

JEU PATHOLOGIQUE : UNE NOUVELLE PATHOLOGIE ADDICTIVE ?

Laurence Aufrère

A travers l'exemple du jeu pathologique et des connaissances dont nous disposons à son sujet, Laurence Aufrère explore l'intérêt mais aussi les risques de considérer ces nouveaux comportements excessifs comme de nouvelles addictions, même si elles sont qualifiées « sans substance » ou « comportementales ». Plus largement nous nous interrogerons sur la pertinence du concept de « pathologies addictives ».

Laurence Aufrère est spécialiste clinique TCC jeu excessif, Consultante « jeu responsable ».

Lausanne - Suisse.

www.jeu-responsable.ch

laurence.aufrere@jeu-responsable.ch

Mots-clés

- Jeu pathologique
- Jeu excessif
- Thérapie cognitive
- Hasard
- Jeux d'argent
- Cyberdépendance
- Addictions avec et sans substance

1 Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. et Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*. Québec : Les Éditions de l'Homme.

2 Walker, M.B. (1992). *The psychology of gambling*, New York, Pergamon Press.

A côté des nombreuses addictions avec substances, l'on observe des comportements addictifs sans substances. La cyberdépendance et le jeu pathologique en sont sans doute les fers de lance et sont des nouvelles pathologies qui viennent défier les professionnels qui œuvrent pour la santé publique. Ceci est d'autant plus vrai que ces troubles prennent ancrage soit dans un monde entièrement virtuel, par le biais d'internet, soit dans un monde qui allie aussi bien le réel que le virtuel, comme c'est le cas des jeux d'argent (jeux online, casinos, loteries).

Si les comportements excessifs ou les dérives auxquelles ils sont associés sont classés préférentiellement dans les pathologies addictives, ceci sous-entend-il qu'ils doivent être prévenus et pris en charge de la même manière que les addictions aux substances licites ou illicites ?... Cette question commence à faire débat, notamment auprès de certains spécialistes cliniques ou certains chercheurs du domaine du jeu excessif.

Pour pouvoir en débattre, il faut d'abord savoir que le jeu pathologique partage un certain nombre de caractéristiques avec les addictions et les obsessions-compulsions mais qu'il possède toutefois des spécificités propres¹. Ces dernières font l'objet d'une attention particulière

depuis une vingtaine d'années, que ce soit dans la recherche ou dans ses applications cliniques, notamment celles du champ de la psychopathologie cognitive et de la thérapie cognitive.

La théorie cognitive postule que la motivation du joueur est de gagner de l'argent². Elle stipule également que si celui-ci persiste de manière tout à fait paradoxale malgré ses pertes, c'est qu'il croit fortement qu'il va finir par gagner de l'argent au jeu. Cette croyance de gain monétaire excessive³ reposerait sur une erreur fondamentale⁴ que le joueur ferait vis-à-vis du hasard. Cette erreur maintiendrait le joueur dans une attente de gain monétaire en dépit des pertes, puisqu'il les considérerait plus comme des « absences de gain transitoires » que comme de véritables pertes⁵.

La thérapie cognitive du jeu excessif repose sur ces connaissances et sur ce principe fondamental du hasard et de son impact sur l'issue du jeu. Il semble également qu'en termes d'efficacité thérapeutique ces techniques soient prometteuses⁶. Ainsi, nous voyons que la prise en charge du jeu pathologique est totalement spécifique et qu'elle est très différente des prises en charges des addictions avec substances. Les connaissances spécifiques du jeu excessif devraient

donc être entièrement intégrées pour sa prévention si l'on veut établir des mesures de prévention pertinentes et ciblées pour ce trouble.

A la lumière de cet exemple-clé d'une pathologie dite « addictive », nous pouvons supposer qu'il en va de même pour la question de la cyberdépendance. De surcroît, nous devons ajouter qu'il serait sans doute prudent d'examiner les différentes facettes de cette addiction, notamment en termes de but à atteindre, sachant que la « dépendance à internet » revêt plusieurs finalités. En effet, un sujet peut être « addict » à différents objets qu'il consomme par le biais d'internet (les jeux d'argent en fait partie, les jeux virtuels, la pornographie, etc.). Internet n'est donc que le moyen de parvenir à l'objet de sa dépendance et l'on ne saurait concevoir que ces différents troubles revêtent les mêmes caractéristiques ni ne supposent les mêmes mesures de prévention ou de traitement. Ce constat pourrait remettre en question la notion même de cyberdépendance.

Ainsi, pouvons-nous encore parler des « pathologies addictives », si l'on tient

compte de la spécificité de chacun de ces troubles ? Quels sont les avantages d'une telle catégorie et quels en sont les risques ? Mon expérience clinique et du terrain me suggère trois risques importants :

- 1) les spécificités de ces troubles sont peu ou pas prises en compte,
- 2) ces troubles sont traités ou pris en charge comme de simples photocopies les uns des autres,
- 3) les diverses caractéristiques dites « communes » à ces différents troubles font l'objet d'une généralisation abusive, bien souvent sans preuve tangible.

Pour conclure, des réflexions plus approfondies à ce sujet doivent être développées car il en va des mesures de prévention et de soins que nous allons mener, avec toutes les répercussions qu'elles engendrent pour le patient et la politique sanitaire. Nous sommes donc au cœur d'un débat sérieux qui va bien au-delà d'un simple débat d'idées ou d'une simple concurrence théorique puisqu'il met en jeu des considérations directement liées à la santé publique tout en impliquant notre éthique professionnelle. ■



- 3 Aufrère, L. (2006). *Tragédies du jeu pathologique : les nuisances de l'optimisme*. Mémoire Master 1. Institut de Psychologie, Université Lumière Lyon 2 et Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and non-pathological gamblers, dans *Addictive Behaviors*, t. 29, p. 555-565.
- 4 Ladouceur, R., Paquet, C. et Dominique, N.L. (1996). *Examen d'une erreur fondamentale dans la perception du hasard*, dans *International Journal of Psychology*, t. 31-2, p. 93-100.
- 5 Ladouceur & al., 2000, Op. cit..
- 6 Toneatto, T. et Ladouceur, R. (2003). *Treatment of Pathological Gambling: A Critical Review of the Literature*, dans *Psychology of Addictive Behaviors*, t. 17-4, p. 284-292.