

Interview de **Ingo Fiedler**, économiste et chercheur à l'université Concordia de Montréal et à l'université de Hambourg au département « Economie des affaires et sciences sociales ».

1- Vous avez dirigé une recherche sur les coûts sociaux des dépenses excessives dans le jeu. Pouvez-vous nous présenter cette recherche et nous dire comment vous avez mesuré ces coûts ?

Les coûts sociaux du jeu ont de multiples causes. On connaît surtout ceux qui sont associés aux crimes comme la fraude et le blanchiment d'argent sale mais aussi les fraudes liées aux paris sportifs. Toutefois, la plus grande partie des coûts sociaux sont causés par les joueurs pathologiques, ceux qui perdent le contrôle et dépensent beaucoup plus qu'ils n'en avaient l'intention.

C'est important de noter que les coûts sociaux sont définis d'une façon très générale et n'incluent pas seulement des coûts monétaires ou des coûts qui peuvent être mesurés en unités monétaires. Les coûts sociaux incluent des critères comme par exemple, la perte de qualité de vie. Quand on parle des coûts provenant du jeu, des problèmes liés au jeu, le critère le plus important est bien cette perte de qualité de vie. On peut citer les dépressions, l'anxiété, et d'autres comorbidités causées par cette addiction. La vie peut éventuellement devenir si difficile que quelques joueurs pathologiques vont jusqu'au suicide. Ce ne sont pas que les joueurs eux-mêmes qui supportent ces coûts mais aussi leur famille et leur entourage.

De la perte de productivité au travail, à l'éclatement des familles et au fort risque d'addiction chez les enfants de joueurs pathologiques, tous ces coûts sont supportés par la société tout entière sous la forme d'augmentation de transferts sociaux et de coûts de prise en charge des joueurs pathologiques.

Mais ces coûts sont, en comparaison, plutôt bas et pourraient être actuellement vu comme un investissement. En effet, sans le traitement des joueurs pathologiques, les coûts sociaux pourraient être plus importants.

Je travaille sur la question des coûts sociaux entraînés par le jeu pathologique - phénomène assez complexe - depuis presque dix ans. J'ai d'ailleurs publié un livre¹ sur ce sujet. Il y a encore des questions sans réponse. Une des questions est d'ordre méthodologique. C'est le calcul de ce qu'on appelle, les coûts intangibles comme ceux qui se rapportent à la perte de la qualité de vie. Une autre problématique primordiale dans l'équation des coûts sociaux c'est comment prendre en compte la part de ces coûts qui, le plus souvent, sont à la charge des joueurs eux-mêmes. Après tout, la plupart de ces joueurs sont des adultes et peuvent décider de façon rationnelle ce qui est le mieux pour eux dans leurs choix de consommateurs. Derrière tous les arguments relatifs à une rationalité limitée au lieu d'une rationalité parfaite (où tous les coûts auxquels le joueur fait face sont supérieurs aux bénéfiques, par exemple le plaisir du jeu), on constate que la plupart des joueurs pathologiques ont commencé leur pratique jeunes, à un moment où leur cerveau n'était pas complètement mature. La question qui en résulte est le degré de rationalité que l'on peut supposer. Plus la rationalité est élevée, plus les coûts sociaux réellement pertinents sont faibles. Cependant, toute mesure exacte ou même toute mesure du degré de rationalité est soumise à un raisonnement subjectif.

¹ I. Fiedler, I. Krumma, U.A. Zanconato, K.J. McCarthy, E. Reh. Das Geldwäscherisiko verschiedener Glücksspielarten. Springer Gabler, 2017 (<https://www.springer.com/kr/book/97836581166243>)

De nombreux chercheurs abordent ces deux questions méthodologiques du degré de rationalité et de mesure des coûts intangibles en (souvent implicitement) (1) supposant que les joueurs sont parfaitement rationnels et que tous les coûts qu'ils doivent supporter sont compensés par leur plaisir du jeu et (2) en ne tenant pas compte des coûts intangibles, puisqu'ils ne sont pas mesurables avec précision et ne seront donc pas pris en compte. C'est assez problématique, car les plus gros postes de coûts sont effectivement négligés, ou pris en compte avec la valeur zéro. Je crois qu'une estimation prudente de ces coûts est plus proche de la réalité. J'ai calculé de tels chiffres pour l'Allemagne et bien qu'ils ne puissent pas être considérés comme des mesures précises, ils permettent néanmoins des résultats très concrets. La plupart des coûts sociaux proviennent du jeu sur les machines à sous. Ils sont moindres pour les loteries et ils fournissent même un bénéfice net à la société.

D'autres formes de jeu se situent entre les deux, mais elles sont toutes préjudiciables. Cela ne signifie pas nécessairement que toutes ces formes de jeu doivent être interdites, puisque le marché noir qui pourrait se développer pourrait être encore plus néfaste. Tout ceci permet néanmoins de fixer des priorités pour la réglementation des jeux de hasard.

2- Cette recherche a croisé des données allemandes, canadiennes et françaises. Pouvez-vous nous dire ce que vous avez trouvé comme différences entre les trois pays ?

Une question étroitement liée aux coûts sociaux du jeu est le partage des recettes issues des joueurs pathologiques. Etant donné qu'il est amplement démontré que le jeu compulsif nuit à la société et que les législateurs à travers toutes les juridictions de réglementation visent à réduire le jeu compulsif, les différentes formes de jeu peuvent être évaluées en fonction de la part des recettes provenant des joueurs pathologiques. La logique est qu'une forme de jeu avec un pourcentage élevé de recettes provenant des joueurs à problèmes est plus préjudiciable qu'une forme de jeu avec un faible pourcentage. Notre étude a montré - et c'est important - que les opérateurs de jeux tiraient une grande partie de leur revenu des joueurs pathologiques. Cela crée une incitation à cibler ce groupe particulier de consommateurs.

Ainsi, la part des recettes des joueurs pathologiques pourrait être utilisée comme un raccourci vers les calculs plutôt compliqués et lourds des coûts sociaux. Cette donnée n'est pas facile à obtenir, car il faut des enquêtes épidémiologiques conséquentes pour trouver les réponses nécessaires. C'est pourquoi, dans notre document, nous avons cherché à trouver un autre raccourci : la concentration de la demande.

La concentration de la demande définit combien de recettes proviennent de x % de consommateurs.

Nous avons utilisé des données provenant de trois administrations différentes pour prouver que la concentration de la demande est étroitement liée aux dépenses excessives, à la part des recettes provenant des joueurs pathologiques et au jeu excessif. Il s'agit là d'un raccourci majeur dans la mesure du jeu pathologique et des coûts sociaux du jeu, puisqu'il est assez facile d'en déduire la concentration de la demande, en particulier dans les formes électroniques de jeu. Celle-ci pourrait même être suivie en temps réel. Un tel indicateur pourrait alors être utilisé comme variable politique pour évaluer différentes formes de jeu ou même des opérateurs et, par exemple, les lier à un taux d'imposition. Cela pourrait alors inciter financièrement les opérateurs de jeux de hasard à s'engager dans la protection des joueurs et la prévention du jeu problématique.

3- Plus généralement, pouvez-vous décrire le travail d'un économiste spécialisé dans les questions de jeu en ligne et quels y sont vos sujets de recherche ?

Ce qu'il y a de bien dans ce sujet de recherche c'est son interdisciplinarité. Bien que j'aie encore mes lunettes d'économiste, je ne serais pas en mesure d'obtenir des résultats significatifs sans tenir compte du travail de mes collègues en psychologie, sociologie, droit, politique, médecine et sciences sociales en général. J'estime que mon rôle consiste à

combler l'écart entre ces disciplines de recherche et les effets globaux sur la société, ainsi qu'à fournir, aux régulateurs, des données et des faits objectifs sur lesquels fonder leurs décisions. Il y a trois raisons pour lesquelles je me concentre particulièrement sur le jeu en ligne. Tout d'abord, il s'agit d'un phénomène relativement nouveau par rapport au jeu en général et il y a des questions de recherche plus ouvertes qui doivent être abordées. Ensuite, bien que la réglementation du jeu hors ligne soit relativement stable dans la plupart des juridictions, les régulateurs du monde entier sont toujours à la recherche d'un moyen privilégié de réglementer le jeu en ligne. Enfin, le jeu en ligne est beaucoup plus dynamique et technologiquement plus avancé et c'est donc beaucoup plus « amusant » d'y mener des recherches. Par exemple, mon principal sujet de recherche actuel est le chevauchement et la convergence du jeu en ligne et du jeu vidéo.

Référence

I. Fiedler, S. Kairouz, J.-M. Costes, K.S.Weißmüller. *Gambling spending and its concentration on problem gamblers*. J Bus Res. 2019 May;98:82-91.
<https://bit.ly/2K3ZOH>