

COMPTE RENDU DU SYMPOSIUM DE WHISTLER

PREMIER SYMPOSIUM INTERNATIONAL SUR LES RÉPERCUSSIONS ÉCONOMIQUES ET SOCIALES DES JEUX DE HASARD

Whistler, Colombie-Britannique
Canada

Du 23 au 27 septembre 2000

Préparé par :

Harold J. Wynne, Ph.D.
et
Mark Anielski

Remerciements

Le Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, à Whistler, en Colombie-Britannique, a pu avoir lieu grâce au soutien et à la généreuse contribution financière des organismes et commanditaires suivants :

- ABS Casinos, Alberta, Canada
- Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances, Canada
- Commission contre l'abus d'alcool et de drogue de l'Alberta (traduction non officielle), Canada
- Commission albertaine des jeux de hasard (traduction non officielle), Canada
- Ministère des Enfants et de la Famille (traduction non officielle), Colombie-Britannique, Canada
- B.C. Lottery Corporation, Colombie-Britannique, Canada
- Fondation Canada-Ouest, Alberta, Canada
- Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, Canada
- Harrah's Entertainment, Inc., États-Unis
- Loto-Québec, Canada
- Manitoba Gaming Control Commission, Canada
- National Council on Problem Gambling, Inc., États-Unis
- Bureau ontarien de prévention de la toxicomanie, Ontario, Canada
- Régie des alcools et des jeux de hasard (traduction non officielle), Saskatchewan

Nous aimerions adresser nos sincères remerciements au Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies (CCLAT) et plus particulièrement à son principal associé (et ex-directeur général), Jacques Lecavalier, qui a démontré son sens du leadership dans l'organisation de ce symposium et qui a fait en sorte que cette idée devienne réalité. Ce symposium a été un succès en bonne partie grâce au comité directeur, au groupe de travail et aux organisateurs de la Colombie-Britannique.

Par ailleurs, les auteurs des nombreux documents de travail, les conférenciers et les participants aux tables rondes ont contribué par leurs idées, leurs connaissances et leur bonne humeur, à la tenue de débats intellectuellement stimulants qui nous ont propulsé hors des sentiers battus. Les idées nouvelles qui en sont émergées feront l'objet de recherches ultérieures sur les répercussions des jeux de hasard dans nos sociétés, partout dans le monde.

Enfin, nous remercions les organisateurs de la Colombie-Britannique pour leur hospitalité et leur accueil chaleureux pendant la tenue de ce symposium.

Le succès du Symposium de Whistler et les réactions positives de tous les participants est de bon augure pour le tenue d'un prochain symposium voué à l'avancement des débats et de la recherche.

Table des matières

Remerciements.....	2
Table des matières	3
1. Historique	4
1.1 Objectif.....	5
1.2 Comité directeur, groupe de travail et financement	6
2. Délibérations.....	7
2.1 Exposés des participants.....	7
2.2 Utilité de l'évaluation des coûts et des bénéfices et leur incidence sur les politiques.....	7
2.3 Leçons tirées des études sur les coûts et les bénéfices	9
2.4 Combler les lacunes sur le plan méthodologique	13
Document n° 1 : The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues (Collins et Lapsley).....	13
Document n° 2 : A Simple Model to Explain and Illustrate the Definition of “Social Cost” (Walker).....	14
Document n° 3 : Measuring Costs from Permitted Gambling: Concepts and Categories in Evaluating Gambling’s Consequences (Eadington).....	15
Document n° 4 : Estimating the Costs of Substance Abuse: Implications to the Estimation of the Costs and Benefits of Gambling (Single).....	17
Document n° 5 : Framing Public Policy: Towards A Public Health Paradigm for Gambling (Korn, Gibbins, Azmier).....	17
3. Évaluation des conséquences socioéconomiques des jeux de hasard : vers un cadre commun	19
3.1 Enjeux méthodologiques.....	20
3.2 Cadre d’analyse des répercussions des jeux de hasard	20
3.3 Principes et facteurs de mesure d’impact.....	26
4. Conclusions et observations du rapporteur	28
5. Prochaines démarches.....	30
Bibliographie	32
Annexe 1: Tableau des répercussions des jeux de hasard – Détails	33
Annexe 2 : Liste des participants.....	35
Annexe 3 : Programme.....	37
Annexe 4. Travaux par petits groupes	40
Annexe 5 : Données nécessaires à l’analyse d’impact des jeux de hasard – Australian Institute for Gambling Research	41
Tableau 1 : Cadre d’analyse des répercussions des jeux de hasard	24

1. Historique

Le Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, organisé conjointement par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies (CCLAT), s'est fixé comme objectif premier l'élaboration d'un document qui définit les concepts ou les grandes lignes préliminaires visant à évaluer les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, ainsi que les coûts et les bénéfices qui en découlent.

Face aux préoccupations des experts en ce qui a trait aux problèmes reliés aux jeux de hasard et à leur popularité croissante partout dans le monde, les gouvernements, l'industrie du jeu, les collectivités et les médias ont manifesté le besoin d'obtenir des renseignements rigoureux sur les enjeux économiques et sociaux des jeux de hasard. Les études réalisées à ce jour ont utilisé une grande variété de méthodes qui reposent parfois sur des hypothèses plus ou moins fondées et qui donnent des résultats très diversifiés. Il faut arriver à un consensus sur les méthodologies pour réaliser des études d'impact et des études comparatives rigoureuses et ainsi fournir des renseignements qui faciliteront les prises de décision et qui répondront aux besoins des intervenants. Si l'on atteint un consensus dans ce domaine, le public aura une meilleure compréhension des décisions prises à l'intérieur de celui-ci.

L'opinion des Canadiens sur la légalisation des jeux de hasard est partagée. Les tenants des jeux font valoir les avantages économiques qui en découlent, comme la création d'emplois et les revenus supplémentaires qu'ils rapportent au gouvernement. Les opposants soulignent pour leur part qu'une plus grande facilité d'accès aux jeux de hasard entraîne de nombreux problèmes, tant sur le plan individuel que familial. Nous devons mettre en place un processus, établir un cadre d'analyse et des lignes directrices qui nous permettront de discuter ouvertement des différents points de vue, d'analyser les répercussions des jeux de hasard et, si possible, de trouver un compromis entre les différentes valeurs et opinions véhiculées à l'égard de cet enjeu social, économique et environnemental fort complexe. Le Symposium de Whistler constitue une percée décisive dans cette direction et il offre un soutien concret à la tenue de discussions éclairées qui serviront de base aux futures politiques et prises de décision.

Le Dr Harold Wynne a participé à une table ronde à Washington, D.C., en septembre 1998, dans le cadre d'une étude nationale américaine sur les jeux de hasard. Il avait alors remarqué que de nombreux chercheurs participants constataient des lacunes dans les méthodologies utilisées pour évaluer les coûts et les bénéfices sociaux des jeux de hasard. À titre de principal chargé de recherche au Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, à Ottawa, le Dr Wynne a discuté avec l'ancien directeur général, Jacques Lecavalier, de la nécessité de mettre en place de « meilleures pratiques » pour évaluer les coûts et les bénéfices des jeux de hasard. Le CCLAT a alors mis en œuvre une approche qui s'apparente à celle d'un « symposium international » et qui a donné de bons résultats. Cette approche permet aux chercheurs de renom et aux décideurs de se rencontrer pour discuter des enjeux et élaborer des lignes directrices qui permettront d'évaluer les coûts sociaux des problèmes reliés à la toxicomanie. MM. Wynne et Lecavalier ont pensé que cette approche pourrait servir à l'élaboration de lignes directrices dans l'évaluation des répercussions des jeux de hasard sur l'économie.

En septembre 1999, le CCLAT a convoqué une réunion des représentants de l'agence provinciale (canadienne) de lutte contre les dépendances et ce groupe de planification interprovincial a mis en œuvre un plan préliminaire pour la tenue du Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard. La tenue de ce symposium s'est finalement concrétisée l'année suivante, du 24 au 27 septembre 2000, à Whistler, en Colombie-Britannique.

Les agences provinciales de lutte contre les toxicomanies, les ministères responsables des jeux de hasard, les sociétés de loterie et l'industrie privée des jeux de hasard ont contribué au financement de ce symposium. D'éminents économistes et chercheurs spécialisés dans le domaine des jeux de hasard en provenance du Canada, des États-Unis, d'Australie, du Royaume-Uni et d'Europe ont été invités à échanger des idées avec les décideurs du secteur public (hommes politiques, fonctionnaires des ministères et organismes gouvernementaux) et à débattre de divers points de vue, définitions et méthodes d'évaluation

des répercussions économiques et sociales des jeux de hasard. Environ 60 personnes ont participé à ce symposium.

1.1 Objectif

L'objectif premier de ce symposium a été de regrouper les responsables des politiques, les chercheurs et d'autres parties intéressées à discuter et à élaborer un ensemble de lignes directrices et un cadre acceptable à l'échelle internationale pour évaluer les répercussions, positives et négatives, et l'ensemble des bénéfices et des coûts socioéconomiques des jeux de hasard. On a également voulu examiner les lignes directrices élaborées dans le cadre d'un symposium international dirigé par le CCLAT sur le coût des substances intoxicantes, afin d'évaluer les coûts reliés à la consommation d'alcool et autres drogues, et d'établir des parallèles avec l'évaluation des bénéfices découlant des jeux de hasard.

Près d'une soixantaine de personnes de partout dans le monde ont participé à ce symposium, dont le Canada (25 participants invités), les États-Unis (12 participants), le Royaume-Uni (3), l'Europe (3), l'Australie (3), l'Afrique du Sud (1), ainsi qu'une association internationale et l'Organisation internationale du travail. (Voir la liste des participants à l'annexe 2). Au nombre des participants figuraient des économistes, des spécialistes en matière de jeux de hasard, des psychologues, des criminologues, des analystes des politiques gouvernementales, des épidémiologistes, des anthropologues, des spécialistes en toxicomanie, des représentants du gouvernement, des collectivités et d'autres organismes concernés par les problèmes reliés aux jeux de hasard.

Ce symposium avait comme objectif :

- de présenter les récentes tentatives d'évaluation des répercussions socioéconomiques des jeux de hasard dans divers contextes et d'en discuter;
- d'identifier les lacunes sur le plan méthodologique et des données nécessaires à l'évaluation des répercussions des jeux de hasard et d'établir les priorités en matière de recherche;
- prévoir l'élaboration de lignes directrices en vue d'évaluer les coûts et les bénéfices (en mettant l'accent sur des cadres analytiques concrets);
- promouvoir l'élaboration de lignes directrices;
- déterminer d'autres démarches qui permettraient de défendre le concept suivant lequel les études d'impact constituent des moyens efficaces pour informer les responsables des orientations politiques.

Le cadre ou les lignes directrices émergeant de ce symposium devront orienter les futures politiques internationales de recherche sur les répercussions des jeux de hasard et soutenir les décisions politiques du gouvernement.

Pour favoriser la discussion et atteindre les objectifs dont les participants ont convenu dans le cadre de ce symposium, des chercheurs et des universitaires de renom ont été mandatés pour présenter les communications suivantes :

Collins, David et Lapsley, Helen. (2000). [The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues.](#)

Walker, Douglas. (2000). [A Simple Model to Explain and Illustrate the Definition of "Social Cost".](#)

Eadington, William (2000). [Measuring Costs from Permitted Gaming: Concepts and Categories in Evaluating Gambling Consequences.](#)

Single, Eric. (2000). [Estimating the Costs of Substance Abuse: Implications to the Estimation of the Costs and Benefits of Gambling.](#)

Korn, David, Gibbins, Roger, et Azmier, Jason. (2000). [Framing Public Policy: Towards a Public Health Paradigm for Gambling.](#)

Ces communications ont été présentées par les auteurs et ont fait l'objet de discussions dans des tables rondes et des séances plénières. Une journée a également été consacrée aux discussions et on a ensuite demandé aux participants de se diviser en quatre petits groupes afin d'effectuer les travaux suivants :

- l'élaboration d'une ou de plusieurs définitions et un exposé typologique des coûts et des bénéfices;
- l'élaboration d'une stratégie qui permette d'évaluer les coûts et les bénéfices;
- l'élaboration de stratégies visant à rendre les estimations de coûts plus pratiques et à en répandre l'usage auprès des responsables des orientations politiques.

L'objectif premier du Symposium de Whistler a été de faire la lumière sur les « meilleures pratiques » à suivre dans l'étude des répercussions des jeux de hasard et l'évaluation des coûts et des bénéfices qui en découlent. Les participants ont toutefois vite réalisé que cet objectif était démesurément ambitieux et qu'il ne serait pas possible de l'atteindre à l'issue de ce premier symposium. Par ailleurs, le symposium a permis de constater qu'il n'y a toujours pas consensus en ce qui concerne (1) les points de vue philosophiques fondamentaux ou l'approche conceptuelle sur lesquels devrait s'appuyer la recherche sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard; (2) la définition de « coûts privés » par rapport aux « coûts sociaux » attribuables aux jeux de hasard; (3) les coûts et les bénéfices qu'il faudrait prendre en considération dans les analyses d'impact socioéconomiques; (4) les meilleures méthodes pour mesurer les coûts et les bénéfices des jeux de hasard.

1.2 Comité directeur, groupe de travail et financement

Le CCLAT a joué un rôle de premier plan dans l'organisation du soutien financier du symposium, dans la recherche de commanditaires, de participants, de spécialistes qui ont rédigé des communications sur commande et dans la distribution de documents aux participants. Le CCLAT a nommé un comité directeur chargé d'organiser ce symposium et il a formé un groupe de travail chargé de recueillir les idées qui ont fait consensus et de rédiger les lignes directrices à la fin du symposium (voir <http://www.ccsa.ca/>).

Le comité directeur a nommé ce groupe de travail afin qu'il examine et commente les communications présentées dans le cadre de ce symposium. Les membres du groupe de travail ont également joué le rôle de rapporteurs et procédé à la compilation des rapports finaux. Ce groupe de travail était composé de William Thompson, Eric Single, Harold Wynne, John Brody et David Collins.

2. Délibérations

2.1 Exposés des participants

Au cours des cérémonies d'ouverture, Mme Sharon Manson Singer, sous-ministre rattachée au ministère des Enfants et de la Famille de la Colombie-Britannique, a adressé ses remerciements à la province et mis en lumière l'importance que représentent les travaux réalisés dans le cadre de ce symposium pour le gouvernement de la province, qui est en voie d'élaborer sa politique gouvernementale en matière de jeux de hasard. Les gouvernements ont besoin de lignes directrices et de recommandations pour aborder la question des coûts et des bénéfices se rapportant aux jeux de hasard, afin de faire une juste évaluation de leurs répercussions dans la collectivité. Pour une approche qui soit acceptable aux yeux du public, les participants doivent arriver à un consensus sur la méthodologie, les lignes directrices et les recommandations qui permettront de définir les coûts et les bénéfices des jeux de hasard.

Le chef Ian Campbell de la nation Squamish a souhaité la bienvenue aux participants à ce symposium, qui a lieu sur les terres ancestrales de la nation Squamish.

Le symposium a débuté avec la présentation d'une série de quatre communications suivies de tables rondes (voir le programme à l'annexe 3). La première séance traitait des incidences des analyses d'impact sur la politique et leur utilité. Au cours de la deuxième séance, on s'est intéressé aux expériences récentes en matière d'étude d'impact (coûts et bénéfices) dans différents contextes. La troisième séance a été consacrée à l'étude des théories économiques, au cadre analytique qui sert de fondement à l'évaluation des coûts et des bénéfices, ainsi qu'aux lacunes des méthodologies et des données. Durant cette troisième séance, on a décrit la typologie des coûts et des bénéfices, les instruments de mesure, les hypothèses de base que sous-tendent les analyses d'impact des jeux de hasard et les bases de données actuelles, les lacunes dans les renseignements et les problèmes reliés à la détermination des liens de causalité. La quatrième séance a été consacrée aux processus théoriques utilisés actuellement lors de l'adoption de politiques de rechange, ainsi qu'à l'exploration de nouvelles avenues en matière d'étude d'impact.

À la fin de la quatrième séance, les participants se sont divisés en quatre petits groupes en vue d'examiner les enjeux spécifiques à l'élaboration et à l'utilisation de lignes directrices (élaboration d'une grille mettant en lumière les questions suivantes : « Qui assume les coûts? », « Quels coûts? », « Quels bénéfices? », « Quels aspects intangibles? » et mise au point d'une stratégie qui favorise le recours à des lignes directrices dans les analyses d'impact). Les résultats obtenus des quatre sous-groupes, y compris l'ébauche d'un tableau d'analyse des répercussions des jeux de hasard, ont été discutés en séance plénière et ont servi de base à l'établissement d'un consensus.

Les participants ont ensuite tenté d'établir, en collaboration avec le groupe de travail, un certain consensus dans l'élaboration d'un cadre d'analyse des répercussions des jeux de hasard à partir des travaux des quatre sous-groupes. À la fin de ce symposium, les participants se sont regroupés en séance plénière afin de déterminer la marche à suivre pour l'élaboration de lignes directrices, de modèles et d'établir des priorités dans le domaine de la recherche.

2.2 Utilité de l'évaluation des coûts et des bénéfices et leur incidence sur les politiques

Le symposium a débuté par un comité de discussion axé sur l'utilité de l'évaluation des coûts et des bénéfices des jeux de hasard et leur incidence sur les politiques. Ce comité comprenait des dirigeants du gouvernement (l'hon. Murray Smith, l'hon. Steve Ashton), des représentants de l'industrie du jeu (Barry Pitchard), un représentant autochtone (Kate Spilde), un représentant communautaire (Joan Nuffield) et un expert international (Behrouz Shahandeh). Chaque exposé était suivi d'une discussion générale de 20 minutes.

L'**honorable Murray Smith**, ministre des Jeux (Minister of gaming) de l'Alberta, a souligné que les enjeux au sujet des jeux de hasard soulèvent les passions, qu'ils sont l'objet d'une multitude de renseignements anecdotiques et que les analyses et les données s'y rapportant manquent de rigueur. Les revenus provenant des jeux et de l'alcool sont importants et si l'on veut en discuter sérieusement, on doit être au courant de la réalité politique, économique et sociale. Environ 14 milliards de dollars (engagés ou dépensés en jeux et en alcool) sont en circulation au ministère des Jeux (provenant des jeux de hasard et de l'alcool) et le gouvernement provincial récupère environ 6 % de ces revenus (un montant net de 864 millions a été récupéré des jeux et de l'alcool en 1999-2000). Une bonne partie de cet argent est ensuite réparti par la Lottery Fund à des organismes de charité, des projets communautaires et à des initiatives du secteur public. Certaines sommes sont versées à des programmes de santé et de bien-être. Une bonne partie des revenus provient des appareils de loterie vidéo. Le ministre Smith a souligné que des données et des analyses d'impact rigoureuses sont absolument nécessaires pour évaluer les réalités économiques, sociales et politiques et élaborer des politiques éclairées en cette matière.

L'**honorable Steve Ashton**, ministre responsable de la *Loi sur les jeux de hasard* (Gaming Control Act) du Manitoba, a signalé que les gouvernements provinciaux reconnaissent qu'il s'agit là d'un nouveau secteur, et il pense qu'il faudra y peser le pour et le contre, comme ce fut le cas avec l'alcool; il faudra trouver un juste équilibre entre les considérations économiques et sociales et les réalités politiques. Les jeux comportent plusieurs dimensions (de plus grands bénéfices, mais en contrepartie, des coûts sociaux et ceux reliés à la santé), mais les profits sont beaucoup plus faciles à évaluer que les coûts. Le ministre Ashton a insisté sur la nécessité d'évaluer les implications financières (personnelles), les politiques sociales, et les répercussions sur la santé, autant d'aspects souvent mal compris. Il a fait remarquer que les outils présentement utilisés pour mesurer les effets de la consommation de l'alcool pourraient s'appliquer aux analyses d'impact des jeux de hasard. D'importants revenus provenant des jeux sont en réalité des taxes facultatives au Manitoba. Les revenus provenant des appareils de loterie vidéo, qui équivalent à une taxe de vente de 3 %, constituent une importante source de revenu. Le ministre souhaite une approche équilibrée (avec certains règlements) plutôt que la prohibition totale ou la liberté totale en cette matière.

M. **Barry Pritchard**, premier vice-président d'ABS Casinos (Edmonton, Alberta) représente l'industrie du jeu, fort de ses 25 années d'expérience dans l'industrie des casinos. Il a fait le relevé des bénéfices économiques mesurables pour les collectivités, les entreprises et le gouvernement en terme d'emplois, de revenus et d'impôts (qui peuvent être réinvestis dans la collectivité). Il reconnaît que les jeux de hasard ont des répercussions sur le plan social, mais il affirme que la solution ne réside pas dans la prohibition. Il a souligné que les jeux de hasard existent depuis assez longtemps et que la différence réside dans le fait qu'ils sont maintenant devenus beaucoup plus accessibles (légalement) et à un plus grand nombre d'adeptes.

Mme **Joan Nuffield** a présenté le point de vue de la collectivité en collaboration avec le groupe de Robert Hann et le directeur de projet du Bureau ontarien de prévention de la toxicomanie, en se basant sur son expérience personnelle et après avoir effectué une étude dans quatre collectivités de l'Ontario. Mme Nuffield a constaté que les jeux suscitent la controverse dans les collectivités, plus particulièrement au moment où une industrie s'établit dans une région donnée. Il y a des gens qui sont pour, d'autres contre, mais rares sont ceux qui demeurent neutres sur la question. Les gens dans les collectivités veulent savoir quelles seront les conséquences du développement de cette industrie dans leur région. Ils veulent une approche de la question fondée sur le bon sens et ils considèrent que tous les aspects de la question sont pertinents, un point sur lequel les théories et les méthodes analytiques propres aux économistes orthodoxes se heurteront peut-être. Il faut être sensible aux répercussions des jeux de hasard à l'échelle locale, tout comme à ses conséquences à plus grande échelle. Les infrastructures et les mécanismes sociopolitiques, ainsi que les compétences inclusives présentent de graves lacunes au niveau local. Dans le passé, de nombreuses décisions ont été prises de façon impulsive, sans tenir compte des données quantitatives ou qualitatives. Si l'on veut intégrer les éléments émotifs et factuels, il faudra élaborer une nouvelle structure plus inclusive et ouverte aux différents points de vue. On a trop souvent tendance à laisser de côté ce processus de planification (ou à le faire vite), et on rate ainsi une belle occasion d'arriver à une entente.

Mme **Kate Spilde** est directrice de la recherche à la National Indian Gaming Association (NIGA), à Washington, D.C. Dans le cadre de son travail d'anthropologue, elle est appelée à faire de la recherche et à

formuler en termes clairs les impacts économiques et sociaux des jeux de hasard dans les régions autochtones. L'objectif premier de ses recherches est de faire en sorte que les autochtones puissent préserver leur autonomie dans le domaine des jeux. Elle a fait remarquer que la recherche sur les répercussions des jeux de hasard sur les peuples autochtones est d'autant plus complexe que la disponibilité des données économiques est limitée en raison du caractère privé de l'information, qui est la propriété des peuples autochtones. Étant donné que seuls les renseignements qualitatifs étaient pris en considération dans le passé, Mme Kate indique qu'il faut sans cesse se battre pour intégrer les données factuelles dans les discussions. Il est difficile de s'en tenir aux données factuelles dans les discussions, parce que la NIGA s'intéresse davantage aux répercussions sociales et communautaires des jeux et parce qu'elle véhicule de fausses images (par le biais des médias et du public) sur les joueurs autochtones, sans compter que les revendications territoriales et la croissance sociale et économique sont des enjeux qui contribuent à assombrir le tableau.

M. **Behrouz Shahandeh**, principal conseiller en matière de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies au Bureau international du travail (BIT) (Genève, Suisse), a présenté les répercussions des jeux de hasard et les politiques gouvernementales s'y rapportant dans une perspective internationale. Cette recherche du BIT, qui aborde pour la première fois la question des répercussions des jeux de hasard dans les milieux de travail, traite de la perte de productivité et des répercussions sur le bien-être de la famille (perte de revenu), sur la vie familiale (éclatement des familles) et sur les enfants. L'objectif de cette recherche est d'aborder la question dans une perspective internationale.

Les questions et les discussions qui ont suivi cette séance ont soulevé des enjeux cruciaux : François Vaillancourt (qui a récemment effectué une étude sur les coûts et les bénéfices des jeux de hasard au Canada pour l'Association canadienne d'études fiscales) a demandé en quoi la recherche pourrait contribuer de façon significative à soutenir les prises de décisions gouvernementales, à la lumière des résultats des études d'impact. Les conférenciers ont fait remarquer que des études quantitatives plus détaillées sur les répercussions des jeux de hasard dans des secteurs bien spécifiques viendraient en aide aux responsables des orientations politiques gouvernementales. Aux dires des conférenciers, il serait également souhaitable que les bénéfices économiques (répercussions) provenant des jeux de hasard soient analysés et que l'on donne à ces analyses autant de visibilité qu'aux analyses des répercussions sociales. Une connaissance du potentiel économique des jeux de hasard est également cruciale, y compris l'accès à ces jeux et l'importance de la demande (p. ex. les jeux sur Internet). De l'information plus détaillée est nécessaire pour de meilleures prises de décision. La question fondamentale que l'on se pose est de savoir si cette information aura pour effet de changer les prises de position actuelles des gouvernements en matière de jeux de hasard.

M. **Roger Gibbins** a soulevé la question visant la création d'un cadre unique qui jetterait un pont entre les « macroanalyses » (économique/sociale) et les « microanalyses » (collectivité) d'impact et de rendement. Le groupe de discussion de M. Gibbins a fait valoir que ce cadre permettrait de mieux comprendre les répercussions actuelles et potentielles de l'expansion de l'industrie du jeu et orienterait le développement dans ce secteur.

Les ministres de l'Alberta et du Manitoba ont insisté sur l'importance des avantages que présentent les jeux de hasard sur le plan social. Ils constatent que, plus la recherche est effectuée au niveau de la collectivité, plus on se rapproche de la « microanalyse » et, parallèlement, plus la recherche porte sur les grands thèmes, plus on tend vers la « macroanalyse ». Ils s'interrogent sur la façon de jeter un pont entre ces deux approches.

Une fois de plus, on insiste sur l'importance de faire la part des choses entre les répercussions positives et négatives des jeux de hasard et de fournir de l'information rigoureuse, tant à petite qu'à grande échelle.

2.3 Leçons tirées des études sur les coûts et les bénéfices

M. John Borody (Manitoba) a présidé la deuxième séance axée sur les leçons et les expériences tirées des études d'impact (coûts et bénéfices) dans différents contextes. Les communications présentées par diverses

autorités ont été suivies d'une discussion générale. Parmi les chercheurs qui ont participé à cette séance, citons notamment : **Peter Collins** (Afrique du Sud), **Rick Harwood** (É.-U., rapport de la Gambling Commission), **Jan McMillen** (Australian Institute for Gambling Research), **Harold Wynne** (Canada) et **François Vaillancourt** (Canada).

M. **Peter Collins** a fait part de l'expérience de l'Afrique du Sud, dans une perspective de pays en développement (où une grande proportion de la population vit dans la pauvreté). Aucune analyse sur les répercussions économiques ou sociales n'a été réalisée en Afrique du Sud, où l'industrie du jeu connaît une expansion effrénée depuis 1994. Dans un pays pauvre, le gouvernement ne peut se permettre de financer une politique nationale cohérente et intégrée qui réponde aux besoins en éducation, aux besoins des gestionnaires de maisons de jeux, des joueurs compulsifs et à la recherche. Sans la participation du secteur public, le secteur privé joue un rôle de premier plan dans le règlement des problèmes reliés aux jeux de hasard. Tous les bénéfices qu'en retire le gouvernement devraient être mesurés sous forme de revenus fiscaux. Lorsque le gouvernement a voulu donner de l'expansion à l'industrie du jeu, il avait comme objectif de répartir la richesse entre les riches et les pauvres et non de donner de l'expansion à l'industrie touristique. Or, on n'a pas réussi, par l'intermédiaire des loteries nationales, à redistribuer les bénéfices de cette industrie aux organismes à but non lucratif; en fait, les loteries nationales sont devenues une source de problèmes, l'objectif ultime étant de s'enrichir rapidement. Et les jeux de hasard constituent généralement une plus grande source de problèmes que l'alcool.

Le **Dr Rick Harwood** a fait part de son analyse des répercussions socioéconomiques préjudiciables des jeux de hasard et des problèmes qui en découlent aux États-Unis. Il propose une approche analytique qui respecte l'ordre hiérarchique suivant :

- 1) déterminer si les jeux de hasard sont bons ou mauvais sur le plan moral;
- 2) déterminer s'ils devraient être le monopole exclusif du gouvernement;
- 3) examiner comment le gouvernement pourrait imposer cette rente de monopole;
- 4) déterminer comment les bénéfices tirés de cette ressource pourraient être redistribués;
- 5) examiner comment certains problèmes reliés aux jeux de hasard pourraient être abordés.

Le Dr Harwood, qui a orienté son étude sur les joueurs compulsifs, a remarqué que dans la plupart des études effectuées sur le sujet, les joueurs compulsifs n'associent pas souvent leurs problèmes aux jeux de hasard. Si nous utilisons des cadres d'analyse dans le domaine de la santé, de la recherche clinique ou du capital humain, nous pouvons orienter la recherche sur certains problèmes sociaux et de santé spécifiques reliés aux jeux de hasard. Les aspects intangibles, bien qu'importants, n'ont pas été évalués comme tels, tandis que les répercussions négatives tangibles (les conséquences) ont été évaluées et analysées suivant divers facteurs, comme l'âge et le sexe. On a comparé les joueurs pathologiques aux joueurs sans problème et on a constaté une différence remarquable sur le plan des répercussions et des différences dans l'attribution des répercussions. Les analyses statistiques ont permis de constater d'importantes différences entre les joueurs pathologiques et les joueurs sans problème. Le Dr Harwood et ses collègues ont constaté que les joueurs pathologiques ne sont pas très exposés à certaines répercussions données. On a constaté, après avoir évalué les coûts annuels et à vie par personne pour les joueurs pathologiques, qu'ils étaient relativement peu élevés par rapport aux coûts reliés à l'alcool et à la toxicomanie. Les répercussions sont néanmoins importantes, malgré leur faible nombre. Il faudrait en faire une évaluation approximative. Il serait également important d'évaluer plus rigoureusement les catégories de la population plus à risque et les répercussions des jeux de hasard sur cette dernière.

M. **Jan McMillen** a exposé les résultats d'une analyse des répercussions des jeux de hasard de l'Australian Productivity Commission (un groupe de réflexion sur les politiques économiques), qui a connu un fort retentissement. Cette analyse a été effectuée en collaboration avec le Gambling Research Institute que dirige le Dr McMillen et, pour la première fois dans l'histoire de l'Australie, le gouvernement a pris position sur la question des jeux de hasard. Les jeux de hasard ont pris des proportions inouïes en Australie, où 3,8 % des dépenses nationales sont consacrées à cette activité. Le Dr McMillen se demande dans quelle mesure l'Australie peut favoriser l'essor de l'industrie des jeux sans en subir de graves conséquences. Les problèmes reliés aux jeux de hasard préoccupent les collectivités. Elles aimeraient obtenir de l'information sur les coûts et les bénéfices de cette industrie. Dans le cadre d'une approche équilibrée et

interdisciplinaire, on a eu recours à des données à la fois qualitatives et anthropologiques, tout en tenant compte des commentaires des régions. On a également procédé à l'analyse de données par « triangulation », on a utilisé les résultats d'enquêtes sociales et d'enquêtes menées par des agences de consultation et on a vérifié divers modèles et outils de mesure économiques. Aucun des modèles économiques ne s'est révélé précis ou efficace. Différents modèles ont été vérifiés pour évaluer les problèmes reliés aux jeux de hasard, mais la plupart ont été rejetés étant donné les différences culturelles propres à l'Australie. Cette étude a permis de faire les constatations prudentes qui suivent :

- 82 % des Australiens s'adonnent régulièrement à des jeux de hasard;
- les pertes (dépenses) reliées aux jeux de hasard pour les joueurs de toutes catégories atteignent un total de 12,4 milliards de dollars (1998-1999), soit 837 \$ per capita et elles varient entre les États;
- les principaux avantages sociaux résident dans le plaisir qu'en retire le consommateur;
- les taxes sur le jeu varient, allant de 14,5 % du total des recettes fiscales à Victoria, à 5 % dans l'Australie occidentale, reflétant les différentes politiques en fonction des régions;
- les problèmes reliés aux jeux de hasard varient en fonction du type de jeu;
- les bénéfices économiques ne sont pas clairement établis, étant donné les différences significatives entre les régions dans le redéploiement des emplois et de la redistribution des revenus et des dépenses dans l'économie, d'une région à une autre;
- 2,1 % des Australiens sont des joueurs compulsifs et l'on considère maintenant la situation comme un enjeu public en matière de santé;
- les jeux de hasard ne sont plus considérés comme un simple problème de dépendance, mais bien comme un problème de santé à long terme;
- les machines à sous de type récréatif constituent un grave problème; près de 10 % des adeptes de ces machines (p. ex. les appareils de loterie vidéo) signalent qu'ils ont des problèmes;
- près de 33 % des revenus provenant des jeux de hasard proviennent de joueurs compulsifs;
- la facilité d'accès aux jeux est maintenant généralisée;
- l'environnement est un facteur qui doit également être pris en considération;
- les joueurs ne sont pas suffisamment renseignés sur les problèmes reliés aux jeux de hasard;
- les données manquent de rigueur et ne peuvent être utilisées dans le cadre d'études approfondies, et la non-pertinence des ensembles de données (à l'échelle nationale) est à l'origine d'erreurs effectuées dans les enquêtes;
- paradoxalement, les montants que les Australiens déclarent avoir dépensé dans les appareils de loterie vidéo semblent être surestimés par rapport aux dépenses réelles;
- les répercussions se font sentir dans les collectivités, d'où la nécessité de travailler à ce niveau;
- il n'est pas possible de mettre tout simplement les jeux de hasard « à l'index ».

Le **Dr Harold Wynne** a fait un exposé sur l'état de la recherche au Canada et il a signalé le peu d'études réalisées dans ce secteur en plein essor. Il présente les deux études suivantes :

1) la première, de Phillippe Sacyrenne, de l'Université of Winnipeg, intitulée : « An Analysis of the Net Social Benefits from Legalized Gambling in the Province of Manitoba », présente les conclusions suivantes :

- a) les jeux engendrent d'énormes coûts et bénéfices sociaux;
- b) la majorité des coûts qu'ils engendrent sont attribuables aux joueurs impulsifs;
- c) les appareils de loterie vidéo engendrent les coûts sociaux les plus importants;
- d) les revenus provenant des jeux de hasard ne sont pas une simple taxe facultative;
- e) les époux, les épouses et les enfants peuvent subir les conséquences des problèmes qu'engendrent les joueurs impulsifs.

2) la deuxième, réalisée au Manitoba par KPMG Management Consultants, est une évaluation critique de la Manitoba Lottery Corporation et présente les conclusions suivantes :

- a) les dépenses totales de Lottery Corp. s'élèvent à 544 millions de dollars, elles ont généré une production brute de 948 millions de dollars et sont à l'origine d'une augmentation du PIB de l'ordre de 403 millions de dollars;
- b) les dépenses ont permis la création de 10 000 emplois et ont généré des revenus d'emploi de l'ordre de 300 millions de dollars;
- c) pour chaque million dépensé par Lottery Corp, les jeux ont généré un PIB de l'ordre de 783 000 \$ et des emplois à 22 années-personnes.

Ces résultats correspondent aux bénéfices généralement déclarés, mais ils font l'objet de critiques.

Une étude a été réalisée en 1999 par Porter et Dylan, en Nouvelle-Écosse, à la suite d'une loi du Parlement (le projet de loi 17) imposant un moratoire sur les appareils de loterie vidéo. On a constaté ce qui suit à l'issue de cette étude d'impact :

- a) si les appareils de loterie vidéo étaient bannis en Nouvelle-Écosse (à l'exception des réserves des Premières nations), cette politique entraînerait une réduction des revenus des ménages de l'ordre de 3,7 millions de dollars et la perte de 145 emplois ETP (équivalent temps plein);
- b) le gouvernement subirait une perte de revenus de l'ordre de 57 millions de dollars;
- c) les coûts liés aux problèmes qu'engendrent les appareils de loterie vidéo sont de 61 millions de dollars par année et leur bannissement ne réduirait pas ces coûts pour autant.

Cette étude a fait l'objet d'une multitude de critiques, notamment de la part du Dr Wynne. Ce dernier a signalé que MM. Vaillancourt et Roy avaient récemment effectué une étude (en l'an 2000) sur les coûts et les bénéfices économiques et sociaux des jeux de hasard au Canada pour l'Association canadienne d'études fiscales. Le Dr Wynne a invité le professeur Vaillancourt à exposer le résultat de cette étude.

M. Francois Vaillancourt a présenté les résultats d'une étude effectuée récemment en collaboration avec Alexandre Roy, intitulée « Gambling and Governments in Canada, 1969-1998 : How Much? Who Plays? What Payoff? » pour l'Association canadienne des études fiscales. Il s'agit d'une première évaluation canadienne des répercussions des jeux de hasard sur la société et le gouvernement. En premier lieu, on a examiné les revenus gouvernementaux, les impôts et la répartition de ces impôts pour élargir ensuite la recherche aux enjeux sociaux. En second lieu, on s'est posé la question fondamentale à savoir : quelle est la solution de rechange aux jeux de hasard? Réside-t-elle dans l'abolition des jeux, dans les jeux illégaux ou dans les jeux d'importation? MM. Vaillancourt et Roy ont insisté sur l'importance de répondre à cette question étant donné l'importance des revenus que rapportent les jeux de hasard aux gouvernements. En troisième lieu, on a examiné en quoi l'analyse par secteur (géographique) avait des répercussions sur les coûts et les bénéfices, ainsi que la mobilité des joueurs et les enjeux se rapportant à la redistribution des revenus. Cette étude a fait ressortir l'importance de la période (année) durant laquelle les répercussions ont été évaluées. L'étude de MM. Vaillancourt et Roy s'est étalée sur deux années, soit 1990 et 1995 (avant et après l'avènement des appareils de loterie vidéo et les casinos).

La création d'emploi a été exclue des bénéfices (plutôt considérée comme un transfert qu'un bénéfice réel); les répercussions des jeux sur les emplois ne devraient être prises en compte que si les jeux sont considérés comme une importation, un bien de substitution et s'ils génèrent des exportations. Dans ce cas-ci, les loteries et les appareils de loterie vidéo ont été considérés comme des entreprises locales, les casinos comme des entreprises d'exportation et les effets d'importation (p. ex. les gens qui vont moins à Las Vegas) ont été considérés comme un facteur négligeable, étant donné le manque d'information à ce sujet.

Les bénéfices pris en considération sont les suivants :

- a) les revenus du gouvernement;
- b) les surplus du consommateur (un outil de mesure économique applicable à des joueurs confrontés à des problèmes similaires).

Les coûts pris en considération sont les suivants :

- a) les coûts reliés à la criminalité, à la santé, à l'emploi; (le suicide n'a pas été pris en considération);
- b) les pertes de revenus.

Les faits saillants de cette étude sont les suivants : 80 % de la population s'adonne aux jeux, 20 % ne jouent pas et environ 5 % des joueurs sont compulsifs. Ainsi, 19 joueurs sur 20 sont des joueurs sans problème qui s'adonnent aux jeux de hasard pour le plaisir. Pour un économiste, les résultats de cette étude sur les coûts et les bénéfices des jeux de hasard sont probants, puisque le nombre de ceux qui en bénéficient est beaucoup plus élevé que le nombre de ceux qui en subissent les conséquences. Il n'est donc pas étonnant que nous percevions dans ces résultats un bénéfice net, même si les coûts reliés aux jeux devaient être deux fois plus élevés. Cette étude pourra éventuellement être appliquée à l'échelle provinciale et régionale. D'autres études porteront également sur la redistribution des revenus et sur les groupes spéciaux. Si les jeux de hasard sur Internet prennent de l'expansion au Canada, des études sur ce volet seront également effectuées.

Ces exposés ont été suivis d'une période de questions et certaines observations clés ont par la suite été formulées :

- Les données sur les joueurs compulsifs manquent peut-être de rigueur parce que ces derniers ne répondent pas en toute franchise aux questions qui leur sont posées. On a convenu qu'une plus grande attention devait être accordée à cette question.
- A-t-on examiné les coûts et les bénéfices en fonction des différents types de joueurs dans le cadre de ces études (a-t-on pris en compte les différents types de dépendance des joueurs) et en quoi diffèrent-ils? Cet aspect de la question n'a pas encore été abordé au Canada; l'Australie a commencé à faire des recherches en ce sens.

2.4 Comblant les lacunes sur le plan méthodologique

La troisième séance de la première journée (le 24 septembre), présidée par Vic Poleschuk, directeur général de B.C. Lotteries, a été consacrée à l'examen des lacunes au chapitre de la méthodologie et à l'examen des théories économiques et des cadres non analytiques sur lesquels sont fondées les estimations des coûts et des bénéfices. Cinq communications ont été présentées dans le cadre de cette séance, suivies d'un examen critique des documents dans une table ronde. Voici quelques-uns des faits saillants de ces communications. Pour une version complète de ces articles, cliquez sur les liens Web indiqués après chaque article.

Document n° 1 : [The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues](#) (Collins et Lapsley)

David Collins, Macquarie University, Sydney, Australia

Helen Lapsley, University of New South Wales, Sydney, Australia

M. **David Collins** a présenté ce document en son nom personnel et au nom de Mme **Helen Lapsley**, co-auteure.

L'objectif visé par David Collins et Helen Lapsley dans la rédaction de ce document n'est pas de faire ressortir les bons et les mauvais cotés de la recherche actuelle, mais d'examiner la théorie et le contexte entourant les analyses d'impact des jeux de hasard. Collins a présenté une enquête sur les enjeux théoriques et économiques que comporte l'analyse et l'évaluation des coûts et des bénéfices sociaux des jeux. Les auteurs de ce document se dissocient du point de vue des économistes, qui comparent les coûts sociaux des jeux de hasard à d'autres activités, et soulignent que ces derniers s'intéressent aux coûts économiques des jeux de hasard. Collins exprime en termes clairs la nécessité de mettre en place un cadre analytique qui tienne compte de l'ensemble des coûts et des bénéfices dans l'évaluation des coûts économiques et sociaux des jeux de hasard; à cette fin, il propose l'équation suivante : coûts/bénéfices totaux = coûts/bénéfices privés + coûts/bénéfices sociaux. Il y a confusion entre les coûts privés et les coûts sociaux dans les analyses d'impact. À ce propos, Collins cite Markandya et Pearce : « Dans la mesure où les coûts sont connus et assumés librement par le consommateur ou le producteur lui-même, ils sont considérés comme

des coûts privés, mais s'ils ne sont pas assumés par le consommateur ou le producteur, ils sont alors considérés comme des coûts sociaux. ». Collins estime que trois conditions essentielles doivent être simultanément satisfaites pour qu'un coût soit considéré privé :

1. les joueurs doivent être pleinement informés;
2. les joueurs doivent être rationnels;
3. les joueurs doivent assumer l'ensemble des coûts reliés aux jeux auxquels ils s'adonnent.

Collins affirme en conclusion qu'il existe des écarts importants dans l'évaluation des coûts reliés aux jeux de hasard. Ainsi, selon l'Australian Productivity Commission (1999), les estimations des coûts annuels moyens liés aux problèmes des joueurs compulsifs aux États-Unis vont de 560 \$US – un montant que l'on peut considérer comme « insignifiant » – à 52 000 \$US – un montant que l'on peut considérer comme un « grave problème de société ». Cette étonnante disparité dans les estimations reflète :

1. des erreurs théoriques qui résultent d'estimations erronées et d'approches méthodologiques inappropriées dans l'évaluation des coûts sociaux;
2. différentes approches « rationnelles » qui obligent à faire des choix dans l'évaluation des coûts et des bénéfices des jeux de hasard.

Par ailleurs, Collins souligne qu'un problème majeur réside dans l'attribution des coûts directement liés aux jeux de hasard, qui diffère des coûts simplement associés à ces jeux, et il fait remarquer que l'information actuelle à cet égard est parfois naïve, influencée par les différents points de vue philosophiques sur les jeux de hasard ou qu'elle est de piètre qualité par rapport aux travaux effectués sur l'alcool, le tabac ou les stupéfiants (English, Holman *et al.*, 1995). En gros, le débat est le suivant : « Quels sont les coûts attribués aux jeux de hasard » par opposition à « Quels sont les coûts associés aux comportements des joueurs ». Les joueurs ne se comportent pas tous de manière homogène et il semble que les comportements changent en fonction des types de jeux. D'autre part, il faudra à l'avenir intégrer à la recherche des études quantitatives sur la relation possible entre les jeux de hasard et les problèmes sociaux comme la criminalité.

Les économistes n'ont pas la tâche facile, d'autant plus que les jeux de hasard relèvent de nombreux domaines qui sont en dehors de leur propre champ d'expertise. Ils pourraient toutefois contribuer à l'avancement de la recherche en comblant les sérieuses lacunes observées dans les données utilisées pour évaluer l'ensemble des coûts (et des bénéfices) reliés aux jeux. De nombreux problèmes attribuables aux jeux comportent des aspects intangibles qu'il est malaisé d'évaluer en termes monétaires. Il faudra faire appel à des techniques d'évaluation innovatrices pour résoudre ce problème.

En conclusion, Collins propose l'établissement d'un cadre théorique pour l'évaluation des coûts sociaux reliés aux jeux, ainsi que des analyses quantitatives de la relation entre les jeux de hasard et les problèmes sociaux, et il incite les chercheurs à élaborer d'importantes bases de données comparables, afin d'évaluer les coûts sociaux des jeux de hasard à l'échelle internationale. Collins souligne qu'il est impératif de faire une analyse pragmatique des coûts sociaux attribuables aux jeux de hasard, de déterminer la nature de ces coûts et de procéder à une analyse quantitative des coûts qui se prêtent relativement bien à ce genre d'analyse.

Document n° 2 : A Simple Model to Explain and Illustrate the Definition of “Social Cost” (Walker)

Douglas M. Walker, Georgia College & State University, Milledgeville, GA, É.-U.

M. Douglas M. Walker met d'abord l'accent sur les problèmes de typologie des coûts et des bénéfices sociaux des jeux de hasard. Les chercheurs, les hommes politiques et le grand public sont inquiets face à l'essor des jeux de hasard, et plus particulièrement face aux joueurs compulsifs, qui sont une entrave au bon fonctionnement de la société. Il signale que les recherches effectuées dans ce domaine présentent d'importantes lacunes à deux points de vue. Premièrement, il n'existe aucune définition uniforme et

convenable des coûts sociaux. Deuxièmement, il n'existe pas de méthodologie permettant de mesurer la valeur de ces coûts. Actuellement, les chercheurs choisissent eux-mêmes ce qu'ils incluront et excluront dans leur évaluation des coûts. Il semble que le critère d'inclusion est la facilité avec laquelle les facteurs peuvent être mesurés; la plupart des chercheurs allouent un certain montant d'argent pour une conséquence donnée et, si d'autres conséquences ne sont pas mesurables, ils le signalent tout simplement. M. Walker remarque toutefois, à la décharge des chercheurs, que l'absence de données sur les coûts limite considérablement la recherche.

M. Walker examine les problèmes méthodologiques liés à l'estimation des coûts sociaux et il propose un modèle pour déterminer et mesurer les répercussions sociales des joueurs pathologiques.

Il signale en conclusion que les problèmes de méthodologie inhérents à l'évaluation des coûts sociaux du jeu pathologique sont d'autant plus complexes qu'ils font appel à de nombreuses spécialisations. Il souligne que les chercheurs auraient avantage à élaborer une méthodologie uniforme de calcul des coûts sociaux. Il fait remarquer ce qui suit : « Nous ne pouvons comparer les analyses des coûts sociaux dans toutes les régions et sur une période donnée que lorsque nous aurons adopté une définition unique des coûts sociaux et que nous aurons convenu d'une méthodologie acceptable. Cette définition sera particulièrement utile aux responsables des orientations politiques à venir et à l'évaluation des expériences passées. » (2000, p. 42).

M. Walker poursuit en faisant la remarque suivante : « Ce qu'il faut surtout retenir, c'est que l'économie est un domaine fort complexe. Bien que certains enjeux semblent simples à prime abord, ils sont en réalité très complexes. Il en va ainsi de l'évaluation des coûts sociaux reliés au jeu pathologique. Trop souvent, la pensée logique a été délaissée au profit de méthodes d'analyse ad hoc. Ces études fournissent généralement des évaluations des coûts sociaux qui ne sont pas fiables et peuvent être à l'origine d'erreurs sur le plan politique. ». Le modèle proposé par Walker dans le présent document consiste en une simple règle d'identification et de mesure des conséquences du jeu pathologique. « Premièrement, il faut essayer de mesurer la valeur¹ des conséquences légitimement considérées comme des coûts sociaux, c.-à-d. qui diminuent l'ensemble de la richesse de la société. Pour toutes les autres conséquences négatives du jeu pathologique qui ne diminuent pas l'ensemble de la richesse sociale ou qui ne peuvent être adéquatement mesurées (p. ex. les coûts psychologiques), nous devrions nous limiter à les mentionner et à proposer des façons de réduire leur gravité. Mais nous ne devrions pas tenter de les mesurer en termes d'argent parce que ces estimations risquent d'être inexactes. » (2000, p.42-43).

M. Walker signale qu'il serait plus facile de trouver une solution au problème des jeux de hasard « si les hommes politiques et le public n'étaient pas tant à l'affût de réponses rapides ». Comme Walker et d'autres participants l'ont fait remarquer dans le cadre de ce symposium, il est très facile de comparer des coûts et des bénéfices sans tenir compte de leur validité sur le plan conceptuel et analytique et de prendre des décisions en se fondant sur cette approche.

M. Walker signale en conclusion que la légalisation des casinos connaît un certain ralentissement aux É.-U. (alors qu'elle est en croissance au Canada) et que, grâce aux données qu'on y accumule depuis un bon nombre d'années, nous pourrions reculer dans le temps et procéder à des analyses économiques approfondies de l'expérience américaine en matière de jeux de hasard et de jeux pathologiques. Ces analyses nous aideront à mieux comprendre les résultats auxquels on peut s'attendre au Canada et dans d'autres pays, où les problèmes reliés aux jeux de hasard commencent à peine à se faire sentir. Comme Walker le fait remarquer, « les conclusions tirées des analyses économiques sont valables dans la mesure où elles ont été effectuées dans un cadre méthodologique cohérent ».

Document n° 3 : Measuring Costs from Permitted Gambling: Concepts and Categories in Evaluating Gambling's Consequences (Eadington)

William Eadington, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada.

¹ L'objectif du présent document n'est pas de présenter une analyse des méthodes utilisées pour mesurer ces coûts.

M. **William Eadington** a axé ses travaux de recherche sur le bien-être social en relation avec l'expansion de l'industrie du jeu dans les sociétés, tout en appliquant des principes économiques cohérents aux études les plus importantes réalisées sur le sujet. M. Eadington rappelle aux lecteurs les principes économiques et les méthodes et explique comment et pourquoi ils peuvent être appliqués dans des situations particulières d'analyses d'impact. Il fait remarquer que la méthodologie économique propose des concepts bien définis, mais qu'elle n'offre qu'une seule perspective des analyses d'impact. Il a essayé dans cette étude de fournir un cadre économique bien défini qui puisse orienter les chercheurs en sciences sociales dans leur évaluation des facteurs et des variables et mettre en lumière les difficultés – relevant parfois du défi – que présente la quantification des coûts et des bénéfices.

Dans son document, M. Eadington insiste sur les coûts, et plus spécialement sur (1) les dommages que les joueurs pathologiques ou compulsifs s'infligent et infligent à la société; (2) les effets pervers des jeux de hasard commerciaux ou à but lucratif sur les autres secteurs de l'économie locale; (3) les ressources publiques, les fonds et l'aménagement d'infrastructures destinés à l'industrie du jeu; (4) le lien potentiel entre les jeux de hasard et les coûts sociaux (criminalité), en santé (suicide, santé physique) et leurs répercussions négatives; (5) la diminution du respect des valeurs personnelles communes, collectives ou sociales; (6) l'inquiétude ressentie face à l'expansion des jeux de hasard, considérés comme le reflet de la détérioration des valeurs sociales et de la qualité de vie en général.

Pour illustrer ces répercussions, M. Eadington examine (1) le père mécréant (répercussions financières et sur le ménage des joueurs compulsifs); (2) la fermeture de restaurants (à la suite de l'établissement de maisons de jeux à proximité); (3) les coûts des maisons de jeu pour le secteur public (trafic routier, services de police); (4) les répercussions sociales (bruit, abus d'alcool et autres drogues, criminalité et suicide); (5) les valeurs collectives; (6) les sentiments de culpabilité (les jeux considérés comme un « vice » ou comme étant « malsains »).

Le document de M. Eadington fait ressortir les nombreux défis méthodologiques que posent les analyses d'impact, y compris :

- la difficulté d'attribuer les conséquences des jeux de hasard à une seule cause;
- la difficulté de conceptualiser et de catégoriser les coûts associés aux jeux de hasard;
- la nécessité de faire la distinction entre les coûts privés (que le consommateur doit assumer) et les coûts sociaux (que la société doit assumer);
- la difficulté de mesurer ces coûts avec rigueur;
- les lacunes dans l'évaluation des répercussions des jeux de hasard ou dans la répartition des revenus tirés de ces jeux (p. ex. les coûts sociaux additionnels liés aux suicides) ou l'absence de lignes directrices;
- la nécessité de faire le lien entre les études pour mesurer les coûts sociaux attribuables aux jeux de hasard et les objectifs politiques, et d'établir une base appropriée qui permette d'évaluer certaines solutions de rechange ou certaines approches auxquelles la population aspire.

M. Eadington a relevé les lacunes remarquées dans un grand nombre d'études portant sur les coûts des jeux de hasard. Jusqu'ici, ces études tendent à ne fournir qu'une seule ou un vaste éventail d'évaluations, sans tenir compte du manque de données contextuelles, des difficultés qu'elles présentent sur le plan de la conceptualisation et des mesures, ou des fausses interprétations dont elles peuvent facilement faire l'objet. Ceci est porteur d'une crainte en ce qui concerne un biais relatif aux valeurs et croyances personnelles des chercheurs susceptible de donner une couleur différente aux recherches.

Document n° 4 : Estimating the Costs of Substance Abuse: Implications to the Estimation of the Costs and Benefits of Gambling (Single)

Eric Single, Université de Toronto, Canada

M. **Eric Single** décrit un ensemble de lignes directrices récemment élaborées pour évaluer les coûts reliés à la toxicomanie et il discute de la possibilité d'élaborer des lignes directrices pour évaluer les coûts et les bénéfices reliés aux jeux de hasard. Les lignes directrices pour évaluer les coûts reliés à la toxicomanie présentent un cadre général dans lequel on peut inclure divers problèmes méthodologiques tels que la définition de la toxicomanie, la détermination des liens de causalité, la comparaison des approches démographiques et des approches fondées sur le capital humain, le traitement des coûts privés, de la mortalité et de la morbidité chez les sans-emploi, de la recherche, de l'éducation et des coûts reliés aux forces de l'ordre, l'évaluation des coûts évitables, les conséquences budgétaires de la toxicomanie et l'importance des coûts intangibles.

À l'aide de ces lignes directrices, une étude a été entreprise pour évaluer les coûts reliés à l'alcool, au tabac et aux drogues illicites pour la société canadienne en 1992. Il convient de souligner que l'application de ces lignes directrices dans des études similaires effectuées en Australie et aux États-Unis a donné des résultats plus probants et comparables. Fort de cette expérience, on soutient que les recherches sur les coûts et les bénéfices des jeux de hasard devraient être réalisées par des équipes multidisciplinaires et que la valeur réelle de ces travaux devrait davantage reposer sur des résultats détaillés que sur des conclusions générales. On recommande également que les études d'évaluation des coûts incluent des analyses de sensibilité qui tiendront compte des résultats obtenus à partir de diverses hypothèses et que l'on présente ces résultats dans un format qui facilite la comparaison avec d'autres études. Single conclut en recommandant de miser sur le développement de processus continus pour en arriver à un consensus sur l'étude des coûts et des bénéfices des jeux de hasard, plutôt que de tenter de trouver une méthodologie précise qui fasse consensus.

Document n° 5 : Framing Public Policy: Towards A Public Health Paradigm for Gambling (Korn, Gibbins, Azmier)

David Korn, Département des sciences de la santé publique, Université de Toronto

Roger Gibbins, président-directeur général, Fondation Canada-Ouest

Jason Azmier, conseiller principal en analyse de la politique, Fondation Canada-Ouest

MM. **Korn, Gibbins** et **Azmier** soutiennent dans ce document que les jeux de hasard devraient être évalués dans une perspective plus large qui inclurait la santé publique. Cette perspective élargie permettrait d'évaluer et de comprendre le comportement des joueurs, d'analyser les coûts et les bénéfices et de mettre en œuvre des stratégies à niveaux multiples qui orienteraient les actions et les interventions. Cette approche pourrait servir aux leaders d'opinion, aux chercheurs et aux responsables des orientations politiques en matière de jeux de hasard et ainsi contribuer à l'amélioration de la qualité de vie des individus, des familles et des collectivités, tout en minimisant les répercussions négatives et en protégeant les personnes vulnérables.

Les auteurs font remarquer que la façon dont les enjeux sociaux sont abordés a une incidence directe sur l'orientation des débats politiques. On examine en introduction les cadres traditionnels d'analyse des jeux de hasard et d'autres approches qui permettent d'étudier la montée de popularité des jeux de hasard légalisés au Canada. On soutient dans ce document que les cadres d'analyse traditionnels ne permettent pas de rendre compte de toutes les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard et on propose une approche qui inclurait la santé publique et qui permettrait de mieux saisir la portée de ces jeux. Ce cadre, plus rigoureux, enrichirait les débats politiques. On insiste dans ce document sur l'importance de l'établissement d'une structure de base fondée sur la santé publique et on constate que la difficulté de faire accepter un nouveau cadre d'analyse peut parfois relever du défi. En conclusion, les auteurs de ce document examinent le rôle des chercheurs dans cette transition vers un cadre d'analyse axé sur la santé publique et proposent un calendrier de recherche.

Le modèle de la santé publique est un cadre d'analyse intéressant puisqu'il permet de faire ressortir les déterminants socioéconomiques de la santé. La santé est considérée (suivant la définition de l'Organisation mondiale de la santé) comme la possibilité pour un individu ou un groupe d'atteindre ses objectifs et de satisfaire ses besoins, d'une part, et de changer son environnement et de s'y adapter, d'autre part. Ce concept positif met l'accent sur les ressources sociales et personnelles et sur les capacités physiques. La santé est considérée comme un processus dynamique et comme une ressource pour les êtres vivants.

Toute la portée de la politique de la santé et la possibilité de l'ajuster à un large éventail de répercussions économiques et sociales ouvre la voie à l'établissement d'un cadre d'analyse des jeux de hasard en tant qu'enjeu politique. Le modèle de la santé publique examine les déterminants clés de la santé (applicables à l'évaluation des conséquences des jeux de hasard), y compris les revenus, le statut social, les réseaux d'aide sociale, l'éducation, l'emploi, les conditions de travail, l'environnement physique, la biologie et le bagage génétique, les soins de santé personnels, la capacité d'adaptation, la saine croissance des enfants et les services de santé. Les jeux de hasard abordés sous l'angle de la santé mentale et des dépendances sont classés en fonction des comportements *sains* et *malsains*; les comportements sains supposent des choix informés et les comportements malsains font référence à divers problèmes.

Le cadre de la santé appliqué aux jeux de hasard fournit trois principes directeurs dans l'établissement des objectifs politiques, des mesures à prendre et de l'imputabilité : (1) faire de la prévention auprès des personnes susceptibles de développer une dépendance aux jeux de hasard; (2) promouvoir des politiques et des comportements éclairés et équilibrés en matière de jeux de hasard, tant auprès des joueurs qu'auprès des collectivités; et (3) protéger les groupes vulnérables des dangers que présentent les jeux de hasard. Les auteurs soulignent également la nécessité d'encourager des pratiques et des politiques de jeux responsables, tant de la part des individus que de la société.

La prise en considération des problèmes de santé publique dans un cadre d'analyse des répercussions des jeux de hasard présente de nombreux avantages, dont les suivants :

- une vision plus large des enjeux sociaux reliés aux jeux de hasard;
- la prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et la réduction des conséquences préjudiciables;
- le traitement des problèmes auxquels sont confrontés les joueurs et l'amélioration de la qualité de la vie des familles et des collectivités touchées par ce problème;
- la prise en considération des nombreux déterminants biologiques, comportementaux, socioéconomiques, culturels et politiques qui touchent les jeux de hasard et la santé;
- une approche couvrant le cycle de vie pour mesurer les répercussions sociales et économiques, tout en tenant compte du contexte social des jeux de hasard;
- l'examen des risques encourus par les groupes spéciaux plus vulnérables ou marginalisés;
- la reconnaissance du fait qu'il existe à la fois des coûts et des bénéfices associés aux jeux de hasard.

Grâce à cette nouvelle perspective et à l'information recueillie, les politiques et les stratégies politiques peuvent contribuer à minimiser les effets négatifs des jeux de hasard et à en évaluer les bénéfices potentiels.

Dans ce document, on a examiné les nombreux obstacles reliés à la mise en place d'un nouveau cadre politique assorti d'une entente sur les concepts et les méthodologies. Les auteurs signalent le besoin de recherches concrètes, facilement comprises, pertinentes, qui puissent être réalisées rapidement et qui aient des applications pratiques. Ils signalent la nécessité d'établir un cadre de recherche en santé publique qui concilie les recherches en cours en économie et en science sociale sur les jeux de hasard, tout en assurant une approche pluridisciplinaire financée par le public (gouvernement).

À la suite des présentations de chacune des communications, on a demandé à un groupe de chercheurs et d'experts d'en discuter et de faire part de leurs commentaires par écrit. Cette discussion était ouverte à tous les participants du symposium.

3. Évaluation des conséquences socioéconomiques des jeux de hasard : vers un cadre commun

Au cours de la troisième journée du symposium (le 26 septembre), on a demandé aux quatre sous-groupes d'examiner les enjeux spécifiques à l'élaboration et à l'utilisation de lignes directrices pour évaluer les conséquences des jeux de hasard. On a demandé à ces groupes d'établir une grille d'analyse d'impact qui mette en relief les questions suivantes : (1) « Qui assume les coûts? »; (2) « Quels coûts? »; (3) « Quels bénéfices? »; (4) « Quels aspects intangibles? », et enfin de (5) concevoir une stratégie visant à promouvoir l'utilisation de lignes directrices dans les analyses d'impact.

On a demandé aux participants d'effectuer les travaux suivants :

Tâche n°1 – Définir la typologie des coûts et des bénéfices.

Élaborer une grille des coûts et des bénéfices et déterminer qui les assume et qui en bénéficie.

Tâche n° 2 – Déterminer la façon d'établir les coûts et les bénéfices tangibles et intangibles.

Déterminer :

- les enjeux liés à la mesure des conséquences;
- les évaluations qualitatives;
- les évaluations quantitatives – par exemple la volonté de payer.

Tâche n° 3 – Élaborer des stratégies visant à rendre les évaluations des coûts plus utiles et à en accroître l'usage.

Répondre aux questions suivantes :

- Qui devrait être responsable des enjeux méthodologiques, quels autres problèmes méthodologiques devrait-on aborder et quelles sont les priorités à ce chapitre?
- Comment peut-on favoriser les analyses d'impact et l'évaluation des jeux de hasard à l'échelle internationale?
- Quels sont les éléments cruciaux ou les démarches à suivre pour assurer un engagement constant des hommes politiques à faire des analyses et des évaluations des répercussions et à utiliser les connaissances qui s'y dégagent pour l'élaboration de politiques?

Des idées communes ont émergé de ces groupes de discussion, notamment:

- un consensus sur la structure de base d'une grille d'analyse d'impact;
- l'importance d'examiner les effets de la répartition (transferts et coûts « monétaires ») en tenant compte des conséquences sur la richesse globale (bien-être) et de l'ensemble des coûts et des bénéfices des jeux de hasard;
- la difficulté de traiter les preuves contre-factuelles et conflictuelles des coûts et des bénéfices à différentes échelles;
- l'importance de tenir compte des conséquences intangibles et qualitatives des jeux de hasard, bien qu'il soit difficile de les mesurer.

3.1 Enjeux méthodologiques

Les groupes de discussion ont identifié les problèmes méthodologiques suivants :

1. la difficulté d'établir la causalité des incitations et les résultats d'impact, avec peut-être quatre ou cinq opinions divergentes sur la définition d'une causalité;
2. l'importance de déterminer et d'étudier les facteurs d'attribution;
3. le nombre limité de publications et de recherches effectuées dans ce domaine;
4. la nécessité d'établir un programme de recherche commun dans ce secteur;
5. le besoin de transparence dans les données, de sources de financement et de méthodes;
6. éviter le rejet de facteurs simplement parce qu'ils sont difficilement mesurables;
7. le besoin d'études longitudinales et de données d'enquête rigoureuses;
8. le besoin d'une approche intersectorielle ou multidisciplinaire des études d'impact;
9. l'importance des mesures qualitatives et des éléments quantitatifs;
10. l'importance de mesurer les enjeux liés à la qualité de vie;
11. le sexe, la musique et le « rock and roll » : autant de corollaires aux problèmes des joueurs compulsifs qui doivent être abordés en parallèle avec d'autres problèmes sociaux qui ne sont pas nécessairement d'ordre psychologique; les problèmes reliés au jeu de hasard ne doivent pas être abordés isolément, mais être inclus dans un ensemble de difficultés;
12. l'enjeu lié aux populations à risque élevé doit être abordé;
13. non seulement les comportements à problèmes, mais l'ensemble des comportements reliés au jeu doivent être examinés;
14. la nécessité de communiquer en termes simples les résultats des études d'impact significatives aux yeux des hommes politiques, du public et des médias.

3.2 Cadre d'analyse des répercussions des jeux de hasard

MM. Wynne et Anielski ont élaboré un tableau des répercussions des jeux de hasard à partir des travaux compilés des petits groupes de discussion et sur lequel la recherche sur les répercussions des jeux de hasard sur les individus, les ménages (familles), les entreprises, les collectivités, l'économie et l'environnement pourrait s'appuyer.

On a tenté d'intégrer dans ce tableau un large éventail de cadres d'analyse, y compris :

- 1) l'analyse financière et la comptabilité (p. ex. en usage dans les entreprises)
- 2) l'analyse et la théorie économique néoclassique (p. ex. l'analyse coût-bénéfice)
- 3) la comptabilité du revenu national (p. ex. l'analyse macroéconomique, comme la comptabilité du produit intérieur brut (PIB));
- 4) l'économie de bien-être (p. ex. les analyses coût-efficacité et coût-utilité, de même que de nouveaux instruments équilibrés de mesure du bien-être, comme le Genuine Progress Indicator (GPI));
- 5) l'analyse des répercussions sociales;
- 6) l'analyse des répercussions sur la santé publique.

On s'est fixé comme objectif d'établir un cadre d'analyse rigoureux, transparent, flexible et dynamique, afin d'évaluer les répercussions des jeux de hasard sous divers angles et de pouvoir l'adapter aux circonstances et aux besoins personnels, régionaux ou nationaux.

Le tableau des répercussions des jeux de hasard élaboré par Wynne et Anielski (voir ci-dessous) présente deux niveaux de méta-analyse : les « bénéfiques » et les « coûts » des jeux. Les « bénéfiques » et les « coûts » englobent les conséquences qualitatives et monétaires des jeux.

Pour chaque niveau d'analyse des coûts et des bénéfiques, la structure analytique qui suit est énoncée. On a essayé d'illustrer les concordances potentielles entre les domaines, les sous-domaines et les indicateurs d'impact, tandis que les colonnes des méthodes et des résultats s'appliquent aux colonnes de gauche :

1. **Domaines** : représentent l'échelle d'analyse au niveau de l'individu (y compris la santé), du ménage (la famille), de la collectivité, de l'économie et de l'environnement.
2. **Sous-domaines** : sous-groupe d'intervenants qui s'alignent avec les catégories d'intervenants figurant dans les domaines.
3. **Indicateurs d'impact** : illustrent toutes les répercussions à la fois quantitatives, qualitatives et monétaires (coûts et bénéfiques) des jeux de hasard. Les indicateurs doivent correspondre aux diverses échelles ou aux divers domaines, de sorte que les responsables des prises de décisions pourront évaluer les répercussions à divers niveaux, allant des analyses de l'individu aux analyses les plus larges qui couvrent l'ensemble de la société. La nature des indicateurs doit être qualitative et illustrer les conséquences des jeux de hasard à l'aide de paramètres comme la qualité de vie, l'ensemble des coûts monétaires (santé, famille, société et environnement) et les bénéfiques (capitaux ou revenus) associés aux jeux de hasard à diverses échelles (domaines). (Note : le tableau 1 présente une liste préliminaire des indicateurs d'impact qui n'est évidemment pas exhaustive. Jan McMillen (Australie) a eu la bienveillance de nous fournir une liste exhaustive des données nécessaires à la réalisation d'une analyse d'impact sur la collectivité qui peut servir de guide à l'élaboration d'indicateurs (voir l'annexe 5).
4. **Méthodes de mesure d'impact** : diverses méthodes sont disponibles pour mesurer les conséquences des jeux de hasard dans les divers domaines et sous-domaines. Nous avons relevé cinq approches possibles : (1) l'analyse financière; (2) l'analyse coût-bénéfice (ACB); (3) l'analyse bénéfice-efficacité (ABE); (4) l'analyse bénéfice-utilité (ABU); et (5) la comptabilité fondée sur le Genuine Progress Indicator (GPI) et l'analyse du bien-être. Il existe certainement d'autres modèles disponibles et qui pourraient être explorés, mais ils pourraient probablement être intégrés à l'une de ces cinq approches méthodologiques. Ainsi, les modèles d'impact sur la santé publique peuvent être intégrés aux modèles de comptabilité ABU ou GPI.

Il n'existe vraisemblablement aucune méthode idéale d'évaluation des répercussions, mais plutôt un ensemble d'options selon le domaine, le sous-domaine ou l'impact étudié. On préférera cependant une comptabilité globale des répercussions à une étroite perspective analytique. Les méthodes d'analyse traditionnelles, comme l'analyse financière d'après la théorie économique néoclassique (l'analyse coût-bénéfice), tendent à se concentrer étroitement sur les répercussions monétaires et ne traitent pas adéquatement les répercussions qualitatives que sous-tendent les jeux de hasard.

Il faut préciser qu'étant donné que les revenus et les dépenses reliés aux jeux de hasard sont répartis dans la société, il s'agit là d'un problème jamais rencontré dans les analyses économiques traditionnelles des coûts et des bénéfiques. Il est difficile de différencier les effets de la répartition des coûts réels lorsqu'on analyse les répercussions des jeux de hasard. En fait, les conséquences de la répartition sont peut-être plus importantes que les comptes rendus traditionnels des coûts ou des bénéfiques. Étant donné que les analyses économiques traditionnelles ne tiennent généralement pas compte des effets de la répartition, il faudra tenir compte de cette dimension dans les études de recherche sur les jeux de hasard. Un autre défi réside dans la difficulté de différencier les répercussions des problèmes reliés aux joueurs compulsifs des répercussions des joueurs qui ne présentent pas de problème.

Voici une description plus détaillée des divers instruments de mesure d'impact :

- a) **L'analyse financière** est surtout utilisée dans le secteur privé et sert à mesurer les bénéfiques monétaires (capital), les coûts du secteur privé ou les décisions des entreprises. Les revenus escomptés et le capital provenant d'une activité sont considérés comme des bénéfiques, tandis que les paiements versés aux facteurs de production (travail, terrain et capital fixe) sont considérés comme des coûts, quelle que soit leur répercussion dans les autres secteurs de l'économie ou sur l'environnement.

- b) L'**analyse coût-bénéfice** (ACB) est une approche néoclassique standard pour évaluer les répercussions monétaires des projets publics et les résultats sont évalués en fonction des intérêts du public. Les ACB évaluent les coûts (dimension monétaire) associés aux coûts et aux bénéfices des gains d'utilité sociale plutôt que les capitaux seulement, comme c'est le cas dans les analyses financières. Les résultats d'une ACB peuvent être mesurés et rapportés en termes d'argent et les prix sont généralement ajustés aux distorsions du marché.
- c) L'**analyse coût-efficacité** (ACE) est une méthode qui permet de classer des résultats ou des conséquences d'activités ou des projets qui ne peuvent être mesurés ou comparés en termes monétaires. L'ACE diffère de l'ACB en ce sens que les conséquences sur le plan social de la santé humaine ou de l'environnement peuvent être mesurées en unités physiques, qualitatives ou non monétaires. L'ACE peut s'avérer utile lorsqu'on ne peut rendre compte des conséquences en termes monétaires. Les conséquences non monétaires pourraient, en théorie, être comparées aux bénéfices monétaires ou aux résultats des coûts.
- d) L'**analyse coût-utilité** (ACU) est une méthode d'évaluation de rechange fondée sur une comparaison des coûts et l'utilité évaluée ou la valeur des résultats. On peut avoir recours à l'ACU lorsqu'une évaluation subjective de résultats qualitatifs et quantitatifs est requise, par exemple lorsqu'on doit évaluer des résultats dans le secteur de l'éducation ou les conséquences qualitatives des problèmes reliés aux jeux de hasard sur la qualité de vie de la famille. L'ACU est utile lorsque des évaluations subjectives sur la nature et la probabilité des résultats sont requises. Toutefois, en raison de la nature subjective des ACU, les résultats de diverses études peuvent être plus difficiles à comparer que les résultats d'analyse d'impact des ACB et des ACE.
- e) Le **Genuine Progress Indicator** (GPI) est un nouvel instrument de comptabilité et d'analyse holistique conçu par les chercheurs du Pembina Institute for Appropriate Development, afin d'évaluer l'ensemble des conséquences physiques, qualitatives et monétaires (coûts et bénéfices) sur le bien-être des gens, des ménages, des collectivités, sur l'économie et l'environnement, d'après l'activité économique. La comptabilité GPI pourrait en principe constituer un instrument d'analyse d'impact exhaustif qui engloberait tous les instruments d'analyse d'impact, y compris ceux que nous avons énoncés.

On trouvera à l'annexe 1 un tableau préliminaire des répercussions des jeux de hasard, avec une grille à deux dimensions qui aidera les futurs chercheurs à définir et à mesurer les conséquences physiques, qualitatives et monétaires des jeux de hasard, en relation avec les domaines et les sous-domaines touchés par les jeux de hasard. Ce tableau permettra éventuellement aux chercheurs de mieux saisir l'ampleur et la portée des conséquences des jeux de hasard. La structure de cette grille d'analyse des répercussions est préliminaire et devra être améliorée et modifiée à mesure que de nouvelles conséquences seront relevées et mesurées.

5. Résultats :

L'analyse d'impact des « coûts » et des « bénéfices » reliés aux jeux de hasard peut être effectuée à partir des calculs et des énoncés sur le bien-être du Genuine Progress Indicator (GPI) et peut inclure :

- a) un énoncé de la situation (actifs et passifs) reliée aux jeux de hasard et ses répercussions (c.-à-d. un bilan GPI) rapportées aux divers domaines et sous-domaines;
- b) un « énoncé des bénéfices nets » provenant des jeux de hasard qui illustre l'ensemble des coûts et des bénéfices monétaires associés à cette activité et qui met en évidence les dimensions de l'ACU et de l'ACE à différentes échelles (p. ex. les domaines et les sous-domaines);
- c) des indicateurs des répercussions physiques, qualitatives et monétaires, tirés du bilan et des états financiers GPI et utilisés dans un rapport sur les répercussions, comme les rapports annuels « tridimensionnels » (économiques, sociaux, environnementaux) d'une société internationale quelconque. Ces « énoncés » des répercussions pourraient servir de base à la

production de rapports sur les répercussions intégrées (indicateurs qualitatifs et monétaires) des jeux de hasard, dans une structure comptable équilibrée.

Le système de comptabilité du bien-être durable fondé sur le Genuine Progress Indicator (GPI) a été mis au point par Anielski et d'autres économistes du Pembina Institute for Appropriate Development (<http://www.pembina.org>). Cette approche globale permet de mesurer le bien-être en tenant compte d'un large éventail de données quantitatives, qualitatives et monétaires sur la situation économique (p. ex. la croissance économique), sociale (p. ex. les jeux de hasard) ou environnementale (p. ex. la qualité de l'air). Dans une approche systémique et intégrée, le système de comptabilité du bien-être fondé sur le GPI rend compte des interrelations entre les paramètres physiques, qualitatifs et monétaires qui constituent le « bien-être ».

Par exemple, l'évaluation des jeux de hasard fondée sur le GPI pourrait permettre l'examen de l'ensemble des conséquences des jeux de hasard à l'échelle individuelle, familiale, collective, sociale (économie) ou environnementale en tenant compte à la fois des conséquences physiques et qualitatives de ces activités, et de l'ensemble des coûts monétaires (capital) et des bénéfices qui y sont associés.

La comptabilité fondée sur le GPI permet aux responsables des orientations politiques d'examiner l'ensemble des conséquences, qu'elles se rapportent à la qualité de la vie ou aux paramètres économiques traditionnels, et la durabilité de tout secteur ou activité de l'économie. La durabilité fait ici référence à des activités et à des pratiques courantes qui ne remettent pas en question le bien-être des générations actuelles et futures.

L'évaluation du bien-être fondé sur le GPI peut conduire à une évaluation de l'ensemble des conséquences des jeux de hasard à l'échelle de la collectivité, de la province et de la nation (l'État).

Des recherches fondées sur le GPI sont présentement en cours :

- le projet visant à rendre compte du bien-être durable en Alberta, par le Pembina Institute for Appropriate Development (<http://www.pembina.org>), dirigé par Mark Anielski et l'équipe de recherche Green Economics (inclut une analyse GPI préliminaire sur les conséquences et les coûts des jeux de hasard en Alberta);
- l'initiative de la Nouvelle-Écosse, dirigée par Ron Colman – GPI de l'Atlantique – n'inclut pas l'analyse du coût des jeux de hasard;
- le projet Australian GPI 2000 de l'Australian Institute, dirigé par Clive Hamilton (inclut une évaluation du coût des problèmes reliés aux jeux de hasard, de 1950 à 1999, afin d'apporter des ajustements au GPI de l'Australie).
- le U.S. GPI par Redefining Progress (<http://www.rprogress.org>), inclut de nombreux coûts et bénéfices sociaux et environnementaux qui serviront à ajuster les chiffres du PIB des É.-U. et à donner un compte rendu du bien-être économique durable – n'inclut pas les jeux de hasard.

Ces nouveaux instruments de mesure du bien-être économique, social et environnemental constituent une solution de rechange au Système de comptabilité nationale à partir duquel la situation économique – le produit intérieur brut (PIB) – est mesurée. La comptabilité GPI fournit une analyse plus approfondie du bien-être, que ce soit à l'échelle individuelle, familiale ou collective (y sont inclus les paramètres de santé et de bien-être social). Le cadre d'analyse GPI peut se prêter à l'évaluation de l'ensemble des conséquences des jeux de hasard pour les sociétés.

De nombreuses recherches devront être effectuées afin de compléter et d'affiner les données du Tableau des répercussions des jeux de hasard illustré ci-dessous. Bien sûr, l'analyse présentée dans le cadre de ce symposium est une structure ouverte qui devra être peaufinée et à laquelle il faudra apporter des modifications selon les situations analysées. De plus, la compréhension des interrelations entre les domaines et les sous-domaines et leurs conséquences respectives à diverses échelles exige une recherche et une analyse rigoureuses et planifiées. À mesure que le cadre d'analyse des répercussions sera vérifié dans des applications concrètes, ces interrelations entre les domaines et les sous-domaines, de même que l'information nécessaire à la réalisation de ces analyses, deviendront plus claires. Le plus grand défi que

pose ce système d'analyse des répercussions est peut-être d'assurer une image holistique et intégrée des conséquences à l'échelle individuelle, sociale, économique et environnementale qui permette aux dirigeants de faire des choix éclairés en matière de jeux de hasard, tout en tenant compte des enjeux économiques et sociaux qui s'y rattachent.

Tableau 1 : Cadre d'analyse des répercussions des jeux de hasard

BÉNÉFICES

Domaines	Sous-domaines	Indicateurs d'impact	Méthodes de mesure d'impact	Résultats
Individuel		Plaisir personnel	Analyse financière	Énoncé de l'ensemble des conséquences sur le bien-être fondé sur le Genuine Progress Indicator (GPI) : a) Bilan (énoncé de la situation physique; actifs et passifs) b) Énoncé de l'ensemble des bénéfices économiques et financiers durables (analyse de l'ensemble des coûts et des bénéfices) c) Indicateurs d'impact GPI et index des conséquences des jeux de hasard
Santé humaine		Surplus du consommateur	Analyse coût-bénéfice (ACB)	
Économie familiale			Analyse coût-efficacité (ACE)	
Collectivité/milieu de travail	Groupes (familial, ethnique, religieux)		Analyse coût-utilité (ACU)	
Macroéconomie	Entreprises et industries	Revenus de l'industrie des jeux, d'autres industries et emploi	Comptabilité et analyse fondées sur le Genuine Progress Indicator (GPI)	
	Institutions sociales (écoles, églises)	Revenus des jeux de hasard		
	Gouvernement (santé, éducation)	Contribution au PIB (produit intérieur brut)		
Environnement		Emploi		

COÛTS

Domaines	Sous-domaines	Indicateurs d'impact	Méthodes de mesure d'impact	Résultats
Individuel		Bien-être individuel	Analyse financière	Énoncé de l'ensemble des conséquences sur le bien-être fondé sur le Genuine Progress Indicator (GPI) : a) Bilan (situation physique; actifs et passifs) b) Énoncé de l'ensemble des bénéfices économiques et financiers durables
Santé humaine		<ul style="list-style-type: none"> ○ Faillite personnelle ○ Moins de temps consacré à une meilleure qualité de vie (redistribution) 	Analyse coût-bénéfice (ACB)	
		Santé et bien-être	Analyse coût-efficacité (ACE)	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Suicide ○ Abus de cigarettes, 	Analyse coût-utilité (ACU)	
			Comptabilité et analyse fondée sur	

Domaines	Sous-domaines	Indicateurs d'impact	Méthodes de mesure d'impact	Résultats
Économie familiale		<ul style="list-style-type: none"> d'alcool et d'autres drogues ○ Maladie mentale ○ Stress ○ Maladie et santé physique ○ Autoévaluation de la santé 	le Genuine Progress Indicator (GPI)	c) Indicateurs d'impact GPI et index des répercussions des jeux de hasard
Collectivité/milieu de travail	Groupes (familial, ethnique, religieux)	<ul style="list-style-type: none"> Santé du ménage (famille) et économie ○ Violence domestique ○ Stress financier ○ Faillite ○ Valeurs de la propriété 		
	Entreprise et industrie (milieu de travail)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Divorce et séparation ○ Moins de temps consacré à la famille 		
Macroéconomie	Institutions sociales (écoles, églises)	<ul style="list-style-type: none"> Climat au travail ○ Absentéisme ○ Productivité 		
	Gouvernement (santé, éducation)	<ul style="list-style-type: none"> Institutions communautaires et sociales ○ Crime ○ Cohésion sociale ○ Dons de charité ○ Valeurs de la propriété 		
Environnement		<ul style="list-style-type: none"> Macroéconomie et gouvernement ○ PIB, conséquences de la redistribution de revenus d'emploi sur les autres secteurs ○ Productivité ○ Perte des revenus fiscaux du gouvernement provenant d'autres secteurs ○ Coûts reliés à la 		

Domaines	Sous-domaines	Indicateurs d'impact	Méthodes de mesure d'impact	Résultats
		réglementation et coûts des programmes de lutte contre les toxicomanies du secteur public ○ Programmes d'aide Environnement ○ Bruit ○ Qualité de l'air ○ Impact des méthodes d'utilisation de terrains		

3.3 Principes et facteurs de mesure d'impact

Les participants divisés par petits groupes ont relevé les principes et facteurs clés à prendre en considération lors d'une évaluation exhaustive des conséquences des jeux de hasard. Nous les avons regroupés en fonction des aspects suivants : 1) processus; 2) données et information; 3) indicateurs et tableaux des répercussions; 4) analyses et rapports.

Processus

1. On devra être sensibilisé aux collectivités à caractère unique, aux Premières nations, aux collectivités asiatiques, aux enfants, aux jeunes, aux aînés et faire preuve d'éthique.
2. On devra faire appel à des groupes de surveillance, être multidisciplinaire et transdisciplinaire.
3. On devra mettre en place un centre de documentation électronique (sur Internet) qui donnera libre accès aux données, dans un esprit de coopération et de coordination à l'échelle nationale et internationale.
4. On devra mettre en place un organisme de coordination international ou intranational d'où sera coordonnée la recherche dans le respect de codes d'éthique et où les pairs s'évalueront entre eux.
5. Des études d'impact devront être menées à distance, sans aucun lien de dépendance avec le gouvernement ou l'industrie, et les résultats de la recherche seront présentés dans des forums internationaux et diffusés dans les journaux.

Données et information

1. Les sources de données devront être rigoureuses, appropriées et utiles.
2. On évitera de rejeter les variables qui n'ont pas été vérifiées *a priori*.
3. On spécifiera clairement s'il s'agit de preuves contre-factuelles.
4. On inclura des anecdotes pour étayer la preuve.
5. On intégrera des ensembles de données et des facteurs d'attribution comme éléments de base à l'analyse des coûts. (Note : Jan MacMillen (de l'Australie) a élaboré une liste des ensembles de données nécessaires à l'analyse des coûts qu'il nous a aimablement fournies – voir l'annexe 5 de ce rapport). Les facteurs d'attribution sont des éléments cruciaux de l'analyse des répercussions.

Indicateurs et tableaux des répercussions

1. Nécessité d'examiner les tableaux des répercussions illustrant les profils socioéconomiques, l'âge, le sexe, la santé de la population et les déterminants sociaux de santé, afin d'établir la répartition des répercussions et d'en évaluer la prévalence.
2. Nécessité d'établir des indicateurs qui reflètent les répercussions des jeux de hasard.

3. Les indicateurs doivent être applicables en d'autres endroits, se comparer aux niveaux provincial et national et montrer les taux de changement (c.-à-d. les tendances) par rapport à une base de référence.
4. Nécessité d'inclure les « coûts » sociaux intangibles des jeux de hasard, même si leur évaluation présente un défi en soi.

Analyses et rapports

1. Nécessité d'examiner les effets de la redistribution en termes de capital (revenus gouvernementaux, dons de charité, etc.), ressources (p. ex. le travail) et les conséquences du temps consacré au jeu.
2. Nécessité d'analyser le *continuum* des problèmes reliés à toute la gamme des comportements relatifs aux jeux de hasard.
3. Nécessité de surveiller les changements et les tendances qui se produisent au fil des années, y compris les répercussions longitudinales.
4. Nécessité de tenir compte des retombées des jeux de hasard dans les collectivités voisines.
5. Nécessité d'évaluer les jeux de hasard suivant le type et la structure des répercussions des coûts et des bénéfices, évitant ainsi les analyses globales simplifiées qui peuvent dissimuler ces différences.
6. Nécessité d'analyser les conséquences macroéconomiques des jeux de hasard (p. ex. sur l'emploi, la production et la consommation nationales (PIB, dépenses) et la balance des paiements) et de faire des évaluations objectives de ces conséquences.
7. Nécessité de bien interpréter les résultats de la recherche, afin d'éviter les erreurs d'interprétation. L'objectif ultime de cette analyse réside dans l'évaluation des politiques et des programmes.
8. En l'absence d'un consensus théorique, la transparence dans la présentation des résultats et de la méthodologie est d'une importance primordiale.

4. Conclusions et observations du rapporteur

Le symposium a pris fin avec la tenue d'une séance plénière où les rapporteurs ont exposé les conclusions et les observations finales des participants. On y a formulé les commentaires suivants :

1. Les effets de substitution des jeux de hasard sont importants, mais nous devons également tenir compte d'autres effets et ne pas confondre le public et le privé ou le légal et l'illégal.
2. L'évaluation des conséquences des jeux de hasard n'a rien d'un jeu où il n'y a ni gagnant ni perdant; quelle que soit l'importance des bénéfices, l'accent doit être mis sur l'atténuation ou la réduction des coûts.
3. Ces mêmes principes doivent être appliqués pour déterminer s'il s'agit d'un coût ou d'un bénéfice.
4. Il faut appliquer les mêmes standards pour l'attribution des coûts et des bénéfices liés aux jeux de hasard.
5. Il faudra accorder la plus grande importance à la recherche sur les facteurs attribuables aux jeux de hasard (les problèmes reliés aux jeux de hasard). Autrement, on ne pourra produire d'évaluations significatives des coûts et des bénéfices.
6. Un fort pourcentage des coûts sociaux liés aux jeux de hasard réside dans les coûts intangibles et il faut trouver des moyens de présenter cette information de façon à ne pas en sous-estimer l'importance.
7. Les coûts et les bénéfices monétaires peuvent être très importants en raison de leurs conséquences sur certaines régions et collectivités.
8. Il importe de faire preuve de transparence dans la présentation des méthodologies et des résultats obtenus et ne pas surestimer la rigueur ou l'importance de ces résultats. Ils risquent forcément d'être mal interprétés, mais il faudrait au moins s'assurer de ne pas porter le blâme de ces fausses interprétations.
9. Les économistes ont encore beaucoup à apprendre des autres disciplines (et vice versa).

Harold Wynne a donné un aperçu d'une évaluation des jeux de hasard qui tient compte de la santé humaine.

Comment devrions-nous définir la santé humaine?

- La richesse « monétaire » n'est qu'une composante de la richesse « totale » de l'individu, de la famille et de la collectivité.
- On ne peut donner une valeur monétaire à toutes les composantes de la richesse humaine.
- Les sciences économiques permettent d'examiner les changements en termes de « richesse monétaire »
- L'approche d'autres disciplines scientifiques est d'une grande utilité dans l'analyse des changements dans la « richesse non monétaire » (santé, éducation, sociologie).

Quels sont les facteurs qui favorisent ou non la santé humaine?

- Nécessité de déterminer ce qu'une collectivité considère comme les « composantes de la richesse humaine » (argent, santé, éducation, spiritualité, alimentation, habitation, vêtements, environnement propre).

- Nécessité de reconnaître que de nombreux facteurs peuvent précipiter la croissance ou la réduction de la richesse humaine.
- Nécessité d'élaborer des stratégies pour isoler et mesurer les conséquences des changements dans les « indicateurs » de richesse humaine.

Les jeux favorisent-ils ou non la santé humaine?

- Nécessité d'examiner en quoi l'introduction des jeux de hasard légalisés et les changements apportés dans ces jeux contribuent aux changements observés dans les « composantes de la richesse humaine » (monétaire et non monétaire) telles que définies par la collectivité.
 - Nécessité d'intégrer la recherche multidisciplinaire pour mesurer ces changements (pas seulement les sciences économiques!).
 - Nécessité de surveiller continuellement les changements dans la richesse humaine aux niveaux personnel, familial, communautaire et national (pas seulement des recherches longitudinales).
-

5. Prochaines démarches

L'objectif premier du Symposium de Whistler a été de mettre en lumière les « meilleures pratiques » à suivre dans l'étude des répercussions des jeux de hasard et l'évaluation des coûts et des bénéfices qui en découlent, mais les participants ont vite réalisé que cet objectif était démesurément ambitieux et que ce symposium était plus simplement un premier pas vers l'élaboration d'un cadre d'analyse des répercussions. Par ailleurs, il a permis de constater qu'il n'y a toujours pas un large consensus sur (1) la perspective philosophique ou le cadre conceptuel de la question; (2) les définitions de « coûts privés » par rapport aux « coûts sociaux » attribuables aux jeux de hasard; (3) les coûts et les bénéfices qui devraient être pris en compte dans les analyses d'impact socioéconomiques; et (4) les meilleures méthodes pour mesurer les coûts et les bénéfices des jeux de hasard.

Les organisateurs et les participants du 2^e symposium international qui se tiendra en 2002 espèrent que l'on proposera un cadre analytique pratique et que les enjeux sociaux et économiques seront à nouveau débattus.

En conclusion, les participants ont relevé les « prochaines démarches » essentielles à suivre lors de cette prochaine rencontre :

Information et centre de documentation

1. La nécessité de mettre en place un centre de documentation, d'établir un réseau de chercheurs et de sites Web pour la création de banques de données communes, le partage d'information, l'élaboration de cadres d'analyse et la rédaction d'articles qui orienteront les politiques gouvernementales en fournissant aux décideurs de l'information sûre et crédible. Cette démarche prévoit la diffusion d'information à un plus large public. Diverses fondations peuvent être intéressées à participer à la mise en place d'un centre de documentation sur les jeux de hasard.
2. La nécessité de relier les établissements et les organismes qui s'intéressent aux jeux de hasard au réseau de recherche établi dans le cadre de ce symposium. Ce réseau permettra de renforcer et d'affiner les matrices établies par les groupes de travail sur les conséquences des jeux de hasard.
3. La nécessité d'élaborer un ensemble de données fondamentales systématiques que l'on pourra mettre à jour progressivement.

Participation des collectivités et des entreprises

4. La nécessité de la part des chercheurs de faire participer les collectivités et les entreprises touchées par les jeux de hasard au niveau communautaire.
5. L'industrie du jeu doit donner son appui à la mise en œuvre de méthodologies (et de données) rigoureuses, afin d'étudier les répercussions des jeux de hasard.
6. De plus grands efforts doivent être fournis pour recueillir l'information destinée aux analyses d'impact au niveau de la collectivité et trouver de nouvelles idées et façons de faire pour amener à la fois les collectivités et l'industrie du jeu à participer aux processus de planification et d'évaluation des répercussions.

Recours aux cadres d'analyse existants et en émergence

7. La nécessité d'éviter les chevauchements dans les réseaux d'information et, éventuellement, d'utiliser un système qui s'apparente au système de diffusion de l'information sur les drogues et l'alcool et au cadre d'analyse des toxicomanies.
8. La nécessité d'appliquer les cadres d'évaluation des répercussions de l'alcoolisme et des programmes de traitement des organismes en toxicomanie aux modèles conceptuels et opérationnels mis en œuvre pour mesurer les répercussions des jeux de hasard, les résultats des traitements offerts aux joueurs compulsifs et les résultats obtenus en prévention.
9. L'évaluation des répercussions des jeux de hasard exige une approche multidisciplinaire de spécialistes issus de milieux universitaires et autres (p. ex. des criminologues, des experts en santé publique, des économistes) qui abordent les répercussions économiques, sociales, etc. dans une approche intégrée.

10. La nécessité d'évaluer les jeux de hasard suivant le modèle de la santé publique et d'aborder la question sous l'angle de la santé personnelle (p. ex. les résultats en santé publique), y compris l'examen des profils de risque (les facteurs), des facteurs de prévention et des facteurs étiologiques.
11. La nécessité de tenir compte de la dimension temporelle (combien de temps un joueur consacre-t-il aux jeux de hasard) et de la dimension monétaire (perte nette de revenus disponibles) dans l'évaluation des répercussions des jeux de hasard.
12. La nécessité d'étudier les répercussions des jeux de hasard sur les personnes âgées (les aînés).
13. La nécessité de tenir compte des cadres analytiques exhaustifs et intégrés pour évaluer le bien-être de la société, et des systèmes d'analyse comptable comme le Genuine Progress Indicator (GPI), qui inclura des facteurs clés, telles que les répercussions des jeux de hasard sur le bien-être économique, social et environnemental.

Le politique et la politique

14. Le moment choisi pour élaborer une politique est crucial, tout comme la nécessité de faire participer les élus aux prochains symposiums et de discuter de la nature des répercussions des jeux de hasard.
15. La nécessité de faire participer la communauté internationale, plus particulièrement les pays européens, à l'évaluation des coûts et des bénéfices liés aux jeux de hasard (éventuellement par l'intermédiaire de l'Organisation internationale du travail (OIT) de Genève).
16. L'évaluation des répercussions doit s'intégrer aux lois sur les jeux de hasard.
17. La taxinomie des problèmes reliés aux jeux de hasard exige de la clarté, plus spécialement dans l'établissement des coûts par rapport aux bénéfices. De plus, il faut définir les valeurs personnelles et sociales que sous-tendent les diverses perspectives d'analyse d'impact des jeux de hasard.

Le groupe de travail Whistler a par la suite discuté de ces démarches et en a extrait trois recommandations.

1. **Cadre analytique** – Affiner le cadre analytique énoncé dans ce rapport. Un groupe de travail a été nommé à cette fin, regroupant entre autres, Jacques Lecavalier, Harold Wynne, Jan McMillen et Mark Anielski. Les résultats de ces travaux seront transmis aux membres lors de la téléconférence du comité directeur de Whistler.
2. **Création d'ensembles de données au Canada** – Un deuxième groupe de travail réunissant Jan McMillen, Bill Eadington, Harold Wynne et Mark Anielski se consacrera à l'élaboration d'ensembles de données nécessaires à l'étude des coûts et des bénéfices liés aux jeux de hasard. On envisage la possibilité d'un travail de collaboration entre les provinces canadiennes pour la création de ces ensembles de données. On prévoit présenter le résultat des travaux au comité directeur de Whistler, le 21 juin 2001.
3. **Revue de littérature portant sur la causalité du jeu compulsif** – L'Ontario Problem Gambling Research Centre, grâce à l'initiative de Rob Simpson, PDG, assurera le soutien financier d'une revue de la littérature sur les jeux de hasard, y compris ses corollaires et ses variables. Les possibles liens de causalité seront relevés à des fins d'analyse d'attribution des coûts et des bénéfices. M. Simpson fera part de l'évolution de ces travaux de recherche lors de la téléconférence du 21 juin 2001.

Bibliographie

Collins, David et Helen Lapsley. 2000. *The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues*. Étude présentée lors du Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, du 23 au 27 septembre 2000.

Eadington, William. 2000. *Measuring Costs from Permitted Gaming: Concepts and Categories in Evaluating Gambling's Consequences*. Étude réalisée par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, le 15 août 2000.

Korn, David, Gibbins, Roger et Azmier, Jason. 2000. *Framing Public Policy: Towards a Public Health Paradigm for Gambling*. Étude présentée lors du Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, du 23 au 27 septembre 2000.

Single, Eric. 2000. *Estimating the Costs of Substance Abuse: Implications to the Estimation of the Costs and Benefits of Gambling*. Étude présentée lors du Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, du 23 au 27 septembre 2000.

Vaillancourt, F. et Roy, A. 2000. *Gambling and Governments in Canada, 1969-1998: How Much? Who Plays? What Payoff?* L'Association canadienne d'études fiscales : Toronto, Ontario

Walker, Douglas. 2000. *A Simple Model to Explain and Illustrate the Definition of "Social Cost"*. Présenté lors du Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard, du 23 au 27 septembre 2000.

Annexe 1 – Tableau des répercussions des jeux de hasard, Détails

<i>Domaine et sous-domaine</i>							
RÉPERCUSSIONS	Indiv- iduel	Santé de la personne	Budget familial (cellule familiale)	Communauté et milieu de travail	Macroéconomique		Environnement
			Cellule familiale	Industrie et entreprise	Groupes ethniques et religieux	Institutions sociales (p. ex., écoles, églises)	
Santé et bien-être de la personne							
Suicide							
Abus de substances (alcool, drogues, tabac)							
Vie saine							
Stress							
Santé mentale							
Maladie (mortalité prématurée, espérance de vie)							
Autoévaluation de la santé							
Plaisir personnel							
Santé mentale							
Emploi du temps (travail rémunéré et moments privilégiés avec la famille, les amis, dans la communauté et pour les loisirs)							
Absentéisme (milieu de travail)							
Espérance de vie							
Divorce et éclatement de la famille							
Niveau de scolarité							
Bien-être social							
Violence familiale et conflit							
Criminalité et problèmes d'ordre juridique							
Activités en lien avec un prêteur sur gages							
Santé de la communauté							
Services en toxicomanie							

Bien-être financier et économique								
Répercussions sur le produit intérieur brut (rendement économique) et sur la redistribution sectorielle								
Revenus								
Surplus du consommateur								
Recettes d'entreprises (jeux et autres), emplois et possibilités d'affaires								
Revenus de taxes gouvernementales (gains et pertes) et dépenses								
Stress financier : dettes, faillite, manque de liquidité								
Inégalité du revenu et des ressources								
Efficacité des instruments fiscaux								
Coûts de la réglementation du secteur public, des services d'intervention en toxicomanie et des programmes de bien-être social								
Dons de bienfaisance								
Prêts usuraires								
Blanchiment d'argent								
Valeurs des biens								
Emploi (temps plein et temps partiel)								
Productivité au travail (main-d'œuvre)								
Bien-être environnemental								
Qualité de l'air								
Bruit								
Terre								

Annexe 2 – Liste des participants

Adresses électroniques des participants au symposium

Mark Anielski (Edmonton, Canada) anielski@ualberta.ca
Steve Ashton (Winnipeg, Canada)
John Borody (Winnipeg, Canada) jborody@afm.mb.ca
Colin Campbell (New Westminister, Canada) colin_campbell@douglas.bc.ca
David Collins (Australie) dcollins@efs.mq.edu.au
Peter Collins (Afrique du Sud) petercollins@gem.co.za
Fiona Cribb (Regina, Canada) fcribb@sga.gov.sk.ca
Jeffrey Derevensky (Montréal, Qué., Canada) %20in04@musicb@mcq11.ca
Daniel Dubeau (Montréal, Qué., Canada) daniel.dubeau@loto-quebec.com
Art Dyer (Edmonton, Canada) art.dyer@aadac.gov.ab.ca
William Eadington (États-Unis) eadington@prodigy.net
D. Fafard Rouffignat (Québec, Canada)
Ron Frisch (Windsor, Canada) frisch@uwindsor.ca
Roger Gibbins (Calgary, Canada) rgibbins@cwf.ca
Peter Glendenning (Regina, Canada) pglendinning@slga.gov.sk.ca
Louis Gliksman (Canada) glikzman@julian.uwo.ca
Rina Gupta (Canada)
Robert Hann (Toronto, Canada) hannbob@ican.net
Miki Hansen (Victoria, Canada) miki.hansen@gems6.gov.bc.ca
Henrick Harwood (États-Unis) hjharwood@lewin.com
Dean Hestermann (États-Unis) dhestermann@harrachs.com
Christian Jacques (Canada) Christian.Jacques@psy.ulaval.ca
Jon Kelly (Willowdale, Canada) jonk@cfcg.org
Donna Klingspohn (Victoria, Canada) donna.klingspohn@gems9.gov.bc.ca
David Korn (Toronto, Canada) david.korn@utoronto.ca
Jacques Lecavalier (Ottawa, Canada) jlecaval@ccsa.ca
Scott MacPherson (North York, Canada) Scott.Macpherson@moh.gov.on.ca
Jan McMillen (Australie) j.mcmillen@uws.edu.au
Paddy Meade (Edmonton, Canada) paddy.meade@aacdac.gov.ab.ca
Gerhard Meyer (Allemagne) Gerhard.meyer@uni-bremen.de
Sheila Murphy (Calgary, Canada) smurphy@cadvision.com
Louise Nadeau (Montréal, Canada) louise.nadeau2@umontreal.ca
Joan Nuffield (Toronto, Canada) hannbob@ican.net
Vic Poleschuk (Kamloops, Canada) vpoleschuk@bclc.com
Christian Poulin (Halifax, Canada) christiane.poulin@dal.ca
Barry Pritchard (Edmonton, Canada) casinoed@telusplanet.com
Christine Reilly (États-Unis) cjr@ncrg.org
Behrouz Shahandeh (Suisse) shahandeh@ilo.org
Robert Simpson (Guelph, Canada) 2robsimpson@home.com
Eric Single (Toronto, Canada) e.single@utoronto.ca
Murray Smith (Edmonton, Canada) msmith@assembly.ab.ca
Kate Spilde (États-Unis) kasplide@indiangaming.org
Elizabeth Stephenson (Winnipeg, Canada) estephenson@mgcc.mb.ca
William Thompson (États-Unis) wthompsn@ccmail.nevada.edu
Ronald Tizzard (St. John's, Canada) rtizzard@mail.gov.nf.ca
François Vaillancourt (Montréal, Canada)
Douglas Walker (États-Unis) walker@mail.gcsu.edu
James Westphal (États-Unis) jwestphal@lsumc.edu
Gail White (Victoria, Canada) gwhite@bclc.com
Keith Whyte (États-Unis) keithw@ncpgambling.org

Jamie Wiebe (Winnipeg, Canada) umwiebe3@cc.umanitoba.ca
Brian Wilbur (Halifax, Canada) wilburb@gov.ns.ca
Harold Wynne (Edmonton, Canada) hwynne@wynne.com
Brian Yates (États-Unis) BrianYates@email.msn.com
Kurt Zorn (États-Unis) zorn@indiana.edu

Annexe 3 – Programme

PREMIER SYMPOSIUM INTERNATIONAL SUR LES RÉPERCUSSIONS ÉCONOMIQUES ET SOCIALES DES JEUX DE HASARD Cascade Lodge, Whistler, Colombie-Britannique, Canada du 23 au 27 septembre 2000

Samedi le 23 septembre 2000

12 h 00 – 17 h 00 : Arrivée au Cascade Lodge

19 h : Réception – Cascade Lodge

Le dimanche 24 septembre 2000

7 h 30 – 8 h 30 : Déjeuner continental

8 h 30 – 10 h 30 : 1^{ère} séance : Allocution d'ouverture (30 minutes)

Ujjal Dosanjh, premier ministre de la Colombie-Britannique ou son délégué

Mot de bienvenue et bénédiction du représentant des Premières nations

Le chef Ian Campbell

Allocution d'ouverture – hôte local

M. Hansen

Objectif, attentes et processus

J. Lecavalier

1^{ère} séance : Exposé – les incidences politiques des évaluations des coûts et des bénéfices et leur utilité (70 minutes) ~ Président : P. Meade

Enjeux provinciaux

M. Smith

S. Ashton

Point de vue de l'industrie

D. Hestermann

Opinion des collectivités

J. Nuffield

Observations des autochtones

K. Spilde

Répercussions sur les milieux de travail

B. Shahandeh

Discussion générale (20 minutes)

Tous

10 h 30 - 11 h : Pause

11 h 00 - 12 h 00 : 2^{ième} séance : Expériences récentes – leçons tirées des études sur les coûts et les bénéfices ~ Président : J. Borody

3 présentateurs (10 minutes chacun)

(Australie, Canada, É.-U.)

Discussion (30 minutes)

Tous

12 h 00 - 13 h 00 : Buffet du traiteur

13 h 00 - 15 h 00 : 3^{ième} séance : Lacunes méthodologiques ~ Président : V. Poleschuk

Communication – Théorie et contexte (30 minutes)

D. Collins

Discussion générale (30 minutes)

Tous

Communication – Typologie des coûts et des bénéfices (60 minutes)

D. Walker

W. Eadington

E. Single

15 h 00 - 15 h 30 : Pause

15 h 30 - 17 h 00 : 3^{ième} session (suite) : Lacunes méthodologiques ~ Président : V. Poleschuk

Communication – Typologie des coûts (suite)
Table ronde (30 minutes)

R. Gupta
W. Thompson
B. Yates
Tous

Discussion générale (60 minutes)

19 h 00 - 21 h 00 : Banquet – Hy's Steak House

Le lundi 25 septembre 2000

7 h 30 - 8 h 30 : Déjeuner continental

8 h 30 - 10 h 30 : 4^{ième} session : Processus d'adoption de nouvelles politiques ~
Président : K. Whyte

Communication (40 minutes)

R. Gibbins
D. Korn
S. MacPherson
J. McMillen
L. Stephenson
Tous

Table ronde (30 minutes)

Discussion générale (45 minutes)

10 h 30 - 11 h 00 : Pause

11 h 00 - 12 h 00 : 4^{ième} session (suite) : Processus d'adoption de politiques ~
Président : K. Whyte

Discussion générale (suite)
Présentation des travaux par petits groupes

Tous
H. Wynne

12 h 00 - 13 h 00 : Buffet du traiteur

13 h 00 : Après-midi libre

**Invitation à un barbecue en soirée à la résidence de William Deeks,
président du conseil d'administration du CCLAT**

Le mardi 26 septembre 2000

7 h 30 - 8 h 30 : Déjeuner continental

8 h 30 - 10 h 30 : 5^{ième} session : Formation de petits groupes (4)

Quels coûts? Quels bénéfices?

Qui assume les coûts?

Comment exprimer les coûts et les bénéfices intangibles?

Stratégies pour améliorer l'utilité des estimations des coûts et leur usage.

10 h 30 - 11 h 00 : Pause

11 h 00 - 12 h 00 : 5^{ième} session (suite) : Formation de petits groupes (4)

Quels coûts? Quels bénéfices?

Qui assume les coûts?

Comment exprimer les coûts et les bénéfices intangibles?

Stratégies pour améliorer l'utilité des estimations des coûts et leur usage.

12 h 00 - 13 h 00 : Buffet du traiteur

13 h 00 - 15 h 00 : 5^{ième} session (suite) : Formation de petits groupes (4)

Quels coûts? Quels bénéfices?

Qui assume les coûts?

Comment exprimer les coûts et les bénéfices intangibles?

Stratégies pour améliorer l'utilité des estimations des coûts et leur usage.

15 h 00 - 15 h 30 : Pause

15 h 30 - 17 h 00 : 5^{ième} session (suite) : Présentation des groupes (4) ~ Président :
Miki Hansen

10 minutes par groupe (40 minutes)

Synthèse des observations et conclusions du président (50 minutes) Tous

19 h 00 - 21 h 00 : Souper de groupe – AlpenRock House

Le mercredi 27 septembre 2000

8 h 00 - 9 h 00 : Déjeuner continental

9 h 00 - 10 h 30 : 6^{ième} session : Conclusion ~ J. Lecavalier, président (90 minutes)

Présentation des éléments qui ont fait consensus

Groupe de travail

Discussion générale

Tous

Prochaines étapes et mesures de suivi

Tous

10 h 30 - 11 h 00 : Pause

11 h 00 : Départ de l'hôtel

Départ de Vancouver

Annexe 4 – Travaux par petits groupes

Le mardi 26 septembre 2000

Les quatre sous-groupes ont procédé à l'examen des problèmes d'élaboration et d'utilisation de lignes directrices (élaboration d'une grille qui met en relief les questions suivantes : « Qui assume les coûts? », « Quels coûts? », « Quels bénéfices? » et « Quels aspects intangibles? » et à la mise au point d'une stratégie qui favorise l'utilisation de lignes directrices dans le cadre d'analyses d'impact). Les résultats obtenus des quatre sous-groupes, y compris l'ébauche d'un tableau d'analyse des répercussions des jeux de hasard, ont été discutés en séance plénière et ont servi de base à l'établissement d'un consensus.

On a procédé à la synthèse des propositions et des conclusions des groupes en séance plénière et on a fourni des directives aux groupes de travail responsables de la préparation des lignes directrices, tout en insistant sur l'importance de présenter des recommandations axées sur l'action.

Groupe rouge

J. Borody (R)
C. Campbell (N)
P. Glendenning
L. Glikzman
R. Gupta (N)
H. Harwood
J. Kelly
G. Meyer
S. Murphy
L. Nadeau
V. Poleschuck (N)
K. Spilde
J. Westphal
J. Wiebe
K. Zorn

Groupe jaune

S. Ashton
D. Collins (R)
K. Cunningham
F. Cribb
T. deVos (N)
D. Dubeau
R. Frisch
J. Lecavalier
J. McMillen
P. Meade
B. Pritchard
C. Reilly
R. Simpson
D. Sturko (N)
D. Walker

Groupe bleu

M. Anielski
J. Derevensky
W. Eadington
R. Gibbins
R. Hann
D. Klingspohn
D. Korn
S. Macpherson
M. Perron
E. Single (R)
R. Tizzard
G. White
B. Wilbur (N)
B. Yates

Groupe vert

J. Azmiel
P. Collins
A. Dyer
D. Fafard Rouffignat
M. Hansen
D. Hesterman
J. Nuffield
R. Parks
C. Poulin
B. Shahandeh
M. Smith
L. Stephenson
W. Thompson (R)
K. Whyte
H. Wynne

(R) Rapporteur
(N) Non confirmé

Annexe 5 – Données nécessaires à l'analyse d'impact des jeux de hasard – Australian Institute for Gambling Research



Australian Institute for Gambling Research

DONNÉES NÉCESSAIRES AUX ÉTUDES D'IMPACT SUR LA COLLECTIVITÉ

Professeur Jan McMillen
Australian Institute for Gambling Research
University of Western Sydney
aigr@uws.edu.au

Vous trouverez ci-dessous une liste d'ensembles de données qui vous aidera à analyser les répercussions des jeux de hasard et les tendances en cette matière au Canada. Cette liste non exhaustive n'est présentée qu'à titre d'indication.

Au milieu des années 90, l'Australian Bureau of Statistics (ABS) a commencé à compiler des ensembles de données comparables (marqués d'un * ci-dessous), alors que depuis 1972-73, la Tasmanian Gaming Commission compile les *Australian Gambling Statistics* annuelles (marquées d'un # ci-dessous) pour l'ensemble des États et des Territoires (gaming@tres.tas.gov.au). Ces ensembles de données descriptives ont été progressivement améliorés et sont d'une grande utilité pour la recherche en Australie.

Toutefois, à quelques exceptions près, ces ensembles de données officiels ne répondent pas aux besoins d'analyse d'impact dans les collectivités. Il faut également souligner qu'il existe des problèmes au niveau de l'établissement de ces ensembles dans des catégories, des dédoublements de données, et que certains rapports sont partiels et qu'on y constate des omissions. Mais surtout, les données de l'ABS et de l'Household Expenditure Survey (HES) ne sont pas recensées assez fréquemment pour être valables et elles ne sont généralement plus à jour une fois que le public peut y avoir accès. Par ailleurs, il est notoire que les données de l'HES, comme la plupart des enquêtes internes, ne sont pas fiables.

Comme les chercheurs et les responsables des orientations politiques canadiens élaborent une méthodologie appropriée au contexte canadien, je leur conseillerais de ne pas s'en tenir à une définition exclusivement spatiale et géographique de la « collectivité ». Les « communautés d'intérêt » sont tout aussi importantes, comme le sont d'ailleurs les effets d'entraînement sur les autres collectivités.

La recherche et la cueillette des données devrait être effectuées en vue de mesurer les répercussions *réelles*, plutôt que les estimations (p. ex. par l'application de modèles économiques). Les données devraient permettre de mesurer la *nature* des répercussions, leur *fréquence* ou leur *incidence* et *l'importance* de celles-ci dans tous les secteurs de la vie communautaire.

Suggestions pour la cueillette des données de base :

- Les statistiques annuelles sur les jeux de hasard pour chaque type de jeu et chaque province. Il importe que les provinces élaborent des catégories de données uniformisées et des méthodes de compilation cohérentes. L'*Australian Gambling Statistics* fournit un modèle utile, bien qu'après une existence de près de trois décennies, des améliorations doivent encore y être apportées. Les statistiques nationales sur les jeux de hasard peuvent inclure :
 - la rotation de l'effectif par personne (adulte) et le total à l'échelle provinciale et nationale;
 - les dépenses (réelles et effectives) – par personne (adulte) et totales;
 - les taux de croissance annuel;
 - le pourcentage des revenus disponibles des ménages;
 - les taxes en \$ (jeux et courses, tous les jeux de hasard);
 - le pourcentage du revenu provincial (jeux et courses, tous les jeux de hasard), etc.
- Les caractéristiques de l'industrie du jeu – par secteur et par province, compilées annuellement ou aux deux ans.
 - Voir la compilation de l'Australian Bureau of Statistics – *Gambling Industries* pour le type d'ensembles de données recueillies en Australie. Toutefois, ces bases de données sont à l'étude, des déficiences ayant été identifiées à l'issue d'une enquête de la Productivity Commission.
 - Des données détaillées sur le fonctionnement de l'industrie comme celles que les casinos du New Jersey ont rapportées (p. ex. sur les revenus et les dépenses, sur les achats, le marketing, etc.) seraient utiles à l'analyse régionale des coûts et des bénéfices.
- Les statistiques sur les travailleurs de l'industrie des jeux – par secteur et par province, compilées annuellement ou aux deux ans; p. ex. l'Australian Bureau of Statistics recueille des données sur :
 - le nombre d'employés par entreprise de jeu de hasard;
 - le type d'exploitation/d'employeur (privé, public; taille de l'entreprise, etc.);
 - le nombre d'employés par catégorie de travail (p. ex. jeux de hasard, administration, soutien technique);
 - les facteurs sociodémographiques standards (sexe, âge, niveau d'éducation, état civil, identification culturelle, etc.);
 - les emplois à temps plein, à temps partiel, occasionnels;
 - les salaires annuels ou à taux horaire par catégorie d'employé;
 - le taux de rotation du personnel par catégorie d'employés;
 - la syndicalisation;
 - le nombre et le type de conflits au travail;
 - les politiques d'égalité d'accès à l'emploi, les programmes d'action positive;
 - les exigences et les enjeux en matière de santé et de sécurité au travail (SST) (p. ex. l'exposition involontaire à la fumée).
- L'indice des désavantages sociaux : pour l'identification des collectivités « à risque ». Les données devraient pouvoir servir à l'analyse des régions les plus faiblement représentées – p. ex. les régions comprenant 200 ménages, les collectivités, les communautés d'intérêt.
- Les données nationales sur le temps consacré aux jeux, les statistiques sur les loisirs, y compris les jeux de hasard dans chaque province, et la capacité d'analyser des unités de 200 ménages.
- L'indice du bien-être social – pour mesurer les répercussions des jeux de hasard sur la qualité de vie.
- Les données sur les problèmes reliés aux jeux de hasard – par collectivité et par province :
 - L'incidence des problèmes reliés aux jeux de hasard – les données d'enquête sur l'ensemble de la population, les groupes spécifiques et les collectivités.

- Les enquêtes auprès des clients qui reçoivent des conseils en matière de jeux de hasard ou d'autres services de soutien.
 - Les demandes de services de soutien liés aux jeux de hasard, p. ex. des enquêtes des services d'aide sociale et des services communautaires. L'élaboration d'un ensemble minimal de données sociales nationales et le soutien ou les ressources nécessaires à la compilation de données fiables et de qualité.
 - Les données sur les répercussions personnelles et familiales – les effets sur les enfants, les conjoints, le divorce ou la séparation, la violence familiale, le bien-être psychologique, etc.
 - L'établissement de l'Indice canadien du jeu compulsif et de mesures de réduction des méfaits au Canada permettra de faire avancer les analyses quantitatives.
 - Toutefois, les données qualitatives sur la nature des problèmes reliés aux jeux de hasard et ses répercussions sur la personne et la collectivité sont tout aussi importantes – p. ex. sur les données visant les groupes cibles, les études ethnographiques.
- Les données sur les programmes de prévention :
 - L'information sur le consommateur – coûts et bénéfices; études d'évaluation des programmes.
 - Les programmes d'éducation communautaire – coûts et bénéfices; études d'évaluation des programmes.
 - Les programmes de prévention primaires et secondaires, les interventions précoces; l'efficacité, l'évaluation des programmes.
 - Les enquêtes communautaires, les groupes de discussion – afin de définir les enjeux et les répercussions sur la qualité de vie.
- Les données sur les programmes de traitement, les services de soutien à la collectivité – aux niveaux provincial et communautaire – compilées annuellement :
 - Les types de services offerts : p. ex. counselling, services de santé communautaire, de prise en main personnelle, ressources intégrées, dotation, qualifications professionnelles.
 - L'accès aux programmes : heures d'ouverture; mode d'accès (ligne d'écoute téléphonique, services de consultation par téléphone ou par Internet, visites cliniques, etc.), subventions gouvernementales ou services privés rémunérés à l'acte, etc.
 - Le profil d'utilisation – joueurs, familles, travailleurs de l'industrie du jeu et autres.
 - Les services offerts aux joueurs compulsifs (conseils financiers, psychologiques, relationnels, secours d'urgence, services de santé, aide aux victimes de violence familiale, etc.).
 - Un *ensemble minimal de données (EMD) sur le jeu compulsif – afin de tenir un registre de l'utilisation des services offerts aux joueurs compulsifs, de l'information sur le client, etc. Victoria et Queensland recueillent des données à partir de leurs propres versions EMD depuis plusieurs années. Ces modèles ont fait l'objet de nombreuses critiques, mais le ministère de la Santé de la Nouvelle-Galles du Sud prépare actuellement une nouvelle version améliorée (pour plus de renseignements, communiquer avec Deborah Hatzl, agente principale en matière de politique – dhatzi@doh.health.nsw.gov.au).
 - Des études d'évaluation et d'efficacité.
- Les données sur la santé :
 - Les données épidémiologiques sur les problèmes de santé reliés aux jeux de hasard. L'Australian Medical Association (AMA) a une politique nationale du jeu compulsif dont la structure s'apparente aux politiques en matière de santé publique, mais aucune stratégie de recherche n'a été mise en œuvre à ce jour. En 1998, L'AMA de la Nouvelle-Galles du Sud a conçu un programme d'enseignement destiné aux médecins omnipraticiens, ainsi qu'une grille sur la drogue, l'alcool et les jeux de hasard (GDAJ). Toutefois, aucun mécanisme ou financement n'est prévu pour la cueillette et l'analyse de ces données.

- Les données sur le suicide et les jeux de hasard. La cueillette des données n'est pas effectuée de façon systématique en Australie, mais plutôt selon les besoins du moment; il est difficile de considérer les jeux de hasard comme la principale cause de suicide.
- Les données sur la comorbidité, p. ex. les jeux de hasard et l'alcool, la dépression, la négligence parentale, etc., autant d'aspects importants pour lesquels il faudra élaborer des méthodes qui permettent de résoudre les problèmes reliés aux facteurs d'attribution.

Divers ensembles de données cartographiées et stratifiées – pour déterminer les collectivités « à risque », les régions dont le pourcentage de joueurs compulsifs est élevé ou qui doivent recourir à des services et les répercussions des jeux de hasard sur la qualité de vie, etc. *L'Australian Institute for Gambling Research (AIGR) effectue présentement ce type d'analyse à la Nouvelle-Galles du Sud et à Victoria.

Des études ethnographiques et communautaires, afin d'explorer les pratiques de jeu des divers groupes et collectivités en relation avec leurs cultures respectives. Ces études sont essentielles et constituent une première démarche en vue d'affiner les méthodologies et les ensembles de données existants et ainsi présenter un juste reflet des diverses cultures.

- **Criminalité et réglementation :**
 - Les statistiques sur la criminalité dans les collectivités et les registres des tribunaux qui établissent des liens directs avec les jeux de hasard (afin de résoudre les problèmes d'attribution et de démêler les crimes reliés aux jeux de hasard des autres tendances et externalités).
 - Les données sur la participation aux jeux de hasard et les problèmes dans les établissements correctionnels.
 - Les données sur les coûts rattachés aux services de l'ordre et à la réglementation des jeux de hasard – à la fois proactive/préventive et réactive (c.-à-d. des données qui font la distinction entre les coûts reliés à la réglementation sur les jeux et les coûts se rapportant à l'application de règlements plus généraux).
 - Les données sur les ressources allouées pour contrer les effets de la corruption – un problème complexe qui peut varier selon le cas.
 - Le calcul des bienfaits de la réglementation (c.-à-d. la diminution de la criminalité ou l'absence de criminalité). Des études d'évaluation des programmes.

- **Données économiques et financières :**
 - Les données sur l'économie régionale et les cadres d'analyse – p. ex. Queensland établit des données régionales annuelles sur les dépenses des ménages. Ces données englobent les mesures courantes de l'activité économique. Si possible, on privilégiera les données et les tendances *réelles* plutôt que les estimations.
 - Les données sur le commerce de détail, afin de mesurer les répercussions des jeux de hasard sur les entreprises locales. Cette tâche n'est pas facile, étant donné la piètre qualité des données dans ce secteur.
 - Les données sur la production : les jeux de hasard en relation avec l'absentéisme, la baisse de productivité, la réduction des services aux ménages et le non-paiement de ces services.
 - Les données sur les faillites : établissent une relation directe entre les jeux de hasard et les faillites. Les données dans ce secteur sont de très piètre qualité, voire inutiles.
 - Les données provenant des institutions financières sur le refinancement, les prêts, les annulations d'hypothèque, etc.
 - Les données sur les contributions fiscales – afin d'aborder les problèmes fiscaux traditionnels à l'échelle nationale, provinciale et communautaire (régressivité, incidence fiscale, analyses de sensibilité, etc.).
 - Les données sur les dons de charité et leur répartition – afin d'explorer les enjeux en matière d'équité, d'efficacité et d'efficacités, etc.

- Répercussions urbaines et environnementales :
 - Les études d'impact environnemental – p. ex. sur la circulation, les aménagements piétonniers, l'esthétisme urbain, les enjeux relatifs à la culture et au patrimoine, etc.
 - Les coûts et les avantages des exigences en matière de planification urbaine : s'agit-il de coûts et d'avantages publics ou privés, etc.
 - Les enquêtes communautaires et les groupes de discussion – afin d'examiner les répercussions sur l'image de la communauté, sa qualité de vie, etc.

- Enquêtes, groupes de discussion, entrevues et remarques :
 - Sont une source de renseignements pour l'élaboration de contre-validation et d'autres ensembles de données.
 - Par exemple, des données d'enquête nationale détaillées peuvent faire ressortir les profils sociodémographiques de l'ensemble des joueurs canadiens, par province, par endroit (par code postal de préférence, ou métropolitain, non-métropolitain), par sexe, âge, revenu, niveau d'éducation, état civil et identité culturelle.
 - Pour chaque caractéristique sociodémographique :
 - la proportion de Canadiens qui s'adonnent à un jeu de hasard en particulier;
 - la proportion de Canadiens qui s'adonnent à un jeu de hasard en particulier dans une province ou une communauté donnée;
 - le profil des joueurs occasionnels ou qui s'adonnent aux jeux à des fins récréatives par rapport aux joueurs réguliers et aux joueurs compulsifs;
 - la proportion de chaque groupe par rapport à l'ensemble de la population.

- Ces enquêtes sont toutefois très limitées en raison de la piètre qualité des sources de données. Voir les conclusions de l' Australian Productivity Commission en ce qui a trait à la préparation, à la conduite et à l'analyse des enquêtes communautaires (Productivity Commission 1999, annexe F) et les enquêtes des clients d'agence de consultation (Productivity Commission 1999, annexe G).

Des cadres préliminaires d'analyse d'impact sur les collectivités sont en cours d'élaboration en Australie. Chacun fournit les grandes lignes directrices que l'on adaptera aux diverses circonstances. On peut obtenir ces lignes directrices aux adresses suivantes :

- Queensland Office of Gaming Regulation: info@qogr.qld.gov.au; <http://www.qogr.qld.gov.au/>
- Australian Institute for Gambling Research: aigr@uws.edu.au; <http://www.aigr.au>
L' AIGR élabore également un cadre d'analyse et une méthode d'analyse d'impact pour les dirigeants locaux de Victoria (Victorian Local Governance Association).

Jan McMillen, AIGR
le 9 octobre 2000