

Le jeu problématique

## Les croyances erronées

Les « croyances erronées » sont un ensemble d'idées fausses qui incitent le joueur à jouer. Elles modifient l'interprétation qu'il fait des événements et l'amènent à des conclusions inexactes.

### L'indépendance des tours

De nombreux joueurs pensent ou souhaitent penser que les tours ou les tirages sont liés entre eux. Or, le principe fondamental des jeux de hasard est qu'un tour n'est pas influencé par les tours précédents.

À chaque nouveau tour, tous les éléments du jeu (cartes, numéros, symboles) ont la même probabilité de sortir qu'au tour précédent ou qu'au tour suivant.

Pourtant, cette idée est contre-intuitive comme l'illustrent les deux exemples suivants.

Si on lance un dé qui tombe trois fois de suite sur le 6, la quatrième fois le 6 n'aura ni plus, ni moins de chances de sortir que les fois précédentes. Cependant, en fonction de la psychologie de chacun, certains auront tendance à penser que le 6 a « moins » de chances de tomber qu'au tour d'avant. Au contraire, d'autres penseront peut-être que le 6 est le numéro qui a de la « chance » dans cette séquence de jeu et sur lequel il faut miser. En réalité, à chaque tour le 6 a 1 chance sur 6 de sortir, tout comme les autres faces du dé.

De la même manière, pratiquement personne ne serait prêt à jouer les numéros d'une grille de loto qui sont sortis au tirage précédent. Pourtant, cette grille a réellement autant de chances de sortir qu'aux tirages précédents ou qu'aux tirages suivants.

La règle de l'indépendance des tours se heurte à la tendance de l'être humain à lier les choses entre elles et à leur donner du sens. Cela peut conduire les joueurs à se lancer dans des études pour tenter de prédire le résultat d'un tirage ou d'un tour de jeu. Par exemple, à la roulette, en constatant qu'un nombre n'est pas sorti depuis longtemps, ils vont miser beaucoup sur celui-ci en présumant qu'il a plus de chances de sortir que les autres.

### L'illusion de l'expertise

Les jeux dits de « pur hasard » ne font appel ni au talent, ni à l'expérience, ni à l'habileté du joueur. Aucune connaissance du jeu ne permet de contrôler le hasard, mais quand le hasard favorise le joueur, l'illusion du contrôle est renforcée. Le joueur tente alors de reproduire les conditions des parties gagnantes. Cette illusion est encouragée par les organisateurs de jeu qui proposent au joueur de choisir ses numéros ou le mode de déclenchement d'une machine à sous.

Bien que certains jeux (poker, paris sportifs ou hippiques par exemple) supposent une habileté particulière ou des connaissances spécifiques, le rôle du hasard reste prédominant même s'il n'est pas exclusif. Au poker par exemple, le bluff entre en ligne de compte mais il n'aura jamais aucune influence sur les cartes que le joueur

a en main, leur distribution relève du pur hasard. Le danger des jeux dits de « semi habileté » ou de « hasard raisonné » est que la possibilité d'un contrôle conduit le plus souvent le joueur à le surestimer pour finalement le perdre.

## **L'espoir de gain et le quasi-gain**

L'espoir de gagner se transforme, au fur et à mesure des parties ou des tours, en certitude. Cette croyance se téléscopie au principe de l'indépendance des tours mais également à la réalité du jeu. L'exploitation des jeux d'argent et de hasard est une entreprise à but lucratif, les jeux sont construits et imaginés afin d'occasionner le meilleur bénéfice pour leurs exploitants.

L'espoir de gain est accru lorsqu'un joueur s'est senti proche de gagner. Persuadé qu'il est tout près de remporter la mise, il aura tendance à continuer de jouer et à y mettre encore plus d'énergie et d'argent. L'utilisation de certains jeux repose principalement sur cette impression de « quasi gain ». Ainsi, le joueur qui mise sur le 23 alors que le 24 sort, aura subjectivement tendance à penser qu'il a « presque gagné », alors que de manière objective, il a tout autant perdu que si le 5 était sorti.

De la même manière, si deux symboles identiques sortent aux machines à sous, le joueur n'est pas plus près de gagner que s'ils sont tous différents. La mise est perdue. En vertu du principe d'indépendance des tours, on repart à zéro pour le tirage suivant. Il n'existe pas de paris ou de tickets « presque » gagnants, ils sont uniquement gagnants ou perdants.

## **Jeux d'argent : les croyances erronées**

---

### **Les superstitions et les rituels de jeu**

On observe chez le joueur des superstitions et des rituels censés favoriser la chance et rassurer sur les chances de l'emporter. Si aucun des deux n'influence réellement l'issue du jeu, ils permettent au joueur d'établir un dialogue intérieur avec sa chance ou sa malchance, avec ses gains ou ses pertes. De cette manière, il rend humain ce qui ne dépend que du hasard et trompe ainsi sa propre impuissance à l'influencer.

Dans cette même perspective, les joueurs peuvent volontiers jouer avec un objet fétiche, avoir des rituels au moment des mises, préférer certains numéros, etc. Si ces diverses croyances peuvent paraître anecdotiques ou prêter à sourire, elles sont néanmoins centrales dans l'installation d'une dépendance au jeu. En effet, elles entretiennent le joueur dans l'illusion de la maîtrise du hasard et lui fournissent des arguments et des motivations pour jouer.