

# Quelle est la place du Jeu dans le monde de la dépendance ?

**Rond-Point 2005**  
**Montréal, Québec**  
**Lundi, le 11 avril 2005**

Robert Ladouceur, Ph.D.

Professeur de Psychologie,  
Université Laval,  
Québec, Canada.

# Plan

---

1. Consensus...
2. Comment définir et mesurer le jeu excessif ou pathologique
3. Construit du jeu pathologique
4. Conclusions

# Consensus dans le domaine...

## Nous sommes d'accord ...

- La légalisation du jeu a pris une expansion importante au cours de la dernière décennie
- Le jeu crée un impact économique important
- C'est une activité économique très lucrative...  
.....pour ceux qui sont du bon coté de la table
- Plusieurs groupes différents sont impliqués  
.....avec des objectifs différents.....
- Son expansion a suscité et suscite toujours un débat social chaud et "houleux"
- Le jeu est une activité appréciée par plusieurs de nos concitoyens
- Malheureusement, certains présentent des problèmes de jeu

# Absence de consensus dans le domaine

---

- **Mais nous ne sommes pas d'accord au sujet...**
  - La prévalence du jeu pathologique
  - L'instrument idéal pour mesurer cette prévalence
  - Les mécanismes psychologiques pour expliquer le développement et le maintien de cette activité
  - La meilleure intervention pour aider les gens qui présentent ce trouble
  - Qui doit gérer le Jeu ? Nos gouvernements ? L'entreprise privée ? Un partage ?
  - Devons-nous poursuivre, arrêter ou réduire la disponibilité du jeu ?
  - Qui est responsable si une personne présente un problème de jeu ?

# Le joueur pathologique

**Le joueur pathologique a perdu le contrôle sur ses activités de jeu, ment, éprouve des problèmes au travail, à la maison, avec ses amis à cause du jeu, volera, et cherchera à se refaire....**



# Le joueur pathologique

---

**On ne s'entend même pas sur le terme à utiliser pour identifier ce problème:**

- ◆ Pathologique
- ◆ Excessif
- ◆ Compulsif
- ◆ Jeu problématique
- ◆ "Disordered Gambling"
- ◆ Niveau 3 "Level3"

# Le joueur pathologique: Comment le mesure-t-on ?

---

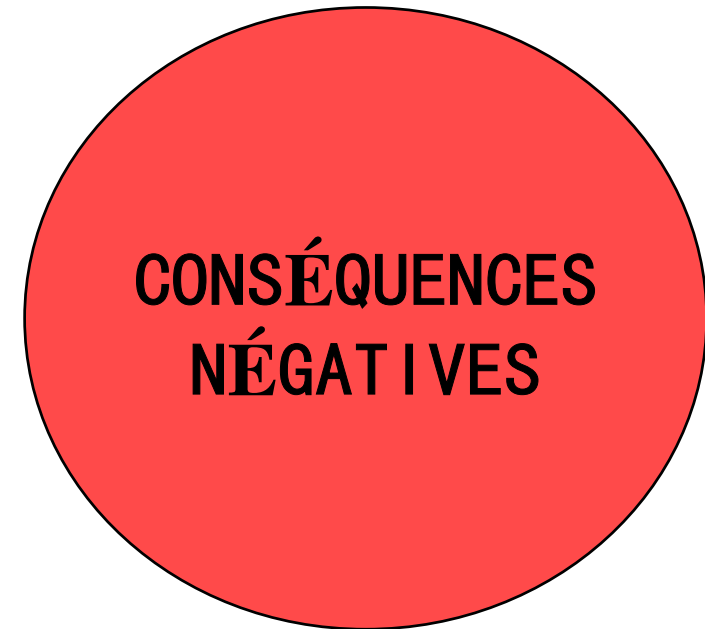
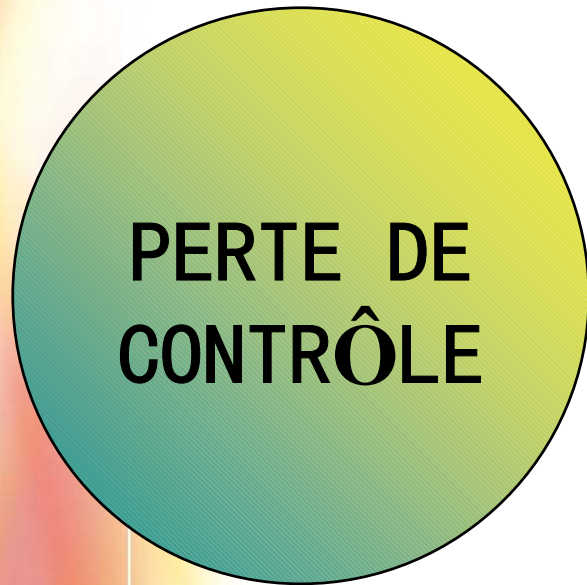
1. **SOGS**
2. **CPGI**
3. **DSM-IV**
4. **20 GA Questions**

# Qu'est ce qu'un joueur excessif ?

**Nous avons défini ce problème en termes de conséquences négatives:**

<b>SOGS</b>	-----➤	<b>16/20</b>
<b>CPGI</b>	-----➤	<b>5/9</b>
<b>DSM-IV</b>	-----➤	<b>5/10</b>
<b>20 GA</b>	-----➤	<b>13/20</b>

# Qu'est-ce qu'un joueur pathologique ?



# Le joueur pathologique

---

**Le joueur pathologique a perdu le contrôle sur ses activités de jeu,**

- Joue plus **d'argent** que prévu
- Joue plus **longtemps** que prévu
- Joue plus **souvent** que prévu

# Le construit....

---

**Que savons-nous du construit ?**

# Le construit....

---

## **Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002**

Robert Ladouceur, Christian Jacques, Serge Chevalier, Serge Sévigny, et Denis Hamel

# Méthode

---

8 842 québécois et québécoises, choisis au hasard, ont été sondés au sujet de leurs habitudes de jeu

À l'aide du SOGS ou du CPGI

On leur a demandé s'ils accepteraient de poursuivre l'entrevue dans un deuxième temps

# Méthode

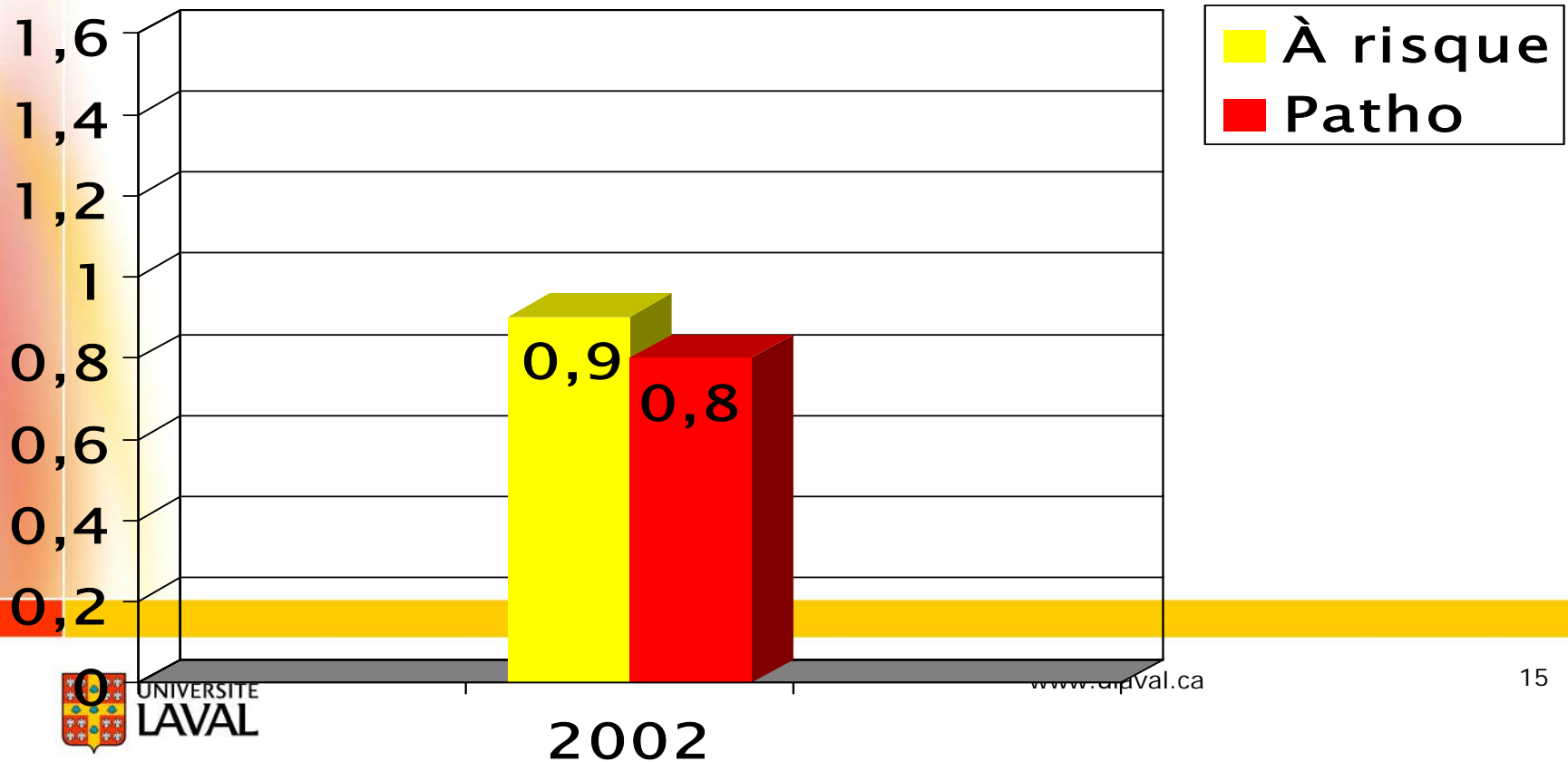
---

Ceux qui acceptent sont évalués par un clinicien d'expérience qui à l'aide d'une entrevue clinique doit déterminer si la personne souffre ou non de jeu pathologique.

Le clinicien ne connaît pas le score du participant obtenu lors de l'enquête téléphonique.

# Résultats

## Prévalence pour l'année en cours



# Résultats

---

## Les résultats obtenus à partir des entrevues réalisées par les cliniciens:

- 82 % des joueurs d'abord identifiés comme étant pathologiques ne sont pas confirmés par l'entrevue clinique.
- Par contre, 99 % des individus classés « sans problème de jeu » sont effectivement dans la bonne catégorie.

# Évaluation du jeu pathologique chez les jeunes

Robert Ladouceur<sup>1</sup>, Francine Ferland<sup>1</sup>, Christiane Poulin<sup>2</sup>, Frank Vitaro<sup>3</sup> et Jamie Wiebe<sup>4</sup>

1. École de Psychologie, Université Laval
2. Faculty of Medicine, Dalhousie University
3. École de Psycho-Éducation, Université de Montréal
4. Responsible Gambling Council, Ontario

## But de l'étude

---

Vérifier la concordance entre les scores obtenus au **SOGS-RA** par rapport à l'entrevue clinique

# Phase 1

---

- 631 adolescents, 15 à 17 ans (357 garçons)
- Provenant de 4 écoles secondaires et 3 regroupements de jeunes en Ontario (Canada)

# Phase 1

---

Le jeune complète d'abord SOGS-RA

- Jeunes sans problème (0 ou 1: N= 370)
- Joueurs à risque (2 ou 3: N = 139)
- Joueurs problématiques (4 et plus: N= 122)

# Phase 2

---

- Choix aléatoire de participants

80 Jeunes sans problème

83 Joueurs à risque

93 Joueurs problématiques

# Phase 2

---

Entrevue réalisée par un psychologue  
ne connaissant pas le score du jeune  
au SOGS-RA.

# Résultats

---

- Des 93 adolescents identifiés comme joueurs pathologiques au SOGS-RA
  - Seulement 7 ont été classifiés de la même façon à l'aide de l'entrevue clinique.
- On obtient donc une diminution de 92.5% du nombre de joueurs pathologiques.

# Principales questions à clarifier

---

- Personne questionnera l'existence du phénomène dont il est question ici:
- Sources de confusion
  - Joueur pathologique en traitement
  - Joueur pathologique non en traitement
  - Joueur qui présente des facteurs de risque
  - Joueur étiqueté comme « à risque »
  - Joueur problématique

# Principales questions à clarifier

---

- Construit du Jeu Pathologique
- Stabilité des habitudes de jeu...
- Absence d'études longitudinales

# Le jeu... fait-il parti de la famille des problèmes de dépendance ?

---

## Si on adopte les critères de la dépendance suggérés par Shaffer

- Craving or compulsion
- Loss of Control
- Persistence in the behavior despite adverse consequences

# Le jeu... fait-il partie de la famille des problèmes de dépendance ?

---

**Je crois que le jeu fait partie de la famille des problèmes de dépendance**

**Mais...**

**dans quelle mesure ?**

# Le jeu... fait-il partie de la famille des problèmes de dépendance ?

---

## Dans quelle mesure .....

- Cousins
- Frères et sœurs
- Deux frères ou deux sœurs
- Jumeaux...
  - Jumeaux homozygotes..

# Le jeu... fait-il partie de la famille des problèmes de dépendance ?

---

**Quand nous aurons précisé le construit du jeu pathologique, nous serons en mesure de mieux répondre à cette question.**

# Quelle est la place du Jeu dans le monde de la dépendance ?

**MERCI**

Robert Ladouceur, Ph.D.

Professeur de Psychologie,  
Université Laval,  
Québec, Canada.

# Jeu excessif et les média

Merci