

JEU, RECHERCHE DE SENS, ET ADDICTION

Marc Valleur

De Boeck Supérieur | *Psychotropes*

**2007/3 - Vol. 13
pages 13 à 25**

ISSN 1245-2092

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-13.htm>

Pour citer cet article :

Valleur Marc, « Jeu, recherche de sens, et addiction »,
Psychotropes, 2007/3 Vol. 13, p. 13-25. DOI : 10.3917/psyt.133.0013

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, recherche de sens, et addiction

Gambling, search of meaning, and addiction

Marc Valleur

Chef de service

Centre médical Marmottan

17-19 rue d'Armaillé - F 75017 Paris

Courriel : mvalleur@free.fr

Résumé : L'inclusion du jeu pathologique dans le champ des addictions semble aujourd'hui acquise en France : en février 2006 un Comité consultatif pour l'encadrement des jeux et du jeu responsable (COJER) a été créé, et une expertise collective sur le jeu pathologique a été demandée à l'Inserm. Cet article a pour but de soulever quelques questions intéressantes tant pour les politiciens que pour les chercheurs : que recouvre la notion de « jeu responsable » ? Ne faut-il pas envisager un partage des responsabilités entre le joueur, le promoteur du jeu et l'État ? Le jeu est-il une marchandise comme les autres ? Le jeu n'implique-t-il pas, de par sa définition même, un abandon de l'idée de responsabilité ? Un abord uniquement scientifique de la question ne risque-t-il pas de ne projeter qu'un éclairage très partiel sur cette interface du jeu et de l'addiction ? Ne faudrait-il pas aussi utiliser des approches qui abordent le problème sous l'angle du psychologique, du social, de la philosophie et surtout de la quête de sens ? L'abord du jeu pathologique (et plus largement de toute addiction) à la fois en tant que conduite ordalique et en tant que dépendance ne conduit-il pas à mêler des données d'ordre scientifique à des données d'un autre ordre : jugement de Dieu, aperception par le sujet de son besoin de « sens » ?

Abstract: It seems that pathological gambling has finally been included within the field of addiction in France: in February 2006, a consultative committee for the management of gambling and responsible gambling (COJER) was set up, and a scientific study on the state of the art has been ordered to a group of experts from Inserm (National institute for health and health research). This paper aims to raise some questions of interest for politicians as well as researchers: What does the concept of “responsible gambling” include? Is the “responsibility” not to be shared by the gambler, the promoter of the game and the state? Are games a merchandise like others? Does gambling, by definition, not include giving up on responsibility? Would a scientific-only approach not provide a very partial perspective on the gambling and addiction interface? Should additional approaches not be used, including psychological, social, philosophical perspectives and especially the search for meaning? Does the approach that looks at pathological gambling (and generally at any addiction) both as an ordalic behaviour and as a dependency not lead to mix scientific data with data of another order, such as God’s judgment and the un-perception of the gambler’s need for meaning?

Mots clés : jeu pathologique, addiction, politique, économie, recherche, psychologie, sociologie, philosophie, ordalie.

Keywords: pathological gambling, addiction, policy, economics, research, psychology, sociology, philosophy, ordaly.

L’inclusion du jeu pathologique dans le champ des addictions semble aujourd’hui acquise en France. On voit par exemple la promotion par l’État – à travers la création du Comité consultatif pour l’encadrement des jeux et du jeu responsable (COJER) auprès du ministère des Finances – de la notion de « jeu responsable », et même une première mesure concrète des autorités sanitaires : la commande d’une expertise collective de l’Inserm sur le jeu pathologique.

Ces deux éléments peuvent servir de point de départ à une réflexion sur le jeu, car ils ne sont pas sans soulever un certain nombre de questions importantes.

Sur la notion de « jeu responsable »

Le « jeu responsable » est une notion qui pose en soi certaines des questions fondamentales en matière d'addictions :

- Celle d'abord du partage des responsabilités entre les sujets consommateurs de jeu, les opérateurs qui proposent et promeuvent ces jeux, et l'État qui à la fois prohibe, interdit, accorde des dérogations à cet interdit, et tente de réguler ce secteur économique, en y trouvant son compte.

Il s'agit de montrer que « le jeu n'est pas une marchandise comme une autre » : cette volonté de régulation, qui s'assoit sur une prohibition millénaire, se justifie aujourd'hui en partie par la possibilité de l'addiction, de la perte de contrôle. Elle implique l'idée que la responsabilité de la surconsommation ne peut incomber au seul consommateur : il s'agit en effet d'abord de prendre en compte le caractère addictif du jeu d'argent et de hasard, et l'addictivité différentielle des différents jeux.

Ce sont donc en premier lieu les opérateurs qui doivent être responsabilisés, dans le cadre d'une régulation de l'offre. En cela, sans doute, les débats sur les jeux d'argent dans la société pourront être exemplaires et s'appliquer à nombre de champs d'autres consommations potentiellement addictives : si la simple possibilité d'une addiction suffit à cette exclusion, il faudra chercher le peu d'objets qui pourront être des « marchandises comme les autres »...

- Celle ensuite de la difficulté de parler de « jeu responsable » lorsqu'on se place à l'intérieur de la logique ludique : celle-ci implique en effet, presque par définition, l'abandon de l'idée de responsabilité. Le jeu responsable est une évidence pour un individu qui y réfléchit et qui pense en même temps au reste de sa vie, à ses engagements, à son budget... Mais dans le temps du jeu, pour le joueur qui joue, « jeu responsable » est une notion aussi étrange et paradoxale que seraient une « fête raisonnable », sinon un « abus modéré »... Le jeu implique en effet la mise de côté, l'abandon des considérations graves et sérieuses, des soucis et des choix raisonnables de la vie quotidienne.

Sur la volonté d'un abord scientifique de la question

Une expertise collective est par ailleurs confiée à l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm) pour établir l'état des connaissances sur le jeu pathologique.

Le problème ici est que la volonté louable d'un abord scientifique et objectif de la question risque de ne projeter qu'un éclairage très partiel sur cette interface du jeu et de l'addiction.

Sans trop anticiper les conclusions de ce long travail à venir, il devrait souligner qu'il existe un consensus relatif chez les experts pour considérer le jeu pathologique comme une maladie.

Une place importante devrait y être faite aux distorsions cognitives, notamment aux attributions erronées quant aux résultats attendus de séquences de hasard.

Ceci encouragera les approches thérapeutiques de type « cognitivo-comportemental », centrées sur la restructuration cognitive et issues de la « psychologie scientifique ».

Il y aura aussi place pour la probabilité de perturbations biologiques chez les joueurs compulsifs, notamment par le biais de l'activation des circuits adrénargiques sous l'effet des stress répétés des séquences de jeux de sensation forte.

Ce volet tendra à stigmatiser les jeux à résultats rapides et à encourager les recherches biologiques sur les addictions sans drogues, notamment à travers les techniques d'imagerie cérébrale.

Toutes ces conclusions seront utiles, et certaines pourront peut-être même être suivies d'effets.

Mais, si l'expertise se limite à cela, elle courra le risque d'attirer sur l'Inserm les mêmes soupçons de réductionnisme scientifique que quelques expertises précédentes (celle sur le dépistage précoce des troubles de conduite chez l'enfant, ou celle sur l'évaluation des psychothérapies).

Il faudrait, mais ce sera très difficile, intégrer, incorporer à des réflexions et des données de disciplines biomédicales et de psychologie scientifique, des approches d'un autre ordre, y compris non forcément scientifiques, qui abordent les mêmes problèmes, sous l'angle psychologique et social, et surtout sous l'angle du « sens ». Ce sera difficile car, malgré une volonté répandue d'éviter un dualisme simpliste, les approches du sens ne sont pas celles de la science.

Par exemple, d'après Philippe Descola (2006), le constat peut être fait que, dans notre univers « naturaliste », la rigueur de la science (des faits, des objets, de la « physicalité ») n'est pas du même ordre que celle qui préside à la recherche de sens (la sociabilité, la culture, l'histoire du sujet, le désir, l'herméneutique, « l'intériorité »).

Les sciences humaines sont tiraillées depuis leur naissance entre science et recherche de sens, entre les approches des choses d'un côté, les approches subjectives et intersubjectives de l'autre.

Et on sait que des combats souvent violents se livrent sur cette frontière mouvante et activement poreuse de deux univers qui tentent de s'englober, qui se vivent comme incompatibles et étanches, alors bien sûr qu'ils sont le seul et même monde, regardé de façons différentes.

Parmi ce qu'il convient aujourd'hui d'interroger se trouvent donc non seulement les mécanismes de l'addiction, mais le sens même du jeu de hasard et d'argent dans le cours de la vie du sujet, comme dans la société et la culture qui l'environnent.

Le jeu devrait se prêter tout particulièrement à cette interrogation sur le sens, dans la mesure où ses liens avec le sacré sont évidents, et ont été soulignés par tous les auteurs qui s'y sont intéressés.

Le jeu et le sens

Par-delà les considérations économiques et de santé publique portant sur la régulation des jeux de hasard et d'argent, il paraît aujourd'hui évident que le jeu est devenu un objet digne d'intérêt pour les philosophes, comme pour les sociologues et les psychologues.

Le philosophe Colas Duflo (1997 ; 2006) remarque qu'il s'agit là d'une longue évolution des idées et des concepts, et que cette dignité nouvelle d'un objet jusque-là considéré comme secondaire est historiquement datée.

Pour les Anciens, le jeu ne doit pas être étudié en tant qu'activité ayant une fin en soi, mais comme un délassement, ce qui permet, au même titre que le sommeil ou le repos, de se livrer par ailleurs à des activités réelles et sérieuses.

C'est à l'Âge classique que le jeu change de statut, et l'œuvre de Pascal peut être, à différents niveaux, considérée comme le pivot de cette transformation.

Certes, par sa fonction « négative » de divertissement qui détourne l'homme des grandes et vraies questions, le jeu reste ici une activité secondaire.

Mais il devient l'exemple même des leures que se procurent les hommes pour éluder ces questions essentielles et, de ce fait, remplit déjà un rôle de paradigme de la vie « mondaine », qui annonce la possibilité pour le jeu de devenir un paradigme pour penser l'humain.

Le jeu, pour Pascal, devient aussi objet de recherches mathématiques sur le hasard et les probabilités, et nous ne saurions surestimer l'influence de ces travaux, jusque sur nos plus actuelles façons de penser la relation des hommes au hasard et au risque.

Surtout, me semble-t-il, le jeu représente pour Pascal une forme de persistance de cultes idolâtres, comme l'atteste sa formule désormais bien connue :

« 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 rendez 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. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche : un amusement languissant et sans passion l'ennuiera. Il faut qu'il s'y 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 »¹.

Dans le divertissement des adultes, comme dans le jeu des enfants, on peut en fait lire des traces d'activités culturelles officiellement abandonnées. Ce que Pascal oppose à la démarche grave et sérieuse qui le conduira à son célèbre pari² est une forme non dite de culte idolâtre.

Le visage barbouillé par les enfants est la forme dérivée, le reflet du masque des tragédies antiques et des premiers chamanes.

Au contraire du divertissement, le jeu peut dès lors être vu – c'est le centre de la thèse d'Eugen Fink (1966) – comme la plus profonde manifestation de l'humain dans la singularité de son ouverture au monde.

Faisant à rebours le chemin de la métaphysique occidentale de Hegel à Platon et de Platon à Héraclite, cet auteur voit dans le jeu un « symbole cosmique », une relation précédant toute autre forme culturelle de symbolisation des rapports de l'homme au monde, au « tout » produisant et détruisant les étants, les existants.

-
1. Blaise Pascal : extrait de paragraphes sur « Le divertissement », in *Les Pensées*, section 2, n° 139. En ligne à : http://agora.qc.ca/reftext.nsf/Documents/Divertissement-Le_divertissement_selon_Pascal_par_Blaise_Pascal
 2. Le Pari de Pascal est le nom donné à un passage des *Pensées* de Blaise Pascal où il met à plat le gain que l'on peut avoir en croyant en Dieu. Le but de cet exercice est probablement de convaincre ceux de ses contemporains qui prisent beaucoup le milieu du jeu, et seront plus accessibles à ce genre d'argument qu'à des considérations de théologie pure (Wikipedia à : http://fr.wikipedia.org/wiki/Pari_de_Pascal).

Le désenchantement du monde serait d'abord le désenchantement du jeu, opéré par Platon lorsqu'il fait du trictrac un simple *pharmakon*, et de la tragédie une simple copie, un reflet des préoccupations humaines ou divines.

« Dans le jeu humain, le tout du monde se reflète en lui-même ; il fait scintiller par instants des traits de l'infinité sur et dans un intra mondain, un fini. [...] C'est précisément dans la mesure où l'homme est déterminé essentiellement par la possibilité du jeu, qu'il est déterminé par la profondeur insondable, l'indéterminé, l'instable, l'ouvert, le possible ondoyant du monde agissant qui se reflète en lui. »

Le monde, qui dépasse la somme de tous les étants, est défini par Fink comme un « jeu sans joueur », dans la lignée de la pensée d'Héraclite, qui écrit que l'*aion*, le temps, le monde, le temps du monde, est un *pais paison*, un enfant qui fait l'enfant, un enfant qui joue...

Le jeu humain est un symbole, une partie qui cherche son complément, mais un symbole ouvert, une partie qui ne serait complétée que par le tout dont il est lui-même une partie.

Le sacré, dans cette optique, est en quelque sorte un autre aspect, un dérivé du jeu...

On peut aujourd'hui plus simplement voir les casinos comme des simulacres de temples, dans lesquels nous nous livrons à des simulacres de prière devant les machines à sous...

Mais ce culte ne peut pas être simplement l'écho vide de sens de pratiques disparues : il faut bien, pour qu'il ait tant de succès, qu'il constitue une forme active, même si non consciente, de « mantique » et d'ordalie.

La recherche du sens de la vie traverse en fait la plupart des jeux, qui peuvent, sous des formes simples et enfantines, d'apparence gratuite, futile, légère, renvoyer à des perspectives cosmologiques ou eschatologiques. Les marelles sont ainsi l'exemple d'une forme ludique qui survit depuis la nuit des temps, en parallèle aux nombreux dérivés qui en sont issus (comme les grilles de loterie, le jeu de l'oie, les cases de la roulette, le plateau du jeu d'échecs...).

La terre, le ciel, l'enfer se retrouvent dans un univers dessiné à la craie et, pour les petites filles qui y jouent, il s'agit d'une activité pleine, identifiées qu'elles sont au palet qu'elles poussent de leur pied.

Le « sens » de l'existence a pu, dans d'autres temps, consister dans cette vérification d'une adéquation entre la place du sujet et une cosmologie.

De nos jours, c'est plutôt dans le récit que l'on se fait de sa propre vie, dans la narration de son existence, que ce « sens » est recherché.

Une variante citée par Caillois (1967) montre le sérieux avec lequel cette représentation du sens de la vie peut être prise : de petites Américaines, dans les années 1960, ont inventé une marelle où ciel, terre et enfer étaient remplacés par *boys*, *colours*, *show*, et *movie star* : rencontrer un garçon, se farder, faire un spectacle, devenir une vedette de cinéma : le cadre narratif d'une existence idéale est posé, dont on peut faire l'exploration sans risquer de faire de mauvais choix irréversibles, puisque si l'on perd, on sait qu'on pourra rejouer.

Cette marelle devenue récit n'est sans doute pas très éloignée du tric-trac que Thot propose comme *pharmakon*³ pour les humains à Ammon, dans la légende égyptienne rapportée – ou inventée – par Platon dans le *Phèdre*.

Le but de ce *pharmakon* est sans doute de fournir une réponse à nos incertitudes les plus angoissantes, de nous faire croire que nous pouvons connaître l'avenir.

Cette fonction « mantique » du jeu est présente dans la convocation du hasard, et ceci explique pourquoi le hasard du joueur ne peut pas être celui du mathématicien.

Le lien du jeu au sacré n'est pas simplement celui d'un écho lointain.

L'espace du jeu est séparé du reste de l'existence, donnant au sujet le sentiment d'une « réalité seconde », et comme le sacré en se séparant du profane, permet d'élever à une dignité supérieure des êtres de la vie quotidienne, le jeu élève le hasard au rang de chance ou de destin.

Tuchè, la déesse Fortune, dont Aristote fait dans sa *Physique* une cause particulière à côté de l'*automaton*, de ce qui trouve sa cause en soi, du hasard, est présente dans l'univers du jeu.

En termes cognitifs, on dira que le joueur, « à chaud », est en proie à des convictions erronées qu'il serait, « à froid », en mesure de critiquer.

On peut aussi voir dans cette opposition entre le regard froid et désenchanté de celui qui réfléchit sur le jeu, et le vécu chaud, libéré de tout souci, du joueur qui joue, le but même de la pratique ludique : selon le point de vue, une régression, ou un réenchantement du monde...

3. Voir à ce sujet l'article de Bernard Stiegler en page 27 de ce numéro.

Par ailleurs, si par le hasard le jeu renvoie ainsi aux oracles et aux augures, l'argent renvoie, en tant que mise et enjeu, aux ordalies, aux anciennes formes de jugement de Dieu.

C'est bien le sens de ce que dit Alexis Ivanovich (le joueur de Dostoïevski) après avoir gagné : « Voici que je venais de risquer plus que ma vie, et que je comptais à nouveau au nombre des hommes... » : la mise est, symboliquement, le joueur lui-même, comme le palet de la marelle représente, entre terre et paradis, le trajet de l'âme du joueur.

À l'origine, c'est la mort du sujet qui, dans l'ordalie, constitue à la fois la preuve de sa culpabilité ou de sa sorcellerie et l'essentiel de la sanction.

Ces ordalies originelles ont, un peu partout, fait place à des épreuves dérivées, plus ou moins symboliques, simple brûlure par le fer rouge ou l'eau bouillante, épreuves médiatisées par des animaux témoins, comme on a pu à certaines époques, dans les duels judiciaires, se faire représenter par des champions.

Le risque fait donc partie intégrante du jeu, afin que celui-ci puisse devenir un jugement suprême, nécessaire à « l'échauffement » et au plaisir du joueur.

Le jeu « rationnel » comme but des traitements de restructuration cognitive trouve une limite dans la fonction « mantique », magique, du jeu de hasard.

Le jeu responsable, sans risque, trouve quant à lui une limite dans cette dimension ordalique des jeux d'argent.

Nous voyons donc que le lien du jeu au sacré se manifeste comme « recherche de sens » tant dans l'aspect mantique, oraculaire, divinatoire, que dans l'aspect ordalique, de mise en risque du sujet dans un jugement de Dieu.

Ainsi le versant « conduite ordalique » du jeu pathologique se retrouve logiquement au centre de cette pathologie, de même que la conduite ordalique est l'un des éléments centraux des toxicomanies aux drogues illicites.

L'addiction, l'ordalie et la « désymbolisation » du jeu

Ou plutôt faut-il dire que, tant dans le jeu pathologique que dans la toxicomanie, s'opposent deux dimensions apparemment radicalement différentes : d'un côté la dépendance, de l'autre la recherche de sens.

C'est en effet à partir des conduites de risque extrêmes et de transgression chez les grands toxicomanes aux drogues illicites des années 1970 que j'avais été amené en 1981 à postuler l'hypothèse des conduites ordaliques, et que je propose depuis un modèle « dépendance-ordalie » des toxicomanies et des addictions.

Rappelons juste que la conduite ordalique 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.

Elle implique donc une relation subjective très particulière au risque, qui peut permettre de donner les caractéristiques du « risque ordalique » (Valleur, 2005), dont il est évident qu'elles s'appliquent au jeu de hasard et d'argent :

- *Un rapport subjectif positif au risque* : la prise de risque est vécue comme une épreuve, mais tout joueur espère bien gagner, et traverser avec succès cette épreuve, qui à l'extrême devient 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, et c'est ce juge que convoque le joueur.

Marcel Neveux (1967) ne disait sans doute rien d'autre :

« C'est un peu ce que se dit le joueur, au baccara, quand il engage le fond de sa "cave", quand il joue son "va-tout". Il lui paraît difficilement possible que ne se produise pas, à ce moment-là, quelque retournement prodigieux. Son désir de gagner est si sincère qu'il lui constitue une bonne foi. Et celle-ci se trouve gagée par l'extrême valeur relative que prennent pour lui les ultimes deniers confiés à "la grâce de Dieu". Le joueur, en tant que parieur, est l'homme de la providence et, en tant que devin, l'homme de la prescience. Le jeu se trouve ainsi constitué originellement par une synthèse ambiguë de prévision et de prière, et le pari se présente à la fois comme la *manteia* d'un événement indéterminable par les voies ordinaires et comme une ordalie par laquelle le parieur donne une caution de sa bonne foi en sollicitant l'intervention divine, et même rend moralement nécessaire cette intervention par une sorte de chantage. »

Cette dimension de « chantage » correspond à un autre versant du rapport ordalique au risque :

- *Le 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.

- Le risque ordalique comporte aussi toujours *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.
- *Et ce mouvement « antigonien » est aussi un appel à la loi* : le refus de règles et l'invalidation des dépositaires de la loi se double d'un appel à une loi supérieure, en quelque sorte plus légitime.

Cette dimension ordalique condense une démarche de recherche de sens qui est sans doute, à première vue, moins apparente dans la prise de drogue que dans le jeu. Mais il faut évidemment rappeler ici que – de même que le jeu et le sacré sont apparentés – la drogue fut d'abord un véhicule, un moyen d'extase, de sortie de soi, de contact avec les démons ou les divinités.

Elle perd cette dimension lorsque s'installe la dépendance, qui s'ancre dans le physiologique et « désymbolise » la conduite, ce qui se passe dans toutes les addictions et en fait des entités à deux faces : l'une, rassurante, de routine, d'habitude invétérée, de « travail à plein temps », qui vient réduire l'existence à l'approvisionnement en came, le désir s'abîmant dans l'exigence du besoin. L'autre, à travers la prise de risque extrême des conduites ordaliques, est souvent abordée en tant que « recherche de sensations », de nouveauté et d'aventure.

Le processus addictif explique pourquoi une conduite comme le jeu d'argent et de hasard peut tantôt avoir valeur de prise de risque, de recherche de sensation forte, tantôt au contraire, d'anesthésie et de refuge dans l'habitude.

Aborder l'addiction à la fois en tant que conduite ordalique et en tant que dépendance conduit à mêler des données d'ordre scientifique – la dépendance inscrite dans le corps, avec la tolérance, la sensibilisation, etc. – à des données d'un autre ordre – le jugement de Dieu, l'aperception par le sujet de son besoin de « sens », etc. Il est donc aisé de montrer les difficultés épistémologiques d'une telle démarche, tant elle fait appel à des regards différents sur le monde, et s'oppose à la plupart des modèles qui, généralement, s'inscrivent à l'intérieur d'un champ de recherche particulier et prédéterminé.

Mais elle peut avoir un intérêt, d'autant que c'est dans le caractère mutuellement exclusif des champs de la science et du sens que doivent

être cherchées les causes des prises de position radicales, voire guerrières, qui sont fréquentes dans le champ des addictions : les « guerres de la substitution » qui ont secoué le milieu des intervenants en toxicomanie en furent un exemple éclatant.

Les polémiques sur la psychanalyse ou sur l'évaluation des psychothérapies en sont d'autres. À chaque fois, les cliniciens ou les chercheurs sont choqués de voir remettre en cause ce qui est pour eux plus qu'une position théorique, puisque les débats touchent à leur conception du monde, à leur « épistémologie » fondamentale. Pour les uns, on prend les gens pour des choses, pour les autres, on menace de retomber dans un obscurantisme pré-scientifique...

La particularité des addictions est justement d'être constituées d'objets mixtes, situés au cœur de cette frontière mouvante, sans cesse remodelée et travaillée de forces antagonistes.

Elles relèvent de la science et de sa rigueur, mais aussi de toutes les dimensions « littéraires », « narratives » ou « spirituelles » de l'existence.

Dans le jeu, la dimension de quête de sens est évidente, c'est l'addiction, relativement rare, qui secondairement vient « désymboliser » la conduite, sinon « désobjectiver » l'individu, le « chosifier » à travers la mécanisation de son existence.

Une fois le sujet « addict », le besoin devenu vital d'un objet extérieur, objet maîtrisable, prévisible, devient le centre de son existence. Ainsi s'effacent les autres questions existentielles, les incertitudes quant aux choix difficiles de la vie. Le « travail à plein temps », qu'il s'agisse d'héroïne, de jeu pathologique, ou de relations affectives aliénantes et exclusives, délivre du souci du sens de la vie. C'est dans ce schéma l'addiction, et non plus le jeu en soi, qui constitue un « divertissement » au sens pascalien du terme, et le thérapeute aura à comprendre, au-delà de tous les modèles explicatifs, non plus seulement la place prise par le jeu dans la vie du sujet, mais aussi celle de l'instauration de la dépendance.

Bibliographie

- Caillois Roger : *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* – Paris, Gallimard (1^{re} éd. en 1958, 2^e éd. revue et augmentée : 1967)
- Descola Philippe : *Par-delà nature et culture* – Paris, Gallimard (2006)
- Duflo Colas : « Le jeu : une approche philosophique » – In Bigrel F (sous la direction de) : *La performance humaine : art de jouer, art de vivre*, Éditions du CREPS Aquitaine, p. 61-76 (2006)

- Duflo Colas : *Le jeu. De Pascal à Schiller* – Paris, PUF (1997)
- Belmas E : *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne* – Champ Vallon (2006)
- Fink Eugen : *Le jeu comme symbole du monde* – Éditions de Minuit (1966)
- Neveux Marcel : « Jeux de hasard » – In Caillois : *Jeux et sports*, p. 443-598, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, Gallimard (1967)
- Pascal Blaise : *Pensées* (section 2, n° 139) – In *L'Encyclopédie de L'Agora : dossier sur le divertissement selon Pascal*. En ligne à : http://agora.qc.ca/reftext.nsf/Documents/Divertissement--Le_divertissement_selon_Pascal_par_Blaise_Pascal
- Platon : *Phèdre* – Paris, Garnier-Flammarion (1989). Chapitres disponibles en ligne à : <http://philoctetes.free.fr/platonph.htm>
- Valleur Marc : « Jeu pathologique et conduites ordaliques » – In *Psychotropes*, vol. 11, n° 2 : 9-30 (2005)