

# 17

## Coût social

La pratique du jeu sous toutes ses formes a de multiples conséquences économiques et sociales. La définition et l'évaluation de ces conséquences sont particulièrement utiles pour prendre la mesure de l'activité « jeu » dans la société actuelle et aider les décideurs à mener une politique publique adaptée. Une partie importante des débats tournant autour de cette pratique consiste d'ailleurs à évoquer tour à tour des coûts ou des bénéfices qu'elle est supposée générer. Pourtant, en l'absence de cadre méthodologique rigoureux, l'étude des conséquences du jeu a peu de sens car on ne sait pas ce qui est mesuré et qui en profite ou en pâtit. Il est alors utile de se tourner vers l'utilisation d'outils développés par les économistes, reposant sur des fondements théoriques solides et permettant une véritable analyse des conséquences de cette pratique.

Le calcul du coût social est l'un de ces outils envisageables. Comme son nom l'indique, cette approche ne s'intéresse qu'à l'aspect « coût » engendré par une pratique et ignore le côté « bénéfice ». Elle peut alors donner l'impression d'être biaisée et de peu d'intérêt puisqu'elle ne peut, par définition, que montrer qu'une activité impose un coût à la société. Son utilisation est cependant justifiée pour au moins deux raisons. Tout d'abord, le recours à cette approche est parfaitement légitime et se suffit à lui-même s'il ne prétend pas répondre à d'autres objectifs que ceux que sa méthodologie lui autorise. Ces différents objectifs seront précisés au cours du chapitre. Ensuite, si l'on souhaite aller plus loin et se fixer d'autres objectifs, l'estimation du coût social constitue de toute façon une première étape indispensable de calcul et elle n'empêche pas, par exemple, de chercher à estimer par la suite les bénéfices générés par l'activité étudiée.

De manière générale, le domaine des jeux a été relativement peu étudié en économie, malgré un intérêt croissant au cours des dernières années. Sur la question spécifique du coût social et des problèmes de recherche qui y sont associés, une centaine de références, toutes natures confondues (ouvrages ou chapitres d'ouvrages, articles, études, rapports...), a été identifiée au cours des quinze dernières années. Elles sont presque toutes d'origine anglo-saxonne et concernent exclusivement les jeux de hasard et d'argent (« *gambling* »), se limitant même très souvent aux casinos. Seule une petite fraction d'entre elles offre une rigueur scientifique suffisante pour constituer un véritable apport. Nous proposons tout d'abord une revue des débats méthodologiques

qui ressortent de cette littérature, puis une présentation et une analyse des principaux résultats.

## **Débats méthodologiques suscités par le calcul du coût social des jeux de hasard et d'argent**

L'analyse de la littérature fait apparaître une très grande variété d'approches utilisées. Cela s'explique par le fait que certains auteurs ne suivent aucun cadre méthodologique particulier, préférant se fier à leur intuition, et que ceux qui cherchent à respecter les enseignements de la théorie économique traditionnelle ont du mal à tomber d'accord sur l'interprétation à en faire pour les mettre en pratique. Le 1<sup>er</sup> symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux d'argent et de hasard (Whistler, Canada, septembre 2000), puis la 5<sup>e</sup> conférence annuelle d'Alberta sur la recherche dans le domaine des jeux d'argent et de hasard (Banff, Canada, avril 2006) ont tenté de mettre un peu d'ordre dans cette cacophonie de lignes de recherche. Au final, il n'a pas été possible de trouver un consensus sur un cadre d'analyse des répercussions économiques du jeu, mais les discussions ont tout de même permis de faire le point sur l'état de la recherche dans ce domaine, d'identifier les lacunes méthodologiques et empiriques, et donc de dégager un certain nombre de pistes de recherche à explorer (Wynne et Anielski, 2000). Les controverses actuelles concernent aussi bien la définition des objectifs poursuivis que la détermination des coûts à inclure dans l'analyse et des méthodes de mesure de ces coûts. Il n'est pas question ici d'en proposer une analyse exhaustive, mais plutôt d'en relever les points essentiels afin de donner un aperçu des enjeux qui se cachent derrière le calcul du coût social du jeu.

### **Définition du cadre conceptuel**

Avant toute chose, pour comprendre ce que l'on mesure, il faut définir la perspective philosophique que l'on souhaite donner au calcul du coût social. Le débat portant sur cette question dans le domaine des jeux s'est cristallisé dans un échange entre Walker et Barnett d'un côté et McGowan de l'autre au sein du *Journal of Gambling Studies* en septembre 1999. Les premiers estiment que la rigueur de la démarche de type économique pour mesurer le coût social du jeu en fait une des meilleures possibles, tout en reconnaissant la possibilité d'utiliser d'autres cadres conceptuels à condition de les expliciter clairement. Le second souligne pour sa part les limites de l'approche de type économique, lui reprochant d'être « un calcul moral », dont l'apparente objectivité masque un biais épistémologique grave, dû aux présupposés contestables de la théorie utilitariste. En définitive, s'il faut reconnaître avec lui que le calcul du coût social selon la tradition économique repose sur des hypothèses fortes, cela n'enlève en rien son intérêt, mais renforce la

nécessité de définir le plus précisément possible le cadre conceptuel utilisé afin de faire bon usage des résultats obtenus.

Le calcul du coût social selon la tradition économique tire son fondement méthodologique de la branche de l'économie du bien-être. Il semble important de retenir deux points essentiels pour comprendre la philosophie générale de cette approche. En premier lieu, le choix du point de vue, même s'il peut paraître trivial, est primordial. Le coût social s'intéresse à la société prise dans son ensemble. Un certain nombre d'articles adoptent d'autres points de vue. Par exemple, certains effectuent des études d'impact budgétaire pour les pouvoirs publics (Vaillancourt et Roy, 2000). D'autres s'intéressent aux liens entre offre de jeu et développement économique (Henriksson et Lipsey, 1999) ou encore cherchent à identifier les gagnants et les perdants de l'offre de jeu légale (Kearney, 2005). Ces travaux présentent un intérêt indéniable, mais poursuivent des objectifs différents de ceux du calcul du coût social et ne doivent pas être confondus puisque les mêmes conséquences peuvent jouer des rôles totalement différents selon les cas. Par ailleurs, il est évidemment impératif que les études soient menées de manière totalement neutre et indépendante. Or, comme le rappellent Smith et Wynne (2000), une partie de la recherche, sponsorisée par des producteurs de jeux, est fortement biaisée.

En second lieu, il faut avoir conscience que tout calcul de coût repose nécessairement – souvent de manière implicite malheureusement – sur la définition d'un scénario contrefactuel qui constitue la situation de référence à partir de laquelle l'estimation est réalisée. Un nombre pratiquement infini de scénarii contrefactuels est envisageable. Bien que ne faisant pas l'unanimité, l'un d'entre eux, purement théorique et reposant sur des hypothèses assez fortes et discutables, se révèle très opérationnel et finalement plus réaliste que beaucoup d'autres scénarii plus intuitifs. Il s'agit d'une situation dans laquelle l'activité étudiée n'existe pas et n'a jamais existé. En appliquant cette hypothèse au jeu, Collins et Lapsley (2003) rappellent que dans une telle situation, l'argent qui est aujourd'hui dépensé dans ce secteur ne serait pas perdu mais épargné ou dépensé dans d'autres secteurs (hypothèse de parfaite réallocation des facteurs de production). Par ailleurs, conformément aux préceptes de la théorie économique, on suppose que les ressources seraient utilisées de la meilleure manière possible (hypothèse de réallocation vers des activités non dommageables). Au total, on cherche donc à mesurer le coût induit par l'activité jeu par rapport à une situation hypothétique dans laquelle le jeu n'aurait jamais existé et aurait été remplacé par une activité non dommageable (générant les mêmes bénéfices sans les coûts). Si l'on se place dans ce cadre, il faut donc bien interpréter le coût social comme un coût d'opportunité, et non comme un coût évitable.

### **Détermination des coûts à inclure dans l'analyse**

Sur un plan plus pratique, au moment de l'analyse des conséquences engendrées par la pratique du jeu, une difficulté importante réside dans la distinction

entre ce qui constitue des coûts privés et doit être exclu du calcul et ce qui constitue des coûts sociaux et doit être inclus dans le calcul. Pour essayer d'éclaircir les choses, plusieurs auteurs ont proposé des définitions du coût social. Celles-ci prennent des formes très variées mais sont généralement cohérentes les unes avec les autres sur le fond (Collins et Lapsley, 2003). Walker et Barnett apparaissent comme les deux auteurs qui ont le plus travaillé sur la question de la définition du coût social dans le domaine des jeux. Dans leur article de 1999a, ils adoptent la définition suivante : « le coût social d'une action est le montant dont cette action réduit la richesse réelle agrégée de la société ». Comme le montre la suite de l'article ainsi que l'article de Walker présenté au symposium de Whistler (2003), il faut se méfier de l'apparente simplicité de cette définition. Son interprétation requiert en effet la plus grande prudence et, finalement, quelle que soit la définition retenue, c'est très souvent bien plus l'utilisation qui en est faite que sa formulation même qui suscite de vives controverses. Il est impossible ici de faire une revue détaillée de tous les points qui posent problème. Nous en avons retenu cinq qui ressortent particulièrement de la littérature.

Une première difficulté consiste à ne pas confondre « coût sociaux » et « transferts » selon la terminologie de Walker (2003), ou encore « coûts réels » et « coûts pécuniaires » selon la terminologie de Collins et Laspley (2003). Ainsi, pour reprendre un exemple fréquemment cité, lorsqu'un vol se produit, la valeur de l'objet volé est transférée d'un individu à un autre. Il s'agit donc d'un coût privé. En revanche, les coûts engendrés par l'existence du vol (coûts de police, de justice, d'emprisonnement, d'assurance, de renforcement de la protection, coûts psychiques...) entraînent une diminution réelle de la richesse de la société et sont des coûts sociaux. Il en est de même pour toutes les taxes qui peuvent être collectées par l'État : il s'agit de transferts qui tombent dans la catégorie des coûts privés. Il arrive très fréquemment que les études sur le coût social du jeu ignorent cette distinction ou ne l'apprennent pas correctement.

Le deuxième point est celui qui soulève le plus de débats actuellement en économie des addictions. Il concerne les coûts que le joueur s'impose à lui-même (tous les coûts tels que les problèmes financiers, médicaux, judiciaires, les difficultés au travail... en dehors des dépenses de consommation), que l'on appelle parfois « coûts internes ». Traditionnellement, la théorie micro-économique considère que les agents prennent leurs décisions de consommation en étant parfaitement informés et parfaitement rationnels (au sens où ils tiennent parfaitement compte de l'ensemble des coûts et bénéfices présents et futurs de leur action). En 1988, Becker et Murphy ont construit un modèle dit d'« addiction rationnelle » montrant que le phénomène de dépendance n'empêche pas les agents de se comporter rationnellement. Dans ce contexte, les coûts que le joueur s'impose à lui-même sont clairement des coûts privés. Cependant, de nombreux auteurs estiment au contraire que les agents dépendants ne sont pas parfaitement rationnels. On peut citer par exemple Gruber et Köszegi (2000) qui proposent une

analyse des comportements addictifs en introduisant une hypothèse d'incohérence temporelle. Les coûts que le joueur s'impose à lui-même deviennent alors des « externalités interpersonnelles » qui doivent être traitées comme des coûts sociaux. Comme nous le verrons plus loin, le fait de retenir l'une ou l'autre approche a des conséquences décisives sur l'estimation du coût social du jeu.

Le troisième aspect à signaler concerne les coûts que le joueur impose à sa famille. Habituellement, les économistes estiment que la famille est l'unité qui sert de référence aux décisions de consommation, les coûts en question étant alors des coûts privés. Pourtant, comme le soulignent Collins et Lapsley (2003), comment ignorer les coûts infligés par le jeu sur des agents qui ne prennent pas part à la décision de jouer et qui peuvent en souffrir terriblement (séparation, stress, difficultés financières...)? Cette question est complexe et rejoint en partie les débats concernant la rationalité du joueur : s'il semble raisonnable de penser qu'un joueur parfaitement rationnel tient compte des coûts qu'il inflige à sa famille, il n'en est pas de même d'un joueur à rationalité limitée qui ne tient déjà pas parfaitement compte des coûts qu'il s'impose à lui-même.

La quatrième difficulté est liée au fait que la configuration institutionnelle du pays étudié peut être à l'origine de certains types de coûts (les dépenses de *lobbying*, par exemple, dont le montant dépend en partie du fonctionnement du système politique) ou peut influencer le classement de certaines conséquences en tant que coûts privés ou sociaux (on peut penser aux pertes de productivité ou aux soins médicaux par exemple, dont la catégorisation dépend du fonctionnement du marché du travail et de l'existence ou non d'un système de sécurité sociale). Aucun cadre méthodologique d'estimation du coût social du jeu ne peut donc être envisagé comme universellement applicable et doit impérativement être adapté aux spécificités nationales, ce qui n'empêche pas de se mettre d'accord sur des lignes directrices.

Enfin, il convient de bien distinguer les coûts dus à l'existence même du jeu de ceux dus à l'intervention de l'État pour encadrer l'activité jeu (par exemple les dépenses de prévention, de collecte de taxes ou de recherche), qui sont qualifiés de « coûts discrétionnaires » par Collins et Lapsley (2003). Dans ce cas, le problème est de savoir si l'action des pouvoirs publics est efficace : si elle l'est, cela signifie qu'elle réduit les conséquences négatives du jeu et les dépenses qu'elle engendre doivent compter comme des coûts sociaux, alors que si elle n'est pas efficace, son montant reflète le coût social de l'inefficacité de l'État, mais pas le coût social du jeu.

### Mesure des coûts

Les méthodes de recueil des données et d'estimations sont nombreuses et le fait d'en retenir une plutôt qu'une autre peut influencer de manière considérable le résultat final des estimations. Trois points, non exhaustifs, méritent

une attention particulière : les sources des données, la causalité et la monétarisation.

Premièrement, le choix des sources des données pour chaque type de coût est essentiel. Généralement, les données proviennent soit d'enquêtes, soit des registres de diverses institutions. Dans tous les cas, il faut s'assurer que les données sont fiables et représentatives de la population générale. En particulier, il faut éviter de recourir à des enquêtes faites sur des échantillons de joueurs en cours de traitement (comme par exemple : Ladouceur et coll., 1994 ; ou Lesieur, 1998) car, même si elles sont utiles pour identifier et analyser les types de conséquences, elles ne peuvent prétendre estimer le coût social du jeu dans l'ensemble de la population. Dans bien des cas, il se peut que les données ne soient tout simplement pas disponibles. Cela fait aussi partie de l'intérêt des études de coût social d'identifier ces lacunes et de souligner le besoin de mise en place de systèmes d'information pour les combler. Les deux principales études nationales menées à ce jour (en Australie : *Productivity Commission*, 1999 ; et aux États-Unis : Gerstein et coll., 1999) ont utilisé des données issues d'enquêtes téléphoniques en population générale. Celles-ci fournissent des informations précieuses et sont souvent le seul recours possible pour estimer certains types de coûts. Elles présentent cependant des risques de biais, notamment du fait de la nature déclarative des informations récoltées.

Deuxièmement, il est important de bien faire la distinction entre corrélation et causalité et d'essayer d'estimer les coûts attribuables au jeu sans se contenter des coûts associés au jeu. La quantification de la relation entre le jeu et une conséquence donnée est souvent très délicate et nécessite parfois des études spécifiques. Grinols et Mustard (2006), par exemple, consacrent un article à l'évaluation du lien entre présence de casinos et crime aux États-Unis. Les deux principales études nationales utilisent des techniques différentes pour tenir compte de cet aspect. L'étude américaine (Gerstein et coll., 1999) s'appuie sur la comparaison de la prévalence des problèmes chez les joueurs problématiques et pathologiques et chez les joueurs non problématiques pour définir les conséquences « excessives » supportées par les premiers, alors que l'étude australienne (*Productivity Commission*, 1999) a demandé aux répondants de l'enquête de définir eux-mêmes les conséquences qu'ils estimaient attribuables à leur implication dans le jeu. Aucune des deux approches n'est exempte de critiques et le développement de méthodes plus fiables semble souhaitable.

Troisièmement, il faut avoir conscience des limites des méthodes de monétarisation. Beaucoup de conséquences négatives associées au jeu n'ont pas de valeur monétaire directement attribuée par le marché et doivent être évaluées par l'économiste. C'est ce que l'on appelle généralement les « coûts intangibles ». Pour certains d'entre eux, il existe des méthodes de monétarisation couramment utilisées. C'est le cas par exemple de l'évaluation des pertes de productivité et de revenus dues aux décès prématurés qui peut se

faire selon deux méthodes : celle du « capital humain » (valeur présente des revenus futurs) ou celle de la « *willingness to pay* » (somme que les individus sont prêts à payer pour modifier leur espérance de vie). Il est alors possible de recourir à l'une ou à l'autre, en précisant toutefois impérativement laquelle est retenue car les résultats obtenus dans les deux cas ne sont pas équivalents (ils sont presque toujours plus faibles avec la première). Pour d'autres types de conséquences (notamment tous les coûts psychologiques : le stress, la souffrance liés aux difficultés rencontrées par les joueurs), il n'existe pas de méthode d'évaluation faisant autorité. Plusieurs auteurs (notamment Collins et Lapsley, 2003 ; Walker, 2003) ont recommandé, lors du symposium de Whistler, de ne pas tenter de les monétariser à partir de techniques innovantes car celles-ci aboutissent à des résultats peu fiables et réduisent la comparabilité des études. L'étude nationale australienne (*Productivity Commission*, 1999) a pour sa part choisi de les quantifier, présentant tout de même une version haute et une version basse des évaluations pour rendre compte de la sensibilité des mesures.

On ne peut que regretter l'absence de consensus sur ces différentes questions au sein de la communauté scientifique. Les points abordés sont délicats et il ne s'agit pas de faire croire qu'il existe une seule « bonne » méthodologie. Cependant, l'adoption d'un cadre d'analyse commun, même imparfait, aurait de nombreux avantages, notamment une meilleure lisibilité et une plus grande comparabilité des estimations proposées. Sur ce point, les chercheurs peuvent profiter de l'expérience acquise dans un domaine voisin, caractérisé lui aussi par des conduites addictives : celui des drogues. Les économistes ont en effet réussi à développer un ensemble de lignes directrices internationales pour l'estimation des coûts de l'abus de substances (Single et coll., 2001 ; Single, 2003), prenant le parti de suivre la méthodologie du « *Cost of Illness* » (COI), dont la philosophie générale est très proche de celle de l'approche économique traditionnelle. Parallèlement, certains auteurs évoquent l'intérêt de recourir à d'autres approches, plus générales, comme une approche de santé publique (Korn et Shaffer, 1999). Les recherches futures doivent impérativement chercher à évaluer l'intérêt de chaque approche, dans le but de parvenir un jour à créer un consensus sur le meilleur cadre méthodologique à suivre pour l'évaluation du coût social des jeux.

## Estimations et interprétations

Du fait de l'importance des questions qui restent encore en débat, il est évident que les estimations du coût social du jeu réalisées jusqu'à présent doivent être considérées avec précaution. L'analyse de la littérature met d'ailleurs en évidence d'énormes divergences dans les résultats obtenus. En gardant leurs limites à l'esprit, nous présentons les résultats des études les

plus significatives et les analysons de manière interne (étude de leur composition) et externe (comparaison avec les estimations obtenues dans le domaine des drogues). Nous en tirons également quelques enseignements quant à la configuration souhaitable des politiques publiques.

### Principales études réalisées

Les revues de littérature soulignent toutes la faiblesse et l'énorme disparité des résultats des études cherchant à évaluer le coût social du jeu. Ainsi, le *Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling* conclut dans son rapport (1999) que « malheureusement, l'état de la recherche sur les bénéfices et les coûts du jeu en général, et sur les coûts du jeu pathologique en particulier, n'est pas suffisamment avancé pour tirer de conclusions définitives » (p. 158). De même, la *Productivity Commission* (1999) rapporte que les estimations du coût annuel moyen d'un joueur problématique faites aux États-Unis s'étalent de 560 à 52 000 dollars américains, ne permettant pas de déterminer l'importance à y accorder. Ces écarts s'expliquent en grande partie par les différences de méthodologies adoptées. Pour illustrer l'impact de la méthodologie, Walker et Barnett (1999b) analysent en détail l'estimation de Thompson et coll. (1997), qu'ils considèrent comme l'une des plus complètes et sérieuses de l'époque, et redéfinissent successivement chaque catégorie de coûts à la lumière de leur définition et de leur interprétation du coût social. Ils réévaluent alors le coût social annuel d'un joueur pathologique qui passe de 9 469 à 2 974 dollars américains, l'essentiel de la différence provenant de coûts requalifiés en transferts. Ce manque de cohérence et d'homogénéité dans les résultats du coût social du jeu tend à jeter un certain discrédit sur le recours à cet outil d'analyse et les études ne suivant pas un cadre méthodologique rigoureux se révèlent finalement contre-productives.

Au cours des dix dernières années, nous avons recensé quatre études d'envergure nationale. Elles n'échappent pas à un certain nombre de critiques méthodologiques, mais constituent des tentatives sérieuses d'estimation du coût social du jeu et doivent, à ce titre, être considérées avec intérêt. La première impulsion a été donnée aux États-Unis en 1996 par le Président Clinton avec la création de la *National Gambling Impact Study Commission*. Cette dernière a commandé un rapport au *National Opinion Research Center* (NORC) qui a effectué sa propre évaluation économique des conséquences du jeu problématique et pathologique chez les adultes (Gerstein et coll., 1999). Peu après, le gouvernement australien a entrepris lui aussi d'examiner le sujet. La *Productivity Commission* (1999) s'est chargée de réaliser une estimation du coût du jeu problématique en Australie. Elle constitue à l'heure actuelle l'étude nationale de référence. Au Canada, deux universitaires ont réalisé une évaluation nationale des coûts et bénéfices du jeu pour le compte de l'Association canadienne d'études

fiscales (Vaillancourt et Roy, 2000). Pour cela, ils s'appuient en partie sur la conversion des données australiennes et américaines au cas canadien. Enfin, en Suisse, la Commission fédérale des maisons de jeu et l'Office fédéral de la justice ont commandé un rapport sur la pratique des jeux de hasard et d'argent au Bureau d'études de politique du travail et de politique sociale (Künzi et coll., 2004). Celui-ci propose une estimation des coûts économiques et sociaux associés à cette pratique. Le tableau 17.I résume les principaux résultats de ces différentes études. Globalement, si on se limite à l'estimation des coûts tangibles, les résultats se situent dans le même ordre de grandeur.

**Tableau 17.I : Résultats des études nationales recensées portant sur l'estimation du coût social du jeu**

Référence	Pays	Année	Coût total (en monnaie nationale, millions)		% du PIB <sup>a</sup>		Coût total par habitant (en dollars US <sup>b</sup> )	
			CTT <sup>c</sup>	CTA <sup>d</sup>	CTT	CTA	CTT	CTA
Vaillancourt et Roy, 2000	Canada	1995	2 442	1 109	0,30	0,14	61	28
<i>Productivity Commission</i> , 1999	Australie	1997-1998	1 800 <sup>e</sup>	180	0,30	0,03	66	7
			5 586 <sup>f</sup>	559	0,93	0,09	204	20
Gerstein et coll., 1999	États-Unis	1998	-	4 000	-	0,05	-	14
Künzi et coll., 2004	Suisse	2002	-	100	-	0,02	-	9

<sup>a</sup> Le coût social est rapporté au PIB – au prix courant – de l'année d'étude ; <sup>b</sup> En dollars US, au prix de l'année d'étude, au taux de change courant ; <sup>c</sup> CTT : Coût total ; <sup>d</sup> CTA : Coûts tangibles uniquement ; <sup>e</sup> Estimation basse ; <sup>f</sup> Estimation haute

En ce qui concerne la France, le Rapport Trucy (2006) résume bien l'état de la recherche sur le coût social du jeu : « En France ? Rien sur le sujet comme sur le reste des jeux. Ceci est pour le moins décevant, même s'il est bien évident qu'il est extrêmement difficile de faire ces calculs. » (p. 147).

### Analyse des résultats

Si le coût social total du jeu est difficilement interprétable en tant que donnée brute, l'analyse de sa composition est en revanche très instructive et, comme nous le verrons plus loin, très utile pour la configuration des politiques publiques. Nous nous appuyons pour cela sur l'étude australienne, qui propose les données les plus complètes. On peut tout d'abord s'intéresser à la composition par type de coût (tableau 17.II).

**Tableau 17.II : Estimation du coût social du jeu par type de coût en Australie en 1997-1998 (*Productivity Commission, 1999*)**

Type de coût	Estimation basse		Estimation haute	
	En millions de dollars australiens	En pourcentage	En millions de dollars australiens	En pourcentage
Faillite	1,3	0	1,3	0
Perte de productivité	28	2	200	4
Changement de travail	59	3	59	1
Police, justice et emprisonnement	14	1	14	0
Douleur des proches	756	42	2 933	53
Séparation, divorce	417	23	1 120	20
Violence	2,8	0	8,3	0
Dépression et suicide	502	28	1 230	22
Traitement de la dépendance	20	1	20	0
Total	1 800	100	5 586	100

Il est intéressant de remarquer que les coûts qui sont à la fois des coûts internes ou familiaux et des coûts intangibles (douleur des proches, coûts psychologiques liés à une séparation ou à un suicide...) représentent environ 90 % du coût total estimé par la *Productivity Commission*. Concrètement, cela signifie que les coûts liés au jeu sont, en très grande majorité, des coûts psychologiques générés par le petit groupe des joueurs à problèmes et supportés par eux-mêmes et leur entourage. Rappelons tout de même que l'inclusion de ce type de coût dans l'estimation du coût social du jeu est largement débattue puisqu'elle repose d'une part sur l'hypothèse de rationalité limitée des joueurs et d'autre part sur des méthodes de monétarisation discutables.

Par ailleurs, l'estimation par type de jeu met en avant d'importantes différences selon les catégories et désigne les machines à sous (et les paris dans une moindre mesure) comme les plus génératrices de coûts (tableau 17.III).

**Tableau 17.III : Estimation du coût social du jeu par type de jeu en Australie en 1997-1998, en millions de dollars australiens (*Productivity Commission, 1999*)**

Type de jeu	Estimation basse	Estimation haute	Part (%)
Paris	267	830	15
Loteries	34	106	2
Tickets à gratter	24	74	1
Machines à sous	1 369	4 250	76
Jeux de casinos	48	150	3
Autres	57	176	3
Total	1 800	5 586	100

En plus de l'analyse interne du coût social du jeu, sa comparaison avec le coût social d'autres types d'activité, notamment la consommation de tabac, d'alcool et de drogues illicites, est très utile pour mettre les différents résultats en perspective puisque les enjeux et les méthodologies sont assez proches. Pour pouvoir être comparés, les résultats ont été convertis en coût par habitant exprimé en euros (tableau 17.IV).

**Tableau 17.IV : Comparaison de l'estimation du coût social du jeu en Australie avec les estimations du coût social du tabac, de l'alcool et des drogues illicites en Australie et en France**

Activité	Coût social par habitant, en euros <sup>a</sup>		
	Australie		France
	CTT <sup>b</sup>	CTA <sup>c</sup>	CTA
Tabac	435 <sup>d</sup>	225 <sup>d</sup>	770 <sup>f</sup>
Alcool	155 <sup>d</sup>	120 <sup>d</sup>	600 <sup>f</sup>
Drogues illicites dont cannabis	60 <sup>d</sup>	45 <sup>d</sup>	45 <sup>f</sup> 15 <sup>g</sup>
Jeu	50-160 <sup>e</sup>	5-16 <sup>e</sup>	

<sup>a</sup> En euros, au prix de l'année d'étude, au taux de change courant ; <sup>b</sup> CTT : Coût total ; <sup>c</sup> CTA : Coûts tangibles uniquement ; <sup>d</sup> Collins et Laspsley (1996), estimation pour 1992 ; <sup>e</sup> *Productivity Commission* (1999), estimation pour 1997-1998 ; <sup>f</sup> Kopp et Fenoglio (2006), estimation pour 2003 ; <sup>g</sup> Ben Lakhdar (2007), estimation pour 2003

La comparaison de ces résultats mérite d'infinies précautions. Il faut en particulier tenir compte des différences de méthodologie et d'année d'estimation. Un certain nombre d'enseignements peuvent tout de même être tirés de ce tableau. Dans un premier temps, si l'on se concentre sur l'Australie, on s'aperçoit que la hiérarchie des coûts de chaque type d'activité est différente selon que l'on intègre ou non les coûts intangibles. En effet, selon l'estimation du coût total, le coût social du jeu se trouve au niveau du coût social imposé par les drogues illicites ou par l'alcool, selon que l'on adopte l'estimation haute ou basse de la *Productivity Commission*. En revanche, si l'on ne retient que les coûts tangibles, le coût social du jeu doit être revu à la baisse dans la hiérarchie, puisqu'il représente moins d'un tiers du coût social généré par les drogues illicites. Cela reflète le fait que l'activité jeu impose proportionnellement plus de coûts intangibles que la consommation de drogues licites et illicites.

Si l'on s'aventure ensuite à une comparaison internationale, on constate que le coût social du jeu estimé en Australie (coûts tangibles uniquement) est à peu près égal au coût social du cannabis estimé en France. Bien évidemment, ce genre de raisonnement n'a d'intérêt que si les deux pays

comparés présentent des niveaux de prévalence du jeu problématique et pathologique proches et une structure du secteur du jeu et des différentes institutions entrant en ligne de compte dans le calcul du coût social similaires. Sans la valider, la comparaison des estimations du coût social des drogues dans les deux pays semble plutôt plaider en faveur d'une comparabilité globale des structures des deux pays (la hiérarchie selon les substances est identique et les estimations sont relativement proches si on admet qu'une partie de la différence assez nette pour le tabac et l'alcool peut s'expliquer par des prévalences plus faibles en Australie et l'écart temporel qui sépare les deux estimations). Bien évidemment, cette projection ne vise qu'à donner un ordre de grandeur, dont il faut admettre la fragilité. Elle ne saurait en aucun cas remplacer une véritable étude de coût. Par ailleurs, comme nous l'avons dit plus haut, la prise en compte des coûts intangibles conduirait vraisemblablement à revaloriser le jeu dans la hiérarchie des coûts.

### **Implications pour la configuration des politiques publiques**

Le calcul du coût social ne sert pas uniquement à fournir une estimation chiffrée des conséquences néfastes d'une activité. Son analyse détaillée permet également de tirer un certain nombre d'enseignements utiles à l'élaboration des politiques publiques.

Une première question légitime consiste à se demander à quoi sert, finalement, la distinction entre coût social et coût privé. Pourquoi n'accorder que de l'importance au coût social ? Comme le souligne la *Productivity Commission* (1999), ce n'est pas tant parce que les coûts privés sont négligeables – ils sont souvent bien plus élevés que les coûts sociaux – mais plutôt parce qu'ils ne fournissent pas de justification à l'intervention de l'État (sauf éventuellement pour des questions d'équité, mais l'optique est alors un peu différente). Autrement dit, le calcul du coût social du jeu est une forme de détermination des inefficacités engendrées par la pratique du jeu dans un pays donné et constitue par conséquent une évaluation du niveau légitime d'intervention des pouvoirs publics, dans le but de ramener le fonctionnement de l'économie à son niveau optimal. En ce sens, la comparaison avec d'autres types d'activité peut aider à fixer les priorités.

Au-delà de l'apport d'une justification, les estimations réalisées sont aussi très précieuses pour définir la forme souhaitable de l'intervention de l'État. En effet, une politique publique n'est désirable que si elle permet de diminuer le coût social (à bénéfices, ou surplus, constants et pour un coût de mise en œuvre inférieur au bénéfice escompté) et toute réglementation des jeux ne peut être considérée comme *a priori* recommandable, certaines pouvant se révéler totalement inefficaces, voire à l'origine d'effets pervers induisant une augmentation des coûts sociaux, au lieu de les diminuer. L'analyse de la composition du coût social du jeu constitue une aide précieuse pour ne pas tomber dans ce piège.

Tout d'abord, l'étude australienne a révélé qu'une part très importante du coût social du jeu repose sur des coûts dits « internes », qui sont les coûts que la minorité de joueurs très dépendants s'impose à elle-même. La majorité de joueurs non dépendants génère peu, voire pas, de coûts sociaux et prend du plaisir à jouer, comme le montre notamment l'estimation du surplus du consommateur lié à la pratique du jeu dans l'étude australienne (entre 3 et 7 milliards de dollars australiens, les machines à sous y contribuant pour plus de la moitié, selon la *Productivity Commission*, 1999). Ce genre de situation apparaît comme un contexte idéal d'application du concept de « paternalisme asymétrique » proposé par Camarer et coll. (2003). Ces auteurs font en effet remarquer que dans les situations où il existe des consommateurs parfaitement rationnels et des consommateurs qui commettent des erreurs, des politiques publiques paternalistes qui touchent indifféremment tous les consommateurs (« *all inclusive* ») imposent d'importants coûts aux premiers pour protéger les seconds, alors que les politiques paternalistes asymétriques qui visent spécifiquement les consommateurs à problèmes (« *targeting* ») protègent les seconds sans pénaliser les premiers. Ainsi, comme le souligne Eadington (2003), si le gouvernement adopte des politiques visant à limiter les coûts engendrés par le jeu, il doit viser principalement le petit groupe de la société qui, à la fois, crée et supporte la plus grande partie des coûts. Concrètement, cela signifie qu'il faut favoriser des mesures comme la diffusion d'information sur les dangers du jeu, l'offre d'un soutien, voire l'interdiction de jouer pour les joueurs en difficulté, par rapport à des interdictions ou des limitations de jeu visant indifféremment tous les joueurs.

Par ailleurs, si on retient l'hypothèse de Gruber et Köszegi (2000) pour modéliser le comportement des joueurs dépendants (rationalité limitée du fait d'une incohérence temporelle), il peut être utile de favoriser les mécanismes d'auto-contrôle (« *self-commitment devices* ») qui doivent permettre aux individus de ne pas succomber à leurs préférences de court terme et les aider à sortir de leur dépendance. Les interdictions volontaires dans les casinos en sont une bonne illustration. Il serait intéressant de chercher des moyens d'étendre cette pratique à d'autres types de jeu ou d'en renforcer l'efficacité. Eadington (2003) propose par exemple l'instauration d'une licence sous forme de carte à insérer dans les machines à sous pour pouvoir jouer.

Enfin, il faut bien évidemment que les politiques publiques ciblent prioritairement les jeux générant le plus de coûts. Il faut aussi qu'elles s'adaptent au développement des jeux sur Internet qui présentent des caractéristiques nouvelles, donc des coûts et des manières de les limiter inédits. Les mécanismes d'auto-contrôle semblent notamment plus difficiles à mettre en place du fait du caractère anonyme et isolé de ce genre de pratiques.

**En conclusion**, on retiendra avant tout de l'analyse de la littérature sur le coût social du jeu l'étendue des débats en cours et la nécessité de poursuivre

la recherche. Alors que les Français semblent de plus en plus attirés par les jeux de hasard et d'argent, si on en croit l'évolution de leurs mises depuis 25 ans (Besson, 2005) et que l'offre de jeux est en pleine évolution avec le développement d'Internet, il serait plus qu'utile de disposer d'indicateurs pour la France. L'estimation du coût social, dont on a tenté de souligner à la fois les limites et l'intérêt, permettrait de fournir des informations précieuses pour les décideurs publics, à condition bien sûr de s'inscrire dans un cadre méthodologique rigoureux.

## BIBLIOGRAPHIE

BECKER G, MURPHY K. A theory of rational addiction. *Journal of Political Economy* 1988, **96** : 675-700

BESSON D. En 25 ans, les français ont doublé leur mise. *Insee Première* 2005, 1-4

BEN LAKHDAR C. Le coût social du cannabis. In : Cannabis, données essentielles. COSTES JM (ed). Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies, 2007

CAMARER C, ISSACHAROFF S, LOWENSTEIN G, O'DONOGHUE T. Regulation for conservatives: behavioural economics and the case for "asymmetric paternalism". *University of Pennsylvania Law Review* 2003, **151** : 211-1254

COLLINS D, LAPSLEY H. The social costs of drug abuse in Australia in 1988 and 1992. Report prepared for the Commonwealth Department of Human Services and Health, AGPS, 1996

COLLINS D, LAPSLEY H. The social costs and benefits of gambling: an introduction to the economic issues. *Journal of Gambling Studies* 2003, **19** : 123-148

COMMITTEE ON THE SOCIAL AND ECONOMIC IMPACT OF PATHOLOGICAL GAMBLING, NATIONAL RESEARCH COUNCIL. Pathological gambling: a critical review. National Academy Press, Washington DC, 1999

EADINGTON WR. Measuring costs from permitted gaming: concepts and categories in evaluating gambling's consequences. *Journal of Gambling Studies* 2003, **19** : 185-123

GERSTEIN D, MURPHY S, TOCE M, HOFFMAN J, PALMER A, et coll. National Opinion Research Center. Gambling impact and behaviour study: report to the National Gambling Impact Study Commission. 1999 : 89p

GRINOLS EL, MUSTARD DB. Casinos, crime, and community costs. *Review of Economics and Statistics* 2006, **88** : 28-45

GRUBER J, KÖSZEGI B. Is addiction rational? Theory and evidence. *National Bureau of Economic Research*, Paper 7507, 2000

HENRIKSSON LE, LIPSEY RG. Should provinces expand gambling? *Canadian Public Policy-Analyse De Politiques* 1999, **25** : 259-275

KEARNEY MS. The economic winners and losers of legalized gambling. *National Tax Journal* 2005, **58** : 281-302

KOPP P, FENOGLIO P. Le coût social des drogues en 2003. Les dépenses publiques dans le cadre de la lutte contre les drogues. Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies. Focus Consommateurs et Conséquences, Avril 2006

KORN DA, SHAFFER HJ. Gambling and the health of the public: adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies* 1999, **15** : 289-365

KÜNZI K, FRITSCHI T, EGGER T. Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse : Étude empirique de la pratique et du développement des jeux de hasard, de la dépendance au jeu et de ses conséquences. Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien, Bern, 15 novembre 2004

LADOUCEUR R, BOISVERT JM, PEPIN M, LORANGER M, SYLVAIN C. Social cost of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies* 1994, **10** : 399-409

LESIEUR HR. Costs and treatment of pathological gambling. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 1998, **556** : 153-171

MCGOWAN R. A comment on Walker and Barnett's "The social costs of gambling: an economic perspective". *Journal of Gambling Studies* 1999, **15** : 213-215

PRODUCTIVITY COMMISSION. Australia's gambling industries. Report No. 10, AusInfo, Canberra 1999

SINGLE E. Estimating the costs of substance abuse: implications to the estimation of the costs and benefits of gambling. *Journal of Gambling Studies* 2003, **19** : 215-233

SINGLE E, COLLINS D, EASTON B, HARWOOD H, LAPSLEY H, KOPP P, WILSON E. International guidelines for estimating the costs of substance abuse. Canadian Centre on Substance Abuse, Ottawa, 2001

SMITH GJ, WYNNE HJ. A review of the gambling literature in the economic and policy domains. 2000, 207p

THOMPSON WN, GAZEL R, RICKMAN D. Social and legal costs of compulsive gambling. *Gaming Law Review* 1997, **1** : 81-89

TRUCY F. Rapport d'information sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent au nom de la commission des Finances, du contrôle budgétaire et des comptes économiques de la Nation. Sénat, 2006

VAILLANCOURT F, ROY A. Gambling and government in Canada, 1969-1998: How much? Who pays? What payoff? Canadian Tax Foundation, Toronto, 2000 : 72p

WALKER DM. Methodological issues in the social cost of gambling studies. *Journal of Gambling Studies* 2003, **19** : 149-184

WALKER DM, BARNETT AH. The social costs of gambling: an economic perspective. *Journal of Gambling Studies* 1999a, **15** : 181-212

WALKER DM, BARNETT AH. Response to McGowan's comment on "The social costs of gambling: an economic perspective". *Journal of Gambling Studies* 1999b, **15** : 217-221

WYNNE H, ANIELSKI M. The Whistler symposium report. The first international symposium on the economic and social impact of gambling. Whistler, British Columbia, Canada. September 23-27, 2000