

DESC D'ADDICTOLOGIE - MODULE 5

Lundi 19 mars 2018



LE JEU D'ARGENT PATHOLOGIQUE : ASPECTS CLINIQUES

Pr M. GRALL-BRONNEC



- 1. Généralités**
- 2. Facteurs de risque et de vulnérabilité**
- 3. Les premiers entretiens**
- 4. Grandes lignes de l'approche thérapeutique**



1. Généralités

« 100 % des gagnants
ont tenté leur chance »

L'argent dépensé par les français en 2015

Chiffre d'affaires des opérateurs

- Française des Jeux : 13,7 milliards d'euros
- PMU : 8,8 milliards d'euros
- Casinos : environ 2,2 milliards d'euros (en recul de 4,25%)
- avec une augmentation croissante des mises



- D'après moi, cette culpabilité est totalement infondée,
M. Alvarez : quand on gagne au Loto, on gagne forcément
l'argent de ceux qui ont perdu au Loto.



Quelques définitions

- On entend par « *jeux* »
les « *jeux de hasard et d'argent* »
- ... le joueur mise de l'argent (ou un objet de valeur)
- ... cette mise est irréversible
- ... et l'issue du jeu dépend du hasard, totalement ou en partie

Hasard : vient du mot arabe « *az-zhar* » (jeu de dés)



Quelques définitions

- Le hasard implique que :
 - l'issue de l'événement est imprévisible
 - il est impossible d'exercer le moindre contrôle sur l'issue de cet événement
 - l'entraînement n'augmente pas les compétences ou habiletés du joueur
- A différencier des jeux d'adresse...



Claude Boutin

LE JEU : chance ou stratégie ?



Choisir librement la place
du jeu dans votre vie



Claude Boutin

LE JEU : chance ou stratégie ?



Design de la couverture : François Deshayes



Écrit en collaboration avec des spécialistes du poker et des casinos, ce livre est le premier à traiter d'une manière simple de l'adresse dans certains jeux de hasard. Il s'intéresse au contrôle réel que peut développer tout joueur sur son jeu préféré. Il traite des jeux en vogue en distinguant le contrôle sur le jeu du contrôle sur le gain. En outre, l'auteur y aborde d'une façon inédite les rouages du poker Texas Hold'em (par exemple le principe de Peter adapté au jeu, l'effet Anne Boleyn, etc.). Il révèle enfin jusqu'où vont les casinos pour s'assurer un avantage théorique. Les intervenants et les proches des joueurs trouveront dans cet ouvrage des informations nécessaires pour aider les personnes aux prises avec un problème de jeu excessif.



Photo: © Richard Lambert

Claude Boutin est psychologue clinicien et chercheur. De 1997 à 2010, il a travaillé pour le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval. Il a formé des centaines d'intervenants et des dizaines de formateurs du réseau québécois de la santé dans le domaine du traitement cognitif du jeu pathologique.

Du même auteur :



Le jeu pathologique : prototype de l'addiction



- Symptômes-clés de l'addiction (Goodman)
 - Perte de contrôle
 - Poursuite du comportement malgré les dommages
- Joueur pathologique
 - Joue trop souvent
 - Joue trop longtemps
 - Joue trop d'argent

Le jeu pathologique : prototype de l'addiction



- **DSM-III (1980) : 1^{ère} apparition**
Au fil des éditions : évolution des critères, en particulier mention au phénomène de dépendance
- **DSM-IV (1994) : catégorie des « Troubles du contrôle des impulsions, non classés ailleurs »**
Nombreuses publications en faveur de la nature addictive du trouble
- **DSM-5 (2013) : catégorie des « Substance-related and Addictive disorders »**
Jeu d'argent pathologique au même plan que les troubles liés à l'usage d'alcool / de substances, la seule addiction comportementale dans ce cas
Disparition du critère « commet des actes illégaux ».

Le diagnostic de jeu pathologique (DSM-IV)



A. Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu

- préoccupations par le jeu
- besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré
- efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire, arrêter la pratique
- agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique
- joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique
- après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour "se refaire")
- ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu
- commet des actes illégaux (vols, détournement d'argent...), pour financer la pratique du jeu
- met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu
- compte sur les autres pour obtenir de l'argent et sortir de situations financières désespérées dues au jeu

B. La pratique du jeu n'est pas mieux expliquée par un épisode maniaque

Le diagnostic du jeu d'argent pathologique (DSM-5)



A. Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu d'argent

- besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré
- agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique
- efforts répétés, mais infructueux, pour contrôler, réduire, arrêter la pratique
- préoccupations par le jeu
- joue souvent lors des sentiments de souffrance/mal être
- après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour "se refaire")
- ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu
- met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu
- compte sur les autres pour obtenir de l'argent et sortir de situations financières désespérées dues au jeu

B. La pratique du jeu n'est pas mieux expliquée par un épisode maniaque

Occasionnel / Continu ; En rémission précoce / prolongée ; Léger (4-5 critères) / Moyen (6-7) / Grave (8-9)

Le dépistage du jeu pathologique



L'Indice Canadien du Jeu Excessif

Au cours des 12 derniers mois

| | Jamais | Parfois | La plupart du temps | Presque toujours |
|---|--------|---------|---------------------|------------------|
| Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ? | | | | |
| Avez-vous eu besoin de miser plus d'argent pour obtenir la même excitation ? | | | | |
| Êtes-vous retourné jouer une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu ? | | | | |
| Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer ? | | | | |
| Avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème de jeu ? | | | | |
| Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse ? | | | | |
| Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont-elles dit que vous aviez un problème de jeu (même si vous estimiez qu'elles avaient tort) ? | | | | |
| Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre ménage ? | | | | |
| Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ? | | | | |

Le dépistage du jeu pathologique

Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE)

(Ferris et Wynne, 2001)



- Cotation : pour chaque question, 4 niveaux de réponse
 - 0 : jamais
 - 1 : parfois
 - 2 : la plupart du temps
 - 3 : presque toujours
- Calcul du score : addition des points obtenus à chaque question
- Interprétation du score :
 - 0 : pas de problème de jeu
 - 1-2 : habitudes de jeu à faible risque, qui semblent avoir peu de conséquences négatives
 - 3-7 : habitudes de jeu à risque modéré, qui ont certaines conséquences négatives
 - ≥ 8 : jeu problématique, qui a des conséquences négatives et peut être hors de contrôle

Le dépistage du jeu pathologique

Lie/Bet Questionnaire (Johnson, Hamer et al. 1997)

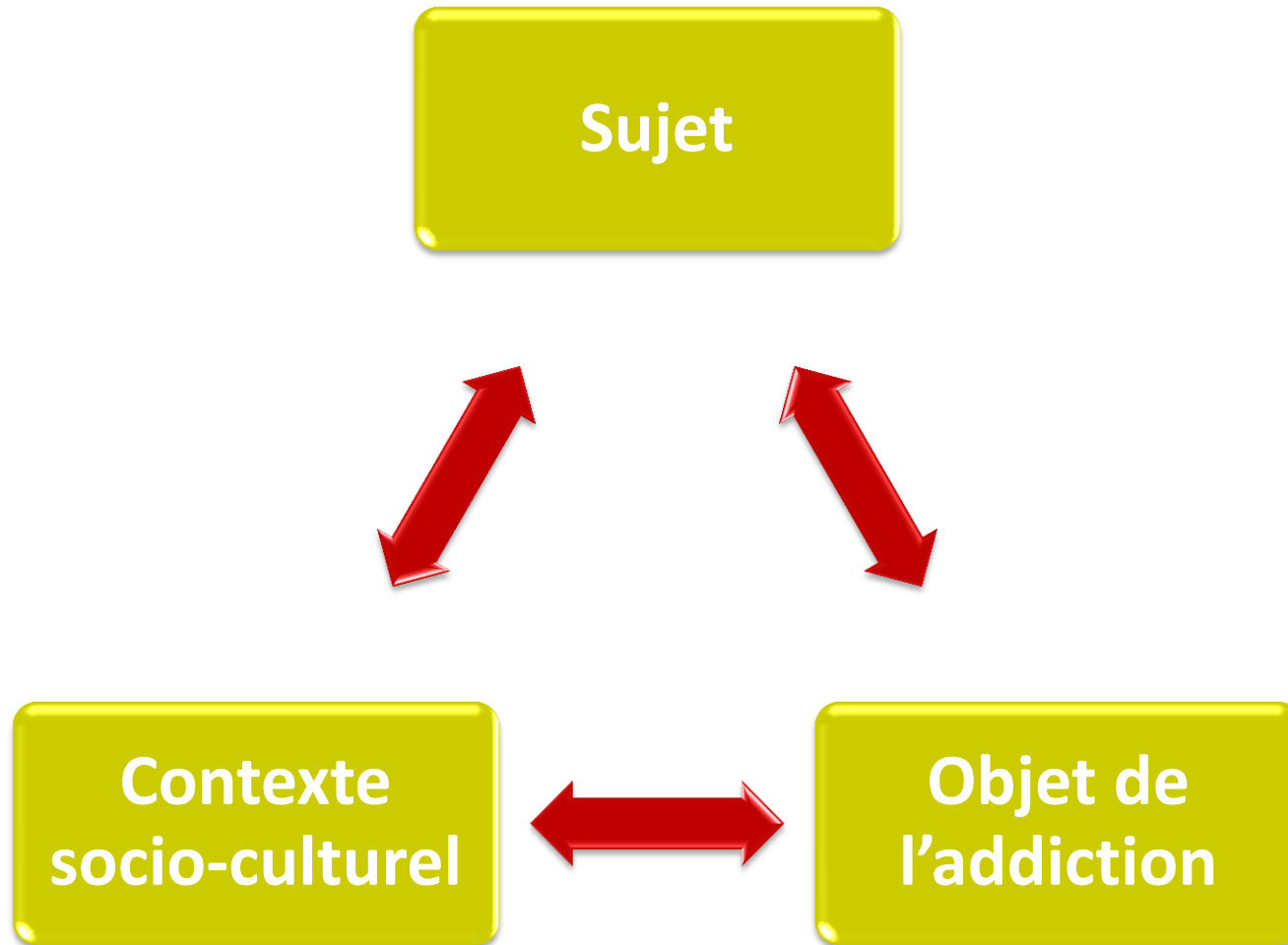


- Questionnaire à deux items (DSM-IV) :
 - « *Avez-vous déjà menti à votre famille ou vos amis à propos de l'argent que vous avez dépensé en jouant ?* »
 - « *Avez-vous déjà ressenti le besoin de miser toujours plus d'argent ?* »
 - une réponse positive suffit à faire évoquer des problèmes de jeu
- Dépistage rapide
- Sensibilité qui varie de 0.99 à 1
- Spécificité qui varie de 0.85 à 0.91



2. Facteurs de risque et de vulnérabilité

Facteurs de risque et de vulnérabilité





Facteurs de risque liés au contexte socio-culturel

Normes familiales et culturelles, apprentissage social

Support social, éducation et revenus

Accessibilité des JHA et autres caractéristiques situationnelles



Le contexte des jeux avant mai 2010

- L'Etat interdit TOUT...
- ... sauf exception :
 - Deux monopoles d'état
 - loteries (et paris sportifs) de la Française des Jeux
 - courses hippiques, commercialisées par le PMU
 - Un secteur industriel
 - Environ 200 casinos

Le contexte des jeux avant mai 2010



Jeux sur Internet

- Réservés aux opérateurs étatiques
- Mais développement de sites illégaux
- Pression de l'Union Européenne pour que cesse le monopole
- ... et proximité de la coupe du monde de football...

Projet de Loi d'ouverture à la concurrence
et à la régulation du secteur des JHA en ligne

Le contexte des jeux avant mai 2010



- Accord de **concurrence**, pour se conformer au cadre de l'Union Européenne
- Mais aussi exigence de **régulation** :
 - Prévenir le jeu excessif ou pathologique (**choix des jeux**, fiscalité)
 - Protéger les mineurs

→ **création de l'ARJEL**

Le contexte des jeux avant mai 2010



La réalité des troubles liés à la pratique des JHA en France ?

- Aucune donnée épidémiologique

Enquête menée par l'Observatoire Français
des Drogues et des Toxicomanies

Le contexte des jeux avant mai 2010



Enquête menée par l'Observatoire Français
des Drogues et des Toxicomanies

- Première enquête nationale menée sur le sujet
- Baromètre Santé de l'INPES
- 25.000 français âgés de 18 à 75 ans

Échantillon total

48% de joueurs

12.2% de joueurs
actifs



ICJE

Joueurs problématiques

0.9% de joueurs à risque modéré
0.4% de joueurs excessifs

Le contexte des jeux avant mai 2010



| Pays | Jeu pathologique | Jeu problématique | année | N | outil | âges |
|---------------|---------------------|----------------------|-------------|--------------|-------------|-------------------|
| US | 1,9 | 5,5 | 2000 | 2638 | SOGS | 18 & + |
| Australie | 2,1 | 4,9 | 1999 | 10600 | SOGS | 18 & + |
| Italie | 0,3 | 2,2 | 2007 | 7234 | ICJE | - |
| Canada | 0,5 | 2 | 2002 | 34770 | ICJE | 15 & + |
| Suède | 0,6 | 2 | 1998 | 7139 | SOGS | 15-74 |
| Belgique | 0,4 | 2 | 2005 ? | 3002 | DSM-IV | - |
| Gde Bretagne | 0,5 | 1,9 | 2007 | 9003 | ICJE | 16 & + |
| Québec | 0,6 | 1,9 | 2009 | 11888 | ICJE | 18 & + |
| France | 0,4 | 1,3 | 2010 | 27653 | ICJE | 18 & + |
| Suisse | 0,5 | 1,3 | 2005 | 2803 | SOGS | 18 & + |
| NZ | 0,5 | 1,3 | 1999 | 6452 | SOGS | 18 & + |
| Pays Bas | 0,3 | 0,9 | 2004 | 5460 | SOGS | 18 & + |
| Allemagne | 0,2 | 0,6 | 2007 | 7980 | SOGS | 18 & + |
| Norvège | 0,2 | 0,6 | 2002 | 5235 | SOGS | - |

Le contexte des jeux depuis



- Deuxième enquête nationale (2014)
- ODJ / Baromètre Santé de l'INPES
- 15.000 français âgés de 15 à 75 ans



Prévalence de jeu problématique en population générale et parmi les joueurs âgés de 15 à 75 ans, en 2014

| icje | n | Pop générale 15635 | | Joueurs 8784 | |
|-----------------|------|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | | % | IC95% | % | IC95% |
| Non-joueur | 6851 | 43.8 | (43.0 - 44.6) | - | - |
| Sans risque | 7481 | 47.8 | (47.1 - 48.6) | 85.2 | (84.4 - 85.9) |
| Risque faible | 889 | 5.7 | (5.3 - 6.0) | 10.1 | (9.5 - 10.7) |
| Risque modéré | 340 | 2.2 | (1.9 - 2.4) | 3.9 | (3.5 - 4.3) |
| Joueur excessif | 75 | 0.5 | (0.4 - 0.6) | 0.9 | (0.7 - 1.0) |

Source : Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ/INPES 2014



Facteurs de risque liés à l'objet de l'addiction

Type de jeu : caractéristiques structurelles

Support de jeu : Internet

Distorsions cognitives

Caractéristiques structurelles des JHA



- **Risque addictif quand :**

- Rapidité de mise en œuvre du jeu (facilité)
- Rapidité de prise de décision (vitesse)
- Rapidité du résultat
- Rapidité de paiement
- Possibilité de rejouer immédiatement
- Large gamme de possibilités (pièces insérées, lignes de jeu, niveaux de gain)
- Effets audio-visuels sophistiqués

Internet

(pour une revue en langue française : Bonnaire, 2012)



- multiplie les opportunités de jouer (accessibilité, disponibilité, commodité)
- modifie certaines caractéristiques structurelles des JHA
- supprime les butées temporelles
- complique la prise de conscience (immersion / dissociation)
- peut désinhiber (augmentation de la prise de risque et des sommes mises)
- accélère le rythme du jeu
- *e-cash*
- bonus
- anonymat
- interactivité (implication personnelle)
- simulation (sites d'entraînement, phase de démo)

→ **Potentiel addictif (prévalence en population générale des problèmes de jeu plus élevée : 5% vs 0.5%)**

→ **Moins protecteur pour les sujets vulnérables (jeunes +++)**

Les distorsions cognitives



- Explorées dans différents champs (psychologie cognitive, sociologie...)
- Définition
 - Jeu de **hasard** : impossible de prédire et de contrôler l'issue du jeu
 - Mauvaise évaluation du hasard et mauvaise interprétation de ses mécanismes
- Types de distorsions
 - Méconnaissance du principe d'indépendance des tours
 - Illusion de contrôle
 - Contrôle prédictif
 - Superstitions
 - « Perdu de peu » / « quasi gain »...
- Rôle dans l'augmentation de la fréquence de jeu, le montant des sommes mises, l'apparition et le maintien des problèmes de jeu
- Inscription dans le système plus large de croyances relatives à l'usage de l'argent et du temps libre (transgression du principe méritocratique)



Focus sur les paris hippiques et sportifs

- *S'agit-il de jeux de hasard ?*

Le hasard implique que :

- l'issue de l'événement est imprévisible
- il est impossible d'exercer le moindre contrôle sur l'issue de cet événement
- l'entraînement n'augmente pas les compétences ou habiletés du joueur



Focus sur les paris hippiques et sportifs

- *Le parieur expérimenté accumule au fil du temps des connaissances qui vont l'aider à établir ses paris*

Il va donc pouvoir prédire l'issue du jeu

Mais il ne pourra pas la contrôler : les aléas existent...



Focus sur les paris hippiques et sportifs

- *Que fait un parieur qui commence à perdre de l'argent et ne l'accepte pas ?*
- Il cherche à se refaire
- Il va donc prendre plus de risques, dans l'espoir de gagner davantage d'argent
- Il va choisir les grosses cotes
- Et donc la part de hasard devient prédominante

Facteurs de risque et de vulnérabilité



Facteurs de risque liés au sujet

Genre masculin

Adolescence / vieillesse

Comorbidités (psychiatriques, addictives, ADHD)

Événements de vie, traumatismes

Mauvaise estime de soi, difficulté à la résolution de problèmes

Impulsivité, recherche de sensations

Altération des processus de décision et d'autocontrôle

Vulnérabilité génétique

Médicaments dopaminergiques



3. Les premiers entretiens

Le(s) premier(s) entretien(s)



Double objectif : évaluer / construire l'alliance

- **Evaluer**
 - recueillir des informations
 - évaluer de façon globale
 - clarifier la demande
- **Construire l'alliance thérapeutique**
 - repose sur l'empathie, la bienveillance du thérapeute
 - repose sur des phénomènes inconscients d'identification au thérapeute
 - se noue aussi au travers de l'analyse dynamique du comportement de jeu, et sur l'élaboration conjointe des objectifs du traitement



Évaluation globale Histoire du sujet

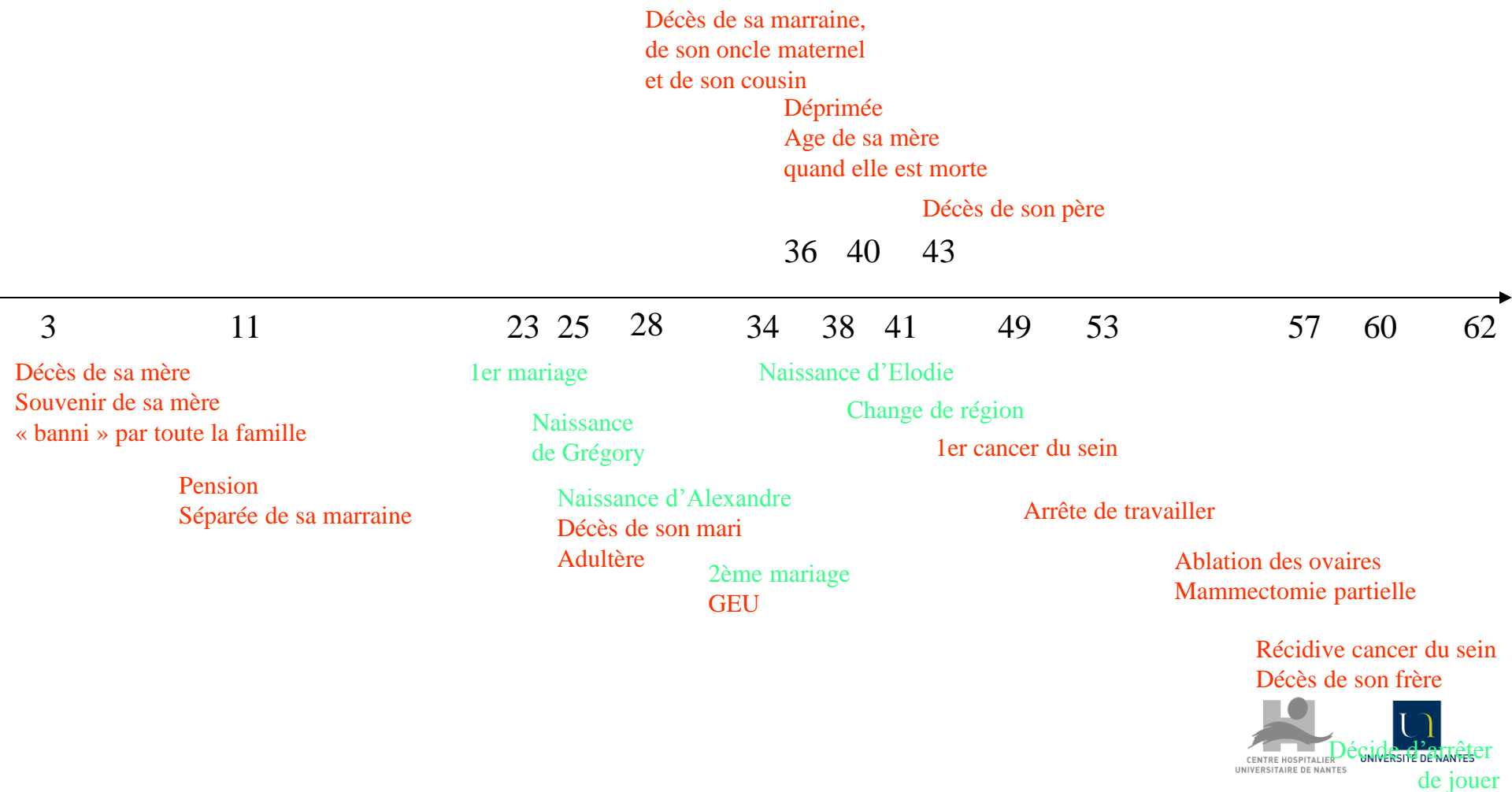
- ATCD personnels somatiques
- ATCD personnels psychiatriques / psychologiques
- ATCD familiaux
- Personnalité (d'un point de vue catégoriel et dimensionnel)
- Mode de vie, centres d'investissement
- Relations avec la famille, et à l'extérieur de la famille
- ...
- Flèche de vie



Vignette clinique

- Chantal, 62 ans
- Consulte pour des problèmes liés au jeu évoluant depuis 3 ans

Flèche de vie de Chantal



Le(s) premier(s) entretien(s)



Évaluation globale Histoire du comportement de jeu

- âge du premier pari
- âge de début du jeu régulier
- âge de début des problèmes de jeu
- âge de la première prise en charge spécifique
- nombre et durée des périodes d'abstinence éventuelles
- mise en perspective avec les événements de vie significatifs
- types de jeu impliqués aux différentes périodes
- fréquence actuelle et passée du comportement de jeu
- argent dépensé, temps passé à jouer...
- les lieux, les circonstances du jeu
- raisons évoquées du comportement de jeu
- sensation de perte de contrôle
- ...

Parcours de jeu de Chantal



Début du jeu :

Signe l'entrée dans l'âge adulte

S'était « habillée »

Y retournera pour chaque grande occasion
(anniversaires, mariage)

**Alternance d'abstinence et de
pratique contrôlée du jeu**

Début des problèmes de jeu :

Augmente la fréquence

**Début du jeu
pathologique**

21 23

38 41

49 53

60 62

Motivations à jouer :

Adrénaline, excitation

Gain ou perte : pareil, beaucoup de stimuli

Oublier, fuir

Affirmer son indépendance
par rapport à son mari

Espace de liberté

Dilapider l'assurance-vie de son 1^{er} mari et l'héritage de son père

Superposition de la flèche de vie et du parcours de jeu



Début du jeu :

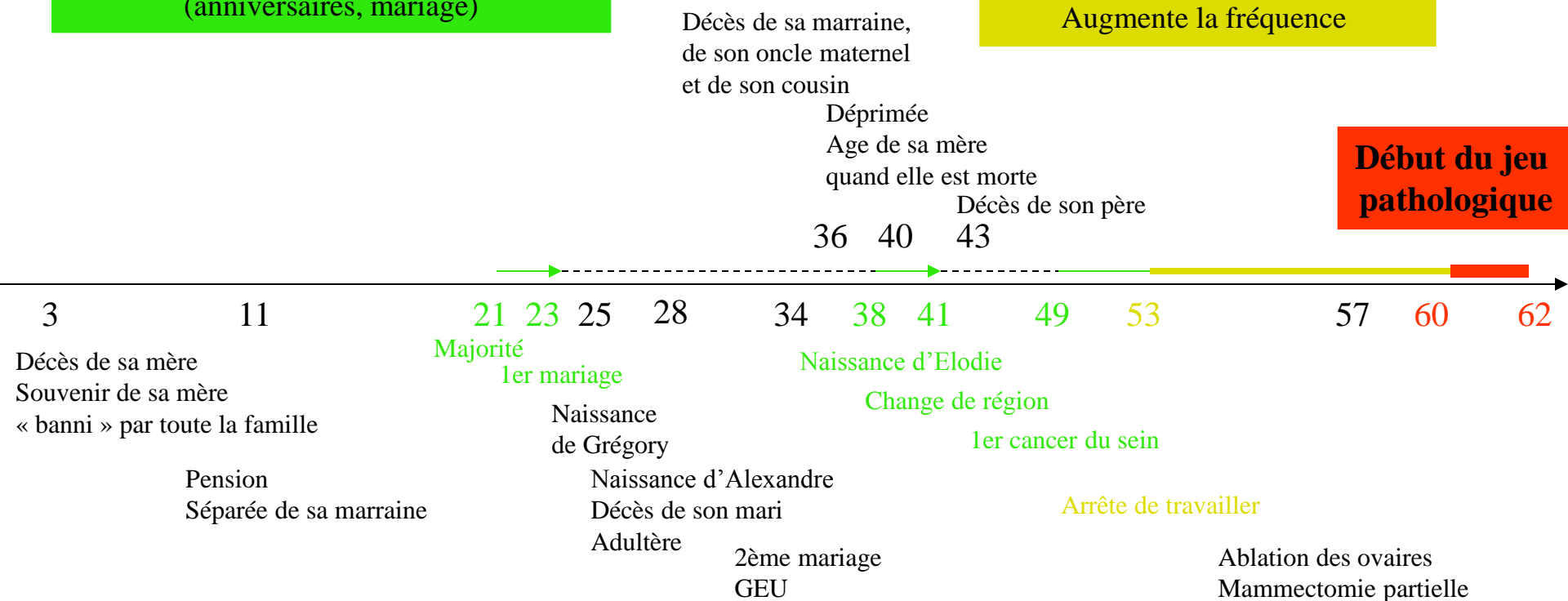
Signe l'entrée dans l'âge adulte
s'était « habillée »

Y retournera pour chaque grande occasion
(anniversaires, mariage)

Début des problèmes de jeu:

Augmente la fréquence

Début du jeu pathologique



Récidive cancer du sein
Décès de son frère



Évaluation globale les distorsions cognitives

- Illusion de contrôle
- Non respect de l'indépendance des tours
- Biais de mémorisation
- ...



Vignette clinique

- Alain, 48 ans
- Consulte pour des problèmes liés au jeu

Parcours de jeu d'Alain



Début du jeu :

??

Pratique très occasionnelle

Début des problèmes :

Big win

Retourne jouer très régulièrement
Interdiction de casino inefficace

Début du jeu pathologique :

Perd très vite le contrôle sur

la fréquence du jeu,

le temps passé à jouer

et les sommes mises

Interdiction de casino efficace, mais switch vers d'autres JHA

47

Motivations à jouer :

Gagner de l'argent

Aimerait arrêter car culpabilité,
mais continue de jouer avec l'espoir de se refaire
et d'améliorer sa situation

Distorsions cognitives :

Score au GABS élevé (113/140)

42

48

Don d'organe

Questionnaire n°3 : GABS

Pour les questions 1 à 35, merci de noircir le cercle correspondant à la proposition qui décrit le mieux ce que vous ressentez lorsque vous jouez. Par jeu, on entend les jeux de hasard et d'argent, tels que les jeux de cartes, de dés, les machines à sous, ou tous les types de jeux pour lesquels vous misez de l'argent ou faites des paris.

Vous ne devez choisir qu'une seule réponse et vous avez le choix entre les propositions suivantes : complètement d'accord (1) - plutôt d'accord (2) - plutôt pas d'accord (3) - pas du tout d'accord (4)

| | (1) | (2) | (3) | (4) | |
|---|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---|
| 1. Jouer me donne le sentiment d'être vraiment vivant. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 2. Si je n'ai remporté aucun de mes paris pendant un certain temps, c'est que je vais probablement toucher le gros lot bientôt. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 3. Il n'y a pas moyen de savoir si je vais avoir de la chance ou de la malchance. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |
| 4. Je respecte quelqu'un qui fait de très gros paris, et qui reste tranquille et calme. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 5. Parfois, je perds la notion du temps quand je suis en train de jouer. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 6. Je sais lorsque je suis sur une bonne lancée. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 7. Lorsque je joue, il est important que j'agisse comme si j'étais calme, même si je ne le suis pas. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 8. Certaines personnes sont malchanceuses. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3 |
| 9. Je me sens super-bien lorsque je remporte un pari. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 10. Il est important que je me sente sûr(e) de moi lorsque je joue. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 11. Jouer est ennuyeux. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 12. Il est des personnes dont la présence porte chance lorsque je joue. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 13. Les gens qui jouent sont plus audacieux et aventuriers que ceux qui ne jouent jamais. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3 |
| 14. Je n'aime pas abandonner lorsque je perds. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 15. Il est nécessaire d'avoir une certaine adresse pour gagner au jeu de dés. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 16. Parfois, je sais que je vais avoir de la chance. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 |
| 17. Les gens qui parient gros peuvent être très attirants. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3 |
| 18. Si vous n'avez jamais connu l'excitation de faire un gros pari, vous n'avez jamais réellement vécu. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |
| 19. Peu importe le type de jeu, il existe des stratégies de paris qui peuvent vous aider à gagner. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |
| 20. J'ai eu un porte-bonheur sur moi lorsque j'ai joué. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |
| 21. Si je perds au jeu, il est important que j'agisse avec calme. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 22. Jouer ne m'excite pas beaucoup en général. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 23. La roulette demande plus de compétences que la loterie. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 24. Les casinos sont des endroits excitants et envoûtants. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 25. Si j'ai été chanceux dernièrement, je devrais forcer la mise. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 26. Je me sens en colère lorsque je perds au jeu. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 27. Si je me sentais déprimé, jouer me ferait probablement remonter la pente. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 28. Je dois bien être familier avec un jeu si je veux gagner. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3 |
| 29. Certaines personnes peuvent porter la poisse aux autres. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 1 |
| 30. Il est important de me comporter d'une certaine façon lorsque je gagne. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 31. Si je perds, il est important que je m'accroche jusqu'à ce que je me refasse. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 32. Pour jouer avec succès, je dois être capable d'identifier des séries. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |
| 33. Si j'ai perdu dernièrement, ma chance va forcément tourner. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 34. C'est important d'être un gagnant élégant. | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 |
| 35. J'aime jouer parce que ça m'aide à oublier mes problèmes de la vie quotidienne. | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 |

Référence : Breen R.B. et Zuckerman M. (1999)

Traduction française : CRJE, en cours

Centre de Référence sur le Jeu Excessif (C.R.J.E.)

Pôle Universitaire d'Addictologie et Psychiatrie - CHU de Nantes

Hôpital Saint Jacques - Pavillon Louis Philippe - 85 rue Saint Jacques - 44093 NANTES CEDEX 1



Quelles sont les attentes du joueur ?

- Arrêter de jouer...
 - pour soi
 - pour la famille
 - Ou car injonction
- Contrôler le comportement de jeu...
 - a déjà expérimenté le contrôle
 - ne mesure pas les dommages du jeu
 - Ou se sent incapable d'arrêter complètement
- Évaluer l'ambivalence (les deux versants), le déni
- Faire avancer le sujet dans une meilleure reconnaissance de ses difficultés, en utilisant des outils motivationnels

Le(s) premier(s) entretien(s)



Vignette clinique

- Bernard, 57 ans
- Consulte pour des problèmes liés au jeu à la demande de sa famille

Parcours de jeu de Bernard



Apprentissage social

Début du jeu :

Ses parents jouent régulièrement
Indépendance financière

Joue avec son frère sur un champ de courses
Gagnent tous les deux un **gros gain la 1ère fois**

Condit. opérant

Pratique contrôlée du jeu :

Joue très régulièrement,
uniquement avec l'argent issu de
son emploi complémentaire

Début des problèmes :

Perd son emploi complémentaire
Commence à jouer avec son salaire,
puis à voler la recette du bus

**Début du
jeu pathologique :**
Impossible à préciser

14

47

57

Motivations à jouer :

Espoir de gain avant tout
Recherche d'excitation dans une moindre mesure
Joue maintenant pour se refaire
N'a aucune envie d'arrêter de jouer

Principaux dommages :

Vole son employeur
Ment à sa femme

Modèle cognitif de Beck

Le bilan des dommages du jeu pathologique



Dommages financiers

- Besoin d'argent croissant : salaire, économies, impayés, vente de biens, emprunts, vols...
- Perte du logement
- Situation d'endettement, voire de surendettement
- Mise sous curatelle (en particulier renforcée)

Le bilan des dommages du jeu pathologique



Dommages psychologiques

- **Toutes les comorbidités évoquées précédemment**
- **Co-addictions :**
 - « switching addictions » (Hodgins et al, 2005)
 - spectre des conduites addictives
- **Le risque suicidaire :**
 - toujours l'évaluer +++
 - risque d'autant plus important que le joueur se caractérise par une impulsivité marquée et des troubles liés à l'usage de l'alcool
 - risque alors indépendant de la dépression
 - être particulièrement vigilant quand le joueur se sent acculé

Focus sur le risque suicidaire



Psychiatry Research 240 (2016) 11–18



Contents lists available at ScienceDirect

Psychiatry Research

journal homepage: www.elsevier.com/locate/psychres



Factors associated with suicidal risk among a French cohort of problem gamblers seeking treatment



Morgane Guillou-Landreat^{a,b}, Alice Guilleux^c, Anne Sauvaget^d, Lucille Brisson^d, Juliette Leboucher^d, Manon Remaud^{c,d}, Gaëlle Challet-Bouju^{c,d}, Marie Grall-Bronnec^{c,d,*}

^a CHU de Brest, Department of Addictive Disorders, Brest, France

^b Université de Bretagne Occidentale, ERCR SPURBO, Brest, France

^c Université de Nantes, EA 4275 SPHERE "Methods for Patients-Centered Outcomes and Health REsearch", Nantes, France

^d CHU de Nantes, Clinical Investigation Unit "Behavioral Addictions/Complex Affective Disorders", Addictology and Psychiatry Department, Nantes, France

ARTICLE INFO

Article history:

Received 22 September 2015

Received in revised form

12 March 2016

Accepted 3 April 2016

Available online 4 April 2016

Keywords:

Problem gambling

Suicide

Cognitive distortions

Depressive disorder

Anxiety disorder

ABSTRACT

Compared to general population, pathological gamblers are 3.4 times more likely to attempt suicide. Our objective was to identify specific profiles of problem gamblers (PGs) with suicidal risk according to sociodemographic, clinical and gambling characteristics.

The PGs cohort, called "EVALJEU", consists in the inclusion of any new PG seeking treatment in our Department. Patients underwent a semi-structured clinical interview and completed self-report questionnaires. The "suicidal risk module" of the Mini International Psychiatric interview (MINI) allowed to constitute two groups of patients that were compared, according to the presence of a suicidal risk. A logistic regression was performed to identify factors related to suicidal risk in PGs. In our sample (N = 194), 40.21% presented a suicidal risk. A history of major depression and anxiety disorders were predictors of suicidal risk as well as the perceived inability to stop gambling.

Suicidality is a significant clinical concern in PGs. Therefore, three specific predictors, identified by our study, must be assessed.

© 2016 The Authors. Published by Elsevier Ireland Ltd. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Focus sur le risque suicidaire



Cohorte de 194 JP débutant des soins

- Fréquence du risque suicidaire actuel : 40,2%
- ATCD de TS au cours de la vie : 21,6%
- Facteurs associés au risque suicidaire :

Table 3

Multivariate logistic regression analysis (final model) showing factors associated with a risk of suicide (N=124).

| Variables | OR | Ci 95% (OR) | p-Value |
|------------------------------------|------|--------------|---------|
| Major depression (current or past) | 3.96 | [1.61–9.69] | 0.0026 |
| Anxiety disorder (current or past) | 3.2 | [1.34–7.45] | 0.0067 |
| GRCS-IS | 1.07 | [1.01–1.144] | 0.0182 |

OR: Odds Ratio; CI_{95%}: 95% Confidence Interval.

Le bilan des dommages du jeu pathologique



Dommages affectifs et familiaux

- Célibataire / en couple ?
- Avec / sans enfants ?
- Impact du jeu sur la vie amoureuse ou conjugale ?
(Désinvestissement ? Rupture ? Conflits ?)
- Aménagements des relations conjugales ou familiales ? (Perte d'autonomie ? Désintérêt ? Soutien, voire à l'origine des soins ?)



Dommmages sociaux

- Perte des relations amicales
(moins de temps consacré, emprunts non remboursés...)
- Illusion de liens sociaux dans les lieux publics
- À l'inverse, risque d'isolement accru lors du jeu sur Internet

Le bilan des dommages du jeu pathologique



Dommages professionnels

- Absentéisme
- Vols, fraudes
- Licenciement

Le bilan des dommages du jeu pathologique



Dommages judiciaires

- Jugement et condamnation pour vol, escroquerie...
- Obligation de soins : un cadre thérapeutique à adapter
- Remboursement des sommes volées, voire incarcération

Modèle intégratif de Blaszczynski et Nower (2002)



« Pathways model »

- Hétérogénéité des troubles
- Modèle théorique global
- Base commune + vulnérabilités
- Évaluation multiaxiale → typologie de joueurs :
 - Type 1 : le joueur au « comportement conditionné »
 - Type 2 : le joueur « émotionnellement vulnérable »
 - Type 3 : le joueur « antisocial impulsif »

1

Facteurs environnementaux

Apprentissage du
comportement

Accoutumance

« Chasing »

Jeu Pathologique

2

Facteurs environnementaux

Apprentissage du
comportement

Accoutumance

« Chasing »

Jeu Pathologique



Vulnérabilité psychologique et biologique

- Comorbidités anxio-dépressives primaires au jeu
- Faible estime de soi
- Défaut d'adaptation
- Traumatismes précoces, évènements de vie
- Antécédents familiaux de troubles addictifs
- Hypo / hyperarousal

3

Facteurs environnementaux

Apprentissage du
comportement

Accoutumance

« Chasing »

Jeu Pathologique

Vulnérabilité
psychologique
et biologique

Impulsivité

- Trouble de la personnalité antisociale
- Déficit attentionnel
- Hyperactivité
- Abus de substances
- Risque suicidaire
- Irritabilité
- Faible tolérance à l'ennui
- Comportements délictueux
- Aggravation par les émotions négatives





4. Grandes lignes de l'approche thérapeutique

1

Facteurs environnementaux



Apprentissage du
comportement

Accoutumance

« Chasing »

Jeu Pathologique

- Bonne compliance thérapeutique, avec suivi des instructions thérapeutiques
- Programmes d'interventions minimales :
 - groupe de *Gamblers Anonymous*
 - TCC (restructuration cognitive)
- Possibilité de revenir à une pratique contrôlée du jeu
- Traitement des comorbidités (en tenant compte de leur caractère secondaire)
- En général, chimiothérapie inutile

2

**Facteurs
environnementaux**

**Apprentissage du
comportement**

Accoutumance

« Chasing »

**Vulnérabilité
psychologique
et biologique**

- Peu de stratégies d'adaptation
- Trop fragiles pour retrouver une pratique contrôlée du jeu
- Psychothérapie d'inspiration analytique + stratégies de gestion du stress
- Traitement médicamenteux pour les comorbidités thymiques et anxieuses



Jeu Pathologique

3

Facteurs
environnementaux

Vulnérabilité
psychologique
et biologique



Impulsivité

Apprentissage du
comportement

Accoutumance

« Chasing »

- Peu compliants aux soins et peu accessibles aux instructions thérapeutiques
- Impossibilité de revenir à une pratique contrôlée du jeu
- TCC intéressantes, visant le contrôle de l'impulsivité
- Chimiothérapies utiles pour diminuer les angoisses massives et élever le niveau de réactivité au stress
- Psychothérapie de soulagement du stress, intérêt d'une alliance thérapeutique étayante et structurante pour les patients
- Mesures d'exclusion des lieux de jeu parfois nécessaires

Jeu Pathologique



Intérêt d'une approche intégrative

- Ne pas cliver les champs d'intervention
- Interroger les objectifs de soins personnels :
 - Réalistes
 - Réévalués et adaptés au fil du temps
- Favoriser le « transfert de pouvoir », en accordant une place importante aux compétences personnelles et de l'entourage
- Approche individualisée, « *step by step* », intégrative

Info utiles

- Réseau national pour la prévention et le soin du jeu pathologique
- Annuaire des structures de soins disponible sur le site : www.ifac.fr
- Aide pour les joueurs et leurs proches sur le site : www.aide.info.jeu.fr

