



Dans ce numéro :

- **Jouez-vous**
- **Sphères d'évaluation**
- **Les cognitions**
- **Prochain numéro**
- **Référence**
- **Ressource**

Saviez-vous que ?

Pour l'année financière 1998-99, 2 199 contrats d'autoexclusion ont été signés dans les trois casinos de la province de Québec.



Évaluation du joueur excessif

La facilité d'accès aux jeux de hasard et d'argent n'a pas cessé de croître au cours des dernières années, entraînant une augmentation du nombre de personnes qui jouent et qui ont un problème de jeu excessif. Cependant, probablement parce que ce problème est mal connu, il arrive que des intervenants aient du mal à l'identifier. Les personnes qui consultent ne reçoivent donc pas toujours l'aide dont elles ont besoin.

Jouez-vous ?

Souvent associé à d'autres troubles, le problème de jeu sera détecté plus facilement si l'évaluation est approfondie. Au cours de la première entrevue, le client peut évoquer plusieurs motifs de consultation sans mentionner le problème de jeu. Il arrive que les personnes ne soient pas pleinement conscientes de ce dernier avant qu'il ne soit très grave. Il s'avère même difficile pour certains de se rendre compte (et d'admettre) qu'ils ont perdu le contrôle de leurs habitudes de jeu et que leurs problèmes sont en fait la conséquence de leurs excès au jeu. Il incombe donc aux intervenants d'être vigilants et de vérifier les habitudes de jeu d'un client en lui demandant s'il joue à des jeux de hasard et d'argent et à quelle fréquence il le fait.

Sphères d'évaluation

L'évaluation du joueur comprend nécessairement le diagnostic basé sur des critères reconnus, tels ceux du DSM-IV (voir le Vol. 1, No 2). Le motif de consultation, les aspects liés au jeu (les jeux problématiques, la

fréquence, l'argent misé, la durée du problème, etc.) et aux problèmes associés (drogue, alcool, etc.) sont soigneusement examinés. L'intervenant aura aussi avantage à identifier les déclencheurs ou les situations à risque pour le jeu et à évaluer jusqu'à quel point les activités de jeu affectent la vie sociale, familiale et professionnelle du joueur. L'évaluation de la gravité du problème pourra être achevée en observant avec soin les conséquences financières (dettes, faillite, etc.). Finalement, l'humeur dépressive et les idées suicidaires font l'objet d'une évaluation car elles sont fréquentes chez les joueurs et exacerbent souvent le problème de jeu.

Les cognitions

Les pensées erronées

Comme il a été montré dans le numéro précédent, les pensées erronées jouent un rôle important dans l'acquisition et le maintien des habitudes de jeu. Le joueur n'en est généralement pas conscient et l'intervenant doit donc l'aider à s'en rendre compte afin de pouvoir les corriger. Trois moyens s'offrent à l'intervenant pour évaluer cet aspect.

Moyens et techniques d'évaluation

La description des expériences de jeu permet de connaître la chaîne des pensées qui amènent à jouer. En demandant au joueur de raconter en détails les dernières fois où il a joué, l'intervenant connaîtra les événements, le contexte et les déclencheurs du jeu de même que les

pensées associées. Afin de déterminer avec exactitude l'enchaînement des événements, l'intervenant questionne le joueur et lui demande de passer en revue la journée. Pensait-il au jeu le matin en se levant ? En partant de chez lui ? Cette description permet aussi de déterminer quelles sont les situations à risque les plus fréquentes.

La séance de jeu en imagination.

L'intervenant demande au joueur de recréer en imagination une situation de jeu au cours de laquelle celui-ci décrit ses pensées reliées au jeu. Afin de favoriser la verbalisation, l'intervenant pourra utiliser la technique de la pensée à voix haute (1) qui consiste à demander à la personne d'exprimer, sans aucune censure, toutes les intentions, les suppositions, les images et les pensées qui lui viennent à l'esprit. Cet exercice permettra de connaître ses pensées de façon plus précise. En imaginant une séance de jeu, le joueur décrit et explique le montant de ses mises, les changements dans sa façon de miser, ses choix et décisions à l'égard du jeu. Il est aussi invité à parler du contexte, de l'environnement, de ses impressions ou de toutes autres informations liées à son comportement de jeu.

La technique de la flèche descendante permet l'accès au maximum d'informations cognitives. Elle consiste à identifier une chaîne de pensées erronées associées à une situation de jeu particulière à l'aide de questions portant sur cette même pensée. En demeurant attentif à tout commentaire relatif au jeu, l'intervenant questionne d'abord le joueur sur un premier énoncé afin de cerner les pensées erronées qui pourraient y être liées. Puis, s'il soupçonne d'autres pensées sous-jacentes n'ayant pas été verbalisées, l'intervenant amorcera la technique de la flèche descendante en demandant au joueur d'expliquer ses propos. Il poursuivra son questionnement en utilisant des questions

telles que « Pourquoi ? », « Que vous êtes-vous dit à la suite de ... ? », jusqu'à ce qu'il ait atteint l'idée à la base de toutes ces pensées. Il ne faut pas prendre pour acquis une pensée sans vérifier si ce qui est verbalisé cache une ou plusieurs autres pensées erronées. L'exemple suivant illustre brièvement cette technique :

Int. : – Vous me dites que vous misez peu au début d'une séance de jeu, pourquoi ?

Joueur : – Je veux tester la machine !

Int. : – Que voulez-vous dire par tester la machine ?

Joueur : – Si elle paye dès le début, elle sera payante par la suite.

Int. : – Qu'est-ce qui vous fait penser cela ?

Joueur : – J'ai observé que la machine avait des cycles.

Int. : – Comment avez-vous observé cela ?

Joueur : – Souvent elle paye plusieurs fois de suite et je me dis que je ne dois pas la quitter.

Int. : – Pourquoi cela ?

Joueur : – Je serais stupide de laisser cette chance à un autre !

Int. : – Pourquoi voyez-vous cela comme une chance ?

Le questionnement se poursuit jusqu'à ce que l'intervenant se fasse un portrait précis des pensées erronées en relation avec une situation de jeu.

Prochain numéro

Le prochain numéro tracera un tableau comparatif entre le jeu excessif et les toxicomanies afin de faire ressortir les similitudes entre ces deux types de problèmes.

Référence

1. Gaboury, A., & Ladouceur, R. (1988). L'étude des verbalisations pendant le jeu par " la pensée à voix haute ". *Tirés à part*, 9, 50-55.

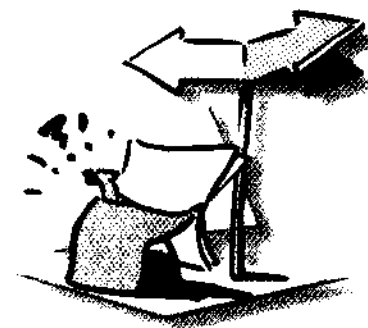
Ressource

Le service d'autoexclusion des Casinos de Charlevoix, Hull et Montréal, mis sur pied par la société des Casinos du Québec, permet aux clients qui le désirent de se voir interdire l'accès de ces trois casinos pour une durée minimale de 6 mois. Le client désirant s'exclure n'a qu'à se rendre au comptoir du Service à la clientèle où un préposé communiquera immédiatement avec un responsable de la Sécurité. Pour plus d'informations, contactez Daniel Dubeau, Directeur de la recherche et de la prévention du jeu pathologique à Loto-Québec, (514) 499-5048.

Notes

Commentaires ou suggestions ? Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, École de psychologie, Université Laval, Québec, G1K 7P4.

Dans ce document, le générique masculin est utilisé sans aucune discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.



Pour nous rejoindre:

Montréal: (514) 524-1333

Télécopieur: (514) 524-6836

Québec: (418) 656-5389

Télécopieur: (418) 656-3646

Courriel: Jeux@psy.ulaval.ca

<http://www.psy.ulaval.ca/~jeux>