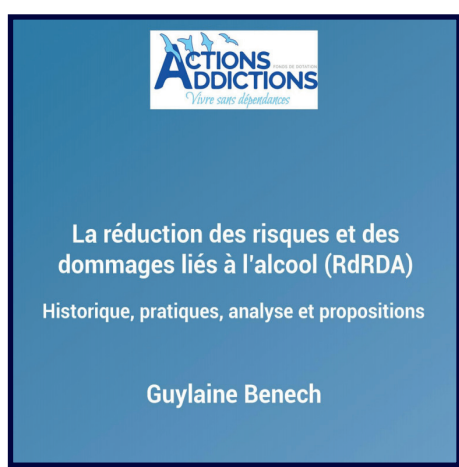


REPÉRÉ POUR VOUS

La Réduction des Risques et des Dommages liés à l'Alcool (RdRDA)

Historique, pratiques, analyse et propositions. Guylaine Benech, Pr Michel Reynaud et Dr Bernard Basset. Fond Action Addiction, janvier 2020.



Ce rapport s'intéresse tout particulièrement aux initiatives de plus en plus répandues en France, visant à accompagner dans une approche de réduction des risques et des dommages, la consommation d'alcool de personnes en difficulté avec ce produit. Une attention particulière est portée aux actions s'adressant aux usagers les plus vulnérables, et notamment, aux personnes en situation de précarité.

[Téléchargez le rapport](#) (95p.)

[Téléchargez la synthèse](#) (6p.)

Ensaucement du monde, violence des jeunes.

Danièle Epstein. Temps d'arrêt n°121. Décembre 2020.



La pandémie Covid-19 relance une question centrale : Quel monde voulons-nous pour nos enfants ? Ces jeunes dits «ensaucés» sont les «rejets» de l'ensaucement du monde, les produits d'une idéologie néo-libérale qui occulte les détresses sociales et psychiques qu'elle engendre.

Ce livre déplie les retentissements sur les adolescents et les jeunes pour en mesurer les effets délétères, particulièrement sur les plus vulnérables. Ceux-ci passent du vide dépressifs au remplissage addictif, à la recherche d'un pilier auquel s'arrimer : addiction à des drogues, mais aussi addiction à la consommation, aux écrans ou à une idéologie totalitaire. Les professionnels sont ici mobilisés pour en comprendre les enjeux comme autant de défis qui concernent, non seulement le devenir de nos enfants, mais aussi le combat pour un monde durable.

[Téléchargez le livre](#)

L'essentiel du jeu vidéo

Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, novembre 2020.



Le SELL dévoile les résultats de son étude annuelle «Les français et le jeu vidéo» conduite par Médiamétrie. Cette étude dresse un état des lieux de la part et du profil des joueuses et des joueurs de jeux vidéo en France, et décrypte leurs habitudes de consommation et d'usages. Cette nouvelle édition de l'Essentiel du jeu vidéo met en lumière un profond attachement à la pratique du jeu vidéo, ainsi que sa dimension sociale qui a joué un rôle essentiel dans le contexte inédit actuel. Elle propose une typologie des joueuses et des joueurs de jeux vidéo en France, et en détaille les 4 profils types.

[Téléchargez l'étude](#) (29p.)

OUTILS

Le site web Prepsy Contact est en ligne



Prépsy Contact accompagne les professionnels et oriente les jeunes en souffrance psychique dans la réduction des effets du tabac, de l'alcool et du cannabis.

Cette plateforme s'inscrit dans le cadre du partenariat entre l'[Association Prépsy](#), la Fédération Addiction et le laboratoire de recherche en management [Larequoi](#) de l'Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines qui ont été retenus pour porter un projet soutenu par la CNAM. Prépsy Contact a pour objectif principal de favoriser des liens durables entre les Consultations jeunes consommateurs et Centres médico-psychologiques ainsi que tous les professionnels impliqués pour un meilleur accompagnement global du public cible et de leurs familles, en termes de prévention, de soins et de réduction des risques.

[Visitez le site](#)

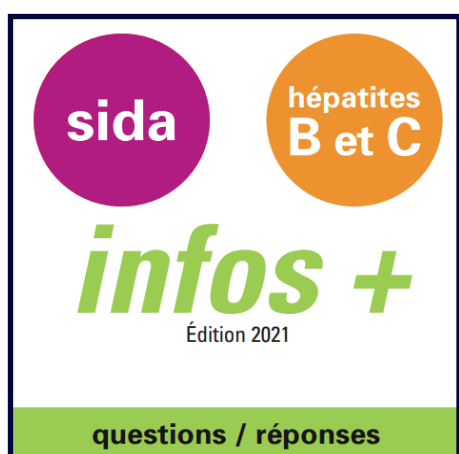
Play Smart



S'inscrivant dans le cadre d'un projet européen de prévention dans le domaine du jeu vidéo, la plateforme «Play Smart» est lancée en Suisse en décembre 2020 par l'association de l'industrie du jeu vidéo. C'est une initiative qui vise à promouvoir les bonnes pratiques dans le domaine du jeu vidéo pour un épanouissement des familles et des joueurs. Cet espace donne accès à des ressources brochures, catalogues, posters et autres médias.

[En savoir plus](#)

Infos+ SIDA, hépatites B et C - 2021



Infos+ est un document sur les hépatites B et C et le VIH/sida, qui vise à favoriser l'accès à l'information des personnes en difficulté avec l'écrit. La mise à jour de ce support a été développée avec le soutien de l'ARS Auvergne-Rhône-Alpes et du Département de l'Isère.

[Téléchargez la brochure](#)

LE CHIFFRE



L'illectronisme concernerait 19 % des 15 ans et plus.

Ce chiffre mérite explication. Une analyse extraite du Centre d'observation de la société. (décembre 2020)