



# Accompagner le joueur

Patrick Suard CAP LVT

Un processus qui se construit à travers  
une relation, une co-construction



C'est partir du concret, de la personne,  
de sa réalité



# L'évaluation

- Analyse de la demande, des attentes et de la crise
- Evaluation de la gravité, des dimensions affectées
- Analyse de la motivation
- Analyse des ressources



# L'évaluation

- Clarifier et établir ce que veut la personne en terme de jeu :
  - Jeu contrôlé ou responsable
  - Abstinence
  - Réduction des risques et conséquences
- ...Ainsi que sur les autres dimensions affectées
  - Santé physique et psychologique, Relations familiales et interpersonnelles, Emploi et ressources, Justice



# Le traitement

- Objectifs prioritaires du moment
- Recherche de solutions - Définition des moyens
- Mise en œuvre – Expérimentation
- Vérification



# Le traitement

- Clarifier et établir les conditions nécessaires à une amélioration de la situation sur le jeu
  - Reprendre le contrôle des habitudes de jeu
    - Mieux comprendre les mécanismes
    - Connaître les Facteurs de risques
    - Faire face aux envies de jouer
    - Eviter les rechutes
  - Rétablir l'équilibre dans sa vie
    - Remettre de l'ordre dans les finances
    - Trouver d'autres choses à faire de son temps
    - Faire face aux autres problèmes de la vie



# Un travail de réseau

- **ce que vous pouvez faire :**
- Prenez l'habitude de parler du jeu avec toutes les personnes qui vous consultent. (loisirs, intérêts...)
- Établissez un rapport qui incite les clients à se confier et les motivent à changer.
- Soyez à l'affût des signes et des indicateurs de jeu problématique.
- Faites en sorte que des renseignements sur le jeu problématique soient mis à la disposition des clients et dirigez ceux qui en ont besoin vers des services spécialisés.



# Un travail de réseau

## ce que vous pouvez faire :

- Explorez les préoccupations des clients et fournissez des renseignements précis au sujet des services d'aide sur le jeu problématique, en insistant sur leurs avantages.
- Aidez les clients à établir des budgets réalistes et à gérer leurs dettes d'une manière qui atténue les pressions financières. Ce faisant, vous supprimez un déclencheur important.
- Aidez les clients et leur famille à protéger les biens qui leur restent contre d'autres pertes causées par le jeu.



# Les liens

- [www.lvt.ch](http://www.lvt.ch)
- [www.problemgambling.ca](http://www.problemgambling.ca)
- [www.cje.ch](http://www.cje.ch)



# Annexes

- Quelques repères types de joueurs
- Quelques indicateurs d'un problème de jeu
- DSM – IV
- Quelques moyens pratiques
- Comorbidités
- Liste de questionnaires et indicateurs



# Quelques repères types de joueurs

- **Jeu récréatif**  
Sans problème-Divertissement-Loisir-Activité sociale-Milieu récréatif
- **Jeu problématique** -Quelques problèmes- Culpabilité -Querelles-Épisodes dépressifs-Grandes dépenses-Remboursement des pertes
- **Jeu excessif** - Nombreux problèmes et gravité de la dépendance-Dépression - Pensées suicidaires-Divorce-Dettes et pauvreté-Criminalité



# Quelques indicateurs d'un problème de jeu

- Jouer pour fuir ses problèmes ou des émotions telles que la tristesse ou la peur.
- Temps consacré au jeu.
- Penser constamment au jeu, même dans les moments où l'on ne joue pas.
- Négliger sa famille, ses amis, l'école ou le travail à cause du jeu.
- Mentir pour cacher ses activités de jeu.
- Commettre des délits pour jouer.



# DSM - IV

Au début des années 80, l'American Psychiatric Association reconnaît le jeu pathologique comme une maladie et le définit comme un trouble psychologique. Suivant cette **première approche**, le jeu pathologique se reconnaît à la présence, chez une personne, d'au moins cinq des dix critères établis dans la quatrième édition (1994) du *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) :

- 1. Préoccupation par le jeu.
- 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 de tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
- 5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (p. ex., des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).
- 6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes.
- 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 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 désespérées dues au jeu.



# Quelques moyens pratiques

- Jouer uniquement pour se divertir.
- Se fixer des limites de temps et d'argent consacrés au jeu.
- Savoir dire non à certaines occasions de jeu.
- Varier les loisirs et les plaisirs.



# Comorbidité

- **1.2.4 Comorbidité**

Plusieurs études ont démontré la présence de dépendances multiples chez les joueurs pathologiques. Par exemple, selon Dickerson et ses collaborateurs (1996a), 20 % des joueurs qui ont demandé de l'aide pour leurs problèmes de jeu avaient aussi une dépendance à l'alcool. La question de la comorbidité est importante puisqu'elle implique que **les intervenants devraient être formés pour faire face à ce double problème.**

Ladouceur, Vitaro et Arsenault (1998) ont déterminé, à la suite de Rosenthal (1989), six points communs entre la toxicomanie et le jeu pathologique :

- « 1) Une constante préoccupation vis-à-vis de l'activité et un grand affairément en regard d'activités connexes comme avoir suffisamment d'argent pour jouer, se procurer la substance consommée, se remettre des conséquences de l'activité, etc. ; 2) une progression qui se manifeste par une augmentation de la dose ou de la mise, de la fréquence de l'activité et de sa durée ; 3) un phénomène de sevrage [...] ; 4) une difficulté à reconnaître son problème ainsi qu'à diminuer ou cesser les comportements qui lui sont associés ; 5) des répercussions sur les plans social, familial et professionnel; 6) une persistance dans les activités en dépit d'une prise de conscience



# Liste des Questionnaires et indicateurs

- **DSM IV**
- **Indice canadien du jeu problématique**
- **Questionnaire de dépistage de CAMH**
- **SOGS**
- **Les 20 questions des GA**
- **IGT**

