

[Un bon support dans le cadre de l'enseignement du «gambling disorder»](#)

# Le jeu d'argent pathologique dans le film *Owning Mahowny*

Lisa Poretti<sup>1</sup>, Céline Spahr<sup>1</sup>, Sophia Achab, Gerard Calzada

Faculté de médecine, Université de Genève, Suisse

Dan Mahowny est un banquier qui vient de recevoir une promotion importante. Personne ne se doute qu'il va devenir responsable d'une grande fraude bancaire et qu'il va perdre plus de 10 millions de dollars à cause de son addiction aux jeux de hasard.

## *Owning Mahowny* (2003)

Directed by Richard Kwietniowski. Writers: Gary Stephen Ross (book), Maurice Chauvet (screenplay).

*Owning Mahowny* est un film biographique du genre dramatique, réalisé en 2003 par Richard Kwietniowski et basé sur le livre *Stung: The Incredible Obsession of Brian Molony* de Gary Stephen Ross. Le contexte historico-culturel est celui des années 1980 au Canada, corroboré par le fait que la fraude de Dan Mahowny (en réalité Brian Molony) ait été découverte en 1982.

Le personnage principal du film, Dan, souffre de jeu d'argent pathologique (*gambling disorder*). Cette pathologie faisait partie des troubles du contrôle des impulsions dans le DSM-IV, alors qu'elle est actuellement classifiée dans le DSM-5 parmi la catégorie des troubles addictifs sans substance

Le trouble présenté dans le film est en accord avec les critères diagnostics du DSM-5. En effet, Dan joue avec des sommes d'argent croissantes et cherche à couvrir ses pertes en misant à nouveau, après avoir emprunté l'argent à la banque sous un faux nom ou au nom de

ses clients. Sa préoccupation, son mal-être et sa souffrance sont visibles tout au long du film, il est toutefois difficile de définir s'ils font partie des causes ou des effets du jeu pathologique. Dan en vient même à mentir pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu: lorsque sa copine lui demande s'il a gagné, il lui répond avoir remporté 500 dollars, alors qu'il s'agit de la somme qui lui reste d'un montant initial de 15000 dollars. Finalement, à cause de son addiction, il sera amené à perdre son travail et à risquer la perte de sa relation de couple.

Le producteur a choisi de mettre en relief les difficultés et l'état d'impuissance du gambler, ce qui rend le film certes parfois lent, mais qui permet d'illustrer la réalité de cette pathologie. La souffrance de Dan est perçue par le spectateur comme authentique; elle n'est pas présentée avec une vision moralisatrice s'associant par exemple à un caractère malsain ou avide de reconnaissance. Richard Kwietniowski a réussi à combiner, tout en gardant l'aspect humain et authentique, la sensibilité et l'impulsivité qui relèvent de l'ambivalence comportementale de Dan, auxquelles fait face son entourage: tout cela rend le film à la fois crédible et touchant.

Ce film, outre ses qualités cinématographiques, nous aide – en tant que spectateurs – à accéder au monde du jeu d'argent pathologique (*gambling disorder*). Il s'agit donc d'un bon support dans le cadre de l'enseignement de ce trouble psychiatrique.

### Crédit photo

Photo de la bande annonce du film.

<sup>1</sup> Firstauthorship: Lisa Poretti and Céline Spahr contributed equally to this work.



Vous trouverez une analyse approfondie du film et la bande annonce sur le site internet des «Swiss Archives of Neurology and Psychotherapy» [www.sanp.ch](http://www.sanp.ch).