

Le jeu pathologique est une addiction

Par **Olivier COTTENCIN**,

Professeur des Universités, praticien hospitalier de psychiatrie et d'addictologie, Faculté de Médecine de l'Université de Lille, chef du service universitaire d'addictologie

Répondant de Marie Grall-Bronnec lors de la **conférence du 14 mars** (cf. p 26)

La notion de jeu pathologique a été décrite dans la littérature psychiatrique comme une forme de dépendance comportementale. Ainsi, l'objet de la dépendance est la répétition de séquences de jeu chargées de plaisir et sous-tendues par un désir irréprensible. Comme l'alcoolodépendant vis-à-vis de la consommation d'alcool, le joueur pathologique est dépendant de la situation de jeu et poursuit son comportement en dépit des conséquences négatives personnelles, familiales, professionnelles ou sociales. Et bien que Fénichel, en 1945, évoquait déjà la possibilité de l'existence d'addictions sans drogues, le jeu pathologique a longtemps été considéré comme un trouble du contrôle des impulsions. Aujourd'hui, grâce aux nombreuses études et au développement de l'Addictologie, le jeu pathologique a clairement sa place dans les addictions en ce qu'il partage des caractéristiques psychopathologiques, cliniques et neurobiologiques communes.

Dimension sacrée et importance anthropologique du jeu

Le jeu est en réalité très ancien et présent dans toutes les cultures. Les Égyptiens jouaient aux dés, les Chinois de l'Antiquité jouaient leurs doigts et leurs membres, les hippodromes romains étaient un lieu important de la vie sociale. Selon Caillois, il existe quatre catégories de jeux : les jeux de compétition (Agon), les jeux de hasard (Alea), les jeux de rôle (Mimicry) et les jeux de vertige ou de sensation pure (Ilynx).

Si le jeu pathologique concerne avant tout les jeux de hasard et d'argent (alea), en réalité toutes ces catégories peuvent *a priori* donner lieu à une dérive addictive. Il existe une grande diversité des pratiques de jeu de hasard et d'argent (casino, machines à sous, PMU, jeux à gratter, loterie...) et ils ne présentent pas tous les mêmes risques de dérive addictive. D'ailleurs, dans les travaux de recherche, les types et les contextes de jeu sont de plus en plus pris en compte. On ne connaît pas l'ampleur des jeux se pratiquant « à l'intérieur des maisons » ou dans les cercles de jeu clandestins, mais l'explosion des nouvelles technologies (Internet) a créé de nouvelles offres de jeu en ligne, qui échappent au contrôle des autorités.

La rencontre d'un sujet avec un comportement dans un environnement

La problématique du clinicien, comme celle de la société (en se plaçant du point de vue de la santé publique), est de savoir distinguer à partir de quel moment le jeu qui demeure important pour le développement de l'être humain devient problématique. Comme pour les consommations de subs-

tances psychoactives (surtout l'alcool), il n'y a pas d'un côté les malades (que l'on stigmatise car ils useraient mal d'un bon produit) et, de l'autre, les bien-portants (qui usent bien d'un produit et qui ne souffrent d'aucune conséquence personnelle ou environnementale). Aujourd'hui, nous le savons, la problématique addictive fait appel à la notion de continuum qui va de l'usage à la dépendance en passant par l'abus. Et ceci peut concerner tout un chacun en fonction des forces et vulnérabilités individuelles, du caractère plus ou moins addictif de la substance (ou du comportement) et, enfin, en tenant compte du contexte socio-environnemental plus ou moins déclencheur ou protecteur.

La clinique

Ainsi connaît-on plusieurs types de joueurs. Tout d'abord, les joueurs sociaux ou récréatifs qui jouent occasionnellement ou régulièrement, souvent pour le plaisir, acceptent de perdre l'argent misé et ne retournent pas jouer pour « se refaire ». Ils jouent selon leurs moyens, le jeu est un loisir qu'ils choisissent de s'offrir parce qu'ils en ont les moyens. Mais, au fur et à mesure, d'autres qui seront dans l'abus auront de plus en plus de conséquences négatives et deviendront des joueurs excessifs.

Enfin, certains iront jusqu'au jeu pathologique en jouant plus souvent et plus longtemps qu'ils ne l'avaient prévu et en jouant plus qu'ils ne peuvent se le permettre. Mais surtout, de façon caractéristique, le jeu devient le centre de leur existence au détriment d'autres investissements, en continuant à jouer de plus en plus malgré la connaissance des dommages entraînés et surtout avec l'espoir irrationnel d'un gain salvateur.



Les Joueurs de cartes de Paul Cézanne

Car, au-delà de cette perte de la liberté de s'abstenir de jouer et de continuer à jouer malgré la connaissance des conséquences négatives, les joueurs pathologiques souffrent de distorsions cognitives, c'est-à-dire de croyances erronées concernant leur comportement. Ainsi, on observe très souvent des pensées infondées concernant les jeux de hasard, telles que la non prise en compte de l'indépendance des tours, l'illusion de contrôle du hasard, des biais d'interprétation et d'optimisme infondé avec même, parfois, la certitude de gagner en croyant que la poursuite du jeu augmente les chances de gain.

Classiquement, l'évolution du joueur pathologique se fait en trois phases. Tout d'abord, la phase de gain initiée parfois par un gros gain (très addictif), la phase de perte avec une augmentation des prises de risques (que l'on peut assimiler à un phénomène de tolérance) suivie par une phase de désespoir (sorte d'impasse existentielle très à risque, passage à l'acte suicidaire).

Aujourd'hui, nous sommes nombreux à penser que le jeu pathologique appartient au champ des addictions. Le produit est remplacé par le comportement, mais la clinique et l'évolution de ces sujets montrent qu'ils présentent

toutes les caractéristiques d'un comportement addictif. Toutefois, même si nous insistons sur le fait qu'il existe un continuum entre le jeu récréatif et le jeu pathologique, force est de constater que tout le monde n'évolue pas vers le jeu excessif. Des pistes génétiques, épigénétiques et psychopathologiques (notamment sur la gestion de l'impulsivité, la capacité à résoudre des problèmes, la capacité à contrôler et inhiber) sont en train de s'ouvrir..., même si elles ne doivent pas nous faire oublier l'importance des facteurs environnementaux (disponibilité accrue, accès facilité au jeu en ligne et changements culturels) et l'aspect plus ou moins addictogène de certains jeux. ■