortnite: The Business Model Pattern Behind the Scene	2020	e	Dieses Diskussionspapier zeigt die Wirkungsweise vom Business-Modell Fortnite, mit Einbezug kultureller Aspekte (E-Concerts etc.) eine grössere Marktmacht zu generieren		Article/ Artikel							Accès libre: https://www.econstor.eu/bitstream/10419/213857/1/1686992440.pdf
Scholz, Detlef	Systemische Interventionen bei Internetabhängigkeit	2014	d	Dieses Buch wirbt für ein systemisches Verständnis der Onlinesucht und stellt in erster Linie ein Arbeitsbuch dar. Grundbegriffe und Prinzipien systemischer Therapie sowie die Phänomenologie der Internetabhängigkeit werden besprochen. Studien zeigen, dass neben der Computerspielabhängigkeit auch die exzessive Onlinekommunikation und der übermäßige Pornokonsum Massenphänomene sind, die zu einem Teil Suchtcharakter entfalten. Nach der Spurensuche begünstigender Faktoren und dem Aufzeigen möglicher Inspirationsrichtungen folgen Hinweise zum therapeutischen Setting. Ausführlich beschriebene Methoden werden durch Arbeitsblätter, Übersichten und Interventionskarten ergänzt, die auch online zur Verfügung stehen		Buch							https://www.carlauer.de/programm/artikel/titel/systemische-interventionen-bei-internetabhaengigkeit/
Schori D.	Bestandsaufnahme und Bedarfserhebung Schadensminderung. Resultate der Befragung in Kantonen und Gemeinden	2018	df			Bericht Bestandesaufnahme						x	Accès libre: https://www.infodrog.ch/files/content/schadensminderung_de/Bestandesaufnahme_Bedarfserhebung_Schadensminderung.pdf
Schuhler P. & Vogelgesang M.	Pathologischer PC- und Internet-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 Therapiestaltung liefern kann, wird das therapeutische Vorgehen ausführlich und praxisorientiert erläutert.		Monographie					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=psyia-21
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 umreißt 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/Muenchwie/Klinik/Wer_sind_wir/PDF-Dateien/Konzepte_Heft_16_PCgebrauch_1209.pdf

See, C.	Ich will doch nur spielen! Zwischen digitalen Spielewelten und problematischem Glücksspiel	2017	d	Der Beitrag gibt einen Einblick in aktuelle Spielewelten, bei denen sich Computerspiele und Glücksspiel vermischen. Ebenfalls werden aktuelle empirische Befunde herangezogen, inwiefern solche Angebote die Neugier auf Glücksspiele wecken und einen Übergang vom Online-Gaming zum Online-Gambling schaffen.		Article / Artikel				x			Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604651
Smahel D., Machackova H., Mascheroni G., Dedkova L., Staksrud E., Ólafsson K., Livingstone S., Hasebrink U.	EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries	2020	e				x						https://www.eukidsonline.ch/files/Eu-kids-online-2020-international-report.pdf
Sobotka, B., Feindel, H., Meinke, A., Vogelsang, M., Fischer, T.	Messinstrumente zur Verlaufsbeurteilung pathologischen PC-/Internet-Gebrauchs	2017	d	Die Autoren entwickeln zur Evaluierung von Therapieverläufen zwei Selbsteinschätzungsfragebögen mit 4-stufigen Skalen. Einerseits den VPC, der nach dem Auftreten von Symptomverhalten in der letzten Woche fragt. Andererseits den EPC, welcher Einstellungen und Erwartungen der PatientInnen in Bezug auf die Erfüllung von Grundbedürfnissen erfragt. Die Erprobung der Instrumente zeigt zufriedenstellende Werte für die Reliabilität und Validität. Für die Normierung müssen sie aber an einer grossen, gesunden Stichprobe getestet werden.		Etude / Studie			x				Accès payant: https://www.thieme-connect.com/products/ejournals/abstract/10.1055/s-0037-1604650?lang=de
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.		Monographie				x			Livre payant: http://shop.hierundjetzt.ch/epages/Store.sf/?ObjectPath=/Shops/test/Products/978-3-03919-191-8
Steiner O., Heeg R.	Studie Always on: Wie Jugendliche das ständige Online-Sein erleben	2019	d			Etude / Studie	x			x			Accès libre: http://www.generationsmartphone.ch/pdf/Studie_Always_on_2019-08-26_FHWW.pdf
Steiner, O.	«Jugendliche und computerbezogene Abhängigkeiten» in SuchtMagazin 2/2015	2015	d	Der Soziologe Olivier Steiner plädiert in seinem Artikel für die Notwendigkeit weiterer Forschung zum Phänomen der computerbezogener Abhängigkeiten, um fundierte Angebote der Gesundheitsförderung, Prävention und Intervention zu entwickeln.		Article / Artikel	x	x	x	x			Accès payant: http://www.suchtmagazin.ch/2015/articles/id-22015.html

Stodt, B., Wegmann, E. & Brand, M.	Predicting Dysfunctional Internet Use: The Role of Age, Conscientiousness, and Internet Literacy in Internet Addiction and Cyberbullying	2016	e		Internet addiction (IA) and cyberbullying (CB) represent two examples of dysfunctional Internet use (DIU) which are accompanied by negative consequences. In terms of prevention, the training of technical and reflective skills (Internet literacy) will be discussed with regard to these patterns. This study investigates the role of age, conscientiousness, and Internet literacy on IA symptoms and the participation in CB. Analyses reveal that positive attitudes towards online production and interaction and lower self-regulative skills can be associated with severe IA symptoms. Cyberbullies display less skills in reflecting on Internet content and also prove to have less self-regulative skills. Younger and less conscientious individuals are more likely to use the Internet dysfunctionally. Furthermore, significant correlations between experiences as a cyberbully and IA symptoms were found. In conclusion, the authors suggest that current media/Internet literacy curricula should be complemented by teaching reflective and regulative skills to prevent Internet users from negative consequences.	Article/ Artikel					x	Accès payant: https://www.igi-global.com/article/predicting-dysfunctional-internet-use/173741
Suris JC, Akre C, Berchtold A, Fleury-Schubert A, Michaud PA, Zimmermann G.	Ado@internet.ch: Usage d'internet chez les adolescents vaudois.	2012	f		Quantification de l'usage d'internet auprès d'adolescents scolarisés de 13 à 16 ans. Distinction entre usages de loisirs et éducatif Modulation des résultats entre usage des écrans, rapports familiaux, situation sanitaires des adolescents.	Rapport / Bericht (Forschungsbericht)	x			x		Accès libre: http://www.iumsp.ch/Publications/pdf/rds208_fr.pdf
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/medienpsychologie/medienumgang/james.html
Süss D. et al. / ZHAW und swisscom	JAMESfocus	2017	d/f/i	JAMESfocus ermöglicht jeweils zwischen den JAMES-Publikationen 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. Weiter gab es Berichte zu verschiedenen Themen im Zusammenhang mit jugendlicher Mediennutzung: Schlaf, Schulnoten, Beziehung zu den Eltern, Nachhaltigkeit, etc.		Rapport / Bericht	x			x		Accès libre: https://www.zhaw.ch/psychologie/jamesfocus

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/medienpsychologie/mediennutzung/james.html
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/medienpsychologie/mediennutzung/james.html
Süss D. et al. / ZHAW und swisscom	JAMES Ergebnisbericht zur JAMES-Studie	2016	d/f/i	Der Bericht fasst seit 2010 alle zwei Jahre 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: https://www.zhaw.ch/psychologie/james
Suter L., Waller G., Bernath, J., Külling C., Willemsse I., Süss D.	JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz	2018	d/f/e/i			Etude/Studie	x						Accès libre: https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/#c115250
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
Thorens Gabriel, Weber Niels	Les frontières entre le gaming (jeux vidéo) et le gambling (jeux de hasard) existent-elle encore ?	2015	f		Avec l'avènement des nouvelles technologies et plus particulièrement la capacité de communiquer, jouer et parier en ligne, il est nécessaire de s'interroger sur les conséquences de ces nouvelles possibilités sur des problèmes comme le jeu pathologique ou les addictions dites comportementales. Cet article s'intéresse plus particulièrement aux liens qui peuvent exister entre la pratique du jeu vidéo (gaming) et la pratique des jeux d'argent (gambling) dans un contexte d'hyperconnectivité.	Article / Arikel			x				Revue Dépendances n° 55 (GREA, Addiction suisse) Accès libre dès juillet 2016: http://www.grea.ch/publications/magazine-dependances
Thorens Gabriel, Zullino Daniele	Une meilleure appréhension du concept de cyberaddiction in Schweizer Archiv für Neurologie und psychiatrie	2011	f		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

Thorens, Gabriel et al.	Is harm reduction a valid concept in gaming addiction?	2015	e		A review of recent literature on harm allegedly caused by gaming addiction is presented. Specific examples of harm reduction concept for gaming (i.e. exergaming, gaming mechanism control) and policies future challenge (limitations or banning of certain types of games) are discussed. Harm reduction is a suitable concept for gaming addiction and should be develop and modified to avoid abstinence only oriented treatment or future prohibition of certain games.	Article / Artikel				x		Accès limité (ResearchGate): https://www.researchgate.net/publication/296369122_ls_harm_reduction_a_valid_concept_in_gaming_addiction
Thorens, Gabriel et al.	Capitalizing upon the Attractive and Addictive Properties of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games to Promote Wellbeing	2016	e		This opinion paper discusses how the attractive properties of video games, particularly those of MMORPGs, given their success and online setting, could be mobilized to promote wellbeing.	Article / Artikel				x		Accès libre: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5066093/