

ÉTUDE SOCIO-ÉCONOMIQUE
DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN FRANCE

Rapport d'étape n°1

Décembre 2012

Par Sophie Massin



UMR912 / Inserm / IRD
Université Aix-Marseille
Sciences Economiques & Sociales de la
Santé & Traitement de l'Information
Médicale
23 rue Stanislas Torrents
13006 MARSEILLE

Pour l'Observatoire des Jeux



Ministère de l'économie et des finances
pièce 8210R - télédocus 774
120 rue de Bercy – 75572 Paris Cedex 12

1. Préambule

La phase n°1 du marché vise à faire le point des connaissances existantes sur la problématique de l'impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent, à partir d'une revue de la littérature blanche et grise à l'international. Il s'agit essentiellement de compléter et de prolonger la revue de littérature qui avait été effectuée lors de l'expertise collective de l'Inserm (2008). A l'époque, une centaine de références francophones et internationales, toutes natures confondues (ouvrages et chapitres d'ouvrages, articles, études, rapports...) avaient été identifiées sur une période d'une quinzaine d'années. Elles se concentraient sur les coûts (impacts négatifs) de l'activité « jeux », les bénéfiques (impacts positifs) n'étant pas au cœur de la problématique de l'expertise. Elles étaient presque toutes d'origine anglo-saxonne, se limitaient souvent à l'étude des casinos et étaient de qualité scientifique assez inégale, l'implication d'opérateurs de jeux dans le financement de certaines études posant par ailleurs parfois problème.

Depuis ce premier travail, Williams et al. (2011) ont réalisé une revue de la littérature internationale très complète sur le sujet. Leur objectif était d'identifier toutes les études traitant des impacts économiques et sociaux des jeux de hasard et d'argent dans la littérature académique et non-académique (littérature blanche et grise). Ainsi, contrairement à la revue de l'expertise collective, les « bénéfiques » des jeux étaient autant recherchés que les « coûts ». La recherche effectuée a permis d'identifier 492 références, exclusivement rédigées en langue anglaise.

Globalement, ce genre de recherche (tant celle de l'expertise collective que celle de Williams et al., qui reposent toutes deux sur l'utilisation de mots-clés sur des plateformes et moteurs de recherche dédiés) conduit à l'identification de trois types de documents :

- des analyses méthodologiques ;
- des études empiriques centrées sur des aspects précis (un seul type d'impact, un seul type de jeu, une zone géographique restreinte, une sous-population...) ;
- des évaluations globales de l'ensemble des impacts socio-économiques des jeux à une grande échelle géographique (généralement au niveau « pays », éventuellement au niveau « état » dans les fédérations).

Ces différents types de documents répondent à des préoccupations différentes. Ils sont néanmoins éminemment complémentaires. Il est notamment crucial que les évaluations globales s'appuient sur des cadres méthodologiques rigoureux et des résultats empiriques spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles.

Le travail de synthèse de Williams et al. (2011) est assez remarquable concernant les deux premiers types de documents. Il nous semble cependant un peu moins complet quant au troisième type, qui est pourtant précisément l'objet du marché qui a été attribué (état des lieux sur les éléments permettant d'apprécier les impacts socio-économiques des jeux de hasard et d'argent à l'échelle de la France). La raison vraisemblable en est que, si les deux premiers types d'études ont de grandes chances d'être publiés dans des revues scientifiques internationales (en anglais), le dernier type d'études émane assez souvent d'une demande institutionnelle. Ayant pour but principal d'informer les pouvoirs publics, il se présente le plus souvent sous la forme de rapports assez volumineux, rédigés dans la langue nationale du pays concerné, pouvant échapper aux recherches effectuées sur des plateformes scientifiques et/ou utilisant des mots-clés en langue anglaise uniquement. Nous proposons donc de développer cet aspect au sein de ce premier rapport. Nous rappelons tout d'abord quelles études d'envergure nationale avaient été identifiées lors de l'expertise collective. Nous exposons ensuite la méthodologie utilisée pour compléter cette liste. Enfin, nous présentons les résultats.

2. Études nationales identifiées lors de l'expertise collective

La revue de littérature effectuée lors de l'expertise collective avait identifié quatre études d'envergure nationale. La première impulsion avait été donnée aux Etats-Unis en 1996 par le Président Clinton avec la création de la *National Gambling Impact Study Commission*. Cette dernière avait commandé un rapport au *National Opinion Research Center* (NORC) qui avait effectué sa propre évaluation économique des conséquences du jeu problématique et pathologique chez les adultes (Gernstein et al., 1999). Peu de temps après, le gouvernement australien avait lui aussi entrepris d'examiner le sujet. La *Productivity Commission* (1999) s'était chargée de réaliser une estimation du coût du jeu problématique en Australie. Cette étude était alors considérée comme l'étude nationale de référence. Au Canada, deux universitaires avaient réalisé une évaluation nationale des coûts et bénéfices du jeu pour le compte de l'Association canadienne d'études fiscales (Vaillancourt et Roy, 2000). Pour ce faire, ils s'appuyaient en partie sur la conversion des données australiennes et américaines au cas canadien. Enfin, en Suisse, la Commission fédérale des maisons de jeu et l'Office fédéral de la justice avait commandé un rapport sur la pratique des jeux de hasard et d'argent au Bureau d'études de politique du travail et de politique social (Büro BASS), qui avait donc proposé une estimation des coûts économiques et sociaux associés à cette pratique (Künzi et al., 2004).

3. Méthodologie utilisée pour compléter la revue de littérature

Afin de compléter cette revue de littérature, nous avons procédé en trois étapes :

- 1) Nous avons cherché à identifier les études concernées au sein du rapport de Williams et al. (2011). Les critères de recherche principaux étaient : une recherche originale (les analyses exclusivement secondaires, c'est-à-dire s'appuyant intégralement sur des résultats existants et ne produisant pas de nouvelles données, étaient exclues) ; une échelle géographique assez grande (pays ou état de fédération) ; la prise en compte de plusieurs types d'impacts.
- 2) Nous avons effectué des recherches sur Internet (moteurs de recherche « classiques » et académiques) visant à mettre à jour, et éventuellement compléter, le travail de Williams et al. (2011) en utilisant des mots-clés en anglais (un ensemble de combinaisons autour des termes « gambling / impact / effect / economic / social / socio-economic / cost / benefit », en y adjoignant régulièrement des noms de pays ou de région afin de cibler plus précisément la recherche).
- 3) Nous avons reproduit le même type de recherche dans quatre autres langues que l'anglais : le français, l'allemand, l'espagnol et l'italien. Du fait de la brièveté du temps imparti pour effectuer la recherche, nous avons privilégié les recherches au sein des pays européens voisins (par exemple, pour l'espagnol, nous avons privilégié les recherches concernant l'Espagne par rapport aux pays d'Amérique latine). Lorsqu'une étude était identifiée, nous avons tenté de prendre contact par email avec les auteurs afin de leur demander des précisions sur leur travail et s'ils avaient connaissance d'autres études similaires dans leur pays.

4. Résultats

Les références identifiées sont présentées dans le tableau ci-dessous, classées par ordre alphabétique des pays et régions concernés. Une croix dans la colonne (1) indique que la référence avait été identifiée et analysée lors de l'expertise collective de l'Inserm (NB : lors de l'expertise collective, outre que les critères de recherche ciblaient les études de « coûts », l'analyse s'était concentrée sur les études nationales ; certaines études régionales pouvaient donc avoir été identifiées sans avoir été analysées en profondeur). Une croix dans la colonne (2) indique que la référence avait été identifiée par Williams et al. (2011).

Pays	Région	Référence	(1)	(2)
Afrique du Sud		Rule SP, Sibanyoni C. <i>The Social Impact of Gambling in South Africa. An Initial Assessment for the National Gambling Board.</i> 2000.		
		Ligthelm AA, Thamsanqa Mabaso L, Fisser C. <i>Economic Impact of Legalised Gambling in South Africa.</i> National Gambling Board of South Africa. 2003.		
		Ligthelm AA, Mango T, Jonkheid E. <i>Socio-economic Impact of Legalised Gambling in South Africa.</i> National Gambling Board. 2005.		
		Ligthelm AA, Jonkheid E. <i>Socio-economic Impact of Legalised Gambling in South Africa.</i> National Gambling Board. 2009.		
	Gauteng	Ligthelm AA. <i>Gambling behaviour in Gauteng. Study commissioned by the Gauteng Gambling Board and Gauteng Department of Finance and Economic Affairs.</i> Bureau of Market Research, University of South Africa. 2004.		×
	Gauteng	Fresh Thinking Capital. <i>The socio-economic impact of gambling in Gauteng.</i> Gauteng Gambling Board. 2010.		
Allemagne		Becker T. <i>Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland.</i> 2011.		
		Peren FW, Clement R, Terlau W. <i>Eine volkswirtschaftliche Kosten-Nutzen-Analyse des gewerblichen Geld-Gewinnspiels für die Bundesrepublik Deutschland.</i> Verlag Medien und Recht, München. 2012.		
Australie		Productivity Commission. <i>Australia's gambling industries.</i> Report N°10. AusInfo. Canberra. 1999.	×	×
		Banks G. <i>The Productivity Commission's gambling inquiry: 3 years on. Presentation to the 12th annual conference of the National Association for Gambling Studies, Melbourne, 21 November 2002.</i> Canberra. 2002.		×
		Productivity Commission. <i>Gambling.</i> Report N°50. Canberra. 2010.		×
	Queensland	Australian Institute for Gambling Research. <i>Report of the first year of the study into the social and economic impact of the introduction of gaming machines to Queensland clubs and hotels.</i> Brisbane, Australia: Queensland Department of Families, Youth and Community Care. 1995.		×
	Nouvelle-Galles du Sud	National Institute of Economic and Industry Research. <i>The economic impact of gambling. A report for the Casino Community Benefit Fund, New South Wales Department of Gaming and Racing.</i> 2003.		

Pays	Région	Référence	(1)	(2)
Australie	Tasmanie	Tasmanian Council of Social Service. <i>Inquiry into the Social Impact of the Extension of Video Gaming Machines beyond Casinos in Tasmania</i> . 1992.		
	Tasmanie	Dickerson M. <i>A Baseline Study of the Extent and Impact of Gambling Tasmania with particular reference to Problem gambling</i> . 1994.		
	Tasmanie	Dickerson M. <i>Extent and Impact of Gambling in Tasmania 1996. A Follow up to the Baseline Study Conducted 1994</i> . Tasmanian Government. 1996.		
	Tasmanie	Roy Morgan Research Pty Ltd. <i>The Third Study into the Extent and Impact of Gambling in Tasmania</i> . Department of Health and Human Services. 2001.		
	Tasmanie	Parliament of Tasmania. Legislative Council Select Committee. <i>Impacts of Gaming Machines</i> . 2002.		×
	Tasmanie	South Australian Centre for Economic Studies, O'Neil M, Chandler N, Kosturjak A, Whetton S, Lindsay S. <i>Social and economic impact study into gambling in Tasmania</i> . Report commissioned by Department of Treasury and Finance Tasmania. 2008.		×
	Tasmanie	The Allen Consulting Group. <i>Social and Economic Impact Study into Gambling in Tasmania Report to the Department of Treasury and Finance, Tasmania</i> . 2011.		
	Territoire de la Capitale Australienne	Legislative Assembly for the Australian Capital Territory. <i>The social and economic impacts of gambling in the ACT (with particular reference to poker machines). Final Report of the Select Committee on Gambling</i> . 1999.		
	Territoire du Nord	ACIL Tasman. <i>The economic impact of gambling on the Northern Territory</i> . Melbourne. 2006.		×
Victoria	National Institute of Economic and Industry Research. <i>The economic impact of gambling. Project report. Prepared for the Victorian Casino and Gaming Authority</i> . 2000.			

Pays	Région	Référence	(1)	(2)
Autriche	Styrie	Köberl J, Prettenthaler F. <i>Kleines Glücksspiel – Großes Leid? Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark</i> . Graz: Leykam Verlag. 2009.		
Canada		Vaillancourt F, Roy A. <i>Gambling and government in Canada, 1969-1998: How much? Who pays? What payoff?</i> Canadian Tax Foundation, Toronto. 2000.	×	
		HLT Advisory Inc. <i>Economic impacts of the Canadian gaming industry. Key findings report</i> . Toronto, ON: Canadian Gaming Association. 2008.		×
	Alberta	Nichols Applied Management. <i>Economic impacts of the Alberta gaming industry. Prepared for Alberta Lotteries and Gaming by Nichols Applied Management</i> . Edmonton, AB: Alberta Lotteries and Gaming. 1993.		
	Alberta	Williams RJ, Belanger YD, Arthur JN. <i>Gambling in Alberta: History, Current Status and Socioeconomic Impacts</i> . Final Report submitted to the Alberta Gaming Research Institute. Edmonton, Alberta. 2011.		×
	Manitoba	Ross M. <i>Assessment of the benefits and costs of the Manitoba Lotteries Corporation</i> . KPMG. 1995.		×
	Nouvelle-Ecosse	Anielski M, Wynne H. <i>Socio-economic impact study of gambling in Nova Scotia</i> . Anielski Management. Edmonton, Alberta. 2009 (modifié en 2011).		×
	Québec	Rabeau Y. <i>Mise à jour de l'évaluation des retombées économiques des activités de la Société des casinos du Québec (SCQ)</i> . 2004.		×
	Québec	Dauphinais S. <i>Analyse des coûts et bénéfices économiques de l'ouverture du casino en ligne de Loto-Québec</i> . Rapport de recherche présenté à la Faculté des Arts et Sciences en vue de l'obtention du grade de maîtrise en économie. 2012. (analyse secondaire essentiellement)		
Chine	Hong-Kong	So HT, Kwok NK. <i>No longer an entertainment: Social cost of problem gambling in Hong Kong</i> . (n.d.)		×
États-Unis		Gerstein D, Murphy S, Toce M, Hoffman J, Palmer A, et al. National Opinion Research Center. <i>Gambling impact and behavior study: report to the National Gambling Impact Study Commission</i> . 1999.	×	×

Pays	Région	Référence	(1)	(2)
États-Unis		Weinstein D, Deitch L. <i>The impact of legalized gambling. The socio-economic consequences of lotteries and off-track betting</i> . New York: Praeger. 1974.		×
	Californie	Simmon, CW. <i>Gambling in the Golden State 1998 forward</i> . Sacramento, CA: California Research Bureau. 2006.		×
	Caroline du Sud	Thompson W, Quinn FL. <i>An economic analysis of machine gambling in South Carolina</i> . A report prepared in conjunction with Friends of South Carolina. Columbia, SC: Education Foundation of the South Carolina Policy Council. 1999.		×
	Connecticut	WEFA Group, ICR Survey Research Group, Lesieur HT, Thompson W. <i>A study concerning the effects of legalized gambling on the citizens of the State of Connecticut</i> . Prepared for the State of Connecticut Department of Revenue Services Division of Special Revenue. Eddystone, PA. 1997.		×
	Connecticut	Spectrum gaming Group. <i>Gambling in Connecticut: Analyzing the economic and social impacts</i> . 2009.		×
	Floride	Harper R, Speyrer J, Biswas A, Lewis R, Powell C, Whitfield J, Ortiz MJ, Rubio F. <i>The Economic and Social Impact of Casino Gambling in Florida</i> . Haas Center for Business Research and Economic Development. The University of West Florida. 2011.		
	Louisiane	Ryan TP, Speyrer JF. <i>Gambling in Louisiana: A benefit/cost analysis</i> . Prepared for the Louisiana Gaming Control Board. Division of Business and Economic Research, University of New Orleans. 1999.		×
	Montana	Montana Gambling Study Commission. <i>The 1998 Montana gambling study. A report to the Governor and the 56th Legislature by the Gambling Study Commission</i> . Helena, MT, Montana Legislative Services Division. 1998.		×
	Dakota du Sud	Volberg RA, Stuefen RM. <i>Gambling and problem gambling in South Dakota. A study of gambling participation and problem gambling and a statistical description and analysis of its socioeconomic impacts</i> . Vermillion, SD: Business Research Bureau, University of South Dakota. 1991.		×

Pays	Région	Référence	(1)	(2)
Nouvelle-Zélande		McMillen J. <i>Study of the social and economic impacts of New Zealand casinos</i> . Sydney: Australian Institute for Gambling Research, University of Western Sydney. 1998.		×
		Masterman-Smith H, Martin S, McMillen J. <i>Social and economic impacts of gambling in New Zealand. Final report</i> . Sydney: Australian Institute for Gambling Research, University of Western Sydney. 2001.		×
		Centre for Social and Health Outcomes Research and Evaluation & Te Ropu Whariki. <i>Assessment of the social impacts of gambling in New Zealand</i> . Report to Ministry of Health. Massey University, Auckland, New Zealand. 2008.		×
Suisse		Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D, Besson J, Simon O. <i>Le coût social du jeu excessif en Suisse</i> . Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel et Centre du jeu excessif de Lausanne. 2012.		
		Künzi K, Fritschi T, Oesch T, Gehrig M, Julien N. <i>Coûts sociaux du jeu dans les casinos. Etude sur les coûts sociaux engendrés par les casinos suisses</i> . Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS). 2009.		
		Künzi K, Fritschi T, Egger T. <i>Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse. Etude empirique de la pratique et du développement des jeux de hasard, de la dépendance au jeu et de ses conséquences</i> . Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS). 2004.	×	

Divers

- Pour l'Italie, nous avons trouvé une référence potentiellement intéressante :

- Morelli G, Quando la Dea Bendata non basta. L'industria dei giochi e la fortuna degli italiani, *Economia dei Servizi* (2), 2010.

Le résumé indique que l'article examine, entre autres choses, les impacts sociaux et économiques du jeu en Italie. Nous n'avons cependant pas eu accès au texte intégral. Nous n'avons pas réussi à contacter l'auteure.

- Pour l'Espagne, nous avons également identifié une référence éventuelle :

- Algarra Paredes AA, Espejo-Saavedra JL, Bordonado Bermejo J, La importancia del juego en la economía española, In : *Régimen del juego en España*, Ed. Alberto Palomar Odmeda, 2006. Nous n'avons cependant eu accès ni au texte, ni au résumé. Nous n'avons pas réussi à contacter les auteurs.

- Par ailleurs, les recherches en espagnol ont mis en évidence quelques publications issues d'Amérique latine (4 du Mexique et 1 d'Equateur) :

- Sabdoval De Escurdia JM, Zamudio Tadeo JF. *Los casinos en México y sus principales efectos sociales: Un análisis de opinión pública*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS, 56 noviembre 2002.
- Sabdoval De Escurdia JM, Richard Muñoz MP. *Casinos: Efectos sociales negativos y ludopatía*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS-ISS-05-04.
- Sabdoval De Escurdia JM. *Los Casinos en México y sus principales efectos sociales: Un análisis de opinión pública al 2004*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS-ISS-07-04.
- Sabdoval De Escurdia JM, Richard Muñoz MP. *Implicaciones sociourbanas de la instalación de casinos en México*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS-ISS 02 05.
- Uquillas A. *Diagnostico y analysis del impacto de los casinos en el Ecuador*.

- Il ne semble pas y avoir eu d'étude d'envergure au Royaume-Uni. Williams et al. (2011) rapportent deux études qui pourraient entrer dans notre champ de recherche :

- Hall Aitken, *The social and economic impacts of regional casinos in the UK*, 2006.
- Reith G, *Research on the social impacts of gambling. Final report*. Scottish Executive Social Research, 2006.

Elles sont cependant toutes deux répertoriées en tant qu'analyses secondaires uniquement (revue de la littérature existante).

Nous avons identifié en complément les deux références suivantes :

- Marx AJ. *Gambling changes in Great Britain: Proposed changes, possible outcomes*, MSc in Economics thesis, Reno, University of Nevada, 2002.
- Crane Y. What are the costs and benefits of gambling in the United Kingdom?, In: *Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US perspectives*, Eds. T. Coryn, C. Fijnaut, A. Littler, Martinus Nijhoff, 2008.

Nous n'avons pas eu accès à la première. La seconde propose une analyse des coûts et bénéfices attendus du *Gambling Act* de 2005 (autorisation d'ouverture de 17 nouveaux casinos) en s'appuyant sur les données de la *Productivity Commission* australienne.

- Nous n'avons identifié aucune étude concernant la Belgique.

- En plus des études citées dans le tableau précédent, il existe des études s'appuyant sur des enquêtes effectuées auprès d'un petit nombre de joueurs recrutés sur des lieux de jeux ou dans des structures de soins. Elles n'ont pas été citées dans le tableau précédent car elles concernent une sous-population spécifique et ont une dimension géographique restreinte. Elles constituent cependant une composante importante des analyses plus complètes et méritent d'être citées à ce titre :

- Boreham P, Dickerson M. What are the social costs of gambling? The case of the Queensland machine gaming industry. *Australian Journal of Social Issues*, 31(4), 425-442. 1996.
- Ladouceur R, Boisvert JM, Pépin M, Loranger M, Sylvain C. Social cost of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 399-409. 1994.
- Lesieur HR, Anderson C. *Results of a Survey of Gamblers Anonymous Members in Illinois*. Illinois Council on Problem and Compulsive Gambling. Mimeo-graphed. 1995.
- Politzer RM, Morrow JS, Leavey SB. *Report on the societal cost of pathological gambling and the cost-benefit /effectiveness of treatment*. Presented to the Fifth National Conference on Gambling and Risk Taking, October 22, 1981.
- Thompson WN, Gazel R, Rickman D. Social and legal costs of compulsive gambling. *Gaming Law Review*, 1(1), 81-89. 1997.

- Thompson WN, Gazel R, Rickman D. Social costs of gambling: A comparative study of nutmeg and cheese state gamblers. *Gaming Research & Review Journal*, 5, 1-15. 1999.
- Thompson WN, Schwer RK. Beyond the limits of recreation: Social costs of gambling in Southern Nevada. *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management*, 17(1), 62-93. 2005. (ainsi qu'une critique de cet article par Walker DM, *Review of Schwer, Thompson & Nakamuro*. Prepared for the Nevada Resort Association. 2003)

5. Conclusion

A l'issue de l'examen de la littérature existante sur le thème de l'impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent, il nous semble important de souligner trois points.

Premièrement, le travail de Williams et al. (2011) est précieux par son aspect systématique et par l'effort de synthèse qui a été effectué. Il semble souhaitable de s'en inspirer largement ou, du moins, de s'y référer régulièrement pour la suite de l'étude. L'annexe 1 propose une synthèse des principaux résultats mis en évidence et l'annexe 2 reprend les recommandations à appliquer dans les études d'impact socio-économique du jeu.

Deuxièmement, le travail complémentaire que nous avons réalisé a permis d'identifier 21 nouvelles références. Elles concernent essentiellement 4 pays : l'Afrique du Sud, l'Australie, l'Allemagne et la Suisse. En étendant les recherches à des langues de publication autres que l'anglais, nous avons tenté d'atténuer le biais linguistique dont souffre la revue de Williams et al. (2011). Il ressort clairement de notre analyse qu'il existe une dynamique de recherche importante sur cette thématique dans les pays germanophones à l'heure actuelle. Williams et al. (2011) soulignent que le focus nord-américain des études qu'ils ont recensées est à garder à l'esprit si l'on souhaite appliquer le cadre d'analyse à d'autres contextes, les différences d'offre de jeu, de législations, de fonctionnement des marchés, de pratiques de prévention, etc. jouant évidemment un rôle important (p.28). Les récents travaux effectués par nos voisins européens, suisses et allemands notamment, permettent de disposer d'exemples d'analyse plus proches de chez nous et sont donc particulièrement intéressants de ce point de vue.

Troisièmement, l'expertise collective de l'Inserm (2008) avait souligné la vigueur des débats méthodologiques en cours dans ce champ d'étude. Celle-ci semble toujours d'actualité. Nous en avons été témoin lors de nos échanges avec les chercheurs suisses et allemands. A titre d'illustration, on peut remarquer que le dernier rapport suisse (Jeanrenaud et al., 2012) se positionne clairement de manière critique par rapport aux deux études suisses existantes. Le

traitement des transferts et le traitement des coûts intangibles, qui sont deux des éléments méthodologiques qui avaient été soulignés comme particulièrement délicats dans l'expertise collective de l'Inserm (2008), sont au cœur des arguments évoqués (voir Annexe 3). Nous avons par ailleurs été en contact avec un chercheur allemand (Ingo Fiedler, Université de Hambourg) travaillant particulièrement sur les questions de méthodologie. Dans une communication personnelle, il indique que les coûts intangibles et l'hypothèse de rationalité constituent deux obstacles majeurs à la réalisation de ces études. En l'absence de solution véritablement satisfaisante pour traiter ces difficultés, il suggère que les coûts sociaux ne peuvent être véritablement calculés et suggère de se concentrer sur des questions de recherche légèrement différentes, notamment : « quelle est la part de chiffre d'affaire engendré attribuable aux joueurs problématiques ? » (voir par exemple Williams et Wood, 2004 ; Williams et Wood, 2007), qui serait plus simple à traiter, tout en étant utile aux pouvoirs publics. Ces éléments confirment la prégnance des débats méthodologiques dans ce domaine, qui feront l'objet du prochain rapport.

Références (hors section « Résultats »)

Gerstein D, Murphy S, Toce M, Hoffman J, Palmer A et al., National Opinion Research Center. *Gambling impact and behavior study: report to the National Gambling Impact Study Commission*. 1999.

Inserm. *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*. Expertise collective. 2008.

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

Künzi K, Fritschi T, Egger T. *Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse : Etude empirique de la pratique et du développement des jeux de hasard, de la dépendance au jeu et de ses conséquences*. Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien (BASS). 2004.

Productivity Commission. *Australia's gambling industries*. Report N°10, AusInfo, Canberra. 1999.

Vaillancourt F, Roy A. *Gambling and government in Canada, 1969-1998: How much? Who pays? What payoff?* Canadian Tax Foundation, Toronto. 2000.

Williams RJ, Rehm J, Stevens R. *The social and economic impacts of gambling: Final report*. Canadian Consortium for Gambling Research. 2011.

Williams RJ, Wood, RT. The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers: Examining the issues in a Canadian context. *Analyses of Social Issues & Public Policy*, 4(1), 1-13. 2004.

Williams RJ, Wood, RT. The proportion of Ontario gambling revenue derived from problem gamblers. *Canadian Public Policy*, 33(3), 367-387. 2007.

Annexe 1. Synthèse des principaux résultats mis en évidence par la revue de littérature de Williams et al. (2011)

Dans l'ensemble, les effets les plus significatifs des jeux sur l'économie sont une hausse des revenus pour le gouvernement, une intensification des services publics et une légère hausse des coûts de réglementation. Les impacts sociaux les plus significatifs sont une hausse du nombre de joueurs problématiques, une légère augmentation de la criminalité, une légère augmentation des inégalités socio-économiques et des attitudes plus négatives envers le jeu. (Voir le tableau pages suivantes pour le détail des impacts).

Les impacts varient avec la nature du jeu. Les formes qui engendrent le plus de recettes (casinos, appareils de jeu électronique - AJE) et celles les plus susceptibles d'être exploitées directement par le gouvernement (loteries) sont aussi celles qui ont l'impact positif le plus fiable sur les revenus gouvernementaux et les services publics qui en dérivent. Les formes de jeu les plus enclines à être offertes par le gouvernement (loteries) engendrent aussi les frais d'administration ou de réglementation les plus élevés. Les formes de jeu associées à un lieu (casinos, hippodromes) sont les seules à valoriser l'infrastructure du territoire, mais aussi à imposer des coûts d'infrastructure. Les casinos de destination présentent le meilleur potentiel pour ce qui est d'attirer des revenus de l'extérieur, donc d'avoir de vastes retombées économiques pour les autres entreprises locales, que ce soit au niveau des recettes, de la création de nouveaux commerces ou de l'emploi. Les hippodromes ont tendance à alimenter une plus grande variété d'entreprises que les autres formes de jeu. Les AJE et les loteries sont plus enclins à avoir une incidence négative sur les commerces locaux. Les casinos sont les plus susceptibles de rehausser la valeur des propriétés. Les formes de jeu continu (jeux sur table des casinos, AJE) et les formes de jeu accessibles en permanence (jeu sur Internet) sont les plus susceptibles d'accroître le nombre de joueurs problématiques. Les casinos sont les plus susceptibles d'entraîner une hausse de la criminalité, tandis que les loteries présentent le plus grand potentiel d'en entraîner une baisse. Les AJE constituent la forme de jeu qui exige le moins de main-d'œuvre et sont les plus susceptibles de diminuer l'emploi, contrairement aux hippodromes et aux casinos. Le jeu sur Internet est la seule forme de jeu qui pourrait ne pas être régressive sur le plan économique. Les loteries constituent la seule forme de jeu à multiplier de manière fiable les possibilités de loisir de la plupart des gens. Les AJE et le jeu sur Internet sont les plus susceptibles d'avoir un impact négatif sur les attitudes à l'égard du jeu. Les casinos de destination ont le meilleur potentiel de rehausser la qualité de vie dans les communautés défavorisées, alors que les autres types de casinos et les AJE sont les plus susceptibles de réduire la qualité de la vie.

IMPACTS ECONOMIQUES (de nature essentiellement monétaire)

Type d'impact	Description	Effet habituellement constaté
Revenus du gouvernement	Revenus perçus par les autorités publiques, soit directement en tant qu'opérateur de jeu, soit indirectement via la taxation (frais de licence, impôt foncier, impôt sur le revenu des sociétés et impôts sur les biens et services). Il est aussi important de se demander si les impôts auraient augmenté si les autorités publiques n'avaient pas reçu un complément de revenu grâce aux jeux.	→ <u>Hausse des revenus du gouvernement</u> Impact le plus fiable des jeux de tout type. Néanmoins, il existe des situations où l'introduction d'une nouvelle forme de jeu réduit les recettes émanant d'une autre forme de jeu. Il peut aussi exister des décalages entre arrive aussi que les recettes issues du jeu viennent d'une région (par ex., une agglomération accueillant un casino), mais échouent dans les coffres de l'État ou du gouvernement fédéral, si bien que l'administration municipale enregistre des pertes si elle ne récupère pas une valeur équivalente sous forme de services fédéraux ou d'État.
Services publics	Modifications dans la quantité ou la qualité de services publics (santé, éducation, sécurité sociale...) comme conséquence directe ou indirecte de l'augmentation des revenus du gouvernement grâce aux jeux.	→ <u>Amélioration des services publics</u> Il s'agit aussi d'une retombée assez fiable de l'introduction du jeu. Cependant, il arrive que les recettes du gouvernement émanant du jeu servent à éviter une hausse des taxes, à réduire la dette publique ou à maintenir les services existants plutôt qu'à les bonifier. Parfois, les nouvelles formes de jeu ont une incidence négative sur les services publics parce qu'elles font directement concurrence aux formes de jeu caritatives traditionnelles dont elles diminuent les recettes.

Coûts de réglementation	Montant des dépenses nécessaires à la réglementation du secteur des jeux.	<p>→ <u>Hausse du coût de la réglementation</u></p> <p>Toutes les études indiquent que les frais d'administration et de réglementation augmentent quand le gouvernement concourt directement à l'exploitation commerciale du jeu. Cependant, les revenus publics issus du jeu dépassent le plus souvent ces coûts d'une manière appréciable.</p>
Valeur des infrastructures	Amélioration des infrastructures (chaussées, réseau électrique, égouts, etc.) lors de la construction d'un nouvel établissement de jeu ou lorsque les revenus issus du jeu engendrent la construction d'entreprises complémentaires (par ex., hôtels, restaurants).	<p>→ <u>Amélioration des infrastructures</u></p> <p>Les impacts positifs sur l'infrastructure surviennent essentiellement en cas de construction d'un nouvel établissement (par ex., casino, hippodrome). L'ampleur de la hausse dépend de la qualité de l'infrastructure existante, les gains les plus importants survenant dans les régions les plus pauvres.</p>
Coûts des infrastructures	Montant des dépenses publiques consacrées au développement des infrastructures nécessaires à l'offre de jeux, à la fois en termes de services (police, pompiers, transports en commun) et d'infrastructures matérielles (chaussées, réseau électrique, égouts).	<p>→ <u>Hausse des coûts d'infrastructure</u></p> <p>Ces coûts surviennent quand c'est le gouvernement plutôt qu'un entrepreneur privé qui finance les améliorations d'infrastructure. La plupart des études qui mentionnent ces coûts les jugent relativement mineurs, la valorisation de l'infrastructure les compensant dans une certaine mesure.</p>

Création et destruction d'entreprises / Revenus commerciaux	Nombre de nouvelles entreprises, nombre de faillites d'entreprises et variation de revenus ou de ventes engendrés par l'introduction d'une nouvelle forme de jeu.	<p>→ <u>Impact plutôt bénéfique</u></p> <p>L'introduction du jeu a souvent une incidence bénéfique sur les autres commerces locaux (hausse des revenus, création de nouvelles entreprises) ainsi que sur l'emploi quand une partie importante de la clientèle vient de l'extérieur. De tous les secteurs industriels, c'est celui des services d'accueil (hôtels, restaurants, etc.) qui récolte les plus grands avantages économiques. Les effets de substitution peuvent toutefois être importants, surtout à long terme.</p>
Revenu personnel	Évolution du revenu personnel moyen ou des taux de pauvreté.	<p>→ <u>Pas d'impact</u></p> <p>En général, l'introduction du jeu n'a aucun impact sur le revenu personnel, sauf quand cette activité engendre un afflux de revenus neufs de l'extérieur de la collectivité qui connaissait un fort degré d'appauvrissement avant (par ex., communautés amérindiennes).</p>
Valeurs foncières	Évolution des valeurs foncières dans les zones géographiques proches d'un nouvel établissement de jeu.	<p>→ <u>Impact positif ou neutre</u></p> <p>L'arrivée d'un casino peut accroître la valeur foncière des terrains ou pas. La valeur initiale des propriétés locales ainsi que l'existence de règlements de zonage sont des éléments importants influençant la fluctuation des prix.</p>

IMPACTS SOCIAUX (de nature essentiellement non-monétaire)

Type d'impact	Description	Effet habituellement constaté
Jeu problématique	Évolution de la prévalence du jeu problématique et des indices associés (faillites personnelles, divorces, suicides, thérapies, etc.). Ces impacts sont essentiellement de nature sociale, non monétaire, mais ils entraînent aussi des coûts monétaires qu'il faut mesurer (pertes de productivité, coûts de traitement et de prévention, coûts de lutte contre la criminalité, coûts de prise en charge sociale des problèmes familiaux et des problèmes d'emploi).	<p>→ <u>Hausse du nombre de joueurs problématiques et des indices associés</u></p> <p>Cette hausse survient en majeure partie juste après l'introduction du jeu, les effets s'amenuisant à mesure que l'exposition au jeu se prolonge. Il importe de reconnaître que la légalisation du jeu n'est que partiellement responsable de la prévalence du jeu problématique (le jeu problématique existait dans une certaine mesure avant la légalisation) et que le jeu problématique n'est pas entièrement la source de ces impacts (les problèmes de santé mentale et de toxicomanie qui accompagnent le jeu problématique ne sont que des facteurs aggravants). Une manière fiable d'étudier l'évolution de la prévalence du jeu problématique et des indices associés est de comparer les taux avant et après l'introduction d'une nouvelle forme de jeu, de manière contrôlée. Cependant, la fraction attribuable au jeu varie d'un territoire à l'autre, selon la nature du jeu, l'ampleur du changement, etc. Elle n'indique pas davantage dans quelle mesure les comorbidités associées ont rendu les gens plus vulnérables au jeu problématique.</p>
Criminalité	Évolution du taux de criminalité. Cela inclut la diminution de formes illégales de jeux lors de l'introduction de formes légales.	<p>→ <u>Faible hausse de la criminalité</u></p> <p>En théorie, la légalisation du jeu peut influencer de plusieurs façons sur la criminalité : (1) érosion du jeu illicite ; (2) accroissement du nombre de joueurs problématiques, dont un petit nombre commettra des délits (principalement des infractions contre les biens) afin de continuer à parier ; (3) dérives liées au fait que certaines formes de jeu multiplient les possibilités</p>

		<p>d'activités illicites (par ex., circulation de fausse monnaie, blanchiment d'argent, tricherie) ; (4) apparition de lieux où l'on sert de l'alcool, ce qui concourt à une hausse des délits liés à la consommation, ou de lieux qui attirent un nombre disproportionné de personnes aux penchants criminels ; (5) hausse du nombre de visiteurs dans la région (on tient rarement compte de cette population lorsqu'on détermine le taux de criminalité par habitant dans un territoire). La hausse de la criminalité n'étant pas très élevée dans la plupart des études examinées, il est probable que certains facteurs jouent un rôle modérateur important, notamment une forte exposition antérieure au jeu, une augmentation relativement faible de l'accessibilité du jeu comparativement à la taille de la population, un décalage temporel faisant en sorte que la criminalité ne se manifeste que plusieurs années par la suite, ou l'existence de politiques locales prévenant les impacts négatifs du jeu.</p>
Emploi	Nombre d'emplois à temps plein et partiel, créés directement ou indirectement par le jeu, et part de la population active générale que cela représente.	<i>Non décrit.</i>
Inégalités socio-économiques	Impact différencié du jeu selon le niveau socio-économique (activité plus ou moins « régressive »)	<p>→ <u>Tendance à l'accroissement des inégalités socio-économiques</u></p> <p>A l'exception du jeu sur Internet, les personnes à revenu plus modeste consacrent toujours proportionnellement plus d'argent au jeu que les personnes à revenu moyen ou élevé. Toutefois, la somme moyenne annuellement dépensée au jeu a tendance à augmenter avec la classe de revenu. Les recettes globales issues du jeu viennent donc principalement des classes à revenu moyen et élevé.</p>

Activité de loisir	Modifications dans les comportements de loisir de la population	→ A l'exception de la loterie, le jeu est une activité de loisir importante <u>seulement pour une petite partie de la population</u>
Attitudes de la population	Modifications dans les attitudes de la population vis-à-vis du jeu en lui-même (coûts/bénéfices perçus) ou vis-à-vis du rôle souhaitable de régulation du gouvernement.	→ <u>Attitude positive des leaders de la communauté (milieu politique ou des affaires), attitude beaucoup plus négative de la population</u> La plupart des gens estiment que le jeu a plus d'impacts négatifs que positifs. Peu d'entre eux le jugent cependant immoral. Les jeunes, les hommes et ceux qui parient de grosses sommes ont tendance à afficher une attitude plus positive à l'égard du jeu.
Qualité de vie / Santé publique / Capital social / Valeurs	Modifications de la qualité générale de vie, de l'état de santé de la population, des relations et des valeurs sociales. Ces indicateurs sont très importants, mais souvent difficiles à mesurer.	→ <u>Amélioration générale sensible des conditions de vie ou de la santé publique dans les communautés autochtones d'Amérique du Nord.</u> En dehors de ces communautés, on note un effet minime sur la qualité de vie, en général. Il est vrai qu'un changement de la qualité de vie pour l'ensemble de la population semble improbable du fait de la faible fraction de la population et de l'économie concernée. Une question plus pertinente a donc trait à l'impact du jeu sur l'individu. → <u>Une intense participation au jeu s'associe à une plus piètre santé mentale. Les impacts négatifs ressentis par les joueurs problématiques se répercutent sur leur famille.</u> Quand on exclut les joueurs problématiques de l'analyse, on note relativement peu d'écart entre le bien-être subjectif de ceux qui jouent un peu, beaucoup et pas du tout.

Annexe 2. Recommandations pour les études d'impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (Williams et al., 2011)

- Mesurer des « impacts » plutôt que des coûts et des bénéfices
- Évaluer de manière exhaustive tous les impacts économiques et sociaux potentiels
- Éviter d'appliquer des valeurs monétaires arbitraires à des impacts qui sont clairement de nature non-monétaire
- Créer un profil (une liste) des impacts économiques et sociaux (pour la plupart des impacts sociaux, il peut être utile de reporter simplement la variation de l'indicateur)
- Appliquer les principes économiques fondamentaux pour évaluer le caractère positif ou négatif des impacts économiques (identification des transferts de richesse notamment)
- Reconnaître que l'appréciation du caractère positif ou négatif global des impacts observés est une évaluation qualitative qui implique souvent une forme de subjectivité
- Déterminer combien d'argent est impliqué, d'où il vient et où il va
- Évaluer les impacts géographiques à la fois micro (à l'échelle de la communauté) et macro (à l'échelle régionale)
- Comparer les changements observés à ceux observés dans des communautés/régions contrôle
- S'interroger sur ce que la situation aurait été sans l'introduction de la nouvelle forme de jeu (définition d'un scénario contrefactuel)
- Utiliser des approches longitudinales lorsque c'est possible
- Évaluer les impacts courts des années qui précèdent et qui suivent l'introduction de nouveaux sites/offres de jeux
- Signaler les limites des résultats (importance du contexte de l'étude notamment : lieu, moment...)

Annexe 3. Extrait de l'étude de Jeanrenaud et al. (2012)

« Deux estimations du coût social du jeu d'argent en Suisse ont été réalisées jusqu'ici, toutes deux par le bureau BASS sur mandat de la Commission fédérale des maisons du jeu. La première (2004) estime le coût social des jeux de hasard en Suisse à 100 millions de francs en 2002 (Künzi et al., 2004). La majeure partie de ce montant – 70 millions de francs – est constituée de prêts non remboursés, donc de transferts. Les vrais coûts des jeux de hasard en Suisse s'élèveraient à environ 30 millions de francs, dont seulement 17,9 millions pour les pertes de production. La seconde estimation (2009) porte sur le jeu dans les casinos à l'année de référence 2007. Les coûts directs représentent 8,6 millions, les coûts indirects 61,0 millions, soit un total légèrement inférieur à 70 millions (Künzi et al., 2009). Dans les deux études les auteurs ont choisi d'ignorer les conséquences psychosociales pour le joueur et ses proches (stress, isolement, difficultés professionnelles, mécontentement, comportement antisocial, rupture de relation affective avec la famille...) ».