



Parieurs et paris sur le résultat des compétitions e-Sport Contexte, pratiques et profils en France en 2023

Marie-Line Tovar, ARPEJ

Directrice du pôle Recherche, développement et évaluation

EN BREF...

L'intérêt croissant des Français pour la pratique des jeux vidéo en compétition, également dénommée « sport électronique » ou, sous sa forme contractée, e-Sport s'accompagne du développement d'une activité de paris.

Les paris e-Sport désignent les mises en monnaie reconnue ou en biens virtuels sur le résultat d'un événement compétitif e-Sport professionnel, via des sites de jeux d'argent agréés ou non, extraterritoriaux ou non. En France, à l'instar de ce qui est observé dans de nombreux pays, ce marché de paris est pour l'essentiel non réglementé.

Afin de mieux cerner les habitudes de paris sur le résultat de ces compétitions – à l'occasion desquelles il est possible de gagner de l'argent, de la cryptomonnaie ou des objets (*skins*) – l'Association de recherche et prévention sur les excès des jeux (ARPEJ) a interrogé 5 367 Français âgés de 15 à 45 ans à propos de leurs activités de jeux d'argent et de hasard (JAH) dont ces paris e-Sport. Les résultats de cette étude mettent en évidence des confusions entre les paris e-Sport et d'autres paris ou activités de jeux d'argent. En effet, si la proportion de Français de la tranche interrogée qui déclare avoir misé de l'argent sur le résultat des compétitions de jeux vidéo au moins une fois au cours des 12 derniers mois précédant l'étude est, de prime abord, de 11,9 %, les mentions relatives aux noms des sites utilisés pour réaliser ces paris font apparaître une part de réponses erronées.

Après traitement et regroupement des sites évoqués, la proportion de parieurs sur les compétitions e-Sport serait plus vraisemblablement d'environ 7 %. Ces paris s'exerçant prioritairement sur un marché extraterritorial et non réglementé.

Ces résultats, présentés dans *La Clé n°2*, sont complétés par des données issues d'une revue de littérature menée préalablement à l'étude et d'autres éléments tels les contextes liés aux paris e-Sport, les expositions à des communications sur les gains ou sur les gagnants de ces paris et la pratique d'autres jeux d'argent et de jeux vidéo.

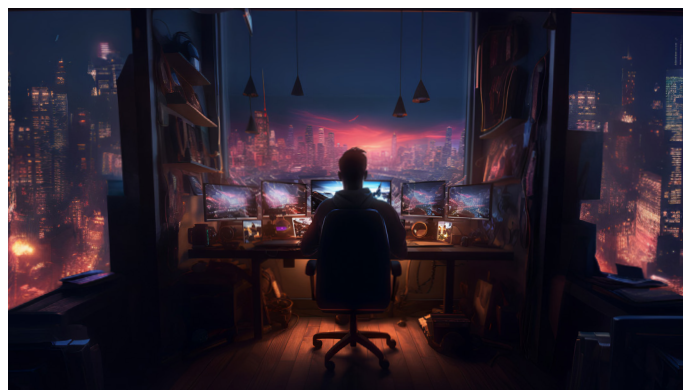
L'approche de cette recherche est inédite et vise à fournir de premières informations descriptives sur les personnes concernées par ces paris.

ÉTAT DES LIEUX DES COMPÉTITIONS ET PARIS E-SPORT

Les compétitions de e-Sport constituent un secteur en expansion qu'un nombre conséquent de participants et de spectateurs suivent régulièrement (Baromètre France e-Sport 2023 ; László Fenyves, 2022 ; Esport Insider 2018). On sait par ailleurs que ces amateurs de sports électroniques sont deux fois plus enclins à miser de l'argent que les internautes moyens et que 60 % d'entre eux ont recours pour cela à des sites de paris (Grove, 2016).

Les enjeux sur le résultat de ces compétitions de jeux vidéo sont effectués en majorité sur des sites non-réglementés et dans une zone grise de paris. Ainsi, certains paris e-Sport peuvent avoir lieu de manière informelle entre amis et e-Sportifs, via des paris « joueur contre joueur » (paris de pair-à-pair) ou dans des compétitions où les joueurs peuvent parier sur leurs propres performances (Grove, 2016b).

Au niveau international, l'intérêt notable pour l'e-Sport et pour les paris sur les résultats des compétitions ont conduit certains opérateurs de jeux à proposer aussi bien des jeux d'argent et de hasard que des paris e-Sport et la possibilité de parier pour de l'argent réel (Esports Insider, 2018 ; Macey & Hamari, 2018a). Ils font aussi leur promotion grâce aux émissions d'e-Sport, sur les réseaux sociaux et les sites Web (King, 2018). Il peut notamment s'agir de parrainages d'équipes ou lors d'événements e-Sport (par exemple Betway, GG.BET, Unikrn) ou sous forme de placements de produits sur les uniformes des joueurs (Gambling Insider, 2017 ; Holden et al., 2019 ; Luongo, 2018).



Compte tenu du faible nombre d'études consacrées aux parieurs e-Sport (Gainsbury, Abarbanel, & Blaszczyński, 2017a, 2017b ; Gambling commission, 2017), peu de données fiables sont disponibles sur la prévalence, les caractéristiques et les comportements en matière de paris e-Sport. Ce phénomène est renforcé par le fait qu'un large pan de ce marché est illégal ou non réglementé ou est réalisé sur des sites extraterritoriaux.

Activités et composantes du e-Sport

Les sports électroniques sont des compétitions de jeux vidéo organisées entre des joueurs ou des équipes hautement qualifiés, qui sont suivis par des spectateurs en ligne ou dans des lieux physiques (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2016 ; Seo & Jung, 2014). Ces compétitions d'e-Sport dans lesquelles des joueurs et des équipes s'affrontent en tournoi dans des ligues concernent divers publics : spectateurs, joueurs amateurs et joueurs professionnels. Ceux qui ont le statut de « joueurs professionnels d'e-Sport », gagnent de l'argent notamment par le biais de salaires, de parrainages ou de prix.

Les parties peuvent être diffusées en direct (streaming) sur des plateformes ou sur des chaînes de télévision en ligne – Twitch ou Mixer, YouTube, Facebook, Fetch TV – et, de plus en plus, lors d'événements dans des lieux définis. La connectivité permet aux joueurs de jouer ensemble, de regarder les autres jouer et de discuter des performances.

Les sports électroniques couvrent un large éventail de jeux (Hearthstone ; Holden, Edelman, & Baker, 2019 ; MEC, 2016) :

- › Le tir d'action, généralement des jeux de tir à la première personne ou en vue subjective – en anglais FPS pour *First Person Shooter* – comme Counter-Strike : Global Offensive [CS:GO] ou Call of Duty,
- › Les jeux de stratégie en temps réel (StarCraft...),
- › Les jeux de combat en ligne multi-joueurs (League of Legends, Defense of the Ancients [DOTA]...),
- › Les jeux de combat (Mortal Kombat, Street Fighter, Super Smash Bros...),
- › Les jeux de sport (FIFA, Madden NFL, Rocket League...),
- › Les jeux de survie (Player Unknown's Battlegrounds [PUBG], Fortnite Battle Royale...),
- › D'autres jeux tels les jeux de cartes à collectionner

En France, le développement, la promotion et l'encadrement des pratiques compétitives d'e-Sport sont depuis le 26 avril 2016, supervisés par l'association fédératrice France e-Sports. Chaque année, celle-ci réalise avec Médiamétrie une étude nationale barométrique sur les comportements des publics concernés par l'e-Sport. Elle classe les joueurs selon trois types de pratique : les joueurs « Grand Public » (sans classement et sans inscription à des compétitions organisées), les « e-Sportifs Loisir » (effectuant des parties classées sans inscription à des compétitions) et les « e-Sportifs amateurs » (participant à des parties classées et inscrits au moins à une compétition au cours des 12 derniers mois) (Baromètre France e-Sports 2023)¹.

En 2023, l'étude estime qu'en France 23 % des internautes

de 15 ans et plus sont concernés par l'e-Sport, soit une hausse de 9 % par rapport à 2022. Parmi eux, près de la moitié (49 %) sont essentiellement des spectateurs, 40 % des individus à la fois spectateurs et pratiquants e-Sport et 11 % des joueurs de parties classées et / ou qui s'inscrivent à des compétitions de jeux vidéo. La Loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique permet aux joueurs amateurs et aux professionnels de bénéficier d'un statut à part entière.

Le cadre légal interdit les paris payants sur l'e-Sport en France. Comme pour tous les jeux d'argent et de hasard, sans agrément de l'Autorité nationale des jeux (ANJ), les paris sur les compétitions de jeux vidéo sont considérés comme illégaux².



Les paris sur le résultat des compétitions e-Sport

L'essor de l'e-Sport a entraîné l'apparition d'une série d'activités de paris connexes, soutenues par l'utilisation de monnaies virtuelles et d'une série d'objets virtuels (*skins*) ou de monnaies réelles. Outre les méthodes de paiement traditionnelles utilisées dans les jeux d'argent (Esports Insider, 2018 ; Macey & Hamari, 2018a), certains opérateurs illicites autorisent les paris e-Sport en crypto-monnaies, telles le bitcoin ou l'Ethereum, qui permettent aux joueurs de bénéficier d'un plus grand anonymat (Macey & Hamari, 2018a). Les paris sont de plus en plus accessibles via des opérateurs en ligne internationaux qui proposent exclusivement des mises e-Sport (Unikrn, EGB.com, Arcane Bet, LOOT.BET, GG.BET ; Macey & Hamari, 2018a).

Toutefois, l'essentiel de ce marché repose sur des jeux d'argent utilisant des objets virtuels (familièrement appelés *skins*) sur des sites de jeux non réglementés dont les principaux bookmakers en ligne sont Pinnacle, Bet365, Betway ou sur les sites du marché réglementé. Cette forme de pari avec les *skins* n'est pas toujours considérée comme un jeu d'argent, mais il convient de souligner que la possibilité de monétiser les biens virtuels leur confère une valeur réelle (Gambling Commission ; 2017). L'utilisation d'objets virtuels dans les jeux d'argent liés aux jeux vidéo comprend à la fois ceux qui peuvent être échangés contre des devises du monde réel et ceux qui ne le peuvent pas (Holden et al., 2016).

Selon des données probantes, des paris informels ont aussi cours, tels les enjeux « entre amis et joueurs e-Sport » ou via des paris « joueur contre joueur », ou des paris de joueurs « sur leurs propres performances », impactant leur comportement et poussant à des matchs potentiellement truqués. L'intégrité de la scène e-Sport est affectée dans son ensemble par de telles pratiques (Grove, 2016b ; Holden et Ehrlich, 2017).

De nombreuses formes de paris sont réalisées sur les sports

¹ Baromètre France Esport – Résultats de l'édition 2023 - France Esports (france-esports.org)

² Chapitre II : Loteries (Articles L322-1 à L322-6) - Légifrance (legifrance.gouv.fr)

électroniques, dont la majorité sont en lien avec des pratiques préexistantes, notamment les paris sportifs (Gainsbury et al., 2017a) et les sports électroniques de fantaisie (Tsai, 2015). De même, presque toutes les formes de jeux de casino (roulette, blackjack, etc.) et de machines à sous simulées sont disponibles et sont souvent classés en fonction de jeux e-Sport populaires, notamment « Counter Strike : Global Offensive » (CS:GO).

Même si les sports électroniques connaissent une croissance rapide au niveau mondial, la recherche et la réglementation relatives à ces pratiques sont encore peu développées et les données ou les observations scientifiquement validées demeurent lacunaires.

LES PARIEURS E-SPORT FRANÇAIS EN 2023

Confusions multiples entre l'e-Sport et d'autres pratiques

Afin de documenter les pratiques des parieurs français misant sur le résultat des jeux électroniques (types de jeux vidéo, types de paris, publics concernés et sites utilisés), l'ARPEJ a réalisé en 2023 une étude exploratoire sur les paris e-Sport. Celle-ci a été menée dans le cadre du projet ENIGM 2023 portant sur les expositions et les impacts des gains marquants en ligne auprès de joueurs et de non-joueurs de JAH. Un échantillon de 5 367 individus âgés de 15 à 45 ans a répondu à des questions sur les paris relatifs aux compétitions de jeux vidéo. L'objectif était d'identifier les types de parieurs et un éventuel recours à des sites potentiellement illégaux pour leurs paris e-Sport.

Parmi les répondants, 11,9 % déclarent avoir parié sur les résultats des compétitions de jeu vidéo au cours des 12 mois précédant l'étude (641 personnes). Cependant, l'analyse des sites Internet sur lesquels ils indiquent réaliser leurs mises laisse entrevoir des confusions avec d'autres jeux d'argent et des paris informels en ligne ou hors ligne (paris joueurs contre joueurs, paris de joueurs sur leurs propres performances ...).

Ainsi, après analyse et vérification des sites mentionnés, deux sous-groupes se distinguent. D'un côté, des parieurs en capacité de citer des sites réalisant effectivement des paris *offshore* ou des sites proposant des compétitions e-Sport à l'étranger (366 personnes soit 57,1 %) et de l'autre côté, des parieurs non repérables selon les sites cités (275 personnes soit 42,9 %), mais qui ont un lien avec l'e-Sport (spectateurs, joueurs, parieurs informels ?). In fine, la proportion de parieurs serait 2,3 fois moins élevée qu'annoncée, se situant autour de 7 %.

D'autres recherches rapportent des proportions proches, comme celle effectuée en Pologne auprès des 18-64 ans (5 %) (Lelonek-Kuleta B. & Bartczuk R., 2021) ou celle réalisée en Grande Bretagne selon laquelle 4 % des personnes âgées de plus de 18 ans ont déclaré avoir déjà misé sur des sports électroniques au cours des 12 derniers mois (Gambling Commission, 2019).

Le doute quant à l'effectivité des paris e-Sport est suscité par la mention d'opérateurs de JAH français (11,4 %) dont certains offrent effectivement une activité de compétitions e-Sport (FDJ) ou des sites de paris sportifs (9,0 %) (tels Xbet, Genybet, Tbet, etc.), sachant qu'une partie significative de

répondants n'a pas pu ou n'a pas voulu citer le nom des sites fréquentés (13,6 % ont répondu « ne sait pas » ou « aucun site »).

Ainsi, quatre parieurs e-Sport sur dix (41,3 %) mentionnent des sites de JAH qui ont une envergure internationale sur de multiples jeux d'argent et de hasard (Winamax, Unibet et Betcltic), déclarant y effectuer surtout des « paris avec de l'argent » et des paris « joueurs contre joueurs » et un tiers (33,9 %) cite des sites de paris e-Sport répertoriés (Betway, Easy Bet, 1win...).

1 parieur sur 6 indique des sites proposant des compétitions e-Sport

Plus précisément, un parieur sur six (17,2 %) indique des sites proposant des compétitions e-Sport (Bein Sport, Bozo e-Sport...), où ils réalisent en priorité des paris informels (paris entre « amis et joueurs » ; paris « joueurs contre joueurs » ou paris de « joueurs sur leurs propres performances »). Pour finir, 7,7 % d'entre eux sont des usagers des réseaux sociaux (YouTube, Twitch e-Sport...), sites signalés dans la réalisation des « paris avec des skins » et des paris informels (paris entre « amis et joueurs » et paris « joueurs contre joueurs ») (Tableau 1).

Concernant les types de jeux de compétitions e-Sport sur lesquels les parieurs effectuent des mises, ce sont les simulateurs de sports (FIFA, NBA2K...) qui sont les plus prisés (24,2 % des parieurs de 15 à 45 ans), suivis du « dernier survivant » (Battle Royale, Fortnite...) (16,8 %), des jeux de course / conduite (14,9 %) et en quatrième position, des jeux de tirs (Call of Duty...) pour 13,4 % d'entre eux.

Ces données viennent confirmer la tendance notée en 2023 par France ESports qui désigne Fifa 2023 comme le jeu majeur en France. Ce classement est très proche des jeux e-Sport pratiqués par les « ESportifs de loisirs », c'est-à-dire des joueurs qui ont effectué en 2023 des parties classées sur FIFA (23,0 %), sur Fortnite (22,0 %) et sur Call of Duty (21,0 %) (Source : France ESports). D'après les résultats de l'étude, huit parieurs e-Sport sur dix (80,9 %) déclarent jouer à des jeux vidéo, ce qui permet de penser que ce sont surtout des e-Sportifs amateurs ou professionnels qui sont le plus concernés par les pratiques de paris e-Sport plutôt que les spectateurs.

En complément de ces informations, les fréquences de paris sur les compétitions e-Sport et les montants misés sont aussi disponibles. Au cours des 12 mois précédant l'étude, un tiers des parieurs fait état de paris, une à plusieurs fois par semaine (32,8 %) et trois parieurs sur dix (31,1 %) déclarent une fréquence mensuelle (une à quelques fois par mois). Le montant moyen parié au cours du dernier mois est estimé à 75 euros tandis que plus de la moitié des parieurs e-Sport déclare avoir au cours des 12 derniers mois gagné de l'argent (52,4 %) et un sur cinq des gains en cryptomonnaie (19,5 %).

Les hommes et les moins de 35 ans parmi les plus concernés

L'activité de paris e-Sport est très majoritairement mascu-

Tableau 1 : Les parieurs e-Sport de 15 à 45 ans (en %)

	Total N=641	e-Sport N=366	Non confirmés N=275
Activités e-Sport (N=641)			
Paris e-Sport avec de l'argent	40,1	41,8	37,8
Paris joueurs contre joueurs	37,8	41,5	32,4
Paris entre amis et joueurs e-Sport	37,4	39,1	35,3
Paris de joueurs sur leurs propres performances	33,5	33,3	33,8
Paris e-Sport avec des skins (objets virtuels à acheter)	30,4	33,3	26,5
Paris e-Sport avec des cryptomonnaies (Bitcoin & Tehérum)	28,4	30,9	25,1
Types de sites d'activités e-Sport déclarés			
Sites de JAH internationaux (Unibet, Winamax, Betclit)	23,6	41,3	
Sites de paris e-Sport	19,3	33,9	
Sites de JAH français (FDJ, PMU)	11,4		26,5
Sites de jeux e-Sport	9,8	17,2	
Sites de paris sportifs	9,0		21,1
Sites cités inconnus	7,5		17,5
Réseaux sociaux (Youtube, Twitch...)	4,4	7,7	
Autres sites	1,4		3,3
Aucun / Ne sait pas	13,6		31,6
Types de jeux e-Sport pariés le plus souvent (premier cité)			
Jeux / Simulateurs de sports (FIFA, NBA 2k)	22,9	24,2	21,3
Jeux du dernier survivant (Battle Royale : Fortnite, Playerunknown's...)	17,2	16,8	17,7
Jeux de course / conduite (MotoGP, F1...)	13,9	14,9	12,6
Jeux de tirs (FPS : Counter Strike, Call of Duty, Overwatch...)	12,2	13,4	10,6
Jeux de cartes à collectionner (Hearthstone, Clash Royale...)	12,2	10,9	13,8
Jeux de combat (Tekken...)	12,2	11,2	13,4
Jeux en arène de combat (League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm...)	10,2	12,4	7,5
Jeux de stratégie en temps réel (Starcraft...)	9,5	8,7	10,6

Source : Enquête ENIGM 2023 - ©ARPEJ

line et concerne principalement les moins de 35 ans. En effet, huit parieurs e-Sport sur dix sont des hommes (82,2 %), la moitié d'entre eux ont entre 25 et 34 ans (51,4 %) et trois sur dix de 15 à 24 ans (31,1 %) dont 7,7 % sont des mineurs de 15 à 17 ans. À titre de comparaison, la tranche d'âge la plus représentée dans les paris e-Sport par l'étude britannique était aussi celle des 25 à 34 ans (Gambling Commission, 2019).

Parmi les différents types de paris e-Sport proposés dans le questionnaire, les plus importants sont ceux misés avec de l'argent ou ceux pratiqués entre joueurs (41,8 % et 41,5 %), viennent ensuite les paris entre « amis et joueurs e-Sport » (39,1 %). Un tiers des parieurs réalisent leurs paris avec des skins (objets virtuels à acheter) et des paris sur leurs propres performances et pour finir trois sur dix utilisent la cryptomonnaie (Bitcoin et Ethereum) (30,9 %). Aucune différence significative n'est à noter entre les activités des hommes et des femmes relativement à ces différents paris.

Les 25-45 ans sont cependant plus concernés par les paris avec de l'argent que les moins de 25 ans et les 25-34 ans réalisent, de manière significative, davantage de paris (joueurs

contre joueurs) et des paris au moyen de cryptomonnaies.

Les différences entre les types de sites fréquentés ne sont pas significatives entre hommes et femmes, à l'exception des sites de jeux e-Sport qui sont les préférés des femmes (28,2 % vs 15,3 % pour les hommes). S'agissant des tranches d'âge, les 35-45 ans sont les plus nombreux à préférer l'utilisation des sites de JAH internationaux (51,6 % vs 41,5 % pour les 25-34 ans et 35,1 % chez les moins de 25 ans) et les plus jeunes, les sites de jeux e-Sport et les réseaux sociaux.

Les paris sur les jeux de courses / conduite et les jeux de tirs sont davantage sélectionnés par les hommes (respectivement 14,5 % vs 6,8 % et 13,0 % vs 5,6 %), alors que les mises sur les jeux de cartes à collectionner sont deux fois plus élevées chez les femmes (17,5 % vs 7,8 %). Les moins de 25 ans sont plus attirés par les mises sur les jeux de tirs que les 35-45 ans (sans différence significative avec les 25-34 ans). Et les paris sur les jeux de carte à collectionner sont aussi bien utilisés par les moins de 25 ans que par les 35-45 ans (Tableau 2).

Des pratiques problématiques élevées

Quand il leur a été demandé s'ils avaient été exposés à des communications sur les paris e-Sport au cours des 12 derniers mois, près de trois parieurs sur dix (28,1 %) ont mentionné une sollicitation journalière et 35,5 %, une occurrence entre une et plusieurs fois par mois. Dans le détail des types de communications reçues sur Internet, sont cités par ordre décroissant YouTube (35,3 %), Twitch (32,6 %) et les autres réseaux sociaux (31,8 %). Selon des chercheurs, la publicité des opérateurs de jeux dans les environnements fréquentés par les jeunes joueurs de jeux vidéo et par les spectateurs de sports électroniques augmenterait leur exposition à des produits de jeu : notamment sur les réseaux sociaux (YouTube, Twitch, etc.), par le biais des influenceurs, et lors des compétitions de sports électroniques (Abarbanel & Phung, 2019 ; Kelly & Gerrish, 2019 ; King, 2018 ; Parent Zone, 2018 ; Smith, Rossi, Jones-Demos, & Inskip, 2020).

Des études récentes suggèrent une association positive entre les paris e-Sport et la participation aux formes traditionnelles de jeu (Gainsbury et al., 2017b ; Macey & Hamari, 2018b ; Macey et al., 2020 ; Wardle et al., 2020). En comparant les pratiques et les profils des parieurs e-Sport et ceux des joueurs de JAH français (hors e-Sport), les premiers sont plus susceptibles de jouer à un plus grand nombre d'activités d'argent et de hasard (offline ou online), notamment les machines à sous et les paris sportifs, qui sont considérés comme très addictifs. Ce sont aussi des parieurs plus fréquents : 15,3 % misent une à plusieurs fois par semaine (vs 6,8 % des joueurs de JAH) et 41,4 % une à quelques fois par mois (vs 30,8 %). Ces parieurs sont aussi plus susceptibles d'être davantage instruits et d'avoir un revenu supérieur à celui de l'autre groupe : près de six parieurs sur dix sont plus diplômés que les joueurs de JAH (64,1 % vs 53,0 % ont un diplôme supérieur au Bac) et un tiers ont des revenus dépassant 3 000 euros (29,3 % vs 19,9 %).

D'autres données permettent d'avancer que les parieurs e-Sport ont un risque plus élevé d'avoir une intensité plus forte de jeu et de développer des problèmes de jeu (Greer et al., 2019). D'après les scores obtenus avec l'Indice canadien

Tableau 2 : Les profils de parieurs e-Sport de 15 à 45 ans (en %)

	Total	Homme	Femme	< 25 ans	25-34 ans	25-45 ans
% Total (N=366)	100	82,3	17,7	31,1	51,5	17,4
Activités e-Sport						
Paris e-Sport avec de l'argent	41,8	43,2	35,4	32,5	43,6	53,1
Paris joueurs contre joueurs	41,5	41,9	40,0	32,5	46,8	43,8
Paris entre amis et joueurs e-Sport	39,1	40,9	30,8	40,4	38,8	37,5
Paris e-Sport avec des skins (objets virtuels à acheter)	33,3	32,6	36,9	32,5	35,6	26,6
Paris de joueurs sur leurs propres performances	33,3	33,2	33,8	29,8	35,1	34,4
Paris e-Sport avec des cryptomonnaies (Bitcoin & Tehérum)	30,9	31,2	29,2	20,2	39,4	25,0
Types de sites d'activités e-Sport déclarés						
Sites de JAH internationaux (Unibet, Winamax, Betclit)	41,3	42,5	35,4	35,1	41,5	51,6
Sites de paris e-Sport	33,9	34,9	29,2	28,9	41,5	21,9
Sites de jeux e-Sport	17,2	15,3	26,2	24,6	12,2	18,8
Réseaux sociaux (Youtube, Twitch...)	7,7	7,3	9,2	11,4	4,8	7,8
Types de jeux e-Sport pariés le plus souvent (premier cité)						
Jeux / Simulateurs de sports (FIFA, NBA 2k)	21,4	22,0	18,5	14,7	23,2	28,0
Jeux du dernier survivant (Battle Royale : Fortnite, Playerunknown's...)	14,8	13,4	21,4	14,3	15,9	12,8
Jeux de course / conduite (MotoGP, F1...)	13,1	14,5	6,8	14,7	12,8	11,2
Jeux de tirs (FPS : Counter Strike, Call of Duty, Overwatch...)	11,7	13,0	5,6	15,0	11,3	6,7
Jeux en arène de combat (League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm...)	11,0	11,5	8,8	12,1	11,5	7,5
Jeux de combat (Tekken...)	9,9	9,9	9,6	8,3	11,9	6,9
Jeux de cartes à collectionner (Hearthstone, Clash Royale...)	9,6	7,8	17,5	14,4	3,6	18,6
Jeux de stratégie en temps réel (Starcraft...)	7,7	7,5	8,5	6,2	9,0	6,6
Autres	0,8	0,3	3,1	0,0	1,1	1,6

Source : Enquête ENIGM 2023 - ©ARPEJ

En couleur : Différence significative au seuil de 90% - 95% - 99%

du jeu excessif (ICJE)³, six de ces parieurs sur dix (63,2 %) se révèlent être des joueurs excessifs. Ces résultats doivent néanmoins être considérés avec précaution compte tenu des biais liés à la taille de l'échantillon et au mode de recueil connu pour surestimer les pratiques extrêmes. Dans l'étude polonaise précédemment citée, les chercheurs notent que le pourcentage de personnes présentant un risque de dépendance à cette forme de jeu est très élevé et dépasse 60 % (Lelonek-Kuleta B. & Bartczuk R., 2021).

Les parieurs problématiques⁴ (à risque modéré et excessif) ont une utilisation accrue des cryptomonnaies (respectivement 42,6 % et 33,6 % contre 16,9 % pour les non-problématiques), de façon identique pour les paris entre « amis et joueurs » e-Sport (50,8 % et 39,1 % vs 28,4 %). Spécificité des parieurs à risque modéré, leur niveau de paris « joueurs contre joueurs » est supérieur à celui des parieurs sans problème (50,8 % vs 37,3 % pour les non-problématiques), sans différence significative vis-à-vis des parieurs excessifs.

Ce sont les parieurs excessifs qui utilisent le plus les sites de JAH internationaux (48,6 % vs 31,0 % pour les non-pro-

blématiques). Quant aux sites de paris e-Sport, ils sont choisis prioritairement par les parieurs à risque modéré (45,9 %) et ce de façon significative par rapport aux parieurs non-problématiques et aux excessifs. Les réseaux sociaux sont quant à eux les sites de prédilection des parieurs non-problématiques (12,7 % vs 5,5 % pour les parieurs excessifs).

En termes de types de jeux, peu de différences significatives sont relevées selon le profil ICJE, à l'exception des paris sur les jeux de combat qui sont plus pratiqués par les parieurs problématiques (11,0 % vs 5,4 % pour les joueurs non-problématiques).

ENSEIGNEMENTS ET RECOMMANDATIONS

Cette première étude française portant sur les paris liés aux compétitions e-Sport établit que c'est principalement une population jeune et masculine qui est la plus impliquée dans cette activité. Ces parieurs s'adonnent à de nombreuses formes classiques de jeux vidéo et d'activités de jeu traditionnelles et rencontrent des problèmes de jeu et de dommages supérieurs à ceux des joueurs traditionnels.

Néanmoins, le périmètre et la notion de paris sur le résultat des compétitions e-Sport demeurent flous dans un secteur qui réunit des spectateurs, des e-Sportifs plus ou moins investis et des professionnels participant à des parties classées et à des compétitions organisées. De futures recherches sont nécessaires pour mieux circonscrire ces paris et ces parieurs : il s'agit de documenter davantage les pratiques y afférant, les typologies des parieurs selon leur statut (spectateurs, joueurs amateurs ou professionnels), les typologies de paris hors et en ligne, etc.

Les paris sur le résultat des compétitions concerneraient 7 % des individus âgés de 15 à 45 ans interrogés dans cette étude. Cette proportion a été estimée après validation des déclarations relatives aux sites fréquentés et / ou mises en évidence de pratiques informelles sur ou hors Internet. En outre, cette étude fournit des données probantes associant une plus grande fréquence de paris e-Sport et une pratique diversifiée de jeux d'argent et de hasard à des problèmes de jeu.

Alors que les régulateurs s'efforcent de plus en plus de réduire le recours à des sites de jeux *offshore*, les parieurs sur l'e-Sport sont plus susceptibles d'y accéder et de s'engager dans des activités non réglementées. Certains sites proposent des jeux d'argent et hasard mais aussi des paris clandestins sur l'e-Sport tandis que d'autres sites offrent des paris e-Sport qui sont autorisés dans les pays concernés. La diversité de l'offre est dans ce cas susceptible d'accroître la participation des parieurs à toutes les activités proposées : non seulement sur les résultats de compétitions e-Sport mais aussi sur des sports traditionnels, des jeux de casinos, ou d'autres types d'activité de jeux d'argent. En dehors des paris sur des sites *offshore* réglementés ou non, pour des activités de paris e-Sport non-autorisées en France que met en avant cette étude, une zone grise de paris e-Sport, encore

³ L'indice canadien du jeu excessif (ICJE) est un auto-questionnaire (9 questions) qui permet de déterminer le degré de dépendance au jeu.

⁴ Le score global permet de distinguer 4 groupes distincts : « joueur sans problème », « joueur à faible risque », « joueur à risque modéré » et « joueur excessif ». Les deux premières catégories sont considérées comme des joueurs non-problématiques et les deux dernières, des joueurs problématiques.

indéfinissable mériterait d'être étudiée de façon approfondie.

La diffusion de promotions en ligne auprès des jeunes publics est omniprésente

L'un des principaux problèmes posés par ces jeux d'argent en ligne et plus particulièrement les paris e-Sport concerne le jeu des mineurs via des connexions. Ce risque est particulièrement aigu pour les jeunes, qui sont souvent en contact pour la première fois avec diverses formes de paris, y compris pour de l'argent réel (King, 2018). La diffusion de promotions en ligne (YouTube, Twitch...) auprès de jeunes publics est omniprésente souvent via des influenceurs célèbres qui se filment en train de gagner de grosses sommes d'argent, incitant les enfants et les adolescents spectateurs des sports électroniques, de jeux vidéo, à jouer sur ces sites Internet (Hermant & Doman, 2016 ; King, 2018 ; Parent Zone, 2018 ; Sood, 2016).

Dans cette étude, la part des parieurs de 15 à 17 ans n'était pas assez robuste pour conduire une analyse spécifique, mais le « volet Mineurs » de l'étude ENIGM 2023 vient étayer ce phénomène : ce sont en priorité sur les réseaux sociaux (66,9 % des jeunes), sur les plateformes de vidéos (60,3 %) et sur les sites d'influenceurs (51,0 %) que les jeunes signalent avoir reçu ou vu, au cours des 12 derniers mois précédant l'étude, des communications et publicités valorisant les gains / les gagnants, (Tovar 2024, note n°1, ARPEJ)⁵.

Le marché des paris e-Sport dont une part importante repose sur le gain d'objets virtuels (*skins*) fait partie d'un secteur plus vaste en mouvance continuelle. En France, de nouvelles offres viennent se situer à l'intersection des paris de JAH et du e-Sport, comme les jeux Web3 basés sur le sport se déroulant dans la « vraie vie », les algorithmes permettant ainsi une forme de jeu virtuel offrant des récompenses sous forme de *skin* ou des paiements en monnaie virtuelle (collections d'images sous forme de NFT – jetons non fongibles⁶ – ou des jeux alliant NFT et compétitions sportives comme Sorare...). Ce nouvel espace de jeu va potentiellement capter ou multiplier l'activité d'une partie des parieurs e-Sport de la tranche d'âge entre 18 ans et 35 ans. Ce secteur été intégré à la nouvelle loi sur la régulation de l'espace numérique (promulguée le 21 mai 2024) visant à encadrer et sécuriser les usages des jeux numériques à objets monétisables – JONUM – définis comme des jeux qui permettent aux joueurs d'acheter, de vendre et de collectionner des objets virtuels (armes, vêtements, accessoires...) souvent à l'aide de monnaie réelle auprès des opérateurs de jeu ou échangés entre joueurs sur des plateformes spécialisées. La protection des mineurs reste la préoccupation principale.

Pour conclure, il convient de rappeler que l'interprétation de ces résultats est soumise à certaines limites méthodologiques. Les enquêtes par panel sont très utiles pour recruter des joueurs réguliers mais elles sont susceptibles de surreprésenter les plus impliqués et les personnes ayant des problèmes de jeu. Cette recherche apporte cependant des éléments pertinents sur cette population de parieurs utilisant des sites non réglementés ou réalisant des paris e-Sport informels, sans encadrement, sans prévention et sans connaissance de réduction des risques et des dommages. De futures recherches seront nécessaires pour documenter ces pratiques et pour identifier d'autres facteurs expliquant pourquoi les parieurs de sports électroniques sont plus exposés au risque d'implication dans les jeux d'argent et pourquoi ils sont plus susceptibles de connaître des préjudices que d'autres types de parieurs.

Méthodologie

Encadré n°1

L'enquête quantitative "ENIGM 2023" est une enquête auto-administrée sur Internet. Les répondants sont issus des bases de panels d'internautes de Bilendi Respondi. Cette base de 800 000 panélistes est constituée selon différentes sources et méthodes (sites marchands, campagne de e-mailing grand public...) et c'est une des bases les plus complètes et régulièrement renouvelées en France.

Entre le 15 novembre et le 15 décembre 2023, un échantillon de 5 367 Français âgés de 15 à 45 ans sélectionnés selon la méthode des quotas (sexe, âge, région et catégorie d'agglomération) a répondu à un questionnaire d'une durée de 15 minutes. Les résultats ont été pondérés selon les données INSEE sur les 15 à 45 ans et un poids a été attribué à chaque individu de manière à ce que la structure de l'échantillon soit calée sur celle de la population française de référence.

Le questionnaire a été administré en utilisant le système d'interview par Internet assisté par ordinateur (CAWI). Il était constitué de 12 modules dont un portant sur les personnes déclarant miser sur les résultats des compétitions e-Sport, sujet de notre analyse.

Les échantillons construits en ligne présentent de très nombreux avantages (moindre coût, rapidité des réponses, pression moindre pour répondre dans un délai imparti, moins de réponses socialement désirables en raison du caractère anonyme...), mais aussi des limites : les sondages en ligne sont généralement moins rigoureusement représentatifs. Ils ont tendance à surestimer l'intensité des pratiques, les individus membres des panels étant plus actifs sur Internet que la moyenne des internautes.

⁵ Jeux d'argent et de hasard des 15-17 ans : Évolutions récentes et perspectives, Tovar M.L. Note n°1, 2024 ARPEJ <https://arpej.eu/content/files/2024/03/Note-de-synthese-2024-1.pdf>

⁶ Objet informatique (un jeton) suivi, stocké et authentifié grâce à un protocole de blockchains auquel est rattaché un identifiant numérique et qui le rend unique et non fongible.

BIBLIOGRAPHIE

- › **Abarbanel, B., & Johnson, M. R.** (2019). Esports consumer perspectives on match-fixing: Implications for gambling awareness and game integrity. *International Gambling Studies*, 19(2), 296–311.
- › **Esports Insider.** (2018, November 6). Choosing an esports betting site that pays. Retrieved from <https://esportsinsider.com/2018/11/choosing-an-esports-betting-site-that-pays>.
- › **Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A.** (2017a). Game on: Comparison of demographic profiles, consumption behaviors, and gambling site selection criteria of esports and sports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 575–587. <https://doi.org/10.1089/glr2.2017.21813>.
- › **Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A.** (2017b). Intensity and gambling harms: Exploring breadth of gambling involvement among esports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 610–615. <https://doi.org/10.1089/glr2.2017.21812>.
- › **Gambling Commission.** (2017). Virtual currencies, eSports and social casino gaming– Position paper. United Kingdom: Gambling Commission. Retrieved from <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>.
- › **Gambling Insider.** (2017, January 16). ESports sponsorship on the rise as Unikrn invests in CS:GO team. Retrieved from <https://www.gamblinginsider.com/news/2830/esports-sponsorship-on-the-rise-as-unikrn-invests-in-csgo-team>
- › **Greer, N.; Rockloff, M.; Browne, M.; King, D.** (2019). Esport Betting and skin betting: a brief history. *Journal of Gambling Issues*, DOI: 10.4309/jgi.2019.43.8
- › **Grove, C.** (2016b). Understanding skin gambling. Narus Advisors. Retrieved [Skin-Gambling-White-Paper-V2.pdf](http://www.narusadvisors.com/Skin-Gambling-White-Paper-V2.pdf) (thelines.com)
- › **Hermant, N., & Doman, M.** (2016, May 30). Counter-Strike skins gambling: Australian teens risking thousands through video game. ABC News. Retrieved from [Counter-Strike skins gambling: Australian teens risking thousands through video game - ABC News](http://www.abc.net.au/news/2016-05-30/counter-strike-skins-gambling-australian-teens-risking-thousands-through-video-game/7511448)
- › **Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A.** (2016). Esports corruption: Gambling, doping, and global governance. *Maryland Journal of International Law*. Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2831718
- › **Holden et Ehrlich, 2017 Holden, J. T., & Ehrlich, S. C.** (2017). Esports, skins betting, and wire fraud vulnerability. *Gaming Law Review*, 21, 566–574. <https://doi.org/10.1089/glr2.2017.2183>
- › **Holden, J., Edelman, M., & Baker, T.** (2019). A short treatise on esports and the law: How America regulates its next national pastime. *University of Illinois Law Review* (in press); *Baruch College Zicklin School of Business Research Paper No. 2019-09 05*. Retrieved from SSRN website: <https://ssrn.com/abstract=3441843>
- › **Jenny, S. E., Douglas Manning, R., Keiper M. C. r & Olrich T. W.** (2016): Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/309131217_VirtualAthletesWhereeSportsFitWithintheDefinitionofSport
- › **Kelly, S., & Gerrish, R.** (2019). Sponsorship activation in esports: A content analysis of alcohol, energy drinks, junk food, and gambling category sponsorship. Foundation for Alcohol Research and Education. Retrieved from: https://www.endalcoholadvertisinginsport.org.au/wp-content/uploads/2019/09/Sponsorship-Activation-in-Esports_web.pdf.
- › **King, D.** (2018). Online gaming and gambling in children and adolescents– Normalizing gambling in cyber places. Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne. Retrieved from <https://responsiblegambling.vic.gov.au/resources/publications/online-gaming-and-gambling-in-children-and-adolescents-normalising-gambling-in-cyber-places-479/>.
- › **Luongo, C.** (2018, June 22). ESI gambling report: Is Valve hanging on by the skin of its teeth? Retrieved from <https://esportsinsider.com/2018/06/esi-gambling-report-is-valve-hanging-on-by-the-skin-of-its-teeth/>
- › **László Fenyves,** (2022), Analysis of the ecosystem of the esport, *Studia Mondii, Economia Vol.9 n°1*.
- › **Macey, J., & Hamari, J.** (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344–353.
- › **Macey, J., & Hamari, J.** (2018a). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 1461444818786216. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>.
- › **Macey, J., & Hamari, J.** (2018b). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>.
- › **Macey, J., Abarbanel, B., & Hamari, J.** (2020). What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444820908510>
- › **MEC.** (2016). Spotlight on esports: An exploration of the growing esports landscape and its implications for marketers. Retrieved from <http://www.mecglobal.com/assets/publications/2016-08/Spotlight-On-Esports.pdf>.
- › **ZoneParent. Skin gambling: Teenage Britain’s secret habit. Report, UK.** 2018 Jun. Available from https://parentzone.org.uk/system/files/attachments/Skin_Gambling_Report_June_2018.pdf.
- › **Seo, Y., & Jung, S. U.** (2014). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- › **Smith, J., Rossi, R., Jones-Demos, & Inskip, C.** (2020). Biddable Youth Sports and esports Gambling Advertising on Twitter: Appeal to Children, Young & Vulnerable People.
- › **Sood, R.** (2016, April 19). Underage gambling on video games is happening. Retrieved from <https://news.unikrn.com/article/underage-gambling-video-games>
- › **Wardle, H., Petro vs kaya, E., & Zendle, D.** (2020). Defining the esports bettor: Evidence from an online panel survey of emerging adults. *International Gambling Studies*, 3, 487–499. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1826559>



ARPEJ
11 rue Tronchet, 75008 Paris
www.arpej.eu
contact@arpej.eu
+33 (0)1 53 05 92 37

Directeur de la publication
Emmanuel Benoit

Rédaction en chef
Marie-Line Tovar

Remerciements pour leur relecture
Armelle Achour, Julie-Emilie Adès,
Emmanuel Benoit

Remerciements aux joueurs qui ont répondu à cette enquête et à l'équipe de l'institut BVA.

Remerciements au Fonds de Dotation pour la Recherche et la Prévention des Excès du Jeu

Création graphique
Antoine Bied

