

# «Faites vos jeux!»

Katherine Marshall

Au cours des 10 dernières années, les jeux de hasard réglementés par le gouvernement sont devenus monnaie courante au Canada. Depuis 1989, cinq provinces ont ouvert leurs propres casinos. Dans les dépanneurs, les symboles des différentes loteries attirent le regard, et plus de 35 000 détaillants au pays vendent des billets de loterie d'État. Les sociétés de loterie provinciales et régionales ont réalisé des ventes brutes de billets de loterie totalisant plus de 5 milliards de dollars au cours de l'exercice 1994-1995.

Le gouvernement semble avoir misé gagnant : cette florissante industrie crée des emplois et génère des bénéfices. Le présent article fait un survol de l'évolution des jeux de hasard légaux au Canada et examine la croissance de l'emploi dans cette industrie ainsi que les caractéristiques de ces emplois et des travailleurs qui les occupent. Il est en outre question des ménages qui s'adonnent à ces jeux ainsi que de la croissance des recettes nettes tirées des jeux de hasard réglementés par le gouvernement (voir *Définitions*).

## Les jeux de hasard légaux existent depuis plus de 25 ans

En 1969, le *Code criminel* a été révisé afin de permettre aux gouvernements fédéral et provinciaux de réglementer et de conduire différents projets de loterie; pour leur part, les organismes de charité ont été autorisés à exercer ce genre d'activités, mais selon un éventail plus restreint, et à en tirer profit. À part les courses de chevaux (voir

*Katherine Marshall est au service de la Division de l'analyse des enquêtes sur le travail et les ménages. On peut communiquer avec elle au (613) 951-6890.*

### Définitions

**Temps plein et temps partiel :** L'Enquête sur la population active considère comme à temps plein toute personne qui consacre habituellement au moins 30 heures par semaine à son emploi principal ou au seul emploi qu'elle occupe. Celle qui en revanche consacre moins de 30 heures par semaine à son emploi principal ou au seul emploi qu'elle occupe travaille à temps partiel. Dans l'Enquête sur les finances des consommateurs, régimes à temps plein et à temps partiel sont déterminés en considérant l'ensemble des emplois d'un répondant ainsi que ses déclarations précisant si les emplois ont été occupés principalement à temps plein ou à temps partiel.

**Établissement de jeu :** Tout établissement qui sert principalement à des activités de jeu légales, comme les

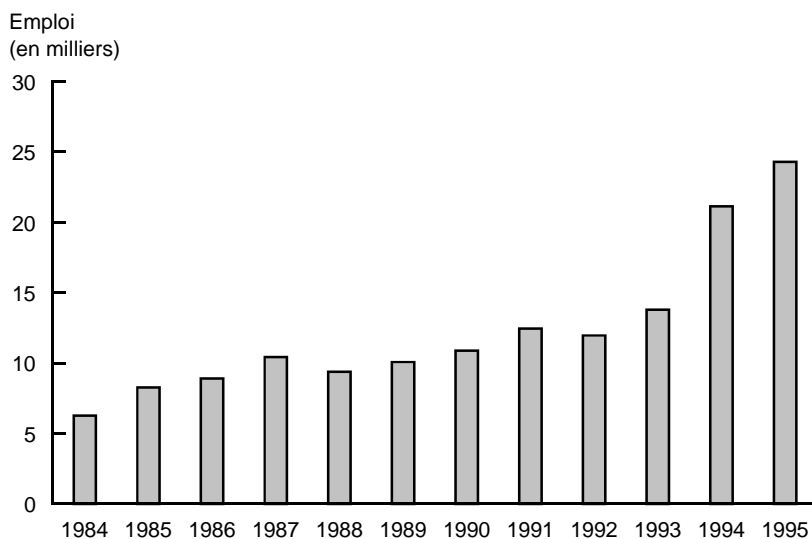
bingos, les loteries et les casinos. Les courses de chevaux ne sont pas comprises car elles sont classées comme des sports de spectacle commerciaux.

**Recettes de jeu :** Ensemble des recettes nettes provenant des loteries, casinos et appareils de loterie vidéo (ALV) provinciaux et territoriaux; les recettes de jeu provenant d'organismes de charité et de réserves indiennes sont exclues. Les recettes nettes sont égales aux dépenses de consommation totales en jeux de hasard, moins les prix et les lots.

**Appareil de loterie vidéo (ALV) :** Jeu de hasard électronique autonome. Les lots sont payés par un système d'encaissement informatisé (contrairement aux lots instantanés en argent o"tenus des machines à sous dans les casinos).

Graphique A

L'emploi associé aux jeux de hasard \* est en hausse.



Source : Enquête sur la population active

\* Ne comprend pas les courses de chevaux (voir Définitions).

*Courses de chevaux*) et les types de loterie susmentionnés, les jeux de hasard sont illégaux au Canada.

La première loterie nationale a contribué au financement des Jeux olympiques de 1976. En 1979, le gouvernement fédéral, par l'entremise de Loto Canada Inc., a cessé ses activités de vente de billets de loterie, cédant par le fait même aux provinces le contrôle exclusif des jeux de hasard. Depuis, les provinces réglementent cette activité et accordent des permis à cet égard, conformément aux dispositions du *Code criminel*.

### L'emploi a quadruplé en 10 ans

En 1995, l'industrie des jeux de hasard<sup>3</sup> employait 24 000 personnes, par rapport à seulement 6 000 en 1984 (graphique A). La poussée de l'emploi en 1994, puis en 1995, tient en grande partie au nombre croissant de casinos de plus en plus vastes que gère l'État<sup>4</sup>.

Les jeux de hasard stimulent indirectement l'emploi dans d'autres industries : les casinos ont besoin de biens et de services tels que la restauration, le matériel et les fournitures nécessaires aux jeux, la publicité et le nettoyage. L'économie locale en profite par le biais du tourisme : le plus grand casino au Canada, celui de Windsor, signale que 80 % de ses clients sont des touristes, dont 82 % sont Américains. En outre, la plupart des provinces versent des millions de dollars en profits générés par les loteries à des hôpitaux, des organismes d'entraide bénévole, des programmes sportifs, récréatifs et culturels, ce qui entraîne la création d'autres emplois.

### Prédominance de jeunes, de femmes et de travailleurs à temps partiel

En comparaison avec d'autres industries, les jeux de hasard emploient une proportion supérieure à

la moyenne de femmes et de jeunes (tableau 1). En 1995, 56 % des travailleurs associés aux jeux de hasard étaient des femmes, lesquelles ne constituaient par ailleurs que 45 % des effectifs dans d'autres industries; de même, 6 employés sur 10 étaient âgés de moins de 35 ans.

Les travailleurs liés aux jeux de hasard étaient pour peu moins susceptibles de détenir un certificat ou un diplôme d'études postsecondaires : 41 % d'entre eux avaient atteint ce niveau, comparativement à 49 % des employés dans d'autres industries. Certains établissements d'enseignement commencent d'ailleurs à offrir une formation spéciale aux travailleurs des casinos.

Ainsi, afin de répondre aux besoins du casino local, le St. Clair College de Windsor offre un certificat de croupier et de réparateur de machines à sous.

La plupart des emplois liés aux jeux de hasard se répartissent en deux principaux groupes de professions : les professionnels des domaines artistique, littéraire ou récréatif (38 %) et les employés de bureau (27 %). À l'intérieur de ces deux grands groupes, près de la moitié des emplois se concentrent dans deux catégories précises : les travailleurs assimilés des sports et loisirs (28 %), et les caissiers (16 %).

Tableau 1  
Caractéristiques des travailleurs et des emplois dans les jeux de hasard et autres industries, 1995

	Jeux de hasard	Autres industries
	%	
<b>Sexe</b>		
Hommes	44	55
Femmes	56	45
<b>Âge</b>		
15 à 34 ans	59	42
35 ans et plus	41	58
<b>Éducation</b>		
Diplôme d'études secondaires ou moins *	59	51
Certificat ou diplôme d'études postsecondaires	41	49
<b>Profession</b>		
Domaines artistique, littéraire ou récréatif	38	2
Employés de bureau	27	15
Toutes les autres professions	35	83
<b>Régime de travail</b>		
Temps plein **	69	81
Temps partiel **	31	19
		\$
<b>Traitements et salaires moyens (1994)</b>		
Temps plein †	29 000	33 300
Temps partiel †	8 000	9 300

Sources : Enquête sur la population active et Enquête sur les finances des consommateurs

\* Peut comprendre les études postsecondaires non terminées.

\*\* Situation d'emploi d'après l'Enquête sur la population active (voir Définitions).

† Situation d'emploi d'après l'Enquête sur les finances des consommateurs (voir Définitions).

«Faites vos jeux!»

Près du tiers des travailleurs dans le domaine des jeux de hasard ont un emploi à temps partiel, comme c'est le cas de seulement 19 % des employés d'autres industries. En moyenne, l'emploi dans les jeux de hasard, à temps plein comme à temps partiel, est moins rémunérateur qu'il ne l'est dans d'autres industries. Le salaire médian (29 000 \$) pour un emploi à temps plein dans les jeux de hasard en 1994 était de 4 300 \$ inférieur au salaire médian dans d'autres industries (33 300 \$). Les travailleurs à temps partiel associés aux jeux de hasard gagnaient en moyenne 1 300 \$ de moins que les employés à temps partiel des autres industries : 8 000 \$, contre 9 300 \$. Cet écart salarial tient en partie au plus jeune âge des travailleurs de ce domaine, lesquels ont en outre un plus faible niveau d'instruction que les employés d'autres industries.

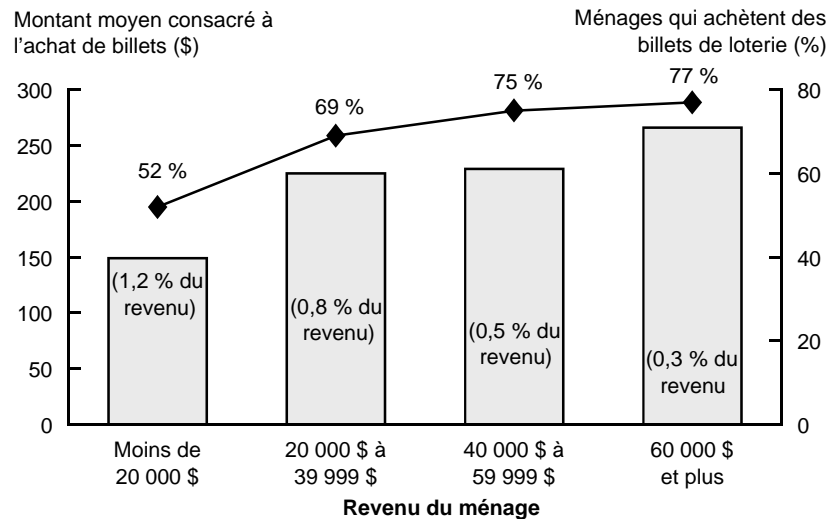
### Qui joue à la loterie?

En 1992, 69 % des ménages canadiens ont acheté des billets d'une loterie d'État et dépensé à cet égard en moyenne 225 \$<sup>5</sup>. Les ménages à revenu élevé ont acheté plus de billets de loterie que les ménages à plus faible revenu, mais le montant dépensé représente un moins fort pourcentage de leur revenu total. En 1992, seulement la moitié des ménages (52 %) dont le revenu était inférieur à 20 000 \$ ont acheté des billets de loterie, y consacrant en moyenne 149 \$ pour l'année, ou 1,2 % de leur revenu moyen (graphique B). Par contre, les trois quarts (77 %) des ménages dont le revenu était supérieur à 60 000 \$ ont acheté des billets de loterie cette année-là, achats auxquels ils ont consacré en moyenne 266 \$, ou 0,3 % de leur revenu.

### Les recettes des jeux de hasard ont plus que triplé en 10 ans

Tandis que les provinces paient un droit<sup>6</sup> fixe au gouvernement fédé-

Graphique B  
L'achat de billets de loterie est lié au revenu du ménage.



Source : Enquête sur les dépenses des familles, 1992

Nota : Les barres représentent les montants moyens dépensés. Les nombres à l'intérieur des barres ombragées représentent les dépenses annuelles en pourcentage du revenu total du ménage.

ral pour l'exploitation des jeux de hasard, les recettes nettes provenant des loteries, des casinos et des appareils de loterie vidéo (ALV) n'ont cessé d'augmenter depuis 1970, et ce à un rythme encore plus considérable au cours de la dernière décennie. Les recettes nettes ont atteint 1,3 milliard de dollars en 1985, et ont plus que triplé de 1985 à 1994. En 1995, les recettes nettes équivalaient à près de quatre fois ce qu'elles étaient en 1985 (graphique C). En 1985, les recettes des jeux de hasard représentaient 1,7 % de l'ensemble des revenus des provinces tirés des impôts et des placements; en 1995, cette proportion est passée à 3,8 %.

Jusqu'en 1991, les recettes des jeux de hasard régis par le gouvernement provenaient exclusivement des loteries. En 1992, les ALV représentaient 3 % du total, et les loteries, 97 %. Même si les recettes des loteries augmentent année après année et qu'elles constituent

toujours la majeure partie des recettes des jeux de hasard, leur proportion est en baisse : en 1995, les loteries représentaient 62 % du total, les casinos, 18 % et les ALV, 20 %.

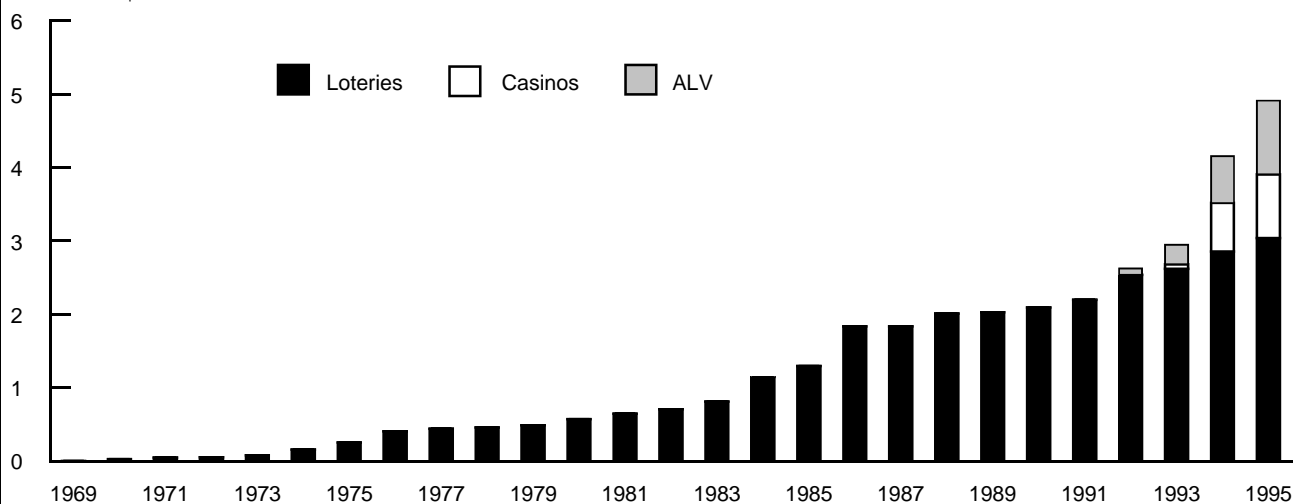
### Les sources de recettes varient selon les provinces

Au début des années 90, plusieurs provinces avaient commencé à exploiter des casinos et des ALV (tableau 2). En 1993, l'Île-du-Prince-Édouard, la Nouvelle-Écosse, le Nouveau-Brunswick, le Manitoba, la Saskatchewan et l'Alberta ne tiraient plus des loteries la majeure partie de leurs recettes nettes des jeux de hasard. Le Manitoba, alors seule province à offrir les trois sortes de jeux de hasard (loteries, casinos et ALV), ne tirait des loteries que 24 % de ses recettes de jeu. Depuis 1996, la Nouvelle-Écosse, le Québec, l'Ontario et la Saskatchewan autorisent elles aussi les trois sortes de jeux de hasard.

Graphique C

**Les recettes nettes \* tirées des jeux de hasard régis par l'État ont atteint presque 5 milliards de dollars en 1995.**

Milliards de \$ courants



Source : Comptes nationaux

\* Ensemble des recettes provenant des loteries, casinos et appareils de loterie vidéo (ALV), moins les prix et les lots.

En 1994, les recettes tirées des jeux de hasard représentaient au moins 4,1 % du total des revenus de chacune des provinces de l'Atlan-

tique. Mis à part le Manitoba (4,2 %) et l'Alberta (3,8 %), la part des recettes de jeu dans les revenus des autres administrations du pays

était nettement moins élevée, laquelle variait entre 1,7 % au Yukon et dans les Territoires du Nord-Ouest et 3,1 % tant en Ontario

Tableau 2

**Répartition des recettes nettes tirées des jeux de hasard selon la source, ainsi que selon le pourcentage des recettes totales par province**

	En % du revenu total de 1994 *	Source des recettes de jeu, 1993-1994		
		Loteries provinciales	Casinos	Appareils de loterie vidéo (ALV)
		%		
Terre-Neuve	4,1	55	Interdits	45
Île-du-Prince-Édouard	5,4	41	Interdits	59
Nouvelle-Écosse	5,6	43	Autorisés en 1995	57
Nouveau-Brunswick	4,8	47	Interdits	53
Québec	3,1	88	12 **	Autorisés en 1994
Ontario	3,1	100	Autorisés en 1994	Autorisés en 1996
Manitoba	4,2	24	32	43
Saskatchewan	2,9	38	Autorisés en 1996	62
Alberta	3,8	41	Interdits	59
Colombie-Britannique	2,1	100	Interdits	Interdits
Yukon et Territoires du Nord-Ouest	1,7	100	Interdits	Interdits

Sources : Comptes nationaux et Affaires indiennes et du Nord Canada

\* Comprend tous les impôts et revenus de placements, mais exclut les paiements de transfert d'autres gouvernements.

\*\* Représente six mois de l'exercice 1993-1994.

## Courses de chevaux

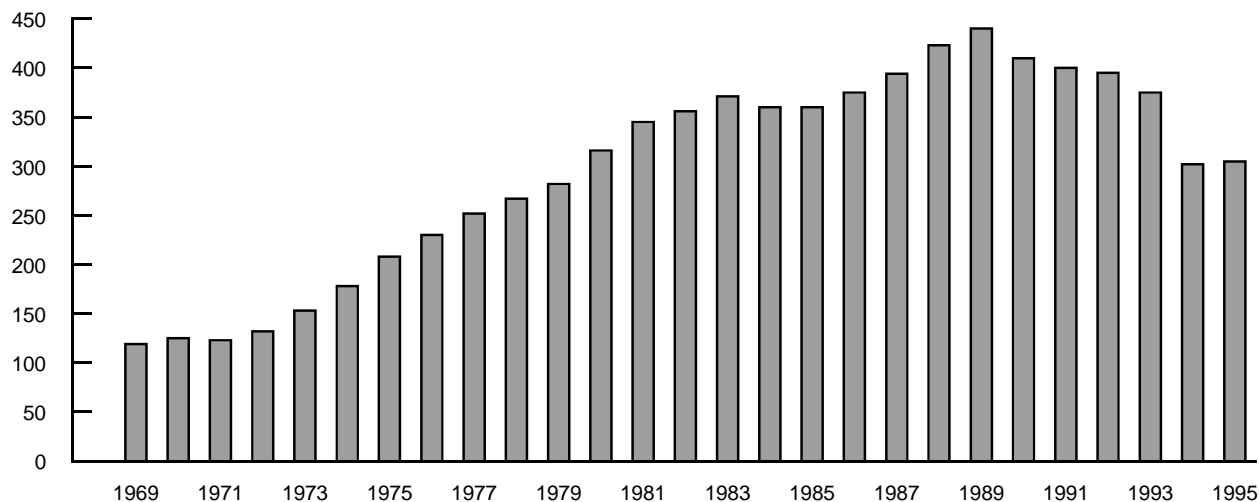
Outre les loteries et les casinos régis par le gouvernement et les organismes de charité, les courses de chevaux représentent le seul jeu de hasard légal<sup>1</sup> au Canada. Selon certains, cette forme de jeu également

régie par l'État périclité depuis plusieurs années à cause de la popularité croissante des loteries et des casinos. Les recettes nettes provenant des courses de chevaux illustrent bien ce déclin; depuis le sommet de 440 millions de dollars

atteint en 1989, elles ont atteint 305 millions de dollars en 1995. L'assistance dans les hippodromes était de 11,6 millions de personnes en 1989, comparativement à 9,8 millions en 1993<sup>2</sup>.

### Les recettes nettes \* tirées des courses de chevaux n'ont cessé de décroître depuis 1989.

Millions de \$ courants



Source : Comptes nationaux

\* Désigne les recettes totales tirées des courses de chevaux là où ces dernières ont lieu ainsi que dans les sites de retransmission, moins les prix et les lots.

qu'au Québec. La part des revenus provinciaux liée aux jeux de hasard était nettement inférieure dans les provinces où on ne trouvait aucun ALV.

## Conclusion

Les sociétés de loterie provinciales et régionales font valoir que les jeux de hasard, particulièrement la loterie, représentent une forme relativement bon marché de plaisir et de divertissement pour les adultes canadiens. Les recettes nettes des jeux de hasard frôlant les 5 milliards de dollars, il n'est pas étonnant que les provinces investissent toujours plus dans de nouveaux

jeux, notamment des casinos et des ALV : elles estiment avoir tous les atouts en main pour créer d'autres emplois et augmenter encore leurs revenus. □

### Notes

1 En 1867, le Canada nouvellement institué en tant que nation a adopté les lois britanniques qui prévalaient alors, dont une qui considérait tous les jeux de hasard comme des activités criminelles. En 1886, le Parlement a amendé cette loi afin de permettre les paris lors de courses de chevaux.

2 Depuis leur légalisation en 1989, les sites de retransmission reconnus gagnent en popularité; par conséquent, depuis 1994,

l'Agence canadienne du pari mutuel n'enregistre plus le nombre de spectateurs aux hippodromes. Sauf indication contraire, toutes les dates ont trait à l'année civile.

3 Emplois dans des établissements qui servent principalement aux activités de jeux de hasard. Par exemple, le serveur de bar dans un casino entre dans la catégorie de l'industrie des jeux de hasard. Par contre, la personne qui vend des billets de loterie dans un kiosque ou un dépanneur se classe dans la catégorie des services ou du commerce de détail. Certains emplois, notamment les postes rémunérés dans les établissements de bingo, peuvent être associés à des jeux de hasard tenus pour venir en aide à des oeuvres de charité.

L'emploi dans l'industrie des jeux de hasard est sous-estimé car l'EPA ne tient pas compte des réserves indiennes. En vertu d'ententes provinciales/territoriales, de nom-

breuses réserves contrôlent et dirigent des activités de jeux de hasard comme des loteries, des casinos et des appareils de loterie vidéo (ALV).

4 Le casino de Montréal, ouvert en octobre 1993, compte 1 860 employés; le casino de Windsor, ouvert en mai 1994, en a 2 400.

5 Les répondants ne déclarent qu'une partie des sommes consacrées aux loteries d'État. En outre, vu que les casinos et les ALV sont des phénomènes récents, l'Enquête sur les dépenses des familles de 1992 ne comportait pas de catégories pour ces dépenses.

6 L'entente stipule que les provinces doivent conjointement payer au gouvernement fédéral l'équivalent de 24 millions de dollars, en dollars de 1979, à chaque année.

### ■ Documents consultés

AGRICULTURE CANADA, Division des hipodromes. *Revue annuelle* [1989, 1990, 1991 et 1992], Approvisionnement et Services, Ottawa, 1990, 1991, 1992 et 1993.

AGRICULTURE ET AGROALIMENTAIRE CANADA, Agence canadienne du pari mutuel. *Rapport annuel* [1993 et 1994], Approvisionnement et Services, Ottawa, 1994 et 1995.

BRITISH COLUMBIA LOTTERY CORPORATION. *Annual Report 1994*, Kamloops, 1994.

KIEDROWSKI, J. *Le jeu légalisé au Canada : Aperçu*, rapport préparé pour la Direction de la recherche et de l'analyse, ministère des Affaires indiennes et du Nord Canada (AINC), mis à jour par Hickling Corporation, AINC, Ottawa, 1995.

KPMG MANAGEMENT CONSULTING et al. *One-Year Review of Casino Windsor*, rapport préparé pour la Société des Casinos de l'Ontario, Toronto, 1995.

LOTO-QUÉBEC. *Rapport annuel 1994-1995*, Montréal, 1995.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DE L'ATLANTIQUE. *Rapport annuel 1994-1995*, Moncton, 1995.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DE L'ONTARIO. *Rapport annuel 1993-1994*, ministère de la Culture, du Tourisme et des Loisirs de l'Ontario, Toronto, 1994.

ST. CLAIR COLLEGE OF APPLIED ARTS AND TECHNOLOGY. *Continuing Education, Fall/Winter 1995-'96*, Windsor, 1995.

WESTERN CANADA LOTTERY CORPORATION, *1995 Annual Report*, Winnipeg, 1995.