

RADIOGRAPHIE

Le jeu peut devenir une drogue

En Suisse, l'augmentation de l'offre de jeu a pour conséquence une recrudescence du nombre de joueurs pathologiques.

"Lorsque le plaisir de jouer se transforme progressivement en besoin de jouer et que le besoin devient plus fort que la volonté d'arrêter, malgré les conséquences négatives pour la personne, on parle alors de dépendance au jeu, de jeu compulsif, excessif ou encore pathologique". Telle est la définition du jeu excessif, reconnu depuis 1980 comme une pathologie et répertorié, par l'Association américaine de psychiatrie, sous la catégorie des troubles de contrôle des impulsions.

Pourtant, la majorité reste des joueurs sociaux. Seulement une faible minorité - estimée à environ 1% de la population adulte en Suisse - devient, avec la pratique, des joueurs pathologiques. Comment bascule-t-on dans l'autre camp? "Il s'agit généralement d'un long processus. Souvent, nous retrouvons un gros gain au début de la carrière de joueur. Le jeu devient pathologique suite à un stress, une rupture, une perte d'emploi ou encore une dépression", répond le Dr Guido Bondolfi.

Un moteur: l'appât du gain

"Autres caractéristiques du trouble: une agitation lorsque l'on essaie d'arrêter ou de diminuer la fréquence des activités de jeu et une tendance à mentir pour dissimuler la fréquence de la pratique de jeu", expliquent le Dr Guido Bondolfi, médecin adjoint agrégé au département de psychiatrie, et Christian Osiek, psychologue clinicien, auteurs en 1998 d'une étude épidémiologique sur la prévalence du jeu pathologique en Suisse. De toute évidence, le jeu n'est plus un passe-temps. "L'appât du gain devient le moteur", précise Christian Osiek.

Dans la réalité, aux gains initiaux succèdent les premières pertes. Dès lors, changement de comportement: l'objectif est de se refaire "car le joueur a l'illusion de contrôler la machine (ndlr: la majorité des joueurs sont accros aux machines à sous)", précise Christian Osiek. Cette phase aboutit à diverses complications et, finalement, le joueur entre dans une période de désespoir. Quelque 15 à 20% commettront même une tentative de suicide.

Autres dépendances

Dans la pratique clinique, on constate que le jeu excessif est une addiction semblable aux dépen-



L'objectif du joueur est de se refaire car il a l'illusion de contrôler la machine.

dances aux substances (drogue, alcool). "Comme un autre dépendant, le joueur a besoin d'augmenter les doses: jouer toujours davantage pour obtenir la même satisfaction. On retrouve la même recherche d'un état d'euphorie et la même tolérance. En période de sevrage, les symptômes sont similaires: irritabilité, humeur dépressive, pensées obsédantes. Enfin, le lien abstinence-rechute est aussi fort. La grande différence est l'idée obsédante de vouloir se refaire, présente seulement chez le joueur", analyse le Dr Guido Bondolfi.

Pour les uns comme les autres, les conséquences

sont catastrophiques. Cela va des conflits de couple ou de famille, aux dépressions, en passant par des situations financières désespérées ou la perte d'emploi. "Les situations de vie sont dramatiques. Il y a une souffrance psychologique et une misère énorme chez ces gens", insiste Christian Osiek. Ajoutons que 36% des joueurs pathologiques ont aussi une consommation abusive d'alcool.

Manque de prévention

Pour soigner cette maladie, des thérapies existent (lire ci-dessous). Mais il a été clairement démontré que la prévalence des joueurs pa-

thologiques s'accroît avec l'augmentation de la disponibilité des activités de jeu. Ce qui préfigure un problème de santé publique majeur si l'on sait qu'avec l'ouverture récente de 21 casinos, la Suisse compte désormais la plus forte densité de maisons de jeu d'Europe! Les deux thérapeutes tirent donc la sonnette d'alarme: "Il est souhaitable que des efforts soient entrepris sur le plan national et cantonal afin de développer des réseaux de prévention et de soins destinés aux joueurs à problème".

Giuseppe Costa

ECHOS-SCOOPS

Evaluation du Quai 9

Dans un récent rapport au Grand Conseil, le Conseil d'Etat invite les députés à élargir les prestations du Quai 9. Inauguré en décembre 2001, ce lieu d'accueil offre la possibilité aux usagers de s'injecter des drogues. Les mineurs ne sont pas autorisés à entrer dans la salle d'injection.

Cette structure dont la gestion est assurée par le Groupe Sida Genève, dispose également d'un service d'échange de seringues, d'un local de soins et fournit des prestations d'informations sociales. En 2002, 736 personnes, dont 25% de femmes, sont venues dans cette structure.

L'évaluation faite par l'Institut universitaire de médecine sociale et préventive de Lausanne montre que les moyens mis en œuvre sont conformes à la mission de réduction de risques, notamment infectieux, définie par le Conseil d'Etat. Ce qui confirme le bien-fondé des missions de prévention et promotion de la santé de Quai 9. A terme, un deuxième lieu d'accueil devrait être créé.

Débusquer les motivations profondes

Le Centre Envol traite les joueurs pathologiques comme les toxicodépendants.



Le Tactilo se trouve dans certains bistrotts. Lorsque l'on en devient accro, cela peut faire autant de dégâts qu'avec un jeu de hasard.

Perdre de l'argent, s'endetter, se ruiner. Que ce soit à cause de la roulette, des machines à sous ou encore du Tactilo (jeu de grattage sur écran considéré comme un terminal de loterie et non comme un jeu de hasard), la spirale peut devenir infernale. Mais des solutions pour s'en sortir existent.

Même besoin que celui du toxicomane

A Genève, "Rien ne va plus, centre de prévention des problèmes de jeu excessif", association à but non lucratif créée en automne 2000, fait de la prévention en menant des campagnes d'information et soutient les personnes touchées par les problèmes

de jeu excessif au travers de ses différents services, dont le Centre Envol⁽¹⁾.

"Les gens viennent lorsque c'est grave. Ils arrivent d'eux-mêmes ou sont envoyés par leur entourage ou les casinos (ndlr: en Suisse, dans le cadre de la loi sur les maisons de jeu, les casinos doivent être en relation avec un centre de prévention et

de traitement et financer la formation du personnel pour détecter les joueurs à problèmes). Les critères diagnostiques et les formes de traitements sont très semblables à ceux des dépendances aux substances (alcool, tabac, drogue)", explique le Dr Christine Davidson, médecin psychiatre, responsable du Centre Envol.

Une thérapie axée sur la motivation

De fait, comme pour les dépendances aux substances, ce sont les mêmes mécanismes et les mêmes neurotransmetteurs (dopamine, sérotonine) qui entrent en action chez les joueurs pathologiques. "Le besoin est le même que celui du toxicomane ou de l'alcoolique. Les joueurs parlent d'adrénaline, de plaisir", note Philippe Maso, infirmier spécialiste clinique.

Dans le traitement, les approches thérapeutiques

les plus efficaces sont dérivées du modèle cognitivo-comportemental. "Axée sur la motivation, la thérapie offre au joueur un apprentissage de stratégies qui vont le mener à la réduction ou à l'abstinence. Il faut l'aider à changer de comportement en développant la motivation et lui permettre de remettre en question son système de croyance vis-à-vis du jeu", résume le Dr Christine Davidson.

En traitant par groupes de huit personnes au maximum, sur une durée moyenne de quatre mois, et en complétant par des thérapies individuelles, le Centre Envol obtient de très bons résultats (82% d'objectifs atteints). Un succès encourageant pour cette structure à l'heure où les patients sont en augmentation et que les jeunes, accros aux jeux vidéo, sont également concernés. "Ils sont plus nombreux à venir car ils ont

pris conscience que c'est une maladie", précise le Dr Christine Davidson. En ce qui concerne le groupe d'entraide pour les joueurs, celui-ci est gratuit afin de faciliter l'accessibilité aux soins pour ces patients dont les situations financières sont la plupart du temps très précaires.

G.C.

(1) Pour toute information, le Centre Envol répond au 022 718 88 66.

pub

CORDONNERIE Barral Jésus
5, rue John Grasset-1205 Genève
Tél. 022/320 48 24



À deux pas de l'hôpital
talons minute-clefs minute-gravure