

# **Le Cadre conceptuel de l'impact socio-économique du jeu (ISEJ)**

**Un cadre conceptuel d'évaluation pour le Canada :  
À la recherche d'un outil pratique**

Préparé pour :  
**Le Consortium interprovincial pour le développement d'une  
méthodologie pour évaluer l'impact économique et social du jeu**

Préparé par :  
**ANIELSKI  
Management Inc.**

**Février 2008**

**Le Consortium interprovincial pour le développement d'une méthodologie pour évaluer l'impact économique et social du jeu**

Cette recherche a été financée par le Consortium interprovincial pour le développement d'une méthodologie pour évaluer l'impact économique et social du jeu. Le Consortium est composé d'organismes canadiens de recherche sur le jeu ainsi que d'organismes de régulation du jeu et de traitement du jeu problématique. Les membres du Consortium sont les suivants :

- British Columbia Ministry of Public Safety and Solicitor General
- Alberta Gaming Research Institute
- Saskatchewan Liquor and Gaming Authority
- La Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances
- La Commission de régulation du jeu du Manitoba
- Le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies
- Ontario Problem Gambling Research Centre
- Le Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec
- Le Ministère de la santé du Nouveau-Brunswick
- Nova Scotia Gaming Foundation

**ANIELSKI Management Inc.**

- Mark Anielski, chercheur principal
- Aaron Braaten, assistant de recherche

Avis: Les idées exprimées dans ce rapport ne représentent pas nécessairement celles des partenaires financiers.

## **Sommaire**

### **À la recherche de la meilleure méthode**

Ce rapport porte sur la question à savoir quelle est la meilleure méthode pour mesurer l'impact économique et social du jeu légalisé dans une société du début du 21<sup>e</sup> siècle. Cet impact concerne plus précisément le joueur, la famille ou le ménage, ainsi que la communauté, la région ou la province.

Les auteurs ont développé un cadre conceptuel afin d'aborder la question complexe et étendue à savoir quel est l'impact positif et négatif du jeu légalisé et particulièrement, quelles sont les conséquences négatives pouvant être évitées. Le concept présenté dans ce rapport s'appelle le **Cadre conceptuel de l'impact socio-économique du jeu (ISEJ)**. Il est conçu pour guider les chercheurs et les décideurs à mesurer et à évaluer l'impact économique et social du jeu – tant positif (avantage) que négatif (coût) – au Canada.

Au cours de la dernière décennie, on remarque un besoin croissant d'avoir une méthode de mesure acceptable et qui fait consensus, pour évaluer l'impact réel du jeu légal en tant qu'entreprise commerciale et activité de loisir. Depuis le milieu des années 1990, l'industrie du jeu a prospéré dans ce pays, grandissant considérablement à travers les provinces et les territoires canadiens, consommant des fonds d'investissements considérables et récoltant annuellement des profits substantiels. Il s'agit d'une industrie de plusieurs milliards de dollars, générant beaucoup d'intérêt chez les consommateurs et plusieurs sont sensibles à son empreinte commerciale. En raison de la nature de cette entreprise commerciale, il est d'une importance cruciale de trouver une image réelle de sa valeur actuelle, authentique et impartiale pour le bien public.

Le cadre conceptuel de l'ISEJ représente la méthode d'évaluation la plus complète à ce jour. Avec une application élargie et de nouvelles améliorations, il est attendu que le cadre conceptuel devienne la méthode recommandée pour l'évaluation de l'impact du jeu sur l'individu et la société.

Le cadre conceptuel de l'ISEJ tient compte de la nature complexe et interdisciplinaire du jeu et adopte une approche globale et intégrée des systèmes afin d'en mesurer l'impact. Il a recours aux meilleurs et aux plus pertinents outils analytiques, allant des méthodes de recherche quantitative et qualitative jusqu'à des outils d'analyse économique conventionnels. De plus, il applique de nouveaux outils d'analyse économique du bien-être collectif, afin de faciliter le développement d'un profil objectif de l'impact du jeu légalisé.

Le cadre conceptuel de l'ISEJ est conçu comme un concept à « architecture ouverte ». Cela signifie que l'on s'attend à ce que le cadre conceptuel, ainsi que son utilité, évolue à travers une application continue des outils analytiques, du développement d'indicateurs spécifiques d'impact et de l'analyse et de l'interprétation des résultats de l'impact.

Bien que le cadre conceptuel de l'ISEJ comporte des méthodes pour estimer l'impact du jeu, il ne s'agit pas d'un cadre conceptuel unique et universel et il permet une flexibilité importante. Plusieurs domaines nécessiteront de nouvelles recherches et de nouveaux développements, alors que d'autres auront besoin d'améliorations et de raffinements continus. Il est attendu qu'à travers ce processus d'itération, il y aura émergence d'une combinaison d'outils efficaces.

### **Aperçu d'une nouvelle norme d'évaluation**

Le cadre conceptuel de l'ISEJ se compose de six thèmes d'impact, où chacun a ses propres variables associées et ses indicateurs qui les accompagnent, abordant la question de l'impact positif et négatif. Tout le cadre conceptuel de l'ISEJ peut se résumer succinctement dans le tableau ci-dessous.

**Tableau du cadre conceptuel de l'ISEJ<sup>1</sup>**

**Premier thème d'impact :**

<b>Santé et bien-être</b>	
<b>Variables de la santé et du bien-être</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Plaisir du divertissement	Le niveau de plaisir lors du temps passé à jouer
	Les attitudes positives ou négatives des citoyens à l'égard du jeu
<b>Coûts</b>	
Prévalence du jeu problématique	La prévalence du jeu problématique et les taux d'incidence dans une région ou une communauté Le nombre de joueurs qui demandent de l'aide auprès des services de traitements communautaires et résidentiels
Jeu problématique et comorbidité	La prévalence du jeu problématique et les troubles comorbides : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Santé mentale</li> <li>• Dépression et troubles de l'humeur</li> <li>• Physique (p.ex., problèmes gastriques, hypertension, etc.)</li> </ul>
	La prévalence du jeu problématique et l'abus de substance
Mortalité	Les décès de causes naturelles attribuables au jeu problématique
Suicide	Les suicides dus au jeu problématique
Relations sociales	L'éclatement de la famille : les séparations et divorces attribuables aux impacts du jeu
	L'impact sur les enfants, les conjoints et les autres membres de la famille des joueurs problématiques
	L'isolement social
	Les impacts psychologiques sur la famille et les amis des joueurs
	La violence familiale

<sup>1</sup> Ce tableau constitue un extrait du cadre conceptuel. Le tableau complet apparaît dans le Tableau 1 de la Section 2.1.1.

**Deuxième thème d'impact :**

<b>Économique et financier</b>	
<b>Variables économiques et financières</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Contribution à la croissance économique	La contribution du secteur du jeu au Produit intérieur brut provincial
	Les changements au niveau des investissements, des mises en chantier d'habitations, de la valeur des permis de construction résidentielle et commerciale, des mises en chantier d'hôtels et de commerces
Dépenses personnelles au jeu	Les dépenses nettes au jeu sous forme de pourcentage du revenu familial Les changements au niveau du revenu net du ménage en tant qu'agent conducteur potentiel de l'activité du jeu
Bénéfices de la satisfaction du divertissement personnel	Excédent de consommation
	Excédent de distance
Bénéfices de l'industrie du jeu	Excédent de production Les revenus des industries sur lesquelles le jeu pourrait avoir un impact important, comme : le loisir, l'hôtellerie, la restauration et le jeu traditionnel
	La croissance nette des revenus/ventes et de l'emploi dans d'autres secteurs qui bénéficient du développement de l'industrie du jeu
Revenus gouvernementaux	Les revenus gouvernementaux provenant du jeu, ce qui comprend les revenus d'impôts marginaux (TPS, TVP, impôts sur les bénéfices des sociétés) reliés aux activités du jeu en tant que pourcentage des revenus totaux
Gains en capital	Les gains en capital des consommateurs, ce qui comprend les augmentations des valeurs des propriétés privées et commerciales reliées aux établissements de jeux et au développement du jeu
<b>Coûts</b>	
Faillite	Les taux de faillite personnelle attribuables au jeu problématique
Problèmes financiers (dettes de jeu)	Les problèmes financiers rapportés par les individus, ce qui comprend les dettes de jeu, l'emprunt ou le financement des activités du jeu et des dettes Les changements des taux d'épargne personnelle et de la liquidation des biens (c.-à-d., les RÉR, les REEE, la valeur nette de la propriété)
Valeur des pertes en terme de qualité de temps de vie	La valeur du temps bénévole passé par les ménages à travailler dans des sites de jeu dans le cadre d'une œuvre de bienfaisance, afin de recueillir des fonds pour des programmes communautaires et des infrastructures; temps qui ne serait pas investi si d'autres revenus généraux du gouvernement étaient disponibles pour financer en totalité ces besoins communautaires
Coût pour le secteur public	Les dépenses gouvernementales allouées au traitement du jeu problématique, à l'éducation et à la prévention
	Les coûts des réglementations gouvernementales (les dépenses gouvernementales) reliés à l'industrie du jeu
	Les coûts d'infrastructure publique reliés au développement de l'industrie du jeu
	Les subventions gouvernementales à l'industrie du jeu

**Troisième thème d'impact :**

<b>Emploi et éducation</b>	
<b>Variables de l'emploi et de l'éducation</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Création d'emplois	Les emplois directs (création d'emplois) dans l'industrie du jeu
	Les emplois indirects reliés à l'industrie du jeu
	Les salaires annuels et horaires des employés de l'industrie du jeu
	L'intensité de l'emploi : les emplois reliés au jeu créés pour chaque million de dollars en revenu provenant du jeu (ou Produit intérieur brut), <i>comparé à d'autres secteurs de l'économie</i>
Chômage et sous-emploi	Les changements au niveau des taux de chômage et de sous-emploi, résultant directement du développement de l'industrie du jeu
<b>Coûts</b>	
Rendement au travail	Les pertes de productivité, l'absentéisme et la probabilité accrue de chômage, attribuables à des activités de jeu problématique chez les employés
Coût de l'emploi	Le recyclage et autres impacts du coût de l'emploi soutenus par d'autres industries

**Quatrième thème d'impact :**

<b>Loisir et tourisme</b>	
<b>Variables du loisir et du tourisme</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Tourisme associé au Jeu	La proportion de touristes du jeu
	Le pourcentage de clients/visiteurs provenant de l'extérieur de la région/communauté/province pour passer une journée ou une nuit dans un établissement de jeu local
	Les touristes qui nomment le jeu comme principale raison pour visiter la région, à titre de facteur contributif
	Les résidents locaux séjournant plus de vingt-quatre heures dans d'autres régions où il y a des établissements de jeux.
	Les dépenses moyennes des touristes/visiteurs dans les établissements de jeux
<b>Coûts</b>	
Impact négatif sur d'autres industries récréatives	Les pertes de revenus et d'emplois subies par des formes traditionnelles de divertissement et d'activités récréatives dans la communauté

**Cinquième thème d'impact :**

<b>Légalité et Justice</b>	
<b>Variables légales et judiciaires</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Réduction du jeu illégal	La réduction des activités de jeu illégales en se basant de façon indirecte sur les statistiques des procédures judiciaires
Taux de crimes reliés au jeu	La diminution des taux de crimes reliés au jeu (c.-à-d., détournement de fonds, fraude) résultant de la légalisation des activités de jeu Les avantages (ou les coûts) des crimes reliés au jeu problématique, dans un contexte de jeu légalisé
Diminution des crimes, des coûts judiciaires et des services policiers	La diminution des coûts judiciaires et des services policiers associés au jeu illégal

## Le Cadre conceptuel de l'impact socio-économique du jeu

<b>Légalité et Justice</b>	
<b>Variables légales et judiciaires</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Coûts</b>	
Taux de crimes reliés au jeu	Les crimes violents (homicides, tentatives de meurtre, agressions, vols, harcèlements) attribués au jeu Les crimes non-violents--introductions par effraction, vols de véhicules, fraudes, vols de plus/moins de 5 000 \$
Coûts associés aux crimes	Les impacts négatifs du crime, incluant les pertes au profit d'autres activités d'affaires associées aux crimes reliés au jeu, (c.-à-d., fraude et vol, blanchiment d'argent et prêts usuraires)
Coûts judiciaires et des services policiers	Les coûts judiciaires et des services policiers en lien avec le crime relié au jeu; coût total et pourcentage du total des coûts judiciaires et des services policiers
Coûts associés à la sécurité	L'augmentation des coûts de sécurité (privée et publique) reliés aux activités du jeu

### **Sixième thème d'impact :**

<b>Culture</b>	
<b>Variables associées à la Culture</b>	<b>Indicateurs</b>
<b>Avantages</b>	
Bénéfices communautaires issus des activités de jeu	Les œuvres de bienfaisance et les secteurs à but non-lucratif qui tirent des revenus à partir des transferts gouvernementaux de revenus provenant du jeu
Bénéfices du secteur public, issus des activités de jeu	Les contributions des revenus du jeu aux dépenses pour des programmes sociaux du gouvernement, des programmes de subventions et des organismes (p.ex., les écoles)
Sentiment de sécurité associé aux établissements de jeu	Un sentiment accru de sécurité personnelle grâce aux établissements de jeu
<b>Coûts</b>	
Impact sur le secteur de bienfaisance non-relié au jeu	Les changements au niveau du montant et de la valeur des dons et des subventions aux organismes de bienfaisance n'étant pas reliés au jeu
Perte de cohésion sociale (c.-à-d., le sentiment d'appartenir à une communauté, le capital social) dans une communauté, en raison du développement du jeu légalisé	La perte (ou le gain) du capital social dans une communauté (c.-à-d., le sentiment de cohésion, de confiance, d'appartenance)

### **Défis et limites**

Plusieurs obstacles, défis et difficultés ont été rencontrés lors de l'élaboration de cet outil. Cette section identifie les défis conceptuels, théoriques et méthodologiques de la

mesure ainsi que les limites des données en ce qui concerne l'analyse socio-économique.

Les obstacles du développement et de l'usage du cadre conceptuel de l'ISEJ se résument de la façon suivante :

- Le premier et le plus important des obstacles : L'absence générale de données suffisamment robustes pour les divers domaines d'impact, les variables et les indicateurs. De nouvelles recherches et un engagement à une analyse des indicateurs sociaux, économiques et sanitaires ainsi que des banques de données seront nécessaires, mettant spécialement l'accent sur l'impact du jeu.
- Le deuxième obstacle : L'enjeu de la causalité, plus précisément, la difficulté à déterminer dans quelle mesure le jeu constitue un facteur-clé contribuant au changement d'une quelconque mesure de bien-être, surtout lorsqu'il s'agit d'indicateurs reliés à la santé.
- Le troisième obstacle : La difficulté d'estimer le coût total monétaire et les avantages du jeu pour la société. Alors que les outils conventionnels d'analyse des coûts-bénéfices peuvent être avantageux, il existe encore des désaccords importants chez les économistes lorsqu'il s'agit de la taxonomie appropriée des coûts et des avantages du jeu et la manière de mesurer cet impact.

Pour aborder directement le troisième obstacle, le cadre conceptuel de l'ISEJ propose d'utiliser le modèle comptable des coûts-bénéfices de l'Indicateur de progrès véritable (IPV) comme outil pratique pour pondérer et tenir compte de toute l'ampleur possible de l'impact du jeu (positif ou négatif), exprimé en termes économiques ou monétaires.

Une recension des écrits sur l'analyse socio-économique du jeu, en tant que forme de développement économique, démontre les incohérences et les problèmes des enjeux théoriques et méthodologiques ainsi que le manque de cohérence dans l'usage de la terminologie, lorsqu'il s'agit de définir l'impact sur le bien-être de même que les coûts et les avantages. Afin de développer un cadre conceptuel significatif pour l'analyse de l'impact sur le bien-être, il est nécessaire d'établir des définitions et des concepts méthodologiques clairs. Le cadre conceptuel de l'ISEJ réalise des progrès importants à cet égard.

Il existe également un manque de consensus et un mauvais usage de la théorie économique concernant la manière d'utiliser l'analyse conventionnelle des coûts-bénéfices, lorsqu'il s'agit d'évaluer les effets des politiques publiques sur le bien-être social. Le problème clé du débat politique et théorique est de déterminer ce qu'il faut intégrer dans une analyse de coûts-bénéfices, ce qui est souvent influencé par ce que le chercheur veut étudier.

### **Outil de Consensus**

Idéalement, le cadre conceptuel de l'ISEJ fonctionnera comme un outil pour arriver à un consensus, permettant aux parties prenantes de s'entendre sur le fait qu'un impact particulier du jeu justifie ou non une enquête supplémentaire. Habituellement, un accord a lieu dans un milieu de recherche sous forme de consensus, ou par le sens commun en fonction de la prépondérance de la preuve. Le cadre conceptuel de l'ISEJ facilitera l'émergence des consensus de recherches et permettra aux individus, aux communautés, aux gouvernements et aux décideurs d'arriver à un consensus similaire et de prendre des décisions éclairées.

Les auteurs de ce rapport espèrent que le cadre conceptuel l'ISEJ contribuera à produire directement les résultats suivants :

- Un consensus de recherche interdisciplinaire concernant un ensemble d'outils appropriés pour comprendre la question du jeu légalisé de manière concise, claire, intuitive et théoriquement attrayante, et
- Les individus, les communautés, les gouvernements et les décideurs auront une base sur laquelle ils pourront arriver à un consensus concernant les bases de connaissances, tout en reconnaissant qu'un tel consensus peut varier de région en région ou même de communauté en communauté.

En lien avec ses valeurs sous-jacentes, le cadre conceptuel de l'ISEJ se veut à la fois flexible et transparent. Il vise à faciliter le consensus, comme mentionné ci-dessus, en fournissant un outil pratique, intuitif et théoriquement valide.

Les utilisateurs du cadre conceptuel de l'ISEJ pourront, avec le temps, aider à faire évoluer le concept en une approche robuste de mesure.

### **Les nouvelles recherches au Canada**

Bon nombre de projets de recherche sont en cours dans plusieurs provinces canadiennes afin d'examiner l'impact social et économique du jeu. Certains de ces projets font déjà l'expérimentation du cadre conceptuel de l'ISEJ décrit dans ce rapport. Une liste complète de ces projets de recherche se trouve à l'annexe 10. Voici quelques-uns de ces projets-clés :

- une étude socio-économique du jeu en Nouvelle-Écosse
- la mesure de l'impact socio-économique d'un nouvel établissement de jeu (salle de jeu) à Trois-Rivières, au Québec.
- une étude longitudinale de l'impact socio-économique du nouvel établissement de jeu à Belleville, en Ontario, où se trouvent des machines à sous et des courses de chevaux.

- l'utilisation du cadre conceptuel de l'ISEJ pour évaluer l'impact socio-économique attribuable à la construction et à l'exploitation des casinos des Premières Nations au Manitoba
- une étude sur l'impact socio-économique du jeu sera entreprise en 2008 en Alberta
- l'étude des effets socio-économiques des casinos et des machines à sous dans les communautés du Lower Mainland de la Colombie-Britannique, entreprise en 2004

### **Conclusion**

Le cadre conceptuel de l'ISEJ représente un premier pas vers l'établissement d'un consensus sur les méthodologies pour mener des recherches d'impact fiables et comparables permettant de guider des décisions sensibles et responsables. Il se concentre à traiter les deux premières questions de base sur quatre qui pourraient aider les décideurs à prendre des décisions éclairées sur les questions du jeu, c'est-à-dire :

- Quel est l'impact positif et négatif du jeu légalisé?
- Quelles sont les formes d'impact négatif pouvant être évitées?
- Dans quel domaine doit-on investir pour éviter les impacts négatifs?
- Jusqu'à quel point ces investissements atteignent-ils leurs objectifs au fil du temps?

Les commanditaires de cette initiative verront à poursuivre les efforts nécessaires pour soutenir la recherche afin de peaufiner le cadre conceptuel de l'ISEJ et de répondre aux questions précédentes. Ils espèrent que les chercheurs et les décideurs feront de même, ainsi que d'autres dans des juridictions à l'extérieur du Canada. Dans ce contexte, les partenaires financiers planifient activement l'organisation d'un deuxième symposium sur l'ISEJ en 2010, afin de réviser les progrès réalisés jusqu'à maintenant, de raffiner le cadre conceptuel et de s'entendre de façon générale sur les prochaines étapes.