

**JEUX D'ARGENT ET DE HASARD DES MINEURS
DE 15 À 17 ANS EN 2025 ET ÉVOLUTION DEPUIS 2021
RÉSULTATS DE L'ÉTUDE ENJEU-MINEURS 2025**

Marie-Line Tovar, Directrice du pôle Recherche, développement et évaluation, ARPEJ

Jean-Michel Costes, Chercheur associé, Chaire de recherche sur l'étude des jeux, Université Concordia de Montréal (Canada)

Pauline Saliot, Chargée d'études statistiques, ARPEJ

En bref

L'offre des jeux d'argent et de hasard (JAH) est en expansion significative. La pratique en ligne, ainsi que les campagnes promotionnelles associées à ces jeux sont en progression (Bilan du marché 2024, ANJ), ciblant souvent un public jeune. Dans la mesure où cette activité peut entraîner des dommages sanitaires et sociaux importants, en particulier pour les jeunes mineurs qui y participent, il est essentiel d'effectuer un suivi régulier de leurs pratiques de JAH afin d'orienter efficacement les stratégies de prévention.

En 2025, l'Association de recherche et prévention sur les excès du jeu (ARPEJ) a mené, avec le soutien de l'Autorité nationale des jeux (ANJ), une enquête de suivi sur les pratiques de jeux d'argent auprès d'un échantillon représentatif de 5 000 jeunes Français âgés de 15 à 17 ans (*ENJEU-Mineurs 2025*). Cette recherche s'inscrit dans la continuité d'une précédente mesure conduite en 2021 (méthodologie d'échantillonnage et questionnaire identiques¹) ce qui permet d'observer les tendances quatre ans plus tard.

Selon *ENJEU-Mineurs 2025*, plus de quatre jeunes sur dix (42,6 %) déclarent avoir joué à au moins un jeu d'argent et de hasard au cours des douze mois précédant l'étude, une proportion en hausse par rapport à 2021 (34,8 % ; *ENJEU-Mineurs 2021*). Les jeux de grattage et de tirage sont, comme en 2021, les plus prisés et enregistrent une progression en 2025. La pratique des paris sportifs progresse également. En revanche, la participation à d'autres types de jeux (machines à sous, poker, autres jeux de casinos, paris e-Sport, etc.) est plus marginale et en diminution, à l'exception de la pratique de paris hippiques qui reste stable sur la période.

Introduction

Pour de nombreux adolescents, le jeu d'argent et de hasard (JAH) représente une forme de divertissement attrayant et excitant, c'est-à-dire un moyen de prendre

des risques et de vivre de nouvelles expériences. Toutefois, cette activité peut entraîner chez les mineurs des conséquences négatives sur le plan psychologique (anxiété, dépression), social (problèmes relationnels avec les pairs et la famille) et financier. Selon des chercheurs, cette situation est préoccupante compte tenu des conséquences importantes à long terme associées au jeu précoce, notamment un risque accru de jeu problématique (Pérez, 2024), de troubles liés à la consommation de substances (Emond et al., 2019) et d'autres formes de préjudices financiers et psychosociaux (Browne et al., 2019a ; Ricijas et al., 2016).

Bien que l'offre de jeux d'argent et de hasard soit interdite aux moins de 18 ans (l'âge légal pouvant varier en fonction des pays et du type d'activité), la part des adolescents ayant des pratiques de JAH à travers le monde est estimée à 17,9 %, ce qui représente plus d'un mineur sur six. Le pourcentage des joueurs mineurs ayant une pratique de jeu « à risque » est de 4,6 % en Europe occidentale et de 5,5 % en Europe de l'Est. L'estimation du jeu problématique chez les joueurs de moins de 18 ans est de 1,6 % en Europe occidentale et de 1,9 % en Europe de l'Est (Tran et al. 2024).

Parmi les jeunes élèves européens âgés de 15 à 16 ans qui ont participé à la dernière enquête européenne ESPAD de 2024², 23 % ont déclaré avoir joué ou avoir misé de l'argent sur au moins un type de jeu au cours des 12 derniers mois, que ce soit dans un établissement physique, en ligne ou via les deux canaux. Les taux de prévalence les plus élevés ont été observés en Italie (45 % vs 32 % en 2019), en Islande (41 % vs 18 % en 2019) et en Grèce (36 % vs 33 % en 2019).

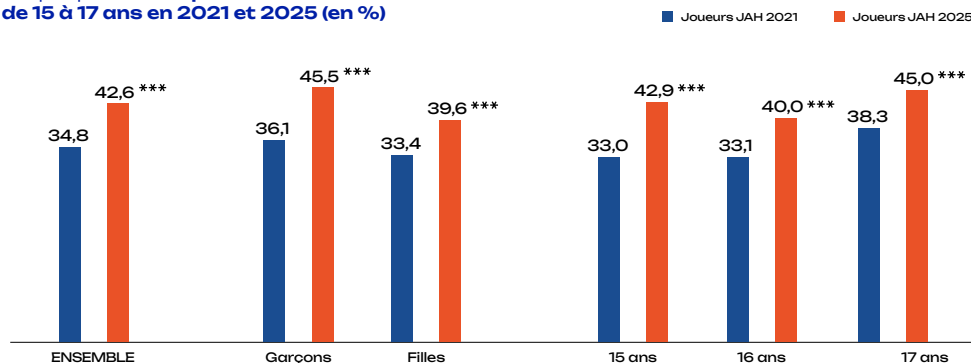
En outre, avec l'essor d'Internet, les pratiques de JAH en ligne sont de plus en plus accessibles aux jeunes. Ainsi, en France, la part des jeunes de 17 ans qui sont joueurs en ligne a progressé de 14,7 % à 27,9 % entre 2011 et 2022 (OFDT, 2023³). L'étude des pratiques de jeux d'argent et de hasard des mineurs de 15 à 17 ans est relativement récente en France ; elle remonte à une dizaine d'années. La première mesure a permis d'iden-

¹ Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes « La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (*ENJEU-Mineurs*) » SEDAP, Février 2022, 22 p.

² <https://www.espad.org/sites/default/files/espad-report-2024-TD0125014ENN.pdf>

³ Les jeux d'argent et de hasard à 17 ans : résultats d'ESCAPAD 2022, OFDT, 2023, 4p.

Graphique 1 : Pratiques des mineurs de 15 à 17 ans en 2021 et 2025 (en %)



Sources : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

tifier le niveau de prévalence de ces comportements (Costes et al., 2015) et la deuxième, plus spécifique à cette population, a interrogé en 2021, 5 000 jeunes de 15 à 17 ans sur leurs pratiques de JAH (Tovar et al., 2022).

Quatre ans plus tard, en 2025, une nouvelle enquête (ENJEU-Mineurs 2025) a été menée dans le cadre d'un suivi barométrique. Cette étude a été financée et réalisée en collaboration avec l'Autorité nationale des jeux (ANJ), en s'appuyant sur la même méthodologie que celle utilisée en 2021. À la fin de l'été 2025, un échantillon de 5 000 jeunes mineurs âgés de 15 à 17 ans a répondu à un questionnaire en ligne d'une durée moyenne de 12 minutes sur leurs pratiques de jeux d'argent et de hasard et sur des jeux présentant des caractéristiques proches des JAH (Encadré 2 - Repères méthodologiques).

Ce septième numéro de *La Clé* présente les premiers résultats de l'enquête 2025 concernant les pratiques de JAH des jeunes Français âgés de 15 à 17 ans. L'analyse porte sur les profils des joueurs et les types de jeux, l'accessibilité à ces activités, l'exposition des mineurs aux publicités et aux campagnes de prévention ainsi que les conséquences perçues de ces pratiques en mettant l'accent sur les comparaisons avec les données de 2021.

Niveau élevé des pratiques, en progression par rapport à 2021

Déjà élevé en 2021, le niveau de participation à des jeux d'argent et de hasard des jeunes de 15 à 17 ans est en nette progression en 2025. En effet, la part des jeunes déclarant avoir joué, au cours des douze mois précédant l'enquête, à au moins un jeu d'argent et de hasard (JAH), est passée de 34,8 % en 2021 à 42,6 % en 2025 soit une augmentation statistiquement significative de 7,8 points (Graphique 1, p. 2). Cette progression en termes de prévalence est constatée chez tous les mineurs, même si elle est particulièrement sensible chez les garçons (de 36,1 % à 45,5 % ; vs de 33,4 % à 39,6 % chez les filles) et parmi les plus jeunes (de 33,0 % à 42,9 % pour les 15 ans).

Tableau 1 : Évolutions des pratiques de jeu entre 2021 et 2025 (en %)

	Jeunes de 15 à 17 ans		Tendance
	2021	2025	
N =	5 000	5 000	
Jeux pratiqués			
Grattage	27,3	34,3***	↑
Tirage	16,9	20,0***	↑
Paris sportifs	9,9	11,4**	↑
Paris e-Sport	7,5	5,7***	↓
Paris hippiques	6,2	5,6	=
Autres jeux de casinos	5,8	4,9**	↓
Poker	5,9	4,9**	↓
Machines à sous	6,2	4,8**	↓
Paris financiers	5,5	4,1**	↓
Nombre de types de jeux pratiqués			
1	13,9	18,7***	↑
2	9,2	11,4***	↑
3	4,7	5,2	=
4 et +	7,0	6,8	=
Lieux de pratiques			
Dans un lieu physique exclusivement	17,4	22,2***	↑
Sur Internet exclusivement	3,9	5,5***	↑
Dans un lieu physique et sur Internet	13,5	14,9**	↑
Sous-total en lieu physique	30,9	37,1***	↑
Sous-total sur Internet	17,4	20,3***	↑

Sources : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

Croissance des jeux de grattage, de tirage et des paris sportifs

C'est surtout la participation des 15-17 ans aux jeux de grattage et dans une moindre mesure, de tirage qui connaît la croissance la plus notable (passant respectivement de 27,3 % à 34,3 % et de 16,9 % à 20,0 %). Cette

tendance à la hausse concerne également les paris sportifs, dont l'activité progresse de 9,9 % à 11,4 %. À l'inverse, les autres formes de jeux d'argent enregistrent une baisse faible mais statistiquement significative, à l'exception des paris hippiques dont le niveau reste stable (5,6 % en 2025) (Tableau 1,p. 2).

L'enquête ne couvre que de manière partielle les pratiques liées à l'offre illégale de jeux d'argent. Concernant les jeux en ligne, dans les domaines où une offre légale (s'adressant aux personnes majeures) est disponible (tirage, grattage, paris hippiques et sportifs, ainsi que le poker), elle ne fait pas la distinction entre les sites légaux et illégaux utilisés par les jeunes joueurs. Néanmoins, l'enquête met en lumière la participation à certaines activités dépourvues d'offre légale, avec 5,7 % des répondants ayant parié sur le résultat des compétitions de e-Sport et 4,1 % sur des paris financiers.

Enfin, la pratique de jeux de casinos autres que le poker (y compris les machines à sous) peut relever à la fois d'une offre légale (casinos terrestres) et illégale (casinos en ligne). Pour ces jeux, la pratique a lieu majoritairement en ligne : 48,5 % de pratique exclusive en ligne pour les machines à sous et 45,9 % pour les autres jeux de casinos (hors poker) ; 13,1 % de pratique mixte (offre en ligne et en physique) pour les machines à sous et 18,0 % pour les autres jeux de casinos. La multi-activité est moins importante en 2025. La progression de la participation aux jeux d'argent constatée entre 2021 et 2025 est principalement due à la forte croissance de la pratique d'un seul type de jeu, principalement les jeux de grattage. En effet, ces jeux sont les plus souvent pratiqués de manière exclusive : 54,1 % des jeunes qui considèrent les jeux de grattage comme leur jeu de prédilection s'y adonnent exclusivement.

Une activité en hausse, en ligne comme en points de vente

Entre 2021 et 2025, la participation des mineurs à des jeux d'argent s'est étendue quel que soit le support de vente de ces jeux, cette progression est cependant plus marquée pour les jeux achetés dans les établissements physiques. Cette tendance est principalement portée par la forte progression de l'activité de grattage qui se pratique essentiellement sur le support physique. Ainsi, la part de jeunes jouant à des jeux achetés exclusivement dans un cadre physique passe de 17,4 % à 22,2 % (+4,8 points), tandis que la proportion de ceux qui jouent uniquement sur Internet progresse de 3,9 % en 2021 à 5,5 % en 2025. Par ailleurs, le nombre de joueurs ayant une pratique mixte, c'est-à-dire combinant des jeux provenant de lieux physiques et de supports numériques a également enregistré une augmentation significative, passant de 13,5 % à 14,9 % (Tableau 1, p. 2).

Une nouvelle question a été ajoutée dans le questionnaire ENJEU-Mineurs 2025, permettant de détailler les modalités de réalisation des paris sportifs et des paris hippiques en points de vente, déclarés par 17 % des joueurs (n=355). Un peu plus d'un tiers de ces jeunes joueurs (36,2 %) indiquent qu'ils effectuent leurs paris directement en points de vente, cette pratique étant

Tableau 2 : Pratiques des jeux d'argent et de hasard selon le sexe en 2021 et 2025 (en %)

	Filles		Garçons	
	2021	2025	2021	2025
N =	2 440	2 430	2 560	2 570
Jeux pratiqués				
Grattage	27,6	33,2***	27,0	35,4***
Tirage	16,1	18,7**	17,5	21,2***
Paris sportifs	5,5	6,2	14,0	16,4**
Paris e-Sport	4,9	3,3***	10,0	7,9***
Paris hippiques	4,8	4,3	7,5	6,7
Autres jeux de casinos	4,5	4,0	7,0	5,9
Poker	4,1	3,3	7,7	6,3**
Machines à sous	6,1	4,1***	6,3	5,4
Paris financiers	3,8	2,6**	7,2	5,6**
Nombre de types de jeux pratiqués				
1	14,6	19,7***	13,2	17,7***
2	9,5	10,5	8,9	12,4***
3	4,1	4,3	5,4	6,0
4 et +	5,2	4,7	8,7	8,8
Lieux de pratiques				
Dans un lieu physique exclusivement	18,8	24,1***	16,0	20,3***
Sur Internet exclusivement	2,8	3,5	5,0	7,3***
Dans un lieu physique et sur Internet	11,8	11,8	15,1	17,7**
Sous-total en lieu physique	30,6	35,9***	31,1	38,0***
Sous-total sur Internet	14,5	15,3	20,2	25,0***

Sources : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

davantage courante chez les plus âgés (quatre joueurs de 17 ans sur dix y ont recours). Par ailleurs, environ un quart des joueurs préfèrent préparer leur pari en ligne avant de le faire valider par un adulte en points de vente (26,5 %), cette méthode de jeu étant plus adoptée par les jeunes de 15 ans (33,3 % vs 20,6 % pour les 17 ans ; différence significative). Enfin, un cinquième des jeunes joueurs (20,3 %) préparent leur pari sur une application avant de se rendre en point de vente avec le QR code associé, tandis que 14,7 % élaborent leur pari en ligne via leur compte joueur puis le font valider en point de vente.

Des évolutions contrastées selon le sexe et l'âge

L'évolution du niveau de participation aux différentes activités de jeu entre 2021 et 2025 présente des tendances similaires pour les deux sexes. Toutefois, certaines différences peuvent être signalées. Chez les garçons, la participation progresse significativement pour les jeux de grattage, de tirage et les paris sportifs. À l'inverse, ils parient moins sur le résultat de compétitions de e-Sport, réalisent moins de paris financiers et jouent moins au poker. Leur participation aux autres activités reste stable. Contrairement aux garçons, la prise de paris sportifs et la pratique de poker ne connaissent pas de changement chez les filles, alors que la fréquentation des machines à sous diminue.

Tableau 3 : Pratiques des jeux d'argent et de hasard selon l'âge en 2021 et 2025 (en %)

	15 ans		16 ans		17 ans	
	2021	2025	2021	2025	2021	2025
N =	1 675	1 650	1 670	1 650	1 655	1 700
Jeux pratiqués						
Grattage	27,2	35,3***	25,9	31,6***	28,8	36,0***
Tirage	17,1	20,8***	16,3	17,7	17,2	21,6***
Paris sportifs	8,4	11,4***	8,9	11,0***	12,4	11,9
Paris e-Sport	7,0	6,0	6,4	5,4	9,1	5,8***
Paris hippiques	6,4	6,1	5,0	4,8	7,0	5,7
Autres jeux de casinos	5,8	5,4	4,6	4,0	6,9	5,4*
Poker	5,0	5,7	5,9	3,7***	7,0	5,1**
Machines à sous	6,0	5,7	5,8	3,8***	6,6	4,9**
Paris financiers	4,5	4,8	5,0	3,3**	7,0	4,3***
Nombre de types de jeux pratiqués						
1	13,9	18,8***	13,1	18,2***	14,7	19,0***
2	8,2	11,2***	9,2	11,1*	10,2	12,1*
3	4,1	4,9	4,7	4,6	5,4	6,1
4 et +	6,8	7,6	6,1	5,6	8,0	7,3**
Lieux de pratiques						
Dans un lieu physique exclusivement	16,6	21,8***	17,0	20,5***	18,6	24,1***
Sur Internet exclusivement	3,5	5,4***	4,1	5,4*	4,2	5,6*
Dans un lieu physique et sur Internet	13,0	15,5**	11,9	13,9*	15,6	15,2
Sous-total en lieu physique	29,6	37,3***	28,9	34,4***	34,2	39,3***
Sous-total sur Internet	16,5	20,9***	16,1	19,3**	19,8	20,8

Sources : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1; **p ≤ 0,05; ***p ≤ 0,01

La pratique exclusive d'un seul type d'activité (tirage ou grattage principalement) augmente fortement pour les deux sexes. Enfin, tandis que chez les garçons la participation aux jeux est en hausse dans tous les lieux, chez les filles, on constate une très nette progression d'une pratique exclusive de jeux provenant de lieux physiques (24,1 % en 2025 vs 18,8 % en 2021) (Tableau 2, p. 3).

Les jeux pratiqués ont évolué de façon assez similaire selon l'âge. Toutefois, quelques différences sont observées : une stabilité des paris sportifs à 17 ans alors qu'ils sont en hausse pour les autres âges ; une décroissance des paris sur les résultats des compétitions de e-Sport à 17 ans dont les niveaux sont stables pour les autres âges ; une progression du jeu en ligne davantage marquée chez les plus jeunes (Tableau 3, p. 4).

Des fréquences et des dépenses en augmentation

En 2025, l'intensité des pratiques de jeu s'accroît, que ce soit en termes de fréquence ou de dépense. De fait, la part des 15-17 ans qui joue de façon hebdomadaire augmente, passant de 8,9 % à 12,1 %, alors que la proportion de ceux qui jouent une à trois fois par mois passe de 10,8 % à 14,2 %. À l'inverse, la proportion de ceux qui jouent de manière occasionnelle, c'est-à-dire moins d'une fois par mois, demeure stable, s'établissant à 16,1 % en 2025 (Tableau 4, p. 4).

En termes de dépense pour leur jeu de prédilection (c'est à-dire le jeu auquel les jeunes ont déclaré consacrer le plus de temps et/ou pour lequel la dépense est supérieure), les montants déclarés lors d'une occasion de jeu sont aussi en progression significative. En 2025, les jeunes joueurs et les jeunes joueuses indiquent des montants plus élevés qu'en 2021 dans leurs JAH, la dépense médiane – montant qui partage l'échantillon en deux – augmentant nettement, passant de 6 euros en 2021 à 10 euros.

Tableau 4 : Évolutions de la fréquence et de la dépense du jeu de prédilection entre 2021 et 2025 (en %)

	Jeunes de 15 à 17 ans		Tendance
	2021	2025	
N =	5 000	5 000	
Fréquence du jeu de prédilection (sur 12 mois)			
Une fois par semaine ou plus	8,9	12,1***	↑
Une à 3 fois par mois	10,8	14,2***	↑
Moins d'une fois par mois	15,2	16,1	=
Dépense lors d'une occasion de jeu de prédilection			
Moins de 5 euros	9,0	6,7***	↓
5 à 9 euros	9,0	9,5	=
10 à 14 euros	9,2	10,5*	↑
15 à 20 euros	4,4	7,3***	↑
Plus de 20 euros	3,3	8,4***	↑

Sources : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1; **p ≤ 0,05; ***p ≤ 0,01

crer le plus de temps et/ou pour lequel la dépense est supérieure), les montants déclarés lors d'une occasion de jeu sont aussi en progression significative. En 2025, les jeunes joueurs et les jeunes joueuses indiquent des montants plus élevés qu'en 2021 dans leurs JAH, la dépense médiane – montant qui partage l'échantillon en deux – augmentant nettement, passant de 6 euros en 2021 à 10 euros.

Tableau 5 : Évolution des scores ICJE entre 2021 et 2025 (en %)

	Jeunes de 15 à 17 ans		Tendance
	2021	2025	
N =	5 000	5 000	
Non-joueurs	65,2	57,4***	
Joueurs sans risque	15,5	23,8***	
Joueurs à faible risque	7,2	8,3*	
Joueurs à risque modéré	4,5	5,1	
Joueurs excessifs	7,6	5,4***	
Sous-total joueurs problématiques (modérés + excessifs)	12,1	10,5***	

Source : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ / ENJEU-Mineurs 2021 • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1; **p ≤ 0,05; ***p ≤ 0,01

Ainsi, lors d'une occasion de jeu, 7,3 % des 15-17 ans déclarent que la dépense est entre 15 à 20 euros (vs 4,4 % en 2021) et 8,4 % à plus de 20 euros (contre seulement 3,3 % en 2021) soit une hausse de 5,1 points. L'engagement financier qui est réalisé sur ces jeux semble plus important pour une partie des jeunes joueurs, sans pour autant, à ce niveau de l'analyse, il soit possible de différencier qui réalise effectivement les achats ou les mises, sachant que les jeunes de ces âges n'ont a priori pas ou peu de revenus. Au contraire, la proportion de ceux qui misent moins de 5 euros recule, passant de 9,0 % à 6,7 % (Tableau 4, p. 4).

Parmi les joueurs de JAH, la part de ceux qui déclarent les dépenses les plus élevées progresse significativement : en 2021, lors d'une occasion de jeu, 12,5 % des

jeunes joueurs déclareraient dépenser entre 15 et 20 euros, ils sont 17,2 % en 2025 et 9,6 % dépensaient plus de 20 euros contre 19,7 % aujourd'hui. Ces évolutions des dépenses de jeu s'observent également selon les différents profils de joueurs, quels que soient le sexe ou l'âge.

Baisse de la part des 15-17 ans joueurs excessifs

À l'instar de ce qui avait été fait en 2021, le niveau de prise de risque des adolescents a été mesuré à l'aide de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)⁴. En 2025, parmi les jeunes de 15 à 17 ans, 23,8 % sont classés en tant que joueurs sans risque, 8,3 % à faible risque, 5,1 % à risque modéré et 5,4 % comme des joueurs excessifs. La proportion de joueurs excessifs est supérieure chez les garçons (6,4 % vs 4,3 % pour les filles).

Par rapport à 2021, la proportion des 15-17 ans ayant des pratiques problématiques (joueurs à risque modéré et joueurs excessifs) est en baisse, passant de 12,1 % à 10,5 %. Ce recul est principalement porté par la moindre part de joueurs excessifs (de 7,6 % à 5,4 %, différence significative) (Tableau 5, p. 5).

Les comportements problématiques de JAH sont particulièrement fréquents chez les joueurs qui combinent jeux en ligne et jeux provenant des points de vente. En effet, un quart d'entre eux (25,7 %) sont des joueurs excessifs (vs 11,6 % des joueurs Internet exclusivement et 4,1 % des joueurs en points de vente exclusivement).

⁴ L'Indice canadien du jeu excessif, ICJE (Ferris et Wynne, 2001) comprend 9 items mesurant la fréquence de problèmes causés par la pratique de JAH.

Tableau 6 : Fréquence, dépense et score ICJE selon le type de jeu de prédilection (en %)

	Total joueurs	Grattage	Tirage	Paris sportifs	Jeux de casino*	Autres jeux**
N =	2 143	1 180	331	243	173	118
Fréquence de jeu de prédilection (sur 12 mois)						
Une fois par semaine ou plus	28,5	20,7	37,0	42,7	30,2	38,7
Une à 3 fois par mois	33,6	34,7	32,8	38,1	23,1	36,1
Moins d'une fois par mois	37,9	44,6	30,2	19,2	46,7	25,3
Dépense lors d'une occasion de jeu de prédilection						
Moins de 5 euros	15,9	19,8	15,9	9,1	7,7	5,9
5 à 9 euros	22,4	27,2	31,2	12,7	4,6	6,0
10 à 14 euros	24,7	26,2	24,2	31,1	11,1	21,0
15 à 20 euros	17,2	16,5	12,0	20,7	22,3	19,6
Plus de 20 euros	19,7	10,3	16,7	26,4	54,3	47,7
Score ICJE						
Joueurs sans risque	56,0	63,8	62,8	38,1	40,3	30,4
Joueurs à faible risque	19,5	20,0	15,5	26,3	18,9	12,8
Joueurs à risque modéré	11,9	9,3	9,6	19,4	14,2	24,3
Joueurs excessifs	12,7	6,9	12,1	16,2	26,6	32,5
Sous-total joueurs problématiques (modérés + excessifs)	24,6	16,2	21,7	35,6	40,8	56,8

*La catégorie « Jeux de casino » comprend le poker, les machines à sous et les autres jeux de casino.

**La catégorie « Autres jeux » comprend les paris financiers et les paris sur les résultats des compétitions de e-Sport.

Note : Les effectifs n'étant pas suffisamment robustes, les paris hippiques n'ont pas été intégrées à ce tableau.

Source : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ

Des pratiques à risque plus fréquentes pour certains types de jeu

Certaines habitudes de jeu semblent plus impliquées dans les pratiques excessives ou à risque des jeunes interrogés.

Comme en 2021, les pratiques à risque sont plus fréquentes pour les types de jeux non régulés en France (paris sur le résultat des compétitions de e-Sport et paris financiers). Pour les jeux de casino qui se pratiquent à la fois sur une offre légale régulée à destination des adultes (casinos terrestres, poker en ligne) et illégale (casinos et machines à sous en ligne), le niveau de risque des pratiques est également élevé (Tableau 6, p. 5).

Parmi les trois types de jeux les plus pratiqués par les jeunes (grattage, tirage, paris sportifs), les paris sportifs se différencient par une pratique nettement plus régulière que celle des autres jeux et le fait qu'ils occasionnent des dépenses plus conséquentes. Selon le niveau de risque mesuré avec l'ICJE, les jeunes qui déclarent les paris sportifs comme leur jeu de prédilection sont plus nombreux à présenter une pratique à risque. Ainsi, 35,6 % se classent comme joueurs problématiques dont 16,2 % de joueurs excessifs, des proportions supérieures à celles observées chez les joueurs de grattage (16,2 % ayant une pratique problématique dont 6,9 % étant des joueurs excessifs).

Une baisse des pratiques excessives à interpréter avec prudence

La progression des niveaux de participation aux jeux d'argent constatée entre 2021 et 2025 aurait pu conduire à une progression du jeu excessif. Au contraire, les pratiques excessives s'avèrent moins marquées en 2025.

Plusieurs éléments peuvent, du moins en partie, éclairer cette évolution. La principale hypothèse explicative qui peut être émise réside dans les changements des habitudes de jeu chez les jeunes pratiquants. Bien que les jeunes âgés de 15 à 17 ans déclarent en 2025 une fréquence de jeu et des dépenses supérieures à celles observées en 2021 (des facteurs généralement associés à un risque accru de pratiques problématiques), d'autres modifications des pratiques des mineurs peuvent avoir eu un effet inverse, tendant à réduire la part de joueurs excessifs.

En premier lieu, les changements observés dans la nature des jeux pratiqués, avec une forte progression des jeux de grattage ou de tirage et une diminution de jeux à risque plus élevé peuvent avoir eu un impact. Le fait que la pratique exclusive d'un seul jeu soit en très forte progression, alors que la multi-activité est reconnue comme étant à risque, peut également être mentionné.

Enfin, la forte croissance du jeu exclusif issu d'un lieu physique peut aussi jouer un rôle de modérateur des pratiques excessives (le jeu en ligne constituant de son côté un facteur prédictif important du jeu excessif). Globalement ces évolutions dans les habitudes de jeu des mineurs semblent donc indiquer une tendance à une réduction des pratiques à risque.

Une autre hypothèse explicative est relative à l'exposition des jeunes aux messages de prévention qui mériterait d'être explorée. Bien que l'enquête révèle un niveau d'exposition important des jeunes à de tels messages, cette seule information ne permet toutefois pas, à ce stade, d'en déduire un impact sur les comportements.

Le contexte de la crise sanitaire lors du déroulement de l'enquête 2021 doit aussi être évoqué. L'enquête avait alors interrogé les jeunes joueurs sur leur pratique des 12 mois précédant la passation du questionnaire réalisée en fin du premier semestre 2021. La fermeture ou la moindre accessibilité des points de vente (qui est le mode de jeu le plus représenté), ainsi que l'arrêt de beaucoup de compétitions sportives, a probablement eu un effet minorant sur la participation des jeunes à ces jeux. Il est également possible que cet effet ait pu avoir un impact plus marqué chez les jeunes ayant une pratique récréative. Au sujet des paris sportifs, il faut également souligner que la période de couverture de l'enquête ne comprenait pas, ou très partiellement, de grandes compétitions sportives avec le report de l'Euro de Football 2020.

Il convient par ailleurs d'interpréter cette baisse de prévalence du jeu excessif avec prudence. En effet, l'outil de mesure (ICJE), outil prévu pour les adultes est connu pour avoir certaines limites, notamment quand il est posé à une population jeune. C'est pourquoi, en 2025, un autre outil d'évaluation d'un problème de jeu spécifique pour les mineurs a été intégré dans le questionnaire : le GPSS-CAGI (Gambling Problem Severity Subscale of the Canadian Adolescent Gambling Index) (CAGI ; Tremblay, Stinchfield, Wiebe et Wynne, 2010 ; Turner et al. 2018)⁵. Ce n'était pas le cas en 2021, ce qui rend toute comparaison impossible. Cependant, il est intéressant de noter que le niveau de pratique avec un problème de jeu à gravité élevée mesuré avec le GPSS-CAGI est de 6,7 % (score = 6 et plus). Ce niveau, proche de la notion de jeu excessif de l'ICJE, s'avère supérieur à celui indiqué par cet outil : 5,4 % (score = 8 et plus).

Ces éléments qui présentent une certaine complexité d'interprétation feront l'objet d'une analyse approfondie supplémentaire, publiée ultérieurement, prenant en compte les multiples facteurs explicatifs.

⁵ Sous-échelle de gravité des problèmes de jeu composée de neuf éléments de l'Inventaire canadien du jeu chez les adolescents. Présente un continuum de gravité de « aucun problème » à « gravité élevée » en passant par « gravité faible » et « modérée. »

Tableau 7 : Évolution des moyens d'accès aux JAH des 15-17 ans entre 2021 et 2025 (en %)

	Jeunes joueurs de 15 à 17 ans		Tendance
	2021	2025	
N =	1 741	2 143	
Accessibilité des JAH			
Passer par les parents ou membres de la famille en PdV*	—	65,0	
Jouer en ligne sur le compte d'un parent avec son accord	23,6	36,9***	
Jouer en ligne via un compte personnel créé avec l'aide d'un parent	19,0	26,4***	
Jouer en ligne sur le compte d'un parent sans son accord	9,7	14,0***	
Acheter dans un PdV qu'un parent fréquente	36,2	39,9**	
Acheter dans un PdV proche d'un établissement scolaire	32,9	39,3***	
Jouer en ligne via un compte personnel créé seul sans contrôle ou créé seul avec facilité (pièce d'identité acceptée)	20,4	38,2***	
Passer par des amis majeurs en PdV	31,4	29,6	
Passer par des adultes dans le PdV	28,5	15,1***	
Jouer en ligne via un compte personnel créé avec l'aide d'un ami	13,0	19,0***	
Jouer en ligne sur le compte d'un ami majeur	11,5	17,6***	

*PdV : Points de vente

Sources : **ENJEU-Mineurs 2025** • ARPEJ / **ENJEU-Mineurs 2021** • SEDAP
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

Impacts des JAH sur la santé et les relations sociales

La pratique des jeux d'argent et de hasard peut potentiellement entraîner des conséquences défavorables chez les mineurs. En 2025, la part des jeunes de 15 à 17 ans déclarant des impacts associés à la pratique des JAH est en hausse : perturbations du rythme quotidien (6,6 % vs 5,6 % en 2021), sensations de nervosité ou de stress (6,6 % vs 5,1 %) et impacts sur l'humeur (6,4 % vs 5,5 %). À l'inverse, on observe une diminution marquée de certains effets telle une proportion moindre de jeunes déclarant des consommations de produits psychoactifs (4,1 % vs 5,2 % en 2021), une prise de risque ou des problèmes de sécurité (conflits, bagarres, problèmes avec la police, etc.) (3,9 % vs 4,7 %) et des difficultés relationnelles liées aux JAH (4,6 % vs 5,7 %). Enfin, les tensions avec la famille ainsi que les difficultés scolaires ou professionnelles, touchent respectivement 6,0 % et 5,2 % d'entre eux, pourcentages stables par rapport à 2021.

Parmi les joueurs, une part déclarent des perturbations dans leur rythme quotidien, notamment en ce qui concerne le sommeil ou la concentration (15,6 %), le fait de se sentir nerveux ou stressé (15,6 %) et un impact des jeux sur leur humeur (15,1 %). Ces résultats sont comparables à ceux de 2021. Toutefois, certains effets négatifs associés au jeu semblent diminuer. Ainsi, 14,1 % des joueurs rapportent des tensions avec la famille, ce qui représente une baisse de 3,3 points par rapport à 2021 ; 12,1 % mentionnent des difficultés scolaires (-3,8 points) et 10,7 % des difficultés avec des amis centrés sur les jeux d'argent (-5,7 points). La mention de consommation de produits psychoactifs recule

également, passant de 14,9 % en 2021 à 9,7 % en 2025, tout comme le fait de prendre des risques (conflits, bagarres), de 13,5 % à 9,1 %. Par rapport à 2021, ces tendances se confirment quels que soient les profils.

L'enquête s'est également intéressée aux démarches entreprises par les jeunes pour modérer, réduire ou stopper leur pratique de JAH. Parmi les joueurs, près de trois sur dix (28,1 %) déclarent avoir pu, seul, diminuer ou arrêter leur activité de JAH et plus d'un quart affirment avoir arrêté les JAH sans demande d'aide, en particulier les 16-17 ans (respectivement 27,7 % et 29,6 %, contre 22,5 % chez les 15 ans). Enfin, 12,6 % des joueurs ont sollicité une aide, sans différence notable selon l'âge ou le sexe. Cette demande d'aide s'adresse en premier lieu à l'entourage (8,4 %), et en second lieu à un professionnel de santé (7,5 %).

Selon une étude australienne, les pratiques problématiques d'un joueur majeur peuvent avoir un impact auprès de son entourage, touchant jusqu'à six personnes (Goodwin et al., 2017). Pour la première fois en France, une question a permis de mesurer la perception des mineurs de 15 à 17 ans sur les impacts de la pratique des JAH de leur entourage. Au global, un jeune sur dix (9,3 %) déclare avoir une relation étroite avec une personne dont le JAH a causé des problèmes dans sa vie, aussi minimes soient-ils. En comparant les joueurs et les non-joueurs, on remarque qu'un peu plus d'un jeune joueur sur dix (11,1 %) est concerné, soit 3 points de plus que pour les non-joueurs (7,9 %), différence statistiquement significative. Parmi les jeunes joueurs concernés (n=242), quatre sur dix (39,1 %) citent un ami (proportion similaire à celle observée chez les non-joueurs) et 42,8 %, un parent, ce qui constitue une part significativement plus élevée que chez les non-joueurs (+11,3 points).

L'accessibilité aux JAH facilitée par l'environnement familial

En 2025, deux tiers des joueurs de 15 à 17 ans (65,0 %) déclarent avoir accédé aux jeux d'argent et de hasard des points de vente physiques, par l'intermédiaire de leurs parents (Tableau 7, p. 7). Les réponses à cette question (« avoir des parents ou autres membres de la famille qui réalisent pour vous les achats de jeu »), qui n'avait pas été posée en 2021, varient selon les jeux pratiqués.

Ainsi, près de sept joueurs sur dix indiquent s'appuyer sur leurs parents ou un autre membre de la famille pour jouer au tirage, grattage et aux paris hippiques (respectivement 69,9 %, 71,7 % et 69,5 %), alors que pour les parieurs sportifs ce moyen d'accès est un peu moins mentionné (57,4 %). Pour accéder aux JAH, ce sont les filles et les plus jeunes (15 ans) qui sont les plus nombreux à déclarer passer par leurs parents ou par un autre adulte de la famille : 67,5 % des filles contre 62,8 % des garçons et 67,9 % des 15 ans vs 62,6 % des 17 ans.

Ces résultats sont à mettre en lien avec les constats d'une autre étude publiée en 2025 selon laquelle les gérants de points de vente décrivent des parents et/ou

grands-parents intervenant ou accompagnant les jeunes dans l'achat de JAH. Ces partenaires des opérateurs sous droits exclusifs ont aussi mis en avant leur difficulté à sensibiliser ces adultes aux risques associés aux JAH pour leurs mineurs (Tovar et Saliot 2025, REPERR).

Pour accéder aux jeux en ligne, 36,9 % des joueurs déclarent jouer sur le compte de leurs parents avec leur accord, ils étaient 23,6 % en 2021 et 14,0 % y accèdent en 2025 sans autorisation contre 9,7 % en 2021 (hausse statistiquement significative). De plus, 26,4 % des mineurs joueurs déclarent avoir pu créer un compte en ligne avec l'aide d'un parent, part en hausse par rapport à 2021 (19,0 %) (Tableau 7, p. 7).

S'agissant des jeux de grattage et de tirage en ligne, les adolescents y accèdent majoritairement via le compte d'un parent. Ainsi, quatre joueurs sur dix utilisent le compte d'un parent avec son accord (respectivement 44,1 % et 43,4 %). Pour d'autres jeux comme le poker et les paris sportifs, près d'un quart des joueurs de poker (23,7 %) et quatre parieurs sportifs sur dix (39,9 %) déclarent utiliser le compte d'un parent, avec son consentement.

En ce qui concerne les pratiques sur les sites de jeux de casino en ligne (hors poker), de machines à sous et de paris sur les résultats des compétitions de e-Sport, les jeunes utilisent des comptes de leurs parents. Un quart des joueurs de jeux de casino (hors poker) déclarent jouer via le compte d'un parent avec son accord (25,3 %) et près d'un cinquième (18,9 %), sans permission. Les

joueurs de machines à sous présentent des niveaux encore plus élevés : quatre sur dix utilisent le compte d'un parent avec son approbation (40,8 %). Chez les parieurs sur les résultats des compétitions de e-Sport, un quart passent par le compte d'un parent avec son accord (25,9 %) et un cinquième utilisent un compte personnel créé avec l'aide d'un parent (19,3 %).

Encadré 1 - Une échelle pour mesurer les opinions relatives aux JAH

La version longue de l'échelle ATGS (*Attitudes Towards Gambling Scale*) composée de 14 items et développée par Wardle et al., 2007 évalue les attitudes et opinions d'une personne à l'égard des jeux d'argent et de hasard. À partir de réponses liées à la réglementation, au danger, à l'impact économique et à la responsabilité associés aux jeux d'argent, trois profils distincts ont été identifiés : les personnes opposées aux jeux d'argent, les personnes ambivalentes et celles qui sont favorables aux jeux d'argent.

L'échelle utilise un format de Likert à 5 points, allant de « tout à fait d'accord » (1) à « pas du tout d'accord » (5). Un score élevé (supérieur à 42) indique une attitude positive, traduisant une perception favorable du jeu comme étant accessible ou socialement acceptable. Un score autour du point médian (42) reflète une attitude neutre, marquée par une certaine indifférence ou ambivalence. Enfin, un score faible (inférieur à 42) correspond à une attitude négative, où le jeu est perçu comme dangereux et nuisible.

Tableau 8 : Échelle ATGS* selon le sexe et la pratique ou non de JAH en 2025 (en %)

	Total	Filles	Garçons	Joueurs de JAH	Non-joueurs de JAH
N =	5 000	2 430	2 570	2 143	2 857
Score ATGS					
Attitude négative	67,4	70,2***	64,8	56,3	75,6***
Attitude neutre	9,8	9,2	10,4	9,6	10,0
Attitude positive	22,8	20,6	24,8***	34,1***	14,5
Détail de l'échelle ATGS					
Le jeu est comme une drogue	63,8	67,1***	60,8	52,2	72,4***
Les jeux d'argent sont dangereux pour la vie de famille	62,2	65,0***	59,7	53,3	68,8***
Il y a trop d'occasions de jouer de nos jours	62,0	61,4	62,6	61,5	62,4
Les jeux d'argent sont un jeu de dupes	51,6	53,0*	50,3	43,0	57,9***
Les jeux d'argent devraient être découragés	40,3	42,4***	38,6	30,0	48,0***
Les gens devraient avoir le droit de jouer quand ils le veulent	38,7	37,9	39,4	40,8***	37,1
Les jeux d'argent sont une perte de temps	37,5	39,6***	35,6	24,3	47,1***
La plupart des personnes qui jouent le font de manière raisonnable	26,6	25,1	28,0**	34,3***	21,0
Le jeu est un élément important de la vie culturelle	23,0	22,0	23,9	26,6***	20,3
Il serait préférable d'interdire complètement les jeux d'argent	22,8	23,6	22,0	15,6	28,0***
Les jeux d'argent animent la vie	21,9	20,1	23,8***	33,5***	13,5
Le jeu est une forme de divertissement inoffensive	19,2	17,3	21,0***	23,0***	16,5
Le jeu est bon pour les communautés	14,6	13,6	15,4*	19,7***	10,7
Dans l'ensemble, les jeux de hasard sont bons pour la société	14,0	13,5	14,5	19,7***	9,8

*ATGS : Attitudes Toward Gambling Scale (Échelle des attitudes vis-à-vis des jeux d'argent)
Items en bleu : Les modalités de réponse sont inversées pour les phrases en bleu lors du calcul des scores
Source : ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

Une étude qualitative sur les perceptions des JAH et attitudes de parents français de jeunes âgés de 13 à 17 ans publiée en 2025 (Tovar et al. 2025, *CONPARE*) confirme la transmission familiale de cette activité. Elle est souvent fondée sur le plaisir partagé et la convivialité et n'est pas appréhendée comme une pratique potentiellement risquée. En effet, la plupart de ces parents perçoivent les JAH comme une activité ludique et en minimisent les effets sur les mineurs, à l'exception des parents eux-mêmes joueurs problématiques. Si ces parents reconnaissent les risques liés à cette pratique, ils estiment que l'addiction aux jeux d'argent ne concerne que les adultes.

Une offre de jeux facilement accessible aux jeunes

L'interdit de l'offre de jeux aux mineurs semble relativement peu effectif car les jeunes y accèdent facilement par leurs propres moyens. Cette accessibilité se renforce en 2025.

En effet, la proportion de joueurs accédant aux JAH dans des points de vente situés proches d'un établissement scolaire ainsi que ceux fréquentés par leurs parents est en hausse entre 2021 et 2025 (passant respectivement de 32,9 % à 39,3 % et de 36,2 % à 39,9 %). En ce qui concerne les habitudes de jeux en ligne, l'accès des joueurs aux JAH via un compte personnel créé de manière autonome (aucune obligation de confirmer l'âge avec la pièce d'identité, souvent sans contrôle) et avec une relative facilité (pièce d'identité acceptée) connaît également une hausse significative (de 20,4 % à 38,2 % en 2025) (*Tableau 7 p. 7*).

Des accès qui diffèrent selon les types de jeu

Selon les types de jeux, que ce soit dans les établissements physiques ou en ligne, les comportements varient. Les parieurs sportifs se caractérisent par un recours plus fréquent à un ami majeur (17,7 %) que les pratiquants des autres jeux (*Tableau 7, p. 7*). Pour les parieurs hippiques, le deuxième mode d'accès le plus fréquent, après l'implication des parents, est le recours à un adulte du point de vente (15,1 %).

En ligne, un quart des joueurs de tirage (24,5 %) et un cinquième des joueurs de grattage (21,0 %) utilisent le compte d'un ami majeur ainsi que la moitié des joueurs de poker (51,6 %). Parmi les pratiques de jeux en ligne ne disposant pas d'une offre légale en France, près d'un cinquième des joueurs de casino (hors poker) (18,4 %) et un quart des joueurs de machines à sous (26,6 %) utilisent le compte d'un ami majeur. Un joueur mineur de machine à sous sur dix déclare avoir créé un compte en ligne avec l'aide d'un ami (10,4 %).

Une attitude majoritairement négative à l'égard des JAH

Conduite pour la première fois auprès des 15-17 ans, l'évaluation des attitudes par rapport aux JAH a été mesurée avec l'outil « Attitude Toward Gambling

Scale (ATGS) » (*Encadré 1, p. 8*). Les réponses obtenues aux questions composant cette échelle indiquent que deux tiers des jeunes ont une attitude négative envers les JAH (67,4 %), proportion plus élevée chez les filles (70,2 %) que chez les garçons (64,8 %). Environ un mineur sur dix présente une attitude neutre (9,8 %), tandis que 22,8 % expriment une attitude positive, plus marquée chez les garçons (24,8 % contre 20,6 % des filles) et chez les jeunes de 15 ans. En comparant joueurs et non-joueurs, on constate que 56,3 % des joueurs ont une attitude négative envers les JAH et 34,1 % une attitude positive, une proportion nettement supérieure à celle observée chez les non-joueurs (14,5 %) (*Tableau 8, p. 8*).

Rôle désormais central des réseaux sociaux et des influenceurs

D'après la littérature, les jeunes sont fréquemment exposés à des discours positifs à propos des jeux d'argent, que ce soit via des messages publicitaires dans les médias audiovisuels (Hing et al., 2021 ; Noble et al., 2022) ou les espaces en ligne, comme les plateformes de streaming, les réseaux sociaux et les applications de jeux vidéo. L'enquête *ENJEU-Mineurs* confirme ce constat.

Il a été demandé à l'ensemble de l'échantillon de jeunes de 15 à 17 ans de préciser si, au cours des trois mois précédant l'étude, ils avaient vu, lu ou entendu des messages publicitaires relatifs aux JAH. Sur l'ensemble des jeunes de 15 à 17 ans, huit sur dix (78,8 %) déclarent avoir été exposés à des messages publicitaires, proportion significativement plus élevée chez les joueurs de JAH (85,1 %) que chez les non-joueurs (74,2 %). Les garçons et les jeunes de 15 ans apparaissent plus exposés, avec respectivement 80,1 % vs 77,4 % chez les filles et 80,5 % contre 77,4 % chez les 16 ans.

Parmi les jeunes de 15 à 17 ans exposés, les non-joueurs sont significativement plus nombreux à avoir vu des publicités dans les médias traditionnels (55,8 % contre 50,2 % pour les joueurs) et sur les réseaux sociaux (49,8 % vs 43,8 %). *A contrario*, les joueurs de JAH ont davantage mémorisé les messages publicitaires diffusés dans les points de vente (39,6 % vs 28,3 % des non-joueurs), dans les lieux sportifs (13,8 % vs 8,3 %), en ligne via des vidéos de sportifs professionnels (17,2 % vs 11,2 %), par SMS, courriels ou messageries instantanées (13,4 % vs 6,9 %) ainsi que dans les journaux ou magazines sportifs, qu'ils soient en format papier ou numérique (14,9 % vs 9,0 %).

Si les médias traditionnels demeurent le principal canal de diffusion mentionné par les joueurs exposés, ils sont cependant en recul : à 50,2 % en 2025 contre 53,6 % en 2021. Plus de quatre joueurs exposés sur dix (43,8 %) déclarent les réseaux sociaux comme deuxième canal d'exposition majeur des publicités pour les JAH, avant les publicités diffusées dans les points de vente (39,6 %). Ces niveaux sont stables par rapport à 2021. Les contenus publiés par les influenceurs occupent également une place notable : trois joueurs exposés sur dix (30,1 %) déclarent en avoir vu, faisant de ce support la quatrième source d'exposition la plus fréquente.

Concernant les autres supports de diffusion, un quart des jeunes joueurs exposés déclarent avoir vu des publicités pour les jeux d'argent sur des sites Web (25,1 %), une proportion en recul de 2,9 points par rapport à 2021. Une baisse est également observée pour les messages diffusés dans les journaux et magazines sportifs (17,9 % en 2021 contre 14,9 % en 2025) ainsi que dans les lieux sportifs (13,8 %, - 6,5 points par rapport à 2021). En revanche, l'exposition aux contenus publicitaires relatifs aux JAH reste stable sur d'autres supports, notamment sur les applications de jeux gratuits (28,2 %), les panneaux d'affichage (24,5 %) et sur les marchandises sportives (13,7 %). Fait marquant, la part de joueurs déclarant n'avoir pas été exposés aux différentes publicités sur les JAH croît de 13,2 % à 15,1 % entre 2021 et 2025.

Les garçons exposés aux publicités semblent plus sensibles à celles qui ont été diffusées sur divers sites Web (27,2 % vs 23,3 % des filles), dans les lieux sportifs ainsi que via des vidéos de sportifs professionnels (respectivement 16,7 % et 19,8 % contre 10,4 % et 14,3 % chez les filles). En revanche, les filles sont davantage exposées aux messages relayés par les médias traditionnels (54,2 % vs 47,9 % des garçons) et l'affichage dans les points de vente (42,8 % vs 37,5 %). Aucune différence significative n'est observée selon l'âge.

Une exposition importante déclarée aux messages de prévention

La question portant sur l'exposition aux messages de prévention de l'ensemble des jeunes de 15 à 17 ans a été modifiée et simplifiée en 2025, pour ne s'intéresser qu'à ceux diffusés dans les médias, ce qui ne permet pas une comparaison avec les données de 2021. Les campagnes de prévention autour des jeux d'argent et de hasard semblent toucher une majorité de mineurs : au cours des trois mois précédant l'étude, plus de six jeunes sur dix (63,6 %) âgés de 15 à 17 ans déclarent y avoir été exposés. Cette proportion est nettement plus élevée chez les joueurs (73,6 %) que chez les non-joueurs (56,3 %). L'exposition ne varie pas de manière significative selon le sexe et l'âge des répondants.

Parmi les jeunes de 15 à 17 ans qui déclarent avoir été exposés à différents médias, la moitié indiquent avoir vu ces messages à travers les médias traditionnels (52,1 %), tandis que trois sur dix (30,7 %) les ont découverts sur les réseaux sociaux. Près de trois jeunes sur dix mentionnent avoir vu ces messages en affichage (27,7 %) ou relayés par des influenceurs et des communautés sur les réseaux sociaux (27,4 %). Quant aux communications préventives diffusées sur divers sites Web (hors réseaux sociaux) et les messages d'influenceurs ou de communautés actives sur les sites de JAH, une part moindre de jeunes est concernée (respectivement 17,2 % et 14,9 %). Les plus âgés sont ceux qui rapportent le plus que les réseaux sociaux sont des vecteurs d'exposition (32,9 % des 17 ans vs 28,3 % des 15 ans, différence significative). Les garçons et les jeunes de 17 ans sont significativement plus nombreux à déclarer un accès

à des messages de prévention relayés par des influenceurs ou des communautés actives sur les sites de JAH (16,1 % des garçons et des 17 ans).

Au sein de la population des joueurs de JAH exposés aux messages de prévention, la moitié (49,7 %) déclarent l'avoir été par le biais des médias traditionnels tandis que trois sur dix (32,0 %) les ont vus ou lus sur les réseaux sociaux. De même, trois joueurs sur dix (27,7 %) déclarent avoir accédé à ces messages à travers l'affichage et 27,6 % par l'intermédiaire d'influenceurs ou d'une communauté sur les réseaux sociaux. Une part non négligeable de joueurs valident des contenus préventifs via des influenceurs ou communautés présentes sur les sites de JAH, notamment les garçons (19,8 % vs 14,7 % des filles ; différence significative).

Conclusion

Dans un contexte d'acceptation sociale de cette activité et de renforcement de l'offre de jeux et de sa diffusion médiatique, la pratique des jeux d'argent et de hasard par les jeunes Français âgés de 15 à 17 ans est en expansion. L'accessibilité à cette offre semble aisée, facilitée par l'entourage proche de ces jeunes. Cette banalisation des JAH, favorisant un intérêt accru ainsi qu'un accès plus aisé pour les adolescents, pourrait contribuer à minimiser les risques encourus par leur pratique (Hing et al., 2021).

Quatre ans après la première mesure, l'exercice 2025 de l'enquête *ENJEU-Mineurs* a permis de mesurer les pratiques de JAH des jeunes Français de 15 à 17 ans. L'augmentation de la part des jeunes qui déclarent avoir joué à au moins un JAH au cours des 12 mois précédant l'étude, passant de 34,8 % à 42,6 %, constitue un des résultats essentiels. Cette progression se caractérise par une part plus importante de joueurs de grattage et de tirage, mais aussi une progression des parieurs sportifs au cours de cette période. Les autres pratiques, dont celles qui concernent l'offre de jeu non régulés, sont en baisse.

L'autre observation saillante de l'étude *ENJEU-Mineurs* 2025 est la proportion de joueurs excessifs parmi les jeunes de 15 à 17 ans, en baisse significative de 7,6 % à 5,4 % soit d'environ deux points. La proportion de joueurs problématiques (joueurs à risque modéré et joueurs excessifs) diminue également, passant de 12,1 % à 10,4 %. Cette évolution pourrait en partie s'expliquer par les transformations observées dans les pratiques de jeu, marquées par une forte progression des jeux de grattage et de tirage, parallèlement à un recul des jeux à plus haut niveau de risque. Elle s'inscrit également dans un contexte de diminution de la multi-activité et de nette augmentation du jeu pratiqué exclusivement dans un lieu physique. Ces trois éléments sont susceptibles d'avoir joué un rôle modérateur des comportements à risque. Enfin, le contexte de la crise sanitaire de 2020 a pu avoir un impact sur les résultats de l'enquête 2021 et, par voie de conséquence, sur les évolutions constatées en 2025 entre les deux périodes.

Toutefois, cette baisse de la prévalence du jeu excessif doit être interprétée avec prudence. En effet, un nouvel outil d'identification du jeu problématique (GPSS-CAGI), introduit cette année dans l'enquête, met en évidence des niveaux de pratiques à risque plus élevés que ceux mesurés par l'ICJE, dont l'adéquation à cette population est par ailleurs discutée. Les scores obtenus à partir de cette échelle seront comparés à ceux de l'ICJE dans une analyse complémentaire portant sur l'évolution des pratiques excessives de jeu et de leurs facteurs prédictifs, à paraître prochainement. D'autre part, la proportion de jeunes déclarant subir des dommages liés à leur pratique de jeu est en augmentation.

En effet, les conséquences négatives du jeu sur le rythme de vie, le niveau de stress ou la variation de l'humeur des mineurs et ses impacts sur les autres tendent à augmenter, même si certains effets comme les tensions familiales, la prise de risque ou la consommation de produits psychoactifs diminuent. De plus, une part conséquente de jeunes déclarent avoir diminué ou arrêté de jouer à des JAH sans aide et très peu ont sollicité l'aide d'autrui.

ENJEU-Mineurs 2025 permet également de souligner le rôle déterminant des parents dans les pratiques de JAH des mineurs, tant par leur implication dans l'achat de JAH en point de vente que pour l'accès en ligne, via le partage de leur compte ou l'aide à la création d'un compte personnel dévolu au mineur.

Les jeunes exposés de 15 à 17 ans, sont par ailleurs moins nombreux qu'en 2021 à déclarer avoir été exposés aux publicités sur les jeux d'argent, principalement via les médias traditionnels et les réseaux sociaux, notamment par le biais de contenus d'influenceurs. L'exposition via les autres supports (site Web, applications, affichage, points de vente, etc.) tend à reculer ou à se stabiliser. Toutefois les niveaux restent très élevés.

En termes de messages de prévention autour des JAH, la majorité des jeunes déclarent avoir été sensibilisés, surtout via les médias traditionnels et les réseaux sociaux. Les influenceurs et les communautés en ligne jouent désormais un rôle notable dans la diffusion de ce type de communication.

Recommandations et perspectives

De nombreuses études sur les pratiques des JAH font des recommandations pour de meilleures stratégies de protection des mineurs. Elles englobent l'éducation des jeunes, les interventions de sensibilisation parentale, la réduction de la publicité pour les jeux d'argent, l'adoption de caractéristiques de produits de jeu plus sûrs, des restrictions sur les jeux ayant des caractéristiques proches des JAH, ainsi qu'un accès réduit aux jeux d'argent et de hasard (Hing et al. 2022 ; Kristiansen et al. 2017 ; Pisarska et Sapthiang et al. 2020). La large diffusion du jeu par la publicité et son extrême accessibilité à tous les groupes d'âge amènent les chercheurs

à préconiser une mise en œuvre de ces stratégies de protection dès l'enfance (Yu & Ma, 2019).

Les actions de prévention du jeu problématique ont pour objectif de réduire et d'éviter les conséquences négatives associées aux jeux d'argent et de hasard si les jeunes viennent à pratiquer cette activité. En plus des messages de prévention diffusés dans les médias, il est essentiel de donner accès aux adolescents à des outils éducationnels validés pour leur efficacité et leur efficacité permettant de développer leurs compétences psychosociales et éveiller leur sens critique. Les enseignements de ce deuxième exercice de l'étude *ENJEU-Mineurs* viennent donc valider la mise en place des actions de prévention à destination des jeunes de 15 à 19 ans, réalisés avec des outils éducationnels validés tel que *OPÉRA*⁶ de l'ARPEJ déployé gratuitement depuis trois ans sur le territoire. Cette éducation préventive vise aussi les publics plus vulnérables (jeunes fréquentant les écoles de la 2^e chance, les missions locales, les jeunes sportifs, etc.).

La sensibilisation aux risques liés aux JAH doit également inclure l'entourage des jeunes, notamment les parents, les grands-parents et les autres adultes. L'étude *CONPARE* (Tovar et al. 2025) a recommandé de considérer les parents comme une cible prioritaire dans les campagnes de santé publique sur le jeu chez les adolescents. Cette sensibilisation devrait viser à améliorer leur compréhension des impacts des réseaux sociaux, qui diffusent des messages marketing et les sollicitations des influenceurs, tout en fournissant à ces adultes des ressources d'aide.

Il est également crucial de prendre en compte les difficultés rencontrées par les parents pour s'approprier l'univers numérique qui fait partie intégrante du quotidien des adolescents, notamment en ce qui concerne leurs pratiques de jeu, dont les codes leur sont souvent inconnus (Tovar et al, 2025). Par ailleurs, une recommandation issue d'une autre étude souligne l'importance pour les parents, les éducateurs et les autres adultes qui travaillent avec des adolescents de savoir identifier les signes indiquant que ces jeunes s'adonnent aux paris sportifs et de connaître les démarches à suivre s'ils soupçonnent un problème. Cela nécessite une formation sur le sujet, une vigilance face aux signes précurseurs et des connaissances sur les ressources d'aide disponibles (Kaput et al., 2022).

L'enquête constate une augmentation des pratiques de jeu provenant des points de vente physiques, souvent facilitées par l'aide des parents ou d'un tiers majeur. Il est donc essentiel d'intensifier la formation des gérants et des employés des points de vente physiques, partenaires des opérateurs sous droits exclusifs et de renforcer les contrôles et la sensibilisation des adultes présents dans ces établissements afin que l'interdit de l'offre de jeux d'argent aux mineurs devienne réellement effectif. La vente réglementée doit permettre de faire barrière à la pratique de JAH des mineurs.

⁶ Outil de Prévention Éducationnelle sur les Risques liés aux jeux d'Argent

La régulation des campagnes promotionnelles sur les jeux d'argent, notamment lors des grandes compétitions, devrait être renforcée sur les médias accessibles aux jeunes mineurs, et ce, tout au long de ces événements.

Étant donné la proportion de jeunes présentant des pratiques excessives de jeux d'argent, il est aussi essentiel de faciliter l'accès aux soins ou à un dispositif d'aide pour ce public et son entourage. À ces âges, la question des dispositifs de type « repérage précoce / interventions brèves » est pleinement d'actualité. Tous les acteurs du secteur médico-social devraient être davantage mobilisés et formés en ce sens en apportant une réponse circonstanciée sur cette problématique.

Enfin, une enquête équivalente est conduite en Pologne sur la base d'une série de questions communes à celles du questionnaire utilisé en France. Dans le cadre du

partenariat noué entre l'ARPEJ et l'équipe de recherche en charge de ce projet en Pologne, une analyse comparative sera menée sur les données collectées dans les deux pays.

Du point de vue de la recherche, les résultats de cette étude révèlent que les pratiques des mineurs évoluent rapidement, soulignant l'importance de mettre en place des mesures périodiques pour mieux comprendre les évolutions de l'offre et de la demande de jeux, dans un contexte où la frontière entre les jeux vidéo et les jeux d'argent et de hasard (JAH) est de plus en plus floue. L'étude *ENJEU-Mineurs 2025* a permis d'explorer cette nouvelle réalité en interrogeant des jeunes de 15 à 17 ans sur leurs pratiques de jeux ayant des caractéristiques proches des JAH, les réalisant en combinaison avec les JAH ou de façon exclusive. Une prochaine publication abordera ces pratiques.

Encadré 2 - Repères méthodologiques

L'enquête quantitative *ENJEU-Mineurs* est une enquête barométrique auto-administrée par Internet auprès des jeunes âgés de 15 à 17 ans. Les répondants sont issus des bases de familles de différents panélistes, en collaboration avec l'institut de sondages The BVA Family (Alligator). En suivant une méthodologie identique à l'étude *ENJEU-Mineurs 2021*, un échantillon de 5 000 jeunes âgés de 15 à 17 ans a été sélectionné selon la méthode des quotas (sexe, âge, région) après accord des parents. Ils ont été interrogés entre le 29 août et le 16 septembre 2025. Ces adolescents ont rempli un questionnaire en ligne d'une durée moyenne de 12 minutes sur leurs pratiques de jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois précédant l'étude et sur leurs pratiques de jeux ayant des caractéristiques proches des JAH. Les résultats ont été pondérés selon les données INSEE des 15 à 17 ans et un poids a été attribué à chaque individu pour que la structure de l'échantillon soit calée sur celle de la population française de référence.

Le questionnaire administré est constitué de sept parties : à partir de l'ensemble de l'échantillon (5 000), des questions sur des caractéristiques sociodémographiques et un module sur les pratiques actuelles de jeux d'argent et de hasard ont permis de sélectionner le sous-échantillon de joueurs ayant pratiqué un JAH au cours des 12 mois précédant l'enquête. Auprès la population des joueurs (2 143), des focus ont été réalisés à propos de l'environnement de la pratique de JAH des jeunes, les attitudes, perceptions et croyances ainsi que sur les impacts perçus de la pratique. Un ensemble de questions identiques à celles de la précédente mesure (2021) a été conservé, permettant de comparer les résultats et d'observer les évolutions des pratiques entre les deux exercices. De nouvelles questions ont permis de renseigner certains comportements. Ainsi, une question ouverte permettant de détailler les pratiques déclarées dans des lieux physiques a permis de corriger les erreurs d'interprétation et les confusions sur les types de jeu et les lieux de leur réalisation. Une seconde section du questionnaire était consacrée aux jeux ayant des caractéristiques proches des JAH dont les résultats seront publiés dans un deuxième temps.

Plusieurs échelles validées ont été utilisées dans cette enquête :

Le questionnaire de motivation à jouer, validée en France en 2017 par Devos et al. attribue un score de 3 à 16 selon quatre différents types de motivations : d'ordre social, d'adaptation à la situation, de renforcement des émotions positives et de nature financière.

L'échelle ATGS (Attitudes Towards Gambling Scale) est composée de 14 items et développée par Wardle et al., 2007 évalue les attitudes et opinions d'une personne à l'égard des jeux d'argent et de hasard. L'échelle utilise un format de Likert à 5 points, allant de « tout à fait d'accord » (1) à « pas du tout d'accord » (5). Un score élevé (supérieur à 42) indique une attitude positive, un score autour du point médian (42) reflète une attitude neutre, et un score faible (inférieur à 42) correspond à une attitude négative.

L'indice canadien du jeu excessif (ICJE), (Ferris et Wynne, 2001), dont l'usage est courant dans les enquêtes épidémiologiques comprend 9 items qui mesurent la fréquence de problèmes causés par les pratiques de jeu. Le score global permet de catégoriser les joueurs en 4 groupes distincts : « joueur sans problème » (score = 0), « joueur à faible risque » (score = 1-2), « joueur à risque modéré » (score = 3-7) et « joueur excessif » (score = 8 et plus).

Les pratiques à risque chez les adolescents de 15 à 17 ans ont également été mesurées à l'aide de la sous-échelle GPSS de gravité des problèmes de jeu du CAGI, composée de neuf éléments de l'Inventaire canadien du jeu chez les adolescents (CAGI ; Tremblay, Stinchfield, Wiebe et Wynne, 2010). L'échelle représente un continuum de gravité des problèmes de jeu : « aucun problème » (scores 0 et 1), « gravité faible » à « modérée » (scores 2 à 5) et « gravité élevée » (scores 6 à 27).

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, etc.). Mais ils comportent également des limites puisque les sondages en ligne induisent des biais méthodologiques, liés à la fois au mode de recueil (surestimation des comportements excessifs sur les panels en ligne). Au plan des limites il convient en outre de mentionner l'outil de repérage du jeu excessif (ICJE) qui n'a pas été conçu pour cette population de jeune et pourrait conduire à des estimations erronées.

Bibliographie

- › Bilan du marché 2024, ANJ 2025, <https://anj.fr/sites/default/files/2025-05/Bilan%20du%20marché%20des%20jeux%20dargent%20et%20de%20hasard%20en%20France%20-%202024.pdf>
- › Browne, M., Hing, N., Rockliff, M., Russell, A. M. T., Greer, N., Nicoll, F., & Smith, G. (2019a) A multivariate evaluation of 25 proximal and distal risk-factors for gambling-related harm. *Journal of Clinical Medicine Research*, 8(4). <https://doi.org/10.3390/jcm8040509>
- › Costes, J.-M., Richard, J.-B., Eroukmanoff, V., Richard J.B., Tovar, M.-L. (2015) Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014, Baromètre santé. Notes de l'Observatoire des jeux n°6.
- › Devos, G., Challet-Bouju, G., Burnay, J., Maurage, P., Grall-Bronnec, M., & Billieux, J. (2017). Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F) in a sample of French-speaking gamblers. *International Gambling Studies*, 17(1), 87-101.
- › Emond, A., Griffiths, M. D., & Hollen, L. (2019). A longitudinal study of gambling in late adolescence and early adulthood: Follow-up assessment at 24 years. *Gamble Aware*. <https://www.gambleaware.org/media/makh15ra/alspac-gambling-study-report-for-gamble-aware-dec-2019.pdf>. Accessed 30 Dec 2024
- › Ferris, Jackie, et Harold Wynne. (2001). « The Canadian problem gambling index ». Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. <http://www.cclat.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-008805-2001.pdf>.
- › Goodwin, B. C., Browne, M., Rockloff, M., & Rose, J. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International Gambling Studies*, 17(2), 276-289. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1331252>
- › Hing N., Russell A.M.T., King D., Rockloff M., Browne M., Greer N., Coughlin S. (2021) NSW youth gambling study 2020. NSW Responsible Gambling Fund, Sydney
- › Hing, N., Russell, A. M. T., Black, A., Rockloff, M., Browne, M., Rawat, V., Greer, N., Stevens, M., Dowling, N. A., Mercuris, S., King, D. L., Salonen, A. H., Breen, H., & Woo, L. (2022). Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online-only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study. *Computers in Human Behavior*, 132, 107269. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107269>
- › Kristiansen, S., Reith, G., Trabjerg, CM., (2017) 'The notorious gambling class': patterns of gambling among young people in Denmark: a longitudinal qualitative study. *J Youth Stud* 20(3):366-381. <https://doi.org/10.1080/13676261.2016.1232480>
- › Noble, N., Freund, M., Hill, D., White, V., Leigh, L., Lambkin, D., Sanson-Fisher, R. (2022) Exposure to gambling promotions and gambling behaviours in Australian secondary school students. *Addict Behav Rep* 16:100439
- › Pérez, L. (2024). Too young to gamble: Long-term risks from underage gambling. *Journal of Gambling Studies*, 40(3), 1575-1584. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10319-1>
- › Pisarska, A., Ostaszewski, K. (2020) Factors associated with youth gambling: longitudinal study among high school students. *Public Health* 184:33-40
- › Ricijas, N., Dodig Hundric, D., & Huic, A. (2016). Predictors of adverse gambling related consequences among adolescent boys. *Children and Youth Services Review*, 67, 168-176. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2016.06.008>
- › Sapthiang, S., Van Gordon, W., Shonin, E., Griffiths, MD. (2020) Adolescent problem gambling requires community-level health promotion approaches. *Addict Res Theory* 28(2):91-94
- › Tran, L. T., Wardle, H., Colledge-Frisby, S., Taylor, S., Lynch, M., Rehm, J., ... & Degenhardt, L. (2024). The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. *The Lancet Public Health*.
- › Tremblay, Joël, Randy Stinchfield, Jamie Wiebe, et Harold Wynne. (2010). « Canadian adolescent gambling inventory (CAGI) phase III final report ». Alberta Gaming Research Institute.
- › Turner, N. E., Elton-Marshall, T., Shi, J., Wiebe, J. Boak, A., van der Maas, M., & Mann, R. E. (2018). Cross validation of the Gambling Problem Severity Subscale of the Canadian Adolescent Gambling Index (CAGI/GPSS) on a sample of Ontario high school students. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9731-1>

- › **Tovar, M.L., Costes J.M.** (2022). La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (ENJEU-Mineurs) SEDAP, 22 p. https://arpej.eu/content/files/2024/03/2022_ZoomRecherche_ENJEU_mineurs-n-1.pdf
- › **Tovar, M.L. Saliot P.**, (2025) Protection des joueurs excessifs et des mineurs : état des lieux des pratiques professionnelles, ARPEJ 11p. <https://arpej.eu/content/files/2025/11/LA-CLE--5--E-TUDE-REPERR-03112025.pdf>
- › **Tovar, M.L. Saliot P.**, (2025) Jeux d'argent et de hasard chez les adolescents : perceptions et attitudes des parents, ARPEJ, 12p. <https://arpej.eu/content/files/2025/12/LA-CLE--6---CONPARE-01122025.pdf>
- › **Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., & Pigott, S.** (2007). British gambling prevalence survey 2007. Stationery Office.
- › **Wood, R.T., Griffiths, M.D.** (2004). Adolescent lottery and scratchcard players: Do their attitudes influence their gambling behaviour? Journal of Adolescence, 27(4): 467-475. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.12.003>
- › **Yu, L., & Ma, C. M. S.** (2019). Youth gambling in Hong Kong: Prevalence, psychosocial correlates, and prevention. Journal of Adolescent Health, 64(6), S44-S51 <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.09.019>



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

Création graphique
Antoine Bied

Remerciements

Aux membres du comité de pilotage : **Morgane Austruy** (ANJ), **Katia Lurbe-Puerto** (ANJ), **Thierry Ventre** (addictologue), **Bernadeta Lelonek-Kuleta** (psychologue et chercheur, Université de Lublin, Pologne)

Aux parents et jeunes qui ont répondu aux questionnaires

Au comité d'experts pour la relecture : **Gaëtan Devos** (psychologue et chercheur, Université catholique de Louvain, Belgique) et **Valérie le Floch** (professeur en psychologie et chercheur, Université de Toulouse, France)