

Jeu pathologique : quand la



La psychologie du joueur pathologique



Par
Robert Ladouceur, Ph. D.
Claude Boutin, M. Ps.
Michel Dumont, M. Ps.

LES JEUX de hasard et d'argent ont toujours occupé une place considérable au sein de toutes cultures, sociétés et couches sociales. Aujourd'hui, cette activité est devenue un loisir important pour une bonne partie de la population québécoise. La prolifération des jeux de hasard et d'argent témoigne notamment de l'attitude libérale adoptée par nos gouvernements à l'égard de leur légalisation. En ce sens, 63 % des adultes québécois rapportent avoir joué au cours de la dernière année (Ladouceur, Jacques, Ferland, & Giroux, 1999), et cet engouement se traduit par des sommes d'argent risquées sans cesse grandissantes.

Si, pour la plupart des gens, le jeu demeure une activité sans conséquence, certaines personnes développeront une pathologie : le jeu deviendra une maladie ou une dépendance se traduisant par une impulsion incontrôlable à miser de l'argent. En 1980, l'Association américaine de psychiatrie reconnaissait officiellement le jeu pathologique comme un trouble de l'impulsion (DSM-III, 1980). Depuis ce temps, les études de prévalence démontrent qu'environ 1 à 2 % des adultes rencontrent les critères du jeu pathologique. Actuellement, d'aucuns mettent en doute que ce taux de prévalence soit lié à l'accessibilité des activités de jeu (Jacques, Ladouceur, & Ferland, 2000). L'augmentation du nombre de joueurs pathologiques n'est pas sans conséquence et entraîne d'importants coûts sociaux.

Quatre caractéristiques principales se retrouvent chez les personnes aux prises avec le jeu excessif ou pathologique : le désir de récupérer leurs pertes monétaires, l'intolérance face à une perte, le manque de considération par rapport aux conséquences négatives et

la préoccupation constante de jouer. Le désir de récupérer des pertes monétaires survient lorsque le joueur retourne au jeu non plus pour le plaisir mais par besoin de récupérer l'argent perdu. En conséquence, il augmente ses mises et s'enlise de plus en plus. L'intolérance représente le fait de ne pas accepter une issue négative, qu'elle soit monétaire ou autre, ce qui pousse aussi l'individu à vouloir récupérer sa mise à tout prix. Pareille attitude l'amène souvent à faire des emprunts ou à commettre des actes criminels en dépit des effets indésirables sur sa vie et celle des autres. Ces comportements reflètent le manque de considération du joueur quant aux conséquences occasionnées par son besoin de jouer. Finalement, la préoccupation constante de jouer met en relief le fait que les pensées de l'individu gravitent autour du jeu, même lorsqu'il ne s'y adonne pas.

La psychologie du joueur

Trois conditions doivent être présentes pour parler de jeux de hasard et d'argent : l'individu doit réaliser qu'il mise de l'argent ou un objet de valeur, que cette mise est irréversible et que l'issue du jeu repose sur le hasard. Par ailleurs, la possibilité de gagner de l'argent, si mince soit-elle, est offerte par tous ces jeux. Selon le jeu, de 2 à 50 % des mises va directement au propriétaire ou au détaillant. Évidemment, il ne s'agit pas du meilleur placement qu'un individu puisse faire. Alors, pourquoi jouer ? Plusieurs études sur le jeu révèlent des données aussi intéressantes que surprenantes. Examinons quelques-unes d'entre elles menées aux États-Unis et au Québec (voir Ladouceur, Sylvain, Boutin, & Doucet, 2000).

Ellen Langer, une psychologue de l'Université Harvard, affirme que les joueurs développent une perception de contrôle illusoire à l'égard des jeux de hasard et d'argent (Langer, 1975). L'individu en situation de jeu fait appel à ses habiletés ou à son adresse et utilise des « stratégies » pour vaincre le hasard. Ainsi, il surestime ses probabilités subjectives de gagner. À titre d'illustration, prenons le joueur de roulette qui note systématiquement tous les numéros qui

chance ne sourit plus

Au moment où la ministre Maltais s'apprête à organiser un forum sur le jeu pathologique sous le thème « Connaitre, comprendre et agir », des chercheurs de l'Université Laval et de l'Université McGill ont déjà recueilli un bon nombre de données pertinentes sur le sujet. Ils nous font part de leurs observations et des stratégies élaborées pour traiter les joueurs compulsifs. Bien que l'on sache que le jeu doit demeurer un jeu, comment prévenir le pire?

sortent afin de s'en servir pour placer, au moment où il le croit opportun, la mise gagnante.

Nous ne sommes pas habitués, en tant qu'êtres intelligents, à considérer le hasard comme une explication juste et plausible d'un événement. Des études scientifiques montrent que lorsque nous tentons de générer une séquence de nombres au hasard, nous en sommes incapables. En effet, les individus entretiennent une grande confusion quant à la part respective du hasard et des habiletés dans différents jeux. Wagenaar a publié une brillante discussion sur cette difficulté inconnue de la plupart des cliniciens (Wagenaar, 1988). Quand on leur demande de produire une séquence de nombres aléatoires, les sujets ont tendance à éviter de façon excessive les répétitions, produisant ainsi un trop grand nombre d'alternances.

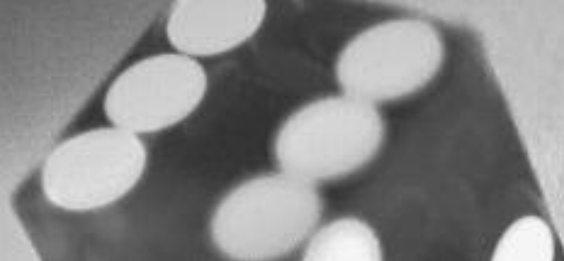
Dans notre laboratoire, nous poursuivons un programme de recherche sur le jeu excessif. Nos recherches ont permis d'identifier une erreur de pensée commune à tous les joueurs : la tendance à faire des liens entre des événements indépendants. Cette tendance serait l'élément le plus important pour comprendre la dynamique du joueur et ultérieurement, du joueur pathologique. Lorsque nous demandons aux sujets de générer des séquences théoriques de piles ou faces (ex. : P P P F F F F F?), nous observons qu'ils renvoient aux piles ou faces précédents pour choisir le pile ou face suivant. En fait, les principales erreurs sont commises en voulant équilibrer le nombre de piles et de faces afin de briser toute forme de *pattern* et éviter les longues séquences d'un même événement. Nous avons retrouvé le phénomène similaire en analysant la préférence des gens lors de l'achat de leurs billets de Lotto 6/49. Le concept de l'aléatoire est théoriquement bien compris, mais en situation de jeu, l'individu tente tout de même d'exercer un contrôle en faisant des liens entre des événements indépendants.

En 1967, Henslin, un sociologue observant les joueurs dans les casinos de Las Vegas, rapporte ce fait cocasse et révélateur : au jeu de Crap, basé uniquement sur le lancer de deux dés, lorsque les joueurs désirent un chiffre élevé, ils effectuent un lancer fort et rapide alors qu'ils exécutent un lancer lent et doux si le point cible est peu élevé (Henslin, 1967). Comme si l'impulsion placée dans le coup de poignet leur donnait du contrôle sur l'issue du jeu. Dans

notre laboratoire, nous avons vérifié l'importance du rôle actif assumé par le joueur. Deux groupes de joueurs participent alors à une séance de jeu de roulette. Les deux groupes sont soumis aux mêmes conditions que celles retrouvées dans un casino à une exception près. Les joueurs du premier groupe lancent eux-mêmes la bille alors que le croupier exécute cette tâche pour les sujets du deuxième groupe. Entre nous, que ce soit le sujet ou le croupier qui lance la bille, cela ne change absolument pas l'issue du jeu. Toutefois, les résultats démontrent que les sujets qui lancent eux-mêmes la bille placent des mises nettement plus élevées et surestiment leurs probabilités de gains.

À ce sujet, Langer rapporte une étude intéressante (Langer, 1975). Dans une usine comptant plusieurs employés, elle met sur pied un tirage au sort où chaque billet est vendu un dollar. La moitié des gens choisissent eux-mêmes leur billet, alors que les autres le reçoivent de l'expérimentateur; là réside la seule différence entre les deux groupes. Une semaine avant le tirage, l'expérimentateur revoit ces employés et, prétextant qu'il y a eu plus de demandes d'achat que de billets disponibles, s'enquiert à chacun du prix qu'il accepterait de revendre son billet. Langer obtient des résultats étonnants. Les employés qui n'ont pas choisi leur billet exigent 1,96 \$ alors que ceux qui l'ont choisi en demandent huit fois plus, soit 8,67 \$.

Examinons la manifestation de cette illusion de contrôle auprès des joueurs de loteries. Dans les pays industrialisés, à cause de leur disponibilité et de par leur structure, les loteries occupent la première place en terme de popularité. Trois structures de loteries sont notamment offertes aux joueurs : les loteries passives (mini-loto) où le numéro figure déjà sur le billet lors de l'achat, les loteries pseudo-actives (Lotto 6/49) où le joueur peut choisir ses propres numéros et les instantanées (les « gratteux ») où le joueur, après avoir gratté son billet, découvre instantanément s'il gagne. En déterminant le numéro de son billet, le joueur de loteries pseudo-actives prend nécessairement une part plus active au jeu. D'un point de vue objectif, le fait de choisir les numéros d'un billet n'augmente pas les chances ou probabilités de gagner. Mais par ce geste, le joueur augmente son degré d'implication au jeu et le risque de développer une illusion de contrôle.



Voici une autre étude que nous avons menée au sujet des illusions de contrôle (Ladouceur, Mayrand, Gaboury, & St-Onge, 1987). À des points de vente de billets, nous avons interrogé 200 joueurs de loteries passives et deux cent joueurs de loteries pseudo-actives. Nous leur demandions d'échanger le billet qu'ils venaient d'acheter contre un autre que nous venions également tout juste d'acquérir. Le billet proposé (mise-éclair) contenait des numéros déterminés au hasard par le terminal. Si le joueur refusait notre offre, nous lui propositions trois, cinq et même dix billets en échange du sien. Alors, que s'est-il passé? Les joueurs de loteries pseudo-actives ont exigé significativement plus de billets que ceux de l'autre groupe pour compléter l'échange. Plusieurs ont refusé 10 billets contre le leur et certains ont avoué qu'ils déclinaient même une offre de 100 billets. Cela démontre que des joueurs croient à l'augmentation de leur contrôle sur le hasard lorsqu'ils choisissent leurs propres numéros. On peut comprendre pourquoi les ventes de loteries pseudo-actives comptent pour la majorité des ventes totales de loteries au Québec.

Que se passe-t-il dans la tête d'un individu dans le feu de l'action? Comment le joueur interprète-t-il le jeu pour assumer une prise de risque monétaire grandissante malgré les pertes répétées? Nos premiers travaux de recherche signalaient que l'activité cognitive d'un individu en situation de jeu devenait biaisée ou erronée. Il s'agirait donc impératif d'examiner de façon détaillée les cognitions des joueurs pendant le jeu. Pour ce faire, nous avons utilisé la méthode de pensée à voix haute où les joueurs expriment tout ce qu'ils se disent intérieurement. Ces verbalisations sont enregistrées sur cassettes. Après coup, le psychologue regroupe et analyse ce riche matériel cognitif sous l'étiquette d'idées « rationnelles/adéquates » ou « irrationnelles/inadéquates » selon qu'elles tiennent compte ou non du hasard comme déterminant du jeu. La première étude réalisée à l'aide de la méthode de pensée à voix haute utilisait la machine à sous (*slot machine* ou le bandit manchot) bien connue des adeptes de casinos. Les résultats obtenus furent pour le moins spectaculaires. Plus de 75 % des verbalisations du joueur étaient irrationnelles, in-

adéquates ou erronées; elles s'écartaient, ignoraient, voire niaient le hasard comme déterminant du jeu. Ce pourcentage est impressionnant si l'on tient compte du peu de subtilités du jeu utilisé.

Les perceptions erronées des joueurs reposent sur un dénominateur commun : ils associent des événements indépendants pour prédire l'issue du jeu suivant. Ces résultats ont souvent été confirmés dans d'autres laboratoires à travers le monde, auprès de différents types de joueurs et dans la pratique de jeux variés.

En conclusion, la psychologie des jeux de hasard et d'argent soulève des défis extraordinaires. Le chercheur/clinicien devra intégrer les volets fondamentaux et appliqués de cette question, sans oublier les dimensions sociales, économiques et politiques. À notre avis, le chercheur a un rôle primordial à assumer, à savoir informer le grand public des dangers potentiels d'une pratique excessive de ces jeux.

Robert Ladouceur est psychologue et professeur titulaire à l'École de psychologie de l'Université Laval.

Claude Boutin est psychologue clinicien pour le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval.

Michel Dumont est psychologue clinicien pour le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval.

Références

- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (3rd ed.)*. Washington, D. C., Author.
- Henslin, J. M. (1967). « Craps and magic ». *American Journal of Sociology*, 73, p. 316-330.
- Jacques, C., Ladouceur, R., & Ferland, F. (2000). « Impact of availability on gambling: A longitudinal study ». *Canadian Journal of Psychiatry*, 45, p. 810-815.
- Ladouceur, R., Mayrand, M., Gaboury, A., & St-Onge, M. (1987). « Comportements des acheteurs de billets de loteries passives et pseudo-actives : étude comparative ». *Revue canadienne des sciences du comportement*, 19, p. 266-274.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., & Giroux, I. (1999). « Prevalence of Problem Gambling: A Replication Study 7 Years Later ». *Canadian Journal of Psychiatry*, 44, p. 802-804.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*. Montréal, Éditions de l'Homme.
- Langer, E. J. (1975). « The illusion of control ». *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, p. 311-328.
- Wagenaar, W. A. (1988). *Paradoxes of Gambling Behaviour*. London, Lawrence Erlbaum Associates.

NOUVEAU PROGRAMME DE FORMATION OFFERT PAR LE CENTRE DE PSYCHOLOGIE GOUIN

L'ÉVALUATION PSYCHOLOGIQUE ET SON APPLICATION À L'EXPERTISE PSYCHOLÉGALE

CENTRE DE PSYCHOLOGIE
Gouin

Programme avancé de 125 heures réparties sur 2 ans qui s'adresse à des professionnels désireux de parfaire leurs connaissances en matière d'évaluation psychologique et qui, déjà familiers avec les méthodes projectives, souhaitent approfondir la compréhension dynamique du fonctionnement psychique par une analyse qualitative du discours (relation d'objet, types d'angoisses, mécanismes de défense, processus de pensée). Le programme vise un approfondissement de l'étude de diverses organisations psychopathologiques afin d'arriver à un diagnostic différentiel nuancé.

Le programme touchera la psychopathologie, les mesures en psychologie, les tests objectifs et projectifs (épreuves graphiques, Rorschach, T.A.T., M.M.P.I.), en plus de comprendre la formation donnée antérieurement sur l'analyse qualitative du discours au Rorschach et au T.A.T. par madame Odile Husain, Ph.D. (responsable du programme).

Début : Janvier 2002

Date limite d'inscription : 15 décembre 2001

Pour informations : Robert Denis, M. Ps. (514-331-5530)