

Albatros 2023

ROFFE Victoire

Victoire.roffe@aphp.fr

Titre : ÉTUDE DES ALTERATIONS DU SOMMEIL DANS UNE POPULATION DE JOUEURS PATHOLOGIQUES TRADITIONNELS ET EN LIGNE

Abstract – Résumé

Introduction : Les données épidémiologiques concernant les jeux d'hasard et d'argent (JHA) ne semblent pas alarmantes à première vue bien qu'en constante augmentation suite à la démocratisation d'Internet. En 2019 en France, il était estimé que près de 40% de la population générale jouaient sans aucune conséquence négative. Sur le plan mondial, la consommation des JHA est devenue tellement préoccupante qu'il en est émergé le trouble de l'usage des jeux de hasard et d'argent (JHA) dans les classifications internationales. En outre, les troubles du sommeil sont couramment retrouvés dans les pathologies addictives tant pour les patients en sevrage d'une substance et/ou d'un comportement que pour les patients qui en sont dépendants. Il semble alors pertinent de se questionner sur les altérations du sommeil lorsqu'il s'agit de troubles des JHA aussi bien en ligne que hors ligne (c'est-à-dire jeu dit « traditionnel » comme en casino ou en bureau de tabac par exemple). Nous pensons en effet que l'altération du sommeil est plus importante chez les joueurs qui jouent en ligne par rapport à ceux qui jouent en vie réelle. Aussi, dans la continuité de ce rationnel nous pensons que les joueurs en ligne présentent un trouble des JHA plus sévère que les joueurs traditionnels. Ainsi, le but de notre étude est de montrer d'une part que les joueurs atteints d'un trouble de l'usage des JHA présentent une altération du sommeil plus importante que ceux jouant en « vie réelle », et d'autre part que les joueurs sur internet présentent un trouble des JHA plus sévère que les joueurs traditionnels.

Matériel et méthode : La population d'étude est issue d'une file active de patients ambulatoires suivis en consultation à l'hôpital de jour de l'hôpital Bichat pour un trouble du JHA. Les patients ont été inclus de manière prospective sur une période de 8 mois de septembre 2021 à juin 2022. Ils devaient remplir les critères de trouble du jeu du DSM-V (24) et étaient exclus s'ils présentaient un trouble psychiatrique comorbide non stabilisé ou des troubles cognitifs importants ne permettant pas de répondre au questionnaire. Au total, 32 patients ont été identifiés, 30 répondaient à nos critères d'inclusion et seulement 17 patients ont répondu à notre questionnaire. Ce questionnaire a été réalisé à l'aide de l'indice de qualité du sommeil de Pittsburgh (PSQI), de l'index de sévérité du sommeil (ISI) ainsi que la PGSI évaluant la sévérité du trouble de l'usage des JHA.

Résultats : Sur les 17 patients analysés, aucune différence significative basée sur les caractéristiques démographiques entre les deux groupes n'a été révélée. La majorité des participants étaient des hommes (76,5%) âgés de plus de 40 ans (88,9%) en activité (55,6%) avec une représentation plus importante dans le groupe « jeux traditionnels ». La présence d'une insomnie était aussi majoritairement représentée dans le groupe jeux traditionnels (75%). Les scores ISI et PSQI moyens pour les joueurs en ligne et traditionnels étaient respectivement de 8,5 et 11,5 pour l'ISI, et 6,1 et 7,2 pour la PSQI. L'analyse des scores n'a montré aucune différence significative ($p=0,473$ et $p=0,649$)