

Jeux hybrides : les mineurs font leurs gammes sur le casino illégal



Antoine DUGAST

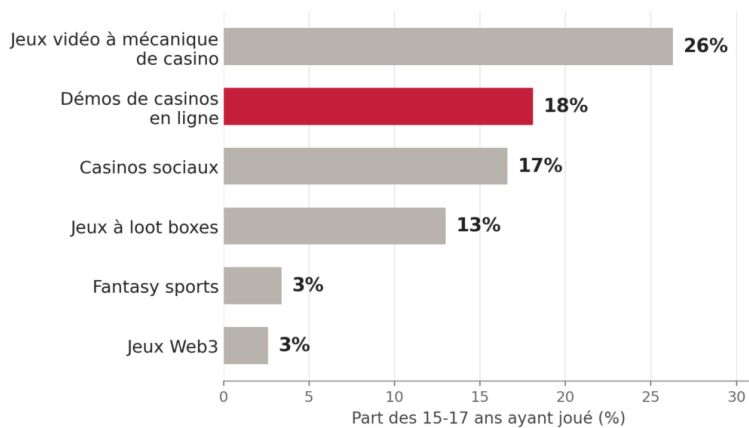
Publié le 20 octobre 2026 . Lecture estimée : 4 min



L'ARPEJ et l'ANJ publient la première enquête française sur les jeux numériques hybrides chez les 15-17 ans. Quatre sur dix y jouent, et près d'un sur cinq s'entraîne sur des démos de casinos en ligne, pourtant illégaux en France.

L'ARPEJ et l'ANJ ont publié le 19 octobre 2026 la première enquête française sur les jeux numériques hybrides chez les 15-17 ans. Selon le [communiqué de l'ANJ](#), quatre jeunes sur dix y jouent, surtout des garçons.

Le [rapport de l'ARPEJ](#) range sous ce terme six familles de jeux. En tête, les jeux vidéo à mécanique de casino, avec GTA Online et son Diamond Casino en vitrine. Juste derrière, les versions d'essai des casinos en ligne, fréquentées par près d'un mineur sur cinq.



Part des 15-17 ans ayant joué à chaque famille de jeux numériques hybrides. Source : ARPEJ, enquête ENJEU-Mineurs 2026. Graphique Les Enjeux.

Le casino en ligne reste illégal en France, hors poker. Les adolescents fréquentent donc l'antichambre d'une offre que l'ANJ passe ses journées à bloquer. Leurs utilisateurs n'ont aucune illusion sur ces démos : « c'est fait pour qu'on gagne et qu'on installe l'appli ».

Le chemin vers le jeu d'argent passe par là. Deux mineurs sur trois qui jouent aux jeux d'argent ont commencé par un jeu hybride, le plus souvent un jeu vidéo à mécanique de casino. « Dans GTA, c'est les mêmes règles qu'en vrai, donc si t'y vas, t'es pas perdu », résume un participant.

Des « casinos sociaux » venus du sweepstakes américain

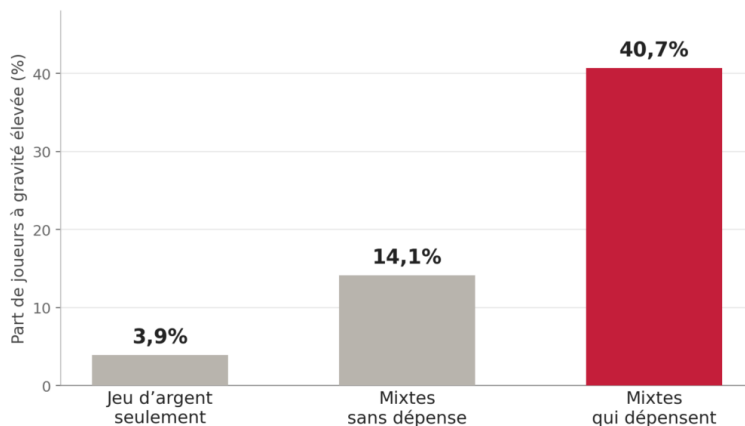
Pour l'ANJ, un casino social ne relève pas du jeu d'argent, faute de gain. Les deux exemples retenus par l'étude, CrownCoins et McLuck, opèrent pourtant aux Etats-Unis comme sweepstakes casinos. Leur monnaie secondaire s'y échange contre de l'argent réel. (A lire aussi : les [sweepstakes casinos](#) face au bras de fer californien.)

C'est sur ces applications que les mineurs dépensent le plus : un payeur sur cinq y laisse plus de 50 euros par mois. Aucun contrôle ne les arrête : « Mineur ou majeur ça marche. Ils ne demandent rien ».

La publicité fait le lien avec le jeu d'argent. Sept joueurs sur dix ont reçu des incitations à parier, et TikTok en diffuse l'essentiel. « TikTok me spamme de pubs pour des jeux de casino, ce sont des liens vers des sites », témoigne un adolescent.

Un risque près de sept fois plus élevé

Le rapport mesure la gravité du jeu chez les mineurs qui cumulent jeux hybrides et jeux d'argent. Un sur quatre présente un profil à risque élevé, contre moins d'un sur vingt chez ceux qui s'en tiennent aux jeux d'argent. Quand ils paient dans leurs jeux hybrides, la proportion monte à quatre sur dix.



Part des joueurs à risque élevé chez les 15-17 ans, selon leur pratique des jeux hybrides. Source : ARPEJ, enquête ENJEU-Mineurs 2025. Graphique Les Enjeux.

Les auteurs restent prudents sur la causalité : les profils les plus fragiles peuvent aussi être ceux qui multiplient les jeux. Nous posons la même limite dans son enquête sur [les casinos Roblox](#), tout en notant que ces mineurs « forment le vivier de demain ». L'ARPEJ en livre la première mesure française.

Loot boxes : la Belgique a tranché, l'Europe recule

Les loot boxes concernent surtout les garçons, sur FC Ultimate Team, Genshin Impact ou Counter-Strike 2. Les adolescents ne les rangent pas dans le jeu d'argent : « Ce n'est pas pareil que le casino, c'est parce que FIFA c'est du foot ». Peu d'entre eux sont d'ailleurs entrés dans le jeu d'argent par cette porte. (A lire aussi : comment les jeux vidéo [exploitent votre cerveau](#).)

En France, une loot box ne devient un jeu d'argent qu'au cas par cas, si elle réunit les quatre critères du Code de la sécurité intérieure. La Belgique a tranché [dès 2018](#) : sa Commission des jeux de hasard a classé parmi les jeux d'argent les loot boxes payantes de FIFA et d'Overwatch.

Les éditeurs récalcitrants s'exposaient à une lourde amende et à de la prison. L'interdiction reste mal appliquée. Une [étude publiée en 2023](#) en trouvait encore dans 82 des 100 jeux iPhone les plus rentables du pays.

Le rapport de l'ARPEJ cite aussi les Pays-Bas et l'Autriche, où les juges ont depuis donné raison aux éditeurs. Le [Raad van State](#) néerlandais a annulé en 2022 l'amende infligée à EA. La [Cour suprême autrichienne](#) a jugé fin 2025 que les packs FIFA n'étaient pas un jeu d'argent.

La suite se jouera à Bruxelles, avec le Digital Fairness Act que la Commission européenne doit présenter d'ici fin 2026. En attendant, la prévention repose sur les familles, qui financent souvent elles-mêmes ces achats. L'ARPEJ réclame une vérification de l'âge et un consentement parental pour toute dépense dans un jeu hybride.