points CLÉS

OCTOBRE 2026 - N°06

Synthèse du rapport sur les pratiques des jeux numériques hybrides chez les mineurs de 15 à 17 ans en 2025

Résultats de l'enquête *ENJEU-Mineurs 2025*

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

Pauline Saliot
Chargée d'études statistiques, pôle Recherche, développement, évaluation et formation - ARPEJ

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

INTRODUCTION

La convergence croissante entre les jeux vidéo et les jeux d'argent et de hasard (JAH) se traduit par le développement d'une offre hybride combinant différentes formes de jeux, accessibles en ligne par l'intermédiaire d'applications mobiles, des réseaux sociaux et dans les jeux vidéo eux-mêmes. Cette hybridation contribue à élargir le public, mais soulève des inquiétudes quant à l'accessibilité accrue de ces activités pour les jeunes (Griffiths, King et Delfabbro, 2009 ; King, Delfabbro, Derevensky et Griffiths, 2012).

Les adolescents ne sont désormais plus seulement exposés aux jeux d'argent et de hasard (JAH) traditionnels — loteries, paris sportifs ou poker —, ils sont aussi concernés par de nouvelles formes de jeux numériques qui peuvent intégrer des micro-transactions. Les recherches internationales mettent en évidence la popularité croissante de cette « gamblification » des jeux intégrant des caractéristiques inspirées des jeux d'argent et de hasard, notamment en copiant leur esthétique, leurs effets sonores, leurs mécanismes de hasard.

Parmi ces pratiques, figurent par exemple, les jeux de casinos sociaux et certains jeux vidéo. Bien que les joueurs puissent y dépenser de l'argent, ils ne peuvent généralement pas y gagner d'argent réel[1] (King et al., 2012 ; Armstrong et al., 2018). Dans la littérature internationale, ces jeux se retrouvent souvent regroupés sous une appellation commune « *simulated gambling.* » (Hing et al., 2022). Cette catégorie demeure toutefois très hétérogène en raison de la diversité des jeux concernés et des environnements dans lesquels ils sont proposés. Les jeunes sont également exposés à des jeux qui proposent une part de hasard, des mécanismes des paris ou encore la possibilité d'investir et de gagner, comme les *fantasy sports* et le jeux *Web3 / Play-to-Earn*, dont les habitudes chez les mineurs sont encore peu documentées (Duguleană, et al., 2024).

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[2]) apporte un éclairage inédit sur les comportements, les motivations et les représentations des adolescents à l'égard de ces jeux hybrides (Tovar et al., 2026)[3]. L'objectif est de mesurer l'ampleur de ces pratiques chez les mineurs français, d'identifier les profils de ces joueurs, leurs motivations et leur rapport au risque.

La recherche repose sur une enquête quantitative menée auprès de **5 000 jeunes de 15 à 17 ans**, complétée par une enquête qualitative de **quatre groupes de discussion** (**focus groups**). Les participants, joueurs de JNH ont été répartis selon leur niveau de prise de risque associés aux JAH, évalué à l'aide de l'outil GPSS-CAGI (non-joueur de JAH, joueur sans problème, joueur à gravité faible à modérée, joueur à gravité élevée).

L'une des richesses du projet est d'examiner un large éventail de jeux situés à la frontière entre les jeux vidéo et les jeux d'argent, qualifiés dans le cadre de la recherche de « jeux numériques hybrides » (JNH). Elle couvre notamment les jeux de casinos sociaux (à savoir les jeux qui reproduisent les mécaniques de casinos où le joueur peut dépenser de l'argent sans possibilité de gains, notamment monétaires), les jeux d'essai d'argent et de hasard gratuits, les jeux vidéo intégrant des éléments de JAH, les jeux vidéo avec *loot boxes* (boîte à butin), les *fantasy sports* et les autres jeux Web3 / *Play-to-Earn*. Les résultats soulignent l'importance de renforcer la recherche et les actions de prévention dans ce domaine.

1 Monnaie ayant cours légal.

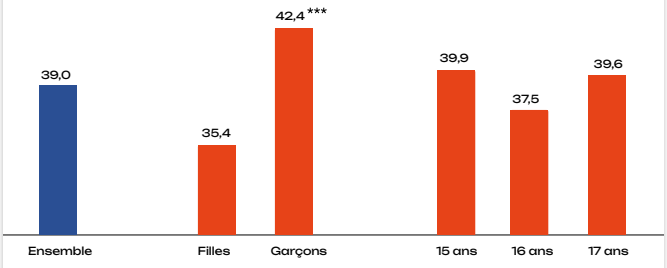
2 Cette étude a bénéficié du soutien financier et de l'expertise de l'ANJ, partenaire du projet. Les analyses, interprétations et conclusions n'engagent que les auteurs.

3 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.

PRATIQUE DES JNH : 4 JEUNES MINEURS SUR 10 CONCERNÉS

En 2025, **quatre mineurs sur dix âgés de 15 à 17 ans** (**39,0 %**) déclarent avoir participé à au moins un jeu numérique hybride (JNH) au cours des 3 mois précédant l'étude quantitative, cette proportion étant plus élevée, chez les garçons (42,4 %) que chez les filles (35,4 %). Parmi ces jeunes, **15,6 % indiquent avoir effectué des dépenses en lien avec ces jeux** *(Graphique 1)*.

Graphique 1 : **Pratiques de JNH des mineurs de 15 à 17 ans (en %)**



Sources : **ENJEU-Mineurs 2025 · ARPEJ**
Niveau de signification : *p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01

Les résultats du volet qualitatif indiquent un intérêt marqué pour certains environnements de jeux spécifiques, notamment les casinos virtuels intégrés à des jeux vidéo tels que *Grand Theft Auto V* et les jeux de casinos sociaux. Les systèmes de *loot boxes* suscitent également leur intérêt, même si leur attractivité varie selon les modalités d'obtention des objets : les jeunes distinguent les *loot boxes* obtenues au terme d'un investissement important en temps de jeu, qui contiennent généralement des objets perçus comme moins gratifiants et de moindre rareté, de celles principalement acquises par achat, qui donnent accès à des contenus davantage valorisés, tels que des objets rares ou légendaires.

Les formes de jeu sans participation financière les plus répandues sont **les jeux vidéo intégrant des éléments de casino (26,3 %), les jeux de démonstration proposés sur des plateformes de casinos (18,1 %) et les jeux de casinos sociaux (16,6 %).**

En revanche, les pratiques impliquant des dépenses restent minoritaires dans la plupart des catégories de jeux : moins de 10 % des jeunes mineurs déclarent avoir dépensé de l'argent dans les jeux de casinos sociaux ou dans les jeux vidéo comportant des *loot boxes*.

DES FRÉQUENCES, UN CONTEXTE ET DES MOTIVATIONS À JOUER VARIABLES

Les fréquences de participation aux JNH varient selon le type de jeu pratiqué : les jeunes joueurs ne réalisant pas de dépenses monétaires présentent généralement les pratiques les plus régulières. Selon les catégories de jeux, entre 40 % et 60 % de ces joueurs déclarent jouer au moins une fois par semaine, les fréquences les plus élevées étant observées chez les joueurs de jeux vidéo comportant des *loot boxes* gratuites (60,4 %). Les utilisateurs des modes essai de casinos en ligne ou sur des applications semblent moins nombreux à jouer régulièrement (40,8 %).

La durée des sessions varie également selon les pratiques. Une majorité d'utilisateurs du mode essai de jeux de casinos (70,9 %) ou de joueurs *fantasy sports* (54,5 %) déclarent jouer moins d'une heure par session. Les joueurs de *fantasy sports* et de jeux vidéo avec *loot boxes* sont plus nombreux à consacrer entre 2 à 4 heures à leurs activités. Enfin, les périodes de jeu privilégiées se concentrent le soir en semaine et durant le week-end, les jeux de casinos sociaux étant plus particulièrement pratiqués en soirée.

Parmi les catégories de jeux impliquant des dépenses, les joueurs de jeux vidéo avec achat de *loot boxes* sont les plus assidus : **53,5 % d'entre eux déclarent y jouer au moins une fois par semaine**. Ils sont suivis par les joueurs de jeux de casinos sociaux (41,3 %), de fantasy sports (35,5 %) et de jeux Web3 / *Play-to-Earn* (33,4 %). Plus de la moitié des joueurs de jeux vidéo avec *loot boxes* consacrent entre 1 et 4 heures à une session de jeu, une durée supérieure à celle observée dans les autres catégories.

Les moments de jeu préférés se situent en soirée les jours de semaine et durant le week-end, avec une préférence plus marquée pour le soir chez les joueurs de jeux de casinos sociaux et le week-end chez les joueurs de *fantasy sports* et de jeux Web3 / *Play-to-Earn*. Enfin, 20,9 % des joueurs de jeux vidéo avec achat de *loot boxes* déclarent jouer dès qu'une occasion se présente.

Les motivations à jouer associées à ces jeux numériques hybrides sont multiples. Elles incluent la curiosité, l'envie de se détendre, l'acquisition d'objets virtuels et l'interaction sociale favorisés par ces jeux. Autant de facteurs susceptibles de renforcer l'engagement des joueurs. La compétition et la recherche d'un meilleur classement constituent elles aussi des motivations importantes, en particulier chez les mineurs présentant des pratiques plus problématiques.

BASCULES VERS DES ACTIVITÉS PAYANTES ET JEUX AVEC OPTION FINANCIÈRE

Dans l'étude qualitative, les joueurs de jeux numériques hybrides décrivent la façon dont ils passent d'une pratique gratuite à une pratique payante. Ils soulignent le rôle des stratégies mises en œuvre par les éditeurs telles que des offres limitées dans le temps et des notifications répétées, qui peuvent les inciter à dépenser, comme dans le jeu *Coin Master*. Certains joueurs rapportent avoir cédé à ces sollicitations facilitées par l'absence de contrôle de l'âge. Les micro-transactions, bien que souvent perçues comme insignifiantes, sont valorisées car elles procurent immédiatement aux joueurs du plaisir et un statut social au sein du jeu grâce à des récompenses visibles par les autres joueurs.

Les *loot boxes*, qu'elles soient obtenues gratuitement ou achetées proposent des contenus variés, mais les versions payantes sont les plus recherchées pour leur capacité à offrir des récompenses rares. Dans l'enquête quantitative, 44,1 % des joueurs ont précisé le montant de leurs dépenses mensuelles, principalement pour acquérir des avantages durables et des abonnements. 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 achat de *loot boxes* y dépensent moins de 10 euros par mois.

Les dépenses effectuées dans ces jeux répondent principalement à des objectifs de progression et d'optimisation de l'expérience de jeu. Ainsi, 32,8 % des jeunes joueurs déclarent investir de l'argent pour augmenter leurs chances de réussite ou pour débloquer certaines étapes du jeu. Près d'un tiers (30,3 %) cherchent à améliorer les performances de leur équipe ou de leurs personnages, tandis que 29,3 % sont motivés par l'acquisition d'objets rares destinés à enrichir leur collection. Par ailleurs, 22,4 % effectuent des achats pour obtenir des récompenses ou accélérer la progression de leur compte. Enfin, 21,1 % indiquent dépenser pour ne pas manquer des opportunités limitées dans le temps, telles que des événements spéciaux ou des offres promotionnelles.

LES TROUBLES MESURÉS DANS LES JNH

L'échelle de mesure du trouble lié aux jeux vidéo sur Internet (IGD9-SF) a été mobilisée afin d'évaluer les niveaux de troubles associés chez les joueurs de jeux numériques hybrides. Ce trouble se caractérise par une pratique excessive et compulsive des jeux vidéo, susceptible d'altérer le fonctionnement personnel, scolaire et social des adolescents. Parmi les jeunes âgés de 15 à 17 ans, 1,6 % présentent un niveau de sévérité compatible avec un trouble du jeu vidéo. Cette proportion est plus élevée chez les garçons (2,1 %) que chez les filles (1,0 %) et atteint son niveau maximal chez les adolescents de 15 ans (2,4 %).

Les joueurs qui participent à la fois à des JNH et à des JAH ne présentent pas davantage de troubles sévères que ceux qui jouent exclusivement à des JNH. En revanche, les dépenses monétaires au sein des JNH apparaissent fortement associées à un risque accru de trouble : 7,4 % des joueurs qui y consacrent de l'argent présentent un trouble sévère, contre seulement 1,9 % parmi ceux qui jouent sans effectuer de dépenses.

CONTEXTES ET ENVIRONNEMENT DES JNH

Les mineurs de 15 à 17 ans identifient plusieurs facteurs contextuels qui influencent leur pratique des jeux numériques hybrides, notamment les interactions avec leurs pairs, les mécanismes de sollicitation mis en œuvre par les éditeurs de jeux et le niveau d'information de leurs parents. Plus de la moitié des jeunes joueurs déclarent pratiquer ces jeux en réseau, le plus souvent avec des amis, soulignant de la sorte, l'importance de la dimension sociale, du sentiment d'appartenance à une communauté et des formes de sociabilité associées au jeu. Les entretiens révèlent en outre que certains joueurs mineurs cherchent à améliorer leur statut au sein des groupes de joueurs, dans une logique de reconnaissance sociale et de progression au sein d'une hiérarchie propre aux univers vidéoludiques.

En matière de contrôle parental, 75,7 % des joueurs mineurs estiment que leurs parents ont connaissance de leurs dépenses liées à ces jeux. Toutefois, une proportion non négligeable (plus d'un mineur sur 10) considère que ces derniers sous-estiment, voire ignorent, les possibilités de dépenser de l'argent dans ces environnements numériques. L'analyse du *focus group* révèle par ailleurs que certains jeunes joueurs développent des stratégies de dissimulation de leurs pratiques ou de minimisation des conséquences afin d'éviter des réactions négatives de leurs parents. Ces comportements apparaissent particulièrement fréquents chez les mineurs présentant les pratiques de jeu les plus problématiques.

Les résultats du volet qualitatif mettent en évidence les différentes stratégies que les jeunes joueurs perçoivent comme étant mises en œuvre par les éditeurs de jeux afin de maintenir leur engagement. Les participants désignent l'attrait des récompenses obtenues de manière aléatoire, lors de l'ouverture d'une *loot boxe*, lesquelle favorisent un fort investissement dans le jeu et confèrent aux objets les plus rares une valeur symbolique ainsi qu'un prestige accru. Ils relèvent également que l'expérience de jeu est renforcée par une mise en scène immersive, reposant sur des effets visuels et sonores conçus pour intensifier l'excitation associée à l'obtention de ces récompenses.

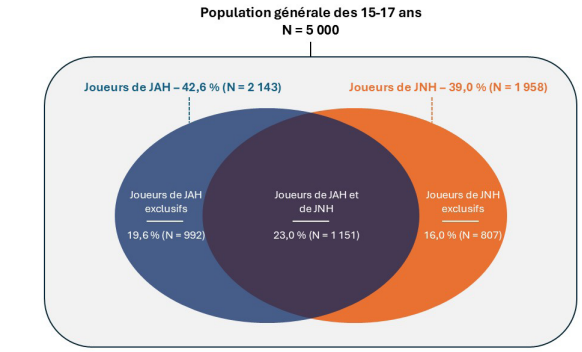
Les jeunes joueurs évoquent en outre le rôle des notifications, des événements à durée limitée et des offres promotionnelles exclusives, qui instaurent un sentiment d'urgence et incitent à des dépenses répétées, le plus souvent de faible montant. Enfin, ils soulignent l'influence des créateurs de contenu spécialisés, dont les vidéos ou diffusions en direct mettent en scène des ouvertures de packs ou de récompenses aléatoires contribuant à renforcer l'attractivité de ces mécanismes, notamment dans des jeux tels que *Genshin Impact* et *EA Sports FC Ultimate Team*.

DES FRONTIÈRES FLOUES ENTRE JNH ET JAH

Parmi les 5 000 mineurs de 15 à 17 ans interrogés : 42,6 % (N=2 143) déclarent avoir pratiqué des jeux d'argent et de hasard (JAH) au cours de la période étudiée, tandis que 39,0 % (N=1 958) ont participé à des jeux numériques hybrides (JNH). Les deux pratiques se recoupent largement : près d'un quart des jeunes

(23,0 % ; N= 1 151) sont des joueurs mixtes, engagés à la fois dans les JAH et dans les JNH *(Graphique 2)*.

Graphique 2 : **Pratiques des JAH et des JNH des mineurs (en effectif et %)**



Sources : **ENJEU-Mineurs 2025 • ARPEJ**

Au total, près de six joueurs de JNH sur dix déclarent également participer à des jeux d'argent et de hasard. Par ailleurs, lors de leurs activités de JNH, **68,9 % des jeunes joueurs de JNH déclarent avoir été exposés à des publicités les incitant à parier**, principalement sur les réseaux sociaux, TikTok et Instagram étant les plateformes les plus souvent citées.

Les résultats du volet qualitatif suggèrent que certaines expériences de jeux de casino peuvent constituer une porte d'entrée vers les JAH. Si les joueurs mineurs identifient globalement le risque d'un passage des JNH vers les JAH, ils tendent néanmoins à percevoir les jeux intégrant des *loot boxes* comme relativement distincts des jeux d'argent. Ils reconnaissent toutefois l'existence de mécanismes communs, comme l'anticipation liée à l'ouverture des récompenses aléatoires et les sollicitations répétées à dépenser pour obtenir les objets les plus convoités.

NIVEAUX DE RISQUE LIÉS AUX JEUX D'ARGENT DES JOUEURS MIXTES

L'enquête a évalué le niveau de prise de risque associé à la pratique des JAH, avec l'échelle ICJA. Les résultats révèlent que les joueurs mixtes présentent des niveaux de risque particulièrement élevés. **Ainsi, 26,0 % d'entre eux obtiennent un score de gravité élevé, contre seulement 3,9 % des joueurs pratiquant exclusivement des JAH** *(Tableau 1)*. Les niveaux de risque les plus importants sont observés chez les mineurs combinant des pratiques de JNH et de machines à sous : 34,6 % d'entre eux présentent un score de gravité élevé, suivi de la combinaison JNH et paris sportifs (32,8 %).

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.** Au global, ces résultats suggèrent que certaines pratiques de JNH peuvent être associées à des niveaux de risque supérieurs à ceux observés chez les joueurs de jeux d'argent et de hasard. Ce faisant, ils démontrent la nécessité de poursuivre les recherches sur ces formes émergentes de jeu et sur leurs effets potentiels chez les mineurs.

Tableau 1 : **ICJA selon la pratique de jeu (en %)**

	Ensemble	Joueurs exclusifs JAH	Joueurs mixtes
N =	*2 143*	*992*	*1 151*
Pas de problème de jeu	63,9	83,1***	48,4
Gravité faible à modérée	19,9	13,0	25,6***
Gravité élevée	16,2	3,9	26,0***

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

DES BIAIS COGNITIFS QUI FAVORISENT L'ENGAGEMENT

Les résultats de l'enquête qualitative met en évidence la présence chez les jeunes joueurs de jeux numériques hybrides, de plusieurs biais cognitifs comparables à ceux observés dans les jeux d'argent et de hasard. Les jeunes joueurs évoquent notamment une illusion de contrôle sur les résultats obtenus ainsi qu'une tendance à poursuivre le jeu quand le résultat ne correspond pas à leurs attentes. Plusieurs participants décrivent d'autre part une forte attirance pour l'ouverture de *loot boxes*, alimentée par la perspective d'obtenir des récompenses rares ou « cachées ». Ils soulignent par ailleurs que les investissements déjà consentis en temps, en effort ou en argent peuvent rendre parfois difficile l'abandon du jeu.

Si la majorité des mineurs joueurs pratiquant les JNH sans effectuer de dépenses ne perçoivent pas de risque financier particulier et considèrent ces jeux comme un simple loisir, certains reconnaissent néanmoins la présence de mécanismes susceptibles de favoriser une activité excessive. Ils font par exemple mention de difficultés à interrompre le jeu, de même qu'un sentiment d'être exposés à des stratégies marketing conçues pour maintenir leur engagement et les inciter à dépenser.

Enfin, les entretiens suggèrent que la forte banalisation des jeux dans l'environnement numérique des mineurs, renforcée par leur omniprésence sur les réseaux sociaux, les plateformes de diffusion et les contenus en ligne, contribuent à atténuer la perception des risques. L'idée selon laquelle « tout le monde joue » participe de la sorte à la normalisation de ces pratiques et tend à réduire la vigilance à l'égard de leurs effets potentiellement problématiques.

IMPACT DES PRATIQUES DE JNH SUR LA SANTÉ ET LE QUOTIDIEN DES JEUNES JOUEURS

L'analyse des répercussions des pratiques de jeu sur la vie quotidienne des jeunes a été menée en comparant les deux groupes : les joueurs mixtes et les joueurs pratiquant exclusivement les jeux d'argent et de hasard. **Les joueurs mixtes déclarent davantage de conséquences négatives, notamment des troubles du sommeil (24,9 %), du stress (23,8 %) et des difficultés de régulation de l'humeur (22,7 %), que les adolescents pratiquant uniquement les JAH.**

Concernant les recours à l'aide, 38,1 % des joueurs mixtes disent être parvenus à réduire leur pratique de jeu d'argent sans accompagnement, contre 16,3 % chez les joueurs exclusifs de JAH. Par ailleurs, 13,4 % d'entre eux indiquent avoir sollicité une aide extérieure, une proportion nettement plus faible chez les joueurs exclusivement JAH. Les entretiens qualitatifs font également ressortir une forte immersion dans les activités de jeu, se traduisant par des sessions prolongées, parfois au détriment du sommeil. Les jeunes joueurs mentionnent des nuits écourtées, voire des nuits blanches, tout en minimisant l'impact de ces comportements sur leur repos. Ils rapportent de sucroît des conséquences plus générales sur leur vie quotidienne, tels que la procrastination, la fatigue et l'irritabilité.

CONCLUSION

Les adolescents sont considérés comme une population particulièrement vulnérable en raison de plusieurs facteurs en lien avec leur développement neurocognitif. Leur impulsivité plus marquée et leurs capacités de régulation émotionnelle et comportementale encore incomplètement développées, les rendent davantage susceptibles d'adopter des comportements à risque. Dans ce contexte, la *gamblification* des jeux numériques, c'est-à-dire l'intégration de mécanismes inspirés des jeux d'argent et de hasard dans les jeux en ligne, soulève des préoccupations spécifiques quant aux risques auxquels les jeunes sont exposés.

Les résultats de l'étude *ENJEU-Mineurs 2025* indiquent que quatre jeunes de 15 à 17 ans sur dix ont pratiqué au moins un JNH au cours de la période étudiée, avec un intérêt particulièrement marqué pour les jeux intégrant des éléments de casinos. Leurs motivations révèlent principalement de la recherche de sociabilité, de compétition et de progression dans le jeu. Ces dynamiques sont renforcées par les réseaux sociaux et les communautés de joueurs, qui contribuent à soutenir l'engagement dans ces pratiques. Dans cette étude, huit jeunes joueurs sur dix affirment que leurs parents sont conscients des dépenses liées à leurs pratiques de JNH, mais ceux-ci restent souvent dans l'ignorance ou choisissent de fermer les yeux sur la réalité de la situation.

Bien que la plupart des JNH soient accessibles gratuitement, ils intègrent fréquemment des mécanismes incitant les jeunes joueurs à effectuer des microtransactions afin de progresser plus rapidement ou obtenir des avantages dans le jeu. Dans cette étude, environ quatre joueurs de JNH sur dix déclarent avoir dépensé de l'argent dans ces jeux. Ces dépenses apparaissent associées à des pratiques plus intensives et à un niveau de risque plus élevé. Les résultats du volet qualtitatif suggèrent également que les éditeurs de JNH mobilisent différentes stratégies de conception et des techniques psychologiques susceptibles de renforcer l'engagement des jeunes et d'encourager des dépenses impulsives.

Les conclusions indiquent qu'il existe un lien entre la pratique des JNH et l'entrée dans les JAH. En effet, deux tiers des mineurs joueurs déclarent avoir pratiqué des JNH et plus particulièrement des JNH casinos avant de s'engager dans des jeux d'argent. Les joueurs mixtes (JAH et JNH) présentent des niveaux de risque sensiblement plus élevés, notamment les parieurs sportifs et les amateurs de machines à sous. Ces résultats alimentent les préoccupations sur le rôle potentiel des JNH dans les trajectoires de jeu des mineurs et sont compatibles avec l'hypothèse d'un possible « effet passerelle » vers les jeux d'argent et de hasard.

RECOMMANDATIONS

Les résultats de cette étude viennent appuyer les recommandations formulées dans la littérature internationale qui proposent plusieurs axes stratégiques pour mieux protéger les mineurs face aux jeux numériques hybrides. Ces recommandations portent notamment sur la sensibilisation des parents, sur l'élaboration de réponses adaptées de la part des décideurs politiques et des régulateurs concernant les pratiques des JNH, en particulier celles impliquant des dépenses en monnaie réelle ayant cours légal.

De même, ils soulignent la nécessité de renforcer l'accompagnement à la parentalité numérique et d'améliorer la compréhension par les parents du fonctionnement des microtransactions et des mécanismes d'incitation intégrés aux jeux en ligne.

Alors que la protection des mineurs face à ces pratiques constitue un enjeu majeur de santé publique, il apparaît tout aussi important de renforcer l'information des jeunes sur les modèles économiques des éditeurs de jeux, fondés sur la prolongation de l'engagement et la stimulation des dépenses.

Dans un contexte de diffusion croissante des jeux monétisés et de l'utilisation de monnaies virtuelles, la question de leur encadrement réglementaire devient centrale. À cet égard, les auteurs recommandent notamment la mise en place de dispositifs de vérification de l'âge, ainsi que des mécanismes de consente-

ment parental pour les achats effectués dans les JNH.

Enfin, la poursuite des recherches apparaît indispensable afin de mieux comprendre l'évolution de ces pratiques dans un contexte marqué par le développement de l'intelligence artificielle et par le rapprochement croissant entre les JNH et les JAH.

BIBLIOGRAPHIE

› Duguleană, A. R., Tănăsescu, C. R., & Duguleană, M. (2024). Emerging trends in Play-to-Earn (P2E) games. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research, 19(1), 486-506.*

› Griffiths, M. D. King, D.L. & Delfabbro, P.H. (2009). Adolescent gambling-like experiences: Are they a cause for concern? Education and Health, 27, 27-30.

› Hing N, Russell A, King D, Rockloff M, Browne M, Greer N, Newall P, Sproston K, Chen L and Coughlin S (2020). *NSW Youth Gambling Study 2020. Sydney: NSW Responsible Gambling Fund.*

› Hing, N., Russell, A. M., Browne, M., Rockloff, M., Greer, N., Rawat, V., ... & Woo, L. (2021). *The second national study of interactive gambling in Australia (2019-20).*

› King, D. L., Delfabbro, P. H., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. D. (2012). A review of Australian classification practices for commercial video games featuring simulated gambling. *International Gambling Studies, 12(2), 231-242*

› Russell, A. M., Hing, N., Newall, P., Greer, N., Dittman, C. K., Thorne, H., & Rockloff, M. (2023). Order of first-play in simulated versus monetary gambling. *Journal of Behavioral Addictions, 12(4), 992-1005.*

REMERCIEMENTS

Aux membres du comité de pilotage :

Bernadeta Lelonek-Kuleta (Psychologue, Université Lublin, Pologne)
Thierry Ventre (Addictologue)
Emmanuel Benoit (Directeur général de l'ARPEJ)

Aux experts de l'ANJ, relecteurs du rapport :

Guy-Yan Cleret (Chef de projet Web 3, Direction des données, des marchés et de l'innovation)
Sofian Dahmani (Analyste de l'offre de jeu, Direction de l'offre de jeu)
Kàtia Lurbe i Puerto (Chargée de recherche, Dir. prevention jeu excessif et protection des joueurs)
Olivier Masson-Halimi (Coordinateur de la prévention du jeu excessif, Dir. prevention jeu excessif et protection des joueurs)
Noémie Tashjian (Coordinatrice innovation, Direction des données, des marchés et de l'innovation)

Aux membres du comité scientifique de relecture :

Gaëtan Devos (Docteur en psychologie de l'Université catholique de Louvain et psychologue clinicien spécialisé dans les addictions, coordinateur assuétudes au Grand Hôpital de Charleroi)
Valérie Le Floch (Professeur des Universités de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès, Co-responsable scientifique de l'équipe Cognitions en Situations Complexes, Laboratoire CLLE, UMR 5263 du CNRS)

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

À **l'Autorité nationale des jeux (ANJ)** *pour le financement de l'étude*

À **Valérie Leberre** – *ALOA Research*

À l'Institut d'études BVA

Aux **Parents et adolescents** *pour leur participation à l'étude*