

# Dépendance aux jeux d'argent ou jeux pathologique

Dr Nguyễn  
CH de Roanne

# plan

- Statistiques/  
Epidémiologie
- Critères de  
dépendance
- Quelques rappels de  
probabilités
- Erreurs cognitives
- Prise en charge



# Le jeu de hasard en France

- Chiffre d'affaire: 98 millions € en 1960
- Chiffre d'affaire: 37 milliards € en 2006
- 29 millions de personnes ont joué à un jeu de la FdJ en 2006
- Sexe ratio 49 hommes/51 femmes
- La dépense en jeu de hasard: 134€/an/hab 2006

# Statistiques Epidémiologie

- Moins de 2% sont dépendants aux jeux € en Europe vs 5% aux USA
- Surtout des hommes 90% des cas dans les consultations
- Âge moyen 42 ans
- 20% des joueurs pathologiques ont commis des délits

# Les jeux en question

- casino : 192 en France (machine à sous, roulettes...)
- Pari Mutuel Urbain
- Française des Jeux : Rapido, jeux à gratter, Loto

# Le joueur pathologique

- Identification dès 1929
- Validation scientifique en 1980



# Critères DSM IV (1)



- 1. Préoccupation par le jeu (par exemple 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) désespérées dues au jeu.

## Critères DSM IV (2)



- 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 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

# Phases du joueur (1)



- Phase de gain (winning phase)
- c'est l'engagement dans le monde du jeu, avec peut-être la croyance que les gains vont pouvoir résoudre toutes les difficultés existentielles préexistantes.
- Le gain, la rencontre avec la chance, a sinon le rôle traumatique d'une "rencontre avec le réel", du moins celui d'une déstabilisation, d'une perte des repères antérieurs...

## Phases du joueur (2)

- Phase de perte (« losing phase »)
- le joueur va rejouer pour tenter de “se refaire”.
- besoin d’abord d’argent, reporté sur l’idée de gagner à nouveau, besoin ensuite simplement de rejouer...

## Phase du joueur (3)



- Phase de désespoir (« desperation phase »)
- Longtemps, c'est dans le jeu que le sujet cherche la solution de difficultés qui s'accumulent.

# Principes de probabilités

- Indépendances des facteurs de hasard
- Le hasard ne suit aucune règle par définition si ce n'est qu'il ne peut être maîtrisé

# Erreurs cognitives

- **Corrélation** illusoire « elle va finir par rapporter » (après période creuse)
- **Anthropomorphisme** des machines à sous (« celle là, est une machine qui rapporte »)
- **Ritualisation** des joueurs autour de la machine
- **Maîtriser** la chance, la dompter...

# CAT

- Prise en charge auprès des organismes débiteurs (avec Asociale)
- Interdiction auprès des casinos
- Demande valable pour 5 ans avec reconduction tacite
- Voir la problématique psychologique ayant pu amener à cette addiction (psychologue)
- Accompagnement au long cours

# Numéros verts

- Famille de France: 0 800 00 65 18
- <http://www.sosjoueur.free.fr>
- Adictel: 0805 02 00 00
- Se renseigner auprès des CSAPA