



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

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

Mars 2009 - N° 2

» Généralités sur le jeu

superpuissance financière qu'est la Française des Jeux.

INSERM



Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions

Institut national de la santé et de la recherche médicale, 2008
L'Inserm a réuni un groupe pluridisciplinaire d'experts en histoire, sociologie, économie de la santé, épidémiologie, psychologie, neurobiologie, psychiatrie, addictologie qui a analysé environ 1 250 articles rassemblant les données disponibles au plan national, européen et international sur les jeux de hasard et d'argent, leur contexte, et l'addiction à ces jeux.



BOUVARD P. Tout sur le jeu, Les joueurs, les jeux, les casinos

Flammarion, 2008
Dans cet ouvrage destiné plus spécialement au grand public, l'auteur y présente des informations générales sur le jeu et sur l'aspect « fléau social » du jeu, comme il l'intitule. Un dernier chapitre est consacré aux différents aux casinos et à leurs jeux de table.

TURAY S.



La française des Jeux : jackpot de l'Etat ?

Ed. Générales First, 2007
Sébastien Turay journaliste a mené une enquête sur les arcanes de la



BELMAS E.

Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)

Éditions Champ Vallon, 2006
Écrit par un professeur d'histoire moderne à l'Université de Paris XIII, ce livre très documenté intéressera un lecteur qui aura envie de se plonger dans l'histoire de la naissance des maisons de jeux, de la loterie...



SUISSA J. A.

Le jeu compulsif

Fides, 2006
Amnon Jacob Suissa est professeur à l'Université du Québec en Outaouais pose la question d'une dépendance aux jeux de hasard et d'argent qui ne seraient pas uniquement causée par un « désordre individuel d'impulsion » mais peut-être par une offre trop importante de l'industrie du jeu.



BOUTIN C. ; LADOUCEUR R.

Y a-t-il un joueur dans votre entourage ? Tout ce que les proches doivent

savoir

Les Editions de l'Homme, 2006
Claude Boutin et Robert Ladouceur, deux psychologues spécialistes du jeu excessif, exposent de façon simple la double vie du joueur et suggèrent au proche des solutions immédiatement applicables.



Jeu excessif - jeu pathologique



MATYSIAK J.-C., VALLEUR M.
Sexe, passion et jeux vidéo
Flammarion, 2003

Marc Valleur, chef de service du Centre Médical Marmottan et Jean-Claude Matysiak, chef de service de la consultation d'addiction dans le Val de Marne invitent ici le lecteur à réfléchir sur les mécanismes profonds de la dépendance et du lien à travers quelques-unes des addictions comportementales.



LADOUCEUR R. ; SYLVAIN C. ; BOUTIN C. ; DOUCET C.
Le jeu excessif, comprendre et vaincre le gambling
Editions de l'Homme, 2000

L'auteur, mondialement connu pour ses travaux jeux de hasard et d'argent (gambling), est professeur associé à l'École de Psychologie à l'Université Laval de Québec. Il a écrit cet essai en 2000. Cet ouvrage explique clairement les processus qui amènent un joueur à jouer trop et donne des moyens pour une thérapie qui doit amener celui-ci vers l'abstinence.

HUIZINGA J.



Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu

Gallimard (Collection Tel), 1995
Johan Huizinga est un historien hollandais spécialiste du Moyen-âge tardif qui a produit ici un essai sur le jeu.



Jeux vidéo - Cyberdépendance



BOURRE J.-P.

Le Monde de Warcraft
Scali, 2008

Ce romancier s'est plongé dans l'univers du jeu vidéo en ligne « World of Warcraft » et raconte comment ce jeu peut fasciner.



OULLION J.

Mes enfants sont accrocs aux jeux vidéo ! Guide de premier secours à l'attention des parents déboussolés

Les Carnets de l'Info-CRINEO, 2007
Diplômé de Sciences-Po Paris et responsable du pôle Contenus Internet au sein d'un groupe bancaire, Jean-Michel Oullion aborde de façon très simple les questions que posent les jeux vidéo : préjugés sur l'univers vidéoludique, différence entre jeu et addiction, idées reçues...

TISSERON S. ; MISSONNIER S. ; STORA M.

L'enfant au risque virtuel
Dunod, 2006

Internet, blogs, chats, messagerie instantanée, jeux vidéo, réseaux... : le développement de ces nouvelles technologies a bouleversé nos habitudes sociales. Quel est leur rôle dans la construction de la personnalité et ses dysfonctionnements ? C'est à cette question que tentent de répondre Serge Tisseron psychiatre, psychanalyste, Michael Stora, psychologue, psychanalyste et Sylvain Missonnier, maître de conférences en psychologie clinique à Paris X-Nanterre.



FORTIN T. ; MORA P. ; TRÉMEL P.

Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux
L'Harmattan, 2005

Tony Fortin est responsable du site d'études critiques planetjeux.net. Philippe Mora est doctorant et chargé de cours en STAPS (filiale sportive) à l'Université de Rennes 2. Laurent Trémel est docteur en sociologie de l'École des hautes études en sciences sociales. Ces trois auteurs questionnent les enjeux des jeux vidéo et invite à réfléchir aux comportements sociaux qu'ils entraînent.

MATYSIAK J.-C. DE SAUVERZAC O.

Accro à l'écran ? Du Tamagotchi au cybersexe, et pourquoi pas !

Pascal, 2006

Jean-Claude Matysiak, psychiatre et chef de service de la consultation d'addictologie du centre hospitalier de Villeneuve Saint-Georges et Odile de Sauverzac ne veulent pas faire de catastrophisme. Ils suggèrent d'étudier nos façons de nous comporter face aux écrans et d'en mesurer les risques.



ZWEIG S.
Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme

Le Livre de poche, 2003
Stefan Zweig, romancier autrichien relate la passion fulgurante d'une femme avec un joueur que l'on peut qualifier d'excessif.

POUCHKINE A.

La dame de pique

Le Livre de Poche, 1989
Histoire d'un jeune officier, qui se précipite dans la passion du jeu.



KERDELLANT C. ; GRESILLON G.

Les Enfants puce : Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain

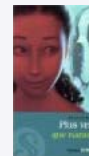
Denoël, 2003

S'appuyant sur des études scientifiques, des observations de psychothérapeutes et d'enseignants, les auteurs, deux journalistes, dresse un portrait de l'homme de demain « modelé » par les technologies numériques...



Quelques romans

DAVID F.



Plus vrai que nature

Syros, 2006

Ce roman tente de présenter les dérives que peut entraîner l'envie irrésistible de jouer dans un monde virtuel.
A partir de 10 ans

ZWEIG S.

Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme

Le Livre de poche, 2003
Stefan Zweig, romancier autrichien relate la passion fulgurante d'une femme avec un joueur que l'on peut qualifier d'excessif.