

Jeu problématique / pathologique: quels mécanismes psychologiques?

Martial Van der Linden

Unité de Psychopathologie et Neuropsychologie Cognitive,
Université de Genève



Jeu problématique / pathologique: quels mécanismes psychologiques?

- Deux niveaux d'analyse ont été privilégiés :
 - les difficultés d'autocontrôle (de contrôle des impulsions ou impulsivité)
 - les croyances irrationnelles
- Certaines données empiriques suggèrent une relation entre ces mécanismes psychologiques et le jeu problématique / pathologique
- Apport limité à la compréhension du jeu problématique / pathologique:
 - Quelles est la contribution spécifique de ces facteurs au développement, au maintien, à la rémission et à la récurrence?

Limites des études sur les mécanismes psychologiques du jeu problématique / pathologique

1. Les recherches ont été le plus souvent entreprises sans référence à un cadre théorique précis
 - Exemple: la contribution de l'impulsivité

Jeu problématique / pathologique et impulsivité (questionnaires)

■ Echelles utilisées

- Barratt Impulsivity Scale (BIS-11)
- Eysenck Impulsivity Scale
- NEO Personality Inventory

Les données de la littérature indiquent (37 études sur 41) :

- une impulsivité plus élevée chez des joueurs pathologiques que chez des participants de contrôle
- un lien entre impulsivité élevée et profil de joueur à risque chez des participants issus de la population générale
- une relation entre impulsivité et sévérité des symptômes de jeu pathologique évaluée par la SOGS

Jeu problématique / pathologique et impulsivité

- Absence de cadre théorique spécifiant:
 - les différentes facettes l'impulsivité
 - les mécanismes psychologiques impliqués dans ces différentes facettes
 - la contribution de chacune de ces facettes (et des mécanismes reliés) au jeu problématique / pathologique

Impulsivité : plusieurs facettes

- Le modèle et questionnaire UPPS de l'impulsivité (Whiteside & Lynam, 2001; version en langue française: Van der Linden et al., 2006)

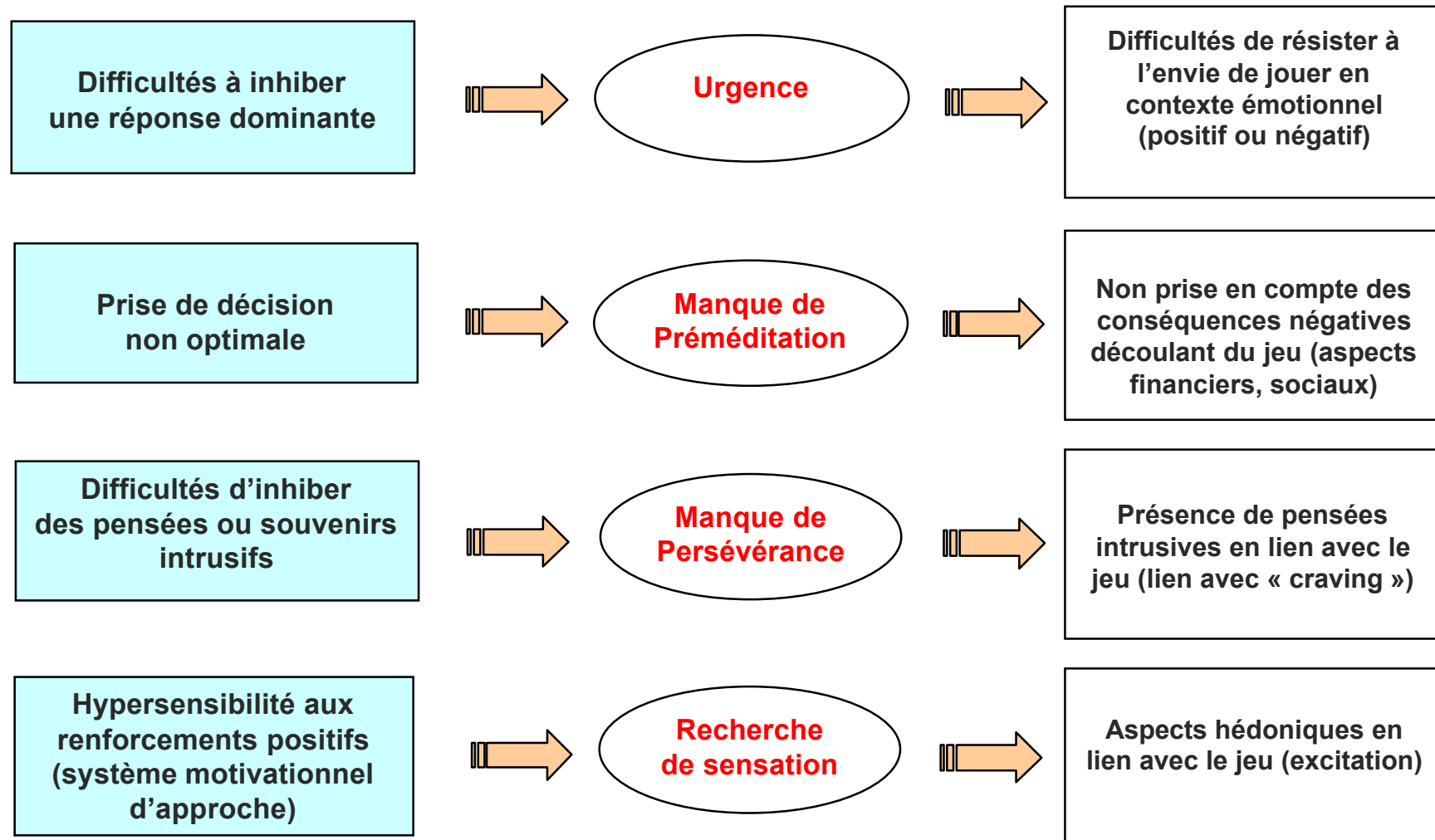
Urgence : exprimer des réactions fortes, surtout en condition émotionnelle (négative ou positive; urgence négative et urgence positive)

Manque de préméditation : ne pas prendre en compte les conséquences positives ou négatives d'une décision

Manque de persévérance : ne pas être capable de rester concentré sur une tâche ennuyeuse et/ou difficile

Recherche de sensation : s'engager dans des activités excitantes; ouverture face à de nouvelles expériences

Facettes de l'impulsivité et jeu problématique / pathologique : hypothèses (Van der Linden & Billieux, 2008)



Limites des études sur les mécanismes psychologiques du jeu problématique / pathologique

2. Les recherches ont été menées sur un seul mécanisme psychologique, sans prendre en compte les interactions entre différents mécanismes
 - Exemple: relations entre schéma interprétatif d'optimisme, systèmes motivationnels et illusion de contrôle

Schéma interprétatif interne du joueur: Optimisme ?

- Gibson & Sanbonmatsu (2004):
 - les optimistes ont des attentes de jeu positives et maintiennent ces attentes à la suite de pertes
 - les pessimistes, contrairement aux optimistes, réduisent leurs mises et attentes après des performances faibles
 - après des pertes, les optimistes se souviennent plus que les pessimistes des « quasi gains »

Lien entre schéma interne d'optimisme, systèmes motivationnels et illusion de contrôle

- Lien avec les systèmes motivationnels
 - aspects plus ou moins conscients (implicites)
 - liens avec systèmes motivationnels d'approche / d'évitement (de promotion / prévention)

- Lien avec croyances irrationnelles
 - Langens (2007): lien entre foyer motivationnel d'approche (de promotion) et le développement des illusions de contrôle (surestimation du contrôle que la personne peut exercer sur un résultat)

Limites des études sur les mécanismes psychologiques du jeu problématique / pathologique

3. Non prise en compte:

- de la variété des contextes et situations de jeu
- des différentes caractéristiques personnelles (genre, locus of control, style d'encodage interne ou externe, motivations, données sociodémographiques, etc.)
- exemple: les croyances irrationnelles

Jeu problématique / pathologique et croyances irrationnelles

- L'apparition de croyances irrationnelles (telles que l'illusion de contrôle) dépend de nombreux facteurs (voir Delfabbro, 2004):
 - **de facteurs contextuels**
 - la proximité temporelle entre l'action et la conséquence
 - l'importance de la situation par rapport à ses besoins (l'état émotionnel ou motivationnel)
 - un contexte développemental ayant conduit à l'apprentissage de ces croyances
 - etc.
 - **de facteurs personnels**
 - la motivation à contrôler
 - le genre
 - le « locus of control »
 - le style d'encodage interne ou externe
 - etc.

Jeu problématique / pathologique et croyances irrationnelles

- Il faut relever:
 - la présence de croyances irrationnelles chez des non-joueurs ou des joueurs occasionnels
 - l'existence de croyances irrationnelles en dépit de connaissances objectives (sur le hasard, etc.)
 - deux systèmes de raisonnement (Evans, 2004; Stanovich, 2004): un automatique et un contrôlé (analytique)
 - les croyances constituent un mécanisme de défense
 - maintenir les croyances en un succès futur
 - renforcer l'estime de soi
 - réduire l'incertitude ou l'anxiété

Jeu problématique / pathologique et croyances irrationnelles

- Une absence de distinction entre irrationalité normative et subjective
 - **Irrationalité normative**: le joueur est irrationnel dans la mesure où aucun consommateur rationnel n'entreprendrait une activité dont le rapport à long terme est négatif
 - **Irrationalité subjective** (du point de vue du joueur): les joueurs peuvent:
 - avoir des buts à court-terme: avoir un seul gain satisfaisant d'un montant donné, récupérer l'argent du jour avant, gagner assez d'argent pour acheter quelque chose, rester sur la machine aussi longtemps que possible car l'expérience est plaisante, etc.
 - vouloir satisfaire une variété de besoins (et pas uniquement gagner de l'argent): action /excitation, réduire la dépression ou l'ennui, rencontrer des gens, etc.

Gerda Reith (2007)

- Le jeu pathologique
 - comme un problème de consommation inadéquate (la liberté du consommateur: principe organisateur de la vie moderne)
 - la perte de contrôle mine l'idéal du consommateur libre

- Définition du joueur pathologique
 - **un sujet non contrôlé**: perte de contrôle, dirigé par les impulsions
 - **un sujet irrationnel**: forme irrationnelle d'activité économique
 - **un sujet dépendant**: facteurs physiologiques (similitudes avec dépendances aux substances)
 - **un sujet à risque**: forme de surveillance de la population qui dissout la notion de sujet et met à sa place une combinaison de facteurs de risque

- Une telle conception, socialement déterminée, a considérablement limité l'exploration des facteurs psychologiques, sociaux et culturels

Limites des études sur les mécanismes psychologiques du jeu problématique / pathologique

4. Explorations transversales et statiques de personnes considérées comme appartenant à une catégorie (distincte et limitée), plutôt que de considérer le jeu problématique / pathologique comme une étape particulière pouvant affecter un grand nombre de personnes dans leur trajectoire de joueur
 - Slutske (2006): le jeu pathologique ne suit pas nécessairement un décours chronique et persistant

Limites des études sur les mécanismes psychologiques du jeu problématique / pathologique

- Objectifs:
 - examiner les variations du comportement de jeu au sein de la population générale, en se focalisant sur les moments de changement
 - début, accroissement, réduction, automatisation ou création d'habitudes, prise de conscience du problème, recherche ou non d'aide, interruption du traitement, rétablissement spontané, récurrence
 - outre les processus d'autorégulation et les croyances irrationnelles, explorer longitudinalement les buts et motivations, affects, attitudes et perceptions de soi (conscientes et non conscientes) des joueurs
 - en lien avec différents types d'activité de jeu
 - en prenant en compte différentes variables socio-démographiques