

## Addiction sans produit : jeu pathologique Sélection bibliographique

Cette sélection bibliographique a été réalisée à partir d'une recherche co-jointe menée par les services de documentation du CIRDD Poitou- Charentes et du CRES Poitou-Charentes & CODES86 pour être proposée aux participants de la Journée de sensibilisation et de formation relative au thème des addictions sans produit qui s'est déroulée le 6 avril 2009 à l'IFSI de la Couronne (16)

Tous les documents cités dans cette sélection sont disponibles en ligne et/ou au Centre de documentation du CRES Poitou-Charentes & CODES 86. Les liens intégraux sont précisés dans la sélection bibliographique.

### Sommaire

- Concepts et approches : sélection d'articles 2
- Prévention et traitement : sélection d'articles 3
- Pour en savoir plus : sélection de dossiers, de numéros spéciaux et d'ouvrages spécialisés 3
- Volontés politiques : sélection d'études et de rapports 5

# Addiction sans produit : jeu pathologique

## Sélection bibliographique

### Concepts, approches

#### Articles

*Selon ordre alphabétique d'auteurs*

IMHOFF J. P., SIMON OI.- **Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent.** -In : Dépendances, n°28, avril 2006, PP 16-20, tabl., 28 réf.

Peut-on et doit-on comparer les nouvelles addictions que représentent les comportements de dépendances aux jeux vidéo ou à l'Internet avec la traditionnelle addiction aux jeux de hasard et d'argent ? Après un bref retour sur la nature des différents jeux concernés et le concept d'addiction, cet article propose de passer en revue les principaux aspects phénoménologiques et les mécanismes potentiellement impliqués, afin d'en discuter les aspects transversaux.

Accès possibles au document :

[http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep\\_28\\_simon\\_imhoff.pdf](http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep_28_simon_imhoff.pdf)

ou [http://www.great-aria.ch/pdf/dependances/Revue/28/5\\_article.pdf](http://www.great-aria.ch/pdf/dependances/Revue/28/5_article.pdf)

MAGALON D., VACHET B., LANCON C.- **Addiction à internet** .- In THS la Revue des Addictions, n° 27, 2005, p 1365-1370.

D'après une revue de la littérature très complète sur ce type d'addictions comportementales que peut être l'addiction à Internet, les auteurs décrivent l'aspect épidémiologique de cette addiction, les facteurs prédisposants, les sujets à risque, les troubles associés, le diagnostic (les critères d'addiction de Goodman), les différents types d'addiction à Internet, le traitement.

MAGALON David, LANCON Christophe .- **Le jeu pathologique** .- In THS la Revue des Addictions, n° 24, décembre 2004, p 1234-1236.

Le jeu pathologique n'est que depuis peu considéré comme une addiction. Il faut attendre 1980 pour en voir apparaître une définition dans le DSM III. Le jeu pathologique fait partie de la section "Trouble du contrôle des impulsions non classé dans les autres catégories". Toutefois, depuis l'antiquité la passion des hommes pour le jeu et ses conséquences parfois extrêmes était déjà bien connue.

VALEA Dan.- **Les addictions sans drogues.**- In : Contact Santé, n° 224 janvier 2008, PP 30-32

La définition du concept d'addiction apparaît de plus en plus associée aux toxicomanies, alcoolisme et tabagisme, en passant par le jeu pathologique, les achats compulsifs, la sexualité jusqu'à l'addiction des cyberdépendants. La question qu'on doit se poser est celle des similitudes entre ces addictions sans drogues et les addictions classiques avec produits. Un premier changement idéologique concerne l'approche en terme de conduite des sujets, plutôt que l'approche centrée sur l'usage des produits psychotropes.

*Document disponible au CRES Poitou-Charentes et CODES 86*

WENDLING Thierry.- **Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo.** Dépendances, avril 2006, n°28, p.21-24. Disponible en ligne sur :

La notion de dépendance ne trouve qu'un écho limité dans la littérature anthropologique générale.

Comme pour tout phénomène humain, il est néanmoins possible d'aborder ce thème dans une perspective qui privilégie l'analyse des relations sociales et des représentations qui lui sont associées. Dans le cas des jeux vidéo, de nouveaux enjeux apparaissent alors , qui remettent en perspective le regard que l'on porte sur le monde des joueurs et mettent en garde contre un emploi abusif de la notion d'addiction.

[http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep\\_28\\_wendling.pdf](http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep_28_wendling.pdf)

### Articles

**DANGAIX Denis.- Tout objet de plaisir peut devenir une addiction.-** In : La santé de l'homme, n° 396, Juillet-Août 2008, PP 4-6. Entretien avec STORA Michael, psychologue, psychanalyste et thérapeute auprès de personnes dépendantes aux jeux.

Ce spécialiste refuse de classer comme dangereuse l'addiction aux jeux vidéo, qui peut être source de bien-être et antidépresseur. Plutôt que de dénoncer, il décrypte le mécanisme d'addiction, sa signification pour l'image de soi, ses conséquences et les moyens d'aider les adolescents à en sortir en les dissuadant d'avoir une consommation excessive.

Accès possible au document : <http://www.inpes.sante.fr/slh/articles/396/03.htm>DANGAIX Denis.-

**Marmottan : à l'écoute des jeunes "accros" aux jeux vidéo.-** In : La santé de l'homme, n° 396, Juillet-Août 2008, PP 6-7. Visite du service avec le docteur Dan Véléa.

Au Centre des pratiques addictives Marmottan à Paris, un jeune sur dix consulte pour une addiction aux jeux vidéo. Les médecins voient aussi arriver des accros à Internet. Le service de pédopsychiatrie effectue un travail d'accompagnement pour réinsérer ces jeunes dans le réel, diminuer leur temps d'addiction.

Les psychiatres parlent de "devoir d'accueil et d'écoute".  
*Document disponible au CRES Poitou-Charentes et CODES 86*

## Pour en savoir plus....

### Dossiers / N° spéciaux

*Selon ordre chronologique*

**A quoi sert le jeu ?**.- Dossier In : In Sciences Humaines, n°152, Août-septembre 2004, PP. 19-45.

Depuis toujours les enfants comme les adultes ont aimé jouer. D'où nous vient ce penchant et parfois même cette passion pour le jeu ? Ce dossier tente de répondre à cette question en s'intéressant aux pratiques ludiques comme supports d'une analyse du social : en quoi le jeu est-il facteur d'apprentissages, de réalisation de soi, de sociabilités spécifiques, de formes culturelles nouvelles ? Dans quelle mesure aussi, les jeux, porteurs de plaisir et d'excitation, peuvent-ils devenir des jeux dangereux, engendrer des addictions ou de la violence ?

Accès aux résumés :

[http://www.scienceshumaines.com/-0aa-quoi-sert-le-jeu--0a\\_fr\\_4291.html](http://www.scienceshumaines.com/-0aa-quoi-sert-le-jeu--0a_fr_4291.html)

**Jeu, addiction et société**.- Psychotropes, vol. 13, 2007/3-4.

Ce numéro consacré au jeu pathologique est composé d'un éditorial de A. Singer et de M. Hautefeuille (PP. 5-12), d'un dossier (PP. 9-30) et d'une sélection de ressources documentaires réalisée par Clotilde Carrandié (PP. 189 à 205). Le dossier est constitué de 8 articles qui abordent le phénomène de dépendance, la dépendance au jeu, les orientations de l'Etat, usages et mésusages du jeu via Internet par les jeunes, le jeu pathologique dans une perspective psychanalytique.

Accès aux résumés des articles et des ressources documentaires :

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3.htm>

**Le jeu pathologique : quand jouer n'est plus jouer.-** Psychotropes vol. 11, 2005/2.

Ce numéro consacré au jeu pathologique est composé d'un éditorial de M. Valleur et de M. Hautefeuille (PP. 5-8), d'un dossier (PP. 9-30) et d'une bibliographie (PP. 129-134). Le dossier est constitué de 5 articles qui abordent l'approche psychosociale de la thématique. L'un de ces articles portent spécifiquement sur le jeu et Internet.

Accès au contenu de l'ensemble du document :

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2.htm>

## Dossiers / N° spéciaux

*Selon ordre chronologique*

**Prévenir les addictions.- Axes de la prévention.** Dossier in : Actualité et Dossier en Santé Publique, n°60, sept. 2007, PP. 36-60.

Depuis une dizaine d'années, la prévention s'intéresse davantage aux comportements qu'aux produits, sans nier leur particularité. Cette approche s'est définie autour des notions d'usage, d'abus et de dépendance, laissant une large place aux stratégies de promotion de la santé, d'intervention précoce ou de réduction des risques. En associant des réflexions de fond et des analyses d'expérience, ce dossier propose un état des lieux de la prévention des conduites addictives en France. Données épidémiologiques, évolutions historiques, présentation des acteurs de proximité, modalités des actions d'éducation pour la santé ou de réduction des risques, stratégies d'intervention précoce, prévention auprès des populations précarisées, politique publique constitue les thèmes du dossier.

<http://fulltext.bdsp.ehesp.fr/Hcsp/ADSP/60/ad603660.pdf?I10J6-6XG6G-7JIX3-46I7I-664I6>

## Ouvrages

*Selon ordre alphabétique d'auteurs*

LOWENSTEIN William .- **Ces dépendances qui nous gouvernent** .- Editions Calmann-Lévy, 2005, 297 p.  
Cyberdépendant, joueur pathologique, dépendant affectif ou hyperactif sexuel, accro à l'alcool, au tabac, au cannabis, aux médicaments, au travail, au téléphone portable, au café et même au chocolat... Comme le rappelle l'auteur : nous sommes tous gouvernés par nos dépendances. Le Dr William Lowenstein, spécialiste des addictions explique le phénomène de la dépendance, le processus qui conduit à la dépendance et propose des pistes pour sortir de ce qu'il nomme « la maladie des émotions ».

STORA (Michael) .- **Les écrans, ça rend accro...** .- Ed Hachette littératures, 2007 .- 116 p.

Pour beaucoup, les écrans seraient dangereux. Ce qui reste encore à prouver selon l'auteur qui déconstruit ces idées reçues. Pour lui en effet, les écrans représentent une culture à part entière et offrent une incroyable occasion de réparer une image de soi parfois défaillante, chez les adolescents notamment... En cela, les écrans peuvent aussi faire du bien. L'originalité de la pensée de l'auteur réside dans l'application clinique tout à fait novatrice qu'il fait de ces écrans. Michael Stora en effet, utilise les jeux vidéos dans son travail clinique avec des adolescents.

SUISSA Amnon Jacob .- **Le jeu compulsif** .- Editions Fides, 2005, 304 p.

Alors que les études scientifiques à travers le monde démontrent que l'accessibilité aux espaces de jeux contribue à augmenter certains problèmes psychosociaux, le discours dominant continue de s'appuyer sur des stratégies parfois douteuses pour légitimer une politique de statu quo et de laisser faire.

Le jeu compulsif est-il essentiellement causé par un désordre individuel d'impulsion ou n'est-il pas également influencé par les manoeuvres d'une industrie dont le but est l'augmentation des profits ? Ce livre démontre que le phénomène de la dépendance est d'abord un problème social. A travers un survol des réalités socioculturelles du jeu compulsif ailleurs dans le monde, il met aussi en évidence le fait que la dépendance au jeu est notamment inscrite dans la culture. Des pistes d'intervention pour accompagner les personnes dépendantes et leurs proches complètent l'ouvrage.

VALLEUR Marc .- **Le jeu pathologique** .- Paris, Armand Colin, 2006 .- 127 p.

Ce petit ouvrage apporte l'essentiel sur cette addiction qui toucherait entre 2 et 4 % de la population. Après une présentation générale sur le jeu et les jeux de hasard et d'argent, le livre fait une large place à la présentation du joueur pathologique et à sa prise en charge.

### Ouvrages

CUNGI (charly) .- **Faire face aux dépendances – alcool, tabac, drogues, jeu** .- Editions Retz, 2005, 248 p. (Nouvelle édition). Plus que jamais, la société d'aujourd'hui amène de nombreux adultes à des dépendances multiples : tabac, alcool, drogues, jeux, internet... Ce qui est au départ un plaisir, devient très vite un esclavage dangereux pour l'équilibre psychique de l'individu. Cet ouvrage expose les démarches de soins des thérapies comportementales et cognitives (TCC) qui peuvent permettre de sortir de cette dépendance. Chaque technique est illustrée par des exemples tirés de l'expérience thérapeutique et par des entretiens entre patients et thérapeutes. Des exercices et des résumés favorisent l'acquisition de savoir-faire directement utiles et transférables à d'autres situations.

VALLEUR Marc, MATYSIAK Jean-Claude .- **Les pathologies de l'excès : sexe, alcool, drogue, jeux... Les dérives de nos passions** .- Editions Jean Claude Lattès, 2006, 263 p.

A travers l'étude de nombreux cas d'addictions et d'histoires vécues, les auteurs expliquent les mécanismes des dépendances, leurs origines, les logiques de la répétition et de la reproduction. Ils livrent aussi des pistes sur les liens possibles entre la résilience et l'addiction. et exposent les différents types de traitements existants. Sont successivement abordées : les dépendances affectives et sexuelles, les dépendances aux jeux (dont les jeux virtuels), les dépendances à l'alcool et à d'autres substances psychoactives.

**Jeux de hasard et d'argent – contextes et addictions** .- Paris : Editions INSERM, Coll. Expertise Collective, 2008, 479 p.

Cet ouvrage présente les travaux du groupe d'experts réuni par l'Inserm pour répondre à la problématique de Santé Publique soulevée par la Direction Générale de la Santé sur la dépendance aux jeux de hasard et d'argent. Cette nouvelle expertise collective s'appuie sur les données scientifiques disponibles en date du premier trimestre 2008. Près de 1 250 articles en ont constitué la base documentaire.

Rapport intégral, Synthèse et recommandations (102 p.), Dossier de presse :

<http://www.inserm.fr/thematiques/sante-publique/expertises-collectives#>

## Volonté politique

### Etudes / Rapports

*Selon ordre alphabétique d'auteurs*

ASSOULINE David.- **Rapport d'information sur l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse.**- Collection Rapport d'information du Sénat; Paris : Sénat, 22 octobre 2008; n°46, 138 p., pdf, ann., réf. 4p.

Le groupe de travail sur l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse, animé par David Assouline rend compte dans ce rapport de ses travaux et préconisations. Dans une première partie, le rapport montre que la révolution numérique est en marche et les jeunes en sont le fer de lance. Une réflexion sur les moyens d'encourager des pratiques numériques en faisant en sorte qu'elles leur soient le plus profitable possible est préconisée. Dans une seconde partie, le groupe de travail démontre les apports positifs des nouveaux médias : facteurs de socialisation, catalyseurs de compétences, diffuseurs de culture, libérateurs de la parole. Dans une troisième partie, le rapport se penche sur les risques qu'ils font peser sur la jeunesse : amaigrissement de la sphère de l'intime, dangers de la cyberdépendance, impact de la diffusion de contenus violents, omniprésence de la publicité. La dernière partie du rapport est consacrée aux moyens de canaliser et de maîtriser l'usage médiatique des jeunes afin de réduire les risques.

Accès possible au document : <http://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-0461.pdf>

GROSSKOST Arlette, JEANNETEAU Paul.- **La cyberdépendance : état des lieux et propositions.**- Rapport du Groupe UMP à l'Assemblée Nationale, novembre 2008, 11 p.

Rapport des élus UMP Arlette Grosskost et Paul Jeanneteau sur la cyberdépendance qui proposent une série de mesures pour lutter contre les pratiques addictives liées aux jeux vidéo.

[http://www.anitea.fr/download/rapport\\_cyberdependance.pdf](http://www.anitea.fr/download/rapport_cyberdependance.pdf)

### Etudes / Rapports

*Selon ordre alphabétique d'auteurs*

Mission Interministérielle de Lutte contre la Drogue et la Toxicomanie (MILDT).- **Plan : Prise en charge et prévention des addictions 2007-2011**.- Paris : Ministère De la Santé et des Solidarités

Le plan "Prise en charge et prévention des addictions", présenté fin 2006 par le ministère de la Santé, a introduit la question du jeu pathologique.

Intégralité du rapport (19 p.), synthèse (4 p.) et propositions pour une politique de prévention

Accès à ces documents : [http://www.sante.gouv.fr/hm/actu/plan\\_addictions\\_2007\\_2011/sommaire.htm](http://www.sante.gouv.fr/hm/actu/plan_addictions_2007_2011/sommaire.htm)

TRUCY F.-**Les jeux de hasard et d'argent en France : l'État croupier, le Parlement croupion ?**- Rapport d'information sur la mission sur les jeux de hasard et d'argent en France – Paris : Sénat, 2002.

Les jeux de hasard et d'argent constituent un phénomène majeur sur le plan sociologique, économique et budgétaire : 62 % des Français jouent au moins une fois par an, le chiffre d'affaires des opérateurs est plus rapide que celui du PIB. Ces activités semblent pourtant mésestimées par les pouvoirs publics. Le Parlement est tenu à l'écart de ces questions du fait du caractère non fiscal de la majorité des prélèvements effectués de la forme réglementaire des décisions prises les plus importantes. Or, selon ce rapport, c'est à la représentation nationale, plus qu'à l'exécutif, qu'il revient de réconcilier le droit et la pratique des jeux.

[http://parlement-ue2008.fr/rap/r01-223/r01-223\\_mono.html](http://parlement-ue2008.fr/rap/r01-223/r01-223_mono.html)

TRUCY F. - **L'évolution des jeux de hasard et d'argent, le modèle français à l'épreuve**.- Rapport d'information n° 58 de M. le sénateur François Trucy, fait au nom de la Commission des finances, déposé le 7 novembre 2006. Paris : Commission des finances du Sénat

Plusieurs évolutions importantes justifient la publication d'un second rapport, rédigé au nom de la commission des finances par M. François Trucy, après celui de février 2002 : une offensive des bookmakers étrangers sur le marché français (paris sportifs en ligne), un durcissement des conditions exigées par la Cour de justice des communautés européennes pour autoriser les Etats à restreindre l'offre de jeux adressée à leurs ressortissants, une augmentation de la dépendance (l'accès aux jeux devenant plus facile à partir d'internet ou des téléphones mobiles, les occasions de jouer plus fréquentes et les sensations du joueur plus fortes).

Ces changements appellent la mise en oeuvre d'une nouvelle politique des jeux qui se préoccupe davantage de canaliser la demande et s'appuie sur la création de deux instruments : un observatoire et une autorité régulatrice unique.

[http://parlement-ue2008.fr/rap/r06-058/r06-058\\_mono.html](http://parlement-ue2008.fr/rap/r06-058/r06-058_mono.html)

VENISSE Jean-Luc, ADES Jean, VALLEUR Marc.- **Rapport pour la MILDT concernant le problème des addictions aux jeux**.- Paris : MILDT (Mission Interministérielle de Lutte contre la Drogue et la Toxicomanie), 2007, 141 p.

Partant d'un constat d'absence de données épidémiologiques et de politique sanitaire dans le domaine des conduites de jeu pathologique, pourtant bien documenté au niveau de la littérature internationale, les auteurs du présent rapport insistent tout d'abord sur l'urgence de réaliser de telles études en s'appuyant si possible sur les organismes officiels déjà engagés dans le champ des addictions. La réalisation de travaux de recherche clinique et paraclinique est un prolongement nécessaire pour permettre de caractériser un certain nombre de facteurs de risque (types de jeu pratiqué, facteurs de vulnérabilité chez certains joueurs). Parallèlement, des études pluri-disciplinaires précisant l'évolution et la place des offres et des pratiques ludiques dans la société devront être menées.

[http://pmb.santenpdc.org/doc\\_num.php?explnum\\_id=576](http://pmb.santenpdc.org/doc_num.php?explnum_id=576)

**La lutte contre la dépendance aux jeux**.- Etude de législation comparée n° 175 - septembre 2007

La lutte contre la dépendance aux jeux L'étude dresse un état législatif en France et en propose une comparaison avec six autres pays : l'Allemagne, la Belgique, le Danemark, la Grande-Bretagne, l'Italie, les Pays-Bas.

[http://www.senat.fr/lc/lc175/lc175\\_mono.html](http://www.senat.fr/lc/lc175/lc175_mono.html)