
La dépendance au jeu

Pour trouver les indicateurs de la pathologie du jeu il est nécessaire de faire une distanciation entre :

Les joueurs de hasard et les joueurs pathologiques.

Le joueur compulsif se trouve dans un continuum comprenant des étapes et des limites: le jeu occasionnel, le jeu habituel, le jeu au risque jusqu'au jeu compulsif. Le jeu compulsif est caractérisé par la perte graduelle des capacités d'autolimites de son comportement au jeu, il termine par absorber, directement ou indirectement, plus de temps dans le quotidien du joueur, développant des problèmes secondaires qui vont toucher les différents espaces de sa vie.

On retrouve 4 typologies de joueurs :

1. le joueur social : le jeu est considéré comme un moment de socialisation et d'amusement, capable de gérer ses impulsivités destructrices.

2. le joueur problématique : il n'a pas encore de pathologie active mais l'existence de problèmes sociaux, il retrouve dans le jeu une solution à ses problèmes.

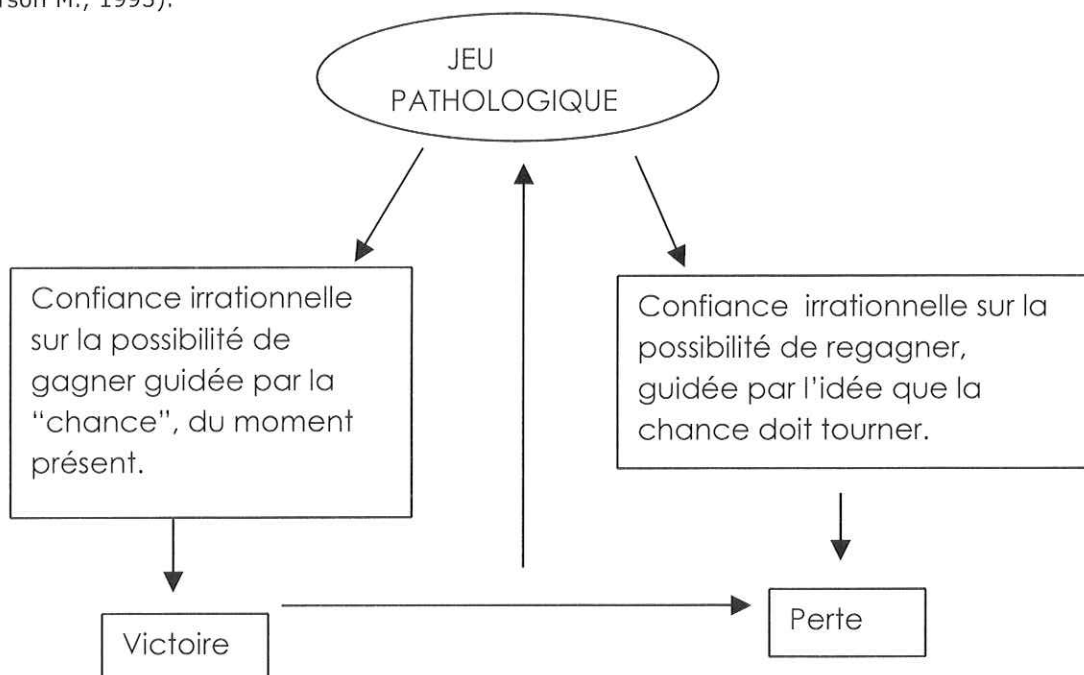
3. le joueur pathologique : la dimension du jeu se transforme en un comportement destructif qui est nourri par d'autres problématiques importantes psychiques.

4. le joueur pathologique impulsif/dépendant : on y retrouve de graves symptômes qui surignent le rapport pathologique avec le jeu de hasard, ils sont souvent plus concentrés sur l'impulsivité et sur la dépendance.

Un joueur vraiment dépendant est une personne pour qui l'impulsion du jeu se transforme en un besoin incontrôlable, à laquelle s'accompagne une forte tension émotionnelle et une incapacité, partielle ou totale, d'utiliser une pensée réfléchie et logique.

Le joueur se construit un raisonnement qu'il juge rationnel, celui-ci a la fonction d'instrument de contrôle de son sens de culpabilité, il engendre un système autodestructeur.

Si le joueur dépendant perd, il justifie son jeu avec la tentation de pouvoir regagner et de réussir au moins à récupérer l'argent perdu. Si il gagne, la justification est que c'est sa journée chanceuse et qu'il faut en profiter, surignant une victoire temporaire qui supporte, une réalité vraie mais instable (Alonso Fernandez F., 1996, Dickerson M., 1993).



La situation professionnelle, économique et de la famille du joueur se détériore progressivement, sans affecter l'envie du jeu incontrôlée. La personnalité du joueur subit une réduction progressive importante qui touche la sphère affective et cognitive. La phase finale est caractérisée par le désespoir due à différents facteurs : le conflit familial, la crise professionnelle ou la perte d'emploi, les attaques par les créanciers et la faiblesse de la santé.

La stratégie thérapeutique plus indiquée implique une combinaison de plusieurs traitements:

Technique cognitive-comportementale:

...)

- Réunions de groupe (psychothérapie de groupe ou groupe d'auto-aide Gamblers Anonymous)
- Réorganisation du schéma de vie dans les unités suivantes: temps dédié à la famille, au social, au repos et au travail.

Evaluation cognitive - comportementale:

- entretien clinique
- L'ASI (Addiction Severity Index)
- C.B.A (Cognitive Behavioral Assessment)
- M.M.P.I
- SCID 2 (DSM IV)

Méthodologie et techniques principales

- Analyse fonctionnelle
- Entretien motivationnelle
- Restructuration cognitive
- Entraînement à la relaxation
- Résolution des problèmes (problem solving)
- Techniques comportementales
- Entraînement à l'expression des émotions
- Entraînement à l'autocontrôle
- Technique pour augmenter l'estime de soi et l'auto-efficacité
- Jeux de rôles
- Devoir à la maison (homework)