

## 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](http://www.crje.fr)

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

Mars 2009 - N° 2

### » Généralités sur le jeu



**BROUGÈRE G.**  
**La ronde des jeux et des jouets**  
Autrement (Mutations), 2008  
*Neuf auteurs ont étudié la place des jeux et des jouets dans la société contemporaine. La sphère ludique et vidéoludique s'investit de plus en plus dans le quotidien des enfants de cultures très différentes.*

**SCHOONMAKER A. N.**  
**Vaincre son pire ennemi au poker : la maîtrise du jeu mental**  
Ma éditions, 2008

*Psychologue s'adonnant au poker, A. Schoonmaker a beaucoup écrit sur les questions de psychologie liées au poker. Dans ce livre, l'auteur s'est donné comme but, entre autres, d'apprendre aux joueurs à repérer et à corriger les erreurs d'ordre psychologique.*



**SKLANSKY D.**  
**Poker théorie**  
Fantaisium, 2008  
*Présenté comme un des plus grands joueurs de poker du monde, l'auteur montre dans cet ouvrage comment les champions fonctionnent.*



**HUERRE P.**  
**Place au jeu ! : Jouer pour apprendre à vivre**  
Nathan, 2007  
*L'auteur, psychiatre s'interroge sur le devenir du jeu gratuit remplacé par un « jeu à consommer et à jeter sans modération » (jeux de hasard, jeux télévisuels, jeux sur consoles). Pour l'enfant et sa construction, le jeu est essentiel... Et l'auteur de nous suggérer de garder en nous le plaisir de jouer.*



**CHAUVIER S.**  
**Qu'est-ce qu'un jeu ?**  
Librairie Philosophique Vrin, 2007  
*Petit essai philosophique sur le jeu dans lequel l'auteur mène une réflexion sur ce que l'on peut mettre derrière les mots : jeu, jouer, joueur...*



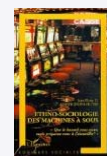
**BEGIN C.**  
**Pour une politique des jeux**  
L'Harmattan, 2001  
*Cet ouvrage paru en 2001, décrit la situation du jeu en France : la législation et la réglementation, les opérateurs de jeu : la Française des Jeux, le PMU et les casinos, les joueurs, les techniques de jeux, l'économie du jeu avec les chiffres d'affaire respectifs. Un dernier chapitre est consacré au jeu en Europe.*



**SCHMIDT C.**  
**La Théorie des jeux : Essai d'interprétation**  
PUF, 2001  
*Christian Schmidt annonce la teneur du livre dans le sous-titre : une réflexion personnelle sur la théorie des jeux. Pour l'auteur, les jeux permettent d'étudier les réalités et posent des questions sur les connaissances des joueurs...*



**MATIGNONI—HUTIN J.-P.**  
**Ethno-sociologie des machines à sous.** "Que le hasard vous serve, mais préparez-vous à l'accueillir"  
L'Harmattan, 2000  
*Quel espoir, quel plaisir y trouve-t-on ? Pourquoi et comment devient-on « slotiste » (joueur sur des machines à sous) ? C'est à ces questions que tente de répondre l'auteur, enseignant en sociologie qui, pendant plus de deux ans a interrogé et observé les joueurs et le milieu des casinos.*





MATIGNONI-HUTIN J.-P.

**Faites vos jeux**  
L'Harmattan 2000

L'auteur fait ici, une analyse sociologique de certains jeux de hasard et d'argent. Fruit d'une enquête menée sur le terrain, cet ouvrage aide à mieux cerner qui est le joueur.

GARDAZ M.

**Le surendettement des particuliers**

Anthropos, 1997

Le colloque qui s'est tenu à Angers en 1995 a donné naissance à cet ouvrage. Il y est question de surendettement en général et de celui qui concerne plus particulièrement le jeu

et les dépenses compulsives.

On trouvera à la fin de l'ouvrage des chapitres signés : Michel Lejoyeux et Jean Adès, Christian Bucher, Marie Santiago-Defosse.



DESCOTILS G. ; GUILBERT J.C.

**Le grand livre des loteries. histoire des jeux de hasard en France**  
Editions de l'Archipel, 1993

Le sous-titre de ce livre renseigne tout de suite le futur lecteur : la naissance et l'histoire des loteries à travers les âges en France. C'est François 1er qui fut à l'origine de la loterie royale en important le « Lotto » italien.



CAILLOIS R.

**Les jeux et les hommes**

Gallimard (Folio), 1992

Historien de formation, Roger Caillouis revisite la définition du jeu de Huizinga qui selon ce dernier est « une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »



VARENNE J.-M. ; BIANU Z.

**L'esprit des jeux**  
Albin Michel, 1990

Les auteurs, un journaliste et un poète se sont penchés sur l'aspect psychologique des jeux en partant du constat que faisait le poète Friedrich Schiller : « L'homme n'est pleinement l'homme que lorsqu'il joue ».

FINK E.

**Le jeu comme symbole du monde**

Éditions de Minuit, 1966

Eugen Fink tente de relier en un tout différencié jeu cosmique et jeu humain ; il interroge en ce sens magie et mythes, religions et cultes, philosophie et vie. Dépassant la distinction tranchée entre ludique et sérieux, il voit le monde comme un jeu sans joueur et l'homme comme joueur et jouet.



**Jeu excessif - jeu pathologique**



VERDIËR T.

**No limit**

Albin Michel, 2008

Roman construit comme un documentaire sur l'histoire d'un joueur professionnel qui « tombe » dans l'enfer du jeu.

**Psychologie française**

volume 53 n° 1/2008

Elsevier Masson

Pourquoi les gens croient-ils qu'ils peuvent gagner à des jeux de hasard et d'argent alors qu'il est presque sûr qu'ils perdent ? C'est à cette question que répondent les articles écrits respectivement par M.J.A Wohl, F. Martinez et V. Le Floch, C. Schmeltzer et J.-P. Caverni et M. Warglien.



**Jeux vidéo - Cyberdépendance**



HENNO J.

**Les 90 questions que tous les parents se posent : Internet, téléphone mobile, jeux vidéo...**

Télémaque Editions, 2008

Ce livre se veut essentiellement comme un guide pratique sous la forme de questions-réponses pour aider les parents à accompagner du mieux possible des enfants qui ont toujours vécu avec les nouvelles technologies.

**Jeu vidéo et discours : violence, addiction, régulation**

Revue Quaderni n° 67, automne 2008

Ce numéro de la revue Quaderni qui s'intéresse aux jeux vidéo a réuni différents auteurs qui reviennent sur l'incrimination



faites aux jeux vidéos d'être violents et addicts sans oublier leur caractère thérapeutique. Leurs contenus y sont également analysés ainsi que les aspects économiques et politiques de l'univers vidéoludique.



JOLY F., FRANEK C.

**Le copain de Fred, accro aux jeux vidéo !**

Hachette, (Les p'tits soucis), 2008

Mouloud, le copain de Fred préfère jouer avec un jeu vidéo « super génial » que d'aller faire une partie de pique-nique-foot...

Cet album allie un format classique de textes et d'images avec une présentation à la manière d'une bande dessinée. Un « coin petits conseils » à la fin du livre explique aux enfants ce qu'est la bonne pratique en matière de jeux vidéo.

LEJEALLE C.

**Le jeu sur le téléphone portable : usages et sociabilité**

L'Harmattan, 2008

ce livre repose sur une enquête sur le jeu sur mobile. L'auteur, docteur en sociologie, va montrer en quoi le jeu sur mobile est à la fois en continuité et en discontinuité avec les jeux traditionnels. Cette analyse socio-anthropologique permet de mieux appréhender les pratiques concrètes des individus.



TISSERON S., avec la collaboration d'I. GRAVILLON

**Qui a peur des jeux vidéo ?**

Albin Michel, (Questions de parents), 2008

Serge Tisseron, psychanalyste, a pensé cet ouvrage pour que « les parents y voient plus clair ». Il tente de répondre aux questions :

- Quelles compétences les jeux vidéos développent-ils ?
- En quoi aident-ils l'enfant à surmonter ses soucis ?
- Comment savoir s'il est "accro" ?
- Que faire pour le décrocher de l'écran ?
- Comment prévenir les excès avant l'adolescence ?

COPPER-ROYER B. ; FIRMIN-DIDOT C.

**Lâche un peu ton ordinateur ! : Comment mettre des limites**

Albin Michel, 2006

L'auteur, psychologue et psychothérapeute a voulu à travers cet ouvrage dispenser quelques conseils à des parents qui doivent « faire avec » la présence des écrans dans la sphère domestique.



Ce lexique aidera les adultes à entrer dans les mondes des MSN, Chats et autres Blogs...

LARDELLIER P.

**Le pouce et la souris : enquête sur la culture numérique des ados**

Fayard, 2006

Partant de la « société de communication », l'auteur nous entraîne dans les usages sociaux des TIC par les adolescents sans oublier les dépendances ou comportements compulsifs.



un joueur de poker professionnel. Il décide alors de miser tout l'argent qui lui reste dans une partie de poker que joue Pozzi contre deux millionnaires.

Cette rencontre et cette partie vont bouleverser la vie de Nashe.

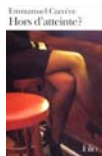
CARRERE E.

**Hors d'atteinte ?**

Livre de poche, 1989

Frédérique décide de « s'abandonner à la roulette » : elle joue, perd, rejoue, gagne...

Les enjeux montent, elle coupe des ponts, elle s'enivre d'irrévocable. Elle se met sans relâche au pied du mur en espérant, après l'avoir sauté, être enfin délivrée, hors d'atteinte.



DICKERSON M. ; O'CONNOR J.

**Gambling as an Addictive Behaviour: Impaired Control, Harm Minimisation, Treatment and Prevention**

Cambridge University Press, 2006

La façon d'aborder le sujet du jeu pathologique des auteurs offre l'opportunité d'explorer un modèle de facteurs de risques et l'importance de la variable psychologique.

Cet éclairage permet de faire réfléchir le lecteur sur les questions d'éthique se rapportant à la façon dont les jeux sont créés et vendus et si celle-ci respecte les principes de protection du consommateur.

PETRY N.M.

**Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity, And Treatment**

American Psychological Association, 2004

Après la description de la classification concernant la prévalence et le type de jeu, l'auteur, médecin, se sert d'exemples pour décrire les conséquences tragiques du jeu pathologique dans la vie des joueurs. De son point de vue, la légalisation croissante de tous les types de jeux, et en particulier les jeux en ligne provoqueront des addictions plus sévères.



SAINT MARS(De) D., BLOCH S.  
**Lili se fait piéger sur Internet**

Calligram, 2006

Chat, MSN, Blog, Lili est pressée de tester tous ces moyens de communication avec le nouvel ordinateur installé à la maison. Elle va bien vite se rendre compte, avec l'aide de ses parents, des risques qui existent sur Internet.

SAINT MARS(De) D., BLOCH S.

**Max est fou de jeux vidéo**

Calligram, 2004

Max passe tout son temps à jouer avec sa console sur l'écran de télévision de la maison.



## Quelques livres en langue anglaise



CRAIPEAU S.  
**Les jeux en ligne**

Les cahiers du numérique vol. : 4 - n°2-2003

Issu d'une recherche qui a abouti à un séminaire « Jeu, socialisation et

Internet », ce numéro des Cahiers du numérique est consacré aux jeux en ligne et en particulier aux jeux massivement multi-joueurs.

Défis technologiques et scientifiques, ces jeux sont également ici, étudiés sous l'angle des sociabilités observées entre les joueurs.



ROSS D., SHARP C., VUCHINICH R. E., SPURRETT D.  
**Midbrain Mutiny: The Picoeconomics and Neuroeconomics of**

**Disordered Gambling: Economic Theory and Cognitive Science**

The MIT Press, 2008  
L'auteur de ce livre affirme que la meilleure façon de comprendre l'addiction au jeu est de la comparer au modèle neuro-économique (celui qui analyse la prise de décision) et micro-économique (qui analyse les modes de comportement).

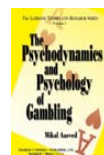
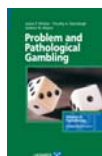
WHELAN J.P. ; STEENBERGH T.A. ; MEYERS A.W.

**Problem And Pathological Gambling**

Hogrefe & Huber Pub, 2007

Le but de ce livre est de fournir aux soignants une information essentielle sur la question du jeu pathologique : description de son étendue, étude des coûts engendrés, question de la définition et critères de diagnostic.

Les auteurs présentent également une information détaillée pour évaluer et traiter le problème du jeu pathologique chez les patients.



AASVED M.J.  
**The Psychodynamics and Psychology of Gambling: The Gambler's Mind (vol. 1)**

Charles C. Thomas Publisher, 2002

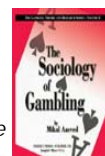
La recherche en matière de jeu pathologique a fait un grand bond ces dernières années et en particulier pour tout ce qui concerne les distorsions cognitives.

Ce livre fait le point sur les questions théoriques de base concernant le jeu pathologique. Il peut aussi être utile aux chercheurs.

AASVED M.J.  
**The Sociology of Gambling (vol. 2)**

Charles C. Thomas Publisher, 2003

Dans ce livre on trouve de nombreuses contributions de spécialistes en sciences sociales. Pour la plupart d'entre eux, le jeu pathologique est une des conséquences de l'environnement culturel dans lequel nous vivons.



## Quelques romans

AUSTER P.

**La musique du hasard**

Livre de poche, 1990

A la fin d'un « road movie » durant lequel il a quasiment épuisé tout son héritage, Nashe rencontre Pozzi,

