

Journée d'étude sur les jeux de hasard en ligne  
Octobre 2013

# Jeu de hasard en ligne : Case Study

Mélanie Saeremans

Clinique Du Jeu et Autres Addictions Comportementales



# Jeu excessif?

- Comportement de jeu d'argent répété et envahissant entraînant des conséquences sociales, professionnelles, et personnelles négatives (Adès & Lejoyeux, 2001)
- Phénomène addictif → résultat d'une interaction entre différents facteurs : biologiques, de personnalité, développementaux, d'apprentissage et environnementaux.
- Intégration des différents facteurs en thérapie

# Une addiction sans substance

- DSM V : évolution troubles du contrôle des impulsions – « gambling disorder » catégorie « addictions and related disorders »
- Nombreux travaux ayant mis en exergue les points communs entre les deux types de troubles → phénoménologie : symptômes de tolérance et de sevrage « craving » - évolution (chronicité- rémissions spontanées) – conséquences négatives (familiales, financières, légales)- les traits de personnalité (impulsivité, recherche de sensations)- comorbidités fréquentes – les cognitions (recherche de récompense immédiate, prise de décision problématique) – la neurobiologie (circuit de la récompense).

# Modèle de Blaszczynski : un constat clinique d'hétérogénéité des joueurs

- 3 sous groupes :
  - Joueurs au comportement conditionné (confrontation à une offre de jeu accessible – big win)
  - Joueurs émotionnellement vulnérables (une échappatoire à des difficultés émotionnelles préexistantes)
  - Joueurs impulsifs (prédisposition biologique à l'impulsivité)

# Profil du joueur

- Pas de profil type
- Tous âges et toutes catégories sociales
- Stats : sexe masculin jeune avec statut socio-économique modeste, séparé-divorcé avec traits impulsifs
- Comorbidités : dépendance nicotine (35-75%) - dépendance à l'alcool (10-75 %) - troubles dépressifs (10-45%) – troubles anxieux (10-60%)

# Potentiel addictif du jeu

- Disponibilité espace/temps
- Facilité (rapidité de mise en action)
- Rapidité dans la prise de décision
- Disponibilité immédiate du résultat
- Délai très court entre la mise et le résultat
- Possibilité immédiate de retenter sa chance

# Spécificité des jeux en ligne

- **Caractéristiques du média internet :**
  - Disponibilité et facilité d'accès : 24h/24h → favorise pratique compulsive
  - Offre de jeu +++
  - Anonymat : Pratique de jeu solitaire dans un univers virtuel (cible population vulnérable: les jeunes)
  - Sentiment de confort et de sécurité (domicile), entraîne une banalisation de la pratique du jeu au niveau émotionnel (Cotte & Latour, 2009)
- **Caractère addictif des jeux et paris en ligne proposés**

# Case Study

- Madame A : 33 ans, mariée, un enfant, employée
- Joue depuis 3 ans environ, initiée par une amie
- Type de jeu : slot en ligne
- Se présente en consultation car « elle joue trop » → souffrance suite à une pratique ludique qu'elle ne contrôle plus. Pratique envahissante. Elle se replie sur elle, a abandonné ses activités de loisir (peinture et sport), car elle « n'a plus le temps ». Elle joue de plus en plus. Au début elle jouait « pour le plaisir », à présent, elle joue pour « récupérer ». Elle a des dettes et a vidé intégralement son épargne. Sur le plan conjugal, elle s'éloigne de son mari, lui ment sans arrêt pour poursuivre la pratique ludique. Sur le plan familial, elle rapporte s'occuper moins de son enfant. « *Le jeu est plus fort que tout, même plus fort que ma fille* ».



- Comorbidité dépressive importante (préexistante)- Tabac
- Présence de quelques distorsions cognitives (indépendance des tours- hasard)
- Enfance perturbée par le départ de son père → sentiment d'abandon, culpabilité
- Décès de sa sœur il y a 3 ans environ : élément déclencheur → apparition excessive du jeu → blocage dans processus de deuil

- Joueuse vulnérable émotionnellement (typologie)
- Dépression et anxiété pré morbides
- Pauvreté des mécanismes de coping et de résolution de problèmes
- Expériences familiales négatives et événement de vie douloureux
- Jeu → fuite de la réalité « *Je suis hors du temps, dans une bulle, je ne pense à rien, je suis comme hypnotisée* »
- Permet de soulager un état dépressif aversif, de se dissocier du traumatisme (pas de représentation de l'évènement ni des émotions liées)
- Mécanisme de défense lui permettant de se déconnecter de la réalité par une mise à distance des affects (émotions qu'elle n'est pas prête à affronter)

# Objectifs thérapeutiques

- Ne pas attaquer la « béquille » (Diminution en douceur du comportement de jeu)
- Comorbidité dépressive sévère → Prise en charge psychiatrique → diminution du risque d'effondrement dépressif.
- Diminuer l'ambivalence face au changement : « *Je voudrais arrêter car cela ne peut plus continuer, mais je ne me vois pas arrêter* » → travail motivationnel
- Travail autour des cognitions (Thérapie cognitive)

# Objectifs thérapeutiques (Suite)

- Importance du travail d'introspection → maintien du changement – prévention de la rechute (ne pas passer d'une béquille à une autre)
- Travailler sur la fonction du jeu : faire sens
- Prise de conscience de ses mouvements intérieurs (mentaliser , verbaliser)
- Complexité d'un tel cheminement et souffrance inhérente à ces remaniements → Rechutes

# En conclusion

- Grande hétérogénéité dans la psychopathologie du jeu excessif
- Thérapie personnalisée indispensable
- Nécessité de proposer des approches intégratives combinant différentes orientations thérapeutiques

# Pour plus d'informations

- Site internet : [www.cliniquedujeu.be](http://www.cliniquedujeu.be) (FR/NL)
- Programme self help : <http://stopjeu.cliniquedujeu.be> (FR/NL)
- [melanie.saeremans@chu-brugmann.be](mailto:melanie.saeremans@chu-brugmann.be)

Merci