



IFAC

CHU de Nantes

Institut
Fédératif des
**Addictions
Comportementales**



ARTICLE DE DECEMBRE 2025 - Jeu pathologique : examiner le lien entre craving et pratiques des jeux de hasard et d'argent problématiques

Retrouvez ci-dessous la synthèse de l'article du mois.

Pourquoi avoir fait cette recherche ?

Le craving – le besoin intense et irréprensible de se livrer à un comportement addictif malgré ses conséquences négatives – semble jouer un rôle clé dans la perte de contrôle que peut avoir un individu sur sa pratique des jeux de hasard et d'argent, et dans le maintien de cette pratique à un niveau problématique, alors même que celle-ci a des effets délétères sur divers domaines de sa vie, tels que ses finances, ses relations sociales et sa santé. Cependant, le craving reste aujourd'hui mal défini et, contrairement aux troubles liés à l'usage de substances, il n'est pas actuellement considéré comme un critère diagnostique du jeu pathologique dans le DSM-5. Par ailleurs, les joueurs problématiques présentent certains traits de personnalité communs : un névrosisme élevé, une agréabilité et une ouverture élevées, une conscienciosité plus faible, et une extraversion qui peut varier selon les individus. Enfin, les pratiques de jeu problématiques sont fréquemment associées à des difficultés de régulation émotionnelle et à une augmentation des symptômes d'anxiété et de dépression. Néanmoins, les études existantes analysent souvent le craving de manière isolée, sans examiner simultanément ses liens avec les facteurs susmentionnés. Cette approche fragmentée limite la compréhension de l'importance spécifique du craving et de sa contribution propre aux comportements de jeu problématiques.

Quel est le but de cette recherche ?

Cette recherche vise à examiner la relation entre le craving et la santé mentale, les affects et les traits de personnalité, afin de déterminer si le craving seul peut être

associé à des pratiques de jeu problématiques, après contrôle de l'ensemble de ces facteurs, ainsi que de l'âge et du sexe des participants.

Comment les chercheurs ont-ils fait pour répondre à cet objectif ?

Les chercheurs ont fait passer un questionnaire en ligne à 1053 adultes en Suède ayant joué à des jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois. En plus des questions sur les informations sociodémographiques et les variables liées au jeu, ont été évalués : la sévérité du problème de jeu ; le craving (anticipation du plaisir lié au jeu, désir intense de jouer et soulagement attendu des expériences négatives grâce au jeu) ; l'anxiété ; la dépression ; les affects positifs et négatifs ; et les traits de personnalité.

Quels sont les principaux résultats à retenir ?

Les résultats montrent que les trois dimensions du craving évaluées (désir, anticipation et soulagement) sont fortement associées positivement à la sévérité des problèmes de jeu.

Les analyses indiquent également que ces trois dimensions sont faiblement à modérément associées positivement aux symptômes d'anxiété et de dépression, aux affects négatifs et à plusieurs traits de personnalité (antagonisme, impulsivité, affectivité négative et alexithymie [difficulté à identifier, différencier, exprimer et traiter ses émotions, ou parfois celles d'autrui]). À l'inverse, elles sont faiblement à modérément associées négativement aux affects positifs, à la capacité à ressentir du plaisir, ainsi qu'à l'âge et au sexe.

Lorsque l'ensemble des facteurs est pris en compte simultanément, deux dimensions du craving – le désir intense de jouer et l'anticipation du plaisir lié au jeu – restent des prédicteurs significatifs des comportements de jeu problématiques. L'impulsivité et le fait d'être un homme augmentent également le risque, tandis que les autres variables perdent leur effet significatif.

Les points clés à retenir

- Le craving (au moins concernant le désir et l'anticipation) est fortement associé à la sévérité des problèmes de jeu, indépendamment d'autres facteurs psychologiques et sociodémographiques.
- Les hommes sont plus susceptibles que les femmes de développer des pratiques de jeu problématiques.
- L'impulsivité est un prédicteur de comportements de jeu problématiques.
- Ces résultats soutiennent l'idée que le craving devrait être intégré comme critère diagnostique du jeu pathologique dans les futures révisions du DSM.

Plus d'informations sur cette recherche :

Westerberg T., Håkansson A. & Berglund K.

The role of craving in gambling behavior: examining its relevance and links to psychological distress, personality, and demographics. BMC Psychology (2025).

» [Lien](#)