

Novembre 2023

***Etude sur l'offre illégale de jeux  
d'argent et de hasard en ligne  
accessible en France***

*Rapport préparé pour l'ANJ*



Ce rapport (« Rapport ») a été préparé par PricewaterhouseCoopers Advisory (« PwC ») pour l'ANJ, conformément à la commande d'achat n°24275951 sur marché n°415592 en exécution de la commande client n°1511704925 de l'ANJ - AUTORITE NATIONALE DES JEUX PARIS (code client N°75905311) enregistrée à l'UGAP sous le n° 103407320 et aux conditions qui y sont attachées.

PwC n'accepte aucune responsabilité, ni ne reconnaît aucune obligation de diligence envers toute personne (sauf à l'égard de l'ANJ d'après les conditions pertinentes définies dans la commande et conditions attachées, y compris les dispositions limitant la responsabilité de PwC) relative au travail effectué dans le cadre de la préparation de ce Rapport.

Par voie de conséquence, pour toute action contractuelle, délictuelle ou autre, et dans le cadre légal applicable, PwC n'accepte aucune responsabilité ni ne reconnaît aucune obligation d'aucune sorte, ni ne reconnaît aucune obligation de diligence envers toute personne (hormis envers l'ANJ dans les termes susmentionnés) qui serait liée à une quelconque action ou abstention d'action et aux conséquences de cette action ou de cette abstention ou toute décision prise ou non prise sur la base de notre rapport ou sur toute partie de celui-ci.

Ce rapport a été préparé expressément et exclusivement aux fins susmentionnées et il ne devrait pas être utilisé pour aucune autre fin.

En aucun cas, et sans considération d'aucune autorisation expresse, PwC n'assume de responsabilité auprès de tierce partie à qui des informations contenues dans ce rapport seraient communiquées ou rendues disponibles. Par conséquent, PwC ne sera aucunement responsable en cas d'utilisation de notre rapport dans un autre contexte que celui décrit ci-dessus.

L'information utilisée par PwC dans le cadre de la préparation de ce rapport a été obtenue à partir de diverses sources comme indiqué dans le rapport. Bien que nos travaux comportent une analyse des informations financières et des données comptables, PwC n'a pas essayé d'établir la fiabilité de ces sources ou vérifié les informations reçues conformément aux standards d'audit généralement admis. Par ailleurs, sauf mention contraire dans le rapport, nous n'avons pas soumis les informations utilisées dans le rapport à des procédures de contrôle et vérification. En conséquence, nous n'assumons aucune responsabilité, ne déclarons ni n'assurons aucunement l'exactitude ni l'exhaustivité des informations qui nous ont été fournies et qui ont été utilisées dans le rapport, sauf indication contraire, et aucune assurance n'est donnée.

Nos conclusions sont basées sur des informations rendues disponibles en date du 29 novembre 2023. La conjoncture économique, des facteurs de marché et des changements dans la performance de l'activité peuvent aller à l'encontre de nos conclusions, les rendant obsolètes, et exiger une mise à jour régulière ou avant toute prise de décision basée sur ce rapport. En outre, ce rapport ne dégage pas toute tierce personne de mener sa propre diligence raisonnable afin d'en vérifier le contenu.

## Table des matières

Introduction : caractérisation du marché de jeux d'argent et de hasard en ligne en France .....	4
1. Le cadre légal du marché de jeux d'argent et de hasard en ligne en France .....	4
2. Les segments de jeux légaux et illégaux en France .....	5
3. Le marché des jeux d'argent et de hasard en France : un marché global de près de 13 Mds € de produit brut des jeux.....	6
4. Les opérateurs agréés sur le territoire français .....	8
5. Les principes et taux d'imposition sur les jeux d'argent et de hasard en ligne en France .....	9
6. Les objectifs poursuivis par l'étude .....	10
7. Le périmètre de l'étude .....	11
I. L'offre illégale de jeux d'argent en ligne sur le marché français : une offre concentrée et dominée par les jeux de casino en ligne .....	14
1. L'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne est composée de plus de 1000 sites internet et quelques applications mobiles.....	14
2. Les jeux de casino en ligne sont proposés par la moitié des sites identifiés .....	15
3. Les jeux de casino en ligne dominent également le marché de jeux d'argent non agréés en ligne sur les applications mobiles .....	16
4. Une majorité des sites de jeux d'argent issus de l'offre illégale est proposée par des opérateurs indiquant être immatriculés à Curaçao et à Malte .....	17
II. L'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne capture une partie relative du trafic web du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne français.....	18
1. Le trafic web de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne génère une part non négligeable du trafic relatif au marché global des jeux d'argent et de hasard en ligne .....	19
2. Le marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne est concentré sur un petit nombre de sites générant la majorité du trafic mensuel total .....	20
3. Les offres de jeux de casino et de machines à sous en ligne portent majoritairement le marché illégal du jeu d'argent et de hasard en ligne.....	20
4. Les offres de jeux de casino en ligne sont prépondérantes sur les applications mobiles avec une utilisation plus régulière de l'offre par ses joueurs .....	21
5. Les méthodes d'accès aux jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux en France : une grande majorité de sites internet illicites atteinte via des recherches directes .....	23
III. La consommation de l'offre illégale en ligne : une consommation portée principalement par des hommes de moins de 35 ans.....	24
1. L'enquête réalisée auprès d'un panel web de Français de +18 ans montre que plus de la moitié consomme des jeux d'argent terrestres ou en ligne .....	25
2. Près de 20% des répondants ont joué à un ou plusieurs jeux d'argent et de hasard en ligne sur les 12 derniers mois .....	25
3. Une consommation de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne principalement portée par des hommes de moins de 35 ans.....	26
4. Le segment des jeux de casino en ligne est prépondérant dans la consommation de l'offre illégale en ligne.....	30

5. La moitié des consommateurs d'offre illégale sait qu'elle est illégale et y joue pour bénéficier d'une offre de jeux plus variée et des gains plus importants .....	39
6. L'utilisation des moteurs de recherche, la publicité en ligne ou les réseaux sociaux sont les biais de connaissance des contenus illicites de jeux d'argent et de hasard les plus communs selon les joueurs consommateurs d'offre illégale .....	44
7. La part de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne est estimée entre ~0,75 M€ et 1,5 M€ de PBJ .....	45
<hr/>	
Synthèse .....	49
<hr/>	
1. L'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne représenterait en 2023 une part de marché de 5 à 11 % du marché global des jeux d'argent et de hasard français .....	49
2. Le profil-type du consommateur d'offre illégale est un homme de 35 ans jouant de préférence aux jeux de casino en ligne .....	49
3. L'offre illégale de jeux d'argent en ligne génère des risques sanitaires plus accentués que l'offre légale .....	49
4. L'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne : une tendance européenne actuelle ne permettant pas de canaliser l'intégralité de l'offre illégale associée.....	50
<hr/>	
Annexe n°1 : Le cadre réglementaire français du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne .....	51
<hr/>	
1. La liste des 18 opérateurs agréés sur le marché français .....	51
2. Les taux d'imposition en vigueur en France sur les segments des jeux d'argent en ligne .....	52
<hr/>	
Annexe n°2 : L'approche méthodologique détaillée.....	53
<hr/>	
1. L'identification et le filtrage des sites internet et des applications mobiles des jeux d'argent illégaux.....	53
2. La mesure du trafic des sites internet et des applications mobiles identifiés par l'outil SimilarWeb.....	54
3. L'enquête à destination des joueurs français pour capter la consommation de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne.....	55
4. Un benchmark réalisé sur 6 pays européens .....	56
5. L'estimation du produit brut de jeu des jeux d'argent illégaux en ligne .....	57
<hr/>	
Annexe n°3 : Le benchmark détaillé des 6 pays européens analysés .....	59
Annexe n°4 : La bibliographie de l'étude .....	62

# Introduction : caractérisation du marché de jeux d'argent et de hasard en ligne en France

## 1. Le cadre légal du marché de jeux d'argent et de hasard en ligne en France

Le marché français est caractérisé par un principe d'interdiction des jeux d'argent et de hasard, posé par une loi du 21 mai 1836 et auquel il a ponctuellement été dérogé au profit de certains opérateurs (La Française des jeux, les sociétés de courses et les casinos terrestres). Lorsqu'elle est autorisée, l'offre est rigoureusement encadrée en raison des risques d'atteinte à l'ordre public qu'elle est susceptible d'alimenter.

Historiquement terrestre, le marché du jeu d'argent et de hasard français a connu dans les années 2000 des changements importants liés au développement rapide d'internet et à l'ouverture à la concurrence du marché européen. Pour prendre en compte l'apparition des jeux d'argent en ligne, les autorités françaises ont décidé de faire évoluer le cadre réglementaire de ce marché.

La **loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence** et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne a dès lors été adoptée afin de répondre aux nouvelles réalités du jeu d'argent en ligne et a organisé une **ouverture à la concurrence sur trois segments de jeux en ligne : paris sportifs (à cote fixe ou mutuels), paris hippiques mutuels, poker**.

La loi de 2010 a, à cette occasion, procédé à la **création de l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL)**, autorité administrative indépendante ayant pour missions de protéger les joueurs, créer de la sécurité et de la sincérité autour des opérations de jeux, et lutter contre la fraude et le blanchiment d'argent.

La commercialisation des jeux et paris en ligne est dès lors permise, pour certains segments de jeux, par ceux qui ont été agréés par l'Autorité. L'agrément a une durée de validité de 5 ans et est renouvelable.

**L'ARJEL a ensuite été remplacée par l'ordonnance du 2 octobre 2019 par l'Autorité Nationale des Jeux (ANJ) (officiellement créée en juin 2020)**, dont les missions, élargies par rapport à celles de la précédente autorité administrative indépendante, s'articulent autour de 4 objectifs :

Prévenir le jeu excessif et assurer la protection des mineurs	Assurer l'intégrité, la fiabilité et la transparence des opérations de jeu
Veiller à l'équilibre entre les différentes filières de jeu	Prévenir les activités frauduleuses

L'ANJ a pour rôle de réguler les jeux et paris autorisés en ligne, en réseau de distribution (points de vente) et dans les hippodromes. Elle contrôle également la politique de jeu responsable des casinos.

## 2. Les segments de jeux légaux et illégaux en France

6 segments de jeux d'argent sont autorisés en France (jeux d'argent terrestres et en ligne confondus) :



Casino  
terrestre

**Autorisations délivrées à 202 établissements de jeu et 8 clubs de jeu.**  
Inclut les machines à sous et le poker terrestre.



Poker

**Régime d'agrément pour le marché en ligne.**



Pari sportif

**Régime d'agrément pour les paris en ligne. Régime de monopole en réseau physique de distribution** (points de vente).



Pari  
hippique

**Régime d'agrément pour le marché en ligne. Régime de monopole en réseau physique de distribution** (points de ventes et hippodromes). Seuls les paris mutuels sont autorisés.



Loterie  
(tirage)

**Régime de monopole.**  
Exploitation en réseau physique de distribution et en ligne.



Jeux  
instantanés  
(notamment  
de grattage)

**Régime de monopole.**  
Exploitation en réseau physique de distribution et en ligne.

S'agissant des jeux en ligne, sont ainsi **exclus du marché légal** les segments de jeux suivants :

- **Jeux de casino en ligne (hors machines à sous : jeux de dés, roulette, blackjack, etc.) ;**
- **Machines à sous ;**
- **Jeux de loterie (jeu de tirage et jeux instantanés, notamment de grattage) proposés par un autre acteur que La Française des jeux** (détenteur du monopole sur ces segments) ;

Sont également exclus du cadre légal certaines déclinaisons des segments de jeux énumérés ci-dessous, dont :

- **Autres paris sportifs** (hors cotes fixes et paris mutuels (spread betting) : paris sur le eSport ; paris virtuels ; paris sur des sports ou des compétitions non autorisés par l'ANJ.

3 grandes catégories de jeux d'argent en ligne sont dès lors identifiées :

Offre légale	Offre illégale	
Segments de jeux légaux, avec des opérateurs agréés sur le marché français	Segments de jeux légaux mais opérés par des opérateurs non agréés sur le marché français	Segments de jeux illégaux ou non régulés
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de loterie (jeux de tirage et jeux instantanés, notamment de grattage) de La FDJ</li> <li>- Paris hippiques</li> <li>- Paris sportifs traditionnels</li> <li>- Poker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de loterie (jeux de tirage et jeux instantanés, notamment de grattage) hors jeux de La FDJ</li> <li>- Paris hippiques</li> <li>- Paris sportifs traditionnels</li> <li>- Poker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de casino en ligne (baccara, jeux de dés, roulette, blackjack)</li> <li>- Machines à sous</li> <li>- Autres paris sportifs (betting exchange, spread betting, paris virtuels)</li> <li>- Jeux « Play to earn »<sup>1</sup> (ci-après nommés « offre émergente »)</li> </ul>

### 3. Le marché des jeux d'argent et de hasard en France : un marché global de près de 13 Mds € de produit brut des jeux

Le **marché global des jeux d'argent en France représente 12,9 Mds € en 2022** (en produit brut des jeux, ci-après PBJ). Les jeux proposés par La Française des Jeux (jeux de loterie et paris sportifs) représentent notamment 6,5 Mds € de PBJ<sup>2</sup>, ceux des casinos terrestres 2,48 Mds €<sup>3</sup>.

Le marché des jeux d'argent et de hasard en ligne, après une augmentation importante sur les dernières années, connaît en 2022 une croissance plus stable avec une progression de 0,8% seulement entre 2021 et 2022 (hors PBJ réalisé par la Française des Jeux). Le **PBJ des jeux d'argent et de hasard en ligne est estimé en 2022 à 2,96 Mds €** (avec un PBJ de 2,18 Mds € en 2022 hors PBJ réalisé par La Française des Jeux).

Les jeux d'argent et de hasard en ligne sont principalement portés par le pari sportif, avec une croissance de 2,5% en un an (soit 1,39 Mds € de PBJ) liée aux événements sportifs mondiaux (Coupe du monde de football FIFA en 2022).

Le poker en ligne connaît également une croissance grâce à l'augmentation du nombre de joueurs à partir des périodes de confinement et au développement d'offres innovantes (nouveaux formats de jeux proposés par les opérateurs légaux en ligne).

Le pari hippique en ligne affiche, en 2022, une baisse avec une diminution du PBJ de 8% en l'espace d'un an (346 M€ de PBJ en 2022), notamment en lien avec la réouverture des points de vente.



#### Focus : Tendances de consommation du marché du jeu d'argent et de hasard dans les autres pays européens

<sup>1</sup> Les jeux « **Play to earn** » sont considérés comme une **catégorie émergente, distincte car non régulée**, en cours de qualification par rapport au périmètre des jeux d'argent et de hasard. Ces jeux, permettant de gagner des récompenses en cryptoactifs (cryptomonnaie ou NFT), sont considérés comme étant des jeux d'argent dès lors qu'ils nécessitent un paiement, qu'ils génèrent un espoir de gain financier et qu'il existe une part de hasard. Ces jeux peuvent ainsi être transversaux à plusieurs segments en se basant sur un univers commun à une autre catégorie (pari sportif, pari hippique, etc.). Le jeu « Play to earn » reste cependant difficile à identifier et à distinguer des jeux « Free-to-earn ». L'étude se base dès lors sur un faisceau d'indices permettant de catégoriser les jeux, par exemple : présence de solutions de paiement sur le site ou l'application mobile de jeu en ligne, présence d'une marketplace.

<sup>2</sup> Autorité nationale des jeux, Analyse annuelle du marché des jeux d'argent et de hasard en France (2022).

<sup>3</sup> Autorité nationale des jeux, Analyse annuelle du marché des jeux d'argent et de hasard en France (2022).

Une analyse des marchés des jeux d'argent et de hasard a été menée dans 6 pays européens, sélectionnés en raison de leur représentativité en matière de modèles de régulation. Cette analyse comparative a permis de détailler les cadres réglementaires en vigueur, leur évolution et de préciser également certaines données économiques.

Les 6 pays identifiés ont connu une **croissance du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne** sur les dernières années. Cette croissance est portée par le **segment des jeux de casino en ligne (intégrant les machines à sous en ligne)**. D'autres segments de jeux tendent à l'inverse à décroître, notamment le segment du poker en ligne.

Le marché des jeux d'argent et de hasard a toutefois un poids économique qui reste très variable en fonction du pays concerné, avec, par exemple, des PBJ historiquement élevés et une consommation importante des jeux d'argent en Irlande, en Italie et en Espagne.

Pays	Produit brut des jeux (marché des jeux d'argent global / marché des jeux d'argent en ligne)	Principales tendances du marché légal des jeux d'argent et de hasard en ligne
Espagne	Le marché global des jeux d'argent est estimé en 2021 à +3,4 Mds € (soit environ 143€ par personne, rapporté à une population active en 2022 d'environ 23,8 millions de personnes). Les <b>revenus nets des jeux en ligne nationaux</b> atteignent 844,4 M€ en 2021 (soit ~35€/ par personne active).	Les revenus sont en baisse par rapport à 2020 (PBJ des jeux en ligne à 875,9 M€).  Une part importante du marché est détenue par le <b>segment des jeux de casino en ligne</b> (+500 M€ de revenus bruts).
Suède	Le revenu brut des jeux d'argent en Suède représente, en 2021, <b>26 015 millions de couronnes suédoises</b> (KR SEK), soit 2,2 Mds € selon le taux de conversion €/KR actuel (soit 396€ par personne active en Suède en 2021) <sup>4</sup> .  Les jeux d'argent en ligne représentent <b>15 157 M KR</b> (1,3 Mds €) sur cette même année (soit ~230€/personne active).	Le marché des jeux en ligne représente la part la plus importante du marché global, avec les jeux de casino et les paris sportifs en ligne.  Le <b>casino en ligne est peu concentré et a de nombreux consommateurs</b> , contrairement au pari sportif qui est un segment avec une plus forte concentration.
Irlande	Le marché global des jeux d'argent est estimé entre <b>6 et 8 Mds €/an</b> (env. 2 600€/personne active pour une population active en 2022 estimée à 2,7 millions de personnes), avec une croissance en faveur des jeux en ligne (+1 Md € imputable aux jeux en ligne en 2019).	<b>Le segment des jeux de casino en ligne</b> est en forte progression avec une augmentation importante du nombre de joueurs (nombre de personnes inscrites sur les sites et applications mobiles de jeux d'argent de casino en ligne) : <b>+7M€ estimés en 2022</b> sur les applications mobiles de jeux de casino en ligne.
Italie	Le marché des jeux d'argent en ligne s'élève en 2021 à un <b>PBJ d'environ 3,72 Mds €</b> (soit environ 148€/personne active, rapporté à une population active en 2021 de 25,1 M).	La consommation des jeux d'argent en ligne a largement augmenté avec la crise sanitaire. Il s'agit notamment de la <b>consommation des jeux de casino en ligne et des paris sportifs</b> .  La montée en puissance des jeux de casino en ligne depuis 2011 s'est accompagnée d'une baisse importante des revenus du poker en ligne.

<sup>4</sup> Le revenu brut des jeux d'argent a été rapporté à la population active en Suède en 2021 selon les données mises à disposition par la Banque mondiale (soit 5 514 678 habitants actifs). Source : [https://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SL.TLF.TOTL.IN?end=2022&locations=SE&most\\_recent\\_year\\_desc=true&start=2017](https://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SL.TLF.TOTL.IN?end=2022&locations=SE&most_recent_year_desc=true&start=2017)

<b>Belgique</b>	En 2021, le revenu brut du secteur des jeux d'argent et de hasard en Belgique, toutes licences confondues, a représenté un peu <b>plus de 1,2 Mds €</b> (soit 223€ par personne active pour une population active de 5,2 millions de personnes en 2021). Le marché des jeux d'argent en ligne représente <b>780 M€</b> (soit 66% du marché global ou encore 148€/personne active).	Le <b>casino en ligne est la catégorie de jeux en ligne dominante</b> avec env. <b>326M€ de revenus générés</b> sur ce segment en 2021 du fait de l'augmentation de la base de joueurs actifs.  Les revenus du pari sportif stagnent après une croissance soutenue constatée au cours des années précédentes (215,7 M€ en 2021).
<b>Norvège</b>	Le marché des jeux d'argent en Norvège représente, en 202, plus de 11 Mds NOK (soit +1 Md €). Chaque résident âgé de 18 ans et plus aurait en moyenne misé environ 12 100 NOK (soit 1 200 €) sur les jeux d'argent réglementés au cours de l'année 2021.	Une augmentation du marché global a été constatée du fait <b>de la croissance de la part des jeux en ligne</b> (croissance soutenue entre 2015 et 2020, liée à l'augmentation du nombre de joueurs actifs), notamment sur le segment des jeux de casino en ligne.

#### 4. Les opérateurs agréés sur le territoire français

18 opérateurs en ligne sont agréés par l'ANJ en 2023 (sur la période couverte par l'étude) et sont ainsi autorisés à commercialiser des jeux de **paris sportifs, hippiques ou poker en ligne**<sup>5</sup> :

<b>BCFR2 (Barriere Bet)</b>	<b>BCFR1 (Partouche Sport)</b>	<b>BSE SAS (Bwin)</b>	<b>Betclic Enterprises Limited (Betclic)</b>	<b>Feeling Publishing (Feeling Bet)</b>	<b>FP Opérateur (France Pari)</b>
<b>GENYBET</b>	<b>GM GAMING LIMITED (Betway)<sup>6</sup></b>	<b>Joabet (Joa)</b>	<b>La Française des Jeux</b>	<b>Netbet FR SAS (Netbet)</b>	<b>Pari Mutuel Urbain</b>
<b>Reel Malta Limited (Pokerstars)</b>	<b>Sportnco Gaming SAS (France Pari)</b>	<b>SPS Betting France Limited (Unibet)</b>	<b>VBET France (Vbet)</b>	<b>Winamax</b>	<b>Zeturf France Limited</b>

#### 2 de ces opérateurs disposent par ailleurs de droits exclusifs :

- La Française des Jeux : droits exclusifs sur les jeux de loterie en ligne et en réseau physique de distribution et paris sportifs en réseau physique de distribution ;
- Le Pari Mutuel Urbain (PMU) : droits exclusifs sur les paris hippiques en réseau physique de distribution.

Le marché des jeux en ligne français est donc régulé à la fois par le biais d'agrément et par le maintien d'un monopole sur la catégorie des jeux de loterie.

En revanche, les systèmes de régulation varient en Europe (voir schéma ci-après). En effet, l'analyse comparative des 6 pays européens identifiés révèle des différences notables, allant d'une **forte libéralisation du marché des jeux en ligne** (Espagne) à une situation de **monopole sur l'ensemble des catégories** de jeux (Norvège)<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> La liste des segments de jeux opérés par chaque acteur figure en annexes de ce document.

<sup>6</sup> L'opérateur a cessé son activité fin mars 2023.

<sup>7</sup> La liste des segments légaux et illégaux dans les 6 pays figure en annexes de ce document.



## Focus : Les modèles de régulation autorisés dans 6 autres pays européens

Chaque pays européen analysé a mis en place un cadre réglementaire spécifique autour des jeux d'argent et de hasard en ligne, allant d'un marché fortement ouvert à la concurrence (par exemple : Espagne) jusqu'à un modèle monopolistique (exemple : Norvège).



### **Espagne**

*Un système de régulation reposant sur un système de licences fédérales et locales, dépendant des statuts des différentes régions espagnoles.*



### **Suède**

*Une ouverture large du marché illustrée par l'octroi de licences sur toutes catégories de jeux légaux cohabitant avec un maintien du monopole sur les jeux terrestres (casino et loterie).*



### **Irlande**

*Un marché peu régulé et ouvert à la concurrence, basé sur un système de licences locales.*



### **Italie**

*Une ouverture rapide du marché en ligne aux opérateurs européens mais régulée par les licences octroyées et le maintien d'un monopole sur la loterie.*



### **Belgique**

*Un marché ouvert mais fortement réglementé autour d'un système de 5 licences et défini dans le cadre d'une politique de canalisation.*



### **Norvège**

*Des catégories de jeux fortement régulées avec la mise en place de monopoles sur les segments machines à sous, paris sportifs, loterie et paris hippiques*

Ouverture du marché



## 5. Les principes et taux d'imposition sur les jeux d'argent et de hasard en ligne en France

Selon les segments de jeux d'argent et de hasard en ligne concernés, deux principes d'imposition sont actuellement en vigueur en France :

- le principe d'imposition basé sur le **produit brut des jeux** (différence entre les mises jouées par les joueurs et les gains versés aux gagnants) ;
- le principe d'imposition sur les **mises** (sommes engagées par les joueurs).

Les taux d'imposition en vigueur varient en fonction des segments de jeux d'argent et de hasard en ligne.<sup>8</sup>

<b>Paris sportifs en ligne</b>	33,7% du PBJ
<b>Jeux de cercle en ligne (poker)</b>	1,8% des sommes engagées (mises)
<b>Paris hippiques en ligne</b>	20,2% du PBJ

### Focus : Exemples de principes et taux d'imposition au sein des 6 autres pays européens

Les différents pays européens ont mis en place des principes et des taux d'imposition sur les jeux d'argent et de hasard en ligne ciblant principalement les opérateurs de jeux en ligne, avec un taux moyen de 20-25% basé sur les revenus bruts de jeux. Ces taux restent variables d'un pays à l'autre, notamment du fait des distinctions dans les modèles étatiques (Etat fédéral/central...). Certains pays mettent par ailleurs en place des principes d'imposition sur les gains des joueurs de jeux d'argent en ligne<sup>9</sup>.

## 6. Les objectifs poursuivis par l'étude

Cette étude a vocation à mettre en lumière ce qu'est l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne en France, notamment afin de pouvoir lutter de manière plus efficace contre elle.

Les jeux d'argent et de hasard sont définis comme étant « **toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé de la part des participants. Cette interdiction recouvre les jeux dont le fonctionnement repose sur le savoir-faire des joueurs** » (article L. 320-1 du code de la sécurité intérieure).

L'offre de jeux d'argent et de hasard illégale en ligne se caractérise ainsi par :

- Une **offre faite au public accessible sur le territoire français**, via une connexion internet donnant une IP française (**sans utilisation de VPN** ou d'un proxy) ;
- Un **jeu** alliant à la fois **sacrifice financier, espoir de gain et part de hasard** ;
- Une **absence d'agrément délivré par les autorités compétentes**.

Cette définition de l'offre illégale du jeu d'argent en ligne est également à mettre en exergue avec les catégories de jeux considérées comme strictement illégales (qui n'ont pas d'équivalent dans l'offre légale, exemple : jeux de casino en ligne) et celles légales sur le marché français.

L'étude sur l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne a notamment pour objectifs de mesurer à la fois **l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne accessible sur le territoire français** (sites internet et applications mobiles illégaux) mais également **la demande** se rapportant à cette offre illégale.

<sup>8</sup> Les taux d'imposition en vigueur en France figurent en annexes de ce document.

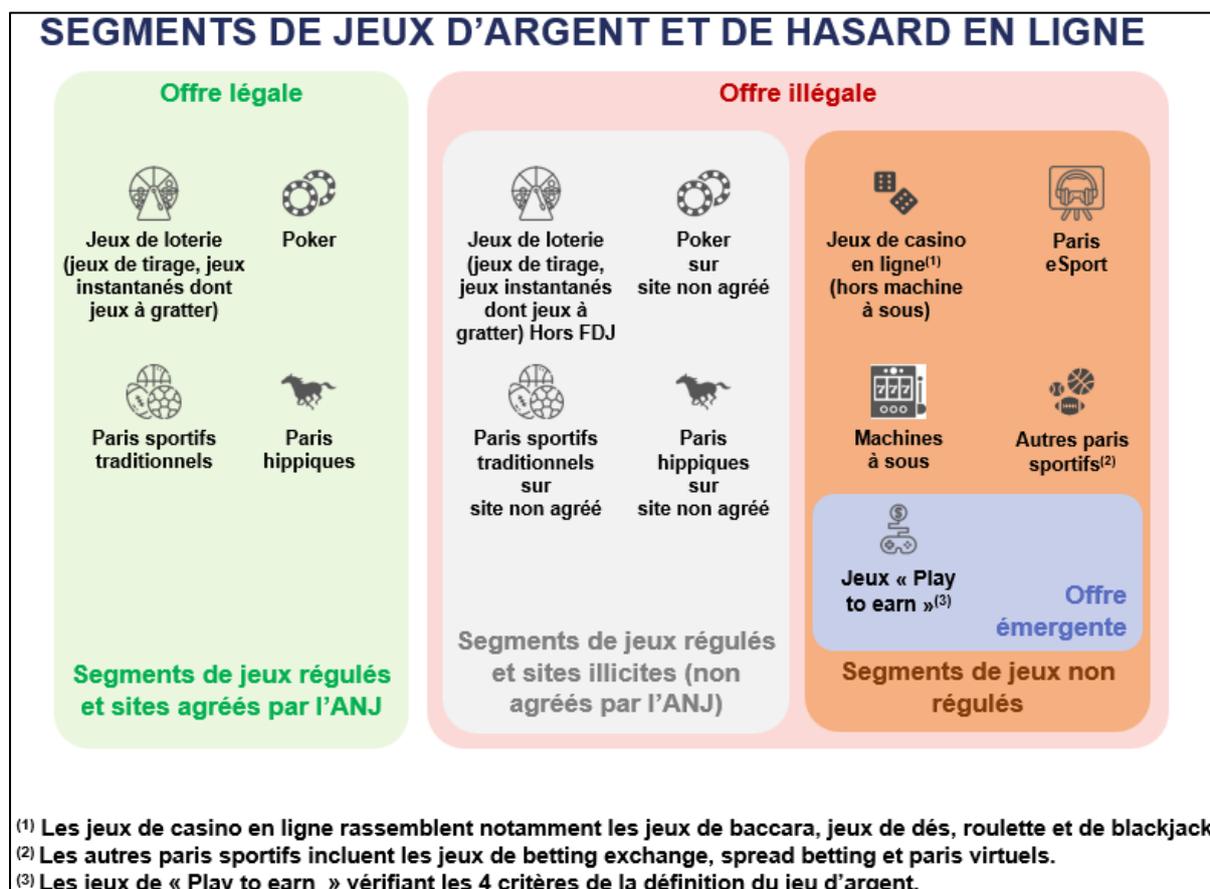
<sup>9</sup> Des exemples de principes et taux d'imposition appliqués dans d'autres pays figurent en annexes de ce document.

Cette étude a été construite autour de deux principaux volets :

- Une **analyse quantitative de l'offre** du marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne, à travers l'analyse de la taille du marché et de sa structure (distribution des types de jeux, y compris offre émergente) ;
- La **mesure de la demande** du marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne, à travers l'identification des habitudes de jeux et du comportement des consommateurs de cette offre.

## 7. Le périmètre de l'étude

Les catégories de jeux d'argent et de hasard en ligne suivantes ont été identifiées dans le cadre de cette étude et regroupées de façon à identifier les segments de jeux régulés avec des opérateurs agréés (offre légale), les segments de jeux régulés et les opérateurs non agréés et les segments de jeux non régulés à ce jour en France :



#### *Définitions des segments de jeux :*

- **Jeux de tirage** : jeux où le joueur, en misant une somme d'argent, essaie de trouver les numéros gagnants qui sont tirés au hasard. Pour cela, le joueur coche ou sélectionne dans une grille un ou plusieurs numéros.
- **Jeux instantanés (dont jeux à gratter)** : jeux dont le résultat est révélé de manière instantanée à la suite d'une action du joueur (par exemple : choisir ou découvrir des symboles).
- **Pari sportif traditionnel** : parier de l'argent sur l'issue d'une rencontre sportive (par exemple : préciser le score final, choisir un gagnant).
- **Autres paris sportifs** :
  - Betting exchange : forme de pari sportif où les mises de certains joueurs peuvent être échangées et rachetées par d'autres joueurs. Il est seulement possible de parier que lorsque d'autres parieurs sont prêts à échanger un pari avec une tierce personne.
  - Spread betting : paris pour lesquels le gain final est déterminé par la précision du pari du joueur.
  - Paris virtuels : miser de l'argent sur une compétition qui se déroule de manière virtuelle (par exemple : course de chevaux ou partie de football virtuelle).
- **Pari hippique** : parier de l'argent sur l'issue d'une course de chevaux.
- **Pari sur le eSport** : parier de l'argent sur des compétitions de jeux vidéo (par exemple : le parieur mise sur l'équipe de joueurs qui va remporter la compétition).
- **Poker** : jeu de cartes qui se pratique à plusieurs joueurs qui misent de l'argent (hors poker gratuit). Le but du jeu est de remporter les mises des adversaires en constituant la meilleure combinaison de cinq cartes. Il comprend de nombreuses formes et variantes.
- **Machines à sous** : jeux de pur hasard dans le joueur mise de l'argent pour lancer une partie qui est généralement très rapide et très simple à comprendre : le joueur gagne ou ne gagne pas d'argent.
- **Jeux de casino en ligne** : un casino est un lieu proposant des jeux d'argent et de hasard. En dehors des machines à sous et du poker, les jeux de casinos regroupent d'autres jeux tels que la roulette, le craps, le blackjack et autres jeux de cartes, le baccara et autres jeux de dés.
- **Jeux « Play to earn »** : offre émergente de jeux **permettant de gagner des récompenses en cryptoactifs (cryptomonnaie ou NFT)** et articulés sur l'univers du gaming. Ces jeux sont catégorisés comme des jeux d'argent dès lors qu'ils nécessitent un sacrifice financier et qu'ils comportent la promesse d'un gain (gains en cryptomonnaie ou gains en NFT, constituant des objets monétisables) et qu'il existe une part de hasard.

L'étude a été réalisée au travers de plusieurs grandes phases :

- **Des travaux de cadrage de l'étude**

Les travaux de cadrage ont consisté à recueillir et analyser la documentation disponible sur le jeu d'argent et de hasard en France et en Europe. Il s'agit principalement des données marché disponibles sur les opérateurs légaux, des études et des enquêtes réalisées par des acteurs économiques et publics ainsi que des études réalisées afin de caractériser le marché d'autres pays européens.

En parallèle, des entretiens de cadrage ont été conduits auprès des opérateurs légaux et acteurs de l'écosystème du jeu d'argent en ligne. Ces entretiens ont permis de recueillir les appréciations de chacun sur l'approche méthodologique à retenir, la perception de l'offre de jeux d'argent et de hasard en ligne disponible actuellement en France, la part d'offre illégale présente, l'impact sur l'activité des opérateurs légaux et les études préalablement menées par d'autres acteurs (enquêtes, rapports...).

- **L'analyse de la part d'offre illégale sur le marché du jeu d'argent et de hasard en ligne accessible en France**

L'analyse de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en France a été initiée par des travaux d'identification, de filtrage et de caractérisation des sites internet et des applications mobiles exploités par des opérateurs non agréés en France, proposés en langues française ou anglaise. L'identification des sites internet et des applications mobiles a été menée au travers de l'utilisation de l'API Google, du moteur de recherche Google, des outils SimilarWeb<sup>10</sup> et Semrush et des plateformes App Store et Play Store. Des sources tierces (listes, plateformes de référencement accessibles en ligne) ont également été utilisées afin d'obtenir une liste plus exhaustive.

À la suite de l'identification des sites internet et applications mobiles, ces derniers ont été filtrés au regard de leur accessibilité (via une adresse IP française). Ce périmètre filtré a ensuite pu faire l'objet d'une caractérisation au regard du nom de l'opérateur (lorsque disponible), de son lieu d'immatriculation et de la langue proposée sur le site/l'application mobile (français/anglais).

Le trafic web des sites internet et le nombre de téléchargements sur les applications du périmètre ont ensuite été analysés à partir de la base de données SimilarWeb pour identifier les volumes générés et caractériser les sites internet et applications mobiles de jeux d'argent illégaux les plus plébiscités sur le territoire français.

- **L'analyse des habitudes de consommation des consommateurs de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne**

Pour analyser les habitudes de consommation autour de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne, une enquête via un questionnaire auto-administré en ligne a été élaborée et diffusée auprès d'un panel web de Français âgés de plus de 18 ans. Cette enquête a permis d'obtenir les réponses de plus de 11 000 personnes.

Les résultats de l'enquête ont été redressés à partir des données sociodémographiques de l'INSEE (catégories d'âge, genre) et des données connues autour du jeu légal. Ces résultats ont ensuite été analysés pour faire apparaître le profil type des consommateurs de l'offre illégale, les segments de jeux privilégiés par ces derniers ainsi que leur fréquence de jeu, entre autres.

- **L'exploitation des éléments quantitatifs et qualitatifs**

Au travers des éléments constitués dans les phases précédentes (analyse du trafic web et de l'audience des applications mobiles, analyse des tendances de jeux en ligne via l'enquête), une estimation du Produit Brut des Jeux (le « PBJ » représente la différence entre les mises et les gains reversés) de l'offre illégale a été réalisée.



*Point d'attention méthodologique* : L'analyse de la demande ayant été réalisée à partir des résultats d'une enquête menée en ligne, il existe un risque de surreprésentation des joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne du fait de l'utilisation d'un panel web de répondants.

<sup>10</sup> SimilarWeb est un outil d'intelligence marketing développé pour analyser la performance de sites internet en termes de trafic et de croissance sur le marché. Il a pu être utilisé pour recueillir les données trafic des sites internet de l'offre illégale et pour enrichir la liste de sites internet accessibles en France sur lesquels des opérateurs non agréés proposent des jeux d'argent et de hasard.

## I. L'offre illégale de jeux d'argent en ligne sur le marché français : une offre concentrée et dominée par les jeux de casino en ligne

L'offre illégale de jeux d'argent en France est un marché concentré avec un nombre important de sites internet appartenant à un nombre limité d'opérateurs.

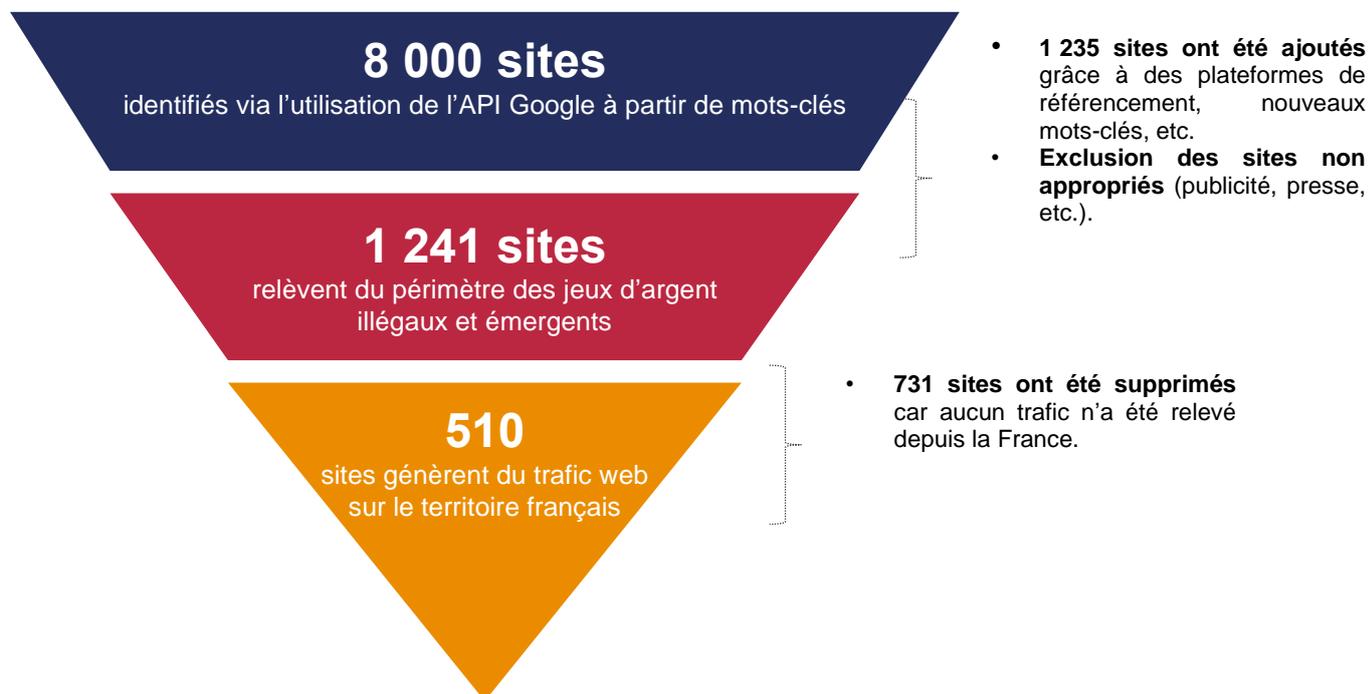
L'offre illégale de jeux d'argent est dominée par les jeux de casino en ligne. Ces jeux sont très fréquemment proposés avec des segments de jeux complémentaires, principalement des machines à sous.

La catégorie de jeux « Play to earn », offre émergente, est constituée par un nombre important de sites et d'applications mobiles mais elle reste encore peu consommée par les Français.

### 1. L'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne est composée de plus de 1000 sites internet et quelques applications mobiles

Le marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne en France se compose de **1 241 sites internet** et **106 applications mobiles** (dont 14 analysées) sur la période de collecte (soit de janvier à mars 2023). L'ensemble de ces sites et applications était accessible *via* l'utilisation d'une adresse IP française (sans VPN) lors du temps de l'étude.

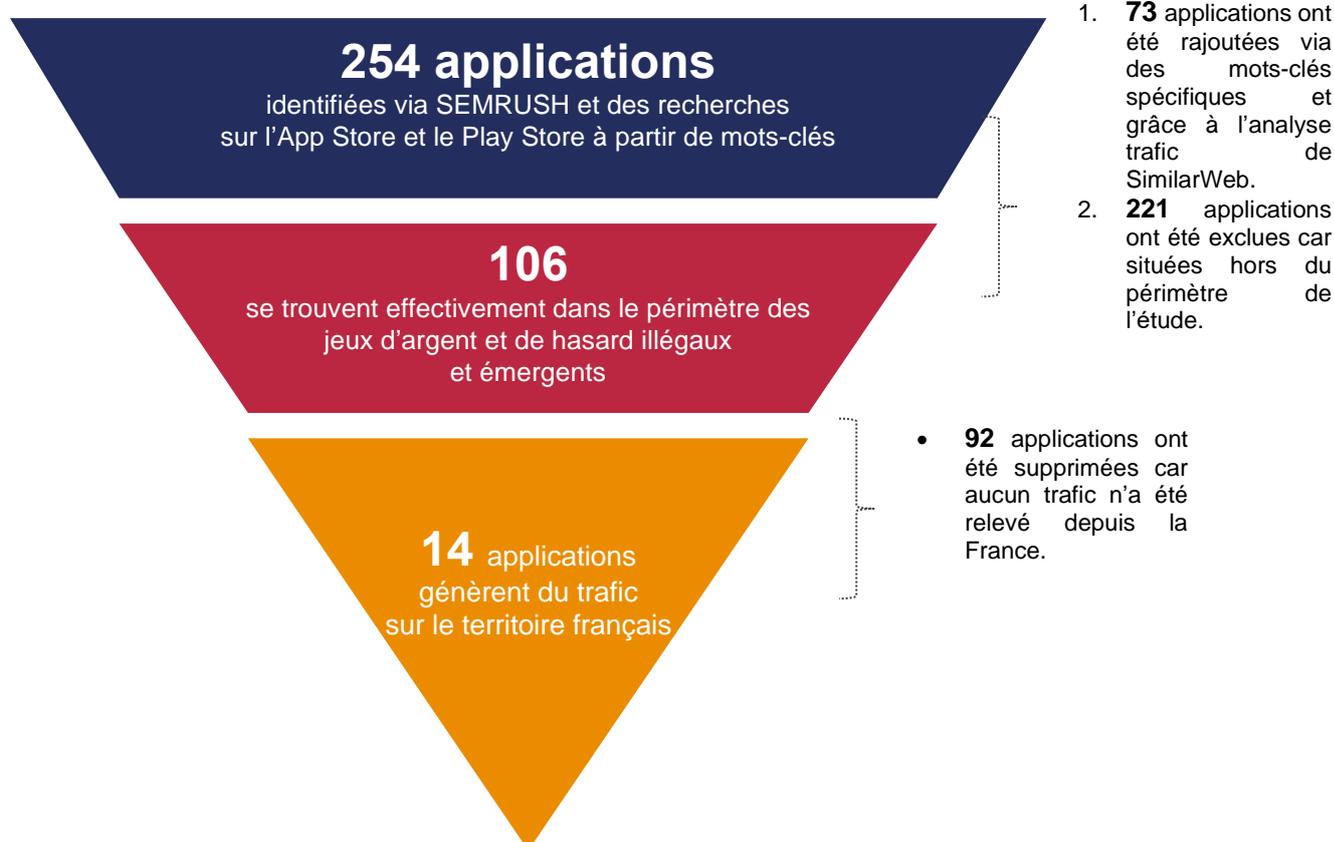
*Zoom sur le travail d'identification des sites internet de jeux d'argent et de hasard illégaux et émergents en France*



**Point d'attention méthodologique** : sur le nombre total des sites identifiés (1 241) et qui étaient accessibles *via* une adresse IP française durant le temps d'identification et d'analyse (de janvier à mars 2023), plus de 165 sites<sup>11</sup> sont désormais inaccessibles à la suite des actions de l'ANJ initiées dans le cadre d'une procédure administrative de blocage.

<sup>11</sup> Données en cours de réévaluation en date du 20 octobre 2023.

## Zoom sur le travail d'identification des applications mobiles de jeux d'argent et de hasard illégaux et émergents en France



Le nombre de sites internet et d'applications mobiles identifiés permet de mettre en lumière les segments de jeux les plus proposés sur le marché français ainsi que la forte corrélation entre les différents segments de jeux sur le marché illégal.

### 2. Les jeux de casino en ligne sont proposés par la moitié des sites identifiés

Parmi les **1 241 sites internet identifiés**, le **segment des jeux de casino en ligne est largement représenté** avec 45% des sites identifiés. Il semblerait que les offres **de machines à sous** soient **majoritairement des offres complémentaires aux casinos ligne**.

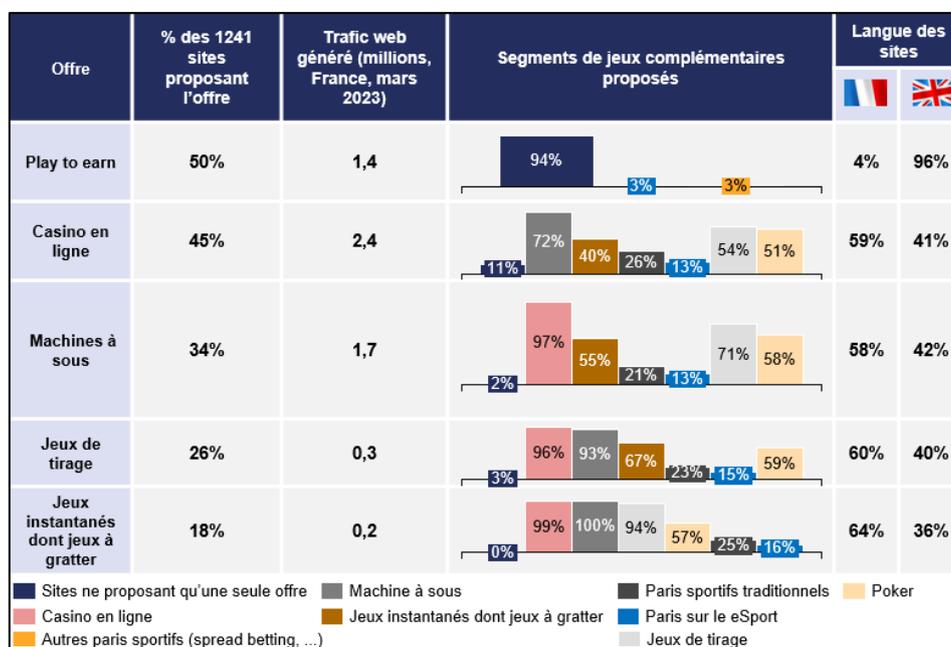
Il ressort également de l'analyse que les sites internet proposant des jeux de **machines à sous et des jeux de loterie** (jeux de tirage et jeux instantanés, notamment de grattage) sont **majoritairement en français** (respectivement 58%, 60% et 64% des sites identifiés) suggérant ainsi un **ciblage direct des consommateurs français** par ces plateformes. S'agissant des jeux de loterie, il importe de relever que ceux-ci présentent des taux de retour (TRJ) aux joueurs particulièrement élevés (au moins 90 %) et des mécaniques de jeux susceptibles de favoriser le jeu excessif ou pathologique.

**Les segments de paris sur le eSport, les paris hippiques et les autres paris sportifs sont relativement peu proposés sur le marché illégal.** Avec seulement 8% des sites identifiés proposant des paris sur le eSport, 2% des paris hippiques et 3% des paris sportifs, il semble que l'intérêt des opérateurs pour ces catégories de jeu soit limité.

Enfin, **44% des sites illicites identifiés proposent plus d'une catégorie de jeux.** Cette diversité de l'offre pourrait permettre non seulement de proposer aux consommateurs une gamme variée de jeux,

mais également de contribuer à fidéliser plus aisément les joueurs. En offrant plusieurs options de divertissement, ces sites augmentent leurs chances de retenir l'attention et l'intérêt des joueurs.

*Catégorisation des 1 241 sites identifiés comme proposant des jeux d'argent illégaux accessibles en France : catégorisation selon le(s) segment(s) de jeux majoritairement proposé(s), le trafic web et la langue utilisée (FR/ANG).*



Les applications mobiles de jeux d'argent exploitées par des opérateurs non agréés connaissent une dynamique similaire à celles des sites internet illicites identifiés comme tels.

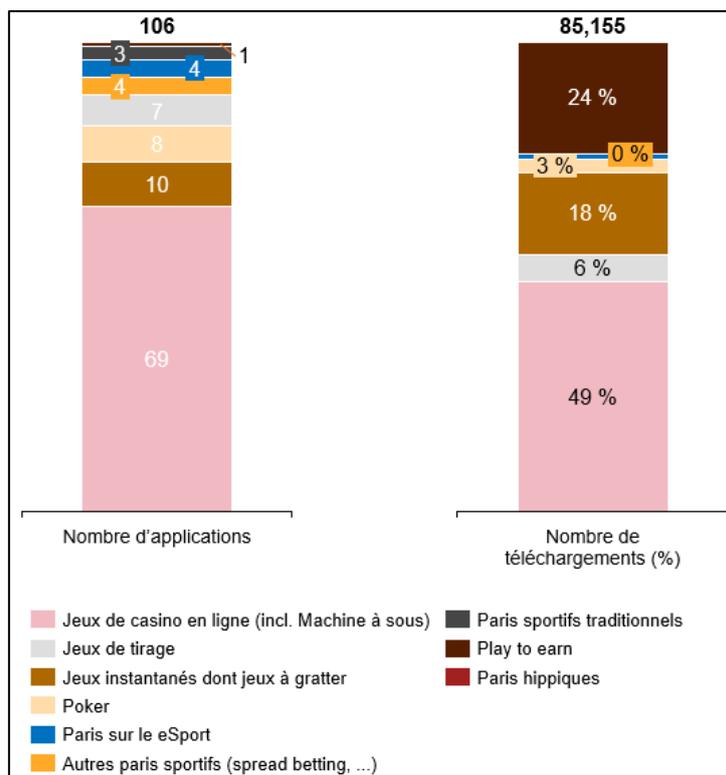
### 3. Les jeux de casino en ligne dominent également le marché des jeux d'argent non agréés en ligne sur les applications mobiles

Les jeux de casino en ligne et de (point méthodologique ci-dessous) représentent **65% de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard, présente sur application mobile**. Ces applications de jeux d'argent semblent les plus plébiscitées car elles sont les plus téléchargées (49% de tous les téléchargements).

Malgré une **offre de jeux de cercle (poker) assez présente** (8 applications identifiées, soit 8% du total des applications mobiles), cette offre semble peu intéresser les utilisateurs puisque ce segment ne représente que 3% du nombre des téléchargements.

Enfin, SimilarWeb ne fournissant pas de données relatives aux téléchargements des applications proposant une offre illicite de **paris sportifs traditionnels et autres paris sportifs**, cette analyse ne peut être faite sur de tels segments.

Nombre d'applications par segment de jeux et par téléchargements sur 98 opérateurs illicites identifiés, accessibles en France durant la période janvier-mars 2023



**Point d'attention méthodologique :** Les machines à sous et les jeux de casino en ligne n'ont pas pu être distingués du fait de leur catégorisation unique via *SimilarWeb*.

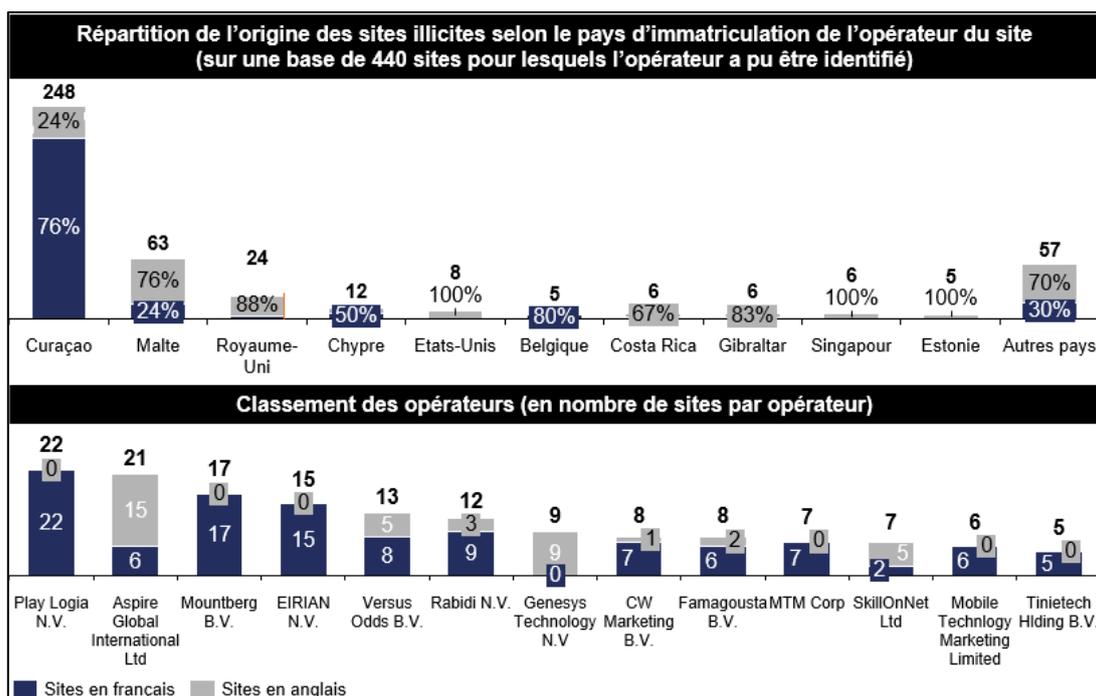
Le segment des jeux de casino en ligne est le segment de jeu le plus proposé (hors jeux « Play to earn ») en nombre de sites et en trafic généré parmi les offres illégales présentes sur le web. La même observation a pu être faite pour les applications concernant le segment des jeux de casino en ligne et des machines à sous. De plus, il semblerait que ces sites et applications identifiés soient exploités depuis l'étranger.

#### 4. Une majorité des sites de jeux d'argent issus de l'offre illégale est proposée par des opérateurs indiquant être immatriculés à Curaçao et à Malte

**Les opérateurs de 440 sites illicites accessibles** en France sans VPN ont pu être identifiés.

L'offre illégale est concentrée avec plus de 150 sites édités par seulement 13 éditeurs qui privilégient **Curaçao, Malte, le Royaume-Uni et Chypre** pour s'immatriculer. Par ailleurs, les opérateurs situés à Curaçao et Chypre semblent cibler spécifiquement le marché français avec 50% de sites proposés en langue française.

Répartition de l'origine des sites illicites selon le pays d'immatriculation de son opérateur et classement des opérateurs selon le nombre de sites illicites exploités



**Résumé du chapitre 1 :** L'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne accessible en France est composée de nombreux sites internet et de quelques applications mobiles seulement. Hors jeux « Play to earn », si l'offre de jeux d'argent et de hasard illégaux en ligne peut paraître relativement importante avec plus de 1 200 sites internet disponibles et 106 applications mobiles, en revanche, cette offre reste concentrée sur 510 sites et une quinzaine d'applications mobiles qui génèrent du trafic sur le sol français. En outre, elle est axée principalement autour du segment des jeux de casino en ligne et des machines à sous et semble s'opérer depuis l'étranger.

## II. L'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne capture une partie relative du trafic web du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne français

L'analyse du trafic web et du nombre de téléchargements d'applications mobiles en lien avec l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne démontre la domination des jeux de casino en ligne sur le marché, avec une consommation plus importante de ce segment par rapport aux autres. Ce segment de jeux est très souvent corrélé avec d'autres jeux d'argent, les opérateurs illégaux proposant une offre se voulant la plus variée possible auprès du consommateur français.

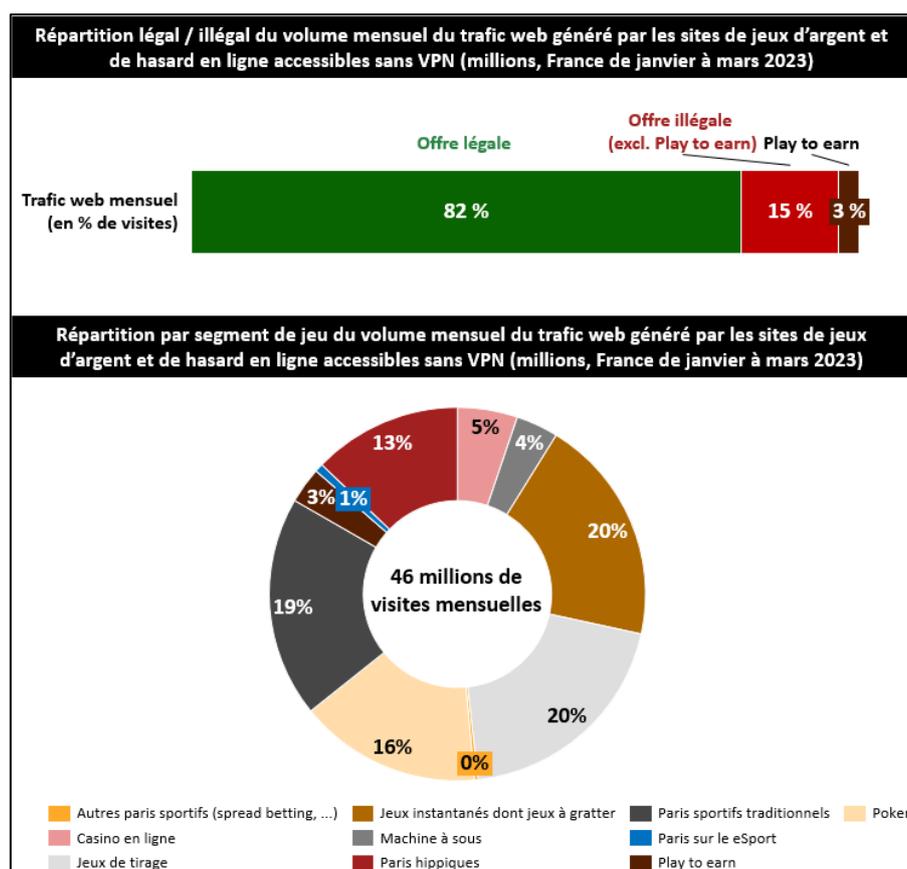
Les consommateurs français d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne accèdent principalement à cette offre via des recherches directes sur internet, démontrant ainsi une bonne connaissance des sites clés de jeux d'argent illégaux existant sur le marché français.

1. Le trafic web de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne génère une part non négligeable du trafic relatif au marché global des jeux d'argent et de hasard en ligne

Le marché des jeux d'argent et de hasard en ligne global (licite + illicite) représente au total **46 millions de visites mensuelles** (données SimilarWeb<sup>12</sup>).

Parmi ce trafic web généré par les sites de jeux en ligne, **15% du trafic web** est généré par des **sites proposant une offre illégale** (hors sites proposant des jeux « Play to earn »). Par ailleurs, le segment des **jeux de casino en ligne** (offre illégale) génère **5%** du trafic du marché du jeu d'argent total en ligne au travers de **sites internet**.

*Volume mensuel du trafic web généré par les sites de jeux d'argent et de hasard en ligne accessibles sans VPN (offres légales et illégales confondues)*



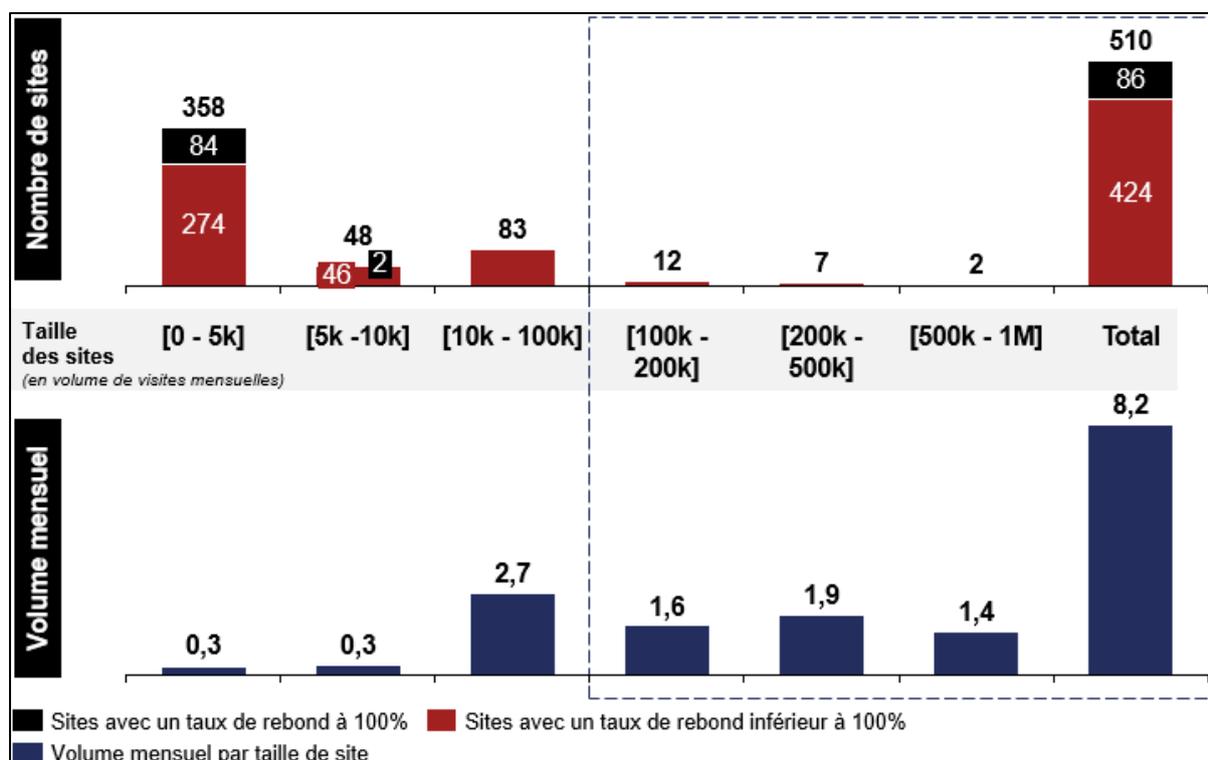
<sup>12</sup> Données SimilarWeb en millions de connexions, captées en France et sans VPN sur la période écoulée de janvier à mars 2023). Le trafic relatif à l'offre légale a été analysé par le biais de l'ensemble des trafics générés par les sites légaux, c'est-à-dire appartenant aux opérateurs agréés par l'ANJ.

## 2. Le marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne est concentré sur un petit nombre de sites générant la majorité du trafic mensuel total

Sur les 510 sites regroupés selon leur trafic généré (sans utilisation de VPN), **21 sites capturent environ 60% du trafic web généré.**

Parmi ces 510 sites, **80%** génère entre 0 et 10 000 visites mensuelles, confirmant le fait que le marché se concentre sur peu d'acteurs. Ce chiffre peut s'expliquer par le fait que, **55 de ces sites** sont des sites miroirs (c'est-à-dire constituant une copie exacte d'un site initial avec une adresse URL différente) et **86 ont un taux de rebond<sup>13</sup> de 100%**, ce qui peut signifier notamment que ces sites redirigent directement vers d'autres sites, sans possibilité de jouer dessus.

*Distribution des 510 sites web identifiés de jeux d'argent illégaux, groupés selon leur trafic mensuel généré sans utilisation de VPN (France, janvier à mars 2023)*

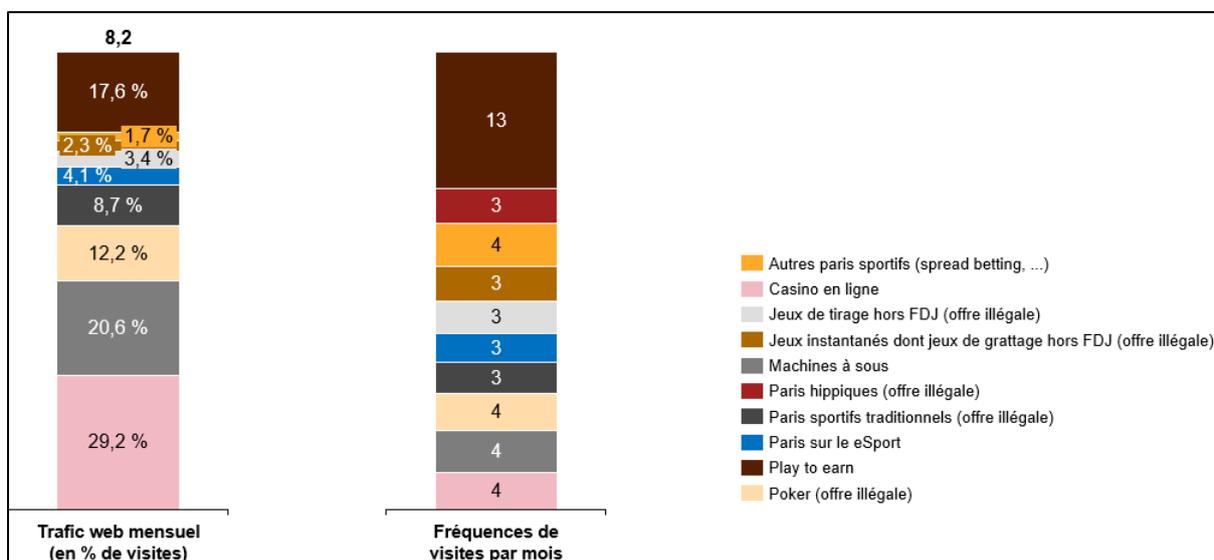


## 3. Les offres de jeux de casino et de machines à sous en ligne portent majoritairement le marché illégal du jeu d'argent et de hasard en ligne

Le marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne est porté par les segments des jeux de casino en ligne et des machines à sous avec **50% du trafic web total de l'offre illégale des jeux d'argent en ligne généré par la somme de ces deux segments** (pourcentage calculé sur le total du marché illégal des jeux d'argent et sur celui de l'offre émergente des jeux « Play to earn »).

<sup>13</sup> Le taux de rebond est défini comme le pourcentage d'internautes arrivés sur une page Web donnée et qui l'ont quittée, sans avoir consulté d'autres pages du site internet concerné. Un taux de rebond élevé pour un site internet peut s'expliquer par plusieurs raisons : soit une insatisfaction des visiteurs à la seule vue de la page d'accueil du site, soit qu'ils ont trouvé immédiatement l'information recherchée et n'ont pas eu besoin de consulter d'autres pages du site.

Volume mensuel du trafic web généré par les sites illégaux et fréquence moyenne de visites par mois par consommateur (nombre moyen de visites) sur les 510 sites web de jeux d'argent illégaux de l'étude accessibles sans VPN (France, janvier à mars 2023)



#### 4. Les offres de jeux de casino en ligne sont prépondérantes sur les applications mobiles avec une utilisation plus régulière de l'offre par ses joueurs

Les **jeux de casinos en ligne** (incluant les machines à sous) et les **jeux instantanés, dont ceux de grattage**, sont les deux catégories d'applications mobiles de jeux d'argent et de hasard ayant le **plus d'utilisateurs** avec respectivement un peu plus de 21 900 et 14 900 utilisateurs actifs mensuels. Les applications mobiles de jeux de casino en ligne incluant les machines à sous sont également celles qui **gènèrent le temps d'utilisation chez les joueurs le plus important au quotidien avec + de 19 minutes** en moyenne d'utilisation.

	Jeux de casino en ligne (incl. machines à sous)	Jeux de tirage	Jeux instantanés, dont jeux de grattage	Poker	Paris sportifs traditionnels
<b>Nombre mensuel d'utilisateurs actifs (janv-mars 23)</b>	<b>21 984</b>	<b>7 984</b>	<b>14 935</b>	<b>4 476</b>	<b>468</b>
<b>Temps d'utilisation quotidien (minutes)</b>	<b>19,6</b>	<b>7,3</b>	<b>3,2</b>	<b>2,5</b>	<b>8,6</b>



**Point d'attention méthodologique :** Définitions clés issues de SimilarWeb sur les utilisateurs actifs mensuels et leur temps d'utilisation :

- Utilisateurs actifs mensuels : nombre mensualisé de terminaux qui ont utilisé l'application au moins une fois dans la période considérée ;
- Temps d'utilisation : temps moyen passé par un utilisateur par jour.



## Focus : Les tendances de l'offre illégale en ligne identifiées dans d'autres pays européens

Les tendances de l'offre illégale en ligne dans les autres pays européens analysés sont variables et peu documentées. Bien que légal dans plusieurs pays, le **segment des jeux de casino en ligne semble être le plus propice au marché illégal** du fait du nombre important d'opérateurs présents sur ce segment (légaux ou illégaux selon les pays), d'une **plus grande facilité à créer des univers** autour de ce type de jeux et à **capter de la consommation** : ce cas est notamment constaté en Suède et en Espagne.

Pays	Tendances de l'offre illégale en ligne
Belgique	Environ <b>20% des joueurs de jeux d'argent en ligne seraient actifs</b> sur des sites de jeux d'argent illégaux. <b>¼ des joueurs autoexclus continueraient de jouer via les sites illégaux</b> ou via la loterie nationale (vente terrestre). <sup>14</sup>
Norvège	Environ <b>200 000 Norvégiens</b> joueraient à de l'offre illégale, dont 55 000 joueurs avec un comportement analysé comme « problématique » et 122 000 avec une pratique de jeu dite « à risque ». Les opérateurs non agréés représenteraient <b>14% du marché de jeu d'argent total (revenus bruts de jeux) soit 1,81 Mds KR NOK</b> en 2021 (environ 153 M€). Le marché illégal a été estimé par la société VIXIO Gambling Compliance à <b>44,7% des recettes brutes du marché du jeu d'argent et de hasard en ligne en 2021</b> (hors paris hippiques et jeux de loterie en ligne).
Italie	<b>La valeur des jeux d'argent illégaux a été estimée à environ 18 Mds € en 2020</b> <sup>15</sup> (revenus bruts de jeux) avec une forte augmentation de cette valeur en lien avec la pandémie de la Covid-19. En 2023, le <b>revenu brut de jeu d'argent illégal est estimé à 1,9 Mds €</b> ce qui représenterait <b>une perte fiscale de plus de 1 Mds € pour l'Etat</b> <sup>16</sup> .
Suède	<b>Il existe une compétition forte</b> entre les offres légales et illégales sur le <b>marché du casino en ligne avec un taux de canalisation de l'offre de jeux en ligne estimé à 87% en 2021</b> (versus 50% en 2019 en amont de l'ouverture à la concurrence de l'ensemble des jeux en ligne).
Espagne	Le <b>marché est estimé à environ 3,5% du marché total des jeux d'argent en ligne</b> (en revenus bruts de jeux). Bien qu'il n'y ait pas d'estimation précise existante sur la part de marché de l'offre illégale, les autorités de régulation espagnoles indiquent une <b>prédominance des jeux de casino en ligne sur l'offre illégale</b> .
Irlande	Absence de données publiques relatives au marché illégal. Toutefois, selon les enquêtes menées par les autorités sur les comportements des joueurs : <b>1 mineur sur 10 jouerait illégalement</b> sur les jeux de loterie notamment les jeux de tirage et les jeux instantanés dont les jeux de grattage font partie, et les courses hippiques et courses de lévriers (jeux d'argent terrestres inclus).



## Focus : Le cas des jeux « Play to earn », un marché émergent en France avec de nombreux sites internet mais qui génèrent encore peu de trafic

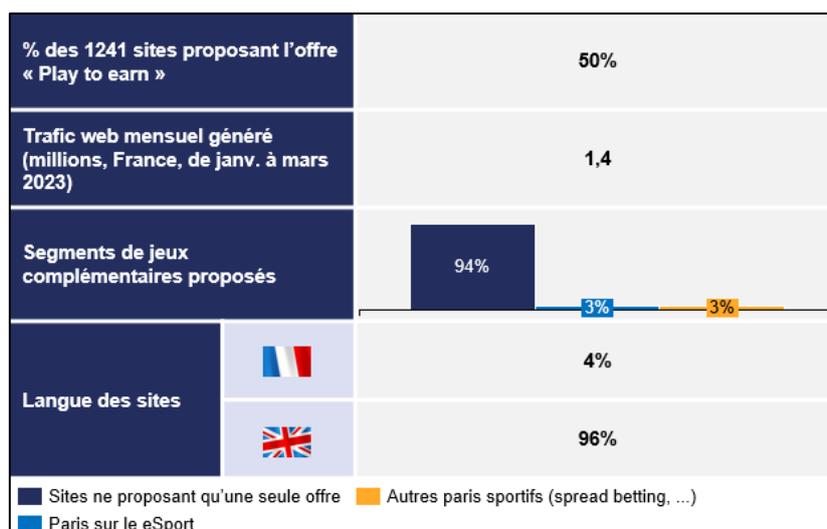
Le segment des jeux « Play to earn » a été analysé afin de quantifier le nombre de sites internet et d'applications mobiles disponibles sur le marché français ainsi que le trafic généré autour de cette nouvelle offre de jeu.

Si le segment des jeux « Play to earn » est particulièrement présent sur le marché français des jeux d'argent en ligne illégaux avec **50% des sites internet identifiés comme proposant une telle offre**, celle-ci s'avère principalement proposée en **langue anglaise** (à hauteur de 96%) et **génère finalement peu de trafic** (environ 3% du volume mensuel du trafic web généré par les sites de jeux d'argent en ligne).

<sup>14</sup> Enquête menée par l'autorité de régulation belge en 2022.

<sup>15</sup> Estimations issues d'un rapport mandaté par l'opérateur italien de loterie, Lottomatica.

<sup>16</sup> Estimations issues d'un rapport publié en 2023 par l'institut Ipsos en collaboration avec la Luiss Business School.



Cette catégorie de sites se distingue par ailleurs des autres sites illicites de jeux d'argent et de hasard en ligne puisque les premiers proposent à **94% une offre uniquement axée sur des jeux « Play to earn »**. Il n'y a donc pas de complémentarité d'offre proposée avec d'autres segments de jeux.

Sur les applications mobiles de jeux d'argent, le **nombre d'utilisateurs de jeux mobiles relatifs aux jeux « Play to earn »** reste également encore **faible** (40 000 utilisateurs actifs mensuels), **par rapport aux segments de jeux dominants** (comme les jeux de tirage ou les jeux de casino en ligne) et leur temps d'utilisation par jour est assez court (<3 minutes d'utilisation par jour).

	Play to earn
<b>Nombre mensuel d'utilisateurs actifs (France, janv-mars 23) sur les applications mobiles</b>	40 869
<b>Temps d'utilisation par jour (en minutes)</b>	2,7

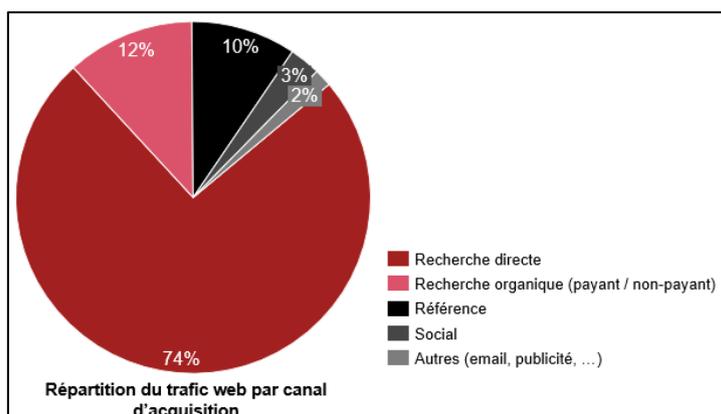
### 5. Les méthodes d'accès aux jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux en France : une grande majorité de sites internet illicites atteinte via des recherches directes

Les consommateurs d'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne **accèdent principalement aux sites illicites en question grâce à des recherches directes** (74%), les **sites web en question se trouvant soit dans l'historique** de recherche du consommateur, soit dans les **favoris**. Ils y accèdent également en saisissant **directement l'adresse** du site concerné dans la barre d'adresse de leur navigateur. La prépondérance **des recherches directes démontre l'existence d'une grande proportion de joueurs réguliers** qui ont développé une habitude de connexion pour jouer sans avoir à rechercher le nom du site web cible via un moteur de recherche ou via une plateforme de référencement.

En effet, les **recherches organiques (correspondant aux joueurs qui accèdent à l'offre illégale à partir d'un moteur de recherche (majoritairement via le moteur de recherche Google)) restent assez faibles (12%)**, de même que l'accès via des références **qui seraient présentes dans d'autres sites (10%)**<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Source : SimilarWeb, données de janvier à mars 2023

## Caractérisation de la méthode d'accès aux sites de jeux d'argent et de hasard illégaux en ligne en France



**Point d'attention méthodologique :** Définitions clés de la « recherche directe », « recherche organique et payante » et « référence » issues de SimilarWeb :

- **Recherche directe :** Trafic envoyé par des utilisateurs ayant entré une URL dans un navigateur, ou utilisé des favoris enregistrés ou cliqué sur un lien direct en dehors du navigateur.
- **Recherche organique et payante :** Trafic envoyé via des résultats organiques (payants ou non payants) sur des moteurs de recherche tels que Google.
- **Référence :** Trafic envoyé d'un site Web à un autre via un lien direct. Ce type de trafic comprend les affiliés, les partenaires de contenu et le trafic provenant d'achats de médias directs ou de couverture médiatique.

**Résumé du chapitre 2 :** A l'instar des tendances du marché européen du jeu d'argent et de hasard en ligne global, l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne en France se caractérise par un trafic plus important sur les sites de jeux de casino en ligne. En France, ce segment de jeux génère avec celui des jeux des machines à sous le plus de trafic et de téléchargements (pour les applications mobiles) sur le marché de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne.

L'offre de jeux « Play to earn » apparaît encore peu structurée : beaucoup de sites internet apparaissent sur le marché mais génèrent peu de trafic sur le territoire français.

Les habitudes de consommation du panel web interrogé confirment ces tendances, avec un profil-type de consommateur de l'offre illégale qui se tourne principalement vers les jeux de casino en ligne.

### III. La consommation de l'offre illégale en ligne : une consommation portée principalement par des hommes de moins de 35 ans

La consommation de l'offre illégale de jeux d'argent en ligne a été analysée au travers d'une enquête diffusée auprès de Français majeurs. Parmi ce panel, **8% aurait consommé de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne** (en excluant les consommateurs de jeux « Play to earn » qui doivent être regardés comme des jeux d'argent et de hasard lorsqu'ils répondent à la définition que l'article L. 320-1 du code de la sécurité intérieure) **dans les 12 derniers mois**. Cette consommation est **dominée par les jeux de casino en ligne**.

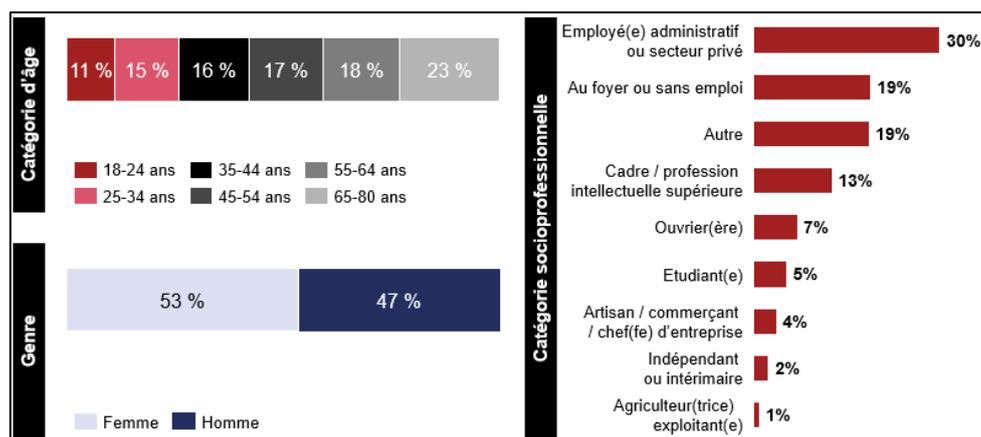
L'utilisation du VPN semble également impacter la consommation de l'offre illégale avec une fréquence de jeu plus régulière lorsque cet outil est utilisé.

## 1. L'enquête réalisée auprès d'un panel web de Français de +18 ans montre que plus de la moitié consomme des jeux d'argent terrestres ou en ligne

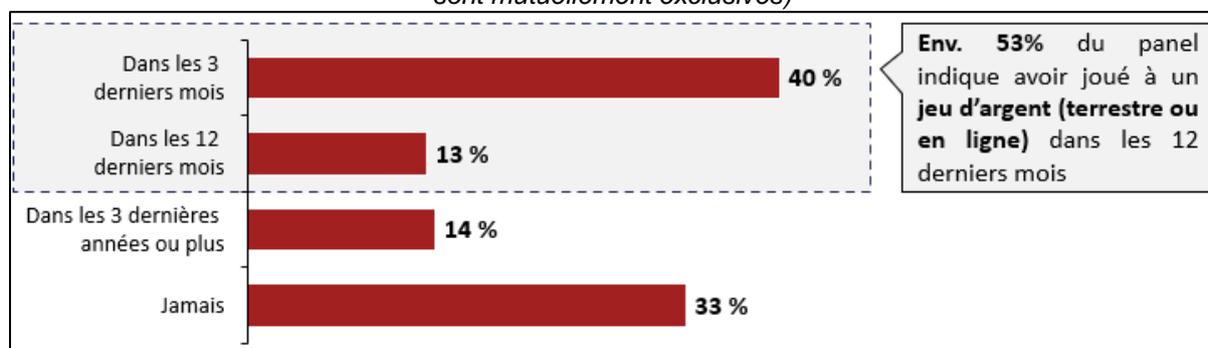
L'enquête réalisée auprès d'un panel web de Français majeurs a permis de recueillir **11 701 réponses** auprès de participants âgés de 18 à 80 ans.

Pour assurer une meilleure représentativité de la population française, les données de l'enquête ont été redressées successivement au regard des catégories d'âge et du genre des Français âgés de plus de 18 ans mais également selon des points d'ancrage (ex. nombre de joueurs de jeux de La FDJ ; représentativité des joueurs de paris hippiques, etc.).<sup>18</sup>

*Données sociodémographiques clés sur le panel redressé de répondants*



*Pourcentage de consommateurs de jeux terrestres et en ligne sur les 12 derniers mois (les catégories sont mutuellement exclusives)*



## 2. Près de 20% des répondants ont joué à un ou plusieurs jeux d'argent et de hasard en ligne sur les 12 derniers mois

Sur le panel de consommateurs de jeux d'argent en France, **34% des consommateurs déclarent jouer uniquement à des jeux d'argent terrestres** versus **9% à des jeux d'argent en ligne uniquement**. Les joueurs ayant une pratique mixte, c'est-à-dire les joueurs en ligne qui peuvent aussi

<sup>18</sup> A savoir : données âge et genre de l'INSEE (2022) ; données des joueurs de jeux de loterie en ligne de La FDJ ; données sur le nombre de joueurs de paris hippiques issues de l'ANJ.

jouer à des jeux terrestres, représentent 19% du panel, soit un potentiel de 9,5 millions<sup>19</sup> de consommateurs français de jeux d'argent en ligne.

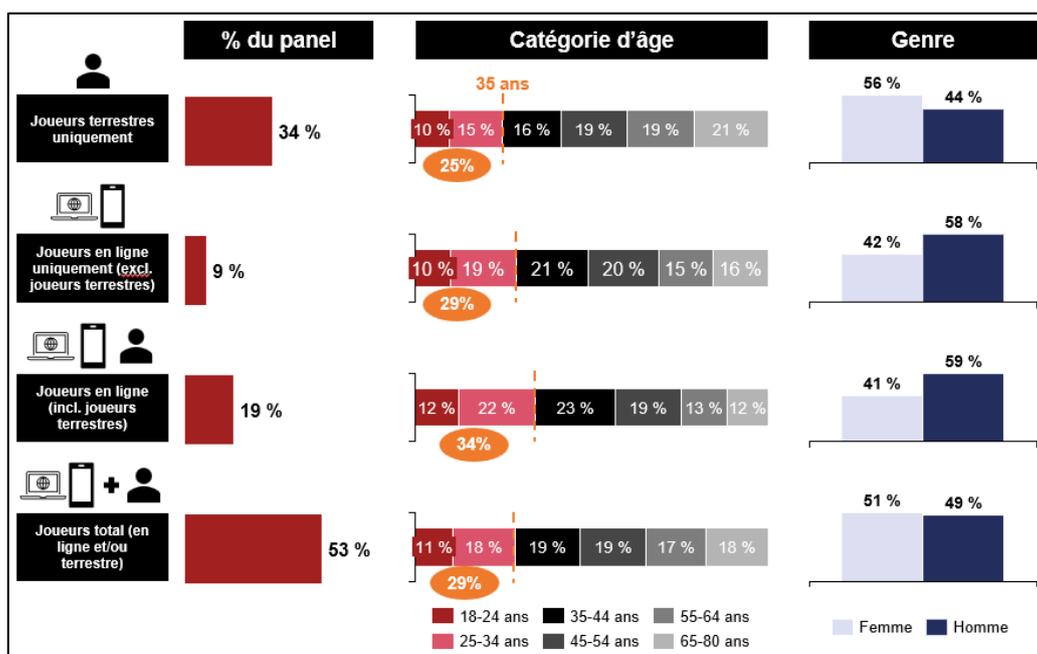
La distinction entre les joueurs de jeux d'argent terrestres et joueurs en ligne tient principalement à l'âge : les **joueurs terrestres sont en moyenne plus âgés (59% ont plus de 45 ans)**. Les **femmes** sont également **plus représentées sur les jeux terrestres** (56% sur l'ensemble des jeux terrestres, 53% uniquement sur les casinos terrestres et 57% sur les jeux en point de vente).



*Point d'attention méthodologique* : Définitions des joueurs terrestres et des joueurs en ligne

- **Joueur « terrestre »** : répondant indiquant consommer un jeu d'argent en point de vente, en casino terrestre ou via l'usage d'un téléphone (par exemple : appel, SMS - hors application mobile) ;
- **Joueur « en ligne »** : répondant indiquant consommer un jeu d'argent à la fois via un ordinateur ou via une application mobile (jeux en ligne) ou en points de vente (jeux terrestres) ;
- **Joueur « en ligne uniquement »** : répondant ayant indiqué consommer exclusivement des jeux d'argent en ligne.

*Profil des répondants du panel de consommateurs de jeux d'argent et de hasard en ligne*



### 3. Une consommation de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne principalement portée par des hommes de moins de 35 ans

Parmi les répondants à l'enquête, **8% du panel déclare avoir consommé une offre illégale de jeux en ligne**. Sur ces 8%, le profil-type du consommateur de l'offre illégale serait un **homme** (62%), proportion similaire à celle de la population des joueurs de jeux d'argent en ligne (59%).

Agés de **moins de 35 ans** (50%), les consommateurs de l'offre illégale sont **une population plus jeune** que celle des **joueurs de jeux d'argent en ligne** (dont 34% ont moins de 35 ans). Ce constat est encore plus significatif chez les **18-24 ans** (22% des consommateurs d'offre illégale contre 12% chez les joueurs en ligne).

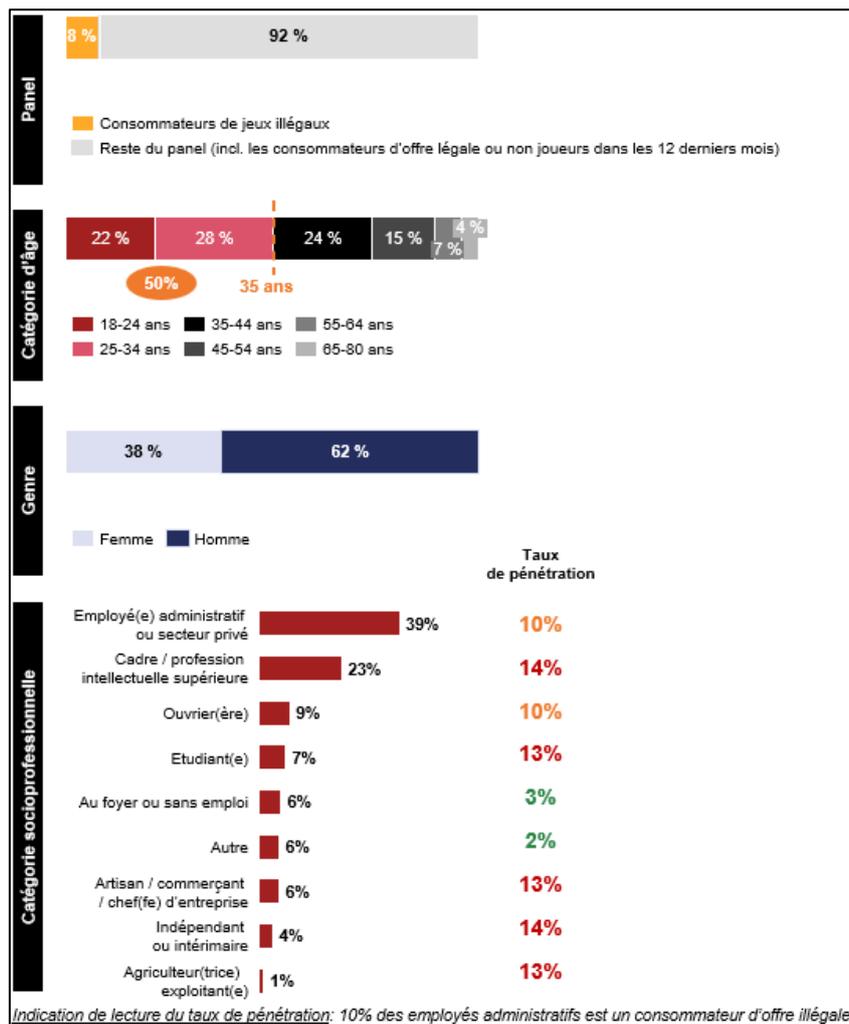
<sup>19</sup> 19% = Nombre de personnes âgées entre 18 - 80 ans (INSEE : 50M) ce qui donne 9,5M de personnes

Plutôt employé administratif ou du secteur privé (39%) ou cadre (23%), les consommateurs d'offre illégale suivent une répartition socioprofessionnelle globalement similaire aux joueurs en ligne.

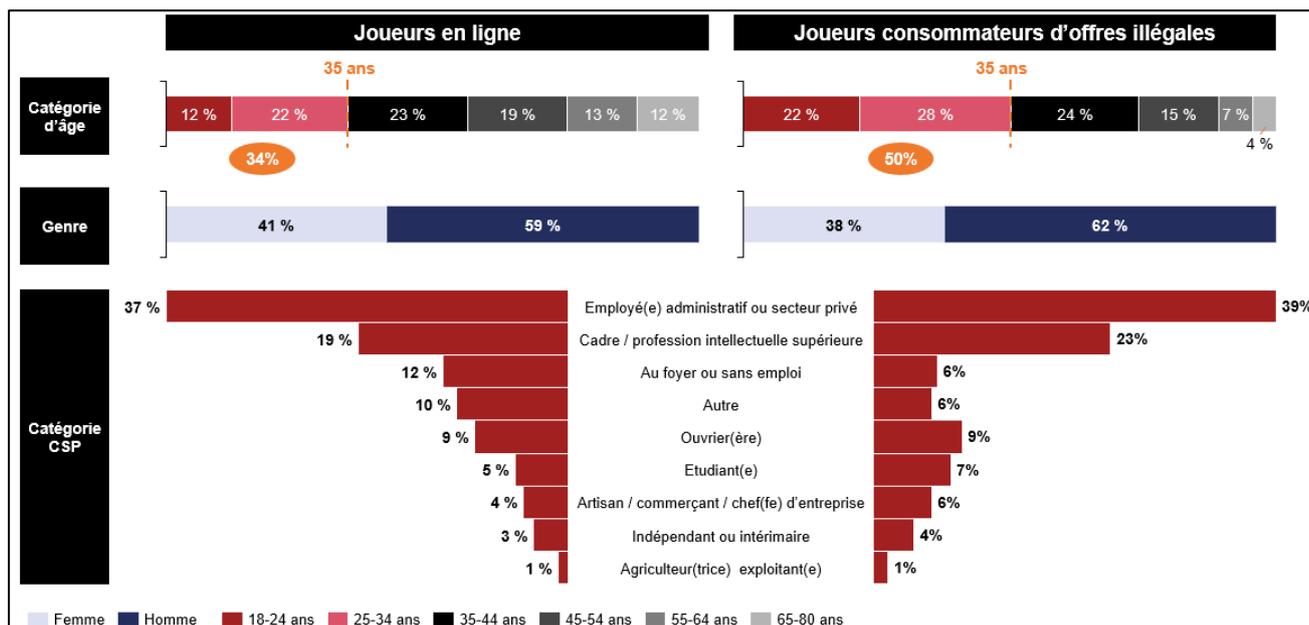
Toutefois, la part de personnes se déclarant au **foyer ou sans emploi** est **deux fois moins importante pour les consommateurs d'offre illégale** (6% contre 12% pour les joueurs de jeux d'argent en ligne).

Par ailleurs, la **part d'étudiants chez les consommateurs d'offre illégale est légèrement supérieure (7%) à celle relevée chez les joueurs en ligne (5%)**, ce qui est cohérent avec une part de 18-24 ans qui est plus élevée de base dans la première catégorie. Malgré la relative faiblesse de représentativité des étudiants parmi les joueurs consommateurs d'offre illégale, leur taux de pénétration est l'un des plus élevés (13%).

### Profil du joueur consommateur de l'offre illégale (âge, genre et catégorie socioprofessionnelle)



Comparaison entre les catégories socioprofessionnelles et les âges de tous les joueurs de jeux d'argent en ligne avec ceux des joueurs consommateurs d'offre illégale



**Point d'attention méthodologique :** caractérisation du joueur consommateur de l'offre illégale en ligne

La caractérisation du joueur consommateur de jeux d'argent et de hasard illégaux en ligne a pu être réalisée au regard des déclarations des répondants sur leur consommation par segment de jeux et/ou par opérateur. En effet, le répondant ayant été caractérisé comme consommateur d'offre illégale de jeux d'argent en ligne est celui ayant indiqué jouer à une catégorie de jeux d'argent strictement illégale parmi<sup>20</sup> :

- Jeux de casino en ligne
- Jeux de tirage (hors La Française des Jeux)
- Jeux instantanés, notamment de grattage (hors La Française des Jeux)
- Machines à sous
- Paris sur le eSport
- Autres paris sportifs que traditionnels (comme le spread betting, etc.)

Le répondant qui a indiqué jouer sur l'un des sites internet illégaux proposés dans l'enquête est également analysé comme un joueur consommateur d'offre illégale de jeux d'argent en ligne.



**Focus :** le taux de consommateurs de jeux d'argent et de hasard en ligne (offres légale et illégale, jeux « Play to earn » inclus) ayant des comportements de jeux « à risque »

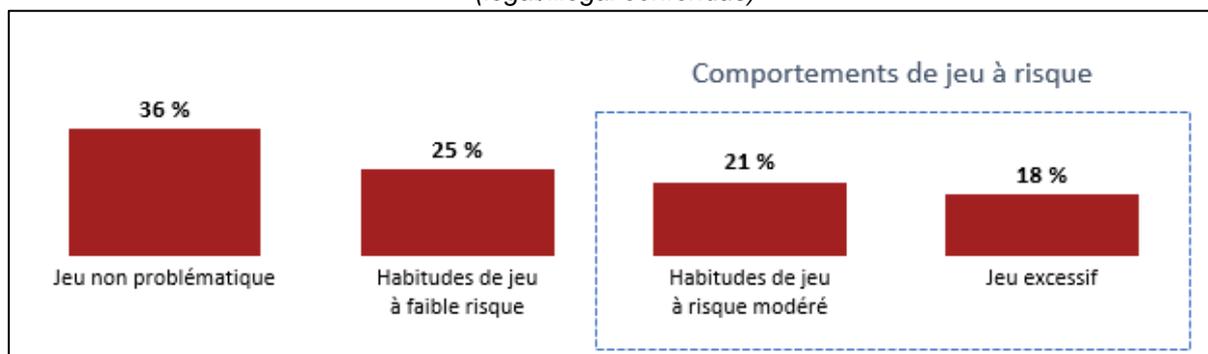
D'après les résultats de l'enquête, **39% des joueurs en ligne** (incluant les consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard) présentent des comportements de jeu à risque. Cette part de joueurs problématiques semblent **avoir augmenté depuis 2017** avec toutefois **des différences selon la consommation d'offre illégale ou non**.

En effet, **l'augmentation de la part de joueurs problématiques est deux fois plus importante parmi les consommateurs de jeux non régulés** (casino en ligne, machines à sous, paris sur le eSport, autres paris sportifs ou jeux « Play to earn ») **(+16 pts)**, que parmi ceux qui ne jouent qu'à des jeux pour lesquels il existe une régulation **(+ 8 pts)**. Ce constat peut cependant être nuancé par le fait

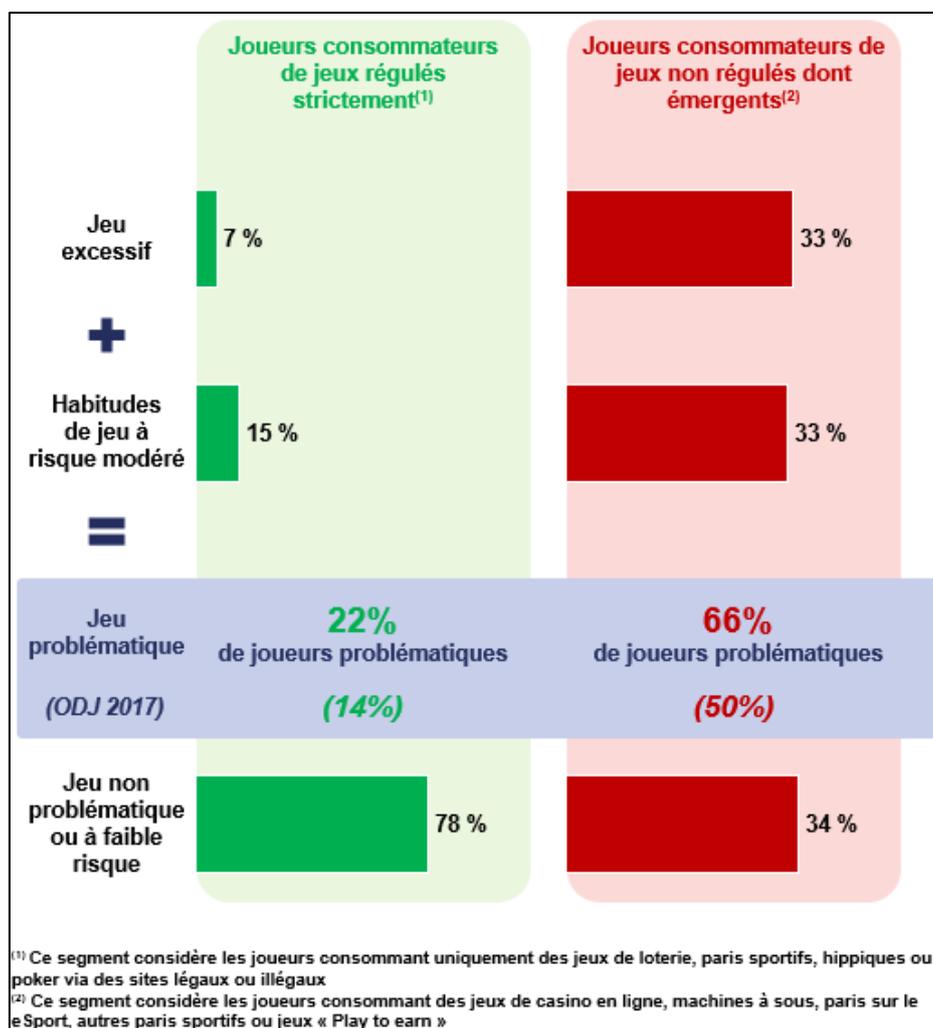
<sup>20</sup> Les consommateurs de sites illégaux de paris sportifs, poker et paris hippiques ne sont pas considérés car ils sont difficilement quantifiables au travers de l'enquête dû à un marché peu existant.

que l'augmentation de cette part semble plus rapide pour les consommateurs de jeux régulés (+57% depuis 2017 contre +32% pour les consommateurs de jeux non régulés depuis la même date).

*Indice canadien du jeu excessif (ICJE) des consommateurs de jeux d'argent et de hasard en ligne (légal/illégal confondus)*



*Indice canadien du jeu excessif (ICJE) des consommateurs de jeux d'argent et de hasard en ligne (légal/illégal confondus)*





#### Point d'attention méthodologique : définition de l'ICJE

L'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) est un questionnaire d'autoévaluation permettant de mesurer le degré de dépendance au jeu d'argent. En fonction du score du répondant, il peut être catégorisé comme joueur non problématique, joueur à faible risque, joueur à risque modéré ou encore comme joueur excessif.

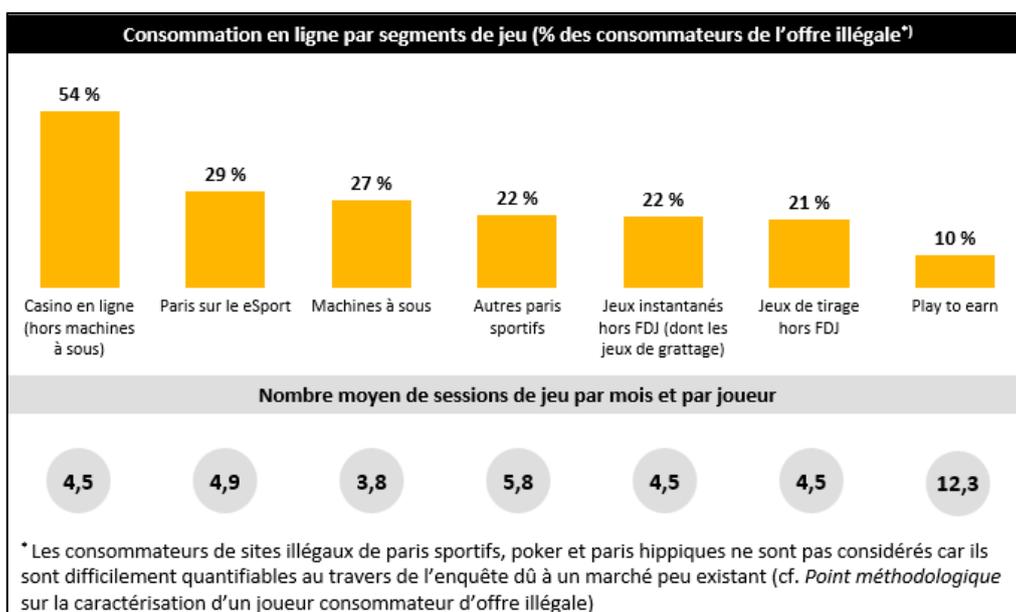
- Jeu non problématique ou sans risque : joueur ne présentant aucun des critères indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 0 dans l'ICJE).
- Jeu à faible risque : joueur répondant à des critères indiquant qu'il a peu de chance de se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 1-2 dans l'ICJE).
- Jeu à risque modéré : joueur répondant à des critères indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 3-7 dans l'ICJE).
- Jeu excessif : joueur répondant à des critères indiquant qu'il est en grande difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 8 et plus dans l'ICJE).

Ainsi, les joueurs consommateurs d'offre illégale représentent 8% du panel interrogé. Relativement jeunes, ces joueurs présentent de plus en plus de comportements de jeu à risque, suivant une tendance similaire à celle des joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne. Ces consommateurs d'offre illégale privilégient certains segments de jeux, en particulier le casino en ligne, ce qui est cohérent avec les résultats de l'analyse du trafic.

#### 4. Le segment des jeux de casino en ligne est prépondérant dans la consommation de l'offre illégale en ligne

A l'image des données sur le trafic internet et le téléchargement des applications, les consommateurs de l'offre illégale **plébiscitent les jeux de casino en ligne caractérisés notamment par des taux de retour aux joueurs élevés** (c'est le cas pour 54% des consommateurs d'offre illégale). D'après l'enquête, les consommateurs d'offre illégale ont également une plus grande tendance à utiliser les applications mobiles pour jouer à ces jeux illicites.

Répartition de la consommation de l'offre illégale en ligne des différents segments et la fréquence associée



Les fréquences de jeu pour les offres de jeu non régulées semblent similaires entre elles et se situent dans une fourchette entre **3,8 et 5,8 sessions par mois** (en excluant les jeux « Play to earn »).

En revanche, l'enquête révèle que les joueurs de jeux « Play to earn » ont **une habitude de consommation significativement plus fréquente** (12,3 sessions de jeu par mois) que celle déclarée sur les autres segments de jeux.



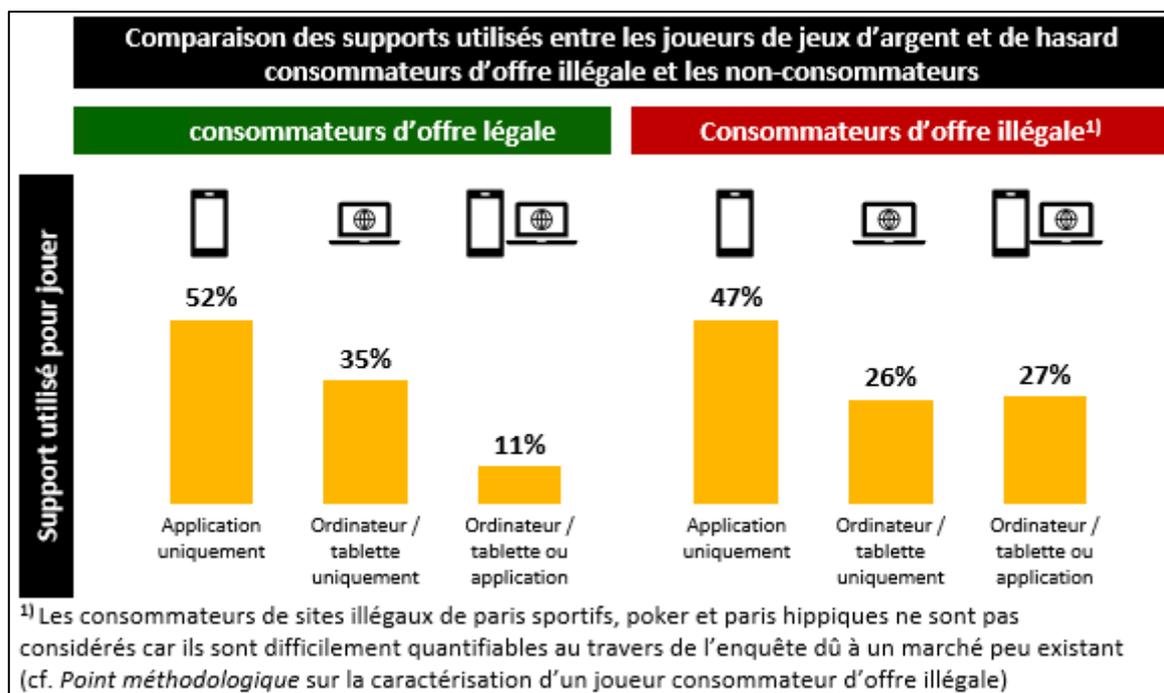
*Point d'attention méthodologique* : Les fréquences de jeu correspondent au nombre de sessions de jeu par mois et par joueur. Pour information, la question posée aux répondants lors de l'enquête était la suivante : « A quelle fréquence jouez-vous à ces jeux ? ». Les réponses possibles étaient :

- Tous les jours
- 2-3 fois par semaine
- 1 fois par semaine
- 2-3 fois par mois
- 1 fois par mois
- Tous les 2-3 mois
- Une fois par an

Il est à rappeler qu'un biais peut exister dans l'interprétation par le répondant d'une session de jeu et l'estimation qu'il en fait en termes de dépenses, de temps passé dessus, etc.

Enfin, il est également à noter que **les applications semblent être un support de jeu plus utilisé par les joueurs consommateurs d'offre illégale** (74% d'entre eux) que par les joueurs consommateurs d'offre légale (63% d'entre eux).

*Supports (ordinateur, tablette, application mobile) utilisés par les consommateurs d'offre illégale et les consommateurs d'offre légale (non-consommateurs d'offre illégale)*



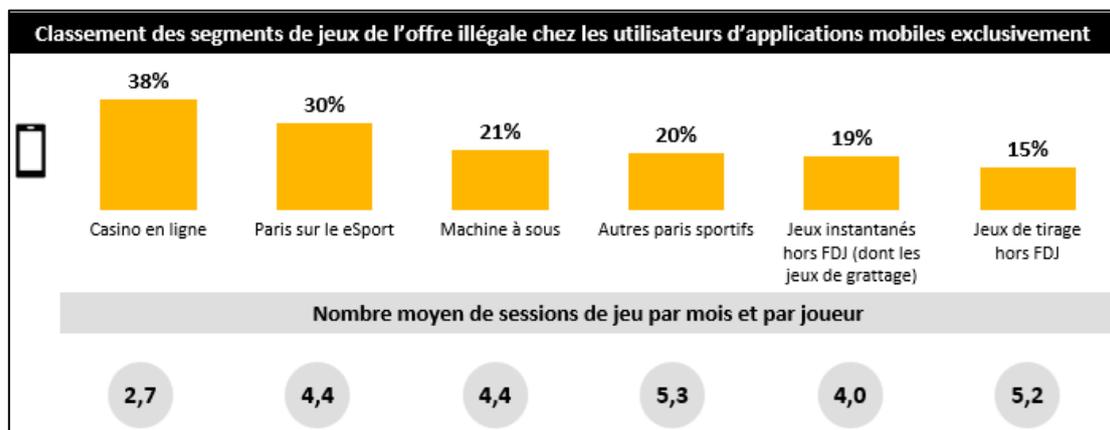


## Focus : une fréquence de jeu significativement plus faible pour les consommateurs de l'offre illégale via application mobile uniquement

Le profil **des consommateurs de l'offre illégale** des jeux d'argent et de hasard en ligne qui consomment cette offre exclusivement sur **application mobile** est **plutôt similaire à celui des joueurs de jeux d'argent et hasard illégaux en ligne (tous supports confondus)** : 50% ont moins de 35 ans et 59% sont des hommes.

Bien que les employés administratifs ou du secteur privé dominent le classement, les **ouvriers et étudiants sont davantage représentés** (respectivement 13% et 12%) que sur la catégorie des consommateurs de l'offre illégale tous supports confondus (9% et 7%).

*Classement des segments de jeux de l'offre illégale en ligne (consommateurs de l'offre illégale utilisant les applications mobiles exclusivement pour jouer à des jeux d'argent et de hasard en ligne) et fréquences mensuelles de jeu associées.*



Bien que les **jeux de casino en ligne restent le segment privilégié** par cette catégorie de joueurs, à l'instar du reste des consommateurs de l'offre illégale, le **nombre de joueurs** ainsi que la **fréquence de jeu** sont significativement **plus faibles** que pour les consommateurs d'offre illégale de manière générale, tous supports d'utilisation confondus.



*Point d'attention méthodologique* : Les fréquences de jeu correspondent au nombre de sessions de jeu par mois et par joueur. La question posée lors de l'enquête en ligne était : « A quelle fréquence jouez-vous à ces jeux ? ». Les réponses possibles étaient les suivantes :

- Tous les jours
- 2-3 fois par semaine
- 1 fois par semaine
- 2-3 fois par mois
- 1 fois par mois
- Tous les 2-3 mois
- Une fois par an

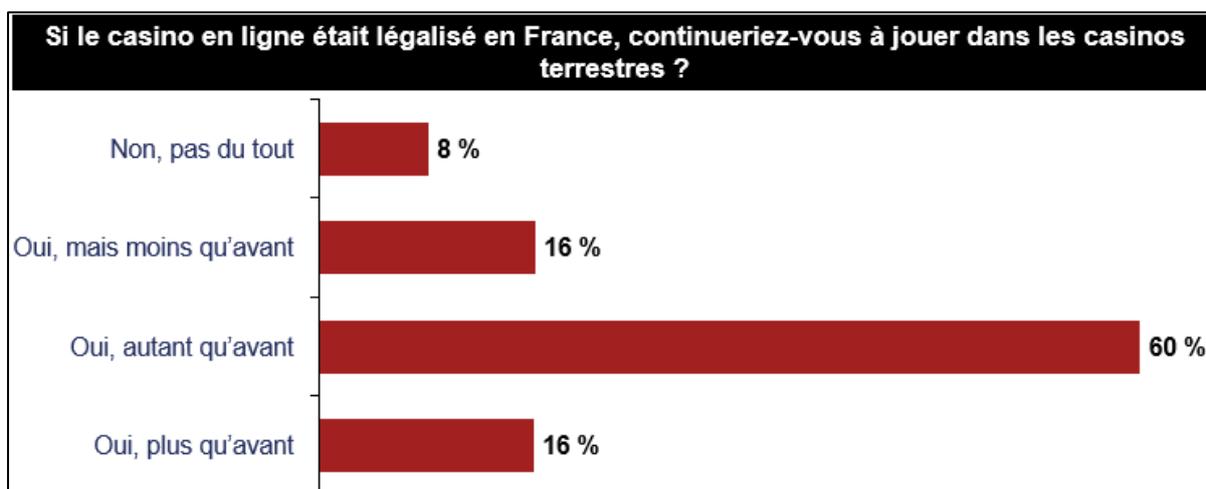
Attention, un biais peut exister dans l'interprétation par le répondant de la définition d'une session de jeux mais également à l'égard de l'estimation qu'il en fait s'agissant de la fréquence des sessions de jeu qu'il réalise.



**Focus : en cas de légalisation des casinos en ligne en France, la majorité des joueurs interrogés déclare qu'elle garderait ses habitudes de consommation dans les casinos terrestres.**

En cas de légalisation des casinos en ligne en France, **seule une faible proportion de joueurs de casino terrestre arrêterait de jouer dans des casinos physiques** (8% des joueurs de casino terrestre ont répondu à la question en ce sens). A l'inverse, la **grande majorité a déclaré qu'elle ne changerait pas son habitude de consommation**, en continuant à aller jouer dans des casinos terrestres (60%), voire intensifierait une telle pratique (16%).

*Propension des joueurs ayant déclaré continuer à jouer dans les casinos terrestres en cas de légalisation des casinos en ligne en France (parmi les joueurs de casino terrestre ayant répondu à la question)*



*Point d'attention méthodologique* : Seuls les joueurs de casino terrestre ayant affirmé jouer à des jeux d'argent et de hasard en ligne (marché global, c'est-à-dire licite et illicite) et qui ont répondu à cette question, ont été comptabilisés.



## Focus : conséquences de l'ouverture du marché des casinos en ligne dans d'autres pays européens

L'ouverture du marché des casinos en ligne à la concurrence a **permis dans certains cas de limiter la part d'offre illégale**. Toutefois, une part résiduelle de **l'offre illégale n'est toujours pas captée**. Selon les autorités de régulation rencontrées dans le cadre de l'étude, cela est notamment dû à :

- 1) La facilité de mise en place d'une plateforme de jeu illégale qui rend le marché accessible aux opérateurs non agréés ;
- 2) L'existence d'une base de joueurs actifs importante.

Malgré l'ouverture du marché des jeux en ligne (incluant la légalisation des casinos en ligne), la Suède a estimé la part de l'offre illégale à 13%.

Pays	Exemple d'ouverture du marché des casinos en ligne
Belgique	<p>Le <b>casino en ligne est devenu la catégorie de jeux d'argent et de hasard en ligne dominante</b> (licence A+) : les revenus générés par ce segment de jeu atteignent environ <b>278 M€ en 2020</b>. La croissance des casinos en ligne (A+) est due à <b>l'augmentation de la base de joueurs actifs</b>.</p> <p>La Commission des Jeux de Hasard (CJH) estime <b>qu'environ 20% des joueurs en ligne sont actifs sur des sites de jeux d'argent et de hasard illégaux</b>.</p> <p>En complément, une enquête menée en 2022 auprès des <b>joueurs autoexclus</b> en Belgique démontre que si les 3/4 des joueurs déclarent ne plus avoir joué après leur demande d'exclusion, ils sont néanmoins <b>1/4 à poursuivre</b> leur pratique de jeu et ce, principalement, via les produits offerts par <b>les sites de jeux d'argent et de hasard illégaux ou par la loterie nationale</b>.</p>
Suède	<p>En Suède, le marché des jeux en ligne est dominé par les jeux de casino et par les paris sportifs. Sur le segment <b>du casino en ligne</b>, l'étude du 27 avril 2020 de <i>Copenhagen Economics</i>, estime qu'il existe une <b>faible concentration du marché avec beaucoup d'acteurs différents et de nombreux joueurs</b>. Par exemple, les trois plus grands sites agréés collectent 36% des mises placées sur le segment des casinos en ligne.</p> <p>Avec l'ouverture du marché des jeux en ligne en 2019, le <b>taux de canalisation<sup>21</sup></b> de l'offre illicite de jeu d'argent en ligne est passé <b>de 50% avant 2019, à 87% en 2021</b>. Dans son étude, <i>Copenhagen Economics</i> indique également qu'il existe une compétition forte entre les opérateurs agréés et ceux qui ne sont pas agréés sur le segment du casino en ligne. Selon cette même étude, cela serait lié à une facilité d'accès des sites des opérateurs non agréés, une similarité avec l'offre légale sur le contenu des jeux, la disposition des consommateurs à jouer sur un site illégal, une diversité des solutions de paiement proposées et des offres de bonus.</p>
Espagne	<p>En Espagne, le marché du casino, notamment du <b>casino en ligne</b>, a connu une croissance soutenue depuis 2017 pour atteindre <b>407 M€ de revenu brut des jeux en 2021</b>.</p> <p>Les autorités espagnoles estiment la part de marché du jeu d'argent illégal à environ <b>3,5% du marché des jeux d'argent en ligne</b>. Selon les autorités de régulation espagnoles, <b>l'offre illégale se constitue principalement sur le casino en ligne</b> : ce segment est considéré comme facile à construire avec une plateforme, pour générer du trafic et capturer une clientèle. La difficulté à réduire l'offre illégale sur ce segment avait déjà amené l'Espagne à ouvrir le segment des "machines à sous" en 2014. Selon les autorités de régulation espagnoles, cette ouverture aurait permis d'augmenter le taux de canalisation de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne. Toutefois, aucun chiffre officiel n'a été publié à ce jour.</p>

<sup>21</sup> Le taux de canalisation est défini comme la part de jeu d'argent ouverte à la concurrence (casinos en ligne principalement) disposant d'un agrément des autorités suédoises. Le taux varierait entre 80 et 85% depuis l'évolution réglementaire (selon les données H2GC).

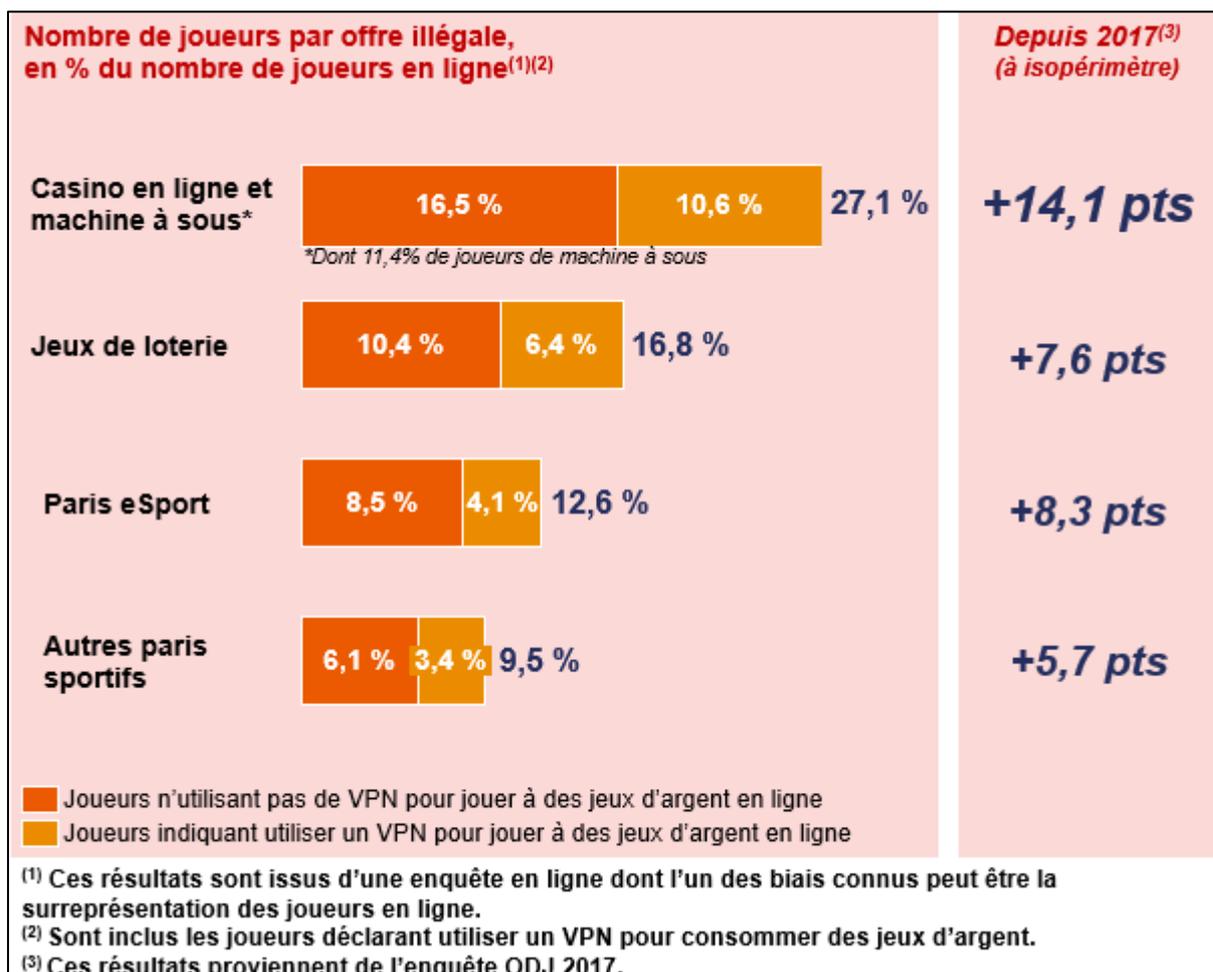


**Focus : l'évolution de la consommation des jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux et émergents, en France, entre 2017 et 2023**

Afin d'établir l'évolution de la consommation des jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux en France, la mesure de celle-ci, constatée en 2023 à travers l'enquête en ligne de cette étude, a été comparée aux données préexistantes récoltées en 2017<sup>22</sup>.

Ainsi, sur un **total de joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne estimé à 9,5 millions** en France en 2023, une **augmentation de la part des consommateurs d'offre illégale par rapport à ce qui avait été constaté en 2017** est constatée. A ce titre, les segments de jeux d'argent et de hasard illégaux non régulés (dont les jeux de casino en ligne et les paris sur le eSport font partie) apparaissent en hausse. **32,6 %** des joueurs en ligne ont déclaré avoir **consommé une offre illégale<sup>23</sup> au moins une fois par mois en 2023**. Cela porte donc cette offre illégale à environ **3 millions<sup>24</sup> de joueurs**.

*Comparaison des données sur les consommateurs d'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne entre 2017 et 2023*



<sup>22</sup> Enquête Observatoire des Jeux, 2017.

<sup>23</sup> Les consommateurs de sites illégaux de paris sportifs, poker et paris hippiques ne sont pas considérés car ils sont difficilement quantifiables au travers de l'enquête dû à un marché peu existant (cf. Point méthodologique sur la caractérisation d'un joueur consommateur d'offre illégale).

<sup>24</sup> Sur les 12 derniers mois, 42,6% des joueurs en ligne ont joué au moins une fois à une offre illégale telle que définie dans le Point méthodologique dédié.



#### Point d'attention méthodologique :

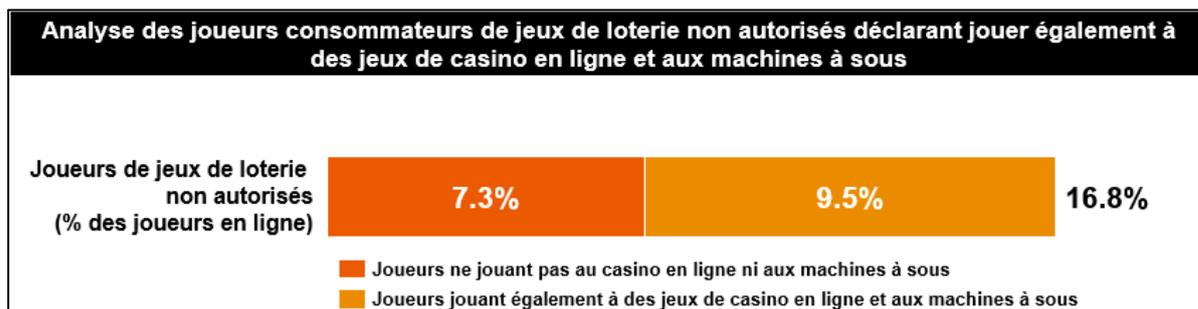
1. Ces résultats étant issus d'une enquête en ligne, il existe un risque de surreprésentation des joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne du fait de l'utilisation d'un panel web de répondants.
2. Les résultats de l'enquête sont sujets à la bonne compréhension des catégories de jeux de la part du répondant. En particulier, à cet égard, certains jeux considérés par les répondants comme des jeux de loterie semblent devoir être plus exactement rangés dans la catégorie des jeux de casino en ligne en raison de leur mécanique de jeux et au regard de leur taux de retour aux joueurs particulièrement élevé. Cette potentielle confusion dans l'esprit des répondants aurait dès lors pour conséquence une surreprésentation des joueurs de jeux de loterie illégaux (16,8%) et une sous-représentation des joueurs de casino en ligne.



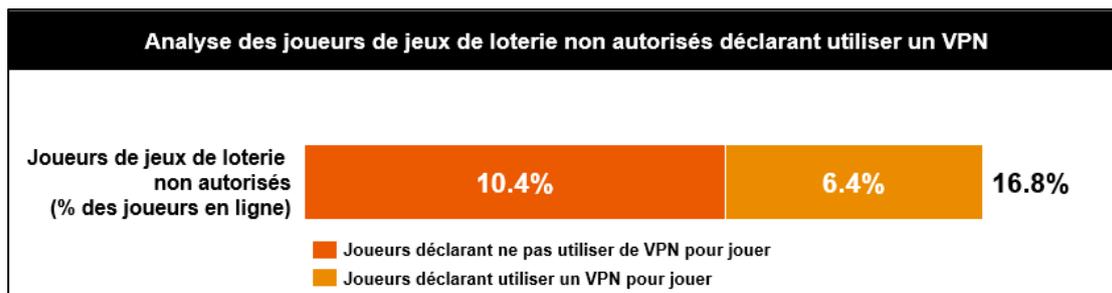
#### Focus : les résultats de l'enquête sur les jeux de loterie peuvent être surreprésentés

La représentativité des consommateurs de jeux de loterie illégaux (jeux de tirage, jeux instantanés dont jeux à gratter), estimée par l'enquête en ligne de la présente étude, est susceptible d'être surévaluée pour plusieurs raisons :

1. Les jeux de grattage et les jeux instantanés pouvant être visuellement très proches des jeux de casino en ligne et des machines à sous, ils peuvent donc être confondus par les répondants (cf. l'encadré *Point d'attention méthodologique* mentionné ci-dessus). Cette hypothèse pourrait être étayée par le fait que 57% des joueurs consommateurs de jeux de loterie illégaux affirment jouer également à des jeux de casino en ligne et aux machines à sous (cf. graphique ci-dessous), soit une part de 9,5% des joueurs en ligne.



2. L'analyse de la segmentation du trafic web total généré par l'offre illégale (via SimilarWeb) révèle que **la part des jeux de loterie non-autorisés et accessibles est de 5,7% de ce trafic**. Bien que ce ratio ne puisse pas être directement comparé aux résultats de l'enquête (cf. l'encadré *Point d'attention méthodologique* mentionné ci-dessus), il permet de relativiser le nombre de joueurs de jeux de loterie estimé par l'enquête. En effet, l'analyse de l'offre ne prend en compte que des sites accessibles depuis la France sans VPN, ce qui n'est pas le cas de l'enquête. Par exemple, 62% des joueurs de jeux de loterie non autorisés déclarent ne pas utiliser de VPN pour jouer à des jeux d'argent, ce qui permettrait d'estimer que seulement **10,4% des joueurs en ligne jouent à des jeux de loterie illégaux sans utiliser de VPN**.





**Point d'attention méthodologique :** Les résultats de l'approche quantitative par l'offre (via l'utilisation de l'outil *SimilarWeb*) a permis de faire une photographie à un instant *t* de l'offre illégale, soit celle disponible en mars 2023. L'analyse qualitative de la demande a permis d'apporter une caractérisation autour des habitudes de consommation des jeux d'argent et de hasard en ligne *via* une enquête en ligne.

La première approche dite quantitative se concentre essentiellement sur l'analyse du volume total du trafic des visiteurs de sites accessibles depuis la France sans VPN, ce qui inclut à la fois (1) les fréquences de visites de chacun des utilisateurs et (2) les visiteurs qui ne misent pas nécessairement sur chacun des sites identifiés. Cela exclut *de facto* les joueurs utilisant un VPN pour jouer à des jeux d'argent et de hasard en ligne.

La seconde approche dite qualitative, réalisée *via* une enquête en ligne, permet d'analyser les comportements des joueurs en ligne à titre individuel pour lesquels des tendances de consommation peuvent être déduites. Cette approche inclut cette fois-ci les joueurs utilisant un VPN, puisqu'il s'agit d'un élément important à prendre en compte dans le cadre d'une analyse globale du comportement des consommateurs d'offre illégale.

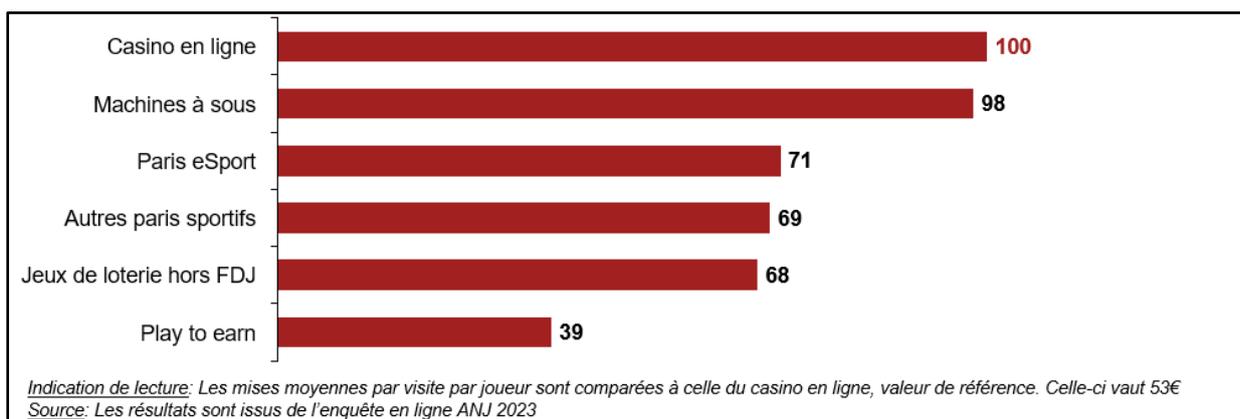
Si ces deux méthodes d'analyse sont complémentaires et permettent de parvenir à une analyse globale de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne en France, en revanche, elles ne peuvent être directement comparées sans précaution.



**Focus : Les casinos en ligne et les machines à sous sont les deux segments de jeux non régulés ayant les plus forts niveaux de mises**

**Les jeux de casino en ligne et les machines à sous sont les deux segments de jeux non régulés avec les plus hauts niveaux de mises par visite par joueur** avec une mise moyenne de 53 € pour les casinos en ligne (la mise moyenne tous segments confondus est de 42€). Les paris sur le eSport, autres paris sportifs et les jeux de loterie hors FDJ **ont des niveaux de mises similaires qui sont 30% plus faibles que le niveau de mises des jeux de casino en ligne**. Enfin, il est observé que les jeux « **Play to earn** » sont ceux où les mises sont les moins importantes en comparaison avec les autres segments de jeux. Une des raisons pourrait être la multiplication des sessions de jeu avec une mise unique, ce qui explique la fréquence de jeu significativement supérieure au reste des autres segments de jeu.

*Comparaison relative des mises moyennes par visite par joueur (relative au casino en ligne, base 100)*



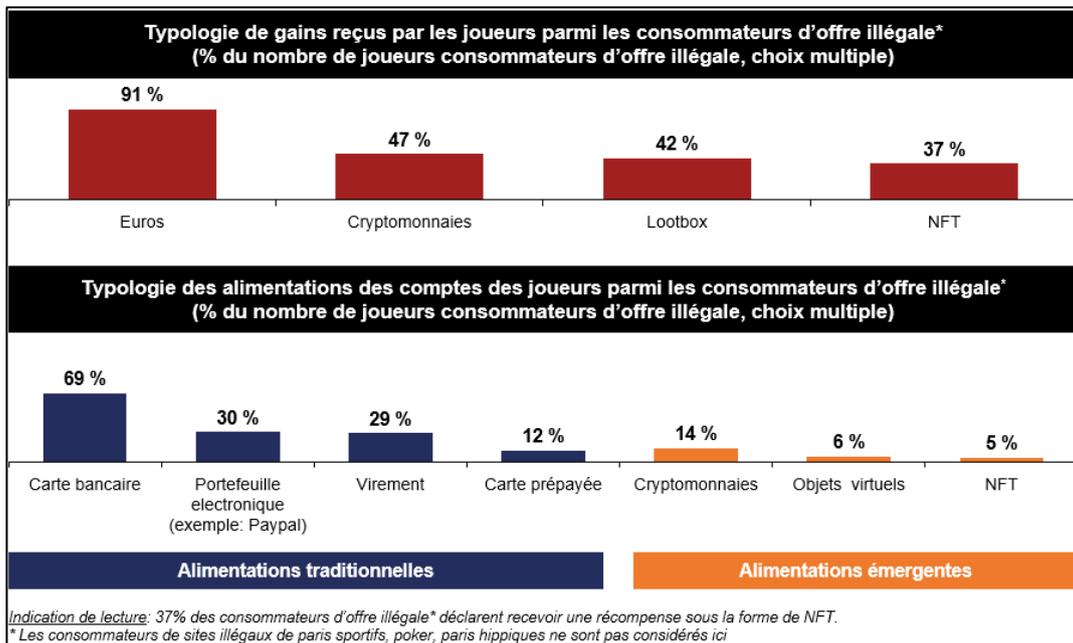


**Focus : Les gains et approvisionnements des comptes joueurs dits traditionnels sont plébiscités même si plus d'un tiers des consommateurs déclare recevoir des récompenses numériques**

Les consommateurs d'offre illégale déclarent **recevoir en grande majorité des gains en euros** (91% des joueurs), néanmoins plus de **37% d'entre eux déclarent recevoir aussi des gains constitués par des monnaies ou des objets numériques** (cryptomonnaies, objet provenant d'une « Loot box » ou NFT, etc.).

Du côté de l'approvisionnement des comptes joueurs, les consommateurs alimentent en grande majorité leurs comptes *via* des **moyens de paiement traditionnels** (69% utilisent leur carte bancaire pour procéder à cette alimentation). En revanche, **les moyens d'approvisionnement émergents (cryptomonnaies ou NFT) sont très peu plébiscités.**

*Typologies des gains et des approvisionnements de comptes joueurs déclarés par les consommateurs d'offre illégale (% du nombre de joueurs consommateurs d'offre illégale)*



## 5. La moitié des consommateurs d'offre illégale sait qu'elle est illégale et y joue pour bénéficier d'une offre de jeux plus variée et des gains plus importants

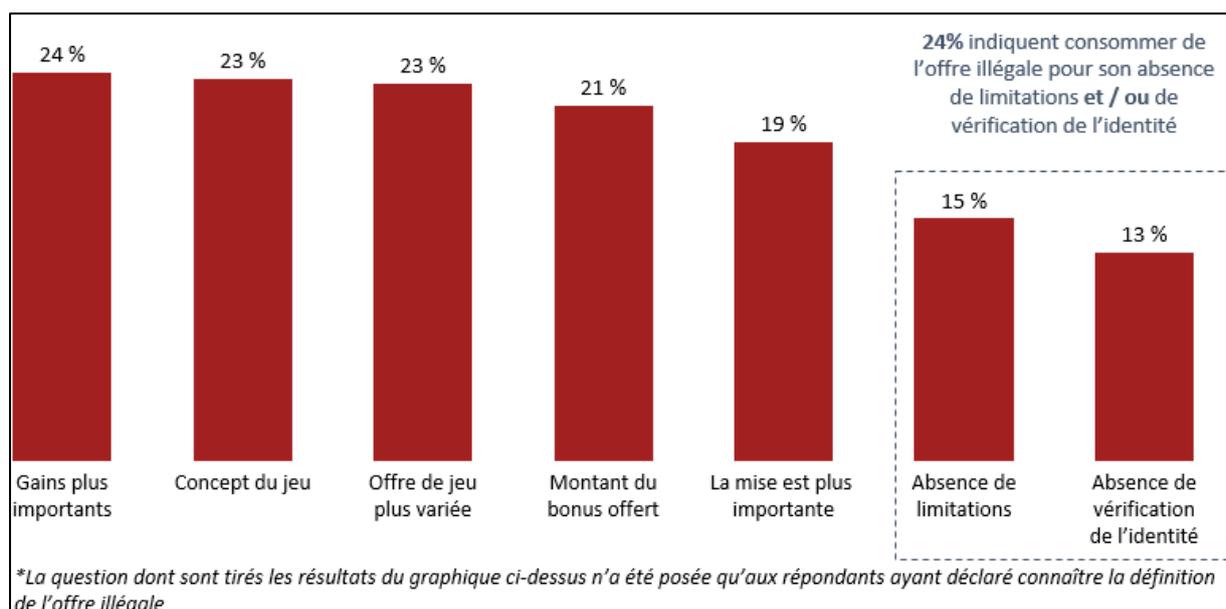
Selon l'enquête en ligne réalisée au cours de la présente étude, 50% des consommateurs d'offre illégale de jeux en ligne déclarent **connaître la définition de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne**. Ces consommateurs avisés (car connaissant la définition du jeu d'argent illégal) ont un **profil similaire aux autres consommateurs de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne**.

A l'instar du reste des consommateurs de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne, les **consommateurs conscients de se tourner vers une offre illégale de jeux d'argent et de hasard sont jeunes** (53% ont moins de 35 ans). Les consommateurs volontaires d'offre illégale sont également **principalement des hommes** (67%), soit un niveau légèrement plus élevé que les consommateurs d'offre illégale globale (62%). La catégorie socioprofessionnelle de ces consommateurs informés est également similaire à celle des consommateurs de l'offre illégale pris dans leur globalité (employés administratifs/secteur privé pour 38% de ces consommateurs d'offre illégale).

Cette catégorie de consommateurs semble plébisciter les mêmes catégories de jeux que les consommateurs d'offre illégale au global. En effet, 58% jouent aux **jeux de casino en ligne** (contre 54% des consommateurs d'offre illégale au global), 28% aux paris sur le **eSport** et aux machines à sous (contre respectivement 29% et 27% pour les consommateurs d'offre illégale au global). Cette catégorie semble également avoir tendance à utiliser davantage les applications mobiles pour jouer (41% utilisent uniquement les applications mobiles, soit une proportion assez proche de celle des consommateurs d'offre illégale au global qui utilisent exclusivement les applications mobiles à 47%). L'utilisation de ce support n'a toutefois pas d'impact sur la fréquence ou le temps de jeu.

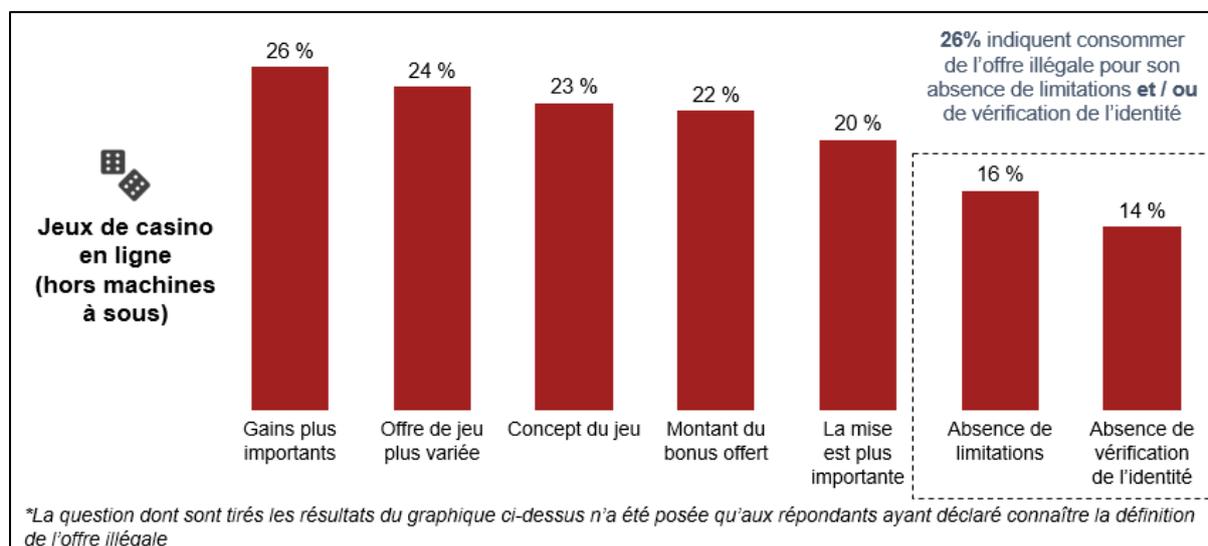
Les consommateurs de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne, conscients de se diriger vers une telle offre, déclarent jouer à ces jeux d'argent et de hasard non autorisés pour diverses raisons. Celles-ci sont davantage **en rapport avec des montants plus élevés des gains ou de bonus attribués sur les sites illicites** (24% des répondants déclarent que cela constitue l'une des raisons de leur consommation de l'offre illégale), **ainsi qu'une plus grande diversité de l'offre de jeux proposée**. Ainsi, les raisons liées à l'absence de respect d'une réglementation autour du « jeu responsable » (comme une limitation des mises ou une vérification d'identité du joueur) arrivent en dernière position dans les motivations des joueurs à consommer de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne.

*Classement des raisons pour lesquelles les consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne se dirigent vers cette offre\**



Les raisons de consommation de jeux de casino en ligne par des joueurs qui s'y adonnent sont très similaires à celles déclarées par les consommateurs de l'offre illégale en général, à savoir une recherche de gains plus importants et une offre de jeu plus variée.

*Classement des raisons pour lesquelles les consommateurs de casinos en ligne se dirigent vers cette offre\**



### Focus : les facteurs d'attractivité de l'offre illégale en ligne selon les opérateurs de jeux d'argent et de hasard agréés

Les opérateurs légaux ont été amenés à partager leur perception des principaux facteurs d'attractivité de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne. 5 principaux facteurs ont été identifiés :

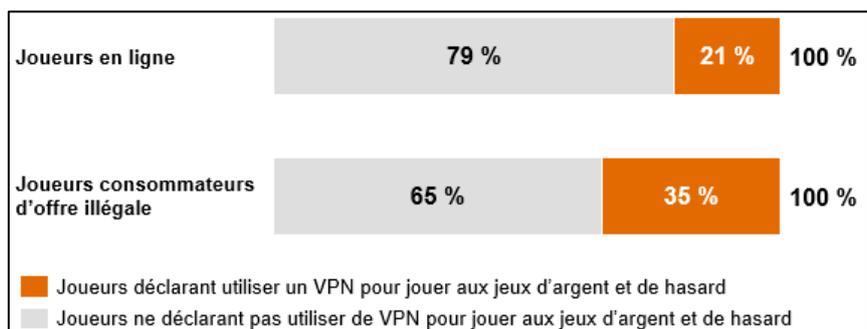


### Focus : une utilisation résiduelle du VPN par les joueurs conscients de jouer à une offre illégale de jeu d'argent en ligne

Parmi le panel de répondants à l'enquête, **79% des joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne déclarent ne pas utiliser de VPN** ; ce pourcentage est de 65% s'agissant des consommateurs d'offre illégale. Ainsi, seuls **35% des consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent déclarent utiliser un VPN**.

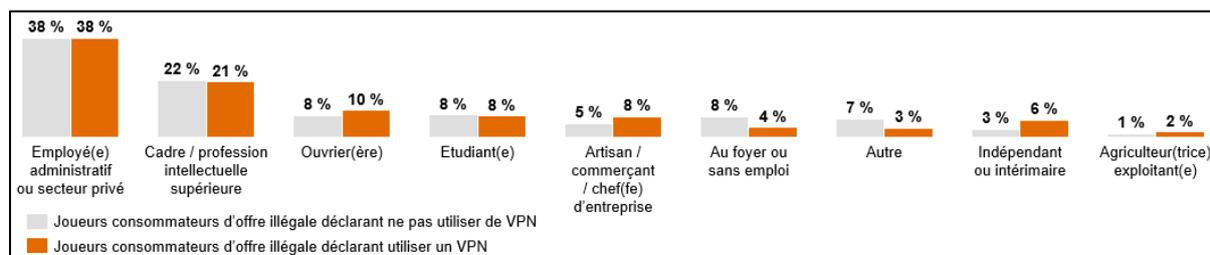
Il est à noter qu'il est possible que des répondants aient pu déclarer utiliser un VPN pour se connecter à internet, et ce, indépendamment d'une volonté liée à leur pratique de jeux.

*Comportement de jeu relatif à l'utilisation de VPN chez les joueurs de jeux d'argent et de hasard et de hasard*



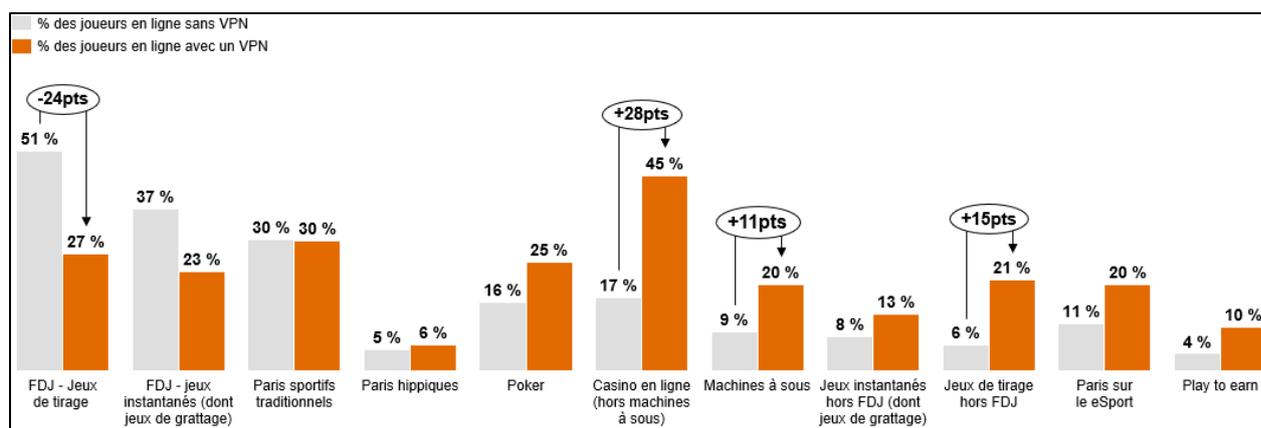
En termes de catégorie socioprofessionnelle, les consommateurs de jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux utilisant un VPN ne se différencient pas des consommateurs non-utilisateurs de VPN. Dans les deux cas, il s'agit majoritairement d'employés administratifs ou du secteur privé ainsi que de cadres.

*Comparaison des catégories socioprofessionnelles des joueurs consommateurs d'offre illégale selon leur utilisation d'un VPN*



Enfin, les **consommateurs de segments de jeux non autorisés ont davantage tendance à utiliser un VPN** (jeux de casino en ligne à 45%, machines à sous à 20% et jeux de tirage hors FDJ à 21% par exemple).

*Consommation des différents segments de jeux (% de joueurs en ligne utilisant le VPN ou non)*





## Focus : Les jeux « Play to earn », un segment de jeu consommé par environ 1% de la population active française

D'après les résultats de l'enquête en ligne relative à la présente étude, **environ 515 000 joueurs** déclarent avoir joué en France, dans les 12 derniers mois, à un jeu « Play to earn », soit moins de 1% de la population active française (ce chiffre est issu d'une extrapolation sur la base de l'échantillon de l'enquête).

Les jeux « Play to earn » attirent principalement un **public jeune**, avec 63% des consommateurs ayant moins de 35 ans<sup>25</sup> et 86% étant âgés de moins de 45 ans. Cette démographie contraste nettement avec celle de l'offre illégale globale de jeux d'argent et de hasard en ligne, où 50% sont âgés de moins de 35 ans.

De plus, **78% des joueurs de jeux « Play to earn » sont des hommes**, dépassant ainsi le nombre d'hommes dans l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne, qui est de 62%. Cette prédominance masculine souligne un aspect clé de l'audience de ces jeux en ligne.

Enfin, les joueurs de jeux « Play to earn » sont en majorité des employés administratifs ou du secteur privé (34%) ou cadre (27%)

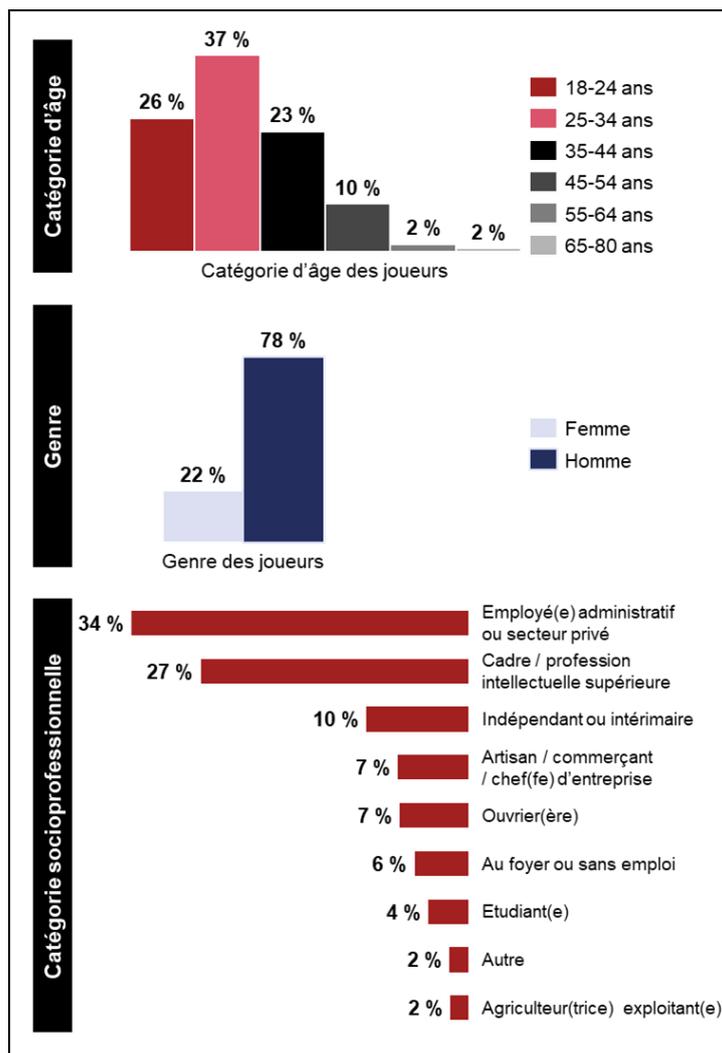
Les données de l'enquête sont par ailleurs corroborées par les analyses du trafic web puisque le trafic généré sur le territoire français par ce segment de jeu reste très concentré sur une poignée de sites et d'applications mobiles.



*Point d'attention méthodologique* : La consommation des jeux « Play to earn » qui relèvent de la catégorie des jeux d'argent et de hasard non autorisés (en ce qu'ils répondent à la définition qu'en donne l'article L. 320-1 du code de la sécurité intérieure) n'est pas nécessairement captée en termes de trafic dans sa totalité du fait de la complexité de la définition même de ce segment de jeu, encore émergent. Par ailleurs, il arrive que de tels jeux ne soient pas non plus perçus et analysés par ses consommateurs comme constituant des jeux d'argent et de hasard du fait de l'univers et des règles de jeu propres à chacun de ces jeux. En outre, certains jeux « Play to earn » peuvent d'abord proposer un parcours de jeu gratuit à leur lancement puis impliquer, bien après, un sacrifice financier pour le joueur, lequel sera alors motivé par l'espoir d'un gain, qui pourra se présenter sous quelque forme que ce soit (monétaire, actif numérique, etc.). Dès lors, certains consommateurs de ce segment émergent ont pu déclarer lors de l'enquête ne pas avoir joué à un jeu d'argent et de hasard dans les 12 derniers mois, alors même qu'ils avaient pu consentir un sacrifice financier pour participer à de tels jeux et ce, dans l'espoir d'un gain.

<sup>25</sup> A l'instar des autres catégories de jeux analysées, la consommation par des mineurs de jeux « Play to earn » n'a pas pu être analysée : l'enquête et les données trafic de SimilarWeb sont focalisées sur une population de consommateurs français majeurs (soit âgés de +18 ans).

Profil des consommateurs de jeux « Play to earn »



*Point d'attention méthodologique* : la caractérisation d'un joueur de jeux « Play to earn »

La caractérisation d'un joueur de jeux « Play to earn » a été réalisée au regard des déclarations sur la consommation de ce segment de jeux ou de certains opérateurs propres à ce type de jeux :

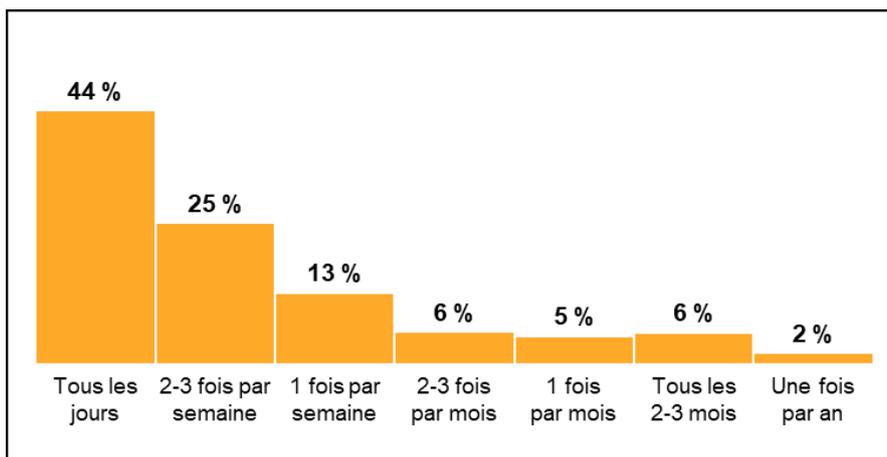
- le répondant a indiqué jouer à la catégorie de jeux d'argent « Play to earn » après avoir lu la définition suivante : « Jeux d'argent « Play to earn » : jeux basés sur l'univers du jeu vidéo et l'achat ou la revente d'objets numériques tels que les NFT » ;

OU

- le répondant a indiqué jouer sur l'un des sites web de jeux « Play to earn » proposés dans l'enquête.

Les joueurs de jeux « Play to earn » jouent à une **fréquence élevée (12,3 sessions de jeu par mois)** avec **82% d'entre eux** qui déclarent jouer au moins une fois par semaine sur ce segment de jeu, ce qui semble indiquer une certaine habitude de consommation de la part de ces joueurs. **44 % d'entre eux** déclarent également jouer tous les jours, cette fréquence importante pouvant s'expliquer notamment par le fait que pour certains jeux « Play to earn », l'importance de la fréquence de jeu détermine le gain du joueur.

### Fréquence de jeu déclarée par les consommateurs de jeux « Play to earn »



## 6. L'utilisation des moteurs de recherche, la publicité en ligne ou les réseaux sociaux sont les biais de connaissance des contenus illicites de jeux d'argent et de hasard les plus communs selon les joueurs consommateurs d'offre illégale

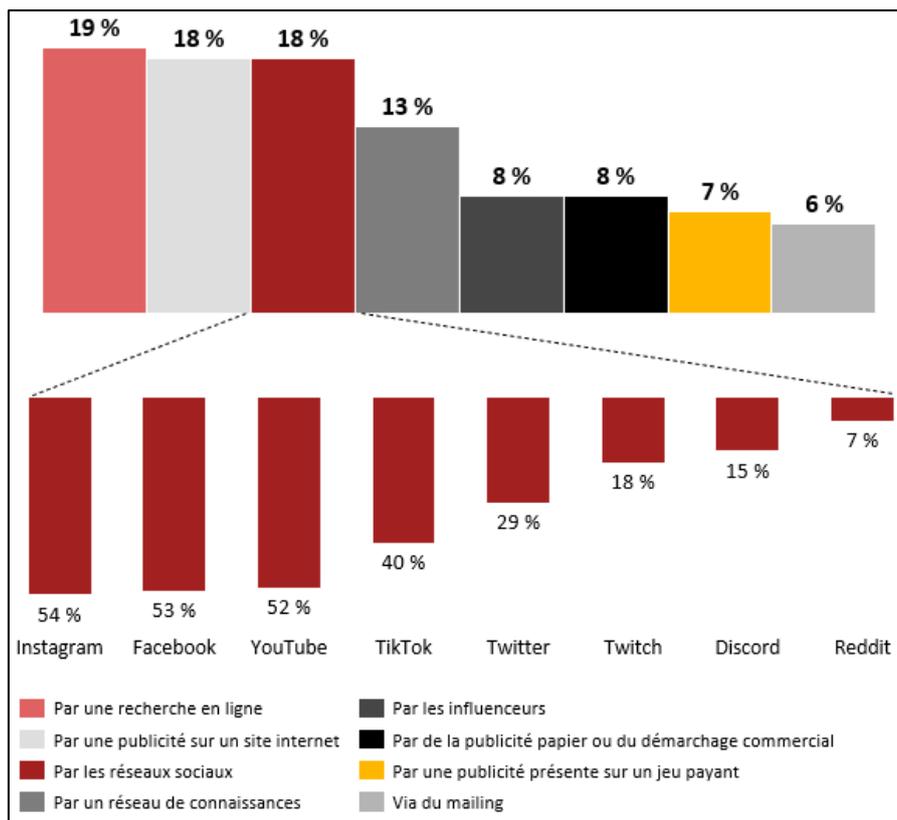
Les canaux d'acquisition des opérateurs illicites (c'est-à-dire les moyens utilisés par ces opérateurs illégaux pour capter leur clientèle de joueurs) ont été analysés au regard d'un échantillon de noms d'opérateurs illégaux intégrés dans le questionnaire de l'enquête. Sur cet échantillon d'opérateurs non autorisés et soumis aux répondants, les consommateurs d'offre illégale indiquent principalement avoir eu connaissance de ces sites internet ou applications mobiles par le biais d'une recherche sur les **moteurs de recherche** (19%), de la **publicité en ligne** (18%) et des **réseaux sociaux** (18%).

Le **réseau de connaissances du joueur consommateur d'offre illégale (son entourage proche)** occupe également une place importante dans les canaux d'acquisition des opérateurs illégaux (13%).

Enfin, parmi les **réseaux sociaux**, **Instagram**, **Facebook** et **YouTube** occupent une place prépondérante dans les biais de connaissance communs de contenus illicites de jeux d'argent, déclarés comme tels par les joueurs consommateurs d'offre illégale. A l'inverse, le réseau social Snapchat a été évoqué de façon marginale (en réponse libre) sur ce point dans l'enquête consommateurs<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> En Norvège, les études conduites autour des habitudes de consommation de l'offre illégale de jeux d'argent ont démontré que l'offre illégale s'accompagne d'une **stratégie de démarchage commercial et de publicité importants**, notamment de la part des opérateurs de sites de jeux de casino en ligne et des opérateurs de paris sportifs. Les opérateurs illégaux (notamment les sites étrangers) démarchent les joueurs en se **présentant comme des opérateurs norvégiens légaux** (utilisation de la langue norvégienne, appui sur des personnes publiques et influenceurs norvégiens pour promouvoir leurs jeux). Cette stratégie de démarchage est à mettre en parallèle avec des données identifiées par l'autorité de régulation norvégienne sur la proportion importante des consommateurs d'offre illégale qui ne savent pas distinguer l'offre légale de l'offre illégale : 6 personnes interrogées sur 10 ne sauraient pas reconnaître l'offre légale de l'offre illégale sans précision sur la catégorie de l'échantillon retenu pour l'enquête.

Les canaux d'acquisition de clientèle utilisés par les opérateurs illégaux selon les joueurs interrogés



**Point d'attention méthodologique :** les répondants ont pu exprimer des choix multiples afin de faire part des différents canaux par lesquels ils ont pu avoir connaissance de l'offre de jeu d'argent et de hasard d'un opérateur non autorisé.

En plus de l'analyse des canaux d'acquisition, l'enquête a également permis d'estimer le produit brut de jeux d'argent et de hasard (PBJ) généré par l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne.

7. La part de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne est estimée entre ~0,75 M€ et 1,5 M€ de PBJ

La part d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne (hors jeux « Play to earn ») est estimée entre **748 M€ et 1 540 M€** de PBJ sur l'année 2023. Cette fourchette a été estimée au travers de trois méthodologies. Le PBJ annuel moyen par consommateur de l'offre illégale serait alors entre 184€ et 378€.

**Point d'attention méthodologique :** l'estimation du produit brut des jeux d'argent et de hasard étant complexe, elle a été produite au moyen d'une fourchette de PBJ. Cette estimation a été réalisée à partir de plusieurs méthodes de calcul, croisant à la fois des données déclaratives de l'enquête en ligne réalisée dans le cadre de la présente étude, des données marché sur le trafic web (fournies par SimilarWeb) et des données externes sur le marché légal.

#	Méthodologie d'estimation utilisée	Biais potentiels de la méthodologie utilisée	Résultats en 2023	PBJ / joueur estimé en 2023
1	<p>Estimation du PBJ du marché illégal (hors jeux « Play to earn ») par l'estimation du PBJ du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne global (légal + illégal) auquel a été retranché le PBJ du marché légal connu.</p> <p>Les mises annuelles (par jeu) aberrantes ont également été remplacées par les mises annuelles médianes (par jeu).</p>	Sous-représentation des mises importantes mais peu fréquentes.	1 540 m€	378€ / joueur
2	<p>Estimation du PBJ du marché illégal (hors jeux « Play to earn ») par l'estimation du PBJ du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne global (légal et illégal) auquel a été retranché le PBJ du marché légal connu.</p> <p>Les joueurs pour lesquels une mise annuelle aberrante par jeu a été détectée ont été exclus. Un ratio de perte des joueurs exclus est ensuite calculé et appliqué.</p>	Un des biais concerne les joueurs jouant sur plusieurs catégories de jeux ayant été exclus pour une seule mise aberrante.	1 070 m€	262€ / joueur
3	<p>Estimation du PBJ par l'application d'une clé de répartition du trafic web des sites légaux / illicites observé par l'outil <i>SimilarWeb</i><sup>27</sup>, à laquelle a été appliquée un ratio relatif à l'utilisation du support applicatif afin d'intégrer les différences de comportement entre les joueurs consommateurs d'offre illégale de ceux consommateurs d'offre légale.</p>	<p>Sous-représentation des mises et des fréquences des consommateurs d'offre illégale.</p> <p>Cette méthode suppose également que le <b>taux de retour moyen est similaire à celui du marché légal.</b></p>	748m€	184€ / joueur

Sur le PBJ estimé, **79% proviendrait des joueurs ayant une pratique de jeu à risque**<sup>28</sup>. Le poids des joueurs à risque dans ce PBJ est important au regard de leur proportion parmi les consommateurs de l'offre illégale (66%). **24% de ce PBJ estimé proviendrait des consommateurs âgés de 18 à 24 ans**. Ce pourcentage est aligné avec la part de consommateurs de moins 25 ans parmi les consommateurs d'offre illégale (22%). Enfin, la part du casino en ligne et des machines à sous représenterait 43% de ce PBJ<sup>29</sup>.

<sup>27</sup> Les mesures du trafic web suggèrent que le marché illégal (hors jeux « Play to earn ») pèse pour 15% du trafic web relatif aux jeux d'argent en ligne. Quant au marché légal, il pèserait pour 82%, voire chapitre dédié.

<sup>28</sup> Calculé en suivant le ratio de la part des mises des joueurs consommateurs d'offre illégale ayant une pratique de jeu à risque dans les mises totales jouées par les consommateurs d'offre illégale.

<sup>29</sup> Calculé en suivant le ratio de la part des mises du casino en ligne et des machines à sous dans les mises totales jouées par les joueurs consommateurs d'offre illégale. En effet, ce ratio a été utilisé comme proxy pour exprimer cette part de PBJ par segment, les données de gains par segment n'étant pas disponibles.

Au regard du PBJ de l'offre illégale (hors jeux « Play to earn »), les recettes fiscales perdues pour l'Etat français représenteraient entre 423 M€ et 870 M€<sup>30</sup>.



*Point d'attention méthodologique* : les résultats du PBJ ont été calculés à partir des résultats de l'enquête en ligne. Il existe un risque de surreprésentation des joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne du fait de l'utilisation d'un panel web de répondants. De plus, les données quantitatives relatives aux mises et aux gains pourraient également faire l'objet d'un biais lié au caractère déclaratif de l'information.



**Focus : La part de l'offre illégale dans le chiffre d'affaires global des jeux d'argent et de hasard en France est estimée entre 5 et 11% du PBJ total (légal et illégal, terrestre et en ligne)**

La part d'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne (hors jeux « Play to earn ») est estimée entre 748 M € et 1 540 M€ de PBJ sur l'année 2023. Cette estimation rapportée au PBJ annuel de l'offre légale des jeux d'argent et de hasard (12,9 Mds d'euros en 2022) permet d'estimer entre 5% et 11% la part de l'offre illégale dans le PBJ total des jeux d'argent et de hasard en France (offres légale, illégale, terrestre et en ligne confondues) et entre 20% et 34% du PBJ total des jeux d'argent et de hasard en ligne (offres légale et illégale confondues).

A titre de comparaison, la Suède estime une part d'offre illégale à hauteur de 13% du PBJ des jeux d'argent en ligne et ce, malgré l'ouverture du marché du casino en ligne (elle était de 50% avant l'ouverture du marché).

**La part de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne semble finalement moins élevée en France que chez ses voisins européens.** Cela pourrait étayer l'hypothèse selon laquelle **l'ouverture du marché de l'offre considérée actuellement comme illégale (exemple : jeux de casino en ligne incluant les machines à sous) ne permettrait pas, en soi, la captation de l'ensemble de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne.**

Une des raisons expliquant ce potentiel phénomène de captation partielle résiderait dans l'utilisation du VPN par les consommateurs, pour accéder aux sites demeurants illicites malgré l'ouverture du marché, puisqu'il faut rappeler qu'actuellement 35% des consommateurs d'offre illégale en France utilisent un VPN pour consommer des jeux d'argent et de hasard non autorisés. Il est dès lors raisonnable de penser qu'une partie des consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard continuerait alors à utiliser cet outil même si les sites ou segments de jeux illégaux en ligne venaient à être légalisés, afin de continuer de jouer à des jeux d'argent et de hasard demeurant non autorisés. Dès lors, bien qu'il soit aujourd'hui difficile d'estimer la part du PBJ liée aux consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne utilisant un VPN (car la part des mises via l'utilisation d'un VPN est difficilement quantifiable), il est donc permis de penser qu'elle resterait conséquente même en cas de légalisation de l'offre en ligne de jeux de casino et de machines à sous.



**Focus : le produit brut de jeux issus des jeux « Play to earn »**

Avec une très grande part des consommateurs de jeux « Play to earn » déclarant jouer au moins 1 fois par semaine à ce type de jeux (soit 82% des joueurs de jeux « Play to earn »), le **PBJ annuel de ce segment spécifique peut être estimé entre 227 et 327 M€** et une perte pour les finances publiques pouvant être estimée dans une fourchette allant de 128 € à 185 M€<sup>31</sup>.

<sup>30</sup> Calculé sur la base d'un taux moyen de 56,5% du PBJ. Ce PBJ inclut l'usage ou non d'un VPN, tout support confondu (ordinateur, tablette, mobile), voir annexes.

<sup>31</sup> Calculé sur la base d'un taux moyen de 56,5% du PBJ et inclut à la fois l'usage ou non d'un VPN, et ce, sur tout support confondu (ordinateur, tablette, mobile), voir annexes.

**Résumé chapitre 3** : L'enquête réalisée auprès d'un panel web de Français de +18 ans montre que près de 20% du panel a joué à des jeux d'argent et de hasard en ligne sur les 12 derniers mois, 8% déclarant avoir consommé de l'offre illégale sur la même période. Cette consommation d'offre illégale de jeux d'argent en ligne est principalement portée par des hommes de moins de 35 ans qui semblent privilégier le segment des jeux de casino en ligne.

Parmi les consommateurs d'offre illégale en ligne, la moitié sait qu'elle est illégale et y joue pour bénéficier d'une offre plus variée de jeux et de gains plus importants.

Enfin, la part de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne (hors jeux « Play to earn ») se situe dans une fourchette allant de ~0,75 M€ 1,5 M€ de PBJ soit entre 5% et 11% du PBJ des jeux d'argent et de hasard total (offres légales et illégales, terrestres et en ligne) en France représentant une perte fiscale pour l'Etat située entre 423 M€ et 870 M€. Quant au segment des jeux « Play to earn », son PBJ a été estimé entre 227 M€ et 327€.

## Synthèse

### 1. L'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne représenterait, en 2023, une part de marché de 5 à 11 % du marché global des jeux d'argent et de hasard français

La part de l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne (hors jeux « Play to earn ») est estimée, selon la méthode retenue, entre 748M € et 1 540 M€ de PBJ sur l'année 2023. Cette estimation, rapportée au PBJ annuel de l'offre légale (soit 12,9 Mds d'euros en 2022), permet d'estimer la part de l'offre illégale dans la valeur du marché global des jeux d'argent et de hasard en France, à une fourchette située entre 5 et 11% du marché global (légal et illégal, terrestre et en ligne). En outre, les jeux de casino en ligne (hors machines à sous) représentent le segment de jeux dominant dans l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne (54% des consommateurs d'offre illégale déclarent y jouer).

La comparaison entre les résultats de l'enquête réalisée auprès des joueurs en 2023 dans le cadre de la présente étude, avec ceux issus d'une enquête équivalente sur le plan méthodologique réalisée en 2017 par l'ODJ, permet d'établir une croissance de l'offre illégale au cours de la période 2017-2023. Cette comparaison entre les résultats des deux études montre également que cette progression de l'offre illégale résulte notamment de la montée en puissance à la fois des jeux de casino en ligne (hors machine à sous), mais aussi des paris pris sur les compétitions de eSport.

Toutefois, malgré cette forte progression de l'offre illégale, la pratique des jeux d'argent et de hasard en ligne en France reste tout de même, en 2023, fortement canalisée sur l'offre légale.

Considérant, d'une part, le nombre de joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne (9,5 millions) et, d'autre part, le pourcentage de joueurs fréquentant l'offre illégale au moins une fois par mois, le nombre de joueurs jouant régulièrement sur des sites illégaux peut être estimé, sous toutes les réserves méthodologiques soulignées plus haut, à environ 3 millions.

### 2. Le profil-type du consommateur d'offre illégale est un homme de 35 ans jouant de préférence aux jeux de casino en ligne

Un tiers des joueurs en ligne (soit 32,6 %) indiquent avoir joué au moins une fois, au cours du dernier mois, à un jeu relevant de l'offre illégale.

Le consommateur type d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne est un homme de 35 ans, employé administratif ou cadre. Il joue environ 5,3 fois par mois et mise en moyenne 42€ par session de jeu. Il se tourne de préférence vers les jeux de casino en ligne. Le consommateur de jeux de casino en ligne réalise en moyenne 4,5 sessions de jeu par mois, avec une mise moyenne de 53 €. Une telle fréquence est similaire à celle observée dans d'autres segments de jeux à l'instar des paris sur le eSport (4,9 visites mensuelles en moyenne) et des machines à sous (3,8 visites mensuelles en moyenne).

Les consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne semblent s'orienter vers celle-ci avant tout pour bénéficier de gains et bonus plus importants, mais aussi au regard d'une offre de jeux plus variée et en dernier lieu, en raison de l'absence de contrainte réglementaire notamment relative à l'encadrement des mises ou à la vérification de la majorité.

Enfin, l'utilisation d'un VPN par les consommateurs d'offre illégale ne semble pas être une pratique généralisée puisque seulement 35% d'entre eux ont reconnu, lors de l'enquête réalisée pour la présente étude, en utiliser un pour jouer à des sites de jeux d'argent en ligne qui ne leur seraient pas accessibles autrement (mise en place d'un géo-blocage par les sites en question sur les adresses IP de connexion françaises).

### 3. L'offre illégale de jeux d'argent en ligne génère des risques sanitaires plus accentués que l'offre légale

Il ressort de la présente étude que l'offre illégale des jeux d'argent et de hasard en ligne présente des risques majeurs en matière de santé publique et d'addiction au jeu. En effet, près de deux tiers des joueurs consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne présentent des habitudes

de consommation problématiques (allant du comportement problématique au comportement excessif). Ainsi, la présente étude a pu mettre en exergue que la part de joueurs ayant des pratiques de jeu problématiques était 3 fois plus importante parmi les consommateurs d'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne (66%), que parmi les consommateurs d'offre légale (22%).

#### 4. L'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne : une tendance européenne actuelle ne permettant pas de canaliser l'intégralité de l'offre illégale associée

Dans les autres pays européens que la France, la tendance est à l'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne, notamment au bénéfice des sites internet de casino en ligne. Parfois, cette évolution a permis de canaliser l'offre illégale, comme ce fut le cas en Suède, qui affiche désormais un taux de canalisation estimé à 87%, contre 50% en amont de l'entrée en vigueur de cette réglementation.

Néanmoins, dans la plupart des cas, une part résiduelle mais non négligeable de l'offre illégale subsiste, tout particulièrement en ce qui concerne le segment de jeux de casino en ligne. En effet, ce segment de jeu présente peu de barrières à l'entrée et s'appuie sur un nombre important de joueurs actifs et enclins à jouer sur ces sites et applications mobiles illicites et ce, en dépit des risques que ces sites peuvent leur faire encourir (captation de données à caractère personnel, fraude aux moyens de paiement, absence de paiement des gains, installation de programmes informatiques malveillants, etc.).

Dès lors, l'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne ne permettant pas de supprimer intégralement l'offre illégale associée, des risques d'addiction encore importants demeurent. A cet égard, une enquête menée en Belgique, en 2022, par la Commission des Jeux de Hasard<sup>32</sup> a pu révéler que 33% des joueurs ayant joué depuis leur exclusion volontaire (processus volontaire de protection existant également en France et dont le fichier est géré par l'ANJ) s'orientaient volontairement vers l'offre illégale notamment en raison de l'absence de vérification d'identité pratiquée sur ce type de sites non autorisés.

Enfin, la présente étude a pu mettre en exergue qu'en cas d'ouverture du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne en France, une grande majorité des joueurs<sup>33</sup> fréquentant déjà des établissements de casinos terrestres et jouant également à des jeux d'argent en ligne, déclare vouloir conserver telles quelles ses habitudes actuelles de consommation (60%), voire intensifierait sa pratique de jeux dans les établissements de casino terrestres (16%).

---

<sup>32</sup> D'après l'enquête « Enquête auprès des joueurs autoexclus à l'aide d'EPIS en Belgique » menée par la Commission des jeux de hasard belge en 2022.

<sup>33</sup> Parmi les joueurs de casino terrestre déclarant également jouer à des jeux d'argent en ligne.

## Annexe n°1 : Le cadre réglementaire français du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne

### 1. La liste des 18 opérateurs agréés sur le marché français

Opérateurs agréés	Segments de jeux
<b>BCFR1 (Partouche Sport)</b>	Paris sportifs
<b>BCFR2 (Barriere Bet)</b>	Paris sportifs
<b>BSE SAS (Bwin)</b>	Paris sportifs Jeux de cercle (poker)
<b>Betclic Enterprises Limited (Betclic)</b>	Paris sportifs Paris hippiques Jeux de cercle (poker)
<b>Feeling Publishing (Feeling Bet)</b>	Paris sportifs
<b>FP Opérateur (France Pari)</b>	Paris sportifs
<b>GENYBET</b>	Paris sportifs Paris hippiques
<b>GM GAMING LIMITED (Betway)<sup>34</sup></b>	Paris sportifs
<b>Joabet (Joa)</b>	Paris sportifs
<b>La Française des Jeux</b>	Paris sportifs Jeux de cercle (poker)
<b>Netbet FR SAS (Netbet)</b>	Paris sportifs
<b>Pari Mutuel Urbain</b>	Paris sportifs Paris hippiques Jeux de cercle (poker)
<b>Reel Malta Limited (Pokerstars)</b>	Paris sportifs Jeux de cercle (poker)
<b>Sportnco Gaming SAS (France Pari)</b>	Paris sportifs Paris hippiques
<b>SPS Betting France Limited (Unibet)</b>	Paris sportifs Paris hippiques Jeux de cercle (poker)
<b>VBET France (Vbet)</b>	Paris sportifs
<b>Winamax</b>	Paris sportifs Jeux de cercle (poker)
<b>Zeturf France Limited</b>	Paris sportifs Paris hippiques

<sup>34</sup> L'opérateur a cessé son activité fin mars 2023.

## 2. Les taux d'imposition en vigueur en France sur les segments des jeux d'argent en ligne

Il n'existe pas d'imposition spécifique pour les joueurs de jeux d'argent et de hasard en ligne : les gains des jeux d'argent en ligne ne sont pas considérés comme des revenus en tant que tels et ne sont pas pris en compte dans l'assiette de l'impôt sur les revenus, pour les contribuables (en dehors du cas spécifique des joueurs professionnels pour les gains issus du poker, par exemple).

Les taux d'imposition varient selon les catégories de jeux d'argent et de hasard en ligne (art. 302 bis du Code général des impôts) :

<b>Paris sportifs en ligne</b>	33,7% du PBJ
<b>Jeux de cercle en ligne (poker)</b>	1,8% des sommes engagées (mises)
<b>Paris hippiques en ligne</b>	20,2% du PBJ

En complément de ces taux d'imposition, des prélèvements sociaux s'appliquent à ces différentes catégories :

	<b>Paris sportifs en ligne</b>	<b>Paris hippiques en ligne</b>	<b>Jeux de cercle en ligne (poker)</b>
<i>Bénéficiaire/Assiette</i>	<i>Produit Brut des Jeux</i>	<i>Produit Brut des Jeux</i>	<i>Mises</i>
<i>Etat</i>	33,7%	20,2%	1,8%
<i>Agence Nationale du Sport</i>	10,6%* (dans la limite du plafond commun au canal physique fixé à 34,6 millions d'euros)		
<i>Organisme de sécurité sociale et ANSP</i>	10,6%	6,9%	0,2%
<i>Sociétés de courses</i>		22% - 31%	

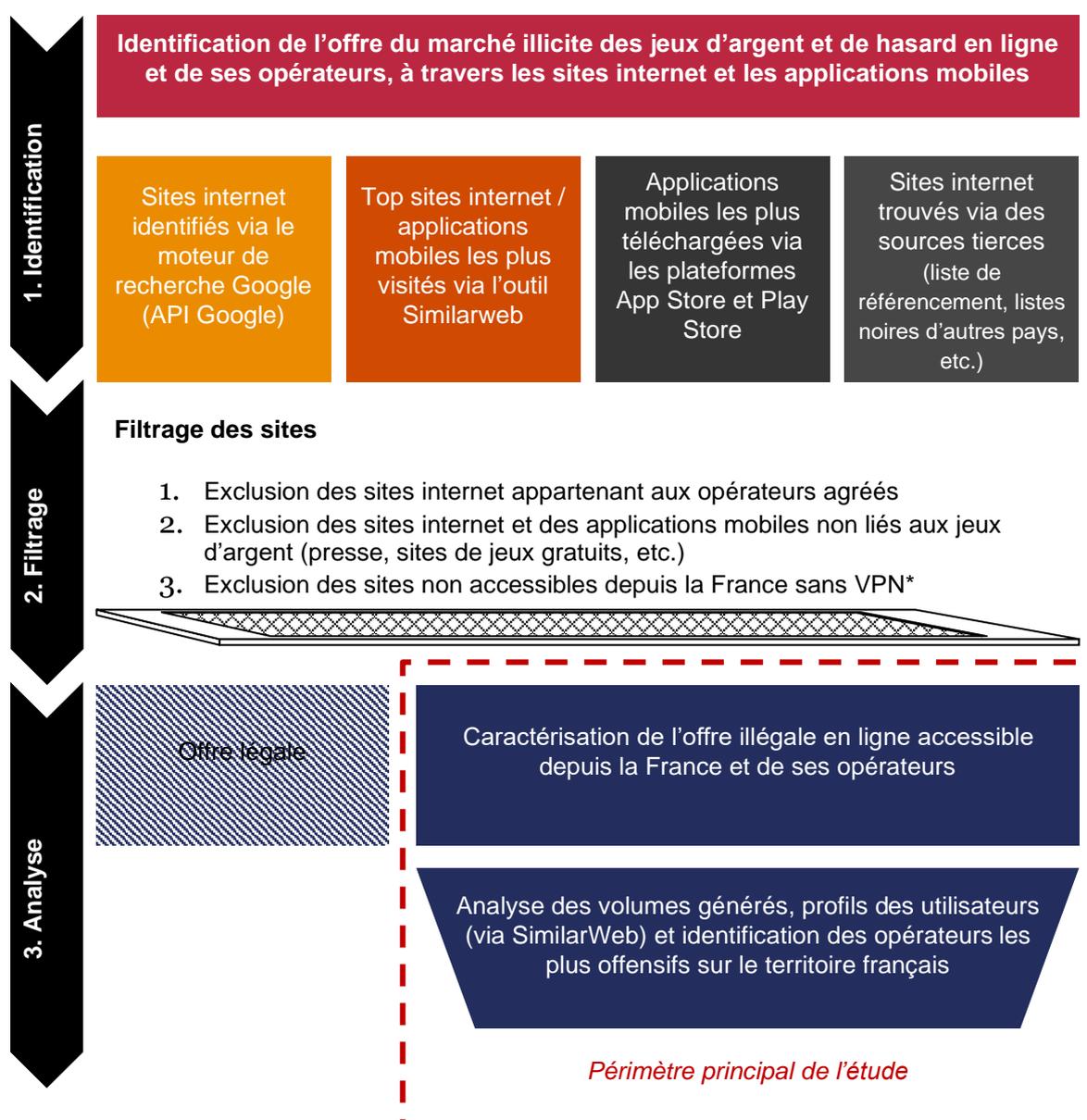
L'impact a été calculé en utilisant un taux moyen de 56,5% du Produit Brut des Jeux (PBJ). Ce taux représente la moyenne entre les taux de prélèvements maximaux pour les paris sportifs en ligne (54,9%) et ceux pour les paris hippiques en ligne (58,1%).

## Annexe n°2 : L'approche méthodologique détaillée

### 1. L'identification et le filtrage des sites internet et des applications mobiles des jeux d'argent illégaux

Les sites internet et les applications mobiles illicites et accessibles en France ont été identifiés au travers de plusieurs sources afin d'assurer une certaine exhaustivité du périmètre : listing de l'ensemble des sites et des applications mobiles proposant des jeux d'argent en ligne (français / anglais) à partir d'une API Google et de son moteur de recherche, croisement des listes noires identifiées pour d'autres pays européens, sites internet et applications mobiles listés sur des plateformes de référencement en ligne, etc.

Un filtrage a ensuite été mené afin d'exclure l'ensemble des sites internet des opérateurs agréés, les sites de presse et de jeux gratuits ainsi que les sites inaccessibles en France (non accessibles sans utilisation d'un VPN).



**Les sites identifiés ont été accessibles depuis une IP française sans utilisation de VPN en début de période d'observation (janvier/mars 2023).**

## 2. La mesure du trafic des sites internet et des applications mobiles identifiés par l'outil SimilarWeb

### • **Collecte des données sources**

SimilarWeb est un outil web payant qui se connecte à de multiples sources internes et externes au travers de mesures directes et/ou partenariats pour construire ses modèles de calcul de métriques (incl. calibration de ses propres modèles) :

1. Mesure directe « first-party » : SimilarWeb lie directement les données internes des sites web / applications qui ont accepté de partager leur « first party data » (exemple : Google Analytics).
2. « Réseau contributif » : SimilarWeb gère une gamme de produits destinés aux consommateurs et agrège ces données comportementales anonymes provenant d'appareils au niveau des sites web / applications mobiles.
3. Partenariats : SimilarWeb collabore avec un réseau mondial d'organisations (e.g Fournisseurs d'Accès à Internet (FAI), société de mesure ou Plateforme côté Demande (DSP)) pour capturer et analyser des signaux numériques (exemple : clics, transactions, ...) provenant des sites web / applications.
4. Données publiques : SimilarWeb indexe les données publiques disponibles sur les sites web et applications mobiles tous les mois (par exemple : données démographiques) permettant d'améliorer leurs modèles d'estimation.

### • **Entraînement des modèles d'estimation**

SimilarWeb utilise des données pour entraîner ses modèles d'apprentissage et les calibrer (exemple : classification des trafics, catégorisation de sites) :

Sites web	Applications
<b>Trafic</b>	<b>Performance</b>
Visites totales	Nombre de téléchargements
Visiteurs uniques	Nombre de téléchargements uniques
Distribution par système (ordinateur / mobile)	<b>Engagement</b>
Durée des sessions	Nombre d'utilisateurs actifs
Pages consultées par visite	Nombre de sessions par utilisateur
Taux de rebond	Temps de session total

### ➤ **Les limites de l'approche d'identification des sites, applications et de l'analyse du trafic web via SimilarWeb**

Des biais peuvent exister dans la comptabilisation de l'origine du trafic : l'outil SimilarWeb peut comptabiliser une origine différente de l'utilisateur lorsqu'un VPN est utilisé par ce dernier.

	Localisation de l'utilisateur	Localisation du VPN	Comptabilisation du trafic (en cas de blocage depuis la France)	Comptabilisation du trafic (sans blocage des adresses de connexion françaises)
				 SimilarWeb comptabilise le trafic depuis la France
			 <i>peut être comptabilisé en France avec certains VPN</i>	
	Hors France			
	Hors France			
	Hors France	Hors France	SimilarWeb comptabilise le trafic hors France	SimilarWeb comptabilise le trafic hors France
		Hors France		

Aucun biais   Biais potentiel

### 3. L'enquête à destination des joueurs français pour capter la consommation de l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne

Une enquête en ligne à destination des consommateurs de jeux d'argent et de hasard a été diffusée. Cette enquête vise à recueillir les retours d'un panel représentatif de Français (échantillon représentatif de +10 000 Français défini via des quotas avec un échantillon complémentaire garanti de 2 000 joueurs en ligne).

Cette enquête a été affinée à la suite de différentes réunions intra-ANJ et d'entretiens de cadrage. Elle met en lumière l'habitus des joueurs consommateurs de jeux d'argent illicites et intègre une mesure des dépenses des joueurs par segment de jeux.

L'enquête en ligne comporte 29 questions et se structure autour de 6 grandes sections :

1. Profil sociodémographique du répondant
2. Habitudes de consommation des jeux d'argent et de hasard
3. Indice de jeu excessif
4. Habitudes de consommation des jeux d'argent en ligne
5. Préférences de jeux (en ligne)
6. Connaissance des opérateurs (légaux et illégaux) et de l'offre illégale

La section « habitudes de consommation des jeux d'argent en ligne » (4) permet notamment d'identifier le **montant dépensé** par partie de jeu, la **fréquence de jeu** et les **sites fréquentés** sur les catégories suivantes :

- Jeux de tirage
- Jeux instantanés, dont jeux de grattage
- Paris hippiques
- Paris sportifs
- Poker
- Machine à sous
- Jeux de casino en ligne
- Autres paris sportifs (betting exchange, spread betting, paris virtuels, par exemple)

➤ **Les limites de l'enquête**

- Représentativité de la population française au travers de l'échantillon : biais de sous-représentation de certaines tranches d'âge (catégories d'âge de plus de 55 ans hors redressement) et de surreprésentation des consommateurs de jeux d'argent en ligne avec l'utilisation d'un panel web, mais limité à la fois par les travaux de redressement réalisés à partir des catégories d'âge et de genre selon les données les plus récentes mises à disposition par l'INSEE, mais également par le redressement effectué à partir du nombre de joueurs connu sur le segment des jeux de loterie en ligne de La Française des Jeux et le nombre de joueurs connu sur le segment des paris hippiques.
- Difficulté pour les consommateurs de jeux d'argent à estimer les dépenses engagées pour cette pratique : ce phénomène a été réduit par l'intégration de la notion de mise plutôt que la notion de dépense. Les estimations économiques ont dès lors été établies en croisant la fréquence de jeu et les mises déclarées (par partie de jeu) par les répondants.
- Difficulté à estimer la catégorie des jeux « Play to earn » avec un parcours de jeu distinct selon le jeu « Play to earn » considéré (parcours gratuit qui peut devenir ultérieurement payant par exemple). Ces biais ont pu également limiter le nombre de répondants consommateurs de jeux « Play to earn » déclarant jouer à des jeux d'argent et de hasard sur les 12 derniers mois.

#### 4. Un benchmark réalisé sur 6 pays européens

Le benchmark a été conduit sur les six pays européens suivants : Italie, Espagne, Norvège, Belgique, Suède et Irlande.

Il vise à appréhender :

- Le cadre réglementaire en vigueur ;
- Les catégories de jeux d'argent légales et illégales ;
- Le marché global des jeux d'argent et de hasard ;
- La part du marché illégal des jeux d'argent et de hasard ;
- Pour la Suède et l'Espagne : l'évolution réglementaire récente et son impact sur le marché.

Pour chaque pays, les informations suivantes ont été identifiées :

- **Cadre réglementaire, définition juridique du jeu d'argent et de hasard et autorité de régulation** : contextualisation du cadre réglementaire en vigueur, définition juridique du jeu d'argent et de hasard, autorité de régulation compétente ;
- **Catégories des jeux d'argent et de hasard légales et illégales** : catégories de jeux considérées comme légales, illégales et type de régulation mise en œuvre par catégorie ;
- **Le marché des jeux d'argent et de hasard** : données sur le pan économique et sur les joueurs disponibles sur le marché global des jeux d'argent et de hasard et sur le marché des jeux d'argent en ligne (variables selon les pays, en fonction de la documentation publique) ;

- **La part du marché illégal des jeux d'argent et de hasard en ligne et les mesures officielles de lutte prises par les Etats concernés contre les opérateurs illégaux** : données économiques disponibles sur le marché illégal (variables selon les pays, en fonction de la documentation publique) et exemples de mesures prises par les autorités publiques pour lutter contre cette offre illicite de jeux d'argent et de hasard en ligne.

Ce benchmark a été réalisé grâce aux données publiques rendues disponibles (études de marché, études conduites par des autorités des différents pays cibles, etc.).

Des entretiens qualitatifs complémentaires ont été menés avec des interlocuteurs issus d'autorités européennes homologues de l'ANJ, de façon à enrichir de manière pratique les informations récoltées via l'analyse documentaire.

#### ➤ **Les limites du benchmark**

Certaines données ou informations, notamment celles sur la taille et le poids du marché illégal des jeux d'argent en ligne dans chaque pays ciblé, sont limitées ou particulièrement variables d'un pays à l'autre.

## 5. L'estimation du produit brut de jeu des jeux d'argent illégaux en ligne

### • **Méthodologie d'estimation**

Le PBJ des jeux d'argent illégaux en ligne a été estimé selon plusieurs méthodologies.

Les estimations 1 et 2 ont été menées à partir du PBJ du marché global des jeux d'argent en ligne, auquel a été retranché le PBJ du marché légal des jeux d'argent en ligne connu :

- le PBJ du marché global des jeux d'argent en ligne a été estimé via les données de l'enquête, en soustrayant les gains totaux (€) des mises en ligne totales (mises sur les offres légales et illégales) ;
- les mises ont été estimées par une multiplication des mises par visite de jeu avec les fréquences de jeu.
- Le PBJ du marché légal des jeux d'argent en ligne a été calculé grâce à des données externes de marché, tirées du Rapport annuel du marché des jeux d'argent en 2022 publié par l'ANJ.

L'analyse des montants misés a permis de traiter les valeurs aberrantes. Dans un premier temps a été analysée la distribution (par décile) des mises annualisées par segment de jeux des joueurs ; puis, dans un second temps, différentes stratégies de traitement de ces valeurs aberrantes ont été mises en place, chacune ayant des avantages et des biais :

1. Imputation des valeurs aberrantes par la valeur médiane par typologie de jeu (*méthodologie 1*) ; Un des biais de cette méthode est la sous-représentation des mises importantes mais peu fréquentes ;
2. Suppression des mises aberrantes et des joueurs associés : un ratio de perte de joueurs a donc été calculé et appliqué afin de représenter correctement le nombre de joueurs pour la catégorie visée par l'analyse (*méthodologie 2*) ; Un des biais concerne les joueurs jouant sur plusieurs catégories de jeux ayant été exclus pour une seule mise aberrante.

Le PBJ a également été estimé selon une troisième méthodologie. A partir du PBJ du marché légal des jeux d'argent en ligne a été appliquée une clé de répartition relative au trafic web observé via l'outil *SimilarWeb*<sup>35</sup>. Puis, a été appliqué un ratio relatif à l'utilisation du support applicatif afin d'intégrer les différences de comportement<sup>36</sup>. Néanmoins, cette méthode suppose que le comportement de jeu d'un consommateur d'offre illégale est **similaire à celui d'un consommateur d'offre légale dans sa fréquence et sa mise**. Or, il a été constaté que **les joueurs consommateurs d'offre illégale ont un**

<sup>35</sup> Les mesures du trafic web suggèrent que le marché illégal (hors jeux « Play to earn ») pèse pour 15% du trafic web relatif aux jeux d'argent en ligne. Quant au marché légal, il pèserait pour 82%, voire chapitre dédié.

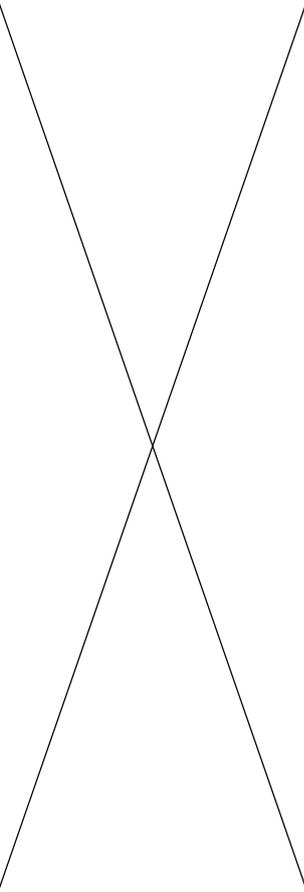
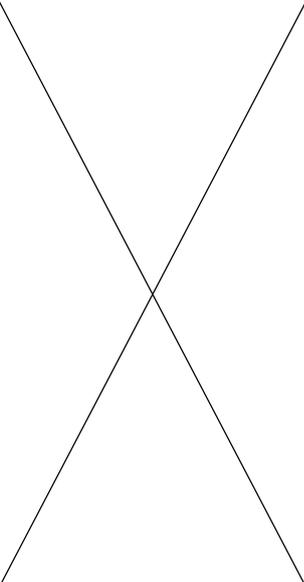
<sup>36</sup> Les joueurs consommateurs d'offre illégale semblent privilégier le support applicatif d'après l'enquête au contraire des joueurs non-consommateurs d'offre illégale qui préféreraient utiliser l'ordinateur.

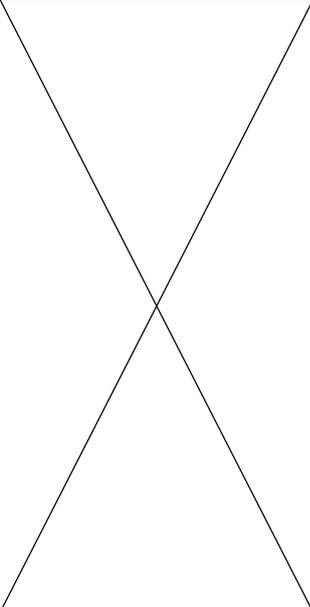
**comportement plus problématique que les joueurs consommateurs d'offre légale. De ce fait, les mises pourraient être sous-représentées.**

Elle suppose également que **le taux de retour moyen est similaire à celui du marché légal.**

## Annexe n°3 : Le benchmark détaillé des 6 pays européens analysés

Liste des segments de jeux légaux et illégaux des jeux d'argent et de hasard en ligne au sein des 6 pays européens choisis.

Pays concerné	Segments de jeux d'argent et de hasard légaux	Segments de jeux d'argent et de hasard en ligne illégaux	Régulation des jeux d'argent et de hasard en ligne
 <p><b>Espagne</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casino terrestre : licences locales ;</li> <li>- Poker :               <ul style="list-style-type: none"> <li>o Terrestre : autorisé au sein des casinos agréés</li> <li>o En ligne : licences locales ;</li> </ul> </li> <li>- Machines à sous terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Paris sportifs terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- <i>Fantasy sport : segment de jeu encore non régulé, mais rentre de fait dans le périmètre de la loi de 2011 portant sur les jeux d'argent en ligne ;</i></li> <li>- Paris hippiques terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Loterie terrestre et en ligne (système d'exclusivité pour certains opérateurs publics et associatifs) ;</li> </ul>		<p>Les jeux d'argent en ligne sont autorisés et réglementés par la loi de 2011 (13/2011 du 27 mai 2011) avec <b>deux types de licences</b> : une au niveau fédéral et une au niveau régional/local. Seule la communauté de Madrid a autorisé, à ce stade, les sites internet de casino en ligne, poker en ligne et machines à sous.</p> <p>Les paris hippiques sont agréés au niveau national par la direction générale de la régulation des jeux de hasard espagnole (« <i>Dirección General de Ordenación del Juego</i> »).</p> <p>Les paris sportifs sont régulés à la fois par l'autorité de régulation nationale et par les communautés autonomes.</p>
 <p><b>Suède</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casino terrestre : monopole d'Etat ;</li> <li>- Poker terrestre : monopole d'Etat ;</li> <li>- Machines à sous terrestres : monopole d'Etat ;</li> <li>- Paris sportifs terrestres : licences locales ;</li> <li>- Paris hippiques terrestres : licences locales ;</li> <li>- Loterie terrestre : monopole d'Etat ;</li> <li>- Tous les segments cités ci-dessus sont autorisés en ligne et régulés par un système de licence</li> </ul>		<p>Les jeux d'argent et de hasard en ligne sont autorisés et régulés avec <b>deux types de licences</b> : une licence pour les paris en ligne (« <i>Kommersiellt vadhållning</i> ») incluant les paris sur résultats d'événements sportifs, paris à la cote, paris sur courses hippiques ; une autre licence est prévue pour les jeux d'argent en ligne (« <i>Kommersiellt online</i> »), incluant les jeux de casinos en ligne avec les machines à sous, bingo en ligne, etc .</p>

 <b>Irlande</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Machines à sous terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Paris sportifs terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Paris hippiques et courses de lévriers terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Loterie terrestre et en ligne : monopole ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casino terrestre : <i>Les activités de casino sont toutefois autorisées dans le cadre de clubs privés qui sont peu réglementés ;</i></li> <li>- Poker ;</li> </ul>	<p>Les jeux d'argent en ligne sont régulés par un <b>système de licences locales</b>, à l'exception de <b>la loterie en ligne qui reste un monopole</b>.</p>
 <b>Italie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casino terrestre : 4 casinos autorisés et gérés par les autorités publiques locales et les municipalités dans lesquelles ils sont situés ;</li> <li>- Poker terrestre et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Machines à sous terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Paris sportifs terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Paris hippiques terrestres et en ligne : licences locales ;</li> <li>- Loterie terrestre et en ligne : licences mais situation de monopole ;</li> </ul>		<p>Les jeux d'argent et de hasard en ligne sont autorisés et fonctionnent par un <b>système de licences locales</b>, à l'exception de la loterie en ligne qui reste en situation de monopole.</p>
 <b>Belgique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de table (ou casino) terrestres et en ligne : licences ;</li> <li>- Machines à sous terrestres et en ligne : licences ;</li> <li>- Paris sportifs terrestres et en ligne : licences ;</li> <li>- Paris hippiques terrestres et en ligne : licences ;</li> <li>- Loterie terrestre et en ligne: monopole ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poker : seuls les jeux de poker en live et les tournois de poker peuvent être exploités dans les casinos.</li> </ul>	<p>La Commission de régulation, autorité de régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en Belgique, a mis en place un système de <b>licences complémentaires s'agissant des jeux d'argent et de hasard en ligne</b>. Ainsi, les établissements terrestres de jeux de hasard ayant déjà une licence pour l'exploitation terrestre de jeux d'argent et de hasard peuvent demander une licence complémentaire pour les jeux d'argent en ligne.</p> <p>Actuellement, il y a 9 titulaires de licences pour les casinos en ligne.</p>
 <b>Norvège</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Machines à sous terrestres et en ligne : monopole ;</li> <li>- Paris sportifs et fantasy league terrestres et en ligne: monopole ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casino terrestre ;</li> <li>- Poker : autorisation par la loi d'un championnat annuel de poker norvégien et de tournois régionaux, sous</li> </ul>	<p>Les jeux d'argent et de hasard en ligne sont autorisés mais régulés et également soumis à des <b>situations de monopole</b> : la société Norsk Tipping détient le monopole sur les jeux d'argent en ligne pour la loterie et les paris</p>

	- Paris hippiques terrestres et en ligne : monopole ;	condition d'octroi d'une licence (valable 5 ans). Seules les organisations humanitaires ou caritatives ont l'autorisation de demander cette licence.	sportifs. La société Norsk Rikstoto détient le monopole sur les paris mutuels ainsi que sur les paris hippiques.  Des loteries en ligne peuvent également être organisées par des organisations caritatives ou humanitaires (sous réserve de l'octroi de licences locales).
--	---	--	---

*Les principes et taux d'imposition appliqués en Espagne, Suède et Italie aux opérations de jeux d'argent et de hasard.*

- L'Espagne instaure depuis 2011 un régime fiscal unifié sur les opérations de jeux d'argent. Les opérateurs agréés de **paris sportifs** (pool, cote fixe, bourse) et de paris **hippiques** (pool, cote) **sont taxés à hauteur de 20%** de leur revenu brut des jeux. Les opérateurs de **jeux à contribution aléatoire** sont quant à eux soumis à une taxe de **10% des gains payés**<sup>37</sup>. Enfin, l'Espagne a également instauré **un impôt sur les gains de jeux** dans le cadre des déclarations annuelles d'imposition des ménages (pour les gains supérieurs à 300 €).
- En Suède, les consommateurs de jeux d'argent légaux ne sont pas taxés à l'exception des consommateurs d'offre illégale qui sont taxés, depuis 2019, à hauteur de **30%**, pour les gains reçus d'opérateurs de jeux non agréés par l'autorité suédoise de régulation du secteur. En parallèle, une taxe de **18% à destination des opérateurs** sur les revenus des jeux a été mise en place.
- L'Italie applique un régime fiscal différent selon le segment de jeu d'argent et de hasard en ligne : les opérateurs agréés sont imposés selon des **taux d'imposition qui varient de 20% à 25%** du revenu brut de jeu, selon le jeu proposé. Puis, les joueurs sont susceptibles d'être imposés sur les gains également dans les cas où l'opérateur n'a pas retenu l'impôt sur les gains à la source (conformément à l'article 30 du décret présidentiel n°600/1973).

<sup>37</sup> Selon Vixio Gambling Compliance citant l'article 48(7) de la loi 13/2011 paru le 27 mai 2011

## Annexe n°4 : La bibliographie de l'étude

- *Rapports et études*
  - o **Autorité Nationale des Jeux**, Données marché jeux en ligne de 2010 à 2021
  - o **Copenhagen Economics**, The degree of channelization on the Swedish Online Gambling Market, 2020
  - o **Commission des jeux de Hasard** (Belgique), Rapport annuel 2022
  - o **La Française des Jeux**, Rapport d'activité intégré 2022
  - o **Observatoire Français des Drogues et des toxicomanies**, Les Français et les jeux d'argent et de hasard, Résultats du Baromètre de Santé Publique, France 2019
  - o **Health Research Board**, Gambling in the Republic of Ireland, Results from the 2019-20 National Drug and Alcohol Survey
  - o **La Commission des jeux de hasard**, Informations sur les jeux de hasard autorisés en Belgique
  - o **Lotteri- og stiftelsestilsynet**, Den norske regulerte pengespelmarknaden, 2021
  - o **Observatoire français des drogues et des tendances addictives**, Pratiques de jeux d'argent et de hasard sur internet, 2021
  - o **Observatoire des Jeux**, La régulation et l'offre illégale : pour une lutte à armes égales, 2016
  - o **Regulator of the National Lottery**, Annual Report 2021
  - o **Spelinspektionen**, Rapport om spelvanor online 2022
  - o **SOS Joueurs**, Rapport d'activité et réflexions 2021
  - o **The Gambling Compliance**
    - Market Insight: European Online Gambling, juin 2022
    - Ireland country report, septembre 2022
    - Sweden country report, septembre 2022
    - Italy country report, septembre 2022
    - Spain country report, septembre 2022
    - Norway country report, septembre 2022
    - Belgium country report, septembre 2022
  
- *Sites internet*
  - o **Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado**, Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, <<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>>
  - o **Autorité Nationale des Jeux**
    - Opérateurs agréés, <<https://anj.fr/offre-de-jeu-et-marche/operateurs-agrees>>
    - Analyse annuelle du marché des jeux d'argent et de hasard en France 2022 <<https://anj.fr/sites/default/files/2023-06/Rapport%20march%C3%A9%202022.pdf>>
  - o **Business World**, The Rise of the Gambling Industry in Ireland, <<https://www.businessworld.ie/news/The-Rise-of-the-Gambling-Industry-In-Ireland-575497.html>>
  - o **Commission des Jeux de hasard**, Liste des sites de jeux de hasard illégaux, <<https://www.gamingcommission.be/fr/commission-des-jeux-de-hasard/jeux-de-hasard-illegaux/liste-des-sites-de-jeux-de-hasard-illegaux>>
  - o **Courrier international**, En Espagne, la publicité sur les jeux de hasard en ligne bientôt limitée, <<https://www.courrierinternational.com/article/decision-en-espagne-la-publicite-sur-les-jeux-de-hasard-en-ligne-bientot-limitee>>
  - o **Dirección General de Ordenación del Juego**
    - Conócenos, <<https://www.ordenacionjuego.es/es/conocenos>>
    - Normas en vigor, <<https://www.ordenacionjuego.es/es/normas-vigor>>
    - Listado de URLs de operadores con licencia, <<https://www.ordenacionjuego.es/es/operadores/buscar>>
    - Datos del Mercado Español de Juego 2021, <<https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>>
    - Qué es el juego ilegal, <<https://www.ordenacionjuego.es/es/que-es-el-juego-ilegal>>

- **iGaming Business**, Report claims illegal gambling boomed in Italy during pandemic, <<https://igamingbusiness.com/legal-compliance/compliance/report-claims-illegal-gambling-boomed-in-italy-during-pandemic/>>
- **Lotteri- og stiftelsestilsynet**
  - Lover og regelverk, <<https://lottstift.no/lover-og-regelverk/>>
  - Svart Gambling, <<https://lottstift.no/for-spillere/svart-gambling/>>
  - Pengespillselskaper uten tillatelse i Norge, <<https://lottstift.no/for-spillere/slik-blir-du-lurt-av-ulovlige-spillselskaper-uten-tillatelse-i-norge/>>
- **News Cision**, Ireland's first gambling regulator appointed to oversee developing gambling market, <<https://news.cision.com/responsible-entertainment-limited/r/ireland-s-first-gambling-regulator-appointed-to-oversee-developing-gambling-market,c3662782>>
- **Regjeringen.no**, Lov om pengespill (pengespilloven), <<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/prop.-220-l-20202021/id2861989/?ch=8>>
- **Riksdagen**, Spellag (2018:1138), <[https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/spellag-20181138\\_sfs-2018-1138](https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/spellag-20181138_sfs-2018-1138)>
- **Spelinspektionen**
  - Från Lotterinämd till Spelinspektion, <<https://www.spelinspektionen.se/om-oss/fran-lotterinamd-till-spelinspektion/>>
  - Spelmarknaden, kvartalsstatistik, <<https://www.spelinspektionen.se/om-oss/statistik/spelmarknaden-kvartalsstatistik/>>
  - Spelinspektionens arbete mot olaglig spelverksamhet online – strategi, septembere 2021 <<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/ovriga-dokument/illegalt-spel/spelinspektionens-arbete-mot-olaglig-spelverksamhet-online---strategi-okt-2021.pdf>>
- **Statista**, Tax revenue from gambling activities in Italy from 2010 to 2021, <<https://www.statista.com/statistics/683721/tax-revenues-from-gambling-activity-italy/>>
- **Statistik sentralbyrå**, Befolkning, <<https://www.ssb.no/befolkning/folketall/statistikk/befolkning>>
- **Statskontoret**, Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden – Slutrapport, <[https://www.statskontoret.se/publicerat/publikationer/publikationer-2022/utvardering-av-omregleringen-av-spelmarknaden--slutrapport/?publication=true#\\_Toc99370029](https://www.statskontoret.se/publicerat/publikationer/publikationer-2022/utvardering-av-omregleringen-av-spelmarknaden--slutrapport/?publication=true#_Toc99370029)>
- **Stortinget**, Vedtak til lov om pengespill (pengespilloven), <<https://www.stortinget.no/no/Saker-og-publikasjoner/Vedtak/Beslutninger/Lovvedtak/2021-2022/vedtak-202122-039>>
- **The Irish Times**, One in 10 children in Ireland gambling illegally, survey finds, <<https://www.irishtimes.com/news/health/one-in-10-children-in-ireland-gambling-illegally-survey-finds-1.3808698>>
- **The Law Reviews**
  - The Gambling Law Review Ireland <<https://thelawreviews.co.uk/title/the-gambling-law-review/ireland>>
  - The Gambling Law Review Norway <<https://thelawreviews.co.uk/title/the-gambling-law-review/norway>>