

Atout hasard...

Bulletin d'information du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Sous la direction de Robert Ladouceur, Ph.D., Université Laval

Vol.5, No. 3, Février 2004



Dans ce numéro :

- Des éléments essentiels
- Des parcours bien différents
- Références



Le saviez-vous ?

Plusieurs conseils scolaires de la région d'Edmonton ont voté à l'unanimité afin que soient interdits les bingos et les casinos comme activités de levée de fonds pour les écoles. Cette interdiction prendra effet le 1er janvier 2004 pour les casinos et entrera en vigueur le 1er janvier 2005 pour les bingos.

CQEPJ Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu



Un modèle explicatif du jeu excessif

La plupart des modèles explicatifs du jeu excessif assument que les joueurs forment un groupe relativement homogène. Selon une équipe de chercheurs, dirigée par Alex Blaszczynski de l'Université New South Wales à Sydney en Australie, il n'existerait aucun modèle qui intègre de façon adéquate les variables biologiques, psychologiques et environnementales contribuant au développement des problèmes de jeu.

Dans le but de pallier à ces lacunes, Blaszczynski propose un modèle incluant trois variables et leur interaction, pour tenir compte de l'individu dans sa spécificité. Il regroupe les joueurs excessifs selon les trois types suivants : 1) le joueur « normal »; 2) le joueur émotionnellement vulnérable et 3) le joueur avec une vulnérabilité biologique / trait d'impulsivité. Ce numéro de *Atout hasard* présente les grandes lignes de ce modèle.

Des éléments essentiels

En plus des spécificités de chaque individu, Blaszczynski identifie trois éléments essentiels qui contribueraient au développement du jeu excessif. 1) *Les facteurs environnementaux* : il s'agit principalement de la disponibilité des jeux et leur accessibilité; 2) *Le conditionnement classique et opérant* : selon ce principe, l'individu apprend un comportement à travers des renforcements et des punitions (gains, pertes). Les gains et les pertes stimulent des sentiments d'excitation, d'anticipation ou de dissociation; 3) *Les schémas cognitifs inappropriés* : au fil de leurs expériences, les individus développent des perceptions erronées. Cela comprend les illusions de contrôle, les superstitions, la croyance que le jeu va régler les problèmes, ainsi que la mau-

vaise compréhension des notions de hasard, d'indépendance des tours, des probabilités de gagner. Ces croyances s'installent souvent à la suite de gains ou sont encouragées par les publicités ou de faux renseignements véhiculés sur les jeux.

Des parcours bien différents

Le modèle proposé par Blaszczynski décrit trois types de joueurs excessifs, issus de parcours différents :

1er type : joueur « normal » : Ce type de joueurs se caractérise par l'absence de prédisposition psychopathologique. Ces joueurs n'éprouveraient pas de problème particulier avant de jouer de façon excessive. Ils se retrouvent dans cette situation à cause d'un effet de conditionnement et de cognitions erronées à l'égard des probabilités de gains ou d'une série de mauvaises décisions plutôt qu'à cause de traits d'impulsivité, de dépression ou d'anxiété. La dépression, l'anxiété ou les autres problèmes qu'ils peuvent présenter découleraient donc de leurs activités excessives de jeu et non l'inverse.

Ces gens jouent d'abord pour le plaisir ou pour socialiser. C'est souvent après un gain qu'ils retournent au jeu de façon plus régulière et que s'installe l'habitude. Avec le jeu, prennent racine les perceptions erronées qui amèneront ce type de joueurs à développer et à maintenir des habitudes problématiques.

Lorsqu'ils se présentent en traitement, ces joueurs affichent des progrès importants puisqu'ils sont motivés et que leur tableau clinique est moins complexe; les cibles de traitement sont moins nombreuses et plus claires. De plus, ils prennent un rôle actif

dans leur rétablissement. Blaszczynski croit que certains de ces joueurs pourraient s'adonner au jeu de façon contrôlée.

2e type : joueur émotionnellement vulnérable :

Ces joueurs présentent une histoire de dépression ou d'anxiété, de dépendance, de difficulté à composer avec la vie et à résoudre des problèmes. Ils ont souvent vécu des expériences difficiles, les rendant vulnérables émotionnellement. Pour eux, le jeu est une façon de s'évader et de répondre à des états émotifs et psychologiques négatifs (plusieurs l'expriment ainsi : « Je me sens bien quand je joue, je ne pense pas à mes problèmes », « Le jeu m'aide à me sentir mieux », « Le jeu est une façon de m'évader ». Le fait d'avoir une histoire familiale de jeu excessif, d'avoir vécu des traumatismes dans l'enfance (rejet, faible estime de soi) ou de présenter des traits de personnalité névrotique fait en sorte que la personne devient plus vulnérable si elle est exposée au jeu. Elle risque alors davantage de jouer de façon excessive.

Ces joueurs éprouvent plus de difficultés en thérapie et manifestent plus de résistance au changement. Ils nécessitent autant un traitement centré sur le comportement de jeu que sur les problèmes émotifs. Comme la personne présentait des difficultés avant l'apparition du problème de jeu, il lui faudra aussi aborder ces aspects en thérapie. En plus de travailler le jeu, le joueur devra souvent apprendre à résoudre des problèmes ou des conflits, à gérer le stress, à augmenter l'estime de soi, etc. Ce défi s'avère imposant.

3e type : joueur avec vulnérabilité biologique / trait d'impulsivité :

Ces joueurs affichent souvent des traits de personnalité impulsive et antisociale ainsi que des troubles de l'attention ayant des bases principalement neurologiques. Des études démontrent que ces joueurs présentent des électroencéphalogrammes (EEG) similaires à ceux d'enfants souffrant d'un déficit de l'attention. Sur le plan biochimique, on a démontré que la sérotonine (régulation de l'humeur), la norépinéphrine et la dopamine (régulateur de satisfaction -

récompense) jouent un rôle dans l'impulsivité, les troubles de l'humeur ainsi que la perte de contrôle. Ces caractéristiques sont fréquemment observées chez les joueurs du troisième type. Ces joueurs commencent à jouer en bas âge et le problème s'installe rapidement et avec intensité. Indépendamment du jeu, ils présentent plusieurs problèmes incluant : abus de substances, violence, tendances suicidaires, comportements criminels ou antisociaux, relations interpersonnelles difficiles, etc.

En ce qui concerne leur rétablissement, ces individus sont peu motivés à débiter et à persister en thérapie. Ils répondent peu aux interventions qui leur sont proposées et acceptent difficilement les contraintes d'un suivi thérapeutique. Tenant compte des problèmes d'ordre biologique, un traitement pharmacologique peut être associé en complément à un suivi thérapeutique approprié. Ces joueurs répondraient à la pharmacothérapie, mais les études à cet effet demeurent limitées. Mentionnons qu'aucun médicament n'est actuellement approuvé par Santé Canada pour le traitement du jeu excessif. Nous reviendrons plus en détail sur le traitement pharmacologique du jeu excessif dans le prochain bulletin.

Références

Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487-499.

Grant, J.E., Kim, S.W. & Potenza, M. N. (2003) Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 97, 85-109.

Avez-vous visité notre site internet ?

Saviez-vous que le site Internet de notre Centre a subi une cure de rajeunissement? En plus de l'information qui s'y trouvait antérieurement, nous avons fait des ajouts importants: 1) Vous avez maintenant accès aux résumés (français et anglais) des publications scientifiques et vulgarisées produites par le Centre; 2) Un nouveau bulletin mensuel « *La psychologie du jeu: où en sommes-nous?* » est maintenant disponible sur le site dans la section « Recherche ». Dans ce bulletin, vous trouverez un court texte résumant une étude en cours ou qui vient d'être complétée par le Centre; 3) Le bulletin *Atout hasard y* est également disponible depuis le premier numéro. Venez nous rendre visite à l'adresse suivante:

<http://gambling.psy.ulaval.ca>

Vous souhaitez être mis au courant des mises à jour sur le site Internet du CQEPTJ? Adhérez à notre liste de distribution à partir de notre site Internet.

Commentaires

Vous pouvez nous faire parvenir vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante:

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

École de psychologie,
Université Laval, Québec, G1K 7P4

Pour nous rejoindre :

Québec: (418) 656-5389

Télécopieur: (418) 656-3646

Montréal: (514) 524-1333

Télécopieur: (514) 524-6836

Courriel: Jeux@psy.ulaval.ca

<http://gambling.psy.ulaval.ca>