

Mme Adèle Morvannou*, Mme Cindy Legaufré**, Mme Lucia Romo****, Mme Céline Lucas*, Mme Yael Lerfel*,
Mme Emily Nichols*, Pr Jean Adès****

* Psychologue clinicienne, Laboratoire Evaclipsy, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France

** Psychologue clinicienne, CHU Louis Mourier, Colombes, France

*** Maître de conférences, Laboratoire Evaclipsy, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France

**** Chef du pôle Psychiatrie-Addictologie, CHU Louis Mourier, Colombes, France

Correspondance : Adèle Morvannou. Courriel : adele_morvannou@hotmail.fr

Reçu août 2011, accepté février 2012

Caractéristiques structurelles et distorsions cognitives dans le pari hippique français

Résumé

Objectif et hypothèses : l'objectif est de décrire les distorsions cognitives et l'incidence des caractéristiques structurelles chez des joueurs de PMU® (paris hippiques). Les caractéristiques structurelles du PMU sont corrélées avec le degré de sévérité du jeu. Il existe des distorsions cognitives chez ces joueurs et celles-ci sont corrélées avec les caractéristiques structurelles. Méthode : les parieurs hippiques ont été recrutés dans des points de vente PMU, des hippodromes de la région parisienne et des lieux publics. Ils ont été évalués à partir du *South Oaks gambling screen (SOGS)*, du *Gambling related cognition scale (GRCS)* et d'un questionnaire mesurant l'incidence des caractéristiques structurelles du PMU, ces caractéristiques correspondant aux propriétés inhérentes au jeu pouvant inciter la mise ou le pari. Résultats : sur 100 parieurs hippiques, dépistés grâce au SOGS, 45 sont des joueurs récréatifs, 43 des joueurs à problème et 12 des joueurs pathologiques probables. Il existe une corrélation positive de 0,27 entre le SOGS et les caractéristiques structurelles. Les parieurs hippiques présentent une forte adhésion aux distorsions cognitives "contrôle prédictif", "espoir lié au jeu" et "incapacité perçue à arrêter de jouer", liées aux caractéristiques "jouabilité" et "éducatif". Discussion : les caractéristiques structurelles du PMU sont pertinentes dans l'étude du jeu pathologique et ont une incidence probable dans le degré de sévérité du jeu. Des liens existent entre certaines caractéristiques structurelles et certaines distorsions cognitives dans le processus d'addiction.

Mots-clés

Caractéristique structurelle – Distorsion cognitive – Jeu pathologique – Pari hippique – Addiction comportementale.

Summary

Structural characteristics and cognitive distortions in French horseracing betting

Purpose and hypotheses: the objective of this study was to describe the cognitive distortions and the incidence of structural characteristics in PMU® (horseracing) punters. Structural characteristics of horseracing punters were correlated with the degree of severity of gambling. Punters presented cognitive distortions that were correlated with structural characteristics. Method: horseracing punters were recruited from PMU points of sale, Parisian region racetracks and public places. They were evaluated by using the South Oaks gambling screen (SOGS), the Gambling related cognition scale (GRCS) and a questionnaire measuring the incidence of structural characteristics among horseracing punters, corresponding to gambling-inherent properties likely to encourage punting or betting. Results: in a group of 100 horseracing punters, detected by means of the SOGS, 45 were recreational gamblers, 43 were problem gamblers and 12 were probable pathological gamblers. A positive correlation of 0.27 was observed between SOGS and structural characteristics. Horseracing punters presented strong adhesion to "predictive control", "hope related to gambling" and "perceived inability to stop gambling" cognitive distortions, related to "gambling" and "educational" characteristics. Discussion: the structural characteristics of horseracing punters are relevant to the study of pathological gambling and have a probable impact on the degree of severity of gambling. Links were observed between certain structural characteristics and certain cognitive distortions in the addiction process.

Key words

Structural characteristic – Cognitive distortion – Pathological gambling – Horseracing punting – Behavioural addiction.

À ce jour, il existe peu d'études disponibles sur les paris hippiques en France. Jusqu'au 1^{er} juin 2010, les paris légaux n'étaient organisés que par le PMU®, opérateur majeur dans le panorama français des jeux de hasard et d'argent. Depuis, l'ouverture des jeux en ligne a autorisé d'autres opérateurs sur ce marché. Ayant débuté fin 2008, notre étude ne concerne que les paris hippiques (PMU) réalisés dans les hippodromes et points de vente.

Les personnes pariant sur les courses de chevaux constituent une communauté hétéroclite. En effet, d'après la dernière étude de l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé sur le jeu en France, *“la proportion d'adeptes chez les hommes est plus importante que chez les femmes”*, particulièrement dans les jeux à caractère sportif tels que le PMU, où nous retrouvons 31,2 % de “joueurs actifs” chez les hommes contre 9,7 % chez les femmes (1).

Étant donné le manque de littérature préexistante sur la conduite de jeu des parieurs hippiques en France, nous avons choisi de nous intéresser à cette problématique.

Le jeu pathologique

Jouer est avant tout un loisir divertissant qui peut évoluer vers une addiction se manifestant par un besoin irrépressible de miser de l'argent. Il est caractérisé par une perte de contrôle ayant un retentissement socioprofessionnel et financier important. L'intégration du jeu pathologique dans la catégorie des addictions comportementales est aujourd'hui largement admise. Goodman définit l'addiction comme un *“processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle, ainsi que par sa persistance en dépit des conséquences négatives”* (2). Le jeu pathologique trouve également sa place dans les classifications internationales, notamment dans le DSM-IV-TR comme appartenant au trouble du contrôle des impulsions et défini comme une *“pratique inadaptée, persistante et répétée”* (3).

Prévalence

La prévalence du jeu pathologique en population générale est estimée entre 1 et 3 % (4). Ces chiffres se basent sur des études en Amérique du Nord car, à ce jour, il n'existe aucune étude épidémiologique en France. Seule une étude préliminaire publiée en 2010 a évalué la prévalence du jeu. Les résultats montrent un taux de prévalence du jeu

pathologique en population générale de 1,2 %, et celui du jeu à risque de 5,5 %. Dans la population des joueurs, le taux de prévalence du jeu pathologique s'élève à 9,2 % et celui du jeu à risque à 10,8 % (5).

Les caractéristiques structurelles

Ces dernières décennies, des études sur le jeu en général (6), sur des jeux de loterie, de casino et de paris hippiques (7), ainsi que sur les machines à sous (8, 9) ont mis en évidence le rôle des caractéristiques structurelles des jeux de hasard et d'argent dans l'acquisition, le développement et le maintien du jeu pathologique. Plus particulièrement, Parke et Griffiths (10-12) soulignent la présence, dans un même jeu, de caractéristiques incitatives qui poussent le parieur à jouer. Les aspects biologiques et psychologiques du joueur ne sont pas les seuls déterminants du comportement de jeu, les caractéristiques structurelles des jeux participent aussi à sa pathogenèse (8). Parke et Griffiths (12) ont ainsi créé une taxonomie des caractéristiques structurelles présentes dans le jeu des machines à sous. Ils en dénombrent cinq : le paiement (renvoie à la facilitation de paiement observée) ; la jouabilité (renvoie au plaisir du jeu pour ce qu'il est) ; la vitesse de jeu/récompense (renvoie à la fréquence de jeu importante qui permet un possible retour de gain rapide), l'éducationnel (renvoie, par exemple, à la perte de la notion du temps qui ne permet pas au joueur de se rendre compte de la durée de sa session de jeu) et l'ambiance (la couleur rouge de la salle de casino, la musique entraînante, le son émis par la machine lorsque l'on remporte un gain). Cependant, malgré les apports théoriques récents de ces deux auteurs, la littérature à ce sujet reste limitée. Au niveau international, les études sont anciennes et/ou spécialisées sur les machines à sous, loteries vidéo ou jeux de grattage et, en France, il n'existe aucune étude publiée.

Ainsi, l'objectif de cette recherche est à la fois d'apporter des données nouvelles et originales sur les parieurs hippiques et de mettre en évidence les liens possibles avec le jeu pathologique en France.

Les distorsions cognitives

Le terme de distorsion cognitive est défini comme un traitement “incorrect” des informations. Ces pensées “déformées” mènent l'individu à tirer des conclusions fausses et négatives, comme c'est le cas dans le jeu pathologique. Le joueur tente de maîtriser le hasard en reliant entre eux

des événements indépendants (13). Les joueurs pathologiques auraient plus de croyances erronées que les joueurs récréatifs (14, 15). Cependant, ils n'adhèrent pas tous aux mêmes types de croyance (16). Ladouceur et al. (17) mettent en évidence le rôle prépondérant de la croyance que les joueurs ont dans leur propre capacité à influencer le cours du jeu. Ils identifient cinq "erreurs de la pensée" : l'espérance de gain négative (le joueur ne peut espérer gagner sur le long terme : son espérance de gain est donc bien négative, le joueur a fortiori pathologique croit l'inverse) ; la méconnaissance de l'indépendance des tours (aucune influence des tours et résultats précédents) ; l'illusion de contrôle (croire que l'on peut contrôler le résultat du jeu) ; les superstitions (croire que certains signes, sans relation avec le jeu, peuvent affecter le résultat) ; l'espoir de se refaire (croire en la récupération des pertes antérieures).

Lorsque nous nous intéressons de plus près à certaines distorsions cognitives, nous remarquons tout d'abord que l'illusion de contrôle est celle qui est la plus étudiée dans la littérature du jeu pathologique (18). L'étude princeps de Langer (19) a mis en évidence que l'illusion de contrôle est influencée par les caractéristiques du jeu. Plus une situation de jeu possède des caractéristiques inhérentes à une situation d'adresse, plus les joueurs croient qu'ils peuvent intégrer des connaissances afin de maximiser leurs chances de gagner, ce que confirme l'étude de Wohl et Enzle (20). Les dispositifs de jeu peuvent faciliter le sentiment d'être chanceux. Si cette perception est amplifiée, alors l'augmentation de la conduite de jeu est probable. Concernant les paris hippiques, la littérature sur les croyances est limitée. Ladouceur et al. (21) insistent cependant sur l'idée que les courses de chevaux sont moins un jeu de compétences qu'un jeu de hasard. En effet, trois principaux résultats ressortent dans cette étude : le premier met en évidence que les "joueurs réguliers" ne gagnent pas plus d'argent que lorsque l'on utilise un tirage aléatoire ; le deuxième montre que les joueurs "experts" trouvent le bon cheval et gagnent plus souvent qu'un tirage aléatoire, cependant, sur le long terme, les taux de retour ne sont pas significativement meilleurs de ceux des "joueurs réguliers" ou d'un tirage aléatoire ; le troisième indique que sur le long terme, la structure du pari mutuel entraîne des taux de retour toujours négatifs.

Dès lors, on comprend les liens qui peuvent unir les caractéristiques structurelles et les distorsions cognitives, et il est aussi intéressant d'étudier le type de distorsions cognitives présentes chez ces parieurs dans un jeu où est largement induit une perception d'expertise.

Méthode

Hypothèses

Les caractéristiques structurelles du PMU sont corrélées avec le degré de sévérité du jeu. Il existe des distorsions cognitives chez ces joueurs et celles-ci sont corrélées avec les caractéristiques structurelles.

Procédure

Cette étude a été menée entre novembre 2008 et juin 2009 dans trois hippodromes (Auteuil, Longchamp et Maisons-Laffitte), quatre points de vente (Yvelines, Val-d'Oise, Paris et Hauts-de-Seine) et deux lieux publics (Jardin des Tuileries et Gare de Lyon) parisiens et de proche banlieue. Nous avons choisi ce type de recrutement dans le but d'obtenir un échantillon le plus représentatif possible des populations spécifique et générale. Nous nous sommes rendus sur ces lieux dans la semaine et le week-end, toujours en journée ou en début de soirée. Une information orale sur l'étude a été donnée à chaque participant. Nous avons respecté les critères élaborés par le groupe de travail d'éthique de l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense.

Sujets

Nous avons choisi d'inclure toute personne majeure entre 18 et 65 ans, présente dans nos lieux de recrutement, qui pariait sur les courses hippiques. Nous avons considéré comme non inclus dans la recherche les sujets qui ne pariaient pas, qui n'ont pas rendu les questionnaires ou de manière incomplète, les mineurs et les personnes ne maîtrisant pas la langue française. À partir des scores au SOGS, nous avons pu discriminer les joueurs récréatifs (scores = 0), des joueurs à problèmes (scores de 1 à 4) et des joueurs pathologiques probables (scores ≥ 5).

Mesures

Toutes les données ont été recueillies par questionnaires auto-appliqués. Des données sociodémographiques étaient également recueillies (âge, sexe, situation familiale, statut professionnel, catégorie socioprofessionnelle...). Trois échelles ont été proposées aux sujets :

. Le *South Oaks gambling screen* (SOGS) de Lesieur et Blume (22), traduit par Lejoyeux (23). Cet outil de dépistage du jeu pathologique, constitué de 20 items, est l'outil de référence pour le repérage du jeu pathologique

importante (paris pas chers, pas de somme limite pour parier, moyens de paiement diversifiés...);

- la "jouabilité" renvoie aux caractéristiques intrinsèques des paris hippiques que le joueur apprécie (parier sur les performances d'un animal, parier sur différents types de course, grande accessibilité des points de prise de paris, différents coloris de casaques...);

- la "récompense" s'observe à travers l'attractivité des gains possibles et l'immédiateté du gain remporté, créant chez le joueur une impression de gratification pour son pari et l'incite à rejouer (certaines courses réservent un gros prix aux gagnants, le gain d'une course est perçu directement en espèce ou chèque par le turfiste à la fin de chaque course remportée...);

- l'"éducationnel" grâce auquel le joueur a facilement accès aux diverses informations concernant les paris, lui permettant ainsi de faire ses choix (présence de "points d'initiation" sur les hippodromes qui apprennent aux novices comment parier, disponibilité des pronostics et cotes avant les courses, des résultats des rapports après les courses...);

- l'"ambiance" fait référence aux caractéristiques du lieu de prise de paris que le joueur va apprécier (musique diffusée à l'hippodrome, ambiance générale du lieu de pari, pouvoir regarder une course hippique en direct...).

Chaque item est coté sur une échelle de type Lickert en cinq points allant de "jamais" à "très souvent". Nous avons considéré que le joueur répondait positivement ou qu'il était sensible à l'item lorsqu'il cotait "quelquefois", "souvent" et "très souvent".

Analyse des données

Nous avons réalisé nos analyses en utilisant le logiciel Statistica® (software V.7). Les corrélations entre les différentes variables ont été réalisées avec le coefficient de corrélation de Bravais Pearson. La significativité statistique a été établie au seuil de confiance 0,05.

Résultats

Parmi les 146 sujets qui ont accepté de participer à la recherche, 46 ont été exclus (sept d'entre eux se sont avérés ne pas jouer aux courses hippiques, 13 n'ont pas rempli le questionnaire dans sa totalité et nous avons perdu de vue 26 autres personnes qui ne nous ont pas rendu le questionnaire). Parmi les 100 sujets retenus, selon les scores au SOGS, 45 % étaient des joueurs récréatifs (JR), 43 % des joueurs à problème (JAP) et 12 % des joueurs patho-

Tableau I : Répartition des turfistes (N = 100) en fonction des lieux d'inclusion

Lieux	Hommes (N = 76)	Femmes (N = 24)	JPP (N = 12)	JAP (N = 43)	JR (N = 45)
Hippodromes (N = 57)	66,7 %	33,3 %	8,8 %	52,6 %	38,6 %
Points de vente (N = 32)	96,9 %	3,1 %	21,9 %	31,2 %	46,9 %
Lieux publics (N = 11)	63,6 %	36,4 %	0,0 %	27,3 %	72,7 %

JPP : joueurs pathologiques ; JAP : joueurs à problèmes ; JR : joueurs récréatifs.

Tableau II : Répartition des turfistes (N = 100) en fonction des variables élémentaires de l'étude

Variable		JPP (N = 12)	JAP (N = 43)	JR (N = 45)
Sexe	Homme	12	29	35
	Femme	0	14	10
Moyenne d'âge (écart type)		37 (12,3)	45,2 (16)	46,5 (15)
<i>South Oaks gambling screen</i>		12,00 %	43,00 %	45,00 %
Célibataire		75,00 %	53,50 %	40,00 %
Marié(e)		0,00 %	30,20 %	31,10 %
Concubinage		8,30 %	13,95 %	15,55 %
Séparé(e)/divorcé(e)		8,30 %	0,00 %	8,90 %
Emploi temps plein		83,30 %	60,50 %	68,90 %
Revenus	Moins de 15 000 euros	33,3 %	44,20 %	11,10 %
	De 15 000 à 25 000 euros	50,00 %	20,90 %	22,20 %
	De 25 000 à 35 000 euros	0,00 %	23,25 %	26,70 %
	De 35 000 à 50 000 euros	16,70 %	4,65 %	22,20 %
	50 000 euros et plus	0,00 %	4,65 %	11,10 %

JPP : joueurs pathologiques ; JAP : joueurs à problèmes ; JR : joueurs récréatifs.

logiques probables (JPP) (tableau I). Notre échantillon se compose d'une surreprésentation d'hommes dans les trois groupes de joueurs (JPP, JAP et JR) avec une moyenne d'âge comprise entre 37 et 46 ans. La majorité des trois groupes travaillent à temps plein (tableau II).

Caractéristiques structurelles et dépendance au jeu

Les sujets sont sensibles aux caractéristiques structurelles des paris hippiques, comme l'indiquent 68 % de réponses positives aux items du questionnaire, dont 79,7 % aux items de la catégorie "paiement", 71,2 % aux items de la catégorie "jouabilité", 73,2 % aux items de la catégorie "éducationnel", 65,3 % aux items de la catégorie "récompense et enfin 50,2 % aux items de la catégorie "ambiance". Il existe une corrélation positive significative mais faible de 0,27 entre le score des parieurs hippiques au SOGS et la sensibilité à l'ensemble des caractéristiques structurelles du PMU.

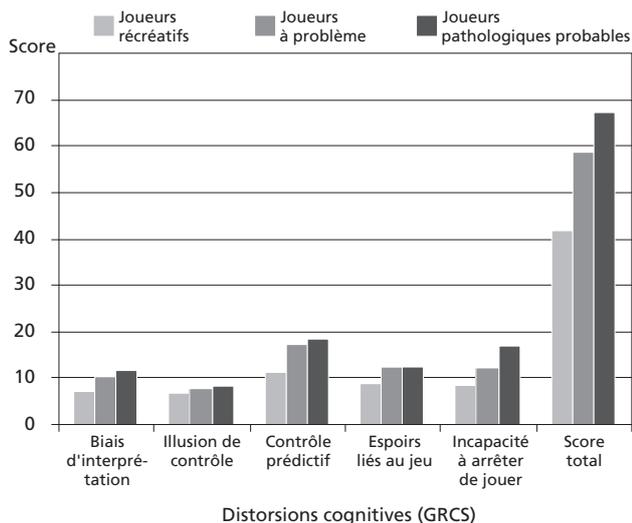


Figure 1. – Score des parieurs hippiques (N = 100) aux distorsions cognitives (Gambling related cognitions scale).

Tableau III : Corrélations entre les distorsions cognitives et les caractéristiques structurelles du PMU

Caractéristiques structurelles	Distorsions cognitives					
	Biais d'interprétation	Illusion de contrôle	Contrôle prédictif	Espoir lié au jeu	Incapacité à arrêter de jouer	GRCS total
Paiement	0,932020	0,001489	0,076863	- 0,027154	- 0,013521	0,022437
Jouabilité	0,122602	0,234936*	0,211426*	0,173365	0,238173*	0,246948*
Récompense	0,002787	0,039582	0,088337	- 0,19686*	- 0,012832	- 0,053919
Éducationnel	0,141646	0,140290	0,195858	0,212611*	0,062981	0,183716
Ambiance	0,086880	0,160436	0,226745*	0,147955	0,092465	0,178007
CS total	0,167519	0,225669*	0,244853*	0,112699	0,136456	0,221530*

* significatif à p < 0,05.

Caractéristiques structurelles et distorsions cognitives

De manière générale, les parieurs récréatifs présentent moins de distorsions cognitives que les autres. Les JPP sont ceux possédant le plus de distorsions cognitives, comme l'indique la figure 1. Nous observons que le contrôle prédictif est la distorsion cognitive qui a le score moyen le plus élevé, quel que soit le groupe de joueurs. Cependant, étant donné que les sous-scores du GRCS n'ont pas la même valeur maximale et que celle du contrôle prédictif est de 42, il n'est pas surprenant que les scores des trois groupes au contrôle prédictif soient plus élevés que pour les autres dimensions explorées ; ce résultat est donc à prendre avec précaution (figure 1). Des corrélations faiblement positives mais statistiquement significatives sont observées en ce qui concerne l'ensemble des caractéristiques structurelles et l'ensemble des distorsions cognitives (0,2215, p < 0,05) (tableau III), avec une surreprésentation de l'illusion de contrôle (0,2256, p < 0,05) et du contrôle prédictif (0,2448, p < 0,05). Notons que la catégorie jouabilité est corrélée positivement avec trois des cinq distorsions cognitives mesurées par le GRCS : l'illusion de contrôle (0,2349, p < 0,05), le contrôle prédictif (0,2114, p < 0,05) et l'incapacité à arrêter de jouer (0,2381, p < 0,05).

Discussion

On retrouve une majorité de joueurs masculins dans notre échantillon, cette répartition faisant écho aux données générales sur le jeu pathologique retrouvées dans la littérature (25, 26). Par ailleurs, les études rapportent que cette répartition est différente en fonction du type de jeu. Ainsi, les hommes privilégient les jeux stratégiques (27) ou les paris sur les animaux (28).

Caractéristiques structurelles et dépendance au jeu

Nos résultats indiquent une sensibilité aux caractéristiques structurelles chez les parieurs hippiques de notre échantillon. On retrouve donc des données similaires à celles retrouvées chez des joueurs de machine à sous (8, 9, 12). Le pari hippique ne serait donc pas différent des autres types de jeu et se compose d'un certain nombre de caractéristiques auxquelles les joueurs sont attentifs et qui influent sur leur manière de jouer. Cependant, en comparant nos résultats à ceux de Griffiths (25), il semblerait que les joueurs de machine à sous soient plus sensibles aux caractéristiques structurelles que les parieurs hippiques.

La question que nous pouvons nous poser est donc : sont-ils plus sensibles ou bien les caractéristiques sont-elles différentes ? Le profil de ces deux types de joueurs (machines à sous/paris hippiques) est différent à plusieurs points de vue (pratique et fréquence de jeu, parcours de jeu, âge et genre) (1, 29). De plus, au sein même des parieurs hippiques, on peut supposer des différences de profil entre les joueurs d'hippodromes et ceux des points de vente, en particulier au niveau de la recherche de sensations (30). En outre, même si l'on retrouve des facteurs communs dans les caractéristiques, elles restent très différentes selon le type de jeu et de lieu. Ainsi, même s'il n'existe aucun questionnaire sur les caractéristiques structurelles adapté au pari hippique, nous pouvons nous interroger sur la validité de l'adaptation du questionnaire de Griffiths.

Par ailleurs, on note une corrélation positive entre les caractéristiques structurelles et la sévérité du jeu, mesurée par le SOGS. Or, de nombreuses études ont montré que les aspects sensoriels du jeu pouvaient influencer le comportement de jeu (31). De plus, l'un des aspects spécifiques et intéressants de ce type de jeu, comparé aux machines à sous, est qu'il fait appel à la perception d'une habileté ou de compétences, et l'on sait que cela peut accentuer la persistance du comportement de jeu (32).

Distorsions cognitives

Le contrôle prédictif apparaît comme la distorsion la plus prégnante dans notre échantillon. Nous pouvons penser que les parieurs hippiques croient être en capacité de prédire le résultat de la course grâce, par exemple, à la perception subjective d'acquisition de compétences particulières. Bien que ce résultat soit à prendre avec beaucoup de précaution, il reste intéressant car Langer (19) avait mis

en évidence la présence de l'illusion de contrôle chez les joueurs et Griffiths (25) avait particulièrement identifié cette cognition erronée comme la distorsion cognitive la plus présente chez les joueurs de machine à sous. Or ce n'est pas la croyance que nous retrouvons comme prédominante dans notre population d'étude.

Nous pouvons tenter de l'expliquer par plusieurs hypothèses. Tout d'abord, nous pouvons nous interroger sur l'échelle utilisée, le GRCS. Les études sur les distorsions cognitives évaluent l'illusion de contrôle de manière très variable. D'une part, il existe plusieurs types d'échelle et, d'autre part, certaines recherches usent de diverses procédures expérimentales pour mettre en évidence ce concept. De plus, lorsque l'on s'intéresse à la définition de cette croyance, on en observe plusieurs qui en recourent plus ou moins d'autres. Par exemple, si l'on compare les items du GRCS et l'inventaire des distorsions de Labrador (33), les items ne représentent pas exactement le même type d'illusion de contrôle. Ainsi, elle se confond parfois avec la superstition, la croyance en un soi chanceux (34), le niveau d'attente de réussite personnelle (19) et le contrôle prédictif. L'autre hypothèse que nous pouvons soumettre est liée à notre population d'étude. En effet, il existe peut-être une spécificité de celle-ci tant au niveau du profil de joueurs que du type de jeu. Il serait alors intéressant de comparer ces résultats avec d'autres types de joueurs, comme ceux des machines à sous, mais aussi avec des joueurs de poker (jeu qui de par certaines caractéristiques structurelles pourrait se rapprocher du pari hippique).

La pensée "espoir lié au jeu" est également très présente dans notre échantillon. Ainsi, au fur et à mesure des courses hippiques, on peut considérer que les joueurs pensent pouvoir acquérir des compétences leur permettant de prédire le résultat, augmentant leur impression de devenir un expert des paris hippiques. Ces résultats rejoignent les apports de l'équipe de Lichtenstein (35) selon lesquels les joueurs sont plus confiants dans leur jugement lorsque la tâche à accomplir est difficile. Le niveau de complexité des paris hippiques augmenterait la croyance que les joueurs ont en leur jugement et en leurs capacités à prédire le résultat de la course. Dans cette configuration, une moindre place est laissée au hasard. Le concept d'attentes positives, développé dans le cadre de l'alcoologie (36), peut également s'avérer utile pour comprendre cette croyance dans les jeux de hasard et d'argent (34) : les joueurs misent avec l'espoir ou l'attente d'un gain, alors même que les probabilités objectives prédisent des pertes plus fréquentes que des gains. Dès lors, les attentes concernant les résultats positifs que présentent les joueurs influent sur

leur comportement de jeu et le développement potentiel de la dépendance.

L'incapacité à arrêter de jouer est particulièrement élevée chez les JPP. Cela peut s'expliquer davantage comme une croyance qui s'intensifie tout au long du parcours du joueur. On peut supposer que le JPP se situe dans la "phase de désespoir" (37) et qu'il présente plus de difficultés à envisager un arrêt de sa pratique. Cela pourrait se comprendre comme la conséquence du caractère addictogène du jeu.

Distorsions cognitives et caractéristiques structurelles

L'analyse de corrélations a permis de mettre en évidence plusieurs liens entre les caractéristiques structurelles et les distorsions cognitives. Notons que la faiblesse du coefficient de corrélation entre les deux questionnaires peut être en partie liée à la taille de l'échantillon ou à la validité des outils dans une population de parieurs hippiques.

Langer (19) a montré que l'illusion de contrôle était plus fréquente dans une situation incontrôlable qui présente des caractéristiques en lien avec l'habileté, ce qui est le cas du pari hippique. Ces caractéristiques sont la possibilité de choix, la familiarité avec la situation, la participation active et la compétition. Tous ces éléments correspondent à la jouabilité dans notre questionnaire. Or, nous retrouvons dans nos résultats deux corrélations intéressantes avec la jouabilité qui sont l'incapacité à arrêter de jouer et les croyances contrôle prédictif/illusion de contrôle. Cela vient confirmer le rôle prépondérant des caractéristiques structurelles dans le développement et le maintien des distorsions cognitives.

Concernant le contrôle prédictif et l'illusion de contrôle, ils sont liés aux caractéristiques de jouabilité comme facteurs de maintien du comportement de jeu. La prise de décision, la sélection du cheval, la notion de choix entretiennent ces types de croyances.

Enfin, pour la croyance "espoirs liés au jeu" et la caractéristique structurelle "éducationnel", il semble que l'impression de pouvoir devenir expert des paris hippiques puisse être liée aux analyses et aux calculs auxquels s'adonnent les joueurs avant de parier sur les courses. L'aspect éducationnel est particulièrement fort dans le pari hippique à travers divers média ; il constitue une spécificité de ce type de jeu. Ce résultat nous informe sur la nécessité toute particulière de prendre en considération ce facteur dans la prise en charge globale du joueur.

Limites

D'une part, nous pouvons nous interroger sur la fidélité et la validité du questionnaire que nous avons construit sur les caractéristiques structurelles des paris hippiques. Nous avons évoqué dans notre discussion à plusieurs reprises ses limites quant à l'interprétation de nos résultats. D'autre part, l'usage du SOGS pour mesurer la dépendance au jeu peut être discuté étant donné qu'il constitue un test de dépistage construit à l'origine pour des populations cliniques. Or, comme l'avait souligné l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (4), le SOGS surévalue le nombre de joueurs à risque et pathologiques en comparaison des autres outils d'évaluation. Il serait alors intéressant d'inclure dans une prochaine étude un autre outil tel que l'ICJE (38) ou bien encore les critères du DSM (3) à visée diagnostique.

Une autre limite de notre étude tient au fait de ne pas avoir évalué la distorsion cognitive que Griffiths (25) met en avant chez les joueurs de machine à sous : le sentiment d'avoir presque gagné (*near miss*). En effet, le GRCS n'évalue pas cette pensée dysfonctionnelle et il aurait été intéressant d'évaluer son poids chez les parieurs hippiques. De plus, beaucoup d'interrogations persistent autour de la définition du concept d'illusion de contrôle et son existence chez les parieurs hippiques. Enfin, concernant les résultats du GRCS pour notre échantillon, il serait intéressant de réaliser une pondération des différentes sous-dimensions afin d'avoir une analyse plus juste des scores obtenus.

Conclusion

Cette recherche a permis de décrire les distorsions cognitives et l'incidence des caractéristiques structurelles chez des joueurs de PMU et d'argent en général. La particularité de cette étude tient au fait qu'il existe peu d'études sur le sujet et aucune concernant les parieurs de courses de chevaux. Malgré l'existence d'une corrélation faiblement positive entre les caractéristiques structurelles et la dépendance, elle permet de montrer que certaines de ces caractéristiques semblent importantes chez ce type de joueurs. Les résultats de notre étude peuvent être généralisables dans le contexte socioculturel de notre pays où la tradition de paris hippiques est particulièrement présente. La structure des jeux joue un rôle important dans le processus addictogène. Les recherches dans cette voie présentent ainsi un intérêt certain. Cet état de fait permet d'ouvrir le débat public sur la prévention du jeu excessif et d'alerter les opérateurs de jeux dans la conception de leurs jeux et de leurs campagnes publicitaires. ■

A. Morvannou, C. Legauffre, L. Romo, C. Lucas, Y. Lerfel, E. Nichols, J. Adès

Caractéristiques structurelles et distorsions cognitives dans le pari hippique français

Alcoologie et Addictologie 2012 ; 34 (3) : 213-221

Références bibliographiques

- 1 - Costes JM et al. Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010. *Tendances*. 2011 ; (77).
- 2 - Goodman A. Addiction: definition and implications. *British Journal of Addiction*. 1990 ; 83 (11) : 1403-8.
- 3 - American Psychiatric Association. DSM-IV-TR. Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (2000). Traduction française par Guelfi JD et al. Paris : Masson ; 2004.
- 4 - Institut National de la Santé et de la Recherche Médicale. Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions, Expertise collective. Paris : Les Éditions de l'Inserm ; 2008.
- 5 - Romo L, Legauffre C, Genolini C, Lucas C, Morvannou A, Lerfel Y, Adès J. Prévalence du jeu pathologique en Île-de-France. Étude préliminaire. *L'Encéphale*. 2011 ; 37 (4) : 278-83.
- 6 - Cornish DB. Gambling: a review of the literature and its implications for policy and research. London : Her Majesty's Stationery Office ; 1978.
- 7 - Abt V, Smith JF, Christiansen EM. The business of risk: commercial gambling in mainstream America. Lawrence, Kansas : University of Kansas ; 1985.
- 8 - Griffiths M. Fruit machine gambling: the importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*. 1993 ; 9 (2) : 101-20.
- 9 - Griffiths MD, Parke J. The psychology of music in gambling environments: an observational research note. *Journal of Gambling Issues*. 2005 ; 13 : 1-12.
- 10 - Parke J, Griffiths M. Gambling addiction and the evolution of the "near miss". *Addiction Research and Theory*. 2004 ; 12 (5) : 407-11.
- 11 - Parke J, Griffiths M, Irwing P. Personality traits in pathological gambling: sensation seeking, deferment of gratification and competitiveness as risk factors. *Addiction Research and Theory*. 2004 ; 12 (3) : 201-12.
- 12 - Parke J, Griffiths M. The psychology of the fruit machine: the role of structural characteristics (Revisited). *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2006 ; 4 : 151-79.
- 13 - Ladouceur R, Ferland C, Roy C, Pelletier O, Bussièrès EL, Auclair A. Prévention du jeu excessif chez les adolescents : une approche cognitive. *Journal de Thérapie Comportementale et Cognitive*. 2004 ; 14 (3) : 124-30.
- 14 - Savoie D, Ladouceur R. Évaluation et modification de conceptions erronées au sujet des lotteries. *Revue Canadienne des Sciences du Comportement*. 1995 ; 27 (2) : 199-213.
- 15 - Moore SM, Ohtsuka K. Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*. 1999 ; 13 (4) : 339-47.
- 16 - Labrador FJ, Ruiz B. Distorsiones cognitivas durante el juego en máquinas recreativas con premio en jugadores patológicos y no jugadores. Bogotá : Pontificia Universidad Javeriana ; 2008.
- 17 - Ladouceur R, Sylvain C, Boutin C, Doucet C. Le jeu excessif, comprendre et vaincre le gambling, Montréal : Les éditions de l'homme ; 2000.
- 18 - Presson PK, Benassi VA. Illusion of control: a meta-analytic review. *Journal of Social Behavior and Personality*. 1996 ; 11 : 493-512.
- 19 - Langer EJ. The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1975 ; 32 (2) : 311-28.
- 20 - Wohl MJA, Enzle ME. The effects of near wins and losses on self perceived personal luck and subsequent gambling behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2003 ; 39 : 184-91.
- 21 - Ladouceur R, Giroux I, Jacques C. Winning on the horses: how much strategy and knowledge are needed? *The Journal of Psychology*. 1998 ; 132 (2) : 133-42.
- 22 - Lesieur HR, Blume S. The South Oaks gambling screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*. 1987 ; 144 (9) : 1184-8.
- 23 - Lejoyeux M. South Oaks gambling screen test (SOGS). *Neuro-Psy*. 1999 ; 14 (2) : 68-70.
- 24 - Raylu N, Oei TPS. The Gambling related cognitions scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*. 2004 ; 99 : 757-69.
- 25 - Ibanez A, Blanco C, Moreya P et al. Gender differences in pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry*. 2003 ; 64 : 295-301.
- 26 - Petry N, Stinson FS, Grant BF. Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from the National epidemiological survey on alcohol and related conditions. *Journal of Clinical Psychiatry*. 2005 ; 66 (5) : 564-74.
- 27 - Potenza MN, Steinberg MA, McLaughlin SD, Wu R, Rounsaville BJ, O'Malley SS. Gender related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry*. 2001 ; 158 (9) : 1500-1.
- 28 - Marks ME, Lesieur HR. A feminist critique of problem gambling research. *British Journal of Addiction*. 1992 ; 87 : 549-65.
- 29 - Petry NM. A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity. *Addiction*. 2003 ; 98 : 645-55.
- 30 - Bonnaire C, Varescon I, Bungener C. Recherche de sensations dans une population française de joueurs de courses de chevaux : comparaison entre des joueurs pathologiques et réguliers. *L'Encéphale*. 2007 ; 33 : 798-804.
- 31 - Loba P, Stewart SH, Klein RM, Blackburn JR. Manipulations of the features of standard video lottery terminal games: effects in pathological and non pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*. 2002 ; 17 : 297-320.
- 32 - Meyer G. Addiction to gambling. *Zeitschrift fur Klinische Psychologie*. 1986 ; 34 : 140-56.
- 33 - Manoso V, Labrador FJ, Fernandez-Alba A. Tipo de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psicothema*. 2004 ; 16 (4) : 579-81.
- 34 - Wohl MJA. Croyance en un soi chanceux : effet de la croyance en la chance personnelle sur l'émergence et le maintien des conduites de jeu de hasard et d'argent. *Psychologie française*. 2008 ; 53 : 7-23.
- 35 - Lichtenstein S, Fischhoff B, Phillips L. Calibration of probabilities: the state of the art to 1980. In : Kahneman D, Slovic P, Tversky A, Eds. Judgment under uncertainty: heuristics and biases. Cambridge et New York : Cambridge University Press ; 1982.
- 36 - Jones B, Corbin WR, Fromme K. A review of expectancy theory and alcohol consumption. *Addiction*. 2001 ; 96 : 57-72.
- 37 - Custer RL. Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*. 1984, 45 (12, sec. 2) : 35-8.
- 38 - Ferris, J, Wynne H. Indice canadien du jeu excessif. Ottawa : Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et la toxicomanie ; 2001.