



Les jeux en ligne en Ontario

L'apport économique du marché réglementé
des jeux en ligne de l'Ontario

Avril 2023



Avis de non-responsabilité et conditions restrictives

Le présent rapport est remis à Jeux en ligne Ontario (ci-après « iGO ») afin de rendre compte d'une analyse de l'apport économique potentiel lié au lancement d'un secteur des jeux en ligne réglementé et concurrentiel dans cette province. De plus, l'étendue de ce rapport : i) repose sur l'hypothèse qu'aucun changement ne sera apporté à la version actuelle des Normes du registrateur pour les jeux sur internet ni aux accords d'exploitation avec Jeux en ligne Ontario; et ii) ne fait état que de l'apport économique potentiel du secteur des jeux en ligne relevant du régime de conduite et de gestion d'iGO. Ainsi, l'analyse présentée dans ce rapport ne tient pas compte d'éventuelles modifications à la réglementation actuelle des réserves de liquidités en Ontario ni des avantages économiques potentiels liés aux jeux de loterie exploités par la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (l'« OLG »).

Le propos de cette étude n'est pas de présenter une analyse coûts-avantages à Jeux en ligne Ontario ni à d'autres parties prenantes et n'est pas non plus de comparer l'apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario à celui d'une affectation de rechange des ressources.

Deloitte décline toute responsabilité à l'égard des pertes que subiraient des parties en raison de la diffusion, de la publication, de la reproduction ou d'une utilisation de ce rapport allant à l'encontre des fins auxquelles il a été préparé.

Les analyses dont rend compte ce rapport ont été effectuées au 26 avril 2023. Deloitte n'a ni l'intention ni l'obligation d'informer qui que ce soit d'un éventuel changement relatif à des faits ou à des questions influant sur ses analyses, dont le Cabinet serait informé ultérieurement. Sans limiter la portée de ce qui précède, si un changement important survenait après la date indiquée précédemment, relativement à des faits ou à des questions influant sur nos analyses, nous nous réserverions le droit de changer, de modifier ou de supprimer nos analyses.

Nos observations sont fonction des conditions économiques et sectorielles, de l'état de la concurrence et du contexte commercial dans son ensemble à la date des présentes. Dans nos analyses, il se peut que nous ayons formulé des hypothèses relatives à l'état du secteur, à la conjoncture économique, au contexte commercial dans son ensemble et à d'autres facteurs, dont bon nombre échappent à notre contrôle, notamment la réglementation gouvernementale ou sectorielle.

Nous ne nous portons pas garants de la matérialisation des résultats prévus dont il est fait mention dans ces pages parce qu'il est fréquent que des événements et des circonstances ne se produisent pas comme prévu, les écarts entre les résultats réels et les prévisions pouvant être importants, et parce que la matérialisation des résultats prévus dépend de mesures, de plans et d'hypothèses de la direction.

Nous estimons que nos analyses doivent être considérées dans leur globalité. Le fait d'isoler une partie des analyses ou des facteurs sur lesquels elles portent, en occultant l'ensemble des facteurs et des analyses, risquerait de donner une vision trompeuse des questions abordées dans le rapport.

La modification de l'une ou l'autre des hypothèses énoncées dans le rapport pourrait avoir une incidence importante sur les analyses qu'il contient. Si l'une des hypothèses principales était inexacte ou si des informations qui nous ont été communiquées se révélaient non factuelles ou erronées, nos analyses pourraient nécessiter des rectifications substantielles.

Nous n'avons pas examiné ni compilé les renseignements financiers prospectifs communiqués par des clients ou leurs représentants, qui peuvent avoir été utilisés dans ce document et, par conséquent, nous n'exprimons aucune opinion d'audit et ne donnons aucune autre forme de certification quant aux renseignements financiers prospectifs ou aux hypothèses qui s'y rapportent. Il est fréquent que des événements et des circonstances ne se produisent pas comme prévu de sorte qu'il y a habituellement des écarts, qui peuvent être prononcés, entre les renseignements financiers prospectifs et réels.

Nous estimons que les renseignements provenant de sources publiques ou obtenus d'autres sources sont dignes de confiance. Cependant, nous ne garantissons pas et ne certifions pas leur exactitude.

Table des matières

Glossaire	1
Sommaire	3
Section 1 : introduction	10
1.1. Le secteur des jeux en ligne	10
1.2. Les jeux en ligne réglementés en Ontario	10
Section 2 : apport économique généré au cours des années 1, 5 et 10	13
2.1. Mesure de l'apport économique	13
2.2. Vue d'ensemble des dépenses des exploitants autorisés	15
2.3. Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 1 (du 4 avril 2022 au 3 avril 2023)	16
2.4. Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 5 (du 4 avril 2026 au 3 avril 2027)	18
2.5. Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 10 (du 4 avril 2031 au 3 avril 2032)	19
2.6. Apport économique – réflexions finales	20
Section 3 : retombées plus larges sur l'expansion économique structurante	22
3.1. Perfectionnement du capital humain	22
3.2. Établissement de liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée	25
3.3. Perfectionnements technologiques et innovation	27
3.4. Apport à la balance commerciale de l'Ontario	29
Annexes	31

Glossaire

Liste des abréviations et des principaux termes

CAJO	Commission des alcools et des jeux de l'Ontario
iGO	Jeux en ligne Ontario
iGaming (terme anglais)	Activités de jeu en ligne ou jeux sur internet
B2B	Activités interentreprises
B2C	Activités de jeu grand public
RBJ	Revenus bruts tirés des activités de jeu. Dans cette étude, les revenus bruts tirés des activités de jeu correspondent à la définition indiquée dans les rapports trimestriels de Jeux en ligne Ontario, c'est-à-dire que cette expression « représente le total des mises en espèces, y compris les frais de pourcentage, les frais de tournoi et autres frais, pour tous les exploitants, moins les gains des joueurs dérivés des mises en espèces, et ne prend pas en compte les coûts d'exploitation ou autres passifs ¹ ».
Exploitant	Exploitant autorisé du secteur privé ayant signé un accord avec Jeux en ligne Ontario et offrant ses produits en Ontario.
Canalisation	Désigne la proportion des activités de jeu en ligne relevant du marché réglementé des jeux en ligne.
Année 1	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 1, allant du 4 avril 2022 au 3 avril 2023.
Année 5	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 5, allant du 4 avril 2026 au 3 avril 2027.
Année 10	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, allant du 4 avril 2031 au 3 avril 2032.
PIB	Le PIB est une mesure de « la valeur totale sans double compte des biens et des services produits dans le territoire économique d'un pays ou d'une région pendant une période donnée ² ». Dans cette étude, le PIB est évalué au cours du marché et, de ce fait, comprend les taxes sur les produits tels que la part des revenus d'iGO.
ETP	L'emploi correspond aux postes en équivalent temps plein (ETP). Les ETP sont comptabilisés selon leur durée – par exemple, deux employés à temps partiel représentent un ETP si le temps total consacré à leur emploi équivaut au nombre d'heures de travail d'un employé à temps plein pendant une année.
Revenu du travail	Le revenu du travail désigne les gains totaux des salariés (y compris les gains ayant des retombées directes, indirectes ou induites), soit les traitements, les salaires et les avantages sociaux ainsi que le revenu du travail supplémentaire (p. ex., les cotisations patronales aux caisses de retraite et à l'assurance-emploi).

1. Selon la définition figurant dans les rapports trimestriels sur le rendement du marché de Jeux en ligne Ontario.

2. Statistique Canada. *Glossaire*, [En ligne], [<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-605-x/gloss/gloss-p-fra.htm#Produitint%C3%A9rieurbrut>].

<i>Recettes publiques</i>	Les recettes publiques représentent les taxes sur les produits et à la production fédérales, provinciales et municipales, par exemple la TVH, les taxes foncières, les droits à l'importation de même que la part du gouvernement des revenus tirés des activités de jeu. Pour plus de précision, la part du gouvernement des revenus tirés des activités de jeu est comptabilisée dans les recettes des administrations provinciales. Ce rapport tient compte également des impôts sur le revenu des sociétés et des particuliers.
<i>Apport direct</i>	L'apport économique direct représente l'apport lié aux activités d'exploitation des exploitants autorisés de jeux en ligne. Cela comprend le revenu des exploitants autorisés, les traitements et les salaires versés par ces derniers à leur personnel et les impôts sur le revenu des particuliers qui s'y rapportent de même que les impôts et taxes acquittés par les exploitants autorisés (p. ex., la part des revenus de Jeux en ligne Ontario, la TVH, les taxes foncières, les permis et les impôts sur le revenu des sociétés).
<i>Apport indirect</i>	L'apport économique indirect représente l'apport des fournisseurs des exploitants autorisés de jeux en ligne. Cet apport résulte des achats de produits et services que les exploitants autorisés de jeux en ligne effectuent auprès d'autres entreprises et comprend le revenu de ces fournisseurs, les traitements et les salaires que ces derniers versent à leur personnel et les impôts sur le revenu des particuliers qui s'y rapportent de même que les impôts et taxes acquittés par les fournisseurs (p. ex., la TVH, les taxes foncières et les impôts sur le revenu des sociétés).
<i>Apport induit</i>	L'apport économique induit représente l'apport provenant des dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les exploitants autorisés de jeux en ligne à leur personnel et les dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les fournisseurs à leur personnel, ces dépenses étant soutenues par la demande de produits et de services du secteur réglementé des jeux en ligne. Cela comprend l'apport économique provenant de la production de biens et de services associée à ces dépenses de consommation.

Sommaire

Objectif du rapport

En octobre 2022, Jeux en ligne Ontario (iGO) a retenu les services de Deloitte pour que le Cabinet mène une étude de l'apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario. Le présent rapport fait état des constatations de cette étude et rend compte d'une estimation de l'apport de ce secteur à l'économie de l'Ontario dans les domaines suivants :

- le produit intérieur brut (PIB) (c.-à-d. la valeur ajoutée);
- l'emploi;
- le revenu du travail;
- les recettes publiques.

L'étendue de l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne est estimée aux intervalles ci-dessous :

- année 1 (du 4 avril 2022 au 3 avril 2023);
- année 5 (du 4 avril 2026 au 3 avril 2027);
- année 10 (du 4 avril 2031 – au 3 avril 2032).

De plus, l'étendue des analyses : i) repose sur l'hypothèse qu'aucun changement ne sera apporté à la version actuelle des Normes du registrateur pour les jeux sur internet ni aux accords d'exploitation avec iGO; et ii) ne fait état que de l'apport économique potentiel du secteur des jeux en ligne relevant du régime de conduite et de gestion d'iGO. Ainsi, l'analyse présentée dans ce rapport ne tient pas compte des éventuelles modifications à la réglementation actuelle des réserves de liquidités en Ontario ni des avantages économiques potentiels liés aux jeux de loterie exploités par la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (l'« OLG »).

En plus de quantifier l'apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, ce rapport cerne et décrit les bienfaits structurants³ additionnels possibles que le marché réglementé des jeux en ligne procure à l'économie ontarienne, à la lumière d'une étude secondaire et d'une dizaine d'entrevues auprès de parties prenantes de tout l'écosystème des jeux en ligne. Les participants aux consultations ont communiqué tant des points de vue sur le marché ontarien que des observations concernant d'autres territoires de compétence.

Voici les principales sources d'information utilisées pour cette étude :

- les perspectives économiques de Deloitte Canada;
- les prévisions relatives à la réforme des paris sportifs de Deloitte Canada;
- des projections sectorielles externes (H2 Gambling Capital, Eilers et Krejcik Gaming);
- des projections tirées de sondages auprès des exploitants;
- des consultations menées dans le secteur des jeux en ligne;
- les données de Jeux en ligne Ontario;
- Statistique Canada.

Toutes les hypothèses utilisées dans ce document ont été validées par Jeux en ligne Ontario.

3. Les bienfaits économiques structurants du marché réglementé des jeux en ligne correspondent aux avantages pour l'économie autres que les apports provenant des dépenses relatives au marché des jeux en ligne.

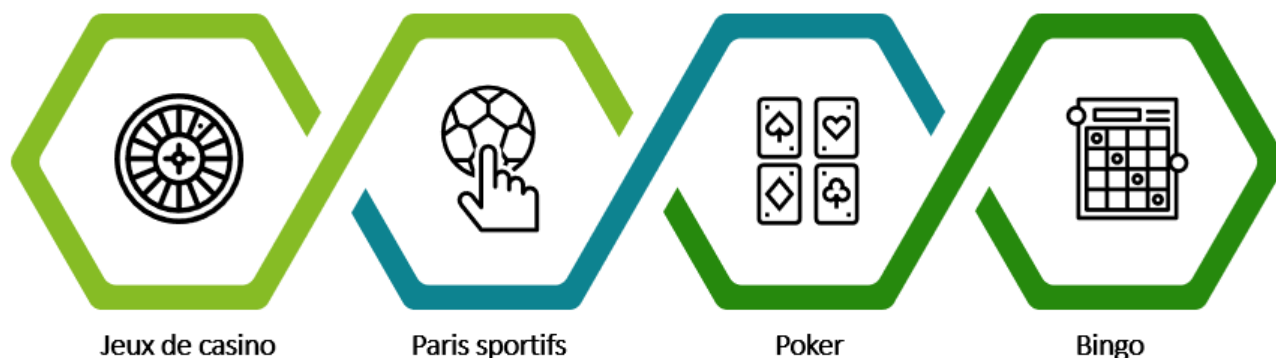
Vue d'ensemble du secteur

Ce rapport porte sur les jeux en ligne, ou jeux sur internet, qui constituent un segment du secteur mondial des activités de jeu. Les jeux en ligne peuvent désigner les activités de jeu au moyen d'applications mobiles ou sur des sites web. En 2021, H2 Gambling Capital a estimé que les revenus bruts tirés des activités de jeu (RBJ) en ligne s'élevaient à 97,52 G\$ US⁴.

Le secteur des jeux sur internet n'est pas régi par un organisme de réglementation mondiale unique et n'est pas assujéti à un ensemble de normes uniques. Sur les marchés réglementés des jeux en ligne, c'est à chacun des territoires de compétence que revient le rôle de délivrer des permis d'exploitation et d'évaluer la conformité des exploitants à ses normes réglementaires.

La gamme de produits offerts peut varier selon la réglementation des différents territoires de compétence, mais les sous-marchés verticaux de produits proposés aux consommateurs par les exploitants de jeux en ligne comprennent ordinairement ce qui suit :

Principaux sous-marchés verticaux de produits



Le 4 avril 2022, l'Ontario est devenu la première province canadienne à lancer un marché des jeux en ligne autorisés et réglementés. Jeux en ligne Ontario, filiale de la Commission des alcools et des jeux de l'Ontario (CAJO), est l'organisme qui régit la conduite et la gestion du marché des jeux en ligne, ouverts et concurrentiels.

Au cours de sa première année, le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario a compté **45** exploitants qui proposaient dans **76** établissements de jeu une sélection variable des quatre sous-marchés verticaux de produits décrits précédemment. Les revenus totaux tirés des activités de jeu⁵ attribuables au marché réglementé des jeux en ligne relevant du régime de conduite et de gestion d'iGO ont été légèrement supérieurs à **1,4 G\$ CA**. L'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne peut être mesuré en fonction du PIB, de l'emploi, du revenu du travail et des recettes publiques.

Apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario⁶

Les exploitants ontariens de jeux en ligne grand public offrent aux clients admissibles un éventail de produits, soit des jeux de casino, des paris sportifs, le poker et le bingo. Pour offrir en toute légalité leurs produits en Ontario, sous le régime de conduite et de gestion de Jeux en ligne Ontario, les exploitants doivent respecter les clauses de leurs accords d'exploitation avec iGO et verser une part de leurs revenus bruts tirés des activités de jeu au gouvernement ontarien. De plus, la conduite

4. H2 Gambling Capital (h2gc.com), ensemble de données sur l'ensemble des produits H2 à l'échelle mondiale.

5. Selon la définition figurant dans les rapports de Jeux en ligne Ontario, le revenu total des jeux « représente le total des mises en espèces, y compris les frais de pourcentage, les frais de tournoi et autres frais, pour tous les exploitants, moins les gains des joueurs dérivés des mises en espèces, et ne prend pas en compte les coûts d'exploitation ou autres passifs ».

6. À moins d'indication contraire, tous les montants sont en dollars canadiens.

des activités d'exploitation de ces entreprises occasionne divers types de dépenses, par exemple le versement de traitements et de salaires, l'acquittement de loyers, des investissements dans l'infrastructure des TI et du matériel, la signature d'ententes de partenariat, et l'affectation de ressources au développement de contenu, à la publicité et à l'obtention de services professionnels externes, entre autres.

La canalisation du marché réglementé des jeux en ligne et des dépenses décrite précédemment peut représenter un apport supplémentaire à l'économie de l'Ontario, **tant directement** (cet apport prenant la forme d'une proportion des revenus des exploitants autorisés de jeux en ligne et du versement de traitements et de salaires à leur personnel) qu'**indirectement**, par la création de la demande de produits et de services dont les fournisseurs assurent l'approvisionnement et la prestation (soit les dépenses des exploitants autorisés de jeux en ligne au titre du marketing, de la publicité et de services techniques). Un troisième type d'apport (l'apport **induit**) provient du versement de traitements et de salaires au personnel des exploitants de jeux en ligne et de leurs fournisseurs (c.-à-d. les dépenses des ménages). La comptabilisation de l'apport direct, de l'apport indirect et de celui induit permet d'estimer qu'au cours de la première année d'existence (allant du 4 avril 2022 au 3 avril 2023) du marché réglementé des jeux en ligne, son apport économique total au **PIB de l'Ontario** s'est établi à **1,58 G\$**, dont environ **906 M\$** ont été tirés du **revenu du travail**. On estime en outre qu'environ **12 072 ETP** ont été financés par le secteur des jeux en ligne de l'Ontario. Selon des estimations, chaque dollar dépensé par les exploitants de jeux en ligne s'est traduit par un apport d'environ **1,14 \$ au PIB** provincial.

Selon d'autres estimations, le marché réglementé des jeux en ligne procure des avantages substantiels sous forme de recettes publiques. Au cours de sa première année, le marché réglementé des jeux en ligne aurait rapporté **238 M\$** au gouvernement fédéral⁷, **469 M\$** au gouvernement provincial (y compris la part du gouvernement de l'Ontario des revenus bruts tirés des activités de jeu) et **54 M\$** aux administrations municipales de la province.

La figure 1 ci-après présente un résumé de l'apport estimatif à l'économie ontarienne des exploitants autorisés de jeux en ligne actifs sur le marché réglementé de l'Ontario.

Année 1 (du 4 avril 2022 au 3 avril 2023)

Figure 1 : Apport économique estimatif du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 1

Apport total	Apport direct	Apport indirect	Apport induit
1,58 G\$ au PIB 12 072 emplois	308 M\$ au PIB 1 803 emplois	937 M\$ au PIB 7 916 emplois	332 M\$ au PIB 2 353 emplois

Figure 2 : Apport estimatif aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 1

Total	Fédérales	Provinciales	Municipales
761 M\$	238 M\$	469 M\$	54 M\$

Année 5 (du 4 avril 2026 au 3 avril 2027) et année 10 (du 4 avril 2031 au 3 avril 2032)

Pour établir des projections de la croissance du secteur ontarien des jeux en ligne, Deloitte a estimé un profil de dépenses et d'investissement fondé sur :

- les perspectives économiques de Deloitte Canada;

7. Dans le présent rapport, les estimations de taxes fédérales ne comprennent que les taxes fédérales perçues sur les activités des exploitants de jeux en ligne et de leurs fournisseurs en Ontario; par conséquent, elles ne comprennent pas les taxes fédérales liées aux activités, y compris les activités des fournisseurs, à l'extérieur de l'Ontario.

- les prévisions relatives à la réforme des paris sportifs de Deloitte Canada;
- des projections sectorielles externes (H2 Gambling Capital, Eilers et Krejcik Gaming);
- l'exécution d'une analyse de territoires de compétence (New Jersey, Pennsylvanie, Royaume-Uni, Suède, Danemark, Italie et Espagne);
- des projections tirées de sondages auprès des exploitants;
- les données de Jeux en ligne Ontario.

L'apport potentiel à l'économie de l'Ontario est ventilé ci-dessous :

Figure 3 : Apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 5

Apport total	Apport direct	Apport indirect	Apport induit
2,91 G\$ au PIB 16 242 emplois	1,15 G\$ au PIB 2 236 emplois	1,31 G\$ au PIB 10 768 emplois	455 M\$ au PIB 3 238 emplois

Figure 4 : Apport potentiel aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 5

Total	Fédérales	Provinciales	Municipales
1,32 G\$	389 M\$	849 M\$	82 M\$

Figure 5 : Apport économique potentiel du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 10

Apport total	Apport direct	Apport indirect	Apport induit
4,73 G\$ au PIB 22 132 emplois	2,30 G\$ au PIB 2 836 emplois	1,80 G\$ au PIB 14 824 emplois	627 M\$ au PIB 4 472 emplois

Figure 6 : Apport potentiel aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 10

Total	Fédérales	Provinciales	Municipales
2,15 G\$	647 M\$	1,39 G\$	115 M\$

Retombées plus larges sur l'expansion économique structurante

En plus de l'apport économique lié à ses activités commerciales, le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario a la possibilité de soutenir la création d'avantages structurants pour l'économie provinciale au sens large.

Notons que même si les exploitants autorisés qui offrent leurs produits en Ontario peuvent contribuer à la création de ces avantages, c'est lorsque ces entreprises investissent et exercent des activités d'exploitation dans cette province qu'elles

procurent à la province des avantages réels et substantiels. Compte tenu du fait que le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario est encore à ses balbutiements, des recherches et des consultations auprès des parties prenantes du secteur ont permis d'esquisser un profil des avantages structurants possibles. Un aperçu de ces avantages est présenté ci-après et des explications plus poussées sont données dans le corps du texte.

 <p>Perfectionnement du capital humain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pour mener à bien leurs activités commerciales, les exploitants de jeux en ligne font principalement appel à des personnes possédant des compétences techniques, créatives et commerciales, respectivement. Des données probantes préliminaires laissent croire que le bassin d'emplois des exploitants autorisés de jeux en ligne est constitué essentiellement de postes très qualifiés. • Les niveaux de rémunération sont plus élevés que la rémunération moyenne dans l'ensemble des secteurs d'activité. En font foi les estimations de la rémunération moyenne des emplois au cours de la première année d'existence du marché autorisé de jeux en ligne de l'Ontario, qui s'est établie à 103 000 \$, ce qui représente un écart de 41 % par rapport à la moyenne pour l'ensemble des secteurs d'activité (73 000 \$)⁸. Cela reflète la demande sectorielle et la prime accordée aux travailleurs très qualifiés recherchés par le marché des jeux en ligne, dans des disciplines comme le génie, le développement de logiciels et la mise au point de produits.
 <p>Établissement de liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'analyse des dépenses des exploitants autorisés de jeux en ligne montre qu'il y a place pour un écosystème économique des jeux en ligne. Cet écosystème pourrait recouper différents secteurs à forte valeur ajoutée (telle que mesurée par le PIB) et à forte productivité (d'après le PIB par heure travaillée), par exemple les services professionnels en immobilier, les services scientifiques et les services techniques de même que les secteurs de l'information et de la culture, qui attirent divers types d'organisations et de travailleurs en réponse à la demande provenant du secteur nouvellement réglementé et en croissance des jeux en ligne. • Des grappes technologiques solidement établies en Ontario peuvent aussi bénéficier des retombées du secteur des jeux en ligne et représenteraient un secteur prioritaire pour l'investissement dans la province⁹. En plus de tirer parti de ces grappes existantes, le secteur des jeux en ligne joue un rôle vital dans leur soutien et leur essor, en faisant office d'écosystème d'accueil secondaire pour les candidats de fort calibre. Cela renforce la situation déjà solide de l'Ontario dans cette sphère et fait de cette province une destination attrayante pour les entreprises tout comme pour les investisseurs.
 <p>Perfectionnements technologiques et innovation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La priorité que le secteur des jeux en ligne donne à la différenciation – et à la supériorité – de ses produits l'incite à accorder plus d'importance à l'affectation de ressources et de capitaux à la technologie « maison », à la gestion des risques et aux opérations sur titres de même qu'au développement de produits de jeu grand public. Ces activités soutiennent l'innovation liée aux produits et les gains de productivité à l'intérieur et à l'extérieur du secteur et peuvent constituer la base d'une thèse d'acquisition. • Du point de vue de l'économie ontarienne, les gains de productivité dans le secteur des jeux en ligne pourraient créer des débouchés pour l'exportation des produits aussi bien que des services aux talents. Il pourrait en résulter une hausse de la demande de travailleurs hautement qualifiés et de techniciens, ce qui stimulerait les investissements dans le secteur. De plus, cela pourrait être propice à l'innovation et aux investissements

8. Statistique Canada. Tableau 36-10-0489-01.

9. Investissements Ontario. *À propos d'Investissements Ontario : notre nouvel organisme de promotion de l'investissement*, [En ligne], [\[https://www.investontario.ca/fr/investir-en-ontario\]](https://www.investontario.ca/fr/investir-en-ontario).

dans des secteurs d'activité connexes tels que celui des partenaires des exploitants de jeux en ligne grand public.

- Enfin, en accordant la priorité aux perfectionnements technologiques et au développement de produits à l'interne, les exploitants de jeux en ligne domiciliés en Ontario peuvent créer de nouvelles occasions d'affaires liées à la propriété intellectuelle (PI), qui présentent des avantages économiques, car de nombreuses études économiques donnent à penser que la PI est l'un des principaux moteurs de croissance économique¹⁰. L'Ontario pourrait affirmer son rôle de pôle d'innovation et attirer plus d'investissements si de nouveaux brevets y étaient délivrés.
- Globalement, les gains de productivité dans le secteur des jeux en ligne peuvent stimuler la croissance dans de multiples pans de l'économie et rehausser la réputation de l'Ontario en tant que chef de file des secteurs de la technologie et de l'innovation.



Apport à la balance commerciale de l'Ontario

- Étant la première province canadienne à avoir lancé un marché des jeux en ligne autorisés et réglementés, l'Ontario a la possibilité de se positionner en tant que territoire de compétence nord-américain dans lequel investir pour les exploitants internationaux. À preuve, de nombreux exploitants de l'étranger ont investi et se sont implantés en Ontario au cours des premiers jours ayant suivi le lancement de ce marché.
- La balance commerciale de l'Ontario peut bénéficier de l'attrait exercé par cette province auprès des investisseurs étrangers pour s'y établir, puis y investir, exercer des activités et exporter des produits et des services locaux. Cette occasion d'affaires est d'autant plus intéressante que d'autres territoires de compétence aux États-Unis lancent des marchés réglementés des jeux en ligne. À l'heure actuelle, seulement 6 États disposent de marchés tant légaux que réglementés qui offrent des jeux de casino et des paris sportifs. Le District de Columbia (DC) plus 24 États offrent seulement des paris sportifs en ligne légaux et 7 États prennent des mesures législatives pour lancer un marché des paris sportifs sur internet. De plus, 3 États se sont dotés d'un marché des paris sportifs sur internet qui est légalisé, mais n'a pas encore été mis en service^{11,12}. En outre, que les exploitants soient locaux ou étrangers, les revenus distincts qu'ils génèrent pourraient être considérés comme des recettes à l'exportation pour l'Ontario. Cela comprend les revenus provenant de plateformes techniques, de produits de jeu et de services fournis par les établissements domiciliés en Ontario des exploitants – que ce soit dans le cadre d'une relation entreprise-consommateurs externe officielle ou d'une entente interentreprises mondiale.

Il est impératif de noter que, pour que les avantages économiques décrits plus haut se matérialisent d'une manière significative, la sécurité des joueurs doit avoir préséance sur tout le reste. Le gouvernement de l'Ontario a reconnu que cet impératif et la protection des consommateurs représentent un élément charnière lorsqu'il a créé Jeux en ligne Ontario en juillet 2021¹³. Le marché des jeux en ligne autorisés et réglementés offre des choix et des possibilités supplémentaires aux consommateurs, ce qui requiert la mise en place de mesures de sensibilisation et d'éducation et de programmes supplémentaires pour venir en aide aux groupes à risque. Chacune des parties prenantes consultées dans le cadre de cette étude a insisté sur l'importance du caractère responsable des activités de jeu et l'occasion qui s'offre à l'Ontario de diriger,

10. CSIS. *Economic Growth in a Digital Economy: The Role of Intellectual Property and Innovation*, [En ligne], [https://www.csis.org/analysis/economic-growth-digital-economy-role-intellectual-property-and-innovation].

11. Au 24 avril 2023.

12. American Gaming Association. *Interactive U.S. Map: Sports Betting – State-level detail on types of wagering allowed, key regulations, legal retail, and online/mobile sportsbooks, and more*, [En ligne], [https://www.americangaming.org/research/state-gaming-map-mobile/].

13. Salle de presse de l'Ontario. *L'Ontario crée un marché sécuritaire, légal et concurrentiel pour les jeux en ligne*, [En ligne], [https://news.ontario.ca/fr/release/1000471/ontario-cree-un-marche-securitaire-legal-et-concurrentiel-pour-les-jeux-en-ligne].

d’instaurer et d’exporter une culture de jeu responsable dans la communauté mondiale des joueurs en ligne. Voici en quoi consistent les possibilités qui se présenteront au fur et à mesure que le marché réglementé des jeux en ligne de l’Ontario évoluera :

- mise en place d’une plateforme centralisée d’exclusion automatique pour l’Ontario;
- constitution d’une série de données – comprenant des données sur le jeu responsable et le comportement des joueurs – pour éclairer des points de vue centrés sur l’information relative aux groupes exposés à des problèmes de jeu, l’élaboration de politiques et la conception de programmes de sensibilisation et de prévention de même que pour effectuer le suivi de l’efficacité de programmes de prévention ciblés;
- prise en considération délibérée et continue de la manière dont les progrès technologiques et les outils d’analyse peuvent être utilisés dans une optique de jeu responsable; plus précisément, l’interprétation des données dans l’ensemble des interactions avec les joueurs pour en tirer des enseignements, communiquer des pratiques exemplaires et répondre aux besoins des joueurs afin de faciliter l’obtention de résultats en matière de santé des joueurs.

En privilégiant la dimension sécuritaire de la croissance, l’Ontario peut promouvoir une croissance durable et tirer parti des avantages décrits dans ces pages. Qui plus est, la mise en œuvre d’une excellente réglementation conciliant la protection des consommateurs et les occasions d’affaires permettrait de renforcer l’atout concurrentiel de l’Ontario dans le secteur des jeux en ligne. Une croissance sécuritaire sera propice à une croissance durable et à la matérialisation des avantages décrits dans cette étude.

Section 1 : Introduction

Ce rapport traite de l'apport économique potentiel et des avantages structurants¹⁴ du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario. La présente section dresse le portrait de ce segment et celui des activités de jeu en ligne en Ontario.

1.1. Le secteur des jeux en ligne

Les jeux en ligne, ou jeux sur internet, constituent un segment du secteur mondial des activités de jeu. Les jeux en ligne peuvent désigner les activités de jeu exercées au moyen d'applications mobiles ou sur des sites web. En 2021, H2 Gambling Capital a estimé que les revenus bruts tirés des activités de jeu (RBJ) en ligne s'élevaient à 97,52 G\$ US¹⁵.

Le secteur des jeux en ligne n'est régi par aucun organisme de réglementation mondial unique et n'est pas assujéti à un ensemble de normes uniques. Sur les marchés réglementés des jeux en ligne, c'est à chacun des territoires de compétence que revient le rôle de délivrer des permis d'exploitation et d'évaluer la conformité des exploitants à ses normes réglementaires.

La gamme de produits offerts peut varier selon la réglementation des différents territoires de compétence, mais les sous-marchés verticaux de produits proposés par les exploitants de jeux en ligne grand public comprennent ordinairement ce qui suit :

- les jeux de casino;
- les paris sportifs;
- le poker;
- le bingo.

1.2. Les jeux en ligne réglementés en Ontario

Dans son budget de 2019, le gouvernement de l'Ontario a annoncé son intention d'« établir un marché concurrentiel pour le jeu légal en ligne¹⁶ » afin d'aborder les questions des pertes économiques et de la protection des consommateurs. Il vaut aussi la peine de noter qu'un peu moins d'un an avant la diffusion du budget 2019 de l'Ontario et l'annonce des intentions du gouvernement, le contexte des jeux en ligne en Amérique du Nord avait changé irrémédiablement en raison du renversement par la Cour suprême des États-Unis de la *Professional and Amateur Sport Protection Act* (PASPA) de 1992. En septembre 2020, le Canada a entrepris une démarche en ce sens en déposant le projet de loi C-218, *Loi sur les paris sportifs sécuritaires et réglementés*, qui a reçu la sanction royale en juin 2021¹⁷.

14. Les bienfaits économiques structurants du marché réglementé des jeux en ligne correspondent aux avantages pour l'économie autres que les apports provenant des dépenses relatives au marché des jeux en ligne.

15. H2 Gambling Capital. *Ensemble de données sur l'ensemble des produits H2 à l'échelle mondiale*, [En ligne], [h2gc.com].

16. Gouvernement de l'Ontario. *Budget de l'Ontario 2019*, [En ligne], [https://budget.ontario.ca/fr/2019/index.html].

17. Parlement du Canada. *LEGISinfo C-218 (43-2)*, [En ligne], [https://www.parl.ca/legisinfo/fr/projet-de-loi/43-2/c-218].

Le 8 décembre 2020, en Ontario, le projet de loi 229, *Loi sur la protection, le soutien et le rétablissement de la COVID-19*, a obtenu la sanction royale modifiant la *Loi de 1996 sur la réglementation des alcools, du cannabis et des jeux et la protection du public*, permettant ainsi la création d'une nouvelle filiale des loteries dont le mandat consisterait à assurer la conduite et la gestion des programmes de loterie en ligne¹⁸ pour les jeux sur internet de la province¹⁹. L'objectif de la création d'un régime réglementaire des jeux en ligne, qui inaugurerait un marché ouvert et concurrentiel des jeux en ligne en Ontario, était le suivant :



En juillet 2021, Jeux en ligne Ontario (iGO) a vu le jour en tant que filiale de la Commission des alcools et des jeux de l'Ontario (CAJO) et, le 4 avril 2022, l'Ontario est devenu la première province canadienne à lancer un marché autorisé et réglementé des jeux en ligne. En tant qu'organisme assurant la conduite et la gestion du marché autorisé et réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, iGO travaille « en collaboration avec la CAJO et le gouvernement de l'Ontario pour offrir les meilleures expériences de jeu en ligne au monde dans la province dans un environnement plus sûr, aidant à protéger les consommateurs et offrant plus de choix. Les exploitants de jeux qui se sont inscrits avec succès auprès de la CAJO et qui ont signé un accord d'exploitation avec iGO peuvent offrir leurs jeux aux joueurs de l'Ontario. Les exploitants offrent des sites de jeu sur le marché au nom de la province conformément à ces ententes. Grâce à ces relations, les revenus du jeu sont partagés avec le gouvernement de l'Ontario pour être utilisés à l'appui des priorités provinciales »²¹.

Un instantané du rendement du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de sa première année d'existence est présenté ci-dessous²² :

18. Exception faite de la Société des loteries et des jeux de l'Ontario.

19. Assemblée législative de l'Ontario. *Projet de loi 229*, [En ligne], [www.ola.org/sites/default/files/node-files/bill/document/pdf/2020/2020-12/b229ra_f.pdf].

20. Commission des alcools et des jeux de l'Ontario. *La CAJO réglementera et, par l'entremise d'une filiale, mettra sur pied et gèrera les jeux sur Internet*, [En ligne], [https://www.agco.ca/fr/la-cajo-reglementera-et-par-lentremise-dune-filiale-mettra-sur-pied-et-gerera-les-jeux-sur-internet].

21. Jeux en ligne Ontario. *En savoir plus sur ce que nous faisons*, [En ligne], [https://www.igamingontario.ca/fr/joueurjoueuse/en-savoir-plus-sur-ce-que-nous-faisons].

22. Jeux en ligne Ontario. *Rapport sur le rendement du marché de Jeux en ligne Ontario pour le quatrième trimestre et l'année complète de l'exercice 2022-23*, [En ligne], [https://www.igamingontario.ca/fr/fy-2022-2023-q4-market-report]. Selon la définition figurant dans les rapports de Jeux en ligne Ontario, le revenu total des jeux « représente le total des mises en espèces, y compris les frais de pourcentage, les frais de tournoi et autres frais, pour tous les exploitants, moins les gains des joueurs dérivés des mises en espèces, et ne prend pas en compte les coûts d'exploitation ou autres passifs ».



Exploitants autorisés de jeux en
ligne
45



Sites autorisés de jeux en ligne
76



Revenus
1,4 G\$

Section 2 : apport économique général au cours des années 1, 5 et 10

Les revenus générés par le marché réglementé des jeux en ligne de même que les capitaux investis et les dépenses d'exploitation des exploitants autorisés représentent des avantages économiques pour l'Ontario. Cette section présente des estimations quantitatives de l'apport économique prévu au PIB, à l'emploi, au revenu du travail et aux recettes publiques ainsi qu'une vue d'ensemble du cadre de référence analytique et de la méthodologie de modélisation utilisés pour produire les estimations. L'apport économique potentiel est ventilé en fonction de trois périodes distinctes :

1. année 1 – du 4 avril 2022 au 3 avril 2023;
2. année 5 – du 4 avril 2026 au 3 avril 2027;
3. année 10 – du 4 avril 2031 au 3 avril 2032.

2.1 Mesure de l'apport économique

Pour estimer l'apport économique potentiel des activités commerciales exercées sur le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, cette étude utilise une méthodologie de modélisation des intrants-extrants, qui détermine comment les dépenses associées à l'exploitation de jeux en ligne ruissellent dans l'économie ontarienne en créant une demande de produits et de services dans l'ensemble des secteurs d'activité.

L'apport économique est estimé en fonction de quatre paramètres :

- **PIB** : le PIB est une mesure de « la valeur totale sans double compte des biens et des services produits dans le territoire économique d'un pays ou d'une région pendant une période donnée²³ ». Dans le contexte de notre étude, le PIB sert à mesurer l'ajout total de valeur économique attribuable aux activités commerciales des exploitants autorisés sur le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario.
- **Emploi** : l'emploi correspond aux postes en équivalent temps plein (ETP).
- **Revenu du travail** : le revenu du travail désigne les gains totaux du personnel des exploitants autorisés de jeux en ligne et de leurs fournisseurs, soit les traitements et salaires de même que le revenu du travail supplémentaire (p. ex., les cotisations des employeurs au Régime de pensions du Canada et à l'assurance-emploi).
- **Recettes publiques** : les recettes publiques représentent les taxes sur les produits (p. ex., la TVH et la part de revenus d'IGO), les taxes sur la production (p. ex., les paiements de permis et les taxes foncières) de même que les impôts sur le revenu des sociétés et des particuliers aux niveaux fédéral, provincial et municipal. Pour plus de précision, la part des revenus d'IGO est comprise dans les recettes provinciales.

L'apport économique est évalué à trois niveaux :

- **Apport direct** : apport directement associé aux activités des exploitants autorisés de jeux en ligne, par exemple l'apport correspondant à la part des recettes publiques, les bénéfices de même que les traitements et les salaires versés par ces derniers à leur personnel.

23. Statistique Canada. *Glossaire*, [En ligne], [<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-605-x/gloss/gloss-p-fra.htm#Produitint%C3%A9rieurbrut>].

- **Apport indirect** : apport des exploitants autorisés de jeux en ligne résultant de la demande de produits et de services à d'autres secteurs d'activité, par exemple les dépenses de publicité et de marketing et le recours à des services techniques.
- **Apport induit** : apport provenant des dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les exploitants autorisés de jeux en ligne à leur personnel et dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les fournisseurs à leur personnel, ces dépenses étant soutenues par la demande de produits et de services du secteur réglementé des jeux en ligne.

Une remarque s'impose à propos de l'apport économique induit : la non-comptabilisation des retombées économiques induites reviendrait à sous-estimer l'apport économique parce que les dépenses des ménages sont exclues du modèle; toutefois, leur comptabilisation a tendance à gonfler l'apport économique en raison de la rigidité des hypothèses relatives aux revenus (p. ex., les parts des dépenses fixes par rapport aux revenus)²⁴. Par conséquent, en règle générale, l'apport économique fondé sur les seules retombées directes et indirectes et l'apport économique fondé sur les retombées directes, indirectes et induites sont considérés comme les limites supérieure et inférieure des estimations de l'apport économique.

Dans cette étude, l'apport économique total est fondé sur les retombées directes, indirectes et induites. La **figure 7** illustre la dynamique de ces retombées.

Figure 7 : Cadre de référence de l'apport économique



Dans l'exécution de cette analyse et l'établissement de projections de la croissance potentielle du secteur ontarien des jeux en ligne, Deloitte a estimé un profil économique en fonction de plusieurs sources de données :

- les perspectives économiques de Deloitte Canada;
- les prévisions relatives à la réforme des paris sportifs de Deloitte Canada;
- des projections sectorielles externes (H2 Gambling Capital, Eilers et Krejcik Gaming);

24. Statistique Canada. *Comptes des industries*. Multiplicateurs provinciaux d'entrées-sorties, 2014. Numéro de catalogue 15F0046XDB.

- l'exécution d'une analyse de territoires de compétence;
- des projections tirées de sondages auprès des exploitants;
- les données de Jeux en ligne Ontario;
- Statistique Canada.

Les principales hypothèses utilisées dans l'analyse ont été validées par Jeux en ligne Ontario.

Tous les chiffres sur l'apport économique indiqués dans cette section sont exprimés en dollars canadiens et ne sont pas corrigés pour tenir compte des effets de l'inflation.

2.2 Vue d'ensemble des dépenses des exploitants autorisés

Les dépenses estimatives des exploitants autorisés de jeux en ligne en Ontario s'élèvent à **1,39 G\$** pour l'année 1, à **1,94 G\$** pour l'année 5 et à **2,66 G\$** pour l'année 10. Veuillez consulter l'annexe pour savoir comment ces estimations ont été calculées.

Au cours de l'année 1, on estime que les exploitants ont directement employé environ 1 803 ETP²⁵; la rémunération moyenne, 103 000 \$, a été supérieure de 41 % à la rémunération moyenne des emplois en Ontario²⁶.

En ce qui concerne les liens intersectoriels et les dépenses auprès d'autres organisations domiciliées en Ontario au cours de la première année d'existence du marché réglementé des jeux en ligne, les groupes sectoriels ci-dessous ont été relevés²⁷. On peut ainsi s'attendre à ce que les jeux en ligne créent de la demande pour ces secteurs d'activité :

- Médias;
- Agences de marketing et de publicité;
- Services de création;
- Services de production;
- Services de planification événementielle;
- Événements sportifs et spectacles en direct;
- Immobilier commercial;
- Services publics;
- Services financiers;
- Services professionnels;
- Services techniques;
- Services de traitement des paiements;
- Services de location;
- Administration publique (gouvernement).

25. Certains exploitants n'ont pas d'employés en Ontario, ou n'en ont qu'un nombre limité; par conséquent, même s'ils contribuent à l'activité économique de la province en créant de la demande pour des produits, leur apport direct à l'emploi est limité.

26. Les données relatives à la rémunération moyenne pour l'emploi en Ontario datent de 2021 et proviennent de Statistique Canada, Tableau 36-10-0489-01.

27. Veuillez noter que cette liste n'est pas exhaustive.

2.3 Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 1 (du 4 avril 2022 au 3 avril 2023)

Selon des estimations, l'apport au PIB du secteur réglementé des jeux en ligne s'est établi à 1,58 G\$ et ce secteur a créé 12 072 ETP et a versé 523 M\$ aux administrations provinciale et municipales de l'Ontario en 2022-2023.

L'apport économique direct, indirect et induit au PIB de l'Ontario attribuable aux activités et aux investissements des exploitants est estimé à **1,58 G\$** pour 2022-2023. De cette somme, environ **906 M\$** ont été tirés du revenu du travail, qui a généré **12 072 ETP** en Ontario (voir la figure 8).

Selon les estimations, les exploitants ont versé **469 M\$** à l'administration provinciale et **54 M\$** aux administrations municipales de l'Ontario ainsi que **238 M\$** à l'administration fédérale²⁸ en 2022-2023 (figure 9). Ces recettes publiques comprennent la part de revenus d'iGO, les taxes sur les produits et la production (p. ex., les taxes de vente et les taxes foncières), les impôts sur le revenu des sociétés et les impôts sur le revenu des particuliers.

Outre les estimations de l'apport économique au PIB, aux emplois et aux recettes publiques, l'analyse permet de tirer plusieurs autres conclusions.

- Environ 1,14 \$ est injecté dans l'économie de l'Ontario (selon les données du PIB) par dollar de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants.
- Environ 8,7 ETP sont générés en Ontario par tranche d'un million de dollars de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants.
- En ce qui concerne l'apport direct du marché réglementé, les exploitants autorisés de jeux en ligne de l'Ontario versent une rémunération annuelle moyenne d'environ 103 000 \$ par emploi comparativement à 73 000 \$ en moyenne en Ontario²⁹.

28. Dans le présent rapport, les estimations de taxes fédérales ne comprennent que les taxes fédérales perçues sur les activités des exploitants de jeux en ligne et de leurs fournisseurs en Ontario; par conséquent, elles ne comprennent pas les taxes fédérales liées aux activités, y compris les activités des fournisseurs, à l'extérieur de l'Ontario.

29. Les données relatives à la rémunération moyenne en Ontario datent de 2021 et proviennent de Statistique Canada, Tableau 36-10-0489-01.

Figure 8 : Apport économique direct, indirect et induit estimatif du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario (année 1), en M\$

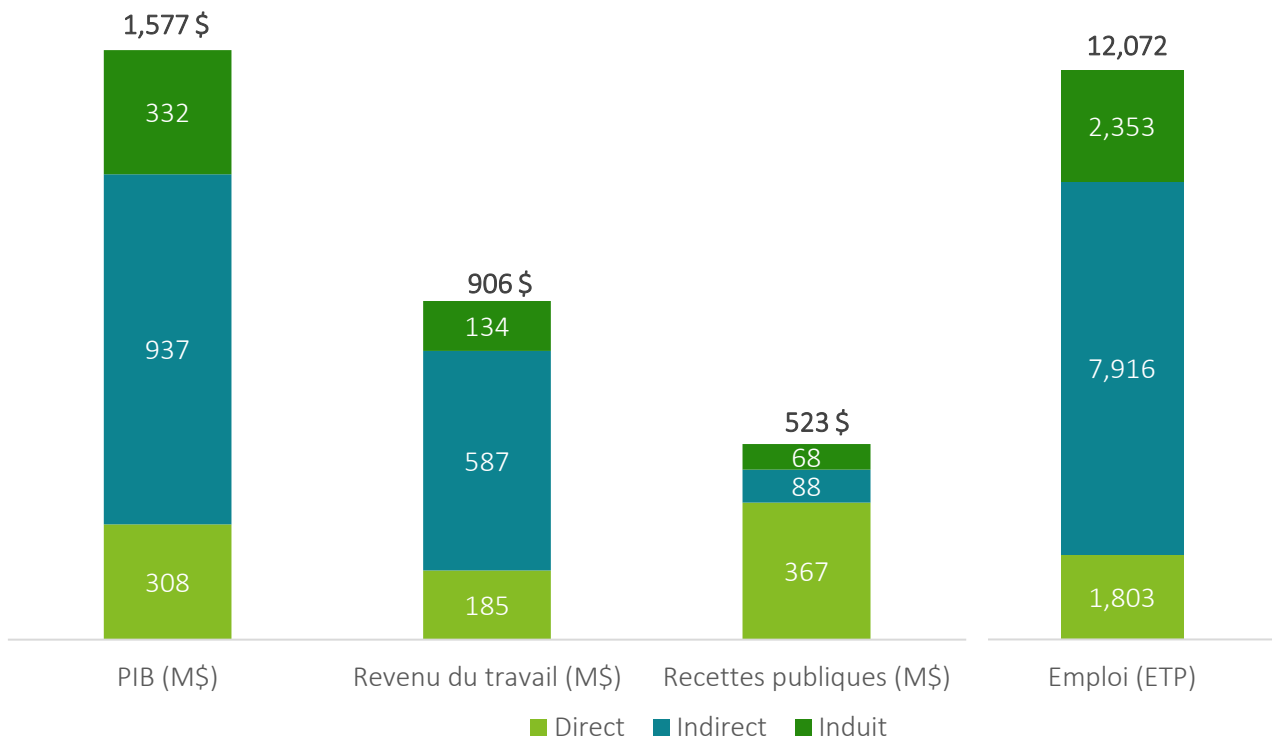
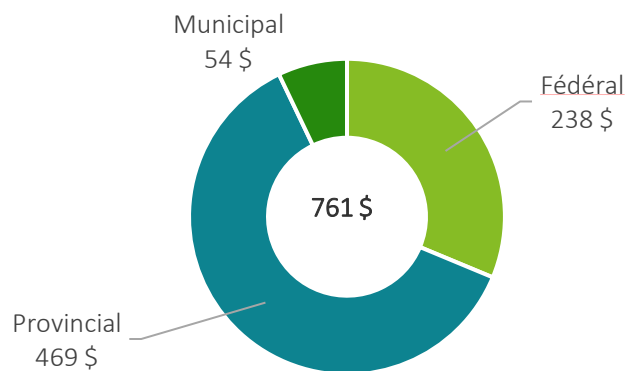


Figure 9 : Apport estimatif aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario (année 1), selon le palier de gouvernement, en M\$



2.4 Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 5 (du 4 avril 2026 au 3 avril 2027)

Selon des estimations, l'apport au PIB du secteur réglementé des jeux en ligne s'établira à 2,91 G\$ et ce secteur créera 16 242 ETP et versera 931 M\$ aux administrations provinciale et municipales de l'Ontario en 2026-2027.

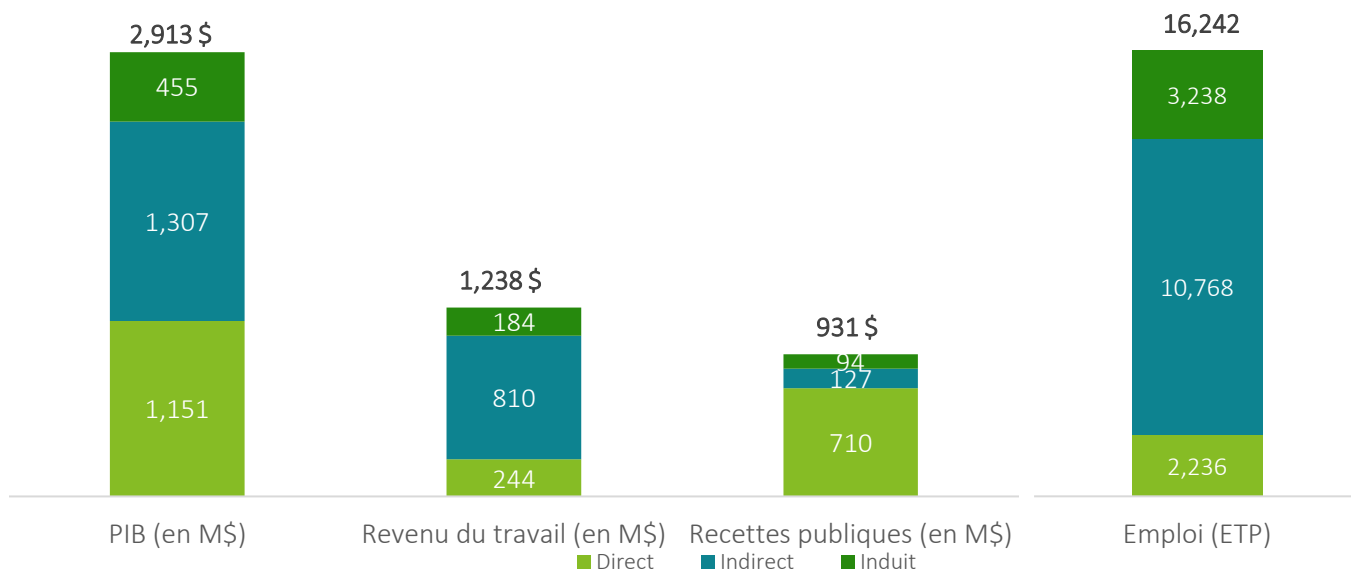
L'apport économique direct, indirect et induit au PIB de l'Ontario attribuable aux activités et aux investissements des exploitants est estimé à **2,91 G\$** pour 2026-2027. De cette somme, environ **1,24 G\$** seront tirés du revenu du travail, qui générera **16 242 ETP** en Ontario (voir la figure 10).

Selon les estimations, les exploitants verseront **849 M\$** à l'administration provinciale et **82 M\$** aux administrations municipales de l'Ontario ainsi que **389 M\$** à l'administration fédérale³⁰ en 2026-2027 (figure 11). Ces recettes publiques comprendront la part de revenus d'IGO, les taxes sur les produits et la production (p. ex., les taxes de vente et les taxes foncières), les impôts sur le revenu des sociétés et les impôts sur le revenu des particuliers.

Outre les estimations de l'apport économique au PIB, aux emplois et aux recettes publiques, l'analyse permet de tirer plusieurs autres conclusions.

- Environ 1,50 \$ sera injecté dans l'économie de l'Ontario (selon les données du PIB) par dollar de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants.
- Environ 8,4 ETP seront générés en Ontario par tranche d'un million de dollars de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants³¹.

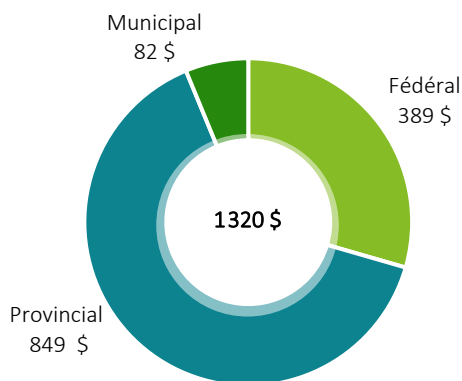
Figure 10 : Apport économique direct, indirect et induit estimatif du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario (année 5), en M\$



30. Dans le présent rapport, les estimations de taxes fédérales ne comprennent que les taxes fédérales perçues sur les activités des exploitants de jeux en ligne et de leurs fournisseurs en Ontario; par conséquent, elles ne comprennent pas les taxes fédérales liées aux activités, y compris les activités des fournisseurs, à l'extérieur de l'Ontario.

31. Cette estimation est inférieure à celle pour l'année 1 en raison des changements structurels apportés à la prévision du profil de dépenses des exploitants pour l'année 5 par rapport à l'année 1.

Figure 11 : Apport estimatif aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne (2026-2027), selon le palier de gouvernement, en M\$



2.5 Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne à l'économie de l'Ontario – année 10 (du 4 avril 2031 au 3 avril 2032)

Selon des estimations, l'apport au PIB du secteur réglementé des jeux en ligne s'établira à 4,73 G\$ et ce secteur créera 22 132 ETP et versera 1,50 G\$ aux administrations provinciale et municipales de l'Ontario en 2031-2032.

L'apport économique direct, indirect et induit au PIB de l'Ontario attribuable aux activités et aux investissements des exploitants est estimé à **4,73 G\$** pour 2031-2032. De cette somme, environ **1,71 G\$** seront tirés du revenu du travail, qui générera **22 132 ETP** en Ontario (voir la figure 12).

Selon les estimations, les exploitants verseront **1,39 G\$** à l'administration provinciale et **115 M\$** aux administrations municipales de l'Ontario ainsi que **647 M\$** à l'administration fédérale³² en 2031-2032 (figure 12). Ces recettes publiques comprendront la part de revenus d'IGO, les taxes sur les produits et la production (p. ex., les taxes de vente et les taxes foncières), les impôts sur le revenu des sociétés et les impôts sur le revenu des particuliers.

Outre les estimations de l'apport économique au PIB, aux emplois et aux recettes publiques, l'analyse permet de tirer plusieurs autres conclusions.

- Environ 1,78 \$ sera injecté dans l'économie de l'Ontario (selon les données du PIB) par dollar de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants.
- Environ 8,3 ETP seront générés en Ontario par tranche d'un million de dollars de dépenses d'exploitation ou d'investissement des exploitants.

³² Dans le présent rapport, les estimations de taxes fédérales ne comprennent que les taxes fédérales perçues sur les activités des exploitants de jeux en ligne et de leurs fournisseurs en Ontario; par conséquent, elles ne comprennent pas les taxes fédérales liées aux activités, y compris les activités des fournisseurs, à l'extérieur de l'Ontario.

Figure 12 : Apport économique direct, indirect et induit du marché réglementé des jeux en ligne de l’Ontario (2031-2032), en M\$

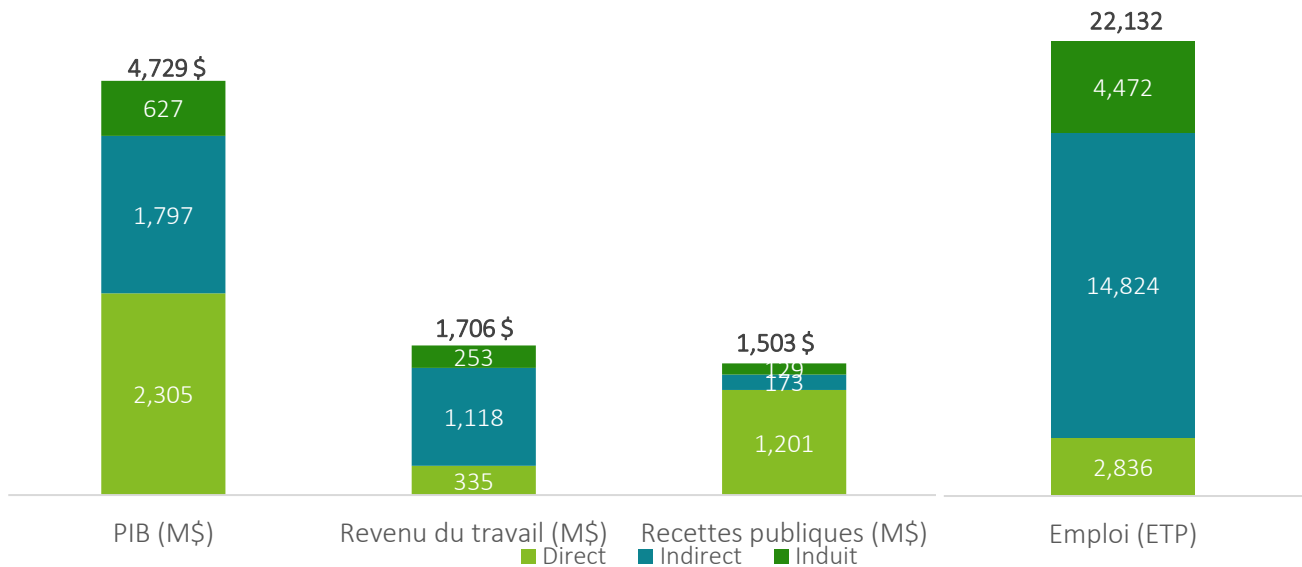
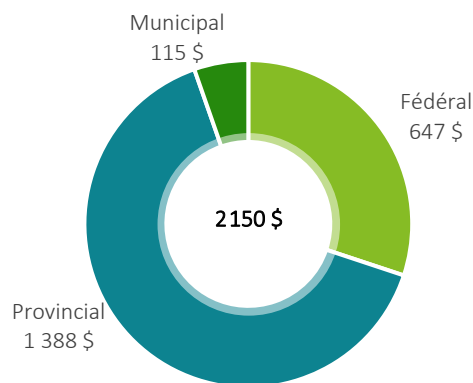


Figure 13 : Apport estimatif aux recettes publiques du marché réglementé des jeux en ligne de l’Ontario (2031-2032), selon le palier de gouvernement, en M\$



2.6 Apport économique – réflexions finales

Nous présentons dans cette section des estimations au sujet de l’apport potentiel à l’économie de l’Ontario du marché réglementé des jeux en ligne. Au cours de l’année 1, la canalisation est un levier important du PIB par son apport direct à l’économie de l’Ontario et continuera de l’être par la suite. L’apport indirect des dépenses pour l’année 1 est lié au lancement du marché réglementé et à la participation d’exploitants nouvellement autorisés, dans un contexte où ils ont fait la promotion de la marque et rivalisent pour se tailler une place sur le marché. De plus, le marché réglementé des jeux en

ligne représente environ 1 800 emplois bien rémunérés dans la province, la rémunération moyenne étant estimée à 103 000 \$, soit 41 % de plus que la moyenne provinciale³³.

À l'avenir, au fur et à mesure que le secteur réglementé des jeux en ligne évoluera, la croissance de la rentabilité des exploitants domiciliés en Ontario sera cruciale pour le maintien de la croissance directe du PIB. Bien que les niveaux estimés, calculés en proportion du PIB, n'aient pas été atteints au cours de l'année 1, la stabilité et la poursuite des ventes des exploitants autorisés au titre du marketing, de la publicité et des partenariats créeront une demande stable de services de création, de développement de contenu et de production, en plus de procurer des avantages économiques aux entreprises de presse ainsi qu'aux organisateurs d'événements sportifs et de spectacles en direct qui sont domiciliés en Ontario.

De plus, compte tenu de l'importance que les exploitants autorisés accordent au produit en tant qu'élément de différenciation en matière de concurrence, ils devront impérativement poursuivre leurs investissements en technologie pour renforcer la productivité sectorielle et créer une demande d'emplois en génie, en mise au point de produits, en développement de logiciels et en services techniques d'autres types. Il sera également impératif que les exploitants du marché autorisé et réglementé continuent de contribuer directement au PIB et aux perspectives d'emplois à long terme en Ontario. En plus de faire croître le revenu du travail, ces emplois peuvent mener à des partenariats officiels en recherche appliquée et à des programmes de stages avec des collègues et des universités de l'Ontario, ce qui enrichirait les perspectives de perfectionnement du capital humain local.

Enfin, soulignons que, pour que les avantages économiques décrits plus haut se matérialisent, la sécurité des joueurs doit avoir préséance sur tout le reste. Le gouvernement de l'Ontario a reconnu que cette nécessité et la protection des consommateurs représentaient des éléments charnières lorsqu'il a institué Jeux en ligne Ontario en juillet 2021³⁴. Le marché des jeux en ligne autorisés et réglementés offre des choix et des possibilités supplémentaires aux consommateurs, ce qui requiert la mise en œuvre de mesures de sensibilisation et d'éducation et de programmes additionnels pour venir en aide aux groupes à risque. Chacune des parties prenantes consultées dans le cadre de cette étude a fait ressortir l'importance du caractère responsable des activités de jeu et l'occasion qui s'offre à l'Ontario de promouvoir, d'instaurer et d'exporter une culture de jeu responsable dans la communauté mondiale des jeux en ligne. Les possibilités qui émergeront au fur et à mesure que le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario évoluera consistent en ce qui suit :

- mise en place d'une plateforme centralisée d'exclusion automatique pour l'Ontario;
- constitution d'une série de données – à partir des données sur le jeu responsable et le comportement des joueurs – pour éclairer des perspectives fondées sur l'information relative aux groupes vulnérables aux problèmes de jeu, l'élaboration de politiques et la conception de programmes de sensibilisation et de prévention de même que pour effectuer le suivi de l'efficacité de programmes de prévention ciblés;
- prise en considération délibérée et continue de la manière dont les progrès technologiques et les outils d'analyse peuvent être utilisés dans l'optique du jeu responsable; plus précisément, interprétation des données dans l'ensemble des interactions avec les joueurs en tant qu'occasions de recueillir des enseignements, de communiquer des pratiques exemplaires et de répondre aux besoins des joueurs afin de faciliter l'obtention de résultats en matière de santé.

Une croissance centrée sur la sécurité sera propice à la durabilité de la croissance de ce marché et à la matérialisation des avantages décrits dans cette étude.

33. Rémunération – correspond à la rémunération brute des employés, qui comprend le traitement et le salaire, de même que les contributions sociales de l'employeur (par exemple le Régime de pensions du Canada).

34. Salle de presse de l'Ontario. L'Ontario crée un marché sécuritaire, légal et concurrentiel pour les jeux en ligne, [En ligne], [\[https://news.ontario.ca/fr/release/1000471/ontario-cree-un-marche-securitaire-legal-et-concurrentiel-pour-les-jeux-en-ligne\]](https://news.ontario.ca/fr/release/1000471/ontario-cree-un-marche-securitaire-legal-et-concurrentiel-pour-les-jeux-en-ligne).

Section 3 : retombées plus larges sur l'expansion économique structurante

Par-delà ses effets bénéfiques sur la croissance économique, la création d'emplois et les recettes publiques, le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario peut soutenir la création d'avantages structurants pour l'économie de l'Ontario³⁵, en particulier dans le contexte où les exploitants autorisés investissent dans la mise en place d'une base opérationnelle dans la province.

Cette étude traite de quatre avantages structurants potentiels liés au marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, qui ont été mis en lumière par des travaux de recherche secondaires et des consultations auprès de parties prenantes du secteur :

- le perfectionnement du capital humain;
- l'établissement de liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée;
- les perfectionnements technologiques et l'innovation;
- l'apport à la balance commerciale de l'Ontario.

Reconnaissant que le marché réglementé des jeux en ligne en est à ses balbutiements, la section suivante présentera chacun de ces avantages, décrira les mécanismes par lesquels ils peuvent se matérialiser, cernera des possibilités pour l'avenir et fera état de données probantes à l'appui, qui ont été recueillies dans le cadre de travaux de recherche secondaires et de consultations auprès des parties prenantes.

3.1 Perfectionnement du capital humain

Dans cette étude, le perfectionnement du capital humain s'entend de la capacité du secteur réglementé des jeux en ligne d'attirer et de maintenir en poste une main-d'œuvre très qualifiée tout en contribuant au perfectionnement de compétences potentiellement utiles dans d'autres pans de l'économie en général. Cet avantage est primordial parce que les entreprises sont plus susceptibles d'investir dans des régions où se trouve une main-d'œuvre qualifiée, qui peut être un gage de croissance et de réussite. De plus, il est important d'assurer le maintien en poste de travailleurs de calibre pour éviter l'exode des cerveaux vers d'autres régions qui tireraient profit de leurs connaissances, de leur savoir-faire et de leurs contributions potentielles. Le maintien de ces compétences permet à l'Ontario de conserver un atout concurrentiel, de stimuler l'innovation et de favoriser la croissance économique.

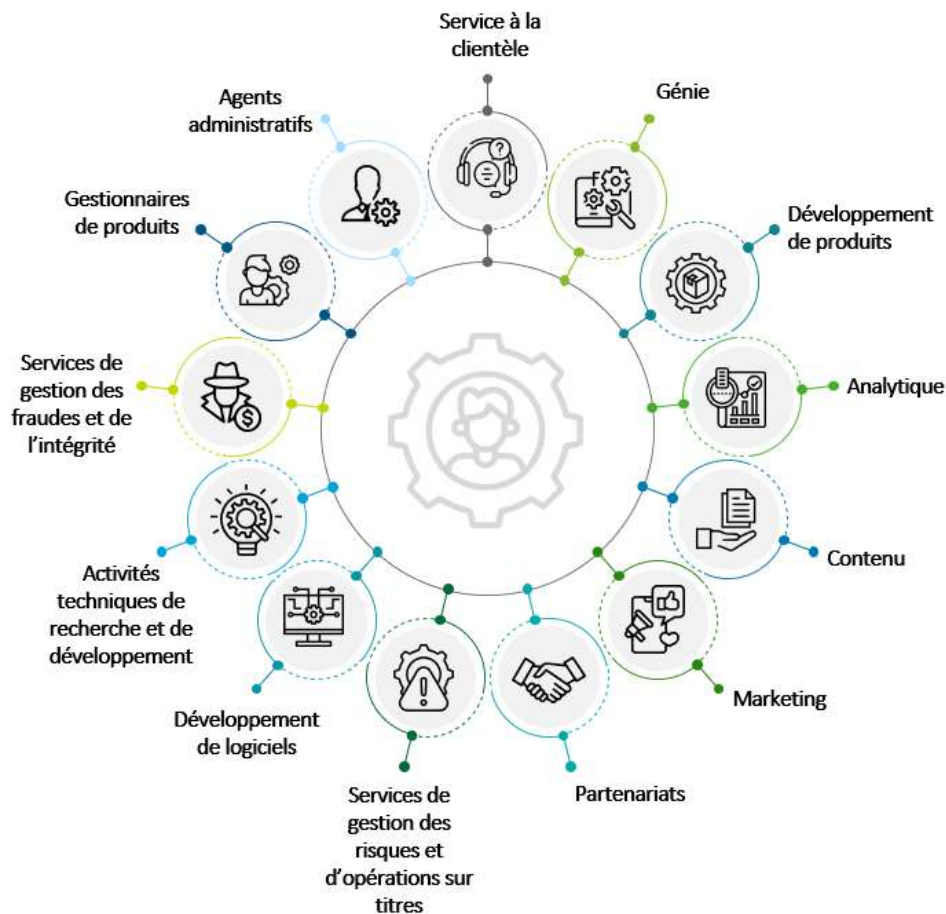
Les exploitants de jeux en ligne disposent d'une main-d'œuvre très qualifiée.

Pour mener à bien leurs activités commerciales, les exploitants de jeux en ligne font généralement appel à des personnes possédant des compétences techniques, créatives et commerciales, respectivement. Des données probantes préliminaires laissent croire que les exploitants autorisés de jeux en ligne de l'Ontario ont un bassin d'emplois dans lequel les postes très qualifiés occupent une place dominante.

La figure 14 illustre de manière générale la répartition des postes.

35. Les bienfaits économiques structurants du marché réglementé des jeux en ligne correspondent aux avantages pour l'économie autres que les apports provenant des revenus et des dépenses liés au marché des jeux en ligne.

Figure 14 : Éventail des postes très qualifiés offerts par les exploitants autorisés de jeux en ligne



De plus, les niveaux de rémunération sont supérieurs à la moyenne pour l'ensemble des secteurs d'activité : la rémunération versée par les exploitants autorisés de jeux en ligne de l'Ontario est estimée à 103 000 \$, soit 41 % de plus que la moyenne de 73 000 \$ pour l'ensemble des secteurs d'activité^{36,37}. Cela reflète la demande sectorielle et la prime accordée aux titulaires de postes très qualifiés qui sont recherchés sur le marché des jeux en ligne, par exemple en génie, en développement de logiciels et en mise au point de produits.

De plus, comme l'ont révélé des consultations auprès de parties prenantes du secteur, une part importante des activités exercées sur le marché autorisé des jeux en ligne fait appel à des emplois en sciences, en technologies, en ingénierie et en mathématiques (STIM), les travailleurs de ces disciplines représentant un segment essentiel de la main-d'œuvre sectorielle. Par exemple, la mise au point de produits relève de développeurs qui utilisent des langages de programmation et des techniques d'ingénierie logicielle pour concevoir et développer de nouveaux produits. De plus, les services d'analytique des exploitants de jeux en ligne peuvent assurer l'analyse des données sur les comportements des joueurs afin d'en dégager des tendances et des constantes. En général, les exploitants utilisent des méthodes statistiques pour analyser les données et en tirer des points de vue; de solides connaissances en mathématiques et en statistique peuvent se révéler utiles à cet égard.

Ainsi, les exploitants de jeux en ligne sont en phase avec la priorité que le gouvernement de l'Ontario accorde aux emplois STIM. En effet, le gouvernement provincial privilégie le renforcement des compétences dans ces disciplines; cela se reflète

36. Rémunération – correspond à la rémunération brute des employés, qui comprend le traitement et le salaire, de même que les contributions sociales de l'employeur (par exemple le Régime de pensions du Canada).

37. Statistique Canada. Tableau 36-10-0489-01.

dans les changements apportés au programme d'enseignement secondaire, le gouvernement mettant « à jour les cours du secondaire [...] afin de s'assurer que les élèves possèdent les connaissances numériques de pointe et les compétences technologiques modernes nécessaires pour diriger l'économie mondiale, les sciences et innovations sociétales de demain³⁸ ». Cet engagement envers le perfectionnement des compétences STIM permet à l'Ontario de se positionner en tant que territoire de compétence avant-gardiste dans l'enseignement des STIM et d'offrir aux élèves la possibilité de parfaire leur maîtrise « des concepts [...] de codage pour créer des projets pratiques et enquêter sur l'intelligence artificielle, la cybersécurité et d'autres technologies émergentes²⁹ ». En plus d'être profitable aux élèves ontariens, l'investissement dans le perfectionnement des compétences en sciences, en technologies, en ingénierie et en mathématiques rehausse le pouvoir d'attraction de la province auprès des investisseurs du secteur des jeux en ligne. En privilégiant la formation dans ces disciplines, l'Ontario se positionne favorablement pour se doter d'une main-d'œuvre qualifiée, apte à promouvoir l'innovation et l'essor des jeux en ligne. L'importance accordée à ce secteur est positive pour l'économie ontarienne à court terme et, qui plus est, assure la constitution d'un bassin de talents viable à l'avenir puisque la formation dans ces disciplines soutient le perfectionnement de compétences transférables qui sont nécessaires pour répondre aux exigences de l'économie mondiale et de la société d'aujourd'hui. Par conséquent, tant les élèves que la province sont appelés à tirer parti d'une consolidation des talents tout au long de leur carrière³⁹. Dans ce contexte, le secteur des jeux en ligne réunit un nouveau groupe d'employeurs ontariens qui peuvent mettre à profit les compétences STIM et maintenir dans la province des personnes très qualifiées et productives.

Occasions futures

Au fur et à mesure que le marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario évoluera, des possibilités de rehausser le perfectionnement du capital humain émergeront. Voici en quoi elles pourraient consister :

- des partenariats officiels en matière de recherche avec les exploitants de jeux en ligne et les collèges et universités de l'Ontario. Ce type de partenariat peut contribuer à promouvoir l'essor et l'expansion du secteur des jeux en ligne en Ontario en offrant des possibilités de recherche et d'innovation qui peuvent être bénéfiques tant pour le secteur que pour le milieu collégial et universitaire;
- des partenariats officiels dans le domaine des stages et des programmes d'alternance travail-études, entre les exploitants de jeux en ligne et les collèges et universités de l'Ontario – ce modèle pourrait contribuer à l'attrait de la province auprès des investisseurs parce que les employeurs auraient accès à des travailleurs déjà formés et expérimentés;
- la participation des exploitants de jeux en ligne à une collaboration publique-privée dans le cadre de programmes de mise à niveau des compétences et de recyclage, car les besoins des secteurs d'activité et les préférences des consommateurs se transforment. Cette collaboration pourrait contribuer à fournir aux effectifs du secteur des jeux en ligne les compétences et les connaissances nécessaires pour répondre à la transformation des besoins du secteur des jeux en ligne et des préférences des consommateurs, ce qui serait propice à la viabilité et à la compétitivité à long terme de ce secteur;
- pour diversifier l'offre de candidats possédant des compétences en sciences, en technologies, en ingénierie et en mathématiques, il importe que la participation des groupes sous-représentés, dont les femmes et les Autochtones, augmente. En appuyant et en mettant à profit la participation de ces populations prioritaires, le secteur des jeux en ligne peut saisir l'occasion de les encourager à faire carrière en sciences, en technologies, en ingénierie ou en mathématiques. En plus d'être avantageux pour le secteur des jeux en ligne, cela contribue à combler les lacunes des compétences professionnelles au Canada⁴⁰.

38. Gouvernement de l'Ontario. L'Ontario modernise les programmes-cadres d'études informatiques et d'éducation technologique pour veiller à ce que les élèves soient préparés aux emplois de l'avenir, [En ligne], [<https://news.ontario.ca/fr/release/1002583/ontario-modernise-les-programmes-cadres-detudes-informatiques-et-deduction-technologique-pour-veiller-a-ce-que-les-eleves-soient-prepares-aux-emplois-de-lavenir>].

39. *Ibid.*

40. Conseil des académies canadiennes. *Assemblage requis : compétences en STGM et productivité économique du Canada – Le comité d'experts sur les besoins futurs en compétences en STGM*, [En ligne], [<https://www.rapports-cac.ca/reports/assemblage-requis-competences-en-stgm-et-productivite-economique-du-canada/>].

3.2 Établissement de liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée

Dans cette étude, l'établissement de liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée couvre les secteurs touchés par les dépenses d'exploitation et d'investissement des exploitants autorisés de jeux en ligne et l'éventuelle création d'un « écosystème économique de jeux en ligne ».

Les exploitants de jeux en ligne tissent des liens intersectoriels avec des secteurs à forte valeur ajoutée

Le secteur des jeux en ligne peut être bénéfique pour les grappes technologiques solidement établies en Ontario, qui sont ciblées comme étant prioritaires pour attirer des investissements dans la province⁴¹. En plus de miser sur les grappes existantes, le secteur des jeux en ligne joue un rôle vital dans leur promotion et leur essor en agissant comme sous-écosystème d'accueil pour les travailleurs de calibre. Cela dynamise la position déjà favorable de l'Ontario dans cette sphère, faisant de la province une destination attrayante tant pour les entreprises que pour les investisseurs.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, les activités des exploitants autorisés de jeux en ligne soutiennent des entreprises locales et l'économie provinciale en créant une demande de produits et de services à laquelle des organisations domiciliées en Ontario peuvent répondre. Les groupes sectoriels ci-dessous ont été relevés dans l'analyse des dépenses des exploitants autorisés de jeux en ligne au cours de la première année d'existence du marché réglementé des jeux en ligne⁴² :

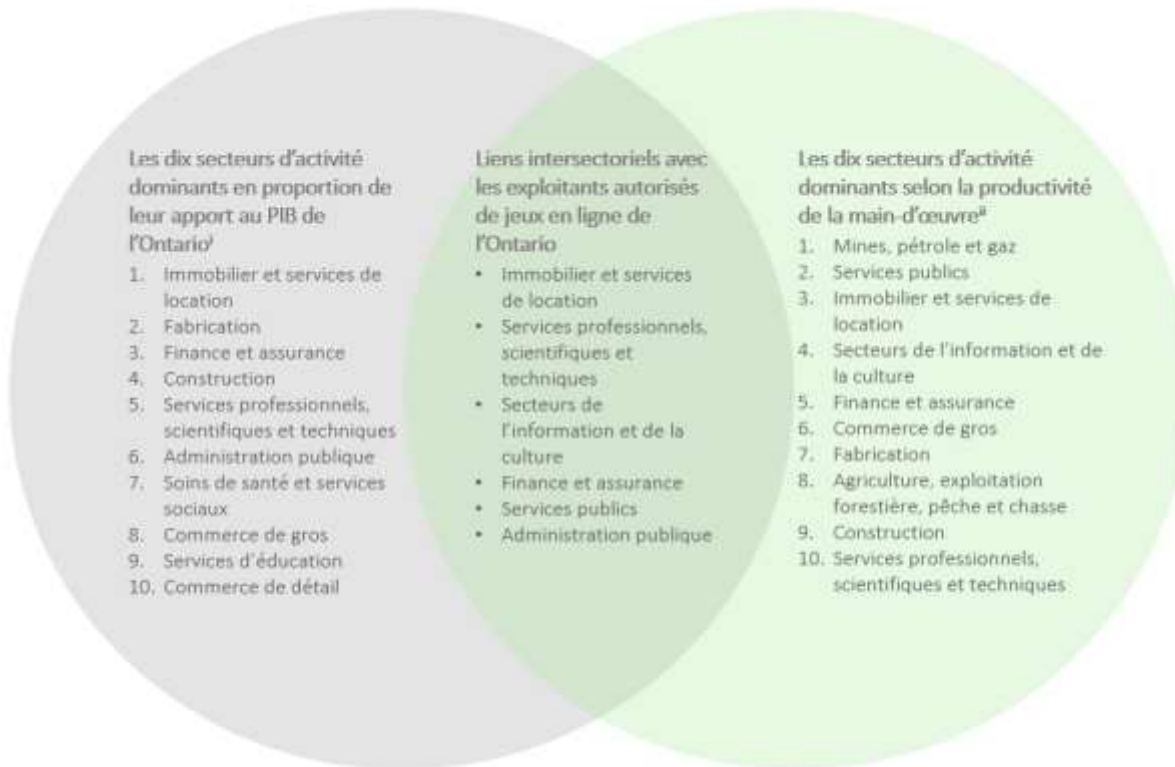
- Médias;
- Marketing et agences de publicité;
- Services de création;
- Services de production;
- Services de planification événementielle;
- Événements sportifs et spectacles en direct;
- Immobilier commercial;
- Services publics;
- Services financiers;
- Services professionnels;
- Services techniques;
- Services de traitement des paiements;
- Services de location;
- Administration publique (gouvernement).

41. Investissements Ontario. À propos d'Investissements Ontario : notre nouvel organisme de promotion de l'investissement, [En ligne], [<https://www.investontario.ca/fr/investir-en-ontario>].

42. Veuillez noter que cette liste n'est pas exhaustive.

Figure 15 : Les dix secteurs d'activité dominants en proportion de leur apport au PIB et à la productivité de la main-d'œuvre de l'Ontario

par secteur d'activité, 2021



I. Produit intérieur brut (PIB) aux prix de base, par industries, provinces et territoires, part en pourcentage. Statistique Canada. Tableau 36-10-0400-01, 2021.

II. Productivité du travail par industries en fonction du ratio entre la valeur ajoutée réelle (PIB) et les heures travaillées. Statistique Canada. Tableau 36-10-0480-01, 2021.

L'analyse des liens intersectoriels et des dépenses des exploitants autorisés de jeux en ligne révèle qu'il y a un potentiel d'expansion de l'écosystème économique des jeux en ligne. Cet écosystème pourrait couvrir différents secteurs à forte valeur ajoutée (telle que mesurée par le PIB) et à productivité élevée (en fonction du PIB par nombre d'heures travaillées), par exemple l'immobilier, les services professionnels, scientifiques et techniques de même que les secteurs de l'information et de la culture et ceux de la finance et de l'assurance, qui regroupent une grande diversité d'organisations et de talents pour répondre à la demande créée par le secteur nouvellement réglementé et en expansion des jeux en ligne⁴³. D'autres aspects du potentiel de création d'un écosystème économique de jeux en ligne sont évalués par rapport aux autres avantages structurants.

Occasions futures

Au fur et à mesure que le marché réglementé des jeux en ligne évoluera, des occasions de renforcer les liens interconnectés avec des secteurs à forte valeur ajoutée émergeront, notamment celles-ci :

- l'établissement, sous la direction du gouvernement, de forums officiels de collaboration à l'intention des organisations et des institutions faisant partie de l'écosystème des jeux en ligne afin de discuter des implications pour l'expansion économique des choix des organismes de réglementation et du marché;

43. Statistique Canada. *Tableau 36-10-0400-01 – Produit intérieur brut (PIB) aux prix de base, par industries, provinces et territoires, part en pourcentage*, [En ligne], [https://www150.statcan.gc.ca/t1/tbl1/fr/tv.action?pid=3610040001&request_locale=fr].

- la priorité accordée par le gouvernement à la modernisation de la réglementation et à la constitution d'un catalogue de produits rendant compte de l'évolution du secteur des jeux en ligne et des préférences des consommateurs;
- l'élaboration par le gouvernement d'une stratégie provinciale en matière de jeux en ligne.

3.3 Perfectionnements technologiques et innovation

Apport potentiel des jeux en ligne réglementés de l'Ontario à l'investissement dans de nouvelles technologies, à la productivité du secteur et aux possibilités d'innovation pour l'économie provinciale

Le secteur des jeux en ligne évolue rapidement et les exploitants recherchent constamment de nouveaux moyens d'accroître la productivité et de créer des avantages économiques. Un moyen d'y parvenir consiste à affecter des ressources à la mise au point de nouvelles technologies et à leur adoption. En ayant recours à ces nouvelles technologies, les exploitants peuvent acquérir un atout concurrentiel, attirer les joueurs en plus grand nombre et, en fin de compte, prendre de l'expansion. Au fur et à mesure que ce secteur évoluera, il sera primordial pour les exploitants d'investir dans de nouvelles technologies et d'adopter ces dernières pour rester à l'avant-garde et prospérer à long terme.

La technologie et le produit comme éléments de différenciation sur le marché – et catalyseurs de l'investissement et de l'innovation

Dans le contexte de l'évolution du marché des jeux en ligne, la priorité que ce secteur donne à la différenciation – et à la supériorité – des produits l'incite à accorder une importance accrue à l'affectation de ressources et de capitaux à la technologie « maison », à la gestion des risques et aux opérations sur titres de même qu'au développement de produits. Les exploitants de jeux en ligne désireux de posséder leur propre infrastructure technologique peuvent opter pour l'acquisition d'entreprises de technologie, ce qui peut présenter des avantages économiques supplémentaires pour l'économie de l'Ontario, selon le territoire de compétence et le redéploiement de capitaux.

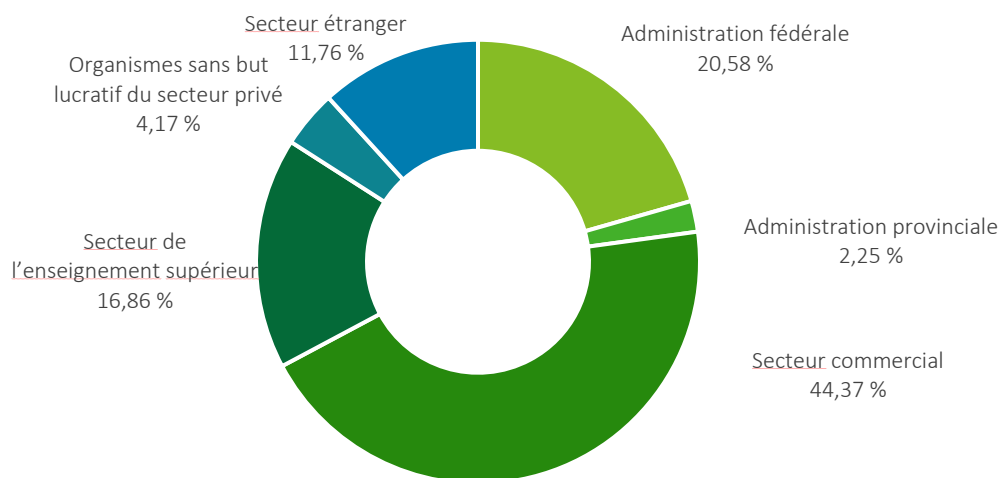
De plus, en privilégiant les perfectionnements technologiques et le développement de produits à l'interne, les exploitants de jeux en ligne de l'Ontario peuvent créer de nouvelles occasions d'affaires liées à la propriété intellectuelle (PI), qui présentent des avantages économiques confirmés, car de nombreuses études économiques donnent à penser que la PI est l'un des principaux moteurs de croissance économique. L'Ontario pourrait affirmer son rôle de pôle d'innovation et attirer plus d'investissements si de nouveaux brevets y étaient délivrés. De plus, les investissements des exploitants dans la technologie produite à l'interne et les gains de productivité qui en résultent dans le secteur des jeux en ligne sont positifs pour l'économie ontarienne parce que la rentabilité de ce secteur continue d'augmenter. Dans le cadre de notre analyse de l'apport économique du secteur des jeux en ligne, il a été estimé que l'apport au PIB par ETP, en tant que paramètre de la productivité sectorielle, passera de 171 000 \$ l'année 1 à 515 000 \$ l'année 5 et à 813 000 \$ l'année 10.

D'un point de vue économique plus large, les activités de recherche et de développement (R&D) représentent un catalyseur reconnu de croissance économique et de productivité. Entre 2017 et 2020, les dépenses affectées au financement des activités de R&D ont augmenté de 21 %, passant de 15,8 G\$ à 19,3 G\$ en Ontario⁴⁴. Cette croissance a été stimulée pour l'essentiel par le financement du secteur privé, la figure 16 qui suit montre que le secteur commercial a été la source la plus importante de financement de la recherche en Ontario en 2020. Compte tenu de la priorité que les exploitants autorisés de jeux en ligne accordent aux perfectionnements technologiques et à l'innovation liée aux produits, on s'attendrait à ce que le secteur autorisé et réglementé des jeux en ligne de l'Ontario prenne part aux activités de R&D du secteur privé – ce qui renforcera son rôle de catalyseur – de l'économie ontarienne.

44. Statistique Canada. *Tableau 27-10-0273-01 – Dépenses intérieures brutes en recherche et développement, selon le type de science et selon le secteur de financement et le secteur d'exécution*, [En ligne], [https://www150.statcan.gc.ca/t1/tb1/fr/tv.action?pid=2710027301&request_locale=fr].

Figure 16 : Financement de la recherche et du développement en Ontario par secteur

Part en pourcentage du financement total de la recherche, 2020



De plus, en ce qui concerne le perfectionnement du capital humain, on peut s'attendre à ce que la priorité que les exploitants autorisés de jeux en ligne accordent au produit crée une demande d'emplois en génie, en mise au point de produits, en développement de logiciels et dans d'autres services techniques, ce qui représentera un apport direct au PIB et aux perspectives d'emplois à long terme dans le secteur des jeux en ligne. Le perfectionnement du capital humain pourrait aussi présenter le double avantage de positionner l'Ontario en tant que pôle d'attraction technique sur le marché des jeux en ligne, pôle qui pourrait stimuler les revenus à l'exportation – par la délivrance de permis d'exploitation de produits et de contenu ou la prestation de services à d'autres territoires de compétence – sur le marché mondial en expansion des jeux en ligne.

L'évolution du marché réglementé des jeux en ligne créera en Ontario des débouchés liés aux perfectionnements technologiques, dont voici des exemples :

- un incubateur ou un accélérateur centré sur les jeux en ligne, avec l'appui du gouvernement, y compris la facilitation de possibilités d'intégration entre les développeurs et les exploitants, qui pourra gagner en importance du point de vue de nouveaux marchés à mesure que d'autres territoires de compétence lanceront des marchés réglementés des jeux en ligne;
- l'exploration, en collaboration avec un organisme provincial existant, de possibilités de concevoir des moyens de financer l'innovation et d'octroyer du financement au secteur des jeux en ligne – en ciblant la phase du cycle de vie commercial ou la maturité de l'entreprise; la prise de mesures visant à assurer que les exploitants autorisés sont au courant de l'existence de subventions et d'incitatifs pertinents;
- la mise au point de produits et l'offre d'expériences par les exploitants de jeux en ligne et leurs partenaires stratégiques (en particulier les agences de presse et les organisations sportives) pour susciter une participation élargie et plus active des clients (et la monétisation des données);
- l'augmentation des investissements des exploitants de jeux en ligne dans la technologie et les outils analytiques, du point de vue du jeu responsable;
- l'accroissement de leurs investissements pour encourager l'évolution des préférences des consommateurs (tels que les marchés de microparis sportifs et de paris sportifs en direct).

3.4 Apport à la balance commerciale de l'Ontario

Apport potentiel du secteur réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au commerce provincial et au profil de l'Ontario auprès des investisseurs internationaux.

Les jeux en ligne en tant que catalyseur de l'investissement stratégique pour l'Ontario

Étant la première province canadienne à avoir lancé un marché autorisé et réglementé des jeux en ligne, l'Ontario a la possibilité de se positionner auprès des exploitants internationaux en tant que territoire de compétence nord-américain dans lequel investir. À preuve, de nombreux exploitants de l'étranger ont investi et se sont implantés en Ontario au cours des premiers jours ayant suivi le lancement de ce marché.

La balance commerciale de l'Ontario peut bénéficier de l'attrait exercé par cette province auprès des investisseurs étrangers pour s'y établir, puis y investir, exercer des activités et exporter des produits et des services locaux. Cette occasion d'affaires est d'autant plus intéressante que d'autres territoires de compétence aux États-Unis lancent des marchés réglementés des jeux en ligne. À l'heure actuelle, seulement 6 États disposent de marchés tant légaux que réglementés qui offrent des jeux de casino et des paris sportifs. Le District de Columbia (DC) plus 24 États offrent seulement des services légalisés de paris sportifs en ligne et 7 États prennent des mesures législatives pour lancer un marché des paris sportifs sur internet. De plus, 3 États se sont dotés d'un marché des paris sportifs sur internet qui est légal, mais n'a pas encore été mis en service^{45,46}. En outre, que les exploitants soient locaux ou étrangers, les revenus distincts ainsi générés pourraient être considérés comme des revenus d'exportation pour l'Ontario. Cela comprend les revenus provenant de plateformes techniques, de produits de jeu et de services fournis par les établissements domiciliés en Ontario des exploitants – que ce soit dans le cadre d'une relation entreprise-consommateurs externe officielle ou d'une entente interentreprises mondiale. En ce qui concerne l'investissement direct étranger (IDE), des territoires de compétence exercent maintenant leurs activités dans des conditions de plus en plus concurrentielles à l'échelle mondiale. Ainsi, pour devancer la concurrence sur ce marché, des territoires font des choix et ciblent des investissements :

- qui sont désignés comme étant stratégiques ou destinés à des secteurs prioritaires;
- dont l'apport économique est substantiel en raison des activités liées aux investissements et dont l'apport économique est plus structurant parce que leurs investissements et leur présence opérationnelle sont soutenus;
- qui sont favorables à la création d'emplois à forte valeur ajoutée – tant dans l'organisation que dans la chaîne d'approvisionnement du secteur national;
- qui renforcent l'attrait global du territoire de compétence comme lieu de travail, destination des investissements et lieu d'affaires dans des secteurs prioritaires.

Compte tenu de l'analyse de l'apport économique réalisée pour cette étude, du savoir-faire technique et opérationnel des exploitants autorisés de jeux en ligne solidement établis, de la demande que les jeux en ligne génèrent à l'égard des secteurs à forte valeur ajoutée de la province et de l'arrimage des jeux en ligne au secteur de la technologie – qui constitue une priorité gouvernementale⁴⁷ –, l'investissement dans le secteur des jeux en ligne de l'Ontario pourrait assurément mériter l'épithète de « stratégique ».

Enfin, sous l'angle de l'apport à la balance commerciale de l'Ontario, tout service du marché mondial des jeux en ligne assuré par des exploitants domiciliés en Ontario pourrait être considéré comme un revenu d'exportation pour la province.

45. Au 24 avril 2023.

46. American Gaming Association. *Interactive U.S. Map: Sports Betting – State-level detail on types of wagering allowed, key regulations, legal retail, and online/mobile sportsbooks, and more*, [En ligne], [<https://www.americangaming.org/research/state-gaming-map-mobile/>].

47. Investissements Ontario. *À propos d'Investissements Ontario : notre nouvel organisme de promotion de l'investissement*, [En ligne], [<https://www.investontario.ca/fr/investir-en-ontario>].

Occasions futures

Au fur et à mesure que le marché réglementé des jeux en ligne évoluera, des possibilités s'offriront au gouvernement de l'Ontario pour rehausser son profil commercial, notamment :

- l'exploration de possibilités d'harmonisation et de mise en marché avec des organismes provinciaux et régionaux de promotion des investissements;
- la participation du secteur des jeux en ligne à des programmes d'aide gouvernementale au commerce;
- l'établissement d'une fiche de pointage de la compétitivité des jeux en ligne en vue de la prise en compte de ce facteur dans les débats sur les politiques d'expansion économique, l'objectif étant d'attirer et de catalyser les investissements dans le secteur des jeux en ligne. L'établissement de catégories aux fins de comparaison entre territoires de compétence, par exemple la qualité de la population active, la stabilité économique, le profil de la clientèle, la densité des établissements d'enseignement postsecondaire (en mettant l'accent sur des programmes particulièrement intéressants pour les entreprises de jeux en ligne), l'état de l'infrastructure numérique, la fiscalité et la réglementation.

Annexes

Méthodologie, hypothèses et sources des données

A. Modèle d'apport économique

L'apport économique que représentent les dépenses des exploitants de jeux en ligne a été estimé à l'aide d'un modèle d'entrées-sorties de Deloitte, configuré en fonction des multiplicateurs d'entrées-sorties de Statistique Canada⁴⁸. La modélisation des entrées-sorties est une méthode quantitative utilisée en économie pour estimer les retombées potentielles d'un changement dans l'économie, par exemple les retombées d'un nouvel investissement ou de l'essor d'un secteur d'activité. Ce modèle utilise des données sur les sorties des secteurs d'activité, les opérations intersectorielles à valeur ajoutée et la demande finale dans l'économie pour retracer tous les changements intervenus dans la production des secteurs d'activité des fournisseurs, nécessaires pour soutenir une augmentation initiale de la production d'un secteur ou l'augmentation des dépenses. Une simulation à l'aide d'un modèle d'entrées-sorties permet d'estimer les apports direct, indirect et induit au PIB, à l'emploi, au revenu du travail et aux recettes publiques dans une économie (voir la section C de la présente annexe pour les définitions détaillées de ces notions).

Le modèle d'entrées-sorties est assujéti à des hypothèses générales et à des restrictions. Il rend compte d'une structure macroéconomique simplifiée, exclut certaines variables intéressantes pour une analyse macroéconomique telles que les taux d'intérêt, les taux de chômage ou l'inflation. Le modèle repose sur l'hypothèse que l'économie (en l'occurrence, celle de l'Ontario) a la capacité de produire les biens et les services amenés par un changement économique. Ce modèle ne permet pas de prévoir des situations dans lesquelles la demande devancerait la capacité de production des biens et des services nécessaires; cependant, il estime la part des biens et services provenant d'autres provinces canadiennes et de l'étranger. Enfin, ce modèle repose également sur l'hypothèse que le nombre d'emplois est en relation linéaire avec la production brute, que les technologies sont fixes et que les prix des produits ne changent pas en réaction à l'accroissement de la demande.

Il est important de signaler l'apport économique induit des dépenses liées aux traitements et aux salaires, car le fait d'exclure leurs retombées économiques induites reviendrait à sous-estimer l'apport économique des ménages parce que les dépenses des ménages sont exclues du modèle; toutefois, la prise en compte des retombées induites tend à surestimer cet apport économique en raison de la rigidité des hypothèses relatives aux revenus (p. ex., les part du revenu que représentent les dépenses fixes)⁴⁹. En règle générale, l'apport économique fondé sur les seules retombées directes et indirectes et l'apport économique fondé sur les retombées directes, indirectes et induites sont par conséquent considérés comme les limites inférieure et supérieure des estimations de l'apport économique.

Soulignons que les chiffres relatifs à l'apport économique indiqués dans cette étude doivent être interprétés comme un instantané de l'activité économique associée au secteur des jeux en ligne. Ces chiffres ne tiennent pas compte du coût de renonciation de la main-d'œuvre ni des ressources en capital et intermédiaires utilisées dans les activités d'exploitation et d'investissement. Ainsi, les chiffres relatifs à l'apport économique ne représentent pas des incidences économiques différentielles.

48. Les données concernant les multiplicateurs proviennent des tableaux 36-10-0595-01 et 36-10-0113-01 de Statistique Canada. L'année de référence pour les multiplicateurs utilisés dans l'étude est 2019; ces données étaient les plus récentes disponibles.




49. Statistique Canada. *Comptes des industries*. Multiplicateurs provinciaux d'entrées-sorties, 2014. Numéro de catalogue 15F0046XDB.

B. Projections des revenus et des dépenses des exploitants de jeux en ligne

Les projections de revenus et de dépenses des exploitants de jeux en ligne utilisées dans le modèle d'entrées-sorties proviennent de plusieurs sources de données⁵⁰ de même que d'un sondage auprès des exploitants mené en prévision de cette étude. Ce sondage a été effectué en décembre 2022 et janvier 2023 et les participants ont répondu à des questions portant sur les revenus bruts tirés des activités de jeu (RBJ), le BAIIA, l'emploi ainsi que les dépenses d'exploitation et d'investissement pour l'année 1 (données estimées jusqu'à la fin de l'année) et les projections de ces données pour les années 5 et 10, le cas échéant.

À la lumière des résultats du sondage et de données de plusieurs sources, les projections des revenus et des dépenses des exploitants de jeux en ligne ont été établies pour les années 1, 5 et 10 en fonction d'une approche descendante, centrée sur la demande. Dans un premier temps, les RBJ du secteur des jeux en ligne de l'Ontario ont été projetés en fonction des dépenses de consommation prévues des ménages de la province⁵¹, de la part des dépenses des ménages consacrée au jeu par le passé⁵² et d'une hypothèse sur la croissance de la part du marché des activités de jeu que représentent les jeux en ligne, évaluée en fonction du rendement du marché américain des jeux en ligne, des marchés d'autres territoires de compétence et des prévisions sectorielles de Deloitte. De plus, les dépenses des exploitants ont été estimées en fonction de leurs RBJ prévus, compte tenu des principales conditions des accords d'exploitation des jeux en ligne de l'Ontario, y compris les conditions régissant le versement de la part des revenus d'iGO, les déductions admissibles et la TVH. Ont aussi été comptabilisés dans le modèle les paiements annuels de permis d'exploitation. Enfin, les données sur la rentabilité du secteur et la ventilation détaillée des dépenses d'exploitation et d'investissement ont été produites à partir des résultats du sondage auprès des exploitants de jeux en ligne et des données sur les exploitants de H2 Capital actifs dans d'autres territoires de compétence ayant un marché légalisé des jeux en ligne.

C. Terminologie utilisée dans l'analyse de l'apport économique






Mesure	Définition
 Revenus bruts tirés des activités de jeu (RBJ)	Dans cette étude, les revenus bruts tirés des activités de jeu correspondent à la définition indiquée dans les rapports trimestriels de Jeux en ligne Ontario, c'est-à-dire que ce terme « représente le total des mises en espèces, y compris les frais de pourcentage, les frais de tournoi et autres frais, pour tous les exploitants, moins les gains des joueurs dérivés des mises en espèces, et ne prend pas en compte les coûts d'exploitation ou autres passifs ⁵³ ».
 Apport direct	L'apport économique direct représente l'apport des activités d'exploitation des exploitants autorisés de jeux en ligne. Cela comprend le revenu des exploitants autorisés, les traitements et les salaires versés par ces derniers à leur personnel et les impôts sur le revenu des particuliers qui s'y rapportent de même que les impôts et taxes acquittés par les exploitants autorisés (p. ex., la part des revenus de Jeux en ligne Ontario, la TVH, les taxes foncières, les paiements de permis et les impôts sur le revenu des sociétés).
 Apport indirect	L'apport économique indirect représente l'apport des fournisseurs des exploitants autorisés de jeux en ligne. Cet apport résulte des achats de produits et services que les exploitants autorisés de jeux en ligne effectuent auprès d'autres entreprises et comprend le revenu de ces fournisseurs, les traitements et les salaires que ces derniers versent à leur personnel et les impôts sur le revenu des particuliers qui s'y rapportent de même que les impôts et taxes

50. Au nombre des sources utilisées figurent les perspectives macroéconomiques de Deloitte Canada, les prévisions relatives à la réforme des paris sportifs de Deloitte Canada, les projections sectorielles externes (H2 Gambling Capital, Eilers et Krejcik Gaming), les consultations menées dans le secteur des jeux en ligne, les données de Jeux en ligne Ontario et Statistique Canada.

51. Les prévisions de Deloitte relatives aux dépenses de consommation des ménages dans la province sont liées aux prévisions pour le Canada, lesquelles ont été produites au moyen du modèle macroéconomique à grande échelle de Deloitte. Selon ce modèle, les dépenses de consommation augmentent en fonction des catégories détaillées, les principaux marqueurs étant le prix relatif, le revenu, la confiance des consommateurs et la population.

52. Les données passées sur les dépenses des ménages, y compris les dépenses liées au jeu, proviennent du tableau 36-10-0225-01 de Statistique Canada.

53. Selon la définition figurant dans les rapports sur le rendement du marché de Jeux en ligne Ontario.

Mesure	Définition
	acquittés par les fournisseurs (p. ex., la TVH, les taxes foncières et les impôts sur le revenu des sociétés).
 Apport induit	L'apport économique induit représente l'apport provenant des dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les exploitants autorisés de jeux en ligne à leur personnel et les dépenses effectuées à même les traitements et les salaires versés par les fournisseurs à leur personnel, ces dépenses étant soutenues par la demande de produits et de services du secteur réglementé des jeux en ligne. Cela comprend l'apport économique provenant de la production de biens et de services associée à ces dépenses de consommation.
 Produit intérieur brut (PIB)	Le PIB est une mesure de « la valeur totale sans double compte des biens et des services produits dans le territoire économique d'un pays ou d'une région pendant une période donnée ⁵⁴ ». Dans cette étude, le PIB est évalué aux prix courants et, de ce fait, comprend les taxes sur les produits tels que la part des revenus d'iGO.
 Emploi	L'emploi correspond aux postes en équivalent temps plein (ETP). Les ETP sont comptabilisés selon leur durée – par exemple, deux employés à temps partiel représentent un ETP si le temps total consacré à leur emploi équivaut au nombre d'heures de travail d'un employé à temps plein pendant une année.
 Revenu du travail	Le revenu du travail désigne les gains totaux des salariés (y compris les gains ayant des retombées directes, indirectes ou induites), soit les traitements, les salaires et les avantages sociaux ainsi que le revenu du travail supplémentaire (p. ex., les cotisations patronales aux caisses de retraite et à l'assurance-emploi).
 Recettes publiques	Les recettes publiques représentent les taxes sur les produits et la production fédérales, provinciales et municipales, par exemple la TVH, les taxes foncières, les droits à l'importation de même que la part du gouvernement des revenus tirés des activités de jeu. L'étude tient également compte des impôts sur le revenu des sociétés et des particuliers.

D. Glossaire

Abréviation	Définition
CAJO	Commission des alcools et des jeux de l'Ontario
iGO	Jeux en ligne Ontario
iGaming (en anglais)	Activités de jeu en ligne, ou sur internet
B2C	Activités de jeu grand public
RBJ	Revenus bruts tirés des activités de jeu
Exploitant	Exploitant autorisé du secteur privé qui a signé un accord avec Jeux en ligne Ontario et offre ses produits en Ontario.

54. Statistique Canada. *Glossaire*, [En ligne], [<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/13-605-x/gloss/gloss-p-fra.htm#Produitint%C3%A9rieurbrut>].

Abréviation	Définition
Canalisation	Désigne la proportion des activités de jeu en ligne relevant du marché réglementé des jeux en ligne.
Année 1	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 1, allant du 4 avril 2022 au 3 avril 2023.
Année 5	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario au cours de l'année 5, allant du 4 avril 2026 au 3 avril 2027.
Année 10	Correspond à l'apport économique du marché réglementé des jeux en ligne de l'Ontario, allant du 4 avril 2031 au 3 avril 2032.



À propos de Deloitte

Deloitte, l'un des cabinets de services professionnels les plus importants au Canada, offre des services dans les domaines de la certification, de la fiscalité, de la consultation et des conseils financiers. Deloitte S.E.N.C.R.L./s.r.l., société à responsabilité limitée constituée en vertu des lois de l'Ontario, est le cabinet membre canadien de Deloitte Touche Tohmatsu Limited.

Deloitte désigne une ou plusieurs entités parmi Deloitte Touche Tohmatsu Limited, société fermée à responsabilité limitée par garanties du Royaume-Uni, ainsi que son réseau de cabinets membres dont chacun constitue une entité juridique distincte et indépendante. Pour une description détaillée de la structure juridique de Deloitte Touche Tohmatsu Limited et de ses sociétés membres, voir www.deloitte.ca/apropos.

L'information contenue dans le présent document n'est pas destinée à remplacer les conseils judiciaires d'un professionnel.

© Deloitte S.E.N.C.R.L./s.r.l. et ses sociétés affiliées.