Sciences du jeu

13 | 2020

Addiction au jeu : réalité médicale ou pathologisation des pratiques ludiques ?

Personnages de joueuses pathologiques dans des fragments littéraires : Une lecture au prisme de la psychologie clinique

Women pathological gamblers in literature: a reading through the prism of clinical psychology

Hannah Freundlich

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2588>

DOI : 10.4000/sdj.2588

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Hannah Freundlich, « Personnages de joueuses pathologiques dans des fragments littéraires : Une lecture au prisme de la psychologie clinique », *Sciences du jeu* [En ligne], 13 | 2020, mis en ligne le 10 novembre 2020, consulté le 21 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2588> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2588>

Ce document a été généré automatiquement le 21 janvier 2021.

La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Personnages de joueuses pathologiques dans des fragments littéraires : Une lecture au prisme de la psychologie clinique

Women pathological gamblers in literature: a reading through the prism of clinical psychology

Hannah Freundlich

- 1 La question de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent n'est apparue dans la littérature médicale que très tardivement. La première inscription du jeu pathologique dans le *Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux (DSM III)* ne date que de 1980. La question du jeu a pourtant toujours été présente dans les sociétés humaines et a laissé des traces dans la littérature.
- 2 Les représentations littéraires s'attachant au jeu de manière générale sont cependant souvent masculines, que ce soit la figure d'Alexeï Ivanovitch dans le *Joueur* de Dostoïevski (1866) ou bien le jeune homme de *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* de Stefan Zweig (1927). Le nombre restreint d'héroïnes ou de personnages romanesques féminins aux pratiques ludiques¹ clairement établies pose la question du genre, et du rapport entre pratiques ludique et morale puisqu'on sait, par la pratique clinique, que les femmes joueuses pathologiques existent, mais sont moins bien et moins souvent prises en charge que les hommes. C'est ce que tend à montrer une étude de Lesieur et Blume, citée par M. J. Aasved :
« Les femmes qui ont des problèmes de jeu sont chroniquement sous-représentées [dans le milieu clinique] ». L'une des raisons pour cela, suggèrent-ils, est la prévalence de l'image stéréotypée, mais socialement acceptable d'un joueur à la « Damon Runyon² », un mâle, tape à l'œil, bien habillé, et qui dépense beaucoup. Parce que les joueuses ne correspondent pas à cette image haute en couleur, elles sont stigmatisées. [notre traduction]. (Aasved, 2003, p. 264)

- 3 Notre objectif est donc de dresser un portrait de femmes joueuses pathologiques dans la littérature romanesque et d'y observer la présence d'un vocabulaire ou d'un style pouvant être rattaché à la littérature médicale.
- 4 Nous nous proposons d'étudier les portraits de joueuses dans quatre ouvrages romanesques. Les deux premiers sont écrits au dix-neuvième siècle. *La Rabouilleuse* de Balzac, fresque familiale à l'époque napoléonienne, raconte les déboires financiers d'Agathe et de ses fils tandis que son frère, très riche, est gouverné par la Rabouilleuse, une jeune femme qui espère pouvoir hériter de sa fortune. Publié en 1842, le roman présente deux personnages de joueurs, un homme, Philippe et une femme, madame Descoings. *Le Joueur* de Dostoïevski quant à lui, est la narration à la première personne d'Alexeï Ivanovitch, jeune précepteur, qui pour acquitter les dettes de celle qu'il aime, va commencer à jouer à la roulette. Ce récit présente trois personnages féminins intéressants pour leur rapport au jeu et aux joueurs, le plus important étant la grand-mère, Antonida Vassiliévna Tarassiévitchéva, les deux autres, Pauline, qui pousse le narrateur à jouer pour elle et *Mademoiselle* Blanche, qui profite de l'argent des gagnants. Ces deux textes font date dans l'histoire littéraire. *Le Joueur* de Dostoïevski, écrit très rapidement, a une place fondamentale dans l'histoire de la littérature russe et servira de modèle à un auteur comme Gogol. Balzac en France et Dostoïevski en Russie apparaissent comme les représentants du courant réaliste ; à ce titre, leurs textes peuvent apparaître comme des incontournables dans notre étude. Deux textes plus contemporains, *Hors d'atteinte* ? d'Emmanuel Carrère, publié en 1988, et *L'Accident de soi* (2011) de Jeanne Orient, nous permettront d'étudier l'évolution de la perception du jeu au féminin, après l'inscription du jeu pathologique dans le DSM. Le premier, dans la période qui succède directement à cette inscription, suit le parcours de Frédérique qui, cherchant à échapper à la monotonie du quotidien, bascule dans une pratique ludique excessive. Le second, quant à lui, témoigne de la prise en charge des joueurs pathologiques par les professionnels de la santé.

De la passion à l'addiction

- 5 Pendant très longtemps, la littérature a fait référence au jeu comme un vice ou une passion. C'est ce que l'on retrouve chez Balzac ou Dostoïevski. Si l'on écarte pour l'instant l'idée de vice, qui introduit la notion de morale que l'on traitera plus loin, il ne nous semble pas moins nécessaire de nous arrêter sur le terme de *passion*. Son étymologie renvoie à la notion de souffrance, que l'on retrouve également dans l'addiction. On peut noter que cette souffrance ne s'installe pas au même endroit. On peut voir, par exemple chez Balzac, dans la description de la passion de madame Descoings, que celle-ci est liée à l'acte du jeu lui-même. Lorsque Balzac évoque cette passion c'est toujours l'action de « mettre à la loterie » ou de « nourrir son terne³ » qui apparaît. Dans la définition de l'addiction en revanche, c'est l'absence de l'acte qui entraîne la souffrance, le manque. L'addiction apparaît avec Frédérique, le personnage principal du roman d'Emmanuel Carrère, même si le mot lui-même n'est pas présent, et que le mot *passion* apparaît là encore, à plusieurs reprises.

La passion du jeu suggérait un « lâchez tout » plus insidieux plus réalisable peut-être. Elle n'exigeait pas qu'on se mît hors-la-loi, mais qu'on se pliât à la sienne, reconnue d'ailleurs, tolérée dans la mesure où, sauf exceptions considérées comme pathologiques, elle ne commandait pas l'ensemble de la vie sociale, mais le divertissement d'une soirée de temps à autre. (Carrère, 1988, p. 156).

- 6 Le mot *passion* est lié ici à l'introduction de l'idée de pathologie. Ce passage semble restituer les pensées de Frédérique, et on voit que celle-ci ne se considère pas comme une joueuse pathologique à ce moment du récit. Elle sait que le jeu pathologique existe, mais ne définit pas sa propre pratique comme problématique. L'apparition du mot *pathologique* a pourtant une certaine incidence sur le lecteur, pour qui l'idée d'un jeu problématique⁴ va alors être activée. Un peu plus loin, le narrateur revient sur la pratique ludique de Frédérique et son évolution. Frédérique a désormais des « automatismes », et se dessine une distinction entre différents types de joueurs :

Une intuition de joueuse, de vraie joueuse, retenait sa main de placer des mises suicidaires lorsque pour en finir, pour hâter sa défaite inévitable, elle décidait de jouer *vraiment* n'importe quoi et de se démontrer, le désastre entrevu, qu'elle saurait résister au vertige, et s'en aller. (Carrère, 1988, p. 195).

- 7 Il y a donc de vrais joueurs qui viennent s'opposer à des joueurs plus occasionnels, et si ces vrais joueurs ne sont pas nécessairement des joueurs problématiques, on voit ici, que la pratique de Frédérique, qui cherche à se mettre à l'épreuve, à tester sa dépendance au jeu, finalement, est bien celle d'une joueuse problématique.
- 8 Ce n'est qu'avec le roman de Jeanne Orient qu'apparaît le mot *addiction*. C'est d'abord l'addiction de l'autre, dans le Prologue du roman : « Bérénice est addictive ? Pas seulement. Bérénice est très ruinée, mais elle continue de jouer en clandestine de son entourage » (Orient, 2011, p. 12). Plus loin, le mot *addiction* est utilisé pour décrire la pratique ludique de la narratrice :

Parallèlement à mes cancers rémissions, ma métastase addiction continuait à me gangréner de partout. Cette forme de métastase est soporifique. Elle a endormi mon sein endolori, elle a endormi ma rage de femme déchue, elle m'a alourdi les paupières devant le miroir, elle a endormi ma vigilance à garder la main. La seule chose qui ne s'est pas endormie au contraire, c'est mon envie de jouer. (Orient, 2011, p. 79).

- 9 Un lien très explicite est ici établi entre la pratique ludique et la maladie. Le jeu pathologique apparaît parce qu'il permet de ne pas voir l'autre pathologie de la narratrice, son cancer. Ce lien entre jeu et maladie était déjà présent, mais de façon beaucoup plus ténue dans *Hors d'atteinte ?* où, pour décrire sa pratique ludique, Frédérique dit en plaisantant qu'on lui a « passé le virus » (Carrère, 1988, p. 225). Autre élément de convergence entre les deux textes, la pathologie est définie par son caractère envahissant et en expansion. Que ce soit les métastases ou le fait de commander « l'ensemble de la vie sociale », le jeu devient pathologique lorsqu'il s'étend à l'ensemble de la vie des personnages. C'est également assez proche de ce que l'on trouve chez madame Descoings, qui « se tirait les cartes, s'expliquait ses rêves et appliquait les règles de la *cabale* à ses mises. » (Balzac, 1972, p. 103).
- 10 On constate toutefois une véritable progression dans la perception des pratiques ludiques avec ces quatre textes. D'une passion condamnable, on passe à une pratique dont on reconnaît la dangerosité et la possibilité d'un basculement vers le pathologique, à une véritable maladie, un « cancer » d'un autre type, qui ronge la narratrice de *L'Accident de soi*. Seul ce dernier texte parle ouvertement et explicitement d'une joueuse pathologique, nous pouvons nous demander comment une pratique ludique peut être qualifiée de problématique ou pathologique en l'absence d'un vocabulaire précis.

Définir le caractère pathologique des pratiques ludiques de personnages romanesques

- 11 Rares sont les auteurs qui évoquent la pratique ludique de leurs personnages comme une pratique pathologique. Si le mot *passion* nous conduit avec une quasi-certitude vers l'addiction, il nous manque cependant un filtre précis, nous permettant de poser des limites entre le joueur habituel non problématique et celui dont la pratique devient ou est problématique. Pour ce faire, nous avons choisi d'observer les textes littéraires que nous nous proposons d'étudier à la lumière des critères diagnostiques proposés par le DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013), c'est-à-dire d'appliquer aux textes littéraires, les outils de la littérature spécialisée. L'auteur de romans se place en tant qu'observateur du réel, ce qu'il observe ne vise pas à vérifier ou non des critères diagnostiques, mais ces derniers semblent d'autant plus pertinents, qu'ils sont utilisés *a posteriori*.
- 12 Il nous faut toutefois garder en mémoire le fait que l'inscription du jeu au DSM date de la fin du vingtième siècle et que les critères ne peuvent donc s'appliquer tels quels à des ouvrages plus anciens, qui rendent compte d'une réalité bien différente de celle du siècle dernier. Nous avons, autant que possible tenu compte de ce biais en gardant en mémoire la condition de la femme (financière, sociale, etc.) aux époques données.

Agitation et irritabilité de la joueuse (critère 2 du DSM-5)

- 13 L'agitation de la joueuse, son irritabilité ou parfois des comportements peu rationnels peuvent accompagner la pratique problématique du jeu. C'est un critère que l'on retrouve dans les textes littéraires. Assez peu dans le vocabulaire balzacien, mais les pertes de connaissances de madame Descoings à l'annonce du résultat du tirage du 25 décembre sur lequel elle avait compté laisse transparaître une grande émotion.
- 14 Chez Dostoïevski, une grande importance est accordée à l'état émotionnel de la grand-mère, celle-ci marque des signes d'agitation, d'irritabilité et d'impatience qui augmentent au fur et à mesure de sa pratique du jeu. Son état émotionnel est décrit, en particulier à travers son agitation. On peut remarquer deux pôles importants dans son attitude. Tout d'abord, lors de ses débuts au casino, la grand-mère se montre d'une grande curiosité. Elle observe tout et pose de nombreuses questions. Le regard qu'elle pose sur ce qui l'entoure donne l'occasion au narrateur de produire des descriptions du casino et de ses pratiques. On peut ainsi trouver en introduction de passages plus descriptifs des phrases comme : « La grand-mère regardait tout cela avec une curiosité farouche » (Dostoïevski, 1995, p. 132) ; « La grand-mère l'observa quelques minutes durant » (p. 134) ou encore en conclusion d'un passage descriptif « La grand-mère la contempla longtemps » (p. 135). Les questions qu'elle pose sont plutôt directes, et le narrateur les qualifie de « brusques, brèves » (p. 133), elles s'enchaînent avec rapidité, et ne laissent que peu d'espace pour les réponses du narrateur, qui conclut cependant en remarquant que « La grand-mère écoutait avec attention, notait mentalement, redemandait, s'instruisait » (p.135).
- 15 À cette attitude d'observation et d'apprentissage viennent très vite se mêler des réactions presque violentes, qui concernent dans un premier temps les joueurs qu'elle observe et qui peu à peu vont concerner sa propre pratique ludique. Ainsi, l'observation

d'un jeune joueur qui semble avoir perdu contact avec la réalité la rend « brusquement agitée » et le narrateur note qu'elle le « poussait du coude » (Dostoïevski, 1995, p. 134), pour le pousser à intervenir. L'absence de réaction du narrateur la conduit à avoir « le souffle coupé par l'émotion » et les coups de coude se transforment en « bourrades ». Parce qu'il n'est pas possible d'aider ce joueur en détresse, qui pourrait bien ressembler à un miroir de ce que va devenir la grand-mère elle-même, celle-ci se détourne : « Je ne peux pas regarder, j'en suis toute retournée » (p. 134). Avant de commencer à jouer, il y a donc chez la grand-mère, la conscience qu'il faut savoir s'arrêter. C'est pourtant ce qu'elle ne parviendra pas, elle-même à faire, du moins pas avant d'être presque totalement lessivée.

Jouer de plus en plus sans pouvoir s'arrêter (critères 1, 3, 6 du DSM-5)

- 16 Dans les quatre romans que nous avons étudiés, la question de l'arrêt du jeu, induite par la perte de contrôle et l'incapacité à réguler sa pratique ludique, est fondamentale. Elle est posée directement par la joueuse, même s'il s'agit parfois d'interroger la possibilité de sa négation. Madame Descoings nourrit son terne et est persuadée qu'il sortira le 25 décembre, parce qu'il n'est pas sorti pendant 21 ans. Elle envisage la vie après le gain et cette vie d'après pourrait bien être aussi une vie sans le jeu. Une fois son terne sorti, madame Descoings envisage-t-elle seulement de continuer à mettre à la loterie ? Le texte ne le dit pas. Le texte dit en revanche que madame Descoings augmente ses mises lorsqu'elle perd : « Quand les dettes arrivèrent à dix-milles francs, elle fit de plus fortes mises en espérant que son terne soit favori, qui n'était pas sorti depuis neuf ans, comblerait l'abîme du déficit. » (Balzac, 1972, p. 41). Il y a là comme une prise en compte de l'argent perdu que l'on retrouve chez la grand-mère dans le *Joueur* de Dostoïevski.

- Ah, lui alors ! enrageait la grand-mère. Mais va-t-il bientôt sortir ce maudit zéro de rien du tout ? Je veux bien être pendue si je ne reste pas jusqu'à ce qu'il sorte ! Ça, c'est ce maudit croupier de rien du tout, avec lui il ne sort jamais ! Alexeï Ivanovitch, mets deux pièces d'or d'un coup ! À perdre aussi petit, quand le zéro sortira enfin, on n'aura rien à ramasser. (Dostoïevski, 1995, p. 136).

- 17 Doubler sa mise peut également apparaître comme une manière de forcer la chance, parfois couronnée de succès. Mais cela n'empêche pas les tentatives d'arrêt de jeu de la grand-mère, qui par leurs échecs, montrent à quel point celle-ci est devenue dépendante de cette pratique ludique, qui pourtant ne se passe que sur un très court laps de temps. Se dessine alors une relation d'amour/haine entre la grand-mère et la roulette : « J'ai dit que je partais, je pars. J'ai, aujourd'hui, laissé quinze mille bons roubles à cette roulette trois fois maudite. » (Dostoïevski, 1995, p. 163). Ces tentatives d'arrêt du jeu s'accompagnent cependant chez la grand-mère du désir de se refaire, ce qui conduit à un retour au casino, la grand-mère répète à plusieurs reprises : « Je veux bien être pendue si je ne me rattrape pas ! » (p. 156 et p. 166). Cette dualité, ce tiraillement entre deux désirs, celui qui implique l'éloignement du jeu et celui qui est lié à sa dépendance contribue ainsi au sentiment d'agitation que semble manifester le personnage.
- 18 Chez Frédérique, les tentatives d'arrêt sont, dans un premier temps tout au moins, moins marquées. Elle envisage alors sa pratique ludique comme une vie à part, une vie à elle par opposition à la vie sociale, au rôle social qu'elle doit tenir le reste du temps :

« Elle avait cru, avant les vacances de Noël, pouvoir mener ainsi une vie secrète qui aurait pimenté la vie de tous les jours sans en modifier le cours ni la mettre en danger. » (Carrère, 1988, p. 207). Elle garde pourtant des garde-fous, pour limiter sa pratique ludique, mais sans réel succès :

Il aurait fallu qu'elle s'arrête, mais elle s'était promis de le faire au premier gain et, l'attendant toujours, perdait avec une régularité affolante. Repliée sur elle-même, comptant et recomptant du bout des doigts les derniers jetons serrés dans sa main moite. (p. 171).

Jeu et souffrance (critère 5 du DSM-5 et comorbidité)

- 19 Comme le soulignent Marc Valleur et Christian Bucher : « Les études épidémiologiques ou cliniques tendent à montrer une importante relation entre la dépression et le jeu pathologique. » (Valleur & Bucher, 1997, p. 60). Il est parfois difficile de savoir quel trouble précède l'autre. Les phases de pertes au jeu pouvant entraîner un état dépressif. Un personnage comme Frédérique est très marqué par ces effets de comorbidité. Les premiers chapitres du roman sont consacrés à la mise en place d'un environnement favorable à l'installation d'une addiction chez Frédérique : la rupture avec Jean-Pierre, le père de son fils Quentin, et plus encore la situation d'entre-deux qui est la sienne, puisque cette rupture est loin d'être radicale, forment ainsi le terreau favorable. Frédérique habitant dans un appartement appartenant à ses ex-beaux-parents, elle continue de fréquenter Jean-Pierre, avec qui elle n'a pas divorcé, sous le sceau d'une perpétuelle ambiguïté.

[Jean-Pierre est parti en n'emportant presque rien] Cette façon de déménager en gardant un pied chez elle, et même les clés, avait agacé Frédérique, tout en la rassurant. Au reste, ce n'était pas vraiment chez elle : l'immeuble appartenait aux parents de Jean-Pierre qui, avec leur accord avait tenu à ce que Frédérique y restât, ayant la garde de Quentin, et lui-même s'accommodant fort bien d'un logement plus petit. (Carrère, 1988, p. 45).

- 20 Le mal-être de Frédérique ne tient cependant pas seulement à cette rupture. C'est aussi une sorte de *mal du siècle*, la difficulté à trouver sa place dans la société, le poids de l'héritage familial, marqué par une certaine classe sociale, dont il s'agit de se départir, et le besoin d'affirmer et d'afficher sa différence. Ces éléments se retrouvent en partie matérialisés dans l'opposition entre Jean-Pierre et Frédérique. Lui, sociologue, d'une famille un peu bourgeoise, éduqué, ayant du bien ; elle, enseignante au collège, d'un milieu plus modeste et intellectuellement moins riche. Le besoin d'appartenir à un milieu social tout en s'en démarquant, se trouve accentué dans l'opposition avec Claude, beau-frère de Frédérique, qui appartient à un tout autre monde.

Ils jouaient les Parisiens alors, les branchés – c'est-à-dire qu'ils souriaient avec bénignité quand Claude utilisait ce mot, ou d'autres du même genre, qu'ils avaient depuis quelques saisons bannis de leur vocabulaire. (Carrère, 1988, p. 50).

- 21 À cela viennent s'ajouter des rêveries morbides assez récurrentes, mais si les nombreuses allusions aux pensées suicidaires ou morbides de Frédérique laissent attendre une issue dramatique au roman, celle-ci ne se réalisera pas.

Et souvent, avant de s'endormir, elle jouait avec l'idée de continuer ainsi, longtemps, des années peut-être, en allant de casino en casino sans que personne autour d'elle connaisse sa double vie.

Cette conjecture donnait une saveur nouvelle à la rêverie familière où l'on s' imagine mort, témoin immatériel cependant de ce que disent et pensent les survivants. (Carrère, 1988, p. 163).

- 22 Ici encore, on se trouve pourtant face à un élément appartenant aux fondations organiques du roman, deux autres passages sur le même thème semblent écarter la possibilité du suicide :

Frédérique avait quelquefois songé à se suicider. L'idée lui venait alors que, n'ayant rien à perdre, elle pouvait différer le geste fatal et dans l'intervalle faire ce qu'elle voulait, libérée par l'imminence de sa mort des scrupules, des inhibitions, du souci des conséquences. (Carrère, 1988, p. 155).

- 23 Le suicide apparaît dans cet extrait comme une perspective libératoire. Penser au suicide permet de mettre à distance les inquiétudes du présent, de se libérer des contraintes du quotidien. C'est un moyen de se désinvestir du monde qui l'entoure, et d'accéder à sa façon aux espaces du *no limit*. Mélina Andronicos et Monique Séguin soulignent le fort taux d'idées suicidaires chez les joueurs excessifs, pouvant être liées aux pertes financières à la fois rapides et importantes. Elles insistent sur le caractère souvent impulsif du passage à l'acte chez les joueurs pathologiques et l'existence de « troubles de santé mentale importants, dont principalement des problématiques anxieuses et comorbides » (Andronicos & Séguin, 2018, p. 921), lesquels ne se retrouvent que très peu dans la pratique de Frédérique.

- 24 La comorbidité est également prégnante dans le roman de Jeanne Orient. La littérature spécialisée concernant l'addiction au jeu recherche toujours les causes profondes de l'addiction et, en particulier, de l'addiction féminine, dans le passé du joueur, de la joueuse pathologique. C'est ce que fait Jeanne Orient, en ouvrant son texte sur l'évocation de la guerre et de l'exil, puis sur le lien, clairement établi par la narratrice, entre le cancer et le jeu pathologique.

Chacun claque ses rémissions comme il peut.

Moi je les ai claquées dans les machines à sous. Une sorte de presse-bouton antimémoire. [...]

J'avais découvert un pansement, un patch antidouleur. Jouer sa chance à chaque fois, quoi de plus tentant pour celle qui n'a joué à rien pour gagner un cancer. Le bandit était manchot, moi aussi. (Orient, 2011, p. 67).

- 25 Le rapport au temps lorsque l'on joue serait un sujet d'étude à part entière. Il faut en effet distinguer trois valeurs aspectuelles du temps : celui qui commence (inchoatif), celui qui dure (duratif) et celui qui termine (terminatif). Dans le cadre du jeu, la durée particulière du temps, qui semble s'étirer ou s'arrêter est notable. Comme le souligne Huizinga : « Le jeu n'est pas la vie "courante" ou "proprement dite". Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre. » (Huizinga, 1951, p. 24).

- 26 S'opposant à ce qui est « courant », fluide, le jeu s'inscrit dans une dimension autre et l'arrêt du temps lorsque l'on joue, permet d'oublier celui de l'attente avant de se sentir enfin complètement guérie pour la narratrice de *L'Accident de soi*. Au-delà de l'automédication, du jeu pansement, pourrait se trouver un mécanisme fréquent de recherche de compensation. C'est ce que pourrait laisser penser l'allusion au cancer comme une maladie gagnée sans avoir joué. On attend alors une sorte de réparation du destin. Pourtant le jeu est lui-même très vite présenté comme un nouveau cancer. Cette dualité se retrouve dans les études de cas cliniques, comme celui de Julia, analysé par Céline Bonnaire. La jeune femme de 28 ans a commencé à jouer après le deuil de sa sœur : « Le deuil semble gelé. Le jeu vient alors masquer la souffrance due à ce traumatisme » (Bonnaire, 2010, p. 219), le jeu représente alors une « fuite » (p. 226) hors

de la réalité, et comme dans le récit de Jeanne Orient, il est « tout à la fois libérateur et destructeur » (p. 220).

Le mensonge et le lien à autrui (critères 7, 8 et 9 du DSM-5)

- 27 Le mensonge est probablement l'un des critères les plus présents dans la littérature romanesque. On peut pourtant remarquer qu'il est moins présent chez Balzac ou Dostoïevski que dans les textes plus récents. Dans la *Rabouilleuse*, le caractère dissimulateur de madame Descoings, la joueuse, apparaît dans le tableau que fait d'elle son neveu :

Ses yeux pleins de vie semblaient animés par une pensée encore jeune et vivace qui pouvait d'autant mieux passer pour une pensée de cupidité qu'il y a toujours quelque chose de cupide chez le joueur. Son visage grassouillet offrait les traces d'une dissimulation profonde et d'une arrière-pensée enterrée au fond du cœur. Sa passion exigeait le secret. (Balzac, 1972, p. 106).

- 28 Il est donc ici question de secret et de dissimulation, si madame Descoings ne parle pas ou peu de sa pratique ludique, elle ne ment pas autrement que par omission. Chez Dostoïevski, le lien problématique que la grand-mère entretient avec le général conduit plus à une pratique ostentatoire du jeu qu'à sa dissimulation, il y a là, une grande part de provocation et une volonté d'affirmation de soi. Natalia Leclerc (2015) insiste, à juste titre, dans un article sur l'argent du jeu, sur le lien essentiel entre le jeu et le sentiment d'existence du joueur. Elle remarque ainsi que la perte peut apparaître comme plus sécurisante que « l'aléa de l'existence » et dans le cas de la grand-mère, elle constituerait même une vengeance sur ses héritiers :

Lorsqu'elle flambe sa fortune, elle leur fait un ultime pied de nez, et se venge de leur rapacité. À défaut de donner un sens à sa vie, parvenue à son terme, elle donne un sens à sa mort, pirouette facétieuse ou règlement de compte envers les vautours intéressés et obséquieux qui planent autour d'elle. (Leclerc, 2015, p. 6)

- 29 Il semble cependant que cette pratique ludique de la grand-mère ne tient pas seulement au désir de vengeance, mais représente essentiellement l'affirmation de son existence même. Le lien à autrui se délite dès lors que l'argent entre en scène, celui de l'héritage et celui qui est perdu au jeu.
- 30 Du côté de Frédérique, le mensonge est beaucoup plus présent. Elle dissimule sa pratique ludique et s'invente un amant, Michel, pour expliquer ses absences à sa meilleure amie.

Maintenant, elle entourait du plus grand secret ses escapades à Forges. Un amant comme celui qu'elle avait inventé et, prise au dépourvu, banalement prénommé Michel, pour assouvir la curiosité de Corinne, devenait la couverture avouable d'une activité dont elle n'avait pas honte, mais qu'elle entendait garder clandestine. (Carrère, 1988, p. 163).

- 31 Il peut s'agir de minimiser sa pratique ludique, comme lors de sa rencontre impromptue avec Claude, son beau-frère, à qui elle répond qu'elle joue « un peu » (Carrère, 1988, p. 225). Frédérique ne ment pas seulement à ses proches, mais se ment également à elle-même, notamment lorsqu'elle esquivait les pensées importunes liées à ses obligations (professionnelles, familiales, administratives, etc.).

Pour continuer à jouer, elle signait des chèques dont elle ne remplissait pas les talons, moins par affectation de désinvolture que pour conjurer le spectre de son prochain relevé bancaire. Tant de choses, pensait-elle, pouvaient arriver d'ici là :

des gains spectaculaires, mais aussi bien l'incendie de la banque, ou sa propre mort.
(Carrère, 1988, p. 211)

- 32 De manières très différentes, les quatre romans interrogent le rapport de la joueuse à ses proches. *La Rabouilleuse* interroge la place de madame Descoings dans le ménage qu'elle forme avec Agathe et les enfants. Sa relation à son neveu Joseph est particulièrement présente, il est à la fois le confident des rêves, celui qui reste auprès de sa tante – « La Descoings et Joseph restèrent seuls au coin du feu, dans ce petit salon qui servait à tout, et la vieille femme le pria de lui calculer sa fameuse mise, sa mise monstre, sur le célèbre terne. » (Balzac, 1972, p. 118) – et finalement celui qui cherche à compenser le vol commis par son frère en offrant ses propres économies. Malgré les difficultés du ménage et les rapports compliqués entre les deux joueurs, Philippe et madame Descoings, les relations sociales de cette dernière ne semblent pas trop souffrir de sa pratique ludique.
- 33 Les relations de la grand-mère à son entourage sont, quant à elles, plus conflictuelles et prennent le jeu comme champ de bataille. À la volonté de marquer sa place dans le monde des vivants et de reprendre la main sur sa fortune, qui a déjà fait l'objet des réflexions et a été allouée à des pôles précis par ses héritiers, s'ajoute l'idée de la vengeance. Le texte insiste lourdement sur la volonté de la grand-mère de ne rien laisser au général.
- Et ceci encore : même alors qu'elle distribuait avec allégresse de l'argent à tout le monde et qu'elle prenait chaque passant pour un mendiant, même alors la grand-mère avait eu cette exclamation à l'adresse du général : « Mais à toi, je ne t'en donnerai pas ! » C'était une idée arrêtée, elle s'entêtait, elle se l'était juré.
(Dostoïevski, 1995, p. 146).
- 34 Cette affirmation que le général n'aura rien apparaît six fois dans le texte, deux fois sous forme d'affirmation de la grand-mère au général, trois fois dans la bouche du narrateur, qui lui-même note le caractère répétitif de cette affirmation : « bien que la grand-mère eût répété par deux fois qu'elle ne donnerait pas d'argent au général, qui sait, on pouvait toujours garder espoir. » (Dostoïevski, 1995, p. 145). Et enfin, une fois, après la débâcle de la grand-mère : « Je ne lui donnerai tout de même pas d'argent, comme il le voudrait, parce que je le trouve vraiment trop nigaud, seulement moi, vieille sotte, je n'ai pas plus de sens commun que lui. » (p. 182).
- 35 Dans *Hors d'atteinte ?* d'Emmanuel Carrère, le délitement des relations aux proches est particulièrement présent. Si la relation de Frédérique avec Jean-Pierre est problématique bien avant le début de la pratique ludique de Frédérique, c'est la relation à son fils, Quentin, qui souffre particulièrement du nouveau mode de vie de celle-ci. « Le départ de Quentin, sa lettre si distante, c'était peut-être cela l'irréparable, le pot qu'on ne recollerait jamais plus. Cette pensée la faisait gémir, labourer ses paumes de ses ongles, et elle s'y complaisait. » (Carrère, 1988, p. 219).
- 36 Les absences répétées de Frédérique conduisent Quentin à prendre de plus en plus de liberté et finalement à prendre la décision de s'installer chez ses grands-parents, qui lui offrent le cadre que la vie décousue de Frédérique ne peut plus avoir.

Éléments d'interprétation : limites de la lecture clinique du texte littéraire

- 37 Nous avons ainsi pu vérifier le caractère pathologique des pratiques ludiques de madame Descoings, de la grand-mère, de Frédérique. Le cas de personnages plus secondaires comme madame Krechmar, dans le roman de Carrère permet de confirmer que l'intuition est un facteur insuffisant pour déterminer si une pratique ludique est problématique ou non. En effet, les personnages de systémières que l'on rencontre dans les romans (madame Krechmar, dans *Hors d'atteinte ?* et une systémière sans nom chez Dostoïevski), sont des femmes qui ont une pratique ludique particulière et régulière. Elles jouent suivant un système, élaboré à partir d'observations, et qui doit leur assurer la réussite. La préoccupation par le jeu peut, ici, tourner à l'obsession et l'intensité de jeu, chez certains personnages peut faire penser à une pratique pathologique. Le questionnement autour de cette pratique permet de mettre en relief les différences de définitions et les divergences d'opinions entre Johan Huizinga et Roger Caillois. L'appât du gain fait que, à l'instar de Johan Huizinga, l'on pourrait douter du caractère ludique de ces pratiques. Pour lui, « le caractère gratuit de cette activité » la définit et la situe « en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs » (Huizinga, 1951, p. 25). Roger Caillois remarque de son côté que « les paris et les jeux de hasard » (Caillois, 2012, p. 34) se trouvent exclus de cette définition. Il remarque cependant que « le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif. » (p.35). Or, les systémières que l'on rencontre semblent vivre du jeu, même si c'est parfois assez chichement. Elles font du jeu une sorte de métier. Or, tout laisse à penser que celui-ci ne peut-être un *métier* dans le double sens du terme : ce à quoi l'on se soumet (fonction, service, ministère), ou le savoir-faire conduisant à la professionnalisation de l'activité. De plus, pour Roger Caillois « Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable est incompatible avec la nature du jeu. » (p. 39). Ce que recherchent les systémières appartiendrait en ce sens au « non-jeu », s'inscrivant dans un refus du hasard (que vient brider la martingale) et dans une forme de rigidité sans plaisir. Confronté aux critères du *DSM*, l'établissement d'un diagnostic de jeu pathologique ne semble pas possible.
- 38 De façon plus générale, on peut dire que les textes restent silencieux sur l'établissement du diagnostic, le travail que nous nous sommes proposé de faire à partir des critères diagnostics du *DSM-5* avait donc pour objectif de mettre en lumière les observations fournies par l'auteur et permettant au lecteur de déduire une pratique problématique du jeu. Ce vide du texte est aussi un espace de création, une antichambre de l'imagination. L'absence d'un vocabulaire clinique aisément identifiable par les non-spécialistes induit pour le lecteur une position active, où déduction, explications annexes, expériences personnelles, connaissances des *topoi* littéraires convergent vers l'intuition ou la certitude d'être face à des personnages « malades du jeu », chez le lecteur contemporain.
- 39 On a parlé du rôle de l'auteur dans la perception du joueur ou de la joueuse et des spécificités liées à son genre, si la posture du narrateur est incontestablement pour beaucoup dans la perception du lecteur, celui-ci n'en reste pas moins responsable du jugement qu'il porte sur le personnage. Les textes étudiés ne laissent pas la même place aux lecteurs. Dans les deux textes contemporains, c'est essentiellement par la structure

que l'auteur fait passer son message. Mais c'est peut-être là, aussi, que se trouvent les limites de la lecture clinique du texte littéraire.

- 40 Le texte littéraire traduit, influence l'air du temps ; il est avec son temps. Il a cette double démarche d'observation et d'emprise sur le monde. Le vocabulaire utilisé en dit long sur ce que pensent les êtres humains à une certaine époque. L'œuvre littéraire s'inscrit également dans une tradition spécifique. Elle joue des *topoi*, déjoue parfois les attentes du lecteur, ou joue avec les structures de son texte pour donner à penser. La limite d'une lecture clinique des textes littéraires est sans doute à chercher dans leur littérarité même, mais aussi dans la nécessaire temporalité du jeu au sein de la littérature.
- 41 *Hors d'atteinte ?* est l'histoire d'une addiction, de sa genèse jusqu'à sa conclusion. Le mal dont souffre le personnage principal, Frédérique, est analysé et disséqué avec précision. L'événement décisif est sans doute le premier gain, alors que Frédérique avait joué en plein sur le 36, son âge. Le roman ouvre ainsi un espace de jeu particulièrement balisé : Frédérique, qui n'a pas de « tactique rationnelle » (Carrère, 1988, p. 71) pour choisir le numéro sur lequel miser, bascule du côté de la superstition, elle, qui n'est pourtant pas superstitieuse. Jouer son âge est une manière (inconsciente) de limiter la temporalité du jeu. La remarque, presque anodine, apparaît d'emblée et fonde la construction du roman. « En revanche – elle sourit de ne s'être pas plus tôt arrêtée à cette évidence : elle pouvait jouer son âge. Jusqu'en mars prochain, ensuite ce serait fini, elle aurait trente-sept ans et, à supposer qu'elle rejouât, ce choix lui serait à jamais interdit. » (p. 72).
- 42 Le jeu prend en effet fin, au chapitre 36 du roman, ou plus exactement dans l'ellipse entre le chapitre 36, qui marque le passage à la trente-huitième année de vie de Frédérique et le chapitre 37, retour à un mode de vie plus ordinaire, marqué par les petites habitudes du quotidien. Ce retour brutal à une forme de normalité s'inscrit au cœur de la construction littéraire et marque le divorce du texte avec toute possibilité d'une lecture clinique globale.
- 43 Enfin, le roman de Jeanne Orient s'inscrit de façon beaucoup plus ambiguë dans l'opposition entre littérarité et clinicit. Le style d'écriture est mimétique de la description des cas cliniques, tout en y ajoutant des jeux de mots et, par moment, des élans poétiques. Les phrases sont simples, non composées. Le vocabulaire clinique transparaît dans les descriptions comme dans les explications données. Des termes comme « automédication », « jeu pansement », etc. appartiennent au vocabulaire médical, leur utilisation ici est un jeu sur l'ambiguïté des genres, autant qu'un clin d'œil à un univers bien connu, tout en conservant sa littérarité.
- 44 Les représentations de femmes joueuses pathologiques dans la littérature doivent donc avant tout servir le texte, mener à la conclusion voulue par l'auteur, quitte à ce que celui-ci prenne des libertés par rapport à ses observations. La seule constante reste que le jeu pathologique au féminin est toujours décrit comme plus grave et moins moral que le jeu pathologique au masculin.

Conclusion

- 45 On peut remarquer que la femme qui joue se distingue de l'homme qui joue dans les textes que nous avons étudiés. Cette distinction passe d'abord par la façon dont la

femme qui s'adonne aux jeux d'argent est nommée. Dans la *Rabouilleuse*, Philippe, l'un des personnages centraux du roman, peut également être considéré comme un joueur pathologique. Pourtant, même dans les descriptions les plus sévères, il reste défini comme « le joueur » ou comme « Philippe » ; de manière exceptionnelle, il devient « le monstre » ou « le drôle », alors que madame Descoings fait l'objet de tournures dépréciatives dans son appellation. Balzac emploie à de nombreuses reprises la tournure péjorative « La Descoings » pour désigner ce personnage. Il s'agit d'une prise de position de l'auteur, ainsi qu'un fait de société, cette tournure étant plus fréquente au féminin qu'au masculin⁵.

- 46 Une autre manifestation de la différence de traitement des personnages en fonction du genre du protagoniste est à chercher dans la caractérisation même de l'activité ludique. Lorsqu'il s'agit de Philippe, Balzac privilégie le mot passion alors que l'activité de madame Descoings est d'emblée présentée comme un vice, et le mot revient à plusieurs reprises dans la description de l'activité ludique de madame Descoings tout au long du roman. L'activité ludique de Philippe n'est à aucun moment assimilée à un vice et à la toute fin du roman, dans une tirade de Bixiou, petit-fils de madame Descoings, qui fait une sorte de synthèse des événements, le vice est tour à tour associé à madame Descoings, et à madame Bridau, mère de Philippe, présentée tout au long du roman comme vertueuse, sans évoquer le joueur Philippe :

il suffit de livrer un homme à un vice pour se débarrasser de lui. *Elle aimait trop le bal et c'est ce qui l'a tuée !* ... a dit Hugo. Voilà ! Ma grand-mère aimait la loterie et Philippe l'a tuée par la loterie ! Le père Rouget aimait la gaudriole et Lolotte l'a tué ! Madame Bridau aimait Philippe, elle a péri par lui ! ... Le Vice ! le Vice ! mes amis ! ... Savez-vous ce qu'est le vice ? c'est le Bonneau de la mort ! (Balzac, 1972, p. 416)

- 47 Il y a toutefois une incidence de l'auteur sur la perception que le lecteur peut avoir de la joueuse pathologique. Ainsi, lorsque Balzac évoque la fin de madame Descoings, il y a une sorte d'exaltation mystique, sacrificielle, qui transforme le regard négatif porté sur madame Descoings en un regard bien plus empathique :

La Descoings prit Joseph par la tête et baisa son front : « Mon enfant, ne me tente pas. Tiens, je perdrais encore. C'est des bêtises la loterie ! »
Jamais rien de si héroïque n'a été dit dans les drames inconnus de la vie privée. Et, en effet, n'est-ce pas l'affection triomphant d'un vice invétéré. En ce moment les cloches de la messe de minuit sonnèrent. (Balzac, 1972, p. 122/123).

- 48 Le vocabulaire employé est celui des récits épiques, des mots comme « drames », « héroïque » et « triomphant » viennent indirectement s'appliquer à madame Descoings, alors que le son des cloches permet d'associer ce moment à une épiphanie.

- 49 Le lien spécifique entre le caractère féminin de la joueuse pathologique et la morale est évoqué par Jeanne Orient, qui raconte ses déboires avec la justice et la difficile acceptation de l'addiction féminine au jeu, dans nos sociétés actuelles : la narratrice/joueuse est en procès contre sa banque. Un procès qu'elle va perdre, deux fois. Un échec qu'elle attribue au fait que l'image de la femme joueuse n'est pas acceptable dans notre société. Se glissent des considérations d'ordre moral, qui condamne sans appel la femme joueuse, qu'elle soit une joueuse pathologique ou non.

Le jeu est resté dans notre société un mal, amoral. Surtout pour une femme. Si je m'étais noyée dans le *shopping compulsif*, j'aurais peut-être eu droit aux circonstances atténuantes attribuées à des faiblesses féminines. Mais le jeu ! Et une femme qui joue ! J'ai été jugée en femme qui touche à l'interdit, au territoire des hommes. *Ma Cour* était trois femmes. Aucune n'a tenté de comprendre. Aucune n'a tenté d'imaginer. Elles étaient atones en ce qui me concernait. (Orient, 2011, p. 98)

- 50 La joueuse pathologique se distinguerait donc par les motivations qui la conduisent à jouer, mais aussi par le regard que la société porte sur elle, un regard beaucoup plus sévère que celui que l'on porte sur les hommes joueurs pathologiques. Les pratiques ludiques des hommes pourraient également correspondre à un plus à vivre (c'est le cas pour Philippe qui voudrait posséder toujours plus et de façon plus générale pour les personnages de flambeurs), tandis que pour les femmes, il s'agirait d'un mieux à vivre, c'est-à-dire d'une manière de mieux accepter la réalité.
-

BIBLIOGRAPHIE

- AASVED M. J. (2003), *The Sociology of Gambling*, Springfield, Charles C. Publisher.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1980), *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 3^e édition (DSM III), Washington DC, American Psychiatric Association.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (2013), *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5^e éd. (DSM V), Arlington, American Psychiatric Association.
- ANDRONICOS M. et SÉGUIN M., « Joueurs excessifs : est-il possible de prédire et de prévenir les passages à l'acte suicidaire ? », *Forum Médical Suisse*, EMH Media, 2018.
- BALZAC H. (1972 [1842]), *La Rabouilleuse*, Paris, Gallimard.
- BONNAIRE C. (2010), « Quand le jeu devient pathologique : éléments cliniques et prise en charge bio-psycho-sociale de Julia », in L. Fernandez (dir) *Psychopathologie des addictions : 12 cas cliniques*, Paris, Editions In Press, pp 213-237.
- BUCHER C. et VALLEUR M. (1997), *Le Jeu pathologique*, Paris, PUF, « Que-sais-je ? ».
- CAILLOIS R. (2012 [1958]), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CARRERE E. (1988), *Hors d'Atteinte ?*, Paris, Gallimard.
- DOMIČ Z. (2013) « L'addiction aux jeux d'argent chez la femme. », *Psychotropes*, vol. 19, n° 3, pp. 75-93.
- DOSTOÏEVSKI F. (1995 [1866]), *Le Joueur*, Paris, Flammarion.
- GREVISSE M. (1986 [1936]), *Le Bon usage*, Paris, Duculot.
- HUIZINGA J. (1951 [1938]), *Homo Ludens*, Paris, Gallimard.
- LECLERC N. (2015), « Que peut-on s'acheter avec l'argent gagné au jeu ? Les réponses du Joueur de Dostoïevski, des *Voyageurs de l'Impériale* d'Aragon et de *Jours de chance* de Philippe Adam », *Sciences du Jeu* n° 3, <https://journals.openedition.org/sdj/425>
- ORIENT J. (2011), *L'Accident de soi*, Paris, l'Harmattan.
- ZWEIG S. (2014 [1927]), *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, Paris, Pocket.

NOTES

1. Nous employons ici l'expression « pratique ludique » dans le sens étymologique du terme ludique et à défaut d'un adjectif équivalent relatif à jeu. Il s'agit d'une pratique sociale et organisée, qui s'apparente au *ludus* défini par Roger Caillois (2012 [1958]). Le terme ludopathe qui désigne la pratique excessive du jeu fait référence à l'ouvrage de Valleur & Bucher (1997). Nous intéressant dans cette étude aux jeux de hasard et d'argent, l'expression « pratique ludique » renvoie ici à ce type de jeux spécifiques.
 2. Damon Runyon (1880-1946) est un journaliste et écrivain américain. Fréquentant beaucoup les courses hippiques, ses contes et nouvelles se déroulent souvent dans les milieux des parieurs et des mafieux. Il est connu également pour son écriture qui mêle argot et préciosité.
 3. On dit d'un joueur qu'il nourrit un terne lorsqu'il joue régulièrement et systématiquement la même combinaison de trois numéros à la loterie.
 4. Un joueur est considéré comme *pathologique* s'il réunit cinq critères diagnostiques du DSM ; s'il réunit moins de critères mais présente cependant certains traits du jeu pathologique, on peut le qualifier de *problématique*. Par extension, une pratique pathologique est également problématique.
 5. *Le Bon Usage* de Maurice Grevisse (1986), donne ainsi 7 exemples féminins pour 3 exemples masculins.
-

RÉSUMÉS

La question de l'addiction au jeu de hasard et d'argent chez la femme dans la littérature romanesque a assez peu été analysée. Nous nous proposons dans cette étude de mettre en rapport les représentations de femmes joueuses dans la littérature avec les critères diagnostiques du *Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux* (DSM-5) afin d'établir le caractère pathologique de leurs pratiques et de pouvoir les étudier à l'aide des outils de la psychologie clinique. Nous avons pour cela sélectionné quatre romans : *La Rabouilleuse* de Balzac, *Le Joueur* de Dostoïevski, *Hors d'atteinte ?* d'Emmanuel Carrère et *L'Accident de soi* de Jeanne Orient.

The question of women gambling addiction in novels hasn't yet been fully studied. In this study we are aiming to build a connection between the representations of women gamblers in literature and the diagnostic criteria proposed in the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), in order to establish the pathological aspect of their practice and to be able to study them with the tools of clinical psychology. We selected four novels for this study: *La Rabouilleuse* [The Black Sheep] by Balzac, *The Player* by Dostoïevski, *Hors d'atteinte?* [Out of reach] by Emmanuel Carrère and *L'Accident de soi* [The accident of self] by Jeanne Orient.

INDEX

Mots-clés : littérature, joueuse pathologique, discours clinique, passion, addiction, morale

Keywords : literature, women pathological gambler, clinical speech, passion, addiction, morality

AUTEUR

HANNAH FREUNDLICH

Laboratoire TTN, Université Sorbonne Paris Nord