

Toiles @ penser

Cahiers d'éducation permanente de

La Pensée et les Hommes



*Le jeu pathologique,
une maladie de la modernité*

Dossier n° 2007 – 09–003

Connaissez-vous nos publications ?

Nous publions annuellement trois dossiers thématiques et un numéro « Varia ».

Dans sa nouvelle conception, notre revue paraît annuellement sous la forme de trois livres brochés qui comptent chacun environ cent pages et regroupent le point de vue d'une dizaine de spécialistes du sujet traité.

Chaque volume ambitionne de faire le point sur une question relative à la philosophie et à la morale de notre temps ou de traiter en profondeur un sujet qui intéresse les défenseurs des idéaux laïques. Aussi, tout naturellement, nos numéros ont pris place dans la collection « Espace de Libertés » qu'édite le *Centre d'Action Laïque*.

Comment s'abonner à nos publications ?

En effectuant un versement au profit du compte :

000-0047663-36

de *La Pensée et les Hommes* Asbl

Le prix de l'abonnement annuel s'élève à 25 € (pour trois volumes thématiques et un numéro de « Francs-Parlers ») ou plus pour un abonnement de soutien. Si votre domicile implique un envoi par voie aérienne, majorez s'il vous plaît votre versement de 5 €.

Le jeu pathologique, une maladie de la modernité.

Avec la collaboration de Serge J. MINET
Thérapeute clinicien
Clinique du jeu pathologique Dostoïevski

La clinique du jeu pathologique Dostoïevski s'interroge sur la place du traitement d'une addiction sans produits psychoactifs, comme la pratique des jeux de hasard et d'argent ou la cyberdépendance. Décrites aujourd'hui comme des pathologies du refuge et de l'excès, ces nouvelles dépendances se singularisent par la recherche inassouvie et permanente de l'immédiateté du plaisir et de l'absolue nécessité de consommer, de jouer et de jouir et de prendre des risques, au mépris du principe de réalité. La culture ou le syndrome, du « tout, tout de suite », en a fait une maladie de la modernité qui oscille entre une pathologie de l'inhibition et une pathologie de l'excès et de l'agir. Le passage d'une société d'obéissance avec ses excès de refoulement, où l'on demande aux gens de la docilité, à une société de l'autonomie qui invite à l'action et à l'efficacité, n'est pas sans modifier notre regard sur une clinique de l'addiction dans un rapport différencié à l'agir et à la temporalité.

L'activation permanente des stimuli du mental par les nouvelles technologies n'est pas très éloignée de la symptomatologie dépressive dans son rapport pathologique au temps : alors que le déprimé se sent sans avenir, le dépendant, lui, est incapable d'attendre et comme l'indique le sociologue Alain Ehrenberg « à l'implosion dépressive répond l'explosion addictive, au manque de sensation du déprimé répond la recherche de sensations du drogué ». Dépression et addiction seraient donc aussi des pathologies de la responsabilité.

Si le jeu de hasard avec ses turpitudes, ses égarements et son ésotérisme a toujours fait partie de notre inconscient collectif, il n'en a pas moins été longuement proscrit par des considérations morales et religieuses, au titre de vice attentatoire à la morale, contraire à l'éthique, abject et incivique. L'accusation d'être une atteinte à la productivité et à la noblesse du travail a conduit l'économiste à faire le bilan d'une économie ludique qui ne crée pas la richesse, mais qui la déplace.

Le législateur, quant à lui, a finalement régleménté les jeux de hasard par la loi de 1999, après un siècle d'interdits et de tolérance hypocrite. Le politique les a quasi reconnus d'utilité publique, puisqu'ils participent allègrement au financement de l'État croupier, au point, par exemple d'inciter le ministre- président de la Région de Bruxelles-Capitale à réduire les taxes régionales grâce à l'apport considérable des taxes sur les revenus du Grand Casino de Bruxelles.

Derrière les rituels ludiques se dessinent les angoisses et les besoins généralement réfrénés au cours de la vie quotidienne, mais qui sont rendus licites par le temps et l'espace particulier dévolus au jeu. La banalité et la précarité de l'existence, quand elles ne participent pas à interroger le destin de multiples façons par des jeux incantatoires, contribuent à utiliser le jeu comme une revanche sur la vie. Ainsi le dieu-hasard sera celui qui pourra introduire de l'imprévu dans une société de pénurie. Encore faudra-t-il qu'il fasse bien les choses !

La psychologie du joueur est mieux cernée lorsque nous comprenons que l'espoir de richesse, la peur de la pauvreté, le besoin de se différencier ou de se comparer, comme la nécessité de combattre ou d'éprouver des sensations, de prendre des risques, constituent, encore et toujours, l'alibi du jeu à l'inconfort et à l'imprévisible de l'avenir.

Le jeu pathologique, une maladie de la modernité

Les certitudes sont ébranlées, la raison fait l'épreuve de ses limites, la modernité reste un « projet inachevé. »

Accablé par un destin dont il demeure être le seul artisan, le joueur est en débat continu avec la destinée. Il pose une question à la destinée ; il se pose « la » question de son destin, comme s'il voulait l'enclaver et le contrôler, par l'attribution d'un pouvoir sur l'indicible hasard en vue de bénéficier de ses effets et jouir de ses caprices, à l'image de Faust qui fit un pacte avec Dieu pour jouir des tentations terrestres au risque de perdre son âme. Que le joueur perde ou qu'il gagne, le jeu va se jouer du joueur, alternant les cycles de jouissance et de souffrance.

Le jeu devient pathologique, et reconnu à ce titre comme maladie mentale depuis 1980, lorsqu'il provoque plus de difficultés qu'il ne génère de plaisir, que se déclenche le besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré ; lorsque les efforts répétés pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu sont devenus infructueux et que la contrainte de rejouer pour recouvrer les pertes mobilise le joueur jour et nuit, voire que le mensonge, le passage aux actes illégaux mettent en jeu et en danger la vie affective, professionnelle et financière du joueur et de ses proches.

La poursuite obsessionnelle, compulsive ou impulsive du jeu défie la raison pure.

Lui, le joueur, qui est en représentation, se maintient dans l'obligation d'être toujours dans un ailleurs de lui-même, quelle que soit la symptomatologie décrite à l'instant.

Pratiquer une clinique du Jeu, c'est avant tout étudier la relation de l'homme au savoir : lorsque le joueur sait qu'il a perdu, qu'il perd, et qu'il n'y a pas de raison que cela change, comment peut-il ne pas douter de son savoir, au point de vouloir se convaincre, ou nous convaincre, qu'il se maintient dans un

espoir tenu de gagner, car « on ne sait jamais » ? Cet aphorisme pervers –, « on ne sait jamais » –, ne va-t-il pas précisément maintenir le joueur dans sa folie ?

Il s'agit donc de comprendre, chez le joueur excessif, sa façon de vivre les désirs, en rapport avec autrui, avec la Loi et avec la jouissance. La Loi est mise en cause, délestée de tout son poids symbolique, et elle est renvoyée dans l'arbitraire, dans l'aléatoire.

Le désir, quant à lui, ne subordonne pas à la Loi, c'est le désir qui est la Loi, c'est le désir qui fait la Loi. C'est là toute la jouissance ludomaniacque.

«Le joueur n'est-il pas celui qui parle raisonnablement, génialement parfois, de la déraison du désir. Son jeu, comme la perversion, il le justifie au nom d'un plus-de-plaisir qu'il prétend authentifier par un plus-de-savoir sur la vérité de la jouissance.» Ce savoir est le leurre où se piège sa raison ; il est aussi ce qui risque toujours de nous prendre au piège de sa fascination.

Par delà l'amusement à jouer, le plaisir qui y consent, la satisfaction d'un gain que l'on voit comme miracle, le joueur continue de jouer, sûr de sa chance. La jouissance du joueur atteint son paroxysme, lorsque le seuil de l'excitation génère des boucles temporelles de tensions et de détentes par l'accroissement des montants de sollicitations émotionnelles.

La dialectique entre la croyance du gain et la certitude de la perte en constitue le sommet de la délectation morose, comme le dit Christian Bucher.

Il est fréquent que la première mise apporte un gain important ; la malchance du joueur, c'est de gagner. Un certain nombre de joueurs pathologiques affirme que leur première expérience était une perte douloureuse insupportable qui nécessitait de récupérer au plus vite. Le gain confirme, chez le joueur, que cela peut se produire, que le hasard est donc à la portée de sa main. Les phases perdantes qui

Le jeu pathologique, une maladie de la modernité

vont s'ensuivre vont l'isoler, car le fait de perdre est devenu intolérable.

Le joueur se doit de récupérer son argent, et il emprunte de l'argent frais par diverses stratégies astucieuses. La disponibilité de l'argent efface l'ardoise de l'échec.

Entre mensonges et aveux, promesses et reniements, se creuse définitivement la phase de désespoir et d'impuissance avec son lot de dettes, de misères, d'ennuis judiciaires, familiaux et professionnels. Le besoin de jouer reste, malgré tout, omniprésent. Il ne s'agit plus de gagner ni de perdre, il faut s'éclater au jeu.

L'expérience de la clinique du jeu confirme chaque jour que le joueur se laisse enfin rejoindre lorsqu'il ne peut plus soutenir son personnage et qu'il n'a plus les ressources financières, psychiques et physiques pour maintenir le cap désespéré de sa dépendance. La demande d'aide s'accompagne souvent dans la crise et dans l'urgence d'une mise en demeure familiale, ou parfois judiciaire : il s'agit de l'ultime nécessité qui peut encore faire illusion pour calmer le jeu, et éviter ainsi la séparation ou l'incarcération. Le joueur impatient, devenu patient, est prêt à tout et remet, pour ainsi dire, sa vie entre les mains du thérapeute, comme dans un dernier sacrifice expiatoire, car, « on ne sait jamais », une fois de plus.

A priori, l'initiative d'une abstinence totale reste le moyen d'atteindre une meilleure qualité de vie, par contre le traitement de la cyberdépendance s'opère par un ajustement ou un apprentissage du contrôle de l'utilisation de l'ordinateur pour que l'écran ne fasse plus écran à la vie familiale ou sociale.

Le temps thérapeutique est d'abord un temps d'errance qui ne tient que par l'engagement du joueur à le saisir et à se l'attribuer avec audace. La contrainte thérapeutique ne l'oblige en rien à devoir dire ou avouer. Le joueur peut aussi quitter la nécessité de cacher, de

mentir, de se cacher et de se taire afin d'élaborer ainsi le lien avec le thérapeute.

Une patiente définissait le thérapeute comme un “empêcheur de passer à l'acte” : il n'empêche rien, il donne accès à un espace initiatique de tous les possibles, restaurant chez le joueur sa maîtrise et sa capacité de choisir et de décider, dans le saisissement de l'espoir, de vivre sa guérison créatrice comme un passage par l'acte, celui de la liberté enfin retrouvée.

Le jeu en vaut la chandelle.

Pour de plus amples informations :

- La clinique du jeu pathologique Dostoïevski
Institut de psychiatrie et de psychologie médicale – CHU Brugmann
Place Van Gehuchten, 4 – 1020 Bruxelles
Tél. 02/477.27.77
- Serge MINET, *Le plaisir du jeu : entre passion et souffrance*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- Serge MINET, *Du divan à la scène : dans quelle pièce je joue ?*, Sprimont, Mardaga, 2006.
- *La Pensée et les Hommes*, émission télévisée – réf. 4.328.

Le jeu pathologique, une maladie de la modernité

**Vous souhaitez être tenu(e) au courant
de nos programmes d'émissions
télévisées et radiophoniques ?**

**Rien de plus simple,
renseignez-nous votre adresse de courriel
et nous vous enverrons mensuellement nos
programmes détaillés**



LA PENSÉE ET LES HOMMES ASBL

Avenue Victoria, 5 – 1000 Bruxelles

Tél. 02/640.15.20 – Fax 02/650.35.04

pensees.hommes@swing.be

www.lapenseeetleshommes.be

Avec le soutien du ministère de la Communauté française