

# Facteurs psychologiques

## QUELLE EST LA DÉFINITION DE CES FACTEURS?

Ces facteurs correspondent aux caractéristiques psychologiques qui peuvent mener à un niveau de jeu préjudiciable, tels les traits de personnalité, les styles d'adaptation, la perception de soi, les croyances sur le jeu et la présence de troubles de santé mentale. Le facteur décrit également les influences de l'apprentissage social, des expériences défavorables durant l'enfance et du développement de la vie.

## EN QUOI CES FACTEURS SONT-ILS IMPORTANTS?

Les caractéristiques psychologiques sont façonnées par la biologie d'une personne et par son environnement. Ce facteur permet de mieux comprendre en quoi ces caractéristiques individuelles, ainsi que les environnements sociaux, peuvent affecter le jeu.

## SUR QUELS SUJETS PORTENT-ILS?

### Personnalité et tempérament

La personnalité et le tempérament établissent les différences de pensées, de sentiments et d'actions d'une personne à une autre. Les personnes ayant des niveaux d'impulsivité plus élevés sont plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu. L'impulsivité est la tendance à agir de façon imprudente sans penser aux conséquences. Il y a différents aspects de l'impulsivité. Les problèmes de jeu sont plus susceptibles de se produire chez les personnes qui ont tendance à agir de façon imprudente lorsqu'elles éprouvent des émotions négatives et chez celles qui préfèrent des récompenses immédiates plus petites aux récompenses plus durables mais différées.

Le modèle de personnalité à cinq facteurs est couramment examiné dans les recherches sur le jeu. Il a été rapporté que les personnes ayant des problèmes de jeu ont des niveaux plus faibles de conscience et d'amabilité et plus élevés de névrotisme. Une conscience plus faible signifie que la personne est

moins motivée pour atteindre des objectifs et moins préoccupée par les conséquences de ses actes. Une faible amabilité signifie que la personne est moins disposée à travailler avec les autres et a tendance à agir dans son intérêt personnel. Un névrotisme plus élevé signifie que la personne se sent souvent inquiète, anxieuse et ressent d'autres émotions négatives. Un sixième trait de personnalité, l'honnêteté-humilité, a également été examiné. Il a été rapporté que les personnes qui jouent plus intensément ont une honnêteté-humilité moins marquée. C'est-à-dire qu'ils sont moins soucieux d'être sincères, modestes et justes lorsqu'ils traitent avec autrui, et plus préoccupés par la richesse et le statut.

Les troubles de la personnalité surviennent souvent chez les personnes ayant des problèmes de jeu. Il a été rapporté que près de la moitié des personnes qui font appel à un traitement pour le jeu présentent un trouble de la personnalité. Les plus courants sont les troubles narcissiques, antisociaux, évitants, obsessionnels compulsifs et les troubles limites de personnalité.

### Styles d'adaptation

Les styles d'adaptation font référence à la façon dont les gens gèrent normalement le stress et les défis de la vie. Les personnes ayant des problèmes de jeu peuvent compter sur l'évitement et la maîtrise de leurs émotions. C'est-à-dire qu'ils essaient d'éviter le stress ou les difficultés (en jouant, par exemple) au lieu de les gérer. Ils essaient également de réduire les réactions émotionnelles négatives, telles que la peur et l'anxiété, qu'ils pourraient avoir.

### Autoperceptions

La perception de soi est la façon dont les gens se voient par rapport aux autres et au monde. Il existe des preuves mitigées quant à savoir si les personnes qui jouent plus intensément ont une faible estime de soi. Certains jeux de hasard peuvent être vus comme une occasion d'accroître l'estime de soi. Par exemple, certains joueurs peuvent jouer à des jeux de table de casino pour montrer leur habileté, impressionner et gagner en prestige. Les personnes qui jouent pour ces raisons peuvent dépenser de grosses sommes d'argent.

Des recherches ont montré que les personnes ayant une image de soi axée sur les finances sont plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu. Ces personnes accordent une grande importance à la quantité d'argent qu'elles ont comme source de confiance en soi. Ainsi, ils peuvent jouer intensément dans l'espoir de gagner gros. Avoir des problèmes de jeu peut changer pour le pire la façon dont les gens se perçoivent eux-mêmes.

### Apprentissage social

Les gens peuvent apprendre à jouer des membres de la famille et des amis, mais l'environnement social peut également conduire à un rejet du jeu. Les gens peuvent jouer moins ou pas du tout parce qu'ils ont vu d'autres personnes négativement affectées par le jeu.

### Développement au long de la vie

Les plus jeunes ont tendance à jouer plus et à avoir plus de problèmes de jeu que les personnes plus âgées. Le jeu augmente souvent à l'adolescence et culmine dans les années vingt et trente, mais des problèmes de jeu peuvent aussi survenir chez les personnes âgées.

La relation entre l'âge et le jeu est complexe. Les gens de différents groupes d'âge ont des attitudes différentes à l'égard du jeu. En outre, les groupes d'âge plus jeunes sont exposés à davantage d'opportunités de jeu depuis que le jeu légal s'est développé dans de nombreux pays. Alors que les personnes qui commencent à jouer plus tôt sont plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu, les comportements de jeu changent souvent avec le temps. Ainsi, les personnes qui jouent intensément à un jeune âge ne jouent pas nécessairement plus tard.

### Comorbidités

Chez les personnes ayant des problèmes de jeu, beaucoup ont également un autre trouble de santé mentale, la toxicomanie et les troubles de l'humeur, tels la dépression et l'anxiété, étant les plus courants. Des dépendances liées au comportement, telles que l'utilisation problématique d'Internet et les jeux vidéo, ont également été observées. En outre, des problèmes de jeu ont été signalés chez des personnes recevant un traitement à l'agoniste dopaminergique pour la maladie de Parkinson.

Les personnes ayant des comorbidités ont des problèmes de jeu plus graves et souffrent de stress plus intense. Ils répondent également plus mal à leur traitement lié au jeu. Une vulnérabilité sous-jacente peut expliquer pourquoi le jeu et les troubles de la santé mentale se produisent souvent ensemble. L'impulsivité a été identifiée comme un

facteur rendant les personnes plus vulnérables aux problèmes de jeu et de santé mentale.

### Bien-être subjectif

Les personnes ayant des problèmes de jeu ont un sentiment de bien-être plus faible et un niveau de stress plus élevé. En revanche, les personnes ayant un sentiment de bien-être plus fort sont plus susceptibles de jouer sans problème.

### Expériences néfastes dans l'enfance

Beaucoup de personnes ayant des problèmes de jeu disent avoir vécu des expériences traumatisantes pendant l'enfance. Il peut s'agir de maltraitance, de négligence, de divorce des parents et de maladie mentale dans la famille. Plus une personne a vécu d'expériences défavorables, plus le risque de développer des problèmes de jeu est grand.

### Jugement et prise de décision

Les personnes peuvent avoir des préjugés lors de la prise de décisions, ce qui peut exercer une influence sur leurs comportements de jeu. Par exemple, ils peuvent s'appuyer sur des raccourcis mentaux pour prendre des décisions rapides et surestimer les événements rares (par exemple, les chances de gagner un jackpot).

Les personnes qui ont des problèmes de jeu ont souvent des idées fausses sur le jeu. Par exemple, l'illusion de contrôle est la conviction que l'on peut contrôler les résultats du jeu. L'illusion du joueur consiste à croire que les événements passés peuvent prédire un événement futur même s'il s'agit d'événements aléatoires (ex. : une victoire suivra une série de défaites). Ces croyances erronées peuvent être exacerbées par certaines fonctionnalités du jeu. Par exemple, un bouton d'arrêt sur une machine à sous peut amener les gens à croire que l'utilisation du bouton modifiera l'issue de la partie.

Ce document présente un résumé des facteurs psychologiques, l'un des huit groupes de facteurs liés entre eux qui composent le Cadre conceptuel du jeu préjudiciable. Pour en apprendre davantage, merci de consulter le [rapport intégral](#) ou de visiter la page [Facteurs psychologiques](#) sur le site de GREO.