

## Un jeu illégal qui pèse très lourd : que disent vraiment les chiffres de Yield Sec ?



**Vincent Reynaert**

Publié le 24 novembre 2025 . Lecture estimée : 3 min



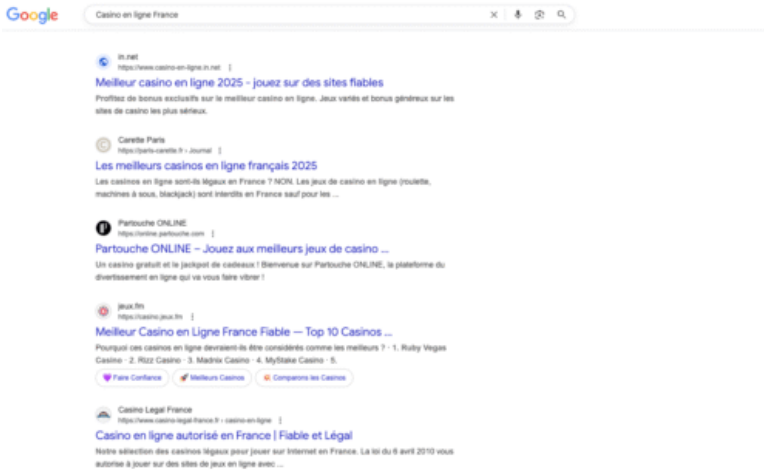
*L'European Casino Association publie avec Yield Sec une photographie du marché illégal sur le continent : plus de 80 milliards d'euros de PBJ en 2024. Mais derrière ces chiffres impressionnants, une réalité demeure : mesurer l'illégal reste un exercice complexe. Ce qui ne retire rien à l'ampleur du problème, mais appelle à la nuance.*

[Le dernier rapport publié par Yield Sec pour l'European Casino Association](#) dresse un tableau frontal : l'illégal occuperait désormais plus des deux tiers du marché européen du jeu en ligne. Selon les données présentées, les opérateurs non autorisés auraient généré 80,6 milliards d'euros de Produit Brut des Jeux (PBJ) en 2024 dans l'UE, contre 33,6 milliards pour les opérateurs régulés, soit 71% de parts de marché pour le non-régulé .

À ce niveau, on ne parle plus d'un angle mort : c'est un pan entier de l'économie numérique du jeu qui échappe aux États. [Yield Sec](#) estime par ailleurs que près de 20.2 milliards d'euros de recettes fiscales auraient été perdus en 2024, contre 8.4 milliards réellement collectés par les juridictions continentales . Les graphiques du rapport insistent sur cette asymétrie : la fiscalité sur le jeu légal progresse lentement, pendant que la fiscalité théorique de l'illégal, elle, s'envole.

Cette dynamique s'accompagne d'une hausse continue du nombre d'opérateurs ciblant directement les consommateurs des 27 pays de l'UE et du Royaume-Uni : 6 220 plateformes illégales actives ont été recensées en 2024, soit 26% de plus que l'année précédente . Un signal que le marché noir n'est pas seulement stable : il recrute, il investit et il gagne en visibilité.

L'autre volet marquant du rapport concerne l'exposition des consommateurs. Yield Sec estime que 92% du contenu qu'un internaute voit lorsqu'il cherche à jouer en ligne renvoie vers des offres illégales . Ce chiffre englobe moteurs de recherche, réseaux sociaux, diffusion de streaming, affiliation et même certains outils conversationnels. Autrement dit, l'environnement numérique du joueur pousse massivement vers le non-régulé. Et cette tendance touche d'autant plus les publics vulnérables, notamment les mineurs ou les personnes auto-exclues.



*Comment pouvoir faire comprendre aux joueurs qu'ils sont sur une offre illégale alors que Google leur propose une longue liste de sites sans aucun message de prévention ? Voici l'un des enjeux de lutte contre l'offre illégale.*

Cependant, il faut ajouter un élément de nuance indispensable. Mesurer un marché illégal reste, par définition, difficile, quel que soit le modèle utilisé. Les Enjeux ne contestent absolument pas l'importance du phénomène ni son impact sur la fiscalité, la concurrence et la protection des joueurs. Mais il est utile de rappeler que les estimations reposent sur des méthodologies propriétaires, parfois opaques, et qu'elles peuvent varier selon les périmètres, les définitions ou les techniques d'attribution. La volumétrie réelle du marché noir est probablement très élevée ; son exactitude, elle, reste un enjeu méthodologique permanent.

Le rapport souligne aussi un point politique : selon Yield Sec, tant que le crime n'est pas explicitement identifié et retiré de l'écosystème, la régulation risque de rester en déséquilibre, avec un marché légal contraint par ses obligations et un marché illégal libre de toutes contraintes. Sur le plan économique, cela crée une concurrence asymétrique : prix plus bas, offre plus large, promotions plus agressives côté illégal.

Pour conclure, le rapport avance un message clair : le poids de l'illégal est massif et structure l'économie du jeu en ligne sur le Vieux Continent. Mais l'interprétation de ces chiffres demande, comme toujours dans ce domaine, une lecture informée et nuancée.