

ITEM 77 : ADDICTIONS COMPORTEMENTALES

Addiction comportementale = addiction sans drogue : met en jeu le **système dopaminergique de la récompense** (comme pour les addictions avec substance)

- Origine multifactorielle : prédisposition **génétique** (héritabilité de 40-60%), **sexe et âge**, **comorbidités psychiatriques**, **troubles de personnalités associés**, **environnemental** (début précoce, disponibilité, milieu parental...)
- Envie irrésistible du comportement (« craving »)
- Fréquence excessive, croissante et non contrôlée d'un comportement au détriment d'autres activités
- Poursuite d'un comportement en dépit de la connaissance de ses conséquences négatives
- Vise à produire un plaisir, ou à écarter une sensation de malaise interne, un manque, une anxiété en cas d'interruption

JEU PATHOLOGIQUE		= Pratique inadaptée, persistante et répétée de jeux d'argent, qui perturbe l'épanouissement personnel, familial et professionnel : préoccupations importantes centrées sur le jeu, besoin de jouer - Jeu de hasard : pur (loterie, ticket à gratter, machine à sous), avec quasi-adresse (paris sportifs, black jack) et avec adresse sans possibilité de gain au long terme (poker) - Risque de précarité financière et d'isolement socio-familial - La prévalence du jeu pathologique est de 0,5% - La prévalence chez les mineurs serait deux fois plus importante que chez les adultes - Facteurs de risques individuels (homme, adolescent/vieillesse, mauvaise estime de soi, trauma, comorbidités, impulsivité, vulnérabilité génétique, médicament dopaminergique) - Facteurs de risque socio-culturel : bas niveau social, accessibilité des jeux - Facteurs de risque concernant l'objet : type de jeu, internet, distorsions cognitives
	C	→ Parcours du joueur typique - Phase de gros gain initial : un gain important dès les 1^{ères} expériences de jeu est de mauvais pronostic - Phase de perte : tentative de rattraper l'argent perdu, avec conséquences négatives (difficultés financières, actes médico-légaux) - Phase de désespoir : fort risque de développement d'un épisode dépressif, avec risque suicidaire → Profil : - Joueurs de courses et de PMU : plutôt des hommes, de faible niveau socioéducatif - Joueurs de machine à sous : plutôt des femmes, d'âge moyen, comorbidité psychiatrique fréquente
	Comorbidité psychiatrique	- Trouble dépressif caractérisé - Trouble anxieux - Trouble de la personnalité - Trouble bipolaire - Addiction aux substances - Trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité
	DD	- Jeu social (conduite conviviale et occasionnelle, pertes acceptables) - Jeu professionnel (souvent associé au jeu pathologique et dénié) - Episode hypomaniaque ou maniaque - Trouble cognitif (dysexécutif)
ADDICTION SEXUELLE		= Fréquence excessive, croissante et non contrôlée d'un comportement sexuel, en règle général conventionnel, persistant malgré les conséquences négatives possibles et la souffrance du sujet - Prévalence de 0,6 à 6%, grande majorité d'hommes (5/1), début généralement dans l'adolescence
	C	→ Motif de consultation : épisode dépressif caractérisé, tentative de suicide, IST, délit sexuel - Comportement sexuel : le plus souvent il s'agit d'une pratique sexuelle conventionnelle, fantasmes sexuels intrusifs, masturbation compulsive, recours à des partenaires sexuels multiples payés, à des relations extra-conjugales, à l'usage de la pornographie - Envie irrésistible de réaliser une activité sexuelle - Impossibilité de résister à cette envie - Poursuite du comportement malgré les conséquences négatives - Nécessité d'augmenter la fréquence des activités sexuelles pour le même effet - Temps important passé au détriment d'autres activités (personnelles, familiales, sociales) - Souffrance ou altération du fonctionnement
	Comorbidité psychiatrique	- Autres comportements addictifs : alcool, toxiques, psychotropes ou comportementales - Trouble de personnalité (de tous type) dans 50% des cas - Impulsivité fréquente, TDAH - Troubles de l'humeur, troubles anxieux, hyperactivité

ACHATS COMPULSIFS	DD	- Trouble bipolaire, érotomanie - Lésions des lobes temporal et/ou frontal - Epilepsie - Démence débutante - Syndrome de Kleine Levin ou de Klüver-Bucy - Hyperandrogénie, parfois favorisée par le dopage - Consommation d'alcool, cocaïne ou amphétamines - Agonistes dopaminergiques ou stimulation des noyaux gris centraux chez le parkinsonien → A différencier des troubles des fonctions sexuelles, des paraphilies (comportement sexuel déviant)
	= Comportements répétitifs d'achats inappropriés, associé à des pensées envahissantes concernant les achats, des impulsions d'achat, des achats fréquents supérieurs aux capacités financières, l'achat répété d'objets inutiles - 5% de la population générale, surreprésentation féminine (90%), âge jeune (moyenne 30 à 40 ans)	
	C	- Besoin irrésistible d'acheter des objets inutiles - Dimension addictive : plaisir intense au moment de l'achat, culpabilité au décours, achat effectué seul, irritabilité quand ne peut se réaliser - Conséquences négatives : financières, personnelles, familiales, sociales - Emotions négatives : tristesse, sentiment de solitude, irritabilité → L'objet de l'addiction n'est pas la possession mais le pouvoir lié à l'acquisition - Critères diagnostiques : - Envie irrépressible d'acheter des objets - Impossibilité de résister à cette envie - Poursuite du comportement malgré les conséquences négatives (ex. pratique sexuelle à risque) - Nécessité d'augmenter la fréquence des achats pour le même effet - Temps important passé au détriment d'autres activités (personnelles, familiales, sociales) - Souffrance ou altération du fonctionnement
	Comorbidité psychiatrique	- Trouble dépressif caractérisé ou dysthymie - Poly-addictions - Troubles du comportement alimentaire (boulimie) - Trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité : TDAH - Troubles anxieux - Personnalité état-limite, narcissique, obsessionnelle, antisociale
	DD	- Episode hypomaniaque ou maniaque - Trouble obsessionnel compulsif - Collectionnisme avec investissement des objets - Syndrome d'accumulation d'objets récupérés et non achetés
ADDICTION JEUX VIDEOS	1-3% de prévalence Facteurs de risque : tout type de jeu (ex. MMORPG)	
	C	- Dimension comportementale : temps important passé à la pratique, au détriment d'autres activités, incapacité à contrôler ou réduire le temps de jeu, répercussions négatives sur le travail, l'équilibre alimentaire, le sommeil - Dimension psychologique : tristesse, anxiété, agressivité - Envie irrépressible de jouer - Impossibilité de résister à cette envie - Poursuite du comportement malgré les conséquences négatives (ex. déscolarisation) - Nécessité d'augmenter la fréquence du jeu pour le même effet - Temps important passé au détriment d'autres activités (personnelles, familiales, sociales) - Souffrance ou altération du fonctionnement
	DD	- Trouble délirant (schizophrénie)
	Comorbidité psychiatrique	- Trouble de l'humeur - Troubles anxieux, notamment phobie sociale, TOC - Trouble de la personnalité : obsessionnelle, évitante, schizoïde - Trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité TDAH

ADDICTION A L'ACTIVITE PHYSIQUE	= Besoin de pratiquer une activité physique, qui se traduit par un comportement de pratique excessive, incontrôlée - 3% de la population générale Facteur de risque : pratique régulière d'un sport, trouble du comportement alimentaire	
	C	- Tolérance : besoin d'augmenter l'activité physique pour atteindre les effets désirés - Anxiété, troubles du sommeil, sentiment de dévalorisation à l'arrêt - Effet d'intention : pratique de l'activité physique en plus grande quantité ou durée que prévue - Continuité malgré des complications physiques (blessure) et socioprofessionnelles
	Comorbidité psychiatrique	- Les troubles du comportement alimentaire sont les comorbidités psychiatriques les plus fréquentes (anorexie mentale et boulimie) - Addiction avec substance ou comportementale - Traits de personnalité : recherche de nouveauté, extraversion, perfectionnisme
	DD	- Episode hypomaniaque ou maniaque, trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité (TDAH)
PEC	- Approche individuelle systématiquement proposée : entretien motivationnel, thérapie cognitivo-comportementale, psychothérapie de soutien - Approche familiale : notamment pour prévenir les conséquences familiales - Groupes de soutien par les pairs - Mesure associée : - Achats compulsifs : mesure de protection (sauvegarde de justice...), - Jeu pathologique : mesures d'exclusion des lieux de jeu et sites en ligne, plafond bancaire... - Thérapeutiques pharmacologiques : réservée aux comorbidités psychiatriques ou aux formes sévères avec conséquences médico-légales	