

# Revue des principaux travaux sur le coût social du jeu d'argent

Étude réalisée avec le soutien financier du Programme intercantonal de lutte  
contre la dépendance au jeu (PILDJ)

Claude Jeanrenaud  
Institut de recherches économiques, Université de Neuchâtel

Neuchâtel, février 2024



## Résumé

Quinze études réalisées entre 1998 et 2023 sur le coût social, parfois aussi sur le bénéfice social, des jeux d'argent sont présentées. Le rapport de la Productivity Commission australienne (1999) s'en détache comme travail de référence. Ses auteurs ont été les premiers à inclure les pertes de qualité de vie (ou coûts intangibles) dans la mesure du coût social du jeu. Ils ont mesuré le coût du jeu d'argent pour les joueurs excessifs, leurs proches et la collectivité, mais aussi les bénéfices pour les joueurs sociaux. Massin (2012) pour la France et Küenzi et al. (2022) pour la Suisse ont eux aussi adopté une approche coûts-bénéfices. La majorité des autres recherches ont porté sur les seuls dommages du jeu excessif. Les deux études britanniques (Office for Health 2023, Thorley et al. 2016) ont évalué les conséquences des problèmes de jeu pour le budget de l'État.

Les résultats des divers travaux ne sont pas directement comparables, car il y a presque autant d'instruments différents de détection du jeu excessif que d'études. De plus, le type de joueurs excessifs considéré varie : il s'agit parfois des seules personnes ayant un trouble du jeu, parfois même les joueurs à faible risque sont pris en compte. Quelques travaux ont distingué association et causalité et procédé à un ajustement pour éviter d'attribuer au jeu des dommages dus à d'autres causes.

Si l'on compare le coût estimé du jeu d'argent en Suisse, exprimé en pour-cent du PIB (Jeanrenaud et al. 2012), aux autres résultats portant sur l'ensemble du coût social (coûts directs, indirects et pertes de qualité de vie), il apparaît que l'estimation pour la Suisse (0,1 % du PIB) est prudente. Elle se situe à la limite inférieure des estimations, soit 0,3 % du PIB pour la Suède (Hofmarcher 2020), 0,4 % pour la République tchèque (Winkler et al. 2017), 1,3 % pour l'Australie (Productivity Commission 1999) et 1,5 % pour l'État de Victoria, en Australie (Browne et al. 2016).

## I Introduction

Depuis les premiers travaux, au début des années 1990, plusieurs dizaines d'études ont été consacrées aux dommages causés par le jeu d'argent, parfois aussi aux bénéfices que le jeu apporte aux joueurs sociaux ou à l'État sous forme de recettes additionnelles. Le coût social du jeu est mesuré à l'échelle d'un pays ou d'une région. Parfois, la mesure se limite à une offre spécifique (casino, casino flottant ou jeu en ligne).

Nous avons examiné quinze études réalisées entre 1999 et 2023 aux États-Unis, en Australie, à Macao et dans cinq pays européens. D'une étude à l'autre, le scénario de référence et les domaines couverts varient. Une partie des auteurs a clairement distingué causalité et association et pris des mesures pour éviter d'attribuer au jeu d'argent des dommages ayant une autre origine. Alors que les dommages émotionnels représentent la plus grande partie des coûts pour les joueurs eux-mêmes et pour leurs proches, ils sont parfois ignorés, les auteurs jugeant impossible de leur attribuer une valeur monétaire.

### ***Trois manières de mesurer l'impact sur la société***

Il existe plusieurs manières de mesurer le coût des jeux d'argent pour le bien-être de la société. L'instrument classique qu'utilisent les économistes pour décider de l'intérêt d'un projet est *l'analyse coûts-bénéfices*. Celle-ci consiste à identifier tous les coûts et tous les bénéfices pour la société, à en estimer la valeur monétaire sur la durée et finalement à déterminer s'il en résulte un bénéfice net pour la collectivité. La deuxième approche consiste à mesurer les conséquences du jeu d'argent sur les *finances publiques*. La troisième approche – *l'étude du coût social* – est une analyse des dommages que le jeu impose à des individus sans qu'une compensation appropriée soit versée. Les dommages non compensés sont appelés « coûts externes » ou plus souvent « coûts sociaux ». Ce type d'analyse se concentre donc sur les dommages qui ne sont pas correctement pris en compte par le marché, comme la détérioration de la santé physique et mentale des joueurs excessifs. Des quinze travaux recensés, deux sont des études coûts-bénéfices, deux des études de l'impact sur les finances de l'État et onze des études du coût social.

#### *Analyse coûts-bénéfices*

L'analyse coûts-bénéfices, ou coûts-avantages, est une méthode d'aide à la décision. Elle permet de juger si un projet est socialement rentable ou pas. S'il améliore le bien-être de la collectivité, sa réalisation est souhaitable ; sinon elle ne l'est pas. Entreprendre une étude coûts-bénéfices est coûteux. Ce type de travail est donc réservé à de grands projets publics générant sur de nombreuses années des coûts et des avantages importants, dont une partie au moins non marchands. Dans le cas qui nous intéresse, la comparaison des coûts et des bénéfices indique si le jeu génère plus de coûts que d'avantages pour la collectivité. Les coûts englobent tous les dommages que le jeu occasionne sans compensation, soit les coûts externes. Les bénéfices comprennent le surplus de consommateur, le surplus de producteur et les éventuelles recettes de l'État. Le surplus de consommateur correspond à la différence entre ce que les joueurs paient pour jouer, soit leurs dépenses nettes, et ce qu'ils seraient prêts à payer au maximum plutôt que de renoncer au jeu. Le surplus de producteur représente la différence entre le profit réalisé dans l'industrie du jeu et le profit hypothétique si les ressources étaient investies dans d'autres secteurs.

Une étude de ACIL (Australian Consultants International Limited), citée par la Productivity Commission australienne (1999), donne une recette pour calculer la valeur des bénéfices non payés des joueurs ou surplus de consommateur. Si l'élasticité-prix de la demande est de  $-1$ , il suffirait de multiplier les dépenses nettes des joueurs par 0,5 pour obtenir le montant du surplus ; si l'élasticité est de  $-0,5$ , le surplus équivaudrait aux dépenses nettes des joueurs ; enfin, si elle est de  $-1,5$ , le surplus

correspondrait à 30 % environ des dépenses nettes des joueurs (Productivity Commission 1999, Box 5.7). Or, la recette proposée est erronée. Les valeurs données du surplus correspondent à une droite de pente égale à  $-1$ ,  $-0,5$  et  $-1,5$  et à un équilibre particulier entre prix et quantité, non à des demandes à élasticité constante. Pour une élasticité constante égale à  $-1,5$ , le surplus est égal aux dépenses nettes de jeu ; il est égal à 4,5 fois les dépenses nettes des joueurs pour une élasticité égale à  $-1$ . Dans ce cas également, la valeur du surplus dépend de l'équilibre prix-quantité de départ.

Les joueurs sociaux tirent un bénéfice des jeux d'argent ; ce bénéfice excède même le montant de leurs dépenses nettes. Qu'en est-il des joueurs problématiques ? Leurs dépenses sont en moyenne beaucoup plus élevées que celles des joueurs sociaux ou à faible risque (huit fois plus élevées, en moyenne, en Australie). La Productivity Commission a cependant jugé qu'il serait excessif de considérer que les dépenses des joueurs problématiques n'apportent aucun bénéfice. Les auteurs proposent d'admettre que dans un premier temps, les joueurs problématiques retirent un bénéfice de leurs dépenses. Au-delà du niveau de dépenses des joueurs sociaux, par contre, les sommes consacrées au jeu ne leur apporteraient plus rien (« Spending in excess of the estimated "recreational" amount for problem gamblers is assumed not to provide them with "value for money" », Productivity Commission 1999, 5.21).

Pour la plus grande partie des joueurs (joueurs sociaux), le marché remplit son rôle. Ce n'est que pour la minorité de joueurs qui rencontrent des problèmes que le marché est défaillant. Pour cette raison, mesurer les bénéfices des joueurs sociaux (surplus de consommateur) et soumettre l'ensemble de l'industrie du jeu à une analyse coûts-bénéfices n'a pas beaucoup de sens.

Deux études ont mesuré les coûts et les bénéfices du jeu d'argent : le travail de la Productivity Commission australienne (1999) et l'étude de Sophie Massin (2012) sur les jeux d'argent et de hasard en France.

#### *Mesure de l'excès de dépenses de l'État*

La deuxième approche consiste à adopter le point de vue des finances de l'État. Toutes les charges additionnelles attribuables au jeu pour le budget de l'État ou les assurances sociales sont identifiées et évaluées. Il s'agit par exemple des indemnités de chômage versées aux personnes qui ont perdu leur emploi à cause du jeu, de l'aide sociale dont bénéficient des joueurs tombés dans la pauvreté ou des traitements médicaux de personnes atteintes dans leur santé à la suite de problèmes de jeu. Autant de dépenses considérées comme des transferts, donc ignorées, dans les travaux sur le coût social du jeu. (Ici, sont ignorés les dommages que supportent les joueurs eux-mêmes, les membres de leur famille ou d'autres proches affectés. Ignorés également les dommages émotionnels, soit la part la plus grande des coûts occasionnés par le jeu problématique.)

Deux des quinze travaux présentés ont adopté cette approche : l'étude de Thorley et al. (2016) sur le coût du jeu problématique en Grande Bretagne et celle de l'Office for Health Improvement & Disparities (2023) sur le coût économique et social du jeu d'argent en Angleterre. La seconde a toutefois suivi une approche mixte, incluant les coûts intangibles des dépressions et des suicides liés au jeu.

#### *Mesure du coût social*

La troisième approche, la plus courante, celle qui fait le plus de sens, s'intéresse aux situations dans lesquelles le marché ne fonctionne pas correctement. Dans des conditions normales, celui qui entreprend une activité présentant des risques pour lui-même en tient compte ; s'il juge les risques trop élevés, il y renonce. On dit alors que le risque de dommage est internalisé, qu'il est pris en

considération au moment de la décision de jouer. Si cette condition est remplie, le marché joue son rôle et le jeu n'occasionne pas de coût à la société. La situation est différente si le jeu entraîne des dommages à d'autres personnes que le joueur lui-même – sa famille, ses amis, son employeur ou la collectivité. Si les personnes souffrant d'un trouble du jeu sont plus souvent au chômage, une partie des coûts est supportée par l'employeur ou la collectivité. Si le joueur est moins performant au travail car préoccupé par le jeu, c'est son employeur qui en supportera les coûts, au moins temporairement.

Qu'en est-il des dommages que les joueurs s'imposent à eux-mêmes ? Nous pouvons admettre que les joueurs sociaux ont un comportement rationnel et prennent en compte les risques auxquels ils s'exposent au moment où ils décident de jouer. Les dommages sont alors correctement internalisés. Mais qu'en est-il des personnes qui manifestent une forte addiction au jeu malgré les conséquences négatives de celui-ci sur leur santé ou leur activité professionnelle ? L'usage veut que les dommages que s'infligent des personnes mal informées des risques ou dépendantes soient considérés comme des coûts sociaux (Markandya & Pearce 1989). Tous les risques auxquels s'expose le joueur compulsif – atteintes à sa santé, vie familiale perturbée, pensées suicidaires, dépression – devraient être pris en compte dans le calcul du coût social (« for many problem gamblers, it is questionable whether they are spending money on gambling in a "voluntary" way, exercising the "consumer sovereignty" that would normally be assumed to apply », Productivity Commission 1999, 9.6).

Faut-il limiter l'analyse du coût social aux cas les plus sévères ou considérer aussi les risques pour les joueurs à faible risque ? Les auteurs de l'étude sur le jeu d'argent dans l'État de Victoria (Browne et al. 2016) observent que si les dommages que subissent en moyenne les joueurs à faible risque sont bas au regard de ceux auxquels sont exposés les joueurs problématiques, ils ne sont pas nuls, et que le nombre de personnes exposées est nettement plus grand (onze joueurs à faible risque pour un joueur problématique). Ignorer les coûts du jeu à faible risque conduirait à une forte sous-estimation du coût social du jeu.

### ***Approche contrefactuelle : le choix d'un état de référence***

Pour mesurer les coûts du jeu, une approche contrefactuelle compare l'état actuel à une situation hypothétique. Le scénario de référence peut être une situation sans jeu d'argent (point de vue adopté, par exemple, par Massin 2012) ou une situation sans problème de jeu, dans laquelle la collectivité n'aurait à supporter aucun dommage lié au jeu. L'état de référence n'est peut-être pas réalisable : s'il existe des jeux d'argent, comment éviter qu'une minorité de joueurs n'échouent à contrôler le temps ou l'argent qu'ils y consacrent et ne finissent par développer une dépendance ? C'est pourquoi des auteurs ont proposé que la situation de référence ne soit pas l'absence de jeu problématique mais l'absence de problèmes évitables (Collins et al. 2006). Le scénario contrefactuel correspondrait alors à une situation dans laquelle une politique efficace de prévention du jeu excessif aurait permis de limiter les problèmes de jeu au minimum possible. Souvent les auteurs ne précisent pas quel est le scénario de référence adopté pour mesurer les coûts ou utilisent plusieurs scénarios différents selon le domaine à évaluer.

### ***Les travaux présentés***

Les études présentées décrivent les conséquences négatives et parfois aussi positives des jeux d'argent à l'échelle d'un pays. Une seule exception : l'étude de Browne et al. (2016) mesure le coût social du jeu dans l'État de Victoria, en Australie. Les deux premiers rapports présentés – l'étude NORC aux États-Unis (Gerstein et al. 1999) et celle de la Productivity Commission (1999) en Australie – sont des travaux précurseurs. L'étude de la Productivity Commission, réalisée avec des moyens conséquents, a posé les bases méthodologiques de ce type de travail ; elle a, pour la première fois, pris en compte les

dommages émotionnels des joueurs et des proches affectés. Ce travail a inspiré de nombreux chercheurs.

Parmi les quinze études présentées, cinq ont estimé tous les types de dommages causés par le jeu : coûts directs, indirects et intangibles. Pour comparer les résultats obtenus, nous devons exprimer le coût social estimé par rapport à un indicateur de la richesse nationale. Nous constatons alors que les dommages causés par les jeux d'argent représentent entre 0,1 % (Suisse 2007 : Jeanrenaud et al. 2012) et 1,5 % du PIB (Etat de Victoria 2014 : Browne et al. 2017). Les estimations de Hormarcher (2020) pour la Suède – 0,3 % du PIB 2018 –, de Winkler et al. (2017) pour la République Tchèque – 0,4 % du PIB – et de la Productivity Commission australienne – 1,3 % du PIB, variante haute – se situent dans ces limites. L'estimation du coût du jeu d'argent en Suisse réalisée en 2012 par l'Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel (IRENE), le Centre du jeu excessif (CJE) et le CHUV se situe à la limite inférieure des valeurs obtenues. Elle doit donc être considérée comme une mesure prudente des dommages occasionnés par le jeu en Suisse.

### **Références**

- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., Bryden, G. & Best, T. (2016). *Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective*. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Collins, D., Lapsley, H., Brochu, S., Easton, B., Pérez-Gómez, A., Rehm, J. & Single, E. (2006). *International Guidelines for the Estimation of the Avoidable Costs of Substance Abuse*. Ottawa, Health Canada.
- Gerstein, D., Murphy, S., Toce, M., Volberg, R., Harwood, H., Tucker, A., Christiansen, E., Cummings, W., Sinclair, S. et al. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study: Report to the national gambling impact study commission*. Chicago, National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- Markandya, A. & Pearce, D.W. (1989). The social costs of tobacco smoking. *British Journal of Addiction*, 84(10), 1139-1150.
- Massin, S. (2012). *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France. Rapport d'étape n° 4*. Paris, ODJ (Observatoire des Jeux) et Marseille, UMR912 SESSTIM (Inserm/IRD Université Aix Marseille) et ORS PACA (Observatoire régional de la santé Provence-Alpes-Côte d'Azur).
- Productivity Commission (1999). *Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C)*. Report No. 10. Canberra, AusInfo.

## Présentation synthétique des travaux analysés

Étude	Pays / région	Année de référence	Type de mesure	Détection des problèmes de jeu	Bénéfices du jeu	Coûts (DIR. / IND. / ÉMOT.)	Ajustement pour causalité	Coût social en % du PIB
Gerstein et al. (1999)	États-Unis	1998	Coût social / jeu d'argent	NODS	non	oui/non/non	non	0,03
Productivity Commission (1999)	Australie	1997-1998	Coûts-bénéfices / jeu d'argent	SOGS	oui	oui/oui/oui	oui	0,4 à 1,3
Browne et al. (2017)	Victoria / Australie	2014-2015	Coût social / jeu d'argent	PGSI	non	oui/oui/oui	oui	1,5
Thorley et al. (2016)	Grande Bretagne	2015-2016	Coût pour l'État	DSM-IV et PGSI	non	oui/oui/non	Selon jugement des joueurs	0,01 à 0,06
Office for Health (2023)	Angleterre	2021-2022	Mixte, coût pour l'état + intangibles	PGSI et DSM-IV	non	oui/oui/oui	Ajustement implicite (estimation prudente)	0,06 à 0,1
Hofmarcher et al. (2020)	Suède	2018	Coût social / jeu d'argent	PGSI	non	oui/oui/oui	oui	0,3
Winkler et al. (2017)	République tchèque	2012	Coût social / jeux d'argent	Test pas précisé	non	oui/oui/oui	oui	0,37
Massin (2012)	France	2009	Coûts-bénéfices / jeu d'argent	ICJE	oui	oui/oui/non	oui	Surplus de bénéfices
Lucchini et al. (2022)	Italie	2014	Coût social / jeux d'argent	SOGS	non	oui/oui/oui	oui	0,1
Becker (2011)	Allemagne	2008	Coût social / jeu d'argent	SOGS	non	oui/oui/non	non	0,01
Fong et al.	Macao	2007	Coût social / jeu d'argent	Pas mentionné	non	oui/non/non	non	0,6
Künzi et al.	Suisse	2002	Coûts-bénéfices / jeu d'argent	Pas mentionné	oui	oui/oui/non	non	0,01
Künzi et al.	Suisse	2007	Coût social / jeu en casino	Lie-Bet	non	oui/oui/non	Selon jugement des joueurs	0,01
Jeanrenaud et al. (2012, 2019)	Suisse	2007	Coût social / jeu d'argent	Lie-Bet	non	oui/oui/oui	Ajustement implicite (est. prudente)	0,1
Jeanrenaud et al. (2023)	Suisse	2017	Coût indirect / jeu d'argent	Lie-Bet et NODS-CLiP	non	non/oui/non	Ajustement implicite (est. basse retenue)	0,07 à 0,08



## II Revue des travaux

### 1. Le coût social du jeu d'argent aux États-Unis (NORC)

#### **Référence de l'étude**

Gerstein, D., Murphy, S., Toce, M., Volberg, R., Harwood, H., Tucker, A., Christiansen, E., Cummings, W., Sinclair, S. et al. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study: Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago, National Opinion Research Center at the University of Chicago.

#### **Année de référence**

Réalisation des enquêtes : 1998.

#### **Remarques**

Une première étude consacrée au jeu sur le territoire des États-Unis a été publiée en 1976. Entreprise également à l'initiative de la Commission nationale pour l'étude de l'impact du jeu (National Gambling Impact Study Commission), elle n'avait cependant pas pour but de mesurer le coût social du jeu d'argent. L'étude examinée ici, réalisée par le National Opinion Research Center (NORC) de l'Université de Chicago, est la première grande étude nationale sur les dommages causés par le jeu problématique et pathologique et sur leur coût économique. Les travaux antérieurs avaient porté sur des informations collectées auprès de joueurs en traitement, les cas les plus graves. Grâce à une enquête auprès de la population générale, les auteurs de la nouvelle étude ont pu s'intéresser également à des joueurs avec des problèmes moins sévères. Les auteurs ont par ailleurs développé pour leur étude un nouvel instrument de détection du jeu problématique et pathologique, le NODS (pour *NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems*). Cet instrument a ensuite été souvent utilisé dans des travaux sur le jeu excessif. Le NODS est d'ailleurs l'une des composantes de l'outil de détection adopté dans l'Enquête suisse sur la santé 2017.

L'estimation des coûts repose dans une large mesure sur les enquêtes réalisées pour l'étude. Connaître l'avis des joueurs est à la fois un avantage, car on dispose d'une information sur la séquence des événements, et un inconvénient, car les personnes avec une dépendance au jeu peuvent se réfugier dans le déni.

Par rapport à la majorité des travaux antérieurs, cette étude offre l'avantage de s'intéresser à l'ensemble des personnes avec un problème de jeu, pas uniquement aux cas les plus graves des joueurs en traitement (« the tail of the distribution in terms of severity and number of impact », p. 41). C'est aussi, à notre connaissance, la première étude qui a mesuré à la fois les coûts actuels (dans les 12 derniers mois) et les coûts sur la vie entière.

#### **Ce qui est mesuré**

Le but de l'étude est la mesure du coût social du jeu problématique.

Les auteurs ont choisi de limiter la mesure des coûts à un petit nombre de conséquences du jeu pour lesquelles des travaux scientifiques ont confirmé un lien avec le jeu problématique ou pathologique. La possibilité d'en mesurer le coût en termes monétaires a aussi constitué un critère dans le choix des

domaines étudiés. L'évaluation se limite aux coûts tangibles, directs et indirects, les obstacles à une mesure monétaire des dommages émotionnels étant jugés trop grands.

Une partie des coûts est mesurée sur une base annuelle (traitement de la dépendance, dépenses de santé, coût financier des licenciements). Les autres coûts sont mesurés sur la vie entière et ne sont pas annualisés (divorces, arrestations, détention).

### ***Approche contrefactuelle***

La surexposition au risque est mesurée en comparant les joueurs problématiques et pathologiques aux joueurs à faible risque. Le scénario de référence n'est pas l'absence de jeu d'argent, mais l'absence de problèmes liés au jeu.

### ***Domaines couverts***

Seule une petite partie des dommages associés au jeu est mesurée. Tous les coûts émotionnels (coûts intangibles) sont ignorés. Par exemple, les difficultés que rencontrent les enfants de parents divorcés en raison de problèmes liés au jeu (résultats scolaires et académiques inférieurs à ceux d'enfants de parents non divorcés). Les coûts indirects – pertes de production à la suite d'absence au travail ou de baisse de productivité – sont ignorés. Seule une petite partie des coûts directs est mesurée : dépenses additionnelles de santé physique et mentale (y compris traitement de la dépendance au jeu), coût financier des divorces, coût des changements d'emploi et coût financier des délits.

### ***Provenance des données***

Les données utilisées pour estimer le coût social du jeu problématique et pathologique proviennent de trois enquêtes représentatives réalisées par l'équipe de recherche du NORC. La première est une enquête téléphonique auprès de 2417 personnes de 18 ans et plus (*National Random-Digit Dial*). La deuxième enquête s'est adressée à 530 joueurs contactés dans des installations de jeu (casinos, lieux de vente de billets de loterie, champs de courses...). La troisième – une série d'interviews téléphoniques – a été menée auprès des jeunes. Ces enquêtes ont permis de comparer la fréquence des dommages associés au jeu chez les joueurs problématiques et pathologiques à celle d'individus identiques mais sans problèmes liés au jeu. Les données sur les coûts standards de chaque événement (perte d'emploi, faillite, divorce...) proviennent de la statistique officielle ou de la littérature. Le questionnaire de l'enquête auprès de la population générale contenait les questions du test NODS pour identifier les personnes ayant un problème de jeu.

Les questions de l'enquête portaient sur des dommages pouvant toucher toute la population, pas uniquement les personnes avec un problème de jeu. Le but était d'inciter ces dernières à donner des réponses plus conformes à la réalité (« denial is considered a clinical characteristic of addictive disorders, including gambling », p. 38). Les personnes devaient indiquer si elles estimaient que le dommage était la conséquence du jeu (« Was your gambling ever a significant factor or cause toward your getting a divorce ? « Was your gambling a significant factor or cause of your losing or being fired from one or more jobs? », questions 7.7, 8.17).

## **Identification des joueurs**

L'instrument utilisé pour détecter les joueurs problématiques ou pathologiques est le NODS, qui reprend les critères du DSM-IV (American Psychiatric Association 1994). Avec l'arrivée du DSM-IV, les anciens outils diagnostiques, comme le SOGS (*South Oaks Gambling Screen*), ne pouvaient plus servir ou devaient être adaptés. Les auteurs ont préféré développer un nouvel outil, adapté aux critères du DSM-IV, comprenant 17 positions. Le joueur doit indiquer par oui ou par non s'il a connu le problème mentionné au cours de sa vie, dans un premier temps, ensuite s'il a connu ce problème dans les 12 derniers mois.

Les auteurs ont formulé les questions afin que les personnes puissent indiquer si elles ont vécu l'une des situations décrites en relation avec le jeu plus tôt au cours de leur vie (*National Random-Digit Dial CAPI Instrument*, Q 5.1-5.21, Attachment A, p. 53-55). Une série de questions similaires a permis de révéler un comportement lié au jeu survenu dans les 12 derniers mois (Q 5.25-5.48, p. 56-58). De cette manière, une personne qui aurait connu le même problème (par exemple mentir à ses proches) plus tôt au cours de sa vie, et aussi dans les 12 derniers mois, peut le faire savoir.

Une personne qui a perdu plus de 100 dollars en un seul jour (ou une seule année) et qui répond oui à un ou deux critères sur dix est un joueur à risque. Si elle a perdu plus de 100 dollars et répondu oui à 3 ou 4 questions, elle est un joueur problématique. Si elle a perdu plus de 100 dollars et répondu oui à au moins 5 questions, elle est un joueur pathologique.

## **Prévalence**

Dans l'analyse de la prévalence, les auteurs distinguent la prévalence récente (12 derniers mois) de la prévalence à vie.

La prévalence est mesurée à partir des données collectées dans deux enquêtes : l'enquête auprès des 18 ans et plus et l'enquête auprès des joueurs (*patron survey*). Au total, il y avait dans le pays, en 1998, 3,0 millions de joueurs problématiques et 2,5 millions de joueurs pathologiques. À cela, il faut ajouter 15 millions de joueurs à risque.

## **Pourcentage de joueurs problématiques et pathologiques dans la population adulte**

Type de joueurs	Dans les 12 derniers mois	Au cours de la vie
Joueurs problématiques	0,4	1,3
Joueurs pathologiques	0,1	0,8

La présence d'un casino dans un rayon de 50 miles (80 kilomètres) est associée à un doublement de la prévalence du jeu problématique et pathologique. Les auteurs constatent également que les joueurs problématiques et pathologiques, qui représentent 2,1 % des joueurs, contribuent pour 15 % aux recettes des casinos, loteries et paris mutuels.

## **Méthode**

Les auteurs ont utilisé une série de modèles de régression (régression logistique) pour mesurer la surexposition des joueurs problématiques et pathologiques au risque des différents dommages que l'on associe habituellement au jeu excessif (variables dépendantes) par rapport aux joueurs à faible risque

présentant les mêmes caractéristiques (âge, sexe, race, statut matrimonial, présence d'enfants, niveau de formation, usage d'alcool et de drogues).

La mesure des coûts comprend quatre étapes :

- D'abord, connaître la fréquence à laquelle un joueur problématique ou pathologique subit un événement négatif particulier.
- Ensuite, évaluer le rôle des problèmes de jeu dans la survenance de l'événement. Cela revient à comparer à l'aide d'une régression logistique la fréquence de l'événement chez un joueur problématique (ou pathologique) à celle d'une personne semblable hormis le jeu.
- Déterminer, sur la base de données administratives ou de la littérature, un coût standard pour faire face à l'événement en question.
- Finalement, mesurer le surcoût attribuable aux problèmes de jeu.

### **Causalité**

Les enquêtés devaient indiquer s'ils avaient subi des effets indésirables, effets pouvant être provoqués par le jeu ou par une autre cause. Dans un premier temps, la question est posée sans mentionner le jeu (« Ever divorced ? », Q 7.6). Il est alors possible de comparer la prévalence des effets indésirables chez les joueurs problématiques ou pathologiques à celle observée dans la population générale. De cette manière, l'on met en évidence une association, pas un rapport de cause à effet. Puis, l'enquêté doit indiquer si l'événement a un lien avec le jeu (« Was your gambling ever a significant factor or cause toward your getting a divorce ? », Q 7.7). On dispose alors d'une information sur la cause telle que perçue par le joueur.

### **Proches affectés**

Il n'y a pas de mention des proches affectés. Cela peut s'expliquer par le fait que les dommages émotionnels – une part prépondérante des coûts infligés aux proches – sont ignorés.

### **Coûts**

*Traitement de la dépendance au jeu* : seuls 3 % des joueurs pathologiques solliciteraient un traitement (Volberg 1997). Le coût annuel de traitement est estimé à 4,0 milliards \$ US, le coût à vie à 28 milliards.

*Délits, frais de justice et de détention* : près d'un tiers des joueurs problématiques et pathologiques ont été arrêtés par la police ou détenus au cours de leur vie. Le coût excédentaire à vie pour un joueur problématique ou pathologique atteint respectivement 960 et 1250 \$ US. Plus d'un joueur pathologique sur cinq (21,4 %) a été incarcéré, alors que la fréquence attendue d'incarcération pour des individus aux mêmes caractéristiques, sauf le jeu pathologique, est de 6 %. L'excès de coût par rapport à une personne sans problème de jeu atteint 670 \$ US pour les joueurs problématiques et 1700 \$ US pour les joueurs pathologiques sur la vie entière.

*Divorces* : le taux de divorce chez les joueurs problématiques est de 39,5 %, contre 31,0 % en moyenne chez les personnes avec les mêmes caractéristiques, mais sans problèmes de jeu, et de 53,5 % chez les joueurs pathologiques contre 33,4 % chez les personnes avec des caractéristiques comparables, hormis les problèmes de jeu. Sur la base de frais standards d'avocat et de justice de 20 000 \$ US pour un divorce, l'excès de dépenses d'un joueur problématique se monte à 1950 \$ US, à 4300 \$ US pour un joueur pathologique sur la vie entière.

*Dépenses de santé* (hors santé mentale) : selon les résultats de l'enquête (apparemment, il s'agit de la combinaison de l'enquête de population et de l'enquête dans les installations de jeu, mais cela n'est pas précisé), un joueur pathologique sur trois juge son état de santé acceptable ou mauvais, alors que le taux devrait être de 17 % pour des individus avec les mêmes caractéristiques hormis les problèmes de jeu. L'excès de dépenses des joueurs pathologiques est estimé à 800 \$ US au cours des 12 derniers mois.

*Dépenses de santé mentale* : les joueurs problématiques et pathologiques ont des dépenses de santé mentale respectivement de 360 et 330 \$ US plus élevées que celles d'individus aux mêmes caractéristiques hormis les problèmes de jeu.

*Pertes de production* : les joueurs problématiques et pathologiques ont certes un risque plus élevé de perdre leur emploi, mais leurs revenus ne sont pas significativement inférieurs à ceux d'individus de la population générale aux mêmes caractéristiques. En conclusion, il n'y a pas d'indication claire allant dans le sens d'une perte de revenu subie par les joueurs problématiques ou pathologiques (« there is no systematic indication that they earned less than otherwise similar individuals due to either excess unemployment or lower wages », p. 45). La seule conséquence apparente du jeu excessif est un risque plus élevé de perte d'emploi au cours des 12 derniers mois. Il en résulte des frais supplémentaires pour les employeurs pour remplacer les employés ayant un problème de jeu. Sur la base de données de la littérature (Frazis et al. 1998) et de l'enquête (fréquence des pertes d'emploi), les auteurs ont estimé le coût additionnel de recrutement et de formation pour l'employeur sur les 12 derniers mois à 200 \$ US pour un joueur problématique, 320 \$ US pour un joueur pathologique.

#### **Coût social du jeu problématique et pathologique aux États-Unis (1998), par joueur, en dollars américains**

Type de coûts	Joueurs problématiques			Joueurs pathologiques		
	Au cours de la vie	12 derniers mois	12 derniers mois**	Au cours de la vie	12 derniers mois	12 derniers mois**
<i>Directs</i>						
Traitement dépendance		0			30	30
Arrestations	960		105	1250		125
Détentions	670		74	1700		170
Divorces	1950		214	4300		430
Dépenses de santé		360	360		700	700
Licenciements*		200	200		320	320
<i>Indirects</i>						
	néant	néant	néant	néant	néant	néant
<b>Total</b>	<b>3 580</b>	<b>560</b>	<b>953</b>	<b>7 250</b>	<b>1 020</b>	<b>1 775</b>

\*Coûts de recherche et de formation du personnel par l'employeur.

\*\*Avec annualisation des dommages à vie.

Les auteurs ont renoncé à calculer une valeur annuelle pour les coûts mesurés sur la vie entière du joueur. Le coût par joueur excessif (problématique et pathologique) se monte à 900 \$ US.

Pour permettre la comparaison avec les autres travaux, nous avons réparti les coûts au cours de la vie entière sur les années passées avec un problème de jeu (9,2 ans pour le jeu problématique, 10,0 ans pour le jeu pathologique). Les auteurs mentionnent par ailleurs un effectif de 3,0 millions de joueurs problématiques et de 2,5 millions de joueurs pathologiques. Le coût des problèmes liés au jeu s'élève alors à 6,8 milliards \$ US.

*Coûts des problèmes liés au jeu après annualisation des coûts mesurés sur la vie entière (1998), par année, en millions de dollars américains*

Type de coûts	Joueurs pathologiques*	Joueurs problématiques*	Total
<i>Directs</i>			
Traitement dépendance	0	75	75
Arrestations	264	313	577
Détentions	184	425	609
Divorces	536	1 075	1 611
Dépenses de santé	900	1 750	2 650
Licenciements*	500	800	1 300
<i>Indirects</i>			
	néant	néant	néant
<b>Total</b>	<b>2 384</b>	<b>4 438</b>	<b>6 822</b>

\*Montants calculés sur la base d'une population de 3,0 millions de joueurs problématiques et de 2,5 millions de joueurs pathologiques.

### **Coût social en proportion du PIB**

Le coût social du jeu représentait 0,03 % du PIB des États-Unis en 1998 une fois que les coûts sur la vie entière ont été annualisés.

### **Références**

American Psychiatric Association, APA (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV* (4th ed.). Washington, DC, American Psychiatric Association.

Frazis, H., Gittleman, M., Horrigan, M. & Joyce, M. (1998). Results from the 1995 Survey of Employer-Provided Training. *Monthly Lab. Rev.*, 121, 6.

US Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling (1976). *Gambling in America: Final Report of the Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling*. Washington, DC, US Government Printing Office.

Volberg, R. A. (1997). *Gambling and Problem Gambling in Oregon. Report to the Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation*. Northampton, MA, Gemini Research, Ltd.

<http://www.gamblingaddiction.org/oregonreport/frame.htm>.

## **2. Le coût social du jeu problématique en Australie**

### ***Référence de l'étude***

Productivity Commission, *Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C)*. Report No. 10. Canberra, AusInfo. 26 November 1999.

### ***Année de référence***

1997-1998.

### ***Remarques***

L'étude est une analyse coûts-bénéfices classique. Les bénéfices comprennent le surplus des consommateurs (joueurs sociaux) et les taxes sur les jeux (la partie du surplus qui revient à l'État), alors que les coûts comprennent l'ensemble des dommages – financiers et intangibles – associés au jeu problématique.

L'étude de la Productivity Commission est un travail rigoureux, précis et bien documenté. C'est la première fois que les dommages émotionnels faisaient l'objet d'une évaluation dans une étude sur le coût social du jeu d'argent. Jusqu'alors, les auteurs évoquaient parfois les coûts intangibles sans aller jusqu'à les mesurer. Avec l'enquête nationale sur le jeu (*National Gambling Survey*) menée auprès de la population australienne sur le territoire national, la Commission a bénéficié d'une grande quantité d'informations sur le jeu problématique et ses conséquences. Deux enquêtes ont été réalisées, l'une en face à face, l'autre téléphonique. Un test SOGS (version modifiée) a été administré aux personnes les plus susceptibles de rencontrer des problèmes liés au jeu. Des données sur l'activité professionnelle, les actes illégaux, les conséquences financières, les relations familiales et sociales ainsi que sur le développement de troubles de l'humeur en relation avec le jeu problématique ont ainsi été collectées. Les réponses des joueurs apportent aussi de précieuses informations sur le lien de causalité entre les problèmes de jeu et les dommages (« if respondents answer honestly, the self-assessment approach can provide a good perspective on causality because it makes use of all of the knowledge of the respondent », p. 7.10-7.11).

La Commission considère que les décisions des joueurs problématiques ne sont souvent pas fondées sur des choix rationnels : les joueurs sont mal informés des risques. Ils ont parfois un comportement compulsif. L'hypothèse de rationalité du consommateur est aussi contredite par la difficulté des joueurs à arrêter de jouer, aussi par le fait qu'ils doivent demander à être exclus de casino (p. 28).

L'étude constitue un travail précurseur. Elle a servi de modèle à de nombreux travaux ultérieurs sur le coût social des jeux d'argent.

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude coûts-bénéfices dans laquelle sont mesurés les coûts et les bénéfices de toutes les catégories de joueurs (joueurs sociaux et joueurs problématiques). La Commission a fait le choix d'attribuer une valeur monétaire à la plus grande partie possible des bénéfices et des coûts identifiés.

Les bénéfices sont d'abord mesurés. Le bénéfice des joueurs sociaux correspond au surplus de consommateur, soit la différence entre ce que les joueurs dépensent (les mises moins les gains) et le montant maximum qu'ils seraient prêts à dépenser plutôt que de renoncer au jeu. Pour mesurer le surplus,

il suffit de connaître le montant de la dépense et l'élasticité-prix de la demande. Pour une demande relativement élastique (droite de pente égale à  $-1$ ), le surplus de consommateur, donc la partie non payée du bénéfice reçu, équivaut à la moitié de la dépense. Une partie du surplus est transférée à l'État à travers les taxes sur les jeux. Le même raisonnement ne s'applique pas aux joueurs problématiques, car ceux-ci n'ont pas un comportement rationnel. Pour eux, les bénéfices du jeu ne compensent que partiellement les dépenses (« Spending in excess of the estimated "recreational" amount for problem gamblers is assumed not to provide them with "value for money" », 5.21).

Ce qui est appelé « coût » dans le langage courant peut être un *coût interne*, un *coût externe* ou un *transfert*. Les coûts externes sont imposés par l'activité du joueur à d'autres personnes sans compensation (dans ce type d'étude, « coût externe » et « coût social » sont synonymes). Les coûts internes sont supportés par celui qui en est à l'origine – le joueur – et n'ont en principe pas à être comptabilisés ici. Ces coûts sont en effet correctement pris en compte par le joueur lorsqu'il décide de consacrer une partie de son revenu au jeu. Toutefois, comme évoqué ci-dessus, pour de nombreux joueurs problématiques, dépenser de l'argent au jeu n'est pas un choix rationnel, informé et volontaire. Les dommages que subit le joueur deviennent alors une composante du coût social. Quant aux transferts, ce ne sont pas des coûts au sens économique du terme, mais de simples déplacements de richesse. Ils sont donc logiquement ignorés (sauf les coûts d'administration des systèmes de transfert).

Les surplus de producteur sont une composante du bénéfice social dans les études coûts-bénéfices. La Commission estime toutefois pouvoir les ignorer vu leur modeste volume. Si l'industrie du jeu n'existait pas, l'argent dépensé dans le jeu le serait ailleurs, avec des bénéfices plus ou moins similaires en termes d'emplois et de revenus. Les surplus de producteur sont par conséquent ignorés dans le calcul du coût social.

À noter, l'effort de la Commission pour estimer un large éventail de dommages émotionnels. La Commission mentionne divers dommages qui n'ont pas été évalués faute de données adéquates. Il s'agit par exemple des décès par suicide en lien avec le jeu, des dommages émotionnels pour la famille de joueurs éprouvant des problèmes modérés et des conséquences du jeu problématique sur la santé physique.

### ***Approche contrefactuelle***

Le scénario alternatif imaginé n'est pas clair. La Commission évoque une situation où le jeu d'argent n'aurait pas été rendu légal en Australie. Dans ce cas, il subsisterait des jeux illégaux et des problèmes de jeu. Apparemment, le scénario de référence pour le calcul des coûts est l'absence de jeux d'argent.

### ***Domaines couverts***

Le bénéfice (net) pour les consommateurs est le premier élément évalué. Il correspond à la différence entre les bénéfices que le joueur (social) retire de sa pratique du jeu et le prix payé pour jouer (les dépenses moins les gains). Cette différence correspond au surplus de consommateur.

Les bénéfices de l'industrie du jeu, dans la perspective de la société, sont modestes. En effet, si la population n'avait pas la possibilité de s'adonner aux jeux d'argent, elle trouverait d'autres moyens de dépenser son argent. Les emplois seraient simplement créés ailleurs et les bénéfices apparaîtraient dans d'autres industries.



Les domaines suivants dans lesquels le jeu occasionne des coûts directs sont estimés : dépenses de police, de justice et de détention, frais liés aux faillites, conseils aux joueurs rencontrant des problèmes. S’y ajoutent les coûts (indirects) occasionnés par les pertes d’emploi et les conséquences négatives du jeu sur l’activité professionnelle.

La Commission considère que les dommages émotionnels ou psychiques (ou coûts intangibles), même s’ils n’ont pas de valeur marchande, sont des coûts bien réels. Il s’agit donc d’attribuer une valeur aux atteintes psychiques et émotionnelles subies par les joueurs et leurs proches, au même titre que l’on attribue une valeur au plaisir de jouer.

La Commission a renoncé à évaluer les coûts lorsque le dommage n’était pas suffisamment grand ou lorsqu’elle n’était pas en mesure de lui attribuer une valeur monétaire. Cela concerne les pertes futures de revenu des joueurs problématiques à la suite d’une faillite personnelle, les conséquences du jeu excessif sur la santé physique, les coûts médicaux des dépressions consécutives au jeu et les décès par suicide liés au jeu.

### ***Provenance des données***

Les principales informations sur la fréquence des problèmes liés au jeu proviennent de deux enquêtes menées dans le cadre de l’étude : une enquête auprès d’une population de joueurs réguliers (*PC National Gambling Survey*) et une enquête dans les centres de conseil et de traitement (*PC Survey of Clients of Counselling Agencies, SCCA*). Les données du SCCA sont prises en compte uniquement lorsque les joueurs ont un score supérieur à 10 au test SOGS (47 000 individus sur 293 000). La Commission a utilisé en priorité les données de la première enquête, car la seconde porte sur une population de joueurs avec des problèmes sévères. La Commission a aussi consulté des experts, qui ont donné leur appréciation sur la responsabilité du jeu dans l’apparition d’événements négatifs.

### ***Identification des joueurs***

Les coûts sont mesurés pour les seuls joueurs problématiques, pas pour les joueurs à faible risque et à risque modéré, beaucoup plus nombreux. L’instrument utilisé pour identifier les joueurs problématiques est le *South Oaks Gambling Screen (SOGS)* modifié. En raison des limites connues de l’instrument, des questions complémentaires ont été posées à propos des dommages subis par les joueurs en relation avec le jeu. Une valeur seuil de 5 a été retenue pour identifier les joueurs ayant de sévères problèmes de jeu.

### ***Prévalence***

Il y avait 293 000 joueurs problématiques en Australie, 163 000 joueurs avec un problème de sévérité moyenne (1,1 % de la population) et 130 000 joueurs avec un problème grave (0,9 %). Ni le sexe ni la formation ne sont des facteurs explicatifs du jeu problématique. En revanche, l’âge l’est, les jeunes étant surreprésentés dans les joueurs problématiques.

### ***Méthode***

Les coûts mesurés correspondent aux conséquences négatives du jeu problématique observées au cours des 12 derniers mois. Toutefois, la Commission a fréquemment interrogé les joueurs sur les atteintes liées au jeu subies à un moment ou à un autre de leur vie. Les coûts ont alors été annualisés en prenant comme base la durée moyenne pendant laquelle un joueur problématique en consultation dit avoir rencontré des problèmes liés au jeu, soit 8,9 ans.

Les pertes de production sont estimées sur la base du revenu moyen (748 \$ AU par semaine, 38 600 \$ AU par année). Pour les joueurs non actifs, une estimation des pertes de travail domestique a été réalisée.

Le coût des délits est estimé sur la base de leur fréquence et d'une valeur standard par délit (de 500 à 3225 \$ AUS). Le coût des détentions est estimé à partir du nombre de cas au cours de leur vie de joueur (6,4 % des joueurs de l'enquête SCCA ont subi une peine de prison).

L'estimation des coûts intangibles pour la dépression, les pensées suicidaires et les tentatives de suicide ainsi que les dommages émotionnels imposés aux familles reposent sur les paiements compensatoires alloués aux victimes dans les États du New South Wales et du Queensland. Pour les cas les moins sévères, le montant est compris entre 5 000 et 15 000 \$ AU par personne, pour les plus sévères entre 30 000 et 50 000 \$ AU.

Dans de nombreux cas, la Commission a été contrainte de formuler des hypothèses. Cela concerne, par exemple, la durée de la période de chômage des joueurs qui ont perdu ou quitté leur emploi.

### **Causalité**

Il est possible que des problèmes préexistants soient un facteur explicatif des problèmes liés au jeu chez certaines personnes. La Commission admet la difficulté de déterminer la part des dommages attribuable au jeu et celle provoquée par l'ensemble des autres causes possibles (*confounding factors*). Il est en effet possible que des facteurs préexistants (troubles mentaux, par exemple) soient à l'origine des dommages que l'on associe au jeu. La Commission s'est fondée sur les évidences de la littérature et sur l'avis d'experts pour montrer qu'il existe beaucoup de chemins qui mènent du jeu vers les problèmes liés au jeu : c'est parfois la nature de la récompense qui constitue le facteur déclencheur, parfois la mauvaise perception des chances de gains et de pertes, parfois l'illusion que la poursuite du jeu permettra de se refaire. Finalement, la Commission est arrivée à la conclusion que la majeure partie des problèmes rencontrés par les joueurs ont pour cause le jeu lui-même (*Gambling as the cause of the problems*, p. 27 du résumé et *The impacts of problem gambling*, p. 7.7-7.9).

La meilleure manière d'identifier la chaîne causale consisterait à disposer de données longitudinales sur la vie et le comportement des joueurs. En l'absence de telles données, une approche possible consiste à demander aux joueurs d'indiquer si le jeu a été ou non la cause d'un événement négatif, une perte d'emploi par exemple (*self-assessment*). C'est la voie généralement adoptée par la Commission. Celle-ci a également consulté un groupe d'experts pour avoir leur avis sur le rapport de causalité entre le jeu excessif et les atteintes émotionnelles et psychiques à la famille et au joueur lui-même. Les experts sont arrivés à la conclusion que dans 15 % à 20 % des cas, le joueur et sa famille auraient connu les mêmes problèmes sans le jeu excessif. La Commission a alors procédé à un ajustement de 20 % (*adjustment for causality*) de l'effectif des joueurs concernés et des proches, afin de tenir compte d'une possible causalité inverse (*Quantifying the costs of problem gambling*, p. 9.9).

### **Proches affectés**

Chaque type de coût est défini en fonction de la personne ou du groupe de personnes concerné : le joueur lui-même, sa famille et ses proches ou l'ensemble de la collectivité. Dans l'enquête auprès des centres de conseil et de traitement de la dépendance au jeu, la Commission a demandé aux joueurs d'indiquer les personnes de l'entourage (conjoint, enfants, parents, autres membres de la famille ou amis et collègues de travail) qui sont affectées par les problèmes du joueur. Les dommages émotionnels sont alors mesurés

pour le conjoint/partenaire, les enfants, les parents, les amis et les collègues de travail. En moyenne, cela concerne 5 à 10 personnes.

### **Mesure des coûts**

*Traitements* : le montant de 20 millions de dollars australiens correspond aux dépenses de l'État pour les services de conseil et de traitement de la dépendance au jeu.

*Coûts financiers des divorces* : le nombre de divorces et de ruptures de relation dans les 12 derniers mois (2560 divorces et séparations, après une correction de 20 % pour tenir compte de la causalité incertaine) est estimé à partir des réponses à l'enquête nationale (*PC National Gambling Survey*). Un divorce ou une séparation coûtant en moyenne 1100 \$ AU, le dommage total se monte à 2,8 millions \$ AU.

*Délits, frais de justice et de détention* : l'enquête nationale comprenait une série de questions sur les délits commis en relation avec le jeu problématique. Les vols représentent un transfert, ils ne sont donc pas inclus dans le calcul du coût social. Les incidents avec la police ont concerné 6300 joueurs, le coût unitaire d'intervention est estimé à 510 \$ AU. Au total, le coût des interventions policières attribuables au jeu se monte à 3,2 millions \$ AU. Le nombre de procédures judiciaires à l'année de référence liées à un problème de jeu est estimé à 700, le montant moyen des frais de justice à 8000 \$ AU (Dickerson 1998). Au total, le coût des interventions policières liées au jeu représente 5,6 millions \$ AU.

*Faillites* : le nombre de faillites liées au jeu problématique (317) provient de la statistique officielle, le coût par cas (4000 \$ AU) est estimé par la Commission sur la base de la littérature (Dickerson 1998). Au total, les faillites liées au jeu représentent un coût de 1,3 million \$ AU par année.

*Pertes d'emploi et baisse de la productivité* : le nombre de personnes ayant connu une baisse de productivité durant l'année écoulée (de 7000 à 49 200 joueurs selon que les baisses sont peu ou très fréquentes) est estimé à partir des réponses à l'enquête nationale (*PC National Gambling Survey*), la baisse moyenne de productivité sur l'année (7,9 %) l'est à partir de l'enquête auprès des centres de conseils (SCCA). Le coût total (de 21 à 150 millions \$ AU) est calculé à partir du revenu moyen de l'activité professionnelle en Australie. La Commission a estimé la perte de production pour les joueurs sans emploi (travail domestique) dans un intervalle de 7 à 50 millions \$ AU, en faisant l'hypothèse qu'une journée de travail domestique perdue entraîne un coût identique à une journée de travail perdue dans un emploi marchand. Les joueurs qui ont perdu leur emploi en raison d'un problème de jeu restent en moyenne six semaines sans travail (curieusement la même durée que la population générale lors d'un changement d'emploi). La perte moyenne de revenu des 5600 joueurs concernés est de 4300 \$ AU. Le coût total se monte à 24 millions \$ AU. Le coût de recherche d'un nouvel emploi pour les joueurs concernés atteint au total 13 millions \$ AU. Finalement, il faut tenir compte des frais occasionnés aux employeurs pour la recherche et la formation des travailleurs qui remplacent ceux qui sont partis. La Commission relève la difficulté de trouver une valeur standard par employé. Finalement, c'est le coût de remplacement utilisé dans l'étude NORC qui a été retenu, soit un montant équivalent à 20 % du salaire annuel (Gerstein et al. 1999). Le coût total de remplacement pour les employeurs se monte à 22 millions \$ AU.

*Dommages émotionnels pour le joueur et sa famille* : ils sont estimés sur la base des indemnités allouées aux victimes de dommages émotionnels par les tribunaux australiens, qui varient de 5000 \$ AU pour un trouble psychologique ou psychiatrique chronique modérément invalidant à plus de 80 000 \$ AU pour un viol ou une agression sexuelle. Toutes les valeurs sont réduites de 20 % pour tenir compte de l'incertitude

sur la cause du dommage (*adjustment for causality*). Des précautions sont prises pour éviter les doubles comptages (par exemple lorsqu'un joueur indique souffrir d'une dépression en raison du jeu et aussi avoir des idées suicidaires en raison du jeu). Dans la famille proche des joueurs avec un grave problème de jeu, ce sont plus de 150 000 personnes qui subissent un dommage émotionnel. Les parents des joueurs (plus de 130 000 personnes pour les joueurs avec un grave problème) sont également touchés. Le coût total est compris entre 756 et 2933 millions \$ AU.

*Rupture d'une relation, coût financier* : le nombre de divorces et séparations estimé à partir de l'enquête nationale (*PC National Gambling Survey*) se monte à 2560 après un ajustement de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité. Les frais financiers d'un divorce s'élèvent en moyenne à 1100 \$ AU, le coût financier total est de 2,8 millions \$ AU.

*Coût émotionnel à la suite de la rupture d'une relation* : 36 000 couples se sont défaits en raison de problèmes liés au jeu (sans les divorces et séparations). Le dommage émotionnel pour chacun des deux partenaires est compris entre 5000 et 15 000 \$ AU. Après ajustement pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, ce sont 57 600 personnes qui subissent un dommage émotionnel. Le coût total varie entre 288 et 864 millions \$ AU.

*Coût émotionnel à la suite d'un divorce ou d'une séparation* : le dommage émotionnel pour chaque personne concernée est compris entre 15 000 et 30 000 \$ AU. Il y a eu 3200 divorces, avec 3,3 personnes en moyenne dans le ménage. Après un ajustement de précaution de 20 %, le coût total est compris entre 126 et 253 millions \$ AU.

*Violence* : 13,1 % des joueurs ou un peu plus de 6100 personnes en traitement qui ont participé à l'enquête ont rapporté des actes de violence à un moment ou l'autre durant la période où ils ont connu des problèmes de jeu (en moyenne 8,9 ans). Une fois converti en valeur annuelle, avec un ajustement de 20 %, le nombre d'incidents attribuables au jeu au cours des 12 derniers mois serait de 551. La Commission a retenu comme valeur inférieure un montant de 5000 \$ AU par incident, de 25 000 \$ AU comme valeur supérieure. Le coût total annuel se situe dans un intervalle de 2,8 à 8,3 millions \$ AU.

*Dépression* : les données sur les dépressions liées aux problèmes de jeu proviennent de l'enquête nationale (*PC National Gambling Survey*). Les répondants devaient indiquer s'ils souffraient de dépression liée à leur problème de jeu parfois, souvent ou toujours. La Commission a réduit de 20 %, par précaution, l'effectif de ceux qui ont déclaré avoir souffert *parfois* de dépression liée au jeu et retenu 5000 \$ AU par cas comme valeur basse pour mesurer le dommage émotionnel et 15 000 \$ AU comme valeur haute. Pour estimer le coût subi par ceux qui ont déclaré souffrir *toujours* de dépression liée au jeu, la Commission a d'abord exclu les personnes qui ont déclaré avoir des pensées suicidaires (pour éviter un double comptage), puis réduit l'effectif de 20 %. Les valeurs par cas sont les mêmes que pour les joueurs qui ont souffert *parfois* de dépression liée au jeu. Le coût total du dommage est compris entre 231 millions et 692 millions \$ AU.

*Suicide (pensées suicidaires, tentatives de suicide)* : les réponses à l'enquête nationale (*PC National Gambling Survey*) montrent que près de 13 000 joueurs ont *sérieusement envisagé le suicide* au cours des 12 derniers mois. La Commission a soustrait de ce nombre ceux qui ont commis une tentative de suicide. Sur la base d'un coût du dommage émotionnel compris entre 15 000 et 30 000 \$ AU, le coût total pour les joueurs qui ont eu des pensées suicidaires est compris entre 120 et 239 millions \$ AU. Le dommage émotionnel pour les joueurs qui ont commis une *tentative de suicide* est compris entre 30 000 et

50 000 \$ AU par cas, avec un dommage total allant de 70 à 117 millions \$ AU. Les tentatives de suicide ont un coût non seulement pour les joueurs mais aussi pour la famille proche, allant de 15 000 à 30 000 \$ AU. Sachant que la famille proche d'un joueur comprend en moyenne 2,3 personnes (sans le joueur), à quoi il faut ajouter les parents (1,8 personne), le coût total est compris entre 81 et 182 millions \$ AU. Les décès par suicide liés au jeu ne sont pas évalués.

Le coût moyen par joueur problématique est compris entre 6 000 et 19 000 \$ AU. Quant aux coûts attribuables au jeu problématique à l'échelle du pays, ils sont compris entre 1,8 milliard et 5,6 milliards \$ AU. Les coûts émotionnels représentent 95 % du coût total. Les coûts directs sont insignifiants.

### **Coût social en proportion du PIB**

Le coût social représentait entre 0,4 % et 1,3 % du PIB australien en 1998.

### **Bénéfice net (surplus) des consommateurs**

Ce bénéfice est estimé entre 4,4 et 6,1 milliards de dollars australiens par année.

### **Coût social du jeu problématique en Australie (1997-1998), en millions de dollars australiens**

Type de coûts	Estimation basse	Estimation haute
<b>Coûts directs</b>	<b>38,0</b>	<b>38,0</b>
Faillites	1,3	1,3
Crimes et justice	13,9	13,9
Divorces*	2,8	2,8
Traitement dépendance	20,0	20,0
<b>Coûts indirects</b>	<b>87,2</b>	<b>259,0</b>
Pertes de production	28,2	200,0
Pertes d'emploi	59,0	59,0
<b>Coûts intangibles (dommages émotionnels)</b>	<b>1674,8</b>	<b>5188,3</b>
Pour le joueur et sa famille	756,0	2267,0
Pour les parents	0,0	666,0
Ruptures de relation	288,0	864,0
Séparations et divorces	126,0	253,0
Actes de violence	2,8	8,3
Dépression	231,0	692,0
Pensées suicidaires	120,0	239,0
Tentatives de suicide	151,0	199,0
Décès par suicide	non estimé	non estimé
<b>Total</b>	<b>1800,0</b>	<b>5485,3</b>

\*Coût financier des divorces.

Le coût social des problèmes liés au jeu est compris entre 1,8 et 5,5 milliards de dollars australiens.

## ***Références***

Dickerson, M. (1998). *Gaming Machine Players & Responsible Gambling*, a paper presented to the National Association for Gambling Studies Practitioners' Conference, Adelaide, November.

Gerstein, D., Murphy, S., Toce, M., Volberg, R., Harwood, H., Tucker, A., Christiansen, E., Cummings, W., Sinclair, S. et al. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago, National Opinion Research Center at the University of Chicago.

Productivity Commission (1999). National Gambling Survey. In Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume 3: Appendices, p. F.1-F.67. Canberra, AusInfo.

Productivity Commission (1999). Survey of Clients of Counselling Agencies. In Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume 3: Appendices, p. G.1-G.25. Canberra, AusInfo.

### 3. Le coût social du jeu d'argent dans l'État de Victoria

#### **Référence de l'étude**

Browne, M., Greer, N., Armstrong, T., Doran, C., Kinchin, I., Langham, E. & Rockloff, M. (2017). *The social cost of gambling to Victoria*. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.

#### **Année de référence**

2014-2015.

#### **Remarques**

Le grand nombre de renvois à des sources externes, souvent des travaux antérieurs du même groupe de chercheurs, rend la lecture du rapport difficile. Les auteurs se sont largement inspirés des travaux de la Productivity Commission australienne. Ils ont ainsi systématiquement réduit les effectifs de joueurs concernés pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité. La structure de coût choisie est peu heureuse et ne correspond pas à la pratique usuelle. Sous une même catégorie, par exemple les conséquences du jeu sur l'activité professionnelle, on trouve à la fois des coûts directs (utilisation de ressources), des coûts indirects (pertes de production) et des transferts (qui ne devraient pas figurer dans le calcul du coût social).

Dans la mesure des coûts, une distinction est faite entre les joueurs à faible risque, les joueurs à risque modéré et les joueurs problématiques. Un joueur à faible risque subit en moyenne un dommage relativement faible (3000 \$ AU, soit un peu plus d'un dixième du dommage subi par un joueur problématique). Les joueurs à faible risque sont toutefois environ dix fois plus nombreux que les joueurs problématiques. Les auteurs montrent ainsi que limiter l'effort de prévention aux joueurs, peu nombreux, qui manifestent les problèmes les plus sévères n'est pas la bonne stratégie dans une politique de lutte contre le jeu excessif. En effet, si les joueurs à faible risque occasionnent des coûts modérés, pour eux-mêmes, leur famille et la société, leur nombre élevé fait que le coût qu'ils causent à la société dépasse légèrement celui du groupe des joueurs problématiques (paradoxe de la prévention).

Les termes « coût direct » et « coût indirect » ne sont pas utilisés dans le sens habituel. « Coût direct » s'applique ici aux dépenses de l'État ou du système d'assurance sociale attribuables au jeu, « coût indirect » aux dommages financiers ou émotionnels supportés par les joueurs ou des proches affectés. Une partie des coûts mesurés ne sont en réalité pas des coûts au sens économique du terme. Cela concerne, par exemple, les montants dépensés dans des jeux illégaux à l'étranger, les indemnités de chômage ou les dépenses de l'État pour les personnes qui deviennent sans-abri en raison du jeu. Les indemnités de chômage et les dettes non remboursées sont en fait des transferts. La pratique consistant à toujours considérer comme un coût le surplus de dépenses des joueurs problématiques par rapport à celles des joueurs sociaux est discutable. Enfin, ajouter les indemnités de chômage à la diminution du revenu consécutive à la perte d'un emploi revient à un double comptage, sauf si la perte de revenu est mesurée sur la seule période sans indemnité de chômage. Le texte est trop peu précis pour le savoir.

Les pertes de production occasionnées par les décès par suicide sont mesurées pour la seule année qui suit le décès. Or, il y a aussi une perte pendant toutes les années jusqu'à la fin de la vie active, ou de la vie si l'on prend en compte le travail domestique. La valeur de la production perdue est donc largement sous-estimée. D'une manière générale, il y a trop de catégories de coûts et trop peu d'explications pour identifier les doubles comptages et pour savoir si un dommage est un vrai coût ou un simple transfert.

La *première catégorie* de dommages, les coûts financiers, comprend surtout des éléments qui ne devraient pas figurer dans le coût social du jeu (l'excès de dépenses des joueurs, les dettes non remboursées et les montants consacrés à des paris sur des sites « offshore »). La *deuxième catégorie* inclut les coûts émotionnels pour le joueur et ses proches. La *troisième* est un mélange de coûts financiers et émotionnels pour le joueur et ses proches découlant des divorces, des comportements violents, des tentatives de suicide et des décès par suicide. Les *pertes de production et autres conséquences pour l'activité professionnelle* sont un mélange de coûts indirects (la valeur de la production non réalisée), de coûts directs (les dépenses des employeurs pour remplacer les personnes licenciées ou qui ont quitté l'entreprise) et de transferts (indemnités de chômage).

Les auteurs mesurent le coût du jeu pour un large éventail de problèmes liés au jeu : jeu à faible risque (PGSI 1-2), jeu à risque moyen (PGSI 3-7) et jeu problématique (PGSI 8 et plus). Dans leur étude, les problèmes liés au jeu correspondent aux atteintes subies par ces trois catégories de joueurs. À noter que la plupart des auteurs qui se sont intéressés au coût social du jeu d'argent ignorent les dommages subis par les joueurs à faible risque.

### **Domaines couverts**

L'étude consiste en une estimation du coût social du jeu d'argent. Les bénéfices du jeu sont donc ignorés. Sont pris en compte les coûts dits « financiers », les coûts supportés par le gouvernement, les frais engendrés par les délits commis par des joueurs, les conséquences du jeu pour l'activité professionnelle (pertes d'emploi, absentéisme, moindre productivité) et les coûts émotionnels et psychiques pour le joueur et ses proches.

Une part importante des dommages financiers est constituée de l'excès de dépenses des joueurs problématiques par rapport aux joueurs sociaux, dans l'idée que l'excès de dépenses consacrées au jeu oblige les joueurs à renoncer à des dépenses essentielles, soins et alimentation saine, pour eux-mêmes et leur famille. Les dépenses excessives des joueurs seraient alors, selon les auteurs, une composante du coût social. Le dommage correspond au coût d'opportunité, soit la valeur des biens essentiels que les ressources excessives consacrées au jeu auraient permis d'obtenir.

Il faut d'abord relever qu'une partie de ces dépenses, celles qui aboutissent dans les caisses de l'État, sont des transferts. Par ailleurs, considérer l'excès de dépenses comme une partie du coût social du jeu est discutable. Ces dépenses restent dans le circuit économique, elles constituent une partie des profits de l'industrie du jeu, alimentent les caisses de l'État et servent à payer les salaires du personnel des casinos et loteries. Si les dépenses « excessives » représentaient un dommage pour la société, il faudrait appliquer le même raisonnement aux personnes à revenus modestes qui utilisent une partie de leur revenu pour des biens de luxe au détriment de biens essentiels.

La manière dont la perte de qualité de vie est mesurée par les chercheurs australiens pose problème. Ce n'est pas la qualité de vie liée à la santé (HRQoL) qui est mesurée, mais une notion plus large de qualité de vie (QoL) qui comprend des éléments financiers (le revenu influence la qualité de vie au sens large). Il y a alors double comptage : la diminution du revenu due au risque accru de chômage des joueurs problématiques, déjà comprise dans les coûts indirects, intervient une seconde fois dans la mesure de la qualité de vie.



Finalement, dans les coûts à la charge de l'État, il y a une position *Service de soutien aux sans-abri* et une position *Indemnités aux chômeurs*. Il s'agit de transferts qui ne devraient pas figurer dans le coût social des jeux d'argent.

### **Provenance des données**

De nombreuses données proviennent de l'étude Browne et al. (2016).

### **Identification des joueurs**

C'est l'indice canadien du jeu excessif (*Problem Gambling Severity Index*, PGSI) qui est utilisé pour identifier les problèmes de jeu et pour en évaluer la sévérité. Un score de 1 ou 2 révèle un faible risque, un score de 3 à 7 un risque modéré, un score de 8 ou plus un jeu problématique. L'originalité de la démarche tient au fait de retenir toutes les personnes ayant un problème lié au jeu, y compris les joueurs à faible risque.

### **Prévalence**

Les joueurs à faible risque représentent 8,9 % de la population de l'État de Victoria (391 000 personnes sur une population adulte de 4,4 millions), les joueurs à risque moyen 2,8 % et les joueurs problématiques 0,8 %.

### **Méthode**

La première opération consiste à estimer la prévalence du dommage pour chaque catégorie de joueurs (faible risque, risque modéré et joueurs problématiques). Le nombre de proches affectés correspond à la taille moyenne du ménage moins le joueur (1,6). Ensuite, les auteurs ont calculé un coût unitaire standard pour chaque dommage pris en compte dans le calcul du coût social (tableau 6, p. 37). Le coût d'un choc émotionnel provoqué par une dépression ou une tentative de suicide correspond au montant alloué aux victimes par les tribunaux (un peu plus de 7000 \$ AU).

La distinction entre les vrais coûts et les transferts n'est pas toujours correcte. Les vrais coûts correspondent à une utilisation de ressources, à une perte de capacité productive (maladie) ou encore à une perte de qualité de vie. Les transferts n'engendrent pas de perte économique nette, mais un simple déplacement de ressources. Les indemnités de chômage, les aides aux sans-abri et le vol d'argent ou de biens aux entreprises sont des transferts, pas une composante du coût social.

La valeur d'une vie est supposée correspondre au PIB par habitant. Les degrés d'incapacité (*disability weights*) sont estimés selon la méthode adoptée par l'OMS dans l'estimation du fardeau global de la maladie (WHO 2013). L'incapacité est la conséquence des atteintes psychiques et émotionnelles, mais aussi d'autres facteurs, comme les atteintes à la santé physique ou les difficultés financières. Les auteurs ont estimé à l'aide de régressions (*dominance analysis*) qu'un quart de l'incapacité (ou perte de qualité de vie) est attribuable aux atteintes émotionnelles et psychiques.

### **Causalité**

Les auteurs ont le plus souvent repris l'hypothèse de la Productivity Commission selon laquelle 80 % des dommages sont causés par le jeu, 20 % par l'ensemble des autres causes. Une réduction systématique de 20 % du nombre d'individus concernés et ainsi des estimations (*adjustment for causality*) a donc été opérée pour tenir compte d'une possible causalité inverse ou de l'influence d'un facteur autre que le jeu.

Cela revient à considérer que dans un cas sur cinq, les mêmes atteintes auraient été observées en l'absence de problèmes liés au jeu. Pourquoi l'ajustement est-il toujours de 20 % alors que la probabilité que le dommage puisse exister en l'absence de problèmes liés au jeu varie selon les cas ? On se demande aussi pourquoi l'effet des suicides sur la production et les revenus est mesuré à l'année de l'événement et pas pendant toutes les années productives perdues.

Un second ajustement a été opéré pour corriger les effets d'un possible double comptage (par exemple dans la mesure des dommages émotionnels du jeu problématique, des idées suicidaires, des tentatives de suicide, de la dépression ou des violences). La démarche a consisté à soustraire le ou les plus petits dommages du plus grand.

### ***Proches affectés***

Les proches des joueurs qui souffrent de problèmes liés au jeu sont plus nombreux que les joueurs eux-mêmes (972 000 proches affectés pour 549 000 joueurs ayant des problèmes liés au jeu). Chaque joueur à risque modéré a en moyenne trois proches affectés, chaque joueur problématique en moyenne six. Il s'agit toujours de dommages émotionnels (coûts intangibles) : conséquences du jeu problématique en tant que tel, des tentatives de suicide et des décès par suicide, des divorces et des comportements violents.

### ***Mesure des coûts***

L'étude montre que tous ceux qui ont un problème lié au jeu, même mineur, contribuent de manière importante au coût social des jeux d'argent. Le coût attribué aux joueurs à faible risque (PGSI 1 et 2) représente 36,4 % du coût social des jeux d'argent, soit davantage que le coût attribué aux joueurs problématiques (PGSI 8 et plus, 35,2 %).

### ***Impact financier***

Comme mentionné plus haut, les dépenses de jeu des joueurs à faible risque, à risque moyen et problématiques qui excèdent les dépenses des joueurs sociaux ont, selon les auteurs, un coût social (coût d'opportunité), car elles obligent les joueurs et leurs proches à renoncer à des biens essentiels à leur bien-être. Les auteurs ont-ils eu un doute sur la pertinence de cette catégorie de coûts ? Ils ont appliqué une réduction de 20 % aux dépenses supplémentaires des joueurs problématiques et de 40 % à celles des joueurs à faible risque. L'idée selon laquelle les dépenses excédentaires consacrées au jeu n'apportent pas de valeur au joueur est pertinente pour les joueurs compulsifs, ceux qui ne contrôlent plus leurs dépenses. Étendre ce raisonnement aux joueurs à faible risque est discutable.

Les faillites et les prêts non remboursés représentent le deuxième type d'impact financier. Les dépenses administratives de l'État lors de faillites constituent un vrai coût. Les dettes non remboursées sont des transferts, pas des coûts au sens économique.

Les jeux illégaux hors frontières (*offshore*) qui échappent à la taxation par le gouvernement australien représentent, selon les auteurs, un coût social du jeu. À noter que cette pratique a été initiée par la Productivity Commission. Pourquoi les montants dépensés dans les jeux illégaux devraient-ils être traités différemment de ceux dépensés dans les jeux légaux ? Cette pratique paraît pour le moins curieuse.

## **Impact sur l'activité professionnelle**

Les conséquences négatives du jeu sur l'activité professionnelle se manifestent dans les domaines suivants : productivité réduite au travail, perte d'emploi, absentéisme, délits au travail et suicide. Les coûts liés à la perte d'un emploi comprennent la valeur de la production perdue jusqu'au moment où la personne a retrouvé un emploi, les frais de l'employé pour retrouver un emploi et les dépenses de l'employeur pour remplacer l'employé. Les contributions de chômage versées par l'État figurent dans le calcul du coût social alors qu'il s'agit d'un transfert. Les auteurs ont systématiquement réduit les estimations de 20 %, par précaution (*adjustment for causality*), pour tenir compte du fait que le dommage pourrait avoir une origine autre que le jeu.

### ***Recul de la productivité au travail***

L'estimation du nombre de joueurs ayant présenté une productivité réduite au travail durant les 12 derniers mois se base sur une étude antérieure du même groupe d'auteurs (Browne et al. 2016). Pour passer des données nationales à celles de l'État de Victoria, les auteurs ont utilisé la base de données *Victorian Gambling and Health Study* (Hare 2015). Le recul de la production est donné par le nombre de joueurs concernés, la baisse moyenne de la productivité (24 %) et le revenu annuel moyen dans l'État de Victoria. Une réduction de 20 % est appliquée (ajustement causal).

### ***Coût des pertes d'emploi***

Les données sur le nombre de joueurs ayant subi une perte d'emploi au cours des 12 derniers mois (11,1 % des joueurs problématiques, 1,7 % des joueurs à risque moyen) proviennent également de l'étude de Browne et al. 2016. Ce coût comprend la perte de revenu pendant la période sans travail (3,9 mois), soit 113,1 millions \$ AU (coût indirect). À cela viennent s'ajouter les dépenses consenties par le joueur pour retrouver un emploi (17,8 millions \$ AU) et par l'employeur pour trouver un remplaçant et le former (34,6 millions \$ AU). Le dernier poste, les indemnités de chômage (10,8 millions \$ AU), représente un transfert, pas un coût au sens économique.

### **Absentéisme**

Le nombre de joueurs absents au travail durant les 12 derniers mois en raison d'un problème de jeu provient de la même étude (Browne et al. 2016). Le passage des données nationales à celles de l'État de Victoria a été réalisé à l'aide de la base de données *Victorian Gambling and Health Study*. Le nombre de joueurs absents en raison du jeu est multiplié par le coût standard des absences au travail (*Absence Management Survey*, Direct Health Solutions 2013).

### **Délits (crime to business)**

La fréquence des délits est estimée sur la base des informations contenues dans l'étude Browne et al. 2016. Il apparaît que 12,3 % des joueurs problématiques ont commis un délit touchant l'État, une entreprise ou une personne (autre que les membres de la famille). Comme ces délits sont des vols (d'argent et de biens), il s'agit de transferts et non de coûts au sens économique.

### **Décès par suicide**

Les décès de joueurs par suicide au cours des 12 derniers mois sont estimés à partir du nombre, connu, de tentatives de suicide. Il y aurait un décès par suicide pour 15 tentatives (Doran et al. 2015) et l'âge moyen

au décès chez les hommes est de 39,5 ans. Le nombre de tentatives de suicide attribuables au jeu est de 8800 après un ajustement causal de 20 %, ce qui correspond à un peu moins de 600 décès par suicide attribuables au jeu dans l'année. Pour calculer la perte de revenu, les auteurs multiplient le nombre de décès par le revenu annuel moyen. On mesure ainsi une perte de revenu de 28,6 millions \$ AU durant l'année qui suit le suicide. Toutes les années de vie productive perdues au-delà de l'année qui suit directement le décès sont ignorées.

### **Coût des délits**

Il comprend les frais d'intervention de la police, les frais de justice et les dépenses occasionnées par les incarcérations, ces dernières représentant l'essentiel du coût (93 %). Un peu plus de 18 000 personnes ayant un problème de jeu ont commis un délit en 2014. Sont pris en compte les délits ayant donné lieu à une intervention de la police, ceux qui ont abouti à une décision de justice, enfin ceux qui se sont traduits par une détention. La prévalence des délits chez les joueurs problématiques est tirée d'une étude antérieure du même groupe de chercheurs (Browne et al. 2016). Au total, le coût des délits commis par des joueurs s'est élevé à 100,2 millions \$ AU.

### **Coût à la charge du gouvernement de l'État de Victoria**

Entrent dans cette catégorie les dépenses de mise en œuvre de la politique de contrôle des jeux d'argent, les dépenses des collectivités locales liées au jeu (octroi des licences et administration des jeux) ainsi que la part des dépenses de santé physique et mentale de l'État de Victoria liée au jeu. Le dernier poste – les aides aux sans-abri – correspond apparemment pour l'essentiel à des transferts et ne devrait pas être ajouté au coût social.

### ***Ajustements pour éviter les doubles comptages***

Un ajustement est effectué pour éviter de compter à double certains coûts émotionnels (*double-counting adjustment*). Par exemple, le nombre de suicides de joueurs problématiques a été déduit du nombre de tentatives de suicide.

**Coût social du jeu d'argent dans l'État de Victoria, Australie (2014-2015), en millions de dollars australiens**

Type de coûts	Vrais coûts				Transferts et positions discutables
	Directs	Indirects	Intangibles	Coût social	
<b>Coûts financiers</b>	<b>10,8</b>			<b>10,8</b>	<b>1 337,3</b>
Excès de dépenses					1 061,6
Faillites	10,8			10,8	60,1
Paris illégaux offshore					215,6
<b>Coûts émotionnels pour le joueur</b>			<b>1 593,0</b>	<b>1 593,0</b>	
Dépression			176,8	176,8	
Suicide (idées et tentatives)			289,3	289,3	
Autres coûts émotionnels pour le joueur			1 126,9	1 126,9	
<b>Famille et autres proches</b>	<b>24,2</b>		<b>2 164,7</b>	<b>2 188,9</b>	
Divorces et séparations : joueurs (coût financier)	24,2			24,2	
Divorces et séparations : joueurs (coûts émotionnels)			112,3	112,3	
Divorces et séparations : proches (coûts émotionnels)			617,9	617,9	
Violence : joueurs (coûts émotionnels)			46,7	46,7	
Violence : proches (coûts émotionnels)			74,7	74,7	
Tentatives de suicide : proches (coûts émotionnels)			403,6	403,6	
Décès par suicide : proches (coûts émotionnels)			26,9	26,9	
Autres coûts émotionnels : proches			882,6	882,6	
<b>Crime</b>	<b>100,2</b>			<b>100,2</b>	<b>23,5</b>
Coût pour la police, la justice et l'appareil de détention	100,2			100,2	
Coût des délits pour les entreprises (vols)					23,5
<b>Emploi et productivité</b>	<b>52,4</b>	<b>482,6</b>		<b>535,0</b>	<b>10,8</b>
Diminution de la productivité au travail (employeur)		323,1		323,1	
Pertes d'emploi : diminution du revenu (joueur)		113,1		113,1	
Pertes d'emploi : coût de recherche d'emploi (joueur)	17,8			17,8	
Pertes d'emploi : coût de remplacement (employeur)	34,6			34,6	
Indemnités de chômage					10,8
Coût de l'absentéisme pour les entreprises		46,4		46,4	
<b>Décès par suicide</b>		<b>28,6</b>		<b>28,6</b>	
Pertes de revenu		28,6		28,6	
<b>Coût pour l'État de Victoria</b>	<b>1 125,7</b>			<b>1 125,7</b>	<b>19,7</b>
Régulation, contrôle et recherche*	52,2			52,2	
Soins et dépenses diverses	1 073,5			1 073,5	
Services aux sans-abri					19,7
<b>Total</b>	<b>1 313,3</b>	<b>511,2</b>	<b>3 757,7</b>	<b>5 582,1</b>	<b>1 391,3</b>

\*Y compris le coût pour les collectivités locales.

Le coût social des problèmes liés au jeu dans l'État de Victoria, estimé à 7,0 milliards \$ AU en 2014-2015, se répartit ainsi : joueurs à faible risque 2,5 milliards \$ AU, joueurs à risque modéré 1,9 milliard \$ AU, joueurs problématiques 2,4 milliards \$ AU. Toutefois, une partie des montants pris en compte dans le calcul ne sont pas des coûts au sens économique, mais des transferts (indemnités de chômage, par

exemple) ou des positions discutables (excès de dépenses des joueurs problématiques par rapport aux joueurs sociaux, par exemple). Une partie au moins de ces dépenses ne représente pas un coût pour la société, mais un transfert (impôts sur les jeux, par exemple). À noter que les coûts intangibles représentent deux tiers du coût social (67,3 %).

### ***Coût social en proportion du PIB***

Le coût social estimé par les auteurs représente 1,9 % du PIB de l'État de Victoria en 2015, 1,5 % après élimination des transferts et de quelques positions discutables.

### ***Références***

Browne, M, Langham, E, Rawat, V, Greer, N, Li, E, Rose, J, Rockloff, M, Donaldson, P, Thorne, H, Goodwin, B, Bryden, G & Best, T. (2016). *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.

Direct Health Solutions (2013). *Absence Management Survey Summary*.

Doran, C. M., Ling, R. & Milner, A. (2015). The economic cost of suicide and suicide behaviour in the South Australian Construction Industry.

Hare, S. (2009). A study of gambling in Victoria: Problem gambling from a public health perspective. Department of Justice, State of Victoria.

Hare, S. (2015). *Study of gambling and health in Victoria*. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation and Victorian Department of Justice and Regulation.

Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

Victorian Competition and Efficiency Commission (2012). *Counting the cost: Inquiry into the Costs of Problem Gambling*. Final report, December. Melbourne, Victoria, VCEC.

WHO (2013). *WHO methods and data sources for global burden of disease estimates 2000–2011*. Global Health Estimates Technical Paper WHO/HIS/HSI/GHE/2013.4. Geneva, WHO, Department of Health Statistics and Information Systems.

## **4. Le coût du jeu problématique pour l'État en Grande-Bretagne**

### ***Référence de l'étude***

Thorley, C., Stirling, A. & Huynh, E. (2016). *Cards on the table: The cost to government associated with people who are problem gamblers in Britain*. London, Institute for Public Policy Research IPPR. <http://www.ippr.org/publications/cards-on-the-table>.

### ***Année de référence***

2015-2016.

### ***Remarques***

Il s'agit d'une étude de l'impact du jeu problématique sur les finances de l'État. L'objectif consiste à estimer l'excès de dépenses de l'État causé par le jeu problématique en Grande-Bretagne. Les recettes fiscales non perçues, qui détériorent aussi les finances de l'État, représentent un coût attribuable au jeu. Dans une étude classique du coût social, les transferts sont ignorés, car ils ne réduisent pas le bien-être de la collectivité. Ici, les transferts de l'État que provoque le jeu problématique sont pris en compte et entrent dans le calcul du coût du jeu. Curieusement, les revenus de l'État générés par les jeux d'argent sont ignorés, alors qu'ils représentent un coût négatif.

L'étude constitue un travail rigoureux, bien documenté. Un point faible : il porte sur une minorité de dommages causés par le jeu problématique, ceux pour lesquels des données suffisantes pour une estimation existent, et ignore (par définition, puisqu'il porte sur les dépenses de l'État) les dommages émotionnels au joueur lui-même et à ses proches.

### ***Ce qui est mesuré***

L'étude ne mesure pas les coûts du jeu problématique pour la société britannique. En d'autres termes, elle ne s'intéresse pas à la réduction du bien-être social, mais à l'excès de dépenses pour l'État. Les auteurs précisent que le résultat ne doit pas être interprété comme une mesure définitive de l'excès de dépenses publiques associé au jeu (« the excess fiscal cost associated with individuals who are problem gamblers », p. 8), mais comme une tentative de donner, à travers quelques exemples, une première idée des dépenses publiques qu'occasionne le jeu excessif (« this report focuses only on the small number of areas of cost to government where there is sufficient data [...] the estimates produced in this report should be treated as illustrative, representing a first step along the journey to understanding the total cost to government of problem gambling in Great Britain », p. 8, 43).

### ***Approche contrefactuelle***

Le scénario de référence est une situation avec jeux d'argent, sans jeu problématique.

### ***Domaines couverts***

Les auteurs ont identifié six domaines dans lesquels les joueurs problématiques occasionnent des coûts à l'État. Il s'agit des soins en santé mentale primaire, des soins en santé mentale secondaire, des soins hospitaliers, des dépenses sociales et des aides aux chômeurs, de l'aide aux sans-abri et des frais de justice et d'exécution des peines.

## **Provenance des données**

Les travaux scientifiques basés sur des enquêtes représentatives nationales constituent la première source d'information. Les données sur la prévalence proviennent d'enquêtes représentatives sur le jeu (*British Gambling Prevalence Survey 2010* [BGPS 2011], *Welsh Problem Gambling Survey 2015* [WPGS 2016]) et d'enquêtes sur la santé de la population (*The Scottish Health Survey 2015* [SHS 2016], *Health Survey for England – 2012* [HSE 2013]). Les coûts unitaires des prestations de l'État sont issus d'une base de données gérée par l'institution New Economy (*Unit Cost Database* [New Economy 2015]). Une série d'interviews a été réalisée avec les responsables des services administratifs concernés, les responsables des centres de traitement et des chercheurs dans les universités.

## **Identification des joueurs**

La prévalence du jeu problématique et du jeu à risque est mesurée à l'aide des dix questions du DSM-IV et du test PGSI.

## **Prévalence**

Les joueurs problématiques représentaient en 2010 entre 0,9 % de la population britannique selon le DSM-IV et 0,7 % selon le PGSI ; les joueurs à risque, 4,1 % selon le DSM-IV et 7,5 % selon le PGSI.

## **Méthode**

Les auteurs ont en priorité utilisé les travaux de la littérature sur les conséquences du jeu réalisés à partir d'enquêtes de population. À défaut, ils ont conduit leurs propres analyses économétriques à partir de données provenant d'enquêtes nationales ou réalisé des estimations à partir de travaux existants basés sur des échantillons de commodité. Pour juger de la nature de la relation entre le jeu problématique et les dépenses de l'État – relation causale ou simple association –, les auteurs ont utilisé la littérature et consulté des experts.

## **Causalité**

Les auteurs établissent clairement la distinction entre association et causalité. Établir avec certitude que les problèmes de jeu sont à l'origine des comorbidités ou connaître la part des visites à l'hôpital attribuable au jeu est impossible. L'étude a simplement mis en évidence un excès de dépenses associé au jeu problématique.

Afin de mieux comprendre le lien causal entre le jeu problématique et ses conséquences supposées, les auteurs ont questionné cinq universitaires disposant d'une expertise dans ce domaine. Ceux-ci devaient donner leur avis sur la part attribuable au jeu de l'excès de demande de divers services par les joueurs problématiques (« to provide their own judgment on the extent to which problem gambling is a causal factor determining increased demand for some of the services », p. 37).

Un modèle statistique réalisé à partir d'une enquête dans laquelle les personnes devaient indiquer si elles avaient bénéficié d'indemnités de chômage a montré que les joueurs problématiques ont 2,7 fois plus de chances de recourir à l'assurance chômage que les personnes sans problèmes de jeu, après un contrôle pour l'âge, le genre, l'origine ethnique, le revenu du ménage et le niveau de qualification (*jobseeker's allowance JSA*). L'inconvénient est le fait que le recours à une aide pour chômeurs est basé sur une



autodéclaration. Les auteurs notent aussi la possibilité d'une causalité inverse : le chômage peut être à l'origine du jeu problématique.

Pour mesurer le surcoût de détention, les auteurs ont utilisé les résultats d'une enquête auprès des joueurs détenus, qui devaient indiquer si le délit commis était en lien avec le jeu d'argent.

### ***Proches affectés***

Les auteurs se sont concentrés sur l'excès de dépenses de l'État directement associées aux personnes ayant un problème de jeu. Les dépenses additionnelles du gouvernement occasionnées par les proches d'un joueur problématique sont ignorées.

### ***Coûts***

*Coûts pour le système de santé* : les joueurs problématiques ont recours en moyenne 2,4 fois par année à un *service de santé général* pour un problème de santé mentale contre 0,9 fois pour la population générale (Cowlshaw & Kessler 2015) ; une consultation coûte en moyenne 39,3 livres sterling. Les auteurs estiment l'excès de coût pour les finances de l'État dans une fourchette de 10 à 40 millions de livres par année. Le coût annuel d'un adulte utilisant les services de santé mentale (hors démence) s'élève à 866 £ aux prix de 2015-2016 (McCrone et al. 2008, New Economy 2015, Office for National Statistics [ONS] 2016). Sur la base des données disponibles, les auteurs estiment que presque un quart des joueurs problématiques (23,3 %) a recours à un *service de santé mentale* ambulatoire durant l'année pour un coût total à charge de l'État compris entre 30 et 110 millions de livres. L'excès de coût pour les traitements stationnaires se situerait entre 140 et 610 millions de livres par année.

*Assurances sociales et chômage* : les auteurs ont construit un modèle probit à partir de l'Enquête britannique sur la santé 2012. Celui-ci permet de mesurer l'excès de dépenses en contrôlant pour les caractéristiques socioéconomiques et l'origine ethnique. Il apparaît qu'un joueur problématique a 2,7 fois plus de risque de se retrouver au chômage qu'une personne sans problèmes liés au jeu. En tenant compte de la durée moyenne des périodes de chômage, le coût du chômage attribuable au jeu problématique à la charge de l'État (dépenses additionnelles et recettes fiscales non perçues) est compris entre 40 et 160 millions de livres.

*Aide aux sans-abri* : les auteurs ont calculé un rapport de cotes ou *odds ratio* (OR) en comparant la fréquence de recours aux services de l'État pour les personnes sans domicile par les joueurs problématiques et par la population générale. Il apparaît que les joueurs problématiques ont recours à ces ressources 8,7 fois plus souvent qu'une personne de la population générale. Le surcoût pour les finances de l'État est compris entre 10 et 60 millions de livres par année.

*Frais de justice et d'exécution des peines* : un joueur sur quatre a commis un délit. Concernant les prisons, les seules données disponibles proviennent de l'étude de May-Chahal et al. 2012. La prévalence du jeu problématique chez les prisonniers est de 10,2 % et 5,2 % des prisonniers déclarent que le délit pour lequel ils sont incarcérés est en lien avec des problèmes de jeu d'argent. C'est ce dernier chiffre qui est utilisé pour calculer l'excès de dépenses de l'État. Connaissant le coût d'une année de détention et la durée moyenne de détention, les auteurs ont mesuré un excès de dépenses publiques compris en 40 et 190 millions de livres.

Le coût pour l'État, attribuable au jeu problématique, des quelques domaines considérés est compris entre 270 et 1170 millions de livres.

**Excès de dépenses de l'État attribuable au jeu problématique en Grande-Bretagne (2015-2016), en millions de livres sterling**

Domaines	Estimation minimale	Estimation maximale
Services généraux de santé (santé mentale)	10	40
Services de santé pour adultes avec un trouble mental	30	110
Traitements stationnaires	140	610
Assurances sociales et chômage	40	160
Aide aux sans-abri	10	60
Frais de justice et d'exécution des peines	40	190
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>1170</b>

**Coût social en proportion du PIB**

Les dépenses excédentaires de l'État attribuables au jeu problématique représentent entre 0,01 % et 0,06 % du PIB de Grande-Bretagne.

**Références**

British Gambling Prevalence Survey [BGPS] (2011). *British Gambling Prevalence Survey 2010*. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/british%20gambling%20prevalence%20survey%202010.pdf>.

Cowlshaw, S. & Kessler, D. (2015). Problem Gambling in the UK: Implications for Health, Psychosocial Adjustment and Health Care Utilization, *European Addiction Research*, 22, 90–98.

Health Survey for England [HSE] (2013). *Health Survey for England – 2012*. <http://content.digital.nhs.uk/catalogue/PUB13218>.

May-Chahal, C., Wilson, A., Humphreys, L. & Anderson, J. (2012). Promoting an Evidence-Informed Approach to Addressing Problem Gambling in UK Prison Populations, *The Howard Journal of Criminal Justice*, 51(4), 372–386.

McCrone, P., Dhanasiri, S., Patel, A., Knapp, M. & Lawton-Smith, S. (2008). *Paying the Price: The cost of mental health care in England to 2026*. London, King's Fund. [https://www.kingsfund.org.uk/sites/files/kf/Paying-the-Price-the-cost-of-mental-health-care-England-2026-McCrone-Dhanasiri-Patel-Knapp-Lawton-Smith-Kings-Fund-May-2008\\_0.pdf](https://www.kingsfund.org.uk/sites/files/kf/Paying-the-Price-the-cost-of-mental-health-care-England-2026-McCrone-Dhanasiri-Patel-Knapp-Lawton-Smith-Kings-Fund-May-2008_0.pdf).

New Economy (2015). *Unit Cost Database*. <http://neweconomymanchester.com/ourwork/research-evaluation-cost-benefit-analysis/cost-benefit-analysis/unit-costdatabase>.

Office for National Statistics [ONS] (2016c). *GDP deflators at market prices, and money GDP: November 2016 (the Autumn Statement)*. <https://www.gov.uk/government/collections/gdp-deflators-at-market-prices-and-money-gdp>.

Scottish Health Survey [SHS] (2016). *The Scottish Health Survey 2015: Volume 1: Main Report*.  
<http://www.gov.scot/Publications/2016/09/2764>.

Welsh Problem Gambling Survey [WPGS] (2016). *Welsh Problem Gambling Survey 2015*.  
<http://www.gamblingcommission.gov.uk/Press/2016/New-survey-data-highlightsgambling-participation-and-problem-gambling-rates-in-Wales.aspx>.

## 5. Le coût économique et social du jeu d'argent en Angleterre

### **Référence de l'étude**

United Kingdom. Office for Health Improvement & Disparities (2023). *The economic and social cost of harms associated with gambling in England. Evidence update 2023*. London, Office for Health Improvement & Disparities. <https://www.drugsandalcohol.ie/37911/>.

### **Année de référence**

2021-2022.

### **Remarques**

Ce travail fait suite à une première étude sur les coûts du jeu d'argent publiée en septembre 2021 par le service de la santé (Public Health England). L'étude présentée ici est une actualisation de la précédente, avec des améliorations dans la méthodologie.

Les auteurs adoptent la perspective de l'État britannique, pas celle de la société, avec une exception : les décès par suicide et les dépressions. Le point de vue est alors celui de la société britannique. La production perdue en raison des absences au travail ou des pertes d'emploi n'est pas mesurée. Par contre, les indemnités versées aux chômeurs par l'État ou le système d'assurance chômage le sont. Rappelons qu'il s'agit d'un transfert lorsque la perspective de la société est adoptée. Il y a toutefois une exception : les atteintes à la santé et les dommages émotionnels sont évalués à la fois dans la perspective des finances publiques et dans celle de la société, sous forme de QALY perdues (tableau 5, p. 23-24).

Il s'agit d'un travail précis, bien documenté, réalisé avec une méthodologie rigoureuse. Lorsque les données manquaient ou étaient jugées de qualité incertaine, les auteurs ont préféré renoncer à une estimation. De nombreux domaines où les problèmes liés au jeu occasionnent des dommages à la population sont ainsi ignorés. À noter aussi que les notions de coût direct et indirect ne correspondent pas à celles adoptées généralement dans ce type d'étude.

Les coûts intangibles sont mesurés selon une procédure adéquate. Cela concerne toutefois uniquement les décès par suicide et les dépressions attribuables au jeu. Le coût financier direct et les coûts émotionnels des séparations et des divorces ne sont pas mesurés.

Les pertes de production liées au jeu problématique qui touchent les joueurs eux-mêmes (perte de revenu) ou les entreprises (frais de remplacement et de formation) sont ignorées si elles n'ont pas d'impact sur les finances de l'État.

### **Ce qui est mesuré**

Le but de l'étude est donc de mesurer l'excès de dépenses du gouvernement attribuable au jeu problématique. Les auteurs ont mesuré uniquement les coûts et donc pas les bénéfices pour les joueurs sociaux (rente de consommateur), les exploitants des jeux et l'État.

Seuls les coûts externes sont mesurés, les coûts privés sont ignorés car supposés compensés par des bénéfices privés. Cela correspond à la pratique usuelle dans ce type d'étude. Les auteurs reconnaissent que l'hypothèse selon laquelle les bénéfices privés compensent les coûts privés supportés par le joueur ne s'applique pas lorsque ce dernier n'agit pas rationnellement (information insuffisante ou situation de

dépendance au jeu). Ils reconnaissent ne pas avoir été capables de mesurer toutes les conséquences négatives du jeu problématique, faute de disposer de méthodes d'évaluation adéquates. Cela concerne notamment les dommages financiers et émotionnels subis par le joueur lui-même et par ses proches.

Curieusement, les dépenses de justice et de détention pour des délits liés au jeu sont considérées comme des coûts indirects. Dans deux domaines – les dépressions et les décès par suicide attribuables au jeu –, les coûts correspondent à la perte de qualité de vie (QALY).

### **Domaines couverts**

Les domaines évalués sont ceux où le jeu cause des dommages à autrui (coûts externes) et où il existe des données permettant d'en mesurer l'importance. Il s'agit des pertes d'emploi (coût pour l'assurance chômage), des dépenses de l'État pour les personnes sans abri en raison d'un problème de jeu, du coût des délits liés au jeu et des atteintes à la santé, hors suicide (coûts pour l'État et les assurances sociales). La perte de qualité de vie est mesurée pour les personnes atteintes de dépression en raison du jeu et pour les décès par suicide, puis exprimée en valeur monétaire sur la base de 70 000 livres sterling par QALY. Les dommages émotionnels directs du jeu problématique pour le joueur et pour ses proches ne sont pas mesurés.

### **Provenance des données**

Les données sur la prévalence du jeu à risque et problématique proviennent de l'enquête sur la santé 2018 (*Health Survey for England 2018*).

### **Identification des joueurs**

Les auteurs ont utilisé l'indice PGSI (*Problem Gambling Severity Index*), avec des données provenant de l'enquête *Health Survey for England 2018*. Les questions du DSM-IV ont servi au calcul des suicides attribuables aux problèmes de jeu (*excess suicides*).

### **Prévalence**

Les joueurs à risque modéré (PGSI 3 à 7) forment 0,8 % de la population adulte, les joueurs problématiques (PGSI 8 ou plus) 0,4 %.

Mesurée avec le DSM-IV, la proportion de joueurs pathologiques atteint 0,3 % de la population (scores supérieurs à 5).

### **Méthode**

Les coûts mesurés correspondent au coût additionnel occasionné par une personne avec un problème de jeu par rapport à une personne sans problème de jeu (non-joueur ou joueur à faible risque).

Le coût des suicides attribuables au jeu est estimé en considérant le nombre d'années de vie perdues et la valeur d'une année de vie. Les pertes futures sont actualisées au taux de 1,5 %. Le coût des dépressions est estimé en multipliant le nombre de dépressions attribuables par la perte de qualité de vie que représente une dépression (0,1123 QALY), puis par la valeur d'une année de vie (70 000 £).

## **Causalité**

Les auteurs constatent l'absence d'études longitudinales sur les pratiques de jeu et les problèmes liés au jeu, études qui permettraient de distinguer les relations causales des relations impliquant un facteur parasite (ou variable de confusion) agissant à la fois sur le jeu problématique et sur les dommages associés.

L'excès de suicides ou de dépressions chez les personnes ayant un problème de jeu par rapport aux cas observés dans la population des non-joueurs permet de connaître le nombre de suicides et de dépressions associés aux problèmes de jeu, mais pas de conclure que le jeu en est la cause. Pour calculer les risques relatifs, les auteurs ont toutefois pris la précaution d'utiliser des informations provenant d'études chronologiques, lesquelles permettent de connaître l'ordre d'apparition des événements.

Toutes les questions liées à la causalité n'ont pas trouvé de réponse. Il est donc possible que les auteurs attribuent au jeu des dommages qui en réalité ont une autre origine. Les auteurs défendent leur point de vue en rappelant que les estimations reposent sur des hypothèses très prudentes et que de nombreux dommages liés au jeu problématique n'ont pas été mesurés.

## **Proches affectés**

Les auteurs déclarent ne pas avoir été en mesure d'évaluer les dommages économiques et sociaux pour les proches des joueurs en raison de l'absence de données permettant d'identifier les atteintes à la santé subies par les proches. Ils constatent que les travaux futurs devront s'efforcer de trouver les informations permettant de mesurer les dommages subis par les proches touchés.

## **Coûts**

*Dépenses pour les sans-abri* : le risque relatif de devenir sans-abri est estimé pour les différentes catégories de joueurs (hommes seulement), puis comparé au risque relatif des personnes sans problèmes liés au jeu. Le nombre de cas excédentaires est multiplié par le coût moyen d'une demande d'hébergement au service administratif concerné. Ne considérer que les hommes conduit à une sous-estimation des dommages.

*Dommages à la santé* : les auteurs utilisent les rapports de cotes (*odds ratio* OR) convertis en risques relatifs (RR) pour estimer l'excès de suicides, de dépressions, de traitements de la dépendance à l'alcool et d'usage de drogues illicites. Pour les *suicides*, par exemple, les auteurs estiment d'abord le nombre de suicides excédentaires chez les joueurs avec un trouble du jeu (joueurs pathologiques), l'âge moyen au décès (47), le nombre d'années de vie perdues (33,9), la valeur d'une année de vie perdue – sachant que l'indice de qualité de vie moyenne de la population est inférieur à l'unité (0,868) et que la valeur d'une année de vie en bonne santé est estimée à 70 000 £. Pour estimer le nombre de suicides excédentaires chez les joueurs problématiques, les auteurs se réfèrent à une étude longitudinale sur les suicides chez les personnes avec un problème de jeu (Karlsson & Håkansson 2018). Ils utilisent les résultats d'une méta-analyse (Allami et al. 2021) pour connaître le risque relatif de *dépression* de la population avec un problème de jeu (joueurs à risque modéré et joueurs problématiques). Les joueurs concernés auraient un risque un peu plus de trois fois supérieur à celui des personnes sans problème de jeu. Sont estimés à la fois l'excès de coût de traitement et l'excès de perte de qualité de vie (coûts intangibles pour la société). Les coûts intangibles représentent 3,5 fois les coûts de traitement des dépressions attribuables au jeu. La *dépendance à l'alcool* attribuable aux problèmes de jeu a aussi été étudiée. Les auteurs se réfèrent à une étude longitudinale canadienne qui a mis en évidence un lien entre le jeu d'argent et la dépendance à l'alcool chez les jeunes (Afifi et al. 2016). Le jeu problématique au cours des années passées est associé à

une augmentation du risque de dépendance à l'alcool, avec un rapport de cotes de 2,2. Seuls les coûts des personnes en traitement (13 % des personnes avec une dépendance à l'alcool) sont mesurés, la perte de qualité de vie des 20 600 personnes dont la dépendance à l'alcool est la conséquence des problèmes liés au jeu et de leurs proches étant ignorée. Une étude longitudinale sur l'usage de *drogues illicites* chez les jeunes adultes en Angleterre (Emond et al. 2019) montre que les joueurs à risque ou problématiques ont une probabilité plus élevée de consommer ultérieurement des drogues. Le rapport de cotes est de 1,49 pour les joueurs à faible risque et de 1,95 pour les joueurs à risque modéré et problématiques. Seuls les coûts de traitement de la dépendance aux drogues sont estimés ; la perte de qualité de vie pour le joueur lui-même et pour les proches, un multiple des coûts de traitement, est ignorée.

*Effet direct du jeu excessif sur la qualité de vie* : les auteurs reconnaissent qu'il existe à l'évidence un impact négatif des problèmes liés au jeu sur la qualité de vie du joueur et de ses proches. Toutefois, ils ont renoncé à estimer ce coût. La raison est la difficulté d'isoler l'effet du jeu des autres facteurs, comorbidités notamment, et l'absence d'un instrument spécifique de mesure de la qualité de vie des joueurs problématiques.

*Traitement des problèmes de jeu* : ce coût n'est pas estimé en raison du manque de données sur les traitements et leur coût et aussi pour éviter un risque de double comptage.

*Impact sur l'emploi et la production* : l'estimation se limite au surplus d'indemnités de chômage allouées par l'État en raison des problèmes de jeu. La population concernée est celle des joueurs problématiques. Le risque de solliciter une indemnité durant l'année est de 0,082 pour la population générale et de 2,65 pour les joueurs problématiques. Connaissant la durée moyenne du chômage (12,7 semaines) et l'indemnité moyenne (3359 £), il est possible de mesurer le coût attribuable au jeu pour l'État.

*Délits et incarcération* : les auteurs se réfèrent à une étude de May-Chahal et al. (2012) sur le jeu problématique dans la population incarcérée en Angleterre. L'enquête réalisée par les auteurs montre qu'une proportion significative de la population carcérale a connu des problèmes liés au jeu : 10,4 % chez les hommes et 5,9 % chez les femmes, contre 0,3 % dans la population générale. Par ailleurs, 5,4 % des hommes et 3 % des femmes ont déclaré que le délit pour lequel ils sont détenus était lié au jeu d'argent. Il y a plus de 4000 joueurs problématiques détenus dans les prisons britanniques, alors qu'ils devraient être un peu plus de 300 si le taux d'incarcération était le même que celui de la population générale. Le coût unitaire de détention par année se monte à 41 136 £.

### **Coût social du jeu d'argent en Angleterre (2021-2022), en millions de livres sterling**

Type de coûts	Coût pour l'État	Coût pour la société	Total
<b>Coûts directs</b>	<b>412,8</b>		<b>412,8</b>
Dépenses de l'État pour les sans-abri	49		49
Indemnités de chômage	77		77
Traitement des dépressions	114,2		114,2
Traitement de la dépendance à l'alcool	3,5		3,5
Traitement de l'usage de drogues illicites	1,8		1,8
Détentions	167,3		167,3
<b>Coûts intangibles</b>		<b>634,9 à 1355,5</b>	<b>634,9 à 1355,5</b>
Suicides (perte de qualité de vie)		241,1 à 961,7	241,1 à 961,7
Dépressions (perte de qualité de vie)		393,8	393,8
<b>Total</b>	<b>412,8</b>	<b>634,9 à 1355,5</b>	<b>1047,7 à 1768,8</b>

### **Coût social en proportion du PIB**

Le coût du jeu problématique en Angleterre se situe entre 0,06 % et 0,1 % du PIB.

### **Références**

Afifi, T. O., Nicholson, R., Martins, S. S. & Sareen, J. (2016). A longitudinal study of the temporal relation between problem gambling and mental and substance use disorders among young adults. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 61(2), 102-111.

Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., Flores-Pajean, M. & Nadeau, L. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*, 116(11), 2968-2977.

American Psychiatric Association, APA (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV* (4th ed.). Washington, DC, American Psychiatric Association.

Emond, A., Griffiths, M.D. & Hollén, L. (2019) A longitudinal study of gambling in late adolescence and early adulthood: Follow-up assessment at 24 years. Report for Gamble Aware.

Karlsson, A. & Håkansson, A. (2018). Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comorbidity: A longitudinal nationwide register study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1091-1099.

May-Chahal, C., Wilson, A., Humphreys, L. & Anderson, J. (2012). Promoting an Evidence-Informed Approach to Addressing Problem Gambling in UK Prison Populations. *The Howard Journal of Criminal Justice*, 51(4), 372-386.



## **6. Le coût social du jeu problématique en Suède**

### ***Référence de l'étude***

Hofmarcher, T., Romild, U., Spångberg, J., Persson, U. & Håkansson, A. (2020). The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*, 20(1), 1-14.

### ***Année de référence***

2018.

### ***Remarques***

La démarche, précise, correspond aux bonnes pratiques en matière de mesure du coût social de la consommation de produits engendrant la dépendance ou de la dépendance sans substance (Single et al. 2003). Les vrais coûts sont distingués des transferts ; la question de la causalité entre le jeu problématique et les dommages subis par les joueurs ou leurs proches est bien posée. L'étude couvre une large palette de domaines dans lesquels le jeu problématique occasionne des dommages. La manière dont est traitée la question des comorbidités interroge toutefois. Les auteurs considèrent en effet que l'excès de troubles mentaux observés chez les joueurs problématiques est dû pour moitié aux problèmes liés au jeu. Cette hypothèse conduit probablement à une surestimation des coûts du jeu problématique.

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude du coût social portant sur tous les joueurs à PGSI positif (faible risque, risque modéré et joueurs problématiques). Sont pris en compte les coûts directs, les coûts indirects et les dommages subis par les joueurs et les proches affectés, chocs émotionnels ou actes de violence.

### ***Approche contrefactuelle***

La référence est une situation avec jeu d'argent et uniquement des joueurs non problématiques, selon l'outil de diagnostic PGSI (*Problem Gambling Severity Index*).

### ***Domaines couverts***

L'étude porte sur une large gamme de coûts directs : traitement de la dépendance au jeu et de ses conséquences sur la santé mentale, dépenses de police, de justice et de détention en relation avec les délits liés au jeu, surveillance des jeux et prévention du jeu problématique, frais d'avocat et de justice des divorces liés au jeu et dépenses de recrutement de personnel des employeurs. S'y ajoutent les conseils aux joueurs surendettés et l'aide au désendettement. Les pertes de production (coûts indirects) englobent la baisse de productivité au travail, les absences au travail des personnes incarcérées, les pertes d'emploi et les années de vie productive perdues des décès par suicide. Finalement, les coûts intangibles comprennent les violences physiques subies par les joueurs (par exemple celles des usagers lorsque les joueurs ne parviennent pas à rembourser leurs dettes), les dommages émotionnels aux joueurs et aux autres membres du ménage et les dommages aux victimes d'actes de violence commis par des joueurs.

### ***Provenance des données***

Les données épidémiologiques proviennent de l'enquête Swelogs, les informations sur les coûts de Statistics Sweden et des fournisseurs de soins. Les données sur la fréquence des délits commis par des

joueurs problématiques sont issues de l'étude sur le coût du jeu dans l'État de Victoria, en Australie (Browne et al. 2017).

### **Identification des joueurs**

La prévalence du jeu excessif est estimée à l'aide de l'indice PGSI (*Problem Gambling Severity Index*).

### **Prévalence**

Trois catégories de personnes ayant un problème de jeu sont identifiées dans la population de 16 à 87 ans : les joueurs à faible risque (2,9 %), les joueurs à risque modéré (0,7 %) et les joueurs problématiques (0,6 %).

### **Méthode**

Les auteurs ont quelquefois utilisé une approche *top-down*, en partant d'une estimation de la dépense totale, puis en la répartissant entre les individus concernés. Cette méthode s'applique, par exemple, aux mesures de prévention du jeu excessif. L'autre méthode consiste à identifier les joueurs concernés et à multiplier leur nombre par un coût unitaire estimé. La plupart des coûts sont mesurés à l'aide de la seconde méthode. Les transferts sont correctement identifiés (indemnités de chômage, de maladie) et ignorés dans le calcul du coût social.

La production perdue en raison de décès par suicide est mesurée pour toutes les années productives restantes (âge médian au moment du décès : 32,5 ans) en faisant l'hypothèse d'une croissance réelle des revenus de 2 % par année et en tenant compte de l'évolution des taux moyen d'occupation avec l'âge. Toutes les valeurs sont ramenées à l'année de référence par actualisation avec un taux de 3 %.

Les coûts intangibles (émotionnels) sont évalués sur la base des compensations moyennes accordées par les autorités suédoises d'aide aux victimes d'infraction ou de violence.

### **Causalité**

Les auteurs se réfèrent aux travaux de la Productivity Commission australienne. Ils appliquent une réduction de 20 % dans la majorité des cas pour tenir compte de la possibilité que les joueurs ou leurs proches aient subi ces atteintes en l'absence de problèmes liés au jeu. Lorsque le sens de la causalité est très incertain, le montant des dommages est réduit de moitié (coût des divorces ou pertes de productivité liées au jeu, par exemple).

### **Proches affectés**

L'enquête Swelogs renseigne sur le nombre de personnes vivant dans le ménage du joueur. Les auteurs font l'hypothèse que chaque membre du ménage subit des violences physiques et un dommage émotionnel équivalent à celui du joueur.

## **Mesure des coûts**

### **Coûts directs**

*Traitement de la dépendance au jeu* : faute de données sur le nombre de joueurs traités, les auteurs ont considéré qu'un joueur problématique sur dix (4500 joueurs) bénéficie d'un traitement et que chaque traitement comprend en moyenne neuf sessions de deux heures. Une session coûte 62 euros si les soins sont dispensés par une infirmière en psychiatrie et 58 € si c'est un travailleur social qui intervient. À ces coûts viennent s'ajouter les frais de gestion de lignes téléphoniques de soutien, ceux d'un cours sur le traitement des problèmes de jeu et divers services fournis par des organismes sans but lucratif.

*Traitement des atteintes à la santé mentale dues au jeu problématique* : les joueurs problématiques présentent plus souvent des problèmes de santé mentale que la population générale. Les auteurs font l'hypothèse que la fréquence plus élevée chez les joueurs problématiques s'explique pour moitié par les problèmes liés au jeu, sans mentionner de source pour étayer l'hypothèse. Environ 60 % des personnes avec des troubles mentaux reçoivent un traitement, avec un coût moyen de 3500 €.

Les joueurs problématiques ont un risque de décès par suicide 15,1 fois plus élevé que la population générale. Les auteurs font l'hypothèse que la fréquence des tentatives de suicide est également 15,1 fois plus élevée chez les joueurs problématiques. Une réduction de 20 % est opérée sur le nombre estimé de tentatives de suicide (ajustement causal). Sont considérés ici les coûts directs, soit les traitements médicaux des personnes ayant commis une tentative de suicide, en moyenne 4300 € par patient.

*Conseils au désendettement, aide à la restructuration des dettes* : il s'agit des salaires versés au personnel des services de conseils au désendettement et des dépenses administratives pour la restructuration des dettes et les faillites personnelles. Une réduction de 20 % des valeurs estimées est effectuée par précaution.

*Délits et frais de justice* : en l'absence de données locales sur la fréquence des délits commis par des joueurs problématiques, les auteurs utilisent les données de l'étude sur les coûts du jeu dans l'État de Victoria (Browne et al. 2017). Sont pris en compte le coût des interventions policières ainsi que les frais de justice et de détention.

*Prévention, recherche et réglementation des jeux d'argent* : les coûts sont estimés à partir de données provenant des administrations locales, de la société nationale des jeux Svenska Spel et de l'Office suédois de santé publique.

*Divorces* : le nombre de divorces attribuables au jeu problématique est obtenu en comparant le taux de divorce des personnes avec un problème de jeu au taux de la population générale. Une réduction de 50 % de la valeur obtenue est opérée par précaution. Seuls les coûts entraînant une utilisation de ressources (coûts directs) sont mesurés ici.

*Coût de recrutement de personnel* : le remplacement des joueurs qui perdent leur emploi occasionne des coûts aux entreprises. En l'absence de données sur le nombre de joueurs problématiques qui ont perdu leur emploi à l'année de référence, les auteurs estiment le chômage attribuable au jeu par différence entre le taux de chômage chez les joueurs problématiques et dans la population générale. Le coût unitaire de recrutement provient de l'étude sur le coût du jeu dans l'État de Victoria (Browne et al. 2017).

## Coûts indirects

Les coûts indirects du jeu problématique comprennent la baisse de la productivité au travail, les absences au travail en raison d'un problème de jeu, le chômage et les décès prématurés.

*Recul de la productivité* : l'estimation des pertes de productivité au travail se base sur le nombre de joueurs qui ont déclaré avoir joué pendant les heures de travail et sur une étude sur le coût du jeu d'argent en République tchèque (Winkler et al. 2017). Les auteurs admettent que seuls les joueurs qui ont déclaré avoir joué pendant les heures de travail ont une productivité réduite (de 7 % à 12 %). Le taux moyen de recul de la productivité, repris de l'étude mentionnée, vaut pour les joueurs à risque modéré et problématiques. Une réduction de 20 % du nombre de joueurs concernés est opérée pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité. Le coût de la baisse de la productivité au travail est sans doute sous-estimé.

*Absentéisme* : le coût des absences au travail est mesuré uniquement pour les joueurs emprisonnés. Les auteurs ont tenu compte du fait que les personnes concernées n'auraient pas toutes été occupées si elles n'avaient pas été incarcérées. Ce coût est estimé sur la base d'un taux d'occupation moyen de 68,5 % et d'une période moyenne de détention de quatre mois.

*Décès par suicide* : pour les personnes décédées par suicide en raison d'un problème de jeu, le coût indirect correspond à la production non réalisée pendant toutes les années de vie productive perdues. Le risque de suicide est 15,1 fois plus élevé pour les joueurs problématiques (15,3 décès pour 100 000 habitants dans la population générale). Avec une réduction de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, les auteurs estiment à 75 le nombre de suicides attribuables au jeu.

## Coûts intangibles

*Actes de violence* : les joueurs sont fréquemment victimes d'actes de violence. L'excès d'exposition à des actes de violence, une fois déduite la proportion observée dans la population générale, concerne 10 500 personnes ayant un problème de jeu, après réduction de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité. Les données sont issues de l'enquête Swelogs. Les auteurs ont supposé que les personnes vivant dans le même ménage sont exposées aux actes de violence de la même manière que le joueur.

*Coûts émotionnels* : l'existence de dommages émotionnels chez les joueurs problématiques est identifiée sur la base de la présence de troubles mentaux, de tentatives de suicide, de séparations et de pertes d'emploi. La compensation moyenne allouée par les tribunaux aux victimes d'atteintes émotionnelles est de 2250 €. Les auteurs admettent qu'un joueur peut souffrir d'une maladie mentale, avoir commis une tentative de suicide, avoir divorcé et perdu son emploi durant la même année. Les coûts émotionnels subis par cette personne seraient alors de 9000 €. Les auteurs font l'hypothèse que les autres membres du ménage subissent les mêmes coûts émotionnels que le joueur lui-même. Cela revient à multiplier les coûts subis par le joueur par 1,7. Les travaux de la littérature montrent que les troubles mentaux précèdent fréquemment l'apparition de problèmes de jeu ou sont indépendants de ces problèmes. Appliquer la compensation à la totalité des joueurs avec un trouble mental risque de conduire à une surestimation des dommages, même une fois la réduction de 20 % appliquée. Le montant de la compensation est toutefois très faible.

*Victimes de délits commis par les joueurs problématiques* : le nombre de délits commis par des joueurs problématiques est estimé à 12 400, aucune source n'est mentionnée. Chaque victime est supposée subir un dommage de 2250 €.

## Coût social du jeu problématique en Suède (2018)

Type de coûts	En millions d'euros	En %
<b>Coûts directs</b>	<b>183,92</b>	<b>13,0 %</b>
Traitement de la dépendance	3,82	
Traitement des atteintes à la santé	71,90	
Délits et frais de justice	11,76	
Prévention, recherche et réglementation	2,93	
Autres coûts	93,51	
<b>Coûts indirects</b>	<b>832,10</b>	<b>58,6 %</b>
Perte de productivité au travail	70,64	
Absentéisme	0,62	
Chômage	641,70	
Décès prématurés (suicides)	119,14	
<b>Coûts intangibles</b>	<b>403,39</b>	<b>28,4 %</b>
Actes de violence	62,16	
Domages émotionnels (joueurs et proches)	313,28	
Victimes de délits commis par des joueurs	27,95	
<b>Total</b>	<b>1 419,41</b>	<b>100,0 %</b>

### Coût social en proportion du PIB

Les coûts estimés, 1,42 milliard d'euros, représentent 0,30 % du PIB suédois.

### Références

Browne, M., Greer, N., Armstrong, T., Doran, C., Kinchin, I., Langham, E. & Rockloff, M. (2017). *The social cost of gambling to Victoria*. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.

Productivity Commission (1999), Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

Single, E., Collins, D., Easton, B., Harwood, H., Lapsley, H., Kopp, P. & Wilson, E. (2003). *International guidelines for estimating the costs of substance abuse*. Second edition. Geneva, World Health Organization.

The Public Health Agency of Sweden. Swedish longitudinal gambling study (Swelogs).

Winkler, P., Bejdová, M., Csémy, L. & Weissová, A. (2017). Social Costs of Gambling in the Czech Republic 2012. *Journal of Gambling Studies*, 33, 1293-1310.

## **7. Le coût social du jeu d'argent en République tchèque**

### ***Référence de l'étude***

Winkler, P., Bejdová, M., Csémy, L. & Weissová, A. (2017). Social Costs of Gambling in the Czech Republic 2012. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1293-1310.

### ***Année de référence***

2012.

### ***Remarques***

L'étude est largement inspirée des travaux de la Productivity Commission australienne. Les coûts sont mesurés pour les joueurs problématiques et pathologiques. Les estimations reposent fréquemment sur des hypothèses, pas toujours documentées. Les explications sont souvent lacunaires : ainsi, le coût d'un décès par suicide correspond-il aux seuls coûts émotionnels ou comprend-il aussi les pertes de production pendant toutes les années de vie perdues ? Pour le savoir, il faut consulter la source donnée en référence.

La définition retenue du coût social est correcte : le jeu occasionne un coût pour la société s'il en résulte une réduction du bien-être sans qu'un autre groupe de la société bénéficie d'un avantage correspondant.

### ***Ce qui est mesuré***

Les auteurs ont mesuré le coût social du jeu problématique et pathologique.

### ***Approche contrefactuelle***

Le scénario de référence n'est pas précisé. Apparemment, il n'est pas le même pour toutes les catégories de coûts.

### ***Domaines couverts***

*Traitement de la dépendance au jeu* : cela comprend uniquement le traitement de la dépendance et les dépenses des services sociaux à disposition des personnes ayant un problème de jeu. La possibilité d'une utilisation accrue des services médicaux généraux par les joueurs problématiques n'est pas évoquée.

*Faillites* : sont mesurés uniquement les frais d'administration des faillites. Les dettes non remboursées sont ignorées puisqu'il s'agit de transferts.

*Activité professionnelle* : la perte d'un emploi en raison de problèmes de jeu occasionne des frais à l'employé pour retrouver un travail et à l'employeur pour trouver un nouvel employé et le former. Se référant à Walker & Barnett 1999, les auteurs considèrent que la perte du revenu jusqu'au moment où l'employé aura retrouvé un travail ne constitue pas un coût pour la société. Si l'employé n'est pas remplacé, l'employeur économise le montant du salaire. S'il est remplacé, c'est le nouvel employé qui bénéficie du salaire. Il n'y aurait donc pas de dommage économique. Le raisonnement est à première vue curieux, car il y a une perte de production si l'employé n'est pas remplacé. Apparemment, les auteurs considèrent que tous les joueurs agissent rationnellement et qu'ils ont pris en compte, au moment de jouer, la possibilité de rencontrer des difficultés au travail et de perdre leur emploi. La perte d'emploi et de revenu est alors un coût interne.

*Délits et frais de justice* : en font partie les frais d'intervention de la police, les frais de justice et les dépenses du système de détention.

*Domages émotionnels pour le joueur et ses proches* : les valeurs unitaires sont reprises de l'étude de la Productivity Commission australienne et adaptées. Sont inclus les coûts émotionnels pour la famille et les parents, ceux d'une séparation ou d'un divorce et ceux des dépressions. Les auteurs ne précisent pas s'il s'agit de toutes les dépressions touchant des personnes avec un problème de jeu ou uniquement de celles qui sont la conséquence du jeu. La même remarque vaut pour les idées suicidaires et les tentatives de suicide.

*Décès par suicide* : les auteurs estiment disposer de données suffisantes pour identifier les suicides attribuables au jeu. Ils ne précisent toutefois pas comment est calculé le coût d'un décès par suicide.

### ***Provenance des données***

Les principales données sur les pratiques de jeu et la prévalence du jeu problématique ou pathologique proviennent d'une étude nationale représentative menée en 2012 auprès de la population de 15 à 64 ans. Les auteurs ont largement utilisé des données collectées dans des centres de traitement de la dépendance au jeu, au risque de tirer des conclusions générales à partir d'observations portant sur les cas les plus graves.

Les données sur le coût des dépressions et des suicides proviennent de la littérature. Apparemment, les auteurs considèrent que toutes les dépressions sont la conséquence des problèmes liés au jeu.

### ***Identification des joueurs***

Aucune information n'est donnée sur le test de dépistage du jeu problématique ou pathologique utilisé.

### ***Prévalence***

L'effectif de personnes provient d'une enquête de population. En 2012, le pays comptait entre 123 000 et 170 000 joueurs problématiques et entre 40 000 et 80 000 joueurs pathologiques. Le test utilisé pour identifier les joueurs problématiques et pathologiques n'est pas précisé. Si un test diagnostique standard a été utilisé, on comprend mal pourquoi il y a un intervalle aussi grand entre la valeur basse et la valeur haute des nombres de joueurs.

### ***Méthode***

La méthodologie est largement reprise de l'étude de la Productivity Commission australienne. Les auteurs considèrent que les personnes ayant un problème de jeu sont les seules à occasionner des coûts sociaux.

La définition retenue pour le coût social est conforme à la théorie économique : une activité provoque un coût social si elle aboutit à une perte de bien-être pour la collectivité dans son ensemble. Un transfert n'est donc pas un coût social.

La fréquence des événements négatifs chez les joueurs problématiques est souvent tirée de la littérature.

## **Causalité**

Les auteurs évoquent le sens incertain de la causalité. Pour tenir compte du fait que les problèmes observés chez les joueurs pourraient avoir existé en l'absence de jeu problématique, les auteurs ont repris la pratique de la Productivity Commission et réduit de 20 % le montant estimé des dommages.

Curieusement, toutes les dépressions diagnostiquées chez les joueurs pathologiques sont attribuées au jeu, alors qu'une partie d'entre elles a précédé les problèmes de jeu.

## **Proches affectés**

Les auteurs utilisent la taille moyenne du ménage (2,3 personnes) pour estimer le nombre de proches affectés dans l'environnement familial immédiat (1,3).

## **Mesure des coûts**

*Coût des traitements* : apparemment, il s'agit uniquement du traitement des problèmes de jeu.

*Autres coûts financiers* : la mesure se limite aux frais de justice lors des faillites, frais estimés à 5 % du montant de la dette. Les auteurs précisent que les dettes non remboursées ne sont pas prises en compte puisqu'il s'agit de transferts.

*Impact sur l'activité professionnelle* : selon l'enquête auprès des joueurs en traitement, les joueurs pathologiques ont subi une perte de productivité comprise entre 7 % et 12 %. Les auteurs ne précisent pas s'il s'agit d'absences au travail ou d'un recul de la productivité au travail (présentisme). On ne comprend pas bien non plus le sens des deux bornes (7 % et 12 %). Aucun joueur pathologique n'aurait vu sa productivité réduite de plus de 12 %, ce qui paraît peu vraisemblable. Les pertes de production en raison du chômage devraient être comptabilisées sous cette rubrique ; apparemment, elles ne le sont pas, sans que les auteurs précisent pourquoi. Partent-ils de l'idée qu'un employé licencié peut être immédiatement remplacé (hypothèse d'un coût de friction nul) ? Impossible de le savoir.

*Chômage* : sont considérés les seuls frais supportés par l'employé pour trouver un nouvel emploi et les frais de l'employeur pour trouver un nouvel employé. Les frais de formation du nouvel employé sont ignorés, tout comme la valeur de la production perdue. Les indemnités de chômage sont ignorées puisqu'il s'agit de transferts.

*Délits, frais de justice et de détention* : les auteurs ont estimé la part des dépenses de police, de justice et de détention attribuable aux problèmes de jeu. Il est impossible de contrôler les fractions attribuables au jeu utilisées. La part des journées de détention attribuable au jeu paraît très élevée (15,8 %).

*Coûts émotionnels pour le joueur et ses proches* : les estimations de la Productivity Commission australienne servent de base à l'estimation des mêmes coûts en République tchèque. Les valeurs australiennes sont simplement adaptées pour tenir compte de la différence dans le niveau de production, mesuré en parité de pouvoir d'achat (PPP), et de l'inflation de 1998 à 2012. Sont concernés uniquement les joueurs pathologiques. Toutes les valeurs calculées sont réduites de 20 % conformément à la pratique de la Productivity Commission pour tenir compte du fait que le dommage pourrait exister en l'absence de problème de jeu. Les coûts émotionnels concernent la peine subie par la famille (y compris les parents), les ruptures de relation, les divorces, les actes de violence, les dépressions et les tentatives de suicide.



*Décès par suicide* : les données de base pour le calcul du coût d'un suicide proviennent d'une étude irlandaise (Kennelly 2007). Le coût estimé d'un suicide est de 1,4 million d'euros pour les femmes, de 1,6 million pour les hommes. Il comprend à la fois des coûts indirects (pertes de production), des coûts directs et des coûts humains, ce que les auteurs ne disent pas. Il est ensuite ajusté pour tenir compte de l'écart de PIB par habitant, des différences dans le coût de la vie (utilisation d'un taux de change PPP) et de l'inflation. À noter que le coût des décès par suicide est mesuré pour le joueur uniquement ; les dommages subis par les proches sont ignorés. Pour l'estimation du nombre de suicides, les auteurs se réfèrent à l'étude de la Productivity Commission, selon laquelle la fréquence des suicides chez les joueurs serait 5 à 10 fois supérieure à celle observée dans la population générale. Le nombre de suicides ainsi obtenu est réduit de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité.

### **Coût social du jeu problématique et pathologique en République tchèque (2012), en milliers d'euros**

Type de coûts	Estimation basse	Estimation haute
<b>Coûts directs</b>	<b>93 466</b>	<b>111 493</b>
Traitement de la dépendance au jeu	1 508	1 508
Frais liés aux faillites	3 512	4 854
Délits, interventions policières, détention	70 799	80 741
Recherche d'emploi, recherche d'employé et formation	17 647	24 390
<b>Coûts indirects</b>	<b>97 261</b>	<b>124 636</b>
Pertes de production*	20 071	47 446
Décès par suicide**	77 190	77 190
<b>Coût humains (émotionnels)</b>	<b>350 892</b>	<b>383 479</b>
Famille et parents	67 873	67 873
Rupture de relations	70 188	70 188
Pensées suicidaires et tentatives de suicide	197 102	226 085
Autres	15 729	19 333
<b>Total</b>	<b>541 619</b>	<b>619 608</b>

\*Marchande et domestique.

\*\*Comprend aussi des coûts directs et intangibles (émotionnels).

### **Coût social en proportion du PIB**

Le coût estimé du jeu problématique et pathologique se monte à 0,37 % du PIB.

### **Références**

Kennelly, B. (2007). The economic cost of suicide in Ireland. *Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention*, 28(2), 89-94.

NMS [Observatoire national tchèque des drogues et des toxicomanies] (2014). *Patologičtí hráči v léčbě – souhrn výsledků studie. Národní monitorovací středisko pro drogy a drogové závislosti*. Prague, Úřad vlády ČR, nepublikováno. [Non publié].

Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

Walker, D. M. & Barnett, A. H. (1999). The social costs of gambling: An economic perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 181–212.

## 8. Le coût social des jeux d'argent et de hasard en France

### **Référence de l'étude**

Massin, S. (2012). *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France. Rapport d'étape n° 4*. Paris, ODJ (Observatoire des Jeux) et Marseille, UMR912 SESSTIM (Inserm/IRD Université Aix-Marseille) et ORS PACA (Observatoire régional de la santé Provence-Alpes-Côte d'Azur).

### **Année de référence**

2009.

### **Remarques**

L'auteure part de l'idée que les joueurs bénéficient d'un avantage non payé – le surplus de consommateur – lorsqu'ils consacrent une partie de leur revenu au jeu. Pour un bien comme le cinéma, la notion de surplus est parlante : des consommateurs ayant un revenu élevé ou un grand intérêt pour le cinéma seraient prêts à payer beaucoup plus que le prix demandé. Le calcul d'un surplus de consommateur a alors tout son sens.

Dans le jeu d'argent, la notion même du prix est ambiguë. Est-ce le montant de la dépense qui permet de jouer, par exemple, pendant une heure en moyenne à une machine à sous avant d'avoir tout perdu ? Le prix dépend de la mise, de la volatilité (haute si la machine offre de gros gains avec une fréquence faible) et du taux de retour au joueur. Des personnes ayant un grand intérêt pour le jeu d'argent seraient sans doute prêtes à jouer avec un taux de retour moindre, donc prêtes à payer un prix plus élevé. Le taux de retour plus favorable actuel leur offre un avantage non payé : pouvoir jouer plus longtemps avant d'avoir perdu le montant qu'elles souhaitaient consacrer au jeu. Utiliser une élasticité théorique pour calculer un surplus global a-t-il vraiment du sens ? Dans tous les cas, le surplus du consommateur en matière de jeu d'argent ne représente pas quelque chose de très concret. Il y a de plus un problème dans le calcul du surplus : le surplus équivalent à la moitié de la dépense des joueurs correspond à une demande de pente constante égale à  $-1$ , pas à une élasticité constante égale à  $-1$ . Avec une demande dont l'élasticité serait constante et égale à  $-1$ , le surplus équivaldrait à plus de quatre fois la dépense des consommateurs (environ 4,5 fois). L'origine de la confusion provient sans doute de la note sur le calcul du surplus de consommateur figurant dans le rapport de la Productivity Commission (Productivity Commission 1999, Box 5.7).

Mesurer le bénéfice et le coût du jeu d'argent pour les joueurs sociaux – bien informés et non dépendants – a-t-il vraiment du sens ? On pourrait laisser fonctionner un marché qui remplit correctement son rôle et se contenter d'informer et de prendre des mesures pour prévenir les risques liés au jeu. L'intérêt de mesurer le coût imposé à la société et parfois aussi au joueur lui-même ne vaut que pour les personnes qui connaissent un problème. La pertinence d'une étude coûts-bénéfices appliquée à tous les joueurs – joueurs sociaux et joueurs problématiques – est peu évidente.

Le calcul du surplus de producteur et sa prise en compte dans la comparaison des coûts et bénéfices du jeu d'argent est, lui aussi, problématique. L'industrie du jeu est profitable. La raison de la bonne marche des affaires n'est pas sa grande capacité d'innovation, la qualité de ses produits ou la compétence de son management, mais bien la limitation de l'offre et le fait qu'une partie de la clientèle est dépendante. Comme s'expliquent aussi les marges élevées de l'industrie du tabac. Il ne viendrait à l'idée de personne

de prétendre que ces marges élevées révèlent une grande utilité sociale. S'il était possible d'ouvrir un casino n'importe où sur le territoire, sans avoir besoin d'une concession, ou de proposer de nouvelles loteries, la rentabilité de l'industrie des jeux d'argent chuterait rapidement. À notre avis, calculer un surplus de producteur sur la base des profits actuels de l'industrie du jeu fait peu de sens.

Une étude plus récente de la même auteure (Massin 2016) montre que les dommages occasionnés à l'entourage et à la collectivité, non mesurés dans l'étude de 2014, sont bien réels. Les joueurs excessifs sont trois fois plus nombreux à connaître des problèmes financiers que les joueurs sociaux, dix fois plus à vivre des difficultés dans les relations familiales, presque 40 fois plus à avoir des pensées suicidaires.

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude coûts-bénéfices dans laquelle sont mesurées les conséquences positives et négatives du jeu pour la population (non-joueurs, joueurs sociaux et joueurs problématiques). Les bénéfices comprennent les recettes nettes de l'État et les variations du surplus des consommateurs (joueurs non problématiques) et du surplus des producteurs. Les coûts externes et les dépenses additionnelles de l'État composent les coûts du jeu.

### ***Approche contrefactuelle***

Elle correspond à une situation hypothétique dans laquelle les jeux d'argent et de hasard n'existent pas (« nous choisissons de retenir une situation dans laquelle le jeu n'existe pas et n'a jamais existé [prohibition « parfaite »] », p. 4).

### ***Domaines couverts***

Sont estimés les bénéfices des jeux à travers le surplus des consommateurs, le surplus des producteurs et les recettes additionnelles de l'État. La référence est une situation dans laquelle les consommateurs consacraient leur revenu à d'autres fins que le jeu. L'État est gagnant car le taux de taxation des jeux est un multiple du taux de taxation moyen dans l'économie française.

La perte de qualité de vie des joueurs problématiques atteints dans leur santé est mesurée à l'aide du « profil de santé de Duke » (Baumann et al. 2011). La perte observée de qualité de vie (9,1 points) n'est pas convertie en valeur monétaire.

La fréquence des divorces en France ne serait pas plus élevée chez les personnes ayant un problème de jeu que dans le reste de la population. Le coût des suicides et des délits attribuables au jeu d'argent n'est pas estimé.

Les frais généraux associés au jeu se limiteraient aux dépenses administratives de l'assurance chômage. Il n'y aurait eu aucune action de prévention du jeu excessif financée par des fonds publics en France avant 2010, raison pour laquelle la prévention ne figure pas dans le coût social. On se demande toutefois pourquoi les sommes consacrées à la prévention du jeu excessif par des institutions privées ne sont pas considérées de la même manière que les contributions publiques.

### ***Provenance des données***

Les données de base utilisées dans l'étude proviennent des Comptes nationaux (dépenses de consommation finale de la branche Organisation de jeux de hasard et d'argent), des statistiques de santé

(Baromètre Santé 2010, INPES) et de la littérature pour la valeur de l'élasticité-prix de la demande de jeux d'argent (Productivity Commission 1999) et pour les conséquences du jeu sur le système de santé (Cowlshaw & Kessler 2015).

### **Identification des joueurs**

Le test utilisé pour identifier les joueurs problématiques dans le Baromètre Santé est l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE). Pour le calcul du surplus de consommateur, il suffit de connaître la part des dépenses des joueurs problématiques dans le produit brut des jeux et de faire une hypothèse sur l'élasticité de la demande. Dans le jeu en ligne, 17 % des joueurs ont un comportement problématique ; ils contribuent pour 44 % aux dépenses. La part des dépenses des joueurs problématiques en France – tous types de jeu – n'est pas connue. L'auteure a donc combiné les données de différentes sources – France, États-Unis et Canada – pour l'estimer. Valeurs retenues : minimum 5 %, maximum 20 %.

### **Prévalence**

En 2010, il y avait 2,5 % de joueurs problématiques en France (Baromètre Santé 2010).

### **Méthode**

Le bénéfice (surplus) des consommateurs varie en fonction de l'élasticité de la demande. Il est élevé si la demande est inélastique, faible si elle est élastique. L'auteure a considéré deux options : une demande relativement inélastique et une demande relativement élastique<sup>1</sup>. Les résultats obtenus ne correspondent pas aux demandes à élasticité constante de  $-0,5$  et  $-1$ , mais à des demandes linéaires de pentes égales à  $-1$  et  $-2$ . Dans le premier cas, le surplus équivaut à la moitié des dépenses des joueurs ; dans le second, il est identique aux dépenses des joueurs. Les dépenses des joueurs problématiques – entre 5 % et 20 % des dépenses totales consacrées au jeu – ne génèrent pas de surplus. Le bénéfice (surplus) des producteurs correspond à la différence entre la productivité moyenne du personnel dans l'économie nationale et la productivité plus élevée de 20 % dans l'industrie du jeu.

Pour estimer le risque accru qu'a un joueur problématique de perdre son emploi, l'auteure utilise une régression logistique dans laquelle la variable d'intérêt est le jeu problématique et les variables de contrôle les caractéristiques socio-économiques et l'usage de produits engendrant la dépendance (alcool, tabac et cannabis). Les comorbidités ne sont pas introduites comme variables de contrôle.

### **Causalité**

L'auteure rappelle que si le chômage est plus élevé chez les joueurs problématiques, il n'est pas démontré que ce sont les problèmes de jeu qui en sont la cause. Afin de tenir compte de la possibilité d'une causalité inverse – le chômage serait la cause du jeu excessif –, l'auteure introduit une variante avec un coût nul pour les joueurs problématiques qui ont perdu leur emploi, ceux-ci étant supposés avoir pris ce risque en compte au moment de jouer.

---

<sup>1</sup> Dans l'étude, la demande élastique est définie par une élasticité constante égale à  $-1$ , la demande inélastique par une élasticité égale à  $-0,5$ . Le résultat des calculs correspond bien à des demandes linéaires de pentes égales à  $-1$  et  $-2$  (à élasticité variable), pas à des demandes à élasticité constante.

## ***Proches affectés***

Les conséquences possibles pour la famille, les amis ou les collègues ne sont pas évoquées, car les domaines où les proches affectés pourraient subir des dommages (dommages émotionnels lors de séparation, divorce, surendettement...) ne sont pas pris en compte.

## ***Bénéfices et coût social***

### Bénéfices

*Surplus de consommateur* : la variante haute correspond à une part de 5 % venant des joueurs problématiques et à une demande élastique (en réalité une demande linéaire de pente égale à  $-2$ ). Le surplus atteint alors 8193 millions d'euros. Dans la variante basse, 20 % des dépenses proviennent des joueurs problématiques et la demande est moins élastique (en réalité une demande de pente constante égale à  $-2$ ). Le surplus se monte à 3450 €.

*Surplus de producteur* : dans l'estimation prudente du surplus de producteur, l'auteure estime que le surplus serait identique si les ressources consacrées au jeu étaient investies ailleurs dans l'économie. Une seconde variante tient compte de la différence de productivité entre l'industrie du jeu et l'ensemble des autres secteurs. Si les 20 000 employés de l'industrie du jeu étaient occupés ailleurs dans l'économie, la valeur ajoutée serait alors inférieure de 270 millions d'euros.

*Surplus de recettes de l'État* : les recettes de l'État proviennent de l'impôt sur les jeux, de l'impôt sur le bénéfice de l'industrie du jeu et de l'impôt sur les gains des joueurs. Si les jeux d'argent n'existaient pas, les dépenses des joueurs bénéficieraient à d'autres branches, qui elles aussi paient des impôts. Le taux de taxation de l'industrie du jeu est toutefois un multiple du taux de taxation moyen. Le surplus de recettes apporté par l'industrie du jeu est estimé à 3778 millions d'euros.

### Coûts

*Pertes de production dues à l'excès de chômage* : les joueurs problématiques ont une probabilité supérieure de 6,6 % d'être au chômage, ce qui représente un coût de 2636 millions d'euros. Comme la causalité est incertaine, une seconde variante envisage l'absence d'effet causal et donc un coût nul.

## Coûts et bénéfices du jeu en France (2009), en millions d'euros

Catégorie	Valeur basse	Valeur haute
<b>Bénéfices</b>		
Surplus des consommateurs*	3 450	9 193
Surplus des producteurs**	0	270
Augmentation des recettes de l'État	3 778	3 778
<b>Coûts externes</b>		
Pertes de production	0	2 636
<b>Bénéfice net</b>	<b>7 228</b>	<b>10 605</b>

\*Dans la variante basse, 20 % des dépenses sont le fait de joueurs mal informés ou dépendants et ne génèrent pas de bénéfices. Dans la variante haute, 5 % des dépenses sont le fait de consommateurs non informés ou dépendants.

\*\*Dans la variante basse, les ressources allouées à l'industrie du jeu seraient réinvesties dans d'autres secteurs tout aussi profitables. Dans la variante haute, les ressources investies dans l'industrie du jeu ont une productivité plus élevée.

### Coût social en proportion du PIB

Les bénéfices excèdent largement les coûts.

### Références

Baumann, C., Erpelding, M.-L., Perret-Guillaume, C., Gautier, A., Régat, S., Collin, J.-F., Guillemin, F. & Briançon, S. (2011). Health-related quality of life in French adolescents and adults: norms for the DUKE Health Profile. *BMC Public Health*, 11:401.

Costes, J.-M., Massin, S. & Etienne, J. (2014). Première évaluation de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 5.

Cowlshaw, S. & Kessler, D. (2015). Problem Gambling in the UK: Implications for Health, Psychosocial Adjustment and Health Care Utilization, *European Addiction Research*, 22, 90–98.

Massin, S. (2012). *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France – Rapport d'étape n° 1* (ODJ). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD Université Aix-Marseille) et ORS PACA.

Massin, S. (2013a). *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France – Rapport d'étape n° 2* (ODJ). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD Université Aix-Marseille) et ORS PACA.

Massin, S. (2013b). *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France – Rapport d'étape n° 3* (ODJ). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD Université Aix-Marseille) et ORS PACA.

Massin, S. (2016). Apports de l'évaluation socio-économique des conséquences des jeux de hasard et d'argent à la régulation du secteur. *Droits*, 63:1, 97-112.

Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

## **9. Le coût social du jeu problématique en Italie**

### ***Référence de l'étude***

Lucchini, F. & Comi, S. L. (2022). Social Costs of Gambling Harm in Italy. *Critical Gambling Studies*, 3(1), 71-82. <https://doi.org/10.29173/cgs50>.

### ***Année de référence***

2014.

### ***Remarques***

Les estimations reposent souvent sur des hypothèses ou sur des résultats obtenus à l'étranger, sans que la question de la transférabilité soit évoquée. Il y a double comptage dans l'estimation des pertes de productivité : sont comptabilisées à la fois les indemnités de chômage (pour 59 000 personnes au chômage en raison des problèmes de jeu) et la production perdue en raison du chômage.

Les auteurs considèrent les coûts que les joueurs problématiques ou pathologiques s'imposent à eux-mêmes comme des coûts externes, pris en compte dans le calcul du coût social. Ils suivent ainsi la pratique initiée par Markandya & Pearce (1989).

La qualité des données est inégale. Pour mesurer le coût administratif des divorces, les auteurs divisent simplement le budget du ministère de la Justice – toutes activités confondues – par le nombre de cas traités (tous types de cas). Le même montant unitaire est aussi utilisé pour mesurer le coût des délits liés au jeu.

Les données sur la prévalence sont issues de l'étude de Barbaranelli et al. (2013). Ces auteurs utilisent les termes courants de « jeu problématique » et « jeu pathologique », alors que Lucchini & Comi parlent de joueurs « à risque » et « à haut risque ». Il y a dans l'article une grande confusion dans l'utilisation des termes pour qualifier les personnes ayant un risque ou un problème lié au jeu. La seule donnée sur la prévalence des problèmes de jeu concerne les joueurs à risque (apparemment à risque modéré) et les joueurs à haut risque. Dans le tableau lui-même, les auteurs utilisent correctement « joueurs à risque et à haut risque » ; dans le commentaire du tableau ne subsistent que les joueurs à haut risque. Dans la suite du texte, les auteurs mentionnent parfois « jeu à haut risque », parfois « jeu à risque et à haut risque », de telle sorte que l'on ne sait plus très bien ce qui est mesuré. Nous utiliserons le terme de « joueurs problématiques ».

Les informations données dans l'article sont souvent insuffisantes pour reproduire les calculs.

### ***Ce qui est mesuré***

C'est une analyse du coût social du jeu problématique qui suit les principes de l'analyse économique. Le comportement des joueurs problématiques est supposé non rationnel. Les coûts que ces joueurs s'imposent à eux-mêmes sont donc des coûts externes, inclus dans le coût social du jeu.

### ***Approche contrefactuelle***

L'état observé est comparé à une situation hypothétique dans laquelle il n'y aurait pas de joueurs problématiques (à risque et à haut risque).



### ***Domaines couverts***

Sont pris en compte les frais de traitement des joueurs problématiques, la prévention du jeu excessif, les pertes de production dues au chômage et les indemnités de chômage (un double comptage), la valeur des années de vie perdues des joueurs décédés (suicides attribuables au jeu), les frais de justice des divorces (pas les frais d'avocat), les frais de justice pour les délits et les dépenses d'exécution des peines.

La baisse de la productivité au travail et l'absentéisme sont ignorés, tout comme les coûts émotionnels des séparations et des divorces et la perte de qualité de vie des joueurs et des proches.

### ***Provenance des données***

De nombreuses données sont issues des études de Barbaranelli et al. (2013) et Barbaranelli (2015). Il s'agit de la prévalence du jeu à risque et à haut risque (problématique et pathologique), du risque relatif de divorce chez les joueurs à haut risque, du risque relatif de rencontrer des problèmes avec la justice. Le risque relatif de suicide chez les joueurs problématiques est repris de l'étude de la Productivity Commission australienne (1999). Les coûts des délits (frais d'enquête, de justice et de détention) proviennent de la base de données du ministère de la Justice, alors que le coût d'une personne au chômage est issu de la statistique de l'INPS (Istituto Nazionale della Previdenza Sociale).

### ***Identification des joueurs***

L'instrument utilisé pour identifier les joueurs à risque et à risque élevé (joueurs problématiques et pathologiques) est une combinaison du SOGS (*South Oaks Gambling Screen*) et du PGSI (*Problem Gambling Severity Index*).

### ***Prévalence***

Les joueurs problématiques (à risque et à haut risque) au cours des 12 derniers mois représentent 2,43 % de la population adulte italienne, soit 1,23 million de personnes.

### ***Méthode***

Une première approche consiste à partir de la dépense totale et à estimer la part attribuable au jeu. Ainsi, les frais de traitement correspondent aux dépenses consenties pour traiter les personnes ayant un problème de jeu et le coût de prévention du jeu excessif est donné par les dépenses du Fonds de prévention italien. La seconde approche consiste à établir le risque relatif des joueurs problématiques par rapport aux autres personnes, puis le nombre d'événements attribuables au jeu problématique (qui dépend du risque relatif et du nombre de joueurs problématiques), enfin à multiplier ce nombre par le coût unitaire du dommage.

### ***Causalité***

Dans un premier temps, les auteurs considèrent que le jeu problématique est la cause du dommage, puis ils réduisent le nombre d'événements attribuables au jeu de 20 %, parfois de 50 %, pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, suivant ainsi la pratique de la Productivity Commission australienne. Le nombre théorique de suicides attribuables au jeu, avec un risque relatif de 5, s'élève à 338. Ce sont finalement 270 suicides ( $338 * 0,8$ ) attribuables au jeu qui ont été retenus dans le calcul du coût social.

## **Proches affectés**

Il n'y a pas d'estimation du coût pour les proches de joueurs problématiques. Les auteurs indiquent cependant que le coût supporté par les proches pourrait excéder le coût pour le joueur lui-même.

## **Coûts**

*Traitement des problèmes liés au jeu et prévention* : les données proviennent d'une source officielle (Dipartimento per le politiche antidroga 2016). Le coût de traitement est donné par le produit du coût horaire des consultations (51,6 €), du nombre d'heures moyen consacré à chaque patient (15 heures) et du nombre de patients (un peu plus de 13 000). Au total, le coût s'élève à 10,2 millions d'euros.

*Prévention du jeu excessif* : le Fonds de prévention dispose d'un budget annuel de 50 millions d'euros.

*Divorces* : le coût mesuré correspond aux frais de justice, les frais d'avocat à charge des parties étant ignorés. Les frais de justice par divorce (1150 €) sont obtenus de manière sommaire en divisant les dépenses totales du ministère de la Justice par le nombre d'affaires traitées, toutes causes confondues. Le taux de divorce chez les joueurs problématiques est quatre fois plus élevé que dans la population générale (Barbaranelli et al. 2013). Le coût moyen est multiplié par le nombre de divorces attribuables au jeu, réduit de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité. Au total, le coût des 7800 divorces attribuables au jeu pathologique se monte à 9,0 millions d'euros.

*Frais de justice, délits* : les auteurs observent que les joueurs problématiques ont besoin d'argent pour jouer et commettent des crimes pour s'en procurer. En Italie, le risque relatif (RR) pour un joueur problématique de commettre un délit serait deux fois plus élevé que celui d'un joueur social (RR : 2,18). Les frais standards de justice sont ici également de 1150 euros. Coût total estimé : 297,3 millions d'euros.

*Exécution des peines* : le risque relatif de commettre un délit pour un joueur problématique (RR : 8,25) provient d'une étude canadienne (Turner et al. 2009). Une journée de prison en Italie coûte 190 € et il y aurait 9139 joueurs problématiques détenus en raison de problèmes de jeu sur 54 000. Tous les joueurs problématiques ne sont pas détenus en raison d'un délit lié au jeu, seuls deux tiers (5940) le seraient. Le coût total estimé se monte à 412,5 millions d'euros.

*Production perdue en raison du chômage* : les auteurs ont supposé que les joueurs problématiques touchent en moyenne la même indemnité de chômage que les chômeurs en général, soit 6491 €. Une étude antérieure des mêmes auteurs a montré que les personnes ayant un problème de jeu ont en moyenne un taux de chômage supérieur de 6 % à celui de personnes avec les mêmes caractéristiques, mais sans problème de jeu (Lucchini & Comi 2018). Après avoir appliqué une réduction de 20 % pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, le nombre de personnes au chômage en raison de problèmes de jeu est estimé à 59 000. Au total, le coût des indemnités de chômage s'élève à 383,3 millions d'euros. Ces indemnités sont un transfert, pas un vrai coût pour la société italienne. Elles ne devraient pas figurer dans le calcul du coût social.

Les auteurs estiment ensuite la valeur de la production perdue en raison du chômage attribuable au jeu. La période de chômage durerait en moyenne 180 jours par année selon une étude réalisée en Italie (Maschio 2016) ; le revenu brut moyen s'élevait à 29 470 €. En moyenne, le revenu de chaque personne au chômage en raison du jeu a été réduit de 14 735 € durant l'année. Au total, le coût social se monte à 870,1 millions d'euros. La baisse de la productivité au travail et l'absentéisme ne sont pas mesurés.

*Suicides* : les auteurs ont utilisé le risque relatif de suicide des personnes avec un problème de jeu de la Productivity Commission australienne (1999). Les suicides seraient cinq fois plus fréquents chez les joueurs problématiques que dans la population générale. Sur la base du risque de suicide dans la population générale, d'un risque relatif de 5 pour les personnes ayant un problème de jeu et du nombre de joueurs problématiques, les auteurs ont d'abord estimé le nombre de décès par suicide liés au problème de jeu en réduisant la quantité obtenue de 20 % par précaution (270 suicides attribuables au jeu). Pour mesurer la valeur d'une vie perdue, il faut connaître l'âge moyen au décès (les auteurs ont supposé que l'âge moyen au décès correspond à l'âge moyen des personnes ayant un problème de jeu), l'espérance de vie à l'âge au décès (il faudrait tenir compte de la différence entre hommes et femmes et du rapport hommes-femmes dans les décès par suicide) et le revenu annuel moyen. Les auteurs ne disent pas si les valeurs ont été actualisées. Le coût total des suicides attribuables au jeu est estimé à 291,6 millions d'euros.

### **Coût social du jeu problématique en Italie (2014)**

Type de coûts	En millions d'euros
<b>Coûts directs</b>	<b>778,7</b>
Traitement de la dépendance	10,2
Prévention du jeu excessif	50,0
Divorces (frais de justice)	9,0
Délits : frais de justice	297,3
Exécution des peines	412,2
<b>Coûts indirects</b>	<b>1 253,4</b>
Indemnités de chômage*	[383,3]
Pertes de production dues au chômage	870,1
<b>Coûts humains</b>	<b>291,6</b>
Valeur de la vie perdue (suicides)	291,6
<b>Coût total**</b>	<b>1 940,4</b>

\*Transfert, ne devrait pas figurer dans le total.

\*\*Sans les indemnités de chômage.

Le coût social du jeu problématique se monte à 1,9 milliard d'euros une fois éliminées les indemnités de chômage, car il s'agit d'un transfert.

### **Coût social en proportion du PIB**

Le coût social du jeu problématique en Italie représente 0,1 % du PIB (2014).

### **Références**

Barbaranelli, C., Vecchione, M., Fida, R. & Podio-Guidugli, S. (2013). Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI. *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-24.

<https://doi.org/10.4309/jgi.2013.28.3>

Barbaranelli, C. (2015). *La realtà italiana. Il gioco problematico in Italia: prevalenza, fattori di protezione e di rischio*. Centro Interuniversitario per la Ricerca sulla Genesi e sullo Sviluppo delle Motivazioni Prosociali e Antisociali (CIRMPA) Università La Sapienza di Roma. *Gioco d'Azzardo, società, istituzioni*,

servizi, organizzato dalla Federazione Italiana degli Operatori dei Dipartimenti e dei Servizi delle Dipendenze (FeDerSerD), Milano, 10-11 novembre 2015.

Dipartimento per le politiche antidroga (2016). Relazione annuale al parlamento 2016 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia.

Lucchini, F. & Comi, S. (2018). *I costi sociali del gioco d'azzardo problematico in Italia*. Università degli Studi di Milano Bicocca.

Markandya, A. & Pearce, D.W. (1989). The social costs of tobacco smoking. *British Journal of Addiction*, 84(10), 1139-1150.

Maschio, S. (2016). Durata e caratteristiche degli episodi di disoccupazione: l'applicazione di un modello di stima su dati amministrativi. Venezia, Veneto Lavoro, Osservatorio & Ricerca.

Ministero della Giustizia (2014). Costo medio giornaliero per detenuto - Anni 2001-2013.

Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

Turner, N.E., Preston, D.L., Saunders, C., McAvoy, S. & Jain, U. (2009). The relationship of problem gambling to criminal behavior in a sample of Canadian male federal offenders. *Journal of Gambling Studies*, 25, 153-169.

## **10. Le coût social du jeu pathologique en Allemagne**

### ***Références de l'étude***

Becker, T. (2011). *Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland*. Forschungsstelle Glücksspiel Universität Hohenheim.

Becker, T. (2011). *Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland*. Peter Lang, Schriftenreihe zur Glücksspielforschung.

### ***Année de référence***

2008.

### ***Remarques***

L'auteur considère tous les coûts que le joueur s'impose à lui-même comme étant privés et ne devant donc pas être inclus dans le coût social, cela même quand le joueur n'agit pas rationnellement. Cette manière restrictive de définir le coût social n'est pas conforme à la théorie économique et aux lignes directrices de l'OMS, ni d'ailleurs à l'avis de Collins et Lapsley (2003) cités par les auteurs (« In Anlehnung an eine der ersten Studien zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in Australien sind diese beiden australischen Wissenschaftler der Meinung, dass folgende Bedingungen alle erfüllt sein müssen, damit Kosten als private und nicht als soziale Kosten klassifiziert werden können: Spieler müssen voll informiert und rational sein und die gesamten Kosten des Spielens selbst tragen »). Quant aux dommages émotionnels, il ne serait pas possible de les mesurer objectivement.

La mesure des coûts est basée le plus souvent sur les résultats de travaux de la littérature à l'étranger. Les données issues de la littérature servent à estimer la fréquence de certains événements ou les risques relatifs auxquels sont exposées les personnes ayant un problème de jeu. Or, l'auteur ne prend pas beaucoup de précautions pour s'assurer de la transférabilité des données.

D'une manière générale, le travail manque de précision et il n'est pas toujours facile d'en suivre la démarche. Les directives de l'OMS pour la réalisation de ce type d'étude sont mentionnées, mais pas toujours suivies.

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude du coût social des problèmes liés au jeu dans laquelle les coûts externes sont définis de manière restrictive, la somme des coûts externes formant le coût social du jeu d'argent. L'auteur considère que les joueurs sont bien informés, non dépendants et agissent rationnellement. Les coûts que les joueurs s'imposent à eux-mêmes (problèmes de santé mentale, perte d'emploi, séparation) sont alors considérés comme privés ; ils n'entrent pas dans le coût social.

### ***Approche contrefactuelle***

Elle n'est pas précisée. Apparemment il s'agit d'une situation dans laquelle le jeu à risque modéré et à haut risque n'existerait pas.

### ***Domaines couverts***

Les coûts directs comprennent les traitements ambulatoires et stationnaires de la dépendance au jeu supportés par la collectivité (donc les coûts externes au sens étroit), les conseils aux joueurs surendettés, les dépenses de l'autorité de contrôle des jeux, les frais administratifs de l'assurance chômage, les dépenses de police et de justice, les frais d'avocat et de justice lors de divorces attribuables au jeu, enfin les mesures de prévention du jeu excessif et de protection des joueurs.

Les coûts indirects comprennent les dépenses de chômage attribuable au jeu supportées par la collectivité, la baisse de la productivité au travail et les pertes de production dues aux décès prématurés. Les charges supportées par les joueurs eux-mêmes (perte de salaire) sont considérées comme des coûts internes et ignorées.

### ***Provenance des données***

Les données sur la fréquence et le coût du traitement des personnes ayant un problème de jeu proviennent de la Statistique allemande de la dépendance 2008 (Deutsche Suchthilfestatistik). Les informations sur les conseils au désendettement des joueurs sont issues de différentes sources, dont une étude nationale (Bundesmodellprojekt : Frühe Intervention beim pathologischen Glückspielen) et une étude sur le jeu d'argent dans l'État du Steiermark autrichien (Köberl & Prettenthaler 2009). Le coût des délits associés au jeu est évalué à partir de l'étude de Künzi et al. (2009), alors que l'estimation des coûts indirects repose sur la statistique allemande du marché du travail (Statistisches Bundesamt Deutschland 2008).

### ***Identification des joueurs***

Le test diagnostique utilisé par l'Office fédéral central de l'information sanitaire est le SOGS (*South Oaks Gambling Screen*).

### ***Prévalence***

La prévalence du jeu pathologique (0,45 %) a été mesurée par l'Office fédéral central de l'information sanitaire (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2010). Il y avait 238 500 joueurs pathologiques en Allemagne dans la population de 18 à 65 ans.

### ***Méthode***

L'auteur se réfère aux lignes directrices de l'OMS concernant la mesure du coût de produits engendrant la dépendance (Single et al. 2003). Les dommages du jeu problématique pour la société sont mesurés, alors que les bénéfices pour les joueurs sociaux ne le sont pas.

### ***Causalité***

La question de l'incertitude sur la causalité n'est pas évoquée.

### ***Proches affectés***

Les dommages subis par les proches des joueurs pathologiques ne sont pas évoqués. Il s'agit surtout de dommages émotionnels, ignorés ici.

## Coûts

*Traitements ambulatoires et stationnaires* : le nombre de traitements est issu d'une étude de Meyer (2010) basée sur la statistique allemande du traitement des dépendances (Deutsche Suchthilfestatistik 2008). En 2008, 7300 joueurs pathologiques ont bénéficié d'un traitement ambulatoire et 1131 d'un traitement stationnaire d'une durée de 8 à 12 semaines. Le coût moyen d'un traitement stationnaire est estimé à 15 000 €, celui d'un traitement ambulatoire à 3300 €. Au total, le traitement des joueurs pathologiques a un coût de 41,1 millions d'euros.

*Conseils aux joueurs surendettés* : durant l'année de référence, 8500 joueurs pathologiques ont bénéficié d'un traitement. Un sur dix a consulté un service d'aide au désendettement. Le coût unitaire de 275,9 € est issu d'une étude menée dans l'État du Steiermark auprès d'un très petit échantillon (58 patients, Köberl & Pretenthaler 2009). Le coût total s'élève à 390 000 €.

*Frais administratifs du chômage* : les données de base de l'estimation proviennent de l'étude sur la Suisse de Künzi et al. (2004). L'auteur applique une simple règle de trois (rapport du nombre de joueurs pathologiques en Allemagne et en Suisse) pour estimer les frais administratifs occasionnés par l'excès de chômage chez les joueurs pathologiques (12,1 millions €).

*Frais des divorces attribuables au jeu supportés par la collectivité* : les données de base pour estimer la charge de la collectivité dans les divorces attribuables au jeu sont également issues de l'étude de Künzi et al. (2004). Pour obtenir le coût total (15,9 millions €), l'auteur applique une règle de trois.

*Frais de justice et d'exécution des peines* : l'estimation des frais engendrés par les délits commis par les joueurs pour se procurer de l'argent est basée sur l'étude réalisée dans l'État du Steiermark (simple règle de trois à partir de la population dans l'État du Steiermark et en Allemagne). Les frais de surveillance des jeux sont ceux observés en Allemagne en 2009. L'auteur fait l'hypothèse que les frais de police, de justice et d'exécution des peines sont comparables aux frais de surveillance. Coût total : 48,2 millions d'euros.

*Prévention du jeu excessif, protection de la jeunesse et recherche* : les frais à charge de la collectivité pour la protection des joueurs (26 millions €) et pour la prévention et la recherche (8,8 millions €) correspondent aux dépenses effectives.

*Coûts indirects liés aux pertes d'emploi* : un peu moins de 6000 personnes seraient sans emploi en raison du jeu pathologique. Selon la logique adoptée par l'auteur, le coût social doit comprendre l'excès de charges pour l'assurance chômage et les dépenses des entreprises pour retrouver un employé et le former. Curieusement, l'auteur adopte la méthode du coût de friction et comptabilise la perte de revenu pendant la seule période nécessaire à l'employeur pour retrouver un employé. Si le joueur demeure au chômage plus de trois mois, le coût pour la collectivité est ignoré. Au total, le coût de l'excès de chômage attribuable au jeu pathologique serait de 84,8 millions d'euros. À noter que la perte de production consécutive à un décès par suicide est supposée équivalente à celle occasionnée par un licenciement.

*Coûts indirects liés à l'absentéisme* : l'absentéisme serait dû principalement au temps consacré au traitement de la dépendance au jeu. Les joueurs pathologiques qui ne suivent pas de traitement seraient absents du travail un jour par année. Coût total estimé : 75,2 millions d'euros.

*Coûts indirects liés à une baisse de la productivité au travail* : jouer pendant les heures de travail serait la seule cause de baisse de la productivité. Le fait d'être fatigué, d'être préoccupé par le jeu, de penser

constamment à trouver de l'argent pour jouer, d'être déprimé en raison de l'argent perdu sont des causes de baisse de productivité au travail ignorées ici. Le coût estimé se monte à 13,6 millions d'euros.

### Coût social du jeu problématique et pathologique en Allemagne (2008)

Type de coûts	En millions d'euros	En %
<b>Coûts directs</b>	<b>152,4</b>	<b>46,7 %</b>
Traitements ambulatoires et stationnaires	41,0	
Délits : contrôles, frais de justice et exécution des peines	48,2	
Conseils pour faire face au surendettement	0,4	
Frais administratifs du chômage	12,1	
Divorces : frais d'avocat et de justice	15,9	
Mesures de protection des joueurs	26,0	
Prévention et recherche	8,8	
<b>Coûts indirects</b>	<b>173,6</b>	<b>53,3 %</b>
Pertes d'emploi	84,8	
Absentéisme	75,2	
Baisse de la productivité au travail	13,6	
<b>Total</b>	<b>326,0</b>	<b>100,0 %</b>

### Coût social en proportion du PIB

Le coût social du jeu problématique et pathologique représente 0,01 % du PIB de l'Allemagne.

### Références

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (2010). Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Ergebnisbericht Januar 2010.

Collins, D. & Lapsley, H. (2003). The social costs and benefits of gambling: An introduction to the economic issues. *Journal of Gambling Studies*, 19, 123-148.

Meyer, G. (2010). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e.V. (Hrsg.): *Jahrbuch Sucht 2010*. Geesthacht, Neuland Verlag, 122-123.

Köberl, J. & Pretenthaler, F. (2009). Kleines Glücksspiel – Großes Leid? Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark. Graz, Leykam Verlag.

Künzi, K., Fritschi, T. & Egger, T. (2004). Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz: Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).

Künzi, K., Fritschi, T., Oesch, T., Gehrig, M. & Julien, N. (2009). *Soziale Kosten des Glücksspiels in Casinos: Studie zur Erfassung der durch die Schweizer Casinos verursachten sozialen Kosten*. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).



Single, E., Collins, D., Easton, B., Harwood, H., Lapsley, H., Kopp, P. & Wilson, E. (2003). *International guidelines for estimating the costs of substance abuse*. Second edition. Geneva, World Health Organization.

Statistisches Bundesamt Deutschland. *Eckzahlen zum Arbeitsmarkt Deutschland 2008, 2009*.

## **11. Le coût social du jeu d'argent à Macao**

### ***Référence de l'étude***

Fong, D. K., Fong, H. N. & Li, S. Z. (2011). The social cost of gambling in Macao: Before and after the liberalisation of the gaming industry. *International Gambling Studies*, 11(01), 43-56.

### ***Années de référence***

2003 et 2007 (avant et après la libéralisation des jeux d'argent).

### ***Remarques***

Les auteurs ont adopté une définition restrictive des coûts externes et du coût social. Selon eux, tous les dommages que le joueur s'inflige à lui-même sont internalisés et n'ont pas à être pris en compte dans le coût social. Ainsi, la production non réalisée et les revenus non perçus par le joueur problématique en raison d'absentéisme, de baisse de productivité au travail répercutée sur le salaire ou de licenciement seraient des coûts internes.

L'étude ignore les dommages les plus importants, soit les conséquences négatives du jeu sur l'activité professionnelle et les dommages émotionnels pour la famille du joueur et les autres proches affectés. À l'opposé, des conséquences mineures du jeu font l'objet d'estimations détaillées.

La notion de coût social dans ce travail ne correspond pas à celle généralement retenue dans ce type d'étude ni à celle figurant dans les directives de l'OMS. Les auteurs ne font pas de différence entre un consommateur rationnel et un consommateur dépendant ou insuffisamment informé. Ils ne distinguent pas toujours correctement les transferts des vrais coûts. Si le joueur tombe malade en raison de ses problèmes de jeu, le dommage n'est pas considéré comme un coût social.

### ***Ce qui est mesuré***

L'objectif de l'étude était de mesurer le coût social du jeu d'argent à Macao. Tous les joueurs – aussi ceux qui ont une addiction au jeu – sont supposés agir rationnellement. Ils prennent donc en compte les risques liés au jeu : risque de connaître des problèmes au travail, éventuellement de perdre son emploi, risque de surendettement et même risque de développer une dépendance au jeu. Les dommages que le joueur s'inflige à lui-même sont alors considérés comme des coûts privés, ils n'occasionnent pas de dommages à d'autres personnes et ne doivent pas être inclus dans le coût social. Les pertes d'emploi ou la baisse de productivité au travail en raison de problèmes de jeu n'entrent pas dans le coût social si elles n'ont pas de conséquences négatives sur la société. Si la productivité baisse, l'employeur peut ajuster le salaire ; s'il doit se séparer d'un employé, il peut en engager un autre. Enfin, les auteurs relèvent que l'on ne peut pas attribuer la totalité des dommages au jeu, qu'il existe de nombreuses autres causes possibles.

Le joueur et ses proches peuvent subir des dommages émotionnels. Si c'est le joueur lui-même qui supporte le coût et non un service de traitement ou de conseil, il n'y a pas lieu d'en tenir compte, le dommage étant correctement internalisé. Pour les dommages émotionnels causés à des tiers, les auteurs disent ne pas être en mesure de procéder à une estimation, faute de données sur le nombre de victimes et l'importance des dommages.

### ***Approche contrefactuelle***

Elle n'est pas précisée. Apparemment elle varie selon les domaines : pour les coûts de traitement, c'est l'absence de jeu pathologique ; pour les dépenses de lobbying, c'est l'absence de jeu d'argent.

### ***Domaines couverts***

*Coûts de traitement* : uniquement si la dépense est financée par la collectivité.

*Dépenses de prévention* : elles sont considérées comme faisant partie du coût social.

*Dommages pour les proches* : les atteintes à la santé physique ou mentale et les dommages émotionnels, considérés comme faisant partie du coût social. Pas d'estimation faute de données.

*Frais de police, de justice et de détention* : ils sont considérés comme faisant partie du coût social car supportés par la collectivité.

Dépenses de l'industrie du jeu pour obtenir une législation favorable : elles font partie du coût social.

Dépenses de l'État pour réglementer, contrôler l'industrie du jeu et collecter les taxes : elles correspondent aux dépenses effectives et entrent dans le coût social du jeu.

*Dépenses du gouvernement pour la promotion de l'industrie du jeu, pour la formation et la recherche* : ces dépenses sont, curieusement, considérées comme une composante du coût social du jeu. Les dépenses de promotion sont celles de l'Office de promotion touristique ; les dépenses de formation et de recherche sont celles des instituts spécialisés des universités.

### ***Provenance des données***

Les informations sur les coûts de traitement sont collectées directement auprès des quatre principaux centres spécialisés. La plupart des autres données proviennent des comptes des organismes publics concernés.

### ***Identification des joueurs***

La question du jeu problématique et pathologique n'est pas évoquée. L'existence d'un outil de détection des problèmes liés au jeu ne l'est pas davantage.

### ***Prévalence***

Les joueurs pathologiques représentaient 2,6 % de la population en 2007 (limites d'âge non précisées).

### ***Méthode***

La méthode se limite pour l'essentiel à l'analyse de données de la comptabilité des institutions concernées.

### ***Causalité***

Les auteurs rappellent que les coûts mesurés doivent provenir exclusivement du jeu, mais ne donnent aucune piste pour résoudre le problème de causalité.

## ***Proches affectés***

Les dommages pour les proches sont évoqués, pas évalués.

## ***Mesure des coûts***

*Traitement des problèmes de jeu* : les frais de traitement du jeu problématique auprès des quatre centres pour lesquels il existe des données ont atteint 0,75 million de \$ US.

Violence et dommages émotionnels aux proches : aucune estimation.

*Coûts de police et de justice* : estimation fondée sur des données lacunaires. Sont estimées les dépenses de police, celles du procureur et des tribunaux. Les estimations reposent largement sur des hypothèses.

*Dépenses de lobbying de l'industrie du jeu pour obtenir un environnement légal favorable* : il n'existe pas d'estimation directe des dépenses de lobbying, faute de données. Les auteurs comptabilisent dans le coût social les dépenses des personnes appartenant (ou ayant appartenu) à l'industrie du jeu pour se faire élire au parlement, ainsi que celles des équipes de conseillers.

Réglementation de l'industrie du jeu : aucune estimation.

*Dépenses du gouvernement pour la promotion de l'industrie du jeu, pour la formation du personnel et la recherche* : la part des dépenses du gouvernement pour la promotion du tourisme attribuée au jeu est donnée par la proportion des visiteurs qui se rendent à Macao pour le jeu (7 sur 10). Les auteurs donnent peu d'information sur la manière dont les dépenses de recherche sont mesurées.

## **Coûts directs du jeu d'argent à Macao (2007)**

<b>Type de coûts</b>	<b>En millions de dollars américains</b>
Coûts de traitement et de prévention	0,75
Coûts d'intervention de la police, de justice et de détention	65,57
Dépenses de lobbying de l'industrie du jeu	1,56
Réglementation de l'industrie du jeu	11,40
Promotion, formation et recherche	27,03
<b>Total</b>	<b>106,31</b>

Les pertes de production (coûts indirects) ne sont pas considérées comme des coûts externes. Elles n'entrent pas dans le coût social du jeu. Les coûts intangibles (dommages émotionnels) sont évoqués mais pas mesurés.

## ***Coût social en proportion du PIB***

Le coût social estimé représente 0,6 % du PIB de Macao.

## ***Références***

Electoral Committee of Legislative Assembly (2001). Notice. *Macao Daily News*, 17 November.

Electoral Committee of Legislative Assembly (2005). Notice. *Macao Daily News*, 17 November.

Financial Service Bureau (2010, May 4). *Public account*.

[http://www.dsf.gov.mo/Con\\_Pub/c\\_ConPub\\_Fs.htm](http://www.dsf.gov.mo/Con_Pub/c_ConPub_Fs.htm).

Financial Services Bureau (2003). *General account of the Macao SAR government 2003*. Macao, Financial Services Bureau.

Financial Services Bureau (2007). *General account of the Macao SAR government 2007*. Macao, Financial Services Bureau.

Lee, W.W. (2009). An overview of gambling counseling services. Macao, 23 October.

## 12. Le coût social du jeu d'argent en Suisse

### *Référence de l'étude*

Künzi, K., Fritschi, T. & Egger, T. (2004). Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz: Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen [résumé en français : 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]. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).

### *Année de référence*

2002.

### *Remarques*

L'étude du Bureau BASS, mandatée par la Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) et l'Office fédéral de la justice, intervient quelques années après l'entrée en vigueur de la loi sur les maisons de jeu et l'ouverture de 19 casinos. La Commission souhaitait disposer d'une vue d'ensemble de l'évolution des jeux d'argent en Suisse et être informée de la progression des problèmes liés au jeu et de la pathologie du jeu. L'étude devait aussi apporter des informations sur le rôle des casinos, d'une part, et des loteries, paris et jeux en ligne, d'autre part, dans l'apparition des problèmes de jeu. La mesure du coût social des problèmes liés au jeu était un objectif secondaire de l'étude.

Le bénéfice social des jeux d'argent comprend les impôts et les taxes prélevés par la Confédération et les cantons (impôt sur les maisons de jeu, impôts sur les gains des joueurs), ainsi que les gains des loteries destinés à des institutions d'utilité publique. Curieusement, les auteurs associent à un bénéfice les emplois des personnes occupées dans les casinos, les loteries et les points de vente, emplois qui disparaîtraient en l'absence de jeux d'argent. Les bénéfices des joueurs sociaux (surplus de consommateur) sont en revanche ignorés. Les auteurs ne font pas de distinction entre les dépenses des joueurs sociaux, qui ont un comportement rationnel, et celles des joueurs problématiques ou pathologiques, souvent mal informés ou ayant développé une dépendance au jeu. Considérer comme des bénéfices sociaux les recettes de la Confédération ou des cantons qui proviennent de personnes ayant un problème de jeu est discutable. Or, nous savons qu'une partie importante des dépenses consacrées aux jeux d'argent (31,3 %) provient des joueurs problématiques ou pathologiques (Jeannot et al. 2021). Les dettes non remboursées sont considérées comme un vrai coût alors qu'il s'agit d'un transfert.

Les absences au travail et les baisses de productivité au travail de joueurs problématiques et pathologiques sont ignorées. Les auteurs considèrent qu'il s'agit d'événements pris en compte par les joueurs lorsqu'ils ont décidé de consacrer une partie de leur revenu au jeu (hypothèse de rationalité des choix). Or, pour les joueurs problématiques, cette hypothèse n'est sans doute pas vérifiée. Pour les joueurs pathologiques, il est évident qu'elle ne l'est pas.

La démarche adoptée pour estimer le coût du chômage est surprenante. D'abord, ce n'est pas la perte de production due au chômage qui est considérée comme un coût. Celle-ci est ignorée. En revanche, les indemnités de chômage sont associées à un coût indirect alors qu'il s'agit d'un transfert. Toutefois, nous pouvons considérer que les indemnités de chômage sont un moyen détourné de mesurer la valeur de la production perdue (les indemnités ne couvrent toutefois, au mieux, que 80 % du salaire non touché).

### ***Ce qui est mesuré***

Seuls les coûts directs et indirects sont considérés, les coûts intangibles sont ignorés. Or, les dommages émotionnels et la perte de qualité de vie sont les coûts du jeu problématique les plus importants (Productivity Commission 1999).

L'une des raisons de la nouvelle loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu, qui autorise l'ouverture de casinos en Suisse, est la possibilité d'inciter les joueurs à dépenser leur argent dans les casinos en Suisse plutôt qu'à l'étranger (*recapture effect*). Les auteurs ont estimé que cet effet est déjà pris en compte dans les impôts sur les jeux et les impôts sur les gains des joueurs. Ajouter cet élément aux bénéfices reviendrait à un double comptage, ce qui est correct.

### ***Approche contrefactuelle***

Le scénario de référence est une situation dans laquelle les jeux d'argent n'occasionnent pas de problèmes (absence de jeu problématique et pathologique).

### ***Domaines couverts***

Dans le domaine des loteries, les bénéfices correspondent aux montants versés à des organisations ou projets d'utilité publique, ainsi qu'aux divers impôts et taxes prélevés sur les gains par la Confédération et les cantons. Les auteurs supposent qu'une partie du personnel des loteries et des points de vente serait au chômage si les loteries n'existaient pas. C'est alors l'assurance chômage qui devrait intervenir en versant des indemnités.

En ce qui concerne les maisons de jeu, sont considérés comme bénéfices l'impôt sur le produit brut des jeux, l'impôt sur le bénéfice des casinos, l'impôt sur les gains des joueurs et les économies de l'assurance chômage grâce aux emplois dans les casinos ainsi que les activités générées par leur présence (tourisme). À cela s'ajoutent les droits prélevés par les cantons sur les appareils de loterie vidéo.

Les coûts directs comprennent les frais de surveillance des jeux par la CFMJ, l'Office fédéral de la justice et les cantons. Viennent ensuite les dépenses pour le conseil et le traitement de la dépendance au jeu. Les coûts indirects englobent aussi les dépenses de l'assurance chômage et des cantons (chômage lié au jeu) et les frais de police et de justice pour des délits commis par des joueurs. Les dettes non remboursées sont ajoutées aux coûts indirects ; c'est une erreur, les dettes non remboursées sont des transferts. Les pertes de productivité liées au jeu sont ignorées, car les joueurs doivent avoir pris le risque d'une baisse de salaire quand ils ont décidé de jouer. Si ce raisonnement vaut pour les joueurs sociaux, il est discutable pour les personnes ayant un problème de jeu. Enfin, tous les coûts intangibles sont ignorés.

### ***Provenance des données***

Une enquête par questionnaire a été réalisée auprès de 375 institutions actives dans le conseil et le traitement de la dépendance au jeu (220 ont répondu). Le questionnaire comprenait un volet destiné aux joueurs en traitement dans les institutions. Les données qui ont servi à mesurer la prévalence du jeu problématique et pathologique proviennent de l'Enquête suisse sur la santé 2002. La Statistique médicale des hôpitaux 1998-2001 a servi à la mesure du coût des traitements stationnaires (102 joueurs ont bénéficié d'un traitement stationnaire en 2001).

## ***Identification des joueurs***

La prévalence est estimée à partir de différentes sources : l'enquête auprès des centres de traitement, la statistique des joueurs interdits de casino, les travaux publiés sur le sujet et une enquête par questionnaire adressée à des experts.

## ***Prévalence***

Les auteurs estiment à entre 35 500 et 48 000 le nombre de personnes souffrant de pathologie de jeu en Suisse en 2003, sans indiquer comment ces valeurs sont obtenues. Cela correspond à une prévalence du jeu pathologique de 0,62 à 0,84 % de la population de 18 ans et plus. L'estimation d'Osiek et al. (1999) – 0,79 % – se trouve à l'intérieur de la fourchette.

## ***Méthode***

Les auteurs ont choisi l'approche consistant à questionner les joueurs eux-mêmes sur les dommages subis en relation avec le jeu. Cette approche permet de demander l'avis des joueurs sur la chronologie des événements (jeu, problèmes au travail, problèmes familiaux et comorbidités). Les joueurs les plus accessibles sont les personnes en traitement de la dépendance et celles interdites de casino, donc les cas les plus graves. Tirer des conclusions générales en interrogeant les personnes les plus sévèrement atteintes présente un risque de biais.

## ***Causalité***

La question d'une causalité inverse ou de la présence d'une variable de confusion n'est pas évoquée. Le chômage excédentaire observé chez les joueurs pathologiques pourrait avoir été causé par un facteur autre que le jeu, une comorbidité préexistante par exemple.

## ***Proches affectés***

Les auteurs observent qu'un joueur dépendant s'inflige un dommage à lui-même, mais aussi à 10 à 15 personnes dans son milieu familial ou professionnel. Aucune suite n'est donnée à ce constat dans l'estimation des coûts.

## ***Coût social du jeu d'argent***

### **Coûts directs**

Les coûts directs comprennent les frais de traitement des problèmes de jeu ainsi que les frais de justice, ces derniers curieusement considérés comme coûts indirects (ils s'accompagnent d'une utilisation de ressources, ce sont donc des coûts directs). Le nombre d'interventions auprès de joueurs dans des institutions et le coût moyen par intervention sont issus des réponses aux questionnaires adressés aux centres de traitement de la dépendance. Sur la base des explications figurant dans le rapport, nous ne sommes pas parvenu à reconstituer les calculs aboutissant à un coût total de traitement de 3,0 millions de francs suisses pour les patients ayant un problème de jeu. Les frais de justice sont estimés sur la base d'un coût par cas de 3000 CHF (Oggier 1999), d'une fréquence des délits dans l'année de 15 % chez les joueurs en traitement (la question ne précise pourtant pas qu'il s'agit de délits commis durant l'année de référence) et d'une prévalence des délits dix fois moins élevée chez les joueurs problématiques ou pathologiques ne suivant pas de traitement.



Sont également des coûts directs du jeu, les frais de réglementation et de surveillance des casinos (par la CFMJ) et des loteries (par les cantons).

#### Coûts indirects

Les absences et la baisse de la productivité au travail occasionnées par des problèmes de jeu n'entrent pas dans le coût social. Dans les deux cas, le marché est supposé jouer son rôle.

Le même raisonnement s'applique au chômage, les joueurs étant censés tenir compte du risque de perdre leur emploi lorsqu'ils décident de jouer. La valeur de la production perdue n'est donc pas mesurée. Par contre, le coût pour l'État et le système d'assurances sociales l'est. Curieusement, seuls les joueurs en traitement sont supposés être soumis à un risque de chômage en raison de leur pratique de jeu.

#### Coûts intangibles

Les auteurs évoquent des domaines où le jeu pourrait entraîner des pertes et des coûts émotionnels : les comorbidités et les comportements addictifs provoqués par le jeu, les séparations et les divorces, les suicides et l'isolement social. Aucun de ces domaines ne fait l'objet d'une évaluation.

### Bénéfices et coûts du jeu d'argent en Suisse (2002)

Type de bénéfices et de coûts	En millions de francs suisses
<b>Bénéfices</b>	
Versements des loteries à des projets d'utilité publique	370
Taxes et impôts sur les loteries	40,4
Impôts sur les gains de loterie	203,5
Impôt sur le produit brut des jeux (casinos)	116,4
Impôts sur le bénéfice des casinos	3,9
Taxes sur les appareils vidéo	17,7
Économie sur indemnités de chômage	3,5
<b>Total</b>	<b>755,4</b>
<b>Coûts</b>	
Frais de surveillance des jeux	5,5
Conseils et traitement	2,7
Chômage lié au jeu*	17,5
Frais de police et de justice	2,4
Dettes non remboursées**	70
<b>Total</b>	<b>98,1</b>
<b>Total sans les dettes non remboursées</b>	<b>28,1</b>

\*Les indemnités de chômage sont des transferts. Toutefois, comme les pertes de production ne sont pas comptabilisées, les indemnités de chômage sont une manière indirecte de les mesurer.

\*\*Les dettes non remboursées sont des transferts.

### Coût social en proportion du PIB

Le coût total correspond à 0,01 % du PIB 2002.

## **Références**

Jeannot, E., Costes, J. M., Dickson, C. & Simon, O. (2021). Revenue Associated with Gambling-Related Harm as a Putative Indicator for Social Responsibility: Results from the Swiss Health Survey. *Journal of Gambling Issues*, 48, 122-135.

Markandya A. & Pearce D.W. (1989), The social costs of tobacco smoking. *British Journal of Addiction*, 84(10), 1139-1150.

Oggier, N. & Schaad, M. A. (2015). *Partydrogen. Motive – Risiken – Hilfsangebote*. Schriftenreihe Bachelor-und Masterthesen der Berner Fachhochschule, Fachbereich Soziale Arbeit. Bern, Soziothek.

Oggier, W. (1999). Kosten der Bestrafung des Konsums von Betäubungsmitteln und seiner Vorbereitungshandlungen [Les coûts de la pénalisation de la consommation de stupéfiants et de ses actes préparatoires]. Berne, Office fédéral de la santé publique.

Osiek, C., Bondolfi, G. & Ferrero, F. (1999). *Étude de prévalence du jeu pathologique en Suisse*. Lausanne, La Romande des jeux.

Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Inquiry Report, Volume I: Report (Parts A-C). Report No. 10. Canberra, AusInfo.

### **13. Le coût social du jeu dans les casinos en Suisse**

#### ***Référence de l'étude***

Künzi, K., Fritschi, T., Oesch, T., Gehrig, M. & Julien, N. (2009). Soziale Kosten des Glücksspiels in Casinos: Studie zur Erfassung der durch die Schweizer Casinos verursachten sozialen Kosten [synthèse en français : Coûts sociaux du jeu dans les casinos. Étude sur les coûts sociaux engendrés par les casinos suisses]. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).

#### ***Année de référence***

2007.

#### ***Remarques***

Les auteurs distinguent les coûts qui réduisent le bien-être de la population (vrais coûts) des coûts financiers qui sont de simples transferts. Par exemple, les vols sont un transfert, pas un coût qui réduit le bien-être de la société. C'est un progrès important par rapport à l'étude du même bureau en 2004.

Une partie importante des informations utilisées par les auteurs provient de deux enquêtes : l'une réalisée dans les centres de traitement de la dépendance au jeu, l'autre menée auprès des personnes interdites de casino (taux de réponse 14,4 %). Or, ce sont les joueurs qui présentent les problèmes les plus sérieux, en aucun cas un échantillon représentatif des personnes ayant un problème de jeu. Une question doit permettre d'évaluer la fréquence des absences au travail : « Dans les douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous manqué le travail à cause d'un problème de jeu au casino ? » Réponses possibles : de jamais à quatre jours ou plus par mois. Pour mesurer l'impact du jeu problématique sur la productivité au travail, les enquêtés doivent indiquer par oui ou non s'ils ont déjà observé une baisse de productivité en raison du jeu au casino ou parce qu'ils pensent au jeu durant leur travail. Cette seule information peut-elle vraiment permettre de mesurer la baisse de productivité au travail ? Il faut aussi savoir que les personnes dépendantes sont souvent dans le déni : toutes n'avoueront peut-être pas avoir manqué le travail ou avoir eu une productivité réduite en raison du jeu ou de pensées liées au jeu. En ce qui concerne l'enquête sur les personnes interdites de jeu, il y a sans doute un biais de sélection (une personne sur sept a répondu).

Fait surprenant : les pertes monétaires dues aux absences sont plus élevées pour le travail domestique (10,5 millions de francs suisses) que pour le travail marchand (4,5 millions de francs), alors que le jeu problématique touche nettement plus d'hommes que de femmes.

#### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude du coût social du jeu problématique et pathologique en casino exclusivement. Seuls les coûts directs et indirects sont mesurés, les coûts émotionnels (intangibles) seulement évoqués, sans évaluation monétaire.

#### ***Approche contrefactuelle***

La référence est une situation avec jeux d'argent mais sans problèmes liés au jeu (pas de joueurs problématiques ou pathologiques).

### **Domaines couverts**

Les coûts directs comprennent les dépenses pour la prévention, le conseil et le traitement des problèmes de jeu, les conseils aux personnes en situation de surendettement, les frais de justice et de détention, les frais administratifs de l'assurance chômage, de l'assurance invalidité et de l'aide sociale, ainsi que les frais d'avocat et de justice des divorces. À cela, il faut ajouter la prévention du jeu excessif (y compris les frais de surveillance des casinos) et les dépenses de recherche. Les frais de traitement des atteintes à la santé physique liées au jeu ne sont pas évalués.

Les coûts indirects comprennent la réduction de la productivité au travail des joueurs problématiques (hypothèse non documentée d'une réduction de 5 % de la productivité des personnes concernées), les coûts engendrés par les changements d'emploi plus fréquents chez les personnes ayant un problème de jeu et la production perdue en raison des suicides attribuables au jeu.

Le coût des dommages émotionnels n'est pas estimé.

### **Provenance des données**

La source principale de données est une enquête auprès des joueurs interdits de casino. Elle a servi de source d'information pour évaluer les journées d'incapacité de travail, les changements d'emploi, la baisse de productivité au travail, l'état de santé des joueurs, le recours à des institutions de conseil et de traitement de la dépendance au jeu, le niveau d'endettement ainsi que le revenu mensuel moyen des joueurs avec un problème de jeu. Une seconde enquête a été réalisée auprès de toutes les institutions actives dans la prévention, le conseil et le traitement des problèmes liés au jeu. L'enquête devait apporter des informations sur les coûts moyens de conseil et de traitement. La prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de casino a été mesurée à l'aide des données de l'Enquête suisse sur la santé 2007. Enfin, diverses données – coût des traitements stationnaires, par exemple – proviennent de la Statistique médicale des hôpitaux.

### **Identification des joueurs**

Les auteurs ont utilisé le test de dépistage Lie-Bet de l'Enquête suisse sur la santé 2007.

### **Prévalence**

La prévalence des joueurs problématiques au casino représente 0,3 % de la population adulte, elle est de 0,13 % pour les joueurs pathologiques.

### **Méthode**

Les auteurs se réfèrent aux lignes directrices de l'OMS (*International guidelines for estimating the costs of substance abuse*, Single et al. 2003). Le coût social est défini correctement : les transferts sont exclus ; la production non réalisée en raison de problèmes de jeu est une composante du coût social. Une grande partie des informations utilisées pour estimer le nombre de journées de travail perdues (coûts indirects) provient de l'enquête auprès des joueurs exclus de casino. La valeur moyenne de la production journalière est tirée de la littérature. Les coûts indirects sont mesurés selon la méthode classique du capital humain. Il n'y a pas d'estimation des coûts intangibles.

## ***Causalité***

La question de l'incertitude sur le lien causal est évoquée. Les auteurs estiment avoir résolu le problème en indiquant, lors des enquêtes, que seules les conséquences du jeu en casino devaient être mentionnées. Les auteurs ont également demandé aux enquêtés de faire la différence, dans la recherche de l'origine d'un dommage, entre le jeu en casino et hors casino, et de tenter de distinguer ce qui est attribuable au jeu en casino et ce qui l'est à des comorbidités ou à d'autres comportements addictifs. Seules les réponses des personnes qui ont joué au minimum une fois par mois au casino au cours des 12 derniers mois ont été considérées.

## ***Proches affectés***

Les seuls coûts supportés par les proches pris en compte sont les frais d'avocat et de justice des divorces. La majorité des coûts supportés par les proches sont des dommages émotionnels, non mesurés ici.

## ***Mesure des coûts***

*Coûts directs* : ils comprennent les coûts de conseils et de traitement de problèmes de jeu (3,0 millions de francs), les frais de justice et de détention (2,0 millions), les frais administratifs de l'assurance chômage (1,6 million) et les dépenses d'avocat et de justice lors de divorces liés aux problèmes de jeu (2,1 millions).

*Coûts indirects* : les journées d'absence au travail, la baisse de la productivité et les pertes de travail domestique attribuables aux problèmes de jeu en casino ont coûté 23,4 millions de francs. S'y ajoutent les dépenses des entreprises pour remplacer et former les employés qui ont perdu leur travail, estimées à 26,5 millions. Les joueurs ayant un problème de jeu sont incapables de s'occuper des enfants en moyenne 3,7 jours par mois ; le coût est estimé à 10,5 millions. Les années de vie productive perdues en raison des suicides attribuables au jeu en casino (6,5 décès par suicide liés au jeu par année) sont valorisées à 11,1 millions de francs au total, sur la base d'une estimation de la valeur des années de vie perdues de Sommer et al. (2007).

*Coûts intangibles* : les domaines dans lesquels le jeu entraîne des coûts émotionnels sont évoqués. Les auteurs ont renoncé à une estimation.

## Coût social du jeu dans les casinos en Suisse (2007)

Type de coûts	En millions de francs suisses
<b>Coûts directs</b>	<b>8,62</b>
Conseils et traitement de la dépendance	2,97
Délits : frais de justice et de détention	1,96
Frais administratifs des assurances sociales	1,55
Divorces : frais d'avocat et de justice	2,14
<b>Coûts indirects</b>	<b>61,03</b>
Absences au travail	4,50
Baisse de la productivité au travail	8,45
Frais liés aux changements d'emploi*	26,53
Suicides liés au jeu dans les casinos	11,07
Incapacités de remplir les tâches domestiques	10,48
<b>Total</b>	<b>69,67</b>

\*Ici à charge des entreprises uniquement.

### Coût social en proportion du PIB

Le coût social du jeu en casino représente 0,01 % du PIB de la Suisse.

### Références

Künzi, K., Fritschi, T. & Egger, T. (2004). Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz: Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).

OFS. Enquête suisse sur la santé 2007.

OFS. Statistique médicale des hôpitaux.

Single, E., Collins, D., Easton, B., Harwood, H., Lapsley, H., Kopp, P. & Wilson, E. (2003). *International guidelines for estimating the costs of substance abuse*. Second edition. Geneva, World Health Organization.

Sommer, H., Brügger O., Lieb, C. & Niemann, S. (2007). Volkswirtschaftliche Kosten der Nichtberufsunfälle in der Schweiz. Strassenverkehr, Sport, Haus und Freizeit. Bern, Beratungsstelle für Unfallverhütung bfu.

## **14. Le coût social du jeu excessif en Suisse**

### ***Références de l'étude***

Jeanrenaud, C., Gay, M., Kohler, D., Besson, J. & Simon, O. (2012). *Le coût social du jeu excessif en Suisse*. Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel et Centre du jeu excessif.

Jeanrenaud, C., Gay, M., Kohler, D., Besson, J. & Simon, O. (2019). The Social Cost of Excessive Gambling. In Bowden-Jones, H., Dickson, C., Dunand, C. & Simon, O. (Ed.), *Harm Reduction for Gambling. A Public Health Approach*, p. 23-35. Routledge.

### ***Année de référence***

2007.

### ***Remarques***

La perspective est celle de la collectivité. Les conséquences négatives du jeu d'argent sont prises en compte si elles réduisent le bien-être de la collectivité. Les dommages que les joueurs s'infligent à eux-mêmes sont considérés comme des coûts externes et sont pris en compte dans le calcul du coût social. Les transferts n'entrent pas dans le coût social.

L'instrument utilisé par Kohler pour mesurer la perte de qualité de vie liée à la santé (HRQoL) est trop peu sensible pour mesurer les effets des problèmes liés au jeu sur la qualité de vie. La baisse de qualité de vie observée chez les joueurs ayant les problèmes les plus sévères – ceux qui suivent un traitement de la dépendance au jeu – n'est que de 0,076 point (comparable aux conséquences d'une grippe nécessitant une hospitalisation ou à une crise d'asthme). Les pertes de qualité de vie sont sans doute largement sous-estimées.

En omettant d'introduire une variable pour contrôler la présence d'une dépression chez les joueurs excessifs, les auteurs ont implicitement considéré celle-ci comme une conséquence du jeu excessif. Or, les dépressions précèdent le plus souvent l'apparition de problèmes liés au jeu. Il y a donc un risque de surestimation des coûts indirects.

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude du coût social du jeu problématique et pathologique. Sont mesurés les frais de traitement de la dépendance au jeu (une partie des coûts directs), les conséquences de l'absentéisme, de la moindre productivité au travail et des pertes d'emploi sur les revenus et la production ainsi que les pertes de qualité de vie des joueurs pathologiques et des proches affectés. Les dépenses pour les interventions policières, la justice et les incarcérations ne sont pas prises en compte. Il en va de même des frais d'avocat et de justice des divorces. En l'absence de données sur la part des suicides attribuable au jeu, les pertes de production des décès par suicide, de même que les dommages émotionnels causés par les pensées suicidaires, les tentatives de suicide et les décès par suicide sont ignorés.

### ***Approche contrefactuelle***

La situation au moment de l'étude est comparée à une situation dans laquelle il n'y aurait que des non-joueurs, des joueurs sociaux et des joueurs à faible risque.

### ***Domaines couverts***

Les pertes de production attribuables au jeu sont considérées comme des coûts externes. Elles entrent donc dans le calcul du coût social du jeu.

Les coûts directs comprennent l'excès de dépenses médicales d'un joueur pathologique par rapport à une personne sans problèmes liés au jeu, y compris les frais de traitement de la dépendance. Les coûts indirects correspondent aux revenus non perçus par les joueurs problématiques et pathologiques. La perte de qualité de vie des joueurs et des proches est estimée.

### ***Provenance des données***

Les coûts de traitement des problèmes liés au jeu sont adaptés de Künzi et al. (2009), alors que l'excédent de recours aux soins généraux est estimé à partir des données de l'Enquête suisse sur la santé 2007. Les coûts indirects et la prévalence du jeu problématique et pathologique sont estimés à partir de l'Enquête suisse sur la santé 2007. La mesure des coûts intangibles repose sur les travaux de Kohler (2012 et 2014), sur une appréciation de la sévérité des problèmes liés au jeu (Enquête suisse sur la santé 2017) et sur une mesure de la valeur d'une vie humaine en Suisse (Jeanrenaud & Marti 2007, Desaignes et al. 2007, Desaignes et al. 2011).

### ***Identification des joueurs***

La Commission fédérale des maisons de jeu a développé une échelle à sept points à partir des questions du DSM-IV et de la fréquence du jeu. Un point sur l'échelle révèle un rapport problématique au jeu, 2 à 7 points un rapport pathologique.

### ***Prévalence***

Les joueurs problématiques représentent 1,5 % de la population de plus de 15 ans, les joueurs pathologiques 0,5 %.

### ***Méthode***

Les coûts de traitement des problèmes liés au jeu sont estimés à partir de l'Enquête suisse sur la santé 2007 (nombre de joueurs traités) et des coûts unitaires de traitement de Künzi et al. (2009).

Les pertes de revenu et de production sont estimées en comparant le taux d'occupation et le revenu mensuel des joueurs problématiques et pathologiques à ceux de la population générale et en contrôlant pour les caractéristiques socioéconomiques et les autres facteurs influençant l'activité professionnelle. Les auteurs ont introduit la consommation excessive d'alcool et le tabagisme comme variables de contrôle dans les modèles, mais pas les comorbidités psychiatriques.

Pour l'estimation des coûts intangibles (perte de qualité de vie), les auteurs ont utilisé les résultats de Kohler. Ce dernier a estimé la perte de qualité de vie des joueurs traités au Centre du jeu excessif à Lausanne à l'aide d'un instrument générique (SF-6D). Les joueurs traités étant les cas les plus graves, les auteurs ont adapté les résultats de Kohler à l'aide d'un indice de sévérité des problèmes liés au jeu basé sur deux questions Lie-Bet. La valeur d'une année de vie en bonne santé (VOLY) est issue d'une étude menée dans neuf pays européens.



## **Causalité**

La méthode utilisée pour mesurer les pertes de production et de revenu permet de mettre en évidence une association entre le jeu problématique et l'activité professionnelle, pas de conclure à un lien causal. Les auteurs n'ont pas procédé à une réduction des valeurs estimées pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, comme cela a été fait, par exemple, dans l'étude de la Productivity Commission australienne. Il y a cependant un ajustement causal implicite, la perte de qualité de vie des joueurs pathologiques et des proches affectés ayant été estimée de manière très prudente.

## **Proches affectés**

Seules les personnes vivant dans le même ménage sont prises en compte. Le coût émotionnel est supposé identique pour le joueur et pour ses proches.

## **Mesure des coûts**

*Coûts directs* : l'estimation comprend les conseils, les consultations médicales et les séjours à l'hôpital en relation avec les problèmes de jeu. Il n'y a pas de mesure des frais d'interventions policières à la suite de délits, des frais de justice et des dépenses occasionnées par les incarcérations, ni des frais d'avocat et de justice des divorces. Les coûts estimés se montent à 8,5 millions de francs suisses.

*Coûts indirects* : les joueurs pathologiques ont en moyenne un taux d'occupation inférieur de 28 % à celui de la population générale avec les mêmes caractéristiques et un revenu inférieur d'un quart. Le coût indirect estimé à partir de la différence dans le taux d'occupation d'un joueur problématique ou pathologique par rapport à un joueur social ou un non-joueur atteint 452 millions de francs, 428 millions lorsqu'il est estimé à partir de l'écart de revenu, une fois que l'on a contrôlé pour la consommation excessive d'alcool. Aucun effet négatif sur l'occupation ou le revenu n'est observé chez les joueurs problématiques. Il n'y a pas de contrôle pour la présence d'une dépression, ce qui pourrait conduire à une surestimation de la perte de revenu attribuable au jeu pathologique. Il faut toutefois noter que les pertes de production et de revenu attribuables aux décès par suicide n'ont pas été mesurées.

*Pertes de qualité de vie* : pour un joueur pathologique, le coût émotionnel est compris entre 1140 et 1865 CHF par année, entre 100 et 170 CHF pour un joueur problématique. Au total, les pertes de qualité de vie, sans les conséquences des suicides, représentent un coût compris entre 115 et 188 millions de francs.

## **Coût social en proportion du PIB**

Le coût total correspond à 0,1 % du PIB.

## Coût social du jeu excessif en Suisse (2007), en millions de francs suisses

Type de coûts	Estimation basse	Estimation haute
<b>Coûts directs</b>	8,5	8,5
Médecin de premier recours	0,7	0,7
Psychiatre, psychologue	1,2	1,2
Hospitalisation	5,1	5,1
Traitement dans un centre spécialisé	1,5	1,5
<b>Coûts indirects</b>		
Pertes de revenu*	427,9	451,6
<b>Coûts humains</b>		
Pertes de qualité de vie*	115,1	188,3
<b>Total</b>	<b>551,5</b>	<b>648,4</b>

\*Sans les suicides attribuables au jeu.

## Références

Jeanrenaud, C. & Marti, J. (2007). The cost of reduced life expectancy due to air pollution: Assessing the value of a life year (VOLY) using contingent valuation. iHEA 2007 6th World Congress: Explorations in Health Economics Paper.

Desaigues, B., Ami, D., Hutchison, M., Rabl, A., Chilton, S., Metcalf, H. Hunt, A., Ortiz, R., Navrud, S., Kaderjak, P., Szántó, R., Seested Nielsen, J., Jeanrenaud, C., Pellegrini, S., Braun Kohlová, M., Scasny, M., Máca, V., Urban, J., Stoeckel, M.-E., Bartczak, A., Markiewicz, O., Riera, P. & Farreras, V. (2007). *Final report on the monetary valuation of mortality and morbidity risks from air pollution*. New Energy Externalities Developments for Sustainability NEEDS. Deliverable D6.7, 20-22 (VOLY calculation and discussion).

Desaigues, B., Ami, D., Bartczak, A., Braun-Kohlová, M., Chilton, S., Czajkowski, M., Farreras, V., Hunt, A., Hutchison, M., Jeanrenaud, C., Kaderjak, P., Máca, V., Markiewicz, O., Markowska, A., Metcalf, H., Navrud, S., Seested Nielsen, J., Ortiz, R., Pellegrini, S., Rabl, A., Riera, P., Scasny, M., Stoeckel, M.-E., Szántó, R. & Urban, J. (2011). Economic valuation of air pollution mortality: A 9-country contingent valuation survey of Value of a Life Year (VOLY). *Ecological Indicators*, 11, 902–910.

Kohler, D. (2012). Three essays on the socio-economics of gambling and pathological gambling (PhD thesis). University of Neuchâtel, Switzerland.

Kohler, D. (2014). A monetary valuation of the quality of life loss associated with pathological gambling: An application using a health utility index. *Journal of Gambling Issues*, 29, 1-23.

Künzi, K., Fritschi, T., Oesch, T., Gehrig, M. & Julien, N. (2009). *Soziale Kosten des Glücksspiels in Casinos: Studie zur Erfassung der durch die Schweizer Casinos verursachten sozialen Kosten*. Bern, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS).

OFS, Enquête suisse sur la santé 2007.

## **15. Le coût indirect du jeu d'argent problématique en Suisse**

### ***Référence de l'étude***

Jeanrenaud, C. & Widmer, J.-Ph. (2023). Le coût indirect du jeu d'argent problématique en Suisse : une estimation à partir de l'Enquête suisse sur la santé 2017. Institut de recherches économiques, Université de Neuchâtel.

### ***Année de référence***

2017.

### ***Remarque***

L'étude mesure les coûts indirects du jeu problématique à partir des réponses à l'Enquête suisse sur la santé 2017. Par rapport à une étude semblable publiée en 2012, la méthodologie a été améliorée. Le modèle de régression multiple incorpore des variables de contrôle supplémentaires pour tenir compte des comorbidités. Comme les données utilisées dans la régression sont des données transversales, les auteurs mettent en évidence une relation entre le jeu problématique et l'activité professionnelle, pas une relation de cause à effet. Pour tenir compte de l'incertitude sur la causalité, les auteurs ont retenu, comme estimation finale du coût, la perte de production et de revenu des personnes qui ont connu un problème de jeu au cours des 12 derniers mois. Elle est inférieure de plus de 40 % aux coûts mesurés pour les personnes qui ont connu un problème de jeu au cours de leur vie. Ce choix peut être considéré comme un ajustement causal implicite.

La présence d'une dépression diagnostiquée est introduite comme variable de contrôle. Les auteurs ont donc supposé que les dépressions précèdent l'apparition des problèmes de jeu. Or, elles peuvent aussi en être la conséquence. Dans ce dernier cas, la variable de contrôle réduit la valeur du coefficient de la variable d'intérêt (jeu problématique) et le coût attribuable au jeu.

Pour mesurer correctement la prévalence du jeu problématique ou pathologique au cours des 12 derniers mois et aussi plus tôt dans la vie, il convient de poser deux questions séparées, comme l'ont fait, par exemple, les auteurs de l'étude NORC (Gerstein et al. 1999). La manière dont la question a été posée dans l'Enquête suisse sur la santé 2017 ne permet pas de révéler avoir connu des problèmes liés au jeu récemment et aussi plus tôt dans sa vie. Comme le répondant est contraint de faire un choix arbitraire, il y a une dilution des réponses « oui » et un risque de sous-estimation des problèmes liés au jeu aussi bien dans les 12 derniers mois que plus tôt dans la vie.

Dans la suite du texte, les joueurs à risque (une seule réponse positive au test Lie-Bet/NODS-CLiP) et avec un trouble du jeu (trois ou quatre réponses positives) sont désignés « joueurs problématiques ».

### ***Ce qui est mesuré***

Il s'agit d'une étude de l'impact du jeu problématique et pathologique sur l'activité professionnelle et les revenus.

Les pertes de production marchande dues aux absences, à une moindre productivité au travail et aux pertes d'emploi sont prises en compte si elles sont associées à un problème de jeu. Les pertes de production domestique et celles consécutives aux décès par suicide sont ignorées.

Les coûts directs liés au jeu et les coûts intangibles ne sont pas mesurés ici. Ils font l'objet d'une publication séparée.

### ***Approche contrefactuelle***

Le scénario de référence est une situation avec jeux d'argent, mais sans problèmes liés aux jeux.

### ***Domaines couverts***

L'étude couvre la baisse de la productivité au travail, l'absentéisme et les pertes d'emploi pour autant que l'événement ait un impact sur le revenu. Si l'employé parvient à maintenir son revenu malgré une productivité réduite, cela n'apparaîtra pas dans la mesure du coût indirect. C'est alors l'employeur et non l'employé qui en supporte les conséquences ; ce coût n'est pas mesuré, bien qu'il représente un dommage pour la société.

### ***Provenance des données***

Les données utilisées dans la régression proviennent de l'Enquête suisse sur la santé 2017. Le questionnaire écrit (18 800 réponses) comprend un module sur le jeu d'argent, avec des questions sur le type de jeu, la fréquence, les montants dépensés et des questions plus spécifiques permettant d'identifier les personnes ayant un problème lié au jeu ou un trouble du jeu. Une question porte sur le revenu : « Quel est votre revenu mensuel net personnel, après déduction des contributions obligatoires aux assurances sociales et à la caisse de pension, et en tenant compte des éventuelles pensions alimentaires versées ou reçues ? » Si la personne ne peut pas répondre, une série de questions en cascade permet une estimation du revenu par approximations successives. Le questionnaire ne précise pas qu'il s'agit du revenu professionnel. Toutefois, comme il s'agit du revenu mensuel, on peut supposer que les montants indiqués correspondent le plus souvent au revenu du travail salarié ou d'une activité indépendante.

### ***Identification des joueurs***

Le questionnaire contient quatre questions provenant du Lie-Bet et du NODS-CLiPS et permettant d'identifier les joueurs à risque et avec un trouble du jeu (joueurs pathologiques) conformément à la définition du DSM-5. Ceux qui ont conçu le questionnaire ont suivi l'usage consistant à identifier les problèmes de jeu durant les 12 derniers mois et tout au long de la vie. Par exemple, à la question « Avez-vous déjà essayé d'arrêter de jouer, de limiter ou de contrôler votre jeu ? », les personnes peuvent répondre 1) Jamais 2) Oui, il y a plus de 12 mois 3) Oui, au cours des 12 derniers mois. Si la personne a tenté d'arrêter de jouer récemment, mais aussi plus tôt dans sa vie, elle ne peut pas répondre deux fois oui. Elle doit faire un choix arbitraire : indiquer avoir tenté d'arrêter récemment, ou alors plus tôt dans la vie. Les réponses aux quatre questions tests servent à identifier les joueurs à risque ou avec un trouble du jeu. La formulation maladroite de la question (ou plutôt des réponses proposées) réduit sans doute la prévalence observée des troubles du jeu dans les 12 derniers mois et plus tôt dans la vie. La prévalence à vie entière est mesurée correctement.

Plusieurs travaux, par exemple l'étude de Gerstein et al. (1999), se sont intéressés à la prévalence du jeu problématique et pathologique au moment de l'enquête (dans les 12 derniers mois) et pendant la vie entière. Tous ont utilisé deux questions afin de savoir si l'événement s'était produit récemment ou il y a plus de 12 mois. De cette manière, les enquêtés ont la possibilité d'indiquer avoir connu un problème récemment et aussi plus tôt au cours de leur vie.

## **Prévalence**

La prévalence du jeu à risque dans les 12 derniers mois est de 2,8 % dans la population de 20 à 64 ans, celle des troubles du jeu de 0,3 %. La prévalence du jeu à risque au cours de la vie est de 5,7 %, celle des troubles du jeu de 0,6 %.

## **Méthode**

La méthode pour identifier l'impact du jeu sur les revenus consiste à régresser le revenu (variable dépendante) sur une variable décrivant la présence de problèmes récents (ou plus anciens) liés au jeu (variable d'intérêt), sur les caractéristiques socioéconomiques des joueurs, sur les comorbidités (dépression) et sur des comportements susceptibles d'influencer la santé et, par là, le revenu (variables de contrôle). En introduisant la dépression comme variable de contrôle, les auteurs considèrent que la dépression n'est pas une conséquence du jeu problématique. Si les dépressions diagnostiquées chez les joueurs étaient la conséquence du jeu, les introduire comme variable de contrôle dans le modèle conduirait à sous-estimer l'impact négatif du jeu sur le revenu (mauvais contrôle).

La distribution des revenus, très étirée à droite, complique l'analyse. Chez les hommes, les bénéficiaires de très hauts revenus mensuels (> 20 000 CHF) ne connaissent pas de problèmes de jeu. L'élévation des écarts au carré tire le coefficient de la variable d'intérêt vers le haut, ce qui conduit à surestimer l'effet des problèmes de jeu sur le revenu. Pour éviter cet écueil, les auteurs ont d'abord ignorés, dans la régression, les hommes dont le revenu mensuel dépasse 20 000 CHF. Comme autre solution pour réduire l'importance des revenus extrêmes, ils ont remplacé les revenus par leur logarithme.

La mesure de l'impact du jeu problématique sur le revenu des femmes soulève un problème différent. De nombreuses femmes n'ont pas d'activité professionnelle ou sont occupées à un taux bas. Lorsque leur revenu augmente, les femmes ont plus d'opportunité de jouer et sont davantage exposées au risque de rencontrer des problèmes. La solution apportée a consisté à introduire dans la régression uniquement les femmes ayant un taux d'activité professionnelle supérieur à 50 % ou 60 %.

## **Causalité**

La méthode utilisée permet de mettre en évidence une association entre les problèmes de jeu et le revenu, pas une relation causale. Si le revenu des personnes ayant un problème de jeu est inférieur à celui des personnes avec les mêmes caractéristiques à l'exception des problèmes liés au jeu, il n'est pas possible d'affirmer que le jeu est le facteur causal. On ne peut exclure que les personnes qui perdent leur emploi présentent un risque plus élevé de connaître des problèmes de jeu, ni qu'un troisième facteur explique à la fois les problèmes de jeu et la variation du revenu. Avec ce type d'approche, la seule manière de résoudre la question de la causalité consiste à trouver, dans la littérature internationale, pour chaque dommage, des travaux portant sur la séquence d'apparition des événements.

Par précaution, les auteurs ont mesuré le coût du jeu problématique de manière prudente, par la perte de revenu subie par les personnes ayant des problèmes de jeu au cours des 12 derniers mois uniquement. Le coût du jeu problématique est alors compris dans une fourchette allant de 470 à 570 millions de francs. Les joueurs qui ont connu un problème de jeu à un moment ou à un autre au cours de leur vie sont plus nombreux et les pertes de revenus plus conséquentes, atteignant près d'un milliard de francs. On peut considérer l'écart entre l'estimation de référence (470 à 570 millions) et la perte de revenu des personnes

qui ont connu un problème de jeu au cours de leur vie (998 millions) comme un ajustement de précaution pour tenir compte de la causalité incertaine (ajustement causal).

### ***Proches affectés***

Il est possible que l'activité professionnelle des proches soit également affectée par les problèmes de jeu. Comme l'Enquête suisse sur la santé ne contient pas de questions sur les conséquences du jeu pour les autres membres du ménage, les pertes éventuelles de revenu des proches sont ignorées.

### ***Mesure des coûts***

#### *Problèmes de jeu dans les 12 derniers mois*

Chez les hommes, lorsque l'asymétrie de la distribution est corrigée par élimination des revenus extrêmes, chacun des 102 000 joueurs problématiques subit en moyenne un coût de 3450 CHF par année. Le coût annuel pour la société suisse se monte à 350 millions de francs. Si l'asymétrie est corrigée par une transformation logarithmique, la perte de revenu moyenne pour les 94 100 joueurs concernés est de 4730 CHF par année. Le coût annuel est alors de 450 millions de francs.

Chez les femmes, la perte de revenu des 33 100 joueuses problématiques est en moyenne de 3700 CHF par année. Le coût annuel se monte à 120 millions de francs.

#### *Problèmes de jeu à vie*

Les joueurs ayant connu un problème de jeu au cours de leur vie sont nettement plus nombreux (228 500 hommes et 68 300 femmes) et le coût pour la société est presque deux fois plus élevé.

### **Coût indirect du jeu problématique en Suisse (2017), en millions de francs suisses**

Catégories	Personnes ayant un problème de jeu			
	Dans les 12 derniers mois		Au cours de la vie	
	Effectif*	Pertes de revenu (millions de francs)	Effectif**	Pertes de revenu (millions de francs)
Hommes	102 467	de 350 à 450	228 448	793
Femmes	33 100	120	68 280	205
<b>Total</b>	<b>135 567</b>	<b>de 470 à 570</b>	<b>296 728</b>	<b>998</b>

\* Hommes sans les revenus mensuels supérieurs à 20 000 CHF, femmes avec un taux d'occupation supérieur à 60 %. Effectif des hommes dans les 12 derniers mois avec transformation logarithmique : 94 151.

\*\* Hommes sans les revenus mensuels supérieurs à 20 000 CHF, femmes avec un taux d'occupation de 50 % et plus.

### ***Coût social en proportion du PIB***

Le coût indirect des problèmes liés au jeu survenus dans les 12 derniers mois représente entre 0,07 % et 0,08 % du PIB de la Suisse.

## **Références**

Dey, M. & Haug, S. (2019). *Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017*. Zürich, ISGF (Schweizer Institut für Sucht- und Gesundheitsforschung).

Gerstein, D., Murphy, S., Toce, M., Volberg, R., Harwood, H., Tucker, A., Christiansen, E., Cummings, W., Sinclair, S. et al. (1999). *Gambling impact and behavior study: Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago, National Opinion Research Center at the University of Chicago.

Haug, S. & Meyer, C. (2015). Auswahl und Empfehlung von Items zur Befragung des Bundesamts für Statistik zum Thema Geldglücksspiele im Jahr 2017. Zürich.

Jeanrenaud, C., Gay, M., Kohler, D. Besson, J. & Simon, O. (2012). *Le coût social du jeu excessif en Suisse*, Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel et Centre du jeu excessif.

OFS (2017). Enquête suisse sur la santé 2017.

### III Autres travaux sur la mesure du coût social du jeu d'argent

#### **Methodologie**

Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A tool for assessment of harms from gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34, 499-512.

Browne, M., Rawat, V., Tulloch, C., Murray-Boyle, C., & Rockloff, M. (2021). The evolution of gambling-related harm measurement: Lessons from the last decade. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 4395.

Collins, D., & Lapsley, H. (2003). The social costs and benefits of gambling: An introduction to the economic issues. *Journal of Gambling Studies*, 19, 123-148.

Eadington, W. R. (2003). Measuring costs from permitted gaming: Concepts and categories in evaluating gambling's consequences. *Journal of Gambling Studies*, 19, 185-213.

Fischer, B., Telsler, H. & Dietz, A. (2017). Volkswirtschaftliche Kosten von Sucht – Methodologie, Polynomics

Kohler, D., Dunand, C., & Simon, O. (2014). Comment calcule-t-on le coût social des addictions? *Alcoolologie et addictologie*, 36(2), 141-149.

Lensberg, B. R., Drummond, M. F., Danchenko, N., Despiégel, N., & François, C. (2013). Challenges in measuring and valuing productivity costs, and their relevance in mood disorders. *ClinicoEconomics and Outcomes Research*, 565-573.

Massin, S., & l'Observatoire, P. (2013). ÉTUDE SOCIO--ÉCONOMIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN FRANCE. *Rapport d'étape no 2*, (2) .

National Research Council. (1999). Pathological gambling: A critical review.

Patel, A., & McDaid, D. (2019). Methods for assessing costs of gambling related harms and cost-effectiveness of interventions.

Rawat, V., Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Rockloff, M., ... & Abbott, M. (2018). A tale of two countries: Comparing disability weights for gambling problems in New Zealand and Australia. *Quality of Life Research*, 27, 2361-2371.

Walker, D. (2006). Quantification of the social costs and benefits of gambling. In *The annual Alberta Conference on Gambling Research. Banff, Canada*.

Walker, D. M. (2007). Problems in quantifying the social costs and benefits of gambling. *American Journal of economics and sociology*, 66(3), 609-645.

Walker, D. (2008). Ongoing Challenges in Research on the Social Costs of Gambling. In *Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US Perspectives* (pp. 13-29). Brill Nijhoff.

Walker, D. M. (2008). Challenges that confront researchers on estimating the social costs of gambling. *Report American Gaming Association*.



Walker, D. M., & Kelly, S. M. (2011). The roots of modern 'social cost of gambling' estimates. *Economic Affairs*, 31(1), 38-42.

Walker, D. (2012). Problems identified by Makela parallel those in 'social cost of gambling' studies. *Nordic studies on alcohol and Drugs*, 29(4), 363.

Walker, D. M., & Sobel, R. S. (2016). Social and economic impacts of gambling. *Current Addiction*

Walker, D. M., & Barnett, A. H. (1999). The social costs of gambling: An economic perspective. *Journal of gambling studies*, 15, 181-212.

World Health Organization. (2003). International guidelines for estimating the costs of substance abuse. World Health Organization.

### ***Estimation monétaire du coût social***

Allen Consulting Group. (2011). Social and economic impact study of gambling in Tasmania.

Arge, E. M., & Kristjánsson, S. (2015). *The effects of unemployment on gambling behaviour in Iceland: Are gambling rates higher in unemployed populations?* (Doctoral dissertation).

Boreham, P., Dickerson, M., & Harley, B. (1996). What are the social costs of gambling? : The case of the Queensland machine gaming industry. *Australian Journal of Social Issues*, 31(4), 425-442.

Chhabra, D. (2007). Estimating benefits and costs of casino gambling in Iowa, United States. *Journal of Travel Research*, 46(2), 173-182.

Clayton, W. A., Wright, M., & Sarver, W. S. (1993). Benefit cost analysis of riverboat gambling. *Mathematical and computer modelling*, 17(4-5), 187-194.

Competition, V., & Efficiency Commission. (2012). *Counting the cost: Inquiry into the costs of problem gambling*. Victorian Competition and Efficiency Commission.

Crane, Y. (2008). What are the Costs and Benefits of Gambling in the United Kingdom?. In *Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US Perspectives* (pp. 119-178). Brill Nijhoff.

Grinols, E. L., & Omorov, J. D. (1996). Development or dreamfield delusions: Assessing casino gambling's costs and benefits. *JL & Com.*, 16, 49.

Grinols, E. L. (2004). *Gambling in America: Costs and benefits*. Cambridge University Press.

Grinols, E. L. (2011) The Hidden Social Costs of Gambling. Center for Christian Ethics at Baylor University.

Harris, S., Pockett, R. D., Dighton, G., Wood, K., Armour, C., Fossey, M., ... & Dymond, S. (2023). Social and economic costs of gambling problems and related harm among UK military veterans. *BMJ Mil Health*, 169(5), 413-418.

Koo, J., Horn, A., Rosentraub, M. S., & Rugle, L. (2005). The social costs of casino gambling for Ohio: A review of what is known and estimates of future expenses.

Ladouceur, R., Boisvert, J. M., Pépin, M., Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social cost of pathological gambling. *Journal of gambling studies*, 10, 399-409.

Nower, L. (2003). Pathological gamblers in the workplace: A primer for employers. *Employee Assistance Quarterly*, 18(4), 55-72.

Šíma, J. Ž. J. (2022). Revision of Social Costs of Gambling in the Czech Republic. *CENTRAL AND EASTERN EUROPE IN THE CHANGING BUSINESS ENVIRONMENT*.

Šimberova, I., Žitkienė, R., Mačerinskienė, I., & Genelienė, G. (2020). The evaluation of gambling sector's social costs in Lithuania.

Single, E., Williams, R., Walker, D., Anielski, M., Back, K. J., Gerstein, D., ... & Eadington, B. (2006). Social and economic costs and benefits of gambling.

Thompson, W. N., Gazel, R., & Rickman, D. (1996). *The social costs of gambling in Wisconsin*. Wisconsin Policy Research Institute.

Thompson, W. N., Gazel, R., & Rickman, D. (1997). Social and legal costs of compulsive gambling. *Gaming law review*, 1(1), 81-89.

Thompson, W. N., Gazel, R., & Rickman, D. (2000). Social costs of gambling: A comparative study of nutmeg and cheese state gamblers. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 5(1), 1.

Thompson, W. N., & Schwer, R. K. (2005). Beyond the limits of recreation: Social costs of gambling in southern Nevada. *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management*.

Unit, G. S. (1999). *Estimating the Social Costs of Gambling Disorders in Louisiana For 1998* (Doctoral dissertation, University of New Orleans).

Victorian Competition and Efficiency Commission 2012. Counting the Cost: Inquiry into the Cost of Problem Gambling, final report. December.

Westphal, James R., Lera Joyce Johnson, and Lee Stevens. *Estimating the social costs of gambling disorders in Louisiana for 1998*. LSUMC-Shreveport, Gambling Studies Unit, 1999.

### **Jeu problématique et qualité de vie**

Black, D. W., Moyer, T., & Schlosser, S. (2003). Quality of life and family history in pathological gambling. *The Journal of nervous and mental disease*, 191(2), 124-126.

Blackman, A., Browne, M., Rockloff, M., Hing, N., & Russell, A. M. (2019). Contrasting effects of gambling consumption and gambling problems on subjective wellbeing. *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 773-792.

Bonfils, N. A., Aubin, H. J., Benyamina, A., Limosin, F., & Luquiens, A. (2019). Quality of life instruments used in problem gambling studies: A systematic review and a meta-analysis. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 104, 58-72.

Browne, M., Rawat, V., Greer, N., Langham, E., Rockloff, M., & Hanley, C. (2017). What is the harm: scaling the PGSI to reflect the expected impact of gambling problems of quality of life. *J Gambling*, (2017), 36.

- Browne, M., Rawat, V., Greer, N., Langham, E., Rockloff, M., & Hanley, C. (2017). What is the harm? Applying a public health methodology to measure the impact of gambling problems and harm on quality of life. *Journal of Gambling Issues*, (36).
- Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Langham, E., Rockloff, M., ... & Abbott, M. (2017). Measuring the burden of gambling harm in New Zealand.
- Browne, M., Greer, N., Rawat, V., & Rockloff, M. (2017). A population-level metric for gambling-related harm. *International Gambling Studies*, 17(2), 163-175.
- Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A tool for assessment of harms from gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34, 499-512
- Browne, M., Rawat, V., Newall, P., Begg, S., Rockloff, M., & Hing, N. (2020). A framework for indirect elicitation of the public health impact of gambling problems. *BMC Public Health*, 20, 1-14.
- Delfabbro, P., & King, D. L. (2019). Challenges in the conceptualisation and measurement of gambling-related harm. *Journal of Gambling Studies*, 35, 743-755.
- Kohler, D. (2014). A monetary valuation of the quality of life loss associated with pathological gambling: an application using a health utility index. *Journal of Gambling Issues*, (29).
- Jeanrenaud, C., Marti, J. & Pellegrini, S. (2008) The cost of reduced life expectancy due to air pollution: Assessing the value of a life year (VOLY) using contingent valuation, presented at 2nd Biennial Conference of the American Society of Health Economists, Durham, North Carolina, June 22-25, 2008.
- Ekholm, O., Davidsen, M., Larsen, C. V. L., & Juel, K. (2018). A nationwide study of health-related quality of life, stress, pain or discomfort and the use of medicine among problem gamblers. *Scandinavian Journal of Public Health*, 46(5), 514-521.
- Grant, J. E., & Kim, S. W. (2005). Quality of life in kleptomania and pathological gambling. *Comprehensive psychiatry*, 46(1), 34-37.
- Li, E., Browne, M., Rawat, V., Langham, E., & Rockloff, M. (2017). Breaking bad: Comparing gambling harms among gamblers and affected others. *Journal of gambling studies*, 33, 223-248.
- Loo, J. M., Shi, Y., & Pu, X. (2016). Gambling, drinking and quality of life: Evidence from Macao and Australia. *Journal of Gambling Studies*, 32, 391-407.
- Manning, V., Gomez, B., Guo, S., Low, Y. D., Koh, P. K., & Wong, K. E. (2012). An exploration of quality of life and its predictors in patients with addictive disorders: Gambling, alcohol and drugs. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 551-562.
- Mythily, S., Edimansyah, A., Qiu, S., & Munidasa, W. (2011). Quality of life in pathological gamblers in a multiethnic Asian setting. *Annals of the Academy of Medicine-Singapore*, 40(6), 264.
- Rawat, V., Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Rockloff, M., ... & Abbott, M. (2018). A tale of two countries: Comparing disability weights for gambling problems in New Zealand and Australia. *Quality of Life Research*, 27, 2361-2371.

Reid, S., Woodford, S. J., Roberts, R., Golding, J. F., & Towell, A. D. (1999). Health-related correlates of gambling on the British National Lottery. *Psychological reports, 84*(1), 247-254.

Rockloff, M., Bellringer, M., Lowe, G., Armstrong, T., Browne, M., Du Preez, K. P., ... & Greer, N. (2021). *Life course and legacy gambling harms in New Zealand*. Ministry of Health Manatū Hauora.

Sander, W., & Peters, A. (2009). Pathological gambling: influence of quality of life and psychological distress on abstinence after cognitive-behavioral inpatient treatment. *Journal of Gambling Studies, 25*, 253-262.

Scherrer, J. F., Xian, H., Shah, K. R., Volberg, R., Slutske, W., & Eisen, S. A. (2005). Effect of genes, environment, and lifetime co-occurring disorders on health-related quality of life in problem and pathological gamblers. *Archives of general psychiatry, 62*(6), 677-683.

### ***Coût pour les proches affectés***

Dowling, N. A., Rodda, S. N., Lubman, D. I., & Jackson, A. C. (2014). The impacts of problem gambling on concerned significant others accessing web-based counselling. *Addictive behaviors, 39*(8), 1253-1257.

Goodwin, B. C., Browne, M., Rockloff, M., & Rose, J. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International gambling studies, 17*(2), 276-289.

Riley, B. J., Harvey, P., Crisp, B. R., Battersby, M., & Lawn, S. (2021). Gambling-related harm as reported by concerned significant others: A systematic review and meta-synthesis of empirical studies. *Journal of Family Studies, 27*(1), 112-130.

Salonen, A. H., Castrén, S., Alho, H., & Lahti, T. (2014). Concerned significant others of people with gambling problems in Finland: a cross-sectional population study. *BMC public health, 14*, 1-9.

Svensson, J., & Romild, U. (2013). Concerned significant others of people with gambling problems in a national representative sample in Sweden: a follow-up study.

### ***Problèmes de jeu et risque de suicide***

Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2022). Gambling-related suicides and suicidality: A systematic review of qualitative evidence. *Frontiers in psychiatry, 13*, 2449.

Wong, P. W., Cheung, D. Y., Conner, K. R., Conwell, Y., & Yip, P. S. (2010). Gambling and completed suicide in Hong Kong: A review of coroner court files. *The Primary Care Companion for CNS Disorders, 12*(6), 27298.