

Participation des jeunes kinois aux jeux d'hasard

Participation of young people from kinois in games of chance.

Auteur 1 : MUJINGA KAPEMBA Alain

Auteur 2 : NKASHAMA MUKENGE Jean-Claude

Auteur 3 : MWAMBA KATAYI Nathan

MUJINGA KAPEMBA Alain, (0000-0002-0910-0273, PhD)

Université Protestante au Congo (UPC)/ Faculté d'Administration des Affaires et Sciences Economiques
République Démocratique du Congo (RDC), Kinshasa

NKASHAMA MUKENGE Jean-Claude, (0000-0002-3367-316X, Chef de Travaux)

Université Pédagogique Nationale (UPN)/ Faculté des Sciences Economiques et de Gestion
République Démocratique du Congo (RDC), Kinshasa

MWAMBA KATAYI Nathan, (Assistant)

Université Protestante au Congo (UPC)/ Faculté des Sciences Informatiques
République Démocratique du Congo (RDC), Kinshasa

Déclaration de divulgation : L'auteur n'a pas connaissance de quelconque financement qui pourrait affecter l'objectivité de cette étude.

Conflit d'intérêts : L'auteur ne signale aucun conflit d'intérêts.

Pour citer cet article : MUJINGA KAPEMBA .A, NKASHAMA MUKENGE .J C & MWAMBA KATAYI .N (2025). « Participation des jeunes kinois aux jeux d'hasard », African Scientific Journal « Volume 03, Numéro 30 » pp: 1153– 1177.



DOI : 10.5281/zenodo.15846830
Copyright © 2025 – ASJ



Résumé

Cette étude a pour objectif principal d'identifier les facteurs associés à la participation des jeunes Kinois aux jeux de hasard (JHA). Les données ont été collectées par la méthode assistée par l'interviewer. Le questionnaire était administré en face à face durant le mois d'août 2023 auprès de 503 jeunes de la Ville de Kinshasa. Après enquête et dépouillement, il a été trouvé que 88.4% des jeunes Kinois participent aux jeux de hasard (JHA). Les résultats de l'estimation de la régression probit révèlent que les déterminants essentiels de cette participation sont le lieu de résidence (district de Funa), la participation régulière à ces jeux, les gains réalisés par les proches, la participation aux jeux de pari foot, la mise sur winner, la recherche de gain financier, et le loisir.

Mots-clés : Jeux d'hasard ; jeunes, Kinshasa ; Participation ; Probit.

Abstract

The primary objective of this study is to identify the factors associated with the participation of young individuals in Kinshasa in gambling activities (GA). Data were collected using an interviewer-assisted method. The questionnaire was administered face-to-face during August 2023 to 503 young people in Kinshasa. After conducting the survey and analysis, it was found that 88.4% of young Kinois engage in gambling activities (GA). The results from the probit regression estimation reveal that the key determinants of this participation include the place of residence (Funa district), regular involvement in these games, winnings obtained by acquaintances, participation in sports betting, betting on winners, the pursuit of financial gain, and leisure activities.

Keywords: Gambling; youth; Kinshasa; Participation; Probit.

Introduction

Au cours des dernières années, la participation aux activités de jeu a connu une croissance considérable. De plus, avec le passage de la console au mobile, la participation aux jeux de hasard a rapidement augmenté. Au cours des dernières décennies, les jeux de hasard légaux sont devenus un phénomène majeur dans divers pays en prenant une place significative dans la vie quotidienne des habitants de nombreuses villes à travers le monde, et la Ville Province de Kinshasa ne fait pas exception. Au niveau mondial, l'industrie des jeux de hasard est en pleine expansion, avec une croissance continue des revenus générés par les casinos, les loteries, et les paris sportifs.¹

Cette tendance est alimentée par l'accessibilité accrue des jeux de hasard en ligne, qui permettent aux utilisateurs de parier depuis n'importe où et à tout moment. Dans de nombreux pays, les jeux de hasard sont réglementés et génèrent des revenus substantiels pour les gouvernements par le biais de taxes et de licences (Smith, G., Hodgins, D., & Williams, R., 2017).

En Afrique, les jeux de hasard connaissent également une popularité croissante. De nombreux pays africains ont vu une augmentation du nombre de casinos et de points de paris, ainsi qu'un intérêt accru pour les jeux de hasard en ligne (Akanle, O., & Fageyinbo, K. T., 2019). Cette croissance est souvent attribuée à l'amélioration de l'accès à Internet et à la pénétration des smartphones, qui facilitent l'accès aux plateformes de jeux en ligne. Cependant, cette expansion rapide présente également des défis, notamment en termes de régulation et de prévention de l'addiction au jeu.

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) se retrouvent partout dans la société. Presque chaque jour, chacun de nous est confronté à une publicité ou une occasion de miser, que ce soit en écoutant la radio et la télévision, en réglant ses achats à la caisse d'un supermarché, en buvant une bière au bar du coin ou encore en travaillant, alors sollicité par des collègues de bureau pour participer à l'achat de billets de loterie en groupe. De façon générale, ces activités sont socialement acceptées dans la belle province. Cette légitimité leur confère une utilité, principalement celle de divertir, encourageant ainsi parmi les adultes un taux de participation non négligeable (Chevalier, S., & Allard, D. 2001).

Les JHA licites sont soit administrés par l'État ou initiés entre amis dans des endroits privés, pourvu qu'aucune tierce personne ne prélève une part des recettes, qui reviennent alors

¹ <https://www.databridgemarketresearch.com/fr/reports/global-gambling-market?srsId=AfmBOooAC9KSyn0E17RQMZWtWA1s12oVhcBFkY7gUqmHEidZ5KG5d8Xf>

entièrement aux gagnants (Chevalier, S., & Allard, D. 2001). Autrement, il s'agit de jeux clandestins, opérés notamment par des individus liés au crime organisé, qui prennent place dans la société parallèlement aux activités légales (Campbell, C. S., Hartnagel, T. F., & Smith, G. J., 2005).

Les raisons qui motivent les adultes à parier varient selon les types de jeux et les joueurs. Toutefois, parmi les plus courantes se retrouvent le divertissement, la recherche d'expériences nouvelles, l'excitation liée à la possibilité de remporter le gros lot, la socialisation, le sentiment d'appartenance et le dépassement de soi (Chevalier, S., & Allard, D. 2001).

La majorité des joueurs misent par plaisir, durant leur temps libre. Toutefois, certains adultes développent des problèmes associés à des habitudes de jeu excessives (Kairouz, S., & Nadeau, L., 2010), dont de l'anxiété, une humeur dépressive, une consommation abusive d'alcool ou encore des idéations suicidaires (Chevalier, S., & Allard, D. 2001).

Des groupes d'individus se démarquent même de la population générale par leur plus grande susceptibilité à souffrir de jeu pathologique. C'est d'ailleurs le cas des hommes condamnés à l'emprisonnement pour un acte jugé criminel au sens de la loi (Ashcroft, Daniel, & Hart, 2004 ; Arseneault, L., Ladouceur, R., & Vitaro, F., 2001 ; Templar, D. I., Kaiser, G., & Siscoe, K., 1993). On peut croire que de tels résultats ont encouragé quelques chercheurs à s'intéresser à la pratique des JHA en milieu carcéral, considérant le fait que ces joueurs dépendants doivent passer plusieurs mois, voire des années, en détention.

Malgré une interdiction formelle des services correctionnels, leurs études confirment la présence de paris à l'intérieur des établissements carcéraux (Abbott, M. W., McKenna, B. G., & Giles, L. C., 2005 ; Brochu, S., Cousineau, M. M., & Beauregard, V., 2010 ; Lahn, J., 2005 ; Lahn, J., & Grabosky, P. N., 2003 ; Nixon, G., Leigh, G., & Nowatzki, N. R., 2006 ; Williams, R. J., Royston, J., & Hagen, B. F., 2005).

Ainsi qu'on le constate, au cours de cette décennie, l'industrie mondiale des paris sportifs connaît une très forte évolution due surtout à l'avènement d'internet combiné avec les progrès de la radiodiffusion hertzienne et l'amplification d'événements sportifs couverts par la télévision. Ceux-ci ont intensifié l'intérêt du public pour les épreuves sportives, avec comme conséquence, la progression des paris sportifs car, au-delà du simple plaisir, se joue souvent le sort d'un pari qui s'est effectué la veille ou le jour-même. Désormais, pour beaucoup de supporters-parieurs, les résultats des rencontres sportives n'ont plus seulement un impact sentimental mais aussi financier.

Dans la perspective de conquérir les nouveaux marchés à travers le monde, les sociétés des paris sportifs ont ouvert des représentations dans la plupart des pays africains. En effet, ce continent recense indiscutablement un nombre très important des jeunes. Cela représente un atout majeur mieux une potentialité non négligeable pour ces sociétés dans la mesure où, les jeunes sont de nature très dynamique et possèdent des caractéristiques qui incitent ces sociétés de mettre en service leurs offres.

D'après les estimations les plus récentes, le marché mondial des paris sportifs en ligne serait évalué à 56,59 milliards en 2023 de dollars et devrait atteindre une valeur de 162,92 milliards de dollars d'ici 2033. La taille du marché augmentera à un taux de croissance de 11,15 % de 2023 à 2033 et l'Asie-Pacifique devrait croître le plus rapidement au cours de la période de prévision.²

Avec ces chiffres, nous pouvons nous faire une idée de l'ensemble des pertes réalisés par les parieurs. Ces revenus ne sont pas uniquement constitués des mises des joueurs, ils proviennent également des revenus publicitaires et des marges sur les côtes, mais ces pertes constituent leurs premières sources de bénéfices.

Notons qu'une cote dans les paris sportifs est un nombre reflétant à la fois la probabilité de réalisation d'un événement et le gain associé en cas d'issue favorable. Ainsi, une cote se présente sous forme décimale. Supposons une cote de « 3.2 ». Ce qui signifie que la société de paris se propose de multiplier votre mise par 3.2 si l'évènement sur lequel vous avez misé se réalise. Si vous misez 10\$ et que vous gagnez vous aurez alors 32\$ en retour soit 22\$ de profit net.³

Ainsi, les marges sur les côtes sont des commissions que les entreprises de paris sportifs intègrent dans les cotes pour s'assurer un profit, quel que soit le résultat de l'évènement sur lequel les paris sont placés. D'où lorsque l'on trouve une cote de 2.00, soit 50% de chances de l'emporter, en réalité ces probabilités sont légèrement moins élevées, elles peuvent être par exemple de 42%. A la place d'une cote à 2.00, la cote proposée devrait être de 2.38. Ce qui nous prouve à suffisance que dans tous les cas, les sociétés de paris sportifs font toujours des profits.

Le secteur des jeux de hasard (JHA) et d'argent, principalement des paris sportifs est en pleine ébullition. Porter par la multiplication des sites internet, les paris sportifs prennent un essor sans précédent. Loin d'être l'apanage des jeunes, ces jeux qui foisonnent actuellement, dans le monde, séduisent également plusieurs parents. Certains, estampillés accros des jeux de loterie

² <https://www.sphericalinsights.com/fr/reports/online-sports-betting-market>

³ <https://www.compare-bet.fr/guides/les-cotes-aux-paris-sportifs.html>

des années 1980, notamment Pari mutuel urbain (PMU), se sont convertis en jouant au Paris sportifs.

A les entendre, ce changement de tendance est motivé entre autres par la grande probabilité de réussite que garantit Paris sportifs à ses parieurs. Ces entreprises de loterie qui s'implantent en propension constante à travers le pays viennent à coup sûr résoudre le problème du chômage et de la pauvreté dans les pays en voie de développement.

De ce fait, la présente étude qui porte sur la participation des jeunes kinois aux jeux d'hasard a pour objectif principal d'identifier les facteurs associés à cette participation des jeunes Kinois aux jeux de hasard (JHA). Ce travail sera structuré en quatre points suivants : (1) Problématique ; (2) Revue de la littérature ; (3) Matériels et méthodes ; (4) Résultats et discussion.

1. Problématique

En Afrique, les entreprises de paris sportifs ont ouvert des agences dans la majorité des pays afin d'explorer de nouveaux marchés. Dans ce continent, les paris suscitent un engouement premièrement parce que le sport occupe une place particulière dans le cœur des Africains ; deuxièmement à cause du nombre considérable de jeunes qu'on y retrouve. On estime qu'en 2019, environ 230 millions de jeunes âgés de 15 à 24 ans vivaient en Afrique, ce qui représente environ 19% de la population mondiale des jeunes⁴ ; troisièmement à cause de la croissance de l'usage des smartphones. Ces éléments encouragent ses sociétés à mettre en œuvre leurs offres. Ces jeunes considèrent les paris sportifs comme une source de revenus régulier et un moyen sérieux permettant de sortir de la pauvreté à tel point que certains n'hésitent pas à parier la totalité de leur argent.⁵

En République Démocratique du Congo, spécifiquement à Kinshasa, les paris sportifs ont connu une croissance rapide et significative au cours des dernières années. Plus de 30 % des habitants de Kinshasa sont des adeptes de ces jeux. En raison de la popularité et de la grande attraction des paris sportifs, ce pourcentage augmentera dans les années à venir.⁶

La jeunesse de la ville de Kinshasa plonge dans l'univers des paris sportifs, sans se rendre compte qu'en réalité elle ne fait qu'entretenir sa précarité.

Cependant la première idée qui préoccupe notre esprit est le contraste entre ces immenses opportunités économiques et les difficultés auxquelles font face sa population. En dépit de toutes ces nombreuses ressources tant humaines que naturelles, la République Démocratique

⁴ https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2023-05/undp-africa-youth-in-africa-2023-FR_0.pdf

⁵ <https://fr.africanews.com/2022/12/16/lafrique-face-a-laugmentation-des-paris-sportifs//>

⁶ <https://target-sarl.cd/up/fr/?readstu&enc=utf-8&t=255&rt=Les+kinois+et+les+paris+sportifs%20?>>

du Congo a malheureusement sombré depuis des décennies dans une profonde misère. A l'origine de cette catastrophe, on peut identifier une partie des problèmes, notamment des conflits armés répétés, le manque de gouvernance visionnaire et stable, la corruption à grande échelle, ainsi que l'exploitation illicite et la gestion calamiteuse des ressources naturelle.

La Banque mondiale, en 2023, a révélé que la RDC figure parmi les cinq nations les plus pauvres du monde : environ 74,6% des congolais vivent avec moins de 2,15 dollars par jour. Environ une personne sur six qui vit dans une extrême pauvreté en Afrique subsaharienne habite en RDC.⁷

Selon le rapport de l'Analyse de Contexte Conjointe, A.C.C en sigle, en RDC, pour une population active évaluée à près de 27,5 millions de personnes, seulement 4% sont employés dans l'économie formelle, 72% œuvrent dans l'économie informelle et 24% sont des véritables chômeurs (surtout des jeunes). La fonction publique demeure le principal pourvoyeur d'emplois formels sur l'étendue du pays. Même ceux qui œuvrent dans le secteur public utilisent diverses stratégies pour survivre, car leurs salaires ne sont pas toujours suffisants face à un pouvoir d'achat instable.⁸

Ainsi, la ville de Kinshasa, qui compte environ 12 millions d'habitants, oscille entre chômage, pauvreté et misère.⁹ De telles circonstances conduisent au désespoir, au point que de nombreux Congolais ont perdu confiance en leur propre gouvernement et se considèrent comme des laissés-pour-compte. Comme issue de secours et survie, nombreux adoptent une culture du moindre effort en se laissant embarquer dans le navire des jeux d'argent et de hasard (JAH).

De cette manière, une telle activité à Kinshasa ne semble plus être un simple jeu, car sa pratique ne se limite plus à un simple divertissement, mais correspond de plus en plus à une nécessité passionnelle, professionnelle et surtout financière. Face à ce constat, il ressort qu'un paradoxe apparaît depuis dans l'imaginaire de quelques Kinois qui recourent à ce jeu dans l'idée d'améliorer leur situation sociale et économique, au mépris même, pour certains, d'exercer un métier capable de leur rendre indépendant financièrement.

En revanche, derrière les promesses de gains faciles se cachent des risques bien réels. Les jeunes, attirés par l'espoir d'améliorer leur situation économique finissent souvent par

⁷ <https://www.banquemonde.org/fr/country/drc>

⁸

https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@ed_mas/@program/documents/genericdocument/wcms_831104.pdf

⁹ <https://documents1.worldbank.org/curated/en/546161529596307732/pdf/112733-SCD-FRENCH-P155518-PUBLIC.pdf>

développer une dépendance aux paris sportifs. Et cette dépendance apparente peut rapidement se transformer en une addiction, entraînant une perte de contrôle sur les dépenses et une accumulation de dettes.¹⁰

Cette situation soulève des questions importantes concernant les motivations et les implications sociales, économiques et psychologiques de cette adoption massive. Dans le contexte de Kinshasa, les jeux de hasard se positionnent non seulement comme une forme de divertissement, mais aussi comme une possible solution rapide aux difficultés économiques rencontrées par une grande partie de la population. Les points de jeux sont souvent situés dans des zones à forte densité de population, facilitant ainsi l'accessibilité et augmentant leur fréquentation.

Il est crucial de comprendre si cette adoption est influencée par des facteurs économiques, sociaux ou culturels, et quelles en sont les conséquences potentielles. Les implications potentielles peuvent inclure des aspects positifs tels que la création d'emplois et la génération de revenus fiscaux, mais aussi des aspects négatifs comme l'endettement, les conflits familiaux et l'addiction.¹¹

Malgré l'essor des jeux de hasard à Kinshasa, peu d'études ont examiné de manière approfondie les facteurs qui poussent les habitants à y participer. Cette recherche vise à combler cette lacune en explorant pourquoi et comment les jeunes de cette Ville décident de participer aux jeux de hasard.

Pour mieux définir les contours de la problématique, une série de questionnaires sera administrée aux jeunes de Kinshasa. La question principale de cette étude est de savoir : Quels sont les facteurs associés à la participation des jeunes Kinois aux jeux d'hasard ? De manière spécifique il sera question de savoir : quelle est la proportion des jeunes de la Ville de Kinshasa qui participent à ces jeux ?

2. Revue de la littérature

Nous tenons à souligner qu'il existe une abondante littérature sur les Jeux d'Argent et de Hasard. Elle nous a permis de recueillir les informations nécessaires à notre enquête. Toutefois, si dans certains pays cette littérature est foisonnante, tel n'est pas le cas en RDC où il se remarque une absence d'études scientifiques centrées essentiellement sur ce sujet. Cette carence est liée non seulement au manque d'intérêt de la part de ses chercheurs, mais aussi au déficit

¹⁰ <https://aidejeu.ca/articles/paris-sportifs-competences-hasard-dependance/>

¹¹ <https://www.studyrama.com/pro/efficacite-professionnelle-emploi/gerer-conflit-harcèlement-moral/aspects-négatifs-positifs-conflit>

d'attention que prête le pouvoir public sur cette question qui gangrène chaque jour les habitudes de la population Congolaise.

Mondo, A. (2021) a analysé le niveau de connaissance des parieurs kinois sur les conséquences jugées néfaste résultant de la pratique excessive de ce jeu. Elle conclut en disant que les parieurs connaissent les risques auxquels ils s'exposent mais continuent tout de même de jouer à ces jeux. En effet, pour eux les paris sportifs sont une source probable de revenu leur permettant de trouver de quoi satisfaire leur besoin. Lorsqu'ils gagnent, ils consacrent souvent leurs gains à des produits de première nécessité telle que la nourriture ou des vêtements. Elle ajoute que ces gains sont de revenus éphémères et non durables parce qu'ils ne permettent pas aux parieurs de construire leurs avenir.¹²

Luquiens, A. (2016)¹³ a étudié comment les plateformes de paris capitalisent sur l'addiction. Elle commence par expliquer que le jeu d'argent, notamment le pari sportif récompense le cerveau et provoque une perte de contrôle de la personne qui s'y expose. Le taux d'addiction chez les 18-25 ans est deux fois plus élevé que dans le reste de la population générale pour des raisons neurobiologiques. Lorsqu'on est jeune, on n'a pas encore fini sa maturation cérébrale, on est donc très impulsifs. On prend alors des décisions très rapidement, en tenant moins compte des conséquences. De plus, dans cette tranche d'âge, le jeu est extrêmement valorisé. Le jeu est socialement admis, voire encouragé. Voilà pourquoi la publicité s'adresse à cette classe en particulier. Le but : les rendre addicts. Car les parieurs addicts génèrent 68% du produit brut des jeux de paris sportifs.

Elle relève alors quelques facteurs qui augmenteraient les risques de développer cette addiction : (1) le fait de fréquemment jouer (2) le fait d'être influencé par des amis ou des proches qui parient souvent (3) le fait de miser des grosses sommes d'argent dans l'idée de beaucoup gagner (4) la facilité d'accès aux magasins ou plateformes de paris sportifs.

Martignoni-Hutin J.-P. (2005) a mené une étude sur le comportement des joueurs des jeux de hasard en France. Il conclut en donnant ces remarques qu'il a observées auprès de la majorité des parieurs : (1) Les parieurs se souviennent essentiellement de leurs gains mais sous-estiment leurs pertes d'argent. Le nombre d'argent qu'ils ont perdu est la plupart du temps toujours supérieur à celui qu'ils ont gagné (2) Ils pensent également pouvoir prédire les résultats des rencontres par leur intuition ou leur expériences (3) Persuadé qu'ils sont tout près de remporter

¹² https://www.memoireonline.com/03/23/14005/m_La-problmatique-du-jeu-parifoot-comme-moyen-de-survie-pour-ses-consommateurs5.html

¹³ <https://www.addictaide.fr/paris-sportifs-comment-les-plateformes-capitalisent-sur-laddiction/>

leurs mises, ils ont tendance à continuer de jouer et à y mettre encore plus d'énergies et d'argent
(4) Les parieurs continuent d'espérer récupérer leurs mises en jouant encore plus. Mais finissent par perdre de nouveau et rejouent encore. Ils entrent alors dans une spirale sans fin.

Ladouceur, R. (2004) fait remarquer dans son étude un phénomène fort intéressant. Si la majorité des adultes sont généralement en mesure de reconnaître que les jeux de hasard se basent sur la chance, ce ne serait pas nécessairement le cas pendant la partie. Cela voudrait dire que les joueurs possèdent deux formes de pensée distinctes : une pensée rationnelle en dehors de l'action et une pensée irrationnelle pendant le jeu. Ce phénomène serait attribuable à la tendance naturelle de l'être humain à donner un sens à ce qu'il fait et à vouloir contrôler son environnement. Donc, les joueurs non problématiques n'auraient pas moins de pensées erronées que les joueurs pathologiques. Ce serait dans la présence de ces croyances pendant le jeu que repose la principale différence entre ces deux groupes. La persévérance dans le jeu est un phénomène commun aux joueurs dépendants : après plusieurs pertes consécutives, ils ressentent une forte envie de continuer et de se refaire, alors convaincus qu'après cette série d'échecs, « ils sont dus pour gagner ». À l'opposé, les joueurs non problématiques interprèteraient la même situation comme une évidence que leurs croyances étaient trompeuses et qu'ils doivent modifier leurs habitudes de jeu.

Selon Wulfert, E., Maxson, J., & Jardin, B. (2009), deux principaux facteurs influencent l'intensité des sensations ressenties durant un JHA. D'une part, le degré d'excitation et le rythme cardiaque augmenteraient en fonction de l'anticipation face au gain : plus un parieur anticipe son gain, plus il ressentirait d'excitation. D'autre part, l'effet du jeu varierait également selon le montant de la mise : plus la somme à gagner est grande, plus le rythme cardiaque des hommes et des femmes s'élèverait et plus le sentiment d'exultation perdurerait après la partie, peu importe son issue. Cette montée d'adrénaline face à l'anticipation d'un gain important encouragerait la répétition des habitudes de jeu, dans le but de la ressentir encore et encore. On peut croire que l'importance de la mise ne s'évalue pas nécessairement en dollars, mais plutôt à partir de ce qu'elle représente pour la personne.

Volberg, R. A. (2002), dans son étude du jeu au Nevada. Elle commence par souligner le contexte particulier de cet État dans sa gestion des jeux de hasard et d'argent : les loteries traditionnelles sont illégales au Nevada alors que les casinos se comptent par centaines. Les casinos sont de loin l'activité la plus populaire avec 19% de la population adulte qui affirment jouer une fois ou plus par semaine. Cette étude a la particularité de brosser le portrait usuel des non-joueurs et des joueurs peu actifs : ceux-ci sont le plus souvent des femmes, des personnes

âgées de moins de trente-cinq ans, des hispaniques et des individus dont le revenu est inférieur à 35 000\$.

Campbell, C. S., Hartnagel, T. F., & Smith, G. J., (2005), explorent la relation complexe entre le comportement de jeu et l'activité criminelle. Ils discutent de la manière dont le jeu peut conduire à diverses formes de criminalité, y compris la fraude, le vol et d'autres activités illégales, souvent lorsque les individus cherchent à récupérer leurs pertes ou à financer leurs habitudes de jeu. Les auteurs mettent en lumière les facteurs socio-économiques qui contribuent à cette relation, tels que la pauvreté et le manque d'accès aux ressources.

Smith, G., Hodgins, D., & Williams, R. (2007) abordent les enjeux méthodologiques et de recherche liés aux études sur le jeu. Ils mettent en évidence les défis que rencontrent les chercheurs en matière de collecte de données, d'échantillonnage et d'analyse statistique. Les auteurs discutent de l'importance de mesures fiables et valides pour évaluer les comportements de jeu et leurs impacts sociaux. Ils soulignent également la nécessité d'une approche multidisciplinaire pour mieux comprendre les phénomènes liés au jeu, en intégrant des perspectives psychologiques, sociologiques et économiques..

McGowan, V. M. (2004), dans sa revue de la littérature sur le jeu durant la décennie quatre-vingt-dix, affirme que 78% des recherches qu'elle a consultées concernaient la prévalence du jeu dans la population. Au sujet de l'outil de mesure utilisé, ce pourcentage se répartit comme suit : Le SOGS a servi dans 58 études, un outil construit à partir du DSM à 15 occasions et 6 recherches ont employé un instrument autre. Les taux qu'elle a recensés à l'examen des travaux consultés estiment que la prévalence d'un problème de jeu dans la population générale se situe entre 1% et 11 % chez les adultes et entre 2,3% et 21 % pour les enfants et adolescents. En ce qui concerne l'estimation du pourcentage de joueurs pathologiques (probables/potentiels) dans l'ensemble de la population adulte, les taux se situent entre 0% et 4,6%, et chez les mineurs entre 1,7% et 8,5%.

3. Matériels et méthodes

3.1.Méthodologie de recherche

La présente étude adopte une démarche hypothético-déductive qui permet de formuler des hypothèses sur les facteurs qui influencent la participation des jeunes Kinois aux jeux d'hasard tout en les testant à l'aide de données empiriques issues des sources primaires. Cette démarche permet de tester l'existence des relations entre les variables explicatives et la variable dépendante (participation à ces jeux)

Le positivisme a été choisie comme positionnement épistémologique, car elle repose sur l'idée que les phénomènes sociaux peuvent être étudiés de manière objective à travers l'observation et l'analyse des faits. Il s'agit donc dans étude d'analyser de manière rigoureuse les données collectées auprès des jeunes Kinois pour identifier ces facteurs associés à cette participation des jeunes aux jeux d'hasard. (Kalala Tshimpaka .F, Nkashama Mukenge .J C, Tshibola Biduaya .G & Mbiya Mukala .E, 2023).

En plus, la méthode quantitative est utilisée dans cette recherche conjointement avec la collecte des données primaires issue d'une enquête réalisée auprès des jeunes Kinois durant le mois d'août 2023. Le questionnaire ayant servi à cette collecte était administré en face à face pour minimiser les biais de sélection liés au lieu et au moment de la collecte des données.

3.2.Collecte de données

Pour la collecte des données nous avons fait recours à la méthode assisté par l'interviewer. La sélection des répondants s'est faite par méthode d'échantillonnage non probabiliste, parce que l'accès à la population complète n'était pas possible.

Nous avons recouru à la technique d'échantillonnage à participation volontaire à l'aide d'un questionnaire d'enquête composé exclusivement des questions fermées pour avoir des avis différents de ceux qui ont participé à l'enquête. Le questionnaire était administré en face à face auprès des jeunes de la Ville de Kinshasa.

La taille de l'échantillonnage était déterminée par la méthode de Gavard-peret. Avec 27 variables explicatives, nous avons utilisés un ratio de 18 ; soit $(27 \times 18) = 486$. En tenant compte de la marge d'erreurs de 5% soit ; $5\% \text{ de } 486 = 24$. La taille de l'échantillon est donc de $486 + 24 = 510$ personnes. Après dépouillements, 7 questionnaires ont été écartés, car étaient mal remplies. Ce qui représente un taux de réponse de 96.62%. D'où la taille de l'échantillon finale est de 503 personnes.

3.3.Opérationnalisation des variables

Les données nécessaires en ce qui concerne la participation aux jeux d'hasard ont été recueillies à l'aide d'un questionnaire du type fermé.

Tableau 1. Définitions des variables et signes attendus

| Codes | Variables | Mesures | Types | Signes attendus |
|--------------|---------------------------------|---|-------------------------|------------------------|
| Y | Participation aux jeux d'hasard | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | |
| X1 | Genre | 0=Féminin 1=Masculin | Qualitative binaire | + |
| X2 | Age | 0=Moins de 30 ans 1=3àans et plus | Qualitative binaire | + |
| X3 | District | 1=Lukunga 2=Funa 3=Mont-Amba 4=Tshangu | Qualitative multimodale | +/- |
| X4 | Activité professionnelle | 1=Sans emploi 2=Avec emploi 3=Etudiant ou élève | Qualitative multimodale | +/- |
| X5 | Passion du foot | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X6 | Football loisir ou sport | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X7 | Influence des pairs | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X8 | Proche gain | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X9 | Paris foot | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X10 | Pari chevaux | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X11 | Pari basket | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X12 | Winner | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |

| | | | | |
|------------|-------------|----------------|---------------------|---|
| X13 | Ngenge | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X14 | 1Xbet | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X15 | Premier bet | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |

Source: auteurs.

Il ressort du tableau 1 les hypothèses empiriques inhérentes à la participation des jeunes aux jeux d'hasard. Les hommes sont les plus souvent associés à participer aux jeux de jeux d'hasard, d'où l'attente d'un effet positif. (Allami, Y., Vitaro, F., Brendgen, M., Carbonneau, R., & Tremblay, R. E., 2018). Les jeunes âgées de moins de 30 ans sont particulièrement visé par des jeux de paris sportifs. D'où l'attente d'un effet positif. (Chevalier, S., & Allard, D. 2001; Kairouz, S., & Nadeau, L., 2010 ; Korn, D. A., 2000 ; Valleur, M., & Bucher, C, 1997). L'appartenance à une même communauté telle que le district de résidence, peut ou ne pas influencer la participation des jeunes aux jeux de paris sportifs (Chevalier, S., 2003).

On s'attend à ce que la passion du football, la pratique du football comme loisir ou sport, les différents jeux de paris, et l'influence des pairs puissent affecter positivement la participation des jeunes. Les jeux de jeux d'hasard étant des jeux qui servent à se détendre et s'amuser, ils permettent aux individus de se changer des idées. (Chevalier, S., 2003 ; Chevalier, S., & Papineau, É., 2007).

Tableau 2. Définitions des variables et signes attendus (suite)

| Codes | Variables | Mesures | Types | Signes attendus |
|--------------|----------------------|----------------|---------------------|------------------------|
| X16 | Gain financier | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X17 | Loisir | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X18 | Opportunité | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X19 | Difficulté financier | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X20 | Proximité jeux | 0=Non | Qualitative binaire | +/- |

| | | 1=Oui | | |
|------------|---------------------|---|----------------------------|-----|
| X21 | Fréquence jeux | 1=Chaque jour 2=Occasionnellement 3=Intermittence | Qualitative multimodale | +/- |
| X22 | Canal paris | 1=Téléphone 2=Agent 3=Centre | Qualitative multimodale | +/- |
| X23 | Avis sollicité | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X24 | Achat match | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | +/- |
| X25 | Membres association | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |
| X26 | Pari en groupe | 0=Non 1=Oui | Qualitative binaire | + |

Source: auteurs.

Le tableau 2 fourni les hypothèses empiriques suivantes : les personnes qui aiment le loisir et ceux qui recherche toujours des opportunités de se détendre sont les plus souvent exposé à participer aux jeux de jeux d'hasard. La curiosité est souvent utilisée par les promoteurs des jeux d'hasard pour stimuler la participation. (Chevalier, S., 2003).

L'appartenance à un mouvement associatif est une source excellente de socialisation qui permettent de recevoir les motivations de ses pairs et participer davantage aux jeux de jeux d'hasard. (Chevalier, S., 2003 ; Paradis, I., & Courteau, J. P., 2003). D'où l'attente des effets positifs pour l'association, avis sollicité, et paris en groupe.

Le gain financier est un facteur de motivation pour participer aux jeux d'hasard. (Beauregard, V., 2012).

3.4.Présentation du modèle d'analyse

Nous avons constitué notre base des données à travers le logiciel Microsoft Excel, pour l'analyse et la vérification de ces données nous avons utilisé le logiciel STATA 15. Nous avons recouru au modèle Probit pour ressortir les variables associées à la participation des jeunes aux jeux d'hasard.

La participation à ces jeux est considérée comme la variable dépendante et prend la valeur de 1 et la non-participation prend la valeur de 0. Le modèle se présente de la manière suivante :

PARTICIPATION AUX JEUX $_i$ Correspond à l'avis de l'individu i tels que :

$$\text{PARTICIPATION AUX JEUX D'HASARD } _i = \begin{cases} 0 & \text{Ne participe pas} \\ 1 & \text{Participe} \end{cases}$$

Puisque la participation aux jeux est une variable binaire, l'erreur suivra une loi discrète, et l'hypothèse de normalité des erreurs ne sera plus vérifiée. Il faudra donc faire appel à une méthode adaptée aux variables qualitatives. Dans le cadre de ce travail, nous avons opté pour le modèle de régression probit (Probit).

Le modèle dichotomique Probit admet, pour une variable à expliquer, la probabilité d'apparition d'un événement, conditionnellement aux variables exogènes.

4. Résultats et discussions

4.1. Résultats

Tableau 3. Description des variables

| Variabes | Modalités | Fréquence | Pourcentage |
|--------------------------|-------------------|-----------|-------------|
| Jeux d'hasard | Non | 58 | 11.53 |
| | Oui | 445 | 88.47 |
| Genre | Féminin | 90 | 17.89 |
| | Masculin | 413 | 82.11 |
| Age | Moins de 30 ans | 320 | 63.62 |
| | 30 ans et plus | 183 | 36.38 |
| District | Lukungu | 139 | 27.63 |
| | Funa | 129 | 25.65 |
| | Mont-Amba | 149 | 29.62 |
| | Tshangu | 86 | 17.10 |
| Activité professionnelle | Sans emploi | 135 | 26.84 |
| | Avec emploi | 153 | 30.42 |
| | Etudiant ou élève | 215 | 42.74 |
| Passion du foot | Non | 136 | 27.04 |
| | Oui | 367 | 72.96 |
| Football loisir ou sport | Non | 235 | 46.72 |
| | Oui | 268 | 53.28 |
| Influence des pairs | Non | 195 | 38.77 |
| | Oui | 308 | 61.23 |
| Proche gain | Non | 216 | 42.94 |
| | Oui | 287 | 57.06 |

Source : Résultats issus d'enquêtes.

Il ressort du tableau 3 que la majorité des enquêtés sont des hommes âgés de moins de 30 ans qui résident au district du Mont-amba et participent aux jeux d'hasard. Près de 43% sont des étudiants ou élèves. Plus de la moitié sont passionnées de football. Ils pratiquent le football en

majorité comme sport et loisir. La majorité d'enquêtés ont un proche qui fait de gain aux jeux de pari sportif et l'influence de pairs affecte la majorité d'entre eux.

Tableau 4. Description des variables (suite 1)

| Variabes | Modalités | Fréquence | Pourcentage |
|----------------------|-----------|-----------|-------------|
| Paris foot | Non | 70 | 13.92 |
| | Oui | 433 | 86.08 |
| Pari chevaux | Non | 394 | 78.33 |
| | Oui | 109 | 21.67 |
| Pari basket | Non | 336 | 66.80 |
| | Oui | 167 | 33.20 |
| Winner | Non | 125 | 24.85 |
| | Oui | 378 | 75.15 |
| Ngenge | Non | 362 | 71.97 |
| | Oui | 141 | 28.03 |
| 1Xbet | Non | 376 | 74.75 |
| | Oui | 127 | 25.25 |
| Premier bet | Non | 245 | 48.71 |
| | Oui | 258 | 51.29 |
| Gain financier | Non | 90 | 17.89 |
| | Oui | 413 | 82.11 |
| Loisir | Non | 322 | 66.00 |
| | Oui | 171 | 34.00 |
| Opportunité | Non | 281 | 55.86 |
| | Oui | 222 | 44.14 |
| Difficulté financier | Non | 203 | 40.36 |
| | Oui | 300 | 59.64 |

Source : Résultats issus d'enquêtes.

Il ressort du tableau 4 que la majorité d'enquêté jouent au pari foot au détriment de pari chevaux et pari basket. Les parieurs recourent le plus au Winner et premier bet au détriment de Ngenge et 1Xbet. La majorité des jeunes qui jouent au pari sportif sont motivés par le désir de réaliser des gains financiers et pallier les difficultés financières au détriment d'un simple loisir et opportunité.

Tableau 5. Description des variables (suite 2)

| Variabiles | Modalités | Fréquence | Pourcentage |
|---------------------|-------------------|-----------|-------------|
| Proximité jeux | Non | 178 | 35.39 |
| | Oui | 325 | 64.61 |
| Fréquence jeux | Chaque jour | 213 | 42.35 |
| | Occasionnellement | 180 | 35.79 |
| | Intermittence | 110 | 21.87 |
| Canal paris | Téléphone | 178 | 35.39 |
| | Agent | 246 | 48.91 |
| | Centre | 79 | 15.71 |
| Avis sollicité | Non | 130 | 25.84 |
| | Oui | 373 | 74.16 |
| Achat match | Non | 267 | 53.08 |
| | Oui | 236 | 46.92 |
| Membres association | Non | 263 | 52.29 |
| | Oui | 240 | 47.71 |
| Pari en groupe | Non | 256 | 50.89 |
| | Oui | 247 | 49.11 |

Source : Résultats issus d'enquêtes.

Le tableau 5 renseigne que la plupart des enquêtés résident proche du lieu de pari sportif dont la majorité participent aux paris quotidiennement. Le recours auprès d'un agent est le canal le plus utilisé pour participer au pari sportif. La majorité d'enquêté sollicitent l'avis d'autres parieurs pour effectuer leur pari mais ne recours pas aux achats de match pour la plupart. Le pari en groupe ne se fait pas pour la majorité des enquêtés. Et ces derniers ne sont pas membre d'un mouvement associatif.

Tableau 6. Modèle Probit et effets marginaux

| Variables explicatives | Effets marginaux | Coefficient | Z | p-value |
|-------------------------------------|------------------|-------------|-------|----------|
| Genre | -0.0350 | -0.2225 | -0.88 | 0.377 |
| Age | 0.0381 | 0.2551 | 1.29 | 0.196 |
| District (Lukungu) | | | | |
| Funa | 0.0794 | 0.5108 | 2.33 | 0.026** |
| Mont-Amba | 0.0456 | 0.2611 | 1.27 | 0.203 |
| Tshangu | 0.0489 | 0.2831 | 1.08 | 0.278 |
| Activité professionnelle (étudiant) | | | | |
| Sans emploi | -0.0506 | -0.3906 | -1.57 | 0.116 |
| Avec emploi | -0.0812 | -0.5689 | -2.43 | 0.015** |
| Passion du foot | 0.0292 | 0.1860 | 0.88 | 0.377 |
| Football loisir ou sport | -0.1119 | -0.7119 | -3.72 | 0.000*** |
| Influence des pairs | -0.0664 | -0.4224 | -2.32 | 0.020** |
| Proche gain | 0.0629 | 0.4000 | 2.20 | 0.028** |
| Paris foot | 0.0854 | 0.5434 | 2.14 | 0.033** |
| Pari chevaux | -0.0482 | -0.3069 | -1.41 | 0.157 |
| Pari basket | 0.0124 | 0.0790 | 0.37 | 0.709 |
| Winner | 0.0548 | 0.3490 | 1.77 | 0.076* |
| Ngenge | 0.0442 | 0.2814 | 1.39 | 0.163 |
| 1Xbet | -0.0027 | -0.0175 | -0.08 | 0.934 |
| Premier bet | 0.0004 | -0.0175 | -0.08 | 0.934 |
| Gain financier | 0.0617 | 0.3924 | 1.86 | 0.063* |
| Loisir | 0.0848 | 0.5395 | 2.82 | 0.005*** |
| Opportunité | -0.0023 | -0.0149 | -0.09 | 0.927 |
| Difficulté financière | -0.0214 | -0.1362 | -0.76 | 0.445 |
| Proximité jeux | 0.0393 | 0.2502 | 1.34 | 0.181 |
| Fréquence jeux (Chaque jour) | 0.0079 | 0.0211 | 0.11 | 0.915 |
| Canal paris (Téléphone) | | | | |
| Agent | 0.0030 | 0.0211 | 0.11 | 0.915 |
| Centre | -0.0960 | -0.5141 | -2.13 | 0.033** |

| | | | | |
|---------------------|---------|---------|-------|-------|
| Avis sollicité | 0.0372 | 0.2370 | 1.19 | 0.236 |
| Achat match | -0.0411 | -0.2614 | -1.33 | 0.185 |
| Membres association | -0.0229 | -0.1458 | -0.73 | 0.467 |
| Pari en groupe | 0.0022 | 0.0145 | 0.08 | 0.935 |
| Constante | | 0.1161 | 0.21 | 0.836 |

Légende : ***significative à 1%, **significative à 5%, *significative à 10%.

Source : Résultats issus de l'enquête.

Le tableau 6 renseigne sur les résultats de l'estimation du modèle probit. Les résultats trouvés attestent que la probabilité de participation aux jeux d'hasard augmente avec le district de Funa, les gains de proche, la participation aux jeux de pari foot, la mise sur winner, le gain financier, et le loisir. En revanche, cette probabilité diminue avec les employés, football loisir, l'influence des pairs, et le canal de pari via le centre.

Tableau 7. Tests de validation du modèle

| Tests de post-estimation | Indicateurs clés |
|--|--|
| Significativité globale du modèle | Wald Chi2 (31) = 63.96 ; P-value = 0.0004 |
| Pouvoir prédictif du modèle | Taux de prédiction = 88.67% |
| Test de spécification (linktest) | P-values de hat et hatsq= 0.009et 0.205 |
| Ajustement du modèle | Pseudo R2=0.1933 |
| Qualité d'estimation | Log Pseudolikelihood= -145.0585 |
| Calibration du modèle | Pearson Chi2(443) =405.24 ; P-value=0.9004 |
| Pouvoir discriminant | LROC=0.8117 |

Source : résultats issus des analyses du logiciel Stata 15.

Les résultats des tests de validation de la régression probit estimée montrent que le modèle est globalement bon, car la probabilité associée au test de Chi-carré est inférieure au seuil de 5% (P-value = 0.0004). Pour ce qui est du pouvoir prédictif du modèle, il est de 88.67%. Le modèle est également bien spécifié, car son pouvoir explicatif est significatif (p-value de hat=0.009) et toute transformation monotone des valeurs prédites ne l'est pas (p-value de hatsq=0.205).

L'aire sous la courbe ROC renseigne que la probabilité que soit choisi au hasard un jeune disposé à jouer aux jeux d'hasard par rapport à un jeune non disposé est de 81.17%.

La calibration de ce modèle probit renseigne également sur sa qualité d'ajustement. L'évaluation globale démontre qu'il n'existe aucune différence significative entre les distributions observées et théoriques ou attendues, car la probabilité attachée au test de Pearson est supérieure au seuil de 5%.

Tableau 8. Qualité d’ajustement du modèle

| Classification (5%) | | Valeurs prédites | | Total | Taux de prédiction |
|--------------------------|-----|------------------|-----|-------|--------------------|
| | | Oui | Non | | |
| Valeurs observées | Oui | 441 | 53 | 494 | 88.67% |
| | Non | 4 | 5 | 9 | |
| Total | | 445 | 58 | 503 | |

Source : résultats issus des analyses du logiciel Stata 15.

Les résultats du tableau ci-dessus renseignent sur la qualité d’ajustement du modèle. Au seuil de 5% dans le modèle probit, 441 sur 445 enquêtés qui participent aux jeux d’hasard ont été correctement prédits (pour une probabilité inférieure à 5%) et 5 sur 58 enquêtés qui ne participent pas aux jeux d’hasard ont été bien prédit (pour une probabilité inférieure à 5%). Le taux de prédiction du modèle est de 88.67%.

4.2. Discussions des résultats

Dans cette partie, il est question de confronter les résultats trouvés dans cette recherche aux études empiriques. A l’issue de tout cela, les implications théoriques et pratiques seront dégagées.

Après analyse, il a été trouvé que ceux qui habitent le district de Funa, ceux qui ont l’habitude de participer aux jeux d’hasard, ceux dont les proches réalisent souvent de gains, ceux qui aiment le loisir, ceux qui aiment réaliser des gains, ceux qui misent déjà sur winner, et ceux qui participent déjà au jeu de pari sportif ont une plus grande probabilité de participer aux jeux d’hasard.

S’agissant de la résidence au district Funa, ce résultat converge avec celui de Chevalier, S., (2003), qui attestait que l’appartenance à une contrée (communauté ou lieu d’habitation) peut ou ne pas affecter le comportement des jeunes dans la participation des jeux d’hasard. Ceci confirme notre hypothèse empirique.

Cependant, il a été trouvé par Chevalier, S., (2003) et Chevalier, S., & Papineau, É., (2007) que ceux qui ont l’habitude de participer aux jeux d’hasard, et ceux qui aiment le loisir sont disposés à participer aux d’hasard. Ces résultats confirment nos hypothèses empiriques.

Le fait d’être entouré des personnes qui gagnent souvent aux jeux d’hasard, motive les jeunes de participer pour réaliser à leur tour aux gains financiers. Ces résultats convergent avec l’étude de Beauregard, V. (2012). L’hypothèse empirique y relative est également confirmée.

Par ailleurs, il été trouvé que les jeunes qui ont un emploi, ceux qui pratiquent le football comme loisir, l'influence des pairs, et ceux qui doivent se déplacer vers le centre pour parier sont de moins en moins désintéresser de jouer aux jeux d'hasard.

La pratique du football comme loisir permet aux jeunes de s'amuser et changer des idées. Ce qui expliquent le désintéressement des individus aux jeux pour réaliser des gains. Ce résultat converge avec ceux de Chevalier, S., (2003) et Chevalier, S., & Papineau, É., (2007).

Effectuer le déplacement vers le centre peut susciter la fatigue envers les jeunes. Si ces derniers sont entourés des personnes qui font des pertes dans les jeux d'hasard, ceci peut constituer un témoignage des pairs qui décourage la participation des jeunes. Ces résultats divergent avec les études de Chevalier, S., (2003) et Paradis, I., & Courteau, J. P., (2003).

5. Conclusion

Cette étude a porté sur « la participation des jeunes Kinois aux jeux d'hasard », avec comme objectif principal, d'analyser le comportement de ces jeunes dans la participation à ces jeux. D'une manière spécifique, il a été question de :

- Dégager la proportion des jeunes de Kinshasa à participer aux jeux d'hasard ;
- Identifier les facteurs associés à la participation des jeunes Kinois aux jeux d'hasard.

Pour atteindre ces objectifs, le recours à l'approche hypothético-déductive a été nécessaire. Les données sont issues d'une enquête non probabiliste à participation volontaire réalisée durant le mois d'Aout 2023 auprès de 503 jeunes de la Ville de Kinshasa. Hormis les statistiques descriptives et inférentielles, la technique de régression probit a été utilisée.

Après analyse, il a été trouvé que 88.4% des jeunes de la Ville de Kinshasa participent aux jeux d'hasard. Ce résultat confirme notre première hypothèse. En ce qui concerne les déterminants de la participation des jeunes aux jeux d'hasard, les hypothèses théoriques ont toutes été confirmées. Cette participation est fonction du district (Funa), la participation aux jeux de pari foot, des gains de proche, la participation aux jeux de pari foot, la mise sur winner, le gain financier, et le loisir.

Les résultats de cette étude présentent également quelques limites notamment : la population cible, à savoir les jeunes de la Ville de Kinshasa ne permet pas de généraliser les résultats sur l'ensemble de la jeunesse Kinoise. Car la ville de Kinshasa compte 24 communes et les populations de cette ville ne présentent pas de comportement homogène dans la perception des jeux d'hasards. Cette peut être exploitées par d'autres chercheurs sur la thématique.

Bibliographie

1. Abbott, M. W., McKenna, B. G., & Giles, L. C. (2005). Gambling and problem gambling among recently sentenced male prisoners in four New Zealand prisons. *Journal of Gambling Studies*, 21, 537-558.
2. Akanle, O., & Fageyinbo, K. T. (2019). European football clubs and football betting among the youths in Nigeria. *Soccer & Society*, 20(1), 1-20.
3. Allami, Y., Vitaro, F., Brendgen, M., Carbonneau, R., & Tremblay, R. E. (2018). Identifying at-risk profiles and protective factors for problem gambling: A longitudinal study across adolescence and early adulthood. *Psychology of Addictive Behaviors*, 32(3), 373.
4. Arseneault, L., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2001). Jeu de hasard et consommation de substances psychotropes: Prévalence, coexistence et conséquences. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 42(3), 173.
5. Beauregard, V. (2012). Des jeux de hasard et d'argent en détention? L'état de la situation dans les pénitenciers fédéraux du Québec. Université de Montreal (Canada).
6. Brochu, S., Cousineau, M. M., & Beauregard, V. (2010). Le jeu dans l'environnement correctionnel: portrait, interprétation, impacts et enjeux. Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC).
7. Campbell, C. S., Hartnagel, T. F., & Smith, G. J. (2005). The legalization of gambling in Canada. The Law Commission Canada, 'What is a Crime?'
8. Chevalier, S. (2003). La prise en compte des problèmes de jeu dans la détermination de l'offre des jeux de hasard et d'argent au Québec. *Éthique publique. Revue internationale d'éthique sociétale et gouvernementale*, 5(2).
9. Chevalier, S., & Allard, D. (2001). Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à.
10. Chevalier, S., & Papineau, É. (2007). Analyse des effets sur la santé des populations des projets d'implantation de salons de jeux et d'hippodromes au Québec. Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique.
11. <https://aidejeu.ca/articles/paris-sportifs-competences-hasard-dependance/>
12. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/546161529596307732/pdf/112733-SCD-FRENCH-P155518-PUBLIC.pdf>
13. <https://fr.africanews.com/2022/12/16/lafrique-face-a-laugmentation-des-paris-sportifs/>

14. <https://target-sarl.cd/up/fr/?readstu&enc=utf-8&t=255&rt=Les+kinois+et+les+paris+sportifs%20?>>
15. <https://www.banquemonddiale.org/fr/country/drc>
16. <https://www.compare-bet.fr/guides/les-cotes-aux-paris-sportifs.html>
17. <https://www.databridgemarketresearch.com/fr/reports/global-gambling-market?srsId=AfmBOooAC9KSyn0EI7RQMZWtwA1s12oVhcBFkY7gUqmHEidZ5KG5d8Xf>
18. https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@ed_mas/@program/documents/genericdocument/wcms_831104.pdf
19. <https://www.sphericalinsights.com/fr/reports/online-sports-betting-market>
20. <https://www.studyrama.com/pro/efficacite-professionnelle-emploi/gerer-conflit-harcèlement-moral/aspects-négatifs-positifs-conflit>
21. https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2023-05/undp-africa-youth-in-africa-2023-FR_0.pdf
22. Kairouz, S., & Nadeau, L. (2010). Le projet ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires.
23. Kalala Tshimpaka .F, Nkashama Mukenge .J C, Tshibola Biduaya .G & Mbiya Mukala .E (2023) « Déterminants de la demande et de l'offre du crédit agricole aux petits exploitants de la Ville de Kinshasa», African Scientific Journal « Volume 03, Numéro 20 » pp: 1072 – 1098.
24. Korn, D. A. (2000). Expansion of gambling in Canada: Implications for health and social policy. *Cmaj*, 163(1), 61-64.
25. Ladouceur, R. (2004). Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent. *Sciences Humaines*, 152(8), 26-26.
26. Lahn, J. (2005). Gambling among offenders: Results from an Australian survey. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 49(3), 343-355.
27. Lahn, J., & Grabosky, P. N. (2003). Gambling and clients of ACT corrections. ACT Gambling and Racing Commission.
28. Luquiens (2016). psychiatre et addictologue (<https://www.addictaide.fr/paris-sportifs-comment-les-plateformes-capitalisent-sur-laddiction/>)
29. Martignoni-Hutin J.-P. (2005), « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes*, n° 2, vol. 11, p. 55-86.

30. McGowan, V. M. (2004). « How do we know what we know? Epistemic tensions in social and cultural research on gambling 1980-2000 ». *Electronic journal of gambling issues*, n°11, 36 p. <https://archipel.uqam.ca/1800/1/M9307.pdf>
31. Mondo, A. (2021). La problématique du jeu parifoot comme moyen de survie pour ses consommateurs. *Travail de Fin d'études*. (https://www.memoireonline.com/03/23/14005/m_La-problématique-du-jeu-parifoot-comme-moyen-de-survie-pour-ses-consommateurs5.html)
32. Nixon, G., Leigh, G., & Nowatzki, N. R. (2006). Impacting attitudes towards gambling: A prison gambling awareness and prevention program.
33. Paradis, I., & Courteau, J. P. (2003). État de situation sur les jeux de hasard et d'argent en Outaouais. De l'offre de jeu aux interventions préventives. Direction de santé publique. Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.
34. Smith, G., Hodgins, D., & Williams, R. (2007). Research and measurement issues in gambling studies (p. 189). Amsterdam: Elsevier.
35. Templer, D. I., Kaiser, G., & Siscoe, K. (1993). Correlates of pathological gambling propensity in prison inmates. *Comprehensive Psychiatry*, 34(5), 347-351.
36. Valleur, M., & Bucher, C. (1997). *Le jeu pathologique*. Presses universitaires de France.
37. Volberg, R. A. (2002). The epidemiology of pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 32(3), 171-178.
38. Williams, R. J., Royston, J., & Hagen, B. F. (2005). Gambling and problem gambling within forensic populations: A review of the literature. *Criminal Justice and Behavior*, 32(6), 665-689.
39. Wulfert, E., Maxson, J., & Jardin, B. (2009). Cue-specific reactivity in experienced gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23, 731-735. doi: 10.1037/a0017134