

Dernières acquisitions

Centre de documentation -
Centre de référence sur le
jeu excessif (CRJE)

DREFAC Pôle universitaire
d'addictologie et de psychiatrie
CHU Hôp. Saint-Jacques
Bât. Louis Philippe - Section O
85, rue Saint-Jacques
44093 Nantes cedex 1
Tél. 02 40 84 76 29
www.crje.fr

Anne-Françoise GOALIC
annefrancoise.goalic@chu-
nantes.fr

Juin 2010 - N° 5

» Généralités sur le jeu

BAUER A.
**Jeux en ligne et menaces
criminelles**

La Documentation française,
2009

*Alain BAUER, criminologue
s'est vu confier par Eric
WOERTH, l'évaluation des
menaces criminelles qui pour-
raient résulter de l'ouverture des jeux en
ligne.*



LEPEYTRE F.
**Poker : tout ce qu'il faut sa-
voir plus le reste**

Carabas, 2007

*Florent LEPEYTRE, enseignant
et ancien journaliste BD, com-
bine dans ce guide les plaisirs
d'écriture, de pédagogie et sa passion du
jeu. En 64 pages illustrées et agrémentées
d'interludes BD, il répondra à toutes
les questions que vous vous posiez en
matière de poker.*



» Jeu excessif - jeu pathologique

SUISSA A.J.
**Le monde des AA : alcooliques,
gamblers, narcomanes**

Presses de l'Université du
Québec, 2009

*Des groupes d'anonymes se
créent régulièrement aux États-unis et au
Canada. L'auteur s'interroge sur cette
augmentation. Est-elle due à l'accroissement
des problèmes de dépendance chez
les individus ou est-ce un moyen efficace
pour lutter contre ces phénomènes.*

*Basé sur des travaux scientifiques, cet
ouvrage invite à un débat sur les idées,
les discours, les faits scientifiques et les
dynamiques de ces groupes.
L'auteur s'intéresse à ce développement
du pouvoir d'agir des gens et de leur ré-
seau familial et social.*



» Jeux vidéo



SHAFFER H.J., LAPLANCHE
D.A.
**Traitement des troubles liés
à la pratique des jeux de
hasard et d'argent**

*In. "Prévention de la recher-
che : Stratégie de maintien
en thérapie des conduites addic-
tives", page 331*

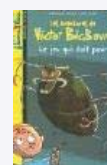
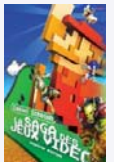
Éditions Médecine et Hygiène, 2008
*Ce chapitre aborde le traitement et les
principales approches des trou-
bles pathologiques liés aux jeux de ha-
sard et d'argent et ainsi, les différentes
stratégies thérapeutiques.*

ICHBIAH D.

La saga des jeux vidéo

Pix'n love Éditions, 2009

*Daniel ICHBIAH, célèbre au-
teur d'ouvrages au rayonne-
ment international, nous livre
ici un historique des jeux vi-
déo et des consoles de jeux de la Édi-
tions à nos jours.*



FICHOU B., CASSÉ E.
**Les aventures de Victor
BigBoum : le jeu qui fait
peur**

Bayard Poche, 2007

*Les parents d'un enfant refu-
sent de lui offrir le dernier jeu
vidéo alors qu'il est, d'après
lui, "super" : il faut tuer des monstres !
Ce jeune garçon n'hésite pas à saisir
l'occasion d'y jouer chez ses copains.
C'est alors qu'il se demande si ces pa-
rents n'avaient pas raison de le lui inter-
dire... Et si ce jeu faisait vraiment
peur ?*

» Cyberdépendances

PFEIFER S.

**La cyberdépendance :
mieux maîtriser la rela-
tion à Internet**

Empreinte Temps présent,
2010

Samuel PFEIFER est psychiatre en



dépendances suscitées et entretenues par le Web. Il montre comment on peut être accroché à Internet comme à une drogue.

» Virtualité – Images



VAAS S.
L'enfer du virtuel : la communication naturelle pour sortir de l'isolement technologique

L'Age d'Homme, 2009

L'auteur raconte sa descente dans les "entrailles du Web" comme une descente aux enfers. Pour lui, les mondes virtuels sont inquiétants car, sous couvert d'une distraction, les adolescents peinent à entrer dans la vie réelle.

STIEGLER B., TISSERON S.
Faut-il interdire les écrans aux enfants ?

Éditions Mordicus, 2009

En France, les enfants passent plus de trois heures et demie par jour devant leurs écrans. Cela correspond à 1 200 heures par an à regarder la télévision, surfer sur Internet, jouer sur leur console ou envoyer des SMS. Ils passent en outre, 900 heures sur les bancs de l'école. Les parents s'inquiètent de cette nouvelle donne.

Tour à tour Bernard STIEGLER et Serge TISSERON répondent aux questions de Thierry Steiner : faut-il interdire les écrans ? La violence à la télévision peut-elle influencer les enfants ? Nos enfants peuvent-ils devenir dépendants ? Est-ce que ces nouveaux médias influencent leur travail scolaire ?



METTON-GAYON C.
Les adolescents, leur téléphone et Internet : "Tu viens sur MSN ?"

L'Harmattan, 2009

Dans cet ouvrage, Céline METTON-GAYON, chercheuse au Centre d'études des mouvements sociaux, présente une analyse autour des questions suivantes :

- Comment les adolescents utilisent-ils les téléphones portables, Internet et les autres outils de communication ?
- Quelle place ces derniers occupent-ils dans leurs relations amicales et amoureuses, et dans leur rapport au monde scolaire ?
- Quels sont les modes de contrôle exercés par les parents ?

Elle présente également les nouveaux enjeux éducatifs auxquels sont confrontés les parents.

LURÇAT L.
La manipulation des enfants par la télévision et par l'ordinateur

François-Xavier de Guibert, 2008

La vie de tout un chacun est



soumise aujourd'hui à l'influence de la télévision et de l'ordinateur. L'auteur tente de montrer combien, enfants comme adultes, nous sommes sous l'influence de ces outils. Comment nous pouvons encore "absorber" des informations et nous les approprier. Même l'école imprégnée par les discours des médias télévisés se retrouve démunie pour instruire et protéger les enfants.

QUIGNAUX J.-P.
Internet, nos enfants et nous !

Bayard Éditions, 2008

Les jeunes ont plus que jamais besoin de la présence des parents pour s'approprier les nouvelles technologies de l'information et surtout pour déjouer les pièges qu'elles renferment.

L'auteur encourage le lecteur à s'aventurer avec ses enfants dans l'incontournable labyrinthe qu'est l'Internet.



» Vidéos

BOUVAREL A., MARTIN R., TREMBLAY P.H.

Cyberdépendance chez l'adolescent : entretien avec M. STORA

CNASM Lorquin, CECOM Montréal, 2009
Après avoir retracé brièvement ce qui l'a amené à s'intéresser aux jeux vidéo, Michaël Stora explique comment fonctionne un jeu en ligne en prenant l'exemple du jeu "Word of Warcraft". Il présente à partir de son expérience clinique le profil des jeunes qui peuvent devenir des joueurs excessifs. Ainsi, il précise le rôle que peuvent avoir les parents et les thérapeutes pour aider les jeunes à ne pas s'enfermer dans ce loisir qui peut devenir envahissant.

» Quelques ressources en ligne

Émission sur la cyberdépendance.

Michel LEJOYEUX est interviewé par une journaliste de Télé Matin.

Télé Matin, jeudi 3 juin 2010

Pour revoir l'émission : http://telematin.france2.fr/?page=chronique&id_article=17219

BONNAIRE C., VARESON I., BUNGENER C.

Joueurs de machines à sous dans une population française : étude de la dépression, de l'alexithymie et de la recherche de sensations

Annales médico-psychologiques, 27 mai 2010

Article en ligne téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.em-consulte.com/article/252981>

Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne

Journal officiel, 13 mai 2010

Téléchargeable en ligne : <http://www.legifrance.gouv.fr/>

http://www.legifrance.gouv.fr/affich-Texte.do;jsessionid=7831E877654E7194A573F9F801911893.tpdjo17v_3?cid-Texte=JORFTEXT000022204510&dateTexte=20100617

Les jeux vidéo n'empêchent pas de dormir

Le Figaro, 19/ avril 2010

http://www.crje.fr/abstract_jv_endormissement.pdf

Jeux vidéo : une pratique répandue où les phénomènes de dépendance sont mineurs

Le Monde 20 mars 2010

http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/03/20/jeux-video-une-pratique-repandue-ou-les-phenomenes-de-dependance-sont-mineurs_1321954_651865.html#xtor=AL-32280270

» Sitographie

Aide Info Jeu

Site d'assistance en ligne pour les joueurs et leur entourage créé par le Centre de référence sur le jeu excessif

www.aide-info-jeu.fr

Présentation du site sur : http://www.crje.fr/aide_info_jeu_site_ouverture.html

OU SUR :

<http://www.chu-nantes.fr/>

Igamingfrance

C'est le site d'information de l'industrie des jeux d'argent en ligne. Très régulièrement actualisé par des journalistes dédiés à cela, le site donne des informations politiques, économiques, technologiques sur le secteur des jeux et paris en ligne.

<http://www.igamingfrance.com/>