

## LE JEU PROBLÉMATIQUE

# QU'EST-CE QUE LE JEU PROBLÉMATIQUE ?

---

Les joueurs qui ne sont pas en difficulté avec leur pratique de jeu sont les joueurs « récréatifs ». Ils s'amuse, prennent du plaisir et sortent du jeu sans réelle difficulté, qu'ils aient perdu ou gagné.

Certaines personnes ont un rapport au jeu plus complexe et peuvent se retrouver en difficulté à cause de leur pratique. Ce sont les joueurs dits « problématiques ».

Parmi les joueurs problématiques, on peut distinguer les joueurs « à risque » et les joueurs pathologiques (ou excessifs) [1].

Les premiers ont une pratique pouvant entraîner des conséquences négatives qui restent cependant modérées. Les autres ont une pratique entraînant une réelle dépendance au jeu, associée à des conséquences graves, notamment financières et relationnelles.

## JEUX D'ARGENT : LES SIGNES INQUIÉTANTS

---

### LA TRAJECTOIRE CLASSIQUE VERS LE JEU PATHOLOGIQUE [2]

Avec Custer, Dupouy et Chatagnon, il est généralement admis que le joueur pathologique passe par des phases stéréotypées qui se succèdent sur une période de 10 à 15 ans.

#### LA PHASE DE GAIN

Le joueur découvre le jeu seul ou lors d'une sortie entre amis, le souvenir d'avoir gagné dès les premières fois revient de façon constante. Le souvenir de ce gain est le début d'une logique fondée sur l'espoir de gagner de nouveau. Le plaisir de jouer et l'espérance de gagner augmentent au fur et à mesure des nouvelles expériences de jeu.

#### LA PHASE DE PERTE

La réalité rattrape vite le joueur : il perd. Alors, il joue plus souvent et augmente ses mises dans l'espoir de se « refaire ». Plus le joueur se met en difficulté financière, plus il espère regagner l'argent perdu. Le jeu devient central sans ses préoccupations au détriment de sa vie personnelle et professionnelle.

#### LA PHASE DE DÉSESPOIR

Le jeu devient une obsession. Pris dans ses difficultés et isolé, le joueur tente désespérément de se refaire et cherche la solution à son problème à l'intérieur du problème. Pour Custer, il n'y aurait alors que quatre types d'issues à cette situation : le suicide, la délinquance et l'incarcération, la fuite, ou l'appel à l'aide.

### DESCRIPTION DU JEU PROBLÉMATIQUE

Au regard de la littérature scientifique, on peut noter quatre caractéristiques du jeu pathologique :

#### LA PLACE DU JEU

On parle de jeu problématique quand l'activité de jeu prend une place de plus en plus importante dans la vie du joueur, au détriment de ses autres centres d'intérêts ou obligations. Le jeu est au centre de ses préoccupations.

#### LA FRÉQUENCE

Certains joueurs peuvent s'adonner au jeu de manière intensive mais sur une courte durée. Les phases de jeu s'enchaînent à un rythme effréné et les sommes investies sont particulièrement importantes. Malgré une durée de jeu relativement courte, les difficultés engendrées peuvent avoir un fort impact sur les finances du joueur et entraîner de lourdes dettes.

#### LA DÉMESURE ET LA PERTE DE CONTRÔLE

Un autre aspect du jeu problématique est la perte de liberté du joueur. Le joueur en difficulté maîtrise difficilement sa pratique, il ne peut quitter le jeu au moment où il l'avait décidé. Dès lors, il perd le contrôle sur son activité.

#### LA RECHERCHE D'EXCITATION

Certains joueurs recherchent dans le jeu une manière de prendre des risques. L'excitation ressentie pendant ces phases de jeu leur procure du plaisir, un état d'esprit et des sensations qu'ils cherchent à tout prix à reproduire en jouant, au risque de perdre le contrôle et de se mettre dans des situations difficiles, voire ingérables.

[1] *Tendances OFDT-INPES n°077*, septembre 2011

[2] *Le jeu pathologique*, Marc Valleur et Christian Bucher