

LE JEU EXCESSIF EN GÉNÉRAL ET DANS LA CYBERDÉPENDANCE EN PARTICULIER

Jacques Pirenne

Le jeu excessif est reconnu aujourd'hui comme étant une pathologie, une assuétude, une dépendance (sans produit). Il s'articule dans de nombreux répertoires : loteries, casinos, salles de jeux, machines à sous, jeux de cartes, paris sportifs ou autres ... Il suffit qu'il y ait une mise et que le résultat soit aléatoire pour qu'on puisse parler de « jeu de hasard ». A toutes ces activités de jeu, vient s'ajouter aujourd'hui l'usage de l'Internet et ses risques spécifiques.



Infos et contact : <http://users.skynet.be/joueurs/>

Jacques Pirenne :
Joueurs Anonymes

Mots-clés

- Joueurs Anonymes
- Jeu de hasard
- Dépendance
- Neuro-transmetteur
- Internet

Le jeu excessif concerne des individus, en général émotionnellement fragiles, qui ne maîtrisent plus l'argent qu'ils sont en mesure de dépenser à partir du moment où ils ont commencé à jouer.

On considère que 3 à 4 % de la population générale est concernée, mais à l'intérieur du milieu des adeptes du jeu, cette proportion monte à 60 % (sauf peut-être pour les loteries à tirage).

Le processus du jeu excessif peut être décrit comme suit : le joueur engage une mise. S'il perd, ce qui est le cas le plus fréquent, il se libère immédiatement de l'amertume rencontrée par une nouvelle mise dont il est certain, dans son esprit, qu'elle sera gagnante et qu'elle gommara les pertes précédentes. Et ainsi de suite. Il est émotionnellement pris : il perd la notion du temps, de l'espace, du milieu relationnel ou des nécessités pressantes. Il produit en quantité un neuro-transmetteur, auquel nous donnerons le nom générique de « dopamine », qui va accentuer son trouble et son excitation provoquant ainsi à l'occasion sueurs et tremblements. Si le joueur gagne, le plus souvent cet argent servira à faire durer le phénomène. Le joueur « atterrira » lorsqu'il se retrouvera sans un sou. Ce sera le moment de l'abattement et de la détresse. Jusqu'à une occasion prochaine qu'il recherchera.

On considère qu'il y a jeu pathologique lorsque l'individu engage une mise dé-

mesurée par rapport à l'usage normal de l'argent et lorsqu'il le fait dans la répétition.

A toutes ces activités de jeu, vient s'ajouter aujourd'hui l'usage de l'Internet qui représente un grand danger pour les populations. En effet, toutes les formes de jeux (casinos, cartes, paris) y sont représentées avec un risque accentué pour deux raisons fondamentales. D'abord, c'est le jeu à la maison, à disposition permanente, jour et nuit, sans devoir faire de déplacement (phénomène de pulsion immédiatement satisfaite). De plus, il est géré dans un contexte de « non-droit » puisque les sociétés d'exploitation sont souvent installées dans des paradis fiscaux (Costa-Rica, Malte, etc.) et travaillent souvent sans règle et sans éthique. Par exemple, la pratique d'allocation de jetons gratuits, pour appâter le chaland, interdite dans tous les pays, a cours sur le Net, sans risque de répression. Et ce n'est qu'un exemple.

Bien des initiatives sont prises pour aider le joueur dans le cadre des organisations sociales, médicales ou des groupes de bénévoles. Encore pourrait-on espérer une attitude clairvoyante de nos élites, qui se feraient tout aussi soucieuses des dégâts engendrés par le jeu que des profits de toute sorte, sans nier que les ressources fiscales sont nécessaires à la vie de la Société.

Tout est question d'équilibre. ■