



Le Jeu Compulsif

Texte de Jacques Pirenne

Qu'est-ce que le jeu ? - Diverses formes.



Le comportement ludique fait partie de la psychologie de l'individu. Il est affirmé dans la démarche naturelle de l'enfant et s'épanouit chez l'adulte. Il se caractérise par une notion de défi par rapport à soi-même ou par rapport à un ou plusieurs partenaires. Il n'en résulte généralement que la satisfaction personnelle de vaincre ce défi, sans autre enjeu. Ce comportement est aussi estimable que la recherche d'autres satisfactions qui demandent un engagement personnel : la performance sportive, le jeu d'adresse (pétanque par exemple) le souci de connaître, les mots croisés, le scrabble, certains jeux de cartes ou de société auxquels toute notion d'argent est étrangère, etc..

Ainsi de nombreuses formes de jeux peuvent satisfaire utilement le joueur car son comportement est rationnel : l'individu tente de dépasser ses limites dans une forme d'exploit. L'échec éventuel n'entraîne guère d'amertume ni de dépit particulier, [?] que du contraire. Si ces formes de jeux requièrent une part de hasard, elles font surtout appel à l'intelligence, au savoir-faire, à l'entraînement, à la tactique. Le comportement dans les cas décrits ci-dessus est avant tout générateur de satisfaction personnelle, voire de jubilation.

Toutefois, cette tendance innée à la pratique du jeu peut aussi conduire à un enjeu. Si un bénéfice quelconque, au sens large, est obtenu sous la forme d'une récompense sans valeur marchande intrinsèque ou cumulative, la notion de compulsivité n'interviendra pas.

Toutefois, si le jeu s'accommode d'une possibilité de gains d'argent ou de lots, la notion de mise intervient dans des formes telles [que] le jeu de dés (421) ou les jeux de cartes avec comptabilisation du résultat. Le jeu de cartes le plus habituel comportant un enjeu financier est le poker, dans lequel la notion de mise et de relance est potentiellement pernicieuse. Un subtil mélange de hasard, de ruse et d'effronterie, le bluff, influence le résultat.

Il existe aussi bien des formes de jeux de hasard, où l'intelligence et la sagacité ne trouvent pas de place. L'exemple séculaire est fourni par les jeux de casino : la roulette, le chemin de fer, etc..

Les courses de chevaux répondent à un principe simple. Ou la plupart des joueurs misent sur des favoris, ce qui donne en cas d'arrivée attendue un prix dérisoire, ou l'un ou l'autre joueur mise sur des chevaux faiblement côtés et donc peu joués. Le résultat favorable issu de l'arrivée gagnante de ceux-ci offre un gain considérable. Toutefois les chances de perdre sont énormes.

Dans un autre registre, les loteries (grattage ou tirage) font plus que jamais florès. Les machines à sous et toutes les formes d'appareils électroniques complètent le tableau à notre époque.

Comment classer les types de joueurs ?

Il en existe essentiellement deux catégories :

Le joueur normal

Ce type de joueur est le type le plus habituel. Il s'agit d'individus qui, en mettant en oeuvre une mise souvent modeste, sont plus attachés à la satisfaction d'avoir vaincu le hasard que d'avoir gagné de l'argent. Leur démarche s'accorde mal avec les pratiques de casinos ou de maisons de jeux. Le plus souvent, il s'agit de joueurs de loteries sous toutes les formes existantes, et plus singulièrement le loto. En fait, comme pour les courses hippiques, la démarche se fait en deux temps. Le joueur remplit sa grille, souvent à petit prix. Il considère la somme à payer comme une dépense. C'est essentiel. Il attend sans passion le tirage, constate son gain avec satisfaction et, s'il perd, ce qui est le cas le plus fréquent, il ne s'en chagrine pas outre mesure car son argent a été pré dépensé. À la limite, on peut affirmer qu'il a payé une modeste somme pour acheter une ou plusieurs chances de gagner. Il sait que sa chance est minime (une sur plusieurs millions).

Le joueur normal peut, en achetant un billet de grattage, s'offrir une chance pour une somme modique. Dans ce cas, la démarche est déjà plus inquiétante : l'octroi d'un petit lot en réponse immédiate à la démarche d'achat invite le plus souvent le joueur à rejouer, à moins qu'exceptionnellement, il ne remporte une somme plus importante qu'il empoche. Un petit gain est en général toujours rejoué. C'est la

base même du système de profit mis en œuvre par l'entrepreneur de jeu car le fait de rejouer les petits gains conduit invariablement et progressivement à la perte de ceux-ci et à celle de la mise initiale elle-même. Ces jeux de loto ou de grattage apparaissent simples et naïfs. Pourtant leur pratique peut se montrer perverse, comme nous le verrons.

Le joueur compulsif

Le joueur compulsif est une personne qui ne maîtrise plus l'argent qu'il est en mesure de dépenser, à partir du moment où il a commencé à jouer. Quel que soit le jeu auquel il se livre, il le fait dans la déraison, car son comportement est irrationnel. En cas de compulsions, la recherche fondamentale du joueur quitte les voies du registre rationnel pour favoriser celles de l'émotionnel. À preuve, l'usage de chiffres fétiches ou de martingales imaginaires dont usent la plupart des joueurs compulsifs. Ces joueurs retirent de leur activité une anxiété et bientôt une angoisse qu'inconsciemment il cultive et qui leur procure une jouissance exceptionnelle. À l'analyse, on peut dire que le joueur compulsif joue pour vivre cet état d'émotion intense et, en second lieu seulement, pour gagner de l'argent. En effet, s'il gagne, il se mettra bientôt à rejouer les gains obtenus, soit pour en acquérir plus, soit pour tout perdre, ce qui est la situation la plus probable. Il la connaît, mais n'en a cure.

En principe, le joueur compulsif commence par essayer de gagner, puis, s'il perd, il rejoue de plus belle pour récupérer l'argent perdu, contre toute raison. Certains auteurs affirment que la démarche du joueur compulsif correspond à une forme de masochisme.

Dans ce cas, l'argent ne possède plus son rôle d'étalon de valeur marchande. Il devient le moyen de provoquer un état spécifique étranger aux sommes jouées. L'argent ne répond pas à la même notion d'usage dans la démarche de jeu que dans l'échange conventionnel du marché. Il ne pèse pas du même poids. C'est ainsi que l'on verra souvent un joueur compulsif être parcimonieux par rapport à son argent pour acheter un produit quelconque et se perdre un peu plus tard dans des débours insensés pour satisfaire son assuétude.

Tous les jeux d'argent favorisent le mode de comportement du joueur compulsif.

Le premier exemple qui vient à l'esprit est le jeu de casino. Les joueurs qui s'y livrent sont tous des joueurs compulsifs ~ à moins d'être de rares curieux ~ car cette manière de jouer est tellement répétitive qu'elle permet au casino d'être toujours le grand gagnant, grâce précisément au phénomène de compulsions. La base du système trouve son socle ~ comme pour beaucoup de jeux ~ dans la loi des grands nombres : en théorie, autour d'une roulette, en jouant un chiffre, on peut gagner une fois. Si l'on répète l'opération à de nombreuses reprises sur le même chiffre, on est sûr de perdre car le plateau compte 37 chiffres (36 plus le zéro pour la roulette française) et la somme à gagner est de 36 fois la mise. Mais la plupart

des joueurs ne se contentent pas de jouer un chiffre. Ils en jouent plusieurs, en plein, à cheval ou en carré. Illusoirement, ils augmentent leurs chances de gagner, mais ils multiplient aussi la probabilité de perdre gros. Certains en arrivent même à couvrir de toutes les manières possibles l'ensemble du tapis vert, au point de n'avoir comme quasi-certitude que de récupérer la somme qu'ils viennent de miser. Preuve, s'il en fallait, que ce n'est pas le gain qui est le moteur du joueur à cet instant, mais sa rage anxieuse de jouer.

Le jeu de cartes ~ le plus souvent le poker ~ semble moins dangereux puisque ce que perd un joueur est acquis automatiquement par un partenaire. Il n'est pas moins pernicieux pour autant, car autour d'un jeu de cartes se trouve généralement un tricheur (dont l'un des autres partenaires est le complice) ou un individu suffisamment muni d'argent pour relancer le jeu de telle sorte que notre joueur ne puisse plus suffire à la règle de la relance et abandonne sa mise. C'est d'ailleurs dans ce milieu qu'on peut trouver des professionnels du jeu. Soit, ils sont de connivence avec un autre joueur (un baron) soit, ils sont d'habiles manipulateurs qui, comme dans la prestidigitation, sont capables d'influencer la distribution des cartes.

Les jeux électroniques appliquent aussi la loi des grands nombres, comme la roulette décrite ci-dessus. Certains d'entre eux ont même l'avantage d'être de véritables ordinateurs, capables de connaître à tout instant la situation de la recette pour déterminer quand ils peuvent lâcher du lest en permettant des sessions de jeu payantes.

Le loto, quant à lui, malgré son apparence bon enfant, peut être un jeu redoutable. En effet, si l'engagement d'une combinaison de six chiffres est peu coûteux, la mise d'un plus grand nombre de chiffres augmente le prix de manière exponentielle jusqu'à des débours de plusieurs centaines, voir de plus d'un millier d'euros. Que dire des cagnottes constituées dans la plupart des points de vente de loterie pour accumuler des mises importantes partagées sous le même rapport que le seront les gains hypothétiques possibles ? Le paradoxe est tel que, lorsque les points de vente affichent avec ostentation le bulletin de jeu d'un gros gagnant, il s'agit le plus souvent d'un document faisant état d'une mise réduite.

Le système est mathématiquement étudié, toujours selon la loi des grands nombres, pour que seuls, un, deux, ou trois gros lots sortent à chaque tirage, pour impressionner le public et l'inviter ainsi à jouer. Oublie-t-on les millions de bulletins qui partent chaque semaine au panier ?

Il convient donc d'admettre que la pratique du jeu pour un joueur compulsif l'égare dans un véritable panier sans fond où le joueur se fourvoie sans aucune indulgence de la part de l'organisateur du jeu, qu'il soit l'État lui-même qui se réserve le monopole des loteries, les entrepreneurs de casinos ou de salles de jeux ou les placeurs de jeux automatiques dans les établissements de boisson (bingos).

La pratique compulsive du jeu ne peut conduire qu'à la misère et au désespoir. En effet, selon l'adage qui exprime que "les riches ne sont pas joueurs car, s'ils l'étaient, ils ne seraient pas riches", on retrouve le joueur compulsif dans les catégories les plus fragiles de la société.

Les spécialistes de la statistique estiment que 4 à 5 % des individus sont concernés ou menacés par des comportements pathologiques de jeu. Curieusement les femmes apparaissent plus menacées que les hommes.

Définition du jeu

Tout pari ou toute mise effectués pour soi-même ou pour autrui et dont le résultat est incertain constituent le jeu quelles qu'en soient les conditions :

- qu'il y ait ou non mise d'argent, même de manière minimale ;
- que cette démarche nécessite ou non du talent.

Sort du joueur compulsif

En fait, tout joueur compulsif est destiné à connaître trois types de faillites :

1) La faillite personnelle

La pratique du jeu rendra le joueur financièrement exsangue. Personne ne peut suffire à des débours qui sont toujours hors normes et complètement disproportionnés avec l'usage que l'on peut faire de l'argent. Invariablement, il court à la ruine matérielle et par conséquent au désespoir. Il connaît les réveils pénibles d'une situation qu'il considère, à ces seuls moments, comme coupable.

2) La faillite relationnelle

Contrairement à l'alcoolique ou au drogué, dont l'état d'intoxication apparaît d'emblée, le joueur peut plus facilement sauver les apparences. Pour peu de temps cependant. Le joueur ne peut dissimuler longtemps son assuétude. En effet, il joue au mépris de ses nécessités personnelles, de celles de sa famille ou de son entourage. Il va donc compromettre toute sa vie relationnelle. Au-delà de sa famille, viendront se joindre, en plaintes et en reproches, toutes les personnes qu'il a sollicitées sous de fallacieux prétextes pour obtenir de l'argent. Bientôt le joueur compulsif se retrouve solitaire et méprisé de tous. Il court donc vers une solitude absolue.

3) La faillite de l'éthique

Du fait de son besoin irréprensible de jouer, le joueur compulsif commencera par emprunter de l'argent, le plus souvent sous des motivations mensongères. Bientôt, ses charges et les nécessités financières de plus en plus importantes pour satisfaire son assuétude le conduiront inexorablement à rechercher de l'argent dans des

pratiques coupables : le vol, le détournement ou l'escroquerie. Tous les témoignages de joueurs repentis font état de pratiques de ce genre. Il faut de l'argent en toute occasion et il en faut beaucoup. Outre la solitude qu'aura déterminé sa faillite relationnelle, le joueur compulsif se débat dans des comportements coupables ~ la malhonnêteté ~ dont seule la pratique du jeu est le moteur. Il a donc perdu tout sens de l'éthique au mépris, le plus souvent, de sa nature profonde.

Caractéristiques essentielles du joueur compulsif

- 1) **L'incapacité d'accepter la réalité** : d'où l'évasion dans un monde de rêve irrationnel : le jeu.
- 2) **L'insécurité émotionnelle**. Un joueur compulsif n'est à l'aise émotionnellement que lorsqu'il est "en action". Il n'est pas rare d'entendre un joueur dire : "Le seul moment où je me sentais à ma place était quand je jouais. C'est là que paradoxalement je me sentais en sécurité et à mon aise. Je savais que je me détruisais, mais en même temps je ressentais un sentiment de sécurité. J'étais dans un état de jouissance et d'excitation sublime".
- 3) **L'immaturité**. Un désir d'acquérir tous les biens de la vie sans faire d'efforts semble être un trait commun au caractère des joueurs compulsifs. Plusieurs membres de l'Association reconnaissent et acceptent l'idée qu'ils n'ont pas pu atteindre la maturité de l'adulte. Les scientifiques parlent de "démarche infantile" quand il s'agit de jeu compulsif. Inconsciemment, les joueurs sont convaincus qu'ils peuvent éviter les responsabilités en misant sur un tour de roulette ou sur une nouvelle donne de cartes à jouer. C'est ainsi que leur lutte pour échapper aux obligations vitales a fini par devenir une obsession inconsciente.

De plus le joueur compulsif semble posséder un désir ardent d'être un flambeur (le "big shot" des Américains). Il possède un sentiment étrange de toute puissance. Le joueur compulsif serait prêt à faire n'importe quoi pour maintenir l'image qu'il veut donner de lui-même, même si elle est fondamentalement tronquée.

Notons qu'il existe une théorie qui voudrait que le joueur compulsif veuille inconsciemment se punir lui-même dans un contexte masochiste. Des preuves scientifiques existent à cet égard.

Quel est le monde de rêve du joueur compulsif ?

Voici un trait caractéristique commun aux joueurs compulsifs : ils passent beaucoup de temps à créer des images ou des scénarios de toutes ces choses merveilleuses qu'ils feront quand ils auront remporté le gros lot. Souvent, ils s'imaginent alors dans la peau d'un personnage charmant et philanthrope. Ils rêvent d'offrir à la famille et aux amis des prestigieuses voitures, des manteaux en vison

ou d'autres luxes. Les joueurs compulsifs baignent dans le fantasme d'une vie plaisante et gracieuse, rendue seulement possible grâce aux sommes d'argent obtenues par le jeu, par une victoire sur le hasard : serviteurs, appartements de luxe, vêtement raffinés, bateaux fringants pour les emmener faire le tour du monde, soit une série de fantasmes merveilleux qu'ils entrevoient à leur portée quand ils auraient gagné "le gros lot".

Pour mémoire, signalons que la publicité et le marketing élaborés par les organisateurs du loto sont uniquement fondés sur cette fantasmagorie.

Tristement hélas ! Le gain ne semble jamais être assez important pour réaliser l'ombre d'un rêve. En effet, lorsque les joueurs compulsifs gagnent, ils en veulent davantage et agrandissent encore le champ de leurs fantasmes.

D'autre part, lorsqu'ils échouent, ~ et c'est toujours le cas ~ ils jouent alors dans un climat de désespoir insensé, s'enfonçant sans fin dans un gouffre de misère, tandis que leur monde de rêve s'écroule. Tristement, ils vont bientôt s'acharner, rêver à d'autres chimères et enfin s'effondrer dans la souffrance. Personne pourtant ne peut les convaincre que leur rêve est irréalisable. Notons aussi que le fondement de leur attitude est plus le fantasme que l'argent. Un univers dépourvu de rêves leur deviendrait insupportable.

Comment déterminer si vous êtes un joueur compulsif ?

Le joueur est seul à prendre la décision d'établir ce constat. La plupart des joueurs compulsifs se mettent en quête d'une solution à leurs problèmes quand ils sont prêts à accepter que le jeu a été plus fort qu'eux et les a abattus. Il faut entendre par joueur compulsif celui chez qui le jeu a créé des problèmes répétés et toujours plus graves dans n'importe quel domaine de sa vie personnelle et relationnelle.

De nombreux joueurs ont vécu des expériences terrifiantes avant d'être prêts à chercher de l'aide. D'autres se sont trouvés en butte à des drames qui les ont finalement amenés à admettre leur défaite.

Pour aider le joueur à se définir, il existe un **"test des vingt questions"** :

1. **Avez vous déjà perdu du temps au travail ou à l'école à cause du jeu ?**
2. **Le jeu a-t-il parfois rendu votre vie familiale malheureuse ?**
3. **Le jeu nuit-il à votre réputation ?**
4. **Avez-vous déjà ressenti du remords après avoir joué ?**
5. **Avez vous déjà joué pour tenter d'obtenir de l'argent afin de régler des dettes ?**
6. **Le jeu a-t-il parfois réduit votre ambition ou votre efficacité ?**
7. **Après avoir perdu au jeu, avez-vous déjà éprouvé la nécessité de rejouer en vue de regagner vos pertes ?**
8. **Après avoir gagné, avez-vous été tenté de rejouer pour gagner davantage ?**

9. **Vous est-il arrivé de jouer jusqu'au dernier sou que vous aviez en poche ?**
10. **Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ?**
11. **Avez-vous déjà vendu quelque chose pour pouvoir jouer ?**
12. **Avez-vous déjà hésité à risquer au jeu l'argent que vous réserviez à une dépense normale ?**
13. **Le jeu vous a-t-il conduit à négliger votre bien-être et celui de votre famille ?**
14. **Avez-vous déjà joué plus longtemps que vous ne l'aviez prévu ?**
15. **Avez-vous déjà joué pour échapper aux soucis et aux problèmes ?**
16. **Avez-vous déjà commis ou tenté de commettre un acte illégal pour financer le jeu ?**
17. **Le jeu a-t-il déjà perturbé votre sommeil ?**
18. **Les déceptions, désappointements ou frustrations vous ont-ils déjà poussé à jouer ?**
19. **Avez-vous déjà éprouvé le besoin de jouer pendant quelques heures pour célébrer un événement heureux ?**
20. **Avez-vous déjà considéré le suicide comme issue possible pour éliminer définitivement votre passion de jouer ?**

La plupart des joueurs compulsifs répondent **"OUI"** à **au moins sept de ces vingt questions...**

Conclusion

La pratique du jeu par le joueur compulsif n'offre aucune autre porte de sortie que la déchéance morale, l'effondrement de toute échelle de valeurs, le désespoir et, à la limite, le suicide, particulièrement fréquent dans cette catégorie d'individus.

Contrairement à l'alcool ou aux drogues, le jeu ne crée aucune dépendance physique chez le joueur compulsif. Toutefois, comme pour ces autres dépendances, l'aspect psychologique du problème est essentiel à la compréhension du phénomène : c'est l'obsession mentale. La déviance psychologique qui préside à la démarche du joueur est aussi pernicieuse et catastrophique que pour n'importe quelle autre dépendance. De plus, l'attitude du joueur compulsif est socialement inavouable, ce qui entraîne un sentiment de honte. Les trois types de faillites décrites ci-dessus prouvent, s'il le fallait encore que, seule, la mise en œuvre d'une abstinence totale peut offrir une solution au problème des joueurs compulsifs. Et ceux-ci sont nombreux. Il est en effet prouvé qu'aucune organisation de jeux de hasard, publique ou privée, ne serait financièrement tenable sans l'apport de cet argent fou que représentent les mises des joueurs compulsifs.

On peut ergoter sans fin sur l'aspect immoral et socialement délétère du principe même de l'exploitation des maisons ou des organisations de jeux. Autant que pour l'alcool, il est vain d'engager des attitudes prohibitionnistes. Il convient de s'attarder sur l'aspect individuel du problème. Toutefois, et seulement pour mémoire, il faut bien constater que depuis quelques années, le loto et les billets de grattage, ainsi que les activités d'établissements de jeux couvrent ce segment de

marché sans contrôles ou législations efficaces. En conséquence aujourd'hui, le passant peut se rendre sans grand détour dans ces établissements (casinos, tabacs-journaux, salles de jeux). Au titre d'organisateur du loto l'État est bien mal placé pour se faire donneur de leçons en la matière, même s'il se drapait du voile de la virginité d'intention, sous le spécieux argument qu'il destine une part des profits qu'il récolte à des bienfaits à caractères humanitaires ou sociaux.

N'oublions pas non plus que, systématiquement, la prohibition de l'exploitation des activités de jeu, dans tous les pays et à toutes les époques où elle a été décrétée, a favorisé l'efflorescence de cercles de jeux clandestins encore plus incontrôlables et pernicieux (les clandestés).

Le pas décisif vers la solution

Le recours à l'abstinence apparaît comme la seule solution pour favoriser le rétablissement du joueur compulsif. Cette notion semble acquise au niveau des traitements thérapeutiques proposés par les psychiatres et psychologues. En Belgique, à l'hôpital universitaire Brugmann, à Bruxelles, toute thérapie est précédée nécessairement de la signature d'un "contrat d'abstinence" et la méthode prévoit même que le joueur n'ait de chances de se rétablir de son assuétude qu'en excluant de son activité toute forme de jeu, jusqu'au jeu de société, les jeux électroniques de l'Internet ou même les jeux d'adresse (la pétanque par exemple).

Les mêmes principes sont prônés par les groupes d'abstinents (groupe de pairs) tels les "Gamblers Anonymes", curieuse appellation anglo-française qui désigne les "Joueurs Anonymes". Cette association, très répandue en Amérique du Nord (U.S.A., Canada) est peu présente en Europe (Paris, Bruxelles, Liège).

Pour de nombreuses dépendances et particulièrement la dépendance alcoolique, les statistiques prouvent que les groupes d'abstinents de toutes sortes ont fleuri aux États-Unis et en Europe, apportant le réconfort à des millions d'individus ainsi favorisés par une sobriété de vie confortable et heureuse. Il ne semble pas qu'il y ait un obstacle quelconque à ce que ces méthodes soient appliquées à la pathologie du jeu.

L'expérience américaine et canadienne le prouve.



Suite : [Une solution parmi d'autres : "Les joueurs anonymes" ou "Groupes de pairs"](#).

Bibliographie :

Le plaisir du jeu : entre passion et souffrance de Serge Minet, Éd. L'Harmattan.

Le jeu excessif - Comprendre et vaincre le gambling, Robert Ladouceur, Caroline Sylvain, Claude Boutin, Céline Doucet, Editions de l'Homme.

Le jeu pathologique, Marc Valleur et Christian Bucher, Editions P.U.F., Collection Que sais-je ?

[Retour à l'Index](#)

Site créé le 02 août-1997. - Dr J. Morenon, 8 rue des tanneurs, F-04500 [RIEZ](#)

Emplacement du Fichier :

<http://jean.morenon.fr/PDF/lejeu.pdf>

