

Que fait la Belgique pour enrayer le fléau du jeu pathologique ?

- Le Conseil supérieur de la santé (CSS) a présenté lundi ses recommandations et pistes de gestion du jeu pathologique.
- Le CSS prône notamment une détection précoce du problème ainsi qu'une prise en charge multidimensionnelle.
- Il veut aussi réguler l'offre et interdire la pub.

Une nouvelle définition

Un trouble addictif. Le jeu pathologique est défini dans la nouvelle version du Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM5) comme un trouble addictif, alors qu'il était auparavant considéré comme un trouble du contrôle des impulsions. C'est une combinaison de facteurs personnels, environnementaux (disponibilité, acceptabilité) et liés au jeu (pourcentage de gain, délai entre la mise et le gain, etc.) qui intervient dans le développement du jeu pathologique.

Il faut interdire la publicité pour les jeux

Enfin, le Conseil supérieur de la santé (CSS) se penche sur la problématique et diffuse une information sur le jeu pathologique. “*Le voilà, le scoop, selon Serge Minet, thérapeute clinicien spécialisé dans le jeu, la nouveauté c’est le fait que le CSS se manifeste enfin, bouge et fait quelque chose. Ce qui est important, c’est de se dire que l’on se réveille au niveau officiel, que l’on parle d’une pathologie qui est silencieuse, secrète...*”

Lundi matin, en effet, la cellule générale drogues du CSS a présenté sa vision coordonnée du jeu pathologique, défini comme un trouble addictif, ainsi que des pistes de gestion du problème et des recommandations à prendre simultanément à divers niveaux, pour la prise en charge. Il recommande ainsi de développer la recherche dans ce domaine par des études épidémiologiques et sociologiques et renforcer l’offre de soins existante. Le CSS conseille aussi d’interdire la publicité pour l’offre de jeux, de réduire la disponibilité, réguler cette offre, rendre obligatoire pour les institutions de jeux la signalisa-

tion et l’orientation des joueurs à problèmes vers les soins. Il souhaite aussi améliorer la connaissance de la dépendance aux jeux et de l’offre de soins disponibles.

De plus en plus de jeunes joueurs

Dans cet avis, on peut aussi lire que les plus jeunes sont particulièrement à risque. Selon une étude du CHU Brugmann menée sur 2 000 élèves francophones âgés de 12 à 18 ans, 50,1 % des sondés avaient joué au moins une fois à un jeu de hasard ou d’argent les 6 mois précédents l’enquête. Et d’après une enquête de la KULeuven-Limbourg, 6,1 % des élèves de Wallonie qui avaient joué à un jeu de hasard l’année précédente et 3,1 % de ceux de Flandre étaient des joueurs problématiques. Cette étude montre aussi que ce sont surtout les paris sportifs – pourtant interdits aux moins de 18 ans – qui sont achetés par les mineurs. Aussi le CSS prône-t-il une détection précoce et une prise en charge multidimensionnelle.

L. D.

“Les généralistes doivent être (in)formés”

Entretien Laurence Dardenne

Consulté à titre d’expert dans le cadre de cette réflexion, Serge Minet, thérapeute clinicien, est à l’origine de la création de la Clinique du jeu pathologique Dostoïevski de l’hôpital Brugmann.

Quel est le pourcentage de joueurs pathologiques dans la population générale en Belgique ?

Malgré l’offre croissante de jeux (casinos, paris sportifs, jeux en ligne, à gratter...), on se situe toujours aux alentours du même pourcentage de joueurs pathologiques, à savoir entre 5 à 8 % de la population. Mais il faut souligner que ce “petit nombre” draine derrière lui un nombre considérable de personnes en souffrance (famille, parents, enfants...), qui subissent les conséquences de cette pathologie à long voire très long terme. D’autant qu’avant que la pathologie soit prise en compte, c’est-à-dire avant que le joueur reconnaisse qu’il est malade du jeu, il y a souvent de longues années qui se sont écoulées pendant lesquelles le joueur a joué secrètement en solitaire.

Qui sont ces joueurs ? Y a-t-il un profil type ?

Pas vraiment. Il n’y a pas d’âge, même si, pour ce que j’ai pu observer dans mes consultations, la population a rajeuni. Le jeu est ouvert à toutes les catégories sociales et professionnelles. Il y a davantage d’hommes que de femmes. Quant aux personnalités, ce sont des gens le plus souvent sympathiques, malins, relativement intelligents et manipulateurs car ils vont devoir organiser une double vie pour maintenir le jeu. Ils ont une capacité de mensonge qui est extraordinaire. Mais s’ils mentent dans le jeu, ce n’est pas pour autant qu’ils vont mentir pour tout le reste. Sinon, la pathologie résulte de la rencontre avec un jeu à un moment

donné sur une personnalité qui n’est pas nécessairement fragile, mais qui est particulière, plus sensible... Et c’est surtout le fait d’avoir gagné une première expérience de jeu qui vient renforcer le fait que l’on peut gagner aux jeux de hasard. La plupart des joueurs pathologiques ont une expérience de gain au départ et, forts de ce gain, ils maintiennent leur croyance qu’ils vont pouvoir continuer à gagner.

Faut-il s’inquiéter du nombre croissant de jeunes joueurs ?

Il faut en tout cas être attentif et développer une information suffisante. S’il y a davantage de joueurs jeunes, c’est le fait des jeux en ligne. Le phénomène qui se propage via Internet peut effectivement en ce sens devenir inquiétant.

Certains jeux sont-ils plus dangereux que d’autres ?

Les jeux dangereux sont ceux qui ont un résultat immédiat, car ils provoquent dans le cerveau une réaction de jouissance, qui est la jouissance de perdre de manière inconsciente, laquelle provoque la dépendance au jeu.

Comment peut-on jouir de perdre ?

Au moment où je vais jouer, à la roulette, par exemple, je mise; je crois que je vais gagner, je vais gagner, je suis certain que je vais gagner et dès que l’on annonce le résultat, il y a un chiasme, un croisement entre l’espérance du gain et la certitude de la perte qui provoque chez le joueur une jouissance au niveau neurocérébral qui est comparable à toutes les jouissances, qu’elles soient sexuelles ou autres. A la différence que pour le jeu, il n’y a pas de temps de récupération. Dès qu’il a joué, le joueur peut rejouer. Jouer au jeu, c’est donc jouir de manière pathologique. Le jeu pathologique, c’est la jouissance au jeu.

Que peut-on dire de notre offre de soins ?

Elle se développe de plus en plus. Il y a un

progrès réel, même si certains services ne sont pas suffisamment informés au niveau de l'accompagnement des joueurs. Je pense essentiellement aux médecins. Il faut que les généralistes soient formés et informés sur la pathologie secrète. Les patients viennent consulter pour de l'anxiété, une dépression, et derrière elle, il y a le jeu. Mais je songe aussi aux travailleurs sociaux confrontés dans les CPAS à des problèmes de surendettement. Il y a aussi toute une formation particulière à faire au niveau du personnel des casinos et autres lieux de jeux. L'offre de soins existe, mais elle se mélange un peu à toutes les autres formes de dépendances. Sur Internet aussi, il y a des groupes d'entraide pour les joueurs. En-

core faut-il y accéder. C'est souvent la famille qui joue un rôle à ce niveau, car c'est plus rarement le joueur qui ira de lui-même vers une structure d'aide.

Quelles sont les mesures les plus efficaces pour se soigner ?

Cela dépend des personnes. Cela peut être un lien avec un thérapeute ou un groupe d'entraide de joueurs anonymes avec un soutien thérapeutique. Le travail que je fais personnellement en thérapie est sous forme contractuelle où j'arrive à réaliser un contrat d'abstinence que le joueur peut signer. Cela nécessite tout un travail préalable de mise en confiance, de motivation... D'autres mesures efficaces seraient de diminuer l'offre des jeux, arrêter les publicités auxquelles on est soumis de manière permanente. Tous ces aspects sociaux viennent entretenir la pathologie.