



## ***Motivations et attitudes des jeunes envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL)***

***Daoune KOUTOB***

*Docteur en Sciences de Gestion  
Faculté des Sciences Économiques et de Gestion (FASEG)  
Université de Lomé, Togo  
Equipe de Recherche et d'Étude en Management des Organisations (EREMO)*

***Komlavi Mawudem AZAKPO***

*Docteur en Sciences de Gestion  
Faculté des Sciences Économiques et de Gestion (FASEG)  
Université de Lomé, Togo  
Equipe de Recherche et d'Étude en Management des Organisations (EREMO)*

***Yao Messah KOUNETSRON***

*Professeur Titulaire en Sciences de Gestion  
Faculté des Sciences Économiques et de Gestion (FASEG)  
Université de Lomé, Togo  
Equipe de Recherche et d'Étude en Management des Organisations (EREMO)*

**Résumé :** Cet article explore les motivations et attitudes des jeunes Togolais, en difficultés, envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL) via une démarche qualitative et une démarche quantitative en deux étapes : une étude exploratoire auprès de 184 jeunes (18-35 ans) et une étude confirmatoire auprès de 303 répondants, sélectionnés par échantillonnage de convenance. L'analyse factorielle exploratoire (SPSS 26) et confirmatoire (SmartPLS 3) met en évidence que la motivation intrinsèque à la de connaissances a un impact négatif sur l'attitude envers les JHAL ( $r = -0,296$ ,  $p < 0,05$ ), tandis que la motivation intrinsèque à l'accomplissement ( $r = 0,906$ ,  $p < 0,05$ ) et la motivation extrinsèque à la régulation externe ( $r = 0,274$ ,  $p < 0,05$ ) exercent des effets positifs. Ces résultats mettent en lumière des déterminants clés des comportements des jeunes face aux jeux de hasard et d'argent en ligne, offrant des pistes pour leur régulation et une meilleure compréhension de ces pratiques.

**Mots-clés :** Motivation ; attitudes ; Jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) ; comportement des jeunes

**Digital Object Identifier (DOI):** <https://doi.org/10.5281/zenodo.14534008>

**Published in:** Volume 3 Issue 6



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

## 1. Introduction

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) constituent une activité ancienne et font partie de la culture populaire de nombreuses sociétés. Cependant, le traitement social qu'on lui a réservé a été marqué par une alternance entre des périodes de prohibition, totale ou partielle, et des périodes de tolérance ou de légalisation partielle coïncident à chaque fois avec des marqueurs importants de l'histoire sociale, politique et économique. Avec le développement des moyens de communication, ceux-ci connaissent une vague de popularité à l'échelle mondiale, portée par le succès des tournois de football télévisés, des casinos en ligne et des loteries interactives.

Le développement d'Internet a transformé nombre d'activités de divertissement et les jeux de hasard et d'argent ne font pas exception (Notari et al., 2023). En effet, le développement des nouvelles technologies et l'accès facilité à Internet pour une forte proportion de la population ont profondément modifié le marché international des jeux de hasard d'argent (JHA), ce qui a conduit à des pratiques de jeu et d'argent en ligne (Caillon et al., 2017). Certaines caractéristiques propres à ce média, notamment l'accessibilité, l'anonymat, l'interactivité, la possibilité de simuler des contextes différents ou la possibilité de constituer des communautés (Griffiths, 2003 ; Papineau et al., 2015), ont fait des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) un marché à très forte croissance.

La plupart des études nationales soulignent ainsi qu'il existe plus de joueurs que de non joueurs en population générale (Calado et al., 2016). En France, plus de la moitié de la population (56,2 %) des 15–75 ans déclare avoir joué au moins une fois dans l'année (Costes et al., 2015). Cette activité de loisirs et l'industrie qui la supporte se sont développées dans un contexte de profonde et rapide transformation de l'offre légale des JHA : lancement de nouveaux jeux, légalisation des machines à sous au début des années 1990, multiplication des espaces de jeu, informatisation, et plus récemment en 2010, l'ouverture et l'encadrement par les pouvoirs publics d'une offre légale sur Internet des paris hippiques, des paris sportifs et du poker (Landreat et al., 2019).

Selon un rapport de Statista (2023), le marché mondial des jeux d'argent en ligne a atteint une valeur estimée à 92,9 milliards de dollars en 2022, avec une prévision de croissance annuelle de 11,7 % jusqu'en 2027. En Afrique, cette expansion est particulièrement notable, notamment dans les pays où les jeunes représentent une large part de la population et où l'accès à internet s'accroît (PNUD, 2023).

Le Togo, pays marqué par un taux de chômage élevé (21 % en 2022 selon l'Institut National de la Statistique et des Études Économiques et Démographiques), offre un terrain fertile pour la prolifération des JHAL en ligne comme source de revenu. Toutefois, la réglementation de ces pratiques reste embryonnaire, et les mécanismes de protection des joueurs sont quasi inexistant. L'Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes (ARCEP) rapporte qu'environ 67 % des jeunes âgés de 18 à 35 ans disposent d'un accès régulier à un smartphone et à des services internet en 2023. Ce contexte numérique favorable, combiné à une offre croissante de plateformes de paris en ligne, a contribué à populariser les jeux de hasard en ligne parmi les jeunes. Les opérateurs comme Premier Bet ou 1xBet enregistrent un nombre croissant d'utilisateurs, attirés par des campagnes de marketing attractives ciblées et la promesse de gains rapides.

Cependant, malgré que ces activités offrent aux jeunes une forme de divertissement et une opportunité perçue de générer des revenus rapides dans un contexte économique souvent difficile, elles mènent à une dépendance dont il est difficile de se défaire et dont les conséquences sont néfastes tant pour le joueur que son entourage. En effet, du point de vue de la santé publique, le jeu de hasard et d'argent en ligne (JHAL) est considéré comme une réelle

préoccupation sanitaire et sociale (Shaffer et Korn, 2002 ; Williams et al., 2012). La pratique des JHAL peut devenir problématique (De luigi et al., 2017 ; Hing et al. 2017) quand apparaît une utilisation excessive persistante des JHAL, induisant une détresse ou des dommages, potentiellement dramatiques : risques de dépendance, de perte financière d'endettement et psychologiques avec un niveau élevé de risque suicidaire (Guillou-Leandreat et al., 2017).

La littérature sur les motivations et attitudes des jeunes envers les jeux de hasard et d'argent en ligne met en lumière l'influence croissante de l'accessibilité et des technologies sur cette population. Rajmangal et Rajmangal (2017) montrent que les avancées technologiques et les médias exposent davantage les jeunes adultes aux jeux, influençant leur comportement. Kim et al. (2017) identifient des motivations telles que l'excitation et la socialisation, soulignant que les jeux de casino sociaux servent souvent de tremplin vers le jeu en ligne, une transition renforcée par une publicité omniprésente sur les réseaux sociaux. Wardle (2019) analyse les perceptions des jeunes, notant l'intégration du jeu dans leur quotidien malgré une méconnaissance des risques et des implications légales, et met en avant l'influence de la famille, des pairs, et des inégalités socio-économiques. Montiel et al. (2021) signalent l'omniprésence du jeu en ligne problématique chez les adolescents, malgré son illégalité et ses effets négatifs sur la santé mentale. Pitt et al. (2022) abordent la normalisation du jeu, proposant des mesures pour réduire les dommages, notamment en limitant la publicité et en impliquant les jeunes dans l'élaboration de stratégies préventives.

Malgré la croissance rapide des Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL) et la sensibilité ainsi que la vulnérabilité des jeunes aux effets négatifs en raison de leur immaturité financière et de leur impulsivité, les études portant sur les motivations et les attitudes des jeunes vis-à-vis de ces pratiques restent limitées au Togo. Ainsi, il est donc nécessaire de s'intéresser à la motivation des jeunes togolais pour les jeux de hasard et d'argent en ligne ainsi que leurs attitudes face à cette pratique.

La problématique centrale de cette recherche s'articule donc autour de la question suivante : quelles influences les motivations ont-elles sur l'attitude des jeunes envers les Jeux de Hasard et d'Argent en ligne ?

L'objectif principal de cette recherche est d'identifier les types d'influences des motivations sur l'attitude des jeunes envers les Jeux de Hasard et d'Argent en ligne.

## **2. Revue de la littérature et hypothèses de recherche**

### **2.1 Revue de la littérature**

Les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL) ont toujours une place significative dans la culture et l'économie de nombreuses sociétés. Cependant, l'intérêt et la participation des jeunes à ces activités ont suscité une attention croissante de la part des chercheurs, des responsables politiques et des professionnels de la santé publique. Comprendre les motivations et les attitudes des jeunes envers les JHAL est essentiel.

#### **2.1.1 Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL)**

En anglais, le terme *gambling* signifie littéralement jeu d'argent et englobe tous les types de jeu impliquant de l'argent (Jacobs, 2000). Le Jeu de Hasard et d'Argent est défini comme : « [...] une activité dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard, et implique au préalable une mise irréversible d'argent ou celle d'un objet de valeur » (Arseneault et al., 2001). Selon Chevalier et al. (2003), certains jeux font aussi l'objet de paris. En psychologie, le hasard est : [...] tout événement imprévu ou imprévisible sur lequel une personne n'a aucun pouvoir » (Ladouceur, 2000 p. 165). Une mise (un objet, de l'argent ou une action) peut donc être perdue ou gagnée, et ce résultat repose en totalité ou en partie sur le hasard. La notion de

hasard implique l'impossibilité de prédire ou de contrôler avec certitude l'issue du jeu, même si ce jeu implique des habiletés ou de l'adresse de la part des joueurs. Selon Lesieur et Rosenthal (1991), les Jeux de Hasard et d'Argent sont définis comme des activités impliquant des risques financiers où le résultat dépend principalement de facteurs aléatoires, même si des éléments de compétence peuvent parfois intervenir. L'American Psychiatric Association (APA, 2013) précise que les Jeux de Hasard et d'Argent reposent sur la mise en jeu d'argent ou d'autres objets de valeur dans des événements incertains, souvent motivés par l'excitation ou la possibilité de récompenses.

Quant aux Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL), ils sont définis par Griffiths et Parke (2002) comme l'application de technologies numériques à des jeux traditionnels, permettant aux utilisateurs de jouer à tout moment et en tout lieu. Pour leur part, Gainsbury et al. (2015) mettent en avant les spécificités des Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne, comme l'accessibilité accrue, l'anonymat, et la possibilité de jouer à plusieurs simultanément, soulignant également les risques potentiels accrus d'addiction et de perte de contrôle.

### 2.1.2 Attitudes : définitions et dimensions

L'attitude est une variable incontournable dans les recherches en psychologie et comportement du consommateur (Agziti, 2020). C'est un concept un peu complexe à contourner et c'est ce qui explique une multitude de définitions (Kpeto al., 2023). La première définition de l'attitude a été proposée par Ajzen et Fishbein en 1975. Pour ces auteurs, l'attitude « est une prédisposition apprise à réagir de façon favorable ou défavorable à un objet ou à une classe d'objets ». Elle est définie par Eagly et Chaiken en 1993 comme « une tendance psychologique exprimée en évaluant une entité particulière en termes de degré de favorabilité ou de non-favorabilité ». Cette définition rejoint celle proposée par Fishbein et Ajzen en 1975 (Agziti, 2020). Pour ces chercheurs, l'attitude est donc vue comme une disposition à évaluer favorablement ou défavorablement, négativement ou positivement, un objet particulier ou une classe d'objets (Kpeto al., 2023). Pour Ajzen et Fishbein en 1980, l'attitude est définie comme « l'évaluation favorable ou défavorable envers l'accomplissement ou le non-accomplissement du comportement » (Kusu, 2022). Selon Kotler et Dubois (2003), l'attitude est « une évaluation positive ou négative, les réactions émotionnelles et les prédispositions à agir vis-à-vis d'un objet ou d'une idée ». Cette définition prend en compte plusieurs aspects (Kpeto al., 2023). L'attitude a fait l'objet de grandes discussions et a révélé un grand intérêt pour les chercheurs comme pour les managers. La connaissance de l'attitude des clients permet de gagner des avantages concurrentiels et de se démarquer des concurrents. L'attitude est une disposition interne durable qui sous-tend les réponses favorables ou défavorables de l'individu à un objet ou à une classe d'objets du monde social (André et al., 2024). Alain D'Astous et al., (2014), de leur part définissent l'attitude comme étant « la disposition apprise à un objet, elle n'est donc pas directement observable ».

La conception la plus ancienne considère que toute attitude comporte trois dimensions : cognitive, affective et conative (Kpeto al., 2023 ; André et al., 2024). La composante cognitive comprend les opinions du sujet sur l'objet d'attitude, les associations d'idées que cet objet provoque, le rapport que le sujet perçoit entre l'objet et ses valeurs personnelles. Elle fait référence aux connaissances et aux croyances qu'une personne possède sur l'objet d'attitude (Fishbein et Ajzen, 1975 ; Eagly et Chaiken 1993). La composante affective fait référence aux sentiments qu'une personne éprouve envers l'objet d'attitude. Cette dimension se rapporte aux émotions et aux sentiments qu'un individu éprouve envers un objet ou un concept. Elle englobe les réactions émotionnelles et les évaluations positives ou négatives

Rosenberg et Hovland, 1960 ; Zajonc (1980). Quant à la composante conative consiste en une disposition à agir de façon favorable ou défavorable vis-à-vis de l'objet. Elle fait référence aux intentions et aux comportements par rapport à l'objet d'attitude. Cette dimension concerne les intentions comportementales ou les actions futures que l'individu est prêt à entreprendre en relation avec un objet ou un concept. Elle englobe les tendances à agir d'une certaine manière (Triandis, 1977 ; Ajzen, 1991).

### **2.1.3 Motivations et Jeux de Hasard et d'Argent**

#### **2.1.3.1 Définition et théories**

La motivation se définit par la présence de forces internes et/ou externes à l'origine du déclenchement, de la direction, de l'intensité et de la persistance d'un comportement ; ce dernier étant dirigé vers un but (Ryan et Deci, 2000). La réalisation d'une action comportementale peut être envisagée comme étant la résultante de motivations diverses et variées. Bien que la notion de motivation ne soit pas uniquement rattachée aux jeux de hasard et d'argent, la question de la motivation est une préoccupation centrale dans le cadre de cette pratique. L'activité de jeu pouvant, au premier abord, être perçue comme un choix individuel ou social, ou du moins être présentée comme telle par les joueurs, résulte en fait des motivations. Par ailleurs, en fonction du vécu de la première expérience de jeu et des motivations à jouer ou à ne pas jouer, la conduite de jeu peut ou non se maintenir dans le temps. Dans le cas où l'individu réitère l'activité de jeu, une implication plus ou moins importante en termes de temps et d'argent, tout comme une évolution des motivations à jouer, peuvent s'observer. Ainsi, le concept de motivation constitue à la fois un facteur déterminant l'engagement et l'investissement dans la conduite de jeu et un facteur influençant l'activité de jeu, notamment l'intensité de jeu, la façon de jouer et les conduites qui se rapportent aux jeux (comme le fait de visionner un tournoi de poker ou de se documenter sur le jeu pratiqué).

Nombreuses sont les conceptions théoriques élaborées pour traiter de la motivation, celles-ci étant présentées de manière différente chez tout un chacun en fonction des activités pratiquées. Parmi les théories développées dans le champ de la psychologie, on peut distinguer les théories de contenu centrées sur la satisfaction des besoins telle que la théorie Existence Relatedness Grow d'Alderfer (1969) ; les théories du choix cognitif qui se basent sur le lien entre les efforts, la performance et la récompense (ou sanction) telle que la théorie des attentes de Vroom (1964) ; ou encore les théories portant sur l'autorégulation et les métacognitions telle que la théorie de l'autodétermination de Deci et Ryan (1985).

#### **2.1.3.2 Dimensions de la motivation**

Il existe principalement deux (2) dimensions de la motivation : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque. La motivation intrinsèque nécessite que l'individu s'engage volontairement et librement dans une activité pour ce qu'elle lui apporte en elle-même, de manière spontanée et sans interventions extérieures. L'intérêt pour l'activité en question émane des bénéfices personnels perçus et ressentis tels que du plaisir, de la satisfaction, du savoir et du savoir-faire, ou encore de l'excitation (Deci, 1975 ; Paquet, Carbonneau et Vallerand, 2016 ; Ryan et Deci, 2000 ; Vallerand et al., 1993). Elle comprend : la motivation intrinsèque à la connaissance, la motivation intrinsèque à l'accomplissement et la motivation intrinsèque à la stimulation. La motivation extrinsèque implique que l'individu s'engage initialement dans une activité pour des facteurs qui sont externes à l'activité elle-même (Deci, 1975). L'individu se voit motivé à réaliser un comportement soit pour en retirer des bénéfices, soit pour éviter des désagréments (Deci et Ryan, 1985 ; Paquet, Carbonneau et Vallerand, 2016). Les comportements de l'individu sont alors conditionnés par ce qu'on appelle plus communément le système récompense-punition. En effet, parmi les interventions extérieures

pouvant motiver l'individu à s'engager dans un comportement on trouve : les récompenses, l'obtention de l'approbation d'autrui, la compétition, la pression sociale ou encore les sanctions. Ainsi, la motivation extrinsèque renvoie à une instrumentalisation de l'activité effectuée. La motivation extrinsèque renvoie à différents types de régulation dont la régulation intégrée, la régulation identifiée, la régulation introjectée et la régulation externe. La régulation intégrée correspond à la motivation extrinsèque la plus autodéterminée. En effet, ce type de régulation implique d'une part l'identification de l'importance du comportement engagé, et d'autre part l'intégration de ces identifications avec d'autres aspects de soi. Une fois intégrée, les individus s'organisent de façon à avoir un comportement cohérent avec des valeurs touchant à d'autres aspects d'eux-mêmes et de leur identité (Ryan, 1995). Ce qui était initialement de l'ordre de la régulation externe se transforme en autorégulation et s'achemine vers une motivation extrinsèque autodéterminée. Au sein de la régulation identifiée, on retrouve le caractère intentionnel de l'engagement dans l'activité mais sans autodétermination. L'individu commence à percevoir l'importance de l'activité effectuée pour son développement personnel (Deci et Ryan, 2000). Bien que extrinsèque car instrumentale, la régulation identifiée se maintiendrait plutôt dans le temps et serait associée à un engagement dans l'activité ainsi qu'à des performances relativement élevées. La régulation introjectée est particulièrement intéressante car paradoxale et donc relativement instable. En effet, ce type de régulation permet à la fois à l'individu d'intérioriser à minima les contraintes de l'activité tout en les plaçant de manière relativement externe par rapport à soi (Ryan et Connell, 1989). Ce processus se manifeste généralement à travers l'implication de l'égo, de la conscience de soi ou des fausses auto-accusations faisant alors pression sur l'individu, notamment lorsque le comportement n'est pas réalisé (sentiment de culpabilité par exemple). Enfin, la régulation externe est le processus motivationnel dénué de toute autodétermination. L'individu est tout simplement motivé pour des raisons qui lui sont extérieures comme obtenir une récompense matérielle ou sociale, ou éviter une punition (Deci et Ryan, 1985 ; 1991).

Dans le contexte togolais, les JHAL attirent une jeunesse influencée par des aspirations de réussite, des besoins de divertissement et des pressions économiques et sociales. Notre étude se concentre sur trois dimensions de la motivation : la motivation intrinsèque à la connaissance, l'accomplissement, et la motivation extrinsèque de régulation externe. Ces facteurs guident notre analyse des comportements des jeunes parieurs en ligne.

## **2.2 Hypothèses de recherche**

### **2.2.1 Influence de la Motivation intrinsèque à la connaissance sur l'attitude à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne**

La Théorie de l'Autodétermination (TAD), la motivation intrinsèque à la connaissance se manifeste lorsque les joueurs interagissent avec les jeux en ligne pour explorer, apprendre ou relever des défis intellectuels. Cette forme de motivation, associée à un engagement volontaire et à une perception favorable de l'activité, peut influencer positivement l'attitude des joueurs. Selon Chantal et al. (1994), la recherche de défis intellectuels et l'apprentissage de stratégies complexes motivent certains joueurs à s'engager dans des activités de jeu, y compris les jeux de hasard. Cette quête de maîtrise cognitive peut ainsi façonner une attitude favorable envers ces jeux, particulièrement chez les jeunes. Dans le contexte spécifique des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL), Heung-Pyo et al.(2007) notent que les jeunes joueurs sont souvent attirés par les aspects éducatifs implicites de ces jeux, comme la mémorisation des règles ou l'analyse des probabilités, contribuant ainsi à une attitude positive

envers les JHAL. De même, Lorož (2004) souligne que les jeunes perçoivent les JHAL comme une opportunité de stimuler leur curiosité et de tester leurs capacités intellectuelles dans des environnements dynamiques, renforçant leur attachement et leur attitude favorable envers ces jeux. La motivation intrinsèque à la connaissance influence l'attitude des jeunes envers les JHAL de différentes manières. D'abord, la perception d'un défi intellectuel dans des jeux nécessitant une compréhension approfondie, tels que le poker en ligne ou les paris sportifs, encourage une exploration des stratégies, ce qui améliore leur attitude envers ces activités (Chantal et al., 1994). Ensuite, l'engagement soutenu dans l'apprentissage de nouvelles compétences liées au jeu permet aux jeunes de percevoir les JHAL comme une activité enrichissante, ce qui favorise une attitude positive envers ces jeux (Back et al., 2011). Par conséquent, nous formulons l'hypothèse suivante :

**H1 : la motivation intrinsèque à la connaissance influence positivement l'attitude des jeunes à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne.**

### **2.2.2 Influence de la motivation intrinsèque à l'accomplissement sur l'attitude à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne**

La motivation intrinsèque à l'accomplissement est un facteur central dans la formation d'une attitude favorable envers les jeux de hasard et d'argent en ligne. Les jeunes motivés par la réussite personnelle et le dépassement de soi sont attirés par les aspects stratégiques et compétitifs des jeux. Des études comme celles de Chantal et al. (1996) et Back et al. (2011) confirment que cette motivation influence positivement la perception des jeux, en encourageant l'engagement et en valorisant l'expérience ludique. À cet effet, nous posons l'hypothèse suivante :

**H2 : la motivation intrinsèque à l'accomplissement influence positivement l'attitude des jeunes à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne.**

### **2.2.3 Influence de la motivation extrinsèque à la régulation externe sur l'attitude des jeunes à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne**

La motivation extrinsèque à la régulation externe est façonnée par des facteurs externes directs, tels que les gains monétaires ou les pressions sociales. Selon Deci et Ryan (1985), dans leur Théorie de l'Autodétermination (TAD), cette motivation pousse les individus à adopter des comportements visant à obtenir des bénéfices tangibles ou à éviter des conséquences négatives. Dans le contexte des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL), Binde (2013) identifie l'appât du gain comme une des motivations les plus courantes, notamment chez les jeunes. Attirés par les possibilités de gains rapides, ces derniers développent une attitude favorable envers ces jeux. La promesse de récompenses financières joue un rôle central dans cette dynamique. Neighbors et al. (2002) montrent que les jeunes perçoivent les JHAL comme une solution rapide à des problèmes financiers ou un moyen de satisfaire des besoins matériels spécifiques, ce qui renforce leur perception positive. Par ailleurs, Hing et al. (2014) soulignent l'impact des campagnes de marketing et des promotions, qui encouragent les jeunes à adopter une attitude positive en proposant des bénéfices immédiats, tels que des bonus et des promotions. En outre, Chae et Kim (2007) mettent en évidence l'influence des pressions sociales et des normes culturelles : les jeunes se tournent vers les JHAL pour répondre aux attentes de leurs pairs ou s'intégrer à un groupe social. Cette motivation extrinsèque agit également à travers plusieurs mécanismes. Gandolfo et Debonis (2014) indiquent que la quête de gains matériels pousse les jeunes à associer les JHAL à la réalisation de leurs rêves ou aspirations, ce qui renforce une attitude positive. Walker, Hinch et Weighill (2005) insistent sur le rôle de l'anticipation des récompenses financières, qui alimente l'intérêt des jeunes pour ces jeux et crée un cycle d'attentes

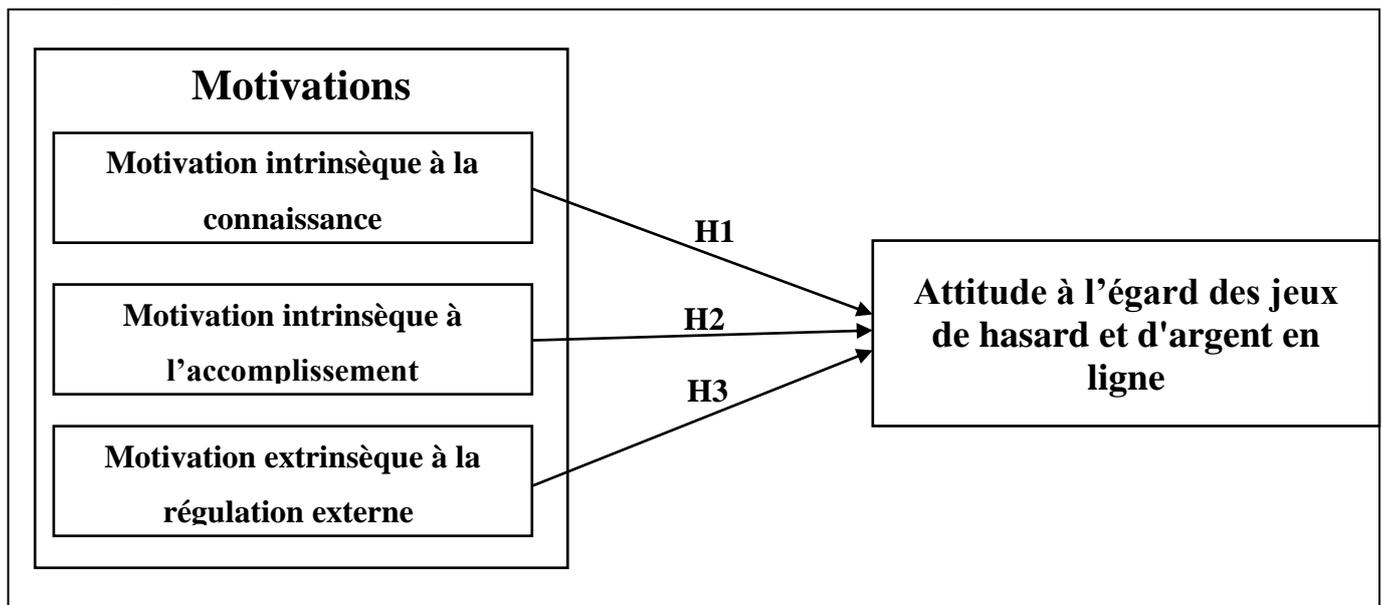
renforçant leur engagement et leur perception favorable. Par conséquent nous posons l'hypothèse suivante :

**H3 : la motivation extrinsèque à la régulation externe influence positivement l'attitude des jeunes à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne.**

#### 2.2.4 Modèle conceptuel de recherche

L'objectif de cette recherche est d'explorer les facteurs influençant l'attitude des jeunes envers les jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL). Afin de mieux comprendre ces influences, un modèle conceptuel a été élaboré, intégrant différentes dimensions de la motivation, telles que la motivation intrinsèque à la connaissance, la motivation intrinsèque à l'accomplissement et la motivation extrinsèque à la régulation externe. Ces dimensions sont envisagées comme des déterminants clés qui façonnent les comportements et attitudes des jeunes joueurs. Dans cette optique, trois (3) hypothèses ont été formulées pour tester l'impact de chaque dimension de la motivation sur l'attitude des jeunes à l'égard des JHAL. Ces hypothèses s'appuient sur les travaux antérieurs dans le domaine et visent à offrir un cadre théorique solide permettant de mieux comprendre les mécanismes de la motivation dans ce contexte spécifique. La figure suivante présente le modèle conceptuel de recherche.

**Figure 1 : Modèle conceptuel de recherche**



Source : auteurs, 2024

### 3. Méthodologie de recherche

#### 3.1 Echelles de mesure des variables

Dans le cadre de cette étude, le choix d'un outil de mesure rigoureux est essentiel pour analyser avec précision les relations entre les variables retenues. La validité et la fiabilité des résultats dépendent en grande partie de la qualité des échelles utilisées pour évaluer les concepts clés. Cette section vise à présenter les différentes échelles de mesure adoptées pour capturer les dimensions principales de la motivation (motivation intrinsèque à la connaissance, motivation intrinsèque à l'accomplissement, motivation extrinsèque à la régulation externe) ainsi que l'attitude des jeunes envers les jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL). En s'appuyant sur des échelles reconnues dans la littérature et adaptées au

contexte de l'étude, nous décrivons les items spécifiques associés à chaque variable, leur construction, et les auteurs de référence qui les ont inspirés. Le tableau suivant présente le récapitulatif des échelles de mesure des différentes variables d'étude.

**Tableau 1 : échelles de mesure des variables d'étude**

<b>Variable</b>	<b>Enoncés des items</b>	<b>Auteurs</b>
<b>Motivation intrinsèque à la connaissance</b>	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour découvrir de nouvelles stratégies ou astuces.	Ryan et Deci (2000) ; Vallerand et al. (1994).
	Je prends plaisir à comprendre les mécanismes des jeux de hasard et d'argent en ligne.	
	Jouer m'aide à approfondir ma compréhension des probabilités et des règles du jeu.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour le plaisir que je ressens à améliorer mes connaissances du jeu.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour la satisfaction d'apprendre de nouvelles façons de jouer à mon jeu favori.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour le plaisir de connaître mes capacités à ce jeu.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour la curiosité de savoir ce qui peut survenir dans le cadre du jeu.	
<b>Motivation intrinsèque à l'accomplissement</b>	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour le sentiment d'efficacité que je ressens quand je joue à mon jeu favori.	Deci & Ryan (1985) ; Vallerand et al. (1994) ; Pelletier et al. (1995).
	Jouer aux jeux de hasard et d'argent en ligne me permet de tester ma capacité à me contrôler.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour la satisfaction que je ressens lorsque je peux contrôler le jeu.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour le sentiment de contrôle que cela me procure.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour relever des défis.	
	Je trouve gratifiant d'atteindre mes objectifs personnels dans les jeux de hasard et d'argent en ligne en ligne.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour me surpasser ou améliorer mes compétences.	
	Réussir dans un jeu de hasard et d'argent en ligne me procure un sentiment d'accomplissement personnel.	
<b>Motivation extrinsèque à la régulation externe</b>	Je suis motivé(e) à jouer aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour acheter quelque chose dont je rêve	Deci & Ryan (1985) ;
	Les récompenses ou gains financiers sont ma principale raison de jouer aux jeux de hasard et d'argent en ligne.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour faire de l'argent rapidement et facilement.	
	Je joue aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour impressionner les autres avec mes gains	
	Les promotions ou bonus proposés par les plateformes de jeux m'incitent à jouer.	

	Je ressens une obligation de jouer pour rembourser mes dettes ou obligations financières.	Vallerand et al. (1994).
	Je participe aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour prouver à mes proches que je peux réussir financièrement.	
	Je suis motivé(e) à jouer en ligne pour financer mes projets personnels ou familiaux.	
	Jouer aux jeux de hasard et d'argent en ligne est un moyen de répondre à des attentes ou pressions sociales.	
<b>Attitude à l'égard des jeux de hasard et d'argent en ligne</b>	Jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne est amusant.	Fishbein et Ajzen (1975), Huang et al. (2004) et Hing et al. (2014)
	Jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne est moi le meilleur choix possible	
	Participer à des jeux en ligne est une activité que je trouve positive.	
	A mon avis, il n'y a rien de mal à jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne	
	J'aime jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne	

Source : auteurs, 2024

### 3.2 Méthode d'échantillonnage

Pour atteindre nos objectifs, nous avons adopté une démarche quantitative structurée en deux étapes complémentaires. La première étape correspond à une étude exploratoire menée auprès d'un échantillon de 184 jeunes togolais parieurs en ligne âgés de 18 à 35 ans. Cette phase vise à identifier les grandes tendances et à poser les bases conceptuelles de notre recherche. La deuxième étape s'inscrit dans une approche confirmatoire et s'appuie sur un échantillon élargi de 303 jeunes parieurs en ligne, permettant de tester et de valider les hypothèses formulées à partir des résultats préliminaires.

Pour la sélection des participants, nous avons opté pour la méthode d'échantillonnage de commodité, également appelée méthode de convenance, particulièrement appropriée dans le cadre de cette recherche. Cette méthode permet un accès rapide aux parieurs disponibles au niveau des kiosques de pari ainsi qu'aux parieurs actifs sur les plateformes de jeux en ligne, garantissant une collecte de données ciblée et efficace. Ce choix méthodologique se révèle particulièrement adapté pour explorer les motivations et les attitudes des jeunes Togolais vis-à-vis des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL), en offrant une flexibilité et une efficacité optimales dans l'identification de répondants représentatifs des comportements étudiés.

### 3.3 Méthode d'analyse des données

Deux types d'analyses ont été effectués sur les données collectées : l'analyse factorielle exploratoire (AFE) et l'analyse factorielle confirmatoire (AFC). L'AFE est utilisée pour améliorer la fiabilité des échelles de mesure en identifiant et éliminant les items inadaptes (Hair et al., 2014). Deux approches principales ont été adoptées, conformément à Howard (2016) : l'analyse en composantes principales (ACP) et l'analyse de fiabilité. Pour l'ACP, deux tests clés sont réalisés : le test de sphéricité de Bartlett (Bartlett, 1950), qui doit être significatif ( $p < 0,05$ ) pour indiquer des corrélations suffisantes entre les items, et la mesure de l'adéquation de l'échantillonnage de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), dont la valeur doit être supérieure à 0,5 pour valider l'aptitude de l'échantillon à une analyse factorielle (Dziuban & Shirkey, 1974). La fiabilité interne des items est mesurée à l'aide de l'Alpha de Cronbach, qui doit être supérieur à 0,6 pour garantir une cohérence satisfaisante (Blunch, 2012). Ces

analyses ont été réalisées à l'aide du logiciel SPSS 26. Concernant l'Analyse Factorielle Confirmatoire, menée avec SmartPLS 3, elle permet d'évaluer la validité et la structure des modèles théoriques. Elle comprend deux étapes principales : l'évaluation du modèle de mesure et celle du modèle structurel. L'évaluation du modèle de mesure repose sur trois critères fondamentaux : la fiabilité interne, avec une valeur minimale de 0,60 requise pour l'Alpha de Cronbach ( $\alpha$ ) (George & Mallery, 2003) et la fiabilité composite (CR) (Nunnally, 1978) ; la validité convergente, vérifiée lorsque la Moyenne de la Variance Extraite (AVE) dépasse 0,5 (Fornell & Larcker, 1981) ; et la validité discriminante, jugée satisfaisante lorsque la racine carrée des AVE est supérieure aux corrélations croisées entre les variables latentes (Fornell & Larcker, 1981). Enfin, l'évaluation du modèle structurel examine les relations hypothétiques entre les variables latentes pour confirmer leur robustesse théorique (Echridi & Chaabita, 2022). Ces analyses garantissent la validité et la fiabilité des échelles utilisées, permettant une interprétation rigoureuse des résultats.

#### 4. Résultats et analyses des résultats

Les résultats de l'analyse factorielle exploratoire (AFE), de l'analyse factorielle confirmatoire (AFC), et des tests d'hypothèses, visant à explorer la structure des données, valider le modèle de mesure, et vérifier les relations théoriques entre les variables seront présentés.

##### 4.1. Résultat de l'analyse factorielle exploratoire (AFE)

L'analyse factorielle exploratoire comprend l'analyse en composantes principales (ACP) et le test de fiabilité des variables étudiées (motivation intrinsèque à la connaissance, motivation intrinsèque à l'accomplissement et la motivation extrinsèque à la régulation externe).

##### 4.1.1. ACP et Fiabilité de l'échelle « Motivation intrinsèque à la connaissance »

**Tableau 2 : Indice KMO et test de Bartlett, ACP et Alpha de Chronbach**

<b>Indice KMO et test de Bartlett</b>						
Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.						0,882
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.					794,057
	ddl					21
	Signification					0,000
<b>Analyse en Composantes Principales</b>						
Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	4,471	63,875	63,875	4,471	63,875	63,875
2	0,727	10,380	74,255			
3	0,630	9,005	83,260			
4	0,464	6,634	89,894			
5	0,280	3,994	93,888			
6	0,231	3,302	97,190			
7	0,197	2,810	100,000			
Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.						
<b>Statistiques de fiabilité</b>						

<b>Alpha de Cronbach</b>	<b>Nombre d'éléments</b>
<b>0,904</b>	<b>7</b>

**Source : Spss 26**

L'indice KMO = 0,882 > 0,60. Ceci atteste que les données sont factorisables et qu'il est raisonnable de chercher les dimensions communes. Par ailleurs, le test de sphéricité de Bartlett est significatif avec une valeur de 0,000. L'analyse en composantes principales (ACP) réalisée sur la variable « Motivation intrinsèque à la connaissance » a permis d'extraire un facteur expliquant 63,875 % de la variance totale. Ce résultat dépasse largement le seuil standard de 60 %, généralement considéré comme satisfaisant selon Gavard-Perret et al. (2012, p. 221).

**4.1.2. ACP et fiabilité de l'échelle « Motivation intrinsèque à l'accomplissement »****Tableau 3 : Indice KMO et test de Bartlett, ACP et Alpha de Chronbach**

<b>Indice KMO et test de Bartlett</b>						
Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.						0,845
Test de sphéricité de Bartlett		Khi-carré approx.				1030,915
		ddl				21
		Signification				0,000
<b>Analyse en Composantes Principales</b>						
Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	4,569	65,276	65,276	4,569	65,276	65,276
2	0,924	13,202	78,477			
3	0,600	8,574	87,051			
4	0,385	5,505	92,556			
5	0,259	3,698	96,255			
6	0,197	2,817	99,072			
7	0,065	,928	100,000			
Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.						
<b>Statistiques de fiabilité</b>						
<b>Alpha de Cronbach</b>				<b>Nombre d'éléments</b>		
<b>0,871</b>				<b>6</b>		

**Source : Spss 26**

L'indice KMO de 0,845, supérieur au seuil de 0,60. Par ailleurs, le test de sphéricité de Bartlett est significatif avec une valeur de 0,000. Ce qui confirme la factorabilité des données et justifie la recherche de dimensions communes. L'analyse en composantes principales (ACP) appliquée à la variable « Motivation intrinsèque à l'accomplissement » a permis d'extraire un facteur expliquant 65,276 % de la variance totale, dépassant ainsi largement le seuil standard de 60 %, généralement jugé satisfaisant.

**4.1.3. ACP et fiabilité de l'échelle de la «Motivation extrinsèque à la régulation externe»****Tableau 4 : Indice KMO et test de Bartlett, ACP et Alpha de Chronbach**

<b>Indice KMO et test de Bartlett</b>	
Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.	0,672

Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	138,314
	ddl	6
	Signification	0,000

### Analyse en Composantes Principales

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	2,101	52,514	52,514	2,101	52,514	52,514
2	0,827	20,683	73,197			
3	0,676	16,898	90,095			
4	0,396	9,905	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

### Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
0,690	4

Source : Spss 26

L'indice KMO de 0,672 et la significativité du test de Bartlett ( $p = 0,000$ ) confirment la factorabilité des données. L'ACP de la variable « motivation extrinsèque à la régulation externe » a identifié un facteur expliquant 52,514 % de la variance totale, comme présenté dans le tableau ci-dessus.

#### 4.1.4. ACP et fiabilité de l'échelle de l'« Attitude »

**Tableau 4 : Indice KMO et test de Bartlett, ACP et Alpha de Chronbach**

Indice KMO et test de Bartlett		
Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.	0,704	
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	646,136
	ddl	3
	Signification	0,000

### Analyse en Composantes Principales

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	2,679	89,289	89,289	2,679	89,289	89,289
2	0,284	9,474	98,763			
3	0,037	1,237	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

### Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
0,938	3

Source : Spss 26

L'indice KMO de 0,704, supérieur au seuil de 0,60, confirme la pertinence d'une analyse factorielle pour identifier des dimensions communes. Le test de Bartlett est hautement significatif ( $p = 0,000$ ). L'ACP appliquée à la variable « Attitude » a extrait un facteur expliquant 89,289 % de la variance totale.

#### 4.2. Résultats de l'analyse factorielle confirmatoire

Cette sous-section présente les résultats de l'analyse factorielle confirmatoire (AFC) visant à évaluer la fiabilité interne, la validité convergente et discriminante des échelles, ainsi que l'ajustement du modèle global aux données.

##### 4.2.1. Fiabilité interne

**Tableau 5 : Fiabilité interne**

Variables	Indicateurs	Loadings	Alpha de Cronbach	Rhô
Motivation intrinsèque à l'accomplissement	ACCOM1	0,903	0,914	0,940
	ACCOM2	0,642		
	ACCOM3	0,823		
	ACCOM4	0,834		
	ACCOM6	0,924		
	ACCOM8	0,870		
Motivation intrinsèque à la connaissance	CONNAIS1	0,832	0,910	0,918
	CONNAIS2	0,801		
	CONNAIS3	0,764		
	CONNAIS4	0,877		
	CONNAIS5	0,883		
	CONNAIS7	0,820		
Motivation extrinsèque à la régulation externe	REGEXT2	0,864	0,669	0,710
	REGEXT5	0,670		
	REGEXT7	0,617		
	REGEXT9	0,673		
Attitude	ATT1	0,901	0,945	0,954
	ATT3	0,970		
	ATT4	0,976		

Source : SmartPLS3

Les valeurs des Alpha de Cronbach et des fiabilités composites sont supérieures 0,7. Par conséquent, les échelles de mesures sont très fiables.

##### 4.2.2. Validité convergente

**Tableau 6 : validité convergente**

Variables	Fiabilité composite	AVE
Motivation intrinsèque à l'accomplissement	0,933	0,702
Motivation intrinsèque à la connaissance	0,930	0,690
Motivation extrinsèque à la régulation externe	0,802	0,507
Attitude	0,965	0,902

Source : SmartPLS3

Les variances moyennes partagées (Average Variance Extracted ou AVE) sont supérieures à 0,5 indiquant qu'il existe une bonne corrélation entre les items et le construit, donc une bonne validité convergente.

#### 4.2.3. Validité discriminante

**Tableau 7 : validité discriminante**

	Accomplissement	Connaissance	Régulation Externe	Attitude
Accomplissement	0,838			
Connaissance	0,892	0,831		
Régulation Externe	0,555	0,425	0,712	
Attitude	0,795	0,629	0,652	0,950

Source : SmartPLS3

Les résultats montrent que la validité discriminante des différentes échelles de mesure est vérifiée puisque les corrélations multiples au carré associées à chaque item sont toutes supérieures à 0,5.

#### 4.2.4. Validité du modèle structurel

Le modèle structurel est évalué à l'aide des principales mesures suivantes :  $R^2$  (variance expliquée),  $f^2$  (ampleur de l'effet) et  $Q^2$  (pertinence prédictive) (Hair et al., 2017). Le coefficient de détermination ( $R^2$ ) représente une mesure globale de l'importance des effets dans le modèle structurel (Garson, 2016). Ce coefficient varie entre 0 et 1, les valeurs les plus élevées reflétant une meilleure précision prédictive. Selon Chin (1998), les seuils de  $R^2$  de 0,19, 0,33 et 0,67 peuvent respectivement être interprétés comme faibles, modérés et substantiels.

L'ampleur de l'effet ( $f^2$ ) évalue la contribution spécifique de chaque variable indépendante sur une variable dépendante donnée. Les seuils d'interprétation proposés par Cohen (1988) sont les suivants : une valeur de  $f^2$  de 0,02 est considérée comme faible, 0,15 comme moyenne et 0,35 comme élevée. Enfin, la pertinence prédictive du modèle structurel pour chaque construit endogène est estimée à l'aide de la valeur  $Q^2$ . Cette dernière doit impérativement être supérieure à zéro pour confirmer la capacité prédictive du modèle.

**Tableau 8 : validité du modèle structurel**

	$R^2$	$R^2$ Ajusté	$f^2$	$Q^2$ ( $1-(1-R^2)$ )
Accomplissement	.	.	0,474	0,713
Connaissance	.	.	0,060	
Régulation Externe	.	.	0,175	
Attitude	0,713	0,710	.	

Source : SmartPLS3

La valeur  $f^2$  de la variable « motivation intrinsèque à l'accomplissement » par rapport à l'attitude envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne est de 0,474 ; ce qui montre que la motivation intrinsèque à l'accomplissement a un effet significatif sur l'attitude envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne. Par ailleurs, la variable « motivation intrinsèque à la connaissance a un faible effet sur l'attitude ( $f^2 = 0,060$ ) tandis que la motivation extrinsèque à la régulation externe influence moyennement l'attitude envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne.

#### 4.2.5. Validation globale du modèle

**Tableau 9 : Goodness of Fit (GOF)**

	R <sup>2</sup>	Moyenne R <sup>2</sup>	AVE	Moyenne AVE	GoF ( $\sqrt{\text{moy R}^2 * \text{moy AVE}}$ )
Accomplissement		0,713	0,702	0,700	0,706
Connaissance			0,690		
Régulation Externe			0,507		
Attitude	0,713		0,902		

Source : SmartPLS3

Selon Wetzels et al. (2009), le GoF est faible si sa valeur est  $\geq 0,1$  ; moyen si la valeur est  $\geq 0,25$ , et large si la valeur est  $\geq 0,38$ . Les résultats de ce modèle de recherche indiquent une valeur GoF de 0,706 ; ce qui montre que le modèle global est validé.

**Tableau 10 : Adéquation du modèle**

	Modèle saturé	Modèle estimé
SRMR	0,053	0,053
d_ ULS	0,632	0,632
d_ G	0,128	0,128
Chi-Square	221,402	221,402
NFI	0,927	0,927
<b>Rms Theta</b>	<b>0,098</b>	

Source : SmartPLS3

Le tableau 10 ci-dessus présente les résultats de l'ajustement du modèle. Ces résultats montrent que le chi carré = 221,402 est significatif au niveau 0,05 ( $p=0,00$ ). La valeur SRMR (résidu moyen quadratique standardisé) dans le modèle saturé et le modèle estimé est inférieure à 0,08 (0,053). La valeur Rms Theta est inférieure au seuil 0,102 (0,098) et la valeur NFI est supérieure à 0,9 (0,927). Ces résultats montrent que le modèle est bien ajusté et bien adapté aux données de l'enquête.

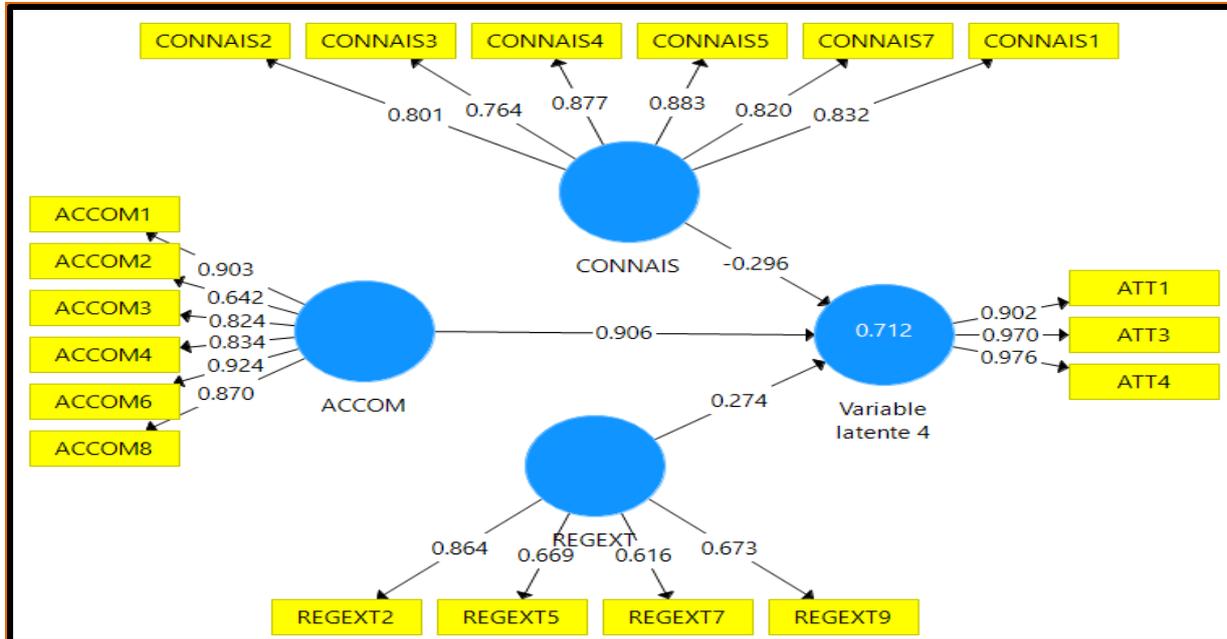
#### 4.3. Tests des hypothèses

**Tableau 11 : tests d'hypothèses**

	Coef. $\beta$	t student	p
Motivation intrinsèque à la connaissance -> Attitude	-0,296	4,638	0,000
Motivation intrinsèque à l'accomplissement-> Attitude	0,906	9,849	0,000
Motivation extrinsèque à la régulation externe -> Attitude	0,274	5,437	0,000

Source : SmartPLS3

**Figure 2 : relations entre la motivation intrinsèque à l’accomplissement, motivation intrinsèque à la connaissance, la motivation extrinsèque à la régulation externe et l’attitude.**



Source : SmartPls3

Selon les informations contenues dans le tableau ci-dessus,

- La motivation intrinsèque à la connaissance influence négativement l’attitude des jeunes envers les Jeux de Hasard et d’Argent en Ligne. La corrélation entre ces deux variables est négative (-0,296) et significative ( $p=0,000 < 0,05$ ) avec une valeur du test de student supérieure au seuil minimal ( $4,638 > 1,96$ ). L’hypothèse **H1** : « la motivation intrinsèque à la connaissance influence positivement l’attitude des jeunes à l’égard des jeux de hasard et d’argent en ligne » **est rejetée**.
- La motivation intrinsèque à l’accomplissement influence positivement l’attitude des jeunes envers les Jeux de Hasard et d’Argent en Ligne. La corrélation entre ces deux variables est positive (0,906) et significative ( $p=0,000 < 0,05$ ) avec une valeur du test de student supérieure au seuil minimal ( $9,849 > 1,96$ ). L’hypothèse **H1** : « la motivation intrinsèque à la connaissance influence positivement l’attitude des jeunes à l’égard des jeux de hasard et d’argent en ligne » **est alors confirmée**.
- La corrélation entre les variables (la motivation extrinsèque à la régulation externe et l’attitude des jeunes à l’égard des jeux de hasard et d’argent en ligne) est de 0,274 avec le  $p = 0,000 < 0,05$  et un test de student  $5,437 > 1,96$  ; ce qui indique que le pouvoir prédictif de la motivation extrinsèque à la régulation externe sur l’attitude des jeunes à l’égard des jeux de hasard et d’argent en ligne est statistiquement significatif. Par ailleurs, l’hypothèse **H3** : « la motivation extrinsèque à la régulation externe et l’attitude des jeunes à l’égard des jeux de hasard et d’argent en ligne » **est validée**.

## 5. Discussion des résultats

Les résultats obtenus révèlent des tendances spécifiques concernant l'influence des différentes dimensions de la motivation sur l'attitude des jeunes envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL). L'analyse montre que la motivation intrinsèque à la connaissance influence négativement l'attitude des jeunes envers les JHAL. Cette conclusion diverge des travaux de Ryan et Deci (2000), qui soutiennent que la motivation intrinsèque, en particulier liée à l'apprentissage et à la curiosité, est associée à des attitudes positives envers les activités qui stimulent l'esprit. Cependant, dans le contexte des JHAL par les jeunes togolais, ces jeux ne semblent pas offrir de valeur éducative ou cognitive, ce qui pourrait expliquer ce résultat. Les résultats confirment également que la motivation intrinsèque à l'accomplissement a une influence positive sur l'attitude des jeunes envers les JHAL. Cette observation valide l'hypothèse H2 et est cohérente avec les travaux de Csikszentmihalyi (1990), qui mettent en avant l'idée que les individus recherchent des activités où ils peuvent éprouver un sentiment de maîtrise ou de compétence. Dans le cas des JHAL, les jeunes peuvent percevoir ces jeux comme une opportunité de relever des défis et de démontrer leurs compétences, renforçant ainsi leur attitude positive.

La motivation extrinsèque à la régulation externe influence significativement et positivement l'attitude des jeunes envers les JHAL. Ces résultats confirment l'hypothèse H3. Ils sont en accord avec les travaux de Hing et al. (2014), qui soulignent que les récompenses financières et les pressions sociales jouent un rôle majeur dans l'adoption de comportements favorables envers les JHAL. Les jeunes, attirés par la promesse de gains immédiats ou influencés par leurs pairs, développent une attitude favorable envers ces jeux.

## **6. Conclusion**

Cette étude sur les motivations et attitudes des jeunes envers les Jeux de Hasard et d'Argent en Ligne (JHAL) a permis d'approfondir la compréhension des relations complexes entre les différentes dimensions de la motivation et les attitudes adoptées par cette tranche de la population togolaise face aux JHAL. À travers une analyse détaillée, l'objectif principal, qui était d'identifier les types d'influences des motivations sur l'attitude des jeunes, a été atteint.

Les résultats obtenus montrent que les différentes dimensions de la motivation jouent des rôles variés, parfois contrastés, dans la formation des attitudes des jeunes togolais envers les JHAL. Premièrement, la motivation intrinsèque à la connaissance influence négativement l'attitude des jeunes envers ces jeux. Ce résultat diverge des travaux de Ryan et Deci (2000), qui affirment que la motivation liée à la curiosité et à l'apprentissage favorise généralement une attitude positive envers les activités intellectuellement stimulantes. Cependant, dans le contexte des JHAL, il est probable que ces jeux soient perçus comme dépourvus de valeur éducative ou cognitive, expliquant ainsi cette influence négative. En effet, les jeunes recherchant des activités enrichissantes sur le plan cognitif pourraient voir les JHAL comme des distractions non enrichissantes. Deuxièmement, la motivation intrinsèque à l'accomplissement a une influence positive sur l'attitude envers les JHAL. Ce résultat est en accord avec les travaux de Csikszentmihalyi (1990), qui soulignent que les individus cherchent des activités où ils peuvent ressentir un sentiment de maîtrise ou de compétence. Les JHAL, dans ce contexte, offrent une perception de défi et d'opportunité d'exercer des compétences, renforçant ainsi leur attrait pour les jeunes motivés par l'accomplissement personnel. Enfin, la motivation extrinsèque à la régulation externe exerce également une influence positive et significative sur l'attitude des jeunes envers les JHAL. Ce résultat est cohérent avec les conclusions de Hing et al. (2014), qui mettent en évidence l'importance des récompenses externes, telles que les gains financiers ou les pressions sociales, dans le développement d'attitudes favorables envers ces jeux. Les jeunes, souvent attirés par les

perspectives de gains rapides ou soumis à l'influence de leurs pairs, semblent développer une attitude positive envers les JHAL, renforçant ainsi leur participation.

Cette recherche enrichit la littérature sur les motivations et attitudes dans le domaine des comportements liés aux JHAL. Contrairement aux travaux précédents, elle souligne que l'influence des motivations varie en fonction du contexte culturel et de la perception des activités étudiées. Par exemple, la perception négative de la motivation intrinsèque à la connaissance remet en question les généralisations faites dans d'autres contextes. Par ailleurs, les résultats soulignent l'importance des dimensions extrinsèques, comme les influences sociales et financières, dans la formation des attitudes envers les JHAL. Sur le plan pratique, ces résultats peuvent aider les décideurs, les éducateurs et les organismes de régulation à concevoir des programmes adaptés pour sensibiliser les jeunes aux risques associés aux JHAL. Il serait pertinent de mettre l'accent sur des activités alternatives qui favorisent l'accomplissement personnel tout en offrant une stimulation cognitive, réduisant ainsi l'attrait des JHAL.

Bien que cette étude apporte des résultats intéressants, elle présente certaines limites. L'échantillon se limite aux jeunes togolais, ce qui peut limiter la généralisation des conclusions à d'autres contextes culturels. De plus, les motivations étudiées n'intègrent pas toutes les dimensions possibles, comme la motivation liée à la recherche d'évasion ou au soulagement du stress. Des recherches futures pourraient explorer ces aspects pour compléter la compréhension des comportements envers les JHAL.

### Références bibliographiques

- 1) AGZIT, F. Z. (2020). L'attitude des consommateurs a l'égard de la publicité sur les médias sociaux: Quel rôle de la crédibilité perçue?. *Revue de Publicité et de Communication Marketing*, 1(2).
- 2) 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.
- 3) Caillon, J., Grall-Bronnec, M., Perrot, B., Leboucher, J., Donnio, Y., Romo, L., & Challet-Bouju, G. (2019). Effectiveness of at-risk gamblers' temporary self-exclusion from internet gambling sites. *Journal of gambling studies*, 35, 601-615.
- 4) Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.
- 5) Costes, J. M., Kairouz, S., Eroukmanoff, V., & Monson, E. (2016). Gambling patterns and problems of gamblers on licensed and unlicensed Sites in France. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 79–91.
- 6) Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D., & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey. *Journal of Gambling Studies*, 31, 1-15.
- 7) Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & behavior*, 6(6), 557-568.
- 8) Griffiths, M. D., & Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20(3), 312-320.
- 9) Guillou Landreat, M., Cholet, J., Grall Bronnec, M., Lalande, S., & Le Reste, J. Y. (2019). Determinants of gambling disorders in elderly People—A systematic review. *Frontiers in psychiatry*, 10, 837.
- 10) Hing, N., Russell, A. M. T., Lamont, M., & Vitartas, P. (2017). Bet anywhere, anytime: An analysis of Internet sports bettors' responses to gambling promotions

- during sports broadcasts by problem gambling severity. *Journal of Gambling Studies*, 33, 1051-1065.
- 11) Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119-152.
  - 12) Kim, H. S., Wohl, M. J., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2017). Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling. *Asian journal of gambling issues and public health*, 7, 1-11.
  - 13) Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM-IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified). *Journal of gambling studies*, 7(1), 5-39.
  - 14) Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566-586.
  - 15) Notari, L., Kuendig, H., Vorlet, J., Salvetti, K., & Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. *Addiction Suisse et GREA*.
  - 16) Rajmangal, T. (2017). *A Thematic Analysis of Young Adults' Perspectives of Gambling and its Representation on Media* (Doctoral dissertation, University of East London).
  - 17) Pitt, H., Thomas, S. L., Randle, M., Cowlshaw, S., Arnot, G., Kairouz, S., & Daube, M. (2022). Young people in Australia discuss strategies for preventing the normalisation of gambling and reducing gambling harm. *BMC Public Health*, 22(1), 956.
  - 18) Shaffer, H. J., & Korn, D. A. (2002). Gambling and related mental disorders: A public health analysis. *Annual review of public health*, 23(1), 171-212.
  - 19) Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 90, 99-106.