

Dernières acquisitions

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

DREFAC Pôle universitaire
d'addictologie et 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

Mai 2009 - N° 3

» Généralités sur le jeu



DARRACQ J.-B.
L'Etat et le jeu : étude de droit français
Presses universitaires d'Aix-Marseille, 2008
Cet ouvrage reprend la thèse de l'auteur. Il recense les législations et réglementations des jeux de hasard et d'argent.

FÉVRE M., DURAND F.
Jeux de hasard et société
L'Harmattan, 2008

Ce livre est la synthèse du colloque "Jeux et société" organisé en mars 2006 et dans lequel plusieurs thématiques liées au jeu ont été abordées :

- jeux, droit et réglementation
- la Française des Jeux et l'Etat
- le jeu comme une drogue
- les "paradis artificiels" de l'addiction au jeu...



» Jeu excessif - jeu pathologique



NOLAN D., ALSON P.
Joueur-Né - Stu Ungar, le plus grand joueur de poker du monde
Sonatine Editions, 2008
L'idée de cette biographie est venue de nombreux entrepreneurs qu'a eu Nolan Dalla, directeur de la communication des championnats du monde de poker avec Stuey Ungar, champion de poker génial et "drogué" de jeu. Le journaliste Peter Alson, lui-même joueur de poker a apporté de la vivacité à ce récit.

» Jeux vidéo - Cyberdépendance

FONTAINE O.
Le monde des jeux vidéo
Alpen Editions, 2008
L'auteur côtoie le monde du jeu vidéo depuis 18 ans. Son ouvrage apporte une information succincte que le lecteur peut s'approprier facilement.



HOUSTE F.
Push start : 30 ans de jeu vidéo
Editions Alternatives, 2006
Cet album à la présentation luxueuse plonge le lecteur dans le passé récent des jeux vidéo. Du premier embryon de jeu interactif créé par des étudiants du MIT américain en 1962 jusqu'aux aventures de Lara Croft ce livre donne à voyager dans les jeux vidéo "d'avant". Avis aux nostalgiques...



LAFRANCE J.-P.
Les jeux vidéo à la recherche d'un monde meilleur
Hermes Science Publications, 2006
L'auteur, spécialiste québécois de la communication à l'université du Québec, présente dans cet ouvrage, grâce à une enquête d'envergure, un portrait-type du joueur de jeux vidéo (comportement, construction de son identité, de sa sociabilité, intérêts pour le jeu...). Il montre aussi l'impact des jeux tant au niveau économique et sociologique que culturel.



NATKIN S., DELOCQUE-FOURCAUD A.-M.
Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?
Vuibert, 2004
Le jeu vidéo n'a pas encore le statut d'autres arts comme les arts plastiques



ou le cinéma. Cependant, leur reconnaissance sociale a émergé à travers les nombreux écrits qui leur ont été consacrés jusqu'alors. L'auteur de ce livre - pour qui le jeu vidéo européen doit chercher son salut dans des créations d'auteur - s'attache à montrer celui-ci sous tous ses aspects : sociologiques, artistiques, créatifs et techniques.



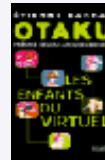
PHAN O., BASTARD N.
Jeux vidéo et ados : ne pas diaboliser, pour mieux les accompagner
Editions Pascal, Mutualité française, 2009

Olivier Phan, pédopsychiatre a voulu à travers ce livre "dédiaboliser le jeu vidéo". Pour lui, "c'est la manière avec laquelle l'adolescent va s'approprier le jeu qui va être déterminante". Le leitmotiv de son livre c'est l'implication des parents. Grâce à ses observations basées sur l'expérience il propose des repères éducatifs.

(GAM)" qui leur permet à la fois d'expliquer et de prévoir à court terme les effets des jeux vidéo violents selon les classes d'âges. Dans la dernière partie de l'ouvrage, trois nouvelles études sont présentées.

BARRAL E.
Otaku : les enfants du virtuel

Denoël, 1999
L'auteur, journaliste spécialiste du Japon a mené une enquête dans le monde des enfants du virtuel. "Catalyseurs des excès de la société nipponne, les otaku ne sont sans doute pas les malades, mais la société qui les a engendrés" : c'est ce qu'écrit Etienne Barral qui décrit ici une société de personnes qui ne vivent que via leurs ordinateurs.



MAROTTA J.J., CORNELIUS J.A., EADINGTON W.R.
The Downside : Problem and Pathological Gambling
Institute for the Study of Gambling & Commercial Gaming, 2002

Ce livre aborde essentiellement les questions de jeu pathologique. De nombreux auteurs contribuent à "disséquer" tout ce qui s'y rapporte : habitudes des joueurs, prises de décision, traitements...

BERGLER E.
The Psychology of Gambling

International Universities Press, 1985
Dans ce livre, Edmund Bergler expose sa théorie : le joueur est une personne névrosée qui est "scotchée" à son jeu et dont le trouble s'inscrit dans ce qu'on peut appeler la "psychopathologie cognitive". Après une analyse des comportements de joueurs, l'auteur fournit des preuves cliniques de sa théorie.

Romans

Virtualité - Images

AUBERT A. E., BRUN A, DJENATI G., HOUSIER F., LAVALLEE G., MARTY F., TASSEL A., TISSERON S.
La violence de l'image

In Press, 2009
Ce livre est la contribution de psychologues et de psychanalystes qui ouvrent une réflexion à partir de leurs expériences cliniques. Ils donnent des pistes thérapeutiques.



Quelques livres en langue anglaise

MEYER G., HAYER T. GRIFFITHS M.
Problem Gambling in Europe : Challenges, Prevention, and Interventions
Hardcover, 2009

Ce livre regroupe des études faites dans vingt et un pays européens par des experts du jeu. Il aborde :

- la législation du jeu
- les formes de jeux et leurs phénomènes d'addiction
- la prévalence, avec des données épidémiologiques
- les politiques nationales concernant le jeu excessif
- les stratégies de prévention et les traitements.



PINET-FERNANDES C.
Les ados et les médias

Studyrama, 2008
Les adolescents aiment les médias surtout ceux qui véhiculent une image ludique : jeux vidéo, téléphone portable, échanges sur Internet...

Ce petit livre donne des conseils aux parents pour transmettre à leurs enfants les bonnes informations quant aux risques potentiels que peuvent engendrer ces nouvelles formes de socialisation via écran interposé.

ANDERSON C. A., GENTILE D. A., BUCKLEY K. E.

Violent video game effects on children and adolescents : Theory, research, and public policy

Oxford University Press, 2007
Les auteurs étudient la violence dans les jeux vidéo à travers le "General Aggression Model



DINI K.
Video Game Play and Addiction : a guide for parents
iUniverse, 2008

Dans ce livre, l'auteur qui est psychiatre a voulu donner une première aide aux parents

Quelques films

RABIER G.
Quand jouer n'est plus un jeu
Maha Productions, France 5, 2007

En Europe, beaucoup de personnes jouent à des jeux de hasard et d'argent. Pour quelques-uns, le jeu n'est plus seulement un jeu mais il est devenu une passion dévorante, une pathologie, une addiction. Le film montre quatre patients malades dépendants, suivi par le thérapeute belge Serge Minet.

CENTRE QUEBECOIS D'EXCELLENCE POUR LA PREVENTION ET LE TRAITEMENT DU JEU (CQEPTJ)

Histoires de jeux
CQEPTJ, 2003

Ce DVD met en scène quatre jeunes adultes, dont trois joueurs excessifs et un joueur occasionnel. Ils racontent leur vie de joueur et la place prise par le jeu dans celle-ci. Ce film a été fait dans un but pédagogique, pour améliorer les connaissances des jeunes et diminuer les préjugés qu'ils entretiennent au sujet des joueurs excessifs.

