

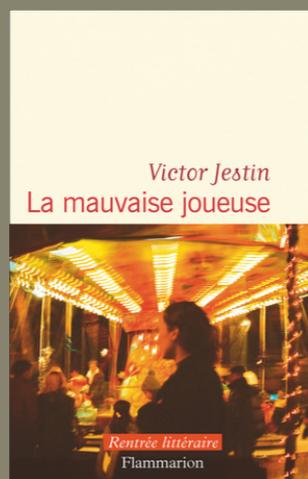
# UNE DERNIÈRE POUR LA ROUTE

**Au même moment... # 45**

Chronique d'une culture dopaminée

A l'occasion de la parution  
du roman de Victor Jestin  
[La mauvaise joueuse](#)





### **La mauvaide joueuse**

Un roman de Victor Jestin  
Editions Flammarion, août 2025  
160 pages

## EXTRAIT

« Je n'avais jamais fumé, si ce n'est adolescente pour essayer, en mesurer une fois pour toutes la puanteur et la vacuité. Si mon instinct me poussait encore à juger les fumeurs, je gardais pour eux une vague camaraderie, une solidarité secrète, une envie de les saluer d'un geste discret, comme les motards entre eux sur la route ; et les camés, les boulimiques, les alcooliques, les fous de la muscu ou des réseaux sociaux, jusqu'aux plus obscurs philatélistes, tous les addicts, je les aurais salués aussi, tous faisaient partie de cette même étrange famille éparse et muette que je percevais autour de moi, comme quelques fenêtres allumées la nuit dans une ville endormie. »

P. 82-83

**Au même moment...** Maud pensait en avoir fini avec son addiction aux jeux, et surtout à la gagne. Après des années d'abstinence totale, « *il a suffi d'une bêtise.* » pour que tout rebascule à nouveau vers la compulsion et une implication bien trop appuyée pour que la jeune femme accepte de perdre. Maud est mauvaise joueuse, comme on dit. L'important pour elle n'est pas de participer, mais bien de gagner. Elle ne supporte pas la défaite. La souffrance qu'elle engendre est inversement proportionnelle au soulagement que procure la victoire. Le cerveau doit prendre en charge les perturbations successives pour tenter de rétablir son homéostasie. Le poison devient alors le remède. L'addiction de Maud concerne toute sorte de jeux, et ne se cantonne pas à ce dont on parle le plus souvent, à savoir les jeux vidéo, ou jeux d'argent. Il s'agit ici d'une addiction invisible, sans réel signal d'alerte fort, sans qu'on la considère, nous explique la jeune femme... La fameuse bêtise qui a remis une pièce dans la machine, c'est trois fois rien : un téléphone qui tombe dans les toilettes, un collègue qui prête le sien, une application de jeu comme il y en a tant, où « *il faut trier des lignes de bonbons pour faire des combinaisons* », et obtenir ainsi des satisfactions qui récompensent dans le cerveau un circuit qui porte bien son nom. Des petits shoots de dopamine que l'on veut renouveler compulsivement. Maud ne décroche pas de son écran et percute en voiture quelque chose ou quelqu'un sans savoir qui ou quoi. Suite au choc, elle prend la fuite, puis abandonne son véhicule sur un parking pour s'enfermer alors, pendant plus de quarante-huit heures, dans une spirale sans fin. Les circonstances et les rencontres la transportent d'un jeu à un autre, et le retour chez elle, auprès de son compagnon, devient mission impossible. Il ne lui reste plus qu'à faire machine arrière dans le temps et revenir sur les lieux de son enfance pour tenter de comprendre ce qui lui est arrivé pour finir par développer, de manière sournoise, cette addiction qui lui colle à nouveau à la peau... Rien ne nous dit pourtant qu'après avoir aligné, avant l'accident, les parties de *Candy Crush*, l'addiction aurait été inévitablement au rendez-vous. C'est, semble-t-il, principalement le choc, la culpabilité du délit de fuite, et la souffrance mentale qui accompagne qui ont précipité la jeune femme dans cette quête de petites satisfactions éphémères qui lui font tant de bien et masquent un temps sa responsabilité. Le jeu sait alors venir à la rescousse pour nous faire croire que c'est le seul à pouvoir soulager nos peines...