

# RÉGULER LE MARCHÉ ILLÉGAL DES CASINOS EN LIGNE : UN IMPACT SOCIO-ÉCONOMIQUE POSITIF



Étude économique

Octobre 2024

A S T E R *è* S  
études, recherche & conseil économique

# RÉSUMÉ EXÉCUTIF

Le marché illégal des casinos en ligne est en pleine expansion en France, avec un nombre de joueurs équivalent voire supérieur au marché légal des jeux d'argent et de hasard en ligne, et un produit brut du jeu en forte croissance.

Cette situation nuit en premier lieu aux joueurs français exposés à une offre non contrôlée et très addictive, aux opérateurs légaux en raison d'une offre illégale aux pratiques anti-concurrentielles et déloyales ainsi qu'à l'Etat eu égard au manque à gagner en matière de recettes fiscales et sociales. La situation française fait figure d'exception dans le paysage européen. Alors que tous les pays d'Europe, mis à part Chypre, ont régulé l'activité des jeux de casinos en ligne, la France s'y est jusqu'à présent refusé, avec pour conséquence une prévalence des joueurs à risque plus élevée que dans le reste de l'Europe (66% contre 16% en moyenne)<sup>1</sup> et donc des coûts pour la société qui seraient largement évitables.

Dans ce contexte, l'harmonisation de la réglementation de la France avec le reste des pays d'Europe aurait plusieurs bénéfices. Asterès propose une première modélisation, à partir de sources publiques et de la littérature académique, en considérant une régulation qui ait une efficacité identique à la plupart des pays européens.

- La meilleure protection des joueurs réduirait le coût social que représente l'addiction aux jeux en ligne illégaux d'un montant situé entre 689 millions et 2,7 milliards d'euros par an.
- La régulation des jeux de casinos en ligne pourrait rapporter 1,3 milliard d'euros de recettes fiscales et sociales annuelles pour l'Etat.
- Ces gains pour l'Etat et la société ne se feraient pas au détriment des activités des casinos physiques, ni des opérateurs historiques, car ce marché illégal, déjà mature, n'est pas en concurrence avec ces segments.

---

<sup>1</sup> L'ensemble des données de la Synthèse sont sourcées dans la suite de l'étude.

# PRÉAMBULE

Le cabinet ASTERES a été mandaté par l'AFJEL pour travailler sur l'impact socio-économique de la régulation des casinos en ligne.

Les économistes d'ASTERES ont bénéficié d'une totale indépendance dans la conduite de cette étude. Les sources de l'ensemble des données utilisées sont disponibles dans l'étude.

Les propos tenus ici n'engagent que le cabinet ASTERES. L'étude a été conduite par Pierre Bentata, docteur en économie.

# 1. CONTEXTE : UNE SITUATION FRANÇAISE PRÉOCCUPANTE

## 1.1 RÉGLEMENTATION : LE CASINO EN LIGNE EST ILLÉGAL EN FRANCE

Suite à la loi du 12 mai 2010, relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, puis au décret du 19 mai, relatif à la mise à disposition de l'offre de jeux et de paris par les opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne, le secteur des jeux d'argent en ligne aurait dû être régulé efficacement, entraînant un tarissement du marché illégal comme cela a été observé sur les segments de jeux en ligne régulés (paris sportifs en ligne, paris hippiques en ligne, poker en ligne). En effet, cette modification du droit donnait à l'Autorité nationale des jeux (ANJ) les moyens d'imposer aux opérateurs agréés des obligations et des limites visant à protéger les joueurs du risque addictif et la société dans son ensemble des risques relatifs au blanchiment, à la fraude et au financement d'activités criminelles.

Pour autant, cette loi a exclu la régulation de l'activité des jeux de casinos en ligne, au motif qu'ils représentaient un risque d'addiction trop important. De ce fait, ces jeux en ligne sont restés illégaux en France, alors que l'ensemble des pays européens, à l'exception de Chypre, créaient un cadre légal pour réguler leurs activités, et parvenaient à attirer les joueurs des plateformes illégales vers l'offre légale.

## 1.2 PRATIQUES : UN MARCHÉ ILLÉGAL PARTICULIÈREMENT DÉVELOPPÉ EN FRANCE ET ASSÉCHÉ DANS LES AUTRES PAYS EUROPÉENS

De fait, l'interdiction des jeux de casinos en ligne a favorisé le développement d'un marché illégal là où la légalisation et la régulation ont entraîné une canalisation du marché illégal vers le légal et un assèchement des activités illicites.

- La décision de légaliser et de réguler les jeux d'argent en ligne, en 2012, a permis au Danemark de ramener 90% des joueurs vers le secteur légal en seulement dix ans (Spillemyndigheden 2023). De même, le Royaume-Uni, qui a légalisé le secteur des casinos en ligne en 2005 est parvenu à assécher le marché illégal en ramenant plus de 97% des joueurs vers le marché légal (Rhodes 2023). Des résultats identiques s'observent en Suède (Ahlgqvist 2020), en Roumanie, en République tchèque et en Italie. Seule l'Allemagne semble avoir un taux de canalisation relativement faible, à 50% (Schnabl 2023), bien que ce chiffre soit contesté par le régulateur allemand des paris (GGL).<sup>2</sup>
- A l'inverse, l'interdiction des jeux de casinos en ligne s'est accompagnée en France d'une forte expansion du marché illégal. Actuellement, ce dernier pourrait réunir 4 millions de joueurs, une population en forte croissance depuis 2016, soit potentiellement davantage de joueurs que sur le marché légal. Une dynamique qui se traduit par un Produit brut des jeux (PBJ) estimé à 2 milliards d'euros, équivalent à celui du marché légal des jeux en ligne, et une croissance particulièrement forte<sup>3</sup>

## 1.3 CONSÉQUENCES : UN ENJEU DE SANTÉ PUBLIQUE

La situation constitue une spécificité française particulièrement préoccupante pour la santé publique. En effet, sur les marchés illégaux, l'absence de protection des joueurs se traduit par une sollicitation permanente, qui passe par des notifications, des recommandations et des relances sur l'ensemble des canaux de communications, ce qui favorise l'apparition de comportements addictifs (Gainsbury et al.

---

<sup>2</sup> EGR, « German regulator claims 95% channelisation and refutes black market concerns », 15/03/2024.

<sup>3</sup> Voir explications section « L'absence de régulation des casinos en ligne représente un manque à gagner potentiel de 1,4 milliard pour l'Etat »

2013, Monaghan & Blaszczynski 2009, O'Farrell 2015). Ce phénomène expliquerait la surreprésentation des comportements à risque parmi les joueurs français des jeux de casinos en ligne. En effet, selon les données de l'ANJ (2023), 66% des joueurs français des jeux de casinos en ligne sont à risque contre 15,8% pour le reste des Européens de l'Ouest ayant accès à une offre légale de casinos en ligne (Tran et al. 2024).

#### 1.4 LEÇONS DE LA LITTÉRATURE ET DES EXEMPLES INTERNATIONAUX : UNE RÉGULATION ÉQUILBRÉE PEUT BÉNÉFICIER À L'ENSEMBLE DES PARTIES PRENANTES

Comme le rappellent les exemples européens, une lutte efficace peut consister à réduire l'attractivité des opérateurs illégaux en favorisant l'émergence d'une offre légale, encadrée et régulée afin de protéger au mieux les intérêts des joueurs. En effet, dans la plupart des pays ayant régulé le marché illégal, le taux de canalisation des joueurs avoisine les 90% en moins d'une décennie (voir Encadré 1). La situation française démontre qu'il est difficile de lutter contre ces pratiques en tentant seulement de fermer les sites et les plateformes illégales. Les fermetures peuvent être contournées par la création de nouvelles URL et le simple usage d'un VPN permet aux joueurs d'accéder aux domaines bloqués sur le territoire français. Au-delà du fait qu'elle permettrait à la France de se conformer aux Traités européens (voir Encadré 2), la régulation pourrait bénéficier à l'ensemble des parties prenantes :

- Aux fournisseurs d'autres services de jeux. La possibilité pour les casinos en ligne illégaux de proposer des services annexes sur leurs plateformes, crée une distorsion de concurrence défavorable aux opérateurs légaux de jeux en ligne (paris et poker en ligne). Cette offre concurrente, qui bénéficie d'une visibilité accrue sur les réseaux sociaux et Internet, est d'autant plus préjudiciable que les opérateurs illégaux sont en mesure de fournir des services plus attractifs, en termes de cotes et de commission, du fait de n'être soumis à aucune régulation ni fiscalité.
- A l'Etat. La présence de casinos illégaux facilite le blanchiment d'argent (Williams et al. 2011, Fielder 2014) et représente un manque à gagner fiscal (Meister & Johnson 2017). Par ailleurs, l'activité des jeux d'argent illégaux est positivement corrélée à la criminalité, car ces activités enrichissent le crime organisé et attirent de nouveaux criminels (Fielder 2018, Grinols & Mustard 2006).
- A l'ensemble de la société. L'addiction aux jeux d'argent n'impacte pas uniquement les joueurs. La baisse de la productivité, les risques de chômage ou de faillite personnelle (So & Kwok 2006), la santé mentale, telles que la dépression et l'anxiété (Grüsser al al 2007), représentent autant de coûts sociaux qui sont supportés directement par la collectivité (Braun et al 2013). Dans ce contexte, des opérateurs non régulés représentent un danger car ils ont davantage de latitude pour manipuler les résultats des paris et des jeux (Spapens 2014, Fielder 2018) et inciter les joueurs fragiles à s'endetter par des offres de crédits immédiats et une stimulation permanente (Banks 2017, Lisher 2019). L'absence de mesures de contrôle de l'identité et de l'âge des joueurs sur les sites illégaux contrevient au respect de l'interdiction de jeu des mineurs et un tiers des jeunes de 15 à 17 ans a déclaré avoir joué à des jeux d'argent en 2021. Si l'accès aux jeux s'opère principalement via un lieu physique, le jeu en ligne illégal de machines à sous ou d'autres jeux de casinos en ligne représente 17 % de leurs pratiques. Ces pratiques emportent d'autant plus de comportements à risque chez les mineurs que la prévalence y est estimée à 4,5% de joueurs à risque modéré et à 7,6% de joueurs excessifs (SEDAP-ANJ, 2022)

### Encadré 1. La canalisation des joueurs illégaux vers un marché régulé

A la suite d'une régulation des jeux d'argent et de hasard en ligne, plusieurs pays ont été capables de ramener la grande majorité des joueurs illégaux vers des opérateurs légaux. C'est notamment le cas du Danemark, de la Roumanie, de la République tchèque, de l'Italie et du Royaume-Uni dont le taux de canalisation avoisine les 90%. En réalité, selon les données actuelles, il semblerait que seule l'Allemagne ne soit pas parvenue à atteindre un tel taux de canalisation, mais le taux estimé est l'objet d'un débat entre l'Association Allemande des Paris Sportifs (GSBA) et le Régulateur Allemand des Paris (GGL).

Au-delà du débat sur les chiffres, il apparaît que le succès dépend des mesures mises en œuvre et du degré de collaboration avec les opérateurs fournissant des services de recherche en ligne ainsi que les plateformes de réseaux sociaux. En effet, des plafonnements trop bas des montants pouvant être joués incitent certaines catégories de joueurs à demeurer sur les plateformes illégales. Au-delà l'attractivité des sites illégaux dépend en grande partie de leur accessibilité. D'où l'importance d'une collaboration étroite avec les moteurs de recherche, les annonceurs publicitaires et les réseaux sociaux, afin de réduire la visibilité de ces opérateurs illégaux et de faciliter leur détection et leur blocage.

### Encadré 2. Législation nationale des jeux d'argent et de hasard et respect des Traités européens

La loi du 12 mai 2010 ouvrant à régulation et à concurrence le secteur des jeux en ligne résulte en partie de l'évolution du droit communautaire, en particulier, de la jurisprudence de la Cour de justice de l'Union européenne. D'un point de vue économique, les jeux d'argent et de hasard sont une activité de services qui relève du champ d'application des articles 49 et 56 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne relatifs, respectivement, à la liberté d'établissement et à la libre prestation des services.

En l'absence de textes européens spécifiques, la jurisprudence de la Cour de justice de l'Union européenne a joué un rôle important pour fixer quelques grands principes applicables aux jeux. De manière générale, la Cour considère que :

- toute mesure nationale qui entrave ou est susceptible d'entraver l'exercice de l'une des grandes libertés affirmées par les traités est une restriction a priori incompatible ;
- mais cette restriction peut être justifiée pour des raisons impérieuses d'intérêt général, en particulier un objectif de protection des consommateurs et de défense de l'ordre public : par dérogation au principe de libre prestation des services, les monopoles publics sont donc licites ;
- toutefois, cette restriction ne doit pas être discriminatoire, doit être de nature à garantir les objectifs poursuivis et ne doit pas aller au-delà de ce qui est nécessaire pour les atteindre.

La Hongrie a ainsi été condamnée le 28 février 2018 par la Cour de justice de l'Union européenne\* au motif que « l'article 56 TFUE doit être interprété en ce sens qu'il s'oppose à une règle nationale (...) en vertu de laquelle l'octroi d'une autorisation pour l'organisation de jeux de hasard en ligne est exclusivement réservé aux opérateurs de jeux de hasard disposant d'une concession de casino situé sur le territoire national, dans la mesure où cette règle ne constitue pas une condition indispensable pour atteindre les objectifs recherchés et qu'il existe des mesures moins restrictives pour atteindre de tels objectifs ».

\* Arrêt de la Cour de justice de l'Union européenne du 28 février 2018 : 62017CJ0003.

## 2. IMPACT SECTORIEL DE LA RÉGULATION DES CASINOS EN LIGNE : UN BÉNÉFICE POUR LES OPÉRATEURS NUMÉRIQUES SANS NUIRE AUX CASINOS PHYSIQUES

### 2.1 AUTRES JEUX D'ARGENT : VERS UNE RÉDUCTION DE L'AVANTAGE CONCURRENTIEL DES OPERATEURS ILLEGAUX

La régulation devrait réduire l'avantage concurrentiel des jeux illégaux de casinos en ligne par rapport aux autres jeux d'argent. En France, l'expansion du marché illégal s'est accompagnée d'une concentration du marché légal des jeux d'argent en ligne. Le nombre d'opérateurs agréés a baissé de manière continue depuis la loi du 12 mai 2010, passant de 42 opérateurs à 17 en 2023. Cette tendance s'est amplifiée au cours des dernières années, avec l'acquisition de ZeTurf par la Française des Jeux (FDJ) en 2023 et son OPA sur le groupe suédois Kindred en 2024. Ces trajectoires, en ciseaux, démontrent une substituabilité des offres légales et illégales pour les joueurs. Aussi, il est probable que le secteur régulé, moins rentable en raison du coût de conformité à la réglementation, gagnerait à voir cette concurrence déloyale perdre son avantage en étant soumise aux mêmes contraintes réglementaires.

### 2.2 CASINOS PHYSIQUES : PAS DE CONCURRENCE DIRECTE DE L'OFFRE DE CASINOS EN LIGNE D'APRÈS LES ÉTUDES PUBLIÉES

La littérature économique donne des indications sur l'impact d'une régulation des jeux de casinos en ligne sur l'activité des casinos physiques. Un grand nombre d'études économétriques a démontré que la légalisation des casinos en ligne n'a pas d'impact significatif sur le niveau d'activité et la rentabilité des casinos physiques. A cet égard, Karizouz et al. (2018) évaluent, à partir d'un panel de 12 000 joueurs québécois, l'impact de la légalisation des jeux en ligne sur les casinos physiques et notent que celle-ci n'a eu pour seul effet que de ramener les joueurs en ligne vers des opérateurs légaux. Etudiant le comportement de 6 682 joueurs australiens de casinos physiques et en ligne, Gainsbury et al. (2012) concluent à l'existence de marchés distincts, constitués de deux populations de joueurs hétérogènes avec des préférences et des attentes particulières. Les joueurs de casinos en ligne sont plus souvent des hommes avec des revenus élevés. Philander et al (2015) analysent les comportements des joueurs britanniques et observent une complémentarité entre jeux d'argent en ligne et revenus des casinos physiques, ces deux activités n'étant pas substituables.

L'absence de concurrence entre les marchés en ligne et physique s'expliquerait par le fait que l'expérience produite n'est pas la même, attirant donc des joueurs différents (voir Encadré 3). Ainsi, lors de légalisation des casinos en ligne dans le New Jersey, les casinos physiques qui ont ouvert leurs propres plateformes ont observé que 60% à 80% des joueurs en ligne ne s'étaient pas rendus dans un casino physique au cours de l'année précédente et que parmi les joueurs enregistrés sur les registres des casinos physiques, près de la moitié n'étaient pas actifs. De ce fait, l'ouverture d'une plateforme leur a permis d'augmenter leurs revenus de 40% (Deith 2015, Grove 2017). Ainsi, la littérature empirique sur le sujet conclut à une absence de cannibalisation de l'activité des casinos physiques par la légalisation des jeux de casinos en ligne (Branson et al. 2017) et une analyse systématique de l'ensemble des travaux sur le sujet, conduite par Marionneau & Nikkinen (2017), conclut même à l'existence d'une complémentarité entre jeux en ligne (à l'exception des paris sportifs) et casinos physiques. Par conséquent, il est peu probable qu'une régulation des casinos en ligne en France, un marché en outre déjà mature, ait un effet néfaste et significatif sur l'activité des casinos physiques ainsi que sur leurs emplois directs et indirects<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Aucune littérature scientifique ne démontre une relation causale et directe entre la légalisation des jeux de casinos en ligne et une perte d'activité significative et des destructions d'emplois dans les casinos terrestres.

### Encadré 3. L'entrée d'opérateurs numériques n'est pas synonyme de pertes pour les opérateurs traditionnels

L'arrivée d'opérateurs numériques dans un secteur n'est pas nécessairement synonyme d'une cannibalisation des opérateurs historiques. En réalité, il est courant que les services fournis par les uns et les autres ne soient pas substituables, voire qu'ils soient complémentaires.

Dans l'édition, l'arrivée du e-book a, à l'origine, inquiété les libraires qui craignaient que ce nouveau format ne réduise leurs ventes. En réalité, l'augmentation des ventes de e-books s'est accompagnée d'une augmentation des ventes de livres et il est apparu que, pour les consommateurs, ces deux formats étaient en réalité complémentaires, car le livre conservait, en tant qu'objet, une valeur particulière, mais aussi parce l'accès à des e-books, moins chers, attirait un nouveau lectorat. Par ailleurs, ce nouveau format a augmenté la diversité de l'offre globale, ce qui a eu pour effet d'étendre la taille du marché global (Waldfogel 2018, Chen et al 2018).

Il en va de même de l'industrie du cinéma qui n'a pas été remplacée par l'émergence des plateformes de streaming ou des concerts qui n'ont pas perdu leur public avec la démocratisation des applications de streaming musical. Dans tous les cas, comme l'observe Waldfogel (2018) à partir d'une analyse de l'ensemble de la littérature économique sur le sujet, l'expérience « live » conserve une valeur particulière et l'existence de services numériques augmente la quantité et la qualité des produits tout en attirant davantage de consommateurs venus du numérique vers les services physiques.

## 3. MODÉLISATION ÉCONOMIQUE : UN GAIN DE RECETTES PUBLIQUES D'UN MILLIARD D'EUROS PAR AN ET DES ÉCONOMIES PROBABLES SUR LES COÛTS DE L'ADDICTION

### 3.1 IMPACT SUR LA FISCALITÉ : L'ABSENCE DE RÉGULATION DES CASINOS EN LIGNE REPRÉSENTE ENTRE 762 M€ ET 1,3 MD€ PAR AN DE MANQUE À GAGNER POUR L'ÉTAT FRANÇAIS

D'après les estimations d'Asterès, la régulation des jeux de casinos en ligne devrait rapporter entre 762 millions d'euros et 1,3 milliard d'euros par an. La différence entre les deux estimations tient à une fourchette sur la taille exacte du marché actuel, à partir de deux rapports existants. Premièrement, selon le rapport produit par PwC pour l'ANJ (PwC-ANJ 2023), l'offre illégale en ligne représenterait 748 millions à 1,54 milliards d'euros en 2023, pour une population comprise entre 3 et 4 millions de joueurs. Deuxièmement, dans son dernier rapport économique, l'ANJ (2023), estime à 3,6 millions le nombre de joueurs uniques sur le marché légal des jeux en ligne pour un PBJ de 2,334 milliards d'euros. La dépense moyenne par joueur unique serait alors de 649 euros par an. Or, selon le rapport PwC, 42,6% des 9,5 millions de joueurs (comprenant les joueurs sur l'ensemble des jeux et non les joueurs uniques) ont joué au moins une fois sur le marché illégal au cours de l'année 2023,<sup>5</sup> soit 4 millions de joueurs. En supposant qu'ils dépensent autant que les joueurs sur le marché légal, l'offre illégale représenterait alors 2,6 milliards d'euros.

Afin d'estimer l'impact d'une régulation des casinos en ligne pour l'Etat, Asterès prend ces 2,6 milliards d'euros comme fourchette haute et l'estimation de 1,54 milliards du rapport PwC comme fourchette basse du PBJ, et applique une taxe de 55% sur ces montants. La modélisation postule que la régulation mise en œuvre permettra de canaliser les joueurs illégaux vers le marché légal, au niveau des pays

<sup>5</sup> Voir note de bas de page 24 page 35 du Rapport PwC-ANJ (2023).

comme le Danemark, l'Italie, la Roumanie, la République tchèque ou en encore le Royaume-Uni. Enfin, il est supposé qu'étant donné le nombre de joueurs, le marché est arrivé à maturité et ne connaîtrait pas de croissance majeure après sa régulation. Par conséquent, le taux de 55% est appliqué à 90% des montants actuels sur le marché illégal.

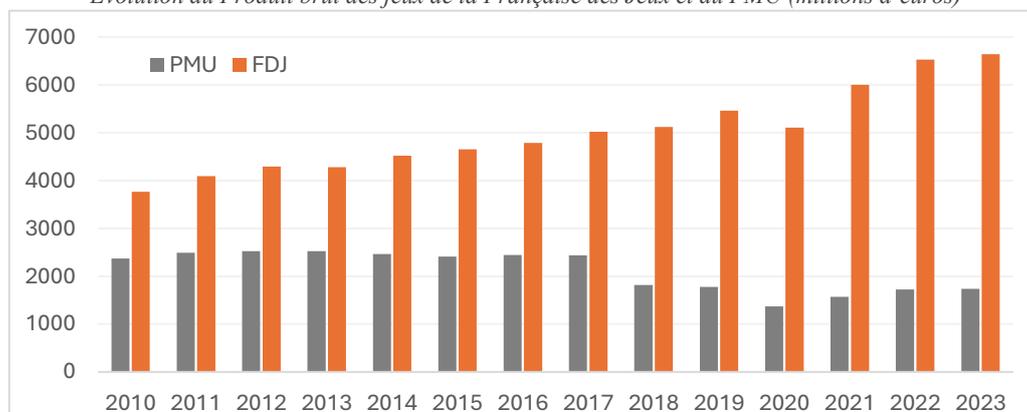
#### Encadré 4. La concurrence n'a pas nui aux opérateurs historiquement en monopole

Conformément aux observations de la littérature empirique, l'entrée en vigueur de la loi de 2010 ne s'est pas accompagnée d'une cannibalisation des opérateurs historiques disposant d'un monopole sur l'activité terrestre (points de vente). En effet, l'analyse de l'évolution du PBJ de la Française des Jeux et du PMU démontre que l'ouverture à régulation et à concurrence des jeux en ligne, à l'exception des casinos, n'a pas eu d'impact direct sur le produit brut des jeux de ces opérateurs historiques ni sur leurs emplois directs et indirects.

Le PBJ du PMU a stagné jusqu'en 2017 avant de connaître une baisse importante, alors même que les opérateurs concurrents étaient déjà présents. Quant au PBJ de la Française des Jeux, il a connu une croissance continue depuis 2010, à l'exception de la période de Covid-19, avec une augmentation de plus de 50% sur l'ensemble de la période.

Par conséquent, la régulation des jeux d'argent et de hasard, pourtant potentiellement concurrents de ces opérateurs ne leur a pas nui, et s'est même traduit par un renforcement de la position de l'un d'eux. Aussi, l'ouverture à régulation des jeux de casinos en ligne, qui ne se situent pas sur le même segment, ne saurait être considéré comme une menace pour l'activité de ces opérateurs.

Evolution du Produit brut des jeux de la Française des Jeux et du PMU (millions d'euros)



Sources : Observatoire français des drogues et des tendances addictives, Chiffres clés FDJ 1995-2017 ; ANJ, Analyse du marché des jeux d'argent, 2021 et Analyse annuelle du marché des jeux d'argent et de hasard en France, 2023 ; FDJ, Rapports annuels ; PMU, Rapports d'activité

### 3.2 IMPACT ECONOMIQUE ET SOCIAL SUR LA SANTÉ PUBLIQUE : VERS UNE ÉCONOMIE D'AU MOINS 1 MD€ PAR AN POUR LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE

L'addiction aux jeux d'argent pèse sur l'ensemble de la société, à travers une diversité d'externalités négatives qu'ils font peser sur les services de soins et sur l'activité économique ; au-delà même de la détresse morale de l'entourage, difficilement chiffrable. Une fois intégrés les effets de l'addiction aux jeux sur la productivité au travail, l'absentéisme, puis les risques de licenciements et les dépenses de chômage d'une part, l'augmentation des dépenses de santé relatives à l'apparition de maladies mentales et de comorbidités et les dépenses de prises en charge des personnes dépendantes d'autre part, son coût social s'avère particulièrement élevé, pouvant atteindre jusqu'à 1,5% du PIB (voir tableau 1). Pour

autant, afin de conserver une approche conservatrice, nous retenons une fourchette de 0,1% à 0,3% du PIB, soit les estimations minimales observées dans les études sur des pays développés, lorsque les coûts intangibles ne sont pas pris en considération.

### *Le marché illégal coûterait entre 1 et 4 milliards d'euros par an à la société française*

Aussi, dans le cas français, le coût de l'addiction aux jeux d'argent pourrait se situer entre 2,8 et 8,4 milliards d'euros par an.<sup>6</sup> Or, selon l'étude de Tran et al. (2024) publiée dans Lancet et estimant la prévalence des joueurs ayant un comportement problématique dans plus de 100 pays à travers le monde, 0,76% des Français ont une pratique dangereuse des jeux et 8,1% une pratique à risque. Le coût social par joueur ayant une pratique dangereuse se situerait donc entre 5 418 et 16 252 euros par an. A titre de comparaison, le coût social annuel d'un tel joueur a été estimé à 4 000 euros en Suède en 2007 (Hofmarcher et al 2020), 9 993 dollars aux Etats-Unis entre 1996 et 2002 (Grinols 2011), 12 744 dollars pour Victoria, Australie, en 2014 (Browne et al 2017), 19711 dollars en 2005 au Nevada (Schwer et al 2005) et à au moins 15 000 francs suisses pour l'année 2007 en Suisse (Jeanrenaud et al 2012). Quant aux joueurs ayant une pratique à risque, leur coût social se situerait entre 508 et 1 525 euros par an. Selon l'ANJ (PwC-ANJ 2023), 66% des joueurs de casinos en ligne ont une telle pratique. En retenant la fourchette basse, cela implique que le coût social du marché illégal des jeux de casinos en ligne se situe entre 1 et 1,3 milliard d'euros, selon que le nombre de joueurs s'élève à 3 ou 4 millions. En retenant la fourchette haute, ce coût se situe alors entre 3 et 4 milliards d'euros par an.

Tableau 1. Estimations du coût social de l'addiction au jeu (en % du PIB)

Etude	Pays/Région	Année	Mesure	Détection des problèmes de jeu	Coût social en % du PIB
Productivity Commission (1999)	Australie	1997-1998	Coûts-bénéfices / jeu d'argent	SOGS	0,4-1,3
Browne et al. (2016)	Victoria / Australie	2014-2015	Coût social / jeu d'argent	PGSI	1,5
Office for Health (2023)	Grande Bretagne	2021-2022	Coût pour l'Etat + intangibles	PGSI et DSM-IV	0,06-0,1
Hofmarcher et al. (2020)	Suède	2018	Coût social / jeu d'argent	PGSI	0,3
Winkler et al. (2017)	République tchèque	2012	Coût social / jeu d'argent	Non précisé	0,37
Lucchini & Comi (2022)	Italie	2014	Coût social / jeu d'argent	SOGS	0,1
Jeanrenaud et al. (2012, 2019)	Suisse	2007	Coût social / jeu d'argent	Lie-Bet	0,1

### *Réguler efficacement les jeux de casinos en ligne réduirait le coût social de l'addiction d'un montant situé entre 689 millions et 2,7 milliards d'euros par an*

Si ce marché était régulé efficacement, comme ce fut le cas au Danemark, au Royaume-Uni ou en Suède, la plupart des joueurs reviendrait sur le marché légal. Les contraintes et obligations pesant sur les opérateurs légaux permettraient alors de réduire la prévalence des joueurs ayant des pratiques excessives. En effet, sur les marchés légaux des pays d'Europe, Tran et al (2024) observent que la prévalence moyenne s'élève à 15,8% pour les jeux de casinos en ligne. Si la régulation de ces jeux permettait de ramener 90% des joueurs vers un marché légal réglementé, avec une prévalence similaire à la moyenne observée en Europe, le coût social se situerait alors entre 317 millions (fourchette basse et

<sup>6</sup> En prenant un PIB pour 2023 de 2 805,7 milliards d'euros.

3 millions de joueurs) et 1,3 milliard d’euros (fourchette haute et 4 millions de joueur), soit une économie de 689 millions à 2,7 milliards d’euros par an.

Tableau 2. Economies annuelles générées par la régulation, pour une prévalence de 15,8%, en millions d’euros

Coût social / joueur	Fourchette basse : 508 €		Fourchette haute : 1 525 €	
	3	4	3	4
Nb de joueurs (millions)	3	4	3	4
Coût social actuel	1 006	1 342	3 019	4 024
Coût social après régulation	317	423	952	1 269
<b>Economies réalisées</b>	<b>689</b>	<b>919</b>	<b>2 067</b>	<b>2 755</b>

## RÉFÉRENCES

- Ahlqvist V, The degree of channelization on Swedish online gambling market, Copenhagen Economics, 27 april 2020
- ANJ, Analyse annuelle du marché des d’argent et de hasard en France, 2023
- Banks J, Internet gambling, crime and the regulation of virtual environments, in Gambling, Crime and Society, Palgrave Macmillan, London, 183-233, 2017
- Branson L, Murray R & Bin L, Online Poker Events and Stock Price Reactions of Brick-and-Mortar Gaming Firms in the US, Economics, Management, and Financial Markets, 12(2) : 35-50, 2017
- Braun B, Ludwig M, Kraus L et al., Outpatient Addiction Care for Pathological Gamblers in Bavaria : Do Treatment Services Meet Clients’ Needs ? Suchttherapie, 14(1) : 37-45, 2013
- Browne M, Langham E, Rawat V et al., Assessing gambling-related harm in Victoria : a public health perspective, Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation, 2016
- Chen H, Hu YJ & Smith MD, The Impact of E-Book Distribution on Print Sales: Analysis of a Natural Experiment, Management Science, 65(1): 19-31, 2018
- Deith D, Change, Online Gaming and the Way Forward for Land-Based Casinos in the United States, American Gambling Law, 5-9, 2015
- Fielder I, Online Gambling as a Game Changer to Money Laundering, in Ötsch WO, Grözinger G, Beyer KM and Bräutigam L (Eds) : The Politival Economy of Offshore Jurisdictions, Metropolis : Marburg, 79-95, 2014
- Fielder I, Regulation of online gambling, Economics and Business Letter, 7(4) : 162-168, 2018
- Gainsbury S, Wood R, Russell A et al., A Digital Revolution : Comparison of Demographics Profiles, Attitudes and Gambling Behavior of Internet and Non-Internet Gamblers, Computers in Human Behaviors, 28(4) : 1388-1398, 2012
- Grinols EL & Mustard DB, Casinos, crime and community costs, Reviw of Economics and Statistics, 88(1) : 28-45, 2006
- Gross E & Miller P, Sports Betting’s Impact on Casino Gambling : Cannibalization or Expansion ? University of Illinois Law Review, 5 : 1731-1744, 2021
- Grove C, Regulated Online Gambling : Building a Stronger New Jersey, NJOnlineCasino.com, may 2017
- Grüsser SM, Plöntzke B, Albrecht U & Mörsen CP, The addictive potential of lottery gambling, Journal of Gambling Issues, 19, 19-28, 2007
- Hofmarcher T, Romild U, Spangberg J et al., The societal costs of problem gambling in Sweden, BMC Public Health, 20(1) : 1-14, 2020
- Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D et al., Le coût social du jeu excessif en Suisse, Institut de recherches économiques de l’Université de Neuchâtel et Centre du jeu excessif, 2012
- Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D et al., The social Cost of Excessive gambling, in Bowden-Jones H, Dickson C, Dunand C & Simon O (Eds), Harm Reduction for Gambling. A Public Health Approach, Routledge, 23-35, 2019
- Kairouz S, Fielder In, Monson E & Arsenaault N, Exploring the Effects of Introduction a State Monopoly Operator to an Unregulated Online Gambling Market, Journal of Gambling Issues, 37 : 136-148, 2018

- Lisher S, The Harmful Effects of Illegal Gambling : A Public Health Issue, 17th International Conference on Gambling and Risk Taking, Las Vegas, 2019
- Lucchini F & Comi SL, Social Costs of Gambling Harm in Italy, *Critical Gambling Studies*, 3(1) : 71-82, 2022
- Monaghan S & Blaszczynski A, Electronic gaming machine warning messages : information versus self-evaluation, *Journal of psychology*, 144(1) : 83-97, 2009
- Marionneau V & Nikkinen J, Market Cannibalization Within and Between Gambling Industries : A Systematic Review, *Journal of Gambling Issues*, 37 : 1-35, 2017
- Meister A & Johnson G, Economic Impact of New Jersey Online Gaming : Lessons Learned, iDevelopment and Economics Association, june 2017
- O'Farrell B, Review of Illegal Wagering, Australian Government Department of Social Services, 2015
- Office for Health Improvement & Disparities, The economic and social costs of harm associated with gambling in England. Evidence update 2023, London, 2023
- Philander KS, Abernethy BL & Repetti T, Consumer Spending in the Gaming Industry : Evidence of Complementary Demand in Casino and Online Venues, *International Gambling Studies*, 15(2) : 256-272, 2015
- Productivity Commission, Australia's Gambling Industries, Inquiry Report, Vol 1 : Report (Parts A-C), no 10, 1999
- PwC-ANJ, Etude sur l'offre illégale de jeux d'argent et de hasard en ligne accessible en France. Rapport préparé pour l'ANJ, Décembre 2023
- Rhodes A, IAGR 2023 Conference Keynote, 16 october 2020
- Schnabl G, Eine Analyse der neuesten Entwicklungen des Online-Glücksspielmarktes in Folge des Glücksspielstaatsvertrags 2021, Deutscher Online Casinoverban eV und Deutscher Sportwettenverband eV, 2023
- SEDAP-ANJ, Mineurs et jeux d'argent et de hasard : des pratiques à risque en progression, 2022
- So H & Kwok N, No longer entertainment : Social cost of problem gambling in Hong Kong, IEF Rehabilitation Centre for Problem Gamblers & Hong Kong Gambling Watch : Hong Kong, 2006
- Spapens T, Illegal Gambling, in Paoli L (Ed.), *The Oxford Handbook of Organized Crime*, Sage, 402-418, 2014
- Spillemyndigheden, Report on Illegal Gambling 2022, march 2023
- Tran LT, Wardle H, Colledge-Frisby S et al., The prevalence of gambling and problematic gambling : a systematic review and meta-analysis, *Lancet Public Health*, 9 : e594-613, 2024
- Waldfoegel J, Digital Renaissance. What Data and Economics Tell US about the Future of Popular Culture, Princeton University Press, 2018
- Williams RJ, Rehm J & Stevens RM, The Social and Economic Impacts of Gambling, Canadian Consortium for Gambling Research : Toronto, 2011
- Winkler P, Bejdova M, Csémy L & Weissova A, Social Costs of Gambling in the Czech Republic 2012, *Journal of Gambling Studies*, 33 : 1293-1310, 2017

## ANNEXE – CALCUL DU COÛT SOCIAL DE L'ADDICTION

Le coût social supposé s'établir entre 0,1% et 0,3% du PIB. La valeur du PIB retenue est celle de 2023, soit : 2 807,7 milliards d'euros. Ainsi, le coût social annuel global se situe entre 2,807 et 8,417 milliards d'euros.

La prévalence de joueurs dangereux retenue est 0,76% et celle des joueurs à risque de 8,1%, telles qu'estimées par Tran et al. (2024). La population française est estimée à 68,143 millions, d'après les données de l'Insee. Ainsi le nombre de joueurs dangereux est  $0,76\% \times 68,143 \text{ millions} = 517,887 \text{ mille}$  joueurs, et celui de joueurs à risque est  $8,1\% \times 68,143 \text{ millions} = 5,519 \text{ millions}$ .

Le coût par joueur dangereux est donné par : coût social annuel/517,887 mille , soit entre 5 418 et 16 252 euros et celui par joueur à risque est coût social annuel/5,519 millions, soit entre 508 et 1 525 euros.

La prévalence de joueurs à risque sur les casinos illégaux en France est estimée, par l'ANJ (PwC-ANJ 2023) à 66%. Aussi, le nombre total de joueurs dangereux dépend de l'estimation initiale du nombre de joueurs sur les casinos illégaux (entre 3 et 4 millions).

En prenant 3 millions et un coût minimum de 508 euros, le nombre total de joueurs de joueurs à risque s'élève à 1,98 millions, et le coût social s'élève à :  $1,98 \text{ millions} \times 508 \text{ €} = 1,006 \text{ mds €}$

Si la régulation permet de réduire la prévalence à 15,8% pour les joueurs qui retournent vers le marché légal et que 90% des joueurs sont effectivement canalisés vers ce marché, le coût social est ramené à :  $90\% \times 3 \text{ millions} \times 15,8\% \times 508 \text{ €} + 10\% \times 3 \text{ millions} \times 66\% \times 508 \text{ €} = 317 \text{ millions €}$

L'économie réalisée serait donc de 689 millions d'euros.