

Sommaire

Avant-propos.....	XIII
--------------------------	-------------

Analyse

I Approches historique et sociologique	1
1. Historiographie ancienne et récente	3
2. Différents types de jeux actuellement disponibles.....	17
3. Approches sociologiques.....	25
II Approches psychologique et neurophysiologique	49
4. Approches psychologiques et psychodynamiques	51
5. Impulsivité et capacité d'autorégulation	75
6. Approche psychologique des pratiques de jeux vidéo et sur Internet.....	103
7. Hypothèses neurophysiologiques	117
8. Apport des neurosciences	135
III Approches cliniques	155
9. Critères diagnostiques	157
10. Outils de dépistage et de diagnostic.....	171
11. Comorbidités addictives et psychiatriques	181
12. Traitements par approche cognitivo-comportementale	191
13. Traitements par approches psychosociales et psychodynamiques ...	199
14. Traitements psychotropes	211
IV Approche santé publique.....	221
15. Prévalence du jeu problématique et pathologique	223
16. Trajectoires et facteurs de risques	241
17. Coût social	253
18. Perspectives en termes de prévention et politiques publiques	269

Synthèse et recommandations	291
 Communications.....	 349
Approche philosophique du jeu	351
Hasard et duplicité.....	361
Santé mentale : transformations de la psychiatrie et transformations de la société	377
Addiction au jeu : éléments psychopathologiques, transgression, victimisation et rapport oblique à la loi	391
De la passion des images à l'addiction : le cas des jeux vidéo	403
Dispositifs spécialisés et pratiques émergentes en Suisse	419
Évaluation des approches de prévention.....	437
Politique publique des jeux de hasard en Belgique	447
 Annexes	 455
Expertise collective Inserm : éléments de méthode	457
<i>South Oaks Gambling Screen</i>	463
Section jeu pathologique du DSM-IV.....	467
Section jeu pathologique de la CIM-10	469
<i>Gamblers Anonymous</i> 20 items.....	471
<i>CPGI (Canadian Problem Gambling Index)</i>	473
Données de l'association « SOS joueurs »	475