

L'utilisation de l'approche systémique dans la prévention et le traitement du jeu compulsif

Isabelle Cyr, B.sc. Psychologie. B.sc. Service social. T.s. Thérapeute

Josée Dostie, B.A. Psychologie. Thérapeute

Maison l'Odysée pour joueurs compulsifs

Déroulement

- | | |
|---------------|---|
| Introduction: | Présentation de la Maison l'Odysée et des intervenantes |
| PARTIE 1: | Prévention du jeu auprès des jeunes et de leur parents |
| PARTIE 2 : | Services offerts aux proches de joueurs compulsifs |
| Conclusion : | Questions, commentaires |

POURQUOI L'APPROCHE SYSTÉMIQUE ?

Maison l'Odyssée

- Fondée en 1999
- Unique au traitement excusif du jeu compulsif
- 28 jours, cure fermée
- 2 ateliers par jour
- Approche Ladouceur, globale, bio-psycho-sociale, spirituelle
- Activités physiques
- Relaxation, 24 heures





Partie 1

Activités de prévention auprès des
jeunes et de leurs parents

Projet prévention : Évitez le piège

- PHASE 1 : Prévention auprès de jeunes de secondaire 1 et 2.
- Objectifs du projet:
 - 1- D'informer les jeunes de 12 à 13 ans sur la nature et les risques associés aux jeux de hasard et d'argent, incluant le jeu de poker;
 - 2- De les aider à acquérir ou à renforcer leurs habiletés sociales;
 - 3- De modifier leurs perceptions erronées face au jeu.

Phase I

Cet atelier est d'une durée de 75 minutes dans lequel nous présentons la problématique du jeu compulsif. Nous interagissons avec les jeunes pour qu'ils comprennent bien les notions suivantes : jeux de hasard versus jeux d'habileté, les pensées erronées et les illusions de contrôle.

- Thèmes abordés : (conscientisation)
 - Les dépendances
 - Système d'adaptation de la personne dans son environnement
 - Le but d'une thérapie et qui en bénéficie
 - Système de valeur et besoins
 - Les sujets abordés en thérapie

Phase I

- Thèmes abordés (suite):
 - Les raisons de jouer
 - Cycle des dépendances (cercle vicieux)
 - Le suicide, les solutions, les ressources
 - Définition du hasard/chance
 - Exemple : La chance est dans le sang (l'importance de l'influence parentale, du système)
 - Habileté VS Hasard
 - En quoi le poker est différent
 - Exemple: Parents qui commandent des cartes de crédits

Phase I

- Thèmes abordés (suite) :
 - Le jeu du boulier
 - Comment se développe une dépendance ?
 - Pensées erronées
 - Illusion de contrôle
 - Superstitions
 - Apprentissages familiaux
 - Conséquences
 - Comportements inappropriés (questionnement sur leurs comportements)
 - Qu'ont-il retenu ? Objectif : Jeu responsable

Phase II



- Atelier conférence auprès des parents d'adolescents
- Objectifs:
 - 1- Augmenter les connaissances des parents d'adolescents en matière de risques associés à la consommation de jeux de hasard et d'argent sur internet.
 - 2- Habilitier les parents à l'aide d'outil et de moyens à assumer une saine gestion des comportements de leurs enfants face au temps passé devant l'ordinateur et sur internet.
 - 3- Conscientiser les parents à l'influence que leurs propres habitudes de jeu peuvent avoir sur leurs enfants.
- * Les systèmes de valeurs familiales, la communication.

Phase II

Atelier d'une durée variable selon le besoin du milieu variant entre 30 et 90 minutes. La rencontre interactive offre aux parents de l'information : sur les jeux les plus populaires auprès des jeunes, sur les pensées erronées, sur comment avoir une bonne gestion de l'ordinateur et sur les attitudes parentales à adopter.

Thèmes abordés :

- Qu'est-ce que le jeu compulsif ?
- Le cercle vicieux
- La problématique du jeu chez les jeunes
 - Statistiques, risques, raison du jeu chez les jeunes

Phase II

Thèmes abordés (suite) :

- Facteurs de risques de développer un problème de jeu
- Signe d'un problème de jeu chez les jeunes
- Toujours en lien avec la « cyberdépendance ». Parents inquiets.
 - Se sentent impuissants, ne connaissent pas la technologie
- Différence entre jeux de hasard et jeux en ligne et les différentes conséquences
- Boulier (si le temps le permet)
 - Illusions de contrôle
 - Pensées erronées
 - Parallèle avec ateliers donnés dans les écoles

Phase II

Thèmes abordés (suite) :

- Jeu vs alcool et drogue (effet)
- Le hasard et idées préconçues
 - « J'te gage que »
- Pièges sur Internet
 - Pop up
 - Cartes de crédit prépayés (achat, pornographie, jeu...)
- Hasard vs habileté et particularité du poker
- L'influence des habitudes de jeu des parents
- Trucs et astuces en ce qui concerne l'ordinateur
- Attitudes à adopter (compétences parentales)

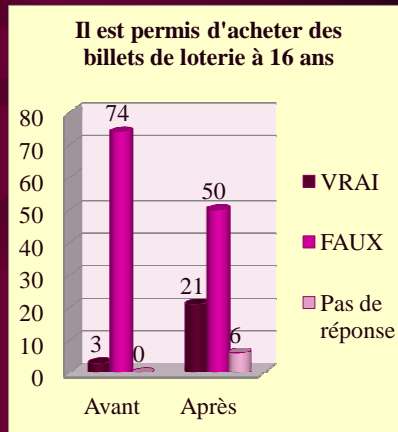
Phase II

Vérification des connaissances et apprentissage via un questionnaire (avant/après).

- Inspiré de l'évaluation de programme, Novembre 2003, de l'Université McGill. Programme de sensibilisation sur le jeu pathologique. révisé par Mme. Marilyn Plourde, Chargée de cours, mesure et évaluation, Université Laval.
- N = 77 (parents rencontrés pour atelier complet)
- Oublis de certains parents de remplir le questionnaire à la fin de l'atelier. Marge d'erreur.

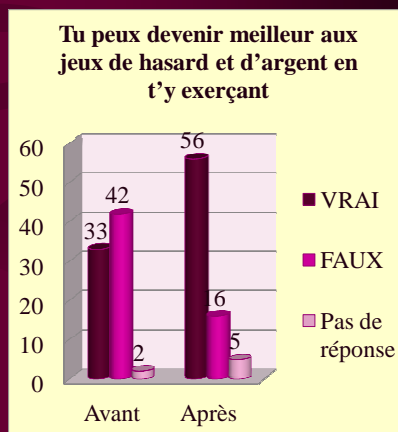
Résultats du questionnaire aux parents - Question 1

- Confusion
- Information sur les cartes de crédits (16 ans)
- Effet : Porter plus attention dans les ateliers à venir afin d'être le plus claire possible.



Question 2

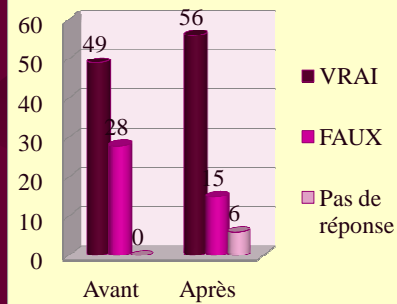
- Information sur le poker peut porter à confusion.
- Effet : Mettre plus l'emphase sur les notions de hasards.
- Parents inscrivaient souvent "POKER" dans la marge. (piège?)



Question 3

- Statistiques en vigueur à ce moment là : Vrai
- 13,5% des jeunes de 4 et 5^{ème} secondaire sont des joueurs problématiques. (Vitaro, 2005)

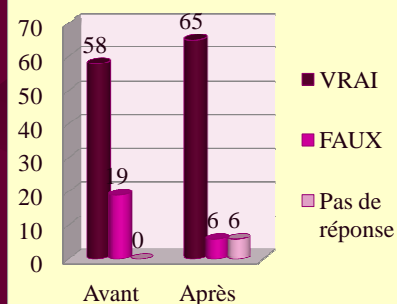
Le jeu est un problème plus fréquent chez les jeunes que chez les adultes



Question 4

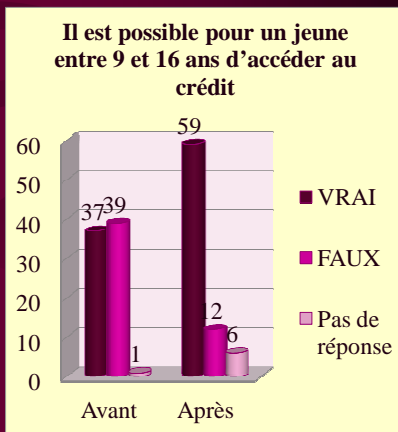
- Peut...
- Vérifier la notion de danger et la banalisation de cette dépendance.
- Ouvrir sur un questionnaire

Mon enfant peut devenir dépendant au jeu en grattant un billet de loterie



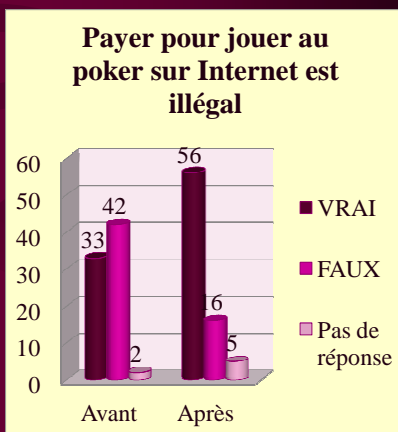
Question 5

- Cartes de crédits prépayées
- Éviter de généraliser et de faire peur.
- Explication des possibilités



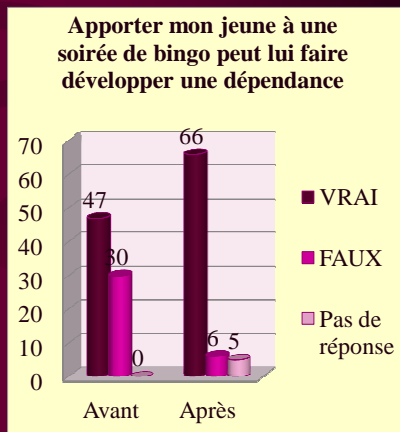
Question 6

- Au moment des ateliers : VRAI
- Maintenant loto-Québec seulement
- Certains l'ont indiqué dans la marge. (loto-Québec)



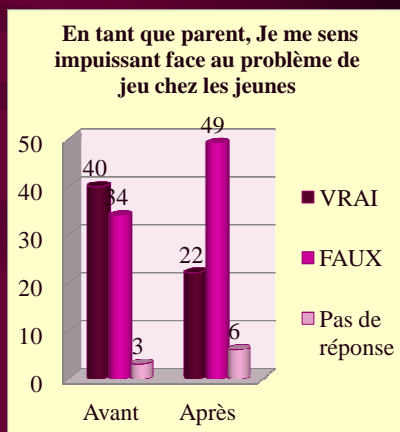
Question 7

- Peut...
- Même vérification que la question 4.
- Les parents voient plus le danger.
- La question 8 a dû être retirée en raison d'une erreur d'interprétation dans le questionnaire.



Question 9

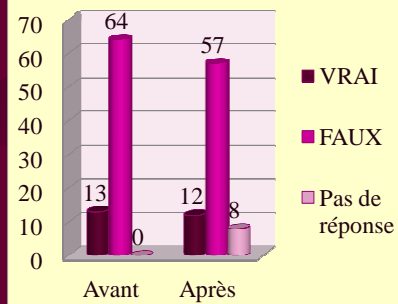
- Vérifier l'efficacité de l'atelier sur les parents.
- Bonne amélioration



Question 10

- Les inquiétudes restent malgré tout...

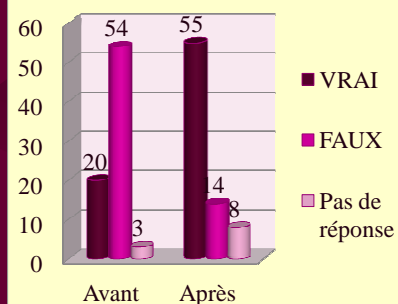
En tant que parent, je n'ai pas d'inquiétude quand mon jeune est devant l'ordinateur



Question 11

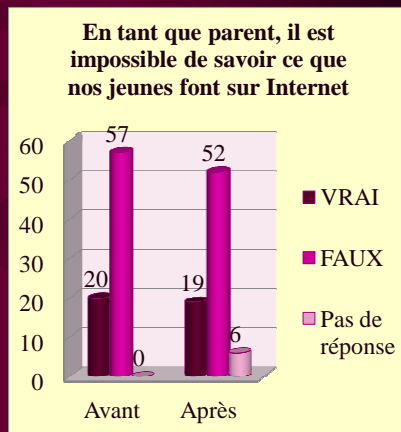
- Les parents repartent avec l'impression d'être plus outillés et de pouvoir mieux intervenir auprès de leur jeune.

En tant que parent, je me sens outillé pour intervenir auprès de mon enfant



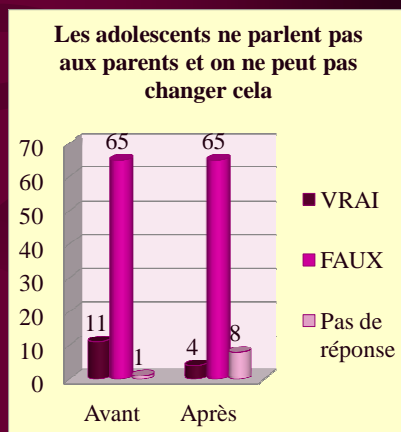
Question 12

- Malgré les trucs donnés, les parents sont conscients que les adolescents leur cachent des choses.
- L'important est d'avoir une ouverture à la discussion



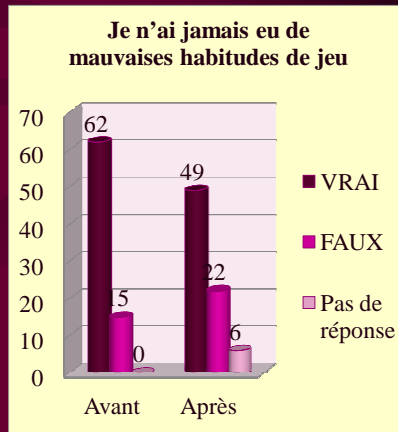
Question 13

- Parents conscient qu'il y a quelque chose à faire pour ouvrir cette discussion avec leur adolescent.



Question 14

- Prise de conscience par rapport à leur comportement de jeu.



Résultats

- Diminution du sentiment d'impuissance et d'inquiétude
- Augmentation du sentiment d'être outillé en tant que parent et prise de conscience de leurs mauvaises habitudes de jeu

	Bon sentiment Avant	Bon sentiment Après	Amélioration	
9-VRAI	40	22	18 (23%)	↓ Sentiment d'impuissance
10-FAUX	64	57	7 (9%)	↓ inquiétude
11-VRAI	20	55	35 (45%)	↑ Sentiment d'être outillé
14-VRAI	62	49	13 (17%)	↑ conscience habitude de jeu
Total			73 (24%)	

Résultats (suite)

- Meilleures pratiques
- Limite et faiblesses du projet
- Amélioration à apporter

Partie 2

Services offerts aux proches du
joueur compulsif

L'ApProche

- Du soutien et de l'information à portée de main.
- Pour ceux qui côtoient une personne au prise avec un problème de jeu excessif.
- 6 rencontres, deux fois par année.
- Places limitées.
- Gratuité

Notre collaborateur

- Le centre publique de réadaptation en dépendances de la région de Chaudière-Appalaches, le CRAT-CA.
- L'ApProche visite les villes de Lévis et de Sainte-Marie. Locaux Odysée et CRAT-CA

Nos partenaires d'action

- ACEF* Amiante Beauce-Etchemins
- ACEF Rive-Sud

* Association coopérative d'économie familiale

Groupe ouvert

- Nombre de participants variés selon les thèmes et selon les disponibilités
- 18 participants; hiver 2010
- 12 participants; hiver 2011
- Maximum de 20 personnes pour faciliter les échanges.

Recrutement

- Publicité dans les journaux.
- Dépliants de notre service.
- Information dès l'entrée dans nos services.
- Information dès l'entrée dans les services du CRAT-CA.

L'entourage:

- Un incitateur à se prendre en charge...
- Une demande d'aide de l'entourage amène parfois le joueur à se mettre en action.

« Ma mère joue, je ne sais plus quoi faire... »

Les participants

- Fratrie
- Parents
- Enfants (adultes)
- Conjointes / conjoints
- Familles élargies
- Autres

♠ *Jusqu'à 3 participants pour un seul joueur*

Le joueur en lien avec eux

- Est présentement en thérapie à L'Odyssée;
- A terminé sa thérapie à L'Odyssée;
- Est suivi à l'externe avec le CRAT-CA;
- Est abstinente ou en rechute;
- Est en phase active de jeu et n'est pas connu ni de L'Odyssée ni du CRAT-CA.

Objectifs des rencontres

- Permettre de mieux comprendre le jeu excessif.
- Exprimer ses doutes et angoisses en toute liberté.
- Trouver des réponses à ses questions.
- Favoriser le rétablissement du joueur qui vit près de la personne.
- Reprendre du pouvoir sur sa vie.

Ce que vit l'entourage

- | | |
|-------------|--------------|
| ◆ Doute | ◆ Épuisement |
| ◆ Stress | Impuissance |
| Insécurité | Dépression |
| Culpabilité | Colère |
| Contrôle | |
| Anxiété | |

Rencontre 1

Les conséquences du jeu excessif

- Présentations des participants
- Fonctionnement et déroulement
- Les attentes des participants
- Remise d'une pochette d'information

Les attentes des participants

- Comprendre (la double vie du joueur)
- Savoir comment agir au quotidien
- Comment se protéger financièrement
- Se retrouver entre eux et pouvoir exprimer librement ce qu'ils vivent...

*"Je voudrais savoir comment vivre **ma** vie..."*

Rencontre 1 (suite)

Questionnaire sur les conséquences chez le proche du joueur;

- Financières (dettes, comptes en retard, faillite...)
- Conditions de vie (épicerie, dépenses courante, maison...)
- Personnelles (culpabilité, impuissance...)
- Conjugales / familiales (séparation, négligence des enfants...)
- Santé physique / mentale (fatigue, anxiété...)
- Légales (vol, fraude...)
- Professionnelles (absentéisme, perte d'emploi...)

Discussion

Rencontre 2

La dynamique du jeu

- Retour sur la semaine des participants
- Joueur occasionnel vs joueur pathologique
- Causes du jeu excessif
- concepts fondamentaux:
 - ♣ Hasard et adresse
 - ♦ indépendance des tours
 - ♠ espérance de gains
- La chaîne des comportements
- Phase du jeu pour l'entourage
- Phase du jeu pour le joueur

Rencontre 3

L'ApProche reçoit un invité

- Joueur abstinente depuis 12 ans; aucune rechute à son parcours
- Intervenant à la Maison l'Odyssée
- A cessé toute consommation
- Raconte son histoire à l'entourage
- Répond aux questions des participants

Rencontre 4

La codépendance

- Retour sur la semaine des participants
- Définitions, caractéristiques et mythes de la codépendance
- Comportements des parents et conjoints codépendants
- Échanges et discussions

Rencontre 4 (suite)

Définition:

" L'individu codépendant est celui qui s'est laissé affecter par le problème d'un autre individu, et qui se fait une obsession de contrôler le comportement de cette autre personne. "

M. Beattie, 1992

Rencontre 4 (suite)

TRAITEZ LES GENS
COMME S'ILS
ÉTAIENT CE QU'ILS
DEVRAIENT ÊTRE ET
VOUS LES AIDEREZ À

Rencontre 5

Les attitudes aidantes

- Retour sur la semaine des participants
- Les attitudes aidantes:
 - Celles déjà essayées?
 - Ont-elles fonctionnées?
- Les attitudes à privilégier et à éviter
- Principes d'une bonne communication

Rencontre 6

L'aspect financier

- Retour sur la semaine des participants
- Présentation de notre invitée de L'ACEF*
- Comment se protéger financièrement:

État des finances	Solutions à l'endettement
Faire un budget	Faillite, entente avec créancier
Compte commun	Consolidation de dettes, etc.
- Questions des participants

* Association coopérative d'économie familiale

- De la documentation leur a été remise à chacune des rencontres
- Une évaluation verbale à la rencontre 3 permet de faire les ajustements nécessaires s'il y a lieu et de mieux répondre aux attentes des participants
- Une évaluation écrite à la fin de la session est complétée par les participants

Évaluation écrite

- Des rencontres en générales
- De leur utilité
- Du climat du groupe
- Des animatrices
- Des invités
- Etc.

Quelques commentaires

- *" Ce qui m'a été utile, c'est de mieux connaître le joueur et moi-même; mes comportements de sauveteur."*
- *"Le partage avec les autres en début de rencontre m'a beaucoup aidé. J'étais à l'aise de raconter ce que je vivais. Ça m'a permis de me libérer, de parler de mes émotions."*
- *"Comprendre et acquérir des outils, c'est ce que j'ai apprécié ainsi que les échanges de vécu avec les autres."*
- *"Je suis contente d'avoir participé à ces rencontres, cela m'a bien aidé dans mon quotidien."*

Les impacts sur le joueur

- La demande d'aide de l'entourage est parfois un incitateur de prise en charge
- Est encouragé de savoir que son entourage participe au groupe
- Cela l'incite à plus d'effort pour son rétablissement
- Cela facilite son retour à la maison
- Vit moins de jugement et plus de compréhension de la part de l'entourage

Impacts (suite)

- Cela améliore la communication et la relation entre lui et son entourage
- Incite aux confidences (le joueur va davantage le dire lorsqu'il a envie de jouer et demande de l'aide)
- Connaît une meilleure prise en charge (le joueur se responsabilise davantage lorsque l'entourage cesse d'être codépendant et qu'il se protège)

Questions ?