

*Préface de Corinne Maier **

LA LOGIQUE DU JOUEUR PATHOLOGIQUE

Dans une dizaine de générations, les historiens décriront peut-être notre époque comme le siècle du jeu. Geoffrey Miller, professeur de psychologie à l'université du Nouveau-Mexique, affirme que les habitants d'autres planètes négligent de conquérir notre galaxie car « ils sont trop occupés à jouer à des jeux sur leurs ordinateurs ». Ce serait, selon lui, le destin des cerveaux évolués : les jeux en ligne, paris sportifs, Lotos, casinos, jeux de poker et autres courses de chevaux absorbent tout leur temps. La réalité intéresse-t-elle encore quelqu'un ? Pas sûr.

Nous aussi, nous sommes de plus en plus nombreux à jouer. Les sommes consacrées par les Français aux jeux de hasard ont presque doublé en dix ans. La révolution technologique d'Internet et la libéralisation des paris d'argent en ligne y sont pour beaucoup. Tout porte à croire que la crise économique amplifie encore le phénomène, le jeu revêtant pour les Français une double fonction, celle du rêve et celle de la consolation. Cette augmentation du nombre de joueurs doit aussi être mise

*Corinne Maier est psychanalyste et essayiste.

en lien avec la morosité actuelle d'un capitalisme longtemps présenté par ses thuriféraires comme un Monopoly géant. Crise des subprimes, bourse atone, ascenseur social bloqué ? Autant parier en ligne ou se tourner vers les machines à sous.

Mais voilà, l'extension du domaine du jeu n'est pas sans risque. Il y aurait en France 1,4 million de joueurs à risque dont 400 000 dont le comportement est pathologique. Dire « jouer c'est plus fort que moi », n'est-ce pas avouer que ce n'est plus moi qui joue, que c'est le jeu qui se joue de moi ? Et le jeu vient alors dépouiller le je, puisqu'une pratique excessive mène au surendettement, à la solitude, à la rupture des liens sociaux, voire à des actes criminels. C'est dans cet excès même que le jeu nous regarde, nous interpelle tous.

Il faut le reconnaître, beaucoup de spécialistes s'avouent démunis par ce « phénomène de société ». Une mise au clair s'imposait. C'est ce qu'a effectué Emmanuel Deun dans La Chance au prochain tirage. L'auteur a l'audace d'effectuer la synthèse des recherches existantes. Il complète l'approche cognitiviste par une prise en compte du sujet de l'inconscient. Les deux angles d'attaque ne sont en rien antagonistes. Sur la scène consciente, le joueur transforme une probabilité de perte en une probabilité de gain en s'appuyant sur des cognitions erronées. Parallèlement, il concilie une volonté affichée de gagner avec un désir inconscient de perdre. En effet, dans une perspective freudienne, le joueur pathologique ne joue peut-être pas tant pour gagner que pour perdre.

Parions que cette réflexion fructueuse et habile, qui mêle d'une plume alerte différents champs de savoir, trouvera des prolongements. Emmanuel Deun fait parler avec justesse le fameux joueur de Dostoïevski, véritable paradigme du joueur compulsif. Mais il y a un autre texte qui pourrait servir de cas

d'école. Il s'agit des Mémoires de Casanova, un ouvrage qui parle avant tout du jeu. Ce dernier a occupé une place prépondérante dans la vie de l'aventurier, qui fut l'un des organisateurs de la première loterie d'État en France en 1757. Bassette, piquet, biribi, prime, whist, quinze, pharaon : « Je me suis donné au jeu, et je perdais tous les jours », écrit-il. Dans les cours, salons privés ou casinos publics, il joue avec passion, jusqu'à la ruine. Mais si les dés étaient pipés ? Si un autre sadique était investi du désir de le faire perdre ? C'est là qu'on retrouve la figure, épinglée dans l'enquête d'Emmanuel Deun, d'une puissance persécutrice. On en rencontre une autre, également dédagée dans La Chance au prochain tirage : celle du masochiste. Son ombre plane sur Casanova, se plaçant volontairement entre les mains d'une sorte de maître des combinaisons qui le manipule – pour son plus grand plaisir et sa plus complète ruine.

À bout de ressources, Casanova vieillit, la salle de jeu éteint ses lumières, la roue arrête de tourner et le champ des possibles se rétrécit. L'Italien cesse d'être le jouet de la fortune, et c'est alors par l'écriture de ses fameux Mémoires qu'il continue à jouer. Du tapis vert à la littérature, il n'y a peut-être qu'un pas. Car son livre, avant tout, est une véritable roulette, où les événements sont tirés au sort par Casanova l'écrivain lui-même. Finalement, ce que la trajectoire de Casanova montre, c'est que la voie de guérison du joueur passe certes par le sevrage, mais aussi par un changement de terrain de jeu.

Comment guérir d'une addiction au jeu, sinon en déplaçant le curseur, en allant jouer ailleurs ? Après tout, on peut investir et spéculer sur n'importe quoi. Tout est question de mise initiale, de surenchère possible, de rencontre avec le hasard, de cache-cache avec le destin. Emmanuel Deun a su parfaitement

cerner l'enjeu existentiel du jeu : questionner sans relâche le hasard est une façon de comprendre ce qu'il en est du réel en interrogeant une loi qui se dérobe toujours. C'est dans la série que le ludopathe tente de lire le chiffre de son destin. À travers le jeu de hasard, il essaie de déchiffrer son sort.

Les questionnaires menés par Emmanuel Deun et repris dans son ouvrage le montrent avec finesse, c'est à la rencontre du hasard et du destin de chacun que tout se joue et se déjoue. C'est là, précisément à cette intersection, que le psychologue ou le psychanalyste peuvent intervenir de manière fructueuse auprès du game addict. À condition de savoir reconnaître la cohérence derrière le masque du dérèglement et de l'excès : pas de doute, le joueur pathologique est logique.

Corinne Maier

TABLE DES MATIÈRES

Préface de Corinne Maier

LA LOGIQUE DU JOUEUR PATHOLOGIQUE	7
---	---

Introduction

RIEN NE VA PLUS !	11
-----------------------------	----

Première partie

CLINIQUE

DU JEU PATHOLOGIQUE

I. QUELQUES REPÈRES HISTORIQUES	15
II. QU'EST-CE QU'UN JEU D'ARGENT ET DE HASARD ?	19
III. QU'EST-CE QUE LE JEU PATHOLOGIQUE ?	25
IV. JEU PATHOLOGIQUE, PSYCHANALYSE ET THÉRAPIES COGNITIVES	33
V. LES COGNITIONS ERRONÉES	37
VI. ET SI LE JOUEUR VOULAIT PERDRE ?	45

Deuxième partie

LES FAUSSES CROYANCES

DU JOUEUR DE CASINO

I. « JE SUIS DROGUÉE AUX MACHINES À SOUS »	53
II. « QUAND JE SUIS AU CASINO, JE NE SUIS PLUS LA MÊME PERSONNE »	61

III. « JOUER, UN TRUC HONTEUX »	67
IV. « RECHERCHER UNE ÉMOTION, COMBLER LA SOLITUDE » ..	73
V. « LE JEU, UN AVILISSEMENT »	81
VI. « UNE ENVIE DE PROVOQUER LE DESTIN »	87
VII. UNE PULSION DE MORT À LA CARTE	95
VIII. DU CINÉMA À LA LITTÉRATURE	101

Troisième partie

LA SOLITUDE DU JOUEUR EN LIGNE

I. QUELQUES DONNÉES DE MARCHÉ	109
II. LA MASCARADE DU JEU RESPONSABLE	113
III. <i>LA FRANCE CONTRE LES ROBOTS</i>	123
IV. UN PEU DE NEUROSCIENCES	129
V. VICTOR ET LE CASINO EN LIGNE	133

Conclusion

UNE ADDICTION COMME LES AUTRES ?	141
BIBLIOGRAPHIE	153