

# **Jeu pathologique : quels sont les outils du repérage ?**

**Dr Jean-Noël FIUMANO**

**Assistant de spécialité**

**Maison des Addictions, consultation jeux**

**CHU NANCY**

# SOMMAIRE

- Données épidémiologiques
- Profil des joueurs pathologiques, leurs trajectoires
- Les pathologies associées
- Auto-questionnaires



# DONNÉES ÉPIDÉMIOLOGIQUES

- Dans l'ensemble de la population française, on estime à 1,3% la prévalence de la problématique liée au jeux de hasard et d'argent (JHA), soit 600 000 personnes.  
→ 200 000 sont des joueurs pathologiques.
- Les jeux de tirage (Rapido), les paris hippiques et sportifs, le poker sont davantage associés au jeu pathologique.
- Lien fort entre jeu problématique et substances psychoactives.
- Seul 1 à 7 % des joueurs pathologiques ont recours au système de soins.



# DONNÉES ÉPIDÉMIOLOGIQUES

- Sur un plan international, la France se situerait à un niveau relativement bas concernant l'addiction aux JHA.

	Joueurs* problématiques	Dont joueurs pathologiques**	Année	Effectif	Outil	Référence
États-Unis	5,5	1,9	2000	2 638	SOGS	WELTE, 2001
Australie	4,9	2,1	1999	10 600	SOGS	Australian Gov., 1999
Italie	2,2	0,3	2007	7 234	ICJE	À paraître
Canada	2	0,5	2002	34 770	ICJE	COX, 2005
Suède	2	0,6	1998	7 139	SOGS	RÖNNBERG, 1999
Belgique	2	0,4	2005	3 002	DSM-IV	DRUINE, 2009
Grande-Bretagne	1,9	0,5	2007	9 003	ICJE	WARDLE, 2007
Québec	1,9	0,6	2009	11 888	ICJE	KAIROUZ, 2011
<b>France</b>	<b>1,3</b>	<b>0,4</b>	<b>2010</b>	<b>25 034</b>	<b>ICJE</b>	<b>INPES/OFDT, 2010</b>
Suisse	1,3	0,5	2005	2 803	SOGS	BONDOLFI, 2008
Nouvelle-Zélande	1,3	0,5	1999	6 452	SOGS	ABBOT, 2000
Pays-Bas	0,9	0,3	2004	5 460	SOGS	GOUDRIAAN, 2009
Allemagne	0,6	0,2	2007	7 980	SOGS	MEYER, 2009
Norvège	0,6	0,2	2002	5 235	SOGS	JONSSON, 2006

# PROFIL DU JOUEUR PATHOLOGIQUE

- Il n'existe pas de « profil type ».
- Très forte surreprésentation des hommes (75,5%).
- L'âge moyen est de 41 ans.
- C'est chez les 25-34 ans que l'on trouve la plus forte proportion de joueurs en difficulté (6,9 %), suivis par les 45- 54 ans (4,7 %) et les 18-24 ans (4,4 %).
- Cette population se caractérise aussi par sa précarité sociale et financière, ainsi qu'un niveau d'étude inférieur ou égal au baccalauréat.



# PROFIL DU JOUEUR PATHOLOGIQUE

## JEUX EN LIGNE ET ADDICTION

- Prévalence du jeu problématique nettement plus élevée (17%).
- La majorité des joueurs pathologiques sont des hommes.
- La part des joueuses pathologiques est plus importante en ligne ( 40% vs 24% JHA classique).
- Population plus jeune, davantage diplômée et appartenant à des catégories socio-économiques supérieures.

La pratique des jeux d'argent sur Internet doit susciter une attention particulière car elle est associée à **un niveau de risque élevé de développement d'une dépendance**



# CRITÈRES DIAGNOSTIQUES

- Les critères diagnostiques sont d'ordre
  - **psychologiques** (préoccupations croissantes pour le jeu / craving, tensions avant de jouer, irritabilité en cas d'arrêt)
  - **financiers** (sommes d'argent mises croissantes, emprunts à des tiers)
  - **comportementaux** (efforts constants pour tenter de réduire ou d'arrêter de jouer, mensonges, actes médico-légaux).
- Désinvestissement envers les autres activités.
- Sentiment de culpabilité.



# CRITÈRES DIAGNOSTIQUES

- Le comportement de jeu n'est pas expliqué par un épisode maniaque ou hypomaniaque.
- On décrit des comportements de jeux problématiques induits par des traitements médicamenteux :
  - Agonistes dopaminergiques (syndromes parkinsoniens, syndrome des jambes sans repos) pouvant être responsables d'un syndrome de dysrégulation dopaminergique occasionnant **jeu pathologique**, hypersexualité, achats compulsifs, troubles alimentaires compulsifs.
  - Neuroleptique : Aripiprazole.



*Aripiprazole: A new risk factor for pathological gambling ? Addictive Behaviours, 2013*

*Le syndrome de dysrégulation dopaminergique, Gériatrie et Psychologie Neuropsychiatrie du vieillissement, 2011*



# LA TRAJECTOIRE « CLASSIQUE » DU JOUEUR PATHOLOGIQUE

## PHASE DE GAIN

Premières expériences du jeu  
Activité de jeu régulière  
Alternance de gains et de pertes  
**Euphorie et d'excitation**  
**« BIG WIN »**

## PHASE DE PERTE

**« Moment où la chance à tourné »**  
Le joueur joue de plus en plus pour compenser ses pertes , pour **«se refaire»**  
L'humeur est très instable  
La dépendance installée

## PHASE DE DÉSESPOIR

Période de pertes prolongées  
Épuisement de l'entourage  
Espoir d'un gros gain qui effacerait tout  
**Actes délictueux**  
**EDM (70%), TS (17 à 25%)**

# COMORBIDITÉS ASSOCIÉES

## JEU PATHOLOGIQUE ET AUTRES ADDICTIONS

	Tabac		Alcool*		Cannabis**		Autres drogues illicites
	Quotidien	≥ 10 / j	Consommation à risque	Risque de dépendance	Dans le mois	≥ 10 / mois	Consommation dans l'année
Population générale 18-75 ans (N = 25 034)	29,7	20,6	15,5	3,2	4,4	2,1	2,2
Joueurs dans l'année (N = 11 780)	34,0	24,7	17,7	3,6	4,3	2,3	2,2
dont Joueurs actifs (N = 2 762)	36,2	27,2	21,0	5,0	3,7	2,0	2,1
Joueurs à risque modéré (N = 179)	50,2	41,5	33,6	9,9	13,6	6,5	4,1
Joueurs excessifs (N = 79)	64,2	50,1	50,5	26,3	6,1	5,3	6,4

Les études conduites en population générale suggèrent une association forte entre le jeu pathologique et les autres troubles liés à l'usage de substances psychoactives.

Dépistage systématique



# COMORBIDITÉS ASSOCIÉES

## JEU PATHOLOGIQUE ET TROUBLES PSYCHIATRIQUES

- Les données de la littérature internationale montrent des risques relatifs élevés chez les joueurs pathologiques pour les troubles de l'humeur, les troubles anxieux et les troubles de la personnalité.
- Troubles de l'humeur :  
Comorbidité élevée ( 50%).  
Le trouble bipolaire est celui le plus souvent associé.
- Troubles de la personnalité :  
Les troubles les plus fréquemment décrits sont les personnalités antisociale, évitante et schizoïde.
- Troubles anxieux :  
Trouble panique avec agoraphobie le plus souvent.

Dépistage  
systématique

# DÉPISTAGE DE L'ADDICTION AUX JEUX

- Les joueurs en difficultés consultent peu de façon spontanée.
- Ils consulteront plutôt pour des symptômes reliés aux problèmes associés :  
stress, déprime, anxiété, trouble du sommeil, addictions, problèmes financiers et conjugaux, TS.
- Parmi tous les éventuels diagnostics envisagés, il faut inclure la possibilité que la personne souffre d'un problème de jeux.



# PRINCIPAUX OUTILS DE DÉPISTAGE DU JEU PATHOLOGIQUE

Outils	Validité estimée
<p><b>South Oaks Gambling Screen (SOGS)</b> Lesieur et Blume, 1987 ; traduit en français par Lejoyeux, 1999</p>	<p>Sensibilité de 0,91 à 0,94 Spécificité de 0,98 à 1 Valeur prédictive positive 0,96 Valeur prédictive négative 0,97</p>
<p><b>Section jeu pathologique du DSM-IV</b> APA, 1994 traduit en français par Guelfi et coll., 1996</p>	<p>Sensibilité de 0,83 à 0,95 Spécificité de 0,96 à 1 Valeur prédictive positive de 0,64 à 1 Valeur prédictive négative de 0,62 à 0,91</p>
<p>Auto-questionnaire des <i>Gamblers Anonymous</i> (GA-20)</p>	<p>Pas d'étude de validation</p>
<p><b>Indice Canadien du jeu excessif (ICJE)</b></p>	<p>Bonne fiabilité et validité</p>
<p><i>Structured Clinical Interview for Pathological Gambling</i> (SCI-PG)</p>	<p>Pas d'étude de validation</p>
<p><i>Gambling Self-Efficacy Questionnaire</i> (GSEQ)</p>	<p>Pas d'étude de validation</p>
<p><i>Addiction Severity Index Gambling</i> (ASI-G) (Mc Lellan et coll., 1992)</p>	<p>Pas d'étude de validation</p>



# SECTION JEU PATHOLOGIQUE DU DSM IV

---

A. Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes :

- 1) préoccupation par le jeu (par exemple, préoccupation 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)
- 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 personnes 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

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

---



# LE SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)

- Auto-questionnaire conçu à partir du DSM-III et constitué de vingt items.
- Outil de référence le plus utilisé pour le repérage du jeu pathologique.
- Limites :  
Au niveau de ses propriétés avec une certaine surévaluation de la prévalence du jeu pathologique.  
Test relativement long, plus adapté à la recherche clinique.



# LE SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)

- 1) Indiquez quel (s) type (s) de jeu vous avez déjà pratiqué au cours de votre vie et pour chaque jeux spécifiez combien de fois vous avez participé à cette activité au cours des 12 derniers mois ( 8 items)
- 2) Quel est le plus gros montant que vous avez joué ou parié en une seule mise?
- 3) Est-ce que vos parents ont ou ont eu un problème de jeu ?
- 4) Lorsque vous avez joué au cours des douze derniers mois, combien de fois êtes-vous retourné (e) au jeu un autre jour pour vous refaire ?
- 5) Avez-vous prétendu, au cours des douze derniers mois avoir gagné de l'argent en jouant alors qu'en réalité vous en aviez perdu ?
- 6) Pensez-vous avoir eu un problème de jeu au cours des douze derniers mois ?
- 7) Au cours des douze derniers mois, avez-vous déjà joué ou parié plus que vous en aviez l'intention ? Au cours des douze derniers mois, vous êtes-vous déjà senti (e) coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce que qui se produit lorsque vous jouez ?
- 8) Au cours des douze derniers mois, avez-vous envisagé d'arrêter de jouer mais pensiez que vous étiez incapable d'y arriver ?





# LE SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)

- 9) Au cours des douze derniers mois, avez-vous caché des billets de loterie, de l'argent de jeu ou d'autres signes de jeu loin de votre conjoint (e), vos enfants ou d'autres personnes importantes dans votre vie ?
- 10) Au cours des douze derniers mois, vous êtes-vous disputé avec des personnes vivant avec vous à propos la manière dont vous gérez votre argent
- 11) Est-ce que ces disputes concernaient vos habitudes de jeu ?
- 12) Au cours des douze derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent et n'avez pas remboursé cet emprunt en raison de votre jeu ?
- 13) Au cours des douze derniers mois, mois êtes vous absenté de votre travail (ou de l'école) en raison du **jeu** ?

## Interprétation

**score de 5 et plus : le jeu est un problème**



# INDICE CANADIEN DU JEU EXCESSIF (ICJE)

Au cours des 12 derniers mois...	Presque toujours	La plupart du temps	Parfois	Jamais
1. Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Avez-vous eu besoin de miser plus d'argent pour obtenir la même excitation ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Êtes-vous retourné jouer une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème de jeu ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 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) ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre ménage ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Score : Presque toujours = 3, La plupart du temps = 2, Parfois = 1, Jamais = 0

Additionnez les points :

0 : Pas de problème de jeu.

1 ou 2 : Habitudes de jeu à faible risque

3 à 7 : Jeu à risque modéré

8 ou plus : Jeu excessif



# AUTRES AUTO-QUESTIONNAIRES

- Version « simplifiée »

EIGHT SCREEN (Early Intervention Gambling Health Test), BBGS (Brief Biosocial Gambling Screen), version « simplifiée » de SOGS, version courte de l'Indice Canadien du Jeu Excessif, Lie/Bet Questionnaire (2 questions).

- Auto-questionnaire population cible (adolescents)

SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen–Revised Adolescent), DSM IV-MR-J (Disorder Diagnosis Criteria–IV–Multiple Response–Juvenile) , ICJA (indice canadien du jeu excessif chez l'adolescent)

- Auto questionnaire de repérage multi-produits

CHAT (Case-finding and Help Assesement Tool).

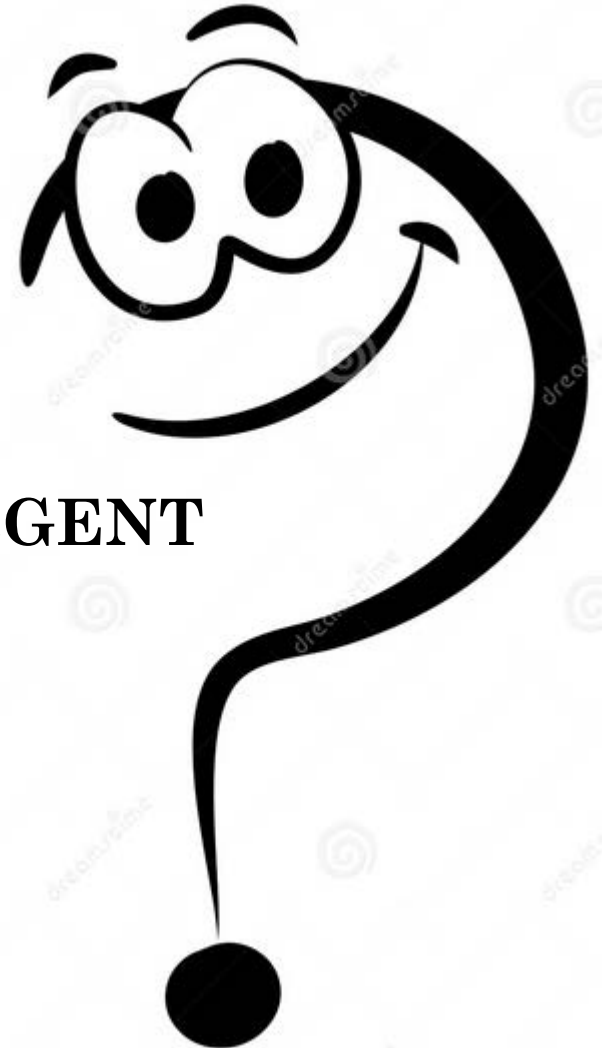


## CONCLUSION

- On dispose d'outils de dépistage validés (ICJE, SOGS).
- Excitation/euphorie majeures, Big Win , « se refaire »
- 600 000 personnes en difficulté, très peu consulte spontanément ..... pour le jeu.
- Néanmoins, il consulte pour d'autres symptômes (stress, dépressions, angoisse, pathologies addictives, TS, difficultés financières, violences conjugales, vols d'argent, détournements de chèque.....)



**JOUEZ - VOUS AUX JEUX D'ARGENT**





**Chef de service  
Pr Raymond SCHWAN**

**Médecin coordonnateur  
Dr Claudine Gillet**

**Cadre de Santé  
Patrick LEINEN**

MÉSUSAGE D'ALCOOL  
AIDE À L'ARRÊT DU TABAC  
ADDICTIONS SANS PRODUITS  
- JEUX PATHOLOGIQUES  
- ACHATS COMPULSIFS  
MÉSUSAGE MÉDICAMENTEUX  
DÉPENDANCE  
HÉROÏNE, COCAÏNE, CANNABIS  
DOUBLE DIAGNOSTIC,  
PSYCHIATRIQUE ET ADDICTOLOGIQUE

**CHU de NANCY**  
Hôpital Saint-Julien  
1, rue Foller  
Entrée B

**Tél : 03 83 85 83 85**

**Consultation JEU  
Dr FIUMANO – Mme CHARNIER**

