

UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I

-----  
CENTRE DE RECHERCHE ET DE  
FORMATION DOCTORALE EN  
SCIENCES HUMAINES, SOCIALES  
ET EDUCATIVES  
-----

UNITE DE RECHERCHE ET DE  
FORMATION DOCTORALE EN  
SCIENCES DE L'ÉDUCATION ET  
INGENIERIE EDUCATIVE



THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I

-----  
POST GRADUATE SCHOOL FOR  
THE SOCIAL AND EDUCATIONAL  
SCIENCES  
-----

DOCTORAL UNIT RESEARCH  
AND TRAINING IN SCIENCE OF  
ÉDUCATION AND EDUCATIONAL  
ENGINEERING

**LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT AU  
CAMEROUN : ANALYSE DE L'IMPACT DU  
PHENOMENE EN EDUCATION.  
LE CAS DE LA VILLE DE YAOUNDE**

Mémoire soutenu le 22 octobre 2019 en vue de l'obtention d'un master en Enseignements  
Fondamentaux en Education

*SPECIALITE : Sociologie et anthropologie de l'éducation*

Par

**Junior Bertrand NGA**

*Licencié en sociologie*



**Jury :**

Qualités	Noms et grade	Universités
Président	ZAMBO BELINGA Joseph-Marie, Pr	UYI
Rapporteur	NNA NTIMBAN Albert, CC	UYI
Examineur	BIOS NELEM Christian, CC	UYI

## **AVERTISSEMENT**

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

Par ailleurs, le Centre de Recherche et de Formation Doctorale en Sciences Humaines, Sociales et Éducatives de l'Université de Yaoundé I n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans cette thèse ; ces opinions doivent être considérées comme propres à leur

## **DEDICACE**

*À ma famille*

## REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ici mes profonds remerciements à mon encadreur, Dr. NNA NTIMBAN Albert, pour sa grande disponibilité, son écoute attentive et ses conseils toujours précieux, qui ont conduit à l'aboutissement de ce travail.

Nos remerciements vont ensuite à l'endroit des enseignants du département des Enseignements fondamentaux en éducation, pour la qualité des enseignements et de l'encadrement reçus.

J'exprime ma reconnaissance au Pr. MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre de l'Université de Lumière (Lyon2) pour les documents et informations qu'il a bien voulu mettre à notre disposition.

Exprimons également notre reconnaissance aux docteurs BITOGO Joseph Blaise et TSANGA NDOMO Christelle Laure, pour leurs conseils édifiants, remarques et suggestions, qui ont permis d'enrichir ce travail de recherche.

Je voudrais enfin, témoigner ma gratitude à mes parents, frères et sœurs pour leur immense réconfort et leur assistance logistique.

À tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce travail de mémoire, qu'ils trouvent ici la preuve que leur appui n'aura pas été vain.

## **SOMMAIRE**

<b>DEDICACE.....</b>	<b>ii</b>
<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>iii</b>
<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>iv</b>
<b>LISTE DES ABREVIATIONS, DES ACRONYMES ET DES SIGLES.....</b>	<b>vi</b>
<b>RESUME.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>INTRODUCTION GENERALE.....</b>	<b>1</b>
I. MOTIVATIONS ET INTERET DU SUJET.....	2
II. PROBLEME.....	5
III. PROBLEMATIQUE.....	6
IV. METHODOLOGIE.....	21
V. PRECISION CONCEPTUELLE.....	35
VI. PLAN DU TRAVAIL.....	39
<b>PREMIERE PARTIE : LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....</b>	<b>40</b>
<b>CHAPITRE I : ETAT DES LIEUX DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....</b>	<b>42</b>
I. QUELQUES REPERES SOCIOHISTORIQUES DU JEU AU CAMEROUN.....	43
II. LES JHA AU CAMEROUN : LE DEVELOPPEMENT D'UNE PRATIQUE DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....	48
III. LA TYPOLOGIE DES JOUEURS ET LES TYPES DE JEUX DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....	54
IV. LES FACTEURS EXPLIQUANT LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....	60
<b>CHAPITRE II : LES ACTEURS ET LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....</b>	<b>65</b>
I. LES REPRESENTATIONS SOCIALES DU JEU PAR LES ADOLESCENTS.....	66
II. LA SOCIALISATION DES ACTEURS AU JEU.....	80
III. LE CONTROLE SOCIAL ET L'ENCADREMENT PARENTAL DANS LA PRATIQUE DES JHA.....	86
<b>DEUXIEME PARTIE : LES JHA : INCIDENCES ET RESULTAT D'UNE SOCIETE EN DELIQUESCENCE.....</b>	<b>89</b>
<b>CHAPITRE III : LES INCIDENCES DE LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....</b>	<b>91</b>
I. LES INCIDENCES PSYCHOLOGIQUES : LE DEVELOPPEMENT DE LA NEVROSE.....	92
II. LES INCIDENCES DES JHA EN MILIEU SCOLAIRE.....	98
III. LES INCIDENCES SOCIALES DE LA PRATIQUE DES JHA.....	102
<b>CHAPITRE IV : LES JHA : LE RESULTAT D'UNE SOCIETE QUI PROMeut LA DELIQUESCENCE.....</b>	<b>107</b>
I. DE LA DELIQUESCENCE MORALE ET CULTURELLE.....	108
II. DE LA DELIQUESCENCE POLITIQUE ET CRISE DE L'ETAT.....	116
III. DE LA DELIQUESCENCE SOCIALE.....	124
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>131</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>140</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>149</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>156</b>

## **LISTE DES ABREVIATIONS, DES ACRONYMES ET DES SIGLES**

**APA** : American Psychiatric Association

**DSM** : Manuel Diagnostique et statistique des troubles mentaux

**JHA** : Jeux de Hasard et d'Argent

**IEP** : Institut d'Eco-Pédagogie

**MAS** : Machine À Sous

**MINADT** : Ministère de l'administration territoriale et de la décentralisation

**ONG** : Organisation Non Gouvernementale

**PMU** : Pari Mutuel Urbain

**PMUC** : Pari Mutuel Urbain Camerounais

**PUF** : Presses Universitaire de France

**PUM** : Presses de l'Université de Montréal

**RCJ** : Royal Camerounaise des Jeux

**SMS** : Short Message System

**TIC** : Technologie de l'Information et de la Communication

**TOC** : Trouble Obsessionnel Compulsif

**TP** : Trouble de la Personnalité

**USSD** : Unstructured Supplementary Service Data

## LISTE DES TABLEAUX

<b>Tableau 1 : Classification des jeux selon CAILLOIS .....</b>	<b>12</b>
<b>Tableau 2 : répartition de l'échantillon par catégorie de joueurs .....</b>	<b>57</b>

## RESUME

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) se sont considérablement développés ces dernières années. Les mécanismes qui conduisent à cette pratique sont encore inconnus au Cameroun. Ils occupent dans le paysage culturel de ce pays une place de choix et concernent toutes les couches sociales ; les adultes, les salariés et les non-salariés, les adolescents et même la jeunesse scolaire sont touchés par ce phénomène qui entraîne de multiples conséquences à tous les niveaux et particulièrement en éducation. Les efforts pour réguler ces activités de divertissements sont inefficaces et ces pratiques portent encore l'empreinte de la banalité. Ces pratiques ludiques ont des implications à la fois politique, économique, sociale et culturelle.

Appréhendé comme un phénomène social total, ce travail sur les JHA s'appuie sur plusieurs grilles théoriques à savoir : l'assistance pédagogique, la théorie des représentations sociales et la théorie psychanalytique de Freud à travers la névrose obsessionnelle. Cette configuration implique pour nous d'aborder non pas un aspect particulier de la pratique comme le font l'approche médicale et l'approche psychanalytique, mais plutôt combiner les différentes théories et approches méthodologiques issues des disciplines différentes pour une saisie complète du phénomène. En effet, le caractère multifactoriel des pratiques ludiques en actions dans la ville de Yaoundé doit être abordé dans sa diversité et dans sa globalité.

Cette analyse sur la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents de la ville de Yaoundé nous apprend que : comme dans des nombreuses sociétés, les jeux de hasard et d'argent font partie intégrante de la culture camerounaise. Ils sont pratiqués à des fins de socialisation, d'identification, d'intégration et de divertissement. Quand cette pratique devient excessive, elle entraîne des conséquences sérieuses sur la jeunesse scolaire et peut expliquer les phénomènes comme la déviance, l'échec scolaire, la déperdition scolaire et une fracture dans la chaîne des valeurs. Elle implique donc de la part de l'adolescent une pluralité de logiques, compte tenu du fait que le principe ludique récréatif est remis en cause, car cette activité est le fruit d'une construction. Ils découlent d'un processus d'interaction réciproque et d'un ensemble de stratégies des différents acteurs en situation de jeu.

**Mots clés :** Jeu, hasard, argent, Addiction/Dépendance, Education

## ABSTRACT

Gambling is considerably grown in recent years. The complexity of the mechanisms that lead to this practice are still much unknown in Cameroon. They occupy a place of choice in the cultural landscape of this country and concern all social strata; adults, salaried and no-salaried workers, adolescents and school youth are affected by this phenomenon, which has multiple consequences at all levels, particularly in education. Efforts to regulate these practices still bear the imprint of banality. This phenomenon has political, economic, social and cultural implications.

As a total social phenomenon, this work on the gambling relies on several theoretical grids namely: the pedagogical assistance, the theory of social representations and the psychoanalytic theory of FREUD through the obsessional neurosis. This configuration implies for us not to approach a particular aspect of the practice as do the medical and the psychoanalytic approach, but rather to combine the different theories and methodological approaches from different disciplines for a complete seizure of the phenomenon. Indeed, the multifactorial nature of the action oriented practices in the city of Yaounde must be approached in their diversity and in their entirety.

This analysis on the practice of gambling of adolescents in the city of Yaounde tells us that: as in many societies, gambling is an integral part of the Cameroonian culture. They are practiced for the purposes of socialization, identification, integration and recreation. When this practice becomes excessive, it has serious consequences for school youth and can explain phenomena such as deviance, school failure, school dropout and a fracture in the value chain. It therefore implied on the part of the adolescent a plurality of logics, considering that the playful recreational Principle is questioned because this activity is the result of a construction. They arise from a process of reciprocal interactions and a set of strategies of the different actor in a game situation.

**Keywords :** Gambling, Addiction, Education

## **INTRODUCTION GENERALE**

## I. MOTIVATIONS ET INTERET DU SUJET

L'idée de mener une recherche sur la question des jeux de hasard et d'argent et de leur impact dans le champ éducatif vient de ce à quoi nous avons été confrontés. En effet, les jeux de hasard et d'argent font partie intégrante de la culture ludique de nombreuses sociétés. Avec le développement technologique, ceux-ci connaissent un développement constant accompagné par l'engouement qu'ils suscitent dans les sociétés humaines. Appréciée par la grande majorité du public, c'est une activité récréative, un loisir qui répond aux besoins de divertissement, de curiosité et de détente<sup>1</sup>. Cependant, c'est une activité qui mène à la dépendance et il est parfois difficile de s'en défaire. Cette pratique est en mesure d'entraîner des conséquences néfastes pour l'individu qui s'y adonne et pour son entourage. Les élèves, qui pour la plupart sont des mineurs, constituent une population sensible et ils méritent donc une attention particulière.

Le jeu est, dans son essence, une activité ludique ancrée dans les consciences des populations de la société camerounaise et la pratique des jeux de hasard et d'argent constitue un aspect social de premier ordre. Les profondes mutations sur les plans politiques, économiques et socio-culturels, l'impact de la mosaïque culturelle et l'ouverture au reste du monde ont favorisé le développement d'une multitude de pratiques socioculturelles qui ont eu des conséquences à la fois positives et négatives. Dans le domaine de l'éducation, ces transformations sont porteuses d'un ensemble d'effets pervers<sup>2</sup> parmi lesquels : le développement de la cybercriminalité, les aspects négatifs des réseaux sociaux et l'expansion des pratiques comme celle des jeux de hasard et d'argent. Cette pratique fait l'objet de notre réflexion dans la mesure où, un regard porté sur la société camerounaise laisse entrevoir la prégnance des jeux de hasard et d'argent sur plusieurs plans. Les mineurs, les adolescents, les salariées et les non-salariés s'y adonnent et on observe une certaine constance. Cette pratique est un problème sans frontière et est présente dans toutes les sociétés et les communautés humaines.

---

<sup>1</sup> Annie SAVARD, « Le développement d'une pensée critique envers les jeux de hasard et d'argent par l'enseignement des probabilités à l'école primaire : vers une prise de décision », thèse de doctorat, Québec, Université de Laval, 2008, p.2 ; Valérie BEAUREGARD, « Des jeux de hasard et d'argent en détention ? L'état de la situation dans les pénitenciers fédéraux du Québec », Thèse de doctorat, Québec, Université de Montréal, 2012.

<sup>2</sup> Raymond BOUDON, *Effets pervers et ordre social*, Paris, Presses Universitaires de France, 1979.

D'une manière générale, la société contemporaine dans son évolution est marquée par des désordres, des crises<sup>3</sup>, des ruptures et bouleversements de tout ordre dans les chaînes de valeurs. La littérature sur la question parle de crise du lien social<sup>4</sup>, de « pertes de repères », d'affaiblissement des normes et valeurs ou encore de fractures sociales. Tous ces concepts et ces expressions font référence à une difficulté à ériger le lien social de notre société. La société contemporaine est une société qui produit des biens et participe à un certain degré à l'expansion des richesses à la fois matérielles et humaines. Cette société qui crée des conditions de vie moins cruelles pour la plupart des gens, n'offre pas l'image d'une plus grande satisfaction, d'un plus grand bonheur pour un plus grand nombre d'individus<sup>5</sup> ; « *Les gens sont mécontents, grognent, protestent, les conflits sont incessants* »<sup>6</sup>. Ces différents bouleversements, crises et protestations suscitent en nous un certain nombre d'interrogations. Dans le champ de l'éducation<sup>7</sup>, ces différentes crises et désordres concernent la question des valeurs. Aucune société ne peut exister sans un ensemble de valeurs qui orientent les actions des individus et les rendent plus cohérents, et c'est cet ensemble de valeurs, ce système de fins acceptés par tous qui souffre de déliquescence.

Les recherches scientifiques sur la question montrent que certains groupes sociaux sont susceptibles de développer des problèmes de jeu<sup>8</sup> ; nous avons : les salariés, les non-salariés, les étudiants et les élèves. La pratique des jeux de hasard et d'argent est donc en forte croissance et elle résulte de la conjugaison d'une pluralité de facteurs à la fois endogènes et exogènes. Elle doit ainsi être appréhendée comme un fait social total<sup>9</sup>. L'influence de cette pratique a ainsi un

---

<sup>3</sup> Les différentes crises auxquelles la société contemporaine fait face impliquent l'ensemble de la société globale. Nous avons en outre, la crise des valeurs, la crise des liens sociaux, la crise du travail par la perte du sens premier du travail, la crise politique par les aliénations politiques. Tout ceci se résume par la personnalité des êtres humains, la structure et la cohésion de l'organisation sociale.

<sup>4</sup> Serge PAUGAM, *Le lien social*, Paris, PUF, Collection Que sais-je ?

<sup>5</sup> Cornélius CASTORIADIS, « la crise de la société moderne », conférence de Tunbridge Wells, Solidarity, 1966 in « Capitalisme moderne et révolution, T2 », 18 Octobre 1979.

<sup>6</sup>*Ibid.*, p. 2.

<sup>7</sup> L'éducation se présente donc comme l'un des domaines clés dans une société, et l'investissement en matière d'éducation connaît une forte croissance au Cameroun depuis cette dernière décennie. Nous pouvons expliquer ceci par la prise de conscience des différents dirigeants camerounais de l'importance d'une population instruite et des différents rendements qu'elle est en mesure de fournir. A ce propos, Le budget du Cameroun en matière d'éducation est continuellement à la hausse. Il est passé de 531,433 milliards en 2016 à 637 milliards en 2018 selon la loi des finances de l'exercice budgétaire de 2018. Ce domaine n'échappe pas néanmoins aux différents changements qui affectent la société globale. En effet, l'expansion du numérique par exemple a entraîné une grande évolution dans la transmission de l'information dans le domaine de la communication, il a amélioré le processus d'Enseignement/Apprentissage et la numérisation de nombreux contenus en éducation.

<sup>8</sup> Annie Savard, *op cit.* ; Valérie BEAUREGARD *op cit*

<sup>9</sup> Marcel MAUSS, *Essai sur le don, forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, PUF, collection Quadrige, 2007.

impact significatif sur le devenir de la jeunesse en particulier, mais aussi sur la société globale. L'intérêt de ce travail peut se situer à deux niveaux :

D'abord l'actualité de la question. Le jeu de hasard et d'argent est une question actuelle au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier. L'observation de la société camerounaise laisse entrevoir la place-forte que la pratique du jeu occupe aujourd'hui. Nous avons entre-autres les paris hippiques, sportifs, les jeux de casinos et le plus récent, les paris en ligne. Les institutions de jeux s'implantent ici et là, investissant toute la ville de Yaoundé. Pourtant, malgré la prolifération des institutions de jeu dans la ville de Yaoundé et des différents effets qu'ils entraînent dans les pays développés, les études sur la question sont encore au stade embryonnaire en Afrique noire en général et au Cameroun en particulier. Cette problématique est sans aucun doute inédite dans le champ des sciences de l'éducation, une discipline qui continue d'explorer des problématiques longtemps explorées par des chercheurs.

Plusieurs raisons peuvent expliquer cette situation de production des connaissances dans le champ de l'éducation. En effet, l'actualité des objets de recherche et leurs pertinences sont le reflet du champ de la recherche. À ce propos, souligne BOURDIEU, la « *valeur d'un objet de recherche dépend des intérêts du chercheur. [...] les techniques les plus rudimentaires de la sociologie de la connaissance feraient voir qu'il existe, en chaque société, à chaque moment, une hiérarchie des objets d'étude légitimes* »<sup>10</sup>. Les chercheurs dans le domaine des sciences de l'éducation orientent pour la plupart, leurs travaux autour des problématiques comme celle de l'Enseignement/Apprentissage, les manuels scolaires, l'abandon scolaire, les performances scolaires, la formation continue ou encore les curricula. Pourtant, le Cameroun comme un bon nombre de pays en Afrique, est affecté par de nombreuses mutations ; de nouvelles mutations qui entraînent de nouvelles problématiques tant au niveau de la société globale, que dans le champ de l'éducation. Même si « *Chaque discipline explore préférentiellement les thèmes qu'elle juge les plus intéressants et les plus dignes d'attention* »<sup>11</sup>, en tant que jeune chercheur préoccupé par les problèmes contemporains en éducation, nous avons choisi de polariser notre réflexion sur cet objet qui porte encore l'empreinte de la banalité au Cameroun. Comme l'observe si bien MARTIGNONI-HUTIN : « *les pratiques observées par le sociologue sont*

---

<sup>10</sup> Pierre BOURDIEU, *Un art moyen*, Paris, Minuit, 1965, p. 17.

<sup>11</sup> Pierre PARLEBAS, *Éléments de sociologie du sport*, Paris, PUF, 1986, p. 21.

*souvent banales, ambivalentes, molles. Elles n'ont pas toujours la pureté souhaitée par celui qui cherche absolument à prouver leur fécondité culturelle »<sup>12</sup>.*

Le second intérêt de ce travail se situe dans la posture qu'il tend à adopter. Il ne s'agit pas d'analyser la pratique des jeux de hasard et d'argent sous un angle restrictif à l'image des approches médicales qui se contentent d'expliquer le phénomène comme une pathologie, une maladie qui nécessite un traitement, ou encore des approches Psycho-cognitives qui expliquent le phénomène à travers leurs caractères cognitifs. Nous nous proposons d'adopter une posture différente qui nous permettra d'appréhender la question du jeu de hasard et d'argent dans sa complexité<sup>13</sup>. Nos analyses s'inscrivent dans une approche nouvelle, à savoir l'explication et la compréhension de la pratique des jeux de hasard et d'argent à travers une mise en relation de plusieurs approches méthodologiques et des théories issues de disciplines différentes. Il s'agit en effet d'appréhender le phénomène dans ses facettes les plus singulières. Une compréhension et une analyse des différents mobiles, des mécanismes de développement et les incidences qu'a ce type de pratique sur l'individu en particulier et sur le champ de l'éducation en général constituent pour nous un intérêt de premier ordre dans une perspective à la fois pratique et empirique.

Nous pouvons ainsi comprendre qu'en ramant à contre-courant des méthodes d'appréhensions traditionnelles de la pratique des jeux de hasard et d'argent, nous essayons de montrer que ce travail sur la pratique des jeux de hasard et d'argent des élèves de la ville de Yaoundé va au-delà de la simple composante récréative et clinique, mais est surtout motivé par un ensemble de représentations et d'aspects sociocognitifs qui sont la base des interactions réciproques.

## **II. PROBLEME**

Les jeux de hasard et d'argent sont des phénomènes internationaux. Ils sont omniprésents dans de nombreuses sociétés où ils influencent grandement les cultures populaires. Ils ont connu une forte croissance due aux différentes législations et au développement des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) qui ont permis leur diffusion. Dans son quotidien, l'individu perçoit de multiples informations relatives au jeu (des publicités à la télévision comme le loto, les paris sportifs en ligne diffusé à travers les

---

<sup>12</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *Faites vos jeux : Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, L'Harmattan, collection logique sociale, 1993, p. 20.

<sup>13</sup> Jacob AMNON SUISSA, *Le jeu compulsif : vérités et mensonges*, Montréal, Fides, 2005.

téléphones mobiles). Ces informations mettent en scène une certaine vision de changement, d'enrichissement et de réussite avec divers slogans « *un jour, vous allez peut-être gagner* », « *Jouer votre passion* » et « *Devenez riche avec 100 F* ».

Nonobstant l'interdiction et les efforts de régulation de cette pratique dans certains milieux, les jeux de hasard et d'argent se développent dans la société camerounaise. C'est ainsi qu'on assiste au développement et à la prolifération des entreprises de jeu durant ces dix dernières années, notamment les paris en milieu sportif. Les entreprises telles que *Premier BET*, *Super Goal*, *Roisebet* et *BET* se sont développées et implantées dans les grands carrefours et les points stratégiques de la ville de Yaoundé.

De plus, avec la législation sur le contrôle des jeux mise en place par le système étatique camerounais afin de réguler cette pratique, les élèves du secondaire, dont la plupart sont des mineurs, sont exposés à cette pratique qui entraîne de nombreuses incidences. Comment donc comprendre qu'au Cameroun, malgré l'existence d'une législation en matière de jeu de hasard et de divertissement, que la jeunesse scolaire s'adonne à cette pratique aussi librement ? Il est donc essentiel de mieux comprendre comment ces activités s'immiscent dans la vie des adolescents de la ville de Yaoundé et comment elles influent au contexte social dans lequel ils évoluent<sup>14</sup>. Analyser la question de la pratique des jeux de hasard et d'argent par les élèves nous permettra de comprendre ainsi le comment et le pourquoi des choses et de mesurer le degré d'incidence de cette pratique dans le champ de l'éducation.

### III. PROBLEMATIQUE

La recherche dans les sciences de l'éducation est marquée par l'empreinte de l'interdisciplinarité. Cette interdisciplinarité s'exprime par la pluralité des approches pour une thématique déterminée. Aussi,

*Lorsqu'un chercheur entame son travail, il est peu probable que le sujet traité n'ait jamais été abordé par quelqu'un d'autre auparavant, au moins en partie ou indirectement [...] tout travail de recherche s'inscrit dans un continuum et peut être situé dans ou par rapport à des courants de pensée qui le précèdent et l'influencent. Il est donc normal qu'un chercheur prenne connaissance des travaux antérieurs qui portent sur des objets comparables*

---

<sup>14</sup> Annie-Claude SAVARD, Danielle TURCOTTE et Joël TREMBLAY, « La première fois que j'ai joué... » : L'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent », *Journal of Gambling Issues*, Numéro 32, 2016, p. 44.

*et qu'il soit explicite sur ce qui rapproche et sur ce qui distingue son propre travail de ces courants de pensée*<sup>15</sup>.

Il est donc primordial pour nous de définir les contours de notre travail.

Notre travail s'inscrit dans le champ des sciences de l'éducation. Autrement dit, nous cherchons à aborder la question des jeux de hasard et d'argent en tant qu'un problème contemporain de l'éducation à travers une analyse des liens de causalité et des effets existants entre cette problématique et le champ éducatif dans son caractère global. A ce propos, notons avec ARON que « *tous les phénomènes humains sont d'une manière ou d'une autre, sociaux puisqu'ils se produisent à l'intérieur de collectivités qui ne sauraient manquer de les influencer* »<sup>16</sup>. Une analyse des représentations sociales du jeu des différents sujets actants nous permettra de comprendre l'influence de cette pratique sur la jeunesse scolaire de la ville de Yaoundé.

Il est question pour nous de démontrer que la pratique des jeux de hasard et d'argent a des incidences significatives sur le rendement scolaire des jeunes du secondaire, et contribue au développement des phénomènes comme l'échec scolaire, la déperdition scolaire, les violences et les déviances.

Au Cameroun, les problèmes d'éducation tendent à prendre de l'ampleur et une pratique excessive des JHA se présente comme l'un des facteurs favorisant et expliquant cette situation. La revue de la littérature qui gravite autour de ce phénomène est considérable et surtout impressionnante. Elle marque l'empreinte du phénomène dans la société contemporaine et bon nombre d'auteurs et de chercheurs s'y sont penchés de près ou de loin. Ce travail nous permettra de mettre en exergue la différence des approches entre ces auteurs et la nôtre.

En effet, la question des jeux de hasard et d'argent donne place à divers discours qui s'appuient sur un ensemble de théories. La réalité de l'abondance des sources de documentations nous emmène à en choisir un certain nombre et d'en écarter d'autres, dans la mesure où il est temporellement impossible d'analyser l'ensemble des écrits sur la question à l'intérieur d'une seule revue de la littérature. Nous avons donc défini un certain nombre de critères afin de guider notre choix. Ces critères tiennent compte de la pertinence des documents consultés et surtout de leur accessibilité. Une importante liste d'ouvrages fut dressée à travers

---

<sup>15</sup> Luc VAN CAMPENHOUT, Jacques MARQUET et Raymond QUIVY, *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris DUNOD, 2004, p. 42.

<sup>16</sup> Raymond ARON, *Introduction à la philosophie de l'histoire*, Paris, Gallimard, 1948, p. 284.

un ensemble de mots clés comme « *jeu pathologique* », « *Gambling* », « *jeu excessif* » et « *jeu de hasard et d'argent* ».

Les travaux scientifiques existant sur la question des jeux de hasard et d'argent sont pour la grande majorité des travaux des psychanalystes et des psychologues qui proposent une importante littérature sur la thématique et qui pour la plupart appréhendent le phénomène dans son aspect médical et clinique avec pour finalité de proposer des trajectoires thérapeutiques. Au cours de notre période de lecture<sup>17</sup>, nous avons dégagé différentes approches sur la question des jeux de hasard et d'argent. Nous avons donc entre-autres :

### **L'approche théologico-morale**

C'est un discours plein de méfiance envers le jeu en général et les jeux de hasard et d'argent d'une manière spécifique pour des raisons à la fois théologiques et morale. La question des jeux a été abordée par les hommes d'Eglise et les théologiens tout au long du 17<sup>ème</sup> siècle. Elle a été repensée afin de mettre sur place une ligne de conduite, dans la mesure où cette pratique allait à l'encontre des prescriptions bibliques et morales qui interdisaient tout jeu de hasard et d'argent sous toutes ses formes. BRENGUES va plus loin dans son analyse quand il opère une distinction entre les hommes d'Eglise et les laïcs. En ce qui concerne les hommes de Dieu, les JHA sont interdits d'une manière indéniable. Il affirme à ce sujet : « *La robe est incompatible avec la pratique du jeu [...] en ce qui concerne les laïcs, le jeu ne doit pas aller au-delà du divertissement* ». <sup>18</sup>

De plus, ce discours concentre ses critiques sur les conséquences sociales néfastes des JHA, car cette pratique est accusée d'encourager deux vices humains à savoir l'avarice et l'oisiveté. « *Les jeux de hasard et d'argent quelles que furent leurs variations historiques, culturelles, ou sociales ont le plus souvent été marqués par des stigmatisations d'ordre moral* »<sup>19</sup>, il reconnaît ainsi l'existence d'un jeu dit « *excessif* » qui est considéré comme un péché que la religion doit combattre. Pour CAILLOIS<sup>20</sup>, le jeu occupe une fonction sociale et

---

<sup>17</sup> Nous avons choisi d'orienter notre revue de la littérature sur les différentes approches des jeux de hasard et d'argent pour des raisons méthodologiques afin de cerner les divers discours issus des différents domaines de la recherche et surtout parce qu'elle nous permet de retracer le phénomène des pionniers jusqu'à nos jours et de suivre les différentes formes et aspects que les jeux de hasard ont eu à travers le temps.

<sup>18</sup> Jacques BRENGUES, « La casuistique du jeu », in *le jeu au XVIII<sup>e</sup> siècle. Actes du colloque d'Aix-en-Provence*, Centre Aixois d'études et de recherche sur le XIII<sup>e</sup> siècle, 1976, p. 21.

<sup>19</sup> Claudia DUBUIS, « Les jeux d'argent, un simulacre ? La construction savante d'une représentation ordinaire et ses effets », *Tsantsa*, volume 5, 2000, p. 51.

<sup>20</sup> Pour Roger CAILLOIS, le jeu sert à transformer l'instinct en social et le naturel en culture. Il met en évidence les différents rapports étroits qui existent entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale. Il traduit et

économique. Cependant, celui-ci nie certaines valeurs culturelles, dans la mesure où cette activité est soupçonnée de développer la paresse, le fatalisme et la superstition<sup>21</sup>. Il se demande par la suite si ce phénomène n'est pas la caractéristique des sociétés intermédiaires n'ayant pas encore accédé à une vie collective fondée sur des institutions où la concurrence réglée et la compétition organisée joue un rôle essentiel<sup>22</sup>. La passion du jeu est donc une forme de cupidité et de paresse mutuelle de l'homme<sup>23</sup>.

### **L'approche philosophique**

Le jeu a une place dans la philosophie. En effet, les auteurs comme ARISTOTE<sup>24</sup> ont déjà théorisé la question. Pour lui, le jeu n'est pas une activité à part entière, mais un délassement qui n'a pas sa fin en soi, mais bien dans la véritable activité<sup>25</sup>. Le discours philosophique sur le jeu a donc pour but de définir l'activité ludique et à dresser une typologie des différents jeux dans l'espace et dans le temps en prenant en compte la situation géographique et les diverses cultures. Un certain nombre d'auteurs ont marqué cette approche de la question du jeu. Nous avons entre autres :

Emmanuel KANT : il est le premier à appréhender le jeu comme objet philosophique. Cet auteur range le jeu parmi les plaisirs de sensations qu'il oppose au plaisir de la réflexion. Pour lui, c'est la vitalité de l'homme qui le pousse à jouer et à y trouver de la satisfaction<sup>26</sup>.

Blaise PASCAL : pour cet auteur, le jeu est un culte, une idolâtrie. Il affirme à ce propos que :

*Tel homme passe sa vie sans ennui en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche : un amusement languissant et sans passion l'ennuiera. Il faut qu'il s'y échauffe et qu'il se pipe lui-même, en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion, et qu'il*

---

développe « des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation » in Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris Gallimard, 1967.

<sup>21</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 122.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Jean DUSAULX, *De la passion du jeu depuis le temps les plus anciens jusqu'à nos jours*, Paris, SE, 1779.

<sup>24</sup> ARISTOTE, *Ethique à Nicomaque*, Paris, Vrin, 1990

<sup>25</sup> ISERM, *Jeux de hasard et d'argent : Contextes et addictions*, Paris, 2008.

<sup>26</sup> Emmanuel KANT, *Critique de la faculté de juger*, 1790. Première édition.

*excite cela son désir, sa colère, sa crainte, pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé*<sup>27</sup>.

Le jeu revêt alors pour l'individu non seulement un amusement, mais aussi une passion qui repose sur un certain nombre de critères. Le jeu aurait donc pour fonction le détournement de l'ennui de l'homme car celui-ci est socialisé à être actif en permanence afin d'échapper à l'angoisse de sa condition de mortel.

Friedrich SCHILLER quant à lui, conçoit le jeu comme un vecteur d'harmonie dans l'homme, de beauté et d'équilibre à la fois spirituel et physique. L'homme qui joue est conçu dans sa totalité et, avec l'amour, c'est le lieu où il est le plus complet<sup>28</sup>. Pour lui, « *L'homme n'est pleinement homme que quand il joue* »<sup>29</sup>. Il marque ainsi la reconnaissance des jeux reposant sur l'aléa et fortement décriés dans leur ensemble car synonyme de vice et opposé de la vertu. Jusqu'à leurs travaux, le jeu était essentiellement perçu comme une activité mineure<sup>30</sup>.

Roger CAILLOIS dans sa posture de philosophe, effectue une classification<sup>31</sup> des jeux en fonction de l'attitude du joueur. Il met ainsi en évidence quatre catégories à savoir :

- *Argôn*<sup>32</sup> : ici, le jeu fait référence à l'idée de compétition,

*« c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur. Il s'agit donc chaque fois d'une rivalité qui porte sur une seule qualité (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité, etc.), s'exerçant dans les limites définies et sans aucun recours extérieurs, de telle façon que le gagnant apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits »*<sup>33</sup>.

En effet au départ, les joueurs sont tous en égalité, mais cette égalité n'est jamais totale. Ce qui motive le joueur c'est de se prouver à lui-même qu'il est fort et pas seulement battre l'autre. Ceci implique donc un entraînement de qualité et soutenu, une attention particulière, des efforts assidus et une volonté de vaincre sans précédent.

---

<sup>27</sup> Blaise PASCAL, « Divertissement », in *Les pensées*, Paris, Guillaume DESPREZ, 1969, p. 3.

<sup>28</sup> Colas DUFLO, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.

<sup>29</sup> Friedrich SCHILLER, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, 2000.

<sup>30</sup> Elisabeth BELMAS, *Jouer autrefois, Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> Siècle)*, Seyssel, Edition Champ Vallon, 2006, p. 7.

<sup>31</sup> Il existe une multitude et une variété infinies des jeux. Les jeux présentent une panoplie d'aspects différents qu'ils poussent à plusieurs points de vue. Roger Caillois a pu trouver une manière de classer tous les jeux en tenant en compte de leurs diversités dans les différentes cultures

<sup>32</sup> *Argon* est un mot grec qui désignait un concours artistique ou sportif organisé dans la Grèce antique à l'occasion des cérémonies religieuses.

<sup>33</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 30.

- L'Aléa<sup>34</sup> ou le hasard : le jeu est fondé sur une décision qui ne dépend pas des joueurs. Le ressort unique de ses jeux repose sur l'arbitraire pur et *à priori*, tous les joueurs ont une même chance de succès. En effet,

*L'aléa marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort. Il risque un enjeu.»<sup>35</sup>*

Dans cette optique, le joueur se contente d'essayer d'équilibrer le risque et le profit

- Le *Mimicry*<sup>36</sup> ou le simulacre : ici, le jeu fait référence aux jeux de fiction ou d'imitation. Le joueur va endosser un rôle, il va faire semblant à être quelque chose que ce qu'il est en réalité. En effet, « *Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (...) du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif* »<sup>37</sup>. Autrement dit, le joueur peut incarner un rôle, ou le jouer par procuration. Le ressort du jeu repose donc sur une dissimulation du personnage social et sur la libération de l'imagination permise par le masque qui favorise l'expression d'un plan de la personnalité.<sup>38</sup>

- L'*Ilinx*<sup>39</sup> ou le vertige : le jeu fait référence à des pratiques, des activités susceptibles d'amoindrir ou de détruire pour un instant la stabilité de la perception qui se base sur la poursuite d'un vertige. Autrement dit, c'est une :

*tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie<sup>40</sup>.*

CAILLOIS nous propose le tableau ci-dessous pour résumer et classifier les jeux.

---

<sup>34</sup> En latin, l'Aléa renvoie à des *dés* et signifie la chance, le hasard.

<sup>35</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 35.

<sup>36</sup> Le *Mimicry* est un mot créé par le Biologiste Henry WALTER BATES et qui signifie « mimétisme ».

<sup>37</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 39.

<sup>38</sup> Collectif IEP, « Typologie des jeux », in tous éducateurs ! répertoire d'outils créés par les formateurs de l'institut d'Eco-pédagogie, 2013, url : <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article407>.

<sup>39</sup> En Grec, l'*Ilinx* signifie « *tourbillon d'eau* ».

<sup>40</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 45.

**Tableau 1 : Classification des jeux selon CAILLOIS**

**Classification des jeux de Roger Caillois**

	<i>AGÓN</i> (compétition)	<i>ALEA</i> (chance)	<i>MIMICRY</i> (simulacre)	<i>ILINX</i> (vertige)
<i>PAIDIA</i> Vacarme Agitation Fou rire	Courses Luttes etc. Athlétisme	non régliées	Comptines Pile ou face	« Tournis » enfantin Manège Balançoire Valse
cerf-volant solitaire réussite Mots croisés	Boxe Escrime Football	Billard Dames Échecs	Pari Roulette	Volador Attractions foraines Ski Alpinisme Voltige
<i>LUDUS</i>	Compétitions sportives en général	Loteries simples, composées ou à report	Théâtre Arts du spectacle en général	

*N.B.* Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Source : Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard

Cette classification nous permet de mettre en exergue et de comprendre le principe général sur lequel repose chaque jeu tel que défini par CAILLOIS. En effet, la graduation entre *Paidia*<sup>41</sup> et *Ludus*, font référence à un degré d'excitation pulsionnelle. Dans ce cas, le hasard traverse la pratique du jeu en constituant son essence, en guidant les règles et conventions menant le jeu vers une institutionnalisation. Dans le cas des jeux de chance qui nous intéressent, nous avons trois classes de jeux Les loteries, les paris et roulette, et les comptines, pile ou face. Mais au fil de son étude, L'auteur présente dix jeux d'Aléa.

Tous ces auteurs, d'ARISTOTE à CAILLOIS en passant par KANT et SCHILLER, ont été d'un grand apport dans l'érection d'un discours philosophique sur le jeu, et aujourd'hui encore, leurs écrits restent d'une grande actualité.

### L'approche anthropologique

L'approche anthropologique part du principe selon lequel, les jeux sont issus d'anciens rites divinatoires et religieux, dénués de leurs enjeux sacrés. Pour HUIZINGA, c'est :

*une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers*

<sup>41</sup> La *Paidia* est un principe de commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée in Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op cit., p. 27.

*de mystères ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel*<sup>42</sup>

Cette approche nous rappelle que les jeux de hasard et d'argent concernent tous les peuples et toutes les cultures. C'est un fait social total<sup>43</sup> qui s'inscrit dans un contexte à la fois social, physiologique, psychologique, économique, historique et culturel des sujets sociaux concernés. Si la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent est reconnue par le domaine médical comme un problème de santé publique, elle a aussi fondamentalement des causes et entraîne des conséquences qui se situent dans le social et donnent donc à jeter un regard sur notre société.

### **L'approche médicale**

L'approche médicale des JHA prend naissance avec les travaux d'Edmund BERGLER dans les années 1940 et 1950. Cette approche appréhende les JHA comme la conséquence négative d'une consommation excessive de ce divertissement. À travers une approche psychanalytique, BERGLER met en exergue le désir inconscient de perdre du joueur, qui est pour lui le plus souvent lié à un ou plusieurs traumatismes subis à l'enfance et situe cette condition en dehors du vice et du péché<sup>44</sup>. Il est l'auteur d'un article sur le jeu pathologique qu'il considère comme étant une névrose dans la revue *Criminal Psychopatology* et ayant pour titre « The gambler : A misunderstood Neurotic ». Cet article va marquer le début d'une nouvelle conception du *Gambling* et stimuler plusieurs autres publications qui vont devenir des repères historiques dans l'expansion du modèle médical appliqué au JHA.<sup>45</sup> De plus, l'année 1958 est marquée par la parution de son livre *Psychology of Gambling*. La publication de cet ouvrage est marquée par la présence de la religion qui considérait cette pratique comme immorale. Pour AMNON SUISSA : « On dénonçait le fait que, si quelqu'un était capable de gagner de la richesse sans travailler, la valeur du travail en serait minée »<sup>46</sup>.

À cette période de l'histoire des jeux de hasard et d'argent, cette pratique était considérée comme un désordre de la personnalité combinant la personnalité compulsive et

---

<sup>42</sup> Johan HUIZINGA, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, pp. 34-35.

<sup>43</sup> Marcel Mauss, *op cit.*

<sup>44</sup> Jacob AMNON SUISSA, « La construction d'un problème social en pathologie : le cas des jeux de hasard et d'argent (Gambling) », *Nouvelles pratiques sociales*, volume 18, numéro 1, 2005, p. 153.

<sup>45</sup> *Ibid.* p. 153.

<sup>46</sup> Jacob AMNON SUISSA, « Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : Repères sociohistoriques », *op cit.*, p. 10.

hystérique<sup>47</sup>. Il a fallu attendre 1980 pour que cette pratique soit reconnue internationalement comme une maladie avec l'inclusion dans la troisième version du Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM III). Ce qui a eu pour effet de nombreuses théorisations de la pratique des jeux de hasard et d'argent dans le domaine médical. Nous avons donc recensé de multiples théories à savoir :

**Les théories physiologiques :** Elles partent du postulat selon lequel l'origine de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent se trouverait dans les prédictions biologiques. Pour Robert LADOUCEUR, ces dernières agiraient sur le pathologique en interaction avec son histoire psychosociale et les facteurs environnementaux afférant à celui-ci<sup>48</sup>. À travers un certain nombre de recherches sur la génétique, elles essaient d'identifier les facteurs prédisposant au développement du jeu pathologique. Certaines de ces études situent ses troubles dans les neurotransmetteurs par un manque de sérotonine. D'autres recherches se sont focalisées sur les neurones dopaminergiques. En effet, une stimulation excessive des récepteurs dé afférentes entraînerait une perte de contrôle des impulsions et s'exprimerait sous différentes formes dont le jeu pathologique.<sup>49</sup>

**Les théories comportementales :** elles partent du postulat selon lequel le trouble du comportement expliquerait la maladie du jeu. Le problème du jeu serait donc le résultat d'une forme d'apprentissage. Le gain pécuniaire ou financier particulièrement, a fait l'objet de plusieurs hypothèses explicatives. On a ainsi postulé que les gains financiers occasionnels ont un effet de renforcement intermittent, qui accroît la persistance au jeu<sup>50</sup>. De plus, les études sur les pratiques de jeu des adolescents ont mis en exergue l'apprentissage de comportement à risque à travers l'influence du cadre familiale<sup>51</sup>.

**Les théories cognitives :** cette approche s'intéresse aux croyances de nature « irrationnelles » observées chez les individus qui s'adonnent à la pratique des jeux de hasard et d'argent. Pour les tenants de cette théorie, c'est l'individu lui-même qui se place dans une

---

<sup>47</sup> Jacob AMNON SUISSA, *op cit.*, p. 153.

De plus, on note à cette période deux faits marquant l'histoire de l'approche médicale des jeux de hasard et d'argent notamment la fondation de la « Gambler Anonymes » à Los Angeles en 1957 et surtout la création du premier centre de traitement dédié aux différents problèmes relatif à la surconsommation des jeux de hasard et d'argent en 1972 aux Etats-Unis d'Amérique.

<sup>48</sup> Robert LADOUCEUR, Caroline SYLVAIN, Claude BOUTIN, et DOUCET, *Le jeu excessif : Comprendre et vaincre le gambling*, Montréal, Les éditions de L'homme, 2000.

<sup>49</sup> *Ibid.*

<sup>50</sup> *Idem.*, pp. 32-33.

<sup>51</sup> *Ibid.*

situation à risque à travers un certain nombre d'habitudes de jeu. Elle met ainsi en évidence la particularité des joueurs à développer l'illusion du contrôle, la méconnaissance de l'« *indépendance des tours* »<sup>52</sup>, les superstitions et corrélations irréelles<sup>53</sup>. À cet effet, les individus qui sont en proie à des problèmes de jeu n'assimileraient pas correctement le principe de l'indépendance des tours dans les jeux de hasard et d'argent. Ils ne tiennent pas compte de l'espérance de gain négative liée aux jeux<sup>54</sup>. Les croyances, les superstitions et corrélations de nature erronées, sont pour la plupart du temps stimulées par les publicités ou les dispositifs ludiques.

**Les théories cognitivo-comportementales** : comme la théorie cognitive, les gains occasionnels favorisent l'émergence de croyances ou le maintien de croyances erronées. Cette théorie part du postulat selon lequel le joueur pathologique est comme un individu qui possède une faible estime de soi. Il se coupe de la réalité et se réfugie dans un monde plus excitant où il éprouve et expérimente de nouvelles sensations qui valorisent sa personne. Dans cette théorie, la question du jeu est abordée selon une approche multidimensionnelle.

### **L'approche économique**

L'approche économique des jeux de hasard et d'argent s'attèle à dresser un portrait positif des jeux de hasard et d'argent. En effet, elle met en exergue avec des données chiffrées à l'appui les revenus engendrés par les jeux de hasard et d'argent dans les sociétés qui ont choisi de l'accueillir à travers : le nombre d'emplois générés (direct et indirect), les avantages de l'implémentation des structures et le drainage de la fiscalité.

### **L'approche psychologique**

Les théories psychologiques sur les jeux sont très anciennes et remontent aux approches psychanalytiques avec des auteurs comme FREUD, Edmund BERGLER. Cependant, les auteurs comme Marc VALLEUR et Christian BUCHER<sup>55</sup> proposent une approche qui apparait selon le sociologue MARTIGNONI-HUTIN comme une approche compréhensive du jeu

---

<sup>52</sup> Robert LADOUCEUR et al, *op cit.*, p. 114.

<sup>53</sup> L'individu qui s'adonne à la pratique des jeux de hasard et d'argent entretient des croyances erronées vis-à-vis de l'activité à laquelle il participe. L'illusion du contrôle est augmentée par un ensemble d'aspect pseudo actifs du jeu. Ils attribuent plus ou moins magiquement le pouvoir de prédire des résultats.

<sup>54</sup>*Idem.*, p. 38.

<sup>55</sup> Marc VALLEUR et Christian BUCHER, *Le jeu pathologique*, Paris, Presses universitaires de France, collection Que sais-je, 1997.

problématique<sup>56</sup>. C'est une approche dans laquelle, les disciplines qui travaillent sur les interactions que les joueurs entretiennent avec le jeu peuvent se rejoindre quelle que soit leur obédience scientifique<sup>57</sup>. Marc VALLEUR et Charles NICOLAS formulent ainsi une hypothèse : l'Hypothèse ordalique<sup>58</sup>, insiste sur la fonction positive de la prise de risque et est à cet effet distinct d'un comportement pathologique ou de destruction.

L'hypothèse ordalique a été introduite dans les années 1980 et repose sur l'idée selon laquelle : la prise de risque peut, à certains moments et chez certains sujets, être activement recherchée, à travers un vécu d'épreuve, voire de mort et de résurrection. Cette notion a pour finalité de différencier le regard des toxicomanies comme conduites autodestructrices dans la mesure où, la toxicomanie était considérée comme une forme de suicide, un comportement suicidaire et sacrificiel.

Nous entendons donc par conduite ordalique une façon récurrente d'un individu à s'engager dans des comportements à risque. Des comportements qui peuvent être à un certain niveau mortel. Une conduite ordalique repose de ce fait sur un fantasme qui consiste à remettre son destin à autrui et à la chance. Autrement dit, l'individu s'abandonne au verdict du destin, à la croyance de la chance et à un ensemble d'efforts pour reprendre sa vie en main. Loin d'être un comportement d'autodestruction, la conduite ordalique s'apparenterait à une renaissance<sup>59</sup>.

Pour résumer, VALLEUR et BUCHER mettent en exergue deux aspects fondamentaux de la conduite ordalique. Nous avons ainsi un abandon, une soumission au destin et une tentative de maîtrise et de contrôle. Il en ressort de cette conduite, une interaction avec la mort. Pour MARTIGNONI-HUTIN, la perte représente une mort symbolique, une petite mort avec des renaissances successives<sup>60</sup>. La pratique du jeu ne repose plus seulement sur une logique de dépendance que traduisent l'attitude et les comportements du joueur de se refaire, mais plutôt un moyen d'améliorer sa condition et de « *reprendre en main son destin* »<sup>61</sup>.

### **L'approche sociologique**

---

<sup>56</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes*, volume 11, numéro 2, 2005.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>58</sup> L'ordalie dans le droit antique désigne le jugement de Dieu par le fer, l'eau, le feu. Un individu soupçonné de pratique de sorcellerie ou de crime était donc exposé à une épreuve par les éléments naturels. C'était une épreuve où la mort est le verdict et l'application de la peine.

<sup>59</sup> Marc VALLEUR et Christian BUCHER, *op cit.*, p. 92.

<sup>60</sup> Jean Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op cit.*, p. 66.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 67.

L'approche sociologique des jeux de hasard et d'argent est pour la plupart du temps réduite à deux fonctions essentielles à savoir : la fonction socio-statistique qui consiste à croiser des variables et des indicateurs socioéconomiques<sup>62</sup> sur des données produites par des enquêtes ou par l'analyse des données statistiques existantes et de sa fonction critique. L'approche sociologique des jeux de hasard et d'argent permet de cerner les différentes catégories des joueurs en fonction de certaines variables sociologiques et d'indicateurs, de dresser des typologies globales ou par types des jeux.<sup>63</sup> Cette approche procède par des comparaisons géographiques et des croisements de taux de prévalence.

De plus, les traditions durkheimienne et wébérienne ont longtemps théorisé cette pratique. En effet, dans la tradition durkheimienne, l'approche sociologique des JHA consiste à : « *dessiner les profils des sujets sociaux qui s'engagent dans l'aventure ludique afin de ne pas inféoder cet engagement à une simple volonté individuelle* »<sup>64</sup>. Et dans la tradition Wébérienne, « *la sociologie des jeux d'argent permet de lister les éléments qui rendent compte du sens que les joueurs donnent à leur pratique quand ils entrent dans le jeu et ont ensuite l'illusion du jeu* »<sup>65</sup>. Cette sociologie des logiques sociales et ludiques qui explique qui sont les joueurs et pourquoi<sup>66</sup> ils s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, n'apparaît cependant pas suffisante pour comprendre et expliquer les pratiques ludiques contemporaines et ses récentes évolutions.

Nous pouvons donc résumer cette approche des jeux de hasard et d'argent avec MARTIGNONI-HUTIN qui situe cette perspective méthodologique à quatre niveaux différents mais complémentaire.

Le premier niveau gravite autour de l'épistémologie, l'historique et la déconstruction du jeu compulsif : en effet, la déconstruction relève d'une analyse macrosociologique du champ ludique et du sous champ nommé *Gambling*. Le deuxième niveau gravite autour d'un débat scientifique entre la sociologie, la psychologie et la psychanalyse. Pour le troisième, le jeu excessif est une sorte de vœu pieux car, à notre connaissance, il n'a jamais été réalisé. Et enfin

---

<sup>62</sup> Taux de chômage, taux d'épargne.

<sup>63</sup> Le sociologue centre ses études sur l'aspect social du jeu, il examine les aspects non traditionnels du jeu en prenant en compte l'état de développement de la société industrielle à laquelle il porte son regard. Il met en exergue les aspects démographiques, politiques du jeu et englobe ainsi dans son analyse les faits organisés des sociétés.

<sup>64</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, « Une sociologie de Gambling contemporain », *Pouvoirs*, numéro 139, 2001, p. 51.

<sup>65</sup> *Ibid.*

<sup>66</sup> *Idem.*

le quatrième niveau, la sociologie doit plus que tout autre, œuvrer pour définir les conditions qui permettraient de travailler scientifiquement sur le jeu problématique.

Ces études peuvent être réalisées à partir de l'analyse des données existantes (statistiques des ministères, des opérateurs de jeux de hasard et d'argent, les instituts de statistiques et de ONG), ou à partir des enquêtes quantitatives représentatives réalisées à base d'une population générale ou à base d'une population spécifique et d'enquêtes qualitatives qui décrivent dans le détail la pratique des jeux de hasard et d'argent par une compréhension et une mise en exergue de leur logique et de l'intérêt ludique qu'ils représentent. Ces études permettent aussi de comprendre les motivations des joueurs en les observant en situation de jeu afin de rendre compte des différents comportements.

L'approche sociologique des jeux de hasard et d'argent appréhende également ce phénomène comme une construction sociale de la pathologisation de cette pratique culturelle particulière dans ses manifestations à la fois excessives et problématiques. L'usage des concepts de pathologie et de maladie relève d'une idéologie de médicalisation en tant que modalité de construction sociale dans la gestion des rapports sociaux de déviance<sup>67</sup>. Le modèle médical des jeux de hasard et d'argent isole la déviance du contrôle sociale qui leur a donné naissance. Le milieu participe activement à la construction et la mise en place des conditions idéales pour la pratique des jeux de hasard et d'argent. Le cycle de la dépendance se situe dans un continuum de comportements, en réaction à des conditions définies par le milieu social et culturel dans lequel l'individu évolue<sup>68</sup>.

Ces différentes approches sur la question des jeux de hasard et d'argent laissent entrevoir des controverses dans le milieu de la recherche. Une problématique qui soulève continuellement la question de savoir quelle est l'approche la mieux adaptée dans l'explication, l'analyse et la compréhension de ce phénomène. Quelle est la posture disciplinaire la mieux susceptible de rendre compte des jeux. Si nous synthétisons les différentes approches et les théories sur le jeu, elle nous laisse voir l'existence des tensions et des oppositions qui se situent au niveau de l'approche définitionnelle du jeu et des modèles explicatifs<sup>69</sup>. Deux tendances sont alors mises en exergue : d'une part, les spécialistes qui appréhendent le jeu comme une maladie,

---

<sup>67</sup> Jacob AMNON SUISSA, « Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères sociohistoriques », *Nervures, Journal de psychiatrie*, Paris, Tome 16, 2003, pp.8-12.

<sup>68</sup> Jacob AMNON SUISSA, *op cit.*

<sup>69</sup> Ces différentes tensions et oppositions prennent leurs sources au niveau de l'action préventive de la pratique du jeu et des différentes trajectoires thérapeutiques.

une pathologie à travers divers déterminants psychologiques, biologiques, neurophysiologiques et génétiques. Il en découle un nombre important de propositions de compréhension des JHA. Et d'autre part, des spécialistes qui abordent le jeu de façon socio-anthropologique.

Pour éviter de sombrer dans ses débats sur les différentes approches sur la question des jeux de hasard et d'argent, en tant que sociologue aspirant à une spécialisation dans les problèmes contemporains de l'éducation en général et sur la question des jeux de hasard et d'argent en particulier, nous nous devons de côtoyer et surtout d'emprunter à d'autres disciplines afin de comprendre le jeu dans son ensemble et également, pour expliquer l'objet de notre réflexion à savoir les pratiques des jeux de hasard par les adolescents de la ville de Yaoundé. En outre, le recours à des modèles théoriques empruntés à d'autres disciplines nous permet de traverser les frontières disciplinaires qui cloisonnent les domaines de la connaissance.

Cette posture épistémologique nous permet de montrer que les différentes disciplines en sciences sociales qui traitent de cette question peuvent y apporter des points de vue complémentaires<sup>70</sup>. En outre, ces différentes approches de la question des jeux de hasard nous obligent à orienter notre épistémologie dans la raison plurielle<sup>71</sup> qui implique la prise en compte d'une pluralité d'idées, de pensées et d'approches<sup>72</sup> des disciplines susceptibles de conduire à une saisie globale ou totale<sup>73</sup> de notre sujet. En d'autres termes, notre méthode conjugue nécessairement avec l'interdisciplinarité.

Afin d'appréhender de manière scientifique le jeu dit problématique, il est primordial de s'interroger sur l'interaction réciproque entre l'acteur et le jeu, sur les liens de celui-ci avec son contexte socioculturel, son milieu relationnel et ensuite sur l'interaction réciproque entre le milieu relationnel, le contexte socioculturel du sujet et le jeu, à savoir sa légitimité et la place qu'elle occupe dans la société en général. Cette approche donne suite à la conjugaison de différentes approches à savoir, l'approche psychologique, l'approche psychanalytique, l'approche anthropologique et l'approche sociologique, et elle s'inscrit dans une rupture épistémologique avec les approches traditionnelles qui se trouvent être individualisantes dans la mesure où, ces dernières se limitent à appréhender le jeu excessif dans une perspective à la fois intrapsychique et individuelle.

---

<sup>70</sup> INSERM, *Jeu de hasard et d'argent. Contextes addictions*, Expertise collective, Paris, 2008, p. 26.

<sup>71</sup> Edgar Morin, *La méthode, la connaissance de la connaissance, tome III*, Paris, Seuil, 1986. ; Pierre Meinrad HEBGA, *Sorcellerie, chimère dangereuse ?*, Abidjan, éditions Inades, 1979.

<sup>72</sup> Paul FEYERANBEND, *Contre la méthode : Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Londres, New left books, 1975.

<sup>73</sup> Pierre TEILHARD De CHARDIN, *Ecrits scientifiques*, Les classiques des sciences sociales, 1881-1954.

Ce qui nous emmène à épouser ce modèle de compréhension et d'appréhension est le souci d'inscrire notre discours dans une approche plus complexe qui prend en compte la réalité de la pratique des JHA par les adolescents et qui admet le caractère multifactoriel du jeu. Nous dégageons ainsi une kyrielle de questions qui vont nous aider à mener à bien notre réflexion sur la pratique des JHA par les adolescents de la ville de Yaoundé.

## **1. Questions de recherche**

La nature des différents discours et approches théoriques sur la question des jeux de hasard et d'argent laissent entrevoir une lecture partielle de chacune de ses approches. Dans une épistémologie fondée sur la raison plurielle, nous avons défini une question centrale qui structure notre travail ; une question centrale autour de laquelle gravitent des questions de recherche secondaire.

### **1.1. Question de recherche principale**

*Quels sont les mobiles, les mécanismes, les manifestations et les incidences de la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les élèves du secondaire dans la ville de Yaoundé ?*

### **1.2. Questions de recherche spécifiques**

*Q.1. La pratique des jeux de hasard et d'argent ne traduit-elle pas chez les sujets actants un déficit de l'encadrement parental ?*

*Q.2. Quelles sont les représentations que les jeunes se font des jeux de hasard et d'argent ?*

*Q.3. L'obsession pour les jeux de hasard et d'argent découle-t-elle toujours d'un choix et d'un comportement lucide des sujets actants ?*

*Q.4. Par-delà les effets du changement social et du modernisme, l'engouement de la jeunesse scolaire pour la pratique des jeux de hasard et d'argent n'est-il pas la conséquence d'une société en crise ?*

## **2. Hypothèses de recherche**

Les hypothèses ont pour fonction d'orienter et de guider le chercheur dans son processus de construction de savoir. C'est le moment pour lui d'organiser le travail avec méthode et rigueur sans pour autant porter atteinte à l'esprit de découverte et de curiosité propre à tout

effort intellectuel. Bien plus, un travail ne peut être considéré comme une véritable recherche s'il ne se structure autour d'un ensemble d'hypothèses clairement définies<sup>74</sup>.

## **2.1. Hypothèse de recherche principale**

*Les jeux de hasard et d'argent sont des phénomènes sociaux totaux à travers leurs multiples dimensions à la fois économiques, socioculturelles et psychologique, qui influent significativement sur les sujets actants (élèves) en favorisant la déperdition scolaire. Les représentations sociales autour du phénomène sont porteuses des germes de la perversion.*

Cette hypothèse générale a généré quatre hypothèses de recherches spécifiques ou secondaires énoncées de la manière suivante :

## **2.2. Hypothèses de recherches spécifiques**

*H.1. La pratique des jeux de hasard et d'argent est le résultat d'une socialisation primaire défailante qui se traduit par une absence de contrôle parental.*

*H.2. Les jeux de hasard et d'argent sont perçus par les sujets actants comme un moyen d'émancipation, de quête d'identité sociale et de fortune.*

*H.3. Les jeux de hasard et d'argent sont la résultante d'une névrose devenue obsessionnelle chez les sujets actants et qui les rend esclaves de cette activité.*

*H.4. Par-delà les effets inéluctables du modernisme, les Jeux de hasard et d'argent sont la conséquence d'une société qui promeut la culture de la médiocratie et la déliquescence.*

## **IV. METHODOLOGIE**

Le champ de l'éducation est un milieu en proie à de multiples controverses. Les jeux de hasard et d'argent constituent l'objet principal de notre mémoire. Quelques indices dans la littérature scientifique, laissent entrevoir leur présence dans les institutions scolaires de la ville de Yaoundé. Cependant, leurs manifestations et leurs incidences sur l'éducation et la population restent très vagues et très peu explorés. Cet état de chose nous demande à nous, jeune chercheur une bonne ouverture d'esprit et une grande souplesse, dans la mesure où l'étude d'un sujet peut entraîner un certain nombre d'accommodations dans les différentes phases de notre travail de recherche.

---

<sup>74</sup> Luc VAN CAMPENHOUT, Raymond QUIVY et Jacques MARQUET, *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Seuil 1995, p. 161.

Pour étudier la pratique des jeux de hasard chez la jeunesse scolaire, nous devons considérer les conceptions, les représentations, les prises de conscience et les différents arguments déployés par ceux-ci. Une recherche de nature quantitative ne nous permettra pas d'étudier de manière précise et rigoureuse les différentes représentations, les constructions et les interactions réciproques qui participent à l'érection des connaissances. Dans une perspective inductive, notre choix s'est porté sur une approche qualitative, d'autant plus que cette approche a fait ses preuves dans le champ des sciences de l'éducation. Elle exige la forte implication du chercheur sur le terrain à travers l'observation des différentes expressions de la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les principaux acteurs concernés.

Cette partie de notre travail nous permet donc de préciser les paradigmes qui vont nous servir à lire, à expliquer et à analyser la pratique des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé d'une part et à définir les outils qui nous permettront de mener à bien notre investigation. Parler donc de méthodologie, c'est faire appel à l'ensemble des méthodes et des techniques pouvant permettre de mener à bien une investigation. Mais, « *Il ne suffit pas de les connaître, encore faut-il savoir les utiliser comme il, se doit, c'est-à-dire savoir les adapter, le plus rigoureusement possible, d'une part à l'objet précis de la recherche ou de l'étude envisagée, et d'autre part aux objectifs poursuivis* »<sup>75</sup>.

## **1. Cadre théorique d'analyse**

Le pluralisme méthodologique apparaît aujourd'hui de telle sorte que les chercheurs en sciences sociales n'utilisent pas les mêmes outils, les mêmes techniques, les mêmes méthodes ; ils ne recueillent pas les mêmes types de données et ils développent des points de vue différents sur les phénomènes étudiés. Les théories que nous mobilisons pour expliquer et comprendre le phénomène de jeux de hasard et d'argent sont : la théorie des représentations sociales, l'approche psychanalytique et psychiatrique de FREUD (la psychanalyse à travers la lecture de la névrose obsessionnelle) et la théorie de l'assistance pédagogique.

### **1.1. La théorie des représentations sociales**

La pratique des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé laisse entrevoir un ensemble de représentations individuelles et collectives de la part des acteurs sociaux en situation d'interaction. Ces interactions s'effectuent en milieu scolaire et en milieu

---

<sup>75</sup> Omar AKTOUF, *Méthodologie des sciences sociales et approches qualitative des organisations : une introduction à la démarche classique et une critique*, Montréal, Les presses de l'Université du Québec, 1987, p. 27.

extrascolaire. La théorie des représentations sociales se présente comme une approche de la réalité sociale qui élabore un modèle logique d'un objet concret en prenant en considération son organisation. Cette théorie a été développée par Serge MOSCOVICI<sup>76</sup> pour qui, les représentations sociales permettent de mettre en lumière le psychosocial pour appréhender un phénomène. Cette théorie permet de mieux comprendre les individus et les groupes en analysant dans une perspective proche de l'attitude de « *l'esprit naturel* »<sup>77</sup> de la manière dont ils se représentent eux-mêmes, les autres et le monde. Cependant, c'est le sociologue français Emile DURKHEIM (1858-1917) qui est le premier à proposer le concept de « *représentation sociale* ». D'une manière précise, DURKHEIM parle de « *représentations collectives* ». Pour cet auteur, les représentations sociales visent à interpréter la réalité des individus et des groupes sociaux. Il distingue à cet effet les « *représentations individuelles* » des « *représentations collectives* ».

Les représentations individuelles sont propres à la conscience de chaque individu et sont de nature variables, éphémères et emportées dans un flot ininterrompu ; alors que les représentations collectives seraient stables, permanentes, plus significatives et représentent la société dans sa totalité. Elles correspondent « *à la manière dont cet être spécial qu'est la société pense les choses de son expérience propre* »<sup>78</sup>. Elles ont pour fonction la préservation du lien sociale, de définir un modèle de penser uniforme et elle perdure à travers les générations.

Etant donné que pour le sociologue français DURKHEIM, la société forme un tout, une entité différente de la simple somme des individus qui la composent, en mettant en exergue la représentation collective, il fait apparaître l'idée de contrainte sur les individus dans la mesure où, les représentations imposent à l'individu un ensemble de manières de penser, de sentir et d'agir qui prend forme avec les institutions sociales, les normes et la morale. Les représentations sociales sont logiques et reflètent l'expérience du réel

C'est donc à partir de là que divers auteurs vont reprendre le concept et Serge MOSCOVICI en fut l'un des premiers dans les années 1960 car pour lui, les représentations sociales sont comme :

---

<sup>76</sup> Serge MOSCOVICI, *La psychanalyse, son image et son public*, Paris, PUF, 1961 ; Serge MOSCOVICI, *La psychologie sociale*, Paris, PUF, 1984.

<sup>77</sup> Edmund HUSSERL, *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*, Paris Gallimard, 1950.

<sup>78</sup> Emile DURKHEIM, *les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, 1968, p. 621

*Un système de valeurs, de notion et de pratiques ayant une double vocation. Tout d'abord, d'instaurer un ordre qui donne aux individus la possibilité de s'orienter dans l'environnement social, matériel, et de le dominer. Ensuite, d'assurer la communication entre les membres d'une communauté*<sup>79</sup>.

Ce sont des contenus, qui expriment et infléchissent l'univers social et culturel des individus et des collectivités données.

Les représentations sociales sont complexes. Elles sont constituées d'un ensemble d'éléments à savoir : les éléments informatifs, cognitifs, idéologiques, des attitudes, des comportements, des images et des symboles. Elles sont organisées de telle sorte qu'elles produisent une connaissance sur une parcelle de la réalité. Pour JODELET Denise, c'est cette totalité signifiante qui, en rapport avec l'action, se trouve au centre de l'investigation scientifique. Elle entend par représentation sociale, « *une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité comme un ensemble social* »<sup>80</sup>. Pour elle,

*On reconnaît généralement que les représentations sociales en tant que système d'interprétation régissent notre relation au monde et aux autres, orientent et organisent les conduites et les communications sociales. De même interviennent-elles dans les processus aussi variés que la diffusion et l'assimilation des connaissances, le développement individuel et collectif, la définition des identités personnelles et sociales, l'expression des groupes et les transformations sociales*<sup>81</sup>.

Ce processus met en exergue les interactions sociales, qui impliquent aussi différents processus individuels, collectifs, et idéologiques. L'influence des différentes interactions qui sont possibles par le truchement de la communication sont à la base de cette réalité complexe. Autrement dit, cette théorie permet de mettre en exergue à partir de la communication sociale les processus individuels et collectifs, les idéologies développées par les élèves qui s'adonnent à la pratique des jeux de hasard et d'argent. Compte tenu du fait que cette thématique porte encore l'empreinte de la banalité, la compréhension de cette pratique exige donc une approche théorique qui traite d'une manière rigoureuse et qui questionne les perceptions personnelles et collectives. En outre, cette approche va nous permettre de lire les représentations que les adolescents ont sur les jeux de hasard et d'argent et de cerner la véritable nature des interactions relatives. Selon ces adolescents, les jeux de hasard et d'argent sont une source d'enrichissement.

---

<sup>79</sup> Serge MOSCOVICI, Préface. In Claudine HERZLICH, *Santé et maladie. Analyse d'une représentation sociale*, Paris, Mouton, 1984, pp. 10-11.

<sup>80</sup> Denise JODELET, *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1989, p. 36.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 37.

De plus, le psychologique, le social et le cognitif relèvent de l'appartenance sociale du sujet et des implications à la fois affectives et normatives. Ces implications trouvent leur contenu à travers une intériorisation d'expériences, de pratiques, de modèles de conduite et de pensées qui sont socialement transmis par le langage et les interactions sociales réciproques.

L'approche des représentations sociales se présente de ce fait comme une approche adaptée et nécessaire à notre travail de recherche dans la mesure où elle vise la mise en exergue et la compréhension des représentations d'une certaine classe d'âge de la société à savoir celle des adolescents. Il s'agit de comprendre les différents symboles et images qu'ils ont des jeux de hasard et d'argent. C'est en analysant ces différents éléments que nous avons pu appréhender les fondements de ces représentations des adolescents de la ville de Yaoundé. Cependant, il est important de souligner que ces représentations sont influencées par l'appartenance sociale de l'individu et de ses différentes interactions réciproques. Ces interactions débutent avec la famille qui est le premier cadre social de socialisation. On ne saurait donc prétendre comprendre le phénomène des jeux de hasard et d'argent par les adolescents sans mettre en exergue la responsabilité des parents dans la pratique des jeux de hasard et d'argent.

## **1.2. La théorie de l'assistance pédagogique**

L'approche théorique de l'assistance pédagogique est une approche qui repose sur le postulat selon lequel, le travail de l'élève serait le fruit de l'encadrement de ses parents qui l'assistent dans les devoirs et les études effectués à la maison. Il sert à offrir hors du cadre scolaire l'appui et les ressources dont l'enfant a besoin pour réussir à l'école. Le parent est donc considéré comme un auxiliaire pédagogique qui joue le rôle d'enseignant. À travers ce que De LANDSHEERE nomme « *l'apprentissage assisté* »<sup>82</sup>, le parent essaye tant bien que mal de renforcer les apprentissages de l'enfant par une prise de connaissance des travaux effectués avec son enseignant en situation de classe. Les parents peuvent ainsi assister l'enseignant en offrant à l'enfant « *les ressources nécessaires pour aider à diagnostiquer la nature des difficultés d'acquisitions éventuelles rencontrées et à les surmonter* »<sup>83</sup>.

Les élèves soumis à un bon contrôle de la part de leurs parents sont moins exposés à une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent. Autrement dit, la pratique des jeux de hasard serait la résultante de l'absence d'encadrement de certains parents. L'adolescent qui s'adonne

---

<sup>82</sup> Vivianne DE LANDSHEERE, *L'éducation et la formation, science et pratique*, Paris, Presse Universitaire de France, 1992, p. 391.

<sup>83</sup> *Ibid.*

à présent à cette pratique en fait un jeu favori. Il est alors enclin à développer une certaine dépendance au fil du temps dans la mesure où le jeu pour lui devient un rituel.

D'une manière générale, le système d'encadrement est constitué des parents. Mais, il est essentiel de noter que les familles se présentent aujourd'hui sur diverses formes. Ces formes ont tendance à s'éloigner du modèle traditionnel et il existe à présent des familles monoparentales, recomposées, migrantes, mixtes, adoptives et même des enfants issus des technologies de procréations modernes. Ces nouvelles formes de familles sont à prendre en considérations pour analyser les mécanismes sous-jacents qui sont à l'origine de la pratique des jeux de hasard et d'argent<sup>84</sup>. Les parents ont donc négligé le côté stratégique de l'encadrement des jeux de hasard et d'argent. Ce déficit au niveau de l'accompagnement est beaucoup plus observé dans les familles où la religion n'a pas une place significative. En effet, les études ont longtemps prouvé que les familles à caractère religieux sont moins disposées à développer des problèmes en rapport à la pratique des jeux de hasard et d'argent. Une absence d'assistance pédagogique est le fruit d'une éducation anarchique qui se traduit par un laisser-aller et un laisser faire de la part des parents, et d'un enfant entraîné par les groupes de pairs et ses camarades.

Le degré d'encadrement des parents dans le parcours scolaire et leur développement social de l'enfant influent grandement sur sa persévérance, ses aspirations, son rendement scolaire et ses motivations. L'encouragement, la motivation, le soutien et la valorisation sont des attitudes et des comportements qui ont des effets positifs sur la réussite et le bon développement psychologique. Assurer donc la fonction d'encadrement nécessite des compétences<sup>85</sup>. Ces compétences qui font défaut dans plusieurs familles. L'apprentissage des JHA et leur pratique trouve donc sa réponse par un manque de compétences de la part des tuteurs. En effet, un enfant qui n'est pas soumis au suivi de ses parents est susceptible de développer des problèmes en rapport aux JHA. Cette théorie suscite en nous un intérêt particulier en raison de sa commodité avec notre sujet de recherche. En effet, c'est le rôle que jouent les parents dans l'éducation de l'enfant qui ici est questionné.

En analysant les représentations sociales des adolescents de la ville de Yaoundé, nous nous sommes intéressés aux adolescents, mais aussi aux parents à travers l'assistance pédagogique. Afin de comprendre les logiques des interactions qui sont à la base de la pratique

---

<sup>84</sup> À l'heure actuelle, il est courant de rencontrer dans le processus d'encadrement parental, des familles où l'un des deux parents est absent.

<sup>85</sup> Philippe BEYTRISON, « L'encadrement parental : un concept méconnu plus que Jamais actuel », *Thérapie familiale*, Genève, Volume 31, Numéro 4, 2010, p. 454.

des jeux de hasard et d'argent, il est essentiel de s'intéresser à l'acteur, mais aussi à ses tuteurs qui ont une influence conséquente dans leur manière de penser, de sentir et d'agir. L'individu est ainsi pris dans sa singularité et dans sa rationalité, mais aussi à partir de ses interactions avec ses tuteurs.

### **1.3. L'approche psychanalytique et psychiatrique de FREUD : la psychanalyse à travers la névrose obsessionnelle.**

La psychanalyse désigne à la fois un mode d'exploitation de l'inconscient. C'est une théorie du psychisme humain, fondée sur l'idée d'un inconscient dominé par la pulsion sexuelle. L'approche psychanalytique et psychiatrique prend ses fondements dans les travaux de FREUD sur la psychanalyse, et repose sur la reconnaissance de l'inconscient comme pouvant parfois guider nos actions, nos sentiments et nos pensées et être à l'origine de certains conflits internes qui peuvent créer l'angoisse et des symptômes en chacun de nous et affecter la façon dont nous entrons en relation avec les autres.

Aussi, une névrose est une affection durable caractérisée par des troubles affectifs et émotionnels sans cause anatomique et intimement liée à la vie psychique du sujet. C'est un trouble reconnu par le sujet comme pathologique et n'affectant pas de manière significative et sévère le sens de soi et de la réalité. Cette affection résulte d'une combinaison de facteurs à savoir : la déficience au niveau des neurotransmetteurs<sup>86</sup>, l'environnement social et familial. Elle se traduit par une instabilité émotionnelle, une perception des choses perturbée et une remise en cause de sa personnalité, un comportement compulsif et des relations sociales instables.

Pour FREUD, une névrose est une maladie de la personnalité causée par des conflits inconscients entre les trois dimensions de la personnalité à savoir : le « ça »<sup>87</sup>, qui représente les forces pulsionnelles, autrement dit l'inconscient, le « moi »<sup>88</sup> qui est la fonction synthétique de la personnalité et qui représente la partie consciente de la personnalité et le « surmoi »<sup>89</sup> qui représente l'intériorisation des interdits<sup>90</sup>. De plus, l'inconscient n'est pas seulement un réceptacle de souvenirs refoulés par la partie consciente de la personnalité à savoir le « moi », il est plutôt le contenant actif des désirs et des tendances qui sont en constante lutte avec des forces qui s'épuisent afin de les empêcher de sortir. Ces conflits se matérialisent donc dans la

---

<sup>86</sup> Cette affection a longtemps été théorisée par les approches médicales, psychanalytiques sur les jeux de hasard et d'argent.

<sup>87</sup> Sigmund FREUD, *Essai de psychanalyse*, Paris, Payot, 1968.

<sup>88</sup> *Ibid.*

<sup>89</sup> *Idem.*

<sup>90</sup> Sigmund FREUD, *Cinq leçons sur la psychanalyse*, Ebooks libres et gratuits, 1921.

vie de l'individu par un certain nombre de comportements que nous pouvons appeler des oublis, des petites erreurs et de petites maladroites ou encore des absences que manifeste l'individu au cours des moments de sa vie. Ces comportements témoignent l'ensemble des aspects inconscients de l'individu.

En résumé, une névrose obsessionnelle<sup>91</sup> est un trouble majeur reconnu par les psychanalystes. L'obsession est la base de la névrose. Elle se manifeste par un ensemble d'idées obsédantes et excessives, accompagné d'une compulsion à accomplir des actions indésirables qui caractérisent l'affection. Pour FREUD, « *La névrose obsessionnelle se spécifie en tant que la rencontre avec le sexuel à générer du plaisir, un trop de plaisir, dont ce dernier sera transformé en sentiment de culpabilité. C'est de cette volupté sexuelle, de ce trop de plaisir que naissent les obsessions et les reproches* ». <sup>92</sup>

Dans notre cas, la pratique des jeux de hasard et d'argent entraîne chez l'individu le développement d'une obsession vis-à-vis du jeu. Il développe alors une névrose, une addiction constante au jeu dont il devient esclave. La psychanalyse consiste donc en l'explication de certains actes ou pensées en termes psychiques.

Le psychanalyste Erik ERIKSON<sup>93</sup> pense comme SIGMUND FREUD dans la perspective psychanalytique, et va plus loin et rejette l'importance centrale de la pulsion sexuelle et pense que l'individu recherche l'« *identité* »<sup>94</sup>. Il rejoint ainsi dans un sens JODELET Denise et serge MOSCOVICI dans leur approche des représentations sociales. En effet, la formation de l'identité est enracinée dans les changements concomitants du corps, de la psyché et de l'éthos. Ce processus de formation se situe à l'intersection de l'individu et de la communauté à laquelle il appartient. À présent, il est maintenant impossible de faire une différence entre la croissance personnelle de l'individu et les changements sociaux. Autrement dit, entre le psychologique et le social, entre son histoire personnelle et l'histoire collective<sup>95</sup>. Il est donc impossible d'appréhender le développement d'un individu sans prendre en compte

---

<sup>91</sup> Nous devons noter ici que la névrose obsessionnelle ne rentre plus dans la classification internationale des maladies mentales et ne doit pas être confondue avec le trouble obsessionnel compulsif. En effet, la névrose obsessionnelle se caractérise par l'existence de sentiments, d'idées, de conduites qui imposent de façon contraignantes et entraînent l'individu dans une lutte incessante et anxieuse. Elles agissent et s'imposent malgré lui alors qu'il a conscience de leur caractère pathologique. Il s'agit d'un rituel qui finit par s'imposer si puissamment au sujet, que celui-ci éprouve de l'angoisse ou un malaise lorsqu'il ne peut le respecter

<sup>92</sup> Rose SEBASTIEN, « Actualité de la névrose obsessionnelle », Thèse de doctorat, Université de Rennes 2, 2009, p. 44.

<sup>93</sup> Erik ERIKSON, *Adolescence et crise, la quête de l'identité*, Paris : Flammarion, 1972.

<sup>94</sup> *Ibid.*

<sup>95</sup> Renée HOUDE, « Erik ERIKSON (1902-1994), le psychologue de la générativité », *Revue québécoise de psychologie*, volume 23, numéro 2, 2002.

et comprendre son contexte culturel et historique, personnel et social, du déroulement de sa vie.<sup>96</sup>

La théorie psychanalytique de FREUD est donc recentrée dans une double perspective, à travers des troubles à caractères multiples qui sont liées aux représentations et à l'identité de soi. Le développement de la personnalité et ses différents troubles dépendent donc des multiples relations entre l'individu, son groupe social et sa culture<sup>97</sup>.

## **2. Collecte des données**

La collecte des données réfère à tout processus dont l'objectif est d'acquérir ou de faciliter l'acquisition des données. C'est une opération qui consiste « à *recueillir ou rassembler concrètement les informations prescrites auprès des personnes ou unités d'observations retenues dans l'échantillon* »<sup>98</sup>. Elle se structure en trois étapes à savoir : la définition de la zone de recherche, la phase de collecte et les techniques de collecte de données. Cette définition des données afin de mettre à l'épreuve nos hypothèses n'est pas une chose aisée. Plusieurs chercheurs avant nous ont mis au point des instruments pour collecter des données semblables aux nôtres. En tant que jeune chercheur, nous avons consulté plusieurs ouvrages, des articles de revues scientifiques et certains mémoires et thèses disponibles dans la faculté des sciences de l'éducation de l'université de Yaoundé 1 afin de voir comment les auteurs ont élaboré leurs instruments de collecte. Nous avons élaboré notre guide d'entretien en nous inspirant des modèles de ces auteurs antérieurs. Nous emboîtons ainsi le pas à Everett HUGHES pour qui :

*Le travail de terrain sera envisagé ici comme l'observation des gens in situ : il s'agit de les rencontrer là où ils se trouvent, de rester en leur compagnie en jouant un rôle qui, acceptable pour eux, permette d'observer de près certains de leurs comportements et d'en donner une description qui soit utile pour les sciences sociales tout en ne faisant pas de tort à ceux que l'on observe. Même dans le cas le plus favorable, il n'est pas facile de trouver la démarche appropriée.*<sup>99</sup>

Afin de mettre à l'épreuve les hypothèses et questions de recherche clairement définies, nous avons décidé de recueillir les données sur la pratique des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé, l'aide d'un guide d'entretien.

---

<sup>96</sup>*Ibid.*

Il impose ainsi une nécessité d'un point de vue psychosocial et met l'accent sur l'influence de la famille et de la société, aux relations interpersonnelles et la culture, développant des considérations d'ordres éthiques qui aujourd'hui gardent toutes leurs actualités.

<sup>97</sup> Cette approche est l'œuvre de l'école culturaliste américaine.

<sup>98</sup> Luc Van CAMPENHOUDT, Raymond QUIVY et Jacques MARQUET, *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, DUNOD, 2004, p. 164.

<sup>99</sup> Everett HUGHES, *Le regard sociologique*, Paris : EHESS, 1996, p. 267.

## **2.1. La zone de recherche**

La ville de Yaoundé est composée de 7 arrondissements, dans chaque arrondissement nous trouvons des quartiers qui sont dirigés par des chefs de quartier. Compte tenu du contexte particulier du déroulement de l'étude, nous avons choisi l'arrondissement de Yaoundé 1<sup>er</sup> et de Yaoundé 3. Nous avons retenu ces zones pour faire la collecte de donnée. Quant au choix de ces zones, il est fait pour des raisons pratiques et par un souci de pouvoir réunir un certain nombre de conditions à savoir tenir compte de la possibilité de recueillir le maximum de données. Le fait que nous étions connus par les enseignants, les directeurs et les encadreurs pédagogiques et certains hauts responsables de la direction des enseignements a facilité le contact avec les répondants.

## **2.2 La phase de collecte**

Il est important de rappeler l'ensemble des procédures et des démarches qui ont été faites en rapport avec la collecte des données. La période de collecte se divise en deux phases. Une phase d'observation et une phase d'entretien. La première phase s'est déroulée du 01 Septembre au 1<sup>er</sup> Octobre de l'année 2018. Et la deuxième phase s'est déroulée de la période du 05 octobre 2018 au 10 Janvier de l'année 2019.

Notre plan de collecte s'est appliqué à 03 lycées d'enseignement général et technique, les enseignants d'institutions scolaires publiques de la ville de Yaoundé, les responsables des institutions de jeu de hasard et d'argent. Nous considérons ces acteurs comme étant liés étroitement à notre problématique. Chacun, de son côté, joue un rôle à la compréhension du phénomène et contribue ainsi à son explication. Nous situant au niveau du terrain, et de manière précise à partir des réponses obtenues lors des entretiens, nous comptons pouvoir dégager les différentes représentations individuelles et collectives de la pratique des jeux de hasard et d'argent, et comprendre ainsi les manifestations des pratiques ludiques de la jeunesse scolaire de la ville de Yaoundé.

Ne pouvant couvrir l'ensemble de la population de la ville de Yaoundé, et compte tenu du caractère explicatif de notre étude, nous nous sommes arrêtés dans les zones de Ngoa-Ekelle, Mballa II et Elig-Essono.

## **2.3. Les techniques de collectes de données**

On appelle instrument de recherche le support, l'intermédiaire particulier dont va se servir le chercheur pour recueillir les données qu'il doit soumettre à l'analyse. Ce support est un outil dont la fonction essentielle est de garantir une collecte d'observations et/ou de mesures

prétendues scientifiquement acceptables et réunissant suffisamment de qualités d'objectivité et de rigueur pour être soumises à des traitements analytiques<sup>100</sup>. C'est un ensemble de techniques élaborées pour répondre aux besoins d'une recherche dont l'analyse et le traitement des données conduiront aux objectifs préalablement fixés.

### **2.3.1. Observation directe**

Pour GHIGLIONE et MATALON, l'observation directe est : « *Celle où le chercheur procède directement lui-même au recueil des informations, sans s'adresser au sujet concerné. Elle fait directement appel à son sens de l'observation.*<sup>101</sup> ». Elle comprend l'ensemble des opérations par lesquelles le modèle d'analyse est soumis à l'épreuve des faits, confrontés à des données observables<sup>102</sup> et peut être directe ou indirecte, qualitative ou quantitative, effectuée sur le terrain ou en laboratoire. Le chercheur recueille lui-même ses informations sur le terrain et doit observer le processus pendant qu'il se déroule et non après coup. En outre, il s'agit d'étudier méthodiquement les comportements dans une situation naturelle et elle permet ainsi d'éviter les biais que pourrait induire l'interviewé lorsqu'il décrit son propre comportement. Nous allons donc pratiquer dans les espaces de jeu permanent des paris, dans les salles de jeux et autour des appareils de jeux. Cette imprégnation<sup>103</sup> *in situ* est le moment opportun de la recherche dans la mesure où elle permet de ne rien laisser s'échapper dans l'ambiance, l'agitation et les passions qui caractérisent notre terrain d'observation. Ainsi, nous utiliserons l'observation directe libre et l'observation participante.

#### **2.3.1.1. L'observation directe libre**

Au départ de toute enquête sociologique l'observation directe est libre : elle correspond à l'inévitable phase « phénoménologique » de l'enquête et fait largement place à l'intuition de l'enquêteur qui saisit les phénomènes auxquels il s'intéresse dans leur double liaison avec l'ensemble social encore confusément perçu, d'une part, et avec son expérience propre, d'autre part. Elle permet une organisation progressive des hypothèses de recherche et une première et provisoire délimitation du champ d'étude.<sup>104</sup> L'observateur prête attention aux diverses facettes

---

<sup>100</sup> Omar AKTOUF, *op. cit.*, p. 213.

<sup>101</sup> Rodolphe GHIGLIONE et Benjamin MATALON, *Les enquêtes sociologiques : sens et pratique*, Paris, Armand Colin, 2008.

<sup>102</sup> Raymond QUIVY et Luc VAN CAMPENHOUDHT, *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Dunod, 1995, p. 155.

<sup>103</sup> Jean Pierre Olivier DE SARDAN, « La politique du terrain », *Enquête 1*, 1995, p. 5.

<sup>104</sup> Georges GRANAI, « Technique de l'enquête sociologique » in George GURVITCH, *Traité de sociologie*, tome premier. Paris, Presses Universitaires de France, 1967, pp. 135-151. , 3e édition. Collection : Bibliothèque de sociologie contemporaine.

d'une situation donnée sans que celle-ci aient été déterminée à l'avance. L'observateur n'impose pas sa structure à la situation, mais il tente d'analyser les phénomènes qui se présentent à lui.

Les institutions de jeux de hasard et d'argent ont été visitées lors de nos investigations sur le terrain. Il a été question pour nous, de nous rendre sur place et d'observer les sujets actants en situation d'action. Cette technique de collecte de données nous a permis d'observer les adolescents et en particulier les élèves dans leur pratique sur le terrain. Elle nous a aussi permis d'appréhender le jargon employé par les « Gamers » dans leurs interactions. Les expressions issues de ce jargon ont ensuite été interprétées afin de saisir leur signification et leur sens. Par ailleurs, les individus qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent forment une communauté au sein de laquelle, l'amour du jeu a une place prépondérante.

### **2.3.2. L'observation participante**

Dans la mesure où l'observation de certains faits ne nous donne pas toujours les informations nécessaires à la compréhension précise d'un phénomène, nous nous sommes transformé en parieur amateur et avons effectué des mises dans les institutions de jeu de la ville de Yaoundé. La participation dont nous avons fait l'objet ne s'est faite que dans le souci de mieux saisir les mécanismes de fonctionnement ludique, institutionnel et psychologique de la pratique des jeux de hasard et d'argent. Cette technique permet à l'enquêteur de se dissoudre dans sa population d'étude afin d'avoir accès à des informations qu'il n'aurait pas eues s'il observait la réalité en tant qu'observateur extérieur. En nous mêlant avec les acteurs qui s'adonnent à la pratique des jeux, nous avons pu saisir la signification de certains comportements, de certains termes. En outre, ceci nous a permis d'établir une relation de confiance avec d'autres joueurs qui nous ont fourni un ensemble d'informations qu'ils donneraient difficilement à une personne étrangère à leur milieu. L'observation se trouve donc être un préalable permettant une approche distanciée et neutre car elle nous permettra d'avoir une première compréhension de la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents de la ville de Yaoundé et ensuite, les entretiens vont nous permettre d'approfondir notre compréhension du phénomène.

### **2.3.3. Les entretiens**

C'est un questionnement oral, ou une discussion avec une personne et qui porte sur un sujet donné, et dont-on veut approfondir certains aspects à travers les réponses de la personne interrogée. La technique consiste à organiser une conversation entre enquêté et enquêteur. Dans cet état d'esprit, celui-ci doit préparer un guide d'entretien, dans lequel figure les thèmes qui

doivent être impérativement abordés<sup>105</sup>. On distingue classiquement trois types d'entretiens : non directif ou libre, semi-directif et directif. Dans le cadre de notre recherche, nous utiliserons l'entretien libre et l'entretien semi-directif.

Au cours de ces entretiens, nous avons fournis beaucoup d'effort afin de rendre d'une manière aussi naturelle que possible la situation. Nous avons tout enregistré et noté les gestes, la lexicologie, et même les différentes expressions faciales. Rien n'a été laissé au hasard.

### **2.3.3.1. L'entretien libre**

Cet outil laisse la latitude de réponse à l'interrogé. L'entretien libre consiste à poser les grandes lignes de l'entretien à l'enquêté qui développe sa pensée d'une façon générale. Le but de cet entretien est d'essayer de comprendre le contexte, les besoins, motivations, exigences, les solutions apportées par l'enquêté, c'est-à-dire l'univers perçu par le sujet comme présentant des solutions au problème, le niveau auquel cet univers est perçu, ce qu'il contient, etc., la création et la transformation des attitudes liées au problème, les processus de solution que celui-ci entraîne<sup>106</sup>. Elle vise à recueillir des données riches en signification mais rend délicat le contrôle des réponses et difficile leur comparaison.

Cette méthode nous a permis d'accéder à plusieurs acteurs sociaux ayant un lien de près ou de loin au phénomène en question. Il s'agit entre autre, du réseau relationnel des sujets actants à savoir, sa famille et de son environnement social, scolaire, les responsables des organismes et des institutions de jeux, pour toucher de plus près le phénomène.

### **2.3.3.2. L'entretien semi-directif**

Ce genre d'interview est, comme son nom l'indique, à mi-chemin entre la non directive et la directive. Dans la pratique, c'est souvent une combinaison de ces deux formes que l'on utilise. Le but recherché est de s'informer, mais en même temps de vérifier, à l'aide de questions, des points particuliers liés à certaines hypothèses préétablies<sup>107</sup>. Autrement dit, c'est un procédé scientifique qui utilise un processus de communication verbale afin de collecter des informations en relation avec un thème d'étude<sup>108</sup>. L'enquêté est emmené à répondre de façon

---

<sup>105</sup> Alain BEITON, Christine DOLLO, Jacques GERVASONI et Christophe RODRIGUES, *sciences sociales*, Paris Dalloz, 2<sup>e</sup> édition, 2000, p. 25.

<sup>106</sup> Rodolphe GHIGLIONE et Benjamin MATALON, *op cit.*, p. 78.

<sup>107</sup> Omar AKTOUF, *op cit.*

<sup>108</sup> Madeleine GRAWITZ, *Méthodes des sciences sociales*, Paris, Dalloz, 1979, pp. 640-644.

exhaustive à une thématique donnée<sup>109</sup>. Il existe ainsi un guide d'entretien dans lequel sont mentionnées les grandes lignes et les différentes thématiques abordées.

Dans le cadre de notre recherche, les entretiens ont été menés avec les élèves dans les établissements scolaires, mais aussi dans les établissements de jeu de la ville de Yaoundé.

Il est important de signaler que toutes les informations recueillies pendant la phase de collecte ont été analysées, ensuite interprétées à l'aide de la technique d'analyse de contenu qualitative et indirecte. Le choix de cette technique se justifie par le fait que tous les acteurs ne disent pas toujours ouvertement les mobiles de leurs actions. Il est donc de notre devoir d'interpréter les dires et les comportements des acteurs afin de découvrir leur sens, significations et leurs différents mobiles. C'est la raison pour laquelle, cette technique d'analyse nous permet de « *dégager le contenu non directement perceptible, latent qui se cache derrière le manifeste ou le littéral*<sup>110</sup> ». Le sens des mots utilisés par les acteurs, la gestuelle et les différents comportements ont été interprétés. À travers l'analogie, nous avons pu interpréter les interactions réciproques entre les différents acteurs du jeu. Les fréquences ont été analysées afin d'apprécier la signification et l'importance accordée par les acteurs vis-à-vis de leurs actions et interactions.

### **3. L'échantillonnage**

Madeleine GRAWITZ définit l'échantillon comme un sous ensemble représentatif d'une population de recherche<sup>111</sup>. L'objectif d'un échantillon est de permettre au chercheur d'atteindre les informations nécessaires pour saisir de manière parfaite une réalité donnée. On désigne par « population », l'ensemble indifférencié des éléments parmi lesquels seront choisis ceux sur qui s'effectueront les observations. C'est ce qu'on appelle aussi la population-mère. De cette population, le chercheur devra extraire un certain nombre d'individus (ou d'objets) précis qui répondent à certaines caractéristiques précises, afin de constituer un groupe représentatif (appelé échantillon) qui correspondra aux éléments identifiés (lors de l'élaboration du problème et des hypothèses) comme spécialement concernés et spécifiquement susceptibles de fournir,

---

<sup>109</sup> Cette technique constitue pour nous un avantage considérable dans la mesure elle donne une grande liberté à l'individu pour ce qui est des expressions. Autrement dit, le répondant est libre d'utiliser le vocabulaire qu'il juge adéquat pour donner du contenu à sa pensée.

<sup>110</sup>Omar AKTOUF, *op cit.*, p. 120.

<sup>111</sup>Madeleine GRAWITZ, *op cit.*, p. 644.

après mesures ou observations, les données nécessaires pour répondre aux questions soulevées par la formulation du problème<sup>112</sup>.

S'agissant donc de recueillir les données sur la pratique des jeux de hasard et d'argent dans notre société, notre travail porte sur les élèves de la ville de Yaoundé, mais l'exemple des adolescents qui s'y adonnent, chacun est susceptible d'être interrogé en tant qu'individu confronté à la pratique des jeux de hasard et d'argent. Les membres des institutions scolaires sont aussi à prendre en considération et ceux des institutions de jeux, sans toutefois oublier les parents. La seule règle de sélection nous concernant est celle de la représentativité et elle consiste à diversifier au maximum les profils des adolescents de la ville de Yaoundé joueur, afin d'obtenir une image complète et globale de la pratique des jeux de hasard et d'argent.

Dans ce cas, le premier guide d'entretien a été utilisé auprès des élèves en scolarité dans les lycées de la ville de Yaoundé afin de comprendre cette pratique à l'intérieur de ces institutions. Les élèves joueurs et les élèves non joueurs ont donc été sollicités. Ensuite, un autre guide d'entretien a été sollicité pour comprendre la pratique de jeux de tout adolescent afin de mettre en exergue leurs différents choix et perceptions qu'ils attribuent à la réalité quotidienne. Ces entretiens ont été menés pour la majorité dans les salles de jeux de la ville de Yaoundé ou tout au moins à l'extérieur en cas de contraintes liés aux tenants des institutions de jeux. Un dernier guide d'entretien a été élaboré afin d'interroger toutes personnes ressources en lien avec les activités de jeux de hasard et d'argent elle concernait entre autres : les parents des élèves joueurs, les membres de l'administration scolaire et des jeux, du personnel des établissements scolaires.

## **V. PRECISION CONCEPTUELLE**

L'utilisation de certains concepts dans le champ des sciences sociales peut prêter à confusion. Afin de limiter ces confusions, il est primordial, de clarifier le sens dans lequel ils seront employés dans notre travail de recherche.

### **1. Jeu de hasard et d'argent**

Au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier, il existe une panoplie de formes de jeux de hasard et d'argent. Nous avons des jeux d'adresse comme le billard où on peut parier entre copains, les jeux de cartes, les jeux vidéo, et les jeux de société, les jeux de

---

<sup>112</sup>OMAR AKTOUF, *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations Une introduction à la démarche classique et une critique*, Montréal : Les Presses de l'Université du Québec, 1987.

dés qui se pratiquent en famille. Pour considérer un jeu comme étant un jeu relevant du hasard, il est nécessaire de prendre en compte le principe de l'indépendance des tours. Pour LADOUCEUR,

*L'indépendance des tours est la condition essentielle pour considérer un jeu comme jeu de hasard. Afin qu'ils soient imprévisibles et qu'ils obéissent à la règle du hasard, tous les jeux possèdent une structure où chaque tour est un événement indépendant qui n'est déterminé d'aucune façon par le résultat des tours précédents<sup>113</sup>.*

L'approche définitionnelle de LADOUCEUR pose donc un problème de partialité dans la mesure où le principe de l'indépendance des tours ne s'applique pas à toutes les formes de jeux de hasard et d'argent. Il existe des jeux de pur hasard comme les dés et la roulette mais aussi les jeux d'habiletés comme les jeux de cartes où il est nécessaire d'avoir certaines connaissances et aptitudes.

Jean Pierre MARTIGNONI-HUTIN, sociologue spécialiste des jeux de hasard et d'argent nous propose aussi une définition des JHA qu'il définit à travers diverses caractéristiques<sup>114</sup>. À ce propos, les JHA sont des jeux :

- Populaires : il s'agit des jeux de divertissements qui sont pratiqués chaque semaine, plusieurs fois par semaine et chaque jour par des millions de personnes.
- Des jeux permanents possédant une législation particulière, des règles et des organismes de gestion spécifiques.
- Nécessitant une mise de base, un engagement financier réduit où le rendement potentiel est très important.
- Des jeux où l'argent est obligatoirement présent à travers la mise et l'enjeu
- Où l'aléa est obligatoirement présent.
- Où les individus peuvent s'y adonner d'une manière facile et donc ne nécessite pas explicitement ou impérativement des connaissances particulières.

Si nous synthétisons les éléments de définition proposés par ses auteurs, nous pouvons envisager les jeux de hasard et d'argent comme toute activité donc des millions d'individu s'y adonnent d'une manière constante, et qui repose partiellement ou totalement sur le hasard tout en impliquant au préalable une mise irréversible d'argent ou celle d'un objet de valeur.

---

<sup>113</sup> Robert LADOUCEUR et al, *op. cit.*, p. 114.

<sup>114</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *Faites vos jeux : essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, L'Harmattan, novembre 1993, collection Logiques Sociales, p. 10.

## 2. Le jeu problématique/jeu pathologique

Pour qualifier un individu de joueur problématique, il faut que celui-ci s'adonne à cette activité d'une manière fréquente et qu'il en ait fait une habitude. Il existe à ce sujet un certain nombre de critères et le psychanalyste Edmund BERGLER en propose. Selon lui, le joueur pathologique se définit à travers 06 critères :

- Il doit jouer régulièrement.
- Le jeu prévaut sur tous les autres intérêts.
- Il existe chez le joueur un optimisme qui n'est pas entamé par les expériences répétées d'échec.
- Le joueur ne s'arrête jamais tant qu'il gagne
- Malgré les précautions qu'il s'est initialement promis de prendre, il finit par prendre trop de risques.
- Il existe chez lui un vécu subjectif de ' 'thrill' '.

En 1980, le manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux propose une autre définition de la passion morbide du jeu (jeu excessif, compulsif, et pathologique) appréhendé comme un comportement inadapté comportant un ensemble de critères diagnostic et dont quatre sont suffisants pour l'établir. Autrement dit, le jeu pathologique est : « *une pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu qui perturbe l'épanouissement personnel, familial ou professionnel* »<sup>115</sup> Le manuel le plus récent à savoir le DSM V met en exergue les différents critères suivants :

1. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
2. Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu
4. Préoccupation par le jeu (remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par des moyens de se procurer).
5. Joue souvent lors des sentiments de souffrance/mal être.
6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes.

---

<sup>115</sup> AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, *DSM-IV-TR : Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, Masson, 1994, p. 774.

7. Ment pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu

8. Met en danger ou a perdu une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'études ou de carrière à cause du jeu.

9. Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu<sup>116</sup>.

Le joueur pathologique est celui qui développe un comportement impulsif, il insiste sur le jeu malgré les différentes conséquences. Il ne recherche plus le gain d'argent, mais une excitation que lui procure l'attente du jeu. Ce qui conduit le sujet à prendre des risques de plus en plus croissants, qui contribueront à l'augmentation de son plaisir au jeu tout en le maintenant dans un état de dépendance qu'il ne peut ni ne veut contrôler. Le jeu devient alors pour lui une raison d'être et de vivre. Sa famille, son travail et ses autres centres d'intérêt passent au second plan. Les adolescents qui sont atteints de ce problème se retrouvent parfois à voler, à escroquer pour assouvir leurs passions.

Le jeu pathologique est une pratique de dépendance, qui se traduit par une incapacité à résister aux pulsions et une perte partielle ou totale de sa liberté de s'abstenir au jeu.

*C'est un besoin urgent et répété de jouer de l'argent, dominant l'existence, et qui se réalise en dépit de la conscience du sujet et de ses efforts, souvent de sa souffrance, au risque de transgression de valeurs et de devoir socioprofessionnels, matériels, familiaux, voire légaux. Le rétablissement de la situation financière n'est envisagé essentiellement que par le jeu<sup>117</sup>.*

Dans la communauté scientifique, la pratique courante dans la recherche distingue le joueur pathologique du joueur problématique s'il répond à un nombre insuffisant de critères diagnostiques qui se situe entre un à quatre. Autrement dit, un joueur est dit problématique s'il répond au maximum de quatre manifestations suivantes au cours d'une période de 12 mois.

### **3. Éducation**

Le concept d'éducation implique un ensemble de processus sociaux. Elle a pour finalité d'assurer le développement de l'individu dans toute sa structure et ses aptitudes qui sont à la fois intellectuelles, physiques, morales et techniques. Pour DURKHEIM, c'est la socialisation méthodique de la jeune génération par la génération adulte. En outre, c'est un processus par lequel la personne humaine apprend et intériorise les éléments socioculturels de son milieu

---

<sup>116</sup> - 4 à 5 critères : troubles de l'usage léger ; 6 à 7 critères : trouble de l'usage moyen et 8 à 9 critères : trouble de l'usage grave. In American psychiatric Association, DSM 5, Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, Elsevier Masson, 2015.

<sup>117</sup> Dictionnaire de la psychiatrie des éditions du CILF. Disponible à l'adresse [www.cilf.fr](http://www.cilf.fr).

d'appartenance. Elle implique de ce fait, la pédagogie, la formation, l'intégration sociale et les savoirs.

D'une manière précise, on attend donc par éducation, tout élément qui concourt au développement de l'individu, à savoir, le processus d'enseignement apprentissage, la socialisation, l'inculcation des normes et des valeurs et des principes moraux qui structurent la vie en communauté.

## **VI. PLAN DU TRAVAIL**

Notre travail de recherche se structure en deux grandes parties. Chaque grande partie se divise en deux chapitres. Dans le premier chapitre de notre travail, nous faisons un état de lieu de la question des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé. Le deuxième chapitre met en évidence la pratique du jeu et les différents acteurs. Le troisième chapitre quant à lui, tente de mettre en exergue les incidences de la pratique des jeux de hasard et d'argent par la jeunesse scolaire. Quant au dernier chapitre, il a pour finalité de fournir des éléments de compréhension du phénomène à travers une analyse de la société globale camerounaise en proie à l'affect que représentent les JHA.

**PREMIERE PARTIE : LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA  
VILLE DE YAOUNDE**

Les jeux de hasard et d'argent se sont rapidement développés au Cameroun en général et à Yaoundé en particulier. Cette transformation du paysage ludique est le résultat d'une pluralité de facteurs à la fois endogènes et exogènes. Dans cette partie de notre travail, il est question de mettre en évidence les processus de transformation de ce qu'est l'entité culturelle ludique camerounaise et surtout comprendre les mécanismes sous-jacents qui l'ont impacté. Le premier chapitre de ce travail de recherche aura pour contenu un état des lieux des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé. Quant au second chapitre, il sera question pour nous de présenter les acteurs et les différentes formes de jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé.

## CHAPITRE I : ETAT DES LIEUX DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA VILLE DE YAOUNDE

L'aversion du jeu pour les hommes est une des réalités les plus apparentes. « *On le constate à toutes les époques, sous tous les climats, à tous les âges de la vie, dans toutes les classes sociales* »<sup>118</sup>. En tant que pratique sociale qui tend à prendre de l'ampleur dans la ville de Yaoundé, elle tient une place de choix dans la vie quotidienne des adolescents en qui elle produit des effets préjudiciables avec des incidences au niveau individuel, familial, scolaire et psychologiques. À ce stade, elle provoque une conduite que nous pouvons caractériser d'addictive. Paradoxalement, le développement des jeux de hasard et d'argent et des différentes incidences qu'ils entraînent ne s'accompagne pas d'une réflexion sociologique abondante sur la question alors que cette pratique a des implications à la fois sociales, culturelles, économiques et politiques. En outre, les jeux de hasard et d'argent portent toujours au Cameroun l'empreinte de la banalité<sup>119</sup>. Une situation qui se caractérise par une analyse du phénomène des jeux de hasard et d'argent dans les débats publics, dans les articles et les journaux, cependant très peu examiné dans les champs disciplinaires des milieux académiques. Pour appréhender les jeux de hasard et d'argent en contexte camerounais, il est important de procéder à une analyse historique du jeu en général et des JHA en particulier. Autrement dit, il est question de retracer ce phénomène dans l'histoire ludique des camerounais en mettant en exergue la place du jeu et sa signification dans l'espace et le temps. Afin de mieux cerner la question, nous avons divisé ce chapitre en quatre sections. Une brève présentation de quelques repères historiques des jeux au Cameroun servira de contenu pour la première section. Dans la deuxième, nous allons présenter comment est-ce que cette pratique s'est développée. La troisième section met en exergue la typologie des joueurs et des jeux. Quant à la dernière, elle traite des facteurs impliquant la pratique des JHA.

---

<sup>118</sup> Emile BOREL, *Le jeu de la chance et les théories scientifiques modernes*, Paris, Gallimard, 1941, p. 9.

<sup>119</sup> Les jeux de hasard et d'argent, même s'ils causent un nombre important et croissant d'incidences dans la société, s'intègrent dans la vie quotidienne dans sa banalité, c'est « *le niveau le plus bas de ce que l'humanité a en commun* » in Arnaud SPIRE, « La banalité, quotidienneté et vie active », *Chroniques philosophique, Nouvelles fondations*, numéro 1, volume 1, 2006, p. 177. Ce qui est banale est ce qui est collectif, à la manière de DURKHEIM, un ensemble de manières de penser, de sentir et d'agir.

## I. QUELQUES REPERES SOCIOHISTORIQUES DES JEUX AU CAMEROUN

Le jeu, dans sa conception la plus singulière ne constitue pas une pratique nouvelle en contexte camerounais. En effet, depuis des décennies, plusieurs formes de jeux sont pratiquées au sein de la société camerounaise et aujourd'hui encore, plusieurs d'entre eux occupent une place de choix. Cette culture ludique au Cameroun est le résultat d'un long processus culturel et symbolique qui implique un ensemble de transformations historiques, culturelles et politiques.

### 1. Les jeux de hasard et de divertissement au Cameroun

Les années 1970 marquent au Cameroun l'introduction du jeu à caractère commercial dans le territoire national. À cette période de l'histoire du Cameroun, les jeux sont soumis au contrôle de l'Etat. Autrement dit, l'activité ludique était contrôlée et régulée par l'Etat camerounais. Ce contrôle et cette régulation des jeux reposaient sur des textes, de décrets et des lois. Nous mettons en exergue parmi ces textes :

- La loi n° 70/LF/12 du 09 Novembre 1970 portant réglementation des jeux. Cette loi avait une caractéristique particulière, dans la mesure où seul l'Etat camerounais disposait du monopole de gestion de ce secteur. L'exploitation des JHA était donc interdite aux nationaux camerounais<sup>120</sup>.

- La loi n° 79/9 du 30 Juin 1979 fixant le régime des jeux. Cette loi visait à renforcer la loi n°70/LF/12 du 09 Novembre 1970 et elle stipule dans son article 2, Alinéa 1.

*Sont interdites sur l'étendue du territoire national, la pratique et l'exploitation des jeux dits de hasard et tous les autres jeux assimilés, offerts au public dans le but de faire naître une espérance de gain en nature ou en espèce et dans lesquels la chance prédomine sur l'adresse<sup>121</sup>.*

Et autorisait uniquement l'exploitation des jeux de divertissement.

- Le décret n°81/497 du 23 Novembre 1981 viendra confirmer cette disposition en fixant les conditions d'exploitation de ces jeux.

- La loi n°89/026 du 29 Décembre 1989.

---

<sup>120</sup> Cependant, certains jeux de hasard et d'argent échappaient à cette restriction (les casinos, les loteries et les tombolas).

<sup>121</sup> Loi n°79/9 du 30 juin 1979 fixant régime des jeux.

- Le décret n°92/050 PM du 17 Février 1992 fixant les modalités d'autorisation, d'exploitation et de contrôle des jeux de divertissement et de hasard déterminant le régime applicable aux jeux.<sup>122</sup>

Ces différentes lois et décrets montrent la volonté des pouvoirs publics camerounais de contrôler et de réglementer cette pratique. Ils ont eu de nombreux avantages à savoir l'assèchement d'une partie du marché illégal, et la fiscalisation d'une activité qui échappait à cette période de l'histoire du Cameroun aux impôts. De plus, ce cadre législatif a aussi permis de sécuriser ce secteur et de protéger les joueurs. Cependant, avant l'entrée en vigueur du jeu commercialisé, l'histoire du Cameroun est jalonnée par une panoplie de pratiques à caractère purement ludique. Une socio-anthropologie de la pratique ludique au Cameroun nous semble digne d'intérêt, car elle montre le parcours et surtout la présence du jeu dans la culture camerounaise.

## **2. Pour une socio-anthropologie du jeu au Cameroun**

L'histoire du Cameroun est jalonnée par une kyrielle de pratiques à caractère ludique. Dans les régions du centre comme dans les régions du nord, de l'est ou du sud Cameroun, on retrouve diverses formes de jeu. Parmi les pratiques ludiques qui ont marqué l'histoire des jeux au Cameroun, nous évoquerons des pratiques ludiques comme le « Songo »<sup>123</sup> ou encore les jeux de cailloux comme le « Ngam »<sup>124</sup> qui occupent une place de choix dans la société camerounaise<sup>125</sup>.

Le « songo » est un jeu pratiqué par les populations Béti, Fang, Boulou et bien d'autres. Il était pratiqué à des fins stratégiques et de compétition. Dans la tradition des communautés forestières du Sud Cameroun, le songo était pratiqué pour régler des différends et des palabres.

Le « Ngam » où jeu de cailloux est moins répandu que le songo, mais occupe une place de choix dans la jeunesse. C'est un jeu qui se pratique à l'aide de sept cailloux. On peut y jouer à deux ou à plusieurs. Ce jeu répond à un certain nombre de principes parmi lesquels : l'amour, l'honnêteté, le respect et la compétitivité. Pour Gabriel SINTAT SINTAT,

---

<sup>122</sup> Ce décret distingue deux catégories de jeux à savoir : les jeux de divertissement et les jeux de hasard.

<sup>123</sup> Le « songo » est un jeu stratégique pratiqué en Afrique Noire dans les pays comme le Cameroun et le Gabon. Au Cameroun en particulier, cette pratique ludique prend diverses formes et divers noms. Elle est cependant différente d'une région à l'autre. A travers le nombre de cases (08 cases dans la région des Grasfields ou encore 10 cases dans la zone du littoral). Et diffèrent aussi avec les nombres de pions 10, 12 ou 4.

<sup>124</sup> Le mot Ngam désigne l'araignée mygale et en région Bassa signifie « nom protecteur ».

<sup>125</sup> Le « Songo » et le « Ngam » ont été choisis par leur empreinte dans l'histoire du Cameroun. En effet, aujourd'hui ces deux jeux sont encore pratiqués et constituent des repères non négligeables dans l'univers culturel de plusieurs communautés.

*Le Ngam renforce l'adresse, le calcul, le calme, la concentration et permet de développer l'aptitude à réaliser la mesure spontanée d'une situation difficile ou d'un événement inattendu, d'analyser les enjeux, de calibrer les réponses, de réagir rapidement en toute quiétude et avec précision sans perdre de temps*<sup>126</sup>.

Les jeunes, afin d'appuyer cette culture ludique pratiquaient aussi des jeux sous forme de devinettes, de contes et de légendes qui ont servi et continuent de servir non seulement de transmission de la culture d'une génération à l'autre, mais aussi comme une forme de repère identitaire.

Cette brève analyse des différents jeux dans l'histoire ludique du Cameroun laisse entrevoir que le jeu dans la sphère sociale du Cameroun est dans son essence une pratique à vocation pédagogique, socialisation et de compétition. Les devinettes, les contes et les légendes sont les moyens de transmission des savoirs, un moyen de transmission des normes et des valeurs qui sont les principes fondateurs qui maintiennent toutes sociétés en équilibre<sup>127</sup>. Ces formes de pratiques ludiques, sont les canaux par lesquels une génération transmet les savoirs à une autre avec en appui plusieurs formes de récompenses. Elles permettent surtout à l'adolescent qui apprend de faire un contraste entre l'interdit et ce qui est accepté. Entre ce qui peut être fait et ce qui est prohibé. Les devinettes, les contes et les fables sont donc des instruments de socialisation, des instruments par lesquels la personne humaine devait apprendre et acquérir un ensemble d'éléments propres à son milieu d'appartenance.

Avant donc l'introduction du hasard dans les pratiques, les jeux d'habiletés comme le « Songo » occupent une place prépondérante dans les sociétés camerounaises. Et même si la distribution des pions dans ces jeux relève en partie du hasard, cet aspect ne constituait pas dans les mentalités une valeur de premier ordre, mais plutôt comme une valeur de compétition qui laisse entrevoir des formes de stratégies. Selon NJOH MOUELLE, « *le jeu de hasard à un soubassement social indéniable. Il est le prolongement ludique d'une fonction sociale autrefois remplie par le divin et tous les responsables des arts divinatoires* »<sup>128</sup>. Le jeu est donc considéré comme une activité essentiellement ludique et qui occupe une fonction sociale de premier ordre,

---

<sup>126</sup> Gabriel SINTAT SINTAT, « le jeu de cailloux est entièrement un jeu de vitalité dont l'influence porte sur les corps physiques et mentaux », interview de Tatiana MATJE, octobre 2012, [www.mbogliaa.com/](http://www.mbogliaa.com/)

<sup>127</sup> L'éducation traditionnelle utilise donc divers techniques qui permettent à l'enfant d'acquérir des connaissances et des savoirs. Elles suscitent l'activité de l'apprenant en rapport avec ses besoins fondamentaux et sont en lien avec son développement mental et son niveau de socialisation. Nous avons donc des techniques éducatives comme les contes, les légendes, les proverbes, les chants, la peur, et des rites d'initiation.

<sup>128</sup> Ebenezer NJOH MOUELLE, « Mon opinion sur les jeux de hasard », *Mutations*, octobre 2003, Yaoundé.

avec des implications divines, de compétition, d'affirmation et de domination. Aujourd'hui ce qui fait problème, c'est l'introduction du gain et par conséquent, de l'argent dans ces jeux<sup>129</sup>.

Cette introduction du gain et du hasard s'explique par l'entrée en jeu de nouvelles institutions, des nouvelles formes de jeux et de nouvelles pratiques qui ont pour conséquence la modification de l'entité culturelle camerounaise. L'introduction de l'argent et du hasard dans cette pratique prend forme avec l'arrivée des premiers casinos en Afrique. Même si à cette période de l'histoire du Cameroun, l'argent pouvait être une forme d'enjeu, les perceptions et les représentations sociales des gains étaient différentes des conceptions actuelles où l'économie libérale et l'idéologie capitaliste occidentale ont contribué à la transformation des manières de penser. Le gain, n'est plus une simple récompense dans une activité qui reposait sur l'esprit de compétition. Le jeu ne repose plus sur les aptitudes des joueurs, mais sur le bon vouloir des machines, ou des animaux de courses.

### **3. Introduction de l'argent et du hasard : la naissance de nouvelles formes de pratique ludique.**

Les années 1990 sont marquées au Cameroun par la mise en place de nouvelles formes de jeux dont le plus important est les paris hippiques. La première société était basée à Douala sous la dénomination « Pari Mutuel Urbain Camerounais » (PMUC) avec la majorité des intérêts détenus par les Corses. D'une manière précise, ladite société ouvre ses portes le 27 janvier 1994 suite à la signature d'un protocole d'accord (novembre 1993) avec le gouvernement camerounais<sup>130</sup>. Le pari Mutuel Urbain est d'abord présent dans la ville de Douala, ensuite Yaoundé, avant de s'étendre dans les autres centres urbains dans les années 1995 et 1996.

Pour revenir à l'introduction de l'argent et du hasard, les Corses Michel TOMI et Robert FELICIAGGI en portent la paternité et sont les premiers à implanter les établissements de jeu en Afrique en général et au Cameroun en particulier. En effet, ils commencent par l'ouverture des « *Fortunes club ensuite ils enchaînent avec le Palm Beach avant de se lancer dans le Pari Mutuel Urbain Camerounais* »<sup>131</sup>.

---

<sup>129</sup> *Ibid.*

<sup>130</sup> Le protocole signé avec l'état camerounais autorisait le PMUC à exploiter sur le territoire les paris sur les courses de chevaux. Le 16 juin 1994, un contrat de concession a été signé en juin 1994. Ce contrat de concession assignait au PMUC deux objectifs à savoir : contribuer à la création d'emplois et contribuer à l'accroissement des sources de financements du budget de l'Etat.

<sup>131</sup> Rémi CARAYOL, « jeu d'argent en Afrique : Jackpot pour les corses », *Jeune Afrique*, Dieux et démons des jeux d'argent en Afrique, 28 novembre 2015.

L'introduction de ces établissements de jeu au Cameroun a eu pour conséquence la transformation de l'entité culturelle au niveau de la pratique du jeu. À partir de la classification définie par Roger CAILLOIS, on passe de *l'Agon* qui fait référence à la compétition à *l'aléa*, expression de la chance et du hasard. Autrement dit, on passe ainsi d'une pratique à caractère de divertissement, de compétition et de repères d'identité à une pratique de jeu motivé par des raisons d'enrichissement, une distraction qui repose sur le hasard et dont la consommation excessive conduit au développement d'un comportement jugé compulsif et qui repose sur le principe de chance et de hasard. Un regard porté sur les rues de la ville de Yaoundé laisse constater que les jeux de hasard et d'argent sont devenus un phénomène social majeur. En effet, les établissements de jeu essaient dans la ville de Yaoundé d'une manière exponentielle. Nous notons entre autres : les loteries, les paris sportifs, les machines à sous, les casinos qui marquent leurs présences dans les villes du Cameroun.

La naissance de nouvelles formes de jeux au Cameroun est la résultante de l'acculturation et du modernisme. Ces deux phénomènes marquent le passage du Cameroun de la tradition à la post tradition, et de la post tradition à la modernité. La modernité, avec son long et grand mouvement de diffusionnisme, va entraîner au sein de la société camerounaise des retombées et des nombreux changements. Ces retombées sur le plan technologique vont faciliter la naissance de nouvelles pratiques de jeux. On passe du simple jeu de Songo à des « consoles de jeux »<sup>132</sup> comme la Nintendo ou encore la Playstation. OTYE ELOM affirme que :

*c'est au milieu des années 90 que se construit au Cameroun un véritable espace vidéo ludique, avec des jeux sur Arcade qu'on retrouve spécialement aménagés pour recevoir les vidéos-players. Ensuite, des consoles comme Nintendo 64 sont apparues*<sup>133</sup>.

Aujourd'hui, l'espace national est englouti par des jeux encore plus performants et plus attrayants à savoir : Nintendo DS, Playstation, Xbox 360, et bien d'autres encore<sup>134</sup>. Les JHA sont ainsi devenus une forme populaire de divertissement pour les adolescents dans la ville de Yaoundé. Bien qu'au Cameroun, le taux de prévalence de participation des adolescents aux JHA reste encore inconnu à l'heure actuelle. Un constat est cependant à faire : les adolescents s'adonnent à des pratiques ludiques et il existe une certaine constance. Le spectre de cette pratique englobe toutes les couches sociales et au Cameroun, peu d'efforts ont été investis dans

---

<sup>132</sup> Les consoles de jeux sont à l'origine des appareils de jeux vidéo électroniques se branchant pour la plupart du temps sur un téléviseur. Aujourd'hui, certains d'entre eux possèdent leurs propres écrans.

<sup>133</sup> Paul Ulrich OTYE ELOM, « Les jeux vidéo en négroculture : contribution à une anthropologie de la solidarité chez les jeunes du Cameroun », *African Sociological Review*, volume 19, numéro 1, 2015.

<sup>134</sup> *Ibid.*

les mesures de préventions et de sensibilisations pour cette pratique à risque auprès des adolescents.

## **II. LES JHA AU CAMEROUN : LE DEVELOPPEMENT D'UNE PRATIQUE DANS LA VILLE DE YAOUNDE.**

Dans la première section de notre réflexion, il a été question de mettre en lumière l'historique des pratiques ludiques au Cameroun, en mettant un accent sur la naissance d'une pratique dont l'engouement actuel des adolescents de la ville de Yaoundé n'est plus à démontrer. Dans cet exercice de réflexion, nous avons donc constaté que les pratiques culturelles ludiques au Cameroun en général étaient avant tout considérées comme des pratiques de transmissions de connaissances et de socialisation. Mais, vu les différentes transformations auxquelles ces pratiques sont sujettes aujourd'hui, il y a lieu de se poser les questions de savoir comment est-ce que, ces nouvelles formes de pratiques ludiques se sont développées ? Quels sont les éléments qui concourent au développement de la pratique des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé ?

Un regard, même le plus anodin dans les rues de la capitale politique du Cameroun laisse paraître la prégnance des jeux de hasard et d'argent. Cette observation se justifie par l'extension des institutions de jeux et l'attraction vis-à-vis des citoyens camerounais qui en découle. En d'autres termes, tous les jours de la semaine, les institutions de jeux et autres espaces réservés aux paris sont assiégés par des individus de tout âge : des adolescents, des adultes, et même des personnes les plus âgés. Ces institutions et kiosques, dédiés aux paris se dénombrent par centaines dans la ville de Yaoundé en particulier et au Cameroun en général. À défaut de s'agglutiner dans les diverses institutions de jeux, les individus qui possèdent des compétences sur la manipulation de l'Internet peuvent faire des paris en ligne avec leurs ordinateurs ou à l'aide de leurs smartphones. Le développement de cette pratique dans la ville de Yaoundé trouve son explication dans sa démocratisation. Une démocratisation qui s'opérationnalise par la libéralisation des jeux de hasard et d'argent. Cette démocratisation a eu pour conséquence le développement d'une pluralité de pratiques ludiques institutionnalisées et non institutionnalisées.

### **1. La démocratisation des jeux de hasard et d'argent**

L'une des causes de l'extension des jeux de hasard et d'argent, c'est la démocratisation des jeux d'argent et de divertissement au Cameroun. Cette démocratisation de l'activité ludique a conduit à la pratique des jeux par les adolescents dans la ville de Yaoundé. Plusieurs éléments

ont favorisé et permis cette démocratisation des jeux au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier. Nous avons entre autres :

### **1.1. La prolifération des institutions de jeux**

Les institutions de jeux de hasard et d'argent ont envahi le paysage de la ville de Yaoundé. Nous avons entre autres ; les institutions des paris sportifs comme « Roisebet », « Premiers BET », ou encore « Super Goal » occupent et essaient l'espace public de la ville de Yaoundé. Ces institutions, pour se développer de part et d'autre, ont implanté des kiosques de jeu dans tous les carrefours et les rues clé de la ville de Yaoundé. Elle marque la volonté de ces institutions à s'implanter dans tous les secteurs et dans tous les quartiers de la ville de Yaoundé et surtout l'incapacité des pouvoirs publics à réguler ce secteur.

### **1.2. Le développement du numérique**

Le développement du numérique a participé à une importante démocratisation des JHA aujourd'hui. Les paris se font non plus seulement dans les institutions dédiées au jeu, mais à présent dans n'importe quel milieu à travers divers supports numériques, mobiles, tablettes et Internet. Pour Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN :

*La permanence ludique qu'offrent les jeux de hasard et d'argent sur Internet est sources d'interrogations, parfois d'inquiétudes excessives notamment en ce qui concerne les conséquences sociales sur les sujets joueurs et la 'famille entourage'', sur les populations les plus jeunes et/ou les plus vulnérables<sup>135</sup>.*

La démocratisation des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé a eu pour effet de modifier l'atmosphère ludique dans cette métropole. L'offre ludique en permanence renouvelée a eu pour conséquence la diversification des acteurs, mais surtout l'intégration d'une pluralité de pratiques ludiques. En outre, les jeux de hasard ne sont plus seulement l'apanage d'une classe donnée, ou d'une tranche donnée et ne sont plus uniquement pratiqués dans les structures aménagées et adéquates.

### **1.3. Les médias**

L'exposition aux médias des adolescents de la ville de Yaoundé a un fort impact dans l'engouement actuel dans la pratique des JHA. En effet, la publicité est un élément d'influence important parmi tant d'autres. Les institutions de jeux à Yaoundé ont mis en place un important dispositif publicitaire. Nous avons entre autres : les pancartes publicitaires, les publicités

---

<sup>135</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, « Les motivations des joueurs qui jouent à des jeux de hasard et d'argent sur Internet », *Jeu légal en France*, ARJEL, Janvier 2016, p. 4.

audiovisuelles, les jeux de tirage pour les acteurs de la téléphonie mobile comme Orange Cameroun et MTN Cameroun<sup>136</sup>. De plus, la ville de Yaoundé est bondée d'affiches publicitaires qu'on retrouve sur les bus de transport à certains moments. L'exposition des acteurs aux JHA à travers ce vaste programme publicitaire et médiatique marque la place qu'occupe le jeu dans la société camerounaise. Les adolescents voient donc régulièrement des publicités sur le jeu. Nos interviewés ont reconnu avoir vu les publicités de jeu à la télévision et d'autres avoir reçu des notifications de potentiels jeux de hasard et d'argent à travers leurs téléphones portables sous forme de SMS ou encore à travers des mails.

Ce véritable procédé de médiatisation s'effectue par la promotion des grosses cagnottes et les différentes propagandes des gagnants. Elles se font même dans les lieux de distribution, par de grands panneaux d'affiches publicitaires. Face à cette médiatisation, les adolescents peuvent dans certains cas se représenter aux gagnants et ils se construisent une certaine image des jeux. En effet, la publicité tient son « *efficacité [...] à la superficialité ludique, au cocktail d'images, de sons et de sens qu'elle offre sans soucis de contraintes du principe de réalité et du sérieux de la vérité* »<sup>137</sup>. Les médias ont pour fonction de maintenir dans les esprits des joueurs la conception d'un gain potentiel accessible à tous ; ce qui occasionne une véritable obsession. Pour MARTIGNONI-HUTIN, « *la diffusion et la médiatisation des jeux de hasard et d'argent contemporains suggèrent quotidiennement l'argent facile, l'argent gagné, l'argent à portée de main, à portée d'ongle. C'est-à-dire un argent non travaillé qui de surcroît est non imposable* »<sup>138</sup>. On peut donc déduire que les institutions de jeux utilisent des procédés publicitaires et médiatiques afin d'occulter la nature perverse et sulfureuse de leurs offres. Ils font appel au plaisir du jeu des acteurs afin de masquer l'aspect commercial de leurs activités.

#### **1.4. L'Internet**

L'Internet a participé à la démocratisation des JHA à travers la mise en virtuelle de la pratique. Plusieurs fois en navigant sur la toile, nous avons été redirigés sur les plates-formes de paris en ligne. Même comme c'est une innovation assez récente en contexte camerounais, les adolescents de Yaoundé ont embrassé la culture numérique et digitale sans réserve dans tous leurs contours et dans la mesure du possible. Pour appréhender les JHA en ligne et leur pratique

---

<sup>136</sup> Orange et MTN Cameroun sont des entreprises de téléphonie mobile et de communication qui proposent à leur client une panoplie de jeux de tirage après que le sujet ait effectué une recharge téléphonique ou souscrit à un forfait Internet. Les opérateurs ont mis en place un dispositif qui repose sur les habilités et les connaissances de l'individu. Cependant, le gagnant du gros lot est tiré au sort.

<sup>137</sup> Gilles LIPOVETSKY, *L'empire de l'éphémère*, Paris, Gallimard, 1987, p. 223.

<sup>138</sup> Jean Pierre MARTIGNONI-HUTIN, « Les jeux de hasard : faire de l'argent et faire avec l'existence », *Agora Débats*, 1997, p. 49.

par les adolescents, il est important de saisir à la source la réalité ethnosociologique de cette nouvelle pratique ludique. La démocratisation des JHA au Cameroun est donc la résultante non seulement de leur légalisation par les autorités publiques, mais aussi par une construction et un développement d'une culture ludique qui concernent toutes les catégories sociales et toutes les classes d'âge.

Les messages diffusés par les canaux numériques, les publicités et l'Internet incitent un grand pourcentage de jeunes camerounais à jouer sans réserve.

## **2. Le secteur des jeux de hasard et d'argent au Cameroun**

Le secteur des jeux de hasard et d'argent est composé d'opérateurs ayant une autorisation légale et des opérateurs qui opèrent en toutes clandestinités. Dans cette partie de notre travail, nous nous intéresserons beaucoup plus au jeu non réglementé dit « clandestin ».

La pratique clandestine des jeux de hasard et d'argent remonte dans les années 1970 avec l'arrivée des premières machines à sous (MAS). La pratique avait alors une caractéristique essentiellement nocturne, car elle était pratiquée dans les lieux secrets à l'abri du regard de l'autorité étatique. Il a donc fallu attendre plusieurs années pour que, certaines machines destinées aux jeux de hasard et d'argent apparaissent. On remarque ainsi leur présence dans des salles de jeux et dans les milieux réservés à la vente des boissons alcoolisées. Aujourd'hui, les machines destinées aux jeux ne sont plus seulement visibles dans les salles de jeux et dans les débits de boissons. On les retrouve à présent dans les milieux de vente de produits alimentaires, en bordure de route, dans les marchés, et même dans les maisons. Les adolescents de la ville de Yaoundé sont en perpétuelle exposition. C'est la démocratisation des jeux dans les espaces publics au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier.

Le spectacle est alarmant dans la mesure où l'exposition des machines de jeux sur le trottoir et la prolifération anarchique des institutions de jeux constituent un stimulus pour la jeunesse, un élément qui peut conduire sans aucun doute un adolescent à jouer aux JHA. De plus, les JHA sont disponibles à présent sous diverses formes et aujourd'hui, avec l'arrivée d'Internet, de nouvelles pratiques, de nouveaux comportements liés au jeu naissent et se développent. Autrement dit, la société camerounaise offre à l'heure actuelle, une panoplie et une kyrielle d'opportunités favorables à l'extension de la pratique des jeux de hasard et d'argent

dans la ville de Yaoundé. Cette pratique s'inscrit désormais dans le champ des activités de divertissements répandues et socialement acceptables<sup>139</sup>.

### **3. L'augmentation et la diversification de l'offre de jeu**

Les JHA se développent d'une manière constante dans la ville de Yaoundé. Pour cela, les institutions de jeux ont mis en place un excellent réseau de distribution, à savoir, les bars, les hôtels, les salles de jeux, les snacks bars, qui sont tout autant des endroits où l'on peut s'adonner à la pratique des jeux. Même dans les endroits les plus invraisemblables de la ville de Yaoundé à savoir des salons de coiffure, les boutiques pour consommation alimentaire et des maisons, on retrouve des machines à jouer ou encore des salles de jeux de cartes.

L'augmentation et la diversification de l'offre de jeu dans la ville de Yaoundé trouvent aussi leur explication dans la concurrence. En effet, les opérateurs de jeu rivalisent d'adresses afin d'atteindre un maximum de public. L'augmentation de l'offre de jeu s'opère à partir de la création de nouveaux jeux et leurs améliorations qui suivent le développement technologique. C'est pour cette raison que les appareils destinés aux jeux de hasard et d'argent sont en permanence modernisés afin d'être plus attrayant. Ce qui a pour effet de faciliter l'accès au jeu.

Cette diversification de l'offre et son augmentation s'accompagnent d'une publicité intensive à travers divers supports à savoir : la télévision, la radio et l'Internet sans oublier la téléphonie mobile. Pour mieux expliquer et comprendre la diversification et l'augmentation de l'offre de jeu, une petite étude de cas sur quelques institutions de JHA s'impose.

#### **3.1. Cas de Pari Mutuel Urbain Camerounais (PMUC)**

Le Pari Mutuel Urbain Camerounais est l'un des opérateurs les plus anciens des JHA au Cameroun. Cet opérateur ne se contente plus seulement de ses courses de chevaux hippiques. En effet, la date du 21 mars 2012 marque l'entrée de cet opérateur dans le pari footballistique afin de concurrencer le nouveau venu à l'instar du Pari foot « Premier Games ». Son dispositif est baptisé « *Goal 7* ». Parmi les nouveaux jeux que cet opérateur propose, on retrouve donc les paris « Sport BETS » qui propose une panoplie de paris basé sur des rencontres sportives.

L'entrée de cet opérateur dans le monde des paris sportifs s'accompagne aussi par le renouvellement et la mise en place de nouveaux supports de communication et de promotion. La promotion de leur programme est possible à travers un journal hebdomadaire bien structuré

---

<sup>139</sup> GIJSEN, JAMMAN, MORAD et PICHOT, « Le jeu pathologique : évolutions conceptuelles, caractéristiques cliniques et perspectives psychothérapeutiques », *Revue Médical de Liège*, 2013, p. 362.

et détaillé. De plus, un site Internet est disponible 24h/24. Dans ce site Internet, « Download foot Magazine » est une plate-forme qui offre diverses informations sur le sport et les paris en passant par l'actualité et les pronostics. La plate-forme Facebook est aussi disponible afin que les adeptes des jeux de hasard et d'argent partagent leur passion. Le support visuel à l'instar de la télévision est aussi utilisé parce qu'il permet la retranscription des courses de chevaux et les différents tirages.

Dans les kiosques PMUC, il est aussi possible de recharger son compte de jeu à partir des différents opérateurs de téléphonies et de communication mobile à l'instar d'Orange et de MTN Cameroun. Les paris se font sur Internet à l'aide d'un ordinateur ou d'un téléphone Android ou encore sur USSD. Nonobstant tous les efforts pour atteindre le public et son entrée dans le milieu des paris dans le secteur du sport, le PMUC souffre d'un certain nombre de représentations sociales : « *Le PMUC c'est pour les vieux* »<sup>140</sup>. La couche sociale des adolescents n'est pas impactée d'une manière forte par le PMUC.

### **3.2. Cas des entreprises Roisbet, Super Goal et Premier BET<sup>141</sup>**

Ce sont des entreprises des paris en dur et en ligne. Ces institutions tout comme le PMUC ont envahi l'espace visuel de la ville de Yaoundé d'une manière croissante. Tout comme le PMUC, ils disposent d'un éventail d'activités pour attirer les jeunes. En effet, ces entreprises disposent d'un journal quotidien pour les rencontres journalières<sup>142</sup> et d'un site Internet pour les paris en ligne. C'est le jeu de hasard et d'argent favori des adolescents dans la ville de Yaoundé. Le sujet, pour jouer, peut se rendre dans un kiosque ou bien directement dans une agence de jeux pour faire « Valider son ticket ». Même à la maison ou dans la salle de classe, il suffit d'avoir une connexion Internet et avoir un compte créé au préalable, pour avoir accès au site dédié au jeu de hasard et d'argent. Tout comme le PMUC, il est possible de créditer son compte avec Orange et MTN money et jouer en toute discrétion.

Le développement technologique est sans doute une des causes de l'augmentation de l'offre de jeu au Cameroun. En effet, malgré l'interdiction du téléphone portable dans les salles

---

<sup>140</sup> Entretien du 1<sup>er</sup> octobre 2018 à Mbala II.

<sup>141</sup> L'institution de jeu de hasard et d'argent « Premier BET » portait avant la dénomination « Premier Games » et est aussi connu sous la dénomination Royal Camerounaise des jeux (RCJ).

<sup>142</sup> Ce journal est accessible au prix de 50 FCFA. Pour les joueurs qui ne veulent pas en acheter, ces institutions prennent la peine de coller ce journal dans l'enceinte des salles de jeux pour que les potentiels parieurs puissent le consulter.

de classe, les élèves arrivent toujours à déjouer la vigilance des surveillants. Pour KEMGNE Armand, surveillant général au Lycée d'Elig-Essono,

*il arrive parfois que nous effectuions des fouilles générales dans les salles de classe, soit par l'ordre du proviseur soit par les renseignements des enseignants qui détectent les élèves en possession avec des téléphones portables. L'an dernier nous avons recensé plus de 30 téléphones saisis lors de nos interventions [...] Certains de ces élèves jouent aux jeux d'argent que ce soit dans l'enceinte de l'établissement ou dans leur domicile*<sup>143</sup>.

De même que pendant les heures de cours, ils manipulent leur téléphone et peuvent jouer à des jeux de hasard en groupe ou individuellement. BETIMA, professeur de lycée, nous révèle à ce propos que « *les élèves ont des téléphones et ils les manipulent pendant que je distribue mon enseignement il m'arrive parfois d'en confisquer ou en a signaler à la surveillance* »<sup>144</sup>. De plus avec les applications téléchargeables dans le Play Store<sup>145</sup>, les adolescents consultent les différentes rencontres et peuvent faire des mises directement ou à la sortie des cours. Cédric élève au lycée de Mballa II affirme à ce propos : « *avec un téléphone Android, je peux miser n'importe où, à n'importe quelle heure. Je dispose d'un compte pour mes paris en ligne. Les applications nous permettent aujourd'hui de suivre les matchs en direct ou encore de suivre l'évolution des rencontres et des mises* »<sup>146</sup>.

Les institutions de jeux de hasard et d'argent utilisent les médias pour la promotion et la vente de leurs produits. La technologie se trouve donc être un élément essentiel pour ses entreprises de jeux.

### **III. LA TYPOLOGIE DES JOUEURS ET LES TYPES DE JEUX DANS LA VILLE DE YAOUNDE**

La ville de Yaoundé regroupe en son sein un ensemble de types de joueurs bien différents. À ce propos, nous avons des joueurs simples, des joueurs à risque et des joueurs à problème qui développent un comportement considéré dans la littérature scientifique comme comportement problématique ou pathologique. De plus, l'espace national camerounais regroupe en son sein une panoplie de jeux auxquels les adolescents y participent. Ces jeux reposent essentiellement sur l'argent et le hasard et parfois nécessitent certaines habiletés. Dans

---

<sup>143</sup> Entretien du 10 décembre à Elig-Essono

<sup>144</sup> Entretien du 10 décembre à Elig-Essono

<sup>145</sup> Le Play store encore appelé Google Play est une plateforme de distribution numérique exploitée et développée par Google. Elle sert particulièrement à offrir aux utilisateurs la possibilité de télécharger des applications qui ont été développées par cette entreprise. En outre, elle s'apparente à une boutique numérique offrant une panoplie de composantes numériques et de matériaux.

<sup>146</sup> Entretien du 03 octobre à Mballa II

cette partie de notre travail, il est question de mettre en évidence les types de joueurs et les types de jeux auxquels les adolescents de la ville de Yaoundé s'adonnent. Il ne s'agit pas de lister les formes de jeu, mais d'analyser les jeux favoris des adolescents de la ville de Yaoundé.

## **1. La typologie des joueurs dans la ville de Yaoundé**

L'augmentation de l'offre de jeu au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier est à l'origine de nombreuses transformations dans l'atmosphère ludique. Il existe à présent un nombre croissant de jeux où l'on peut gagner suffisamment gros. L'accès facile à des institutions de jeux ou aux divers services de jeu à l'aide de l'Internet a favorisé l'augmentation du nombre de joueurs et de surcroît, les comportements à risques. Il est donc question pour nous de faire une distinction à travers un certain nombre de caractéristiques. Notre échantillon est constitué d'une catégorie de 47 adolescents, et il met donc en évidence les caractéristiques suivantes :

- 80 % des adolescents joueurs habitent chez leurs parents
- Ce sont en majorité des garçons (08 filles/39 garçons)
- La première expérience de jeu se situe entre 12 et 15 ans.

À partir de nos entretiens et de nos observations, nous avons donc pu scinder cet échantillon d'adolescent en quatre catégories bien distinctes.

### **1.1. Les non joueurs**

Cette catégorie concerne les adolescents non joueurs. Ces adolescents sont en contact permanent avec leurs camarades joueurs au sein des établissements scolaires de la ville de Yaoundé, et parfois ils subissent les effets négatifs de cette pratique. En effet, Eveline (16 ans) nous raconte son expérience avec d'autres adolescents joueurs en ces propos : « *Dans notre salle de classe, il y a plusieurs joueurs. Pendant les heures de pause ou de permanence, ils jouent aux cartes, aux dés et aux dames. Ils troublent les cours, surtout les redoublants* »<sup>147</sup>.

### **1.2. Les joueurs sociaux et récréatifs**

La deuxième catégorie concerne les joueurs passionnés et submergés par les jeux. Ils sont les plus nombreux de notre échantillon. Pour ces joueurs, la pratique des jeux de hasard et d'argent est une activité occasionnelle et récréative. Récréative dans la mesure où leur comportement de jeu ne pose pas un problème particulier. En outre, le jeu garde dans leur vie

---

<sup>147</sup> Entretien du 08 octobre à Mballa II.

un rôle de loisir. « *Jouer au jeu de hasard et d'argent est un passe-temps, la plupart du temps, on joue en famille et quelques fois avec des amis après les cours ou pendant les heures de permanences afin de changer les idées* »<sup>148</sup>. Le jeu est pratiqué par les adolescents de cette catégorie à des fins de divertissement et de plaisir. Ces adolescents ne présentent aucun problème lié à la pratique des JHA, ont de bonne note à l'école et entretiennent des bonnes relations avec leurs réseaux relationnels. Pour certains d'entre eux, ils jouent avec l'objectif d'intégrer un groupe. Le jeu prend alors un caractère social d'intégration dans un milieu. Les JHA sont pour eux un élément de socialisation. Pour d'autres par contre, c'est un moyen d'ascension sociale, un rêve qui peut se réaliser à n'importe quel instant de leur existence et ainsi une possibilité de se faire une place dans la hiérarchie sociale. L'adolescent joue alors pour tenter sa chance.

### **1.3. Les joueurs problématiques**

La motivation première de ce type d'adolescent sur la pratique des JHA est de gagner l'argent. Cette catégorie de joueur présente des difficultés. Ils présentent sans aucun doute le portrait descriptif d'une conduite ordalique, avec des actes de prises de risques constants. Pour Sébastien, « *Je joue surtout pour multiplier l'argent que j'ai déjà. Si je vois quelque chose qui me fait plaisir et que je n'ai pas d'argent pour l'avoir, je joue à pari foot pour multiplier. Mais parfois, il m'arrive de perdre, mais ça ne m'empêche pas de tenter ma chance* »<sup>149</sup>. Ils ont des difficultés de compréhension avec leurs parents et leurs réseaux relationnels, et leur parcours scolaire est marqué par des échecs, des mauvaises notes et sont sujets à de nombreuses contraintes d'ordres psychologiques et sociaux cognitifs. Les seules personnes avec lesquelles ils s'entendent bien sont des personnes avec lesquelles ils partagent la même passion du jeu au sein de ce biotope, ils essaient constamment de se valoriser, de montrer qu'ils sont supérieurs aux autres. Ils risquent constamment de perdre de l'argent et de perdre gros.

### **1.4. Les joueurs dépendants**

Pour ces joueurs, le jeu finit par prendre la forme de pathologie. Ils jouent plusieurs fois par jour, plusieurs fois par semaine, plusieurs fois par mois. Ils ont fait du jeu la principale activité de leur existence et le moyen privilégié de se faire de l'argent. Le jeu occupe alors pour eux, une place importante, et se singularise par une pratique excessive des JHA. En cas de perte, ceux-ci cherchent toujours à se refaire. Ils sont incapables de se détacher émotionnellement du

---

<sup>148</sup> Entretien du 15 Novembre à Ngoa-Ekelle

<sup>149</sup> Entretien du 06 décembre à Elig-Essonno

jeu. Ils ne jouent plus d'une manière rationnelle, car ils ont perdu le contrôle de leur activité. Ces adolescents sont en conflits non seulement avec leur famille, mais aussi avec la société globale. Au bout d'un certain temps, ils finissent par présenter des signes de dépendance.

*Je joue pour gagner de l'argent et parce que je sais que c'est une activité très lucrative. [...] je perds beaucoup d'argent mais, j'éprouve du plaisir en jouant, car parfois, je gagne beaucoup, mais j'essaye encore de gagner plus et je perds encore tout. Ma mère sait que je fais des paris et elle a du mal à communiquer avec moi puisqu'elle ne comprend rien sur les paris<sup>150</sup>.*

Les adolescents de cette catégorie s'adonnent non seulement aux paris sportifs, mais également aux jeux comme le *Keno* dont une partie est lancée toutes les cinq minutes. Ils ne peuvent s'arrêter sans avoir tout perdu. Ils sont sujets à divers troubles cognitifs dus à leurs échecs constants dans la vie réelle et dans le jeu avec des orientations dans une logique insatiable d'une possibilité de se refaire. Ils sont sujets à la personnalité antisociale et développent des comportements délinquants et de consommation de substances psychoactives à l'instar de l'alcool et du tabac. Beaucoup d'adolescents de cette catégorie ont dû abandonner leur scolarité soit par renvoi, soit par des échecs à répétition qui peuvent conduire au décrochage scolaire. Ils constituent la plus petite composante de notre échantillon. Les différents acteurs ont été répartis ainsi qui suit :

**Tableau 2 : répartition de l'échantillon par catégorie de joueurs**

Catégorie	Nombre	sexe
Non joueurs	08	Masculin et féminin
Joueurs Récréatifs	20	Masculin et féminin
Joueurs problématiques	12	Masculin
Joueurs dépendants	7	Masculin

**Source : enquête de terrain octobre 2018-janvier 2019**

## **2. La typologie des jeux dans la ville de Yaoundé**

L'espace public de la ville de Yaoundé porte l'empreinte de plusieurs formes de jeux. Cette fraction de notre travail est composée de deux parties les jeux intra-scolaires et les jeux extra-scolaires. En effet, même si on retrouve toutes les formes de jeux dans l'espace extra-scolaire, il nous paraît important de faire cette petite distinction pour mettre en évidence les

<sup>150</sup> Entretien du 06 décembre à Elig-Essono

différents jeux que les adolescents en cours de scolarité s'adonnent dans les établissements de la ville de Yaoundé.

## **2.1. Les formes de jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire**

### **2.1.1. Les jeux de cartes**

Les jeux de cartes prennent plusieurs formes dans la société camerounaise en général et dans le milieu scolaire en particulier. Avec un jeu de cartes, les adolescents en scolarisation dans la ville de Yaoundé jouent à des jeux qui portent plusieurs dénominations. Nous avons entre autres, le « *Jambo* », le « *check Games* », le « *21* », ou encore le poker. Ces différents jeux sont pratiqués dans les lycées publics de la ville de Yaoundé. Les adolescents s'y adonnent au fond de la classe pendant les heures de permanence et les heures de pause, à l'insu des surveillants. Ceux-ci rivalisent d'adresse afin de ne pas se faire prendre.

### **2.1.2. Les jeux de dés<sup>151</sup>**

Comme les jeux de cartes, le *lancer des dés* est une forme de jeu pratiqué dans les institutions scolaires publique. Ce jeu repose sur un principe simple et se joue à l'aide de deux dés. Le chiffre le plus fort remporte la partie. Et en cas de « double one »<sup>152</sup> dans une partie, le participant a le lancer le plus fort.

### **2.1.3. Les grilles ou tableaux**

Ils prennent deux formes dans la ville de Yaoundé à savoir la forme de damier et la forme de grille.

Le damier est pratiqué par les élèves de la ville de Yaoundé. Ils font des tracés sur leur table banc ou sur les planches à dessin dans les établissements techniques à l'aide des feutres, des stylos. Les capsules des bières ou du papier roulé leurs servent de pions. Sur les jeux de grilles, ils font des tracés rectangulaires. Ce rectangle est traversé par des lignes à chaque extrémité et au milieu de chaque longueur et largeur afin de faire une grille. Ils ont comme pions de support des papiers qu'ils roulent soigneusement.

---

<sup>151</sup> Les dés dans la littérature sont les dérivés des osselets, os du carpe de moutons, présentant deux surfaces larges et des alentours étroits. Parmi les jeux de dés, on retrouve le *Ludo*, qui est pratiqué dans de nombreux de ménages dans la ville de Yaoundé. Le *Ludo peut se jouer à plusieurs* (4 personnes au maximum)

<sup>152</sup> Le « double one » encore appelé « billion » est lorsque au cours d'une partie, un joueur réussi à obtenir une paire d'un sur les différentes faces des dés. Cette combinaison est considérée comme la plus forte.

#### **2.1.4. Les jeux de tirages**

Ils sont d'un principe simple. Ils consistent à rouler des petites boules de papier auxquelles des chiffres ont été, au préalable, inscrits. Avec 10 à 20 papiers roulés, les élèves procèdent à des tirages après avoir choisi un à trois numéros et après avoir effectué une mise.

### **2.2. Les jeux de hasard et d'argent en milieu extra-scolaire**

Ils englobent les jeux intra-scolaires et à ceux-ci, on peut y ajouter :

#### **2.2.1. Les paris sportifs**

Ils sont pratiqués dans les institutions aménagées au préalable. On en dénombre plusieurs dans la ville de Yaoundé à l'instar de « Premier BET » et de « Super Goal ». Au sein de ces établissements, les adolescents peuvent faire des paris sur des rencontres sportives de toutes natures (football, tennis, basketball). Ils peuvent parier sur des rencontres sportives locales et internationales.

#### **2.2.2. Les tirages durs et virtuelles**

Il existe plusieurs formes de jeux de tirage virtuel au Cameroun. Dans les institutions de jeu, on retrouve des jeux comme le « *Kéno* », le « *big win* » ou encore « Rapid Loto ».

#### **2.2.3. Les jeux en ligne**

Le monde virtuel se caractérise par une panoplie de jeux. En effet, on retrouve en ligne tous les jeux physiques. L'adolescent peut ainsi parier en ligne, jouer aux cartes en ligne, faire des mises sur des plates-formes. En d'autres termes, en ligne, on peut retrouver les paris sportifs en ligne, le poker en ligne (Rapid Poker), les casinos virtuels et les jeux vidéo.

#### **2.2.4. Les machines à sous**

Ce sont des appareils électroniques et mécaniques pour des jeux de hasard et d'argent. Ils ne demandent aucune stratégie, ou habileté particulière et est composé de plusieurs éléments indispensables à savoir : une entrée d'argent, une sortie d'argent, un système d'affichage du jeu et un moteur aléatoire de jeu. Le principe de ces MAS est très simple, le joueur insère de l'argent pour lancer une partie. Les différentes parties sont généralement rapides, le joueur gagne ou ne gagne pas d'argent. Dans les années 1999, on dénombrait déjà 12000 machines à sous en

exploitation au Cameroun et dont plus de 3000 dans la ville de Yaoundé<sup>153</sup>. Aujourd'hui, avec les cercles clandestins, leur présence est indéniable.

#### **IV. LES FACTEURS EXPLIQUANT LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT**

Le jeu porte dans son essence un caractère purement ludique. Mais la consommation excessive est souvent à l'origine d'une dépendance qui se traduit chez le sujet comme une pathologie. L'addiction des populations de la ville de Yaoundé vis-à-vis des JHA est la résultante d'une nouvelle forme de logique. En effet, la société camerounaise est passée d'une logique de jeu purement raisonnable<sup>154</sup> à une logique de jeu compulsive. Nous arrivons donc à nous interroger sur la manière dont ce processus s'est effectué, et nous nous proposons à cet effet d'étudier le joueur dans sa biographie, son histoire sociale, économique, culturelle et familiale. Autrement dit, quels sont les facteurs qui expliquent la pratique des JHA par les adolescents de la ville de Yaoundé. Mettre en exergue ces différents facteurs fera l'objet de notre réflexion dans cette partie. À défaut de présenter d'une manière exhaustive les différents facteurs concourant à la pratique des JHA, nous nous limiterons aux éléments qui gravitent autour de l'adolescent. Ce sont essentiellement les facteurs reconnus par les spécialistes des jeux de hasard et d'argent, mais aussi et surtout les facteurs identifiés par les sujets eux-mêmes. Ainsi, il a été possible d'identifier quatre facteurs impliquant la pratique du jeu par les adolescents de la ville de Yaoundé à savoir : l'âge, les facteurs familiaux, les facteurs d'ordres personnels relatifs à la personnalité, les facteurs d'ordres structurels qui sont liés aux jeux en eux-mêmes.

##### **1. L'âge**

L'âge constitue pour nous un facteur expliquant de la pratique des JHA dans la mesure où au Cameroun, l'initiation au JHA s'effectue aussi dès l'âge le plus bas. Les adolescents s'adonnent à cette pratique pour de multiples raisons que nous avons mises en évidence dans nos entretiens. Le sujet cherche à se frayer une voie, un chemin vers un groupe donné et pour certains d'entre eux, s'adonner au JHA c'est être « cool »<sup>155</sup>. Ceci se traduit par un comportement de l'adolescent qui est en quête d'identité. Faire partie d'un groupe social

---

<sup>153</sup> Jean Claude FEUTHEU, Cameroun Tribune, Jeudi 25 Avril 2000.

<sup>154</sup> On entend par logique de jeu raisonnable, toutes formes de pratiques ayant pour seule motivation le divertissement. Et logique de jeu excessive toute action qui tend à entraîner et à susciter chez l'individu une obsession.

<sup>155</sup> Être cool en contexte scolaire dans la ville de Yaoundé, c'est sortir du lot. Celui qui est considéré comme tel est celui qui est admiré par les différents comportements et les actes qu'il pose. Les JHA sont interdits en milieu scolaire et celui qui s'y adonne inspire une certaine image d'assurance que les autres incapables de l'avoir par crainte des sanctions sociales ou tout autres éléments susceptibles de l'en dissuader ne peuvent adopter.

déterminé avec lequel on partage les mêmes plaisirs, les mêmes idées constitue pour l'adolescent un point de repère. Celui-ci s'identifie donc à ses camarades avec lesquels il partage les mêmes passions.

De plus, la période de l'adolescence est la période parfaite pour une socialisation à diverses pratiques en vigueur non seulement au sein du milieu scolaire, mais aussi au sein de la société globale. Le degré d'exposition pendant la période de l'adolescence est très élevé, c'est la période où le sujet est émotionnellement vulnérable. Ce qui l'expose à divers comportements qui peuvent devenir excessifs. Sa passion, son moyen de distraction et de divertissement devient alors pour lui, un problème, une entrave car le sujet n'arrive plus à s'en défaire.

## **2. Les facteurs familiaux**

La famille est le premier cadre de socialisation<sup>156</sup>, et l'adolescent joue aux JHA parce qu'il a été socialisé à cette pratique dans une famille. Les facteurs familiaux font référence à tout ce qui a trait à l'environnement familial de l'adolescent et qui est susceptible de l'influencer dans la pratique du jeu. L'enquête menée auprès des adolescents de la ville de Yaoundé nous a permis de mettre en exergue l'influence des parents dans la pratique des jeux de hasard et d'argent. En effet, un adolescent est susceptible de jouer par l'intermédiaire de ses parents. Autrement dit, lorsque les JHA sont acceptés au sein du milieu familial, la socialisation au jeu devient tout à fait possible. L'acteur va donc imiter son entourage ou encore apprendre par injonction et interaction avec les adultes, divers comportements qui ont trait à la pratique du jeu.

Justin, élève au lycée de la place nous a confié qu'il se consacre régulièrement aux JHA en milieu footballistique. Etant un passionné de football, il effectue régulièrement des mises sur son équipe favorite « le réal de Madrid ». Dès sa sortie des cours, il se dirige rapidement dans un kiosque situé à quelques mètres de son établissement, il retire sa tenue et la met dans son cartable et va « valider son ticket ». Le soir, il fera partie de cette horde de joueurs qui iront asservir les institutions de jeu pour regarder la rencontre sportive, mais aussi pour toucher ses gains en cas de victoire de son équipe favorite<sup>157</sup>.

---

<sup>156</sup> La socialisation au jeu nous a paru un élément important à mettre en exergue pour expliquer le comment et le pourquoi la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents. La socialisation au jeu fera donc l'objet d'une section de notre travail. D'une manière plus précise, nous allons présenter cette partie dans le deuxième chapitre. C'est ce qui explique l'analyse superficielle dans ce cas.

<sup>157</sup> Entretien du 03 novembre 2018 à Ngoa-Ekelle.

Stève aussi, jeune élève de la cité capitale quant à lui, s'est confié à nous en nous révélant que ses parents sont des adeptes des JHA. D'une manière précise, les parents de Stève s'adonnent au PMUC, et son frère tient un kiosque de jeu d'argent au carrefour de leur lieu de résidence. Cet ensemble d'éléments ont fait de Stève un joueur, car pour lui, « *jouer à jeux de hasard et d'argent est un divertissement et miser sur les rencontres sportives s'est exprimer ma passion pour le football* »<sup>158</sup>.

### **3. Les facteurs à caractères structurels**

Les facteurs structurels regroupent l'ensemble d'éléments qui gravitent autour du jeu. Il s'agit d'une manière précise du jeu en lui-même. Il existe donc une kyrielle de facteurs d'ordres structurels. Mais à partir de nos observations et de nos entretiens, nous avons pu mettre en évidence certains facteurs en relation au jeu des adolescents dans la ville de Yaoundé. Nous avons donc entre autres, leur disponibilité, leur diversité, car il existe plusieurs formes de jeux dans la ville de Yaoundé et surtout le potentiel gain.

#### **3.1. La temporalité entre la mise et le gain potentiel dans les JHA**

Gaël BOUJU, dans son article commun avec GRALL-BRONNEC mettent en exergue la temporalité de séquence de jeu. Pour ces auteurs, « *Il est bien attesté désormais que plus le délai entre la mise et le gain éventuel est réduit, et plus la fréquence possible de jeu est élevée, plus les capacités d'autorégulation du jouer sont mise à rudes épreuves* »<sup>159</sup>.

Dans la ville de Yaoundé, les adolescents s'adonnent à divers jeux. Kévin pour sa part préfère jouer au *Kéno* pour la rapidité des gains potentiels. Chaque après-midi de chaque samedi, il s'adonne à cette pratique pendant des heures voire une partie de la journée<sup>160</sup>.

### **4. Les facteurs relatifs à la personnalité**

L'adolescence est la période qui va du début de la puberté (13 à 14 ans) à l'âge de 18 ans. C'est le moment où l'adolescent est sujet à des changements d'ordre biologique. Ce qui a pour conséquence d'entraîner un comportement d'impulsivité, ainsi qu'une envie de découverte, de nouvelles pratiques et de nouvelles sensations. Pour certains jeunes, c'est une période de difficultés et de problèmes, même comme bon nombre de jeunes traversent cette période de leur vie sans faire face à des complications. C'est une période de construction de soi,

---

<sup>158</sup> Entretien du 03 octobre 2018 à Mballa II

<sup>159</sup> Gaël BOUJU, GRALL-BRONNEC, LANDREAT-GUILLOU et VENISSE, « jeu pathologique : facteurs impliqués », *L'encéphale*, numéro 37, 2001, p. 325.

<sup>160</sup> Entretien du 10 octobre 2018 à Mballa II

de construction d'identité. Cette identité est en perpétuelle transformation et l'adolescent se fixe des objectifs à atteindre ; qui vont de son autonomisation à son indépendance.

Les adolescents qui jouent à des jeux de hasard et d'argent prennent un engagement à l'égard de certains concepts idéologiques, des valeurs, des normes qui font partie de la culture ludique de son contexte socioculturel. Cet ensemble d'éléments contribue au développement de sa personnalité de base durant son adolescence et influenceront grandement sa vie d'adulte. Être en quête d'identité, c'est s'inscrire dans un processus dynamique dans lequel il existe des choix à faire, des décisions à prendre et surtout des tests à passer. Dans cette exploration des options ou des alternatives que lui offre le monde, jouer au JHA se trouve être pour l'individu une option. Dans ce cas, il entre dans un monde gouverné par des idéologies (l'idéologie d'enrichissement facile), un monde où l'argent occupe une place prépondérante et dont la pratique repose sur l'aléa. L'acte de jouer naît de l'exploration de ces options et alternatives. C'est une exploration au cours de laquelle il découvre la culture du jeu dans ses possibilités infinies et avantages qu'elles octroient. Cette exploration peut se faire par le truchement de son réseau familial ou par l'institution scolaire et les groupes de pairs.

Dans son réseau familial, il peut s'identifier à un membre de sa famille joueur. Alex nous révèle qu'il a commencé à jouer aux jeux de cartes avec son frère, des partis au cours desquelles ils misaient des objets de toutes sortes (argent, billes, cartes photos)<sup>161</sup>. En milieu scolaire, Éric et Stéphane sont des adeptes des jeux de dés. Ils effectuent pendant leurs heures de pauses des parties auxquelles ils font des mises de 25 Franc CFA pour chaque lancé<sup>162</sup>.

Afin de mieux expliquer ce processus, James MARCIA<sup>163</sup> nous suggère quatre statuts d'identités. Il met en évidence l'état de l'adolescent par rapport à son identité. Ces statuts prennent naissance à travers deux circonstances à savoir : avoir ou non traversé une crise d'identité et avoir pris ou non des engagements idéologiques ou personnels. On distingue en effet quatre statuts :

- l'identité diffuse : qui correspond à la première étape de l'identité pendant l'adolescence. L'adolescent n'a pris aucun engagement et n'explore pas les différentes options et les alternatives qui lui sont offertes par le monde ;

- l'identité en moratoire : l'adolescent se trouve en moratoire lorsqu'il a connu une crise d'identité, mais n'a pas encore développé d'engagements de quelque nature que ce soit. Il

---

<sup>161</sup> Entretien du 08 décembre 2018 au Lycée d'Elig-Essono

<sup>162</sup> Entretien du 19 décembre 2018 au lycée d'Elig-Essono.

<sup>163</sup> James MARCIA, « Statut d'identité du moi », in Michael ARGYLE, *Interaction sociale*, Pingouin, 1973.

explore les différentes options disponibles, mais sans parvenir à choisir en toute sérénité pour l'une d'entre elles. Cette étape à cependant la réputation d'être dangereuse dans la mesure où un sujet qui n'a pas une estime de soi important ou alors une estime de soi détériorée ou étriquée peut être emmené non seulement à embrasser la culture ludique sans réserve ou encore la consommation de substance addictive ;

- l'identité de réalisation : l'adolescent prend certains engagements idéologiques et personnels. Suite à une crise d'identité, et après exploration de ses différentes options ; l'individu choisit la route à suivre pour continuer son développement en tant que personne. Ce choix le conduira à la construction d'une identité et avoir un aperçu de lui-même ;

- l'identité forclosée : c'est le cas lorsque l'adolescent ne subit aucune crise de l'identité. Il n'a pas connu la difficulté de l'exploration des options de vies et ne souffre jamais de période de moratoire. Son identité se construit donc au travers des conseils d'un adulte.

Lorsque le sujet prend conscience des différentes options et alternatives à sa portée, il se lance dans un véritable processus d'exploration du monde, de ses goûts, de ses relations intimes et de ses amitiés. Cette quête peut le mener aux portes de la crise de l'identité. Le monde du jeu est un monde passionnant, un monde de sensations fortes. Après cette exploration, il développe des idées, des engagements, des stratégies de jeux et accepte des valeurs auxquelles il pourra se reconnaître et surtout accepter d'autres comme étant les siennes (ses idées, ses conceptions, ses valeurs et ses principes).

## CHAPITRE II : LES ACTEURS ET LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Jusque-là, il a été question de faire un état des lieux des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé. Nous avons mis en exergue quelques repères sociohistoriques du jeu au Cameroun. Ensuite, nous avons essayé de montrer comment cette pratique s'est développée dans la ville de Yaoundé tout en faisant ressortir la typologie des jeux et des joueurs. Aujourd'hui, les Camerounais sont de plus en plus nombreux à jouer aux jeux de hasard et d'argent. Si la grande majorité joue à des fins occasionnelles, les pratiques à risques augmentent et n'épargnent pas les adolescents. Quelle que soit la nature des jeux à savoir, paris sportifs, loto, cartes, les jeux font de nouveaux adeptes dans tous les classes sociales. Cette intensification de cette pratique ludique trouve son explication à travers plusieurs facteurs. En effet, pour analyser les sujets qui font partir du monde ludique, il est essentiel de prendre en compte les différentes représentations et les interactions réciproques qui sont à la base de la construction sociale de la réalité. Ces représentations et interactions reposent à leur tour sur un code linguistique qu'il est important de mettre en exergue et de l'interpréter. Analyser les acteurs qui gravitent autour du monde ludique, c'est aussi prendre en compte les milieux dans lesquelles les sujets qui jouent à des jeux de hasard et d'argent évoluent ; tout en mettant en évidence la manière dont ils ont été socialisés et la place que le jeu occupe dans leur réseau relationnel.

Dans le cadre de ce chapitre, il sera question pour nous de faire ressortir les différents acteurs dans les jeux de hasard et d'argent. C'est pour cette raison que ce chapitre est structuré en trois sections. Dans la première section, nous allons mettre en évidence les représentations sociales du jeu des acteurs à travers les différents mobiles. Ces représentations sociales gravitent autour de processus cognitif qui prend en compte le langage propre au monde ludique et les différentes connaissances et croyances sur la pratique des jeux de hasard et d'argent. Dans la deuxième section, nous allons mettre en exergue le processus de socialisation des acteurs au jeu de hasard et d'argent, un processus qui tient compte de l'acquisition de la culture ludique, l'intériorisation des pratiques ludiques à la personnalité, et l'adaptation de l'acteur au milieu social. Quant à la dernière, elle nous permet de mettre en exergue le rôle du contrôle social et l'encadrement parental dans la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents de la ville de Yaoundé.

## I. LES REPRESENTATIONS SOCIALES DU JEU PAR LES ADOLESCENTS

Les représentations sociales sont des processus de construction du réel. Elles nous intéressent donc par leurs rôles dans la construction de la réalité sociale<sup>164</sup>. En tant que construction mentale inséparable de l'activité symbolique du sujet, elles sont le produit, la base où un individu et un groupe social donné reconstitue la réalité à laquelle ils sont confrontés et à partir de laquelle ils lui attribuent une signification à la fois objective et subjective.

Pour Gustave Nicolas FISCHER, les représentations sociales sont :

*Le processus d'élaboration perceptive et mentale de la réalité qui transforme les objets sociaux (valeurs, croyances, idéologies) et leur confère un statut cognitif permettant d'intégrer les aspects de la vie ordinaire par un recadrage de nos propres conduites à l'intérieur des interactions sociales<sup>165</sup>.*

### 1. Les mobiles des adolescents dans la ville de Yaoundé

Lorsque nous nous posons des questions sur les réalités ludiques concernant les pratiques de jeu dans la ville de Yaoundé, il apparaît dans un premier temps que ces activités qui tendent à prendre de l'ampleur visent à échapper à un vécu quotidien caractérisé par une pluralité de facteurs. Nous pouvons citer entre autres la pauvreté, le niveau de vie, le chômage. De plus, l'adolescence est une période riche en changements. Ces modifications corporelles et spirituelles sont la cause d'un ensemble d'angoisses à l'égard du milieu dans lequel l'individu évolue. Le monde des jeux de hasard lui offre une panoplie d'alternatives afin d'échapper à son environnement qui lui paraît contraignant où il est obligé de fournir des efforts en permanence. À ce propos, les machines de jeux sont des appareils qui lui offrent une interface simplifiée ; le joueur ne fournit aucun effort, la machine ne le juge pas, ne lui fait aucun reproche. Il échappe ainsi à la complexité des relations humaines<sup>166</sup>.

Dans cette partie de notre travail, il est question pour nous de mettre en exergue les raisons qui peuvent conduire un adolescent de la ville de Yaoundé à jouer. L'objectif est de mettre en évidence ce qui pousse à l'action de jouer parmi la panoplie de mobiles possibles. Un constat se dégage dans nos analyses. En effet, malgré quelques convergences, les mobiles de jeux diffèrent d'une catégorie de joueurs à une autre. Ceci étant, les approches de nature qualitatives permettent de mieux cerner les différentes catégories de joueur en fonction des

---

<sup>164</sup> Claudine HERZLICH, Santé et maladie. Analyse d'une représentation sociale, Paris, Mouton, 1969, p.24

<sup>165</sup> Gustave Nicolas FISCHER, *Les concepts fondamentaux de la psychologie sociale*, Paris, Dunod, 1987, p.118.

<sup>166</sup> La période de l'adolescence est une période de préoccupations des jeunes qui pour certains découvrent leurs morphologies qu'ils jugent parfois embarrassant. Ce qui est en mesure de compliquer les interactions avec les autres.

pratiques de jeu. Les mobiles les plus avancés par les adolescents de la ville de Yaoundé sont entre autres :

### **1.1. Le mobile du divertissement**

S'il y a un mobile qui semble tenir l'unanimité dans la pratique des jeux de hasard et d'argent, c'est bel et bien le mobile du divertissement. En effet, que ce soit chez les joueurs sociaux ou récréatifs, les joueurs problématiques et les joueurs présentant une conduite addictive, tous trouvent dans le jeu une source de divertissement, une activité qui procure du plaisir et qui permet de passer de bon moment avec des amis et des camarades de classe. En d'autres termes, le joueur cherche à se distraire dans les activités ludiques afin d'échapper aux contraintes de la vie réelle. Il s'agit pour bon nombre d'entre eux de rêver, c'est justement ce que les institutions de jeux de hasard et d'argent vendent à savoir : la chance, l'espoir, le rêve et des aspirations aux gens à changer leurs conditions de vie. Étant le mobile le plus avancé par les adolescents de notre échantillon, le jeu est un passe-temps, une activité à laquelle on s'adonne uniquement dans les temps libres. Ils participent aux JHA de manière occasionnelle dans les deux à trois fois par mois. Ce mobile implique donc deux composantes à savoir : la composante psychologique et la composante sociologique.

#### **1.1.1. La composante psychologique**

Les jeux de hasard et d'argent à travers leur caractère de divertissement se présentent comme une pratique qui permet de décompresser. En outre, elle apporte des bienfaits d'ordres psychologiques. Les adolescents peuvent donc oublier les contraintes, les difficultés de l'école et de la vie familiale. Il trouve donc en cette pratique un moyen de libération des contraintes nerveuses causées par la panoplie des informations à retenir et à analyser en situation de classe. Nicolas affirme à ce sujet que « *les jeux de hasard sont un moyen de sortir de la routine du quotidien et de se changer les idées surtout avec la pression qu'on subit avec les examens de fin de trimestre* »<sup>167</sup>. Le jeu a donc pour fonction de libérer de tout élément susceptible de stresser, de contraindre et d'ennuyer.

#### **1.1.2. La composante sociologique**

La composante sociologique des pratiques ludiques vient mettre un terme à des difficultés d'ordre sociologique à l'instar de l'appartenance à un groupe social donné. Le milieu des jeux de hasard et d'argent obéit à une logique, celle du jeu et des plaisirs qu'il implique.

---

<sup>167</sup> Entretien du 11 novembre 2018 à Ngoa-Ekelle.

Dans le milieu des paris sportif footballistique, le culte du ballon rond est le seul qui a sa place. On se divertit sans se méfier de celui qui est près de nous, son appartenance religieuse et ethnique importe peu.

Cette activité récréative est donc valorisée, car synonyme d'épanouissement psychologique et sociologique. On s'éloigne à cet effet du discours médical et psychanalytique qui appréhende le jeu dans son seul aspect négatif par le truchement de la dépendance et le désir inconscient du jour de perdre. Christian, jeune lycéen, affirme : « *dans une salle de jeu de paris foot, nous on se mélange, la tribu de l'autre n'est pas importante, nous sommes loin des étiquettes sociaux et on partage une seule passion, celle du football et du jeu* »<sup>168</sup>. Georges GUSDORF pense à ce sujet que « *la part du jeu dans la vie humaine, c'est une part de loisir, c'est-à-dire une part dérobée au travail* »<sup>169</sup>.

Une salle de jeu de paris se présente donc comme une salle de classe, un lieu de drainage de diverses cultures qui n'ont qu'une seule finalité celle de la passion du jeu. Les adolescents trouvent dans cet environnement, des compagnons auxquels ils s'identifient et avec lesquels ils partagent leurs idées.

## **1.2. Le mobile de la chance**

Le deuxième mobile, non moins négligeable avancé par les adolescents de la ville de Yaoundé est celui de « *tenter sa chance* ». Cette raison est autant plus avancée par les adolescents submergés par l'incertitude de leur existence sur terre<sup>170</sup>, et sujet à un désespoir profond. Ceux-ci nourrissent le rêve de changer leur vie en cas de victoire dans les JHA. Cette pratique permet donc à ces adolescents d'aspirer, de rêver d'une vie qu'ils n'auront peut-être jamais. Brice, jeune élève au Lycée d'Elig-Essono, dit à ce sujet : « *Je joue afin de tenter ma chance et sortir des difficultés de la vie et surtout subvenir aux besoins de ma famille* »<sup>171</sup>. L'adolescent se projette dans le temps à long et à court terme. Il nourrit l'espoir d'une vie

---

<sup>168</sup> Entretien du 21 novembre 2018 au lycée technique de Ngoa-Ekelle.

<sup>169</sup> Georges GUSDORF, « L'esprit des jeux », in Roger CAILLOIS, *Jeux et sport*, Paris, Gallimard, 1967.

<sup>170</sup> Ces adolescents portent pour nous l'incertitude de l'existence compte tenu de leur propos lors de nos entretiens. En effet, les conditions de vie de ces adolescents sont difficiles. Chaque jour, leur vie est un combat et ils n'ont aucune perspective d'avenir. La rencontre des parents de certains d'entre eux nous a permis de comprendre que dans ces familles, leurs espoirs reposent sur leur fils qui parfois est le seul scolarisés. Sa condition de vie précaire laisse entrevoir pour eux aucune perspective d'avenir. Sans toutefois oublier que certains d'entre eux sont abandonnés à leur sort.

<sup>171</sup> Entretien du 19 Décembre à Elig-Essono.

meilleure grâce au JHA car un jour lui aussi il peut gagner : « *tout le monde a la chance de gagner en pariant* »<sup>172</sup>.

Au-delà de l'individualisme qui est une caractéristique à laquelle la société camerounaise aspire, ces adolescents nourrissent le rêve d'un monde meilleur possible en cas de victoire dans une partie des jeux d'argent. L'intérêt personnel judicieusement calculé engendre donc et spontanément l'intérêt général, car l'adolescent nourrit l'espoir de faire passer sa famille d'une classe sociale à une autre. De plus, il n'est pas interdit de s'amuser tout en se faisant un peu d'argent. Le jeu comporte ainsi par définition pour le joueur, le risque de manquer son coup, une menace d'échec sans laquelle le jeu cesserait de divertir<sup>173</sup>.

La pratique des jeux de hasard et d'argent implique de tenter sa chance et se présente comme une solution de vie dans la mesure où on peut facilement se faire des gains. La pratique du jeu de l'adolescent de la ville de Yaoundé est donc motivée par les images et les symboles de succès et de richesse diffusée par les médias à travers le style de vie des joueurs qui ont eu à gagner le gros lot ; « *s'ils ont gagné, pourquoi pas moi aussi* »<sup>174</sup>. Si gagner de l'argent en jouant était autrefois un rêve, une manière risquée dont la vie d'un individu en général et celle d'un adolescent en particulier ne pouvaient se construire, aujourd'hui c'est tout autre chose, surtout avec la diversification de l'offre de jeu, où gagner de l'argent en jouant est une possibilité effective. S'engager dans les comportements de jeu est attrayant, dans la mesure où ils sont stimulants et peuvent soulager les états douloureux, un effet qui peut être particulièrement séduisant en cette période agitée pour les enfants et l'adolescence qui n'ont pas encore développé des capacités d'adaptation saines<sup>175</sup>.

### **1.3. Le mobile de l'intégration sociale et de socialisation.**

La sociabilité est la capacité psychologique de vivre harmonieusement avec les autres. C'est un processus qui résulte de la communication entre la société, dans tous ses aspects et l'individu<sup>176</sup>. Celui-ci adopte des comportements, des coutumes et les différentes trajectoires de son biotope. C'est de cette manière que se transmettent les codes linguistiques, les pratiques et des rituels de diverses natures. Ce mobile fait de ce fait allusion à la volonté d'union des adolescents de la ville de Yaoundé au sein d'un groupe, d'une communauté ou d'une société.

---

<sup>172</sup> Entretien du 15 Décembre à Elig-Essono.

<sup>173</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 20.

<sup>174</sup> Entretien du 12 Décembre à Elig-Essono.

<sup>175</sup> Rina GUPTA et Jeffrey DEREVENSKY, « Adolescent Gambling behavior: A prevalence Study and examination of the correlates Associated with Problem Gambling », *McGill University*, 1998, p. 321.

<sup>176</sup> Vivianne DE LANDSHEERE, *op. cit.*, pp. 78-79.

Le jeu favorise la création des liens sociaux, renforce le sentiment d'appartenance à un milieu social donné ; un milieu au sein duquel ils vivent une panoplie d'expériences et de convivialités. Ces adolescents se sentent intégrés dans un groupe, ils sont différents de ceux de l'extérieur, car ils ne partagent pas les mêmes valeurs. Cette situation implique l'acquisition d'une culture ludique ; en outre, une socialisation par les pairs. L'adolescent joue en référence à ses pairs auxquels il s'identifie. Il n'a pas ici pour seule raison se divertir ou tenter sa chance, mais le souci d'adhésion du groupe<sup>177</sup>, la compagnie, l'acceptation, la reconnaissance et la sécurité. Il permet de confronter l'être qu'il est en soi et le support masculin qui lui sert de référence. Parmi les 47 adolescents interrogés, neuf expriment la volonté d'appartenance et de socialisation comme étant un mobile dans la pratique des jeux de hasard et d'argent. À ce propos :

*J'ai l'habitude de jouer avec mes camarades, il y a plus d'un an de cela, le moment où j'ai commencé à jouer. Il y a eu de bons souvenirs et depuis lors, ma motivation de jouer est que : quand je joue avec mes amis, j'éprouve du plaisir, un plaisir partagé. Il y a des jours où je n'ai pas d'argent et je ne peux faire aucun pari, mais j'aime aussi regarder les autres jouer.*<sup>178</sup>

Le mobile d'intégration et de socialisation laisse entrevoir un ensemble de manière de penser, de sentir et d'agir propre à un groupe ; un groupe au sein duquel la passion du jeu est partagée. Être socialisé au sein d'un groupe social laisse entrevoir un langage propre, des signes et des symboles qui sont l'expression des différentes émotions partagées. « *Quand l'heure de la tontine arrive, chacun "know" ce qu'il doit faire, après la cotisation, on regarde le "choc" et après, c'est l'heure de bouffer (...) le seul langage ici c'est celui du football et du jeu* »<sup>179</sup>.

Les jeux de hasard et d'argent ont de ce fait pour fonction de favoriser la participation à la vie sociale. Lorsqu'on se promène à proximité des salles de jeux, de paris sportifs par exemple, on peut constater la présence de nombreux joueurs et parmi eux, des adolescents. On remarque l'effervescence qui prédomine dans ses institutions de jeu.

Nous pouvons pousser plus loin nos analyses dans la mesure où, les interactions réciproques sur lesquelles reposent la pratique des jeux de hasard et d'argent sont à l'origine de divers comportements. En effet, l'adolescent joue et parie en fonction des autres. Cette emprise qu'autrui a sur l'adolescent peut conduire à la consommation des substances psychoactives. Le mobile de l'intégration et de la socialisation revêt donc un caractère de contrainte, car pour se

---

<sup>177</sup> Les groupes de pairs sont constitués dans la majorité des individus du même âge et ils jouent un rôle important et de premier ordre. C'est cette nouvelle famille qui sert de substitut lorsque l'adolescent est en conflit avec son réseau familial.

<sup>178</sup> Armand 17 ans élève en classe de terminale. Entretien du 15 Décembre au lycée d'Elig-Essono

<sup>179</sup> Entretien du 05 Décembre au Lycée d'Elig-Essono.

faire accepter, l'adolescent est contraint de s'adonner à des pratiques connexes susceptibles d'altérer sa personnalité sociale d'un point de vu général.

De ces mobiles avancés par les élèves et les adolescents de la ville de Yaoundé, nous pouvons faire un certain nombre d'analyses. En effet, les joueurs récréatifs et les joueurs sujets à des problèmes de jeux ont déclaré avoir joué pour de nombreuses raisons. Mais en allant au-delà de ces raisons, nous mettons en exergue les conditions de vie de ces jeunes adolescents, qui, après réflexion, sont abandonnés à eux-mêmes et vivent dans des conditions de vie difficiles. « *La vie n'est pas toujours facile, car il faut rechercher des voies et des moyens pour avoir des sous et aller à l'école. Quand j'ai un peu d'argent j'essaie de le multiplier en pariant tout en essayant de limiter les pertes et le jeu en vaut la chandelle* »<sup>180</sup>, nous révèle Benoît. La pauvreté et la misère font alors partie du quotidien de ces acteurs. Ils trouvent dans le jeu un moyen d'échapper à la pauvreté mais aussi, de s'évader. Ils perçoivent dans le jeu un moyen stratégique et rationnel de subsistance et un avenir conscient ou inconscient. Mettre en exergue les aspects cognitifs, croyances et perceptions nous permettra de mieux comprendre ces mobiles.

## **2. Les aspects cognitifs de la pratique des jeux de hasard et d'argent**

L'aspect cognitif de la pratique des JHA implique d'une manière précise l'ensemble des croyances, les compétences que les adolescents de la ville de Yaoundé ont en rapport avec la pratique du jeu. La cognition relève du domaine du système de pensée, des croyances et d'une manière générale à l'idée, l'image que l'individu se fait de lui-même et des autres, de ce qui constitue son environnement. C'est l'ensemble des savoirs sur nous-mêmes, sur le monde et le sens que nous leur donnons<sup>181</sup>. Mettre en exergue la signification des pensées, les perceptions qui sont censées être à la base du comportement du joueur quelle que soit la nature de sa pratique ludique à savoir récréative ou excessive revêt pour nous un intérêt particulier, dans la mesure où, l'analyse des croyances, perceptions et systèmes de pensée son nécessaire pour comprendre et expliquer les motivations intrinsèques de l'individu.

Les acteurs sociaux dans la ville de Yaoundé disposent d'un vocabulaire profond s'inspirant et différents de la structure linguistique de la grammaire commune qui peut être le français ou l'anglais, sans toutefois oublier les langues locales. Ce vocabulaire est propre au monde ludique et implique un ensemble d'interactions réciproques ou une réciprocité des

---

<sup>180</sup> Entretien du 08 OCTOBRE à Mballa II

<sup>181</sup> Laurence AUFERE, « Psychologie du joueur et thérapie cognitive du jeu pathologique », *Dépendances*, Numéro 13, 2001, pp. 14-17.

perspectives<sup>182</sup> qui reposent sur une logique selon laquelle les sujets partagent le même monde et les mêmes informations, qui renvoient à l'ensemble des sous-entendus du dialogue de la vie quotidienne. Pour Patrick WATIER, « *le monde humain est un monde culturel, les situations dans lesquelles les individus vivent sont constituées selon des significations, des raisons, des projets, des rêves, des représentations imaginaires* »<sup>183</sup>.

Est appelé cognitif ce qui relève de la cognition. Elle implique ainsi les connaissances, l'apprentissage et la pensée<sup>184</sup>. L'individu est plongé dans un processus mental complexe par le truchement duquel il assimile les aspects de la réalité afin de la comprendre. Il a alors la compétence d'intégrer, organiser et partager les informations de son biotope. Autrement dit, c'est le processus au cours duquel il assimile les idées, les conceptions, les représentations collectives, les formes et les images dans la finalité de se construire un stock de connaissance. Elle implique donc la mémoire, un langage, un lexique, un ensemble de perceptions et de représentations. Dans notre étude sur la question de la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents de la ville de Yaoundé, l'accent est mis sur le langage et les représentations abordées d'une manière méthodique.

Les adolescents de la ville de Yaoundé s'appuient sur un ensemble de procédés linguistiques et interprétatifs communs dans leurs activités cognitives. Il est essentiel pour nous de rendre ces observations objectives « *en expliquant les propriétés des procédés interprétatifs et sa dépendance à leur égard* »<sup>185</sup>. En outre, en nous appuyant sur l'approche cognitive d'Aaron CICOUREL<sup>186</sup>, nous pouvons mieux interpréter les interactions réciproques linguistiques et quotidiennes des adolescents joueurs dans la ville de Yaoundé.

Selon cette approche, trois composantes fondamentales sont à prendre en compte. Il s'agit entre autres, de la connaissance, du langage et de l'interprétation.

## **2.1. Les connaissances sur les diverses pratiques ludiques**

La réalité sociale des individus repose avant tout sur un stock social de connaissances<sup>187</sup> sur les diverses pratiques culturelles ludiques en vigueur dans un milieu social donné.

---

<sup>182</sup> Aaron CICOUREL, *Sociologie cognitive*, Paris, PUF, 1979.

<sup>183</sup> Patrick WATIER, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, Belfort, Circé, 2002, p. 13.

<sup>184</sup> La sociologie cognitive est une sous discipline qui consacre son étude aux conditions dans lesquelles le sens est constitué. Elle aborde les processus de réification dans les représentations sociales des connaissances.

<sup>185</sup> Aaron CICOUREL, *op cit.*, p. 4.

<sup>186</sup> La posture cognitive a pour finalité de mettre en exergue les différents mécanismes sous-jacents et les procédures psychologiques que les acteurs utilisent pour interagir.

<sup>187</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMAN, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 1996, pp. 98-100.

L'adolescent joueur forge sa personnalité en fonction des manières, attitudes et représentations auxquelles il est en contact. Ce stock social de connaissances est partagé par un langage qui est propre au monde du jeu.

## 2.2. Le langage

La réalité sociale des individus repose aussi sur un langage bien précis. Un langage qui est la base de la communication, des échanges et des interactions réciproques. Le langage est défini comme « *un système de signes vocaux, constitue le plus important de signes de la société humaine* »<sup>188</sup>. Ce point suffit à mettre en exergue l'ensemble des différents mécanismes et de nouvelles formes de liens auquel l'acteur peut trouver dans une pratique ludique. En outre, l'espace linguistique laisse entrevoir une forme de lien commun sur lequel les acteurs du jeu interagissent. Il permet d'entrevoir un vocabulaire précis dans les processus d'interactions réciproques. Nos observations et nos entretiens nous révèlent cela d'une manière explicite à travers les propos des acteurs interrogés. Les expressions comme : « *c'est l'heure de la tontine* » et « *bientôt la confrontation avec le libanais* » font références au moment indiqué pour s'isoler et s'adonner à la pratique ludique de son choix. Ou encore les expressions comme « *ce soir, c'est la league, il faut que j'aille valider le ticket dès la sortie* », sont synonymes non seulement des rencontres sportives de haut niveau à l'instar de la Champions League et aussi qu'il est primordial de faire sa mise. Cet ensemble d'expressions marque la période prémonitoire de la pratique du jeu, des élèves au sein des établissements de la ville de Yaoundé qui se donne des rendez-vous « *les gars, on se retrouve au secteur* », laisse entrevoir une rencontre au point où se déroulent les jeux. Une descente sur les lieux au lycée d'Elig-Essono met en évidence un milieu spécialement aménagé, un espace à proximité derrière les salles de classe où il existe encore un espace naturel dans lequel, les élèves ont pris la peine d'aménager le dit lieu afin de jouer en toute discrétion à des jeux de cartes.

À cela s'ajoute dans les institutions de jeux, une période de jeu où les uns et les autres font des mises, valident leurs tickets dans une forte ambiance, c'est l'effervescence des paris qui s'accompagne de forts commentaires et de pronostics, les yeux rivés sur les écrans de télévision. Les uns et les autres commentent sur les matchs de football à venir, on s'échange les informations et les données sur les différentes équipes. Durant la rencontre, les uns retiennent leur souffle pendant que d'autres se transforment en véritable coach avec des jugements de part et d'autres. Les adeptes du jeu attendent impatiemment la fin de la rencontre ticket en main ou

---

<sup>188</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMANN, *op cit.*, p. 93.

soigneusement mis à l'abri. La fin de la rencontre laisse entrevoir un vocabulaire précis qui permet d'identifier les perdants des gagnants. Nous avons entre autres : « *J'ai eu le Libanais* » ou « *mon ticket a take aujourd'hui* » pour les gagnants ; « *aujourd'hui je suis encore la femme du Libanais* » ; « *une équipe a vendu mon ticket, à un près j'étais bon* » pour les perdants. Toutes ces expressions doivent être interprétées d'une manière rigoureuse et méthodique afin de saisir les significations individuelles et collectives.

### **2.3. L'interprétation**

Nous devons donc être en mesure d'interpréter ce langage afin de saisir les interactions dans leur contexte. Nous avons au cours de nos enquêtes, laissé la parole aux acteurs en situation afin de mieux les saisir, les interpréter et les comprendre. Les procédés interprétatifs reposent ainsi sur l'acquisition du langage et son utilisation, qui repose à leur tour sur la mémoire et de tout ce qui relève du traitement de l'information<sup>189</sup>. Ces interactions quotidiennes s'appuient sur un appareillage cognitif relevant de la complexité et qui permet aux différents acteurs en situation de s'adapter aux exigences de la vie sociale. Le sujet-acteur dans son contexte acquiert donc une compétence interactionnelle qui va lui permettre d'interagir à partir d'un ensemble de pratiques communes et de savoirs de sens commun.

Notons aussi une particularité importante que suggère ce genre d'expression. En d'autres termes, ce type d'expression suggère une forme de sociabilité portée dans le monde du jeu. Quelle que soit leur nature, elles sont guidées par un souci de sociabilité, de communication et de compréhension. Ce mode de filiation linguistique va au-delà de la filiation culturelle et biologique, ce sont des déterminants fondamentaux de cette pratique ludique et de cette culture ludique qui structure ce mode de relation sociale. Elle concourt ainsi à la mise en place d'un processus d'intégration et d'identification. Le langage pris comme forme d'expression de cette réalité est le socle à travers lequel cette réalité ludique se perpétue. La compréhension de ce vocabulaire est de ce fait essentielle dans l'analyse des pratiques ludiques, dans la mesure où elle « *possède une qualité inhérente de réciprocité qui le distingue de tout autre système de signes* »<sup>190</sup>.

---

<sup>189</sup> Aaron CICOUREL, *op cit.*, p. 8.

<sup>190</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMANN, *op cit.*, p. 94.

### 3. Jouer au jeu : les perceptions des aptitudes aux JHA

La pratique des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent de la ville de Yaoundé revêt plusieurs significations à la fois individuelle et collective. En outre, il s'agit ici des différentes perceptions vis-à-vis des aptitudes de jeu. Comme dans le cas du contrôle de la chance et la maîtrise du destin dans le jeu. Pour GUPTA et DEREVENSKY, « *certaines personnes sont réalistes quant au rôle de la chance et des compétences dans un lieu de jeu particulier, tandis que d'autres ont tendance à être irréalistes, estimant qu'il existe un plus grand élément de compétence* »<sup>191</sup>. Certains adolescents de notre échantillon ont un penchant pour les jeux qui nécessitent quelques habiletés et aptitudes à l'instar des jeux de cartes. Les études sur la question attribuent ce style de comportement au joueur dit problématique<sup>192</sup>. L'adolescent voit en lui la compétence de jeu et se dit maître de son destin et différent des autres joueurs. En effet pour Tony (16 ans) : « *Si je perds au Jambo, c'est parce que j'ai manqué de lucidité pendant une partie, la chance n'a pas sa place dans ce jeu, les perdants sont ceux qui n'ont aucune connaissance, aucune expérience dans les paris, ils n'ont pas le charisme du vainqueur* »<sup>193</sup>. Cet adolescent considère donc les jeux de cartes comme un jeu qui fait appel à ses compétences et dont l'issue n'est que le résultat de ses capacités à contrôler les parties. Ce comportement des acteurs en situation nous permet de comprendre qu'ils partagent un même raisonnement logique et ont des stratégies similaires en situation de jeu ; celles-ci leur confèrent une illusion du contrôle. Ils essayent en permanence de défier le hasard, sans toutefois comprendre que leurs logiques et leurs stratégies sont contraire à la logique du hasard et surtout dans le cas des machines à sous où les opérateurs ont tendance à truquer et à modifier leur machine ne laissant parfois aucune chance au joueur.

Ces croyances et représentations sur le hasard et les différentes aptitudes des acteurs permettent dans cette optique de faire un contraste entre les élèves qui jouent de manière récréative et ceux problématiques. En effet, l'élève en proie à des problèmes de jeu joue avec un certain nombre de convictions. Il s'agit ici des convictions vis-à-vis de ses habiletés, ses compétences et son raisonnement pour venir à bout de la machine et du hasard. Il développe alors une pensée de certitude de gain et d'espoir. L'élève ou l'adolescent multiplie les formes de jeu, augmente les mises de manière constante. Venir à bout du « Libanais », de la machine, devient son seul objectif ou tout au moins recouvrer ses pertes.

---

<sup>191</sup> Rina GUPTA et Jeffrey DEREVENSKY, *op cit.*, p. 322.

<sup>192</sup> Robert LADOUCEUR et al, 2000, *op cit.*

<sup>193</sup> Entretien du 11 novembre à Ngoa-Ekelle

Pour d'autres, jouer au jeu de hasard est une forme de stratégie rationnelle du point de vue des acteurs en situation. Ils perçoivent dans cette pratique une piste de solution pour sortir de la situation dans laquelle il évolue. La pratique du jeu est pour cette catégorie de jeune un choix rationnel.

### **3.1. La pratique des jeux de hasard et d'argent comme choix stratégique.**

La pratique du jeu revêt chez les adolescents de la ville de Yaoundé plusieurs formes. Pour certains d'entre eux, le jeu n'est qu'une question de stratégie. Dans ce sens, il s'agit d'un choix stratégique pour sortir de la mauvaise condition de vie. En outre, c'est un moyen pour ces adolescents de se forger une perspective d'avenir. Christian affirme à cet effet :

*Vue ce qu'il faut pour jouer (300 FCFA minimum pour un ticket), on a la possibilité de gagner dix fois plus si on fait preuve de stratégie. Je m'explique, pour un bon joueur comme moi, avant de jouer, je dois prendre en compte plusieurs paramètres. Par exemple dans les grands classico où j'ai l'habitude de parier, je regarde les performances des joueurs. Dans le cas de Barcelone et Réal, avant le départ de Cristiano Ronaldo, je visionnais les performances à travers son nombre de buts marqué en championnat, en coupe. S'il a accumulé les matchs, je regarde le nombre de minutes passé au stade, le nombre de jours de repos avant le match, et aussi la distance parcourue sur le terrain et je compare avec la star de l'équipe adverse et pour finir je regarde les commentaires à la télévision et sur Internet<sup>194</sup>.*

Les paris sportifs en milieu footballistique revêtent pour ce jeune adolescent toute une stratégie qui repose sur une logique. Pour lui, la prise en compte de ses « paramètres », et l'ingéniosité de son pronostic sont la clé du succès dans le jeu, pour MARTIGNONI-HUTIN, c'est une « solution originale mise en œuvre pour trouver l'argent »<sup>195</sup>. Cette analyse nous permet de souligner que, dans la pratique de leur activité, les participants ne s'abandonnent pas complètement aux mains du hasard et de la chance, mais vont se conduire comme des acteurs qui font des choix rationnels, lesquels reposent sur des stratégies bien précises. Ils se livrent à de nombreux exercices afin de se forger un univers. Pour Philippe BEMOU, ce comportement,

*contribue à structurer un champ, c'est-à-dire à construire des régulations. On cherche à expliquer la construction des règles à partir du jeu des acteurs empiriques, calculateurs et intéressés. Ces acteurs sont dotés de rationalité,*

---

<sup>194</sup> Entretien du 11 novembre à Ngoa-Ekelle

<sup>195</sup> Jean Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *Faites vos jeux. Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, Harmattan, p. 200.

*même si elle est limitée ; ils sont autonomes et entrent en interaction dans un système qui contribue à structurer leurs jeux*<sup>196</sup>.

Pour d'autres joueurs de notre échantillon, « *la chance est quelque chose qui se travaille d'une manière sérieuse, n'est pas chanceux qui veut, mais qui peut* »<sup>197</sup>. Pour cette catégorie de joueur, la chance est le résultat d'un travail actif, qui prend en compte une certaine résilience afin de la considérer comme acquise. Le joueur ne se décourage pas, rien n'est perdu, il faut redoubler d'efforts. Et la chance finit toujours par faire surface. Il se réfère donc dans sa pratique à ses gains passés et aux gains des autres participants de son biotope : « *Un jour ça sera moi* »<sup>198</sup>

Les discours ainsi développés sur la pratique des jeux de hasard et d'argent laissent entrevoir différentes conceptions et perceptions des JHA. Ces conceptions sont à la fois personnelles et collectives. Malgré cela, ces adolescents n'ont pas vraiment connaissance du monde dans lequel ils évoluent, car ils finissent toujours par prendre des risques nonobstant les différents choix, les différentes stratégies et les barrières qu'ils se sont mises ; ce qui entraîne des incidences sévères, puisqu'ils se situent dans une logique qu'ils peuvent gagner parce qu'ils sont dotés des compétences nécessaires à leurs succès.

### **3.2. Les fausses croyances sur la pratique des jeux de hasard et d'argent**

Les adolescents de la ville de Yaoundé qui se livrent à la pratique des jeux de hasard et d'argent entretiennent de fausses croyances sur la pratique du jeu<sup>199</sup>. Bon nombre d'entre eux se croient capable de contrôler le hasard. Le hasard est tout évènement imprévu ou imprévisible sur lequel l'on n'a aucun contrôle et aucune maîtrise. Lors de nos entretiens, nous avons surtout été marqués par une situation un peu très déconcertante à la journée du 17 décembre de l'année 2018 lors de notre passage imprévu dans le secteur d'Obili où nous avons trouvé deux jeunes hommes se livrant à des statistiques de jeu sur le Kéno. À chaque tour joué, gagné ou perdu, ces deux adolescents prenaient la peine de noter les chiffres gagnants dans un cahier qu'ils avaient pris la peine d'acheter. C'est à partir des combinaisons passées qu'ils essayaient de trouver la combinaison gagnante. Une brève discussion avec ces deux adolescents nous a permis de mettre en évidence les pensées de ces jeunes en ces propos à savoir : « *on note les combinaisons afin de voir les chiffres qui reviennent régulièrement et c'est sur la base des*

---

<sup>196</sup> Philippe BEMOU, *La sociologie des organisations. Initiations théorique suivie de douze cas pratiques*, Paris, Le Seuil, 1985, p. 137.

<sup>197</sup> Entretien du 8 octobre à Mballa II.

<sup>198</sup> Entretien du 11 novembre à Ngoa-Ekelle

<sup>199</sup> BOUTIN Claude, *Le jeu : chance ou stratégie ? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Montréal, L'Homme, 2010.

*combinaisons passées que nous effectuons nos mises [...] nous sommes certains que cette machine obéit à une logique, la preuve, nous avons déjà gagné plusieurs fois »<sup>200</sup>.*

À ce sujet, nous comprenons beaucoup de choses dans la pratique des jeux de ces adolescents pour qui le jeu obéit à une logique. Ces adolescents ont une opinion erronée dans la pratique du jeu. En effet, les jeux de hasard et d'argent sont basés sur le principe fondamental de l'indépendance des tours<sup>201</sup>. Pour Audrey VALIN, « *le lien intime unissant l'individu au hasard est perceptible dans sa pratique [...] or ces activités toujours incarnées par des images, témoignent de la fonction fantastique gouvernant toute création de l'esprit humain* »<sup>202</sup>, ou encore pour Roger Caillois pour qui,

*les jeux de hasard, il y a parallèlement corruption du principe dès que le joueur cesse de respecter le hasard, c'est-à-dire cesse de le tenir pour un ressort impersonnel et neutre, sans cœur ni mémoire, pur effet mécanique des lois présidant à la répartition des chances. [...] il est en effet tentant pour celui qui s'en remet au destin, d'essayer d'en prévoir l'arrêt ou de s'en concilier la faveur. Le joueur accorde une valeur de signe à toutes sortes de phénomènes, rencontres et prodiges qu'il imagine préfigurer sa bonne ou sa mauvaise fortune<sup>203</sup>.*

La réalité est un fait, les événements, les tours de jeux sont indépendants parce que chacun est unique et n'a aucun lien avec le précédant, ni le suivant<sup>204</sup>. De plus, l'individu dans une société a tendance à observer et à lier les événements du quotidien. Le réflexe de ces adolescents est d'observer les parties de jeu qui se déroulent afin de trouver des indices et mettre en place des stratégies conscientes ou inconscientes, rationnelles ou irrationnelles dans l'objectif d'augmenter leurs chances de gagner. Tous ces efforts sont inutiles.

Chaque partie de jeu est différente car les résultats de la partie précédente ne peuvent pas aider ces adolescents dans leur pratique. Etant donné que dans ce jeu appelé Kéno, dans une illustration des 09 premières parties, à la 10<sup>ème</sup> partie, s'ils prennent les 05 minutes qui leurs sont accordées pour une nouvelle mise, ils sont dans une erreur de logique. En d'autres termes, quelle que soit la combinaison de chiffre qu'ils choisissent, ils ont à peine une chance sur 14

---

<sup>200</sup> Entretien du 17 décembre à Obili avec Astrid et Blaise.

<sup>201</sup> Robert LADOUCEUR, *op. cit.*

<sup>202</sup> Audrey VALIN, « Le hasard en sociologie : autour des pratiques quotidiennes des jeux d'aléa », thèse de doctorat, Université de Franche-Comté, 2013, p. 21.

<sup>203</sup> Roger CAILLOIS, *op.cit.*, p. 79.

<sup>204</sup> Le principe de l'indépendance des tours est la condition essentielle pour définir un jeu de hasard et d'argent. Ils sont donc imprévisibles car ils respectent la notion du hasard. Ces jeux de machine à sous sont donc conçus de telle sorte que chaque tour du jeu est non influençable par des tours précédents.

millions à travers les 98 chiffres proposés d'avoir la bonne combinaison. L'observation du jeu est inadaptée pour gagner le gros lot.

La réalité est assez claire, les jeux de hasard et d'argent quelles que soient leurs formes, obstruent la notion du hasard et le principe d'indépendance des tours. Les diverses combinaisons possibles entraînent chez ces adolescents un comportement visuel d'observation alors qu'il s'agit du hasard pur et simple. Les prédictions sont impossibles et la chance de gagner n'augmente jamais avec la répétition dans le jeu. Ces adolescents se contentent d'augmenter leurs risques de perdre plus à long terme. Ils vivent dans l'illusion du contrôle total parce qu'ils croient être en mesure d'influencer le résultat des parties aléatoires. Les distorsions cognitives sont évidentes chez ces joueurs et ils ont tendances à s'accroître au fur et à mesure qu'ils jouent<sup>205</sup>.

Autant dire que cette illusion de contrôle sur le hasard et sur les différentes compétences et aptitudes sur les jeux sont la conséquence non seulement de la passion ludique du joueur, mais aussi à la logique de son comportement. C'est cette forme de logique que nous allons développer dans la prochaine sous-section de notre travail.

### **3.3. Passion ludique et logique utilitaire comme forme d'interprétation**

Cette partie de notre travail interroge essentiellement la logique des adolescents de la ville de Yaoundé pour qui, l'argent perdu au jeu de hasard n'est jamais totalement perdu. Avec les pensées qu'ils nourrissent en permanence de se refaire. En effet, pour nous, ces différentes croyances au gain, aux compétences et aptitudes nécessaires sont le résultat de cette logique. Chaque fois que le joueur gagne, il considère sa victoire comme une chose tout à fait normale, car c'est le fruit de son travail, de ses efforts et de toutes les stratégies qu'il a dû mettre en place pour obtenir ce résultat. Cette manière de penser et d'appréhender qu'a l'adolescent est une forme de rationalité qui se veut subjective. Cette rationalité subjective est le fruit de son héritage culturel, éducatif et relève de l'ordre de la connaissance. Il perçoit alors dans cette pratique ludique une forme de raison d'être et de vivre.

Il y a de ce fait dans la logique de se refaire un comportement raisonnable, une croyance qui prend la forme d'une manière de faire avec le quotidien. Si dans la littérature scientifique et dans les croyances publiques, se refaire est signe de dépendance, c'est avoir un regard partiel sur la question dans la mesure où le processus qui mène à la dépendance est corollaire à un

---

<sup>205</sup> Marie GRALL-BRONNEC, « Aspects cliniques du jeu pathologique », *SWAPS*, Numéro 65 spécial jeux, 4<sup>ème</sup> trimestre 2011, pp. 17-20.

ensemble de comportement taxé d'addictif. Or le concept de « se refaire » suggère dans certains cas une logique subjective de se soumettre à l'existence. C'est une dynamique immuable au cours de laquelle l'adolescent en situation de jeu est amené à effectuer des opérations rationnelles, de les réadapter à la situation pour atteindre un objectif. Sa passion prend une forme d'utilité personnelle, une raison d'être qui est comme un élément structurant, mais qui n'est pas toujours une forme de dépendance en soi. Cette logique prend forme dès les premiers instants de la socialisation de l'acteur aux jeux de hasard et d'argent.

## II. LA SOCIALISATION DES ACTEURS AU JEU

### 1. Le processus de socialisation

La socialisation est un processus d'apprentissage. Cet apprentissage commence à la naissance et se poursuit tout au long de la vie de l'individu. Ce processus peut expliquer la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents de la ville de Yaoundé. Cette pratique peut être appréhendée à travers les interactions du sujet. D'une manière générale, c'est un processus de transformation d'un être brut en être social, par l'acquisition des normes, des valeurs, des rôles et des statuts. C'est une forme d'apprentissage méthodologique de la jeune génération par la précédente<sup>206</sup>. Autrement dit, c'est :

*l'action exercée par les générations adultes sur celles qui ne sont pas encore mûres pour la vie sociale. Elle a pour objet de susciter et de développer chez l'enfant un certain nombre d'états physiques, intellectuels et moraux que réclament de lui et la société politique dans son ensemble et le milieu spécial auquel il est particulièrement destiné*<sup>207</sup>.

La socialisation se trouve de ce fait être un processus complexe, comme le souligne PIAGET à la suite de DURKHEIM, un processus de coopération par lequel l'enfant acquiert les valeurs de sa communauté. Ce processus repose sur l'interaction entre l'agent socialisateur et le socialisé. Au cours de cet exercice d'équilibration qui se situe entre *assimilation* et *accommodation*, l'enfant est socialisé et réalise ainsi son développement cognitif à travers deux grands moments à savoir, un moment d'équilibre et ensuite un moment de déséquilibre.

Ces différentes approches de la socialisation ont cependant connu une évolution dans le temps. Selon Guy ROCER, la socialisation désigne,

*le processus par lequel la personne humaine apprend et intériorise tout au cours de sa vie les éléments socio-culturels de son milieu, les intègre à la*

---

<sup>206</sup> Emile DURKHEIM, *Education et sociologie*, 1922. Disponible à l'adresse [http://www.uqac.ca/zone30/classiques\\_des\\_sciences\\_sociales/index.html](http://www.uqac.ca/zone30/classiques_des_sciences_sociales/index.html).

<sup>207</sup> Emile DURKHEIM, *op cit.*, p .8.

*structure de sa personnalité sous l'influence d'expériences et d'agents sociaux significatifs et par là s'adapte à l'environnement social où elle doit vivre*<sup>208</sup>

La socialisation au jeu est donc un phénomène complexe avec plusieurs acteurs en interaction. Cette socialisation au jeu se construit par le truchement d'un processus tridimensionnel à savoir, l'acquisition de la culture logique, l'assimilation ou l'intériorisation des pratiques culturelles ludiques et l'adaptation au milieu social.

### **1.1. L'acquisition de la culture ludique**

La socialisation est avant tout un processus d'acquisition des connaissances, des modèles des valeurs, des symboles, des manières de faire, des manières de penser, de sentir, et des manières d'agir. La petite enfance est la période la plus intense de ce processus d'acquisition des connaissances. C'est le moment où la personne humaine s'imprègne et intériorise des éléments ou valeurs de différentes cultures. En particulier, à travers ses parents qui jouent le rôle de catalyseur. L'individu apprend les symboles et le langage qui ont trait à l'univers ludique et qui structure le monde du jeu. La famille, première instance de socialisation a un rôle déterminant dans ce processus. L'adulte joueur est en partie responsable de la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents dans son milieu relationnel. La socialisation au jeu en milieu familial est à l'origine de la transmission des pratiques ludiques intergénérationnelles. L'adolescent apprend à jouer dès son plus jeune âge.

Dans le même cadre, l'individu est en contact permanent avec une panoplie d'agents socialisateurs à l'instar des amis, de l'école et des membres de la famille, qui sont de potentiels véhicules de la culture ludique. Le cas de l'école, qui nous paraît le plus adéquat. En effet, l'école n'est pas uniquement une instance de socialisation à travers les connaissances qu'elle transmet à l'enfant, c'est surtout un milieu de socialisation par les « pairs ». D'une manière précise, les pairs transmettent un ensemble de normes et de valeurs qui vont rapidement être intériorisés par le sujet qui veut intégrer un groupe particulier. L'homme, être social, est sous l'influence d'une pluralité de valeurs culturelles, se frotte donc à une pluralité de valeurs culturelles issues de milieux sociaux différents. L'école structure donc une autre forme de personnalité, un ensemble de traits culturels et façonne l'individu de manière continue. Le socialisé produit ou symbole de l'acculturation expose tout aussi dans ses agissements quotidiens des traits sociaux culturels différents. Il est alors exposé à une acquisition rapide, consciente ou non des modèles et symboles de la culture ludique qui est au fondement du groupe

---

<sup>208</sup> Guy ROCHER, *Introduction à la sociologie générale. L'action sociale*, Essais, Points, HMH, 1968, p. 132.

de pair. Ce qui nous conduit à la deuxième dimension de la socialisation des acteurs au jeu à savoir l'intériorisation et l'assimilation des pratiques culturelles ludiques à la personnalité.

## **1.2. L'intériorisation et l'assimilation des pratiques ludiques culturelles à la personnalité**

C'est le moment où l'individu s'approprie les attitudes et les comportements propres au milieu social dans lequel il appartient et dans lequel il évolue ; les façons de jouer, les types et les formes de jeux. L'être va ainsi se forger socialement. À ce sujet, Guy ROCHER affirme qu'avec la « *socialisation, des éléments de la société et de la culture deviennent partie intégrante de la structure de la personnalité psychique* »<sup>209</sup>. Les pratiques culturelles ludiques, une fois intégrées à la personnalité de base deviennent alors une forme d'obligation morale<sup>210</sup>, une manière d'être. Ce qui signifie tout simplement que les formes de jeux intériorisées par l'acteur et la manière dont il les intériorise seront au fondement de sa pratique du jeu de telle sorte qu'il jouera à des fins de pur divertissement ou à des fins motivées par toutes autres formes de raisons. C'est pour cette raison que la place qu'occupe le jeu dans sa famille peut constituer l'élément déclencheur d'une pratique ludique qui à long terme, peut devenir incontrôlable et excessive.

L'acteur se situe donc dans un continuum. Il passe de ses comportements et attitudes ludiques enfantines<sup>211</sup>, à un comportement de jeu qui se situe au prolongement non plus du divertissement, mais par diverses formes de motivations qui peuvent aboutir à une conduite problématique du jeu. L'intégration et l'assimilation des différentes pratiques culturelles ludiques permettent ainsi à l'acteur de s'adapter à son environnement social, un environnement dans lequel les pratiques obéissent à un ensemble de règles, de normes et de symboles. L'intériorisation et l'assimilation de ces éléments qui structurent un groupe social donné permettra au sujet de s'adapter, puis être considéré non plus comme un étranger, mais comme celui du dedans. Ce processus d'adaptation fera l'objet de la prochaine partie de la socialisation des acteurs au jeu.

---

<sup>209</sup> Guy ROCHER, *op cit.*, p. 34.

<sup>210</sup> Emmanuel Kant, *Critique de la raison pure*, Paris, PUF, 2<sup>ème</sup> édition, 1787.

<sup>211</sup> On appréhende ici les attitudes et comportements enfantins tout ce qui relève de la pratique ludique motivés par les seules raisons de distraction. Le jeu est pour l'enfant un moyen d'épanouissement et n'obéit à aucune logique que celle de divertissement. Ce stade peut être cloisonné pendant la période du début de l'adolescence et se résume à des pratiques simples.

### **1.3. L'adaptation de l'acteur à son milieu social**

Grace aux différents éléments assimilés et qui structurent sa personnalité, l'individu est à présent en mesure de communiquer, d'utiliser les codes, le jargon de son milieu social, d'échanger et de juger avec les différentes personnes avec lesquelles il est en interaction. En étant en mesure de partager, il est de ce fait en mesure d'accepter, ou de rejeter des pensées, des idées, des conceptions et des aspirations des individus qui partagent son environnement. C'est dans cette optique que ROCHER affirme que :

*la personne socialisée est 'du milieu', elle 'appartient' à la famille, au groupe, à l'entreprise, à la religion, à la nation, en ce sens qu'elle en fait partie, qu'elle y a sa place. Et il en est ainsi parce qu'elle a suffisamment de choses en commun avec les autres membres de ces collectivités pour pouvoir communiquer avec eux, communier à certains sentiments, partager des aspirations, des goûts, des besoins, des activités, bref qu'elle leur ressemble, non pas tant physiquement, ce qui est aussi parfois le cas, mais surtout mentalement et psychiquement<sup>212</sup>.*

Appartenir à un milieu avec lequel on partage les mêmes pratiques ludiques, c'est avoir avec les autres assez d'idées et de traits communs qui permettent de s'identifier et de se reconnaître à travers diverses caractéristiques, de répondre à certaines modalités, de posséder le même niveau mental, les mêmes représentations, les mêmes symboles. Autrement dit, faire partie de la communauté des joueurs dans la ville de Yaoundé c'est pratiquer les mêmes types de jeu, fréquenter les mêmes milieux, partager le même jargon ou tout élément qui permet à l'acteur de s'identifier et de se repérer dans un monde bien structuré et organisé.

À travers ce processus de socialisation des acteurs au jeu appuyé par la conception de Guy ROCHER, nous pouvons affirmer que la socialisation de l'adolescent s'explique à deux niveaux à savoir, le système de reproduction familial et un système d'influence des groupes de pairs.

### **2. Le système de reproduction familial**

Le système familial a pour but d'enseigner, de transmettre et de partager la culture, la passion du jeu quel qu'elle soit avec l'adolescent en âge de comprendre et apprendre la pratique. Ce processus peut être conscient ou inconscient. Éric partage avec nous son souvenir d'imprégnation de la pratique des jeux d'argent :

*J'ai joué pour la première fois avec mon oncle et mon père qui étaient tous les deux des joueurs. Je peux dire que ce sont-eux qui m'ont appris à jouer*

---

<sup>212</sup> Guy ROCHER, *op cit.*, p. 135.

*d'abord au Kéno ensuite à parier sur les rencontres sportives. Etant un professeur de mathématiques, mon père était à l'aise avec les chiffres. J'ai donc appris à jouer, à prendre en compte les pronostics et parfois, il me donnait de l'argent pour jouer*<sup>213</sup>.

Cet adolescent nous décrit l'influence du système familial et de ses effets directs et indirects grâce auquel il a acquis une culture des jeux. BOURDIEU et PASSERON<sup>214</sup> montrent en effet comment la position sociale des parents constitue un héritage pour leur progéniture. La reproduction dont nous parlent ces deux auteurs fait allusion à la socialisation, comme forme d'intégration dans un système de valeur donnée. La reproduction met donc en exergue les pratiques sociales en vigueur dans les familles, qui consiste à maintenir une position sociale d'une génération à l'autre par la transmission du patrimoine qui peut relever de l'ordre du matériel ou de l'immatériel.

Le système de reproduction sociale des jeux de hasard et d'argent peut ainsi être appréhendé comme un système social qui conduit à la transmission des positions sociales, des façons d'agir et de penser. En outre, le fait de jouer des enfants dans le cadre familial est en mesure d'engendrer une familiarité et une acceptabilité de l'acte ludique. L'individu qui joue chaque semaine au jeu de cartes, comme il avait l'habitude de le faire avec sa famille perpétue une tradition familiale. Pour Bourdieu, la famille est de ce fait : « *un des lieux par excellence de l'accumulation du capital sous ses différentes espèces et de sa transmission entre les générations* »<sup>215</sup>. L'attitude positive de la famille à l'égard du jeu peut ainsi être transmise à l'adolescent, et elle sert donc de modèle pour la pratique des jeux de hasard et d'argent, « *ils évoluent dans un environnement où les jeux de hasard et d'argent sont perçus de façon positive, ces adolescents apprendraient à jouer à travers un processus de modelage qui les conduit à reproduire des comportements de jeu* »<sup>216</sup>. Le jeu parental devient dans ce cas le prédicateur de la pratique chez l'adolescent. Les adolescents sont amplement influencés par leurs plus grands et premiers modèles que sont leurs parents avec lesquels ils partagent les mêmes croyances et les mêmes idéologies à l'égard du jeu. Ce problème de la socialisation des acteurs au jeu de hasard et d'argent laisse entrevoir une situation particulière de ses enfants. En outre, le vécu quotidien de ces enfants est marqué par un sentiment d'insécurité, de contrôle et par un certain besoin d'acceptation.

---

<sup>213</sup> Entretien du 19 décembre à Elig-Essonno.

<sup>214</sup> Pierre BOURDIEU et Jean Claude PASSERON, *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Paris, Minuit, 1964.

<sup>215</sup> Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, Paris, Minuit, 1980.

<sup>216</sup> Anne-Claude SAVARD et al, *op cit*, p. 46.

### 3. Le système de reproduction par les pairs

Il met en exergue le caractère sociable des jeux de hasard et d'argent, nous « faisons allusion à des construits ou à un ensemble de pratique régies par des codes et qui meublent le quotidien des communautés, des groupes qui y prennent part »<sup>217</sup>. Elle met en exergue un individu qui joue avec un groupe de pairs pour l'esprit de compagnie et non seulement pour le jeu. Les interactions réciproques sont assez claires et il s'agit surtout de se sentir en communauté. L'individu peut être dans certains cas, indifférent de la pratique du jeu par un processus d'accommodation ou peut être un habitué de la pratique et il partage son activité avec ses amis ou ses camarades de jeux.

Deux cas précis se dessinent après nos observations : d'un côté, nous avons cet adolescent qui fait partie d'un groupe de pairs et auquel il fait figure d'accompagnateur. Il joue de manière occasionnelle, mais ce qu'il préfère, c'est l'ambiance, le degré de sociabilité qui se dégage entre lui et son groupe et le reste des individus qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. Ensuite, nous avons cet adolescent qui joue parce qu'il veut à tout prix rester dans un groupe de jeu déjà constitué, sa pratique devient un « jeu d'appartenance »<sup>218</sup>. Il a pour simple finalité de fréquenter ses pairs et de ne pas se faire rejeter par eux afin d'être vu par le reste de sa classe comme un élève « cool ». Le problème n'est plus celui du jeu, mais plutôt de la socialisation par les pairs qui conduit un individu à suivre un groupe dans la pratique des jeux de hasard et d'argent, et même dans d'autres formes de pratiques qui peuvent être considérées comme déviantes, dans un souci d'intégration sociale.

La socialisation par la famille n'est pas seulement la seule perspective qui expliquerait la pratique des JHA par les adolescents dans la ville de Yaoundé. En effet, nous avons rencontré lors de nos entretiens des sujets dont les parents n'étaient pas des joueurs. Rejeter la faute aux parents joueurs ou encore à des groupes de pairs, c'est avoir une vision parcellaire et incomplète du phénomène. À l'heure de la mondialisation, l'individu est en proie à une pluralité d'informations, de données susceptibles d'influencer sa conduite, ses valeurs, ses idéaux et ses convictions. L'individu peut de ce fait être emmené à jouer s'il n'est pas soumis au contrôle de ses parents et de son entourage. Il serait donc mal aisé de négliger l'encadrement stratégique des parents et de leur responsabilité vis-à-vis de leur progéniture.

---

<sup>217</sup> Albert NNA NTIMBAN, « Prolifération des jeux de hasard au Cameroun : Socio analyse d'un phénomène aux effets redoutables », *La nouvelle Expression*, du 19 septembre 2016.

<sup>218</sup> Audrey VALIN, *op cit.*, p. 297.

### III. LE CONTROLE SOCIAL ET L'ENCADREMENT PARENTAL DANS LA PRATIQUE DES JHA

#### 1. Le contrôle social

La plupart des normes sociales définies dans une société sont transmises pendant le processus de socialisation. On parle de contrôle social pour désigner les processus régulateurs grâce auxquelles les sociétés s'assurent de la conformité des individus aux normes sociales<sup>219</sup>. Le contrôle social s'exerce à différents niveaux dans une société, des parents qui surveillent leur progéniture, aux forces de maintien de l'ordre et la justice. Ce contrôle s'exerce de manière diffuse ou alors par une structure/instance adéquate. Dans cette section de notre travail, nous allons mettre en exergue le pouvoir du contrôle parental et du contrôle social dans une société afin de montrer qu'une absence de ces deux formes de contrôles est en mesure d'expliquer l'engouement actuel des adolescents dans la pratique des jeux de hasard et d'argent. Pour Guy ROCHER,

*Qu'elles soient positives ou négatives, les sanctions ont toutes une même fonction : assurer une suffisante conformité aux normes d'orientation de l'action pour sauvegarder entre les membres d'une collectivité donnée un dénominateur commun nécessaire à la cohésion et au fonctionnement de cette collectivité. Inversement, elles ont pour fonction de décourager toutes les différentes formes de conformité aux normes établies dans une collectivité.*<sup>220</sup>

C'est donc ce manque de contrôle social en contexte camerounais qui est l'un des éléments actuels qui explique l'engouement des élèves dans la pratique des jeux de hasard et d'argent. Le système de sanction mis en place est devenu insignifiant et est incapable de réguler les comportements des uns et des autres.

#### 2. L'encadrement parental et assistance pédagogique

La prévention des parents et l'éducation sont essentielles pour minimiser les influences négatives, de la publicité et surtout de limiter les interactions avec d'autres joueurs. L'encadrement stratégique des parents joue un rôle de premier ordre dans une société en général et dans l'évolution de l'adolescent en particulier. Si nous prenons le cas des familles où la religion et ses interdits occupent encore une place prépondérante, nous nous rendons compte que les adolescents de ces familles sont peu enclins à une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent. Et même s'ils s'y adonnent, la crainte de la sanction parentale les y contraint. Le rôle du parent devrait de ce fait être de suivre le développement de son enfant, de s'interroger

---

<sup>219</sup> BORLANDI MASSIMO et al, *op cit.*, p.134.

<sup>220</sup> Guy ROCHER, *op. cit.* p. 54-55.

sur la nature de ses relations avec ses groupes de pairs, ses fréquentations, de rechercher les causes de ses échecs, de ses difficultés dans ses interactions réciproques. Le rôle du parent est d'accompagner sa progéniture dans les étapes de sa vie, de le conseiller et de l'orienter.

Revenant sur notre objet d'étude à savoir les adolescents qui pratiquent les jeux de hasard et d'argent, nous pouvons constater qu'ils ont traversé des crises au cours de leur vie. Adam, élève de 14 ans, joue au jeu de hasard depuis plus d'un an. Il a perdu ses parents et vie avec sa grande sœur qui n'a pas beaucoup de temps à lui consacrer<sup>221</sup>. Un bref retour sur la théorie de James MARCIA nous permet de comprendre qu'un adolescent qui a connu une assistance tant au niveau pédagogique qu'au niveau familial est moins enclin à développer des problèmes de jeu. Son exploration des différentes options que lui offre la société est marquée par l'empreinte d'une assistance parentale. Les adolescents des familles où cette assistance est réduite, sont exposés et vulnérables aux différentes pratiques ludiques et incidences du monde des jeux.

Cependant, le parent n'est pas le seul éducateur de l'enfant, mais également, la société globale à travers ses cadres sociaux comme l'école et l'Eglise qui, se doivent d'éduquer les adolescents. La société est en mesure d'exercer une pression interne et externe ; comment donc éduquer dans une société où les JHA sont socialement acceptés, nonobstant les conséquences qu'ils occasionnent.

Les jeux de hasard et d'argent sont interdits aux moins de 18 ans. Mais les mineurs s'y adonnent à cœur ouvert. Les recherches sur la question de la première expérience de jeu démontrent qu'elle se situe pendant la période de l'adolescence<sup>222</sup>. Les JHA sont pratiqués dans les institutions scolaires publiques dans la ville de Yaoundé ; malgré les efforts des responsables de ces institutions scolaires afin de limiter et abolir ces pratiques.

En définitif, l'engouement actuel des adolescents à cette pratique ludique serait de ce fait la résultante d'une absence de contrôle des parents, voire de leur incapacité à réguler les passions, les dérives de leurs jeunes progénitures. Ces parents sont pour certains d'entre eux, l'élément socialisant et intégrateur de l'adolescent à une forme de culture. Ces familles se caractérisent par un laisser-aller constant, un abandon de l'adolescent à lui-même. À ce propos, deux pistes de réflexion s'offrent à nous. D'une part, on met en exergue l'absence d'engagement et d'encadrement de la part des parents comme nous l'avons mentionné plus haut. La pratique

---

<sup>221</sup> Entretien du 20 novembre 2018 à Ngoa-Ekelle.

<sup>222</sup> Robert LADOUCEUR et al, *op cit.*, Anne-Claude SAVARD et al, *op cit.*

est ainsi stimulée par l'absence d'encadrement et d'assistance. Cette absence d'encadrement et d'assistance est beaucoup plus ressentie en cas d'abandon (négligence) ou de décès des parents. L'adolescent évolue de ce fait en toute anarchie dans un biotope où il ne connaît pas la contrainte d'une éducation parentale. La deuxième piste de réflexion fait référence aux adolescents qui sont dans des familles où il existe une certaine forme d'encadrement et d'assistance. Dans ce cas, c'est l'adolescent qui refuse de se conformer au contrôle parental dans la mesure où, l'encadrement des parents est pour lui une contrainte dont-il ne peut se soustraire.

**DEUXIEME PARTIE**

**LES JHA : LES INCIDENCES ET UNE CONSEQUENCE D'UNE SOCIETE  
EN DELIQUESCENCE**

Les jeux de hasard et d'argent entraînent de nombreuses conséquences sur les individus qui s'y adonnent. Malgré leur pouvoir de socialisation, d'intégration et leur fonction de divertissement, ils entraînent des conséquences sévères. De plus, elle est le résultat d'un laisser-aller de la part des autorités compétentes en matière de contrôle et de régulation de ce secteur en pleine expansion. La seconde partie de notre travail à deux objectifs à savoir : mettre en exergue les différentes incidences de cette pratique sur la jeunesse scolaire de la ville de Yaoundé et ensuite interroger la société globale qui se caractérise par une absence de discipline sociale.

### **CHAPITRE III. : LES INCIDENCES DE LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT**

Dans le chapitre précédant, nous nous sommes attelés à présenter les différents acteurs qui ont un rôle dans les processus sociaux qui constituent le monde des jeux de hasard et d'argent. Aussi, nous avons présenté les différents mobiles avancés par les adolescents dans la ville de Yaoundé. Certes, les mobiles des adolescents avancés par ces adolescents sont péniblement contestables. Cependant, une analyse profonde de ces mobiles et nos observations sur le terrain nous ont permis de comprendre que derrière ces différents mobiles il y a les conditions de vie dans lesquelles ces adolescents vivent. En effet, nous avons constaté que ces adolescents vivent dans la pauvreté et la misère, et pour eux, les jeux de hasard et d'argent constituent un moyen d'échapper à cet environnement précaire dans lequel ils vivent, un moyen de distraction afin de s'éloigner de cette pauvreté et cette misère qui font partie de leur quotidien. C'est partant de cette analyse que le chapitre ci-dessous entend analyser les incidences des jeux de hasard et d'argent.

Les adolescents de notre échantillon dépensent en moyenne 5000 à 15 000 franc CFA/mois. Ces adolescents ont pour la majorité, pour seule source de financement l'argent que leur octroient les parents pour aller à l'école. Nous avons donc choisi de structurer ce chapitre en trois sections. Analyser les incidences psychologiques des jeux de hasard et d'argent sera l'objet de la première section. En effet, le psychologique est l'un des aspects les plus essentiels dans l'analyse des sujets en situation de jeu à travers l'impact que cette pratique peut occasionner. Dans la deuxième section, il sera question d'analyser ces incidences en milieu scolaire. Etant préoccupé par les problèmes d'éducation, il serait maladroit de négliger les incidences de cette pratique en milieu scolaire. La dernière quant à elle, tente de mettre en exergue les incidences sociales de la pratique des jeux de hasard et d'argent. L'idée est de montrer avec ces trois sections, les impacts que peuvent occasionner une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent.

## I. LES INCIDENCES PSYCHOLOGIQUES : LE DEVELOPPEMENT DE LA NEVROSE

La pratique des jeux de hasard et d'argent est à l'origine de divers troubles d'ordres psychologiques sur l'adolescent. Ces troubles sont des affections qui tendent à modifier la psychologie d'une manière légère ou d'une manière sévère. On entend par névrose une affection qui se caractérise par des troubles émotionnels et affectifs sans cause anatomique et qui est intimement liée à la vie psychique du sujet. C'est un trouble reconnu sur le sujet comme étant pathologique, mais qui n'affecte pas de manière significative et sévère le sens de soi et de la réalité. Elle implique chez l'individu une instabilité mentale et émotionnelle. Ses représentations des choses sont perturbées et de surcroît sa personnalité. Les interactions réciproques du sujet sont instables et son attitude compulsive.

Dans la pratique des jeux de hasard et d'argent, nous mettons en exergue trois éléments clés dans une attitude compulsive qui concourt au développement et aux manifestations de la névrose obsessionnelle. Loin d'être un désir inconscient de perdre<sup>223</sup>, une névrose est une :

*Régression orale, se définissant par la mise en acte d'une séquence toujours identique, tentative illusoire d'éliminer radicalement les désagréments liés au principe de réalité, au profit du seul principe de plaisir, par le truchement d'un retour à la fiction de toute la puissance infantile. La rébellion contre la loi parentale se traduit directement chez le joueur, par une rébellion latente contre la logique<sup>224</sup>.*

La névrose implique de ce fait une obsession pour le jeu qui va à l'encontre des principes parentaux et sociaux de la part de l'adolescent. Ce caractère obsessionnel se traduit par une personnalité antisociale et le développement des comportements de dépendance.

### 1. L'obsession des adolescents pour le jeu

L'obsession des adolescents de la ville de Yaoundé pour les JHA s'appréhende comme un trouble psychique aigu. À ce sujet, il existe plusieurs formes de névroses à savoir : la névrose hystérique, la névrose phobique et la névrose obsessionnelle<sup>225</sup>. L'obsession pour le jeu se

---

<sup>223</sup> Edmund BERGLER, *op cit*.

<sup>224</sup> Christian BUCHER et Jean-Louis CHASSAING, « Addiction au jeu : Eléments psychopathologiques », *Psychotropes*, Volume 13, 2007, p. 105.

<sup>225</sup> Elles sont les principales formes de névroses. Elle entraîne des affections de la personnalité mais n'empêche pas particulièrement le sujet de vivre normalement. La névrose hystérique se caractérise par une demande affective très importante, une vie imaginaire et des sentiments exprimés de manière exagérée. La névrose phobique se caractérise quant à elle, par une crainte angoissante causée par un objet ou une situation donnée. Il en résulte des conduites d'évitement caractéristiques qui se situent au-delà de la maîtrise volontaire. La névrose obsessionnelle est un trouble majeur qui repose sur une obsession, des idées obsédantes et la compulsion à l'accomplir. Elle se manifeste par l'existence de sentiments et de conduites qui s'imposent de manière contraignantes et qui entraînent le sujet dans une lutte incessante.

déploie dans un comportement névrotique à caractère obsessionnel. Cette affection se traduit de ce fait par des difficultés relationnelles et émotionnelles. Ils sont difficiles à vivre dans leur famille et dans la société globale. Le jeu pour lui va au-delà de la passion, c'est une obsession, une drogue dont il ne peut se soustraire.

Les jeux de hasard et d'argent prennent ainsi la forme d'un rituel dont lui seul connaît l'importance et la signification. Etant donné qu'il devient émotionnellement instable, le sujet décrit un comportement agité pendant les heures de cours, en présence de l'enseignant et sa concentration est remarquablement diminuée, et même avec ses pairs. Patrick, jeune adolescent en cours de scolarité manipule d'une manière répétitive ses jeux de dés. Un de ses camarades nous révèle qu'un jour après une partie de jeu à l'heure récréative, il a perdu l'un de ses dés. Directement, il rejeta la faute à ses camarades en les accusant de vol<sup>226</sup>.

L'obsession du jeu est dans cette optique, un problème. L'individu obsédé, pour se maintenir en équilibre, doit s'adonner à cette pratique afin de faire tomber les tensions internes de son psychisme. À la lumière des écrits du psychanalyste FREUD, il arrive souvent que certaines pulsions qui cherchent satisfaction, mais qui n'y parviennent pas, soient rejetées et renvoyées dans le « ça ». On appelle refoulement, le renvoi et le maintien de ces pulsions. Ces pulsions refoulées parce que non satisfaites, certes disparaissent de la conscience, mais non du psychisme. Leur présence dans le psychisme et principalement dans le « ça » est la cause des tensions qui se manifestent et se résolvent à travers ce que l'auteur appelle « les actes manqués et les rêves »<sup>227</sup>, dont la principale fonction est de faire tomber les tensions qui existent dans le psychisme de l'individu et de le maintenir en état en provoquant une satisfaction déguisée des pulsions refoulées. Jouer et gagner deviennent de ce fait, une source de plaisir. S'il est privé de jeu, il sombre dans un trouble constant. Alain VARNIER pense à ce sujet que : « *Le névrosé, c'est quelqu'un qui n'arrive pas à ce qui pour lui est le mirage où il trouverait à se satisfaire, à savoir une perversion : une névrose, c'est une perversion actée* »<sup>228</sup>.

L'obsession du jeu se traduit par un souvenir, le souvenir d'une victoire qu'il essaye en vain de renouveler. La littérature sur la question appelle ce phénomène « *La phase de gain* »<sup>229</sup>. En effet, les premières expériences de jeux peuvent s'accompagner d'un bon nombre de victoires, et le fait pour l'adolescent de gagner lors de ses parties de jeux, lui fait croire qu'il a

---

<sup>226</sup> Entretien du 08 octobre à Mballa II.

<sup>227</sup> Sigmund FREUD, *L'interprétation des rêves*, Paris, Presses Universitaires de France, 1900, réédition 2003.

<sup>228</sup> Alain VARNIER, « Névrose obsessionnelle, névrose idéale », *Figures de la psychanalyse*, volume 2, numéro 12, 2005, p. 87.

<sup>229</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op cit.*; Robert LADOUCEUR, *op cit.*,

ou il avait une certaine maîtrise du jeu, qu'il sait jouer et qu'il est chanceux. Cette sensation se traduit chez lui par des émotions à caractère euphorique<sup>230</sup> Qu'il souhaite revivre inlassablement. Aristide nous éclaire sur sa situation en ces propos : « *Ma passion pour le jeu s'accompagne par le sentiment de "Win" que je "Yamo", je sais que même si je n'ai pas gagné grand-chose depuis là, je vais encore gagner un jour et je serais encore heureux* »<sup>231</sup>. Cet adolescent a l'esprit accaparé par la pratique des jeux de hasard de hasard et d'argent car, il se remémore constamment les expériences de jeux passées, en faisant les projets de nouvelles tentatives ou en réfléchissant aux moyens de se procurer de l'argent pour jouer<sup>232</sup>.

Comme nous l'avons dit plus haut, le jeu devient un rituel qui a pour finalité de revivre un instant donné. Le joueur joue, rejoue et joue encore. Cette attitude est l'expression du psychisme du sujet qui vit l'expression d'un monde dont lui seul en maîtrise les méandres. Il est sujet à un Trouble de la Personnalité (TP) qui fait de lui, un être agi, sous l'effet d'un désir tyrannique. D'un point de vue social, ce comportement compulsif porte l'empreinte des interdits sociaux, l'adolescent porte donc l'étiquette d'une personnalité considérée comme allant à l'encontre des valeurs et des normes de la société, il développe ce qu'on appelle la personnalité antisociale.

## **2. La personnalité antisociale**

Cette incidence fait référence à un comportement de mépris et de transgression des normes et des valeurs. Il s'agit à ce niveau d'une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent. C'est un état mental dans lequel l'individu se soucie difficilement du bien et du mal et ignore les sentiments, les perceptions et les représentations des autres. Depuis le DSM III R, les problèmes liés aux jeux d'argent y sont associés et dans le jeu problématique, les comportements antisociaux sont fréquents. Cette forme de personnalité se manifeste chez l'adolescent à plusieurs niveaux et se caractérise par un refus ou une incapacité de celui-ci à se conformer aux normes sociales qui maintiennent la société et/ou la communauté en équilibre<sup>233</sup>. Le sujet devient alors un être déviant. Il se définit d'une manière générale comme un individu qui transgresse les normes en vigueur dans une population ou un groupe social donné<sup>234</sup>. Un

---

<sup>230</sup> L'euphorie est une sensation intense de bien-être, de joie, d'optimisme ou d'ivresse. C'est l'euphorie de la victoire.

<sup>231</sup> Aristide 15 ans entretien du 08 octobre, Mballa II.

<sup>232</sup> Manuel diagnostique des troubles mentaux, p. 774.

<sup>233</sup> La personnalité est la combinaison d'un ensemble de pensées, de comportements et d'émotions qui singularisent chaque individu. C'est la manière que l'individu aborde la réalité, l'appréhende et se rapporte à ce qui lui est extérieur.

<sup>234</sup> Massimo BORLADI et Al, *op cit.*, p. 174.

adolescent qui développe un comportement antisocial est insensible, cynique et irrespectueux vis-à-vis des autres personnes présentes dans son biotope, il est en proie à un Trouble Obsessionnel Compulsif (TOC) qui se manifeste par des troubles à caractère névrotique caractérisé par des idées et des pensées récurrentes, des impulsions, des actes répétitifs et une agitation sociale grave. Il est incapable de planifier quoi que ce soit, prend des risques inutiles et développe un comportement dangereux. Les adolescents de la ville de Yaoundé vont de ce fait à l'encontre des interdits sociaux, culturels en vigueur dans la société, en posant des actes répréhensibles aux yeux non seulement de la loi, mais surtout de la société entière.

Ce comportement antisocial s'accompagne chez le sujet d'un nombre d'incidences à caractère personnel. En premier lieu, les difficultés financières. Les adolescents en cours de scolarisation de notre échantillon ont souvent avec eux des fortes sommes d'argent qu'ils obtiennent de leurs parents ou par vols comme nous l'avons signalé plus haut. D'autres pratiquent l'usure et le prêt<sup>235</sup>. Aussi, ils organisent dans les salles de classe des tontines et des réunions sous formes de cotisations afin de financer leurs jeux. Ces adolescents dépensent en moyenne 5.000 à 25.000 francs par mois. Ce qui est considérable pour les enfants des familles pauvres.

Pour ceux qui ne pratiquent pas les techniques d'usures et les cotisations, la situation est tout autre. Ils ont pour la plupart une seule source de financement à savoir l'argent octroyé par leur parent quotidiennement ou par semaine. Ils sont sujets à des problèmes financiers qui ont tendance à occasionner d'autres problèmes d'ordres personnels. Nous mettons de ce fait en évidence le principe de causalité qui met en relation deux phénomènes dont le premier est la cause proprement dite et le second l'effet de cette cause. Comme le souligne DURKHEIM, « *La cause déterminante d'un fait social doit être cherchée parmi les faits sociaux antécédents* »<sup>236</sup>. Les soucis d'ordres financiers ont une grande probabilité de déboucher sur des comportements de délinquance et de déviance à savoir : vols, bagarre, séchage des cours. Quand la pratique devient excessive, il y a des cas de rupture de liens familiaux, affectifs et de surcroît l'isolement.

### **3. La dépendance et l'addiction au jeu**

La pratique des JHA en tant que passion dévorante, obsédante au détriment des autres activités de la vie quotidienne de l'individu est un fait connu. La diversification et la présence

---

<sup>235</sup> Les techniques d'usures et de prêts consistent à faire des emprunts qui sont remboursables après une période donnée. D'une manière concrète, Si vous faites un prêt de 1000 FCFA, la semaine prochaine vous devez rembourser le double.

<sup>236</sup> Emile DURKHEIM, *Les règles de la méthode sociologique, op cit.*, p. 109.

de ces formes de pratiques sociales font partie intégrante de la vie des populations de la ville de Yaoundé. En effet, les casinos et les salles de jeux implantés dans les hôtels ou encore des Snack-bar et salles de jeux gardent encore un peu de mystère. À l’opposé, les institutions de paris hippiques, de paris sportifs et des machines à sous sont devenues des pratiques ludiques très populaires et revêtent à présent un caractère qui va au-delà de simples institutions de distraction, mais plutôt comme des institutions incontournables dans le vécu quotidien de certaine population.

À cela, s’ajoutent les diverses passions qui font le vécu quotidien des hommes, du moins de l’excès de ces passions, des tentations qui l’accompagnent et qui se traduisent par des habitudes et des comportements obsédants du moment où on trouve dans ces passions un centre d’intérêt.

L’addiction pour le jeu se manifeste chez le joueur comme une pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu. Ce terme fait son entrée officielle dans le DSM-V pour substituer le concept de dépendance. Cette pratique influence grandement le sujet, son réseau familial et scolaire. On pourrait alors se demander ce que nous entendons par conduite addictive. En effet, pour nous, une conduite addictive est avant tout personnelle, dans la mesure où elle se définit par un déséquilibre psychique. L’adolescent vit sa passion au point où elle devient pathologique<sup>237</sup>. Elle s’apparente donc dans cette situation au fait de ne pas pouvoir se passer de quelque chose, une habitude, un produit, une activité, une relation avec un objet ou une personne sous peine de vivre les souffrances liées à la privatisation<sup>238</sup>. Elle s’effectue aussi par l’oubli du sens du hasard dans les activités du jeu et s’accompagne de ce fait de problèmes psychosociaux associés au fait de ne pas pouvoir se passer de la conduite addictive. Nous avons surtout relevé au cours de nos observations que des jeunes adolescents sous l’effet de l’addiction dû au jeu, deviennent des personnes méconnaissables, toutes sales, qui passent des journées entières à jouer sans prendre soin de leurs corps. Cette perte de contrôle s’accompagne chez certains d’une consommation excessive de substances psychoactives. Ce problème est le temps que l’adolescent consacre à la pratique des jeux de hasard et d’argent au détriment de ses autres devoirs et obligations. Ils sont aussi en rapport avec sa scolarisation, sa famille et son réseau relationnel.

---

<sup>237</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op. cit.*

<sup>238</sup> Louise NADEAU et Marc VALLEUR, *Pascasius : Ou comment comprendre les addictions*, Presses de l’Université de Montréal (PUM), 2014.

Un bref retour sur la théorie de FREUD nous permet d'expliquer cet état de chose. Autrement dit, la conduite addictive est le fait que le « moi » ne parvient plus à réguler les tensions qui existent au sein du psychisme de l'individu ou alors y parvient difficilement. La littérature sur la question parle alors du trouble léger du comportement pour désigner la névrose. Mais, lorsque le « Moi » est totalement débordé, on parle alors de trouble grave du comportement. L'adolescent ne joue plus seulement pour gagner de l'argent ou pour se divertir, mais surtout pour l'état d'excitation euphorique que lui procure le jeu. Il mise de plus en plus gros. Sa consommation des jeux d'argent et de hasard est excessive malgré les incidences et les tentatives d'arrêts de jeux. Il essaye tant bien que mal de contrôler son activité, sa pratique. Il est émotionnellement instable et développe des comportements négatifs quand il ne joue pas ou quand il essaye d'arrêter de jouer. Il joue pour soulager sa situation d'impuissance face à la réalité qui l'entoure et qui le conditionne. Les activités quotidiennes de l'adolescent sont donc envahies par le jeu : à l'école, en famille, avec ses amis et ses loisirs. Roger CAILLOIS décrit ce comportement en ces mots :

*Dans les jeux de hasard et d'argent, il est bien en effet qu'un vertige particulier saisit également que la chance favorise et celui que poursuit la malchance. Ils ne sentent plus la fatigue et son à peine conscient de ce qui se passe autour d'eux. (...) Ils perdent tout sang-froid et risquent parfois au-delà de leur avoir<sup>239</sup>.*

L'acteur joue ainsi avec l'objectif de se refaire. Ce comportement naît d'une logique, d'une pratique ininterrompue de jeu. Le joueur est endetté et cherche à éponger ses dettes. Il perd lentement conscience du temps attribué au jeu et à l'argent dépensé dans la pratique. Il joue d'une manière constante et excessive et ne fait plus de lien entre les problèmes de vie et la pratique du jeu. Pour certains d'entre eux, la pratique des JHA dure déjà plus de 05 ans et ils sont conscients des problèmes de jeu et sont dans l'incapacité de s'arrêter. En d'autres termes, ces adolescents savent que leurs comportements de jeu entraînent beaucoup de conséquences pour eux, mais aussi à leur entourage. Ils sont dépressifs, anxieux, déprimés. L'envie de jouer est très forte, et ils ont honte que leur entourage soit informé de leur état de dépendance au jeu. Grégoire, 17 ans nous dit à ce sujet que :

*le pari est comme une pulsion qui revient de temps à autre. Il suffit que j'entende parler du football pour commencer à faire des calculs mentaux, et cela, parfois indépendamment de ma volonté [...] je me suis arrangé pour que*

---

<sup>239</sup> Roger CAILLOIS, *op cit.*, p. 116.

*ma famille ne soit pas au courant de mon jeu et surtout de mes dettes de jeu, qui même quand j'arrive à les éponger reviennent.*<sup>240</sup>

Les comportements d'addictifs ont chez l'adolescent de la ville de Yaoundé se traduit par les mensonges répétés envers sa famille et son entourage. Grégoire augmente sa fréquence de jeu, diversifie les formes de jeux, accroît considérablement ses mises et développe les pratiques de délinquances pour financer sa pratique à savoir : techniques d'usures, vols, détournements d'argent. Il connaît des échecs dans tout ce qu'il entreprend et même à l'école.

## **II. LES INCIDENCES DES JHA EN MILIEU SCOLAIRE**

Dans les lignes qui précèdent, il a été question de mettre en évidence, les incidences psychologiques de la pratique des jeux de hasard et d'argent. Il ressort de cet exposé que la pratique des jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire est à l'origine de multiples incidences. Le milieu scolaire est dans son essence un cadre de formation des citoyens. La pratique des jeux de hasard et d'argent s'accompagne en milieu scolaire par la consommation des substances psychoactives et des comportements à risques. Les plus importants de ces incidences se manifestent en milieu scolaire par des phénomènes de premier ordre dans le champ des sciences de l'éducation à savoir : l'échec scolaire, l'abandon scolaire et les pratiques interdites.

### **1. Les pratiques interdites en milieu scolaire**

Le milieu éducatif est affecté d'une pluralité de pratiques causées par les jeux de hasard et d'argent. En effet, les élèves, pour assouvir leur passion du jeu ou encore pour faire partie d'un groupe social donné se lancent à de nombreuses pratiques. Nous citerons entre autres, l'escalade, le vol et les bagarres.

#### **1.1. L'escalade**

C'est la conséquence de la pratique des jeux de hasard et d'argent. Les élèves escaladent les murs des établissements afin de jouer à l'extérieur, lorsqu'ils sont contraints par les responsables de l'institution scolaire qui rivalisent d'adresses afin de limiter cette pratique.

#### **1.2. Le vol et les bagarres**

La pratique des JHA entraîne un certain nombre de conflits au sein des institutions scolaires. En effet, étant donné que cette pratique repose sur un ensemble de principes parmi lesquels le non-retrait de la mise effectuée avant la fin d'une partie, certains élèves ne sont pas

---

<sup>240</sup> Entretien du 08 octobre à Mballa II.

toujours de bons perdants, ceux-ci provoquent et volent les effets personnels de leurs camarades. Ces comportements négatifs occasionnent des bagarres.

### **1.3. L'absentéisme**

Le comportement absentéiste découle de la perception sociale de la rue. En effet, la pratique des jeux de hasard et d'argent laisse entrevoir chez l'adolescent qu'il gagne en dehors de l'établissement scolaire. En effet, pourquoi apprendre alors que l'on peut gagner de l'argent tout simplement en jouant. Le bénéfice immédiat devient alors sa seule source de motivation et c'est ce qui le conduit à sa sortie du système scolaire.

## **2. L'échec scolaire**

Il est l'une des conséquences de la pratique des jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire. De la 6<sup>ème</sup> en terminale, les jeux de hasard et d'argent constituent une distraction sérieuse. Le censeur MAMA TSANGA du lycée d'Elig-Essono nous éclaire sur cet état de chose en ces propos : « *Nous les considérons comme des cas sociaux, voire des élèves anormaux car, l'école ne les intéresse plus, ils préfèrent jouer et consommer des substances actives et s'adonner aux pratiques sexuelles même au sein de l'établissement scolaire* »<sup>241</sup>.

La pratique des JHA au sein des établissements scolaires de la ville de Yaoundé s'accompagne de ce fait, par la consommation des substances comme le tabac, l'alcool et diverses drogues. L'acteur dans ce contexte trouve dans ces pratiques déviantes un nouveau centre d'intérêt, ceci au détriment de sa réussite scolaire. Autant dire que, si l'élève trouve dans le jeu une source de loisir, un moyen récréatif constant, potentiellement d'émancipation et de grand intérêt, la scolarité de celui-ci prend un énorme coup.

En ce qui concerne l'échec scolaire, c'est un phénomène complexe comme l'objet de notre étude. Ce qui se vérifie par le fait que dans le domaine de l'éducation en général et celui de la sociologie de l'éducation en particulier, c'est toujours un phénomène qui continue de susciter polémique et controverse. Nous pouvons définir cette notion comme la non-réussite d'un individu à l'école. Cependant, la notion d'échec scolaire laisse entrevoir de multiples réalités ; des réalités qui varient en fonction des situations, des contextes et de surcroît de la posture que l'on tend à adopter. En effet, dans une situation donnée, pour un même résultat scolaire obtenu par les élèves, ce qui est réussite pour une famille donnée, peut être considéré comme un échec dans une autre. Dans ce cas, la notion d'échec scolaire devient subjective.

---

<sup>241</sup> Entretien du 10 décembre 2018.

C'est une notion multifactorielle qui trouve aussi dans la pratique des jeux de hasard et d'argent une cause. On arrive donc à se demander comment la pratique des JHA entraîne l'échec scolaire d'une manière concrète.

L'échec scolaire est la conséquence de la pratique des jeux de hasard et d'argent dans la mesure où l'adolescent nourrit la croyance que l'argent se gagne facilement. Cette croyance va ainsi à l'encontre des valeurs d'effort et de travail. C'est la conséquence d'une représentation et d'une croyance en l'argent facile obtenu sans fournir le moindre effort. L'élève se retrouve ici confronté à des difficultés dans son développement social. Il traverse une crise qui a pour cause des nombreux échecs dans le jeu, sa condition de vie et les difficultés dans toutes les activités qu'il entreprend. Sa croyance de l'argent facile entre alors en conflit avec la réalité et ses conceptions sont troublées tant au niveau social qu'au niveau psychologique. Au sein de l'établissement, en situation de classe, son processus d'acquisition des connaissances est perturbé. Ce qui entraîne la baisse des résultats scolaires, il est absent pendant les heures de cours, il flâne dans l'enceinte de l'établissement et fait du désordre. EYENGA Roger, parent d'élève au Lycée de Mballa II nous éclaire sur la situation de son fils cadet Evans qui,

*est reconnue comme élève troublant et redoublant. J'ai été convoqué plusieurs fois par l'administration, d'abord pour les notes et ensuite pour le jeu du Jambo. (...) il a raté son examen parce qu'il est désordonné à l'école et aussi à la maison. Quand il rentre, il finit de manger et il ressort pour revenir à des heures tardives<sup>242</sup>.*

L'échec scolaire est dans cette optique, un processus qui commence par la pratique des jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire. Comment est-ce que se vit et se manifeste ce phénomène au sein des établissements scolaires de la ville de Yaoundé ?

## **2.2. De la pratique des jeux de hasard à l'échec scolaire**

L'échec scolaire pour les élèves qui s'adonnent à des pratiques ludiques prend plusieurs formes. Cependant ces différents processus gravitent autour des éléments suivants : la pratique des jeux de hasard et d'argent en dehors de l'établissement scolaire et ensuite au sein de l'établissement. Ce qui conduit à des actes d'indisciplines dans les salles de classes et des sanctions de la part de l'enseignant et/ou des membres de l'administration. Ces sanctions ont des conséquences plus ou moins positives. En effet, la pratique des jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire est une pratique strictement interdite ; mais ces pratiques subsistent toujours au sein des lycées de la ville de Yaoundé. Pour le censeur MAMA TSANGA :

---

<sup>242</sup> Entretien du 09 octobre 2018 à Mballa II.

*Le lycée d'Elig-Essono dispose pour chaque cas, d'un cahier noir où le profil des élèves et leurs différentes infractions sont soigneusement consignés. En cas de récidivisme ou de double récidivisme, c'est le renvoi ; car c'est une infraction grave en milieu scolaire, plus précisément une infraction de 4<sup>ème</sup> catégorie en ce qui concerne le règlement intérieur de l'établissement<sup>243</sup>.*

Au-delà donc du renvoi de l'enfant en cas de récidivisme, il est important de noter que les enseignants des lycées de la ville de Yaoundé excluent les élèves qui causent des troubles pendant leurs cours. Cette sanction de la part des enseignants est le premier élément déclencheur de l'échec scolaire car l'élève en question ne suit plus les cours, ce qui le conduit à flâner au sein de l'établissement et se réfugier dans des espaces qui sont hors de portée de la surveillance et de l'administration. Non seulement il peut se donner à cœur joie dans une pratique ludique de son choix, mais aussi celui-ci trouve de bonnes raisons de sécher les cours. Cette exclusion de l'enseignant entraîne alors la baisse des notes de l'élève dans certaines matières et surtout influence négativement ses performances scolaires.

Aussi, une exclusion des membres de l'administration pour pratique des jeux de hasard et d'argent conduit à ce même résultat. L'enfant exclue de manière temporaire ne prévient pas toujours les parents de sa situation d'exclusion temporaire.

### **3. l'abandon scolaire**

Le phénomène de l'abandon scolaire est un phénomène social universel. La littérature sur la question à travers les approches à la fois sociologiques, psychologiques nous laisse penser que ce phénomène, loin d'être uniquement un problème d'ordre pédagogique, est un véritable handicap social. Dans une société, l'école a pour fonction de poser les bases du vivre ensemble. Si elle ne remplit pas ses différentes missions, aucune autre instance, ni lieu ne pourrait le faire. Une société incapable de poser les bases de son vivre ensemble prend un grand risque considérable pour son devenir. La question de l'abandon scolaire nous interpelle dans notre contexte dans la mesure où, une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent peut conduire l'adolescent à la déperdition scolaire, et apparait comme un indicateur de la qualité d'adaptation sociale des individus<sup>244</sup>. En outre, la pratique des jeux de hasard et d'argent par la jeunesse scolaire de la ville de Yaoundé a un impact significatif en éducation car elle favorise les phénomènes comme l'abandon scolaire.

---

<sup>243</sup> Entretien du 10 décembre 2018.

<sup>244</sup> Michel JANOSZ, « L'abandon scolaire chez les adolescents : perspective Nord-Américaine », *VEI Enjeux*, numéro 122, septembre 2000, p. 105.

L'abandon scolaire est de ce fait, une situation où l'élève, par incapacité, par manque de moyens financiers ou tous autres facteurs ne va pas au bout de ses études. Cette interruption brutale est un problème grave en contexte camerounais. Comme plusieurs autres phénomènes, elle trouve son explication dans la pratique des jeux de hasard et d'argent. Notre enquête auprès du réseau relationnel des élèves à savoir les membres de l'administration scolaire, les enseignants et les parents et différents groupes de pairs nous a permis de comprendre qu'elle est une incidence de la pratique des JHA. PROTAIS nous relate son expérience d'abandon en ces termes :

*J'ai eu à arrêter l'école à cause des jeux de hasard et d'argent. L'an 2016 marque mon entrée au lycée de la cité verte en classe de première. J'ai eu à parier sur une rencontre sportive avec mon argent de pension, plus précisément 5000 franc et j'ai perdu. Cherchant à recouvrer ma perte, j'ai rejoué et j'ai encore perdu au point où j'ai presque tout perdu.*<sup>245</sup>

Ce récit nous a permis de comprendre que, les différents acteurs en situation, au lieu de s'acquitter de leurs frais exigibles pour leur éducation, préfèrent tenter leur chance dans une partie de jeux de hasard et d'argent. Après avoir perdu l'argent de leurs frais exigibles, certains parents sont dans l'incapacité de payer ou refusent de payer à nouveau. Ce qui contraint l'acteur à interrompre ses études. NNA NTIMBAN va encore plus loin dans ses analyses dans la mesure où,

*« ses jeunes (...) se détournent carrément de la voie des petits métiers, pour embrasser les jeux de hasard. La probabilité de réussite étant faible dans ce champ, les infortunés vont dès lors, se convertir en agresseur et alimenter des foyers d'insécurité qui sévissent en milieu urbain et en campagnes »*<sup>246</sup>.

Cette situation montre en effet le degré d'incidence que cette pratique peut entraîner chez un adolescent scolarisé.

### **III. LES INCIDENCES SOCIALES DE LA PRATIQUE DES JHA**

Les incidences de la pratique des jeux de hasard et d'argent sur les adolescents de la ville de Yaoundé sont légions et tendent à se diversifier. Un adolescent avec des problèmes de jeux est un handicap pour la société entière. Ces adolescents contribuent non seulement à l'abandon scolaire, mais aussi à la montée et au développement du grand banditisme et de la délinquance juvénile en milieu scolaire comme en milieu extrascolaire. Pour certains d'entre eux, la pratique des jeux de hasard et d'argent s'accompagne par une consommation de

---

<sup>245</sup> Entretien du 8 octobre à Mballa II.

<sup>246</sup> Albert NNA NTIMBAN, *op., cit.*

substances actives. Ce qui a une influence négative dans le cursus scolaire dans la mesure où il y a une perte en productivité à la suite d'une situation d'abandon scolaire ou en cas d'exclusion définitive de l'adolescent de son établissement. Le jeu problématique affecte de ce fait toutes les sphères de la vie sociale à savoir les relations d'ordres familiales qui sont mises à rude épreuves, et parfois les parents ne sont pas au courant de cette situation car les adolescents vivent dans le déni et le mensonge. Les incidences sociales de la pratique des jeux de hasard et d'argent sont donc les effets qui affectent l'acteur et son environnement direct et indirect. Ces pratiques à diverses conséquences feront l'objet de nos analyses dans les paragraphes qui suivent.

### **1. La délinquance juvénile et la déviance**

En milieu scolaire dans la ville de Yaoundé comme dans les autres régions du pays, nous assistons à la dégradation de ce cadre de socialisation. Ceci est dû au non-respect des règles de fonctionnement de ce cadre institutionnel en charge de l'apprentissage et de la formation. D'une manière précise, la délinquance est le fait du non-respect des lois fondamentales et de ses articles qui régissent le processus et le droit à l'enseignement de la jeune génération. Dans sa conception première, l'école, cadre par excellence de transmission des savoirs et des connaissances d'une génération adulte à une génération jeune est devenu le lieu où règne des pratiques de toutes sortes à savoir : la vente de la drogue et sa consommation, du tabac, de pratique de prostitution et des jeux de hasard et d'argent. On parle ainsi de délinquance dans ce contexte, tout ce qui fait référence à des infractions d'ordre pénal, mais aussi de tout ce qui va à l'encontre des normes véhiculées dans la société globale. Pour être plus claire, elle concerne l'ensemble des actes qui sont commis par un individu mineur et qui sont définis et évalués comme des actes de déviances et antisociaux.

Le milieu scolaire d'aujourd'hui, est en proie à la dépravation de mœurs, c'est un milieu favorable à la dépendance aux substances psychoactives et aux jeux. Ce sont des élèves en dérives, en difficultés et des adolescents difficiles qui s'adonnent à ces pratiques pour de multiples raisons. Les comportements de délinquance peuvent commencer par des jeux, des défis à relever entre copains, pour finir par des actes non conformistes. Dans le contexte des jeux de hasard, afin de financer leur pratique du jeu, les élèves volent leurs camarades et insolente les membres de l'administration. Corinne SARRAZIN-AURIOL pense pour sa part que :

*Longtemps considérée comme un sanctuaire à l'abri des violences extérieures et intérieures, l'école a été obligée de faire face à une augmentation de faits*

*réels et à l'émergence d'un sentiment d'insécurité. Cela s'est accompagné d'un effritement de la notion d'autorité qui n'a plus permis de faire face à des situations autrefois gérées sans problèmes par la pédagogie de la peur et du respect.*<sup>247</sup>

L'environnement scolaire se traduit par un ensemble de comportements de délinquance et de déviance qui prennent source dans le suivisme des élèves qui souhaitent intégrer un groupe social ou tout aussi comme la plupart des élèves de notre échantillon qui traversent une période difficile à savoir, l'adolescence. Ce sont des adolescents en crise d'identité. Ce problème est essentiellement un problème d'inadaptation sociale des jeunes. Ils préoccupent les parents, les éducateurs et les autorités étatiques.

Dans les institutions scolaires de la ville, la pratique des jeux de hasard et d'argent entraîne la délinquance à plusieurs niveaux. Considérée comme une déviance, la délinquance juvénile est un phénomène à débat intense dans toutes les sphères des sciences sociales. Le discours sur cette thématique est porteur d'un ensemble d'enjeux, ce qui fait en sorte qu'il échappe difficilement aux logiques de constructions du discours politique et médiatique<sup>248</sup>. La délinquance juvénile désigne avant tout un comportement illégal d'un adolescent ou d'un enfant. En milieu scolaire, les pratiques considérées comme déviantes sont multiples et sont la conséquence de la pratique des jeux de hasard et d'argent. Le tabac, les drogues et divers substances psychoactives sont au centre de ces différentes pratiques ludiques.

## **2. La consommation des substances psychoactives**

La consommation de substances psychoactives va de pair avec la pratique des jeux de hasard et d'argent de la part des élèves de la ville de Yaoundé. La consommation des substances actives a pris de l'ampleur dans les établissements secondaires des grands centres urbains du Cameroun. Cette consommation prend la forme d'un rituel chez certains et les motivations sont différentes. En effet, deux catégories de consommateurs se distinguent : ceux qui consomment des substances actives afin d'oublier les pertes occasionnées par la pratique du jeu et ceux qui en consomment pour « pimenter » les parties de jeu.

---

<sup>247</sup> Corinne SARRAZIN-AURIOL, « Actions et réactions de l'école face à la délinquance », *Empan*, volume3, numéro 59, 2005, p. 81.

<sup>248</sup> Laurent MUCCHIELI, « L'évolution de la délinquance juvénile en France (1980-2000) », *Sociétés contemporaines*, Numéro 53, 2004, p. 101.

## **2.1. La consommation des substances actives pour se consoler**

Cette catégorie d'élèves consomme des substances actives pour se consoler de la perte de gain après une partie de jeu. Ils peuvent prendre des drogues, de l'alcool ou du tabac. Ils le font pour la plupart du temps à l'abri du regard des autres, afin de ne pas montrer sa peine. Cette attitude se retrouve pour la plupart du temps chez le sujet qui traverse une période difficile soit à la maison, soit au sein de l'institution scolaire. Les sujets sont émotionnellement vulnérables et psychologiquement affectés.

## **2.2. La consommation de substance comme un rituel**

Pour cette catégorie de joueurs, consommer une substance active est une forme de rituel. Ces adolescents consomment de l'alcool afin d'atteindre une certaine extase. Nos observations dans les institutions de paris sportifs ou des salles de machines à sous et de boissons dans les quartiers de Ngoa-Ekelle, Mballa II et Elig-Essono, nous ont permis de vérifier cette situation où les adolescents prennent des cigarettes et de l'alcool en jouant ou en regardant les rencontres sportives et en interagissant avec des machines à sous. Il a été surprenant pour nous de voir des mineurs consommer de l'alcool en toute impunité sous le regard des adultes qui feignent de ne pas voir la situation. Les substances psychoactives et les jeux de hasard et d'argent vont donc ensemble dans une société où les comportements déviants semblent prendre le pas sur les comportements saints.

## **3. Le banditisme**

Le banditisme est sans doute une incidence de la pratique des jeux de hasard et d'argent. Le sujet s'adonne à cette pratique afin de financer son jeu. Après plusieurs tentatives de se refaire et s'être endetté, il devient incapable de payer les comptes et de rembourser sa dette ; l'acteur a donc besoin d'argent pour financer son activité, il entre dans un cercle vicieux. Le joueur ressent ainsi un besoin pressant de jouer ce qui peut le conduire à des agressions à main armée ou par arme blanche. Son comportement devient différent de son comportement naturel, il est violent, agressif et s'isole des personnes qui l'entourent. De plus, le sujet se situe dans une logique de se refaire et recouvrer ses pertes. Il s'endette et ensuite, il devient incapable de payer sa dette. Le banditisme survient lorsque le sujet développe un comportement de jeu dit compulsif. Comme le témoigne AYISSI, surveillant général au lycée d'Elig-Essono :

*Les élèves qui jouent à des jeux d'argent et de hasard sont aussi des potentiels voleurs. Dans certains carnets noirs, on remarque que bon nombre d'entre eux ont des antécédents de vols. Ils prennent des stupéfiants avec l'argent des gains, ce qui pousse plusieurs d'entre eux à poser des actes de vandalisme et*

*de banditisme au sein de l'établissement, et même en dehors du milieu scolaire*<sup>249</sup>.

La pratique des jeux de hasard et d'argent entraîne à cet effet, les comportements de vandalisme et de banditisme au sein des institutions scolaires. Les enseignants et les membres de l'administration sont confrontés à de nombreuses difficultés dans le cadre de leur travail quotidien.

---

<sup>249</sup> Entretien du 10 décembre à Elig-Essonno.

## CHAPITRE IV : LES JHA : LE RESULTAT D'UNE SOCIETE QUI PROMeut LA DELIQUESCECE

Dans son appréhension la plus singulière, une société en déliquescence est une société où la perte de la cohésion sociale et des liens sociaux est effective. La pratique des jeux de hasard et d'argent se trouve dans cette optique, une conséquence d'une société en déliquescence, mieux encore en décadence à plusieurs niveaux à savoir : morale, sociale, économique et politique. Quelle que soit la nature et son intensité, la déliquescence n'obéit à aucune forme de hiérarchie. Etant donné que la société camerounaise se trouve être une société multipolaire, caractérisée par une forme de violence symbolique qui pousse les uns et les autres à intérioriser les normes et les valeurs et à d'autres à se rebeller, on a l'impression que de nos jours, certains comportements déviants ont été inoculés dans l'esprit et la conscience des populations de manière à développer en eux, l'éthos de la déviance.

Autrement formulé, l'organe étatique voit son influence décliner face à la pratique des JHA. C'est le résultat d'une société camerounaise en déliquescence. Pareille situation trouve son explication sur un laisser-aller des pouvoirs publics vis-à-vis des JHA. En effet, si les JHA se développent, c'est tout simplement parce que l'on n'en fait rien pour contrôler cette pratique. Les pouvoirs publics camerounais ont décidé de fermer les yeux sur cette pratique qui tend à prendre de l'ampleur, les parents et les responsables des établissements scolaires sont incapables de gérer méthodiquement cette situation où ils sont fortement impliqués. Ceux-ci tentent de dissuader ces enfants par l'usage de la force physique, cela a paradoxalement pour effet de rendre les adolescents plus agressifs et encore moins enclins à respecter les normes et les valeurs de leurs groupes d'appartenance ou de l'institution scolaire dans laquelle ils sont scolarisés.

Ce chapitre de notre travail interroge la responsabilité sociale des institutions dans le développement de la pratique des JHA des jeunes camerounais. Il sera question pour nous de mettre en évidence les mécanismes à la fois culturels, moraux, institutionnels et politiques qui peuvent conduire à la pratique des JHA. Les artisans de cette situation s'occultent sous des oripeaux d'attitudes et de comportements qui mettent en évidence des principes et des valeurs antiques et traditionnelles. Ces artisans le doivent essentiellement à l'idéologie dominante de la société camerounaise et en particulier au poids d'un ensemble plus ou moins d'opinions, de préjugés moraux populaires, et de présuppositions qui sont généralement admises, évaluées et surévaluées d'une manière négative ou positive. La pratique ludique des adolescents qui repose

sur *l'aléa* et l'argent peut trouver son explication dans les méandres de cette société camerounaise qui présente les symptômes de la déliquescence.

## **I. DE LA DELIQUESCENCE MORALE ET CULTURELLE**

Le contexte camerounais actuel est soumis à de profondes mutations, et ce, à plusieurs niveaux. En ce qui concerne la morale, on assiste à la naissance et au développement de nouvelles manières de penser qui dans certains milieux sociaux, sont considérées et taxées de déviantes. À ce propos, bon nombre de scientifiques et d'intellectuels camerounais comprennent la cause de ce que l'on considère comme une déliquescence morale, mais la grande majorité de l'opinion ignore où ces transformations peuvent nous conduire. La société camerounaise est une société complexe où les interactions réciproques et les liens sociaux sont encore très présents et surtout jouent encore un grand rôle dans le vécu quotidien des uns et des autres. C'est dans cette mesure que l'on constate la prégnance des normes et des valeurs dans cette société, où les principes moraux sont encore véhiculés. Dans cette logique, la transmission des principes moraux d'une génération à l'autre est encore possible en contexte camerounais malgré les multiples difficultés.

On constate à cet effet une grande hostilité de la part d'une partie de la société camerounaise vis-à-vis des valeurs qui constituent la base de la société camerounaise. La déliquescence morale de la part de la jeunesse qui s'adonne aux JHA est visible : perversion, abus d'alcool et de tabac, consommation de drogues, tromperies, vol à l'étalage, grossesses chez les jeunes adolescentes et avortement, déculturation, promiscuité sexuelle et actes d'incivilité. Toutes ces choses démontrent le degré de déliquescence morale de notre société au détriment des valeurs traditionnelles qui soutiennent la culture camerounaise. Autrement dit, les normes sociales qui ont longtemps été l'apanage des sociétés africaines sont de plus en plus floues et tendent à disparaître. Cette disparition des normes et des valeurs est une cause indéniable de la pratique des jeux de hasard et d'argent dans la ville de Yaoundé, la société en arrive à autoriser et punir n'importe quoi, on nage en plein arbitraire<sup>250</sup>. Ce processus lent se présente comme une abdication progressive et effective de la culture camerounaise.

### **1. Une culture populaire en déliquescence**

La culture populaire représente une forme de culture produite et appréciée par le plus grand nombre de la population dans une société. C'est l'ensemble des représentations propres

---

<sup>250</sup> Sébastien ROCHE, *La délinquance des jeunes : les 13-19 ans racontent leurs délits*, Paris, Seuil, 2001.

à une société. La culture populaire est contaminée par des fausses croyances et idées qui ont des effets dévastateurs sur la jeunesse camerounaise ; des croyances selon lesquelles, l'on devient riche à travers la pratique des jeux d'argent. Ou encore celle selon laquelle, le jeu n'est qu'une question de persévérance et d'espoir. Ce genre d'idées et de croyances véhiculées par les médias au sujet des jeux de hasard et d'argent conduit à la rupture de la chaîne des valeurs et de surcroît à la rupture des liens familiaux. D'une manière précise, la rupture de la chaîne de valeurs s'effectue d'une manière consciente ou inconsciente, d'une génération à l'autre. En effet, les parents joueurs ne transmettent plus à leurs enfants les valeurs et les principes moraux du travail et du goût de l'effort. L'enfant n'est plus socialisé dans un cadre où le travail est la base de toute forme de récompense, mais plutôt celle de la paresse et de la faiblesse que porte la récompense qui découle du jeu. Sans toutefois oublier qu'à l'heure actuelle, les pratiques ludiques et de divertissement sont saturées par des violences et l'anarchie, de telle sorte que le respect, l'ordre et les valeurs humaines tendent à disparaître dans les manières d'être et de faire des adolescents de la ville de Yaoundé. Le cas des élèves de cette ville en est un exemple dans la mesure où bon nombre d'entre eux ont perdu le sens de la discipline. BETIMA, professeur de lycée nous explique cette situation en ces propos : *« les enfants dans les lycées d'enseignement général public sont indisciplinés, certains n'ont vraiment aucun but dans la vie, l'école est pour eux une obligation, une contrainte. C'est une génération dont l'éducation a failli dès le plus bas âge, ce sont des délinquants »*<sup>251</sup>.

Les propos de ce professeur mettent en exergue les conditions de transmissions des valeurs morales qui sont confrontées à des difficultés et des échecs. Le respect et l'ordre sont absents de la logique de ces jeunes adolescents pour qui, les jeux de hasard et d'argent occupent une place prépondérante au détriment de leur éducation. Les jeux de hasard et d'argent de ces adolescents sont la conséquence d'une société où règnent l'anarchie, les dépenses compulsives, la dégénérescence ludique et l'immoralité. La société camerounaise est dans un état de décadence avancé et de ce fait, part en dérive. Les principes moraux qui forment la première ligne de défense contre les déviances sont remis en question et reniés par les adolescents qui par la même occasion renie leur identité traditionnelle, nationale, culturelle, religieuse et même sexuelle. Ils sont confrontés à des difficultés et en rencontrent d'autres quand ils essaient de les solutionner à travers les jeux. Les adolescents rejettent leur racine et les valeurs traditionnelles qui constituent la base même de toute vie sociale.

---

<sup>251</sup> Entretien du 11 décembre 2018.

La culture populaire dans la ville de Yaoundé est dans ce cas, une culture de débauche et de libertinage, et ces institutions de jeux portent des noms qui dissimulent leur véritable essence, tout comme ils définissent un nouveau fondement moral qui repose sur la paresse, le rêve, la faiblesse et la perversion. Les jeux de hasard sont immoraux parce qu'ils offrent l'appât d'un gain sans travail, qu'ils encouragent la dilapidation et qu'ils détruisent l'esprit de solidarité sociale. Les jeux de hasard et d'argent éveillent et attisent dans ce sens la passion du jeu, parce qu'ils sont accessibles à chacun et reconnu officiellement<sup>252</sup>.

Nous sommes à présent certains que cela ouvre un accès direct à la dégradation qui est le symbole d'une profonde crise morale. Aujourd'hui, la culture populaire au Cameroun connaît cette déliquescence, c'est simplement à cause des différents problèmes auxquels les valeurs sont confrontées.

## 2. Le problème des valeurs et des principes moraux

Les représentations sur les valeurs connaissent une fracture importante d'une génération à l'autre. En effet, la génération des adultes garde le souvenir d'une période où les valeurs et les principes moraux étaient considérés comme fondamentales, mais « *aujourd'hui, les enfants font ce qu'ils veulent et ne respectent pas les consignes de leurs parents* »<sup>253</sup>. Les principes d'ordres moraux connaissent de profondes mutations. Qu'ils s'agissent de ceux d'ordre religieux ou ceux véhiculés par l'école. Les parents pensent de plus en plus que « *l'école a perdu sa force de contrôle et son pouvoir d'éducation des enfants* »<sup>254</sup>. Les valeurs et les principes moraux sont nécessaires pour la cohésion et pour le fonctionnement de toutes les sociétés<sup>255</sup>, le problème des valeurs est de ce fait, un problème profond et complexe. Pour Ernesto LONDONO OROZCO, c'est une

*crise qui ne touche pas uniquement les cadres moraux traditionnels [...] C'est aussi un problème pour les valeurs laïques : science, progrès, émancipation des peuples, idéaux solidaristes et humanistes. Dans un monde dominé par la spéculation, l'éphémère, l'obsolescence accélérée, le caprice subjectif où les modèles à suivre est "la valeur boursière", là où on privilégie le développement dans sa dimension matérielle, dans ce monde-là, de nombreuses valeurs et morales et spirituelles sont nécessairement sacrifiées*<sup>256</sup>.

---

<sup>252</sup> André BRONIMANN, *Les casinos Suisses*. Lausanne : Autoproduit, 1992, p.106.

<sup>253</sup> Etienne, Parents, entretien du 14 octobre à Eig-Essono.

<sup>254</sup> EDIMA, Parent, entretien du 12 octobre 2018.

<sup>255</sup> Cornélius CASTORIADIS, *op cit.*, p. 3.

<sup>256</sup> Ernesto LONDO OROZCO, « Le processus de transmission des valeurs chez les jeunes. Etude comparative de trois configurations colombiennes », Thèse de doctorat, Université de Rennes 2 Haute-Bretagne, 2006, pp. 406-407.

Le problème auquel les valeurs et les principes moraux sont confrontés aujourd'hui relève d'une pluralité de facteurs qui impactent sur leur processus de transmission et sur les mutations sociales. L'action éducative prise dans son aspect le plus complet ne se réduit pas aux différents processus d'acquisition des connaissances, elle concerne aussi celle de la transmission des valeurs. Les valeurs boursières telles que soulevé par LONDO entre en conflit avec les valeurs traditionnelles. Ce qui contribue à la montée des individualismes.

### **2.1. Les valeurs boursières au détriment des valeurs traditionnelles**

La valeur boursière fait référence dans notre contexte aux valeurs économiques qui gravitent autour du processus d'accumulation du capital. Dans cette optique, les adolescents de la ville de Yaoundé en général et la jeunesse scolaire en particulier sont imprégnés d'un ensemble de valeurs économiques qui conditionnent leurs comportements quotidiens. La pratique des jeux de hasard et d'argent trouve ainsi son explication dans ces valeurs économiques véhiculées par la société globale, mais qui reposent sur le principe de multiplication des gains par des paris et sur le hasard. Cela étant, une telle logique va à l'encontre des principes moraux traditionnels. L'appât du gain et l'argent facile obtenus sans le moindre effort font parties intégrantes de la logique des adolescents qui s'adonnent à cette pratique. Pour Emmanuel, « *Les enfants d'aujourd'hui sont des paresseux, ils ne savent rien faire car le culte du travail leur est étranger* »<sup>257</sup>. La pensée collective est en conséquence tournée vers des comportements individualisant dans la mesure où, comme nous l'avons énoncé sur la partie de l'anthropologie des jeux au Cameroun, l'intérêt collectif du gain obtenu par la pratique des jeux ne relève plus du collectif, mais de l'individuel. Autrement dit, les manières de penser de sentir et d'agir sont orientées vers des comportements individualisant.

Les valeurs traditionnelles connaissent donc un déclin important et le champ de l'éducation dans son aspect global n'est pas en reste. L'éducation est considérée comme l'un des piliers du développement. Ce domaine est confronté en permanence à des transformations dans la structure de son modèle de pensée. C'est cette même éducation qui aujourd'hui fait la promotion des pratiques jugées immorales devant les principes moraux de notre société. C'est aussi cette éducation qui au travers de ses agents éducateurs véhicule les dites pratiques.

---

<sup>257</sup> Entretien du 13 octobre 2018 avec un Parent à Mballa II.

## 2.2. Le développement de l'individualisme dans les manières de penser

La montée de l'individualisme dans les sociétés actuelles est une de ses caractéristiques dominantes. Cet individualisme a pour incidence l'élimination et la destruction des identités traditionnelles. Au Cameroun, elle prend des proportions qui s'assimilent à la singularisation des entités culturelles, des entités ethniques au niveau collectif et au niveau individuel. Elle fait aussi référence à des attitudes de repli sur soi, des controverses et des problèmes de vie individuelle, de réalisation d'une vie personnelle<sup>258</sup>. L'individualisme de la société camerounaise actuelle est la résultante d'un processus de transformation historique et culturelle centré sur l'impact des actions individuelles, de leurs portées et surtout de la responsabilité que les uns et les autres y attachent.

En effet, L'individualisme actuel qui caractérise la société contemporaine en général et la société camerounaise en particulier est la conséquence d'un grand processus historique d'individuation collectif. Ce type de société est centré sur la force de la responsabilité des actions individuelles. L'autonomie prend alors de l'ampleur<sup>259</sup>,

*il n'y a plus de références collectives assurées, et chacun est mis dans la nécessité de trouver sa référence, son système de valeurs qui lui permettent de prendre la mesure de lui-même. Devant la disparition des valeurs, il y a une période d'effolement, de vide relatif, qui expliquent que beaucoup courent à tout vent d'abord pour trouver une image d'eux-mêmes.*<sup>260</sup>

L'éthique et la valeur traditionnelle sont en conséquence phagocytées par l'individualisation des comportements. En écoutant nos personnes ressources interrogées, on constate avec NOAH que : « *la société camerounaise actuelle est une société de libertinage. Le normal devient anormal, le moral immoral et l'immoral, moral. Ça va dans tous les sens. Les savoirs traditionnels ne sont pas correctement transmis aux enfants* »<sup>261</sup>, ou encore avec MBARGA Alphonse pour qui : « *la force des valeurs de notre époque décline années après années, ce qui fait en sorte que la jeunesse emprunte des mauvais chemins* »<sup>262</sup>. Selon Vilfredo PARETO,

*certaines actions ne sont pas logiques, et voulant toutefois les rendre telles, c'est-à-dire voulant que toute action humaine soit accomplie au nom de la logique, on peut affirmer que l'institution de certaines actions non-logiques*

<sup>258</sup> Edgar MORIN, *L'esprit du temps*, Paris, Grasset, 1962, p. 101.

<sup>259</sup> La société contemporaine actuelle est une société qui force et pousse l'individu à l'autonomisation des individus.

<sup>260</sup> Marx FERRO et Philippe JEAMMET, *Que transmettre à nos enfants*, Paris, Seuil, 2000, p. 57.

<sup>261</sup> Entretien du 13 octobre 2018 à Mballa II.

<sup>262</sup> Entretien du 17 décembre à Elig-Essono.

*est due à des personnes qui voulaient, de cette manière, obtenir leur avantage ou celui de l'Etat, d'une société donnée, du genre humain. Ainsi, les intrinsèquement non-logique sont transformées en actions logiques par rapport au but que l'on veut atteindre*<sup>263</sup>.

L'action humaine devient de la sorte immorale, parce qu'elle veut en tout dépendre d'elle-même et non des traditions et des conventions<sup>264</sup>. La fracture sociale entraînée par le déclin des normes, des valeurs et des principes moraux de la société camerounaise actuelle trouve sa conséquence dans les nouvelles formes de pratiques à l'instar de la pratique des jeux de hasard et d'argent.

À défaut d'avoir été socialisé dans la pratique du jeu, l'individu qui explore par ses propres moyens, les différentes trajectoires qui lui sont proposées par la société perçoit dans cette pratique ludique un moyen de gagner de l'argent afin d'être autonome vis-à-vis de la société, mais surtout de sa famille ou du groupe social auquel il appartient. Il s'agit plus ou moins de la mentalité de raccourci dans la mesure où, il est possible de parvenir à un gain facile sans fournir le moindre effort. Il se caractérise ainsi, par un plaisir légitimé du jeu, une forte volonté d'autonomisation et le désir de décider par soi-même de tout ce qui a trait à son vécu. LOPOVETSKY pense que, « *c'est de la désertion généralisée des valeurs et finalités sociales, entraînée par le procès de personnalisation, que surgit le narcissisme* »<sup>265</sup>.

La société camerounaise est tout simplement dans l'incapacité de reproduire ses valeurs et ses principes moraux afin de les adapter au développement et à la mondialisation. Ce qui nous permet d'introduire le prochain point de cette sous-section à savoir l'incapacité de la société à reproduire ses valeurs et ses principes.

### **2.3. L'incapacité de la société à reproduire ses valeurs et ses principes**

Une valeur est tout fait social ou de culture qui est conforme à la raison, à la nature de l'homme et qui assure d'une manière positive les besoins fondamentaux de la majorité des membres d'une société donnée. Elle désigne « *un principe permettant à un groupe de se mobiliser ou de justifier son action. Dans ce sens sociologique, tout principe d'action partagé, toute référence commune, peut constituer une valeur* »<sup>266</sup>. Pourtant, la société camerounaise actuelle connaît un profond déséquilibre dans la chaîne des valeurs. En effet, sans ces valeurs

---

<sup>263</sup> Vilfredo PARETO, *Traité de sociologie générale*, volume 1 Paris, Fayol, 1919, p. 181.

<sup>264</sup> Friedrich NIETZSCHE, *Aurore*, Paris, Gallimard, 1989, p. 23.

<sup>265</sup> Gilles LOPOVETSKY, *L'ère du vide, essai sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, col. Folio/essais, 1983 p. 59.

<sup>266</sup> Jean-Pierre OBIN, « les valeurs et l'école », in *Administrations et éducation*, Numéro 100, 2003, p. 1.

traditionnelles<sup>267</sup> et la force de ses principes moraux, sans le pouvoir de la religion qui lui aussi tend à décliner, les adolescents de la ville de Yaoundé perdent leur dignité morale ; ces valeurs et ces principes moraux doivent être défendus et les mineurs protégés contre ces mauvaises pratiques. Toute société a besoin de principes et de règles afin de se pérenniser et se développer d'une manière harmonieuse. En effet, les valeurs et les principes moraux qui organisent les relations sociales d'une société, telles que la solidarité, la fraternité, le respect, la justice ou le partage ont été véhiculées depuis des siècles d'une génération à l'autre. Il est vrai que toutes les formes de sociétés connaissent des transformations, et les valeurs et les principes sont affectés par ces changements surtout lorsqu'il s'agit de faire face à de nouvelles situations. Mais si le contexte camerounais actuel est en déliquescence et que les adolescents jouent à des jeux de hasard et d'argent, c'est parce que la société camerounaise n'est pas en mesure de reproduire des normes et des valeurs qui épousent les principes moraux traditionnels qui sont le socle de la société, de la culture et de la civilisation. Cet état de déliquescence advient lorsque la conscience morale vient à disparaître.

### **3. La pratique des jeux de hasard : disparition de la conscience morale**

La conscience morale implique la connaissance du bien et du mal. Etant une donnée naturelle, la conscience humaine doit reposer sur le respect formel de la loi. Elle doit être un devoir et les intérêts individuels doivent être relégués au second plan. Elle est de ce fait, la faculté de discerner le bien et le mal et est la conséquence de nos actions individuelles et de celle des autres. Pour KANT, un acte moral est un acte qui ne repose sur aucun mobile égoïste<sup>268</sup>. La conscience morale est pour cet auteur une aptitude rationnelle à universaliser nos actions et il le traduit sous forme d'un impératif : « *Agis toujours de telle sorte que tu puisses ériger la maxime de ton action en loi universelle* »<sup>269</sup>. En ce moment, le sens moral est en déclin dans la société camerounaise, ce qui la conduit à la dérive. La pyramide des valeurs au Cameroun s'en est retrouvé inversé ; au bénéfice du culte de l'hédonisme, la glorification des artifices, la célébration de l'argent et des biens matériels. Les milieux de pratiques ludiques prennent des formes variées la nuit. La débauche, la perversion, la « feymania » et les pratiques d'ordres sataniques ont lancé le processus de décimation du sens moral de la société globale.

---

<sup>267</sup> Les valeurs traditionnelles évoquées ici reposent sur un ensemble de tradition entendu comme un ensemble d'idées, de doctrines, de techniques, de manière de faire, des habitudes et des attitudes ; de l'éducation traditionnelle, des acquis historiques qui sont transmis de générations en générations.

<sup>268</sup> Emmanuel KANT, *Fondements de la métaphysique des mœurs*, Les échos du Maquis, 1785.

<sup>269</sup> *Ibid.* p. 413.

La conscience morale qui tend à disparaître est le résultat d'une fracture dans l'éducation traditionnelle. La modernisation avec son grand flux d'information a corrompu la jeunesse. L'éducation traditionnelle était sensée réguler les impacts de cette transformation afin d'équilibrer les personnalités. Le processus d'acculturation n'est plus effectif. En effet, l'acculturation est un processus de changement à la fois social, culturel et psychologique qui résulte de l'équilibre entre deux cultures tout en s'adaptant à la culture dominante de la société. Les différents effets résultant du contact des cultures ne peuvent avoir comme conséquence que la construction d'une pluralité de comportements et par ricochet, des personnalités plurielles. En gardant à l'esprit qu'il existe plusieurs cadres de socialisation qui véhiculent une pluralité de cultures, ces éléments culturels structurent à leur tour des personnalités multiples. Les jeux de hasard et d'argent résultent à cet effet, du contact des différentes cultures non seulement en société, mais aussi dans le cadre scolaire qui a un pouvoir socialisant avec différents processus d'enseignements et d'apprentissages et les différentes interactions qui résultent de la rencontre entre les acteurs sociaux.

L'éducation traditionnelle, contrairement à l'éducation dite moderne est en mesure de réguler les différentes personnalités. En effet, étant essentiellement collective et pragmatique, elle dispose d'une panoplie de moyens<sup>270</sup> de contrôle et d'encadrement de la jeune génération. Etant donné que le système moral tout entier est en déliquescence, Les valeurs et les principes moraux sont sérieusement mis en mal par la domination de diverses sortes de modèles économiques, les transformations dans la division sociale du travail, des transformations d'ordres culturel et politiques. À l'origine de ces crises, et de cette déliquescence morale, il existe une rupture au niveau des différents liens sociaux qui maintiennent la société en équilibre.

#### **4. La crise des liens sociaux**

Le lien social peut être défini comme une agrégation de valeurs distinctes, intégrées ou dissociées, et sont sur cinq formes à savoir : affectives, éthiques, religieuses, politiques et économiques<sup>271</sup>. Elle est l'ensemble d'éléments, de corpus, de conventions sociales et culturelles qui permettent aux individus de vivre ensemble. Cet ensemble de codes, de conventions forment ce que BOURDIEU nomme « *habitus* »<sup>272</sup>. Cette culture se transmet par le truchement de la socialisation. Pour les différents acteurs en situation d'interaction, elles ont

---

<sup>270</sup> L'éducation traditionnelle est concrète et fonctionnelle dans la mesure où elle est le reflet de l'environnement. Elle va du plus simple au plus complexe.

<sup>271</sup> Francis FARRUGIA, *La crise du lien social : Essai de sociologie critique*, Paris, l'Harmattan, 1993, p. 30.

<sup>272</sup> Pierre BOURDIEU, *Homo academicus*, Paris, Les éditions de Minuit, 1984, pp. 72-91.

un sens et une signification commune<sup>273</sup>. Elle fait dans ce cas partie de leur imaginaire social, culturel, collectif et leur conscience collective. La notion de lien social ici est donc utilisée pour mettre en exergue les situations de socialité et pour caractériser la manière dont les individus sont en relation avec autrui et la société globale. Ainsi, c'est dans un processus de représentations individuel et collectif que la société est en mesure de produire un système de manière de penser, de pratique, de principes et de valeurs sociales ayant la capacité de régir les actions des individus.

On assiste donc à l'affaiblissement du lien social en tant qu'élément structurant de la mémoire collective et de l'imaginaire social dans une société où le choc culturel avec l'occident a entraîné l'affaiblissement de ce lien. Le processus de déculturation est ainsi engagé. Les adolescents sont influencés par cette culture ludique occidentale qui, par son pouvoir d'expansion et de persuasion phagocyte les cultures camerounaises et leurs valeurs.

## **II. DE LA DELIQUESCENCE POLITIQUE ET CRISE DE L'ETAT**

Dans un premier temps, il est indéniable d'affirmer que les jeux de hasard et d'argent apportent de nombreux avantages à l'Etat camerounais compte tenu de la fiscalité que cette activité est en mesure de drainer. En outre, chaque année les revenus en matière de jeu de hasard et d'argent sont importants. L'Etat camerounais est tout simplement devenu dépendant de ces « *revenus gigantesques* »<sup>274</sup>. Mais compte tenu des effets que cette activité entraîne, il est incontestable que les jeux de hasard et d'argent sont un danger réel. L'Etat est donc censé protéger les populations de cette activité en évaluant les conséquences économiques et sociales qu'elles peuvent causer, afin de mettre en place des politiques pour limiter ou favoriser ce secteur. La déliquescence politique et la crise de l'Etat dans notre contexte sur le travail des jeux de hasard et d'argent et de leurs effets sur l'éducation fait référence à la dégradation du système politique camerounais. Cette dégradation du système politique se lit surtout à travers la porosité des instances de régulations, l'inefficacité des instances en charge du contrôle social et une corruption d'Etat rationalisée.

Il sera question de montrer comment les mauvaises prises de décision de la part des autorités politiques compétente conduisent à une pratique excessive des adolescents de la ville de Yaoundé. En outre la pratique des JHA par les adolescents de la ville de Yaoundé serait la conséquence des différentes politiques qui ont démocratisé la pratique des jeux d'argent et de

---

<sup>273</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMANN, *op cit.*

<sup>274</sup> Jacob AMNON SUISSA, *op. cit.*, p. 262.

divertissement, au même titre que l'alcool et le tabac dans une perspective de l'économie libérale. Une pratique qui découle des valeurs importées de l'occident et introduites sous nos latitudes<sup>275</sup>. Ainsi, tous les secteurs de l'économie sont plus ou moins touchés. Le secteur de l'éducation en est un des exemples où l'enseignement public connaît une dégradation visuelle au regard des disparités qui se créent à l'avantage des institutions privées hors de portée du citoyen lambda. Comment donc parler d'économie libérale quand les politiques économiques, les politiques publiques en matière d'éducation en général et celle de l'industrie du jeu en particulier ne profitent qu'à une poignée d'individus. Les classes sociales les plus basses sont de ce fait lésées dans cette perspective car elles subissent les effets pervers d'une telle politique économique que NWAL qualifie de « *parasite* »<sup>276</sup>, et AYSSI de « *crise de l'Etat de droit* »<sup>277</sup>.

Ce sont ces politiques publiques qui ont conduit à la prolifération des institutions de jeux de hasard dans la ville de Yaoundé et dont l'objectif d'expansion aboutit à la promotion de la dépendance. Dans de nombreux pays en occident, les populations sont grandement embarrassées des incidences de la pratique des JHA. Sans toutefois mettre en exergue d'une manière générale que le monde politique dans lequel nous évoluons est un véritable champ de ruines caractérisé par l'individualisme croissant et le culte ethnique qui concourent à la perte de plusieurs principes et qui entre en contradiction avec le développement global.

On pourrait alors se demander pourquoi cette situation, mais la réponse est bien évidente dans la mesure où l'aspiration au véritable sens politique, la transcendance, les projets pour tous, la confrontation des opinions et des points de vue sont tout ce qui manque à la politique camerounaise. La fracture politique dont nous avons évoqué est effective et se caractérise par une rupture avec les besoins essentiels dont souffre cette république. C'est un gouvernement où les visages dominants sont restés figés il y a de cela plusieurs années<sup>278</sup>, et dont les différents partisans défendent une logique individualiste qui promeut le népotisme et la corruption à tous les niveaux.

On arrive donc à comprendre que les institutions de jeux de hasard et d'argent sont des institutions qui brassent énormément d'argent et dont une partie des revenus est reversée à l'Etat

---

<sup>275</sup> Albert NNA NTIMBAN, *op cit.*

<sup>276</sup> Hippolyte NWAL, « Cameroun : libéralisme dites-vous ?...mais quel libéralisme ? », in *Journal du Cameroun.com*, disponible à l'adresse <http://www.journalducameroun.com>.

<sup>277</sup> Lucien AYISSI, *Rationalité prédatrice et crise de l'Etat de droit*. Paris, L'Harmattan, 2011.

<sup>278</sup> Nous faisons allusion ici aux membres du gouvernement camerounais qui depuis plusieurs années sont restées les mêmes malgré les semblants de changements.

et à quelques particuliers au rang desquels des membres et hautes personnalités de cette république.

### **1. Les jeux de hasard et d'argent le panier financier de l'Etat**

Les salles de jeux de hasard ont la grande réputation d'affluer les individus de divers horizons, au même titre que les bars qui attireraient une bonne partie des consommateurs et des non consommateurs. Autrement dit, avec l'avènement des salles de jeux dans le domaine des paris sportifs par exemple, les institutions de jeux sont pour la plupart les adeptes de paris et du ballon rond, une véritable opportunité dans la mesure où si dans certains bars, il faut consommer pour prendre place, dans les institutions de jeu, cette restriction n'existe point. Les yeux des spectateurs sont rivés sur les différents écrans mis à leur disposition et ils attendent avec impatience le score final. La multiplication des offres est visible et reflète en effet l'intérêt économique de cette activité. « *Le chiffre d'affaires de notre entreprise s'élève à plusieurs milliards* »<sup>279</sup>, nous a révélé l'un des cadres de la société « Premier BET » mais qui préfère garder l'anonymat. Ces entreprises au chiffre d'affaires colossal permettent ainsi à l'Etat de drainer d'importantes ressources fiscales. En effet, « *l'argent du jeu représente pour les finances de l'Etat un argent de poche non négligeable, auquel les gouvernements successifs se sont habitués. L'exploitation de ces jeux constitue un impôt indirect – indolore socialement – car volontairement consenti* »<sup>280</sup>. En tant que régulateur et acteur, l'Etat joue un rôle important dans le processus d'évolution de la pratique des JHA en général et de celle des élèves en particulier. Le simple « interdit au moins de 18 ans » n'a jamais été un élément de dissuasion efficace. Les heures de fermeture de ces établissements ne sont, en aucun cas, respectées et les forces de l'ordre feignent de ne pas constater cela ou dans plusieurs cas, ceux-ci perçoivent de l'argent de la part de ces institutions pour ne pas être inquiété dans leurs activités. Le travail de l'Etat a dans cette optique permis de rendre socialement acceptable cette pratique qui entraîne de nombreuses conséquences.

Cet état de déliquescence des institutions politiques qui trouvent leur compte dans les différents pots-de-vin que leur offrent ces institutions les empêche de mettre en vigueur les textes de loi en fermant les établissements clandestins et tous ceux qui ne respectent pas les heures de fermeture. Cette pratique est la résultante d'une véritable crise politique qui gangrène le système politique camerounais depuis des décennies. Les autorités en place ne voient que le

---

<sup>279</sup> Suzanne\* Personne ressource anonyme, Entretien du 04 octobre à Mballa II.

<sup>280</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op. cit.*, p. 49.

bon aspect de ces institutions qui drainent de la fiscalité et créent des emplois pour les uns et les autres, car pour chaque nouvelle institution qui ouvre, c'est un excellent moyen pour la jeunesse de gagner de l'argent en travaillant dans ces institutions de jeux. Le caractère d'employabilité de ces entreprises est incontestable mais hélas compte tenu des différentes incidences que cette activité ludique entraîne, l'impact positif se trouve être minime.

Les institutions de jeux profitent de ce fait, seulement aux différents détenteurs de ces entreprises et à l'Etat qui trouvent un moyen d'amasser des capitaux et des hautes personnalités de la république qui reçoivent des pots-de-vin pour regarder ailleurs pendant que ces institutions font sombrer des familles entières. De plus, les instances publiques voient dans ces institutions un grand moyen de développement, compte tenu des différents emplois qu'ils offrent à cette jeunesse. Mais comme l'affirme LEKA ESSOMBA,

*Une société ne se développe pas par le jeu. Mais le jeu est une expression culturelle de la part du ludique qui existe dans toutes les sociétés humaines. Le jeu est le supplément qui s'ajoute dans un travail patient et déterminé de production, d'investissement dans la patience et dans l'effort. Et l'illusion selon laquelle on pourrait se développer ou trouver les voies de notre autodétermination économique à travers cette folie ou ces expériences est une idée irrationnelle et vaine<sup>281</sup>.*

Il poursuit en affirmant que « ce n'est que par le travail, la patience et l'effort que nous pouvons fonder une société »<sup>282</sup>.

## **2. Les logiques individualistes et les processus d'appropriation des biens et services de l'Etat**

L'appropriation des biens et services publics au Cameroun est devenue l'apanage des membres du gouvernement pour qui s'approprier des biens communs public est devenu d'un intérêt particulier. Pour certains d'entre eux, c'est une stratégie d'ascension et de reproduction sociale<sup>283</sup>. En effet, le secteur des jeux de hasard et d'argent est devenu pour certains de ces acteurs un fort moyen d'augmentation de leur fortune. En effet, derrière ces institutions de jeux, derrière cette indifférence apparente de l'Etat, se cache des figures et haute personnalité du Cameroun qui ont trouvé dans ce secteur un moyen d'assouvir leurs pulsions de pouvoir et d'autorité au détriment de la société populaire qui subit les effets de cette démocratisation et de cette appropriation des biens et services publique et aussi par des processus de manipulation.

---

<sup>281</sup> Armand LEKA ESSOMBA, interview à la CRTV radio, 18 novembre 2015.

<sup>282</sup> Armand LEKA ESSOMBA, entretien du 18 avril 2019.

<sup>283</sup> Joseph-Marie ZAMBO BELINGA, « Quête de notabilité sociale, rémanence autoritaire et démocratisation au Cameroun », *Cahiers d'études Africaines*, volume XLIII, numéro 3, 171, 2003, pp. 582.

Pour mettre en exergue cette forme d'appropriation, AYISSI parle de *rationalité prédatrice et crise de l'Etat de droit*. Il entend par rationalité prédatrice :

*L'expression zoologique des diverses formes de préférences appétitives dont on a l'expérience dans les multiples calculs fondés sur la logique d'appropriation du bien public ou de subordination de l'Etat à la réalisation des intérêts dont la particularité et la diaspora sont de nature à l'euthanasier, du moins à le désintéresser politiquement dans le temps. De telles logiques que gouvernement soit le principe de manducation, soit le principe de subtilisation du bien public ou d'affectation de la substance politique de l'Etat au contentement des appétits particuliers, s'illustrent parfaitement à travers les divers actes de corruption qui se vérifient la transgression des normes publiques de référence devant régir le vivre ensemble<sup>284</sup>.*

L'auteur met ainsi en exergue les comportements essentiellement égoïstes : *res manducans*, qui prennent l'institution qu'est l'Etat pour une proie qu'il s'agit de consommer continuellement, tout en mettant l'accent sur un type de rationalité qui va à l'encontre de la rationalité politique de l'Etat de droit et qui fait référence à une appropriation de la *res publica* à travers ce qu'il nomme des *collusions mafieuses*<sup>285</sup> et des *prévarications*<sup>286</sup> de toute sorte. Ce processus de privatisation de la chose publique consiste à ce que le philosophe qualifie le « manger » qui repose sur la maxime de « *Manduco ergo sum* »<sup>287</sup>, c'est-à-dire « je mange donc je suis ». Cette forme de rationalité met en péril et en crise la finalité de l'Etat.

La déliquescence de l'Etat survient dans une perspective où, dans un système politique, les pouvoirs politiques sont sensés se soumettre aux lois au même titre que les citoyens. Autrement dit, ils sont tous égaux devant la loi sans aucune forme de distinction de quelques natures ; l'Etat est en crise dans la mesure où il y a une non application des lois et des institutions par les agents de l'Etat, dans un système de prévarications, de connivence et par la manducation et la subtilisation de la chose publique<sup>288</sup>. Selon AYISSI, elle est « *consécutive soit à la non-instrumentalisation des normes publiques de référence, soit à l'exercice intermittent de celle-ci, est propice à la construction d'un ordre moral dominé par la rationalité prédatrice* »<sup>289</sup>. Un Etat prédateur est un Etat qui se nourrit de la société et ne rend pas à cette dernière des services suffisants<sup>290</sup>.

---

<sup>284</sup> Lucien AYISSI, *Rationalité prédatrice et crise de l'Etat de droit*. Paris, L'Harmattan, 2011, pp. 6-7.

<sup>285</sup> *Ibid.*

<sup>286</sup> *Idem.*

<sup>287</sup> Lucien AYISSI, *Rationalité prédatrice et crise de l'Etat de droit*, *op cit.*

<sup>288</sup> AYISSI Lucien, *op cit.*,

<sup>289</sup> *Ibid.*, p. 83.

<sup>290</sup> Jean-François MEDART, « L'Etat patrimonialisé », *Politique Africaine*, numéro 39, 1990.

Il est donc important de signaler que l'implémentation des entreprises de jeux de hasard dur et en ligne est possible par le biais des membres des gouvernements qui permettent le fonctionnement de ces institutions de divertissement. Ces institutions au lieu de s'acquitter de leurs différentes taxes vis-à-vis de l'Etat sont plutôt reversées à des particuliers qui en font leurs revenus financiers personnels. Pour MEDARD, c'est « *un frein considérable au développement, une source de gaspillage et même, à la limite, de blocage* »<sup>291</sup>. Cette situation laisse entrevoir le degré de dégénérescence des politiques publiques camerounaises avec de nombreuses fractures. Les acteurs responsables de ce processus mettent en place divers procédés afin d'arriver à leurs fins.

### **2.1. La corruption comme procédé de substitutions de services de l'Etat et expansion des institutions de jeux de divertissement**

La corruption est sans aucun doute l'un des phénomènes qui gangrène le paysage politique et public du Cameroun,

*c'est un comportement réprimé par le Code Pénal camerounais en ses articles 134 et 134 bis. Est réputé être corrompu et puni comme tel "tout fonctionnaire ou agent public qui, pour lui-même ou pour un tiers, sollicite, agréé ou reçoit des offres, promesses, dons ou présents pour faire, s'abstenir de faire ou ajouter un acte de sa profession", ou qui reçoit une rétribution quelconque*<sup>292</sup>

Ce phénomène sévit dans tous les milieux et est phénomène social total. Les cercles et les institutions de jeux clandestins utilisent ce procédé pour passer sous les radars des instances régulatrices. De plus, il serait mal envisagé par un agent chargé de collecter les impôts ou d'appliquer la fiscalité de se confronter à ces institutions de jeux sans qu'ils ne soient mis en garde avec un certain nombre de propos et de menace de la part des gestionnaires de ces institutions de divertissement : « tu sais à qui cette salle de jeu appartient ? » laisse entrevoir l'implication d'un grand baobab de la république du Cameroun dans les finances de cet espace de jeu. « *La corruption, pensons-nous, est le mode prédateur par excellence, car c'est celui sur lequel ceux qui soumettent les biens de l'Etat au principe de subtilisation ou de manducation, collaborent à l'anéantissement politique* »<sup>293</sup>. En effet, la corruption est « *ontologiquement destructrice de l'Etat, car l'être de la corruption est de dissoudre celui de l'Etat dans les*

---

<sup>291</sup> Jean François MEDARD, « L'Etat clientéliste transcendé », *Politique Africaine*, numéro 1, Paris, Karthala, 1983, p. 123.

<sup>292</sup> Pierre TITI NWEL, *De la corruption au Cameroun* Dir Friedrich Herbert STIFTUNG, Yaoundé, Saagraph,, 1999, p. 12.

<sup>293</sup> Lucien AYISSI, *op cit.*, p. 6.

*catégories gastronomiques des prédateurs sociaux* »<sup>294</sup>. Ces différents acteurs ne sont rien d'autres que des prédateurs sociaux en quête de fortune et de biens matériels personnels. L'énormité devient progressivement la norme dans la mesure où, l'Etat pris dans ses fonctions régaliennes à travers ses collecteurs d'impôts sont soudoyés, au lieu de résoudre la crise, semble s'adapter et d'en tirer des bénéfices<sup>295</sup>.

De plus, la corruption fait partie de plus en plus de la structure psychologique de nombreux camerounais. En effet, il est facile aujourd'hui pour les structures de jeux de hasard et d'argent de s'implanter, car il suffit de toucher à la bonne place, la bonne personne pour se voir octroyer une licence de gestion d'institutions de jeux de hasard et de divertissement. Ceux-ci utilisent les mêmes procédés afin de ne pas être mis en inquiétude par les forces de l'ordre, qui sont censés faire respecter la loi pendant les moments de troubles et de pollution sonore occasionnés par ses entreprises de jeu. TITI NWEL<sup>296</sup> pense à ce sujet que la corruption fait désormais partie intégrante de la personnalité de base des camerounais. Les entreprises de jeux clandestines et leur prolifération en contexte Camerounais en sont une preuve indéniable, l'impunité et le laisser faire en est une des principales caractéristiques.

## **2.2. La Marchandisation de la vie quotidienne, échange marchand et détournement de l'intérêt public.**

La marchandisation de la vie quotidienne fait référence à ce long programme et processus que l'humanité a engagé il y a de cela plusieurs décennies par une commercialisation des activités quotidiennes. C'est un monde où tout a un prix, tout peut se vendre, même les rêves en passant par une forte somme d'illusion. En d'autres termes, tout peut être potentiellement vendu. Ce qui conduit irréversiblement à une forte dégénérescence des actes des uns et des autres et surtout de la composante psychologique qu'est la morale. Cette marchandisation de la vie quotidienne n'est pas sans conséquence. Elle transforme tout ce qui est de fondamental à l'humain à savoir, esprit de citoyenneté, de famille, de valeur et de traditionnelle par une logique de commercialisation accrue. L'argent est donc valorisé, au détriment de l'action qui entraîne une récompense. Ce qui devient embarrassant dans les sociétés africaines où les principes moraux sont encore à la base de l'activité quotidienne. L'économie de marché et le néopatrimonialisme<sup>297</sup> priment alors et prennent le pas. Et à l'heure

---

<sup>294</sup> *Ibid.*

<sup>295</sup> Ange Bergson LENDJA NGNEMZUE, « fondement et instrumentalisation de la crise politique et axiologique de l'Etat camerounais, *Journal des anthropologues*, Numéro 118-119, 2009, p. 280.

<sup>296</sup> Pierre Titi NWEL, *op cit.*

<sup>297</sup> Jean-François BAYARD Jean-François BAYARD, *L'Etat au Cameroun, la politique du ventre*, Paris, Fayard, 1989 ; Jean-François MEDART, *op cit.*

actuelle le succès des jeux de hasard est une chose incontestable nonobstant leur irrationalité économique. Elle donne lieu à des échanges marchands et à des détournements des intérêts publics. Un processus d'appropriation qui passe par la « *confusion de la chose publique et de la chose privée[...], de personnaliser les relations politiques et de transformer les ressources politique en ressources économiques* »<sup>298</sup>. Dans ce processus de privatisation personnel des biens et services de l'Etat, on met en exergue la nature des transgressions que revêtent les divers comportements qui fonctionnent en marge de la normalité et de la bienveillance en vigueur et qui trouve sens dans l'affaiblissement des normes publiques et par un défaut d'application.

### **3. Des mesures fictives déployées par les instances étatiques**

Le mois d'avril 2015 marque la volonté de l'Etat camerounais d'assainir le secteur des jeux de hasard et d'argent à l'initiative du premier ministre Philémon YANG qui enjoint au ministre de l'administration territoriale et de la décentralisation (MINATD), René Emmanuel SADI de « prendre des mesures urgente d'assainissement du secteur des jeux de hasard et d'agent, afin de contenir les nombreux risques d'atteintes à l'ordre social et l'ordre public ».

De l'exposé du ministre de l'Administration territoriale et de la décentralisation SADI Emmanuel, il a été révélé que la clandestinité, l'illégalité et l'addiction non prise en charge dégrade ce secteur qui selon lui a du potentiel. Ces établissements se caractérisent par le non-respect de la réglementation qui interdit le jeu aux mineurs et les actions des joueurs qui ont développé des problèmes de jeux peuvent avoir des conséquences néfastes. Dans la période de 2015, seuls 06 casinos étaient fonctionnels et disposaient d'une autorisation, les sociétés de jeux de hasard et d'argent légale étaient au nombre de 07 avec salles de jeux et de divertissement et une quinzaine de machines à sous.

Aujourd'hui, la tentative d'assainissement est vaine, dans la mesure où les établissements de jeux de hasard et d'argent essaient la ville de Yaoundé, certaines clandestines et d'autres avec des autorisations. Cette campagne d'assainissement est donc un échec et les pouvoirs publics semblent ne pas constater cette situation. La pratique des jeux de hasard et d'argent est donc la résultante de la déliquescence politique de l'Etat camerounais incapable de réguler ce secteur qui entraîne de nombreuses conséquences tant au niveau de l'individu joueur que de la société globale. Il y a longtemps, l'Etat qui était « *très largement considéré comme un instrument destiné à résoudre les problèmes ; aujourd'hui, pour de*

---

<sup>298</sup> Jean François MEDARD, « L'Etat clientéliste transcendé », *Politique Africaine*, Numéro 1, Paris, Karthala, 1983, p. 122-123.

*nombreuses personnes, le problème c'est l'Etat »*<sup>299</sup>. En effet, l'ensemble des actions de l'Etat visant à garantir un minimum de bien être à l'ensemble de la population est inaudible compte tenu de différentes crises qu'elle connaît. Cet Etat se caractérise par sa contre-productivité qui engendre de nombreux effets pervers dus à la structure de son système. Achille MBEMBE définit ce système comme « *L'un des systèmes de gouvernement parmi les plus opaques, les plus centralisés et les plus prosaïques de l'Afrique post coloniale »*<sup>300</sup>.

C'est un Etat qui est liberticide pour les différentes populations et n'est plus un facteur pourvoyant l'autonomisation de la jeunesse et la conduit plutôt à des pratiques de dégradation et de dégénérescence en libéralisant ces institutions.

### III. DE LA DELIQUESCENCE SOCIALE

Les Etats africains actuels sont des Etats où la déliquescence sociale a atteint un seuil critique. Des adultes à la jeunesse, les comportements des uns et des autres sont le reflet d'une société anémique. Le comportement festif et le « *désir obsessionnel de s'enrichir »*<sup>301</sup> que la jeune génération a développé ces 20 dernières années est sans précédent. D'une part, nous avons la prise des substances actives et la consommation des jeux de hasard et d'argent, et d'autre part, le développement de comportements déviants sur lesquels reposent leurs interactions sociales. Cette situation et ce goût prononcé du risque prend ses fondements sur ce que Bruno RIBES qualifie de « *l'investissement dans l'immédiat »*<sup>302</sup>. À ce niveau d'analyse, on se rend tout simplement compte que cette attitude de prise de risque croissante pour le jeu et tout ce qui l'accompagne constitue un ensemble de comportements déviants qui résulte de la situation d'anomie de la société globale.

#### 1. L'Anomie

Les analyses traditionnelles de la pratique des jeux de hasard et d'argent et spécialement le discours médical et le discours psychanalytique gravitent pour la plupart autour d'un ensemble de schèmes et une conception selon laquelle l'origine de la pratique des jeux de hasard et d'argent se lie essentiellement dans une approche méthodologique en référence au

---

<sup>299</sup> Pierre ROSANVALLON, *La crise de l'Etat providence*, Seuil, 1981, p. 59.

<sup>300</sup> Achille MBEMBE, « Au Cameroun, le crépuscule d'une dictature à huis clos », *Le monde Afrique*, 09 octobre 2017.

<sup>301</sup> Joseph NDZOMO MOLE, *Autopsie de la Ploutomanie et de l'esprit de jouissance : Critique de la mentalité digesto festive*, Yaoundé, L'harmattan, 2014.

<sup>302</sup> Bruno RIBES, « Les jeunes dans leur temps », *Revue française des affaires sociales*, Paris, Masson, Hors-série, 1987.

psychologique de l'acteur. On retrouve ce type de conception dans la plupart des discours cognitifs, médicaux et comportementaux qui sont centrées sur l'explication individuelle du jeu. Les conceptions du comportement du joueur qui sous-tendent ces discours font référence à l'acteur dans une situation donnée soumit à des forces qui lui dépassent et dont il devient esclave. Ce qui entraîne une pathologisation de la pratique dans tous ses contours. De plus, le monde extérieur se présente à l'homme sous forme de perceptions et de représentations qui sont avant tout collectives et ensuite individuelles, plus ou moins claires. Le jeune qui s'adonne à la pratique des jeux de hasard et d'argent est en conflit avec le système de valeurs de la société dominante. En effet, ses valeurs dans le monde des jeux de hasard et d'argent sont pour la plupart contraires aux valeurs de la société générale et de surcroît de celle de l'institution scolaire. Autrement dit, les valeurs conventionnelles de la société entrent en conflit avec les valeurs ludiques. Mais, celui-ci choisit les valeurs ludiques sans ambiguïté. Notre réflexion dans cette partie analyse l'acceptation des valeurs ludiques et le rejet des valeurs conventionnelles par les sujets actants.

Pour cette analyse, prenons le cas d'un adolescent scolarisé qui ne perçoit pas d'une manière concrète une perspective d'avenir et qui cherche consciemment ou inconsciemment, à trouver une solution à sa condition d'existence. Cette représentation du choix rationnel de l'acteur<sup>303</sup> est une vision parcellaire de la pratique des jeux de hasard et d'argent. En effet, appréhender cette pratique comme institutionnellement sanctionnée par l'institution scolaire et moralement sanctionnée par la société globale parce qu'étant la résultante d'une socialisation primaire déficiente ou par l'incapacité des parents à contrôler les désirs et passions de leurs progénitures, c'est refuser de jeter un regard sur la force des valeurs conventionnelles qui régissent toutes vies en société.

On parle alors d'anomie<sup>304</sup> pour caractériser une situation où se trouvent les individus lorsque les règles sociales qui sont censées guider les conduites et les différentes aspirations perdent leur force et leur pouvoir et sont incompatibles entre elles ou doivent céder la place à d'autres. Cet affaiblissement des règles imposées par la société a pour conséquence d'entraîner

---

<sup>303</sup> Raymond BOUDON, *La logique du social*, Paris, Hachette, pluriel, 1979.

<sup>304</sup> Le mot anomie vient du grec ancien *anomia* qui signifie absence de règle, de norme et de loi. Aujourd'hui encore, ce concept est très employé au sens général, et dans la pensée grecque, il se charge de connotations négatives, dans la mesure où il désigne le désordre, l'injustice ou l'impiété, et en sociologie, il est problématique. En effet, MUCCHIELLI pense que cette notion reprise par MERTON dans le champ de la sociologie de la délinquance est trop imprécise. In Laurent MUCCHIELLI « Homicide, anomie, pauvreté et désaffiliation », *Revue européenne des sciences sociales*, XLII-129, 2004 p. 261-273, <http://ress.revues.org/424>. Cette notion est dans la littérature française utilisé pour caractériser les espaces urbains en proie à un certain nombre de difficultés.

la perte des différents repères et différentes crises. Pour les auteurs comme Raymond BOUDON, une société anomique est une société qui connaît une situation d'affaiblissement des règles sociales qui sont censées guider les conduites et les aspirations des individus, ce qui a pour conséquence une croissance de leur sentiment d'insatisfaction<sup>305</sup>, dans la mesure où ce sentiment de satisfaction de l'individu vivant dans un groupe social donné est lié à l'existence d'une société aux cadres stables qui permet de structurer et d'organiser les manières de vivre en fonction d'un système d'attente clairement élaboré.

En outre, elle s'observe dans les transformations de la structure globale de la société, dans les moments de perturbations de l'ordre social. Les recherches sur la question nous révèlent en réalité que cette situation d'insuffisance se traduit par un dérèglement d'interactions entre l'individu et la société. La pratique des jeux de hasard chez l'adolescent serait donc la conséquence d'un défaut ou d'une carence d'adaptation et de régulation sociale au sein du système camerounais. Elle est le résultat d'une absence de réglementation et à l'inapplication de celle existante dans les interactions qui sont à l'origine de cette situation anomique.

Les jeux de hasard et d'argent et leur pratique par la jeunesse scolaire est une imperfection de la conscience collective de la société camerounaise. En effet, la force régulatrice de cette société est dans l'incapacité de réguler les passions de la jeune génération et de poser les bornes à leurs actions et à leurs différents désirs. Ce rôle social modérateur doit être joué par la société globale à travers la mise en application d'un ensemble de normes, de valeurs et de principes moraux inculqués dès le bas âge par le truchement de la socialisation et de l'éducation afin que l'acteur les reconnaisse coûte que vaille comme étant celle légitime. Si ce processus de socialisation n'a point lieu ou est défailant, cela entraînera des conséquences sur la société globale.

En ce qui concerne les pouvoirs publics, une forte répression est indispensable afin de promouvoir les valeurs et les normes qui doivent prévaloir dans la société globale. Si cette pratique se développe aussi rapidement et que les adolescents scolarisés s'y adonnent aussi librement, c'est parce que ni les freins sociaux, ni les freins gouvernementaux ne sont pas actifs.

La pratique ludique de l'adolescent n'est pas seulement une question de sa condition de vie ou de la pauvreté, mais c'est une société qui tend à démocratiser un ensemble de choses. En outre, la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents est le fait de la démocratisation de ces jeux au même titre que l'alcool et le tabac qui à long terme entraîne de

---

<sup>305</sup> Raymond BOUDON, *op. cit.*

conséquence sérieuse sur l'individu. Cette démocratisation entraîne des tentations et diversifie les populations cibles qui sont en constante croissance et de plus en plus vulnérables.

## **2. Construction sociale du jeu**

Les jeux de hasard et d'argent socialement construits sont l'ensemble des perceptions autour du concept et de sa mise en pratique dans un contexte où ils sont socialement acceptés, non seulement par l'instance étatique, mais aussi par la société en général. Cette logique d'acceptation va à l'encontre des antipodes du travail ; les jeunes volent et ils spolient. Ils ont compris depuis longtemps que l'activité de détournement en mode au Cameroun et auquel se livrent les membres du gouvernement représente un moyen facile de se faire de l'argent. Cependant, les jeux de hasard et d'argent sont pour eux un moyen de se faire cet argent tant convoité. Cette construction sociale et cette acceptation des jeux s'effectuent en deux moments essentiels à savoir : la perspective d'une nouvelle manière de se faire de l'argent par la pratique des jeux et ensuite par une indifférence lors du passage à l'acte qui se traduit par l'acceptation social du jeu des adolescents par les adultes et les instances ayant pour rôle de faire respecter les normes et les valeurs.

### **2.1. Une nouvelle manière de se faire de l'argent**

La nouvelle manière de se faire de l'argent pour cette jeune génération, c'est l'investissement de cet argent dans les paris sportifs et toutes autres formes de jeux. Il s'agit du jeu boursier. En effet, le joueur fait un investissement en espérant gagner davantage. Pour MARTIGNONI-HUTIN, « *les jeux de hasard sont des manières de se procurer de l'argent en faisant fructifier celui que l'on possède déjà, même si au bout du compte, il en coûtera souvent plus cher que le profit escompté* »<sup>306</sup>. Ces paris sportifs, jeux de loterie et machine à sous de toutes sortes institutionnalisées par l'Etat est un moyen pour les adolescents de la ville de Yaoundé de grappiller de l'argent. Pour ces adolescents interrogés pendant notre enquête de terrain, le jeu en lui-même offre des possibilités pour multiplier ce que l'on a déjà<sup>307</sup> et la possibilité de « *s'enrichir comme par miracle dans une société marquée par la pénurie* »<sup>308</sup>. Dans cette nouvelle manière de se faire de l'argent, l'adolescent est dans une logique de réappropriation de l'argent qu'il a mis en jeu. Il peut donc gagner de l'argent sans rien faire. Ils choisissent ainsi la logique jeux/argent facile à celle de travail/salaire.

---

<sup>306</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op. cit.* p. 50.

<sup>307</sup> Les entretiens du 10 décembre, 09 octobre 2018.

<sup>308</sup> Armand LEKA ESSOMBA, entretien du 18 Avril 2019.

Dans cette logique de jeux/argent facile, l'adolescent entretient la croyance qu'il est gagnant et qu'il ne se fait pas exploiter dans un contexte où parfois le travail est synonyme d'exploitation abusive de la part de l'employeur. On pourrait se demander pourquoi travailler pour avoir un salaire de misère, alors qu'en jouant, on peut gagner deux fois plus. Le jeu devient pour lui un moyen de soustraire de l'argent à la grande puissance incarné par celui qu'il appelle tous le « Libanais ». Les institutions de jeux de hasard et d'argent sont structurées autour d'une logique qui fait croire au joueur que l'argent qu'il gagne est celui de cette grande instance qu'incarne l'industrie des jeux de hasard et d'argent et non l'argent des autres obtenu par cette même instance via le biais des différentes mises. Celui qui aura réussi à battre le « Libanais » se verra récompensé, verra sa pauvreté transformée en richesse, son malheur transformé en félicité<sup>309</sup>.

## **2.2. Absence de réaction lors du passage à l'acte.**

Le passage à l'acte fait référence à l'action du sujet actant joueur en situation de jeu. Compte tenu que cette pratique est interdite aux moins de 18 ans, il serait alors légitime pour les adultes d'empêcher le passage à l'acte des adolescents. Autrement dit, aussi en partant du postulat de la construction sociale de la réalité<sup>310</sup> basée sur les interactions réciproques de ses acteurs, nous mettons en exergue dans cette construction du jeu de hasard et d'argent chez les différents acteurs à savoir : les mineurs, les adolescents et toutes personnes morales susceptibles de réguler la pratique des jeux de hasard et d'argent par ceux pour qui, ils sont proscrits.

Si à l'entrée des salles de jeux, les affiches publicitaires marquées en dessous « interdit au moins de 18 ans », ne suffisent à dissuader les mineurs de cette pratique, et si dans certaines sociétés, les actes déviants attirent des sanctions, au Cameroun, c'est tout autre chose surtout en ce qui concerne cette pratique. Howard Becker pense à ce sujet que :

*La déviance n'est pas une qualité de l'acte commis par une personne, mais plutôt une conséquence de l'application, par les autres, des normes et des sanctions à un transgresseur. Le déviant est celui auquel cette étiquette a été appliquée avec succès et le comportement déviant est celui auquel la collectivité attache cette étiquette<sup>311</sup>.*

Les jeux de hasard et d'argent des élèves du secondaire de la ville de Yaoundé doivent être étiquetés comme des actes de transgressions par les adultes de la société, car ils sont non conformes à leurs attentes et aux aspirations de la société. Nos observations nous ont permis de

---

<sup>309</sup> Jean-Pierre MARTIGNONI-HUTIN, *op. cit.* p. 51.

<sup>310</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMAN, *op. cit.*

<sup>311</sup> Howard BECKER, *Outsiders, études de sociologie de la déviance*, Editions A.M, Métailié, 1985, p. 33.

constater que les personnes morales susceptibles d'empêcher les mineurs de jouer jouent avec eux côte-à-côte, sans aucune gêne, partagent leurs idées et leurs expériences dans la pratique des jeux d'argent et de hasard. Les jeux de hasard comme forme de déviance sont dans ce cas socialement construits et acceptés aux cours d'interactions réciproques entre mineurs et adultes d'une part et entre l'institution de jeu et les joueurs d'autre part. Il n'y a aucune réaction vis-à-vis du passage à l'acte de l'élève, de l'adolescent par les adultes et les institutions et une non-réaction de l'Etat face à ces institutions de jeu qui font la promotion de la délinquance. Les jeux de hasard et d'argent sont donc une activité socialement et politiquement construite par le pouvoir en place. C'est une réalité, un phénomène institutionnalisé, légitimé et toléré<sup>312</sup>. Ce sont des instruments de zombification de la jeunesse, afin de la contrôler, l'endormir et la soumettre<sup>313</sup>. De plus, certaines institutions afin d'échapper à la fiscalité préfèrent entrer dans la clandestinité. Cette clandestinité à la fâcheuse réputation d'attirer les groupes d'adolescents qui finissent par intégrer ou à créer des cercles de jeux.

### **3. L'adhésion à des cercles de jeux clandestins**

Les cercles de jeux au sens général sont des groupes très structurés et organisés. C'est dans ces cercles de jeux que les élèves et les adolescents en période de crise identitaire, ayant une personnalité socialement vulnérable cristallisent leurs pratiques dans les JHA. Ce sont des lieux où toutes genres d'individus sont acceptées et où la passion du jeu et l'argent sont les principaux centres d'intérêts. Au vu de la loi, ces cercles sont considérés comme clandestins, car ils ne sont pas conformes en termes de réglementation et fonctionnent dans l'illégalité. Ce sont des milieux de d'ébauches excessives propices à la consommation d'alcool, de drogues et du tabac.

À travers la socialisation primaire et secondaire, l'élève ou l'adolescent qui n'a pas pu se construire une personnalité morale forte est enclin à intégrer un cercle de jeu. Dans cette optique, la pratique des jeux de hasard et d'argent par l'élève résulte d'une socialisation défailante et d'une absence de contrôle social. Pour parler d'une socialisation défailante, elle fait référence à une crise de l'éducation, forme d'anomie qui se caractérise une insuffisance dans l'inculcation des normes et des valeurs véhiculées par la société. Dans ces cadres de socialisation, l'on constate souvent l'incapacité de la figure paternelle à éduquer ou encore son

---

<sup>312</sup> Peter BERGER et Thomas LUCKMAN, *op cit.*

<sup>313</sup> Jean-François BAYARD, *op cit.*

absence<sup>314</sup> dans le processus éducatif de celui-ci. Par ailleurs, elle fait référence à la délinquance des adolescents de classes défavorisées dans la mesure où elle est différente de celle des adolescents des milieux favorisés, car les mobiles sont parfois très différents et font référence aux conditions de vie<sup>315</sup>. Ces adolescents portent l'étiquette d'enfants têtus qui refusent de se conformer aux normes et valeurs de la société et refuse l'autorité. Le jeune qui s'adonne à la pratique des jeux de hasard et d'argent est ainsi considéré comme le visage de celui qui s'oppose aux valeurs dominantes de son groupe.

---

<sup>314</sup> Ce défaut d'inculcation des normes et des valeurs se retrouve pour la plupart du temps dans les familles monoparentales ou recomposées. La personne morale à l'instar de la figure paternelle est censée jouer l'autorité, le contrôle social de première catégorie. Il en résulte donc de cette absence des enfants à la personnalité de base fragile et qui sont livrés à eux-mêmes dans une société anomique où diverses pratiques perverses sont présentées.

<sup>315</sup> Ce contraste nous paraît important à soulever dans la mesure où les mobiles de jeux sont différents des élèves d'une classe sociale à une autre. Autrement dit, les élèves de classes défavorisées n'ont pas les mêmes mobiles de jeux que ceux de milieux aisés. En effet, si l'adolescent de classes défavorisées joue pour tenter sa chance et sortir de la misère et des mauvaises conditions de vie, l'adolescent des classes aisées joue pour se divertir ou pour intégrer un groupe social donné. Ils font aussi partie de ces élèves qui financent les pratiques de jeux des autres avec des prêts et des techniques d'usures.

## **CONCLUSION GENERALE**

Nous voici parvenus au terme de cette investigation sur la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents de la ville de Yaoundé, ainsi que de leurs impacts en éducation. Une analyse de ce phénomène nous a permis de mettre en exergue l'actualité de la question dans un contexte où il porte encore l'empreinte de la banalité. Comme nous l'avons remarqué, la plupart des thématiques dans le champ de la recherche en science de l'éducation gravitent autour des thématiques comme celle de l'Enseignement/Apprentissage, les modes de transmission des savoirs et bien d'autres encore. Nous sommes tentés de croire que les recherches dans l'espace scientifique de l'éducation au Cameroun percevraient cette thématique comme devant être analysée par d'autres champs que celui des sciences de l'éducation. Si l'on admet alors que toutes les pratiques humaines sont d'une manière ou d'une autre des phénomènes sociaux dans la mesure où ils ont lieu au sein des groupes sociaux et des communautés en interaction et donc ont une influence sérieuse, la question des jeux de hasard et d'argent conserve toute sa valeur et sa pertinence en tant que phénomène humain et problème contemporain de l'éducation.

Il avait donc pour finalité de comprendre la pratique des jeux de hasard et d'argent des élèves du secondaire dans la ville de Yaoundé en mettant en exergue et en analysant les mobiles individuels et collectifs des acteurs en situation de jeu tout en mettant l'accent sur leurs manifestations et leurs incidences. Nous sommes partis d'un constat, celui de la participation des élèves et des adolescents aux JHA, nonobstant l'existence d'un cadre législatif et le regard des adultes qui feignent de ne pas voir cette situation. Le problème identifié dans cette étude repose sur les différents mécanismes qui favorisent la pratique des jeux de hasard et d'argent par la jeunesse scolaire dans la ville de Yaoundé, afin de comprendre comment et pourquoi les élèves s'adonnent à ces pratiques aussi librement.

Compte tenu des différents mécanismes observés et le vécu quotidien des acteurs en situation, questionner la pratique des jeux de hasard et d'argent tel que vécues par les acteurs sociaux nous a semblé important. Ce qui nous a emmenés à formuler les questions de recherche suivantes : quels sont les mobiles, les mécanismes, les manifestations et les incidences de la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les élèves du secondaire dans la ville de Yaoundé ? À cette question de recherche, nous avons mis en évidence quatre questions de recherche spécifiques à savoir : la pratique des jeux de hasard et d'argent ne traduit-elle pas chez les sujets actants un déficit de l'encadrement parental ? Quelles sont les représentations que les jeunes se font des jeux de hasard et d'argent ? L'obsession pour les jeux de hasard et d'argent découle-t-elle toujours d'un choix et d'un comportement lucide des sujets-actants ? Par-delà les effets du

changement social et du modernisme, l'engouement de la jeunesse scolaire pour la pratique des JHA n'est-il pas la conséquence d'une société en crise ?

Pour trouver des réponses à ces questions de recherche, nous avons formulé une hypothèse principale selon laquelle cette pratique est un phénomène social total à travers ses multiples dimensions à la fois économique, politique, socioculturelle et psychologique, qui influent significativement sur les sujets actants en favorisant la déperdition scolaire. Les représentations sociales autour du phénomène sont porteuses des germes de la perversion. Tout fait social total<sup>316</sup>, implique donc être dans sa nature un phénomène complexe qui écarte l'idée selon laquelle il peut être appréhendé d'une manière fixe avec une seule approche, mais plutôt dans sa dimension plurielle. De cette hypothèse centrale découle un ensemble d'hypothèses spécifiques qui permettent d'appréhender le phénomène dans ses parties les plus singulières. Nous les avons formulés de la manière suivante : la pratique des jeux de hasard et d'argent est le résultat d'une socialisation primaire défailante qui se traduit par une absence de contrôle parental ; les jeux de hasard et d'argent sont perçus par les sujets actants comme un moyen d'émancipation, de quête d'identité sociale et de fortune ; les jeux de hasard et d'argent sont la résultante d'une névrose devenue obsessionnelle chez les sujets actants et qui les rend esclaves de cette activité ; par-delà les effets inéluctables du modernisme, les jeux de hasard et d'argent sont la conséquence d'une société qui promeut la culture de la médiocratie et la déliquescence..

L'analyse de ces hypothèses s'est fondée dans une approche essentiellement qualitative, due au fait que cette approche de la réalité nous permet non pas d'interroger le JHA lui-même, ou encore comment les adolescents de la ville de Yaoundé pratiquent cette activité, mais plutôt la pratique ludique en elle-même par la mise en évidence des significations que les acteurs en situation de jeu assignent à leurs actes et surtout de comprendre le pourquoi de ces actions, de ces significations et ces comportements, croyances et représentations sociales du phénomène que nous cherchons à comprendre. L'approche qualitative se trouve être la plus adéquate, car la cause principale de cette activité ludique se trouve dans le sens et la signification que les acteurs leur attribuent à travers leurs différents mobiles. Ainsi, les mécanismes et procédures qui conduisent la jeunesse scolaire à la pratique des jeux de hasard et d'argent est tributaire à l'environnement dans lequel le sujet évolue. Il convient de préciser ici que nos hypothèses ont été confirmées à partir des données recueillies sur le terrain.

---

<sup>316</sup> Marcel Mauss, *op cit.*

Ce travail de recherche s'est attelé à analyser en vue de sa compréhension les différents processus et mécanismes qui concourent à la pratique des JHA par les adolescents de la ville de Yaoundé. Divers facteurs expliquent cette pratique qui prend de multiples formes. Ils sont liés à l'âge, à la famille, la personnalité de l'acteur et au jeu de hasard en lui-même.

Pour mener à bien ce travail, notre méthode a conjugué l'observation (l'observation participante et l'observation directe) et l'entretien (semi-directif et libre) en ce qui concerne la phase de collecte des observations sur le terrain. En ce qui concerne la phase de l'analyse des informations recueillies, l'analyse de contenu qualitative et indirecte nous a semblé adéquate. Les données recueillies sur le terrain ont été collectées auprès de 47 adolescents donc 31 scolarisés, 10 non-scolarisés et 06 en situation de décrochage pour cause de pratique de jeux de hasard et d'argent. Les informations ont été par la suite interprétées sous plusieurs angles théoriques. Pour faire cet exercice de démonstration, nous avons eu recours à quelques grilles d'analyse théoriques à savoir : la théorie des représentations sociales, l'assistance pédagogique et la psychanalyse freudienne à travers la névrose obsessionnelle.

À la suite de nos investigations, quelques points essentiels se dégagent de ce travail d'analyse. En premier lieu, le jeu fait partie du paysage culturel au Cameroun. En effet, à une certaine époque donnée, les jeux au Cameroun avaient pour vocation la socialisation de la jeune génération par la génération adulte. Avec la modernité, le paysage culturel s'est transformé avec le développement technologique, leur légalisation et leur démocratisation par l'Etat. Ce qui a entraîné l'émergence et l'épanouissement de diverses institutions de JHA. Dans la ville de Yaoundé, on retrouve des jeux de cartes, les jeux de loteries, les paris sportifs, les casinos, les dés et bien d'autres encore. De ces différents jeux, nous avons pu dégager quatre catégories de joueurs à partir du DSM-V, Manuel diagnostique des troubles mentaux de l'American Psychiatric Association qui comporte 09 critères diagnostiques. Nous avons entre autres : les non joueurs, les joueurs sociaux ou récréatifs pour qui les jeux de hasard et d'argent ne sont qu'une forme de divertissement, les joueurs problématiques qui présente certains problèmes de jeu comme l'inattention pendant les activités, et enfin les joueurs dépendants pour qui le jeu développe en eux une forme de névrose, ils sont incapables d'arrêter de jouer et développent des comportements de délinquance et de déviance.

Ensuite, la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents de la ville de Yaoundé obéit à une pluralité de logiques développées par les acteurs en situation. Une façon pour nous de dire que le principe ludique qui est le fondement même de toutes pratique récréative est remis en cause. En effet, les faits montrent que la pratique des jeux des adolescents

de la ville de Yaoundé, loin d'être une pratique banale, résulte d'un processus de construction. Elle est à la fois une pratique récréative, un moyen d'intégration et d'identification qui serait la conséquence d'un processus de socialisation et dont les représentations sociales sont structurées par un certain nombre de mobiles. En d'autres termes, la pratique des JHA dans la ville de Yaoundé obéit aux intentions des acteurs d'intégrer un milieu social en milieu scolaire afin de se créer des liens sociaux au sein desquels ils pourront se divertir, partager les mêmes passions ou toutes autres motivations que l'acteur peut mettre en exergue. De plus, les jeux de hasard et d'argent sont perçus par ces adolescents comme un moyen d'améliorer leurs conditions de vie et de sortir de la pauvreté qui les caractérise. Les perceptions des acteurs ont donc été analysées et il en est ressorti qu'ils mettent en place des stratégies de jeu pour atteindre leurs différents objectifs. Ils sont d'ordres économique, socioculturel et idéologique.

En troisième lieu, la pratique des JHA par les adolescents est la conséquence d'une certaine socialisation. Elle prend alors deux formes celle où l'acteur évolue dans un milieu où les JHA sont acceptés et occupent une place prépondérante, et l'autre forme qui est le résultat de cette socialisation reconnue comme une défaillance dans le processus de transmission des normes et des valeurs. Dans le premier cas, le capital culturel est transmis d'une génération à l'autre par le truchement de la socialisation. La pratique trouve son origine et son sens dans la famille ou avec les groupes de pairs où elle est moralement acceptée. Le parent considéré comme modèle pour l'enfant est l'élément déclencheur de la pratique des jeux de hasard et d'argent. L'enfant reproduit alors son modèle dans le milieu scolaire et entraîne ses camarades à la personnalité de base fragilisée. Le deuxième cas qui se rapporte à la défaillance de la socialisation découle de l'incapacité des générations adultes à transmettre les valeurs et les normes véhiculées dans la société globale. Il ressort de cette situation une absence d'accompagnement de la part de la famille et des différentes personnes en charge de l'éducation morale de la jeune génération.

Le dernier point quant à lui, met en exergue l'engouement des adolescents à cette pratique qui trouve son explication dans la société qui l'a démocratisée au même titre que l'alcool et le tabac. En outre, elle est la conséquence d'une société camerounaise qui promeut la déliquescence morale, culturelle, politique et sociale. Ce processus de déliquescence se structure en plusieurs étapes et touche plusieurs domaines de la société camerounaise. Nous avons entre autres, le cadre législatif inefficace qui semble être un moyen pour les institutions de jeu de se développer et d'accroître leur marché de consommation et ce cadre législatif qui est incapable d'interdire les personnes mineures à toutes formes de pratiques ludiques qui

impliquent le hasard et l'argent. Elle met en évidence différents acteurs, d'une manière précise des membres du gouvernement pour qui cette pratique qui est censées être une source de revenus pour l'Etat s'en approprie à des fins personnelles. Les adolescents ne sont donc pas préparés à affronter les effets négatifs de cette pratique et sont dans l'incapacité de contrôler leur activité ludique et finissent par sombrer dans la dépendance.

L'analyse d'un tel phénomène laisse entrevoir une image problématique dans son analyse. En effet, toute discipline, tout champ de la recherche qui tente d'appréhender ce phénomène d'une manière mono-disciplinaire aura toujours une vision parcellaire de la question. La complexité et la constitution des phénomènes sociaux actuels obligent l'enquêteur à franchir les frontières de sa discipline pour emprunter aux autres, leurs approches pour avoir une appréhension complète du phénomène dans ses parties les plus singulières. La pratique des JHA par les adolescents de la ville de Yaoundé résulte des exigences que la société camerounaise impose à ces populations qui sont contraintes de mettre en place des stratégies afin de s'adapter. En d'autres termes, compte tenu des diverses crises qu'elle traverse, de la pauvreté qui la caractérise, cette société met en difficultés les jeunes les plus défavorisés qui pour survivre s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent afin de sortir de leur misère. Dans cette situation de survie, les enfants issues des familles où les normes et les valeurs occupent encore une place de choix, sont mieux préparés à faire face à ce phénomène sans frontière. Ainsi pour ces adolescents, les JHA au lieu d'être considérés comme une activité récréative, ils se présentent davantage comme une pratique stratégique d'intégration sociale, ou comme un moyen pour arriver à ses fins. Les travaux sur les représentations et les valeurs trouvent dans ce sens une trajectoire d'analyse, où le contexte social dans lequel se développent ces pratiques est à prendre en considération. En effet, les interactions sur la base de laquelle repose toute activité sociale ont tendance à teinter les significations que les adolescents mettent en exergue pour justifier leurs pratiques de jeu. Il faut reconnaître avec SAVARD qu'« *elles colorent le sens que revêt pour les adolescents, leur incursion dans l'univers des JHA* »<sup>317</sup>. Pour comprendre l'activité ludique des adolescents de la ville de Yaoundé, il est nécessaire de prendre en compte les perceptions des acteurs et le contexte social dans lequel ils évoluent. La combinaison des approches issues de discipline diverses se trouve comme un moyen efficace de comprendre la société actuelle.

---

<sup>317</sup> Anne Claude SAVARD, Danielle TURCOTTE et Joël TREMBLAY, « La première fois que j'ai joué... » : L'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent », *Journal of Gambling issues*, Numéro 32, 2016, p. 61.

Ce travail de recherche est tout simplement un ensemble de savoirs issus de plusieurs champs scientifiques, conjugués d'une manière scientifique afin de restaurer le phénomène étudié dans son aspect global. Ce travail sur la pratique des jeux de hasard et d'argent par les adolescents et leur impact sur l'éducation a choisi l'approche interdisciplinaire, comme pour dire, une approche qui, ne nous a pas cloisonnées dans notre discipline d'origine la sociologie. Cette conjugaison d'approches méthodologiques et de modèles théoriques nous a permis de constater que la pratique des jeux de hasard et d'argent, contrairement aux conceptions premières qui font référence à une activité au caractère récréative, est une activité stratégique qui met en exergue diverses extensions de raisonnement sociaux entre les acteurs en interaction à savoir : tenter sa chance et remporter le grand lot et faire partie de cette poignée de personne devenu riche grâce à cette activité, stratégie de lutte contre la pauvreté croissante et la vie dure et enfin un moyen d'intégration à un milieu afin d'être cool et faire partie du monde des adultes. En effet, la pratique des jeux de hasard et d'argent notamment les paris sportifs en milieu footballistique n'est pas un simple paysage de divertissement ; il s'agit d'un milieu de jeu où les passionnés du ballon rond se rencontrent afin d'interagir et d'échanger des idées, des ressources, etc. Cette pratique qui repose sur l'*aléa* est une activité comme toutes les autres et un moyen pour les jeunes de gagner un gain potentiel en s'amusant. Cependant elle a de nombreuses incidences sur la vie sociale et personnelle de l'acteur, À ce sujet, Edgar Morin pense du hasard qu'il « *apparaît comme irrationalité, incohérence, démence, porteur de destruction, porteur de mort* »<sup>318</sup>

L'acteur en situation de jeu excessif développe un ensemble de problèmes d'ordres psychologiques qui se traduisent par une obsession pour le jeu, suivi par un trouble léger du comportement qui le conduit à la dépendance. Aussi, les effets de cette pratique conduisent à la perturbation du processus d'acquisition des connaissances. L'enfant a de mauvaises notes à l'école et certains d'entre eux deviennent insolents envers les parents, les enseignants et les membres de l'administration scolaire. Ils sont alors étiquetés comme des cas sociaux. Ce genre de pratiques en milieu scolaire conduit à des échecs, des échecs dans le jeu d'abord et ensuite les échecs à l'école avec pour aboutissement final la déperdition scolaire. De plus dans le champ de l'éducation en ce qui concerne la question des valeurs, il y a une fracture profonde dans l'équilibre des valeurs conventionnelles qui sont bafouées, dans un contexte actuel où ce qui est normal devient anormal et ce qui est anormal devient normal. La chaîne de valeurs est mise

---

<sup>318</sup> Edgar MORIN, *Science avec conscience*, Paris, Fayard, 1990, p. 196.

à rude épreuve. Cette société tempère l'appât de gain sans frein. C'est une véritable pathologie qui décime lentement les valeurs traditionnelles.

Tout ceci pour dire que les raisons pour lesquelles les adolescents de la ville de Yaoundé s'adonnent aux jeux de hasard sont multiples. Ils sont dus à des motivations d'ordres personnelles, mais aussi pour des raisons d'ordres contextuel dans la mesure où c'est la société camerounaise qui est l'artisan non seulement de cette situation de jeu qui conduit les adolescents vers la dépendance mais aussi, c'est cette société qui pour s'arrimer au reste du monde est contrainte d'abandonner certaines de leurs normes et de valeurs pour projeter une image d'une société moderne ayant amorcé son processus de développement. Ce constat et ceux évoqués plus haut permettent de comprendre que, finalement, les jeux de hasard et d'argent ont un impact significatif sur la société globale en général et sur l'éducation en particulier. Un « *fait social total* »<sup>319</sup> avec de multiple facettes qui à long terme doivent être considérées comme un problème de santé publique. Loin d'être uniquement une activité de divertissement, PARLEBAS pense que : « *les activités ludiques ne peuvent être réduites à un passe-temps de seconde zone n'intéressant que les théologiens et les moralistes. Elles représentent, peut-on penser, un phénomène social massif aux fortes implications économiques, sociales et politiques* »<sup>320</sup>. Les mouvements sociaux de la société globale influent sur les pratiques sociales quelles que soient leurs natures et vice-versa. Au même titre qu'une culture ludique influence la société générale que la société l'influence. Cette réciprocité accorde à la pratique des jeux de hasard et d'argent un statut sociologique de premier ordre. Ceci s'explique par l'impact que cette pratique a sur la société générale.

L'intérêt d'une telle recherche découle des différentes controverses auxquelles le domaine de l'éducation est en prise, des différentes stratégies des acteurs en situation de jeu et en situation scolaire, des différentes interactions réciproques et surtout du déséquilibre créé par la fracture sociale. Ces controverses ont un impact significatif sur le devenir de la jeunesse en général et de l'éducation en particulier. Appréhender les jeux de hasard en tant que problème contemporain de l'éducation c'est ouvrir le champ en jetant en regard sur les différents affects qui nuisent l'éducation au Cameroun. La complexité de cette pratique n'est plus à démontrer compte tenu des implications soulevées dans le cadre de ce travail de recherche. Il témoigne un contexte social, culturel, politique, morale et économique dans lesquels s'insèrent la jeunesse scolaire camerounaise, dans un quotidien le plus difficile à vivre. La question des jeux de hasard

---

<sup>319</sup> Marcel MAUSS, *op cit.*,

<sup>320</sup> Pierre PARLEBAS, *op cit.*, p. 22.

et d'argent garde alors toute son actualité, et il serait prétentieux pour nous d'affirmer avoir mis en exergue tous les aspects. Cette étude s'achève non pas comme une conclusion définitive, mais plutôt comme une porte d'ouverture dans la compréhension des problèmes contemporains de l'éducation. Compte tenu que, notre analyse des implications des jeux de hasard et d'argent est sans aucun doute limitée. Il est donc question pour nous de placer les bases d'une nouvelle approche de la question des jeux de hasard et d'argent.

## BIBLIOGRAPHIE

### I. OUVRAGES GENERAUX

**AKTOUF Omar**, *Méthodologie des sciences sociales et approches qualitative des organisations : une introduction à la démarche classique et une critique*, Montréal, Les presses de l'Université du Québec, 1987.

**ARGYLE Michael**, *Interaction sociale*, Pingouin, 1973.

**ARON Raymond**, *Introduction à la philosophie de l'histoire*, Paris, Gallimard, 1948.

**AYISSI Lucien**, *Rationalité prédatrice et crise de l'Etat de droit*, Paris, l'Harmattan, 2011.

**BECKER Howard**, *Outsiders, études de sociologie de la déviance*, Editions A.M, Métailié, 1985.

**BEITON Alain, DOLLO Christine, GERVASON Jacques et RODRIGUES Christophe**, *Sciences sociales*, Paris, Dalloz, 2<sup>ème</sup> édition, 2000.

**BEMOU Philippe**, *La sociologie des organisations. Initiations théorique suivie de douze cas pratiques*, Paris, Le Seuil, 1985.

**BERGER Peter et LUCKMAN Thomas**, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 1996.

**BOUDON Raymond**, *Effets pervers et ordres social*, Paris, Presses Universitaires de France, 1979.

**BOURDIEU Pierre et PASSERON Jean-Claude**, *Les héritiers, les étudiants et la culture*, Paris, Minuit, 1964.

**BOURDIEU Pierre**, *Homo academicus*, Paris, Les éditions de Minuit, 1984.

**BOURDIEU Pierre**, *Un art moyen*, Paris, Minuit, 1965.

**CICOUREL Aaron**, *Sociologie cognitive*, Paris, Presse Universitaire de France, 1979.

**DE LANDSHEERE Viviane**, *L'éducation et la formation, science et pratique*, Paris, Presses Universitaire de France, 1992.

**DURKHEIM Emile**, *Education et sociologie*, Classique des sciences sociales, 1922.

**DURKHEIM Emile**, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Presse Universitaire de France, 1968.

**DURKHEIM Emile**, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Presse Universitaire de France, 2<sup>ème</sup> édition, 1986.

- ERICKSON Erik**, *Adolescence et crise, la quête de l'identité*, Paris : Flammarion, 1972.
- FARRUGIA Francis**, *La crise du lien social. Essai de sociologie critique*, Paris, L'Harmattan, collection logiques sociales, 1993.
- FAYERABEND Paul**, *Contre la méthode : Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Londres, New Left Books, 1975.
- FERRO Max et JEAMMET Philippe**, *Que transmettre à nos enfants ?*, Paris, Seuil, 2000.
- FISCHER Gustave Nicolas**, *Les concepts fondamentaux de la psychologie sociale*, Paris, Dunod, 1987.
- FREUD Sigmund**, *Essai de psychanalyse*, Paris, Payot, 1968.
- FREUD Sigmund**, *L'interprétation des rêves*, Paris, Presses Universitaires de France, 1900, réédition 2003.
- GHIGLIONE Rodolphe et MATALON Benjamin**, *Les enquêtes sociologiques : Théorie et pratique*, Paris, Armand Colin, 2008.
- GRANAI Georges**, « Technique de l'enquête sociologique » in **GURVITCH Georges**, *Traité de sociologie*, Tome I, Paris, Presses Universitaire de France, 1967.
- GRAWITZ Madeleine**, *Méthodes des sciences sociales*, Paris, Dalloz, 1979.
- GURVITCH Georges**, *Traité de sociologie*, Tome I, Paris, Presses Universitaire de France, 1967.
- HEBGA MEINRAD Pierre**, *Sorcellerie, chimère dangereuse ?* Abidjan, Inades, 1979.
- HUGHES Everett**, *Le regard sociologique*, Paris, EHESS, 1996.
- HUSSERL Edmund**, *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*, Paris, Gallimard, 1950.
- JODELET Denise**, *Les représentations sociales*, Paris, Presse Universitaire de France, 1989.
- KANT Emmanuel**, *Critique de la raison pure*, Paris, Presses Universitaire de France, 2<sup>ème</sup> éditions, 1787.
- KANT Emmanuel**, *Fondements de la métaphysique des mœurs*, Les échos du Maquis, 1785.
- MAUSS Marcel**, *Essai sur le don, forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, PUF, collection Quadrige, 2007.
- MORIN Edgar**, *L'esprit du temps*, Paris, Grasset, 1962.
- MORIN Edgar**, *La méthode, la connaissance de la connaissance*, Tome III, Paris, Seuil, 1986.
- MORIN Edgar**, *Science avec conscience*, Paris, Fayard, 1990.
- MOSCOVICI Serge**, *La psychanalyse, son image et son public*, Paris, PUF, 1961
- MOSCOVICI Serge**, *La psychologie sociale*, Paris, PUF, 1984.

- NDZOMO MOLE Joseph**, *Autopsie de la Ploutomanie et de l'esprit de Jouissance : Critique de la mentalité "digesto-festive"*, Yaoundé, l'Harmattan, 2014.
- NIETZSCHE Friedrich**, *Aurore*, Paris, Gallimard, 1989.
- NWEL TITI Pierre**, *De la corruption au Cameroun*, Dir, **Friedrich EBERT**, Yaoundé, Saagraph, 1999.
- PARETO Vilfredo**, *Traité de sociologie général*, volume 1, Paris, Fayol, 1919.
- PAUGAM Serge**, *Le lien social*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Que sais-je ? 3<sup>ème</sup> édition,
- PIAGET Jean**, *Etudes sociologiques*, Genève, Droz, 1977.
- ROCHER Guy**, *Introduction à la sociologie générale : L'action sociale*, Paris, Essai, Points, HMH, 1968.
- ROSANVALLON Pierre**, *La crise de l'Etat providence*, Paris, Seuil, 1981.
- TEILHARD De CHARDIN Pierre**, *Ecrits scientifiques*, Classiques des sciences sociales, 1881-1954.
- VAN CAMPENHOUT Luc, MARQUET Jacques et QUIVY Raymond**, *Manuel de recherche en science sociale*, Paris DUNOD, 2004.
- WATIER Patrick**, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, Belfort, Circé, 2002.

## II. OUVRAGES SPECIALISES

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION**, *DSM IV-TR : Manuel Diagnostique et statistique des troubles mentaux*, Masson, 1994.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION**, *DSM V: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Désordres*, Washington DC, 2013.
- ARISTOTE**, *Ethique à Nicomaque*, Paris, Vrin, 1990.
- BELMAS Élisabeth**, *Jouer autrefois, essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe Siècle)*, Seyssel, Editions champ Vallon, 2006.
- BERGLER Edmund**, *The Psychology of Gambling*, Londres, Bernard Haniso, 1958.
- BOREL Emile**, *Le jeu de la chance et les théories scientifiques modernes*, Paris, Gallimard, 1941.
- BOUTIN Claude**, *Le jeu : chance ou stratégie ? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Montréal : L'Homme, 2010.
- BRONIMANN André**, *Les casinos Suisse*, Lausanne, Autoproduit, 1992.
- CAILLOIS Roger**, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

- CAILLOIS Roger**, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, 1967.
- CHEVALIER Serge** et **ALLARD Denis**, *Jeu pathologique et joueurs problématiques*, Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal centre et direction de la santé publique, 2001.
- DUFLO Colas**, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.
- DUSAULX Jean**, *De la passion du jeu depuis le temps les plus anciens jusqu'à nos jours*, Paris, SE, 1779.
- HERZLICH Claudine**, *Santé et maladie, Analyse d'une représentation sociale*, Paris, Mouton, 1969.
- HUIZINGA Johan**, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, Collection les essais, 1951.
- KANT Emmanuel**, *Critique de la faculté de juger*, 1970, 1<sup>ère</sup> édition.
- LADOUCEUR Robert**, **SYLVAIN Caroline**, **BOUTIN Claude**, et **DOUCET**, *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le Gambling*, Montréal, Les éditions de l'Homme, 2000.
- LOPOVETSKY Gilles**, *L'empire de l'éphémère*, Paris, Gallimard, 1987.
- LOPOVETSKY Gilles**, *L'ère du vide, essai sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, col. Folio/essais, 1983.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre**, *Faites vos jeux : Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludiques*, Paris, L'Harmattan, collection Logique sociale, 1993.
- NADEAU Louise** et **VALLEUR Marc**, *Pascasius : Ou comment comprendre les addictions*, Presses de l'Université de Montréal (PUM), 2014.
- PARLEBAS Pierre**, *Elément de sociologie du sport*, Paris, Presse Universitaire de France, 1986.
- PASCAL Blaise**, *Les pensées*, Guillaume Des Prez, 1969.
- ROCHER Sébastien**, *La délinquance des jeunes : les 13-19 ans racontent leurs délits*, Paris, Seuil, 2001.
- SCHILLER Friedrich**, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, 2000.
- SUISSA AMNON Jacob**, *Le jeu compulsif : Vérités et mensonges*, Montréal, Fides, 2005.
- VALLEUR Marc** et **BUCHER Christian**, *Le jeu pathologique*, Paris, Presse Universitaire de France, Collection Que sais-je ?, 1997.

### III. ARTICLES

- AUFERE Laurence**, « Psychologie du joueur et thérapie cognitive du jeu pathologique », *Dépendances*, numéro 13, 2001, pp. 14-17.
- BERGLER Edmund**, « The Gambler: A Misunderstood Neurotic », *Criminal Psychopathology*, volume 4, numéro 3, p. 379-393.
- BEYTRISON Philippe**, « L'encadrement parental : un concept méconnu plus que jamais actuel », *Thérapie familiale*, Genève, numéro 4 volume 31, 2010, pp. 451-463.
- BONNAIRE Céline**, « Jeu de hasard et d'argent chez le sujet adulte, quand la passion devient mortifère », *Psychotropes*, numéro 2, volume 21, 2015, pp. 23-35.
- BOUJU Gaël, GRALL-BRONNEC, LANDREAT GUILLOU et VENISSE**, « Jeu pathologique : facteurs impliqués », *L'encéphale*, Numéro 37, 2001, pp. 322-331.
- BUCHER Christian et CHASSAING Jean-Louis**, « Addiction au jeu : Eléments psychopathologiques », *Psychotropes*, Volume 13, 2007, pp. 97-116.
- CARAYOL Remi**, « jeu d'argent en Afrique : Jackpot pour les corses », *Jeune Afrique*, Dieux et démons des jeux d'argent en Afrique, 28 novembre 2015.
- CASTORIADIS Cornelius**, « la crise de la société moderne », conférence de Tunbridge Wells, *Solidarity*, 1966 in « Capitalisme moderne et révolution, T2 », 10/18, 1979, p. 293-316.
- CHOUALA Yves Alexandre**, « Conjoncture sécuritaire, champ étatique et ordre politique au Cameroun : Eléments d'analyse anthropo-politiste d'une crise de l'encadrement sécuritaire et d'un encadrement sécuritaire de crise », *Polis RCSP*, Numéro spécial, volume 8, 2001, pp. 1-42.
- COLLECTIF IEP**, « Typologie des jeux », *Tous éducateurs ! Répertoire d'outils créés par les formateurs de l'institut d'éco-pédagogie*, 2013.
- DE SARDAN Jean-Pierre**, « La politique du terrain », *Enquête 1*, 1955, pp. 1-22.
- GIJSEN, JAMMAN, MORAD, et PICHOT**, « Le jeu pathologique : Evolutions conceptuelles, caractéristiques cliniques et perspectives psychothérapeutiques », *Revue Médical de Liège*, 2013, pp. 359-364.
- GRALL-BRONNEC Marie**, « Aspect cliniques du jeu pathologique », *SWAPS*, Numéro spécial jeux, 4<sup>ème</sup> trimestre 2011, pp. 17-20.

- GUPTA Rina et DEREVENSKY Jeffrey**, « Adolescent Gambling behavior: A prevalence Study and examination of the correlates Associated with Problem Gambling », *McGill University*, 1998, pp. 319-345.
- GUSDORF Georges**, « L'esprit des jeux », in **CAILLOIS Roger**, *Jeux et sport*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, 1967.
- HOUDE Renée**, « Erik ERIKSON (1902-1994), le psychologue de la générativité », *Revue québécoise de psychologie*, Volume 23, numéro 2, 2002, pp. 255-267.
- JANOSZ Michel**, « L'abandon scolaire chez les adolescents : perspective nord-américaine », *VEI Enjeu*, Numéro 122, septembre 2000, pp. 105-127.
- LADOUCEUR Robert, SYLVAIN Caroline et BOUTIN Claude**, « Le jeu pathologique », *Revue québécoise de psychologie*, volume 21, numéro 1, 2000.
- LENDJA NGNEMZUE**, « Fondement et instrumentalisation de la crise politique et axiologique de l'Etat camerounais », *Journal des anthropologues*, Numéro 118-119, 2009, pp. 279-304.
- MARCIA James**, « Développement de l'identité- aspects de l'identité en référence pour le développement de l'enfant, Volume 4.
- MARCIA James**, « Statut d'identité du moi », in **ARGYLE Michael**, *Interaction sociale*, Pingouin, 1973.
- MARTIGNOGNI-HUTIN**, « Les jeux de hasard : faire de l'argent et faire avec l'existence », *Agora débats*, numéro 10, pp. 49-60.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre**, « Les motivations des joueurs qui jouent à des jeux de hasard et d'argent sur Internet », *Jeu légal en France*, ARJEL, 2006, pp. 1-22.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre**, « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes*, numéro 2, volume 11, 2005, pp. 55-86.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre**, « Une sociologie du Gambling contemporain », *Pouvoirs*, numéro 139, volume 4, 2001, pp. 51-64.
- MBEMBE Achille**, « Au Cameroun, le crépuscule d'une dictature à huis clos », *Le monde Afrique*, 09 octobre 2017.
- MEDARD Jean-François**, « L'Etat clientéliste transcendé », *Politique Africaine*, Numéro 1, Paris, Karthala, 1983, pp. 120-124.

- MEDARD Jean-François**, « L'Etat patrimonialisé », *Politique Africaine*, numéro 39, 1990, pp. 25-36.
- MUCCHIELLI Laurent**, « Evolution de la délinquance juvénile en France (1980-2000) », *Sociétés contemporaines*, Numéro 53, 2004, pp. 101-134.
- MUCCHIELLI Laurent**, « Homicide, Anomie, pauvreté et désaffiliation », *Revue Européenne des sciences sociales*, XLII-129, 2004, pp. 261-273.
- NJOH MOUELLE Ebenezer**, « Mon opinion sur les jeux de hasard », *Mutations*, Yaoundé octobre 2003.
- NNA NTIMBAN Albert**, « Prolifération des jeux de hasard au Cameroun : Socio analyse d'un phénomène aux effets redoutables », *La nouvelle Expression*, du 19 septembre 2016.
- NWAL Hippolyte**, « Cameroun : libéralisme dites-vous ?...Mais quel libéralisme ? », *Journal du Cameroun*, disponible à l'adresse [https://www.journal du cameroun.com](https://www.journal.du.cameroun.com).
- OBIN Jean-Pierre**, « les valeurs et l'école », in *Administrations et éducation*, Numéro 100, 2003.
- OTYE ELOM Paul Ulrich**, « Les jeux vidéo en négroculture : contribution à une anthropologie de la solidarité chez les jeunes du Cameroun », *African Sociological review*, volume 19, numéro 1, 2015, pp. 77-87.
- PARLEBAS Pierre**, « Une discipline qui prend son essor », *L'année sociologique*, volume 52, 2002, pp. 239-265.
- PASCAL Blaise**, « Divertissement » in *Les pensées*, Paris, Guillaume Deprez, 1969.
- RIBES Bruno**, « Les jeunes dans le temps », *Revue française des affaires sociales*, Paris, Masson, Hors-série, 1987.
- SARRAZIN-AURIOL Corine**, « Actions et réactions de l'école face à la délinquance », *Empam*, Volume 3, Numéro 59, pp. 80-90.
- SAVARD Annie-Claude, TURCOTTE Danielle et TREMBLAY Joël**, « La première fois que j'ai joué... » L'expérience des adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent », *Journal of Gambling Issues*, Numéro 32, 2016, pp. 44-67.
- SINAT SINAT Gabriel**, « Le jeu des cailloux est entièrement un jeu de vitalité dont l'influence porte sur les corps physiques mentaux », Interview de **MATJE Tatiana**, octobre 2002.
- SPIRE Arnaud**, « La banalité, quotidienneté et vie active », *Chronique philosophique, Nouvelles Fondations*, Numéro 1, volume 1, 2006, pp. 175-180.

**SUISSA AMNON Jacob**, « Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : Repères sociohistoriques », *Nervures, Journal de psychiatrie*, Paris, Tome 16, 2003, p.8-12.

**SUISSA AMNON Jacob**, « La construction d'un problème social en pathologie : le cas des jeux de hasard et d'argent (Gambling) », *Nouvelles pratiques sociales*, volume 18, numéro 1, 2005, pp. 148-161.

**VARNIER Alain**, « Névrose obsessionnelle, névrose idéale » *Figures de la psychanalyse*, volume 2, numéro 12, 2005, pp. 85-92.

**ZAMBO BELINGA Joseph-Marie**, « Quête de notabilité sociale, rémanence autoritaire et démocratisation au Cameroun », *Cahiers d'études Africaines*, volume XLIII, numéro 3, 171, EHESS, Paris, 2003, pp. 573-589.

#### **IV. THESES ET MEMOIRES**

**BEAUREGARD Valérie**, « Des jeux de hasard et d'argent en détention ? L'état de la situation dans les pénitenciers fédéraux du Québec », Thèse de doctorat, Québec, Université de Montréal, 2012.

**LONDO OROZCO Ernesto**, « Le processus de transmission des valeurs chez les jeunes. Etudes comparatives de trois configurations colombiennes », Thèse de doctorat, Université de Rennes de Haute-Bretagne, 2006.

**SAVARD Annie**, « le développement d'une pensée critique envers les Jeux de hasard et d'argent par l'enseignement des probabilités à l'école primaire : vers une prise de décision », thèse de doctorat, Québec, Université de Laval, 2008.

**SEBASTIEN Rose**, « Actualité de la névrose obsessionnelle », thèse de doctorat, Université de Rennes 2, 2009.

**VALIN Audrey**, « Le hasard en sociologie : Autours des pratiques quotidiennes des jeux d'Aléa », Thèse de doctorat, Université de Franche-Comté, 2013.

#### **V. RAPPORTS**

**ISERM** Expertise collective, *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, 2008.

## **VI. TEXTES JURIDIQUES**

Décret n°81/497 du 23 Novembre 1981.

Décret n°92/090 PM du 17 Février 1992 fixant les modalités d'autorisation d'exploitation et de contrôle.

Loi n°70/LF/12 du 09 Novembre 1970 Portant réglementation des jeux.

Loi n°79/9 du 30 Juin 1979 fixant les régimes des jeux

Loi n°89/026 du 29 Décembre 1989.

MINATD, *Recueil des textes juridiques*, Yaoundé, 2011.

## **VII. DICTIONNAIRES/ENCYCLOPEDIE**

**BORLANDI Massimo, BOUDON Raymond, CHERKAOUI Mohamed et VALADE Bernard**, *Dictionnaire de la pensée sociologique*, Quadrige, Presse Universitaire de France.

**Dictionnaire de la Psychiatrie**, Editions CLIF, disponible à l'adresse [www.clic.fr](http://www.clic.fr)

## **VIII. LA WEBOGRAPHIE**

<http://www.institut-éco-pedagogie.be/>

<http://www.cairninfos>.

[www.mbogliaa.com](http://www.mbogliaa.com)

<https://www.jeuneafrique.com>

## **ANNEXES**

## **ANNEXE I: GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES ADOLESCENTS DANS LES LYCEES D'ENSEIGNEMENTS TECHNIQUES ET GENERAUX**

Bonjour Monsieur/Madame. Je m'appelle.....Dans le cadre de ma formation, je mène une recherche sur le thème : « *Les jeux de hasard et d'argent au Cameroun, analyse de l'impact du phénomène en éducation : le cas de la ville de Yaoundé* ». Je souhaiterais que vous m'accordiez, sous anonymat total et selon vos exigences, un entretien de quelques minutes de votre précieux temps.

### **Module 1 : Coordonnées de l'entrevue et Donnée Sociodémographique**

- Date
- Nom Fictif
- Sexe
- Age
- Niveau de scolarité
- N° D'entrevue
- Etablissement
- Quartier de résidence
- Appartenance ethnique
- Obédience religieuse

### **Module 2 : Ce module a pour objectif de :**

1. Déterminer les mobiles de la pratique des JHA
2. Mettre en exergue les conditions de vie des adolescents qui s'adonnent aux JHA
3. Evaluer la place qu'occupe le jeu dans la vie de l'élève et de son entourage
4. Définir les JHA privilégiés des adolescents dans la ville de Yaoundé
5. Evaluer et déterminer les habitudes des jeux des adolescents de la ville de Yaoundé
6. Evaluer les incidences des JHA chez les adolescents de la ville de Yaoundé.

## **ANNEXE II : GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ADOLESCENTS DANS LES SALLES DE JEUX**

Bonjour Monsieur/Madame. Je m'appelle.....Dans le cadre de ma formation, je mène une recherche sur le thème : « *Les jeux de hasard et d'argent au Cameroun, analyse de l'impact du phénomène en éducation : le cas de la ville de Yaoundé* ». Je souhaiterais que vous m'accordiez, sous anonymat total et selon vos exigences, un entretien de quelques minutes de votre précieux temps.

### **Module 1 : Coordonnées de l'entrevue et Donnée Sociodémographique**

- Date
- Nom Fictif
- Sexe
- Age
- Niveau de scolarité
- N° D'entrevue
- Quartier de résidence
- Appartenance ethnique
- Obédience religieuse

### **Module 2 : Ce module a pour objectif de :**

1. Mettre en exergue les représentations des acteurs en situation de jeu
2. Faire ressortir les aspects cognitifs de la pratique des JHA
3. Ressortir les facteurs expliquant la pratique des JHA
4. Evaluer le niveau d'implication des acteurs
5. Mettre en exergue les stratégies des acteurs

### **ANNEXE III : GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES OBSERVATEURS EXTERNES**

Bonjour Monsieur/Madame. Je m'appelle..... Dans le cadre de ma formation, je mène une recherche sur le thème : « *Les jeux de hasard et d'argent au Cameroun, analyse de l'impact du phénomène en éducation : le cas de la ville de Yaoundé* ». Je souhaiterais que vous m'accordiez, selon vos exigences, un entretien de quelques minutes de votre précieux temps.

#### **Module 1 : Coordonnées de l'entrevue et Donnée Sociodémographique**

- |              |                         |
|--------------|-------------------------|
| - Date       | - N° D'entrevue         |
| - Nom        | - Quartier de résidence |
| - Sexe       | - Appartenance ethnique |
| - Age        | - Obédience religieuse  |
| - Profession | - Vie politique         |

**Module 2 :** Ce module a pour objectif de déterminer l'implication des différents acteurs en lien avec la pratique des adolescents aux JHA. Il s'agit en d'autres termes des individus qui font parties du milieu relationnel des adolescents et toutes personnes susceptibles de nous éclairer dans cette pratique. Il a pour objectif de :

1. Définition et signification des jeux de hasard et d'argent
  - Que signifie pour vous un Jeux de hasard et d'argent ?
  - Qu'est-ce qu'une activité de JHA ?
2. La fonction des jeux de hasard et d'argent
  - Pensez-vous que cette activité répond uniquement à un besoin de divertissement ?
  - Qu'est qui peut expliquer l'engouement actuel de la jeunesse la ville de Yaoundé vis-à-vis de cette pratique ?
3. Les attitudes des joueurs de jeux de hasard et d'argent
  - Comment pouvez-vous interpréter les différents comportements des joueurs de JHA ?
  - Peut-on qualifier ce comportement de rationnel ou plutôt comme des stratégies ?
4. L'Etat et les jeux de hasard et d'argent
  - Qu'est ce qui peut expliquer l'expansion des JHA malgré leurs différentes incidences ?
  - Une nation en Afrique subsaharienne peut-elle se développer par les jeux de hasard et d'argent ?
  - l'Etat joue-t-il vraiment son rôle dans la régulation des jeux de hasard et d'argent ?

## ANNEXE IV : Récapitulatif de l'échantillon des entretiens libres et semi-directifs

### Tableau récapitulatif de l'échantillon des entretiens libres

Types d'acteurs	Nombres de personnes rencontrées	Zones de déroulement de l'enquête
Les enseignants et membres de l'administration	12	Biyem-Assi, obili, Mballa II, Ngoa-Ekelle,
Les parents	5	Biyem-Assi, obili, Mballa II, Ngoa-Ekelle,
Les personnels des institutions de jeux	4	Mballa II, Obili, Biyem-Assi, obili, Mballa II, Ngoa-Ekelle,
Autres personnes ressources	10	Shell-Siméon, Mballa II, Obili, Biyem-Assi, obili, Mballa II, Ngoa-Ekelle,
Total	31	6

Source : enquête de terrain octobre 2018-janvier 2019

### Tableau récapitulatif des entretiens semi-directifs

Zone de recherche	Nombre d'entretien			Total
	Elig-Essono	Mballa II	Ngoa-Ekelle	
Les élèves	10	09	12	31
Les adolescents non scolarisé	5	3	2	10
Les adolescents en situation de déperdition scolaire	3	1	2	6

Source : enquête de terrain octobre 2018-janvier 2019

### ANNEXE V : Liste des Elèves sous Anonymats

N°	Nom fictif	Age	Zone de recherche
1	Adam	14	Ngoa-Ekelle
2	Alex	16	Elig-Essono
3	Alexandre	15	Ngoa-Ekelle
4	Alice	14	Mballa II
5	Aristide	15	Mballa II
6	Armand	17	Elig-Essono
7	Astrid	16	Obili
8	Aurélien	17	Elig-Essono
9	Benjamin	15	Ngoa-Ekelle
10	Benoit	16	Mballa II
11	Blaise	15	Obili
12	Boris	16	Ngoa-Ekelle
13	Brice	16	Elig-Essono
14	Bruno	15	Elig-Essono
15	Calvin	14	Ngoa-Ekelle
16	Cédric	15	Mballa II
17	Charlie	17	Elig-Essono
18	Christian	16	Ngoa-Ekelle
19	Clément	17	Elig-Essono
20	Dailex	15	Elig-Essono
21	David	16	Elig-Essono
22	Dominique	16	Elig-Essono
23	Edouard	15	Mballa II
24	Emilie	18	Elig-Essono
25	Éric	16	Elig-Essono
26	Evans	14	Mballa II
27	Eveline	16	Mballa II
28	Justin	14	Ngoa-Ekelle
29	John	15	Ngoa-Ekelle
30	Grégoire	17	Mballa II
31	Junior	14	Mballa II
32	Christelle	15	Elig-Essono
33	Kévin	17	Mballa II
34	Murielle	16	Mballa II
35	Nicolas	17	Ngoa-Ekelle
36	Patrick	14	Ngoa-Ekelle
37	Paul	15	Ngoa-Ekelle
38	Protais	17	Mballa II
39	Sébastien	16	Elig-Essono
40	Sorelle	17	Elig-Essono
41	Stéphane	14	Elig-Essono
42	Steve	15	Mballa II
43	Théodore	16	Ngoa-Ekelle
44	Thierry	12	Ngoa-Ekelle
45	Tony	16	Elig-Essono
46	Victor	12	Elig-Essono
47	Vincent	13	Ngoa-Ekelle

Source : enquête de terrain octobre 2018-janvier 2019

**ANNEXES VI : Liste des personnes rencontrées**

N°	NOMS ET PRENOMS	SEXE	LIEU D'ENTREVUE	STATUT SOCIAL OU OCCUPATION PROFESSIONNELLE
1	ANDREW*	M	Ngoa-Ekelle	Agent de kiosque
2	ARMAND LEKA ESSOMBA	M	Ngoa-Ekelle	Professeur UY1
3	AWONO GREGOIRE	M	Mballa II	Chef service technique Ydé 1 <sup>er</sup>
4	AWOUMOU FLORENT	M	Mballa II	S/P Sous-préfecture Ydé 1
5	AYISSI	F	Elig-Essono	Surveillant Général
6	BELINGA EVOUNA YVETTE	F	Mballa II	Secrétaire
7	BELINGA FOTSO	F	Ngoa-Ekelle	Parent
8	BELLA MARIE VIVIANE	F	Mballa II	Parent
9	BETIMA	M	Elig-Essono	Professeur
10	BINDA	F	Elig-Essono	Professeur
11	DEFACK	F	Elig-Essono	Surveillant Général
12	DZEUBAN REINE COLLETTE	F	Elig-Essono	Chef service Affaire sociale
13	EDIMA MARGUERITE	F	Mballa II	Secrétaire
14	EMMANUEL	M	Ngoa-Ekelle	Parent
15	ESSO AVA	F	Elig-Essono	Conseillère d'orientation
16	ETIENNE*	M	Ngoa-Ekelle	Opératrice Téléphonique
17	EYENGA ROGER	M	Mballa II	Chauffeur
18	EZO'O	F	Elig-Essono	APPS
19	GUIEGOU HORTENSE	F	Elig-Essono	Conseillère d'orientation
20	JUDITH CLAIRE	F	Mballa II	Caissière de salle de Jeux
21	KEMGNE ARMAND	M	Elig-Essono	Surveillant Général
22	MAMA TSANGA	F	Elig-Essono	Censeur
23	MBARGA ALPHONSE	M	Elig-Essono	Agriculteur
24	NDONGO	F	Elig-Essono	Conseillère d'orientation
25	NGAETSA	F	Elig-Essono	Censeur
26	NGEULE ABADA NATHALIE	F	Elig-Essono	Proviseur
27	NKA THERESE	F	Elig-Essono	Surveillant Général
28	ONGUENE RICHARD	M	Mballa II	Plombier
29	SUZANNE*	F	Mballa II	Cadre à Premier Bet
30	WANTIA GOMSE AURELIN	M	Ngoa-Ekelle	Artiste
31	NOAH JOSEPH	M	Mballa II	Cultivateur

**Source : enquête de terrain octobre 2018-janvier 2019**

# TABLE DES MATIERES

<b>DEDICACE</b> .....	<b>ii</b>
<b>REMERCIEMENTS</b> .....	<b>iii</b>
<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>iv</b>
<b>LISTE DES ABREVIATIONS, DES ACRONYMES ET DES SIGLES</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>INTRODUCTION GENERALE</b> .....	<b>1</b>
<b>I. MOTIVATIONS ET INTERET DU SUJET</b> .....	<b>2</b>
<b>II. PROBLEME</b> .....	<b>5</b>
<b>III. PROBLEMATIQUE</b> .....	<b>6</b>
1. Questions de recherche .....	20
1.1. Question de recherche principale .....	20
1.2. Questions de recherche spécifiques .....	20
2. Hypothèses de recherche.....	20
2.1. Hypothèse de recherche principale .....	21
2.2. Hypothèses de recherches spécifiques .....	21
<b>IV. METHODOLOGIE</b> .....	<b>21</b>
1. Cadre théorique d'analyse.....	22
1.1. La théorie des représentations sociales .....	22
1.2. La théorie de l'assistance pédagogique.....	25
1.3. L'approche psychanalytique et psychiatrique de FREUD : la psychanalyse à travers la névrose obsessionnelle.....	27
2. Collecte des données .....	29
2.1. La zone de recherche.....	30
2.2 La phase de collecte .....	30
2.3. Les techniques de collectes de données .....	30
2.3.1. Observation directe .....	31
2.3.1.1. L'observation directe libre .....	31
2.3.2. L'observation participante .....	32
2.3.3. Les entretiens .....	32
2.3.3.1. L'entretien libre .....	33

2.3.3.2. L'entretien semi-directif .....	33
3. L'échantillonnage .....	34
<b>V. PRECISION CONCEPTUELLE .....</b>	<b>35</b>
1. Jeu de hasard et d'argent .....	35
2. Le jeu problématique/jeu pathologique .....	37
3. Éducation .....	38
<b>VI. PLAN DU TRAVAIL.....</b>	<b>39</b>
<b>PREMIERE PARTIE : LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....</b>	<b>40</b>
<b>CHAPITRE I : ETAT DES LIEUX DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA VILLE DE YAOUNDE.....</b>	<b>42</b>
<b>I. QUELQUES REPERES SOCIOHISTORIQUES DES JEUX AU CAMEROUN ...</b>	<b>43</b>
1. Les jeux de hasard et de divertissement au Cameroun .....	43
2. Pour une socio-anthropologie du jeu au Cameroun .....	44
3. Introduction de l'argent et du hasard : la naissance de nouvelles formes de pratique ludique.....	46
<b>II. LES JHA AU CAMEROUN : LE DEVELOPPEMENT D'UNE PRATIQUE DANS LA VILLE DE YAOUNDE. ....</b>	<b>48</b>
1. La démocratisation des jeux de hasard et d'argent .....	48
1.1. La prolifération des institutions de jeux.....	49
1.2. Le développement du numérique .....	49
1.3. Les médias .....	49
1.4. L'Internet .....	50
2. Le secteur des jeux de hasard et d'argent au Cameroun .....	51
3. L'augmentation et la diversification de l'offre de jeu.....	52
3.1. Cas de Pari Mutuel Urbain Camerounais (PMUC).....	52
3.2. Cas des entreprises Roisebet, Super Goal et Premier BET .....	53
<b>III. LA TYPOLOGIE DES JOUEURS ET LES TYPES DE JEUX DANS LA VILLE DE YAOUNDE .....</b>	<b>54</b>
1. La typologie des joueurs dans la ville de Yaoundé.....	55
1.1. Les non joueurs .....	55
1.2. Les joueurs sociaux et récréatifs .....	55
1.3. Les joueurs problématiques .....	56

1.4. Les joueurs dépendants .....	56
2. La typologie des jeux dans la ville de Yaoundé .....	57
2.1. Les formes de jeux de hasard et d'argent en milieu scolaire .....	58
2.1.1. Les jeux de cartes .....	58
2.1.2. Les jeux de dés .....	58
2.1.3. Les grilles ou tableaux .....	58
2.1.4. Les jeux de tirages .....	59
2.2. Les jeux de hasard et d'argent en milieu extra-scolaire .....	59
2.2.1. Les paris sportifs .....	59
2.2.2. Les tirages durs et virtuelles .....	59
2.2.3. Les jeux en ligne .....	59
2.2.4. Les machines à sous .....	59
<b>IV. LES FACTEURS EXPLIQUANT LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT .....</b>	<b>60</b>
1. L'âge .....	60
2. Les facteurs familiaux .....	61
3. Les facteurs à caractères structurels .....	62
3.1. La temporalité entre la mise et le gain potentiel dans les JHA .....	62
4. Les facteurs relatifs à la personnalité .....	62
<b>CHAPITRE II : LES ACTEURS ET LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT .....</b>	<b>65</b>
<b>I. LES REPRESENTATIONS SOCIALES DU JEU PAR LES ADOLESCENTS.....</b>	<b>66</b>
1. Les mobiles des adolescents dans la ville de Yaoundé .....	66
1.1. Le mobile du divertissement .....	67
1.1.1. La composante psychologique .....	67
1.1.2. La composante sociologique .....	67
1.2. Le mobile de la chance .....	68
1.3. Le mobile de l'intégration sociale et de socialisation .....	69
2. Les aspects cognitifs de la pratique des jeux de hasard et d'argent .....	71
2.1. Les connaissances sur les diverses pratiques ludiques .....	72
2.2. Le langage .....	73
2.3. L'interprétation .....	74
3. Jouer au jeu : les perceptions des aptitudes aux JHA .....	75
3.1. La pratique des jeux de hasard et d'argent comme choix stratégique. ....	76

3.2. Les fausses croyances sur la pratique des jeux de hasard et d'argent.....	77
3.3. Passion ludique et logique utilitaire comme forme d'interprétation.....	79
<b>II. LA SOCIALISATION DES ACTEURS AU JEU .....</b>	<b>80</b>
1. Le processus de socialisation .....	80
1.1. L'acquisition de la culture ludique.....	81
1.2. L'intériorisation et l'assimilation des pratiques ludiques culturelles à la personnalité .....	82
1.3. L'adaptation de l'acteur à son milieu social .....	83
2. Le système de reproduction familial.....	83
3. Le système de reproduction par les pairs .....	85
<b>III. LE CONTROLE SOCIAL ET L'ENCADREMENT PARENTAL DANS LA PRATIQUE DES JHA .....</b>	<b>86</b>
1. Le contrôle social.....	86
2. L'encadrement parental et assistance pédagogique .....	86
<b>DEUXIEME PARTIE : LES JHA : LES INCIDENCES ET UNE CONSEQUENCE D'UNE SOCIETE EN DELIQUESCENCE .....</b>	<b>89</b>
<b>CHAPITRE III. : LES INCIDENCES DE LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....</b>	<b>91</b>
<b>I. LES INCIDENCES PSYCHOLOGIQUES : LE DEVELOPPEMENT DE LA NEVROSE.....</b>	<b>92</b>
1. L'obsession des adolescents pour le jeu .....	92
2. La personnalité antisociale.....	94
3. La dépendance et l'addiction au jeu.....	95
<b>II. LES INCIDENCES DES JHA EN MILIEU SCOLAIRE .....</b>	<b>98</b>
1. Les pratiques interdites en milieu scolaire.....	98
1.1. L'escalade .....	98
1.2. Le vol et les bagarres .....	98
1.3. L'absentéisme .....	99
2. L'échec scolaire .....	99
2.2. De la pratique des jeux de hasard à l'échec scolaire.....	100
3. l'abandon scolaire .....	101
<b>III. LES INCIDENCES SOCIALES DE LA PRATIQUE DES JHA.....</b>	<b>102</b>
1. La délinquance juvénile et la déviance .....	103

2. La consommation des substances psychoactives .....	104
2.1. La consommation des substances actives pour se consoler .....	105
2.2. La consommation de substance comme un rituel .....	105
3. Le banditisme .....	105
<b>CHAPITRE IV : LES JHA : LE RESULTAT D'UNE SOCIETE QUI PROMeut LA</b>	
<b>DELIQUESCENCE .....</b>	<b>107</b>
<b>I. DE LA DELIQUESCENCE MORALE ET CULTURELLE .....</b>	<b>108</b>
1. Une culture populaire en déliquescence.....	108
2. Le problème des valeurs et des principes moraux .....	110
2.1. Les valeurs boursières au détriment des valeurs traditionnelles .....	111
2.2. Le développement de l'individualisme dans les manières de penser.....	112
2.3. L'incapacité de la société à reproduire ses valeurs et ses principes.....	113
3. La pratique des jeux de hasard : disparition de la conscience morale .....	114
4. La crise des liens sociaux.....	115
<b>II. DE LA DELIQUESCENCE POLITIQUE ET CRISE DE L'ETAT.....</b>	<b>116</b>
1. Les jeux de hasard et d'argent le panier financier de l'Etat.....	118
2. Les logiques individualistes et les processus d'appropriation des biens et services de l'Etat.....	119
2.1. La corruption comme procédé de substitutions de services de l'Etat et expansion des institutions de jeux de divertissement .....	121
2.2. La Marchandisation de la vie quotidienne, échange marchand et détournement de l'intérêt public .....	122
3. Des mesures fictives déployées par les instances étatiques .....	123
<b>III. DE LA DELIQUESCENCE SOCIALE.....</b>	<b>124</b>
1. L'Anomie .....	124
2. Construction sociale du jeu .....	127
2.1. Une nouvelle manière de se faire de l'argent.....	127
2.2. Absence de réaction lors du passage à l'acte. ....	128
3. L'adhésion à des cercles de jeux clandestins .....	129
<b>CONCLUSION GENERALE .....</b>	<b>131</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>140</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>149</b>
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>156</b>