



## JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA) : LA RECHERCHE DE SENSATIONS COMME FACTEUR DE JEU PROBLÉMATIQUE CHEZ LES JEUNES DE TREICHVILLE (ABIDJAN, CÔTE D'IVOIRE)

**Stéphane Boris N'GUESSAN**

Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan, Côte d'Ivoire

[Stephaneboris24@gmail.com](mailto:Stephaneboris24@gmail.com)

**Résumé :** La pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) soulève fréquemment des questions liées aux facteurs de risque et de vulnérabilité chez les joueurs problématiques. La recherche de sensation peut-elle être considérée comme facteurs de risque et de vulnérabilité ? A-t-elle un effet, sur les pratiques de jeu ? Sur la perception du JHA ? Ce sont toutes ces interrogations pertinentes qui ont prévalu à la réalisation de la présente recherche pour l'amélioration des stratégies de prévention et des approches thérapeutiques. L'étude montre que les JHA touchent principalement de jeunes hommes en situation de débrouillardise, avec un faible niveau scolaire, et vivant rarement en couple. Également que la pratique des JHA en ligne représente un danger car pratiquée par tous les joueurs problématiques enquêtés. Et enfin que les joueurs chez qui s'observe la recherche de sensation forte sont plus enclins à développer des problèmes d'addiction aux JHA que leurs homologues chez qui la recherche de sensation est faible.

**Mots clés :** Jeux de hasard et d'argent ; Recherche de sensation ; Addiction ; Jeunes joueurs problématiques.

## GAMBLING (JHA): THE SEARCH FOR SENSATIONS AS A PROBLEMATIC FACTOR IN YOUTH GAMBLING IN TREICHVILLE (ABIDJAN, CÔTE D'IVOIRE)

**Abstract :** Gambling (JHA) frequently raises questions about risk and vulnerability factors in problem gamblers. Can the search for sensation be considered as a risk and vulnerability factor? Does it have an effect on gambling practices? On the perception of JHA? These are all relevant questions that have given rise to the present research for the improvement of prevention strategies and therapeutic approaches. The study shows that JHA mainly affects young men who are self-reliant, have low educational level and rarely live in couples. Also, that the practice of online JHA represents a danger because practiced by all the problem players investigated. And finally, players who are looking for strong sensation are more likely to develop problems of addiction to JHA than their counterparts who are looking for low sensation.

**Key words :** Gambling; Search for sensation; Addiction; Young problematic player

## Introduction

Il y a plus de cinq millénaires, certains historiens (McGurrin, 1992), rappelaient que la présence et la pratique du jeu de hasard et d'argent (JHA) s'observaient chez les Babyloniens. Autrefois moins développés et peu répandus, les jeux de hasard et d'argent sont aujourd'hui variés et omniprésents dans nos sociétés modernes, en grande partie grâce aux progrès des technologies de l'information et de la communication. Quel que soit le type, les JHA revêtent des aspects ludiques, sociaux, et compétitifs etc. En raison de ses aspects récréatifs, la pratique du JHA n'impacte pas négativement la plupart des joueurs et leurs proches. Cependant, certains de ces joueurs récréatifs peuvent perdre le contrôle de leur comportement de jeu et développer une addiction (*Papon et Tomei* 2021).

En effet, le jeu excessif ou « pathologique » est considéré depuis plusieurs années comme une addiction comportementale. Il est défini comme une pratique de jeu de hasard et d'argent (JHA) inadaptée, persistante et répétée qui perturbe l'épanouissement personnel, familial ou professionnel (DSM IV 1994 ; Goodman, 1990). Le JHA est classé comme une « vraie » pathologie au même titre que les addictions à une substance (DSM V. 2013). Les pratiques sont classées graduellement, avec des critères et des seuils, du jeu contrôlé ou "sans problème", au jeu à risque, faible ou modéré, jusqu'au jeu excessif. Les jeux de hasard et d'argent (JHA) sont des activités impliquant nécessairement la mise en gage d'une somme d'argent ou d'un objet de valeur, laquelle mise doit être irréversible et dont le résultat dépend essentiellement du hasard, c'est-à-dire d'un événement totalement imprévisible et incontrôlable (*Ladouceur, Sylvain, Boutin, & Doucet*, 2000).

Partout dans le monde, les JHA sont des pratiques culturelles et sociales qui n'échappent pas aux débats populaires, suscitant, de nombreuses recherches scientifiques. À l'échelle mondiale, les taux de prévalence du jeu d'argent pathologique oscillent entre 0,5 % et 7,6 % (*Productivity Commission*, 2010 ; *William, Volbert, & Stevens*, 2012). La prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent au sein de la population adulte mondiale varie entre 48% en France, 78,4% aux Etats-Unis, 79,2% au Canada, 62,3% à Hong-Kong et 52,1% en Afrique du Sud (*CREJ* 2014).

En Afrique, on comptait officiellement 170 casinos, 1800 tables de jeu, 30 000 machines à sous, 8 hippodromes et presque autant de loteries nationales que d'Etats. Au Nigeria, par exemple on estime à 60 millions le nombre de joueurs qui dépensent au total, chaque jour, plus de 8 millions d'euro en pari sportif (*Carayol* 2015). Sur le continent quoique les données disponibles sur la prévalence au JHA semblent insuffisantes – et probablement sous-évaluées – l'on constate que les africains sont de plus en plus nombreux dans les casinos, les points de Paris Mutuels Urbains et dans la pratique de tout type de JHA (poker, loto, tombola etc.). Quand bien même, jouer pour de l'argent seraient tabou en Afrique, a fortiori en milieu religieux (chrétien et



musulman), les JHA restent pratiqués par des milliers de personnes pour le loisir et représenteraient une addiction certaine pour plusieurs. Ainsi à certains grands carrefours de villes africaines, il est marquant de constater que les lieux, les plus fréquentés demeurent des espaces de courses et de pari. Ces endroits ne désespèrent pas en raison des joueurs venus étudiés la liste des courses ou des matchs ainsi que les cotes allouées aux paris.

En Côte d'Ivoire la multitude des produits (grattage, PMU, Sportcash, Loto), des points de pari (plus de 10000 points de pari) et la diversité des parieurs (chômeurs, salariés, enseignants, élèves, policiers etc.) dénotent de l'ampleur du phénomène. Le Nigeria compte plus de 60 millions de parieurs situés dans une classe d'âge comprise entre 18 et 40 ans ces parieurs misent en moyenne par jour 1,8 milliard de nairas soit 4,5 millions d'euros (News Agency Nigeria 2020). Le classement des pays africains avec les plus fortes proportions d'individus s'adonnant aux jeux de hasard et d'argent parmi les jeunes est formé par : le Kenya avec 76 % de jeunes joueurs ; l'Ouganda, 54 % de jeunes joueurs et le Ghana, 42 % de jeunes joueurs (Geopoll 2017).

Par ailleurs, l'Afrique représente un marché juteux pour les investisseurs en matière de JHA. Après que les marchés soient saturés en Europe, l'Afrique est une terre en friche avec des quartiers populaires, des populations jeunes, l'émergence d'une classe moyenne et une croissance importante qui ne demande qu'à être exploitée par les opérateurs des JHA (Carayol 2015). Dans cette même visée, Geopoll (2017), révèle qu'au moins 54% des jeunes d'Afrique de l'Est et d'Afrique centrale utilisent des smartphones pour parier sur des sites de jeux de hasard. L'étude souligne également que cette addiction des jeunes aux jeux de hasard en ligne s'explique en partie par le taux de chômage élevé, les médias sociaux et la connectivité accrue aux web. Dans cette optique de recherche sur les facteurs expliquant la pratique des JHA, l'accent est mis sur les motivations des joueurs. Ces motivations sont diverses et varient selon les individus. Les femmes jouent plutôt pour se détourner des préoccupations de la vie quotidienne, de l'ennui et de la solitude, elles ont une préférence pour les jeux non stratégiques et purement de chance (Potenza & al. 2001). Pour la plupart des joueurs, ces activités agissent à titre de loisir et n'entraînent aucune conséquence majeure (Petry, 2005). Néanmoins pour d'autre, le simple divertissement glisse dans le jeu d'argent pathologique. Une explication possible de cette situation réside en des facteurs de risques communs entre les troubles. Il s'agit des caractéristiques sociodémographiques, notamment le fait d'être de sexe masculin, d'être jeune, d'avoir un statut socioéconomique plus faible (Gill, Grande, & Taylor, 2006). Autrement, parmi ces facteurs de risque se retrouvent le fait d'être peu éduqué ou d'avoir obtenu des résultats académiques peu élevés (Dowling et al., 2017 ; Johansson et al., 2009). Pour diverses composantes de l'histoire de vie du joueur ou des préexistants familiaux, comme l'historique de jeu, des problèmes de jeu au sein de

la famille ou l'adoption de pratiques délinquantes à l'adolescence, il en va de même (Barnes et al. 2005 ; Ladouceur et al. 1999 ; Welte et al. 2004).

Du point de vue psychologique, des facteurs de risque tels que l'impulsivité, la propension à la prise de risque ou la présence d'autres troubles mentaux (Gill et al., 2006 ; Grall-Bronnec et al., 2011) ont aussi été identifiés.

Eu égard aux différents facteurs de risque, aux multiples défis liés aux JHA et au jeu d'argent pathologique de nombreuses approches scientifiques sont convoquées en vue de tenter une explication des conduites de jeu et du développement des problèmes comportementaux de jeu. Ces modèles, notamment, les approches biologique, psychodynamique, comportementale et de l'apprentissage social ont largement contribué à l'avancement des connaissances dans le domaine, mais ils peinent à trouver des supports empiriques et, conséquemment, ne font pas consensus auprès des chercheurs et des intervenants (Smith 2019). L'approche cognitive ou sociocognitive est l'approche étiologique la plus populaire dans la recherche en jeu (Choi et al., 2017 ; Toneatto, et al. 1997 ; Walker, 1992). Il s'agit de la seule approche à avoir su résoudre convenablement le principal paradoxe du jeu qui veut qu'une majorité d'individus cherche à s'enrichir en s'engageant dans des activités qui, par définition, sont appauvrissantes et pour lesquelles d'immenses profits sont engendrés par son industrie, en proposant que les joueurs s'attendent réellement à y gagner de l'argent (Ladouceur et al. 2000). Cette attente, illusoire, annonce des processus cognitifs erronés, facteurs de risque avérés des problèmes de jeu (Johansson et al., 2009). Les recherches menées sur les cognitions des joueurs ont illustré par rapport à leurs croyances erronées que : les problèmes de jeu sont non seulement associés à plus de fausses croyances (Delfabbro & Winefeld, 2000 ; Gaboury & Ladouceur, 1989 ; Ladouceur et al., 1987 ; Ladouceur & Walker, 1996 ; Walker, 1992), mais également à une conviction plus grande quant à ces croyances (Delfabbro et al., 2006 ; Griffiths, 1994 ; Joukhador et al., 2004 ; Ladouceur, 2004b ; Moodie, 2007). Autrement dit, plus les individus se fient et évoquent des croyances erronées, plus ils avaient la conviction de ne pas être dans l'erreur.

Les processus mentaux de l'être humain que sont la perception, la mémoire, l'imagerie mentale, l'attention, le langage, le raisonnement, la prise de décision, et la résolution de problèmes sont étudiés par les sciences cognitives (Matlin, 2001). Avec cette approche, l'étude du comportement permet d'inférer les processus mentaux sous-jacents, qu'ils soient conscients et contrôlables ou pas (Matlin, 2001). Par exemple, les joueurs de craps – une forme de jeu de dés – utilisaient diverses façons de jeter les dés en fonction du résultat espérés ; ils jetaient les dés plus vigoureusement ou plus doucement selon qu'ils souhaitaient obtenir un chiffre élevé ou bas, alors que cela n'a aucun effet sur le hasard, à moins que les dés ne soient pipés (Henslin 1967).

Sous d'autres angles des facteurs explicatifs des comportements liés à la pratique des JHA, certains auteurs indexent le risque élevé de la pratique des JHA si



les joueurs jouent en ligne, s'ils sont consommateurs de cocaïne et/ou jeunes (Odermatt-Biays 2014). La prise de risque, l'appât du gain, l'illusion d'un certain contrôle et l'excitation émotionnelle sont autant de moteurs qui donnent l'envie de rejouer et/ou de récupérer ses pertes. La possibilité de gains financiers constitue une importante motivation dans les jeux de hasard, tous les joueurs accros jouent dans l'espoir de gagner de l'argent. Quelqu'un peut jouer pour éviter une situation déprimante de la vie. Mais pourquoi un jeu de hasard plutôt qu'une promenade ou un film au cinéma ? Il ne faut jamais oublier que le jeu de hasard existe parce qu'il y a la possibilité de gagner de l'argent (Ladouceur 2000). D'une façon générale et au-delà du facteur financier, les joueurs jouent pour de nombreuses raisons : pour le plaisir, pour rêver, pour lutter contre l'ennui (Lam, 2007 ; Back *et al.*, 2011 ; Burlacu *et al.*, 2013), pour les sensations, l'excitation (Platz et Millar, 2001), pour échapper à la routine (Loro, 2004), pour se défouler ou se détendre (Burlacu *et al.*, 2013), pour se socialiser (Lee *et al.*, 2006), etc. Néanmoins, les joueurs ne représentent pas une population homogène, la motivation diffère selon le type de joueur.

Les jeux d'argent et de hasard peuvent procurer des sensations incroyables. Ils font disparaître la réalité, c'est presque orgasmique, c'est physique et très intense (Derevensky 2005). De la sorte, les sensations étourdissantes, les angoisses indescriptibles, les joies intenses, les espoirs incompréhensibles que procure le jeu aux joueurs compulsifs font l'objet de recherches scientifiques. Il s'ensuit que l'effet de la recherche de sensation en lien avec les comportements compulsifs de jeux soient interrogés par des chercheurs (Potenza & al. 2001).

Des trois sous-groupes de joueurs pathologiques à savoir les joueurs *emotionally vulnerable* ou « vulnérables émotionnellement », *antisocial impulsivist* ou « antisociaux impulsifs », *behaviorally conditioned* ou « conditionnés ». (Blaszczynski et Nower 2010) ; le profil des deux premiers sous-groupes illustre bien dans quelle mesure la fonction du jeu dans l'économie psychique du joueur varie selon le type de joueur pathologique. En effet, les joueurs *antisocial impulsivist* ou « antisociaux impulsifs » présentent des caractéristiques d'impulsivité et de recherche de sensations, qui sont primaires à la conduite addictive. Ce sont des chercheurs de nouveauté et des transgresseurs (cf. personnalité antisociale) (Valleur *et al.*, 2015). Chez ces joueurs, le jeu permet d'éprouver des sensations fortes, l'excitation du jeu étant ici au premier plan. À l'inverse, les joueurs *emotionally vulnerable* ou « vulnérables émotionnellement » présentent comme caractéristiques pré morbides l'anxiété et/ou une dépression, ainsi qu'une pauvreté des mécanismes de *coping* et de résolution de problème, des expériences familiales et des événements de vie difficiles. Le jeu permet à ces joueurs de moduler et soulager des états affectifs aversifs en produisant de l'excitation ou une échappatoire. Le jeu a ainsi une fonction d'automédication. Ce que recherche le joueur à travers le jeu est un état de dissociation c'est-à-dire se couper de sa conflictualité psychique (Bonnaire 2015). Par conséquent, il est indéniable que la recherche de

sensation soit un facteur explicatif du comportement de la pratique des JHA. En ce sens, les joueurs pathologiques qui cherchent l'excitation, l'adrénaline préfèrent les jeux d'habileté et les jeux actifs alors que ceux qui jouent pour éviter les émotions négatives choisissent des jeux de hasard purs et des jeux passifs (Potenza *et al.*, 2001 ; Ledgerwood et Petry, 2006 ; Bonnaire *et al.*, 2009, 2013).

Par ailleurs, de nombreuses études ont montré la relation entre la recherche de sensations et une large variété de comportements imprudents : consommation d'alcool et drogue (Carton & Jouvent, 1992 ; Odermatt-Biays 2004 ; Pomerleau *et al.*, 1993). Dans une étude menée chez 575 étudiants, la recherche de sensations prédit la polyconsommation de tabac, d'alcool et de marijuana (Martin *et al.*, 1992), et c'est son versant impulsif qui différencie fumeurs et non-fumeurs (Mitchell, 1999). Similairement, la recherche de sensation est mise en lien avec la pratique de sports dangereux (Freixanet, 1991) ; de comportements déviants (Bonnaire 2015 ; Brunelle et al. 2012). Cependant, N'goran (2021), soutient que le nombre de travaux qui établissent une relation entre la recherche de sensations et les comportements de jeux de hasard et d'argent demeurent insuffisants.

Outre, cette insuffisance des études sur les effets de la recherche de sensation en lien à la pratique des JHA, surtout pour le continent africain ; si l'on sait qu'aujourd'hui, participer à ces jeux constitue une activité ludique populaire et dont l'offre ne cesse de s'accroître, que sait-on des effets bénéfiques et des impacts négatifs des pratiques de JHA ?

Pour la plupart des gens, la participation aux activités de jeu s'avère un loisir sans conséquences néfastes, ainsi, les effets bénéfiques du jeu se résument en une activité de divertissement, une industrie lucrative et une activité génératrice de revenu.

Les jeux constituent des activités de loisir permettant aux participants de socialiser, de développer un sentiment d'appartenance à des groupes partageant des intérêts ou aspirations communes de combler des besoins de compétition, de développer des compétences et des habiletés, de résoudre des problèmes intellectuels, de s'évader momentanément des réalités quotidiennes, de rêver, de diversifier leurs occupations. Toutes choses avantageuses pour lesquelles on peut prévoir des effets positifs sur la santé, le bien-être et la qualité de vie des personnes qui s'adonnent aux jeux (Chevalier et Allard 2001). Les jeux de hasard et d'argent représentent une source de financement pour les gouvernements et fournissent ou maintiennent un nombre considérable d'emplois. Au Québec, Loto-Québec emploie à elle seule plus de 5 800 personnes (Loto-Québec, 2001). Les retombées économiques du jeu sont multiples et restent encore à être chiffrées. En Côte d'Ivoire, la Loterie Nationale (LONACI) emploie plus de 10 000 personnes. De 2015 à 2018, elle a contribué au budget de l'Etat à hauteur de vingt milliard (20 000 000 000) de F.CFA, avec un taux de croissance annuel supérieur à 20%. Le chiffre d'affaires de la LONACI ces cinq dernières années



a quasiment été multiplié par 5, passant de 40 milliards en 2014 à 205 milliards en 2019 (Sika Finance 2021).

Les avantages liés à la pratique du JHA ne doivent pas faire oublier que le jeu excessif comporte des conséquences négatives. Les méfaits peuvent être classés selon qu'ils affectent la personne elle-même, son entourage, son milieu de vie ou encore la société dans sa globalité (Chevalier et Allard 2001). Les conséquences négatives de la pratique du JHA sont appréhendées selon certains problèmes de santé mentale, notamment l'anxiété et la dépression sans oublier les troubles du sommeil ; les idées suicidaires et les tentatives de suicide qui sont aussi plus présentes chez les joueurs pathologiques (Tennina et Chawky, 2001). Les associations les plus prononcées sont celles avec la consommation d'alcool et la consommation de drogue. Certains problèmes de santé physique sont aussi associés au jeu pathologique ainsi que certaines formes de criminalité au jeu pathologique (usage de faux, fraude, détournement de fonds et autres moyens illégitimes de se procurer l'argent pour jouer). Les joueurs pathologiques (ou à risque de l'être) sont plus susceptibles de délaisser leurs rôles parentaux et familiaux ; de perdre leur emploi, de vivre des tensions au travail à cause des retards ou des absences ou à cause d'une diminution de productivité (Chevalier et Allard 2001).

A l'opposé, les conséquences négatives de la pratique du jeu de hasard et d'argent s'élargissent jusqu'à la modification des paramètres urbanistiques de communauté locale selon les études de Germain (1996 et 2001). Sur le plan sociétal, les conséquences négatives des JHA incluent des répercussions négatives sur le système de santé (incluant les coûts de traitement, de prévention et de recherche), sur le système d'éducation (prévention), sur le système judiciaire (divorce, faillite, criminalité, aide juridique), sur la sécurité publique (criminalité), sur la fiscalité (le jeu est une taxe régressive) et sur l'économie en général (perte de productivité, manque à gagner). Plus l'implication du joueur dans le jeu est grande, plus importants seront les impacts sociaux (Chevalier et Allard 2001).

Chez les jeunes surtout adolescents, la simple pratique des JHA constitue une conséquence négative. En effet, les joueurs adolescents sont, en soi, plus susceptibles de présenter d'autres comportements de risque (consommer du tabac, de l'alcool, des drogues, avoir des relations sexuelles non protégées.) (Gupta et Derevensky 1998a et 1998b ; Westphal et al., 2000). Les jeunes joueurs du fait de la pratique des JHA sont impliqués fréquemment dans l'adoption de comportements délinquants. Ces attitudes de déviance et de délinquance juvénile s'observent du simple absentéisme à l'école à la commission de crimes et délits. Aux mauvaises performances scolaires des adolescents, présentant des problèmes de jeu – jeu pathologique ou à risque élevé de jeu pathologique – s'ajoutent des problèmes similaires que ceux indexés, par certains auteurs dans la population adulte. Comme cela s'observe dans de nombreux pays, le jeu d'argent et de hasard entraîne souvent un coût social certain et l'Afrique ne fait pas

exception. En 2016, un étudiant de la Kenyatta University à Nairobi s'est suicidé après avoir perdu un pari sur un match de quart de finale du Championnat d'Europe de Football. Il avait misé l'intégralité de ses frais de scolarité, soit l'équivalent de 800 dollars. Ce cas est emblématique du nombre de jeunes qui se retrouvent englués dans l'addiction au jeu, mettant en péril leur avenir. En 2019, c'est un groupe de 38 jeunes élèves, dont certains du primaire, qui ont été interpellés en train de parier, rapporte, la (Betting Control and Licensing Board 2020). Les JHA représentent une réelle problématique de santé publique.

Outre les conséquences négatives du JHA, cette pratique oblige également les gouvernants à encadrer les jeux et à protéger les joueurs. Autrement dit, la dépendance au jeu est préjudiciable pour le joueur en personne, mais également pour ses proches. Par conséquent, il est impératif que les joueurs, particulièrement les jeunes joueurs soient protégés des effets négatifs des JHA. Depuis la libéralisation du marché du jeu et des paris sportifs dans bon nombre de pays, les dommages engendrés par les pratiques problématiques sont devenus un vrai problème de santé publique (Gisle et Drieskens 2019), d'où la nécessité d'une régulation. En effet, l'engouement pour les JHA s'est développé avec internet, sites et applications qui y sont dédiés, offrant un accès aisé à une multitude de jeux en ligne, et ce, à tout moment. De telle sorte qu'on observe à la fois un accroissement du nombre de licences pour les sites de jeux en ligne, mais aussi, un foisonnement de sites interdits et clandestins (Gisle et Drieskens op.cit.), reléguant la sécurité et la santé des joueurs au second plan.

En matière de sécurité et de protection des joueurs, contrairement, aux pays développés, les pays en voies de développement sont moins fournis en instruments juridiques couvrant le domaine des jeux de hasard et d'argent (JHA).

En effet, au niveau international, même si le contexte réglementaire relatif aux jeux d'argent et de hasard a profondément évolué ces dernières décennies, il demeure assez régulateur à l'égard des joueurs et des opérateurs de JHA. En France, par exemple ces propos sont illustrés par la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture, à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, (JORF du 13 mai 2010) ; l'Article 11 du décret n° 2020-199 du 4 mars 2020 portant création d'une commission permanente de prévention du jeu excessif ou pathologique (OFDT 2020). Au Canada, le jeu est légalement encadré par le code criminel qui est du ressort fédéral. Le code prévoit, entre autres, qu'il est illégal de gérer des jeux de hasard pour lesquels une tierce personne reçoit une quote-part des enjeux. Au Québec, il est interdit aux mineurs de participer aux jeux offerts par l'État (loterie, casino, bingo, appareil de loterie vidéo, course de chevaux et autre jeu sanctionné).

Au niveau régional, le continent africain souffre d'un contexte réglementaire carencé en matière de JHA à l'instar de certains pays du Maghreb, d'Afrique du Sud et bien d'autres pays, (Nigéria, Ouganda, Ghana, Kenya etc.) où la clarté sur la



régulation des JHA est efficace. Le développement de l'industrie des JHA en Afrique a été lent et discret, d'une part en raison d'un accès inégal à internet sur le continent et d'autre part d'une législation assez vague et dépassée sur le JHA (Carayol 2015). La "Gaming Commission of Ghana" au Ghana, la National Gambling Act en Afrique du sud et presque toutes les loteries nationales des pays africains sont entre autres des organismes de régulation des licences et des jeux. Également, selon l'article 5 alinéa 9 de la directive N°02/2015/CM/UEMOA relative à la lutte contre le blanchiment de capitaux et le financement du terrorisme dans les Etats membres de l'Union Economique et Monétaire Ouest Africaine (UEMOA), les prestataires de JHA, notamment les propriétaires, les directeurs et les gérants de casino et établissements de jeux y compris les loteries ont expressément le devoir de faire de leur mieux pour lutter contre le blanchiment de fond dans leur secteur. L'Association de Loteries d'Afrique (ALA) prescrit également des réglementations dans ce sens pour s'assurer de toutes dérives préjudiciables à l'Afrique.

Au niveau national, la Côte d'Ivoire n'échappe pas à la grande majorité des pays africains souffrant d'un statut clair. Il faut des outils de réglementation efficaces pour encadrer les différentes formes de jeux et protéger les joueurs contre les vices et l'addiction. Depuis plusieurs années, le gouvernement ivoirien tente de reformer la loi relative aux jeux de hasard et d'argent dans le pays, afin de protéger les joueurs, mais aussi de pouvoir taxer les opérateurs. Néanmoins le jeu en ligne reste un angle mort des réglementations existantes s'il est possible de jouer sur des casinos virtuels étrangers et des jeux clandestins sans licence ivoirienne du fait que le marché n'est pas encore régulé (Carayol op.cit.). Cependant, la loi n°2020-480 du 27 mai 2020 portant régime juridique des jeux de hasard en Côte d'Ivoire en ses titres 5 et 6 évoque respectivement les sanctions et la prévention du jeu excessif. Parallèlement, bien que l'intérêt des pouvoirs publics à connaître l'ampleur des impacts préjudiciables des JHA à l'échelle des populations est relativement récent (Biron 2020), cet intérêt est encore quasi inexistant pour bon nombre de pays africains et particulièrement la Côte d'Ivoire.

De ce qui précède, ils existent de partout dans le monde, des législations relatives aux JHA, parfois à larges spectres et efficaces, parfois insuffisantes. Cependant, il faut retenir que si les JHA sont profitables pour les gouvernements, ils représentent aussi un véritable danger d'addiction et de préjudices pour les joueurs. Malheureusement, force est de constater que les législations africaines et particulièrement en Côte d'Ivoire s'attellent à protéger le business autour des JHA au détriment de réelles mesures de suretés relatives aux addictions des joueurs. Pendant que le contexte réglementaire des JHA sous d'autres continents est plus soucieux de la santé des joueurs et donc du problème de santé publique que représentent les JHA, l'Afrique a une réglementation beaucoup plus souple face aux JHA (Biron 2020). Ainsi,

le problème que pose cette étude est celui de la nécessité de la résolution et de la réduction des méfaits des JHA.

En sommes toutes, il ressort que de nombreuses recherches ont été menées sous l'angle d'une approche de santé publique à l'image d'étude sur les causes de l'accessibilité aux JHA, sur les manifestations des JHA, sur les conséquences attribuables à la pratique du JHA, sur l'application des règlements et les sanctions du JHA. De l'économie de ces différents travaux, la pratique du JHA problématique peut trouver son explication dans les facteurs de risque ayant été démontrés au-delà de deux études expérimentales validées qui sont l'âge et le sexe, les troubles mentaux comorbides, des caractéristiques structurelles des JHA, telles que le renforcement intermittent, une histoire de comportements délinquants et la présence de distorsions cognitives (Johansson & al. 2009). Également, de ces travaux antérieurs le consensus qui émerge indique que les JHA produisent de sérieux impacts qui s'observent autour de la santé psychologique/émotionnelle, des pertes financières, des relations avec les proches et de la diminution de la qualité de vie relative à la santé (Langham et coll. 2016). Ces différents constats suggèrent donc la nécessité de recherches scientifiques capables de réduire les méfaits des JHA. Dans cette perspective, au contraire des écrits précédents, cette recherche tente d'établir la relation entre la recherche de sensation et la pratique du JHA pathologique ou à risque chez des jeunes africains.

L'étude s'inscrit au sein de l'approche psychodynamique et prend également appui sur la théorie de la recherche de sensation de Zuckerman (1979).

De la sorte, sans pour autant prétendre à la panacée idéale de gestion du jeu pathologique et à risque, cette étude a pour objectif d'analyser la pratique des JHA pathologiques et à risque chez les jeunes. Cet objectif implique donc un certain nombre d'interrogations qui vise à savoir quelle est la prévalence des joueurs ? Et comment sont-ils conduits irrésistiblement vers le jeu à risque ? Ainsi, les objectifs spécifiques de la présente recherche s'attellent spécifiquement à mesurer la prévalence des JHA chez les jeunes, comprendre les attitudes dans la pratique du JHA avant de montrer les effets de la recherche de sensation associés à la pratique du jeu problématique.

L'hypothèse qui sous-tend la présente recherche se formule de la manière suivante : « les joueurs chez qui s'observe la recherche de sensation forte sont plus enclins à développer des problèmes d'addiction aux JHA que leurs homologues chez qui la recherche de sensation est faible. »

La vérification de cette hypothèse nous conduit dans les lignes suivantes à la méthodologie.

## **1. Méthodologie**

### ***1.1. Site et participants à l'enquête***

L'étude s'est déroulée durant cinq (5) mois à Abidjan (Côte d'Ivoire), précisément à Treichville. Le site est constitué de points de jeux de hasard et d'argent (JHA), les



plus affluents c'est-à-dire, ceux qui favorisent le contact d'un grand nombre de jeunes joueurs. La population d'étude forme une entité hétérogène.

Grâce à la technique d'échantillonnage à deux degrés, c'est-à-dire l'échantillonnage stratifié et l'échantillonnage sur place, la structure de notre échantillon comporte 300 sujets répartis en deux groupes. Les joueurs recherchant des sensations fortes et ceux ayant une faible recherche de sensation, sont équivalents en termes de variables parasites telles que l'âge et le temps de jeu. Plus précisément, les sujets de ces groupes sont de diverses tranches d'âges, des deux sexes, de différents niveaux socioculturels et d'origines socio-économiques variées. Ils sont âgés de 16 à 35 ans et ont joué au moins à un jeu de hasard et d'argent lors des douze (12) derniers mois précédant l'enquête.

### *1.2. Description des variables*

Les variables en présence dans cette étude sont : la recherche de sensation et la pratique du jeu de hasard et d'argent pathologique.

D'une part, la recherche de sensation, variable indépendante de cette étude est liée au besoin de maintenir ou d'atteindre un certain niveau d'activité cérébrale. Elle se définit comme une caractéristique de personnalité contribuant à la régulation émotionnelle et qui consiste en la recherche d'expérience et de sensations variées, complexes, nouvelles et intenses puis à la volonté de prendre des risques physiques, sociaux, légaux et financiers pour assouvir la recherche de ces expériences (Zuckerman, 1994). Cette variable de nature qualitative admet deux caractères : la sensation forte et la sensation faible. La sensation forte traduit la situation des joueurs qui s'exposent volontairement à un niveau de risque élevé. Concrètement, ils ont tendance à sous-estimer la menace des JHA parce qu'ils surestiment leur capacité intrinsèque à les affronter. Ils sont guidés par la recherche de leurs limites dans la pratique du jeu. Quant à la sensation faible, elle concerne les joueurs qui recherchent des expériences familières ou habituelles, moins empreintes d'intensité. Ces sujets présentent les caractéristiques d'être moins audacieux, de ne pas se lancer dans des entreprises hasardeuses et de prendre des risques calculés. Leur personnalité équilibrée incite moins à la "bravoure".

D'autre part, la pratique du jeu de hasard et d'argent pathologique, variable dépendante de cette recherche, renvoie au contexte dans lequel des joueurs s'engagent normalement et de façon ludique dans la pratique des JHA et glissent de façon anormale dans la pratique du jeu jugée problématique avec son corolaire d'addiction, de méfaits et de vices. Le jeu devient pathologique lorsqu' «il revêt l'allure paradigmatique d'une toxicomanie sans drogue, dont les manifestations les plus spectaculaires sont les préoccupations obsédantes de se livrer au jeu, une escalade faramineuse des enjeux afin de contrecarrer l'émoussement des sensations, la perte de contrôle de l'activité ludique, et l'émergence de troubles psychiques consécutivement

à l'arrêt du comportement » (Valleur & Bucher, 1997). Si, pour bon nombre de joueur, jouer, s'avère un divertissement sans méfaits, pour certains joueurs, le risque de développer une pathologie est bien réel : le jeu se mue donc en une dépendance qui renvoie à une impulsion incontrôlable à miser de l'argent. La transition entre le jeu dit normal et le jeu dit pathologique est très ambiguë. Il n'est pas un processus aisé que de définir ce que signifie être « joueur pathologique », de nombreux critères étiologiques se juxtaposant dans sa définition ; elle peut différer selon l'angle de vue adopté (psychologique, social, cognitif, biologique). La variable en présence se décrit selon le fait qu'il est possible de définir le joueur pathologique comme une personne cumulant des problèmes importants, générés par une dépendance sévère aux jeux de hasard et d'argent, tels que familiaux, sociaux, financiers, professionnels ou encore personnels (Künzi, Fritschi, & Egger, 2004 ; Reith, 2006), similairement perçu par la présente recherche. A côté du jeu dit normal, la variable "Jeux de Hasard et d'Argent pathologique" de nature qualitative admet deux caractères à savoir les joueurs pathologiques probables et les joueurs potentiellement pathologiques, également appelés joueurs à risque.

### *1.3. Recueil et analyse des données*

Hormis la recherche documentaire, les participants ont été invités à remplir un questionnaire papier-crayon composé :

- ✓ D'une mesure sociodémographique (âge, sexe, quartier, situation professionnelle, situation matrimoniale, dernier certificat/diplôme obtenus) ;
- ✓ D'une définition du jeu de hasard et d'argent ;
- ✓ De deux questions filtres permettant de discriminer les non-joueurs des sujets ayant joué lors des 12 mois précédant l'enquête. Les participants déclarant avoir joué aux JHA lors des 12 mois précédant l'enquête complétaient le second volet du questionnaire qui comprend :

L'indice canadien du jeu excessif « ICJE » (Ferris et Wynne, 2001). Cet instrument de mesure constitué de neuf (9) items permettant de mesurer la gravité du problème de jeu. Les items sont évalués sur une échelle de type Likert (0 = jamais à 3 = tout le temps) et son score peut varier de 0 à 27 donnant un taux de prévalence du jeu excessif au cours des 12 derniers mois. Les résultats sont rangés en 4 catégories de comportements associés au jeu. Un score de 0 indique chez le joueur, un jeu non problématique (score 0), un score de 1 ou 2 précise des habitudes de jeu à faible risque (score de 1 ou 2), un score compris entre 3 et 7 décrit des habitudes de jeu à risque modéré (score entre 3 et 7) et un score compris entre 8 et 27 un jeu problématique (score entre 8 et 27). De l'avis de Ferris et Wynne (2001), cet outil présente de bonnes qualités psychométriques. Il possède un coefficient de cohérence interne de 0,84, une fidélité test-retest de 0,78 et corrèle à 0,83 avec le DSM-IV et le SOGS.



Enfin pour la mesure de la recherche de sensation, le dernier volet du questionnaire porte sur une adaptation de l'échelle de recherche de sensations fortes, élaborée par Arnet (1984), offrant deux modalités de réponses : « Oui » ou « Non ».

Après l'administration du questionnaire, les données recueillies ont été analysées à la fois quantitativement et qualitativement. Le logiciel SPSS a été utilisé pour traiter les données et pour l'application du critère de signification du khi carré entre les variables.

## 2. Résultats

### 2.1. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs : de jeunes hommes en situations de débrouillardise avec un niveau scolaire bas, vivant plus la pratique du JHA qu'en couple

Il ressort de l'étude que l'âge moyen des enquêtés est de 17.5 ans et que 82% d'entre eux sont de sexe masculin contre 18% de sexe féminin. Ces joueurs sont moins nombreux à vivre en couple (9.4%) avec 34.5% d'entre eux, qui ont au moins un enfant. Tandis que 31% de l'échantillon est analphabète, la moitié (57.8%) à un niveau d'étude inférieur au BEPC, quand 11, 2% des enquêtés se partagent le niveau supérieur au BEPC (6,2%) et le niveau supérieur au Baccalauréat (5%). Pour 27% de joueurs les études continuent et ceux qui ont une activité professionnelle plus ou moins rémunérées représentent 32% tandis que 41% de l'échantillon est au chômage.

### 3.1) Prévalence des joueurs : du simple divertissement à la demande d'aide

Tableau 1 : prévalence des enquêtés

		Effectifs
Joueurs non problématiques	Joueur non problématique (score 0	94
	Joueur à risque modéré (score entre 3 et 7)	53
Joueurs problématiques	Joueur à faible risque (score de 1 ou 2))	101
	Joueur excessif (score entre 8 et 27)	52
	Total	300

Source : nos données 2024

De l'Indice Canadien du Jeu Excessif « ICJE » soumis aux participants de l'étude, il ressort que 11 enquêtés ont joué au moins une fois au cours des douze derniers mois et se situent dans la catégorie « joueur dans l'année ». Pour 83 enquêtés ayant joué au moins une fois mais moins de 52 fois au cours des douze derniers mois, ils sont logés dans la catégorie « joueur occasionnel ». Le score, totalisé à ICJE par les joueurs de ces deux premières catégories, est de 0, ils développent un jeu avec une absence de problème de jeu et forment ensemble la catégorie des joueurs non problématiques.

Il ressort également de l'ICJE que 16 volontaires à l'étude sont des joueurs actifs ayant joué au moins 52 fois et/ou ont misé au moins 500 € soit 327 000 Fr. CFA au cours des douze derniers mois. De plus, les joueurs enquêtés obtiennent pour 37 un score égal à

1 ou 2 dans l'ICJE et se situent dans la catégorie des « joueurs à risque faible » c'est-à-dire des joueurs répondant à des critères indiquant qu'ils ont peu de chance de se trouver en difficulté par rapport à leur conduite de jeu. Ceux qui totalisent un score compris entre 3 et 7 représentent 101 participants et sont logés dans la catégorie des « joueurs à risque modéré » ce sont des joueurs répondant à des critères indiquant que leur conduite de jeu est probablement dommageable pour eux et pour autrui. Enfin, 52 joueurs se situent dans la catégorie « joueur excessif » avec un score supérieur ou égal à 8 dans l'ICJE, ceux-ci répondent à des critères indiquant qu'ils sont en grande difficulté par rapport à leur conduite de jeu. La présente étude qualifie ces participants de joueur pathologique probable.

Au total, 153 joueurs soit 51 % de l'échantillon sont des joueurs problématiques. Il s'agit de joueurs rencontrant des difficultés liées à leur pratique du jeu qu'ils soient joueurs à risque modéré ou excessif.

## **2.2. Type de jeu, espace et support selon les types de joueurs**

Parmi les jeux proposés par la Loterie National de Côte d'Ivoire (LONACI) à ses clients tels que : *Sportcash, Le PMU, Le trio-jumele-simple, Le ticket Mami'ta, le ticket QUICK, le Loto Bonheur*. Egalement des jeux virtuels tels que : *Le dog racing, winner (gagnant), exacta (doublé), trifecta (triplé)* ; La présente recherche classe les différents types de jeux favoris pratiqués par les enquêtés en deux grandes catégories à savoir : les jeux de hasard et d'argent palpables qualifiés de classique et les jeux de hasard et d'argent virtuels pratiqués en ligne. Les types de jeux favoris classiques des joueurs sont en majorité : des jeux de cartes à gratter (TCE, Double millionnaire ; Le ticket Mami'ta, le ticket QUICK), des jeux de pari improvisés ou informels<sup>1</sup> (Konami ; Godé ; carte ; dame etc.). Quant aux jeux de hasard et d'argent pratiqués en ligne, il s'agit de jeux dont l'exploitation repose pour l'essentiel sur les TIC (PMU, Sportcash, Loto bonheur ; loto Ghanéen ; bet clic ; 1x bet etc.) et des jeux virtuels. Le tableau ci-dessous présente la catégorie des joueurs suivant le score obtenu à ICJE selon le type de jeu pratiqué.

---

<sup>1</sup> Il s'agit de jeux organisés à l'improviste entre amis, connaissance et/ou des inconnus sur des règles préétablies. Ce sont en majorité des jeux de paris improvisés avec pour support des dés, des cartes, des damiers, des jeux électroniques etc.



**Tableau 2 : catégories des joueurs selon le type de jeu pratiqué.**

	JHA classiques	JHA en ligne	JHA en classiques et en ligne	Effectifs
<i>Joueur non problématique (score 0)</i>	75	12	7	94
<i>Joueur à faible risque (score de 1 ou 2)</i>	28	16	9	53
<i>Joueur à risque modéré (score entre 3 et 7)</i>	9	43	49	101
<i>Joueur excessif (score entre 8 et 27)</i>	6	27	19	52
<i>Effectifs</i>	118	98	84	300

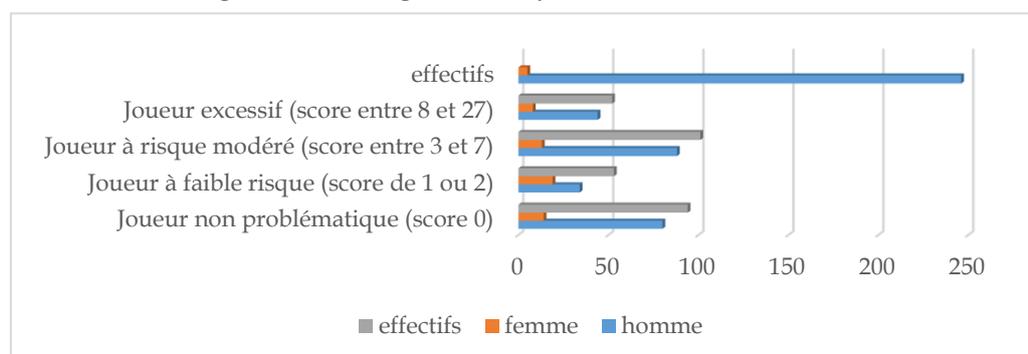
**Source : nos données 2024**

Il ressort du tableau que lors des 12 derniers mois ayant précédé l'enquête, 118 participants (soit 39,33%) avaient pratiqué uniquement des jeux de hasard et d'argent classiques, 98 enquêtés (soit 32,66%) avaient joué à des jeux de hasard et d'argent en ligne et 84 volontaires (soit 28%) pratiquaient simultanément le jeu de hasard et d'argent classique et le jeu de hasard et d'argent en ligne.

Le nombre de joueurs problématiques, c'est-à-dire la proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs excessifs, est plus élevée que le nombre de joueur non problématiques selon que le jeu soit pratiqué alternativement en ligne et de façon classique. A l'inverse les JHA classiques concentrent une grande proportion de joueurs non problématiques et de joueurs à risque faible. Également, les joueurs en ligne sont plus concentrés dans le groupe des joueurs à risque modéré et des joueurs excessifs c'est-à-dire des joueurs problématiques. Par conséquent, la présente recherche précise le danger que représente la pratique des JHA en ligne. Presque tous les joueurs problématiques s'adonnent aux JHA en ligne.

### 2.3. Catégories de joueur selon le sexe

**Figure 1 : Catégories de joueur selon le sexe**



**Source : nos données 2023**

L'analyse du graphique indique que la proportion des hommes totalisant 246 participants (soit 82%) amateurs de JHA est supérieure à l'effectif des femmes qui

s'élève à 54 soit 18% de l'effectif total. Cette prépondérance des hommes amateurs de JHA sur leurs homologues de sexe féminin ne change pas selon que l'on passe de la catégorie des joueurs non problématiques à la catégorie des joueurs pathologiques. La recherche de sensation forte plus présente chez les hommes que les femmes est convoquée dans la présente recherche comme facteur de la pratique du jeu problématique.

#### 2.4. Pratique du JHA problématique selon la recherche de sensations chez des jeunes.

Les données consignées dans le tableau ci-dessous sont afférentes à l'effet de la recherche de sensations sur la pratique du jeu de hasard et argent problématique chez des jeunes.

**Tableau 3 : répartition des enquêtés selon les catégories de joueurs et la recherche de sensations.**

Catégories de joueurs Recherche de sensations	Joueurs		Total
	Problématiques	non problématiques	
Recherche de sensations fortes	92	58	150
Recherche de sensations faibles	61	89	150
Total	153	147	300

Source : nos données 2023

Il ressort du tableau 3 que le khi carré ( $X^2$ ) aboutit à une valeur de 12, 8 significative au risque d'erreur de .05. Il existe donc une différence significative entre les fréquences comparées. A l'examen de ces proportions, sur 150 enquêtés, 92 (soit 61,33%) sont des joueurs problématiques amateurs de sensations fortes contre 61 enquêtés (soit 40,66 %) chez ceux dont la recherche de sensations est faible. Cette supériorité du premier pourcentage sur le second s'inverse lorsqu'on considère le nombre joueurs non problématiques. Ce nombre est de 89 participants sur un effectif de 150 (soit 59,33%) chez les joueurs en quête de sensations faibles alors qu'il est de 58 (soit 38,66%) chez les amateurs de sensations fortes.

L'intervalle d'acceptation est compris entre 0 et 3.841, ainsi le khi carré ( $X^2$ ) théorique étant supérieur au khi carré ( $X^2$ ) de l'échantillon on admet que ces comparaisons montrent que notre hypothèse de travail est confirmée par les données du terrain. Plus précisément, elle fait apparaître que les joueurs chez qui s'observe la recherche de sensation forte sont plus enclins à développer des problèmes d'addiction aux jeux de hasard et d'argent que leurs homologues chez qui la recherche de sensation est faible.



### 3. Discussion

Les résultats obtenus, qui montrent que la quête de sensations fortes incite à la pratique problématique des jeux de hasard et d'argent (JHA), sont confirmés par d'autres travaux. Ceux de Samani & Fouladchang (2007), expliquent que la tendance à expérimenter de nouvelles choses est plus fréquente chez les amateurs de sensations fortes. L'examen des verbatims recueillis dans le cadre de cette étude indique que les joueurs problématiques en quête de sensations fortes se montrent souvent égocentriques et estiment être cognitivement imbattables. Par conséquent, ils sont plus enclins à expérimenter des comportements de jeux qui les prédisposent aux JHA problématiques. Cette prédisposition résulte de la recherche intense de sensations comme le concluent les résultats de Meyer et Stadler (1999) et ceux de Slustke et ses collègues (2005) qui démontrent que les comportements de dépendance au jeu et les comportements délinquants ou l'abus de substances peuvent se développer à partir d'une constellation déviante déjà existante. Et que celle-ci correspondrait à un syndrome personnel marqué par l'impulsivité (i.e. incapacité à anticiper les conséquences d'un comportement), Jeux de hasard, comportements délinquants et consommation de psychotropes, la recherche de sensations et une faible capacité d'autorégulation en particulier sur le plan de l'inhibition comportementale. Pour leur part, Serge Chevalier et Denis Allard (2001), indiquent que les jeux de hasard et d'argent comprennent des éléments de risque, de recherche de sensations fortes, d'expériences nouvelles.

D'autres auteurs contestent l'idée que la recherche de sensations soit le seul facteur explicatif de la pratique du jeu pathologique. Dans cette optique, Adès & al. (2008), soutiennent que les relations entre jeu, prise de risque et recherche de sensations sont complexes et impliquent de prendre en compte les différents types de jeu, l'histoire de la pratique ludique et la typologie des joueurs. Pour ces auteurs, la recherche de sensations peut être considérée comme un indicateur de la tendance à jouer, mais elle ne permet pas de distinguer les joueurs problématiques des autres joueurs. Il est également possible de situer les dimensions de prise de risque ou de recherche de sensations dans le cadre de la trajectoire du sujet, la conduite de jeu n'ayant pas la même signification dans les différentes phases de cette trajectoire. Une conduite initialement « aventureuse » au moment de la découverte du jeu et de l'initiation peut devenir, au fil de l'installation de l'habitude, un refuge dans une routine désormais prévisible. (Adès & al. Op.cit.). Ils précisent plus loin que les échelles utilisées pour explorer la recherche de sensations n'évaluent pas les activités spécifiques par lesquelles un joueur recherche des récompenses et/ou des stimulations.

Pour finir Adès & al. (Op.cit.), ne manquent néanmoins pas de souligner que les études ayant examiné la recherche de sensations chez les joueurs ont fourni certaines données intéressantes, suggérant de futures pistes de recherche. Ainsi, un

lien positif a été observé entre la recherche de sensations et le nombre d'activités de jeu pratiquées. Il a également été observé que des joueurs réguliers se distinguaient quant à leur niveau de recherche de sensations selon les activités de jeu pratiquées. Ainsi, des joueurs privilégiant le jeu en casino ont une recherche de sensations plus élevée que les personnes pariant sur les courses de chevaux. Ils ajoutent plus loin que pour certains auteurs, les jeux vidéo amènent une désocialisation, pour d'autres, c'est le fait de pouvoir établir des liens d'amitiés avec internet qui favoriserait l'usage excessif. D'autres encore indiquent que la recherche de contact par les jeux prévient tout risque de dépendance. Mais dans l'ensemble, c'est la recherche de sensations, d'excitation et d'apaisement, qui constituerait le risque majeur d'addiction (Adès & al. Op.cit.).

## Conclusion

Pour conclure, la présente recherche indique que le jeu de hasard et d'argent est pratiqué par des jeunes de sexe masculin qui vivent moins en couple avec un faible niveau d'étude pour la majorité. Ce sont des joueurs constitués de jeunes scolarisés et déscolarisés, de jeunes avec une activité professionnelle plus ou moins rémunérées et d'autres au chômage. La moitié des joueurs enquêtés sont des joueurs problématiques rencontrant des difficultés liées à leur pratique du jeu qu'ils soient joueurs à risque modéré ou joueurs excessifs. Ils s'adonnent presque tous aux JHA en ligne ce qui dénote de la nocivité d'une telle pratique. L'étude note également que la recherche de sensation forte plus présente chez les hommes que les femmes est un facteur de la pratique du jeu problématique. Plus précisément, avec le test du khi carré ( $X^2$ ) à une valeur de 12,8 significative au risque d'erreur de .05. On admet que l'hypothèse selon laquelle, les joueurs chez qui s'observe la recherche de sensation forte sont plus enclins à développer des problèmes d'addiction aux jeux de hasard et d'argent que leurs homologues chez qui la recherche de sensation est faible, s'avère confirmée par les données du terrain.

Au regard de ces résultats, il importe de noter que le cadre actuel de la gestion des JHA dans nos régions sous-estime l'ampleur de l'addiction des jeunes, ouvrant la voie à des problèmes connexes tels que des troubles du comportement ou un passage à l'acte délictueux.

Dans la mesure où les JHA et les jeux en ligne touchent de plus en plus de citoyens, verrons-nous prochainement une *Realpolitik* s'installer dans la reconnaissance officielle de cette condition comme un véritable problème social ? (Suissa, 2013).



## Références Bibliographiques

- Addictions : Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of gambling studies*,  
Adès J, Belmas E, Costes J-M, Craipeau S, Lançon C, (2008). Jeux de hasard et d'argent :  
contextes et addictions. [Rapport de recherche] Institut national de la santé  
et de la recherche médicale (INSERM).268 p.
- Alexander T, Gordana P, Caroline D et Olivier S. (2020), Comportements de jeux  
d'argent au moment de l'entrée en vigueur de la LJAr Enquête auprès d'un  
public en situation de vulnérabilité : les jeunes hommes.
- American Psychiatric Association (1994), Diagnostic and Statistical Manual of Mental  
Disorders, 4th edition. Washington DC.
- American Psychiatric Association (2013), Diagnostic and Statistical Manual of Mental  
Disorders (5th Edition). Washington DC.
- Back, K., Lee, C., Stinchfield, R. (2011). « Gambling motivation and passion: a com-  
parison study of recreational and pathological gamblers », *Journal of  
Gambling Studies*, 27(3), 355-37
- Biron, J.-F., Bazargani, M. et Robitaille, É. (2017). La distribution spatiale du risque et  
de l'accessibilité aux appareils de loterie vidéo à Montréal. Direction  
régionale de santé publique, CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal.
- Biron, J-F. , Fournier, M. Houle, V. Nanhou, V. Lasnier, B. , Lemétayer, F. Nadon, S.  
Dufour, C. Cantinotti, M. et Nguyen, T. (2020), *La Mesure populationnelle de  
jeu préjudiciable : un instrument de surveillance des méfaits associés aux jeux de  
hasard et d'argent à l'échelle de la population*
- Bonnaire, C. (2015), « Jeux de hasard et d'argent chez le sujet adulte, quand la passion  
devient mortifère », *Psychotropes /2 (Vol. 21)*, p. 23-35. DOI  
10.3917/psyt.212.0023
- Browne, M. et Rockloff, M. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides  
evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioral Addictions*,  
7(2), 1-13.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M. & Gendron, A. (2012). Relation  
entre les jeux virtuels de hasard et d'argent et certaines conduites déviantes  
chez des jeunes du Québec. *Criminologie*, 45(2), 107-  
132.<https://doi.org/10.7202/1013722ar>
- Burlacu, S., Romo, L., Lucas, C., Legauffre, C. (2013). « La motivation pour les jeux de  
hasard et d'argent dans un groupe de joueurs français », *Annales médico-  
psychologiques*, 171, 410-
- Carayol (2015), Dieux et Démon du jeu, le Jackpot africain in jeune Afrique 23  
novembre 2015

- Choi, S.-W., Shin, Y.-C., Kim, D.-J., Choi, J.-S., Kim, S., Kim, S.-H., & Youn, H. (2017). Treatment modalities for patients with gambling disorder. *Annals of General Psychiatry*, 16. examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of gambling*
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index : Final report. Ottawa: Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.
- Germain, A. (1996). *L'ouverture de quatre bars éventuellement équipés de vingt appareils de loterie-vidéo aux Galeries Saint-Laurent : analyse de l'impact social*. Montréal : INRS
- Germain, A. (2001). *Impact de l'octroi de quatre permis de bar dans les galeries Saint-*
- Gisle, L. Drieskens S. (2019), *Pratique des jeux de hasard et d'argent*. Bruxelles, Belgique : Sciensano. Numéro de rapport : D//14.440/69. Disponible en ligne : [www.enquetesante.be](http://www.enquetesante.be)
- Goodman A (1990), *Addiction : definition and implications*. *British Journal of Addiction*, 85, 11, 1403-8.
- Gupta, R., Derevensky, J. (1998a). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and
- Gupta, R., Derevensky, J. (1998b). An empirical examination of Jacobs' General Theory of
- Isabelle Smith (2019) *Les comportements de jeu et l'illusion de contrôle chez des universitaires avec et sans maîtrise des statistiques et des probabilités* Thèse
- Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D, Besson J, Simon O (2012), *Le coût social du jeu excessif en Suisse*. Neuchâtel : Université de Neuchâtel.
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Gøtestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies*,
- Künzi, K., Fritschi, T., & Egger, T. (2004). *Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse*. Bern: Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien.
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Lachance, S., & Sylvain, C. (2000). Programme d'évaluation et de traitement des joueurs excessifs. Québec : Centre pour la prévention et le traitement du jeu et ministère de la Santé et des Services Sociaux du Québec.
- Lam, D. (2007). « An exploratory study of gambling motivations and their impact on the purchase frequencies of various gambling products », *Psychology & Marketing*, 24(9), 8 *Laurent. Avis*. Montréal : INRS Urbanisation, Culture et Société.



- Lee, C. K., Lee, Y., Bernhard, B. J., Yoon, Y. (2006). « Segmenting casino gamblers by motivations: a cluster analysis of Korean gamblers », *Tourism Management*, 27, 856-866.
- Loroz, P. S. (2004). « Casino gambling and aging consumers: overcoming barriers and reaping the benefits of experiential leisure consumption », *Journal of Hospitality & Leisure Marketing*,
- Martin CS, Clifford PR, Clapper RL (1992), « Patterns and predictors of simultaneous and concurrent use of alcohol, tobacco, marijuana, and hallucinogens in first-year college students » - In *Journal of Substance Abuse* 4 : 319-26
- Matlin, M. W. (2001). *La cognition. Une introduction à la psychologie cognitive.* (A.Brossard, Trans. D. Université Ed. 4th american ed.). Bruxelles: DeBoeck Université
- McGurrin, M. C. (1992). *Pathological gambling: Conceptual, diagnostic, and treatment issues.* Sarasota, FL, US: Professional Resource Press/Professional Resource Exchange.
- Mitchell, S. (1999) : « Measures of impulsivity in cigarette smokers and non-smokers » - In
- Nower, L., Blaszczynski, A. (2010). « Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers », *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 361-372.
- Platz, M., Millar, M. (2001). « Gambling in the context of other recreation activity: a quantitative comparison of casual and pathological student gamblers », *Journal of Leisure*
- Pomerleau, F. (1995) : « Individual differences in sensitivity to nicotine: implications for
- Psychopharmacology* 146 : 455-464
- Reith, G. (2006). *Research on the social impacts of gambling: Final report.* Edinburgh: Scottish Executive Social Research Retrieved from <http://www.scotland.gov.uk/Resource/Doc/143770/0036514.pdf>.
- studies*, 14: (4). 319-345.
- Suissa, . J. (2013). *La dépendance aux Jeux de hasard et d'argent comme problème social : pistes de réflexion et repères psychosociaux.*
- Tennina, S., Chawky, N. (2001). *Les suicides et le jeu excessif.* Montréal : Colloque sur les jeux de hasard.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13(3), 253-266.

- Valleur, M., & Bucher, C. (1997). *Le jeu pathologique*. Paris: PUF.
- Valleur, M., Cocina, I., Vénisse, J. L., Romo, L., Magalon, D., Fatséas, M., Chéreau-Boudet, I., Gorsane M.-A., Guilleux, A., Groupe JEU, Grall-Bronnec, M., Challet- Bouju, G. (2015). « Towards a validation of the three pathways model of pathological gambling », *Journal of Gambling Studies*, published online 16 May.
- Walker, M. B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261. doi:<http://dx.doi.org/acces.bibl.ulaval.ca/10.1007/BF01014652>
- Zuckerman, M. (1994). *Impulsive unsocialized sensation seeking: The biological foundations of a basic dimension of personality*. Washington, American Psychological Association.