ASSOCIATION DE RECHERCHE ET DE PRÉVENTION DES EXCÈS DU JEU

AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

COMMUNIQUÉ
Paris, le 19 octobre 2026

Pratique des jeux numériques hybrides chez les 15-17 ans

Résultats de la recherche ENJEU-Mineurs 2025[1]

En croisant des données quantitatives et qualitatives, l'enquête **ENJEU-Mineurs 2025** menée par l'ARPEJ, en partenariat avec l'Autorité nationale des jeux (ANJ), apporte un éclairage inédit sur les comportements, les motivations et les représentations, des adolescents à l'égard de jeux à la convergence entre jeux vidéo et jeux d'argent et de hasard et des risques qui leur sont associés. **Quatre jeunes de 15 à 17 ans sur dix (39,0 %)** déclarent avoir joué à au moins un de ces jeux au cours des 12 derniers mois précédant l'étude. Les formes les plus répandues sont les jeux vidéo intégrant des éléments de casino. Parmi ces jeunes, **15,6 % indiquent avoir effectué des dépenses en lien avec ces jeux**. Ces dépenses monétaires apparaissent comme un facteur fortement associé à l'intensité des problèmes de jeu.

Introduction

Cette hybridation entre jeux vidéo (« gaming ») et jeux d'argent et de hasard (« gambling ») recouvre une grande diversité de pratiques et de types de jeux. Dans le cadre de l'étude, six catégories de jeux numériques ont été retenues : les **jeux de casino sociaux[2]**, **les jeux de démonstration ou d'essai gratuits reproduisant des jeux d'argent et de hasard, les jeux vidéo intégrant des mécanismes inspirés des JAH, les jeux vidéo proposant des *loot boxes* (boîtes à butin), les *fantasy sports* ainsi que les jeux Web3/Play-to-Earn** (cf. Tableau 1, page 3). Par commodité de langage, l'ensemble des pratiques couvertes par l'enquête ENJEU-Mineurs 2025[3] sera désigné sous le terme de « jeux numériques hybrides » (JNH)

Pratique des jeux numériques hybrides : 4 jeunes sur 10 concernés

- En 2025, **quatre adolescents sur dix âgés de 15 à 17 ans (39,0 %)** déclarent avoir participé à au moins un jeu numérique hybride (JNH) au cours des trois mois précédant l'étude, cette proportion étant plus élevée chez les garçons (42,4 %) que chez les filles (35,4 %). Les formes les plus répandues sont les **jeux vidéo intégrant des éléments de casino (26,3 %), les jeux d'essai gratuits proposés sur des plateformes de casinos (18,1 %) et les jeux de casinos sociaux (16,6 %).**
- Parmi ces jeunes, **15,6 % indiquent avoir effectué des dépenses en lien avec ces jeux**. En revanche, les pratiques impliquant des dépenses restent minoritaires dans la plupart des catégories de jeux : moins de 10 % des jeunes déclarent avoir dépensé de l'argent dans les jeux de casinos sociaux ou dans les jeux vidéo comportant des *loot boxes*.

Les joueurs de casinos sociaux parmi les plus dépensiers

- Parmi les joueurs ayant réalisé des dépenses régulières ou occasionnelles, **les joueurs de jeux de casinos sociaux figurent parmi les plus dépensiers : 19,4 % d'entre eux investissant plus de 50 euros par mois,** tandis que 38,7 % des joueurs de jeux avec *loot boxes* achetées y dépensent moins de 10 euros par mois.
- L'étude qualitative met en exergue que le passage d'une pratique gratuite à une pratique payante est favorisé par les stratégies des éditeurs reposant sur des éléments de design et par l'absence de contrôle de l'âge.

---

1 Tovar M.L., Saliot P., Costes J.-M. (2026). Pratiques des jeux numériques hybrides chez les mineurs de 15 à 17 ans en 2025 : Résultats de la recherche ENJEU-Mineurs. ARPEJ, Rapport 39 p. (https://arpej.eu/content/files/2026/10/RAPPORT-ENJEU-MINEURS-2025-18102026-1.pdf)

2 À savoir des jeux qui reproduisent les mécaniques de casinos et proposent aux joueurs de dépenser de l'argent pour obtenir des crédits supplémentaires ou débloquer des niveaux dans le jeu. Ces jeux ne constituent toutefois pas des jeux d'argent et de hasard dès lors qu'aucun gain, notamment monétaire, n'est proposé aux joueurs.

3 Tovar M.L., Saliot P., Costes J.-M. (2026). Synthèse du rapport sur les pratiques des jeux numériques hybrides chez les mineurs de 15 à 17 ans en 2025, Points Clés n°6, ARPEJ 2026, 6p. (https://arpej.eu/content/files/2026/10/POINTS-CLE-S-6---ENJEU-Mineurs-JNH-18102026-1.pdf)

ASSOCIATION DE RECHERCHE ET DE PRÉVENTION DES EXCÈS DU JEU – arpej.eu – 11 Rue Tronchet, 75008 Paris

Contexte et environnement des JNH

- **En matière de contrôle parental, 75,7 % des adolescents estiment que leurs parents ont connaissance de leurs dépenses liées à ces jeux**. Toutefois, une proportion non négligeable (plus d'un jeune sur 10) considère que ces derniers sous-estiment, voire ignorent, les possibilités de dépenser de l'argent dans ces environnements numériques.
- Les résultats qualitatifs mettent en évidence les stratégies des éditeurs visant à maintenir l'engagement des adolescents : **récompenses aléatoires et rares, effets visuels et sonores immersifs, notifications, événements temporaires et promotions et mises en scène de l'ouverture des récompenses**. Ces mécanismes créent excitation et urgence, favorisant les dépenses répétées.

Des prises de risque plus importants chez les joueurs mixtes

- Parmi les joueurs de JNH étudiés, **près de six sur dix (58,8 %)** pratiquent également des jeux d'argent et de hasard (JAH)**.**
- Mesurée avec l'ICJA[4], leur niveau de prise de risque associé aux jeux d'argent et de hasard révèle **que les joueurs mixtes présentent un score de gravité particulièrement élevé : 26,0 % d'entre eux contre seulement 3,9 % des joueurs pratiquant exclusivement des JAH.**
- Les dépenses monétaires liées aux JNH apparaissent également comme un facteur fortement associé à l'intensité des problèmes de jeu. **Parmi les joueurs mixtes qui dépensent de l'argent dans les JNH, 40,7 % présentent un score de gravité élevé, contre 14,1 % parmi ceux qui jouent sans effectuer de dépenses.**
- Par ailleurs, lors de leurs activités de JNH, **68,9 % des adolescents déclarent avoir été exposés à des publicités les incitant à aller parier sur les JAH,** principalement sur les réseaux sociaux, TikTok et Instagram. De plus, les résultats qualitatifs suggèrent que **certaines expériences de jeux présentant des éléments de casinos peuvent constituer une porte d'entrée vers les jeux d'argent réels.**

Des biais cognitifs qui favorisent l'engagement

- Les adolescents présentent plusieurs biais cognitifs similaires à ceux observés dans les jeux d'argent : **une illusion de contrôle, tendance à persévérer après des résultats décevants, une forte attirance pour les *loot boxes*, ainsi qu'une difficulté à abandonner le jeu.**
- **Les joueurs mixtes déclarent davantage de conséquences négatives** que les adolescents pratiquant uniquement les JAH, notamment des troubles du sommeil (du stress et des difficultés de régulation de l'humeur).

Pour Emmanuel Benoit, Directeur général de l'ARPEJ, cette hybridation croissante des jeux s'appuie sur des modèles économiques visant à capter l'attention et les dépenses des jeunes : « Ces mécanismes peuvent favoriser des pratiques à risque et des biais cognitifs, voire favoriser un passage vers des pratiques de jeu d'argent. Une sensibilisation précoce des jeunes aux risques associés à ces pratiques numériques est donc essentielle et les parents doivent être placés au cœur de la prévention afin de pouvoir identifier les mécanismes à risque, dialoguer avec leurs enfants et les accompagner face à ces nouveaux usages ».

Pour Pascal Chèvremont, Président de l'ANJ, cette première étude en France met en avant la porosité entre les jeux d'argent et de hasard et d'autres types de jeux qui intègrent des mécaniques proches des celles des jeux d'argent. Elle permet ainsi de documenter le phénomène de « gamblification[5] » croissant de certains jeux numériques ayant un fort écho chez les mineurs, et d'alimenter la réflexion sur des offres plus spécifiques innovantes dans le cadre du Web3, comme les JONUM, dans le contexte de l'expérimentation de la loi SREN.

---

4 Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent.
5 La « gamblification » désigne l'introduction de mécaniques propres aux jeux d'argent et de hasard dans d'autres activités, notamment les jeux vidéo. Elle contribue à banaliser les jeux d'argent et peut favoriser les comportements à risque.

Tableau 1 : Définition des jeux présents dans l'étude ENJEU-Mineurs 2025

Les jeux de casinos sociaux

Applications ou programmes qui reproduisent des jeux d'argent, tels que les machines à sous, les jeux de cartes ou les jeux de table et qui sont **disponibles sur les réseaux sociaux ou dans les boutiques d'applications.**

Ex. : CrownCoins, McLuck

Les jeux vidéo qui intègrent des éléments de JAH

Ces jeux comportent des mécanismes de JAH tels que des roues tournantes, des machines à sous, des jeux de roulette ou du bingo, sans que ces éléments ne soient le thème principal du jeu (King et al., 2018).

Ex. : Grand Theft Auto (GTA)

Les jeux vidéo avec *loot boxes* (boîte à butins)

Les loot boxes sont **des conteneurs numériques intégrés dans les jeux, permettant aux joueurs d'obtenir des objets mystères.** Ils peuvent être acquis via des microtransactions ou être gagnés grâce à une pratique intensive.

Ex.: Overwatch, Counter-Strike2, FIFA Ultimate Team

Les jeux fantaisie sports (fantasy sports)

Jeux dans lesquels les participants sélectionnent un ensemble d'athlètes réels pour constituer une équipe fantastique dans un sport donné, additionnant leurs performances issues du réel et s'affrontant pour voir quelle équipe obtient le plus grand nombre de points.

Ex. : Mon petit gazon (MPG), Fungiball, Sorare

Les jeux de démonstration ou d'essai gratuits reproduisant les JAH

Ces jeux permettent aux utilisateurs de se familiariser avec une version d'entraînement des jeux d'argent réels. Les crédits gagnés dans ces jeux ne peuvent pas être convertis en argent réel.

Ex. : casinos.org, VegasSlotOnline

Les jeux Web3/Play-to-Earn (P2E)

Ces jeux désignent **une génération de jeux vidéo qui intègrent des technologies décentralisées**, **notamment la blockchain et les cryptomonnaies**. Ils permettent aux joueurs de posséder leurs actifs numériques, tels que les personnages, les objets et les terrains, souvent sous forme de jetons non fongibles (NFT).

Ex.: The Sandbox, Off the Grid, Axie Infiinity

À propos de l'ARPEJ

Fondée en 2022 et pleinement opérationnelle depuis le début de l'année 2023, l'Association de Recherche et de Prévention sur les Excès du Jeu (ARPEJ) se positionne comme un acteur innovant dans le domaine des jeux d'argent et de hasard (JAH), exclusivement dédié à cette thématique. L'ARPEJ s'engage à agir selon un continuum articulé autour de trois missions : comprendre, prévenir et agir. Ces missions sont mises en œuvre par trois pôles d'intervention complémentaires, regroupant des spécialistes issus de différentes disciplines :

- **Recherche, développement, évaluation et formation**
- **Prévention et partenariat**
- **Soin à distance pour les joueurs en difficulté (SOS Joueurs)**

En plus de son Conseil d'administration, qui valide les activités et projets des trois pôles, l'Association, dirigée par Emmanuel Benoit, s'appuie sur le Fonds de Dotation pour la Recherche et la Prévention des Excès du Jeu (FD-RPEJ) et sur son Conseil Consultatif et Scientifique constitué d'experts nationaux et internationaux reconnus, afin d'orienter ses actions.

Le pôle Recherche bénéficie également d'un Conseil d'experts chargé de la relecture de ses travaux, ainsi que de partenariats internationaux permettant de comparer les pratiques en matière de jeux d'argent et de hasard.

Tous les outils, programmes de recherche et travaux de l'ARPEJ sont accessibles sur son site web : www.arpej.eu/ressources/

Contacts ARPEJ dédiés

Marie-Line Tovar,
Directrice du pôle Recherche, développement, évaluation et formation
ml.tovar@arpej.eu
+33 (0)7 45 02 42 64

ARPEJ
Association de recherche et de prévention des excès du jeu
presse@arpej.eu
+33 (0)1 53 05 92 37