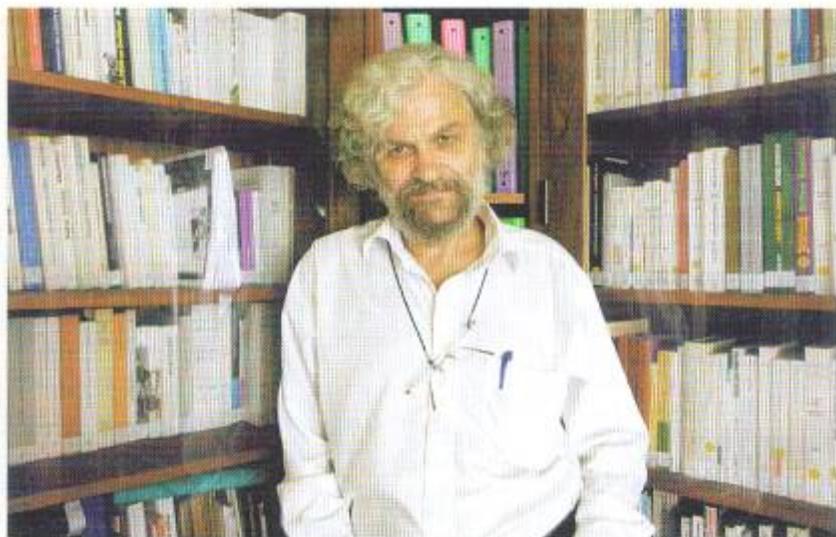


**LE CASINO,
UN PIÈGE POUR
LES PLUS FAIBLES**

Les machines à sous représentent 90 % du chiffre d'affaires des casinos. Interdites jusqu'en 1987, elles furent autorisées par Charles Pasqua avant son départ du ministère de l'Intérieur. À droite, le docteur Marc Valleur, psychiatre à l'hôpital Marmottan et spécialiste des addictions.



Machines à sous, Rapido ou jeux de grattage: les Français sont de plus en plus nombreux à tomber dans la dépendance, engloutissant des fortunes. Médecins et sociologues tirent la sonnette d'alarme.

Sur les vitrines du *Bar de l'Espoir*, dans le XIX^e arrondissement, des affichettes multicolores interpellent le passant. En gros caractères, cette exhortation: « *Soyez à l'heure!* » Car, du 4 au 17 septembre, « *Rapido double le gros lot!* du tirage numéro 95 au 131 et du 167 au 250 ». Le Rapido, c'est un des jeux phares de la Française des jeux, créé en 1999, et l'un des plus montrés du doigt aujourd'hui. Un tirage toutes les cinq minutes, avec la possibilité de gagner 100 000 euros à chaque fois, de 5 heures à minuit. Autant dire une montée d'adrénaline sans cesse renouvelée. Comme le dit le règlement consultable sur Internet: « *Avec Rapido, les cafés, bars, brasseries proposant ce jeu vous attendent à bras ouverts!* » Les joueurs fixent les écrans d'un œil extatique en alignant les demis de bière, et s'ils n'ont pas la force ou l'envie de remplir leur bulletin, une machine se charge de le faire pour eux, de manière "aléatoire".

Mais en "étant à l'heure" au Rapido, nombreux sont les joueurs à ne plus

l'être dans leur vie, attirés comme des papillons affolés par la lumière d'une fortune à laquelle ils vont se brûler les ailes. Comme dans les casinos, où l'apparition des machines à sous en 1987 a attiré une population qui n'aurait jamais eu l'idée de s'y rendre auparavant. Selon Jean-Pierre Cormerais, ethnologue et doctorant en sociologie, le nombre de visiteurs dans les casinos est passé de 3 millions par an dans les années 1980 à 65 millions dans les années 2000. Quant au nombre d'établissements, il a augmenté de 130 à environ 200 aujourd'hui, réparti entre les principaux groupes, que sont Partouche, Barrière, Tranchant, et les casinos indépendants. Si la Française des jeux a ainsi développé les jeux à résultat immédiat, comme le Rapido ou les fiches de grattage, c'est pour résister à la concurrence massive des machines à sous.

Domage collatéral non négligeable: le nombre de personnes venant consulter pour des problèmes de dépendance au jeu a explosé. Dépression, surendettement, explosion de la cellule

LE RÊVE D'UN FUTUR MEILLEUR CONFIE AU HASARD

Sophie Favier, glamour, au tirage de l'Euromillions. À l'instar du Loto, ce jeu ne crée pas de dépendance. Le temps écoulé entre l'achat d'un ticket et l'annonce des résultats est surtout employé à échauffer des plans sur ce que l'on fera du gain espéré. Les jeux de grattage (à droite) génèrent une forte décharge d'adrénaline, et peuvent occasionner des dépendances.



familiale, suicides, les conséquences sont dramatiques. À l'hôpital Marmottan, à Paris, le docteur Marc Valleur, spécialiste des addictions avec ou sans drogues, observe le développement du phénomène depuis 1998. Auteur de l'ouvrage de référence sur le sujet, *le Jeu pathologique*, il vient de publier *les Pathologies de l'excès* où il met en évidence les similitudes entre les dépendances aux produits stupéfiants, à l'alcool, au sexe compulsif et au jeu: « Historiquement, à Marmottan, ce sont les produits toxiques, mais aujourd'hui les frontières entre les différentes addictions sont devenues floues, et rien ne justifie une différence de traitement: notre savoir-faire doit s'appliquer à toutes sortes de conduites addictives. » Les conséquences sont psychologiques, physiques, mais également sociales: « Un drogué va devenir délinquant pour se procurer ce dont il a besoin, c'est la délinquance "acquisitive". Ces schémas vont s'adapter au jeu. »

Avec souvent des descentes aux enfers dramatiques, comme celle de François, 40 ans, accro au Rapido, ou Nathalie, une retraitée ruinée par le jeu en ligne et les casinos. Deux patients que connaît bien Carole Morlec. Psychologue, elle

est "team manager" chez Adictel, une société qui propose, depuis 2004, une aide aux joueurs compulsifs par le biais d'un numéro vert et de toute une gamme de services (entretien, suivi personnalisé, groupe de parole, aide à l'interdiction dans les casinos, formation des personnels de casinos). Fondée par Eric Bouhana, un ancien instituteur, Adictel se finance en vendant son label aux opérateurs de jeux: une sorte de "caution éthique" dont les grands groupes (Partouche, Barrière, Tranchant) ont compris l'intérêt pour leur image, et qui tout en éloignant certains joueurs, présente l'intérêt, paradoxal en apparence seulement, de pouvoir en attirer d'autres... « Un intérêt commercial bien compris, il y avait un créneau à prendre. Cela ne veut pas dire que ce qu'ils font n'est pas bien », sourit le docteur Valleur.

L'État, grand gagnant de la loterie

En effet, contrairement à des pays comme le Canada, la Belgique ou la Suisse, où le jeu compulsif est considéré comme un véritable problème de santé publique, il n'existe en France que très peu d'associations d'aide aux

joueurs. SOS joueurs, la plus ancienne, a été fondée par une psychologue, Arnette Achour. Elle est financée par certains casinos, et depuis peu de temps par la Française des jeux et le PMU. C'est la seule participation de l'État, qui taxe cependant abondamment ses citoyens par le biais de la Française des jeux et du PMU. Les casinos sont eux aussi tout autant sollicités et s'en plaignent, puisque, selon l'antenne bien connue, ils « participent activement à la dynamique économique locale ». Un argument qui ne tient pas, si l'on considère que les joueurs engloutissent leur argent dans les casinos avant de le dépenser dans les commerces locaux. Quant à l'Institut du jeu excessif, à Lyon, financé également par un opérateur de jeu, il a été fondé par Pierre Perret, ancien joueur et ancien croupier.

Carole Morlec raconte: « François jouait au Rapido depuis quatre ans. Lorsqu'il nous a appelés, en février, il était au bord du gouffre, en pleurs. Une heure après, il était dans nos locaux. Il avait contracté 80 000 euros de dettes, se retrouvait avec cinq crédits à la consommation sur le dos, Cetelem, Cofidis, etc. » Marié, père de deux enfants, il travaille et gagne environ

François, quarante ans, accro au Rapido: 80 000 euros de dettes. Pour assouvir sa passion du casino et du jeu en ligne, Nathalie, une retraitée, a détourné 250 000 euros de son ancienne entreprise.



LES CHIFFRES

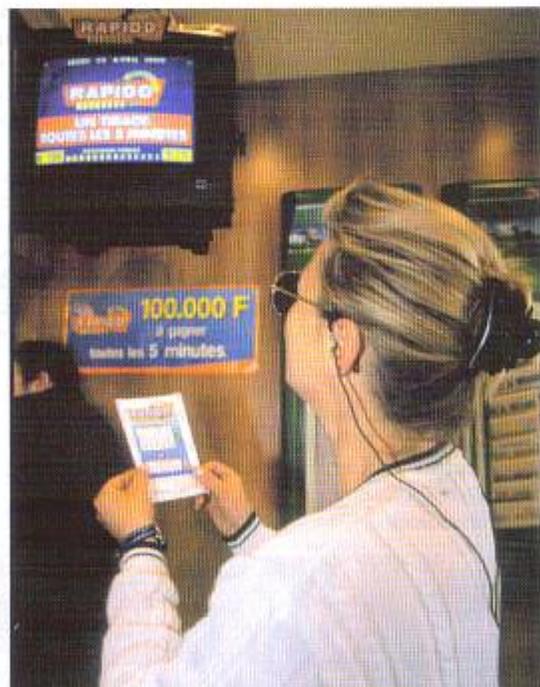
Combien sont-ils ?

Aucune étude épidémiologique n'a été lancée en France pour évaluer le nombre de joueurs dépendants. Des calculs basés sur des critères nord-américains l'estiment entre 300 000 et 500 000. Des chiffres, selon Adictel, difficiles à confirmer : l'infrastructure et l'accès à certains jeux étant difficilement comparables. Toujours selon Adictel, avec une marge d'erreur de plus ou moins 15 %, le nombre de joueurs dépendants au casino serait de 200 000, sans prendre en compte les interdits volontaires. En revanche, il n'existe aucun chiffre sur la Française des jeux et sur Internet.

Ces chiffres sont par nature inférieurs au nombre réel de joueurs dépendants. Ne se déclare comme tel qu'un joueur dont la situation est déjà fortement dégradée. La création récente du Cojer devrait remédier à ce manque.

V. de G.

2000 euros par mois. Intelligent, il réussit à cacher la vérité à sa femme, jusqu'au jour où le refus de son dossier de surendettement par la Banque de France lui fait commettre un faux pas. Harcelé par les sociétés de crédit, dans une impasse totale, il demande à sa femme d'hypothéquer l'appartement de ses parents. Pour celle-ci, c'est le coup de massue. « Nous l'avons pris en charge, puis dirigé sur Marmottan, où il a commencé un traitement. Un de ses amis, avocat, a remonté le dossier pour la Banque de France, et Éric Bouhana a appelé les sociétés de crédit pour leur proposer un étalement des paiements. » L'éventualité d'une mauvaise communication sur leurs méthodes de recouvrement calme ces organismes... François a déjà fait deux tentatives de suicide, mais soutenu par sa femme, il remonte la pente, et réussit à arrêter de jouer. Il rechute un soir, s'achète un ticket d'Euromillions : « Cela fait partie du processus de guérison », note Carole Morlec. Cela n'empêche qu'il n'arrêta pas de se justifier, le malaise était toujours présent. » Les problèmes financiers diminuent, le dossier de surendettement est accepté même si l'un des organismes de crédit s'acharne. Mais lorsque sa femme envisage la séparation, François s'effondre,



► Le Rapido est un des jeux qui pose le plus de problèmes. Un tirage toutes les cinq minutes, et la promesse de 100 000 euros à la clé. Grisant...

sans jouer pour autant. Il ne vient plus au groupe de parole, ne répond plus au téléphone, et lorsque la psychologue d'Adictel réussit à le joindre, il est à la limite de la rupture. L'hospitalisation à Marmottan est envisagée, mais Fran-

çois finit par se présenter, calmé. Il se confie, et révèle des éléments jusque-là cachés de sa petite enfance. Aujourd'hui, il a repris sa thérapie et se reconstruit petit à petit. En effet, chez tout joueur pathologique, comme chez tout drogué et tout alcoolique, il y a une fêlure, un traumatisme initial. On peut boire de l'alcool sans être alcoolique, et consommer des produits stupéfiants sans tomber dans la dépendance (Joseph Kessel, Jean Marais, Henri Michaux sont des exemples célèbres de ces expérimentations qui n'eurent pas de suite) : il en est de même pour le jeu. L'addiction est la rencontre entre une personne et un produit, à un moment donné. Le jeu est un produit toxique à ne pas mettre entre toutes les mains. C'est pourtant le contraire qui se produit. Et ce sont justement les plus faibles, les plus exposés psychologiquement et socialement, qui se laissent dévorer. De l'avis des spécialistes, les joueurs compulsifs sont, dès le départ, des gens ayant une image d'eux-mêmes fortement dépréciée. Selon le docteur Valleur, « le développement d'une addiction pleine et entière ne vient que secondairement se greffer sur des raisons psychologiques plus anciennes, qui prennent le plus souvent racine dans l'enfance de l'individu ». >>>

DES MESURES DE SAUVETAGE POUR LES JOUEURS EN DÉTRESSE

Eric Bouhana (ci-contre) est le fondateur d'Adictel, une entreprise qui vient au secours des joueurs compulsifs. Un service facturé aux opérateurs de jeu, qui commencent à comprendre l'intérêt de telles mesures pour améliorer leur image. La Française des jeux, elle, se rapproche d'associations comme "SOS joueurs". À droite, affluence dans un des 40 000 points de vente de la FDJ.



Freud a tenté, avec succès même si ses théories ont suscité des controverses, d'éclairer cet aspect fondamental de la personnalité du joueur à travers son étude du cas dostoïevskien. Les descriptions cliniques que l'on trouve dans *le Joueur* offrent un passionnant terrain d'étude, mais c'est à la personnalité de l'écrivain lui-même que Freud s'est intéressé dans *Dostoïevski et le parricide*. Si ses idées ne permettent évidemment pas d'expliquer le processus de la création littéraire, comme il le dit lui-même (« l'analyse ne peut malheureusement que déposer les armes

devant le problème du créateur littéraire »), il n'en reste pas moins que ce texte constitue une approche fondamentale de cette dépendance. Durant toute son enfance, Dostoïevski eut à subir un père alcoolique et violent, dont il souhaita la mort à plusieurs reprises. Jusqu'à l'assassinat de celui-ci par des employés lors d'une révolte. Dostoïevski fait alors sa première crise d'épilepsie, et sera dès lors tourmenté, toute sa vie, par la culpabilité et des doutes métaphysiques. Et deviendra l'un des plus célèbres joueurs pathologiques. D'où la théorie freudienne :

l'idée du gain correspond à la réalisation d'un désir de toute-puissance, fantasme de la possession de la mère (la chance) vite contrebalancé par la perte, qui prend le sens de punition par le destin, symbolisant le père.

Il y a donc dans le jeu une forme d'autopunition importante, un plaisir infantile régressif que l'on retrouve dans toutes les conduites addictives à risque. C'est la dimension "ordalique". L'ordalie, c'était au Moyen Âge le jugement de Dieu. En défiant Dieu, ou les dieux, le sujet s'engage dans un processus où il va s'en re-

INTERNET

Le jeu en ligne

► Internet a démultiplié les possibilités d'addiction dans tous les domaines : cybersexe, achat compulsif, jeux de rôles, la Toile a permis d'exploiter au maximum des problématiques qui existaient déjà dans la "vraie vie". Les webmasters ne s'y sont pas trompés, mais ont dû contourner la législation française, qui interdit le jeu en ligne à l'exception

de la FDJ et du PMU. Everest Casino, Casino 770, 888.com (qui sponsorise l'équipe de football de Toulouse!), tous ces sites sont

domiciliés soit dans des paradis fiscaux, soit en Angleterre. Quant à Bwin, un des plus importants sites de paris sportifs,

domicilié lui aussi à l'étranger, en Autriche, il sponsorise l'AS Monaco. Deux de ses dirigeants, Manfred Bodner et Norbert Teufelberger, ont été interpellés, le 15 septembre, sur plainte de la Française des jeux et du PMU. Si le groupe Partouche, à son grand dam, n'est pas présent sur le Net en France, il a en revanche loué sa marque à un groupe domicilié à Londres, Mandarin Data Processing LTD. On ne peut pas jouer d'argent sur le site Partouche, qui redirige ses clients vers Casino 770, exploité par cette société. V. de G.



► Patrick Partouche : la manne d'Internet lui échappe encore.



tenu pour quantité négligeable. Seule compte la satisfaction matérielle. On sait pourtant que la Française des jeux organise le suivi psychologique de ses... gagnants! Preuve que l'argent tombé du ciel est loin de résoudre tous les problèmes et de remplir une vie.

Cette taxe sur la pauvreté et la naïveté – la croyance "magique" en un avenir meilleur par la grâce du hasard – constitue une vraie manne pour l'État. Elle ne tenait, jusqu'à une période récente, aucun compte de la santé des joueurs.

Il y a trois mois, Bercy a décidé de la création du Cojer (Comité consultatif pour la mise en œuvre de la politique d'encadrement des jeux et du jeu responsable). Objectif: une régulation et un plus grand contrôle sur la nature des nouveaux jeux proposés par la Française des jeux. Celle-ci prépare un programme de "jeu responsable": formation des détaillants, affichettes et dépliants dans les points de vente. On ne peut déjà plus, depuis un an, miser de sommes supérieures à 1 000 euros par jour au Rapido. Un RMiste touche 13 euros par jour...

Parallèlement, le jeu sur Internet se développe de manière exponentielle. La Française des jeux et le PMU détiennent le monopole du jeu en ligne en France. Tous les autres sites sont situés en Angleterre ou dans des paradis fiscaux, ce qui déclenche la colère de Patrick Partouche, président du directoire du groupe Partouche, qui a déposé une plainte contre l'État français à Bruxelles et a déjà fait une demande de licence à Gibraltar. Le jeu en ligne multiplie les dangers de l'addiction, mais génère des profits colossaux. Un potentiel que Partouche ne veut évidemment pas laisser passer...

En créant le Cojer, l'État est entré dans une nouvelle phase de son bras de fer avec les casinos, pour beaucoup adhérents d'Adictel. Derrière cette prise de conscience des problèmes générés par le jeu, c'est une puissante lutte entre opérateurs qui se poursuit. « *En adoptant une attitude responsable, analyse le docteur Valleur, par ailleurs membre du Cojer, en reconnaissant les risques et en prenant les mesures nécessaires pour les encadrer et les limiter, chacun justifie son monopole.* »

- **Les Pathologies de l'excès**, de Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak. JC Lattès, 264 pages. 17 €.
 - **Adictel**, tél.: 08-05-02-00-00 et www.adictel.com
 - **SOS joueurs**, tél.: 08-10-60-01-15 et www.sosjoueurs.org
 - **Institut du jeu excessif**, tél.: 04-78-42-46-84.

mettre à la chance, à l'autre, dans des épreuves comportant un risque mortel, dont l'issue doit forcément être imprévisible. S'il gagne, il devient l'égal des dieux. Il devient ainsi l'"élu" et prouve son immortalité et sa capacité à maîtriser un système aléatoire. Ce qui peut expliquer en partie la joie intense ressentie par les parachutistes en chute libre, et par les sportifs de l'extrême en général, suscitée aussi bien par l'accomplissement du défi ordalique que par la décharge vive de dopamine, qui l'accompagne. Il y a chez le joueur comme chez ce type de sportif une volonté de s'en remettre au destin dans des épreuves choisies, et une volonté de maîtrise. La ressemblance s'arrête là, car on sait que les cascadeurs réduisent au minimum leur marge d'erreur, alors que chez le joueur, la maîtrise est un fantasme absolu: « *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard.* » La machine à sous possède environ trois trillions de combinaisons possibles...

Trait commun d'un certain nombre de ces sportifs et de ces joueurs: l'"anédhonie", autrement dit la difficulté à éprouver du plaisir. Il faut des sollicitations extrêmes pour arriver à ressentir de la satisfaction. Comme avec toute drogue, la répétition compulsive naît de la recherche de la sensation initiale, qui s'affaiblit peu à peu. L'activation des régions cérébrales sécrétant les substances du plaisir (dopamine, endorphine) est fortement sollicitée, et avec une régularité vertigineuse, par des jeux comme le

Rapido ou les machines à sous. Une expérience a été faite sur des rats: une électrode, fixée sur la zone d'activation du plaisir, était reliée à une petite tapette. Il suffisait à l'animal de l'activer pour éprouver une sensation immédiate de bien-être. Malgré la présence d'eau et de nourriture, les rats se sont laissés dépérir, obnubilés par leur décharge de dopamine. À la différence près que, dans les bars où l'on "consomme" du Rapido, on consomme aussi de l'alcool. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une incitation à une polytoxicomanie.

Un suivi psychologique... des gagnants

Lorsque l'on sait qu'une grande partie des joueurs sont chômeurs ou RMistes, on imagine les conséquences sociales et familiales. Les publicités de la Française des jeux sont à cet égard confondantes d'irresponsabilité. Dans l'une d'elles, pour le Keno, on voit un jeune homme, sympathique mais un peu maladroit, tenter plusieurs fois de monter sa propre affaire: vente de tee-shirts dans la rue, parc d'attraction bancal ravagé par la pluie, tout rate. Et puis il apparaît, réjoui, allongé sur un matelas gonflable dans la piscine d'une villa luxueuse, entouré d'"amis" et de mannequins. « *J'ai gratté un ticket de Keno* », confie-t-il à la caméra. Message: « *Rien ne sert d'entreprendre, vous êtes un gentil nul. Jouez, plutôt.* » Le travail en lui-même, avec l'idée d'accomplissement, est