

Les addictions sans produit

IPEC

Formation: Conduites addictives, CH Digne

Document interne à usage de formation

J.J. Tillier, T. Schwab

H.Leblanc

IPEC

Les addictions sans produits

Le jeu pathologique

33 millions de Français ...

... tentent chaque année leur chance (loto, grattage,...)

Voulez-vous d'autres chiffres? → renvoi sur SOS joueurs ; rapport activité

Le jeu pathologique

3 catégories de joueurs :

- Les joueurs *sociaux*,
- Les joueurs *professionnels*,
- Les joueurs *pathologiques*.



d'après Igor Kususzyn (Toronto)

Autre classification

Les différents types de joueurs

- Les indifférents
- Les occasionnels
- Les passionnés contrôlés
- Les joueurs pathologiques ou compulsifs
- Les joueurs professionnels

POKER



IPEC

Le jeu pathologique

(critères, diagnostiques selon le DSM IV)

Selon le DSM-IV (1994), le jeu pathologique est défini comme : *pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent **au moins cinq des manifestations suivantes** :*

- 1. Préoccupation par le jeu (par exemple par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).**
- 2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré...**
- 3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.**
- 4. Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.**
- 5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).**

Le jeu pathologique selon le DSM IV

- 6.** Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se *refaire*).
- 7.** Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
- 8.** Commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu.
- 9.** Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.
- 10.** Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

- **Il existent d'autres questionnaires, comme:**
- **Le questionnaire South Oaks Gambling Screen (SOGS)**

Le South Oaks Gambling Screen

- Pendant la dernière année, combien de fois avez-vous joué ou parié de l'argent. (10 formes de jeux et paris sont cotées en trois rubriques : « pas du tout », « moins d'une fois par semaine », « une fois ou plus par semaine »)
- Quel est le plus gros montant d'argent que vous ayez perdu lors d'une journée en jouant ou pariant ?
- Est-ce que l'un ou l'autre de vos parents avait un problème de jeu ?
- Lorsque vous jouez, combien de fois retournez-vous jouer pour vous refaire, c'est-à-dire regagner l'argent perdu auparavant ?
- Avez-vous déjà affirmé avoir gagné de l'argent alors qu'en fait vous en aviez perdu ?
- Pensez-vous avoir déjà eu un problème de jeu ?
- Avez-vous déjà joué plus que vous n'en aviez l'intention ?
- Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu ?
- Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez ?
- Avez-vous déjà envisagé d'arrêter de jouer, mais vous pensiez que vous en étiez incapables ?
- Avez-vous déjà caché des billets de loterie, de l'argent du jeu ou d'autres signes de jeu loin de votre conjoint, de vos enfants, ou d'autres personnes importantes dans votre vie ?
- Vous êtes-vous déjà disputé avec des personnes vivant avec vous à propos de la manière dont vous gérez votre argent ?
- Est-ce que ces disputes concernaient vos habitudes de jeu ?
- Avez-vous déjà emprunté de l'argent et n'avez pas remboursé cet emprunt à cause du jeu ?
- Vous êtes-vous déjà absenté de votre travail (ou de l'école) à cause du jeu ?
- Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes de jeu ? (moyens ici détaillés en neuf items, du budget familial aux faux chèques, en passant par diverses formes de crédit)

Rappelons

- Comportement répété et persistant de jeu (d'argent ou autre) malgré les conséquences sociales, professionnelles et individuelles négatives.

Trajectoire du joueur pathologique

Le joueur passe par une série de phases stéréotypées :

- **Phase de gros gain** : *c'est l'engagement dans le monde du jeu ; souvent interprété comme signe du destin*
- **Phase de perte** : *le joueur va rejouer pour tenter de se refaire. Apparaît ici la notion de besoin. « La chasse » : confiance aveugle / hasard, déni des pertes → ruine*
- **Phase de désespoir** : *C'est dans le jeu que le joueur va chercher la solution des difficultés qui s'accumulent.*

L'ensemble de ces phases s'étend sur plusieurs années

Souvent de 10 à 15 ans

Moyenne de 5 ans, ↗ avec précocité

Trajectoire du joueur pathologique

Pour Custer, le joueur n'aurait que 4 types d'issues à cette situation :

- **le suicide** (20 % des personnes concernées)
- **la délinquance et l'incarcération**
- **la fuite**
- **l'appel à l'aide**

On estime le nombre de personnes concernées entre 0,5 et 3 % de la population adulte

Selon R. CUSTER :

Si risques et prise en charge → L'abandon
de la pratique

Facteurs favorisant Le jeu excessif:

- Gagner dans les débuts
- Avoir une personnalité impulsive
- Avoir un trouble de l'humeur
- Faire des abus de substance
- Avoir un désordre de la personnalité
- Avoir un parent joueur ou toxico
- Avoir des fausses croyances

- Les nouvelles technologies (Internet) permettent de
 - ↳ rester anonyme derrière un écran
 - ↳ jouer à plusieurs jeux
 - ↳



Le jeu excessif

Jeu de hasard et d'argent (JHA)

- Étrange fascination pour le hasard
- Confiance déraisonnable /propre chance
- Désinvestissement relationnel
- Des émotions de plus en plus fortes liées au jeu
 - « Quand je joue, je suis à jeun et pourtant ivre, j'ai des nausées de misère, rien ne va plus dans ma tête, je sais que je vais perdre, pourtant une voix me dit de continuer et je la suis »

Jeu pathologique : addiction

- Jeu = drogue
- Comportement du joueur = toxicomane
 - Promesses d 'arrêter, jamais tenues
 - Obsession du jeu
 - Tolérance : besoin croissant de jouer pour se refaire et surtout pour retrouver la sensation forte, similaire à celle d 'une drogue.
 - Dépendance : si pas de jeu =angoisse, irritabilité quête du « produit » (argent) par vols, escroqueries...

Contexte et règles du jeu

- Espace consacré au jeu
- Notion de communauté de joueurs
- On ne joue pas pour rien :
 - Argent = condition du risque, de la compétition, défi au hasard.
- Le gain est l 'idéal qui maintient et sollicite la tendance au risque

Épidémiologie

- **États-Unis** : 4 % de la pop. « joue trop » dont 2 à 3 % de joueurs pathologiques.
- **France** : pas de chiffres précis
- **Jeux favoris** :
 - Courses de chevaux : 85 %
 - Paris sportifs : 79 %
 - Cartes : 74 %
 - Casino : 40 %
 - Loto : 32 %

Le joueur pathologique « type »

- Age : 40 ans
- Célibataire : 40 %
- Marié : 60 %
- Sexe ratio : 33% de femmes
- Age de début : 15 ans
- Moyenne des dettes : 1 an de salaire
- Alcool ou toxicomanie : 20 %
- TS : 17 %
- Actes illégaux : 78 %

ref : J. Ades « Encore plus » ed Odile jacob

Comorbidités

- Dépression : 75% des joueurs sont dépressifs ou ont des antécédents de dépression
 - Comportement de jeu et dépression
 - recours au jeu compense la tristesse se substitue au sentiment dépressif, jeu → émotion +, répare estime de soi
 - cependant compensation illusoire, courte et fragile
 - Dépression secondaire / jeu :
 - le plus souvent comme conséquence des pertes
 - cependant le joueur n 'arrête pas de jouer
 - joue + → le jeu comme unique remède = source d 'émotion de plaisir.

Comorbidités

- Alcoolisme
 - même lieu de « consommation »
 - facteurs communs : sociaux, biologiques, psycho
 - 1/3 des joueurs sont dépendants d'OH
 - 1 éthylique sur 10 est joueur
 - passage de l'un à l'autre
- Toxicomanie : produits stimulants (amphétamines, cocaïne)

Comorbidités

- Achats compulsifs : 25 %
- Addictions sexuelles : 10 %
- Exercices physiques intenses : 2,5 %
- Tabac

➔ Accompagnent la recherche de sensations

ref : J. Ades « Encore plus » ed Odile jacob

C'est difficile d'en parler ...

Par conséquence → Les prises en charge

- Souvent tardives
- Souvent indirectes : alcool, dépression
- Multiples aspects
 - psychothérapique
 - sociale
 - protection judiciaire

Les prises en charge

- Psychothérapie comportementale
 - L 'analyse du comportement :
 - intérêt de la tenue d 'un carnet :
 - centrer la psychothérapie / comportement
 - visualiser les progrès
 - visualiser le contrôle
- Psychothérapie de soutien

Les prises en charge

- Thérapie familiale, de couple
- Groupe d'entraide
- TTT des co-morbidités

Méthode particulière

- Méthode particulière du CRJE (Nantes) basé sur une méthode Canadienne :
 - informations sur le jeu
 - correction des **croyances erronées**
 - apprendre à dire non
 - prévention des rechutes

Pensées erronées sur le jeu

- Le hasard est par définition incontrôlable et imprévisible.
- Le joueur associe des croyances à cette loi du même ordre que la superstition ou la magie:

ce sont **des distorsions ou erreurs cognitives** et constituent **des biais d'interprétation** des résultats du jeu.

Pensées erronées sur le jeu

- Les couleurs, les chiffres, l'attitude des autres joueurs, la façon dont les cartes sont distribuées... sont autant d'attributions erronées au hasard
- Pour le joueur, l'indépendance des tours n'existe pas et les différents tours sont liés à une logique « magique ».
- Ces croyances peuvent s'étendre à tout l'univers du jeu et même au calendrier avec le fameux jour de chance du vendredi 13.

Pensées erronées sur le jeu

- Le joueur est convaincu qu'il peut influencer sur le résultat: Physiquement (force de lance des dés par exemple) ce qui entraîne l'illusion de contrôle.

Pourquoi le joueur excessif continue t'il à jouer?

- Dans son histoire le joueur pathologique raconte toujours le moment « big win » le joueur remporte un gain qui ne sera plus égalé par la suite. Souvent joueurs débutants.
- Il existe des symptômes physiques au « thrill », (excitation au jeu): Palpitations, sueurs... Trace mnésique dans la vie du joueur. Le joueur parle d' « extase » qu'il va chercher à recréer.

Le joueur pathologique est-il capable de réguler sa façon de jouer?

- Non, car:
 - Illusion de la capacité de contrôle
 - Oubli des parties perdantes (ne pense qu'aux gagnantes)
 - Niveau d'impulsivité élevé dans sa personnalité

Retentissement psychologique chez le joueur pathologique

- Ruminantion
- Dépression
- Troubles anxieux
- Troubles de la concentration
- Isolement social
- irritabilité

Retentissement physiques chez le joueur pathologique

- Troubles de l'endormissement, du sommeil
- Troubles de l'alimentation
- Consommations associées voire co-addiction très fréquentes : Alcool (25 à 65% des joueurs), tabac, drogues, caféine,...
- Automédication contre l'anxiété ou/et la tristesse dues aux pertes financières.