

Jeux de hasard : miser gros

Katherine Marshall

L'industrie des jeux de hasard, étudiée pour la première fois par *Perspective* il y a deux ans (Marshall, 1996), a conservé une longueur d'avance sur la plupart des branches d'activité. Grâce au nombre sans cesse croissant de loteries, de casinos et d'appareils de loterie vidéo (ALV) dans la majorité des provinces, le jeu a fait grimper les recettes et créé des emplois dans bien des régions. Et même si les collectivités n'ont pas toutes accueilli l'arrivée des casinos et des ALV à bras ouverts, préférant tenir des référendums et des consultations publiques sur la question ou obtenir des moratoires, la plupart des ménages canadiens prennent part à une forme ou une autre de jeu et y consacrent de l'argent (voir *Définitions* et *Données sur l'industrie*).

Le présent article brosse le portrait de l'industrie des jeux de hasard et propose des données statistiques à jour sur les retombées économiques, l'emploi et les recettes publiques de cette industrie, et fournit des comparaisons provinciales.

La frénésie des années 90

Légalisé depuis trois décennies, le jeu a pris son essor dans les années 90 seulement. Bien que certaines provinces² accordent des licences de casino à des organismes de bienfaisance depuis quelque temps déjà, le premier casino d'État a ouvert ses portes à Winnipeg à l'aube de 1990 seulement; il a été suivi trois ans plus tard par un autre à Montréal. En 1997, toutes les provinces sauf Terre-Neuve, l'Île-du-Prince-Édouard et le Nouveau-Brunswick avaient légalisé les casinos à vocation commerciale ou caritative, parfois les deux. Cette expansion ex-

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 ou marskat@statcan.ca.

Définitions

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 sont classées comme des sports de spectacle commerciaux.

Appareil de loterie vidéo (ALV) : Jeu de hasard électronique autonome à encaissement automatique. Les lots sont payés par un système d'encaissement informatisé (contrairement aux lots instantanés en argent obtenus des machines à sous). Les ALV sont régis par les sociétés de loterie provinciales.

Casino d'État : Casino commercial régi par le gouvernement. Les permis, les licences et les règlements des casinos, qu'ils soient gérés par des organismes caritatifs ou par l'État, varient selon les provinces. Dans le cas des casinos d'État, maintenant légalisés dans plu-

sieurs provinces, le degré de participation publique et privée aux opérations et à la gestion varie également. Certains casinos sont régis comme des sociétés d'État, alors que d'autres sous-traitent certaines opérations au secteur privé (par exemple, la construction, la gestion ou les services)¹.

Recettes de jeu : Ensemble des recettes provenant des loteries, casinos et ALV provinciaux et territoriaux, moins les prix et les lots. Les recettes de jeu provenant d'organismes de bienfaisance et de réserves indiennes sont exclues.

Bénéfices tirés du jeu : Recettes nettes des loteries, casinos et ALV provinciaux et territoriaux, déduction faite des prix et des lots, des dépenses de fonctionnement (salaires compris), des paiements au gouvernement fédéral et autres frais fixes.

plique en partie pourquoi un ménage sur cinq a déclaré avoir dépensé de l'argent au casino en 1996.

Les premiers ALV réglementaires sont apparus au Nouveau-Brunswick en 1990; trois ans plus tard, toutes les provinces, exception faite de l'Ontario et de la Colombie-Britannique, avaient autorisé des ALV à accès universel (lieux sans permis d'alcool ni limite d'âge) ou restreint.

Les Canadiens sont joueurs

Même si les chances de gagner sont minces, la plupart des Canadiens, à en croire les taux de participation, acceptent volontiers de risquer un peu d'argent au jeu. Selon l'Enquête sur les dépenses des familles de 1996³, 82 % des ménages ont consacré de l'argent à une ou plusieurs formes de jeu : la dépense annuelle moyenne liée aux jeux de hasard des ménages partici-

pants s'établissait à 423 \$ (tableau 1). Des quatre formes de jeux pour lesquelles les participants devaient indiquer leurs dépenses, les loteries de l'État ont été la plus populaire (74 %); suivaient les loteries non régies par l'État et les tombolas (39 %), les casinos et les machines à sous (17 %) et, enfin, les bingos (12 %). Les dépenses moyennes, toutefois, empruntent une tout autre courbe⁴. Dans les ménages participants, les bingos ont obtenu la part la plus élevée des dépenses moyennes, avec 677 \$, alors que les loteries privées et les tombolas ont affiché la plus faible, soit 70 \$.

Les hommes vivant seuls ont été relativement plus nombreux que les femmes vivant seules à déclarer des dépenses de jeu (75 % contre 69 %) et ont dépensé davantage en moyenne (416 \$ contre 270 \$). Qui plus est, les taux de participation des hommes ont été plus élevés que ceux

Tableau 1
Dépenses des ménages consacrées aux jeux de hasard

	Au moins un jeu de hasard	Loteries d'État	Autres loteries/ tombolas	Casinos et machines à sous	Bingos
Pourcentage des ménages ayant des dépenses liées au jeu					
			%		
Ensemble des ménages	82	74	39	17	12
Niveau de revenu (\$)					
Moins de 20 000	67	59	18	8	13
20 000 à 39 999	81	73	32	15	14
40 000 à 59 999	87	78	46	19	12
60 000 à 79 999	88	81	53	19	13
80 000 et plus	87	78	54	24	9
Personnes vivant seules *	71	62	25	13	9
Sexe					
Hommes	75	65	26	14	4
Femmes	69	60	25	11	12
Niveau de scolarité					
Moins qu'un diplôme d'études secondaires	68	58	18	10	13
Diplôme d'études secondaires **	76	69	29	12	8
Certificat ou diplôme d'études postsecondaires	79	68	37	15	--
Diplôme universitaire	62	50	29	16	--
Dépenses moyennes des ménages ayant des dépenses liées au jeu					
			\$		
Ensemble des ménages	423	239	70	359	677
Niveau de revenu (\$)					
Moins de 20 000	296	159	39	456	479
20 000 à 39 999	370	216	57	247	623
40 000 à 59 999	444	264	63	315	758
60 000 à 79 999	484	266	72	467	641
80 000 et plus	536	285	101	391	1 045
Personnes vivant seules *	334	193	61	451	526
Sexe					
Hommes	416	264	79	710	464
Femmes	270	138	47	217	540
Niveau de scolarité					
Moins qu'un diplôme d'études secondaires	410	208	55	648	643
Diplôme d'études secondaires **	319	216	65	375	332
Certificat ou diplôme d'études postsecondaires	257	156	63	275	--
Diplôme universitaire	245	126	59	398	--

Source : Enquête sur les dépenses des familles, 1996

* L'étude des personnes vivant seules permet l'analyse des caractéristiques des individus. Les personnes ayant 18 ans ou plus ont été sélectionnées car il s'agit de l'âge légal pour les jeux de hasard dans la plupart des provinces.

** Peut inclure études postsecondaires partielles.

des femmes pour tous les jeux, à l'exception du bingo (4 % contre 12 % pour les femmes). De plus, dans les ménages d'une seule personne, les diplômés universitaires ont affiché le taux de participation le plus faible (62 %) et les dépenses moyennes les moins élevées (245 \$), alors que les titulaires d'un diplôme ou d'un certificat d'études postsecondaires ont présenté le taux de participation le plus élevé (79 %). Les dépenses moyennes les plus élevées (410 \$), quant à elles, reviennent aux personnes n'ayant pas de diplôme d'études secondaires.

Le taux de participation aux jeux de hasard augmente en fonction du revenu du ménage, jusqu'au seuil de 40 000 \$ et plus, après quoi il se stabilise à tout juste un peu moins de 90 %. La tendance se confirme tant pour l'achat de billets de loteries (publiques et privées) et de tombolas que pour les dépenses dans les casinos et les machines à sous. Par exemple, 18 % des ménages ayant un revenu inférieur à 20 000 \$ ont acheté des billets de loteries privées et 8 % ont dépensé leur argent dans les casinos et les machines à sous. Pour les ménages gagnant 80 000 \$ et plus, les proportions sont trois fois plus élevées, soit 54 % et 24 % respectivement. Dans le cas du bingo, seul jeu à présenter une corrélation négative avec le revenu, le pourcentage de participation est inversement proportionnel au revenu : 13 % des ménages ayant un revenu inférieur à 20 000 \$ ont joué au bingo en 1996, contre 9 % des ménages touchant 80 000 \$ et plus.

Les dépenses consacrées aux jeux de hasard ont elles aussi augmenté en fonction du revenu du ménage, bien que les participants ayant un revenu élevé aient dépensé moins en proportion que les personnes ayant un faible revenu. Ainsi, parmi les ménages ayant déclaré des dépenses de jeux, ceux dont les revenus étaient inférieurs à 20 000 \$ ont consacré en moyenne 296 \$ au jeu, soit 2,2 % du revenu total du ménage, alors que les

ménages gagnant un revenu de 80 000 \$ et plus ont dépensé 536 \$ en moyenne, soit 0,5 % seulement du revenu total.

Accroissement des recettes, du PIB et de l'emploi

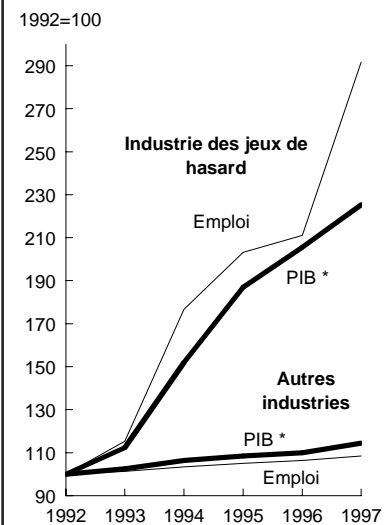
Pendant 20 ans, les loteries ont été la seule forme de jeu légal au Canada⁵. Elles ont rapporté près de 2 milliards de dollars à la fin des années 80. Après avoir plafonné au début des années 90, les recettes des loteries ont diminué, à la faveur des casinos et des ALV. Entre 1992 et 1997, les recettes totales des jeux de hasard sont passées de 2,7 milliards de dollars à 6,8 milliards de dollars. En 1992, les casinos et les ALV étaient responsables de 10 % de l'ensemble de ces recettes, contre 59 % en 1997 (graphique A). Durant ces cinq ans, les bénéfices revenant aux gouvernements provinciaux ont progressé à

l'image des recettes, passant de 1,7 milliard de dollars à 3,8 milliards de dollars.

La hausse des recettes des jeux de hasard se manifeste dans la croissance marquée des retombées économiques et des emplois. Entre 1992 et 1997, le produit intérieur brut (PIB)⁶ de l'industrie des jeux de hasard a bondi de 125 %, comparativement à 14 % pour les autres branches d'activité (graphique B). Bien que les jeux de hasard occupent toujours une faible proportion de l'ensemble de l'activité économique du pays (0,1 % du PIB en 1997), leur représentation est en hausse. Ainsi, l'apport de cette industrie à l'augmentation totale du PIB de 1992 à 1997 se chiffre à 0,5 %.

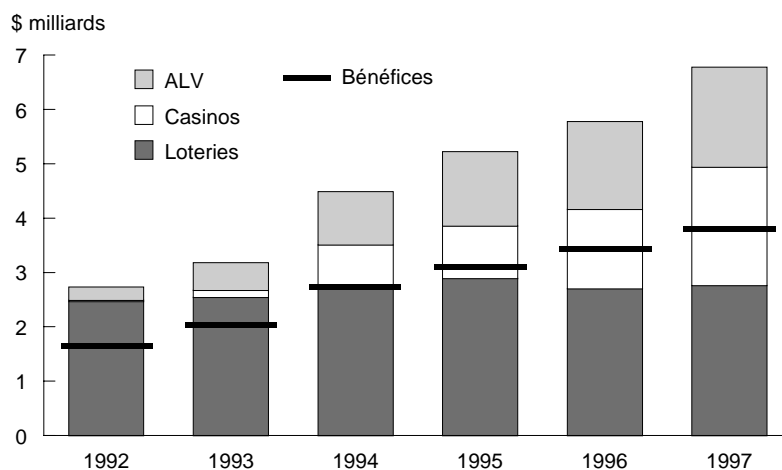
Au cours de cette même période, le nombre d'emplois dans l'industrie des jeux de hasard a augmenté de près de 200 %, passant de 12 000 à 35 000 (graphique B). Par comparaison, le

Graphique B
L'industrie des jeux de hasard a distancé les autres industries.



Sources : Enquête sur la population active; Comptes nationaux
* Le prix, au coût des facteurs, des biens et des services produits.

Graphique A
Les recettes des jeux de hasard* et les bénéfices** des gouvernements ont plus que doublé entre 1992 et 1997.



Source : Comptes nationaux

* Ensemble des recettes provenant des loteries, casinos et ALV, moins les prix et les lots.

** Recettes nettes des gouvernements provinciaux provenant des recettes des jeux de hasard, moins les dépenses de fonctionnement et les autres dépenses (voir Définitions).

million d'emplois créés dans toutes les autres branches d'activité durant ces cinq années ont constitué une hausse de 8 % seulement. Et bien que les emplois reliés aux jeux de hasard n'aient représenté que 0,3 % de tous les emplois en 1997, leur accroissement net depuis 1992 (23 000) correspond à 2 % de la croissance globale de l'emploi durant cette période. Enfin, la progression observée de 1996 à 1997 (10 000 emplois) constituait 4 % de la croissance totale cette année-là.

Une majorité d'emplois permanents, rémunérés à l'heure

En 1997, la majorité des travailleurs de l'industrie des jeux de hasard étaient des femmes (55 %), des personnes âgées de moins de 35 ans (61 %) et des personnes ayant un diplôme d'études secondaires ou moins (57 %)

Tableau 2
Caractéristiques des travailleurs et des emplois de l'industrie des jeux de hasard et des autres industries, 1997

	Jeux de hasard	Autres industries
	%	
Sexe		
Hommes	45	55
Femmes	55	45
Âge		
15 à 34	61	40
35 ans et plus	39	60
Niveau de scolarité		
Diplôme d'études secondaires ou moins*	57	48
Certificat ou diplôme d'études postsecondaires	35	33
Diplôme universitaire	8	19
Régime de travail		
Temps plein	77	81
Temps partiel	23	19
Province/région		
Provinces de l'Atlantique	5	7
Québec	18	23
Ontario	50	39
Provinces des Prairies	16	18
Colombie-Britannique	10	13
Catégorie de travailleurs		
Travailleurs autonomes	--	17
Employés	98	82
Employés		
Situation syndicale		
Syndiqués**	28	34
Non syndiqués	72	66
Situation d'emploi		
Permanent	92	89
Non permanent	8	11
Recevant habituellement des pourboires		
Oui	28	7
Non	72	93
Rémunérés à l'heure		
Oui	78	61
Non	22	39
Gains moyens de travailleurs à temps plein		
	\$/heure	
Hommes	13,75	17,83
Femmes	12,87	14,77

Source : Enquête sur la population active

* Peut inclure études postsecondaires partielles.

** Comprend les membres des syndicats et les personnes protégées par une convention collective.

– des groupes ayant une représentation plus faible dans les industries autres que celles des jeux de hasard (tableau 2). Entre 1995 et 1997, le taux d'emploi à temps plein est passé de 69 % à 77 %, soit un peu moins que le taux d'emploi dans les autres industries (81 %). En 1997, l'Ontario s'attribuait 39 % de tous les emplois au Canada et 50 % des emplois reliés aux jeux de hasard. Cette surreprésentation est due, dans une large mesure, aux trois grands casinos exploités par l'État et aux 300 casinos itinérants Monte Carlo à vocation caritative⁷.

La quasi-totalité des travailleurs de l'industrie des jeux de hasard étaient des employés rémunérés (98 %), plutôt que des propriétaires d'établissements de jeux. Dans les autres industries, la proportion est de 82 %. Quelque 28 % des travailleurs dans cette industrie étaient syndiqués et 92 % occupaient un poste permanent, contre 34 % et 89 % respectivement dans les autres industries. La proportion de travailleurs qui disaient recevoir habituellement des pourboires se chiffrait à 28 %, contre 7 % ailleurs. Cette statistique démontre bien que la plupart des emplois dans cette industrie sont axés sur le service. Le taux horaire moyen des travailleurs à temps plein, pourboires compris, est inférieur à celui d'autres industries. Par exemple, les hommes occupant un poste à temps plein touchaient en moyenne 13,75 \$ l'heure et les femmes, 12,87 \$ l'heure, contre 17,83 \$ et 14,77\$ respectivement dans les autres branches d'activité. Les salaires des emplois reliés aux jeux de hasard traduisent, en partie, les moyennes d'âge et de scolarité inférieures des travailleurs de cette industrie.

Variation dans les bénéfices provinciaux

Les bénéfices tirés des jeux de hasard ont augmenté dans chaque province et territoire de 1992 à 1997 (tableau 3)⁸. L'Alberta a marqué la hausse la plus forte en pourcentage (414 %), ses bénéfices étant passés de 125 millions de dollars à 643 millions. La Saskatchewan occupe le deuxième rang, avec une augmentation de 253 %. L'Ontario, quant à elle, a connu la hausse la plus forte en valeur (712 millions de dollars), ses bénéfices étant passés de 530 millions de dollars en 1992 à 1,2 milliard de dollars en 1997. Au Québec également, la croissance des bénéfices a dépassé le demi-milliard de dollars en cinq ans (581 millions de dollars). La Colombie-Britannique ferme la marche avec la plus faible augmentation, soit 10 % en 1992. Cela est en bonne partie car la province, de même que les deux territoires, n'avait pas encore légalisé les casinos d'État et les ALV en 1997.

Exprimés en proportion de toutes les recettes gouvernementales, les bénéfices tirés du jeu ont augmenté dans l'ensemble des provinces et territoires, sauf en Colombie-Britannique. En 1992, moins de 3 % des recettes totales de toutes les provinces étaient attribuables aux bénéfices tirés du jeu. Cinq ans plus tard, les bénéfices de la moitié des provinces avaient atteint les 3 %, et dans deux provinces, l'Alberta et le Manitoba, ils avaient dépassé 4 %.

Tableau 3
Bénéfices* des provinces tirés des jeux de hasard

	Disponibilité en 1997				Dépenses per capita (18 ans et plus**)		Bénéfices				
	Loteries	Casinos d'État	Autres casinos	ALV			Total			Proportion des recettes totales †	
					1992	1997	1992	1997	Variation	1992	1997
					\$		\$ millions		%		%
T.-N.	✓			✓	151	243	43	75	74	2,3	3,6
Î.-P.-É.	✓			✓	236	340	8	13	63	1,8	2,4
N.-É.	✓	✓		✓	200	296	69	102	48	2,6	3,4
N.-B.	✓			✓	224	328	48	68	42	1,9	2,1
QC	✓	✓		✓	134	348	473	1 054	123	1,6	3,0
Ont.	✓	✓			109	300	530	1 242	134	1,3	2,6
Man.	✓	✓		✓	126	310	105	211	101	2,4	4,1
Sask.	✓	✓		✓	76	275	40	141	253	1,0	2,7
Alb.	✓		✓	✓	99	328	125	643	414	1,1	4,2
C.-B.	✓		✓		157	153	239	262	10	1,6	1,2
Yn/T. N.-O.	✓				72	75	-	1	100	-	0,3

Sources : Comptes nationaux; Institutions publiques (Statistiques de gestion financière); estimations postcensitaires de la population

* Ensemble des recettes moins les dépenses de fonctionnement et les autres dépenses (voir Définitions).

** Les personnes de 18 ans et plus ont été sélectionnées pour le dénominateur car il s'agit de l'âge légal pour les jeux de hasard dans la plupart des provinces; le numérateur représente l'ensemble des recettes des jeux de hasard.

† A trait à l'année financière et exclut les paiements de transfert du gouvernement fédéral et des gouvernements locaux.

À l'instar des recettes et des bénéfices tirés des jeux de hasard, les dépenses annuelles moyennes⁹ con-

sacrées au jeu ont augmenté dans toutes les provinces, à l'exception de la Colombie-Britannique. Les dépen-

ses moyennes enregistrées au Québec ont été supérieures à celles des autres provinces en 1997 (348 \$). Suivaient l'Île-du-Prince-Édouard (340 \$), le Nouveau-Brunswick et l'Alberta (328 \$ pour les deux). La hausse la plus forte survenue entre 1992 et 1997 a été marquée par l'Alberta (de 99 \$ à 328 \$). Seule la Colombie-Britannique a accusé un recul, de 157 \$ à 153 \$.

Données sur l'industrie

L'Enquête annuelle portant sur les arts, les spectacles et les loisirs a commencé à étudier séparément l'industrie des jeux de hasard. La première enquête, réalisée en avril 1998 pour l'année de référence 1997, portait sur un échantillon d'établissements de jeux tiré du Registre des entreprises (RE) de Statistique Canada. L'enquête rassemblait des données sur les recettes, les dépenses de fonctionnement, l'emploi, les stocks et autres pratiques commerciales. Des données provisoires seront publiées au début de 1999.

L'échantillon de l'analyse reposait sur le Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN). Ce système de classification, qui remplacera bientôt la Classification

type des industries (CTI) de 1980 qu'utilise présentement Statistique Canada, sera progressivement mis en œuvre à l'échelle du Bureau. En 1997, le RE de même que les enquêtes-entreprises annuelles ont commencé à se convertir au SCIAN. La plupart des enquêtes mensuelles et trimestrielles emboîteront le pas en l'an 2000 et le recensement, en 2001. Bien que le SCIAN reprenne les principaux codes attribués aux jeux de hasard dans la CTI, il fournira une analyse plus détaillée de l'industrie des jeux de hasard en ce qui a trait aux sous-groupes (par exemple, casinos, loteries et autres jeux). Par ailleurs, le nouveau système de classification permettra de faire des comparaisons avec les États-Unis. À l'heure actuelle, le système américain ne code pas le jeu séparément.

Résumé

Dans le dernier article de *Perspective* consacré aux jeux de hasard, nous avons démontré que la légalisation des jeux de hasard et l'avènement des loteries d'État avaient alimenté la croissance de l'industrie pendant les années 70 et 80. La présente mise au point fait état de gains accrus en matière d'emplois, de recettes et de bénéfices depuis l'arrivée des casinos et des ALV dans les années 90. □

■ Notes

- 1 Pour obtenir plus de renseignements sur la propriété et le fonctionnement des casinos, voir Eadington (1994).
- 2 Depuis la signature d'une entente entre les gouvernements fédéral et provinciaux en 1979, les jeux de hasard légalisés sont contrôlés et régis par les provinces.
- 3 Depuis 1996, l'Enquête sur les dépenses des familles comporte quatre nouvelles questions dans la section des jeux de hasard, laquelle comprenait déjà une question sur les loteries d'État. Les données annuelles sur les dépenses des ménages s'étendront désormais aux casinos et aux machines à sous, aux bingos, aux loteries et tombolas privées et aux prix des jeux de hasard. Pour une analyse plus détaillée des données de 1996, voir Marshall (1998).
- 4 Sans qu'on sache pourquoi, les sommes annuelles déclarées par les ménages relativement à l'achat de billets de loteries d'État sont systématiquement inférieures aux sommes réelles. Par exemple, selon les rapports annuels 1995-1996 des sociétés de loterie provinciales et régionales, les ventes de billets de loteries d'État s'établissaient à 5,5 milliards de dollars, à savoir presque trois fois la somme déclarée par tous les ménages en 1996 (1,9 milliard de dollars). Toutefois, l'Enquête sur les dépenses des familles ne tient pas compte des dépenses au chapitre des billets de loterie effectuées par les personnes vivant dans les institutions, réserves, prisons et territoires, ni de celles des entreprises et des touristes; elle englobe toutefois les dépenses des Canadiens à l'étranger. Quoi qu'il en soit, l'écart révèle une importante sous-déclaration.
- 5 Outre les formes de loterie énumérées dans le *Code criminel*, les courses de chevaux sont la seule autre forme de jeu légalisé au Canada. Les recettes provenant de cette activité régie par l'État ont atteint un sommet en 1989, soit 563 millions de dollars, mais elles se sont progressivement repliées jusqu'à 348 millions en 1997, le plus bas niveau observé en 18 ans.
- 6 Le produit intérieur brut (PIB) propre à l'industrie des jeux de hasard se rapporte strictement aux activités comportant des paris, par exemple les ventes de billets de loterie, les ALV et les jeux de casinos. D'autres retombées économiques reliées à l'industrie, que ce soit l'hôtellerie, la restauration, les services de sécurité, la construction et la maintenance, ne sont pas prises en compte.
- 7 Depuis le printemps de 1998, l'Ontario n'autorise plus de casinos itinérants régis par des organismes de bienfaisance, car le gouvernement a pris des mesures visant à octroyer jusqu'à 44 permis à des casinos permanents régis par des organismes caritatifs dans la province.
- 8 Bien que la ventilation des bénéfices tirés du jeu varie, la plupart des provinces ont déclaré consacrer des millions de dollars aux hôpitaux, organismes bénévoles de services sociaux et projets d'ordre sportif, récréatif et culturel.
- 9 Les dépenses moyennes consacrées au jeu par les personnes âgées de 18 ans et plus par province comprennent les dépenses de touristes vivant à l'extérieur de la province hôte; toutefois, elles ne tiennent pas compte de l'argent dépensé pour le jeu à l'extérieur de la province.

■ Documents consultés

- BRITISH COLUMBIA LOTTERY CORPORATION. *Annual Report 1995-1996*. Kamloops, The Corporation, 1996.
- EADINGTON, W.R. «Casinos in Canada : Policy challenges in the 1990s.» Dans *Gambling in Canada : The Bottom Line*, rédigé par C.S. Campbell, 3-17. Burnaby, C.-B., Criminology Research Centre, Simon Fraser University, 1994.
- LOTO-QUÉBEC. *Rapport annuel 1995-1996*. Montréal, La Société, 1996.
- MARSHALL, K. «Jeux de hasard» *Dépenses des familles au Canada, 1996*. (Statistique Canada, n° 62-555-XPB au catalogue) irrégulier (juillet 1998), p. 32-39.
- . «Faites vos jeux!» *L'emploi et le revenu en perspective* (Statistique Canada, n° 75-001-XPB au catalogue) vol. 8, n° 3 (Automne 1996), p. 40-45.
- SOCIÉTÉ DES LOTERIES DE L'ATLANTIQUE. *Rapport annuel 1995-1996*. Moncton, La Société, 1996.
- SOCIÉTÉ DES LOTERIES DE L'ONTARIO. *Rapport annuel 1995-1996*. Toronto, La Société, 1996.
- WESTERN CANADA LOTTERY CORPORATION. *1996 Annual Report*. Winnipeg, The Corporation, 1996.