

# Les jeux de hasard et d'argent: du repérage au traitement

Dr Amandine Luquiens

Villejuif

# Plan

- Faible accès aux soins et portes d'entrée
- Exemple d'un essai thérapeutique en ligne
- Comment mesurer l'efficacité?
- Dommages : quels sont-ils?
- Temporalité de la rémission, caractère épisodique du jeu
- Place de la subjectivité dans le système de soins, QoI
- Quel impact sur les soins proposés?

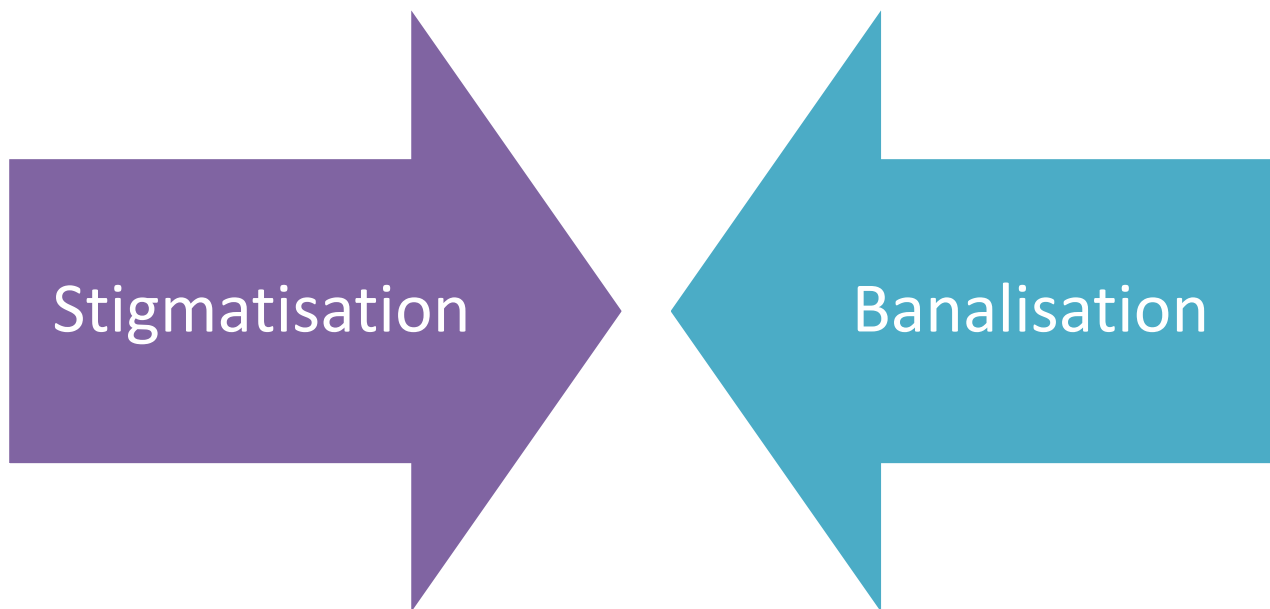
# Etat des lieux

- Accès aux soins:
  - < 10%



**Pourquoi est-on si en retard?**

# Représentation de la société

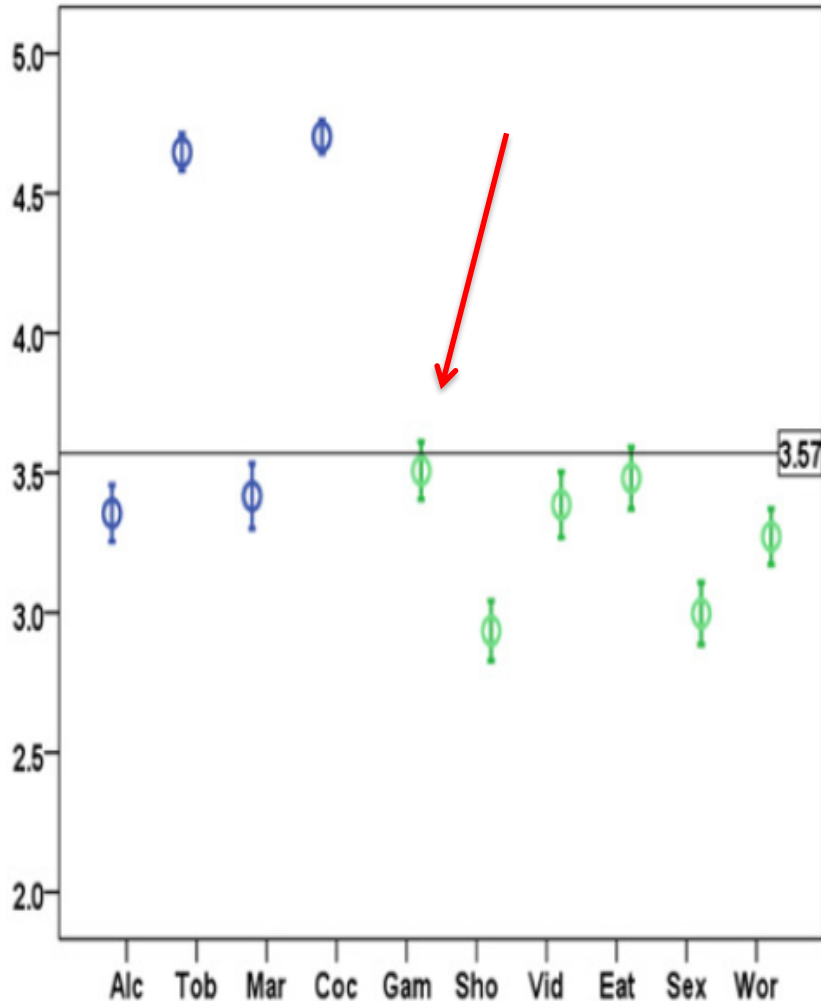


Jouer serait une activité ordinaire

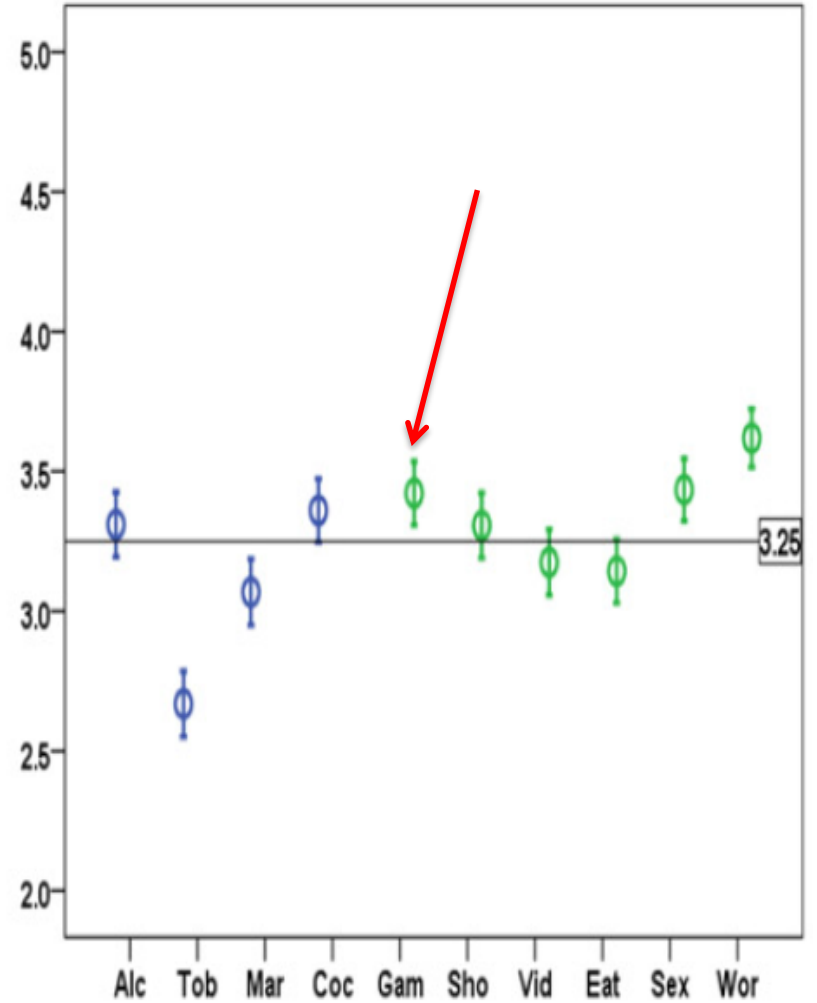


# Stigmatisation

Addictiveness



Character flaw



**COMMENT RENCONTRE-T-ON LES  
JOUEURS?**

# Portes socio-médicales



- Porte des dommages sociaux: RARE!
  - Désocialisation
  - Surendettement: banques, organismes de crédits
- Porte de actes illégaux : RARE!
  - Milieu professionnel
  - Vol à l'étalage (privation alimentaire)
- **Co-addictions / autres maladies mentales**
- **Demande directement formulée pour le jeu:**
  - Réseau national pour la prévention et le soin du jeu pathologique (RNPSJP) 24 hôpitaux
  - CSAPA (614 structures)



# DSM 5: épisodique ou persistant?

- Tolérance
- Sevrage (Irritable quand diminue ou stop)
- Efforts vains pour diminuer ou arrêter
- Jeu envahissant (préoccupé par le jeu)- temps
- Joue pour **gérer les émotions** négatives
- Joue pour se **refaire**
- Ment pour **cacher** l'étendue de son investissement dans le jeu
- **Conséquences** socioprofessionnelles et familiales
- Compte sur les autres pour **compenser** ses pertes

1

2

3

4

5

6

7

8

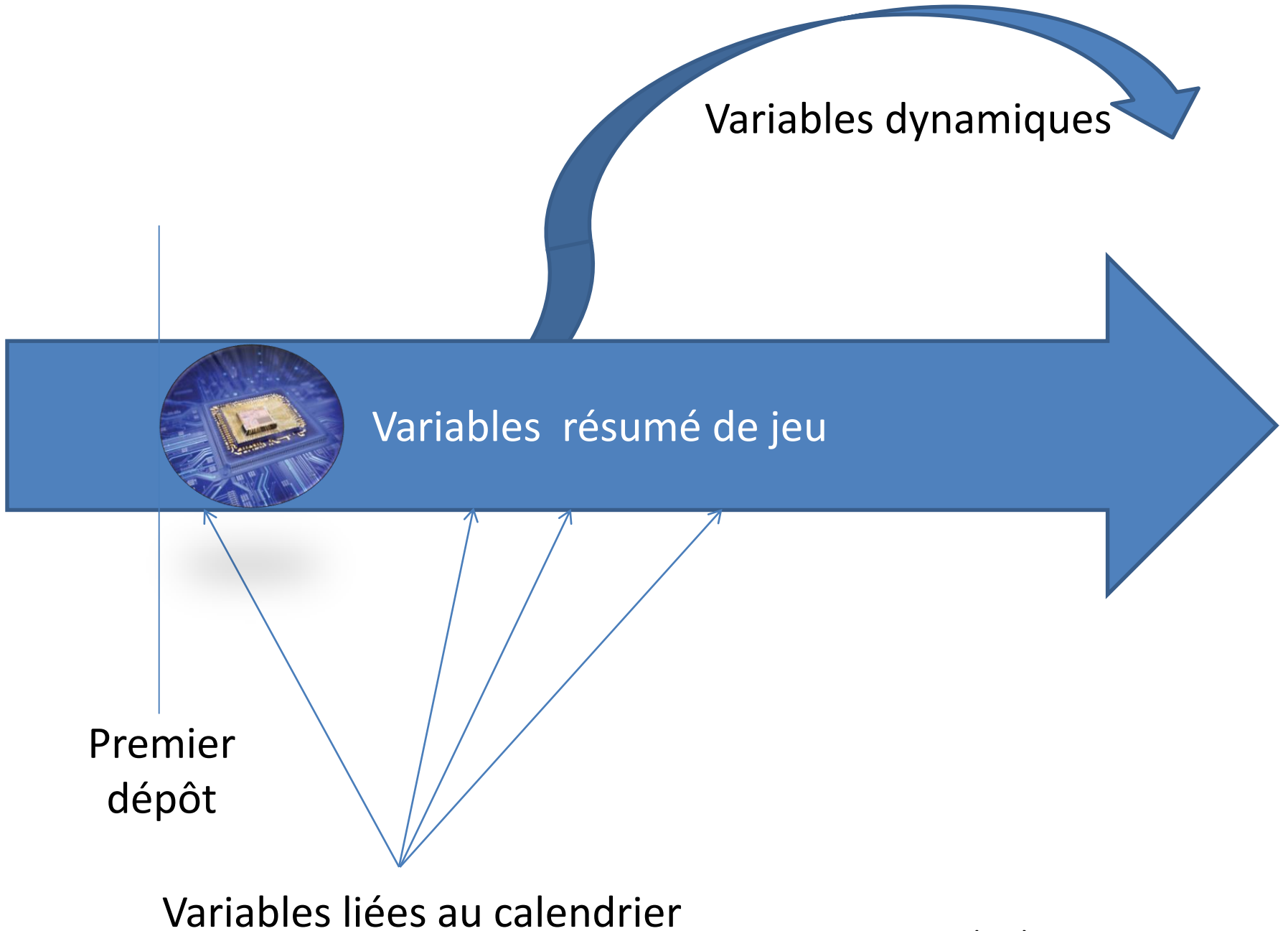
9

« **Aller vers** »:

la porte de l'environnement de jeu



- Part de la population qui ne consultera pas
- Développement du repérage précoce en ligne
- Que proposer aux joueurs repérés?
- Nécessité de développer des interventions à distance



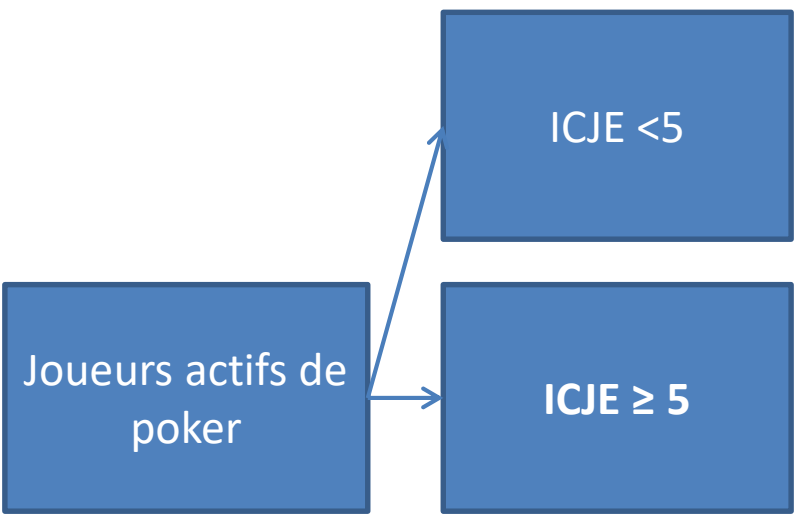
Variables dynamiques

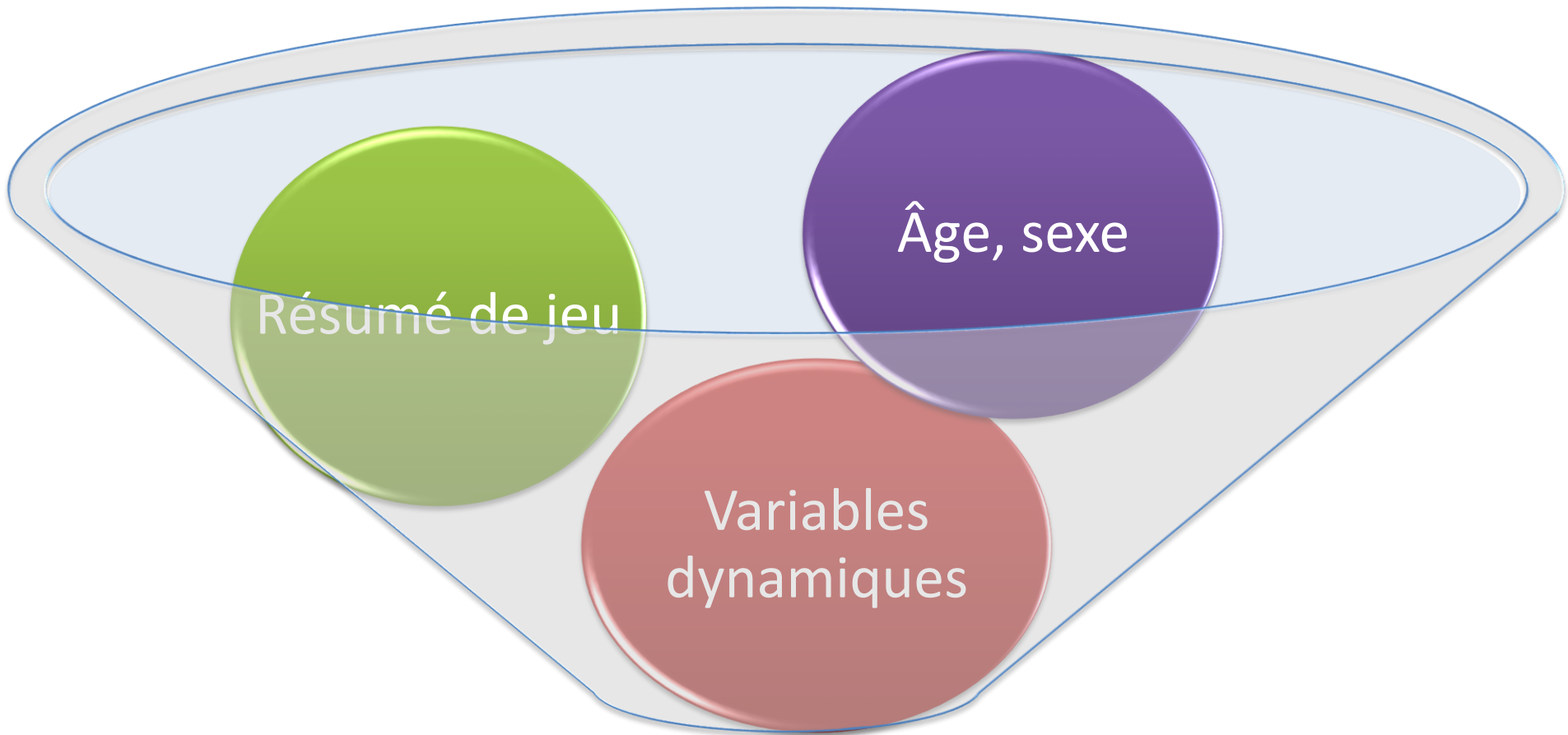
Variables résumé de jeu

Premier  
dépôt

Variables liées au calendrier

D'après Braverman 2013





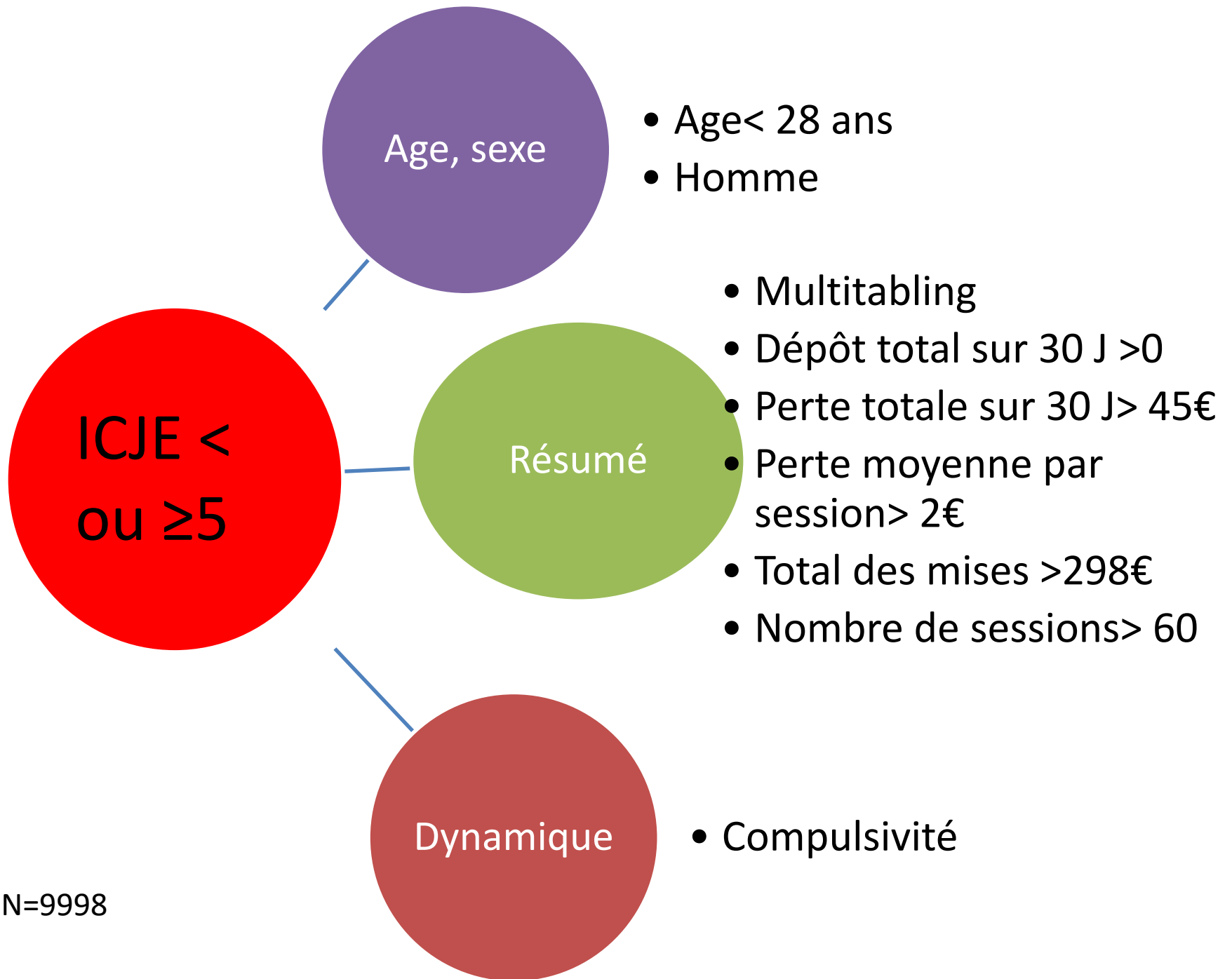
**modèle prédictif de l'ICJE**

# Echelles de dépistage

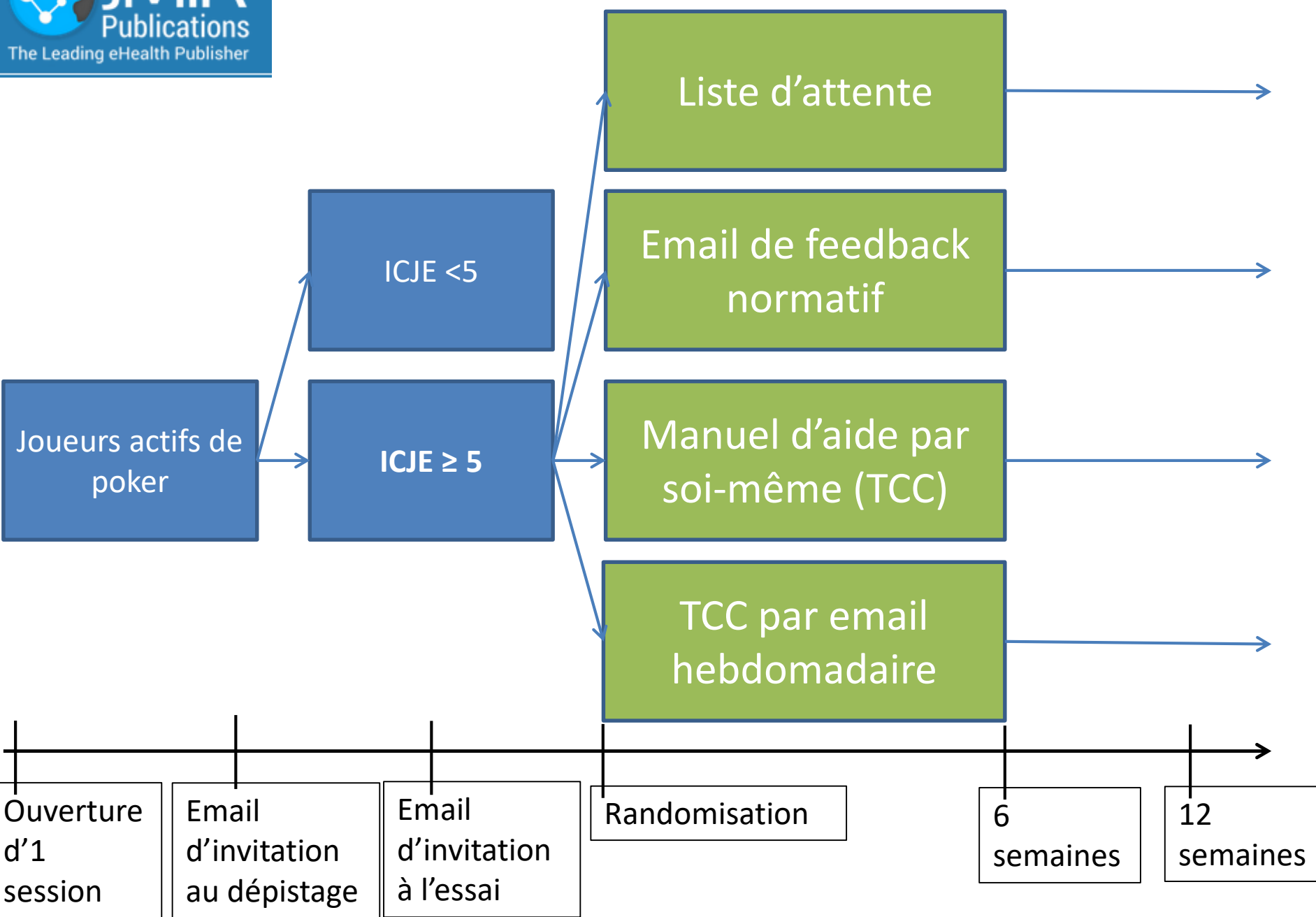


## Index Canadien du Jeu Excessif

- 1 - Avez-vous **misé plus** d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?
- 2 - Avez-vous besoin de miser de plus en plus d'argent **pour avoir la même excitation** ?
- 3 - Avez-vous rejoué une autre journée **pour récupérer** l'argent que vous aviez perdu en jouant ?
- 4 - Avez-vous vendu ou **emprunté** quelque chose pour obtenir de l'argent pour jouer
- 5 - Avez-vous déjà **senti que vous aviez** peut-être un problème avec le jeu ?
- 6 - Le jeu a-t-il causé chez vous des **problèmes de santé**, y compris le stress ou l'angoisse ?
- 7 - Des personnes ont-elles **critiqué** vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu
- 8 - Vos habitudes de jeu ont-elles **causé des difficultés financières** à vous ou votre entourage ?
- 9 - Vous êtes vous déjà senti **coupable** de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?



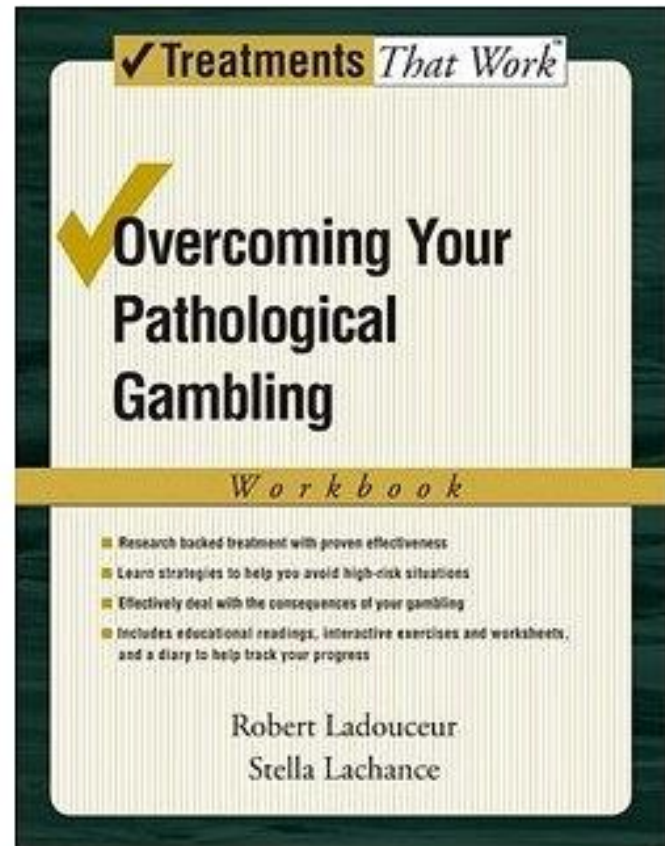
N=9998





# Programme de TCC

- Adapté de Ladouceur
- 6 étapes= 6 semaines:
  - Motivation,
  - Difficultés financières,
  - Distortions cognitives,
  - Déclencheurs,
  - Réaménagement de la vie
  - Prévention de la rechute



# Efficacité

ICJE  $\geq 5$

-1,35 point d'ICJE

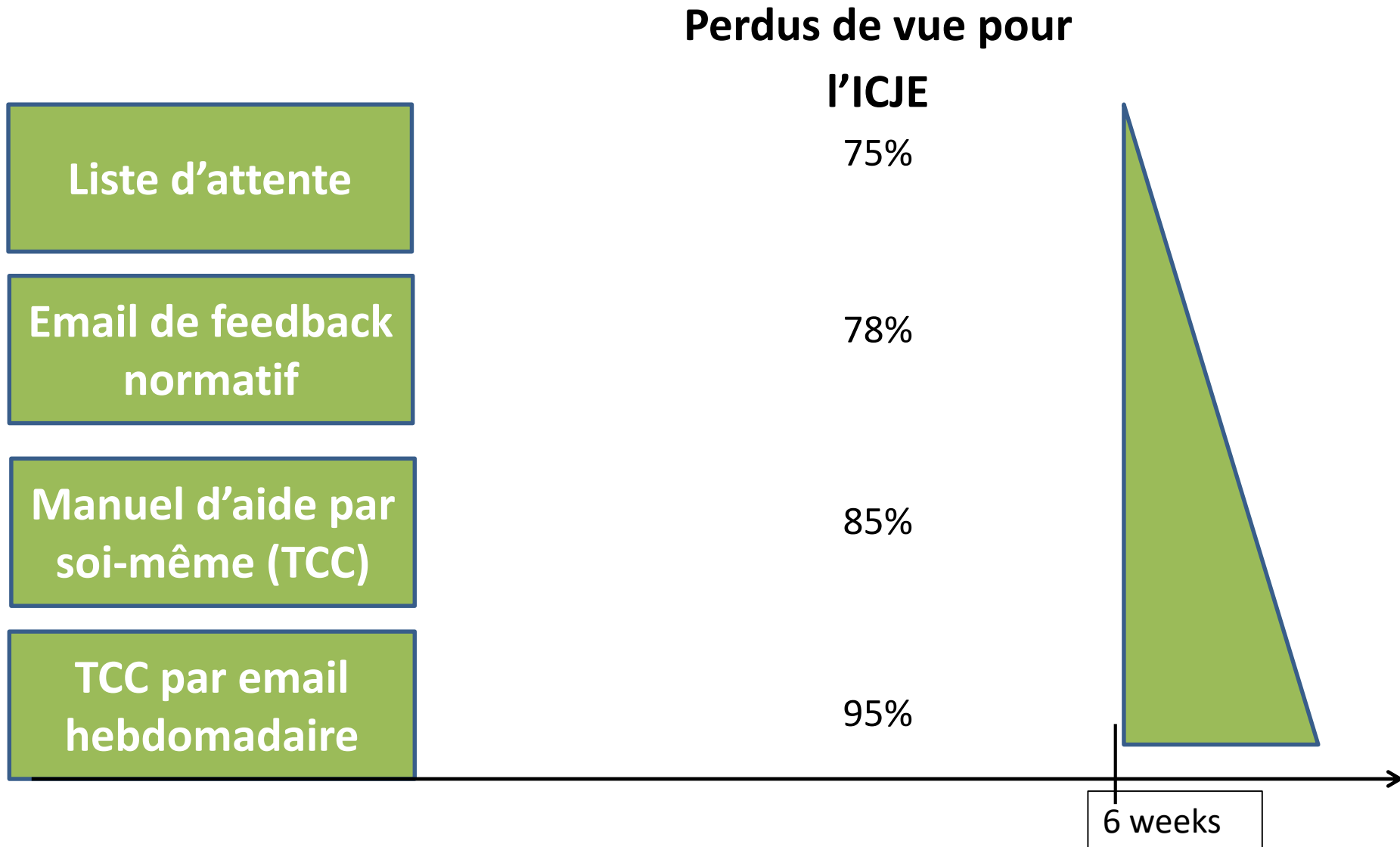
1/3 n'était plus joueur problématique

Pas de différence entre les groupes



6 semaines

# Acceptabilité: un effet aversif de l'accompagnement?



# Evolution des pertes

Changement de la perte  
sur 30 jours (€)

Liste d'attente

-18.93 (693.7)

Email de feedback  
normatif

89.64 (953.1)

Manuel d'aide par  
soi-même (TCC)

99.27 (1146.0)

TCC par email  
hebdomadaire

93.83 (988.3)

**Toute  
intervention  
fait mieux  
que le  
groupe  
contrôle**

6 semaines

# Aspects méthodologiques

- Jeux de HASARD!!!!

... parfois, ils gagnent....

Dispersion ++++ des données (écarts types énormes)

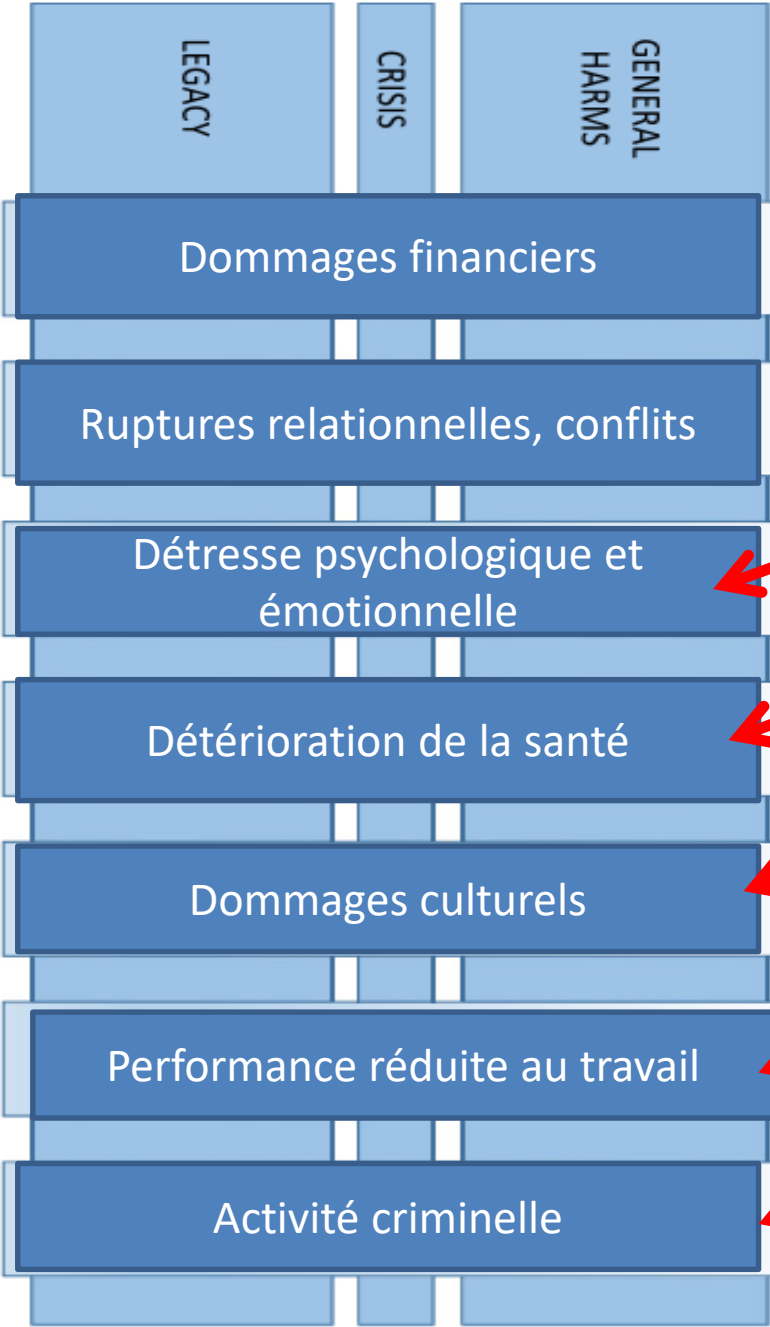
Difficile de s'appuyer sur des critères financiers uniquement...

# Des outils de dépistage et de diagnostic utilisés pour mesurer le changement?

- SOGS, ICJE, NORC souvent utilisés
- Mélange de symptômes et de conséquences négatives
- Des conséquences négatives beaucoup plus larges



# Conséquences négatives



Dommmages financiers

Ruptures relationnelles, conflits

Détresse psychologique et émotionnelle

Détérioration de la santé

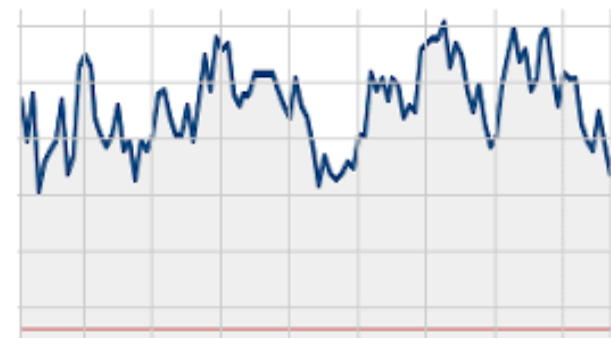
Dommmages culturels

Performance réduite au travail

Activité criminelle

DIMENSIONS OF HARM  
(classification)

# Évolution dynamique!



- Rémission dans l'année des joueurs problématiques:
  - 84% chez les adultes (25-44 ans)
  - 65% chez les jeunes joueurs (16-24 ans)
- Rechute dans l'année si atcd:
  - 29% chez les adultes
  - 14% chez les jeunes joueurs problématiques



# Temporalité



- Temporalité de la maladie
  - Formes épisodiques, persistantes
- Temporalité de la rémission = les séquelles du jeu...
- Comment mesurer pertinemment l'évolution?
- Investissement temporel? Monétaire?  
Variable selon les jeux et le niveau de vie...

# Banff, Alberta Consensus



Mesurer le comportement

+

Mesurer les mécanismes de changement

+

Mesurer les problèmes liés

+/-

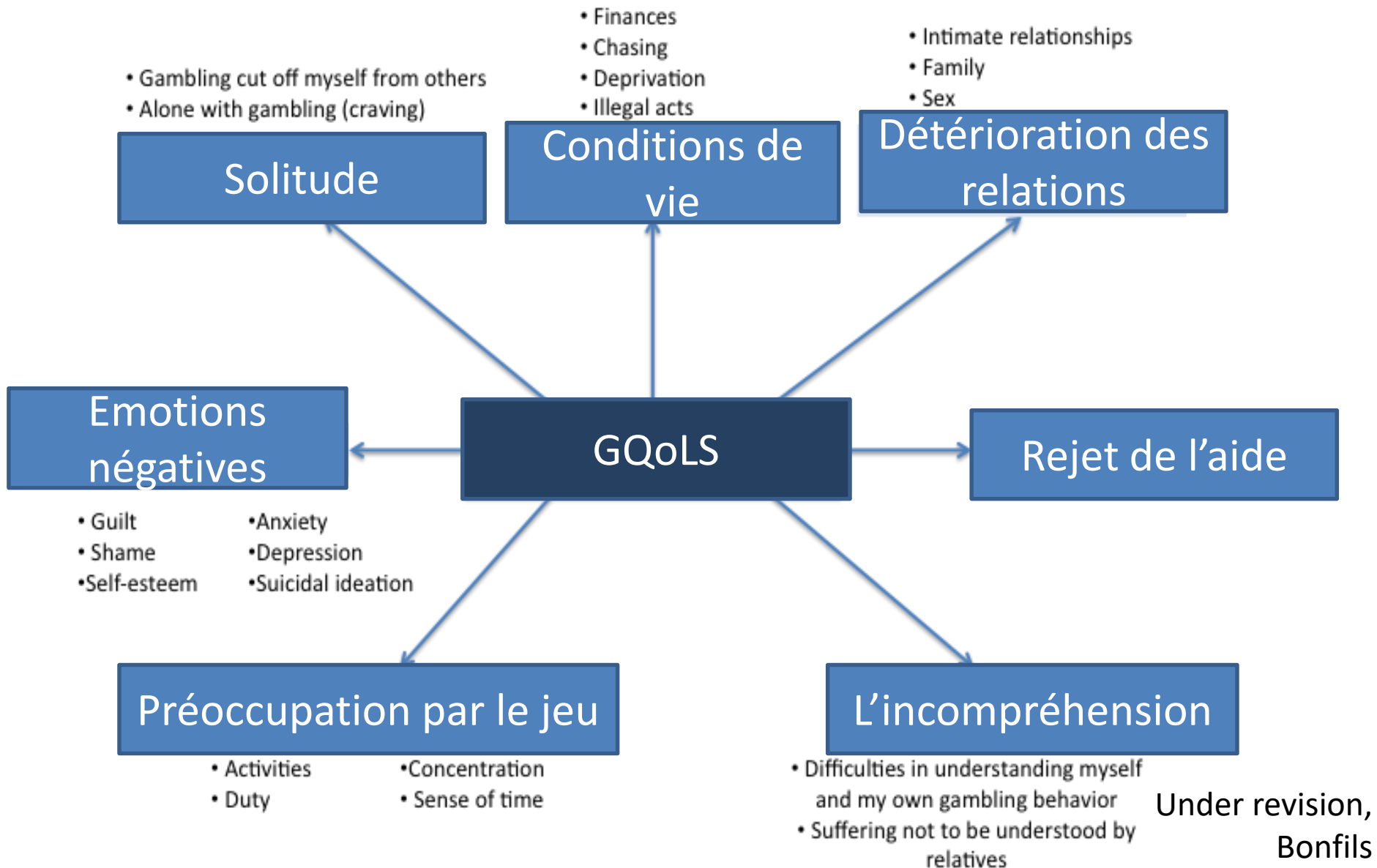
la qualité de vie

# Intérêt de la subjectivité



- Pathologie stigmatisée
- Regard sur soi et regard des autres
- Jouer malgré soi: la perte de contrôle
- Une maladie cachée... parfois jusqu'au bout:  
Des dommages parfois déconnectés de la maladie et  
de la rémission
- Travailler dans une approche motivationnelle

# La qualité de vie liée au jeu



# Focus sur:



- L'incompréhension
- Les émotions négatives, pas seulement la culpabilité
- Le sentiment de solitude (même si on est encore bien entouré...)
- Le rejet de l'aide ... psychologique

Unité n° 1606 : même en voulant faire semblant c est impossible. si vous pouvez au-moins rester neutre, déjà, vous êtes franchement fort. obligatoirement, après, vous rentrez, vous avez déjà même plus envie de manger ni rien du tout, pour dormir aussi c est pareil et ainsi de suite.

Unité n° 1166 : J arrivais plus à avoir de contact avec les autres. ca, ca m a. je me suis dit quand-meme c est grave.

Unité n° 1754 : et la, je me suis complètement refermée sur moi\_meme. J ose pas parler. meme certaines personnes qui ne connaissent pas mon probleme de jeu, j aborde pas les gens comme j abordais avant.

mais le probleme c est qu apres l operation, je continuais à manger et plus que sport.  
quand on discute avec un alcoolique, moi je le comprends pas et lui me comprend pas.

moi j en etais arrivee que je ne pouvais plus parler. J arrivais pas à dire quoique ce soit.  
ce se mot plusieurs fois dans des situations. ou c est mon dernier billet. ce passe ou ce

# Exemples d'items de GQoLS

- J'ai eu l'impression de ne plus avoir mon **libre-arbitre** à cause du jeu
- Par moment, le jeu a accaparé toutes mes **pensées**
- J'ai eu l'impression de **ne plus être moi-même** à cause du jeu
- Le jeu a impacté ma vie **sexuelle**
- J'ai souffert de **ne pas être compris** par mes proches
- J'ai souffert de **ne pas comprendre** mon comportement de joueur
- Je me suis senti **nul(le)** à cause du jeu
- J'ai été en **colère** contre moi même à cause du jeu
- J'ai été **agressif** envers les autres à cause du jeu
- Penser à **changer** mon comportement avec le jeu m'a semblé **insupportable**



# Changer les mesures

- C'est intégrer la subjectivité
- C'est sortir de l'injonction sociale et du normatif
- C'est favoriser la bienveillance dans l'attitude soignante
- C'est adapter l'offre de soin
- C'est **favoriser l'accès aux soins**