

Dépendance au jeu : les gouvernements au premier rang

Des dépenses débridées alimentent la dépendance au jeu des gouvernements

Par Derek Miedema

MARS 2012



SOMMAIRE

Les gouvernements provinciaux au Canada manifestent une dépendance à l'égard des recettes du jeu qui n'a d'égal que leur dépendance à l'égard des recettes fiscales. Au Canada, la famille moyenne paie plus en taxes et impôts que le total de ses dépenses pour le logement, les aliments et les vêtements. Toutefois, une mauvaise gestion de ces rentrées fiscales à leur niveau élevé actuel fait en sorte que les gouvernements provinciaux canadiens sont devenus des preneurs aux livres pour maintenir les rentrées d'argent.

Le jeu soutire en moyenne à chaque adulte canadien un montant supplémentaire de 534 \$. Ce ne sont pas tous les adultes canadiens qui s'adonnent au jeu, mais ce montant illustre clairement la ponction supplémentaire que le jeu permet de prélever auprès des Canadiens.

Les gouvernements provinciaux au Canada manifestent tous les symptômes de dépendance. Ils tentent de cacher l'ampleur des problèmes vécus par les personnes, les familles et les collectivités. Ils ne peuvent pas se passer du jeu, comme en témoignent l'expansion dans le secteur du jeu en ligne et la construction de nouveaux casinos. De plus, ils protègent jalousement leur territoire, mettant fin aux formes de jeu qui profitent seulement à leurs propriétaires plutôt qu'aux coffres provinciaux.

Dans le contexte des profits provinciaux, le jeu n'apporte pas beaucoup non plus aux collectivités. Les fonds que versent les gouvernements aux œuvres de bienfaisance et aux organisations sans but lucratif ne représentent qu'une infime partie du total des profits. En période de difficultés économiques, alors que 13 % des recettes du gouvernement fédéral ne servent qu'au paiement des intérêts de notre dette, la recherche d'accroissement des recettes du jeu représente une tentative par les provinces de pallier leurs dépenses débridées.

INSTITUT DU MARIAGE ET DE LA FAMILLE
CANADA

1912 - 130, RUE ALBERT

OTTAWA (ONTARIO) K1P 5G4

TÉL. : 613-565-3832

TÉLÉC. : 613-565-3803

SANS FRAIS : 1-866-373-IMFC

WWW.IMFCANADA.ORG

INFO@IMFCANADA.ORG

RECOMMANDATIONS

- Les profits du jeu devraient aller exclusivement à l'élimination du déficit et de la dette.
- Les gouvernements provinciaux ou les organismes privés doivent mener des recherches approfondies sur les effets du jeu lorsqu'ils envisagent une percée dans un nouveau secteur (jeu en ligne) ou l'expansion de secteurs établis (casinos, machines à sous et loterie vidéo).

INTRODUCTION

Au Canada, le jeu rapporte 13 milliards de dollars par année. Toutefois, ces recettes plafonnent depuis trois ans et les gouvernements provinciaux en veulent plus. Dans ce contexte, il n'est pas surprenant que les joueurs et leurs familles en fassent les frais. Tous les joueurs rêvent du gros lot, mais la grande majorité d'entre eux accumulent les pertes. Dans le monde du jeu au Canada, le gouvernement est le seul gagnant assuré.

Tous les gouvernements provinciaux ont développé une dépendance aux recettes du jeu. En Ontario, les casinos ont fait leur apparition au creux de la récession de 1993. La situation est similaire aujourd'hui, alors que les gouvernements provinciaux croulent sous le poids de leur dette et qu'ils tentent d'accroître les recettes du jeu. Dans son récent rapport, M. Don Drummond résumait ainsi les problèmes économiques de l'Ontario : « Même la Grèce, dont on parle beaucoup en raison de sa dette galopante, avait une dette similaire à celle de l'Ontario aussi récemment qu'en 1984 ». Lorsqu'un gouvernement n'arrive pas à maîtriser ses dépenses, il cherche de nouvelles façons d'accroître ses recettes, et bien entendu, il se tourne vers le contribuable.

Évidemment, des gens décrochent le gros lot à l'occasion. Les gagnants sont annoncés dans tous les médias, une publicité gratuite pour l'industrie gouvernementale du jeu. Toutefois, il s'agit d'une minorité et leurs gains représentent une somme dérisoire comparativement aux recettes que les gouvernements tirent du jeu. Un gros lot de 50 millions de dollars ne représente que de la menue monnaie (seulement 2,5 %) lorsque les profits annuels se situent autour des 2 milliards de dollars, comme c'est le cas en Ontario.

Province	Profits du jeu	Pourcentage consacré aux œuvres de bienfaisance et aux organismes sans but lucratif	Pourcentage consacré à la recherche et au traitement des joueurs compulsifs
COLOMBIE-BRITANNIQUE	1,1046 MILLIARD \$ (2011)	12 %	0,5 %
ONTARIO	1,958 MILLIARD \$ (2010)	6,6 %	2,6 %
QUÉBEC	1,337 MILLIARD \$ (2011)	2,6 %	2,3 %
NOUVELLE-ÉCOSSE	141 MILLIONS \$ (2011)	2,9 %	4,7 %

Sources : Société des loteries et des jeux de l'Ontario, British Columbia Lottery Corporation, Nova Scotia Gaming Corporation et Loto-Québec.

PROFITS DES LOTERIES PROVINCIALES ET FONDS INVESTIS DANS LES COLLECTIVITÉS

Un très mince pourcentage des profits des loteries, allant de 3,6 à 12 %, est effectivement acheminé à des œuvres de bienfaisance et des organismes sans but lucratif. En y regardant de plus près, on réalise que ces montants sont insignifiants comparativement à la part que se gardent les gouvernements provinciaux pour maintenir un niveau de dépenses qui n'est pas viable.

En Colombie-Britannique et en Ontario, les collectivités qui acceptent d'accueillir des installations de jeu obtiennent un pourcentage des profits de ces installations. Ces montants versés aux collectivités hôtes font partie des frais d'exploitation des sociétés provinciales des loteries. Les montants vont de 5,6 % des profits du jeu en Ontario à 7,5 % en Colombie-Britannique.

Les gouvernements partout au Canada nagent dans les profits du jeu, tandis que des Canadiens moyens coulent.

D'OÙ VIENNENT LES PROFITS?

Le joueur moyen peut encaisser ses pertes, alors qu'une proportion réduite, mais non négligeable des joueurs croulent sous les dettes pour financer les provinces.

Dans une étude menée en 2011 en Alberta, M. Robert William, de l'Université de Lethbridge, constatait qu'un petit pourcentage de la population comptait pour la plus grande part des dépenses déclarées du jeu en Alberta. Environ 6 % des gens effectuent 75 % des dépenses, proportion qui monte à 10 % pour 81 % des dépenses, et à 20 % des gens pour 89 % des dépenses.

La tranche supérieure des 6 % des joueurs qui dépendent le plus comporte 40,6 % de joueurs compulsifs, contre une proportion de 2 ou 3 % dans la population générale.

LES GOUVERNEMENTS ONT UNE DÉPENDANCE AUX RECETTES DU JEU

Pourquoi les gouvernements doivent-ils compter sur le jeu pour renflouer les trésors provinciaux en difficulté? Tout simplement parce qu'ils ne maîtrisent pas leurs dépenses.

Pour l'ensemble du Canada, les profits du jeu, qui s'élèvent à 13 milliards de dollars, représentent 534 \$ de plus par année pour chaque adulte canadien. Nous savons que ce ne sont pas tous les Canadiens qui s'adonnent au jeu, mais cette moyenne illustre l'ampleur des montants supplémentaires que les gouvernements vont chercher auprès des citoyens canadiens au moyen du jeu. Compte tenu des minces chances de décrocher le gros lot, cet argent serait mieux dépensé pour à peu près n'importe quoi d'autre. Si de telles sommes allaient à des œuvres de bienfaisance, nous pourrions avoir moins besoin de services gouvernementaux dans d'autres domaines. De plus, un don à une œuvre de bienfaisance assure, grâce à la déduction fiscale, un remboursement garanti de 15 % sur la première tranche de 200 de dollars de dons, et de 29 % sur tout montant supérieur.

Les gouvernements ont une dépendance envers les recettes du jeu, surtout en période économique difficile. Dans un tel contexte, il est plus facile d'élargir les possibilités de jeu que d'augmenter les taxes et les impôts, parce les contribuables ne sont pas tous affectés, et que les joueurs choisissent librement de s'y adonner, du moins au début. Examinons quelques façons dont se manifeste cette dépendance.

Les gouvernements camouflent les dommages.

Comme tout joueur compulsif, les gouvernements font de leur mieux pour dissimuler les dommages que cause leur dépendance.

Les joueurs compulsifs sont des personnes dont la dépendance est dommageable pour leurs finances, leur famille et leur emploi. Ils représentent la minorité de joueurs devenus incapables de maîtriser leur habitude de jeu et qui s'enfoncent de plus en plus dans la dette. Un professionnel ontarien de la santé travaillant à proximité d'un casino a déclaré qu'il y a des gens qui peuvent rester assis à la même machine à sous pendant huit heures, et certains n'arrêtent même pas pour faire leurs besoins. Ce même professionnel de la santé, qui préfère garder l'anonymat, a ajouté que bien des gens ont dépensé toutes leurs économies pour la retraite, ils ont réhypothéqué leur maison, ils ont dépensé tout ce qu'ils avaient épargné pour les études de leurs enfants.

Ces gens parient de façon compulsive et ne peuvent pas s'arrêter d'eux-mêmes. Dans un document intitulé *Jeu, gouvernements et familles brisées* et publié en 2010, l'Institut du mariage et de la famille Canada décrivait les effets du jeu compulsif sur les joueurs et leurs familles. Nous calculions que le jeu compulsif affectait probablement entre 4,1 et 8,28 millions de Canadiens.

Selon toute vraisemblance, le jeu régi par le gouvernement est moralement justifié, alors que le jeu privé ne l'est pas. Le gouvernement agit en arbitre de la moralité. Les interdictions qui subsistent ne sont appliquées que pour protéger le monopole gouvernemental.

Les gouvernements protègent leur monopole.

Les gouvernements provinciaux protègent féroce­ment leur territoire en matière de jeu, comme un joueur compulsif qui ne laisse personne d'autre jouer à sa machine à sous, de crainte que le prochain joueur gagne le gros lot. On en vient à penser que le jeu régi par le gouvernement est moralement justifié, alors que le jeu privé ne l'est pas. Le gouvernement agit en arbitre de la moralité. Les interdictions qui subsistent ne sont appliquées que pour protéger le monopole gouvernemental.

À Vankleek Hill, petite ville de l'Est ontarien, les policiers ont exécuté un mandat et trouvé des appareils à loterie vidéo illégaux. Des personnes de Vankleek Hill, de Cornwall et de Montréal ont été accusées d'avoir enfreint aux dispositions du *Code criminel* contre le jeu. En Colombie-Britannique, le site des jeux et paris du gouvernement s'affiche clairement comme « le seul site LÉGAL de jeu en Colombie-Britannique » [traduction, en majuscules dans l'original].

Le ministre des Finances de l'Ontario, M. Dwight Duncan, reconnaissant que les profits que tirerait le gouvernement du nouveau site de jeu en ligne seraient relativement modestes, a expliqué que, selon lui, il s'agit plus de maintenir la compétitivité d'OLG pour l'avenir et de s'assurer que la société demeure une source fiable de recettes pour la Province.

Les gouvernements exercent le pouvoir coercitif de l'État pour protéger leurs recettes, et cette application de la loi porte un enseignement. Bien que le jeu ait été traditionnellement perçu comme étant nuisible pour la société, l'administration du jeu par le gouvernement nous enseigne que le jeu est parfaitement acceptable, pourvu que votre preneur aux livres soit le gouvernement.

Les gouvernements ne peuvent pas s'arrêter

Les gouvernements provinciaux vont de plus en plus loin dans les activités de jeu et de pari. Tandis que le joueur s'enfonce toujours plus pour tenter de récupérer ses pertes, les gouvernements agissent ainsi pour accroître leurs dépenses. En Ontario, le gouvernement provincial décidait, en mars 2012, d'implanter un casino à Toronto et d'accroître l'accessibilité des machines à sous et des billets de loterie dans l'espoir de réaliser 1,3 milliard de dollars de profits annuels supplémentaires d'ici 2017. L'établissement d'un casino à Toronto est une solution qu'aucun parti n'avait proposée depuis 1993, alors que l'ancien premier ministre Bob Rae avait annoncé l'ouverture du premier casino en Ontario, à Windsor. De plus, OLG s'est engagée à construire une nouvelle installation de machines à sous dans une piste de course dans l'Est ontarien. La Colombie-Britannique, l'Atlantique canadien et le Québec ont déjà étendu leurs activités au jeu en ligne; l'Ontario suivra bientôt.

Les arguments en faveur d'une expansion du jeu comprennent notamment le principe que le jeu local garde l'argent dans la collectivité.

Strictement parlant, c'est faux. M. Colin S. Campbell, professeur de criminologie en Colombie-Britannique, avance que l'on soupçonne de plus en plus qu'au lieu

de colmater des fuites de recettes vers des provinces ou États à proximité qui permettent le jeu légal, la disponibilité locale du jeu, en particulier sous forme de casinos urbains, pourrait en fait encourager des sorties d'argent depuis la collectivité locale.

M. Campbell explique que ces sorties d'argent surviennent lorsque des gens initiés localement au jeu font par la suite un voyage à Las Vegas, par exemple, pour vivre une expérience de jeu plus poussée.

QU'EST-CE QUI POURRAIT METTRE FIN À CETTE EXPANSION?

En tout premier lieu, la responsabilisation financière devrait obliger les gouvernements à vivre selon leurs moyens, ce qui rendrait moins nécessaires les recettes du jeu. Le premier ministre de l'Ontario Dalton

McGuinty a déjà déclaré ce qui suit : « Il ne fait aucun doute que nous en sommes arrivés à nous fier aux recettes du jeu. Ce ne serait peut-être pas le cas dans un monde meilleur, mais c'est la réalité, et cette

réalité est là pour rester » [traduction]. Pourquoi est-ce là pour rester? Parce que c'est le gouvernement qui le dit? Parce qu'il est simplement trop difficile de réduire les dépenses? Comme le demandait le chroniqueur John Robson dans un article récent, pourquoi le gouvernement se comporte-t-il comme un preneur aux livres?

Les recettes du jeu devraient servir à éliminer le déficit et la dette, pour endiguer la saignée des finances provinciales. Lorsque les profits du jeu vont au trésor général, le gouvernement a la fausse impression qu'il peut continuer à trop dépenser. Appliquer les profits du jeu exclusivement à la réduction de la dette dissuaderait les gouvernements de dépenser sans retenue. En Ontario, si les profits actuels du jeu allaient à la réduction du déficit, nous pourrions l'éliminer en seulement un peu plus de huit ans, ce qui réduirait les coûts d'intérêts et permettrait d'utiliser les profits futurs pour un remboursement accéléré de la dette. Il faudrait environ 107 ans pour rembourser la dette si l'on appliquait les profits annuels actuels du jeu. Ce calcul présume que le gouvernement continuerait de payer l'intérêt de la dette; pour payer le principal, il faudrait des générations, mais au moins, ce serait un début.

Les gouvernements semblent certainement trouver impossible de se défaire de cette dépendance. Une

analyse coûts-avantages approfondie pourrait contribuer à changer cette attitude. Des chercheurs devraient comparer les coûts du jeu compulsif pour les services sociaux (découlant, par exemple, des suicides, des faillites et des familles brisées) et ses avantages. Si l'on pouvait attribuer une valeur financière à tous ces résultats du jeu, nous pourrions commencer à percevoir l'impact économique négatif du jeu.

Les auteurs d'un rapport du Canadian Consortium for Gambling Research publié en 2011 indiquaient que les coûts financiers comprennent les fonds dépensés a) en traitement et en prévention; b) en services policiers, en poursuites, en emprisonnement et en libération conditionnelle pour les crimes reliés au jeu; c) en intervention des sociétés d'aide à l'enfance pour

les problèmes familiaux reliés au jeu; d) en prestations de chômage et d'aide sociale et en perte de productivité à cause des problèmes professionnels reliés au jeu.

En Ontario, si les profits actuels du jeu allaient à la réduction du déficit, nous pourrions l'éliminer en seulement un peu plus de huit ans, ce qui réduirait les coûts d'intérêts et permettrait d'utiliser les profits futurs pour un remboursement accéléré de la dette.

La façon exacte de quantifier les impacts économiques et sociaux du jeu constitue un thème de discussion suivi dans les milieux canadiens de la recherche. Le rapport du Canadian Consortium for Gambling Research jette les balises pour des études plus approfondies à partir de ses recommandations et présente un survol détaillé des recherches courantes sur le jeu.

Dans ce rapport fouillé, les auteurs relèvent que la plupart des études d'impact socioéconomique se contentent d'examiner les changements dans la collectivité avant et après l'arrivée d'un nouveau lieu ou d'une nouvelle formule de jeu. Toutefois, les changements socioéconomiques dans une collectivité sont le produit d'une multitude de facteurs sociaux et économiques à l'œuvre dans cette collectivité. De plus, le jeu ne représente souvent qu'une petite fraction de l'activité économique totale d'une collectivité. Les auteurs recommandaient de comparer une collectivité endroit où le jeu s'est implanté à une autre, comparable, où ce n'est pas le cas.

Une étude valable des effets du jeu dans un secteur géographique particulier comprendrait l'obtention de données sur les joueurs compulsifs et leur famille, ainsi que sur les organisations communautaires en cause.

CONCLUSION

Les gouvernements provinciaux du Canada doivent se défaire de leur dépendance envers les profits du jeu. Soutirer par le jeu un montant supplémentaire de 534 \$ des poches de l'adulte canadien moyen n'est pas une solution pour sauver notre économie. Les provinces devraient plutôt apprendre à vivre selon leurs moyens. La meilleure façon d'y arriver consisterait à maîtriser nos dépenses, de manière à pouvoir réduire non seulement les déficits, mais aussi la dette, ce qui permettrait de se passer des 13 milliards de dollars de recettes du jeu qui deviendraient inutiles pour l'administration gouvernementale, alors allégée.

RECOMMANDATIONS

- Les profits du jeu devraient aller exclusivement à l'élimination du déficit et de la dette.
- Les gouvernements provinciaux ou les organismes privés doivent mener des recherches approfondies sur les effets du jeu lorsqu'ils envisagent une percée dans un nouveau secteur (jeu en ligne) ou l'expansion de secteurs établis (casinos, machines à sous et loterie vidéo).