

JEU PATHOLOGIQUE

Dr Dan VELEA
Psychiatre-Addictologue
75006 Paris

Le jeu pathologique est la seule forme d'addiction sans drogue qui trouve sa place dans les classifications psychiatriques internationales (DSM III R et DSM IV). Cette entité s'inscrit dans le cadre d'autres addictions comportementales qui sont les addictions sans drogues¹ (cyberdépendance, achats compulsifs, travail pathologique, addiction sexuelle). Le traitement du jeu d'argent ou des jeux vidéo est un sujet de société qui alimente les médias de tout bord, avec des évolutions et des mutations qui doivent être pris en compte par la société, afin de prévenir une épidémie de jeu (problème de santé publique), mais aussi une explosion doxogénétique (création de nouvelles pathologies avec des craintes parfois injustifiées vis-à-vis de la dépendance aux jeux). Les études en population générale tendent à démontrer que le jeu pathologique est relativement répandu : la prévalence se situe entre 1% et 3% de la population adulte.

Nous devons d'abord souligner que la pratique du jeu n'est pas une pathologie en soi. Il est largement admis qu'une majeure partie de la population trouve dans le jeu une manière très simple et ludique de lutter contre l'ennui, de passer un bon moment. Ce constat est à mettre en parallèle avec l'évolution sociétale qui assimile le développement du ludique comme facteur de loisir mais aussi de cohésion sociale. Plusieurs auteurs soulignent que dans le contexte actuel et futur de l'économie mondiale nous allons assister à une augmentation du temps libre – donc une augmentation des personnes sans emplois ou avec des emplois partiels. Dans son ouvrage « La fin du travail »², Rifkin souligne la nécessité de réorganiser le nouveau temps libre, disponible, en temps de loisir. Rifkin propose un certain nombre de solutions pour organiser cette situation nouvelle et dans ce cadre les loisirs auraient une fonction occupationnelle, d'évitement de l'ennui.

Un autre aspect qui se rajoute est l'extension du ludique vers les loisirs multimédia et la télé, qui se matérialise dans les jeux de télé-réalité ou dans les émissions de jeux. Dans cette situation, le développement du ludique apparaît comme une véritable solution pour le maintien de la paix sociale, mais aussi comme source des inquiétudes et interrogations justifiées concernant le côté pathologique et addictif des jeux.

Historiquement le jeu apparaît dans des écrits anciens. Des découvertes archéologiques des objets utilisés pour les jeux de hasard ont été mises à jour dans l'ancienne Babylone (– 3000 av J.C.). Plus tard, dans l'antiquité romaine on retrouve la célèbre phrase de Juvenal « *panem et circenses* » du pain et des jeux, le jeu apparaissant pour la première fois dans l'histoire comme l'amortisseur social par excellence (face à la misère et les menaces de famine, pour éviter les émeutes, les empereurs ont organisé des distributions de farine gratuite et l'organisation des jeux. Néron (1^{er} siècle), organisera des loteries, jeux d'argent visant à distribuer des lots à des gagnants sélectionnés au hasard parmi les joueurs ayant payé une mise de départ.

Le concile de Latran IV (1215), organisé par le pape Innocent III va interdire, parmi d'autres hérésies, le spectacle du jeu, car « *Il est en effet illicite de poser directement des questions à Dieu, qui est fatigué de répondre, sans jamais se tromper, à chaque dé roulant sur la surface de la terre* ».

Les jeux d'argent connaîtront une période de « clandestinité », organisés dans des tripots, jusqu'à la Renaissance, en Italie, avec la tenue de la première loterie publique (Florence, 1530), ensuite transposée en France, sous le nom de « blanque » (François 1^{er}, 1539).

Par la suite, les loteries furent interdites en France, ou simplement tolérées, pendant deux siècles, avant de faire un grand retour à la fin du XVII^{ème} siècle, avec la Loterie de l'Hôtel de Ville et les loteries religieuses.

Les tripots clandestins sont des lieux soupçonnés d'encourager tous les vices, les révolutionnaires interdisant les jeux, car l'argent facile s'oppose à la morale démocratique de l'effort et du mérite. Par la suite Napoléon crée une loterie impériale, mais à nouveau en 1836 le jeu est interdit. Presque un siècle plus tard (1933) la loterie est rétablie. Le jeu national du Loto est né en 1975, le premier tirage datant du mercredi 19 mai 1976.

Pour **définir** ce qu'est le jeu, faisons référence à l'*homo ludens*³ et la classification de Caillois⁴, qui décrit les six caractéristiques de cette activité :

- Libre et volontaire, source de joie et d'amusement
- Séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu
- Incertaine
- Comportant des règles précises, arbitraires, irrécusables
- Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde
- Improductive*

C'est toujours Caillois⁵ qui dégage les quatre principes fondamentaux du jeu :

- Agon (lutte, conflit, concurrence) : désigne les jeux de compétition
- Mimicry (travestissement) : jeux de rôles, d'imitation
- Ilinx (tourbillon) : jeux de vertige, d'émotion pure
- Alea (hasard) : jeux de hasard, jeux d'argent

On doit situer le cadre des jeux entre deux pôles opposés : d'un côté le *paidia* (chaos), associé à la turbulence, à l'improvisation fantaisiste, de l'autre côté le conventionnel, l'organisationnel, représenté par le *ludus* (l'ordre).

Concernant le **jeu pathologique** on remarque des écrits très anciens faisant part de l'existence du jeu problème. Nous citons Das Narrenschiff, (La nef des fous), Sébastien Brant (1494), qui réalise une satire morale très acerbe de la société de son époque. L'ouvrage fait défiler toutes les faiblesses humaines, plusieurs fois faisant mention du jeu : « ... je trouve aussi des fous encore plus fous que d'autres qui n'ont d'autre plaisir que les dés et les cartes et qui ont l'illusion de ne pouvoir plus vivre s'ils devaient s'en priver et cesser de jouer comme des enragés du matin jusqu'au soir... ».



Les textes traitant du jeu dans ses formes pathologiques sont très rares.

* Cette dernière caractéristique est critiquable, car selon Caillois « ... le jeu ne crée ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ... » (Hautefeuille Michel : *Jeu, addiction et société*, Psychotropes, 13 : 3-4, 2007)

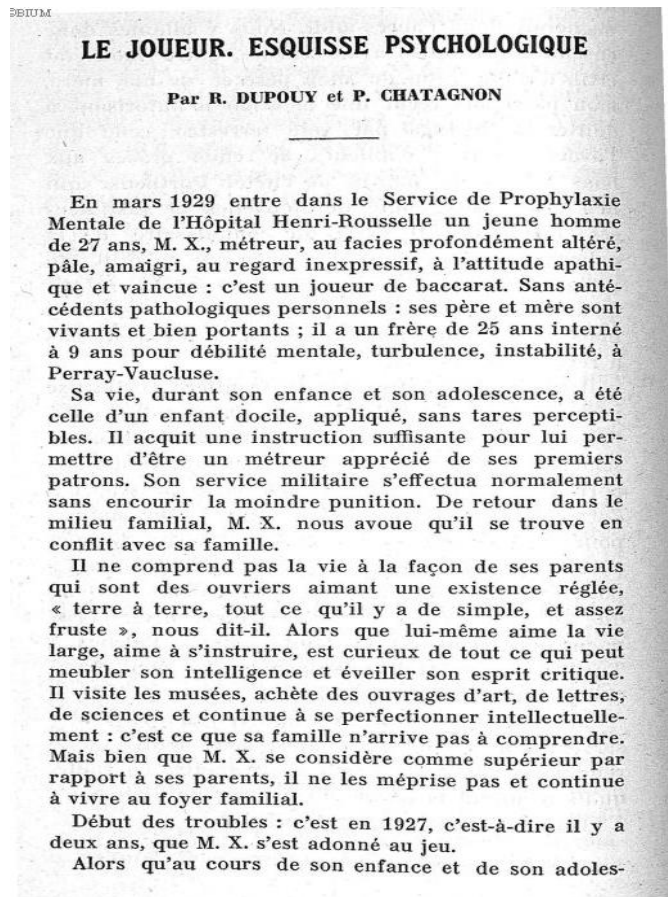
On retrouvera dans les écrits de Freud un parallèle entre le jeu avec d'autres formes de dépendance⁶, mais sans souligner le caractère « addictif ». Il faudra attendre son texte *Dostoïevski et le parricide*⁷ pour pouvoir enfin trouver un texte magistral au sujet du jeu. Le texte met en lumière un des génies de la littérature mondiale, torturé par les démons d'une attitude ambiguë envers le père « faite de soumission et de vœu de mort »⁸. Le souhait de voir mourir son père, que Dostoïevski exprime à plusieurs reprises pendant son adolescence, se réalise par l'assassinat du père par ses serviteurs. Commence alors pour Dostoïevski un véritable cycle d'autopunition (châtiments de soi) dans ce qui deviendra son rapport au jeu. Freud remarque « ... quand le sentiment de culpabilité de Dostoïevski était satisfait par les punitions qu'il s'était infligées à lui-même, alors son inhibition au travail était levée et il s'autorisait à faire quelques pas sur la voie du succès ... ». Pour Freud « ... toute punition est ... satisfaction de la vieille attitude passive envers le père... ».

Alexis Ivanovitch, exprime cette passion, ce véritable amok pour le jeu « Pour gagner, puis pour étonner, enfin pour espérer. Il n'a pas misé seulement de l'argent mais sa vie elle-même ».⁹ *Le Joueur* met en évidence cet enchaînement du jeu – jouer pour perdre ou se perdre soi-même.

Dans un texte de 1929, deux psychiatres français, Dupouy et Chatagnon¹⁰, assimilent la passion du jeu à la morphinomanie, avec le même frisson, sensation et vibration que celles procurés par la drogue. Pourtant ce texte garde des influences très moralisatrices et fournit une image d'aliénation au jeu.

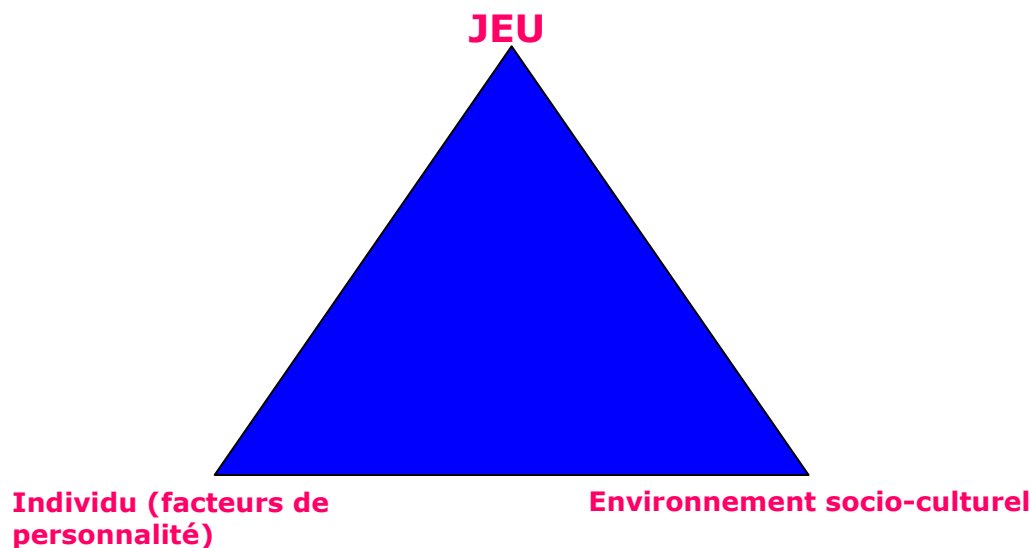
Les textes ultérieurs (1950-1960), traitent la problématique du jeu sous un angle clinique, avec des véritables interrogations et pistes de réflexions.

Il existe une pléiade de **modèles explicatifs**, avec différents déterminants psychologiques, biologiques, neurochimiques, avec des interactions sociologique et anthropologiques qui tendent à donner une image parcellaire de la problématique ludique.



Ces interactions trouvent une excellente représentation à travers le *modèle trivarié des addictions*, modèle qui tient compte de la rencontre entre l'*individu* et le produit (dans notre cas il s'agit d'un *comportement*, le jeu) à un moment et dans un *environnement socio-culturel* précis¹¹. Il s'agit d'une articulation entre plusieurs facteurs de risque (individuels, psychopathologiques, comportementaux, familiaux, sociaux) avec comme marqueur prédictif la précocité d'apparition de ces troubles mais aussi la présence d'événements de vie traumatisants. Le jeu apparaît comme un

élément réparateur des failles narcissiques, des crises identitaire de l'individu. On doit souligner la dimension de risque ordalique¹², avec une perpétuelle recherche de sensation, avec une constante, la lutte contre l'ennui.



Sur un *plan biologique et neurochimique* il faut souligner le rôle du stress, comme explication (adaptation allostatique au stress via les pratiques de jeu), mais aussi comme déterminisme (la pratique prolongée, addictive du jeu, engendre du stress par une réaction immédiate de réponse adrénurgique mais aussi une sursollicitation chronique de l'axe hypothalamo-hypophyso-surrénalien avec une déplétion finale en cortisol).

Sur le *plan cognitif*, la fausse croyance qui devient postulat automatique est représentée par l'illusion de contrôle (j'arrête quand je veux, je suis maître du jeu, je connais le jeu...). Il s'ensuit une surestimation distorsionnée des habiletés, des performances, des connaissances et des capacités de prédiction.

Sur le *plan comportemental* on retrouve un conditionnement skinnerien (apprentissage d'un comportement par les conséquences de l'action), avec l'apparition des renforcements positifs (le plaisir voire les bénéfices du jeu) et négatif (sentiment de détresse en cas d'abstinence), ces deux renforcements augmentant les situations de jeu.

Le **modèle médико-psychologique** est illustré par les critères du jeu pathologique présents dans le DSM IV (1994), qui le définit comme « Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes :

- 1/ Préoccupation par le jeu (par exemple préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).
- 2/ Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré...

3/ Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.

4/ Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.

5/ Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).

6/ Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se « refaire »).

7/ Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.

8/ Commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu.

9/ Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.

10/ Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

·
Selon Kusyszyn¹³ il existe plusieurs grandes catégories de joueurs en fonction du degré d'investissement et du contrôle présent ou diminué dans des situations de jeu :

- Les joueurs sociaux : ce sont des personnes qui jouent soit occasionnellement, soit régulièrement, mais dans la vie desquelles le jeu garde une place limitée, celle d'un loisir
- Les joueurs professionnels
- Les joueurs pathologiques, addicts, seraient caractérisés par la dépendance et la démesure ; le jeu devient centre de l'existence, au détriment d'autres investissements affectifs et sociaux

Une description des traits de personnalité et des principales caractéristiques des joueurs pathologiques est fournie par Bergler¹⁴ (1957) :

1/ Il doit jouer régulièrement : la question sera de savoir à partir de quand le sujet joue trop.

2/ Le jeu prévaut sur tous les autres intérêts

3/ Il existe chez le joueur un optimisme qui n'est pas entamé par les expériences répétées d'échec

4/ Le joueur ne s'arrête jamais tant qu'il gagne

5/ Malgré les précautions qu'il s'est initialement promis de prendre, il finit par prendre trop de risques

6/ Il existe chez lui un vécu subjectif de « *thrill* » (sensation de frisson, d'excitation, de tension à la fois douloureuse et plaisante), durant les phases de jeu

Une question très importante est celle du parcours du joueur. Généralement, les spécialistes s'accordent pour une description des trois phases, pendant lesquelles la trajectoire du joueur est différente, ainsi que son rapport au jeu.

- Phase de gain (winning phase) :
 - croyance que les gains vont pouvoir résoudre les difficultés existentielles
 - la rencontre avec la chance, a un rôle traumatique
- Phase de perte (loosing phase)
 - le joueur rejoue pour tenter de « se refaire »
 - apparition d'une dimension de besoin
- Phase de désespoir (desperation phase)

- c'est dans le jeu que le sujet cherche la solution de difficultés qui s'accumulent

Le seul questionnaire permettant une évaluation du degré de dépendance est le South Oaks Gambling Screen¹⁵ (SOGS). Cette grille comporte des questions essentiellement centrées sur le jeu et l'argent, et est considérée comme un outil statistique fiable par la plupart des auteurs.

Concernant la **prise en charge** des joueurs pathologiques, les spécialistes s'accordent sur la nécessité d'une palette d'outils – psychologiques, médicaux, sociaux.

Sur le plan thérapeutique, il convient d'effectuer une évaluation du niveau de dépendance et d'éventuels conséquences et comorbidités présentes.

Parmi les comorbidités psychiatriques on rencontre des *troubles de l'humeur* (tristesses, anhédonie, ralentissement psychomoteur, idées de dévalorisation et de culpabilité, des idées noires, suicidaires) associées à des *manifestations anxieuses* (crises d'angoisse paroxystique, agitation, agressivité), troubles qui peuvent être préexistants à l'apparition de la dépendance mais aussi l'expression d'une dépression réactionnelle. On peut rencontrer aussi des *troubles du sommeil*.

Chez certains joueurs on peut diagnostiquer des troubles bipolaires, le jeu apparaissant dans certains cas dans un contexte de désinhibition en phase maniaque (avec des dépenses inconsidérées, des achats compulsifs...).

Un point très important est la détection d'autres dépendances (alcool, tabac), dont la prise en charge conjointe renforcerait le taux de réussite et de rétention.

De même nous devons étudier les co-dépendances, pour établir le rôle que joue l'entourage de la personne dépendante : parents, familles, entourage professionnel ou social. Cet entourage, par ses attitudes involontaires, participe, de près ou de loin, au maintien de la personne dépendante dans sa problématique. Ainsi, pour soigner la personne dépendante, des actions seront entreprises sur les éléments extérieurs (parents, conjoint), notamment lorsque la prise en charge se réfère à l'analyse systémique : le système s'arrange du handicap de l'un de ses membres et il faut donc agir sur l'ensemble et non seulement sur le membre malade.

La prise en charge psychothérapeutique nécessite une interaction entre des techniques psychodynamiques et des techniques TCC. Ainsi une place de choix revient aux distorsions cognitives des sujets, les soins étant centrés sur la restructuration cognitive en lien avec le rôle magique attribué aux séquences de hasard. On met en place des informations sur le jeu, avec une correction des croyances erronées et des techniques de gestion des tâches et des techniques d'affirmation de soi, de gestion du stress et de relaxation.

Il existe plusieurs protocoles de sevrage, le plus usité étant celui de Ladouceur¹⁶, qui part du constat que la compréhension des mythes liés au gain dans les jeux de hasard permet la guérison.

Pour la réussite de la prise en charge il faut mettre en place une aide sociale, car beaucoup de joueurs se retrouvent dans des situations de surendettement (excès de dettes à ce point que le revenu permanent disponible ne suffit pas à faire face aux charges permanentes incompressibles, donc une impossibilité manifeste pour le débiteur de bonne foi de faire face à l'ensemble de ses dettes non professionnelles exigibles et à échoir). On distingue deux entités – surendettement passif, du aux aléas de la vie (chômage, maladie) ou actif (la notion de débiteur de bonne foi est remplacée par celle d'intentionnalité et d'absence de contrôle, dont c'est le cas des joueurs pathologiques et des acheteurs compulsifs).

Internet et le jeu

Un autre aspect des pathologies ludiques est celui des jeux sur Internet. On peut décrire des jeux d'argent – les casinos en ligne mais aussi les jeux vidéo. Les deux catégories connaissent une véritable explosion en terme d'engouement, mais aussi en terme de sollicitation pour le soin.

Avec l'avènement d'Internet, le jeu addictif connaît un développement extraordinaire. On dénombre plusieurs centaines de casinos « virtuels » sur Internet. Le client-joueur paie par carte de crédit. Le casino virtuel lui remet l'équivalent en mise pour le jeu. La limite est habituellement de 1,500.00 \$ par jour.

Si le casino est virtuel, l'argent, lui, est bien réel, et les émotions fortes aussi. Le joueur compulsif peut perdre beaucoup, pousser à la limite ses marges de crédit, y investir son fonds de retraite, sa maison. L'anonymat des casinos virtuels est insidieux. Le drame se vit dans l'intimité du foyer ou du bureau. Comme tout joueur pathologique, celui-ci s'obstine dans sa démarche, et tente à maintes reprises sa chance, notamment lorsqu'il perd, dans l'espoir de « se refaire ». Les serveurs informatiques de ces sites de jeux sont installés dans des pays où le régime fiscal est généreux et les lois réglementant le jeu plus souples (Bahamas, Antigua, Gibraltar). Certains casinos virtuels sont personnalisés, le service ouvert 24h/24. L'internaute-joueur est observé, scruté dans ses habitudes de jeu. Les firmes offrent des services de courriel afin de répondre à ses questions, dans sa langue maternelle. Un des aspects inattendu en France a été la mise en place de la loi antitabac dans les lieux publics, la conséquence étant une diminution importante des joueurs de casinos qui se sont replié sur la solution Internet. Cette adaptation est remarquable, par contre l'aspect solitaire de nouveaux joueurs, seuls face à un écran rajoute au côté insidieux du jeu, de la perte de soi sans facteur externe d'intervention.

Depuis peu un nouveau phénomène s'apparentant au jeu est apparu : le day trading. C'est une sorte de bourse sur Internet. Les transactions se font rapidement. Les mises sont souvent risquées sur un marché où les valeurs boursières sont fluides. Il faut être aguerri pour réussir dans ce genre d'activité. Le cyberdépendant financier va consulter plusieurs fois par jour, la progression ou la régression de ses avoirs, en allant visiter le site Internet de son courtier.

Les **jeux vidéo** représentent à l'heure actuelle un marché florissant, mais aussi en terme de conséquences addictives, un sujet de consultation en augmentation exponentielle¹⁷.

Le développement des jeux vidéos est à l'origine d'un marché mondial très florissant puisqu'il représentait environ 20 milliards euros en 2001, soit, pour comparaison, 4 milliards d'euros de plus que les recettes de l'industrie du cinéma. Un jeu en ligne est un jeu vidéo dans lequel les joueurs sont reliés par un réseau de télécommunications. A l'heure actuelle on dénombre sur Internet environ 1.500 sites de jeux en réseau, du classique jeu d'arcade, aux jeux de rôle sophistiqués.

Les MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, ou jeux on-line massivement multi-joueurs connaissent un développement significatif du fait de la baisse des prix des abonnements Internet et des vitesses de connexion de plus en plus rapides. Dans ce type de jeu, les joueurs découvrent des mondes évolutifs au rythme des actions réalisées par des milliers de participants, des guildes à créer, des compétences et habilités à développer. Mais il y aussi l'aspect économique, le commerce des biens virtuels étant de plus en plus florissant. Cet aspect a été mis en évidence après le meurtre d'un joueur chinois, qui avait mis aux enchères et vendu

un « sabre pourfendeur de dragons », prêté par un ami. Ce dernier s'est fait justice lui-même après que la police chinoise ait refusé d'enregistrer sa plainte pour vol. Ce cas unique et brutal a toutefois attiré l'attention sur ce commerce effréné, dont les sommes mises en jeu atteignent des sommets.

Les retombées économiques de ces jeux sont faramineuses. On estime à 2260 dollars le budget consacré par chaque joueur. Ainsi l'impact économique et les enjeux sont tout à fait démesurés.

Sur le plan clinique on assiste à l'émergence des véritables accros (les premiers cas décrits datent de 1995)¹⁸. Pour la plupart des jeunes, mais on retrouve de plus en plus d'adultes, les joueurs sont motivés par plusieurs aspects :

- Loisirs
- Vide identificatoire
- Anxiété
- Sentiment de non-valeur et de non-reconnaissance
- Sentiment d'isolement et caractère solitaire
- Refuge virtuel
- Refus d'acceptation du monde réel
- Phénomène d'appartenance groupale

On retrouve des tableaux cliniques très riches, avec ces motivations communes réunies dans la recherche d'une solution fiable contre l'ennui.

En dehors de l'aspect addiction, ces jeux présentent le risque d'une banalisation sans précédent de la violence, aspect qui devrait nous inquiéter par rapport au développement psychologique des jeunes. Nous citons un jeu comme GTA San Andreas ou des jeux en accès libre sur le Web qui véhiculent des images et des contenus d'une violence gratuite inouïe. Le mésusage de ces jeux reste encore une piste très peu explorée.

Nous finirons par les univers virtuels en 3D comme Second Life. Il s'agit des simulations qui permet à l'utilisateur (le « résident ») de vivre une sorte de « seconde vie ». La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes, résident qui peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immobilier). Second Life apparaît comme un espace d'échanges dont l'objectif est la reproduction des conditions de vie réelle, mais aussi un forum où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale. La vie quotidienne est parsemée des débats, expositions, conférences, activités culturelles diverses, mariages. Second Life n'est pas un jeu vidéo, son objectif étant la rencontre entre résidents par l'intermédiaire de leur avatar (la représentation virtuelle d'un utilisateur). L'économie de Second Life repose sur la monnaie locale, le Linden Dollar (L\$) : chaque abonné en reçoit chaque semaine, ce qui lui permet d'acquérir des objets, des biens mobiliers et immobiliers, ainsi que des services auprès des autres utilisateurs. Les activités marchandes les plus courantes sont les boutiques de vêtements, discothèques, casinos, lieux de prostitution virtuelle, jeux vidéo, immobilier et architecture, jeux de rôle, etc. Des activités non marchandes s'y développent également, notamment dans les domaines du débat politique, de la solidarité internationale, d'expositions artistiques.

Contrairement aux idées reçues, l'apparition de ces jeux n'entraîne pas pour la majorité de utilisateurs un repli sur soi, ou une désocialisation des internautes fréquentant ce genre d'espace bien au contraire. Pour la plupart les bénéfices en terme de sociabilité et de communication apparaissent comme indéniables. Cette démarche correspond à une recherche d'empathie très ciblée, avec une stimulation

comportementale due aussi à l'activation cérébrale des neurones très spécifiques – les neurones miroirs : beaucoup d'utilisateurs fonctionnant sur un mode mimétique, de stimulation auto-renforçante. Nous ne sommes plus dans le monde de la cyberdépendance mais plutôt dans celui de l'interdépendance avec d'ailleurs des applications thérapeutiques tout à fait innovantes telles que les expériences de travail sur les phobies sociales et les troubles de l'image.

¹ Valeur, M, Véléa, D : *Les addictions sans drogues*, Toxibase, 6, 2002

² Rifkin, J : *La fin du travail*, Paris, La Découverte (1997)

³ Huisinga J : *Homo Ludens : a study of the play element in culture* – New York, Roy Publishers (1950)

⁴ Caillois, R : *Jeu des adultes : définitions* – in : Jeux et Sports, Encyclopédie de la Pléiade, 23 : 150-180, Paris, Gallimard (1967)

⁵ Caillois, R : *Les Jeux et Les Hommes*, Folio, 1992

⁶ Freud, S : *Lettres à Wilhelm Fliess*, in : La naissance de la psychanalyse, Paris, PUF (1956)

⁷ Freud, S : *Dostoïevski et le parricide*, in : Résultats, Idées, problèmes, tome II, 161-179, Paris, PUF, 1985

⁸ Chassaing J, L, Petit, P : *Freud et Dostoïevski*, in : Le discours psychanalytique, 14-15 : 113-142, (1995)

⁹ Dostoïevski, F : *Le Joueur* (1866)

¹⁰ Dupouy, Chatagnon : *Le joueur, esquisse psychologique*, in : Annales Médico-Psychologiques, 12 (II), 087 : 102-112 (1929)

¹¹ Valleur, M, Bucher, C : *Le jeu pathologique*, Paris, PUF, 127 p, (1997)

¹² Valeur, M : *Jeu pathologique et conduits ordaliques*, in : Psychotropes, 11 (2), 9-30, (2005)

¹³ Kusyszyn, I : *Existence, effectance, esteem : from gambling to a new theory of human motivation*, International journal of the addictions, 25 (2), 159-177, (1990)

¹⁴ Bergler, E : *The Psychology of Gambling* (1957)

¹⁵ Lesieur, Blum, *South Oaks Gambling Screen*, American Journal of Psychiatry, 144 (9) : 1184-1188, (1987)

¹⁶ Ladouceur R, Sylvain C, Boutin C, Doucet C : *Le jeu excessif. Comprendre et vaincre le gambling.*, Ivry, Les Éditions de l'Homme, 261p, (2000).

¹⁷ Véléa, D : *Toxicomanies et conduites addictives*, Heure de France, (2005)

¹⁸ Véléa D, Hautefeuille M, Maire D : *La toxicomanie au Web, nouvelle conduite addictive*, Synapse, 144 :21-28, (1998)