

**The gambling industry:
Raising the stakes**

by
Katherine Marshall

Number 26

**Jeux de hasard :
miser gros**

par
Katherine Marshall

Numéro 26

Analytical Paper Series

The Analytical Paper Series publishes research undertaken in Services Division and other parts of Statistics Canada. It also welcomes papers related to the services industries from government departments, research institutes, businesses and academics. The objective of the Series is to disseminate knowledge and stimulate discussion.

All papers are subject to peer review as well as review by a panel of experts inside and outside Statistics Canada, as necessary. The views expressed in the articles are those of the authors and do not necessarily reflect the views of Statistics Canada.

Papers in the Series are distributed to Statistics Canada's Regional Offices, depository libraries, universities and interested individuals. They are catalogued and indexed nationally and internationally.

Proposals for joint research efforts with interested parties are welcome.

Série d'études analytiques

La Série d'études analytiques comprend les recherches de la Division des services et d'autres secteurs de Statistique Canada. Elle sert aussi à la publication de documents relatifs au secteur des services qui proviennent des ministères, des instituts de recherche, des entreprises et des universitaires. La Série vise à diffuser les connaissances et à stimuler la discussion.

Tous les documents sont sujets à un contrôle interne et peuvent éventuellement être examinés par un groupe d'experts de Statistique Canada et de l'extérieur. Statistique Canada ne partage pas nécessairement les opinions exprimées dans les articles.

Les documents d'analyse sont distribués aux bibliothèques de dépôt et aux bureaux régionaux de Statistique Canada, ainsi qu'à d'autres intéressés. Ils sont catalogués et indexés à l'échelle nationale et internationale.

Les Divisions sont disposées à examiner des propositions visant la conduite de recherches conjointes.



Statistics Canada

Service Industries Division

Statistique Canada

Division des industries de service

The gambling industry: Raising the stakes

by
Katherine Marshall

Price: \$10.00 per issue, \$35.00 annually

Reprinted from **Services Indicators**,
Catalogue no. 63-016-XPB, 4th quarter 1998.

63F0002XPB No. **26**
ISBN: 0-660-60595-3
ISSN: 1201-9038

August 1999

For further information, please contact the author at
613-951-6890 or:

Don Little
Editor, Services Indicators
Service Industries Division
Statistics Canada
Jean Talon Building, 10th floor, Section D2
Tunney's Pasture, Ottawa, Ontario
Canada K1A 0T6
Telephone: (613) 951-6739
Facsimile: (613) 951-6696

Published by the authority of the Minister responsible for
Statistics Canada

© Minister of Industry, 1999

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,
stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any
means, electronic, mechanical, photocopying, recording or
otherwise without prior written permission from Licence Services,
Marketing Division, Statistics Canada, Ottawa, Ontario, Canada
K1A 0T6.

Jeux de hasard : miser gros

par
Katherine Marshall

Prix : 10 00\$ l'exemplaire, 35 00\$ annuellement

Article paru dans **Indicateurs des services**,
N° 63-016-XPB au catalogue, 4^e trimestre 1998.

63F0002XPB n° **26**
ISBN : 0-660-60595-3
ISSN : 1201-9038

Août 1999

Pour plus de renseignements, veuillez communiquer avec l'auteur au 613-
951-6890 ou avec :

Don Little
Éditeur, Indicateurs des services
Division des industries de service
Statistique Canada
Édifice Jean-Talon, 10e étage, section D2
Parc Tunney, Ottawa (Ontario)
Canada, K1A 0T6
Téléphone : (613) 951-6739
Télécopieur : (613) 951-6696

Publication autorisée par le ministre responsable de Statistique Canada

© Ministre de l'Industrie, 1999

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire ou de transmettre le
contenu de la présente publication, sous quelque forme ou par quelque
moyen que ce soit, enregistrement sur support magnétique, reproduction
électronique, mécanique, photographique, ou autre, ou de l'emmagasiner
dans un système de recouvrement, sans l'autorisation écrite préalable des
Services de concession des droits de licence, Division du marketing,
Statistique Canada, Ottawa, Ontario, Canada K1A 0T6.

Abstract

Growth in the gambling industries has continued to outstrip that of most industries. Gambling has brought such economic benefits as increased revenues and employment to many regions. Although some communities have not embraced the arrival of casinos and video lottery terminals, most households in Canada do participate in and spend money on some form of gambling activity. This article presents a statistical portrait of Canada's gambling industry. It examines the economic output, jobs, and government revenues generated by the gambling industry, and also provides provincial comparisons.

Résumé

L'industrie des jeux de hasard a conservé une longueur d'avance sur la plupart des branches d'activité. Le jeu a fait grimper les recettes et créé des emplois dans bien des régions. Bien que certaines collectivités n'aient pas accueilli l'arrivée des casinos et des appareils de loterie vidéo à bras ouverts, la plupart des ménages canadiens prennent part à une forme ou une autre de jeu et y consacrent de l'argent. Le présent article brosse le portrait de l'industrie des jeux de hasard et propose des données statistiques sur les retombées économiques, l'emploi et les recettes publiques de cette branche d'activité. Il présente aussi des comparaisons provinciales.

The gambling industry: Raising the stakes¹

Katherine Marshall
Labour and Household Surveys Analysis Division
Telephone: (613) 951-6890
E-mail: marskat@statcan.ca.

Since Statistics Canada first examined the gambling industry two years ago (Marshall, 1996), growth in this field has continued to outstrip that of most other industries. Gambling has brought both increased revenue and fuller employment to many areas — the result of an ever-increasing number of lottery games, casinos and video lottery terminals (VLTs) in most provinces. And while not every community has embraced the arrival of casinos and VLTs — choosing instead to hold referendums, plebiscites or moratoriums on the issue — most households in Canada participate in and spend money on some form of gambling activity (see *Definitions* and *Industry information*).

This article presents an updated statistical portrait of the gambling industry in Canada. It examines economic output, jobs and government revenue, and provides provincial comparisons.

The “wheeling dealing” 1990s

Gambling has been legal for three decades, but only in the 1990s has it undergone a major surge in growth. Although some provinces² have granted charity casino licences for some time, it was not until the eve of 1990 that the first government casino opened in Winnipeg, followed by one in Montréal three years later. By 1997, with the exception of Newfoundland, Prince Edward Island and New Brunswick, all provinces had legalized permanent charity and/or commercial casinos. This expansion is one reason that one in five households reported spending some money at a casino in 1996.

The first legal VLTs began operating in New Brunswick in 1990. By 1993, every province except Ontario and British Columbia had either open (non-liquor licensed/non-age controlled locations) or restricted access to VLTs.

¹ Adapted from *Perspectives on Labour and Income*, Catalogue No. 75-001-XPE, Winter 1998.

² Since an agreement was signed in 1979 between the federal government and the provinces, legal gambling has been provincially controlled and regulated.

Jeux de hasard : miser gros¹

Katherine Marshall
Division de l'analyse des enquêtes sur le travail et les ménages
Téléphone : (613) 951-6890
Adresse électronique : marskat@statcan.ca.

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

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

La frénésie des années 90

Légalisé depuis trois décennies, le jeu a pris son essor dans les années 90 seulement. Bien que certaines provinces² accordent des licences de casino à des organismes de bienfaisance depuis quelque temps déjà, le premier casino d'État a ouvert ses portes à Winnipeg à l'aube de 1990 seulement; il a été suivi trois ans plus tard par un autre à Montréal. En 1997, toutes les provinces sauf Terre-Neuve, l'Île-du-Prince-Édouard et le Nouveau-Brunswick avaient légalisé les casinos à vocation commerciale ou caritative, parfois les deux. Cette expansion explique en partie pourquoi un ménage sur cinq a déclaré avoir dépensé de l'argent au casino en 1996.

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

¹ Adapté de *L'emploi et le revenu en perspective*, n° 75-001-XPF au catalogue, hiver 1998.

² Depuis la signature d'une entente entre les gouvernements fédéral et provinciaux en 1979, les jeux de hasard légalisés sont contrôlés et régis par les provinces.

Definitions

Gambling operation: Any establishment primarily engaged in legal gambling operations, such as casinos, lotteries andingos. Horse racing is classified as a commercial spectator sport.

Video lottery terminal (VLT): A coin-operated, free-standing electronic game of chance. Winnings are paid out through a computer-receipt system, as opposed to cash payments from slot machines. Such terminals are regulated by provincial lottery corporations.

Government casino: A government-regulated commercial casino. Permits, licences and regulations for casinos, both charity and government, vary by province. Government casinos, now permitted in several provinces, also vary by the degree of public and private involvement in their operations and management. Some government casinos are run entirely as crown corporations, while others contract out certain operations — for example, construction, management or services — to the private sector.³

Gambling revenue: Consists of all revenue from provincial and territorial government-run lotteries, casinos and VLTs, less prizes and winnings. Gambling revenue generated by and for charities, and on Indian reserves, is excluded.

Gambling profit: The net income from provincial and territorial government-run lotteries, casinos and VLTs, after deducting prizes and winnings, operating expenses including wages and salaries, payments to the federal government and other overhead costs.

Industry information

The Annual Survey of Arts, Entertainment and Recreation has begun to survey the gambling industry separately. In April 1998, the first survey, whose reference year was 1997, covered a sample of gambling establishments drawn from Statistics Canada's Business Register (BR). The survey collected information on revenue, operating expenses, employment, inventories and other business practices. Preliminary data will be available in early 1999.

The sample for the survey was based on the North American Industrial Classification System (NAICS). This coding system will soon replace the 1980 Standard Industrial Classification (SIC) currently used by Statistics Canada, and will be implemented in stages throughout the Agency. The BR, as well as the annual business surveys, began converting to NAICS in 1997; most monthly and quarterly surveys will begin in 2000, and the census will incorporate NAICS in 2001. Although NAICS will include the main gambling codes in the SIC, it will also allow for a more detailed analysis of the gambling industry as it is broken out into sub-groups (for example, casinos, lotteries and other gambling). Furthermore, the new coding system will allow for comparisons with the United States. Currently, the SIC system in the United States does not code gambling separately.

Définitions

Établissement de jeu : Tout établissement qui sert principalement à des activités de jeu légales, comme les bingos, les loteries et les casinos. Les courses de chevaux sont classées comme des sports de spectacle commerciaux.

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

Casino d'État : Casino commercial régi par le gouvernement. Les permis, les licences et les règlements des casinos, qu'ils soient gérés par des organismes caritatifs ou par l'État, varient selon les provinces. Dans le cas des casinos d'État, maintenant légalisés dans plusieurs provinces, le degré de participation publique et privée aux opérations et à la gestion varie également. Certains casinos sont régis comme des sociétés d'État, alors que d'autres sous-traitent certaines opérations au secteur privé (par exemple, la construction, la gestion ou les services)³.

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

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

Données sur l'industrie

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

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

³ For more information on the ownership and operations of casinos, see Eadington (1994).

³ Pour obtenir plus de renseignements sur la propriété et le fonctionnement des casinos, voir Eadington (1994).

Canadians like to play games

Even though the odds of winning are low, most Canadians, to judge from the participation rates, appear to enjoy risking a little money on the chance of winning prizes or jackpots. According to the 1996 Family Expenditure Survey⁴ (FAMEX), 82% of households spent some money on at least one gaming activity: the average annual gaming expenditure for participating households was \$423 (Table 1). Among the four gambling activities for which households were asked to report their spending, government lotteries were the most popular (74%), followed by non-government lotteries and raffles (39%), casinos and slot machines (17%) and bingos (12%). Average expenditures, however, were somewhat the reverse.⁵ Among participating households, the highest average expenditure was on bingo (\$677); the lowest, on non-government lotteries and raffles (\$70).

Men living alone were more likely than women on their own to spend money on those activities (75%, compared with 69%), and spent more on average (\$416, compared with \$270). As well, men had higher participation rates than women in every game except bingo (4%, compared with women's 12%). Also among one-person households, those with a university degree reported the lowest participation rate (62%) and the lowest average expenditure (\$245). Those with a non-university certificate or diploma had the highest rate (79%) and those with less than a high school education had the highest average expenditure (\$410).

The participation rate for gambling increased with household income until the \$40,000 or more range, where it levelled off to just under 90%. The trend held for the purchase of government and non-government lottery and raffle tickets, and for spending at casinos or slot machines. For example, 18% of households with an average income of less than \$20,000 spent money on non-government lotteries and 8%, on casinos or slot machines. Three times

⁴ Starting in 1996, FAMEX introduced four additional questions to its gaming activity section, which already included a question on government-run lotteries. Annual data on household expenditures are now available for casinos and slot machines, bingos, non-government lotteries and raffles, and winnings from games of chance. For a more detailed analysis of the 1996 data see Marshall (1998).

⁵ For whatever reason, households consistently under-report the amount of money they spend on government lottery tickets per year. For example, according to the 1995-96 annual reports produced by provincial and regional lottery corporations, sales figures for all government lottery tickets equalled \$5.5 billion for this period. This total is almost triple the \$1.9 billion reported by all households on lottery ticket expenditures in 1996. However, FAMEX excludes lottery spending by residents of institutions, reserves, prisons, and the two Territories, as well as from businesses and tourists, although it does include money spent by Canadians outside the country. In any case, the gap still shows a considerable under-reportage.

Les Canadiens sont joueurs

Même si les chances de gagner sont minces, la plupart des Canadiens, à en croire les taux de participation, acceptent volontiers de risquer un peu d'argent au jeu. Selon l'Enquête sur les dépenses des familles de 1996⁴, 82 % des ménages ont consacré de l'argent à une ou plusieurs formes de jeu : la dépense annuelle moyenne liée aux jeux de hasard des ménages participants s'établissait à 423 \$ (tableau 1). Des quatre formes de jeux pour lesquelles les participants devaient indiquer leurs dépenses, les loteries de l'État ont été la plus populaire (74 %); suivaient les loteries non régies par l'État et les tombolas (39 %), les casinos et les machines à sous (17 %) et, enfin, les bingos (12 %). Les dépenses moyennes, toutefois, empruntent une tout autre courbe⁵. Dans les ménages participants, les bingos ont obtenu la part la plus élevée des dépenses moyennes, avec 677 \$, alors que les loteries privées et les tombolas ont affiché la plus faible, soit 70 \$.

Les hommes vivant seuls ont été relativement plus nombreux que les femmes vivant seules à déclarer des dépenses de jeux (75 % contre 69 %) et ont dépensé davantage en moyenne (416 \$ contre 270 \$). Qui plus est, les taux de participation des hommes ont été plus élevés que ceux des femmes pour tous les jeux, à l'exception du bingo (4 % contre 12 % pour les femmes). De plus, dans les ménages d'une seule personne, les diplômés universitaires ont affiché le taux de participation le plus faible (62 %) et les dépenses moyennes les moins élevées (245 \$), alors que les titulaires d'un diplôme ou d'un certificat d'études postsecondaires ont présenté le taux de participation le plus élevé (79 %). Les dépenses moyennes les plus élevées (410 \$), quant à elles, reviennent aux personnes n'ayant pas de diplôme d'études secondaires.

Le taux de participation aux jeux de hasard augmente en fonction du revenu du ménage, jusqu'au seuil de 40 000 \$ et plus, après quoi il se stabilise à tout juste un peu moins de 90 %. La tendance se confirme tant pour l'achat de billets de loteries (publiques et privées) et de tombolas que pour les dépenses dans les casinos et les machines à sous. Par exemple, 18 % des ménages ayant un revenu inférieur à 20 000 \$ ont acheté des billets de loteries privées et 8 % ont dépensé leur argent dans les casinos et les machines à sous.

⁴ Depuis 1996, l'Enquête sur les dépenses des familles comporte quatre nouvelles questions dans la section des jeux de hasard, laquelle comprenait déjà une question sur les loteries d'État. Les données annuelles sur les dépenses des ménages s'étendent désormais aux casinos et aux machines à sous, aux bingos, aux loteries et tombolas privées et aux prix des jeux de hasard. Pour une analyse plus détaillée des données de 1996, voir Marshall (1998).

⁵ Sans qu'on sache pourquoi, les sommes annuelles déclarées par les ménages relativement à l'achat de billets de loteries d'État sont systématiquement inférieures aux sommes réelles. Par exemple, selon les rapports annuels 1995-1996 des sociétés de loterie provinciales et régionales, les ventes de billets de loteries d'État s'établissaient à 5,5 milliards de dollars, à savoir presque trois fois la somme déclarée par tous les ménages en 1996 (1,9 milliard de dollars). Toutefois, l'Enquête sur les dépenses des familles ne tient pas compte des dépenses au chapitre des billets de loterie effectuées par les personnes vivant dans les institutions, réserves, prisons et territoires, ni de celles des entreprises et des touristes; elle englobe toutefois les dépenses des Canadiens à l'étranger. Quoi qu'il en soit, l'écart révèle une importante sous-déclaration.

Table 1. Household expenditure on gaming activities

Tableau 1. Dépenses des ménages consacrées aux jeux de hasard

	At least one activity	Government lotteries	Other lotteries/ raffles	Casinos and slot machines	Bingos	
	Au moins un jeu de hasard	Loteries d'État	Autres loteries/ tombolas	Casinos et machines à sous	Bingos	
			%			
Proportion of households with gaming expenditures						Pourcentage des ménages ayant des dépenses liées au jeu
All households	82	74	39	17	12	Ensemble des ménages
<u>Income group (\$)</u>						<u>Niveau de revenu (\$)</u>
Less than 20,000	67	59	18	8	13	Moins de 20 000
20,000 to 39,999	81	73	32	15	14	20 000 à 39 999
40,000 to 59,999	87	78	46	19	12	40 000 à 59 999
60,000 to 79,999	88	81	53	19	13	60 000 à 79 999
More than 80,000	87	78	54	24	9	80 000 et plus
One-person households *	71	62	25	13	9	Personnes vivant seules *
<u>Sex</u>						<u>Sexe</u>
Men	75	65	26	14	4	Hommes
Women	69	60	25	11	12	Femmes
<u>Education completed</u>						<u>Niveau de scolarité complété</u>
Less than high school	68	58	18	10	13	Moins qu'un diplôme secondaire
High school graduation**	76	69	29	12	8	Diplôme d'études secondaires**
Postsecondary certificate/diploma	79	68	37	15	--	Certificat/diplôme postsecondaire
University degree	62	50	29	16	--	Diplôme universitaire
			\$			
Average expenditure per spending households						Dépenses moyennes des ménages ayant des dépenses liées au jeu
All households	423	239	70	359	677	Ensemble des ménages
<u>Income group (\$)</u>						<u>Niveau de revenu (\$)</u>
Less than 20,000	296	159	39	456	479	Moins de 20 000
20,000 to 39,999	370	216	57	247	623	20 000 à 39 999
40,000 to 59,999	444	264	63	315	758	40 000 à 59 999
60,000 to 79,999	484	266	72	467	641	60 000 à 79 999
80,000 and over	536	285	101	391	1 045	80 000 et plus
One-person households *	334	193	61	451	526	Personnes vivant seules *
<u>Sex</u>						<u>Sexe</u>
Men	416	264	79	710	464	Hommes
Women	270	138	47	217	540	Femmes
<u>Education completed</u>						<u>Niveau de scolarité complété</u>
Less than high school	410	208	55	648	643	Moins qu'un diplôme secondaire
High school graduation**	319	216	65	375	332	Diplôme d'études secondaires**
Postsecondary certificate/diploma	257	156	63	275	--	Certificat/diplôme postsecondaire
University degree	245	126	59	398	--	Diplôme universitaire

* Using one-person households allows examination of individual characteristics. Persons 18 and over were selected as this is the legal gambling age in most provinces. — L'étude des personnes vivant seules permet l'analyse des caractéristiques des individus. Les personnes ayant 18 ans ou plus ont été sélectionnées car il s'agit de l'âge légal pour les jeux de hasard dans la plupart des provinces.

** May include postsecondary education not completed. — Peut inclure études postsecondaires partielles.

Source: Family Expenditure Survey, 1996 — Enquête sur les dépenses des familles, 1996

the proportion of households with \$80,000 or more did so: 54% and 24%, respectively. Playing bingo was the only activity to have a negative correlation with income. This percentage decreased as household income increased: 13% of households with less than \$20,000 spent money on bingo in 1996, compared with 9% of households with \$80,000 or more.

Household expenditure on gambling also increased with household income, although participants with higher incomes spent proportionally less than those with lower incomes. For example, among game-playing households, those with incomes of less than \$20,000 spent an annual average of \$296 on these pursuits, representing 2.2% of total household income, while those with \$80,000 or more spent \$536, only 0.5% of total income.

Revenue, GDP and jobs have grown

For 20 years lotteries were the sole source of legal gaming in Canada,⁶ bringing in close to \$2 billion in total revenue by the late 1980s. Growth in lottery revenue levelled off in the early 1990s and then declined, shifting to casinos and VLTs. From 1992 to 1997, total revenue from gambling went from \$2.7 billion to \$6.8 billion. Casinos and VLTs represented 10% of all gambling revenue at the beginning of the period, but accounted for a full 59% of it by 1997 (Chart 1). As revenue increased, so too did profits to provincial governments — rising from \$1.7 billion in 1992 to \$3.8 billion in 1997.

The growth in gambling revenue is reflected in the steep increase in economic output and employment in the industry. Between 1992 and 1997, GDP⁷ in the gambling industry increased by 125%, compared with just 14% in all other industries (Chart 2). Although this industry comprises a small proportion of Canada's overall economic activity (0.1% of GDP in 1997), its representation has been increasing. For example, gambling activity accounted for 0.5% of the total increase in GDP between 1992 and 1997.

Pour les ménages gagnant 80 000 \$ et plus, les proportions sont trois fois plus élevées, soit 54 % et 24 % respectivement. Dans le cas du bingo, seul jeu à présenter une corrélation négative avec le revenu, le pourcentage de participation est inversement proportionnel au revenu : 13 % des ménages ayant un revenu inférieur à 20 000 \$ ont joué au bingo en 1996, contre 9 % des ménages touchant 80 000 \$ et plus.

Les dépenses consacrées aux jeux de hasard ont elles aussi augmenté en fonction du revenu du ménage, bien que les participants ayant un revenu élevé aient dépensé moins en proportion que les personnes ayant un faible revenu. Ainsi, parmi les ménages ayant déclaré des dépenses de jeux, ceux dont les revenus étaient inférieurs à 20 000 \$ ont consacré en moyenne 296 \$ au jeu, soit 2,2 % du revenu total du ménage, alors que les ménages gagnant un revenu de 80 000 \$ et plus ont dépensé 536 \$ en moyenne, soit 0,5 % seulement du revenu total.

Accroissement des recettes, du PIB et de l'emploi

Pendant 20 ans, les loteries ont été la seule forme de jeu légal au Canada⁶. Elles ont rapporté près de 2 milliards de dollars à la fin des années 80. Après avoir plafonné au début des années 90, les recettes des loteries ont diminué, à la faveur des casinos et des ALV. Entre 1992 et 1997, les recettes totales des jeux de hasard sont passées de 2,7 milliards de dollars à 6,8 milliards de dollars. En 1992, les casinos et les ALV étaient responsables de 10 % de l'ensemble de ces recettes, contre 59 % en 1997 (graphique 1). Durant ces cinq ans, les bénéfices revenant aux gouvernements provinciaux ont progressé à l'image des recettes, passant de 1,7 milliard de dollars à 3,8 milliards de dollars.

La hausse des recettes des jeux de hasard se manifeste dans la croissance marquée des retombées économiques et des emplois. Entre 1992 et 1997, le produit intérieur brut (PIB)⁷ de l'industrie des jeux de hasard a bondi de 125 %, comparativement à 14 % pour les autres branches d'activité (graphique 2). Bien que les jeux de hasard occupent toujours une faible proportion de l'ensemble de l'activité économique du pays (0,1 % du PIB en 1997), leur représentation est en hausse. Ainsi, l'apport de cette industrie à l'augmentation totale du PIB de 1992 à 1997 se chiffre à 0,5 %.

⁶ Besides the specified lottery schemes listed in the criminal code, horse racing is the only other legal form of gambling in the country. Revenue from this government-regulated activity peaked in 1989 at \$563 million, and has fallen steadily since, reaching an 18-year low of \$348 million in 1997.

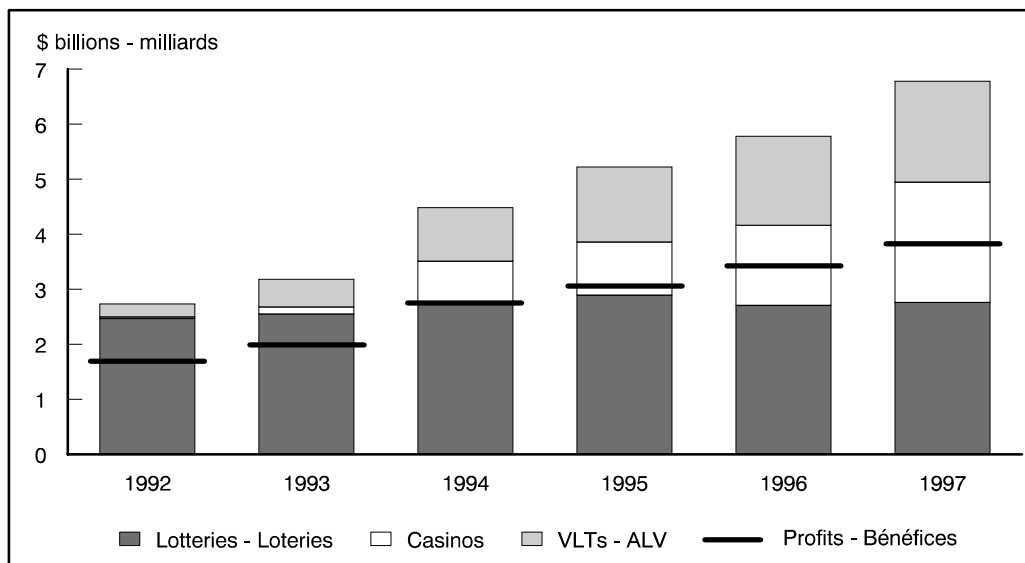
⁷ Gross domestic product (GDP) for the gambling industry refers strictly to wagering activities, such as lottery ticket sales, VLT receipt sales and betting at casinos. Other economic spin-offs related to the industry, such as hotel and restaurant business, security services, or building and equipment maintenance, are not included.

⁶ Outre les formes de loterie énumérées dans le *Code criminel*, les courses de chevaux sont la seule autre forme de jeu légalisé au Canada. Les recettes provenant de cette activité régie par l'État ont atteint un sommet en 1989, soit 563 millions de dollars, mais elles se sont progressivement repliées jusqu'à 348 millions en 1997, le plus bas niveau observé en 18 ans.

⁷ Le produit intérieur brut (PIB) propre à l'industrie des jeux de hasard se rapporte strictement aux activités comportant des paris, par exemple les ventes de billets de loterie, les ALV et les jeux de casinos. D'autres retombées économiques reliées à l'industrie, que ce soit l'hôtellerie, la restauration, les services de sécurité, la construction et la maintenance, ne sont pas prises en compte.

Chart 1. Gambling revenue* and government profits more than doubled between 1992 and 1997**

Graphique 1. Les recettes des jeux de hasard* et les bénéfices des gouvernements ont plus que doublé entre 1992 et 1997**



* Refers to total wagers on lotteries, casinos and VLTs, minus prizes and winnings. — Ensemble des recettes provenant des loteries, casinos et ALV, moins les prix et les lots.

** Refers to net income of provincial governments from total gambling revenue, less operating and other expenses (see Definitions). — Recettes nettes des gouvernements provinciaux provenant des recettes des jeux de hasard, moins les dépenses de fonctionnement et les autres dépenses (voir Définitions).

Source: National Accounts — Comptes nationaux

During the same period, employment in this industry increased by almost 200%, up from 12,000 jobs to 35,000 (Chart 2). By contrast, a further one million jobs in all other industries between 1992 and 1997 amounted to just an 8% increase. And although gambling-related jobs represented only 0.3% of all jobs in 1997, their net increase since 1992 (23,000) accounted for 2% of all employment growth in the five-year period. Furthermore, the growth between 1996 and 1997 (10,000 jobs) accounted for 4% of all job growth that year.

Most are hourly paid, permanent jobs

The majority of workers in the gambling industry in 1997 were women (55%), persons under 35 (61%), and those with high school graduation or less (57%) — groups whose representation in non-gambling industries was lower (Table 2). The proportion of the industry's employees working full-time increased from 69% in 1995 to 77% in 1997, slightly less than the rate in non-gambling industries (81%).

Au cours de cette même période, le nombre d'emplois dans l'industrie des jeux de hasard a augmenté de près de 200 %, passant de 12 000 à 35 000 (graphique 2). Par comparaison, le million d'emplois créés dans toutes les autres branches d'activité durant ces cinq années ont constitué une hausse de 8 % seulement. Et bien que les emplois liés aux jeux de hasard n'aient représenté que 0,3 % de tous les emplois en 1997, leur accroissement net depuis 1992 (23 000) correspond à 2 % de la croissance globale de l'emploi durant cette période. Enfin, la progression observée de 1996 à 1997 (10 000 emplois) constituait 4 % de la croissance totale cette année-là.

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

En 1997, la majorité des travailleurs de l'industrie des jeux de hasard étaient des femmes (55 %), des personnes âgées de moins de 35 ans (61 %) et des personnes ayant un diplôme d'études secondaires ou moins (57 %) — des groupes ayant une représentation plus faible dans les industries autres que celles des jeux de hasard (tableau 2). Entre 1995 et 1997, le taux d'emploi à temps plein est passé de 69 % à 77 %, soit un peu moins que le taux d'emploi dans les autres industries (81 %).

Table 2. Characteristics of workers and jobs in gambling and non-gambling industries, 1997**Tableau 2. Caractéristiques des travailleurs et des emplois de l'industrie des jeux de hasard et des autres industries, 1997**

	Gambling Jeux de hasard	Non-gambling Autres industries	
	%		
Sex			Sexe
Men	45	55	Hommes
Women	55	45	Femmes
Age			Âge
15 to 34	61	40	15 à 34
35 and over	39	60	35 ans et plus
Education			Niveau de scolarité
High school graduation or less*	57	48	Diplôme d'études secondaires ou moins*
Postsecondary certificate or diploma	35	33	Certificat ou diplôme d'études postsecondaires
Diplôme universitaire	8	19	Diplôme universitaire
Work Status			Régime de travail
Full-time	77	81	Temps plein
Part-time	23	19	Temps partiel
Province/region			Province/région
Atlantic provinces	5	7	Provinces de l'Atlantique
Quebec	18	23	Québec
Ontario	50	39	Ontario
Prairie provinces	16	18	Provinces des Prairies
British Columbia	10	13	Colombie-Britannique
Class of worker			Catégorie de travailleurs
Self-employed	--	17	Travailleurs autonomes
Paid employee	98	82	Employés
Employees			Employés
Union status			Situation syndicale
Unionized**	28	34	Syndiqués**
Non-unionized	72	66	Non syndiqués
Job status			Situation d'emploi
Permanent	92	89	Permanent
Non-permanent	8	11	Non permanent
Usually receive tips			Recevant habituellement des pourboires
Yes	28	7	Oui
No	72	93	Non
Paid by the hour			Rémunérés à l'heure
Yes	78	61	Oui
No	22	39	Non
Average full-time earnings†	\$/hour — heure		Gains moyens de travailleurs à temps plein†
Men	13.75	17.83	Hommes
Women	12.87	14.77	Femmes

* May include postsecondary education not completed. — Peut inclure études postsecondaires partielles.

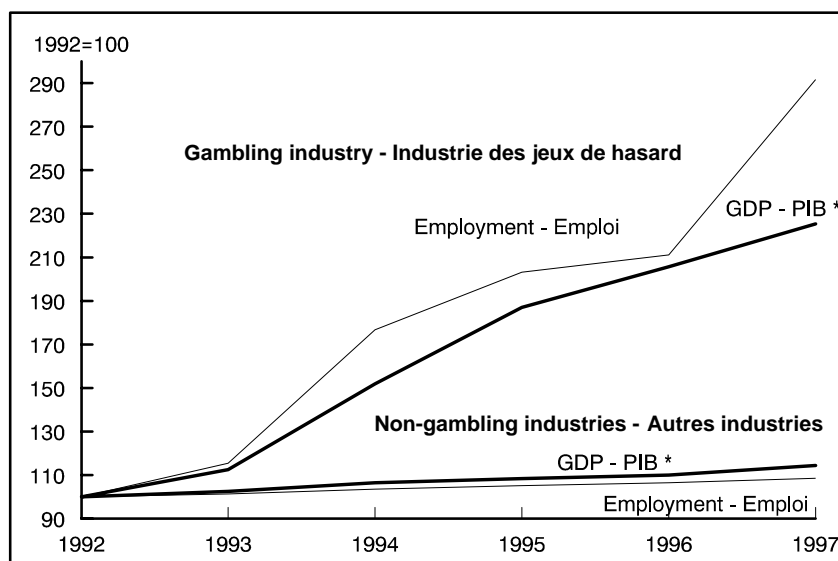
** Includes both union members and non-union members covered by a collective agreement. — Comprend les membres des syndicats et les personnes protégées par une convention collective.

† Includes tips. — Comprend les pourboires.

Source: Labour Force Survey — Enquête sur la population active

Chart 2. Gambling outpaced other industries

Graphique 2. L'industrie des jeux de hasard a distancé les autres industries



* The price, at factor cost, of the goods and services produced. — Le prix, au coût des facteurs, des biens et des services produits.

Sources: Labour Force Survey; National Accounts — Enquête sur la population active; Comptes nationaux

Half of the jobs in this industry were in Ontario, which in 1997 accounted for 39% of all jobs in Canada. This overrepresentation owes much to the three large government casinos operating in the province, as well as to its 300 roving Monte Carlo charity casinos.⁸

Most workers in the gambling industry were paid employees (98%), as opposed to owners of such operations. This compared with 82% of workers in other industries. Some 28% were unionized and 92% were in permanent jobs, compared with 34% and 89%, respectively, for those in non-gambling industries. A full 28% said they usually received tips, whereas only 7% of workers in other industries did so. This reflects the service orientation of most jobs in gambling. Even with tips included, the average hourly wage rate of full-time workers was less than that in other industries. For example, men in full-time gambling jobs earned on average \$13.75 an hour while women earned \$12.87. Workers in non-gambling industries earned \$17.83 and \$14.77, respectively. The wages in gambling jobs reflect, in part, the lower average age and education levels of workers in the industry.

En 1997, l'Ontario s'attribuait 39 % de tous les emplois au Canada et la moitié des emplois reliés aux jeux de hasard. Cette surreprésentation est due, dans une large mesure, aux trois grands casinos exploités par l'État et aux 300 casinos itinérants Monte Carlo à vocation caritative⁸.

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

⁸ In the spring of 1998 Ontario stopped allowing roving charity casinos as the government took steps to permit and license up to 44 permanent charity casinos in the province.

⁸ Depuis le printemps de 1998, l'Ontario n'autorise plus de casinos itinérants régis par des organismes de bienfaisance, car le gouvernement a pris des mesures visant à octroyer jusqu'à 44 permis à des casinos permanents régis par des organismes caritatifs dans la province.

Table 3. Provincial profits* from gambling

Tableau 3. Bénéfices* des provinces tirés des jeux de hasard

	Availability in 1997 — Disponibilité en 1997				Expenditure per capita (18** and over)		Gambling profits — Bénéfices				
	Lotteries	Government casinos	Other casinos	VLTs	Dépenses per capita (18 ans et plus**)		Total			Share of total revenue	
					1992	1997	1992	1997	Change — Variation	Proportion des recettes totales	
	Loteries	Casinos d'État	Autres casinos	ALV						1992	1997
					\$		\$ millions		%		%
Nfld. — T.-N.	✓			✓	151	243	43	75	74	2.3	3.6
P.E.I. — Î.-P.-É.	✓			✓	236	340	8	13	63	1.8	2.4
N.S. — N.-É.	✓	✓		✓	200	296	69	102	48	2.6	3.4
N.-B.	✓			✓	224	328	48	68	42	1.9	2.1
Que. — QC	✓	✓		✓	134	348	473	1,054	123	1.6	3,0
Ont.	✓	✓		✓	109	300	530	1,242	134	1,3	2,6
Man.	✓	✓		✓	126	310	105	211	101	2.4	4.1
Sask.	✓	✓		✓	76	275	40	141	253	1.0	2.7
Alta. — Alb.	✓		✓	✓	99	328	125	643	414	1.1	4.2
B.C. — C.-B.	✓		✓		157	153	239	262	10	1.6	1.2
Y.T./N.W.T. — Yn/T. N.-O.	✓				72	75	..	1	100	..	0.3

* Total gambling revenue less operating and other expenses (see Definitions). — Ensemble des recettes moins les dépenses de fonctionnement et les autres dépenses (voir Définitions).

** Persons 18 and over were selected as the denominator as this is the legal age of gambling in most provinces; the numerator is total gambling revenue. — Les personnes de 18 ans et plus ont été sélectionnées pour le dénominateur car il s'agit de l'âge légal pour les jeux de hasard dans la plupart des provinces; le numérateur représente l'ensemble des recettes des jeux de hasard.

† Refers to the fiscal year, and excludes transfer payments from the federal and local governments. — A trait à l'année financière et exclut les paiements de transfert du gouvernement fédéral et des gouvernements locaux.

Sources: National Accounts; Public Institutions (Financial management statistics); post-censal population estimates — Comptes nationaux; Institutions publiques (Statistiques de gestion financière); estimations postcensitaires de la population

Provincial profits vary

Profits from gambling increased in every province and territory from 1992 to 1997 (Table 3).⁹ Alberta experienced the largest percentage increase (414%), as gambling profits rose from \$125 million to \$643 million; Saskatchewan posted the second highest percentage increase (up 253%). Ontario had the largest dollar increase (\$712 million), from \$530 million in 1992 to \$1.2 billion in 1997. Quebec also experienced a gain of more than half a billion dollars in five years (\$581 million). At 10%, British Columbia had the smallest percentage increase in provincial gambling profits since 1992, largely because this province, along with the two Territories, still had not permitted government casinos and VLTs by 1997.

Furthermore, with the exception of British Columbia, gambling profits as a proportion of all government revenue increased across the country. In 1992, gambling profits

⁹ Although the apportioning of gambling profits varies, most provinces report spending millions on, for example, hospitals, voluntary social service organizations, and/or sport, recreational and cultural projects.

Variation dans les bénéfices provinciaux

Les bénéfices tirés des jeux de hasard ont augmenté dans chaque province et territoire de 1992 à 1997 (tableau 3)⁹. L'Alberta a marqué la hausse la plus forte en pourcentage (414 %), ses bénéfices étant passés de 125 millions de dollars à 643 millions. La Saskatchewan occupe le deuxième rang, avec une augmentation de 253 %. L'Ontario, quant à elle, a connu la hausse la plus forte en valeur (712 millions de dollars), ses bénéfices étant passés de 530 millions de dollars en 1992 à 1,2 milliard de dollars en 1997. Au Québec également, la croissance des bénéfices a dépassé le demi-milliard de dollars en cinq ans (581 millions de dollars). La Colombie-Britannique ferme la marche avec la plus faible augmentation, soit 10 % en 1992. Cela est en bonne partie car la province, de même que les deux territoires, n'avait pas encore légalisé les casinos d'État et les ALV en 1997.

Exprimés en proportion de toutes les recettes gouvernementales, les bénéfices tirés du jeu ont augmenté dans l'ensemble des provinces et territoires, sauf en Colombie-Britannique. En 1992, moins de 3 %

⁹ Bien que la ventilation des bénéfices tirés du jeu varie, la plupart des provinces ont déclaré consacrer des millions de dollars aux hôpitaux, organismes bénévoles de services sociaux et projets d'ordre sportif, récréatif et culturel.

represented less than 3% of total government revenue in all provinces. By 1997, half of all provinces had reached at least 3%, with two having surpassed 4% (Alberta and Manitoba).

As both gambling revenue and profits have increased, so too has the annual average expenditure¹⁰ on gambling in all provinces except British Columbia. Quebec adults spent more, on average, than those in other provinces in 1997 (\$348). Prince Edward Island had the second highest average (\$340), followed by New Brunswick and Alberta (both at \$328). Alberta had the largest increase (from \$99 in 1992 to \$328 in 1997), whereas British Columbia experienced the only decline, from \$157 to \$153.

Summary

A previous Statistics Canada article showed that with the legalization of gambling and the introduction of government lotteries, this industry registered steady growth throughout the 1970s and 1980s. This update demonstrates that even steeper gains in employment, revenue and profits have occurred since the advent of casinos and VLTs in the 1990s.

References

Atlantic Lottery Corporation. *Annual Report 1995-1996*. Moncton: The Corporation, 1996.

British Columbia Lottery Corporation. *Annual Report 1995-1996*. Kamloops: The Corporation, 1996.

Eadington, W.R. "Casinos in Canada: Policy challenges in the 1990s." In *Gambling in Canada: The Bottom Line*, edited by C.S. Campbell, 3-17. Burnaby, B.C.: Criminology Research Centre, Simon Fraser University, 1994.

Loto-Québec. *Annual Report 1995-1996*. Montréal: The Corporation, 1996.

Marshall, K. "Games of chance." *Family Expenditures in Canada, 1996*. (Statistics Canada, Catalogue no. 62-555-XPB) irregular (July 1998): 32-39.

---. "A sure bet industry." *Perspectives on Labour and Income* (Statistics Canada, Catalogue no. 75-001-XPE) 8, no. 3 (Autumn 1996): 37-41.

Ontario Lottery Corporation. *Annual Report 1995-1996*. Toronto: The Corporation, 1996.

Western Canada Lottery Corporation. *1996 Annual Report*. Winnipeg: The Corporation, 1996.

¹⁰ The average gambling expenditure per adult 18 years or over by province includes money spent by tourists living outside the host province; conversely, this calculation does not include money spent on gambling activities outside a province.

des recettes totales de toutes les provinces étaient attribuables aux bénéfices tirés du jeu. Cinq ans plus tard, les bénéfices de la moitié des provinces avaient atteint les 3 %, et dans deux provinces, l'Alberta et le Manitoba, ils avaient dépassé 4 %.

À l'instar des recettes et des bénéfices tirés des jeux de hasard, les dépenses annuelles moyennes¹⁰ consacrées au jeu ont augmenté dans toutes les provinces, à l'exception de la Colombie-Britannique. Les dépenses moyennes enregistrées au Québec ont été supérieures à celles des autres provinces en 1997 (348 \$). Suivaient l'Île-du-Prince-Édouard (340 \$), le Nouveau-Brunswick et l'Alberta (328 \$ pour les deux). La hausse la plus forte survenue entre 1992 et 1997 a été marquée par l'Alberta (de 99 \$ à 328 \$). Seule la Colombie-Britannique a accusé un recul, de 157 \$ à 153 \$.

Résumé

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

Références

Société des loteries de l'Atlantique. *Rapport annuel 1995-1996*. Moncton, La Société, 1996.

British Columbia Lottery Corporation. *Annual Report 1995-1996*. Kamloops, The Corporation, 1996.

Eadington, W.R. «Casinos in Canada : Policy challenges in the 1990s.» Dans *Gambling in Canada : The Bottom Line*, rédigé par C.S. Campbell, 3-17. Burnaby, C.-B., Criminology Research Centre, Simon Fraser University, 1994.

Loto-Québec. *Rapport annuel 1995-1996*. Montréal, La Société, 1996.

Marshall, K. «Jeux de hasard» *Dépenses des familles au Canada, 1996*. (Statistique Canada, n° 62-555-XPB au catalogue) irrégulier (juillet 1998), p. 32-39.

---. «Faites vos jeux!» *L'emploi et le revenu en perspective* (Statistique Canada, n° 75-001-XPB au catalogue) vol. 8, n° 3 (Automne 1996), p. 40-45.

Société des loteries de l'Ontario. *Rapport annuel 1995-1996*. Toronto, La Société, 1996.

Western Canada Lottery Corporation. *1996 Annual Report*. Winnipeg, The Corporation, 1996.

¹⁰ Les dépenses moyennes consacrées au jeu par les personnes âgées de 18 ans et plus par province comprennent les dépenses de touristes vivant à l'extérieur de la province hôte; toutefois, elles ne tiennent pas compte de l'argent dépensé pour le jeu à l'extérieur de la province.

Analytical Paper Series

No.

1. *Business Services, Part 1: Evolution*
George Sciadas
2. *Business Services, Part 2: The Human Side*
George Sciadas
3. *Final Purchase, Growing Demand: The Canadian Funeral Services Industry*
John Heimbecker
4. *Strategic R&D Alliances*
Antoine Rose
5. *The Demand for Telecommunication Services*
Dora Mozes et George Sciadas
6. *Television: Glorious Past, Uncertain Future*
Tom Gorman
7. *The Industrial Organization of the Property and Casualty Insurance Business*
Tarek M. Harchaoui
8. *Human Resources in Science and Technology in the Services Sector*
Emmanuelle Avon
9. *Access to the Information Highway*
Paul Dickinson and George Sciadas
10. *Temporary Help Service Industry: Its Role, Structure and Growth*
Daood Hamdani
11. *Two Decades of Financial Intermediation by the Canadian Insurance Business*
Tarek M. Harchaoui
12. *Research and Development in a Service Economy*
F. D. Gault
13. *Access to the Information Highway: The Sequel*
Paul Dickinson and George Sciadas
14. *Business Demographics, Volatility and Change in the Service Sector*
Daood Hamdani
15. *How Resilient is the Services Sector to Recession?*
Don Little

Série de documents analytiques

N°

1. *Services aux entreprises, Partie 1: Évolution*
George Sciadas
2. *Services aux entreprises, Partie 2: L'aspect humain*
George Sciadas
3. *Achat final, accroissement de la demande: Les entreprises de services funéraires au Canada*
John Heimbecker
4. *Alliances stratégiques de R-D*
Antoine Rose
5. *La demande de services de télécommunications*
Dora Mozes and George Sciadas
6. *La télévision: Un passé glorieux, un avenir incertain*
Tom Gorman
7. *L'organisation industrielle du secteur de l'assurance de biens et de risques divers*
Tarek M. Harchaoui
8. *Ressources humaines affectées aux sciences et à la technologie dans le secteur des services*
Emmanuelle Avon
9. *Accès à l'autoroute de l'information*
Paul Dickinson et George Sciadas
10. *Le secteur des services d'aide temporaire: rôle, structure et croissance*
Daood Hamdani
11. *Deux décennies d'intermédiation financière par les compagnies d'assurance canadiennes*
Tarek M. Harchaoui
12. *Recherche et développement dans une économie fondée sur les services*
F. D. Gault
13. *Accès à l'autoroute de l'information : la suite*
Paul Dickinson et George Sciadas
14. *Démographie des entreprises, volatilité et changement dans le secteur des services*
Daood Hamdani
15. *Dans quelle mesure le secteur des services résiste-t-il à la récession?*
Don Little

- | | |
|--|--|
| <p>16. <i>Re-engineering Growth: A Profile of the Architectural, Engineering and Other Scientific and Technical Services Industry</i>
Shirley Beyer and Anne Beaton</p> | <p>16. <i>Repenser la croissance : Un profil du secteur des services d'architecture et de génie et des autres services techniques et scientifiques</i>
Shirley Beyer et Anne Beaton</p> |
| <p>17. <i>The Software Development and Computer Services Industry: An Overview of Developments in the 1990s</i>
Sirish Prabhu</p> | <p>17. <i>L'industrie de la production de logiciels et des services informatiques : un aperçu de l'évolution dans les années 1990</i>
Sirish Prabhu</p> |
| <p>18. <i>The Emergence of Logistics Services: Measurement Issues</i>
Irwin Bess and Larry McKeown</p> | <p>18. <i>L'émergence des services logistiques : questions de mesure</i>
Irwin Bess et Larry McKeown</p> |
| <p>19. <i>Job Gains and Job Losses: A Study of the Service Sector</i>
Daood Hamdani</p> | <p>19. <i>Gains et pertes d'emplois : une étude du secteur des services</i>
Daood Hamdani</p> |
| <p>20. <i>Leasing Services Industries in the 1990s</i>
Randy Smadella</p> | <p>20. <i>Le secteur des services de location au cours des années 1990</i>
Randy Smadella</p> |
| <p>21. <i>"Can I Help You?": The Rise in Household Spending on Services</i>
Don Little and Renée Béland</p> | <p>21. <i>«Puis-je vous aider?» : la hausse des dépenses des ménages pour les services</i>
Don Little et Renée Béland</p> |
| <p>22. <i>Are Jobs Less Stable in the Services Sector?</i>
Andrew Heisz and Sylvain Côté</p> | <p>22. <i>Les emplois sont-ils moins stables dans le secteur tertiaire?</i>
Andrew Heisz et Sylvain Côté</p> |
| <p>23. <i>Entertainment Services: A Growing Consumer Market</i>
Louise Earl</p> | <p>23. <i>Les services de divertissement : un marché de consommation en croissance</i>
Louise Earl</p> |
| <p>24. <i>Employment and Remuneration in the Services Industries since 1984</i>
Don Little</p> | <p>24. <i>Emploi et rémunération dans le secteur des services depuis 1984</i>
Don Little</p> |
| <p>25. <i>Room Utilization in the Traveller Accommodation Industry</i>
Larry McKeown, Samuel Lee and Michael Lynch</p> | <p>25. <i>Utilisation des chambres dans le secteur de l'hébergement des voyageurs</i>
Larry McKeown, Samuel Lee et Michael Lynch</p> |
| <p>26. <i>The Gambling Industry: Raising the Stakes</i>
Katherine Marshall</p> | <p>26. <i>Jeux de hasard : miser gros</i>
Katherine Marshall</p> |