

JEU PATHOLOGIQUE ET CONDUITES ORDALIQUES

Marc Valleur

De Boeck Supérieur | *Psychotropes*

**2005/2 - vol. 11
pages 9 à 30**

ISSN 1245-2092

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-page-9.htm>

Pour citer cet article :

Valleur Marc, « Jeu pathologique et conduites ordaliques »,
Psychotropes, 2005/2 vol. 11, p. 9-30. DOI : 10.3917/psyt.112.0009

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Supérieur.

© De Boeck Supérieur. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Jeu pathologique et conduites ordaliques

Marc Valleur

Chef de service

Centre médical Marmottan

Courriel : azrail@easyconnect.fr

Résumé : L'auteur propose de considérer dans les conduites addictives deux versants apparemment opposés : la dépendance et la conduite ordalique. Cette perspective permet de situer le jeu pathologique dans une classification des addictions basée sur la relation subjective à la prise de risque. Elle conduit aussi à distinguer du classique jeu pathologique d'argent et de hasard les nouvelles formes de dépendance aux jeux en réseau sur Internet.

Abstract : The author proposes to consider two different sides of addictive behaviours that, apparently, appear opposed: dependency on one side and ordealic behaviour on the other. This perspective allows situating pathological gambling in a classification scale of addictions based on a subjective relationship to risk taking. It also allows distinguishing the addiction to classical hazard and money games from a new form of dependency, the one to the Internet multiplayer online games.

Mots clés : jeu pathologique, conduite à risqué, ordalie, jeu video, addictions comportementales.

Officiellement introduit dans les classifications de maladies depuis plus de vingt ans, à l'origine de dépressions, de surendettement, de tentatives de suicide, de divorces, le jeu pathologique devrait être considéré comme une véritable question de santé publique et rangé parmi les addictions aux côtés de la toxicomanie, de l'alcoolisme, du tabagisme.

Cela permettrait aux nombreuses études sur la psychologie du jeu – y compris du jeu non pathologique – de démontrer leur intérêt majeur au niveau de la clinique des dépendances et des addictions, notamment parce qu'elles s'inscrivent dans une réflexion sur les rapports complexes du psychisme à la notion de risque.

Mon propos tend à démontrer comment les diverses explications de la conduite des joueurs, comme les modèles explicatifs apparemment opposés du jeu pathologique – qu'ils se réfèrent à la biologie, au cognitivisme ou à la psychanalyse – gagnent à être utilisés de façon conjointe pour éclairer les liens entre dépendances et conduites de risque.

Nous pourrions ainsi parvenir à un modèle de compréhension des addictions qui intègre des dimensions trop souvent considérées comme antinomiques, simplement parce qu'elles relèvent de pratiques et de champs disciplinaires différents.

Le recours – destiné à mettre en lumière la relation très particulière du sujet au risque dans le cadre des jeux de hasard – à la notion de conduite ordalique doit être resitué dans son contexte d'élaboration théorique issue de la clinique des toxicomanies, et aujourd'hui dans celui de la constitution d'une addictologie clinique : le rapport subjectif particulier au risque impliqué par cette notion doit pouvoir nuancer les théorisations sur les « conduites à risque » souvent influencées autant par les approches de santé publique que par les données cliniques.

Le jeu d'argent et de hasard constitue une situation existentielle exemplaire pour aborder les relations du sujet au hasard, à la chance et au destin, à la prise de risque, et le jeu pathologique est donc, de ce fait, un laboratoire unique d'exploration des liens entre addiction et prise de risque active. Les tentatives d'explication du jeu pathologique peuvent contribuer à la constitution d'un modèle des addictions au sens large, où s'opposeront de façon dialectique dépendance et prise de risque active.

Ce modèle, avec la place centrale qui y est faite à la relation au risque, devrait permettre de différencier entre elles différentes conduites addictives, et de situer dans cette gamme d'addictions plus ou moins ouvertement « risquées » des conduites de dépendance nouvellement décrites, dont l'addiction aux jeux en réseau sur Internet est un exemple.

Addictologie clinique et conduites de risque : les conduites ordaliques

Les dangers pour la santé des conduites addictives ont, au cours des 20 dernières années, conduit à une prééminence progressive des approches de santé publique, et à une évolution radicale du regard tant sur les conduites de dépendance que sur les conduites dites « à risque ».

En matière de toxicomanie aux drogues illicites, héroïnomanie particulièrement, les stratégies de « réduction des risques » forment désormais le cadre explicite de la plupart des interventions thérapeutiques ou préventives.

Promue dans ce contexte, la diffusion des traitements de substitution aux opiacés, dans une optique de « maintenance » au long cours, a fait passer l'accent sur les modalités de la gestion de la dépendance, et donc sur le versant processuel, biologique, des addictions, reléguant au second plan les considérations sur les aspects psychologiques et sociaux des usages de drogues ou du « choix » de l'addiction.

De l'héroïnomanie, qui, au début des années 1970, symbolisait au mieux une toxicomanie des jeunes symptomatique d'un malaise psychologique, social, culturel, le regard s'est déplacé sur des conduites moins chargées de « sens » et moins propices aux interprétations, mais beaucoup plus immédiatement préoccupantes pour la santé publique : l'alcoolisme et surtout le tabagisme constituent évidemment des « fléaux » quantitativement bien plus importants et il est légitime que la société en fasse une priorité, quitte à les rapprocher pour cela, dans les représentations sociales, des classiques toxicomanies.

L'accent est, en matière de conduites addictives, mais de façon plus vaste dans les champs de la santé et de la sécurité au sens le plus large, de plus en plus mis sur les dommages – maladies, accidents, décès, handicaps – qui peuvent être imputés aux conduites des sujets et la prévention tend de plus en plus à s'orienter vers la modification des « comportements », qu'il s'agisse par exemple d'usages de substances psychoactives, mais aussi de respect du code de la route, de conduites alimentaires...

Le besoin d'agir de façon large, au niveau de grandes populations, favorise dans ce contexte les abords les plus objectifs et scientifiques des comportements, des croyances et cognitions, ainsi que les évaluations quantitatives et les validations statistiques : l'addictologie, pour toutes ces bonnes raisons, est avant tout une addictologie de santé publique.

Mais le consensus sur la réduction des risques masque trop souvent l'amalgame constitué par la notion de « conduites de risques » où vont désormais se retrouver toutes les formes d'activités objectivement dangereuses, indépendamment de la relation subjective au risque.

Il existe de fait des différences, des tensions entre l'appréhension des risques issue d'une visée de prévention ou de santé publique et celle provenant des approches cliniques, dans lesquelles il est particulièrement important de comprendre la place ou le rôle, positif ou négatif, du risque dans le fonctionnement psychique d'un sujet : la « conduite de risque » subjective ne recoupe pas tout à fait la « conduite à risque » de la prévention.

Dans une optique de réduction des dangers, des dommages, des méfaits, la *conduite à risque* peut être définie comme le surcroît de probabilité d'accident, de maladie, de handicap, de mort, lié aux conduites de consommation.

Dans une approche « psychologique » ou clinique, la *conduite de risque* désigne l'engagement du sujet dans des situations dangereuses et hasardeuses, de façon plus ou moins consciente, plus ou moins activement recherchée, et la place, la fonction, des éprouvés et des sentiments reliés à ces situations. Que le risque soit non seulement parfois inévitable ou nécessaire, mais aussi puisse, au moins subjectivement, avoir une connotation positive est l'une des raisons pour lesquelles le terme de « réduction des risques » est de plus en plus remplacé par celui de « réduction des dommages » ou « réduction des méfaits ». Autrement dit, le risque est le plus souvent considéré comme subi et le sujet cherche évidemment à l'éviter : il y a ici plein accord entre les individus et les stratégies préventives collectives, la demande de sécurité pouvant aller jusqu'à des extrêmes dans la recherche du « risque zéro » et dans le besoin d'attribuer une cause évitable à tous les dangers imaginables. Mais il existe aussi des risques « choisis », non par simple ignorance des dangers, mais pour des raisons éminemment « psychologiques ».

Les stratégies de santé publique vont – en visant des modifications des « comportements » – contribuer à la construction par la société de « nouveaux risques » qui ne vont pas être perçus par tous les sujets de façon homogène. Le risque routier ou l'usage de tabac sont des exemples actuels de modification des représentations sur des conduites longtemps considérées comme anodines ou inévitables et aujourd'hui rapprochées des déviances graves ou des toxicomanies. Cette évolution se traduit par des résultats très positifs au niveau quantitatif, la majorité tenant à respecter la règle et les lois, mais les actions préventives vont presque

toujours se heurter à une petite part incompressible de « récidivistes », de « rebelles », de marginaux, pour lesquels des stratégies spécifiques doivent être élaborées.

Au moins de ce fait il peut continuer à y avoir une place pour une réflexion sur le sens individuel de la prise de risque, pour les données issues d'une clinique individuelle peut-être les plus aptes à fournir des éléments sur le fonctionnement psychique de ces sujets quantitativement minoritaires, peu évalués par les grandes enquêtes en population générale, parmi lesquels vont se retrouver les « irréductibles » peu sensibles aux campagnes de prévention, comme les « récidivistes » auprès desquels les stratégies de modification des comportements valables pour le plus grand nombre ne paraissent pas s'appliquer : aux côtés de l'addictologie de santé publique doit persister une place pour une addictologie clinique...

Ces rapprochements entre clinique et santé publique ne sont pas toujours faciles et les tensions persistent entre des élaborations issues d'une clinique singulière auprès de personnes désignées comme déviantes ou malades et les recherches plus objectives sur les comportements de groupes plus ou moins importants d'individus.

Il existe donc encore une utilité de recourir à la notion de *conduite ordalique* qui désigne une forme très particulière de relation subjective au risque et qui est issue de la clinique et de l'abord psychopathologique des toxicomanies. Elle correspond à un versant extrême de la « conduite de risque », indépendamment des dommages quantitativement évaluables, des « conduites à risque » du groupe.

La comparaison avec l'ancienne coutume du jugement de Dieu permet de définir cette forme d'épreuve auto-imposée : l'ordalie (Retel-Laurentin, 1974 ; Verdier, 1991) désigne « toute épreuve juridique usitée au Moyen Âge sous le nom de *Jugement de Dieu* ». Au sens strict, le mot *ordalie* doit être réservé aux épreuves par les éléments naturels (eau, feu...) et distingué des serments et des duels bien que ces deux dernières formes d'épreuves comportent une dimension possiblement ordalique.

La *conduite ordalique* (Valleur, 1981 ; Charles-Nicolas & Valleur, 1982) peut être définie comme le fait, pour un sujet, de s'engager de façon plus ou moins répétitive dans des épreuves comportant un risque mortel : épreuve dont l'issue ne doit pas être évidemment prévisible et qui se distingue de ce fait tant du suicide pur et simple que du simulacre.

Le fantasme ordalique serait le fait de s'en remettre à l'Autre, au hasard, au destin, à la chance, pour le maîtriser ou en être l'élu et, par sa survie, prouver tout son droit à la vie, sinon son caractère exceptionnel, peut-être son immortalité...

Cette conduite ordalique est donc toujours à deux faces : abandon ou soumission au verdict du destin mais aussi tentative de maîtrise, de reprise du contrôle sur sa vie.

Elle implique donc une relation subjective très particulière au risque, qui peut nous permettre de donner les caractéristiques du « risque ordalique ». Celui-ci comprend :

- Un rapport subjectif positif au risque : il s'agit d'un risque choisi et non d'un risque subi et le sujet en attend consciemment ou non un mieux-être. La prise de risque est vécue comme une épreuve que l'on peut traverser avec succès, voire comme une séquence de mort suivie de résurrection.
- Une relation « animiste » à la chance, au hasard, au destin : fantasmatiquement, cette épreuve, bien que solitaire et auto-imposée, a toujours un juge.
- Un sentiment d'emprise sur la situation : le paradoxe de la conduite ordalique est de s'en remettre totalement à l'autre mais avec l'idée de le maîtriser et, à un niveau ultime et de façon magique, la mort-renaissance devient alors auto-engendrement. Plus banalement, il faut noter que l'impression de maîtrise, le sentiment intime d'emprise sur la situation, modifie radicalement la relation du sujet au risque, qui peut ici se comparer au risque « professionnel » des cascadeurs, des matadors, de tous les sportifs de l'extrême. Encore plus simplement, le sentiment de maîtrise explique la différence entre la perception du risque routier – facilement minimisé – lorsque l'on conduit un véhicule et la perception « phobique » du danger que l'on court en tant que passager d'un avion, d'un téléphérique, voire d'une voiture ou d'un ascenseur...
- Un versant transgressif : la prise de risques, dans le mouvement ordalique, est une façon d'invalider tous les dépositaires de la loi, comme si le fait de risquer l'enjeu suprême plaçait le sujet au-dessus de toute règle et de toute convention. L'usage de drogues interdites tente les jeunes par l'attrait même de l'interdit et l'exposition au danger redouble la transgression d'une attaque aux valeurs aujourd'hui sacrées que sont le corps, la santé, la jeunesse...

- Un appel à la loi : le refus de règles et l'invalidation des dépositaires de la loi se doublent d'un appel à une loi supérieure en quelque sorte plus légitime. Ce paradoxe apparent est commun à bien des conduites de risque des adolescents et aux transgressions de nombre de sujets psychopathes ou antisociaux, selon un lien entre limite et transgression ainsi résumé par Michel Foucault (1994) : « La limite et la transgression se doivent l'une à l'autre la densité de leur être : inexistence d'une limite qui ne pourrait absolument pas être franchie ; vanité en retour d'une transgression qui ne franchirait qu'une limite d'illusion ou d'ombre. »

La dimension ordalique de certaines prises de risque leur confère de fait comme un indice de légitimité supérieure. De même que l'importance des sacrifices consentis par obéissance à une religion démontre la puissance sacrée des dogmes, c'est ici l'importance de la prise de risque qui témoigne de la légitimité de la conduite et de la revendication implicite du sujet. L'ordalie d'Iseut est ainsi, par exemple, depuis le Moyen Âge, l'illustration littéraire d'un choix amoureux socialement non conforme mais légitimé par une prise de risque allant jusqu'à l'épreuve du fer rouge. Sur le même modèle, l'audace adolescente du « qui j'ose aimer » pose le principe d'une légitimité supérieure du désir confortée par le caractère transgressif et dangereux du choix amoureux (Valleur, 2004).

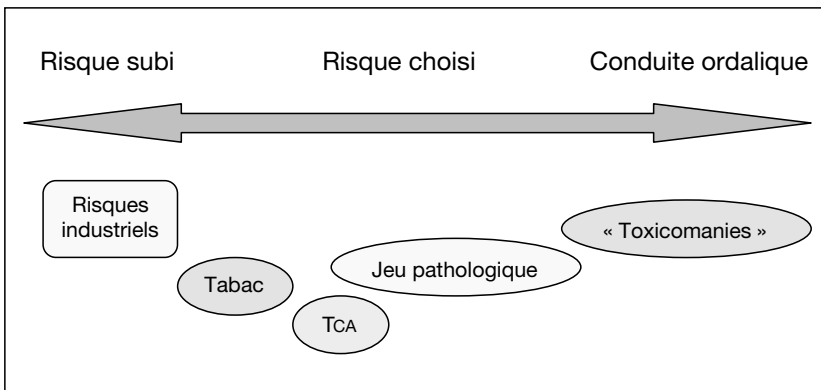
Le risque et les modèles explicatifs du jeu pathologique

Il est permis de soutenir qu'il existe, pour toutes les addictions, une dimension possible de transgression et de prise de risque active, à côté des mécanismes de la dépendance, ce qui en fait des entités à deux faces à la fois liées et apparemment contradictoires. La dépendance est parfois décrite comme routine, habitude, refuge devant l'incertitude de l'existence, fuite de la nouveauté et de l'aventure (Peele, 1981). Mais il existe aussi des addictions ouvertement transgressives et risquées, décrites, elles, comme déviances, recherche de sensation, de nouveauté et d'aventure... Or chacun de ces deux aspects peut être présent pour une même addiction, chez un même sujet, au même moment, et les liens entre ces deux versants sont aussi complexes que par exemple les interactions entre usage de drogues, violence et délinquance (Brochu, 1995, 1997, 2001)...

Dans certains cas, la mise en risque ordalique du sujet pourrait correspondre à une tentative de « repartir à zéro », de réintroduire du sens dans une existence réduite à la quête permanente de la drogue, ou plus généralement de l'objet de l'addiction.

Si l'on fait de la conduite ordalique une dimension des constellations addictives, les diverses formes d'addictions peuvent s'ordonner selon leur « gradient ordalique », c'est-à-dire selon la part active, choisie, du risque encouru. Dans cette classification des addictions, le tabagisme, encore aujourd'hui vécu plus comme habitude et dépendance pure que comme transgression et prise de risque, s'opposera aux toxicomanies « historiques », héroïnomanie ou cocaïnomanie, dans lesquelles les dimensions ordaliques sont souvent au premier plan (figure 1).

Figure 1 : Dépendances et ordalie



Le jeu pathologique occupe dans ce schéma une place centrale : le risque y est en effet perçu de façon très aiguë, même s'il ne s'agit pas, comme dans l'imagerie de l'overdose, de risque immédiatement vital. Les troubles des conduites alimentaires (TCA) s'y trouvent plus en retrait.

Comme toute conduite addictive, le jeu pathologique peut être considéré comme le résultat de la rencontre (Claude Olievenstein) entre une personnalité, un produit et un moment socioculturel. Mais se pose alors, comme pour toutes les toxicomanies sans drogue, la question du produit : avec quoi s'est faite la rencontre ? De quoi est-on dépendant lorsque l'on est « simplement » joueur ?

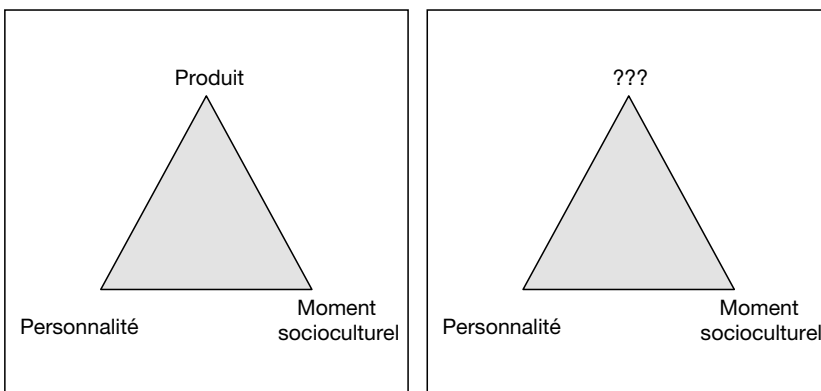
La réponse à cette question condense toute la théorisation du jeu pathologique, en ce qu'elle comporte un lien, une continuité avec la psychologie du jeu normal, mais aussi toute celle de l'addiction, en ce qu'elle interroge un processus, en rupture avec le « sens » initial de la conduite du sujet. S'opposeront ici, comme dans le cas des classiques

toxicomanies, d'un côté les approches symptomatiques, psychologiques ou sociales et de l'autre les approches processuelles médicales et biologiques. Dans les premières, il y a de fait continuité entre le jeu et le jeu pathologique : même si elles ne nient pas forcément l'existence d'un saut qualitatif dans le passage à l'état morbide, la psychopathologie y relève de la « pathologie du psychologique ». Dans les secondes au contraire, la frontière entre normal et maladie est absolue et l'on est dans le domaine d'une « psychologie du pathologique » (Minkowski, 1966).

Figure 2

a) Le schéma trivarié

b) Le produit dans le jeu



Un processus addictif

Selon certains auteurs, c'est par son ancrage biologique que le processus addictif mérite le statut de pathologie et se distingue tant de la passion engloutissante que de l'habitude invétérée.

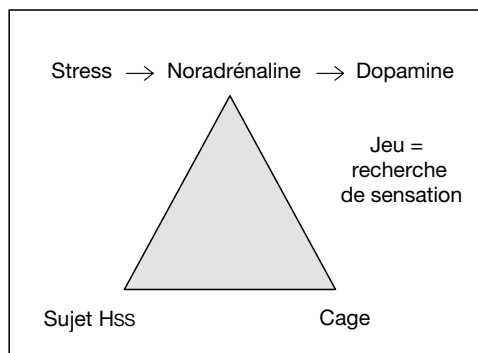
En l'absence de preuves scientifiques d'une altération durable des circuits cérébraux de récompense, les toxicomanies sans drogue ou les addictions comportementales ne seraient que des états superficiellement similaires aux vraies addictions aux drogues, avec lesquelles la relation ne serait que de simple analogie, et non de réelle homologie (Elster & Skog, 1999).

Conformément à cette vision aujourd'hui dominante dans la littérature internationale, le « produit » à l'origine de la rencontre addictive doit être de nature à sensibiliser les circuits dopaminergiques.

C'est, selon nombre d'auteurs, de leur propre adrénaline que les joueurs deviennent dépendants : le « mystérieux frisson » que les joueurs invétérés pensent être les seuls à connaître, décrit dès 1957 par Edmund Bergler comme une sensation à la fois douloureuse et excitante, serait une forme de stress répété et recherché. C'est en effet pour cette sensation extrême que nombre de joueurs considèrent leur passion comme un équivalent de sport à risque, ou du moins à sensations fortes : le moment où la dernière carte va être retournée, où les chevaux vont franchir la ligne d'arrivée, où la bille va s'arrêter sur la table de la roulette... Entre l'espoir infini du gain et le vertige de la perte absolue, il paraît évident que le stress est présent et qu'il est marqué de tension anxieuse et d'espoir.

Le « big win » (Bergler, 1957), le gros gain initial dont nombre de joueurs se souviennent de façon enjolivée (par la suite, même des gains supérieurs paraissent sans importance...), serait l'équivalent du premier « flash » de l'héroïnomane, de la première « planète » réussie, marquant durablement la mémoire du sujet, et conférant aux situations stressantes leur dimension d'attente extatique.

Figure 3 : Le schéma biologique



Notons qu'il manque à ce schéma explicatif une assise scientifique « dure », constituée de données probantes. Nul doute que l'imagerie cérébrale pourra mettre en évidence des stimulations spécifiques de zones cérébrales durant les séquences de jeu, mais il n'existe pas actuellement de preuves d'une modification durable des circuits dopaminergiques chez les joueurs pathologiques. Par rapport aux diverses toxicomanies aux drogues, il manque aussi la démonstration par l'expérimentation animale. Les chercheurs parviennent en effet à « accrocher »

des rats ou des singes à l'héroïne, à la cocaïne, à l'alcool, et à modéliser la dépendance, avec ses composantes de processus opposants et de sensibilisation comportementale, mais ils ne disposent pas encore de modèles animaux du jeu pathologique : le casino ou la machine à sous pour rats n'existe pas encore...

Les données cliniques tendent toutefois à valider l'hypothèse biologique : les joueurs pathologiques, dans leur grande majorité, comparent spontanément le jeu à une drogue, et ceux qui ont l'habitude de l'usage des substances illicites disent que les séquences de jeu sont des équivalents d'excitants, cocaïne ou amphétamines, confortant l'idée de la décharge adrénergique.

Le « craving », l'impulsion irrésistible à aller jouer, spontanée ou déclenchée de façon « pavlovienne » par des situations ou des stimuli liés au jeu, est très comparable à celui qui existe dans la dépendance aux excitants et les stratégies thérapeutiques de prévention des rechutes sont aussi comparables.

Cette dimension « processuelle » légitime certaines techniques thérapeutiques, y compris parfois le recours à des médicaments de type anti-dépresseur, en dehors d'une dépression majeure.

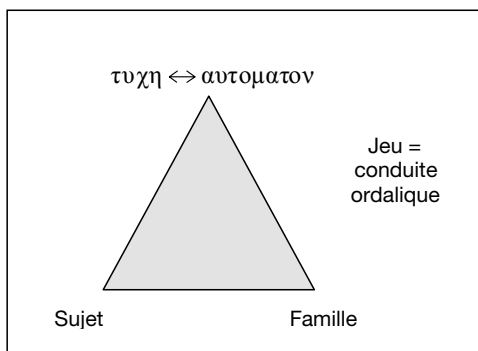
Pour nous recentrer sur la question du risque dans les addictions, il faut souligner qu'il existe une cohérence entre ce schéma biologique et la perception des joueurs pathologiques comme « chercheurs de sensations » au sens de Marvin Zuckerman (1994a, 1994b). La recherche de sensations serait un trait de caractère inscrit dans la biologie, rendant compte des différences entre des sujets « HSS » (*high sensation seekers* ou chercheurs de fortes sensations) et des « LSS » (*low sensation seekers*). Ce facteur serait exploré dans les dimensions de recherche de nouveauté et de susceptibilité à l'ennui, et la prise de risque prend alors le sens d'une recherche de stimulation, d'éprouvés violents destinés à fournir une excitation, une activation cérébrale suffisante...

La psychologie du jeu

Faut-il toutefois réduire le jeu pathologique à cette dimension biologique du processus addictif, et psychobiologique d'une détermination individuelle, en faisant l'impasse sur toutes les données issues des recherches, parfois anciennes, sur la psychologie, voire la sociologie du jeu ? Ce serait isoler la dimension processuelle et biologique selon un classique « modèle de maladie » centré sur l'interaction entre la substance (ici

l'adrénaline) et le corps (le cerveau) de l'individu, sans prendre en compte les déterminants de personnalité ou de contexte, qui ont conduit le sujet à s'engager de façon passionnelle dans le jeu, sinon à le choisir comme objet d'addiction.

Figure 4 : Le schéma psychologique



Les abords psychologiques de l'objet jeu sont si divers et si riches qu'il faut évidemment les mettre à contribution pour saisir les intrications entre jeu, prise de risque et dépendance.

Le goût du jeu pose de façon très pure les questions soulevées par le lien du psychisme humain au hasard et au risque. Se demandant si la réponse des dés ou de la roulette va se manifester sous la forme de la chance ou sous celle du destin, le joueur interroge le hasard, dans lequel déjà Aristote voyait une causalité complexe, relevant soit de l'αυτοματων (l'automation serait le « pur » hasard), soit de la τυχη, ce dernier terme correspondant à des causalités « hasardeuses » ressemblant à des causes finales (comme si parfois le hasard relevait d'une intention) et étant aussi le nom grec de la déesse Fortune des Latins...

Cette interrogation du hasard en fait bien une forme de divinité : depuis l'aube de l'humanité, le jeu relève de la profanation, du détournement de procédures sacrées à fonctions oraculaires ou ordaliques, et ce culte idolâtre du jeu devait beaucoup questionner Pascal (1658-1662) :

« Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendrez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Il faut qu'il s'échauffe et qu'il se pipe lui-même en s'imaginant qu'il serait

heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion, et qu'il excite sur cela son désir, sa colère, sa crainte, pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé. »

Pour une part, cette interrogation sur les motivations des joueurs fait en quelque sorte le lien entre Pascal mathématicien, qui va poser les bases du calcul des probabilités, et Pascal théologien, auteur du célèbre pari...

Deux des principaux angles d'éclairage psychologique du jeu sont ainsi indiqués : le cognitivisme va s'attacher à travailler sur l'adéquation ou l'inadéquation des jugements, des croyances et perceptions des joueurs quant à leurs chances de gain ainsi qu'à leur façon de s'expliquer, d'attribuer, en eux ou hors d'eux-mêmes, les résultats d'une séquence hasardeuse.

La psychanalyse se penchera, elle, sur le versant « dostoïevskien » ou mystique du jeu, sur les fantasmes profonds qui se trouvent mis en scène dans la séquence de jeu.

Avec Robert Ladouceur (2000), nombre de thérapeutes tentent de corriger les cognitions erronées des joueurs pathologiques, qui n'ont pas une perception du hasard conforme aux calculs mathématiques des probabilités et dont les erreurs ainsi mises en évidence sont de plusieurs ordres :

- Une difficulté à accepter le caractère totalement hasardeux des événements : les joueurs de machines à sous ont ainsi beaucoup de mal à admettre que chaque tirage de la machine est indépendant des précédents, qu'il n'y a pas de machines « pleines » et de machines « vides », de même que les joueurs de roulette ont du mal à ne pas imaginer une logique particulière aux séries de chiffres fournis par les différents tirages. Cette forme de négation du hasard mathématique est toutefois extrêmement répandue : personne ou presque ne peut s'empêcher de « prédire » consciemment ou non des résultats en se fondant sur une conception intuitive et fautive de la « loi des grands nombres »...
- Une illusion de contrôle qui aboutit à une attribution erronée du résultat : des joueurs de dés lancent ainsi le dé très doucement s'ils veulent obtenir un « un » ou un « deux » et très fort s'ils veulent un « cinq » ou un « six ». Sans s'en rendre compte, ils font comme si leur volonté, transmise par le geste, allait influencer le résultat. C'est sans doute aussi une raison pour qu'il existe encore des « bandits manchots », des machines à sous à levier : elles ne diffèrent pas de

celles où il suffit d'appuyer sur un bouton mais certains joueurs préféreront toujours avoir l'impression que leur façon d'agir, avec plus ou moins d'énergie, pourrait influencer le résultat.

Ces « distorsions cognitives » seraient plus nettes chez les joueurs pathologiques que dans la population générale ou parmi les joueurs normaux. Mais il faut bien admettre que, spontanément, personne n'a du hasard et des probabilités une appréhension conforme aux données mathématiques : des exemples simples, pris dans la vie quotidienne, démontrent aisément que l'horreur du psychisme humain pour le hasard se traduit par des erreurs grossières d'appréciation et que statistiques et probabilités donnent souvent des résultats tout à fait contre-intuitifs (Pagès, 1999).

Toutes les superstitions, qui se traduisent dans la pratique par quantités de procédés « magiques » dont usent les joueurs, le plus souvent de façon tout à fait secrète, démontrent par ailleurs que la « personnification » du hasard est omniprésente et n'a rien de pathologique. Il est même permis de penser qu'une des fonctions du jeu est précisément de permettre une régression dans un monde où le hasard est remplacé par la chance et le destin, où le joueur peut croire que la force de ses désirs influence directement le cours de la vie.

En matière de relation au risque, toutes ces données tendent à expliquer ce que Bergler nommait « l'optimisme » du joueur, optimisme qui ne concerne que les résultats attendus du jeu et qui résiste à la succession des échecs et à l'accumulation des dettes de celui qui, sans relâche, tente de « se refaire » : plus que le risque, c'est la croyance à sa propre invincibilité qui serait ici en cause...

À moins d'admettre, parmi les fausses attributions de résultats, l'idée d'une projection fantasmatique sur un hasard transformé en entité toute-puissante, à laquelle le joueur se remet corps et âme : mais ici la psychologie la plus « actuelle » rejoindrait la tradition psychanalytique...

Le jeu dans la tradition psychanalytique

L'analyse de Freud sur le « cas » Dostoïevski, malgré toutes les critiques que l'on peut adresser à *Dostoïevski et le parricide* (Freud, 1928), gardent leur pertinence. Rappelons que, pour lui, c'est de façon névrotique, dans l'intention inconsciente masochiste de perdre, que le grand écrivain s'abîmait dans le jeu :

« Quand le sentiment de culpabilité de Dostoïevski était satisfait par les punitions qu'il s'était infligées à lui-même, alors son inhibition au travail était levée et il s'autorisait à faire quelques pas sur la voie du succès. »

Ce besoin inconscient de punition relève, toujours selon Freud, de fantasmes œdipiens de possession sexuelle de la mère et de meurtre du père, ravivés par la masturbation adolescente.

« Le fantasme tient en ceci : la mère pourrait elle-même initier le jeune homme à la vie sexuelle pour le préserver des dangers redoutés de l'onanisme. »

Gagner au jeu pourrait être un équivalent de réalisation magique de ces fantasmes, la culpabilité qui s'ensuit conduisant le joueur à remiser ses gains, jusqu'à la perte, c'est-à-dire à la punition méritée pour avoir ainsi laissé libre cours à ses fantaisies inconscientes. Le parricide, qui hante l'œuvre de l'écrivain, serait la clé de voûte de sa conduite masochiste d'autant que, dans son cas, la pathologie tiendrait à une inhabituellement forte « constitution » à la bisexualité, et à la réalité d'un père anormalement sévère.

« Toute punition est bien dans son fond la castration et, comme telle, satisfaction de la vieille attitude passive envers le père. Le destin lui-même n'est en définitive qu'une projection ultérieure du père. »

Notons que le parallèle soulevé par Freud entre le jeu et la masturbation peut s'appliquer à tout l'ensemble des pathologies des conduites, aujourd'hui regroupées dans le cadre des addictions, ou du trouble du contrôle des impulsions. Selon lui d'ailleurs, la masturbation (un vrai problème de santé publique au XIX^e siècle) serait « l'addiction primitive », celle dont découlent toutes les autres...

Dostoïevski et le parricide a été maintes fois critiqué tant à l'intérieur du mouvement psychanalytique que par des critiques littéraires ou des connaisseurs de Dostoïevski. L'utilisation de la nouvelle de Stefan Zweig *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* a particulièrement attiré l'attention puisqu'il eût paru plus démonstratif d'analyser les textes de Dostoïevski lui-même... Il est aussi curieux que Freud « découpe » Dostoïevski en écrivain génial, névrosé, révolutionnaire raté et qu'il tienne à « névrotiser » jusqu'aux crises d'épilepsie...

Pontalis, parmi d'autres, remarque que si Freud « résiste » d'une certaine manière à la pathologie de Dostoïevski, c'est que chez ce dernier elle met en scène, de façon agie, ce meurtre du père qui, fantasmé, symbolisé, est l'un des pivots de la pensée freudienne. La biographie de Dostoïevski (Troyat, 1940) montre en effet que le vœu de mort du père était chez Dostoïevski tout à fait conscient, non refoulé, et que la mort violente de ce père fut saluée par le fils comme une libération...

Reste que ce texte propose, parmi les mécanismes susceptibles d'expliquer la conduite du joueur pathologique, une problématique qui est celle de l'intégration de la Loi, dans la mesure où le meurtre du père, et les mécanismes de son refoulement ou de son dépassement, sont à la fois à la base, pour l'individu, de la constitution des instances morales et, pour l'humanité (selon la vision du père originel de la horde primitive de *Totem et Tabou*), une condition de l'intégration de l'individu comme membre de la communauté humaine, de la civilisation.

Et dans cette mesure, il confirme l'intérêt de la métaphore ordalique qui est, elle aussi, une façon de formuler la tentative d'un sujet pour s'inscrire dans un ordre légal – la transgression elle-même prenant le sens d'une épreuve.

La vie et l'œuvre tout entière de Dostoïevski plaident pour une interprétation du jeu comme conduite ordalique. Subjectivement, comme Alexis Ivanovitch, le héros du joueur, c'est bien sa vie que le joueur mise, même s'il le fait par le moyen indirect de l'argent. Et la question de savoir si l'on joue pour gagner ou pour perdre de façon masochiste ne peut s'aborder que dans l'optique d'une épreuve ordalique, sans cesse recommencée. La sensation extrême, le « mysterious thrill » de Bergler (1957), tient en fait à cette situation de jugement, où le sujet attend le verdict du destin, du hasard, de la chance...

La situation de jeu permet de fait à Dostoïevski de rejouer dans un instant le schéma qui le hantera toute sa vie : doit-on s'abandonner totalement à la volonté de l'autre tout-puissant, ou peut-on espérer le maîtriser, en avoir raison ? René Girard (1976) a vu dans l'œuvre une illustration de la prégnance de la rivalité mimétique, du désir à la fois de s'identifier au modèle et de le détruire, dans la mesure où il est aussi un rival.

La confrontation ambivalente au père prend, dans *Les Frères Karamazov*, une dimension universelle qui contient sans doute les considérations les plus profondes sur la relation d'un sujet à la loi, comme sur la légitimité de la loi elle-même : le doute sur la relation au père devient réflexion sur les sources de la morale, et sur la situation de l'homme, dans le monde désenchanté de la modernité.

Quant au risque, le jeu est donc, dans cette optique, une prise de risque active et majeure, et tout se passe comme si l'argent, représentant une part de la réalité dans l'univers ludique, venait conférer à cette prise de risque toute sa dimension à la fois excitante et dramatique.

De façon lapidaire, Lacan résume dans le *Séminaire sur la lettre volée*¹ toute cette problématique de la relation du sujet au hasard et au risque, condensant en une phrase le sens de la question du joueur à *l'αυτοματον* du hasard :

« Qu'es-tu, figure du dé que je retourne, dans ta rencontre (τυχη) avec ma fortune ? Rien, sinon cette présence de la mort qui fait de la vie humaine ce sursis obtenu de matin en matin au nom des signifiants dont ton signe est la houlette. »

Le risque et les jeux vidéo

À côté du « classique » et trop peu exploré jeu d'argent et de hasard, la clinique montre, depuis quelques années, la réalité d'une addiction aux jeux vidéo, et tout particulièrement aux jeux en réseau sur Internet. Il peut s'avérer intéressant de voir si l'étude de la relation au risque de ces nouveaux « addicts » permet de situer cette forme de dépendance dans notre classification des addictions selon leur « gradient ordalique ».

Copie d'écran du jeu Counterstrike

Ce jeu est du type « First person shooter », soit un jeu de tir à la première personne. Dans ce type de jeu, on voit l'environnement à travers les yeux du personnage (première personne) et l'on tire, avec une panoplie d'armes, sur des ennemis, qu'ils soient humains, aliens, monstres ou robots. Dans *Counterstrike*, les joueurs choisissent leur camp : ils font partie soit des Terroristes ou des Antiterroristes... De nombreuses informations sur ces jeux sont disponibles sur Internet à : www.answers.com/topic/first-person-shooter



1. Le *Séminaire sur la lettre volée* fut prononcé le 26 avril 1955 au cours du séminaire *Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*. Ce texte fut d'abord publié sous une version datée de 1956 in *La Psychanalyse* n° 2 : 15-44 (1957). Cette version est proposée en ligne à : www.ecole-lacanienne.net/documents/1956-08-15.doc. Il fut ensuite édité in : *Écrits*, Paris, Le Seuil (1966).

Les jeux d'action, lorsqu'ils sont joués en réseau (plusieurs ordinateurs reliés entre eux), acquièrent une intensité qui constitue un véritable saut qualitatif : le fait d'affronter des adversaires « réels » (d'autres joueurs, représentés sur l'écran par leurs avatars), en solo ou en équipe, transforme les jeux d'action du type *Doom* (les *First person shooter*) en une forme de nouvelle pratique sportive, et la « carrière » du « sportif » peut se développer en contradiction avec ses autres centres d'intérêts : des jeunes gens préfèrent abandonner des études longues, gagner au plus vite de l'argent, dans l'unique but de se livrer à un passe-temps devenu une passion.

Nous retrouvons, chez les sujets les plus « accros » à ces jeux d'action sur Internet, ceux dont les familles sont les plus dysfonctionnelles ou qui présentent de grandes phobies scolaires ou sociales, bref des sujets pour lesquels l'addiction constitue un refuge rassurant dans un monde globalement hostile, rempli d'objets anxiogènes. Le chemin de la guérison de cette dépendance est beaucoup plus court que pour un héroïnomane ou pour un joueur d'argent. Mais il comporte sa part de renoncement et de souffrance : redevenir un élève studieux, même très moyen, n'est pas chose facile pour celui qui est par ailleurs devenu un joueur de haut niveau, respecté par ses pairs.

Mais c'est avec des jeux de stratégie et de simulation que l'englouissement passionnel dans un univers parallèle peut se révéler le plus problématique. D'une certaine façon, ces jeux devraient être considérés comme un point d'orgue du romanesque puisque le sentiment d'identification au héros et la force d'attraction de ce monde fictif sont tels que celui-ci aura pour le joueur autant d'importance que sa réalité, durant un temps plus ou moins long. Mourir, tuer, aimer, mais dans un autre monde où rien n'est absolument irréversible.

L'accrochage, la dépendance, vont prendre ici la forme extrême d'un investissement passionnel, le sujet délaissant ses autres pôles d'intérêt, sociaux ou affectifs. Plusieurs éléments concourent à « l'addictivité » de ces jeux :

- D'une part, le fait que le personnage acquière progressivement habileté, pouvoirs et une place importante dans la hiérarchie du jeu. Il s'agit ici de l'avatar, du personnage fictif dans lequel s'incarne le joueur, qui devient une identité de substitution, un marchand ou un combattant, mais aussi un elfe ou un magicien, par exemple. Cette identité d'emprunt peut elle-même devenir source de prestige et forcer le respect des autres joueurs, et l'on conçoit aisément qu'il puisse devenir de plus en plus difficile de s'extraire du monde du jeu si l'on y est un maître du monde.

- D'autre part, ces jeux n'ont pas de but prédéfini ni de fin et, qu'on soit en train de jouer ou non, le « deuxième monde » continue d'exister.

Les cas les plus impressionnants que nous avons pu être amenés à traiter sont des *hard-core gamers*, des « joueurs durs », qui ont consacré à ces pratiques des mois, voire des années de leur vie, de façon exclusive. Grands joueurs respectés (sous la forme de leur « avatar »), mais aussi grands responsables de « guildes », où il leur arrivait d'être à la tête de centaines voire de milliers de personnes. Comme certains toxicomanes qui revendiquent leur droit à un plaisir « autre », certains d'entre eux nous disent, alors qu'ils commencent à se réadapter à la vie ordinaire, celle des études, du travail, de la famille, de l'amour et de l'amitié : « Prouvez-moi que ce monde normal auquel je recommence à prendre part est aussi intéressant que ce monde du jeu que j'abandonne et dans lequel j'ai vécu tant d'aventures extraordinaires... »

Copie d'écran du jeu Everquest, Dragons of Norrath

Ce jeu est du type « MMOG » (Massively multiplayer online game). Ce sont des jeux qui se jouent exclusivement via Internet avec un très grand nombre de joueurs. Il en existe de plusieurs variantes : les MMORPG (Massive multiplayer online role playing) pour les jeux de rôle, les MMORTS pour les jeux de stratégie en temps réel... La plupart des MMOG proposent au joueur d'évoluer dans un univers continu dans le temps. Qu'il soit connecté ou pas, le monde évolue avec ou sans lui.

Plus d'informations sur ces jeux à : www.mondespersistants.com/



De quoi ces « accros » aux jeux d'aventure sont-ils dépendants ? La question renvoie, sans surprise, à toutes les causes possibles d'une fuite devant la réalité, d'un refuge dans un monde alternatif. Ils sont en effet dépendants de l'illusion du pouvoir, dépendants de sensations fortes et

du désir d'évasion. Certains, ayant souffert pour « en sortir », trouvent la réalité ennuyeuse, moins passionnante que le monde du jeu : ils sont comparables en cela aux toxicomanes « héroïques » des années 1970, qui préféraient, selon leurs dires, « mourir de plaisir » plutôt que de « crever d'ennui ».

Mais la relation au risque vient de façon très tranchée distinguer ces nouvelles formes de dépendance des classiques toxicomanies.

Ce qui distingue les univers « virtuels » – le monde du jeu – dans lesquels évoluent les avatars, de la vie réelle, c'est en effet d'abord le fait que la mort n'y est qu'un événement secondaire, fréquent, et nullement irréversible...

Risquer sa vie, tuer des ennemis, dans ces conditions, est certainement l'un des buts mêmes du jeu qui correspond parfaitement à la fonction que Freud attribuait au théâtre, à la littérature, bref à ce monde d'évasion et de créativité où Winnicott verra le prolongement, chez l'adulte de l'espace transitionnel.

Le texte de Freud (1915) suffit d'ailleurs à résumer toute la question du risque dans un univers ludique qui diffère tant de l'usage de drogues, avec son risque vital immédiat, que du jeu d'argent et de hasard, dans lequel l'argent est l'instrument d'une prise de risque réelle :

« La vie s'appauvrit, elle perd en intérêt, dès l'instant où nous ne pouvons pas risquer ce qui en forme le suprême enjeu, c'est-à-dire la vie elle-même. Elle devient aussi vide, aussi creuse qu'un flirt dont on sait d'avance qu'il n'aboutira à rien, à la différence d'un amour réel, alors que les deux partenaires sont tenus de toujours penser aux sérieuses conséquences du jeu dans lequel ils se trouvent engagés. Nos attaches affectives, l'insupportable intensité de notre chagrin nous détournent de la recherche de dangers pour nous-mêmes et pour nos proches. Nous reculons devant de nombreuses entreprises, dangereuses, mais indispensables, telles qu'essais d'aviation, expéditions dans des pays lointains, expériences sur des substances explosives, etc. Et ce qui nous retient, c'est la question que nous nous posons dans chacune de ces occasions : qui remplacera, en cas de malheur, le fils à la mère, l'époux à l'épouse, le père aux enfants ? La tendance à éliminer la mort du registre de la vie nous a encore imposé beaucoup d'autres renoncements et éliminations. Et, cependant, la devise hanséatique proclamait : *Navigare necesse est, vivere non necesse* ! Naviguer est une nécessité ; vivre n'est pas une nécessité.

Et nous sommes amenés tout naturellement à chercher dans le monde de la fiction, dans la littérature, au théâtre, ce que nous sommes obligés de nous refuser dans la vie réelle.

Nous y trouvons encore des hommes qui savent mourir et s'entendent à faire mourir les autres. Là seulement se trouve remplie la condition à la faveur de laquelle nous pourrions nous réconcilier avec la mort. Cette réconciliation, en effet, ne serait possible que si nous réussissions à nous pénétrer de la conviction que, quelles que soient les vicissitudes de la vie, nous continuerons toujours à vivre, mais d'une vie qui sera à l'abri de toute atteinte. Il est, en effet, trop triste de savoir que la vie ressemble à un jeu d'échecs où une seule fausse démarche peut nous obliger à renoncer à la partie, avec cette aggravation que, dans la vie, nous ne pouvons même pas compter sur une partie de revanche. Mais dans le domaine de la fiction nous trouvons cette multiplicité de vie dont nous avons besoin. Nous nous identifions avec un héros dans sa mort, et cependant nous lui survivons, tout prêts à mourir aussi inoffensivement une autre fois, avec un autre héros. »

Internet et les jeux en réseau constituent certes des supports culturels nouveaux et les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont en passe de bouleverser les modalités du jeu en permettant de nouveaux modes de socialisation.

Mais le monde « virtuel » où évoluent des avatars ne diffère pas, quant au risque, du théâtre, de la littérature, du cinéma ou de la télévision : activités soit valorisées, soit peu considérées socialement, où l'on pourra toujours chercher une évasion passagère et où certains pourront toujours trouver une façon de fuir une réalité qui leur paraît trop dangereuse.

Les jeunes trop timides et introvertis qui deviennent des « hard gamers », puis des « addicts » ont, pour certains, été trop couvés, trop protégés au point qu'ils en sont eux-mêmes venus à craindre toute situation d'incertitude et de prise de risque, et à se réfugier dans l'univers somme toute rassurant du jeu, puis dans la répétition éminemment prévisible de la conduite addictive...

Article reçu et accepté en mars 2005

Bibliographie

- Bergler E : *The psychology of gambling* – New York, Hill & Wang (1957)
 Brochu S : *Drogue et criminalité : une relation complexe* – Montréal, Presses de l'Université de Montréal (1995)
 Charles-Nicolas AJ & Valleur M : « Les conduites ordaliques » – In Olievenstein C : *La vie du toxicomane*, Paris, PUF (1982)
 Elster J & Skog OJ : *Getting hooked : Rationality and addiction* – Cambridge University Press (1999)
 Foucault M : *Dits et Écrits* (tome I) – Paris, Gallimard (1994)

- Freud S : « Considérations actuelles sur la guerre et sur la mort », traduction du Dr Jankélévitch revue par l'auteur lui-même (1915) ; traduction de Cotet P, Bourguignon A, Cherki A in *Essais de psychanalyse* – Paris, Petite bibliothèque Payot n° 44 : 235 à 267 (1968, 1981) – In *Œuvres complètes*, XIII, Paris, PUF (1988)
- Freud S : « Dostoïevski et le parricide » (1928) – In Pontalis JB, Heim C & Weibel L : *Résultats, Idées, Problèmes*, tome 2, Paris, PUF (1985)
- Girard R : *Critiques dans un souterrain* – Paris, L'Âge d'Homme (1976)
- Lacan J : *Écrits* – Paris, Seuil (1966)
- Ladouceur R, Sylvain C, Boutin C & Doucet C : *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling* – Montréal, Les Éditions de l'Homme (2000)
- Minkowski E : *Traité de psychopathologie* – Paris, PUF (1966) et Les Empêcheurs de penser en rond / Institut Synthélabo (1999)
- Pagès G & Claude Bouzitat : *En passant par hasard...* – Paris, Vuibert (1999)
- Pascal B : *Pensées* (1658-1662) – Paris, Bibliothèque nationale n° 139-140 (1989) – Version de l'édition de 1671 en ligne à : <http://abu.cnam.fr/cgi-bin/go?penseesXX1> (Bibliothèque Abu du Cnam)
- Peele S & Brodsky A : *Love and addiction* – NY, Signet Books (1976, 1981)
- Retel-Laurentin A : *Sorcelleries et ordalies. L'épreuve du poison en Afrique Noire. Essai sur le concept de négritude* – Paris, Anthropos (1974)
- Troyat H : *Dostoïevski* – Paris, Fayard (1940, 1960, 1990)
- Valleur M : *Conduites ordaliques et toxicomanies* – Mémoire pour le CES de psychiatrie, Univ. Paris-Sud (1981)
- Valleur M & Matysiak JC : *Les nouvelles formes d'addiction, le sexe, l'amour, les jeux vidéo* – Paris, Flammarion (2004)
- Verdier R : *Le serment* – Paris, Éditions du CNRS (1991)
- Zuckerman M : *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking* – NY, Cambridge University Press (1994a). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal* – NY, Cambridge University Press (1994b)
- Zweig S : *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* – Paris, Livre de poche (1992) et Stock (2000)