

UNIVERSITE DU QUEBEC

MEMOIRE PRESENTE A
UNIVERSITE DU QUEBEC A TROIS-RIVIERES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAITRISE EN SCIENCES DU LOISIR

PAR
CARL G.A. JACOB

L'IMPACT SOCIO-ECONOMIQUE DU LOISIR MUNICIPAL:
LE CAS DES MUNICIPALITES DE PETITE TAILLE
(1 000 HABITANTS ET MOINS)

DECEMBRE 1989

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

TABLE DES MATIERES

	pages
TABLE DES MATIERES.....	i
LISTE DES TABLEAUX.....	v
RESUME.....	vii
REMERCIEMENTS.....	viii
INTRODUCTION.....	1
PREMIERE PARTIE - LA PROBLEMATIQUE	
1.1 L'état de l'intervention de la municipalité en matière de loisir.....	4
1.1.1 La justification historique de l'intervention municipale.....	5
1.1.2 Le rôle, la responsabilité et les objectifs de la municipalité en matière de loisir.....	8
1.1.3 La nature de l'intervention.....	12
1.2 Les ressources pour fins de loisir dans les municipalités.....	15
1.2.1 Les ressources humaines.....	15
1.2.2 Les ressources physiques.....	15
1.2.3 Les ressources financières.....	16
1.3 La demande illimitée de services.....	17
1.4 L'évaluation des projets publics en matière de loisir.....	19
1.4.1 Les principaux aspects théoriques liés à l'évaluation des programmes en loisir.....	21
1.4.2 L'évaluation des programmes sociaux.....	21

DEUXIEME PARTIE - LA METHODOLOGIE

2.1 La méthodologie.....	25
2.1.1 Un besoin ressenti.....	26
2.1.2 Le problème.....	26
2.1.3 Une hypothèse.....	31
2.1.4 L'utilisation des sources d'information et la recherche documentaire.....	34
2.1.5 Les méthodes de recherche scientifique.....	36
2.1.6 L'analyse et l'interprétation des données...	57
2.1.7 La représentation graphique des données.....	59
2.1.8 Le format du rapport de recherche.....	60

TROISIEME PARTIE - LA REVUE DE LITTERATURE

3.1 Les différentes approches pour évaluer l'impact.....	65
3.1.1 L'impact économique.....	65
3.1.2 L'impact social.....	67
3.1.3 L'impact socio-économique.....	70
3.2 Les méthodes d'analyse d'impacts.....	71
3.2.1 Les méthodes d'analyse d'impact économique.....	71
3.2.2 Les méthodes d'analyse de l'impact social...	77
3.2.3 Les méthodes d'analyse de l'impact socio- économique.....	84
3.3 Les indicateurs d'impacts.....	94
3.3.1 Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact économique.....	94

3.3.2	Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact social.....	97
3.3.3	Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact socio-économique.....	107

QUATRIEME PARTIE - L'EXPERIMENTATION

4.1	L'analyse des revenus des municipalités en matière de loisir.....	112
4.1.1	La taxe municipale.....	112
4.1.2	Les subventions.....	114
4.1.3	Les revenus d'activités ou d'événements.....	116
4.1.4	les autres revenus.....	118
4.2	L'analyse des dépenses des municipalités en matière de loisir.....	119
4.2.1	Les montants redistribués.....	119
4.2.2	Les frais d'immobilisation, les frais de financement et le fonds de roulement.....	121
4.2.3	Les dépenses d'administration et d'opération.....	122
4.3	L'analyse de l'emploi en loisir.....	125
4.3.1	Les emplois réguliers temps plein.....	125
4.3.2	Les emplois réguliers temps partiel.....	127
4.3.3	Les emplois saisonniers temps plein et temps partiel.....	129
4.3.4	Les emplois bénévoles.....	132
4.4	L'analyse des services offerts par les municipalités en matière de loisir.....	133
4.4.1	La programmation d'activités.....	134

	pages
4.4.2 La mise en disponibilité d'équipements de loisir dans la Région 04.....	135
4.4.3 Les structures permanentes mises en place afin d'appuyer les initiatives des citoyens en matière de loisir.....	137
4.5 L'analyse des objectifs poursuivis par l'organisation du loisir en milieu municipal....	142
4.5.1 Le mode d'intervention en loisir.....	145
4.5.2 L'organisation du loisir.....	146
4.5.3 Les dépenses de loisir.....	147
4.5.4 Le personnel en loisir.....	148
4.5.5 Les équipements de loisir.....	149
4.5.6 La programmation des loisirs.....	150
4.6 En résumé.....	152
4.6.1 Les revenus et les dépenses.....	152
4.6.2 Les emplois.....	153
4.6.3 Les services.....	153
4.6.4 Les objectifs.....	154
4.6.5 La participation.....	154
CONCLUSION.....	155
BLBLIOGRAPHIE.....	157
ANNEXE (le questionnaire).....	161
Etude sur l'impact socio-économique du loisir dans la région 04, Mauricie/Centre du Québec	

LISTE DES TABLEAUX

Tableaux		pages
I	Les variantes de l'intervention directe de la municipalité en matière de loisir.....	14
II	L'analyse des revenus des municipalités dans la Région 04 en 1985, relatifs à l'organisation du loisir en milieu municipal.....	16
III	Le nombre de municipalités offrant des activités de loisir selon le secteur et le type de clientèle visé pour 1983-1984 dans la Région 04.....	18
IV	L'échantillonnage des municipalités.....	30
V	Les intervenants dans l'organisation du loisir municipal.....	33
VI	L'échantillonnage des municipalités et des organismes locaux ayant complété le questionnaire de l'étude effectuée par Pierre Gagnon.....	47
VII	Les catégories d'indicateurs pouvant servir à l'analyse d'impacts.....	110
VIII	Les revenus des trois municipalités échantillonnées.....	119
IX	Les dépenses des trois municipalités échantillonnées.....	124
X	Les emplois réguliers temps plein des trois municipalités échantillonnées.....	127
XI	Les emplois réguliers temps partiel des trois municipalités échantillonnées.....	129
XII	Les emplois saisonniers temps plein des trois municipalités échantillonnées.....	131
XIII	Les emplois saisonniers temps partiel des trois municipalités échantillonnées.....	132
XIV	Les bénévoles des trois municipalités échantillonnées.....	133

XV	Les services: la programmation et la participation des trois municipalités échantillonnées.....	138
XVI	Les services: les équipements des trois municipalités échantillonnées.....	139
XVII	Les organismes locaux des trois municipalités échantillonnées.....	143
XVIII	Les objectifs: le mode d'intervention en loisir des trois municipalités échantillonnées.....	146
XIX	Les objectifs: l'organisation du loisir des trois municipalités échantillonnées.....	147
XX	Les objectifs: les dépenses de loisir des trois municipalités échantillonnées.....	148
XXI	Les objectifs: le personnel en loisir des trois municipalités échantillonnées.....	149
XXII	Les objectifs: les équipements de loisir des trois municipalités échantillonnées.....	150
XXIII	Les objectifs: la programmation des loisir des trois municipalités échantillonnées.....	151

RESUME

Cette recherche a pour but d'établir une méthode d'analyse (grille) pour évaluer et étudier l'impact socio-économique du loisir dans les municipalités de petite taille, comptant environ 1 000 habitants et moins.

Premièrement, nous avons procédé à l'éclaircissement du contexte dans lequel notre grille se situe tout en élaborant la problématique dans laquelle elle s'inscrit. Deuxièmement, nous avons élaboré la méthodologie qui a été utilisée pour effectuer cette recherche. Troisièmement, nous avons consacré une importante partie de notre étude à une revue de littérature portant sur différentes perspectives quant à l'analyse d'impacts. Finalement, nous avons décrit l'expérimentation effectuée pour développer et appliquer une grille d'analyse pouvant servir à l'évaluation de l'impact socio-économique du loisir dans les municipalités d'environ 1 000 habitants et moins.

REMERCIEMENTS

Nous profitons de cette occasion pour remercier très sincèrement monsieur Pierre Gagnon, professeur à l'Université du Québec à Trois-Rivières, qui a bien voulu diriger ce mémoire. Sa constante attention, sa patience et ses judicieux conseils nous ont été précieux tout au long de ce travail.

INTRODUCTION

Impact environnemental (la construction d'une centrale nucléaire en milieu urbain), impact écologique (le déversement de produits chimiques dans le fleuve Saint-Laurent) impact culturel (la signature de la loi 101), impact social (l'ouverture d'un centre communautaire dans un milieu rural), impact économique (la signature du traité de libre-échange entre le Canada et les Etats-Unis); voilà quelques effets d'une action entreprise volontairement ou involontairement dans le milieu.

De plus en plus, les recherches se multiplient dans le domaine du loisir ("Rapport sur l'Impact Socio-Economique du Loisir", "Impact Socio-Economique du Loisir dans la Région 04 Mauricie/Centre du Québec", "Output Measurement and Benefit Evaluation in Leisure", "The Leisure Economy of Ontario, Some Dimensions and Measurements", "Consommation et Activités de Loisir", "Quelques Indicateurs de la Situation Economique du Loisir", "Les Loisirs...La puissance d'une société en évolution") pour tenter de dresser le portrait des impacts et plus précisément ceux d'intérêts social, économique et socio-économique. (1)

1- Les titres énumérés seront employés pour les fins de l'étude qui suit et sont des auteurs suivants: Jacques Auger, Conan Arseneau, Earl Berger, Jack B. Ellis, Micheline Fortin, Pierre Gagnon, Simon Langlois et R.W. Vickerman.

Ces dernières années, de telles recherches ont été menées pour permettre d'élargir le champ des données et pour nous permettre d'établir une méthode d'analyse plus fiable de ces phénomènes.

La présente recherche a pour but d'établir une méthode (grille) d'analyse pour évaluer et étudier l'impact socio-économique du loisir dans les municipalités d'environ 1 000 habitants et moins. Cette grille d'analyse, actuellement non disponible ou non adaptée à la problématique socio-économique du loisir, deviendrait un outil de première main pour les divers intervenants municipaux, afin de justifier la modification de programmes existants (accroissement, maintien ou diminution) ou la création de nouveaux projets en matière de loisir.

La première partie précise le contexte dans lequel notre grille d'analyse se situe tout en élaborant la problématique dans laquelle elle s'inscrit: l'état de l'intervention de la municipalité en matière de loisir; les ressources pour fins de loisir dans les municipalités; la demande illimitée de services; et l'évaluation des projets publics en matière de loisir.

La deuxième partie explique la méthodologie qui a été utilisée pour effectuer cette recherche: un besoin ressenti; le problème; une hypothèse; l'utilisation des sources d'information et la recherche documentaire; les

méthodes de recherche scientifique; l'analyse et l'interprétation des données; la représentation graphique; et le format du rapport.

La troisième partie est consacrée à une revue de littérature portant sur différentes perspectives quant à l'étude d'impacts: les différentes approches; les méthodes d'analyse; et les indicateurs.

Finalement, la quatrième partie décrit l'expérimentation effectuée pour développer et appliquer la grille d'analyse nécessaire à l'évaluation de l'impact socio-économique du loisir dans les municipalités d'environ 1 000 habitants et moins: les revenus; les dépenses; les emplois; les services; et les objectifs.

En guise de conclusion, nous résumons les différentes étapes de la recherche pour ensuite présenter la grille d'analyse nécessaire à l'évaluation de l'impact socio-économique du loisir dans les municipalités d'environ 1 000 habitants et moins.

PREMIERE PARTIE: LA PROBLEMATIQUE

Nous ne pouvons parler d'impact socio-économique sans d'abord situer chacun des éléments dans l'ensemble du contexte québécois. C'est pourquoi, dans cette première partie de notre étude, nous présenterons l'état de l'intervention de la municipalité en matière de loisir.

1.1 L'état de l'intervention de la municipalité en matière de loisir:

Les responsabilités assurées par la municipalité dans le domaine du loisir datent de quelques années seulement. C'est vers le début des années 60 que ce phénomène a pris rapidement de l'ampleur et que de plus en plus de municipalités se sont dotées de services municipaux de loisir. (2)

Ne se référant qu'à très peu de traditions, ces corps publics ont accumulé des efforts, des tentatives et des expériences pendant que certains commençaient à réfléchir sur la portée et le sens de cette action.

2- Max D'Amours et al., (Association des Directeurs de Loisirs Municipaux du Québec), Le loisir et la municipalité: guide d'intervention, Université du Québec à Trois-Rivières, 2e trimestre 1970, pp. 15-39.

1.1.1 La justification historique de l'intervention municipale:

Historiquement, les premiers faits récréatifs véritables en Amérique sont apparus aux Etats-Unis et ne sont venus que plus tard au Canada.

En fait, l'érection des municipalités répondait bien plus à des exigences industrielles et commerciales, de même qu'à la constitution des centres de services essentiels de santé et d'éducation, qu'à l'organisation d'un loisir pour lequel le citoyen et l'époque n'avaient ni le temps, ni souvent les moyens financiers et pour lequel les autorités du temps entretenaient une sorte de suspicion d'ordre moral. C'est pourtant par le biais des parcs que les premiers éléments de récréation véritable ont pénétré dans les municipalités.

Les villes s'accroissaient en superficie et en densité de population. L'éducation physique commençait à faire de timides apparitions dans les écoles, la renaissance des sports s'opérait et les problèmes sociaux causés par la promiscuité, l'oisiveté et la délinquance de la jeunesse urbaine commençaient à prendre de l'acuité. C'est à ce moment que le parc a élargi sa fonction sociale pour devenir "terrain de jeux".

Les terrains de jeux, de partiels et restreints qu'ils étaient au début, ont connu un développement

rapide. Réservés d'abord aux enfants et à la jeunesse, ils prirent plus d'importance en termes d'espace et de variété d'activités offertes pour répondre à toutes les catégories d'âge de la population. Primitivement reliés aux activités estivales, ils sont devenus des institutions permanentes ouvertes aux arts, aux jeux et aux sports. Et les municipalités ont été assez rapidement amenées à administrer en parallèle deux réseaux répondant à des objectifs particuliers, celui des parcs et celui des terrains de jeux, se fusionnant parfois au niveau du service à la population, ou apportant à certains moments des services autonomes.

Une autre formule à naître dans les municipalités et à prendre un essor considérable a été le centre de loisir ou centre récréatif. Encore là, l'initiative privée a précédé l'action publique. Ici, l'intervention des "deniers publics" est devenue indispensable à cause de l'ampleur des investissements requis: construction, équipements, administration et animation. La municipalité a rapidement pris le contrôle de ce qu'elle était appelée à financer, de par sa responsabilité même d'administrer.

En Amérique du Nord, la responsabilité du développement du loisir a donc été assumée par des individus et des organismes qui, à titre privé (exemple: Y.M.C.A.) et au nom d'objectifs éducatifs nouveaux,

répressifs ou tout simplement philanthropiques, se sont donnés un mandat d'action en ce domaine. Ils ont finalement cherché à faire entériner leur mandat par les pouvoirs publics lorsqu'ils ont eu besoin d'une forme d'accréditation et d'assistance financière.

Face à une telle situation, les municipalités n'avaient comme choix que de ratifier le mandat des organismes privés, de leur apporter de l'aide ou de récupérer le mandat à l'intérieur du service public. Sans faire l'unanimité, les municipalités passèrent à l'action. C'est pourquoi nous avons aujourd'hui une grande diversité de services municipaux de loisirs.

Mais les raisons qui peuvent motiver l'action d'une municipalité face au loisir sont nombreuses et diverses telles le loisir comme droit, l'accessibilité au loisir pour tous sans distinction, l'imitation de l'initiative privée comme fait commercial ou comme moyen de propagande, les services professionnels de récréologues et autres de même que la démocratie électorale.

Enfin, la municipalité, par les pouvoirs légaux qu'elle exerce, jouit de capacités particulières de promotion de la récréation, par rapport à tout autre organisme.

1.1.2 Le rôle, la responsabilité et les objectifs de la municipalité en matière de loisir:

En tant que corps public à proximité de la population, la municipalité apparaît comme un élément très important dans l'infrastructure du loisir au Québec. (3)

1.1.2.1 Le régime municipal:

Le corps public municipal est en fait une subdivision du gouvernement provincial. Il fonctionne selon des données bien strictes quant à ses pouvoirs et à ses attributions.

Les municipalités ont donc la liberté d'agir comme elles l'entendent à l'intérieur des droits ou pouvoirs que leur accorde la législation gouvernementale.

1.1.2.2 Le rôle et la responsabilité du gouvernement municipal:

Le rôle de la municipalité ne s'arrête pas à la collecte de taxes et au déneigement des rues. Son rôle est beaucoup plus large et se rapporte aussi à la santé, à l'hygiène, au financement des travaux publics, à l'urbanisme, à la circulation, au stationnement des

3- Max D'Amours et al., Op.cit., pp. 79-88.

Gouvernement du Québec, Livre Blanc sur le loisir au Québec, Le ministre Claude Charron, Le Haut Commissariat à la Jeunesse, au Loisir et aux Sports, 1979, p.75.

véhicules, au contrôle des permis d'exploitation, à la protection contre les incendies, à la cueillette des détritrus, à l'organisation d'un système de loisirs, à la construction d'équipements socio-culturels et socio-éducatifs, à l'embellissement et à la protection de l'environnement, etc.

1.1.2.3 Le droit du citoyen au loisir:

Faire des citoyens le centre et la propriété d'une politique du loisir, c'est aussi s'engager à reconnaître et à promouvoir le droit au loisir pour tous, pour les citoyens de tous les groupes d'âge, de toutes les régions et de toutes les conditions. Cette conception du loisir fait donc appel à la participation active et dynamique de tous les citoyens à la prise en charge de leur loisir. (4)

Respecter et protéger ce droit au loisir chez tous les citoyens ne peut demeurer au seul niveau des intentions. Cette responsabilité demeure également celle de la municipalité.

4- Gouvernement du Québec, Op. cit., p. 35.

Pierre Gagnon, Programmes municipaux de loisir: orientation et évaluation. Fédération Québécoise des Services Socio-Culturels, Edition Intrinsèque, 1er Trimestre, Québec, 1980, p.33.

Max D'Amours et al., Op. cit., p. 82.

Cette volonté d'assurer à tous l'exercice du droit au loisir doit passer par une politique d'accessibilité qui identifie les groupes de la population les plus susceptibles d'être laissés pour compte.

Aussi doit-on s'attendre à ce qu'une politique du loisir soucieuse de justice et de démocratie comporte des mesures spécifiques à l'intention de ces groupes de population qui, pour une raison ou une autre, ont des handicaps particuliers à surmonter pour pouvoir participer aux activités de loisir de leur choix.

C'est donc dire qu'en ce genre de matière, où les implications sociales et économiques sont nombreuses et pas toujours nettement prévisibles, l'objectif est de garantir à chaque citoyen un minimum raisonnable de temps libre et une réelle accessibilité aux espaces et aux équipements de loisir. La réalité du droit au loisir pour tous en dépend.

1.1.2.4 Les objectifs de la municipalité en matière de loisir:

Une fois que la municipalité accepte d'assumer pleinement ses responsabilités, elle se doit de bien le faire. La première étape dans l'élaboration d'une politique municipale en loisir consiste à se fixer des objectifs et à en indiquer les éléments prioritaires.(5)

Comme premier objectif, la municipalité doit assurer l'accessibilité au loisir: sans discrimination d'âge, de sexe, de religion, de classe sociale, etc., en mettant sur pied des services spéciaux pour travailleurs de nuit, handicapés, personnes âgées, familles, etc., sous toutes ses formes: activités physiques, de plein air, artistiques, sociales et intellectuelles. Cette accessibilité exige bien un choix et doit reposer sur un éventail d'activités le plus varié possible.

Quant aux objectifs de rationalisation et de planification des ressources, la municipalité doit également fixer des objectifs directeurs dans sa façon d'assurer le droit au loisir. Ceux-ci englobent la planification au niveau du personnel, des équipements, des ressources physiques et des ressources financières; la recherche au niveau des besoins, des aspirations et des catégories sociales; la consultation et la participation au niveau des politiques, de l'aménagement et de l'orientation; l'utilisation maximale des ressources au niveau du gaspillage, de la compétition et du rendement; le loisir et l'aménagement global au niveau des exigences et des impératifs; le prolongement de l'action municipale au niveau des paliers gouvernementaux et la prévision au niveau des besoins futurs, de la présentation et de l'acquisition des ressources physiques naturelles.

Les objectifs d'orientation de la municipalité doivent s'inscrire dans un plan directeur pour la protection du consommateur. La diffusion de l'information, quant à ses services et à la promotion du développement d'attitudes et de comportements en loisir, doit s'inscrire dans une perspective d'imagination créatrice et innovatrice.

Finalement, les objectifs axés sur l'avenir, par souci de perfectionnement, doivent incorporer une qualité accrue des programmes ainsi qu'une qualité accrue du loisir à l'intérieur de la municipalité.

1.1.3 La nature de l'intervention:

La description des divers modèles d'intervention qui suivent fait état, d'une façon globale, des modes d'intervention que nous retrouvons généralement au Québec. Dans la pratique quotidienne d'une intervention de loisir, une organisation municipale se retrouve souvent dans une dynamique d'un modèle avec un autre.(6)

1.1.3.1 Le modèle d'intervention indirecte:

Modèle par lequel la municipalité délègue à un organisme privé (généralement et de préférence sans but lucratif) certains pouvoirs et mandats axés sur la

6- Pierre Gagnon, Op. cit., pp. 32-47.

Max D'Amours et al., Op. cit., pp.125-141.

responsabilité de l'organisation d'activités de loisir pour la collectivité (exemple: le comité local de loisir, l'association locale du hockey mineur, etc.).

Cette délégation est normalement régie par un protocole d'entente permettant à la municipalité d'exercer un certain contrôle sur les opérations du mandataire tout en lui laissant une autonomie relative aux termes de l'entente.

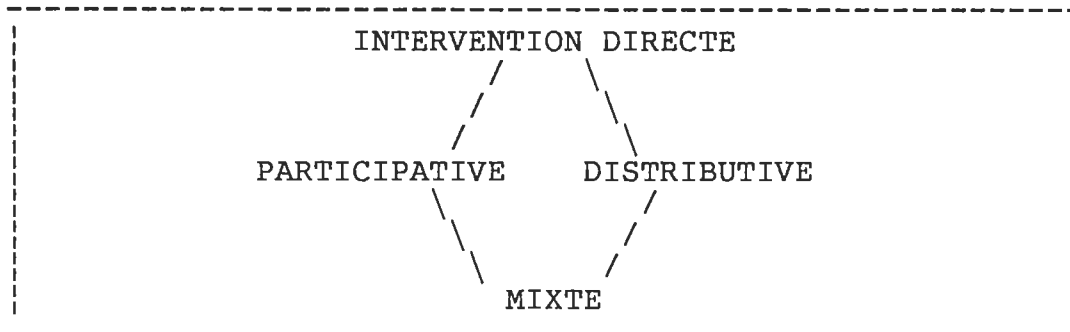
Administré par des bénévoles, cet organisme se caractérise par un dynamisme généralement soutenu par sa latitude d'intervention et sa liberté d'expression.

1.1.3.2 Le modèle d'intervention directe:

Modèle selon lequel une municipalité, de par les pouvoirs dont elle dispose, prend en charge les responsabilités inhérentes à l'organisation des programmes de loisir sur son territoire (exemple: le Service Municipal de Loisir).

Ce modèle se décompose en quelques variantes. A partir d'un principe global d'intervention directe, il peut être appliqué de différentes façons, dépendamment de l'approche favorisée. Le tableau ci-dessous explique ces diverses variantes. (Voir Tableau I: Les variantes de l'intervention directe de la municipalité en matière de loisir)

Tableau I
Les variantes de l'intervention directe
de la municipalité en matière de loisir



(7)

1.1.3.2.1 L'intervention directe participative:

Cette approche vise essentiellement la prise en charge de l'organisation et de l'opération des programmes d'activités de loisir par les citoyens via des groupes d'intérêt (organismes).

1.1.3.2.2 L'intervention directe distributive:

Dans ce modèle, la dominante du service municipal de loisir se retrouve dans la production d'activités qui sont offertes à la population. Cette production est exclusive au service, en ce sens qu'elle ne compte en principe sur aucun support d'organismes bénévoles.

1.1.3.2.3 L'intervention directe mixte:

Ce modèle se caractérise par l'intégration des dominantes des modèles d'intervention directe

participative et distributive. Cette approche préconise l'établissement d'une relation de partenariat entre le milieu et le service municipal de loisir.

1.2 Les ressources pour fins de loisir dans les municipalités:

On peut classifier les ressources municipales, pour fins de loisir, en trois grandes catégories: (1) les ressources humaines; (2) les ressources physiques; (3) les ressources financières. (8)

1.2.1 Les ressources humaines:

Les ressources humaines sont de trois ordres: (1) les participants; (2) les bénévoles; (3) le personnel permanent, semi-permanent, saisonnier ou occasionnel (moniteurs, animateurs, spécialistes, etc.).

1.2.2 Les ressources physiques:

Les ressources physiques sont classées en trois groupes: (1) les espaces récréatifs extérieurs (terrains de jeux, aires de sports); (2) les espaces récréatifs intérieurs (gymnase, arénas); (3) les équipements fixes ou mobiles (matériel de jeux).

8- Pierre Gagnon, Op.cit., pp.158-164.

Max D'Amours et al., Op. cit., pp. 107-124, pp.143-176.

1.2.3 Les ressources financières:

Les ressources financières représentent globalement les "revenus" dont peut disposer un organisme municipal de loisir. Ces revenus peuvent provenir de plusieurs sources: (1) la taxe foncière; (2) les taxes spéciales; (3) les subventions de gouvernements; (4) les dons, les concessions, etc.; (5) les droits d'admission aux activités ou clubs, etc.; et (6) les règlements d'emprunts ou le financement à long terme. (Voir Tableau II: L'analyse des revenus des municipalités dans la Région 04 en 1985, relatifs à l'organisation du loisir en milieu municipal)

Tableau II
L'analyse des revenus des municipalités
dans la Région 04 en 1985, relatifs à l'organisation
du loisir en milieu municipal

REVENUS: municipalités de 1 000 habitants et moins	\$	% (1)
(1) La taxe foncière:	406 215	33,3
(2) Les taxes spéciales:	000 000	00,0
(3) Les subventions:	400 253	32,7
(4) Les dons, les concessions:	000 000	00,0
(5) Les activités, événements:	415 466	34,0
(6) Le financement:	000 000	00,0
Total:	1 221 960	100,0

(1) Pourcentage du type de revenus par rapport au revenu total. (9)

1.3 La demande illimitée de services:

Les services constituent l'ensemble des conditions et des occasions que le service municipal de loisir offre pour répondre aux aspirations, aux intérêts et aux besoins des citoyens tout en utilisant les moyens dont il dispose : personnel, équipements, financement, structure administrative et fonctionnelle. (10)

La programmation de tels services consiste donc à disposer et à présenter un certain nombre d'éléments en vue d'atteindre la population dans ses temps libres et d'en arriver à ce que les gens s'engagent par de nombreux moyens d'incitation, dans la pratique d'un certain nombre d'expériences de loisir.

Finalement, puisque dans toute organisation publique l'on vise la satisfaction du bien commun ou encore la satisfaction de la majorité, les services municipaux de loisir doivent présenter un ensemble d'activités en partant du principe de la majorité et de la masse puisque la demande en services demeure et demeurera illimitée. (Voir Tableau III: Nombre de municipalités offrant des activités de loisir selon le secteur et le type de clientèle visée pour 1983-1984 dans la Région 04)

Tableau III
Le nombre de municipalités offrant des activités de loisir selon le secteur et le type de clientèle visée pour 1983-1984 dans la Région 04.

	MAURICIE (61)	CENTRE DU QUEBEC (106)	TOTAL REGION 04 (167)
CLIENTELE			
SECTEUR			
0-5 ans			
Activité physique, sport	58	75	133
Loisir socio-culturel	50	79	129
Loisir touristique	12	18	30
6-11 ans			
Activité physique, sport	61	103	164
Loisir socio-culturel	56	97	153
Loisir touristique	20	30	50
12-17 ans			
Activité physique, sport	61	104	165
Loisir socio-culturel	56	93	149
Loisir touristique	24	34	58
Adultes			
Activité physique, sport	61	101	162
Loisir socio-culturel	58	103	161
Loisir touristique	31	46	77
Aînés			
Activité physique, sport	59	85	144
Loisir socio-culturel	57	96	153
Loisir touristique	32	49	81
Personnes handicapées			
Activité physique, sport	35	61	96
Loisir socio-culturel	51	81	132
Loisir touristique	17	27	44

11

11- Pierre Gagnon, Op. cit., p. 64.

Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Le portrait du loisir en milieu municipal, Service de l'Analyse et de la Recherche Socio-Economique, juillet 1985.

1.4 L'évaluation des projets publics en matière de loisir:

L'évaluation des programmes sociaux en loisir par les organismes des secteurs public et parapublic a pris une importance grandissante ces dernières années.

Dans le contexte économique actuel où les compressions budgétaires deviennent monnaie courante, on s'interroge sur la pertinence et la performance de certains programmes où services offerts. Quels programmes doit-on conserver, privilégier et pourquoi ? Peut-on diminuer les ressources affectées à un programme tout en préservant au maximum les objectifs que l'on désire atteindre tout en préservant un minimum de services jugés essentiels ? Les choix à faire ne sont pas toujours faciles. Une évaluation rationnelle et méthodique peut cependant aider les décideurs à faire des choix.

De plus, les organismes publics et parapublics offrant des programmes ou des services sociaux en matière de loisir ont atteint un stade de croissance organisationnelle plus mature. Les problèmes liés à leur mise sur pied, à leur fonctionnement et à leur développement ont été pour la plupart résolus ou assumés par ces dernières.

Dans la phase "adulte" d'une organisation, il est normal de s'interroger davantage sur la qualité et

l'efficacité des programmes ou des services offerts. L'évaluation des programmes prend donc, dans ce contexte, une place prépondérante.

Cependant, l'évaluation des programmes sociaux en loisir en est à ses premiers balbutiements méthodologiques et pratiques. On pourrait dire la même chose en ce qui concerne les autres programmes sociaux. On parle beaucoup d'évaluation de programmes, on se préoccupe de cette question, mais dans la pratique, il s'en fait très peu, faute, dans la majorité des cas, d'instruments pratiques et économiquement rentables.

Pour être efficaces, il faut que les techniques d'évaluation sélectionnées correspondent à ce que l'on désire évaluer, et ce, avec un minimum de dépenses d'énergie. L'évaluation des programmes accapare des ressources: temps, personnel, argent, etc. Elle ne doit pas coûter plus cher à réaliser que les correctifs que l'on désire apporter. Il doit y avoir plus d'avantages que de désavantages à utiliser telle ou telle technique d'évaluation.

Il n'existe pas de techniques d'évaluation "éprouvées" pour les programmes sociaux de loisir, car nous sommes au début de la réflexion sur ce processus. Nous devons inventer nos outils d'évaluation des programmes en nous inspirant de ce qui se fait dans les autres domaines sociaux. La recherche évaluative est un

secteur qui se préoccupe de ces questions et qui peut nous éclairer.

1.4.1 Les principaux aspects théoriques liés à l'évaluation des programmes en loisir:

Par programmes sociaux, nous entendons l'ensemble des services qu'une organisation publique ou parapublique de loisir offre pour répondre aux aspirations, aux intérêts et aux besoins de sa clientèle spécifique. Cette offre peut être sous la forme de services, de personnel professionnel et ou d'assistance à des individus, groupes ou associations.

1.4.2 L'évaluation des programmes sociaux:

Par évaluation des programmes sociaux, nous entendons "une démarche rationnelle ou un système d'actions regroupant des ressources humaines, matérielles et financières en vue de produire des informations sur des sujets prédéterminés et de permettre aux décideurs de maintenir l'état d'un programme, d'y effectuer des changements ou encore de s'engager dans de nouveaux programmes sociaux".

Dépendamment de l'objet évalué, les méthodes et les techniques à utiliser peuvent être différentes. Mais en ce qui concerne l'évaluation des programmes sociaux de loisir, on peut chercher à évaluer trois grands objets: (1) la pertinence ou l'efficience des

programmes; (2) l'efficacité ou le rendement des programmes; (3) la performance des programmes.

Par efficience ou pertinence d'un programme, nous entendons le degré de concordance qui existe entre les objectifs d'un programme et son environnement, la nature de la production et l'environnement, la nature de la production et les besoins de la clientèle, les objectifs d'un programme et les besoins de la clientèle.

Par efficacité ou rendement d'un programme, nous entendons le degré de concordance qui existe entre les services produits et leurs objectifs.

Enfin, par performance d'un programme, nous entendons la capacité d'une organisation de produire des services avec le minimum de ressources. C'est donc le degré de concordance existant entre les ressources utilisées, la quantité et la qualité des services produits.

La municipalité, de par sa position législative, dirige, co-dirige ou cède ses pouvoirs pour permettre au loisir municipal d'exister et de croître. Tant que les objectifs de rationalisation, d'équité, de rentabilité et d'accessibilité sont maintenus, les rapports demeurent et se raffermissent.

C'est pourquoi, dans un premier temps, nous tenterons de cerner les principaux aspects théoriques de

l'évaluation des programmes sociaux pour en arriver à proposer, dans un second temps, un modèle de démarche pouvant permettre l'évaluation des programmes ou services sociaux en matière de loisir. (12)

Finalement, c'est souvent l'état de cette relation avec la communauté qui déterminera le genre et l'étendue de l'intervention de la municipalité en matière de loisir municipal.

12-Pierre Gagnon, L'évaluation des programmes en loisir et en sport, Université du Québec à Trois-Rivières, 1980, pp. 1-10.

DEUXIEME PARTIE: LA METHODOLOGIE

Tel que nous l'avons vu dans la première partie concernant la problématique, il existe une insuffisance de méthodes pour effectuer des études de l'impact socio-économique dans le milieu du loisir en général et au niveau du loisir municipal en particulier.

Jusqu'à présent, pratiquement toutes les évaluations de l'impact socio-économique du loisir municipal ont été faites sur une base ad hoc et souvent au hasard, plutôt que sur une base théorique quelconque ou selon une méthode susceptible de servir à d'autres chercheurs.

Cette façon de faire entraîne une conséquence majeure. Il n'existe pas, entre les évaluations de l'impact socio-économique du loisir municipal, une continuité qui permettrait de comparer ou de compiler les constatations qu'elles contiennent.

Cette recherche vise donc à élaborer une grille d'analyse permettant aux différents intervenants dans le secteur du loisir municipal d'effectuer et d'analyser une étude de l'impact socio-économique du loisir dans leur municipalité respective.

La lecture des documentations spécialisées dans les études de l'impact social, de l'impact économique et de l'impact socio-économique présentées dans les parties

subséquentes, nous fournira les éléments permettant de développer une grille d'analyse adaptée au loisir municipal, pour les municipalités de petite taille (1 000 habitants et moins). Cette grille, nous l'espérons, aidera les divers intervenants dans l'analyse de l'impact socio-économique du loisir dans leur municipalité respective.

Pour développer une grille d'analyse facilitant la réalisation d'études de l'impact socio-économique, nous devons nous appuyer sur une méthodologie structurée à partir de laquelle nous pourrions mettre au point un instrument qui tiendra compte des composantes théoriques, pratiques et situationnelles du loisir municipal.

2.1 La méthodologie:

Dans chaque communauté sur laquelle portera notre étude, notre objectif sera d'analyser l'impact socio-économique selon des indicateurs spécifiques. Ces indicateurs, non exhaustifs cependant, figureront dans les trois catégories suivantes: sociale, économique et socio-économique. Ces indicateurs serviront ensuite à perfectionner le modèle conceptuel expérimental que nous désirons construire.

2.1.1 Un besoin ressenti:

La recherche scientifique est un outil qui aide à découvrir des réponses plus adéquates de façon systématique et raffinée.

Cette méthode contient plusieurs étapes. La première est celle d'un besoin ressenti pouvant être considéré comme la présence d'une difficulté en "adaptation" d'un moyen à une fin spécifique, dans l'identification du caractère d'un objet ou dans l'explication d'un événement inattendu. (13)

La recherche, qui porte sur la construction d'une grille d'analyse d'impact socio-économique du loisir municipal, est née d'un besoin exprimé par les intervenants en loisir de la Région 04 Mauricie\Centre du Québec.

Il existe donc, à notre avis, un besoin ressenti dans la communauté d'identifier un objet (l'impact) et son caractère socio-économique au niveau municipal.

2.1.2 Le problème:

Une recherche commence toujours par une question ou un problème quelconque. Naturellement, cette question ou ce problème doit être intéressant,

13-John Dewey, How we think, Boston; Heath Co., 1933, p. 12.

"recherchable (permettre l'observation ou l'expérimentation dans un environnement pouvant transmettre l'information désirée), significatif, abordable (financièrement) et assez spécifique pour permettre la cueillette d'informations". (14)

Pourtant, une recherche ne donnera pas toujours une réponse à la question posée bien qu'elle soit orientée dans ce but. Plusieurs raisons peuvent être invoquées pour poser ces questions: les raisons peuvent être intellectuelles (pures ou de base) et basées sur le désir de savoir et de comprendre ou pratiques (appliquées) et basées sur le désir de savoir et d'être capable de faire quelque chose plus efficacement. Que la motivation première de la recherche soit intellectuelle ou pratique dans la découverte d'une relation entre deux ou plusieurs variables, il est nécessaire que le chercheur utilise des procédures saines et un problème clairement formulé. (15)

Plusieurs moyens existent pour localiser et identifier un problème. Mais la documentation, l'expérience, les recherches antérieures, les

14-Donald A. Pelegrino, Research methods for recreation and leisure: A theoretical and practical guide. The Community Redevelopment Agency of the City of Los Angeles, WM.C. Brown Company Publishers, Dubuque, Iowa, 1979, p. 14.

15-Claire Selltitz, et al., Research methods in social relations, Holt, Rinehart and Winston, Inc., New York, 1965, pp.2-5.

formulations théoriques, les preuves théoriques et les phénomènes physiques et sociaux aident énormément.

Néanmoins, le problème choisi doit avoir une raison d'être. Il peut s'agir de raisons pratiques (il existe des données complètes et très utiles qui ne sont pas prouvées) ou autres (il n'existe pas d'information concernant un aspect particulier d'un problème important, l'information concernant un aspect en particulier d'un problème important est incomplète). Quelle que soit la raison, le problème doit être réduit ou limité à un ou à quelques cas plutôt qu'à une grossière généralisation, puisqu'une étude de grande envergure rend l'hypothèse de base difficile à tester et que trop d'aspects ne peuvent pas être recherchés simultanément. Si le problème est limité, les buts et les objectifs de la recherche seront plus facilement atteignables et les résultats auront une application plus pratique et scientifique.

Notre étude présente une question ou un problème à résoudre: "Quelle est la meilleure grille d'analyse que nous puissions construire pour faciliter le travail des différents intervenants du loisir municipal (dans le cas des municipalités de petite taille, soit 1 000 habitants et moins) dans leur étude de l'impact socio-économique du loisir ?"

Ce but est grandement favorisé par la facilité d'observation et de cueillette de données dans un environnement grandement impliqué dans et par l'étude de l'impact socio-économique du loisir municipal.

Cette recherche à caractère intellectuel (par son désir de savoir et de comprendre) et pratique (par son désir de savoir et d'être capable de faire quelque chose plus efficacement et mieux) se donne des procédures saines et un but atteignable, celui de fournir aux décideurs une grille d'analyse, de même qu'une méthodologie détaillée de l'analyse du besoin à la conclusion.

De par notre expérience dans le milieu du loisir municipal, nos recherches antérieures et la documentation existante, nous avons pu donner une raison à notre étude: celle de rendre les données comparables ou plus complètes au niveau de l'impact socio-économique du loisir municipal tant au niveau de l'emploi que des services aux usagers, des dépenses encourues par les divers intervenants, tout en dressant une grille d'analyse pour l'impact socio-économique du loisir municipal dans les municipalités de 1 000 habitants et moins.

Finalement, nous avons dû limiter notre recherche en nous donnant des buts atteignables, puisque dresser une grille pour l'analyse de l'impact socio-économique

du loisir municipal en incluant toutes les variables de façon exhaustive était trop exigeant, nous avons donc dû déterminer des éléments d'analyse facilement retrouvables dans les rapports et les statistiques déjà existants.

Bien sûr, les 170 municipalités de la Région 04, Mauricie/Centre du Québec, n'ont pas toutes été étudiées et analysées. En édifiant une grille (Voir: Tableau IV: Echantillonnage des municipalités) des municipalités dans la Région 04, nous avons pu procéder à cinq regroupements selon la taille de la municipalité (le nombre d'habitants).

TABLEAU IV
Echantillonnage des municipalités

Nombre d'habitants	999 et moins	1 000 à 4 999	5 000 à 9 999	10 000 à 24 999	25 000 et plus	Total
Municipalités dans la Région 04	86	66	8	7	3	170
Municipalités visitées dans la Région 04	1	2	0	0	0	3

En procédant ainsi, nous avons diminué les coûts, recueilli plus de données à chaque visite, augmenté la vitesse de cueillette et de compilation des données et amélioré la précision dans l'interprétation.

Nous avons donc analysé la population de chaque groupe-cible pour nous assurer de sa représentativité vis-à-vis du reste du groupe. Les résultats peuvent donc être reliés à des notions et à des fondements qui existent déjà (des statistiques, des lois, des recherches), permettant à des chercheurs futurs d'utiliser ces mêmes données. De là, nous avons sélectionné trois municipalités: Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre.

2.1.3 Une hypothèse:

Une hypothèse est l'énoncé du résultat ou de la solution possiblement anticipée dans une recherche. Cette solution peut être basée sur l'intuition, une supposition, une théorie ou autre. (16)

Pour rendre l'hypothèse logique, compréhensible et testable, un schéma de travail conceptuel doit être établi. Evidemment, les concepts doivent être définis en termes concrets, au sens général et en rapport avec l'emploi dans l'étude. (17)

Selon nous, l'hypothèse de base, l'existence d'un impact socio-économique du loisir municipal, est plus que réelle. Cette hypothèse est basée sur des données existantes et sur l'observation dans le milieu.

16-John Dewey, Op. cit., p. 12.

17-Donald A. Pelegrino, Op.cit., p. 20.

Nous définissons donc ainsi les concepts suivants:

l'impact socio-économique est l'effet produit dans le milieu, tant au niveau de l'emploi, des services aux usagers que des dépenses encourues par les divers intervenants. L'organisation du loisir municipal est l'ensemble des intervenants dont l'action concoure à produire des services à l'usage de l'ensemble des citoyens d'une localité. La Région économique 04 représente le territoire généralement reconnu sous l'appellation "Région administrative 04, Mauricie/Bois Francs/Drummond" par les divers ministères québécois. (Voir Tableau V: Les intervenants dans l'organisation du loisir municipal)

Enfin, bien que tous les économistes connaissent une définition (intuitive ou autre) des termes effets directs, effets indirects et effets induits, il a été impossible d'en faire la démonstration pratique pour nous aider à évaluer et à classer les effets produits par l'impact socio-économique du loisir municipal.

Les résultats de cette recherche tendent à mesurer l'effet produit dans le milieu par ces divers intervenants. Ces résultats excluent donc l'effet produit par les entreprises du secteur commercial du loisir (entreprises privées à but lucratif) et par les entreprises des secteurs des parcs, de la chasse, de la pêche, du tourisme et de la culture (dont les

services offerts ne sont pas à l'usage principal ou exclusif de la population d'une collectivité locale). L'impact socio-économique de ces autres intervenants en loisir dans la Région 04 pourrait faire l'objet, ultérieurement, d'un autre projet de recherche.

TABLEAU V
Les intervenants dans l'organisation
du loisir municipal

INTERVENANTS
<p>Niveau provincial:</p> <p>Le Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche</p> <p>Les autres ministères provinciaux et fédéraux</p>
<p>Niveau régional:</p> <p>Les Conseils Régionaux de Loisirs</p> <p>Les Associations Régionales de Loisirs</p>
<p>Niveau local:</p> <p>Les services municipaux de loisirs</p> <p>Les organismes locaux de loisirs mandatés par la municipalité</p> <p>Les organismes locaux de loisirs</p>

(18)

2.1.4 L'utilisation des sources d'information et la recherche documentaire:

S'informer et se documenter est souvent essentiel quand on cherche une réponse à une question ou une solution à un problème. Ce peut être également un moyen facile de se ressourcer.

Il est essentiel que le chercheur consulte des sources différentes pouvant l'aider à circonscrire le problème, à limiter son sujet, à se familiariser avec les sources d'information disponibles et à organiser sa recherche pour en arriver à des conclusions fondées.

L'important est d'accumuler une documentation intéressante, suffisante, comparable, sans perdre trop de temps. Elle comprend les ouvrages de référence (cadre général, éléments d'introduction, définitions, statistiques), les livres (synthèses collectives, ouvrages scientifiques, monographies, essais) et les bibliographies produites par des bibliothécaires, un département ou un professeur.

Il est aussi important de consulter les périodiques (revues, comptes rendus de congrès, sélections d'articles, analyse de livres, état d'une question, bibliographies, bulletins d'associations ou d'organismes contenant des renseignements et une information récente et variée), les journaux (quotidiens et hebdomadaires centrés sur l'actualité et la nouvelle

locale, nationale et internationale), les documents officiels (les publications gouvernementales et internationales contenant des données officielles), les thèses de maîtrise et de doctorat (travaux faisant généralement une revue de littérature, donnant une bibliographie complète et suggérant des pistes de recherche) ainsi que l'information des centres de documentation (dossiers de presse sur des thèmes, documentation en provenance d'organismes, d'associations ou de groupes).

Enfin, il est très important de se servir de ressources actuellement impliquées dans un aspect du sujet. Spécialistes, témoins et praticiens (une entrevue, une conférence, une exposition, un colloque) sont souvent des sources d'information riches et variées. Notre expérience, nos connaissances, nos lectures et nos réflexions peuvent elles-mêmes constituer un bon point de départ. (19)

En ce qui nous concerne, une démarche bien élaborée nous a fait gagner bien du temps. Une fois que le sujet a été bien identifié dans un cadre général et que la question a été formulée, nous avons élaboré un plan de travail provisoire et nous avons identifié les mots-clés pour la recherche documentaire dans les

19-Carter V. Good, Essentials of education research, New York, Appleton-Century-Crofts, 1972, pp. 35-60.

catalogues, les index et les systèmes informatisés. L'information désirée était spécifique et élaborée. Nous avons pris connaissance des recherches et des analyses récentes pour donner un caractère d'actualité à notre recherche, pour regarder les deux côtés de la médaille et pour en arriver à remanier le plan de façon à permettre la recherche dans les sentiers battus et éventuellement dans les sentiers non battus.

2.1.5 Les méthodes de recherche scientifique:

Le choix d'une méthode de recherche scientifique dépend grandement du problème ou de la question à l'étude. Il existe plusieurs méthodes de recherche, dont la méthode historique, la méthode par observation, la méthode descriptive (questionnaire ou entrevue), la méthode expérimentale et la méthode philosophique. (20)

Notre choix s'arrêta d'abord sur la méthode de recherche historique (la localisation et l'évaluation objective et systématique, la synthèse de l'évidence pour établir des faits et arriver à une conclusion concernant des événements du passé), puis sur la méthode de recherche descriptive (questionnaire et entrevue pour donner de l'information sur le répondant

20-Alfred W. Hubbard, Research methods in health, physical education and recreation, American Association for Health, Physical Education and Recreation, Washington, U.S.A., pp.239-305.

et pour obtenir d'autres informations complémentaires et pertinentes).

2.1.5.1 La méthode de recherche historique:

La méthode de recherche historique se définit comme la localisation et l'évaluation objective et systématique du matériel, la synthèse de l'évidence pour établir les faits, et la conclusion concernant des événements du passé. (21)

Cette méthode s'occupe principalement de produire un nouveau savoir, de comprendre les faits synthétisés et de déterminer les tendances sans dépasser les données documentées tout en employant une démarche structurée. (22)

Le chercheur, pour ce faire, doit rassembler les données, les organiser, les évaluer et en vérifier l'exactitude. Puis, il doit préparer un rapport présentant les faits ainsi qu'une interprétation pertinente. (23)

21-Walter R. Borg, Educational research: introduction. New York, David McKay Co. Inc., 1963, p.188.

22-John L. Hayman, Research in education, Columbus, Ohio, Charles E. Merrill Publishing Company, 1968, pp. 52-54.

23-Homer Carey Hockett, The critical method in historical research and writing, The MacMillan Co., New York, 1955, p. 3.

Lorsqu'on examine la bibliographie, on s'aperçoit très vite de l'ampleur des données rassemblées tant au niveau municipal, régional que gouvernemental. Pour infirmer ou confirmer les données recueillies, nous nous sommes servis du questionnaire et d'une entrevue avec les dirigeants municipaux et provinciaux, les directeurs de loisirs municipaux et régionaux et les présidents d'associations et d'organismes locaux et régionaux de loisirs pour en arriver à la présentation d'un rapport ne contenant que les faits et une brève interprétation pertinente.

2.1.5.2 La méthode de recherche descriptive:
(questionnaire ou entrevue)

La méthode de recherche descriptive, par questionnaire ou entrevue, donne de l'information sur le répondant et permet d'obtenir des opinions et des attitudes. (24)

Que ce soit par questionnaire (papier et crayon) ou par entrevue (contact face-à-face), il est important de planifier l'examen écrit ou oral. Le chercheur doit faire la liste complète et détaillée des informations dont il aura besoin, des objectifs spécifiques qu'il veut rencontrer et des buts qu'il désire atteindre.

2.1.5.2.1 Le questionnaire:

Le questionnaire, instrument de recherche relativement flexible, sert à obtenir des données comparables sur un nombre assez large de répondants par des questions ouvertes ou fermées. Chaque question doit avoir une raison d'être et ce dans un langage familier au répondant. Les questions doivent être ordonnées (les questions plus générales étant posées en premier et les questions plus spécifiques ensuite) et ne contenant qu'une seule idée par question. Les questions ne doivent pas être un test de mémoire (problème de confiance et de validité). Elles ne doivent pas piéger, confondre ou mêler le répondant. De plus, il faut éviter les questions qui pourraient soulever une controverse. Pour écarter les problèmes causés par le questionnaire et pour en éliminer les faiblesses, il est important de faire un pré-test. (25)

Nous avons très bien réalisé que le questionnaire n'est pas un instrument parfait, car il crée et mesure des attitudes et il ne rejoint que les répondants accessibles et désireux de coopérer. De plus, les réponses sont affectées par les différences individuelles quel que soit le sujet à l'étude.

Finalement, le chercheur et même l'échantillonnage peuvent être des causes d'erreur. (26)

Ainsi, après avoir défini le problème, recherché la documentation, planifié la recherche, sélectionné les éléments à tester, nous avons planifié la conception du questionnaire pour le rendre intéressant et applicable graphiquement et littérairement. Nous avons ensuite déterminé la relation entre notre questionnaire et ceux déjà existants pour déterminer les endroits où l'information à recueillir doit être semblable, différente ou complémentaire (exemple: la comparaison de notre questionnaire avec celui utilisé par le Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche dans le cadre de son programme national de soutien aux organismes municipaux de loisir).

Puis, nous avons développé un plan d'action (exemples: pré-test, lettre d'introduction, contact téléphonique pour rendez-vous, rencontre, appel téléphonique pour précisions et envoi des documents manquants, lettre de rappel et lettre de remerciement). Nous avons déterminé, au préalable, le nombre de répondants nécessaire à l'étude, l'étendue de l'étude, le meilleur moment pour interroger les répondants (exemple: été 1986), la méthode de distribution des

questionnaires (exemple: par la poste ou en personne), le procédé de collecte des données (exemple: durant l'entrevue), les considérations pour les erreurs d'échantillonnage (exemple: nombreuses généralisations causées par des données statistiques grossières dans les domaines touchant les loisirs), la définition des termes (exemples: impact socio-économique, organisation du loisir municipal et Région 04), la méthode à employer pour compiler les réponses, l'interprétation des données obtenues (exemple: établir des tableaux de compilation pour faciliter les comparaisons et l'interprétation), le pré-testing à effectuer (exemple: La Pérade), la révision du questionnaire, les procédures de suivi (exemples: appel téléphonique, visite supplémentaire, lettre de rappel) et finalement, la comparaison de nos données avec les autres sources de données disponibles (exemple: les autres données du Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche (M.L.C.P.)

De plus, nous avons procédé à l'élaboration d'un calendrier d'action et à la détermination des échéances (exemples: une visite par semaine, l'échéance pour l'envoi des lettres d'introduction, les visites, l'accumulation des données, la fermeture des dossiers, la compilation des données, l'écriture du rapport final, la lecture du rapport préliminaire, l'apport de corrections et la remise du rapport final). Nous avons

supervisé la collecte des données et nous avons continuellement évalué la progression de l'étude à chaque étape.

Finalement, pendant la collecte des données, nous avons continué à amasser du matériel de référence et d'autres données de base nécessaires à l'interprétation finale.

2.1.5.2.1.1 L'utilisation des données déjà existantes:

Les dépenses effectuées par les divers intervenants dans la Région 04 pour l'organisation du loisir en milieu municipal ont été recensées à partir des données existantes dans les divers ministères des gouvernements fédéral et provincial pour l'année financière 1985-1986. Ces chiffres, pour l'ensemble des intervenants, proviennent donc d'une cueillette exhaustive des données, sauf pour ce qui est des organismes locaux de loisir; le total des dépenses effectuées par ces derniers a été estimé à partir de deux échantillonnages (en 1985 par le M.L.C.P et en 1986 par la présente étude).

Les données sur les emplois, les services offerts et la participation proviennent d'une enquête effectuée en 1982-1983 et 1983-1984 auprès des municipalités participant au "programme national de

soutien aux activités de loisir municipal"; 167 municipalités sur les 170 que compte la Région 04 ont participé à cette étude en 1983-1984. L'hypothèse de base formulée pour la présente étude étant que les données de 1983-1984 sont relativement représentatives de la situation réelle de 1985-1986. L'inventaire des équipements de loisir utilisés pour réaliser cette étude a, quant à lui, été effectué entre mars et octobre 1984 (SIRTEL).

2.1.5.2.1.2 La vérification des données auprès d'un échantillonnage de municipalités de la Région 04:

Afin de compléter le plus fidèlement possible le portrait de chaque municipalité, de nous assurer qu'aucune dimension importante n'échappait à notre étude (exemple: l'omission d'une source importante de subvention) et de valider davantage les données recueillies par le M.L.C.P dans le cadre de son programme national de soutien aux activités de loisir municipal, trois municipalités du territoire ont été visitées (Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre).

L'organisme mandaté par la municipalité pour l'organisation du loisir (service municipal, régie intermunicipale, organismes privés sans but lucratif) et un certain nombre d'organismes locaux (club d'âge d'or, comité provincial de loisir, association de hockey mineur, etc.) ont alors complété, soit en

présence d'un examinateur ou par contact téléphonique avec un examinateur, le questionnaire dont on retrouve une copie en annexe. Ces visites ou entrevues ont été réalisées entre juillet et octobre 1986.

Les résultats de cette recherche tendent donc à mesurer l'effet produit dans le milieu par ces divers intervenants. Ces résultats excluent l'effet produit par les entreprises du secteur commercial du loisir (entreprises privée à but lucratif) et par les entreprises des secteurs des parcs, de la chasse, de la pêche, du tourisme et de la culture (dont les services offerts ne sont pas à l'usage principal ou exclusif de la population d'une collectivité locale).

La Région 04 est desservie par le Conseil Régional des Loisirs de la Mauricie et le Conseil Régional des Loisirs du Centre du Québec; il regroupe dix municipalités régionales de comté (M.R.C.) : Erable, Arthabaska, Drummond, Nicolet-Yamaska, Bécancour, Francheville, Centre de la Mauricie, Maskinongé, Mékinac et Haute-Mauricie.

Les dépenses effectuées dans la Région 04 pour l'organisation du loisir en milieu municipal comprennent les dépenses effectuées par les gouvernements sous forme de subventions, les dépenses nettes (dépenses totales moins les subventions reçues par les gouvernements) égalent les dépenses nettes

des organismes régionaux de loisir (conseils régionaux et associations régionales de loisirs) ainsi que celles des organismes locaux de loisirs (municipalités, organismes mandatés, organismes locaux de loisirs). Le total des subventions versées par les gouvernements plus les dépenses nettes des intervenants régionaux et locaux égalent le total des dépenses effectuées dans la Région 04 pour l'organisation du loisir en milieu municipal.

Les emplois sont de deux ordres: les emplois réguliers, à temps plein ou à temps partiel (sur une base d'au moins 48 semaines et plus) et les emplois saisonniers, à temps plein ou à temps partiel (sur une base de moins de 48 semaines dans l'année). Ces emplois sont comptabilisés en "emploi équivalent temps plein" pour obtenir le nombre d'emplois directs créés par l'organisation du loisir en milieu municipal dans la Région 04.

L'offre de services à la population revêt trois formes principales dans la Région 04: (1) la programmation d'activités de loisir couvrant les secteurs du sport, du plein air, de la culture et du tourisme, (2) la mise en disponibilité d'équipements de loisir, (3) les structures humaines permanentes mises en place afin d'appuyer les initiatives des citoyens en matière de loisir.

Cette participation exprimée en pourcentage de la population totale de la municipalité pratiquant telle ou telle forme d'activité de loisir nous donnent un "aperçu " de la demande (i.e. de la réponse à l'offre de services offerts par l'organisation du loisir en milieu municipal dans la Région 04).

Cet échantillon de municipalités et d'organismes locaux de loisir dont on retrouve la répartition dans le Tableau VI (L'échantillonnage des municipalités et des organismes locaux de loisir ayant complété le questionnaire de l'étude effectuée par Pierre Gagnon) ne se voulait pas au départ scientifiquement représentatif de l'ensemble des municipalités de la Région 04; il voulait davantage réunir un ensemble de "cas-types", permettant de faire ressortir le plus de facettes possible de la problématique du loisir municipal.

Les deux conseils régionaux de loisirs du territoire de la Région 04 ainsi qu'un certain nombre d'associations régionales de loisirs ont complété le questionnaire figurant en annexe.

Dans la construction de notre questionnaire, nous avons considéré plusieurs éléments. Premièrement, le questionnaire doit être assez court, bien aéré et assez intéressant pour permettre des réponses approfondies par les répondants sélectionnés. Deuxièmement, les questions

Tableau VI
L'échantillonnage des municipalités et des organismes
locaux de loisir ayant complété le questionnaire
de l'étude effectuée par Pierre Gagnon.

Taille (en milliers)	0,99 et moins	1,0 à 4,9	5,0 à 9,9	10,0 à 24,9	25,0 et plus	Total
Nombre de municipalités dans la Région 04	86	66	8	7	3	170
Nombre de municipalités dans l'échantillonnage	3	3	3	1	2	12
Nombre d'organismes locaux visités dans l'échantillonnage	5	7	11	17	38	78

(27)

ne doivent pas être trop suggestives ou non stimulantes pour permettre des réponses définies mais non mécaniques. Troisièmement, les questions ne doivent pas embarrasser, gêner ou limiter le répondant par des sous-entendus. Quatrièmement, le vocabulaire doit être approprié. Finalement, les questions doivent être assez nombreuses et dans un ordre permettant une certaine sensibilité vis-à-vis du répondant. (28)

27-Pierre Gagnon, Op. cit., p. 19.

28-John T. Doby, Introduction to social research, 2nd Edition, New York, Appleton-Century-Crofts, 1967, pp. 253-256.

De plus, lorsqu'un questionnaire est évalué, il faut examiner les éléments suivants: l'intrusion dans la vie privée, la sensibilité du public et les standards d'éthique. Il faut donc se poser les questions suivantes: Est-ce que la question touche à un aspect de la vie privée ou personnelle? Est-ce que la question peut avoir un effet psychologique adverse? Est-ce que la question peut incriminer ou faire admettre des erreurs passées? Est-ce que la question semble excessivement psychiatrique? Est-ce que la question semble contenir l'expression de sentiments ou d'actions répréhensibles ou immorales? Est-ce que la question exige de l'information confidentielle? Est-ce que la question semble favoriser un côté ou un autre d'un sujet controversé? Finalement, est-ce que la question est politiquement sensible? (29)

Bien sûr, nous nous sommes posés plusieurs questions au sujet du questionnaire: Est-ce que cette question est nécessaire, utile, concrète, spécifique, générale ou biaisée? Est-ce que plusieurs questions sont nécessaires pour que les répondants donnent toute l'information nécessaire au meilleur de leurs connaissances? Nous nous sommes également posés plusieurs questions au sujet du vocabulaire à employer:

29-Herbert S. Conrad, Clearance of questions with respect to invasion of privacy. Public Sensitivities, Ethical Standards, etc., American Psychologist, May 1967, p. 365.

Est-ce que la question peut-être mal comprise ? Est-ce que la question exprime un seul point de vue ou quelques choix ? Est-ce que les mots employés sont biaisés ? Est-ce qu'il peut y avoir la moindre objection concernant les mots employés ? Est-ce qu'un choix de mots, plus ou moins personnalisés, produirait de meilleurs résultats ?

Nous nous sommes aussi posés des questions concernant la forme de réponses désirées: Est-ce que ce sera une liste à cocher, des réponses à caractère ouvert ou fermé ? Est-ce que la forme des réponses exigée est facile, définie, uniforme et adéquate ? Est-ce que la réponse à une question peut-être influencée par le contenu des questions précédentes ?

Puis, nous nous sommes posés plusieurs questions concernant les pouvoirs de la question: Est-ce que la question concerne directement le sujet ? Est-ce que la question peut poser des problèmes dans la manière de répondre ? Est-ce que la question se rapporte à quelque chose de concret ? Est-ce que la question a un pouvoir d'attraction sur les données nécessaires à l'étude ? Est-ce que la question sera répondue par un nombre important de personnes ? (30)

Finalement, nous avons tenté d'obtenir un pourcentage élevé de réponses en incluant une enveloppe adressée et préalablement affranchie, une lettre de présentation indiquant les objectifs de l'étude, son fonctionnement et sa confidentialité ainsi qu'une lettre indiquant l'appui des organismes du milieu.

Nous pouvons envoyer à l'avance une lettre et une carte déjà adressées, demandant l'accord du répondant à participer à l'étude.

Malheureusement, après avoir accompli tout ce travail, il y aura des non-réponses. Pour atténuer ce problème, il faut envoyer, après deux semaines, une carte postale de rappel à tous les répondants. Après quatre semaines, il faut renvoyer une lettre de présentation avec une autre copie du questionnaire. Après six semaines, il faut envoyer une lettre personnalisée indiquant votre appréciation aux répondants et demandant la collaboration des non-répondants. (31)

Pour nous, la démarche a été un peu différente. Premièrement, une lettre d'introduction a été envoyée aux répondants des diverses municipalités, les invitant à participer à l'étude et les informant du

31-David H. Clarke, Research processes in health, physical education and recreation. Englewood, New Jersey, Prentice-Hall, 1970, p. 102.

fonctionnement de la recherche en cours. Après une semaine, nous avons pris rendez-vous avec les répondants éventuels pour remplir le questionnaire ou pour faire préparer les documents nécessaires à l'entrevue future. Troisièmement, nous avons procédé à l'entrevue et avons demandé aux répondants de faire parvenir les documents manquants avec le questionnaire dûment rempli. Les répondants étaient toujours contactés par téléphone dans les semaines suivant l'entrevue.

Nous croyons sincèrement que cette démarche fonctionna convenablement pour les municipalités: mais il était souvent difficile d'identifier le principal intervenant en loisir dans certaines municipalités (s'agit-il du service des loisirs, du club Optimiste, de la régie inter-municipale ou encore les trois ensemble.)

Mais, l'approche téléphonique entreprise avec les organismes ou les associations locales s'avéra frustrante pour le chercheur et les répondants puisque cette méthode n'était pas assez personnalisée pour permettre aux répondants de s'impliquer totalement. Bien sûr, les facteurs de temps et de coûts rendaient la méthode par téléphone plus attrayante. Malheureusement, beaucoup d'organismes ou d'associations locales ont décliné notre demande de participer, alléguant la confidentialité des données ou tout simplement le manque de temps, car se sont des travailleurs bénévoles.

2.1.5.2.2 L'entrevue:

L'entrevue est un moyen direct et souvent très flexible d'obtenir de l'information en profondeur. Structurée ou non, l'entrevue amène des réactions, entraîne des événements et manipule les réponses. Il faut donc être conscient de ces facteurs.

Lorsque le chercheur est en situation d'entrevue, il doit d'abord considérer ce que veut dire socialement et psychologiquement l'entrevue pour les deux parties en cause. Deuxièmement, le chercheur doit connaître le processus cognitif et "motivationnel" affectant le comportement et les réactions du répondant. Troisièmement, le chercheur doit tenter de comprendre la relation entre les erreurs dans les données et le comportement du répondant dans toutes les situations.

Bien que l'entrevue soit un procédé de communication et d'interaction, c'est bien le chercheur qui doit être le "motivateur", car le répondant a toujours besoin de stimuli et du sentiment de confidentialité pour lui permettre de fournir des informations personnelles qu'il n'écrirait pas normalement sur papier. Ainsi, le chercheur peut poursuivre sur des tangentes et se former une idée sur le répondant. Mais, lorsque l'on requiert la même information chez tous les répondants, il est préférable

de structurer un peu plus l'entrevue. (32)

Certains facteurs peuvent néanmoins être avantageux dans certains cas et désavantageux dans d'autres. Premièrement, la motivation du répondant en relation avec l'altruisme (disposition à s'intéresser à autrui et à se dévouer pour lui) et sa disposition intellectuelle. Deuxièmement, ces expériences antérieures dans des entrevues, ses attentes et ses préconceptions en ce qui concerne des récompenses tangibles et les modèles de relations interpersonnelles du répondant en relation à des demandes situationnelles, le facteur temps, l'environnement et le sujet en question. Troisièmement, la communication entre les répondants et les facteurs d'influence et de pouvoir. Quatrièmement, la visibilité du répondant et son engagement en termes d'effet sur ses activités et le sujet en question. (33)

Pour réussir l'entrevue, il faut prendre les quelques points précédents en considération et suivre une procédure d'approche prédéterminée. Premièrement, une approche sociale directe, pour détendre l'atmosphère et permettre une communication bilatérale franche et directe. Deuxièmement, une spontanéité contrôlée dans une atmosphère aux stimuli dirigés vers le répondant

32-Donald A. Pelegrino, Op. cit., pp. 113-115.

33-Donald A. Pelegrino, Op.cit., p.117.

aide à alléger la relation questionneur-questionné. Troisièmement, une distribution des questionnaires un certain temps avant l'entrevue, surtout lorsqu'il y a des données à collecter, permet aux répondants de se préparer et de raccourcir la durée de l'entrevue. Quatrièmement, une approche franche et directe, surtout quand des faits sont demandés, donnera confiance au répondant et lui permettra d'être plus ouvert envers le chercheur. (34)

La cueillette de données par la méthode d'entrevue a été effectuée en prenant en considération les points mentionnés précédemment. Bien que non parfaite, cette liste nous permettait d'arriver en situation d'entrevue confiants et assurés, connaissant l'attitude probable du répondant et souvent la réaction à notre démarche. Ayant déjà reçu le questionnaire par la poste, le répondant a eu le temps de le remplir, de se faire une idée de nos attentes face à lui et du caractère de l'entrevue.

L'entrevue était donc assez structurée puisque nous recherchions la même information chez tous les répondants. En nous basant sur le questionnaire, nous commençons par poser les questions factuelles qui n'agressaient pas le répondant (exemples: nom et

34-Stephen A. Richardson et al., Interviewing: its forms and functions. New York, Basic Books, Inc., 1965, p. 59.

adresse de l'organisme et numéro de téléphone). Deuxièmement, nous tentions de localiser les données majeures en employant des questions directrices (exemple: Quels sont les équipements que vous régissez et ceux que vous ne régissez pas mais qui vous appartiennent ?). Troisièmement, tout en utilisant les renseignements donnés, nous tentions de laisser parler le répondant pour qu'il nous donne des réponses à d'autres questions sans qu'elles lui soient posées, tout en évitant les généralisations. Quatrièmement, nous devions parfois demander des éclaircissements (exemple: l'organisation du loisir municipal dans sa municipalité). Cinquièmement, souvent nous devions demander plus d'information, surtout lorsque le répondant démontrait certaines émotions (exemple: Pourquoi les objectifs de votre organisme ou association, en matière de loisir, ne sont-ils pas plus clairs ?). Sixièmement, lorsque le répondant nous demandait notre opinion, nous tentions de réorienter l'entrevue pour que le répondant donne d'autres données intéressantes (exemple: Est-ce que vous avez déjà vu une municipalité comme celle-ci ? ou Est-ce que vous avez déjà rencontré un tel phénomène en d'autres circonstances ?).

Nous prenions des notes seulement lorsque cela était nécessaire, car nous devions souvent terminer l'entrevue rapidement quand le temps mis à notre

disposition était souvent très court. (35)

Bien sûr, nous avons rencontré bien des embûches au cours des entrevues que nous avons effectuées. La première embûche et souvent la pire est celle du manque de motivation du répondant, même si les stimuli venant de notre part étaient nombreux; nous nous heurtions quelquefois à un mur de glace. La deuxième embûche, d'une importance majeure, est celle du conflit entre le motif du répondant et celui du chercheur, il a donc fallu réexpliquer clairement les buts et les objectifs de l'étude avant de corriger les réponses déjà fournies ou de continuer l'entrevue. La troisième embûche, d'une importance moindre, consiste plutôt en un problème dit de second niveau, qui se corrige facilement, grâce à une explication, une reverbération de la question, un élargissement du sens de la question ou une spécification du sens de la question. Il pouvait donc s'agir d'un manque de compréhension de la question ou même un manque de compréhension du genre de réponses nécessaires, du langage ou des concepts élaborés.

De plus, il pouvait s'agir d'une incapacité de verbaliser les connaissances, les expériences et les sentiments du répondant. Il pouvait s'agir également d'un sentiment profond que la question ne lui convenait

pas ou qu'elle débordait largement les limites de la confiance qu'il a dans le chercheur.

Il y a d'autres sources d'erreurs ou de biais, mais nous avons tenté de les éliminer en effectuant un nombre suffisant d'entrevues, d'une durée contribuant à produire des questionnaires complets et valides tout en établissant un rapport chaleureux et sensible avec les répondants. Nous rendions visite au répondant dans son milieu, l'assurant de la réputation, de l'intégrité et de la connaissance approfondie du sujet à l'étude en employant un questionnaire simple et complet et en procédant à une révision des questions pour nous assurer de l'exactitude des données fournies. Nous nous assurons également que le répondant était disponible et prêt au questionnement du chercheur. Nous sommes conscients que nous désirions faire bonne impression à chaque rencontre pour permettre d'établir une atmosphère de confiance et pour montrer le professionnalisme et l'intégrité de l'étude.

2.1.6 L'analyse et l'interprétation des données:

Bien des méthodes existent pour faire la compilation des questionnaires (exemples: par ordinateur et la compilation à la main) et pour interpréter les données. Le choix est souvent déterminé par le nombre de répondants, le nombre de questions, le type de réponses, le type de recherche et la connaissance des méthodes

plus sophistiquées.

Pour nous, une compilation à la main semblait très appropriée (pas de statistiques précises à sortir: écart-type). En passant un questionnaire à la fois, nous pouvions vérifier si chacune des grilles d'analyse était bien remplie.

Malheureusement, plusieurs difficultés furent rencontrées telles des états-financiers non standardisés et non vérifiés par une firme comptable.

De plus, les emplois dans le monde du loisir sont d'une confusion totale car les employés sont souvent empruntés à un autre secteur pour seulement quelques heures par semaine (exemple: une secrétaire municipale travaillant deux heures par semaine pour le secteur loisir et des employés affectés à la maintenance de plusieurs genres d'équipements: sportifs, culturels, éducatifs et autres). Quant aux employés en loisir, ils sont bénévoles ou rémunérés, mais de façon non standardisée: réguliers à temps plein ou à temps partiel, saisonniers à temps plein ou à temps partiel, stagiaires ou employés subventionnés (Défi 85, 86, 87, 88, etc., ou les Jeunes Promoteurs ou Actions Communautaires). Ensuite, la mauvaise tenue des statistiques au niveau de la participation aux activités offertes rendait cette compilation assez peu représentative à certains niveaux.

Finalement, la cueillette des données fut assez difficile durant la période estivale à cause des vacances des responsables du service de loisirs de chaque municipalité. Le choix des cinq groupes de population était déterminé par le désir de compatibilité avec les groupes déterminés par le M.L.C.P. (le Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche du Québec) lors de la compilation de leurs statistiques.

Pour remplir un questionnaire nous devions dégager les constats et discuter avec les intervenants du milieu pour valider et commenter les réponses.

2.1.7 La représentation graphique des données:

La représentation graphique est une technique pour rendre en forme visuelle une masse de données numériques clairement organisées, simplement, lisiblement, de façon intéressante et compréhensible, dans un seul coup d'oeil.

Dans cette étude, nous avons représenté graphiquement certains tableaux numérotés sur une seule page et précédés d'une brève explication. De plus, les tableaux se comprennent parfaitement sans référence au texte et vice versa.

2.1.8 Le format du rapport:

Bien des termes peuvent définir le format du rapport final: exactitude et clarté en sont deux. Par exactitude, nous entendons le choix des termes et la précision dans les données. Par clarté, nous entendons l'aspect visuel, mais aussi la clarté dans l'expression des idées.

Notre questionnaire renferme les éléments mentionnés car le vocabulaire est simple et soigné et les questions demandées sont claires et précises. L'aspect visuel est aussi soigné par des pages bien aérées et une expression des idées de façon organisée.

Puis, la conclusion reprend très bien la question ou le problème premier de l'impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04 et de sa grille d'analyse.

Enfin, au niveau de la méthodologie, nous retiendrons qu'il existe une structure et des étapes qui, bien que flexibles, demeurent à la base de cette recherche. Il s'agit premièrement d'un besoin ressenti, deuxièmement d'un problème, troisièmement d'une hypothèse, quatrièmement de l'utilisation des ressources d'information et de la recherche documentaire, cinquièmement de la sélection d'une méthode de recherche, sixièmement du montage du questionnaire et de

la grille d'entrevue, septièmement de l'utilisation des données déjà existantes, huitièmement de la vérification des données auprès d'un échantillonnage de municipalités de la Région 04, neuvièmement de la collecte des données chez les autres répondants, dixièmement de la compilation des résultats, onzièmement de l'analyse et de l'interprétation des données, douzièmement de la représentation graphique des résultats et finalement de la rédaction du rapport final.

Voici donc un rappel des différentes étapes de la méthodologie employée dans cette étude, soit:

- 1- un besoin ressenti;
- 2- un problème;
- 3- une hypothèse;
- 4- l' utilisation des ressources d'information et la recherche documentaire;
- 5- la sélection d'une méthode de recherche;
- 6- le montage du questionnaire et de la grille d'entrevue;
- 7- l' utilisation des données déjà existantes;
- 8- la vérification des données auprès d'un échantillonnage de municipalités de la Région 04;
- 9- la collecte des données chez les autres répondants;
- 10- la compilation des résultats;
- 11- l' analyse et l'interprétation des données;
- 12- la représentation graphique des résultats;
- 13- la rédaction du rapport final.

TROISIEME PARTIE: LA REVUE DE LITTERATURE

L'impact de toute action entreprise volontairement ou involontairement par une organisation dans son milieu peut être multiple. Nous pouvons parler, comme nous l'avons déjà mentionné, d'impact environnemental, d'impact écologique, d'impact culturel, d'impact linguistique, d'impact social, d'impact économique et d'impact socio-économique.

Le phénomène du loisir n'échappe pas à ce type de préoccupation puisque toute action d'une organisation de loisir, municipale ou autre, produit invariablement des effets sur son milieu, tant au niveau social, économique, environnemental, écologique, linguistique, culturel, qu'au niveau socio-économique. Tant bien que mal, de nombreuses recherches se poursuivent dans le domaine du loisir pour permettre d'élargir le champ des données et d'accroître nos connaissances sur les différents impacts dans le monde du loisir.

Il faut donc développer une approche critique en les abordant, car ces diverses études sont souvent très variées, touchant à de nombreux aspects du loisir ("Social Impact Assessment in Small Communities", "Recreation Economic Decisions", etc.) (36); elles sont

36-Roy T. Bowles, Social impact assessment in small communities: an integrative review of selected literature. Ontario, Departement of Sociology, Trent University, Butterworths, 1981.

unilatérales, touchant souvent à seulement un aspect du problème ("Le Ski Alpin comme Outil de Développement Economique Régional au Québec", etc.) (37); elles ne sont pas comparables, employant rarement les mêmes données pour parvenir à leur conclusion ("The Leisure Economy of Ontario", etc.). (38)

De nombreuses études ont été entreprises pour tenter de dresser et de cerner les impacts du loisir organisé sur le milieu. Certaines méthodes tentent de mesurer l'impact social, d'autres l'impact économique ou socio-économique. Dans ce chapitre, nous donnerons l'idée générale de ces différentes approches (i.e. leurs objectifs, les sujets traités, la définition des principaux concepts et les méthodes d'analyse utilisées par chacune).

37-CEGIR, Ministère de l'Expansion Industrielle Régionale du Canada, Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche du Québec, Ministère du Tourisme, Le ski alpin au Québec: bilan, horizons. Rapport final: entente auxiliaire Canada-Québec sur le développement touristique, G. Coulombe, P. Markowski, Québec, 1988.

38-Jack B. Ellis, The leisure economy of Ontario - Some dimensions and measures. Ontario, Université York, Loisirs et Société, volume 8, numéro 2, automne 1985.

Pierre Gagnon, Impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04, Mauricie/Centre du Québec. Québec, Département des Sciences du Loisir, Université du Québec à Trois-Rivières, 1987, 165 p.

Cette revue de littérature a donc pour but principal de faire le point sur l'état des connaissances développées à ce jour par les chercheurs québécois, ontariens, américains et autres quant aux hypothèses, concepts, définitions, approches, méthodes et indicateurs utilisés afin de procéder à l'analyse de l'impact social, économique et socio-économique du loisir organisé.

Cette revue de littérature est divisée en trois parties distinctes. La première partie traite des différentes approches employées pour évaluer l'impact social, l'impact économique et l'impact socio-économique du loisir organisé. La deuxième partie traite des méthodes d'analyse utilisées dans l'étude des différentes approches. La troisième partie traite des indicateurs d'analyse employés selon les différentes approches préalablement étudiées.

Nous tenterons de conclure la revue de littérature en présentant un cadre théorique (Voir Tableau VII: Les catégories d'indicateurs pouvant servir à l'analyse d'impact) permettant d'analyser l'impact socio-économique de tout projet de loisir au niveau municipal (les municipalités de 1 000 habitants et moins).

3.1 Les différentes approches pour évaluer l'impact:

Cette revue de littérature considère les principaux ouvrages dans des domaines variés (l'environnement, la culture, l'économie et le loisir) pour démontrer, de manière systématique, l'idée générale des différentes approches (impact social, économique et socio-économique), les objectifs, les sujets traités et les définitions des principaux concepts.

3.1.1 L'impact économique:

Cette partie de l'étude servira à définir le concept de l'impact économique pour permettre une meilleure compréhension de ce que représente un tel impact.

Par impact économique, nous entendons les effets directs produits dans le milieu, tant au niveau de l'emploi (permanent à temps partiel ou à temps plein, temporaire à temps partiel ou à temps plein et bénévole), des dépenses encourues (subventions, investissements en équipements et autres) par les différents intervenants, qu'au niveau de la génération de recettes fiscales (vente de services et d'équipements et autres) et de la valeur ajoutée (redistribution de fonds et de recettes à tous les niveaux de la municipalité).

Ainsi, l'investissement dans un projet de loisir a un impact économique qui a plusieurs points communs avec tout investissement gouvernemental: création d'emplois, génération de recettes fiscales, valeur ajoutée, etc.

Les sommes consacrées au loisir ont des effets économiques propres à leur nature, qu'il s'agisse de subventions au niveau municipal ou dans le secteur privé. Nous pourrions donc présenter l'approche générale de l'impact économique par le modèle suivant:

IMPACT ECONOMIQUE	=	EFFETS DIRECTS	+	EFFETS INDIRECTS	+	EFFETS INDUITS
"X"	=	"A"	+	"B"	+	"C"

Par définition, les effets directs concernent les opérations immédiates; les effets indirects ont trait aux fournisseurs de biens et de services; les effets induits sont associés au mécanisme de dépense des revenus gagnés par les agents économiques. (39)

Ainsi, dans le domaine du loisir, lorsque le gouvernement accorde une subvention à un centre de ski pour l'achat d'équipements et la production de neige artificielle, l'effet direct de cette subvention sera de prolonger la saison et ainsi augmenter les revenus de

39-Micheline Fortin, Rapport sur l'impact socio-économique du loisir, Pour monsieur Pierre Lefrançois, juillet 1983, p. 4.

la station de ski. Les effets indirects de cette subvention seront de permettre une prolongation de la période d'emploi du personnel saisonnier et une augmentation dans l'achat de biens et de services des différents fournisseurs. Finalement, l'effet induit de cette subvention sera l'augmentation de l'argent disponible dans la communauté et redépensé à d'autres fins.

On peut citer en exemples l'inflation des prix des terrains, la fluctuation dans la demande pour des équipements touristiques affectant la demande de main-d'oeuvre locale, la dépendance économique de la région d'une seule industrie et une tendance inflationnaire. (40)

3.1.2 L'impact social:

Un investissement dans un projet de loisir prend une toute autre importance dès que l'on songe aux retombées sociales.

Les impacts économiques sont reliés aux impacts sociaux puisque les revenus contribuent au bien-être social.

40-Roy T. Bowles, Social impact assessment in small communities: an integrative review of selected literature, Collaboration de Joann Cook, Butterworths, Toronto, Ontario, 1981, pp. 7-8.

Ainsi, il est nécessaire de connaître les tendances sociales et économiques de la communauté, de connaître et de comprendre la contribution de chacun des aspects de la vie de la communauté au bien-être social, puisque toute étude de l'impact social vise à mesurer le changement social d'une intervention dans le présent.

La notion de l'impact social sur une communauté implique qu'il y a: (1) une communauté définie avec un schéma de comportement, une relation sociale et un mode de vie, (2) une intervention identifiable (exemple: la construction d'un projet), (3) une intervention avec des conséquences qui produisent des changements dans le schéma des activités, des relations sociales et dans le mode de vie, (4) des changements qui sont différents de ceux qui auraient eu lieu conséquemment aux procédés déjà existants dans la communauté.

Ainsi, les impacts sociaux sont les modifications apportées à la vie économique et sociale d'une communauté ou d'une région, qui se produisent pendant une certaine période et interagissent avec le ou les agents causaux. (41)

41-Marvin Olven, Donna Merwin, Toward a methodology for conducting social impact assessment using quality of life indicators, Dans Firsterbush et Wolf, Methodology of impact assessment, Toronto, McGraw-Hill, 1977.

Ces retombées doivent être estimées en valeur monétaire lorsque c'est possible. Malheureusement, ce n'est pas toujours le cas puisqu'il est souvent difficile de comptabiliser les améliorations de la qualité de la vie. Il faut donc s'appliquer à déterminer la valeur non marchande d'un projet (exemples: l'amélioration de la qualité de la vie de la communauté). Nous pourrions présenter l'approche générale de l'impact social par le modèle suivant:

$$\text{IMPACT SOCIAL} = \text{BIEN-ETRE SOCIAL} \\ \text{(somme des bénéfiques en} \\ \text{termes financiers)}$$

Plusieurs principes doivent être mis de l'avant pour arriver à cette estimation. Le rôle de l'Etat, par exemple, est de trouver les moyens d'améliorer au maximum le bien-être économique de la société. Il faut toujours garder en mémoire qu'une somme consacrée à un service a des effets équivalents à la même somme consacrée à l'achat d'un produit.

L'efficacité économique, prise dans son sens complet, doit être considérée comme supérieure aux considérations financières. Bref, il faut procéder à la comptabilisation des effets d'un produit sur son bénéfice social. (42)

On peut citer, comme exemple d'impact social négatif, la perte des caractéristiques agraires, l'introduction d'activités négatives (la drogue, la prostitution, les jeux de gage et l'alcool), la sur-augmentation de la tolérance morale, le développement d'une attitude servile (sans initiative ni originalité) de la population, des changements dans le mode de vie, un excès pour l'appât du gain, la perte de l'identité culturelle et un sentiment d'infériorité.

Il y aura certainement des impacts positifs, tels une augmentation du niveau de vie, une augmentation de l'emploi, une augmentation des revenus, un développement des infrastructures récréo-touristiques, un contact avec les sociétés plus grandes, des améliorations technologiques (aéroports, autoroutes, infrastructures, etc.) et un allègement du fardeau de la taxe fiscale.

3.1.3 L'impact socio-économique:

Par impact socio-économique, nous entendons l'effet produit dans le milieu, tant au niveau de l'emploi que des services aux usagers, des dépenses encourues par les divers intervenants. Nous pourrions présenter l'approche générale de l'impact socio-économique par le modèle suivant:

IMPACT SOCIO-ECONOMIQUE	=	IMPACT SOCIAL (somme des bénéfiques en termes financiers)	+	IMPACT ECONOMIQUE (effets: directs, indirects et induits)
----------------------------	---	--	---	---

(43)

3.2 Les méthodes d'analyse d'impact:

Chacune des approches décrites précédemment utilise des méthodes d'analyse différentes. Dans cette partie, nous tenterons de décrire ces différentes méthodes.

3.2.1 Les méthodes d'analyse d'impact économique:

Cette section vise à décrire différentes méthodes employées pour mesurer l'impact économique du loisir.

3.2.1.1 La méthode utilisée par Richard G. Walsh:

L'article de Richard G. Walsh, "Recreation Economic Decision" résume les principes économiques du loisir, basé sur les recherches les plus récentes pour démontrer comment rendre les programmes récréatifs plus rentables. (44)

43-Pierre Gagnon, Impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04 Mauricie/Centre du Québec, Département des Sciences du Loisir, Université du Québec à Trois-Rivières, 1987, p. 16.

44-Richard G. Walsh, Recreation economic decision: comparing benefits and costs. Venture, Pennsylvania, 1986, p. 195.

Walsh recommande donc trois approches permettant de donner des mesures économiques acceptables des revenus en loisir. Il s'agit de l'approche d'évaluation contingente (pour estimer les effets de changement dans la qualité des ressources aux sites de récréation), de l'approche des coûts de voyage (pour estimer les revenus d'activités en loisir à des sites déjà existants, nouveaux, en expansion ou encore pour estimer les revenus en récréation provenant de changements dans la qualité des ressources aux sites de loisir) et de l'approche de valeur d'unité par jour (pour estimer les bénéfices provenant d'activités de loisir à de petits sites).

Les valeurs développées par les trois approches sont considérées comme étant égales au surplus du consommateur, défini comme étant le désir de payer moins les coûts directs de voyage ou le prix payé par les usagers.

3.2.1.1.1 L'approche d'évaluation contingente:

L'approche d'évaluation contingente se base sur les intentions déclarées d'un échantillonnage de la population à payer pour les activités de loisir ou les ressources contingentes lors de changements hypothétiques dans leur disponibilité. La valeur rapportée représente le désir maximum des individus de payer au lieu de se passer des possibilités de loisir

ou des équipements.

L'approche d'évaluation contingente est la méthode préférée pour l'estimation des effets de changement dans la qualité des ressources aux sites de récréation. C'est une approche acceptable pour estimer la demande de récréation, comme par exemple le développement de nouveaux sites et de sites en expansion.

Finalement, l'approche d'évaluation contingente utilise des marchés hypothétiques simulés pour identifier les valeurs semblables au marché actuel. Un échantillon de la population affectée rapporte son désir maximum de payer, contingent aux changements hypothétiques en possibilités de récréation ou ressources. La valeur rapportée représente le désir maximum de payer plutôt que de ne pas prendre part aux activités de récréation ou d'employer les ressources disponibles.

3.2.1.1.2 L'approche des coûts de voyage:

L'approche des coûts de voyage pour estimer la valeur des loisirs est basée sur les observations du marché et d'une section des usagers en réponse aux dépenses directes de leurs proches et du coût relatif du temps de voyage. La base de cette approche est que le nombre de voyages à un site diminuera à mesure que la

distance de voyage augmentera, si les autres variables demeurent constantes.

L'approche des coûts de voyage est privilégiée pour estimer les revenus d'activités en loisir à des sites déjà existants, nouveaux, en expansion ou encore pour estimer les revenus en récréation provenant de changements dans la qualité des ressources aux sites de loisir. Par contre, cette approche ne peut pas être employée pour estimer les revenus de la population en général, incluant les usagers, les non-usagers et la préservation de la qualité de la ressource.

Finalement, l'approche des coûts de voyage utilise un procédé en deux étapes: (1) une estimation de la courbe de demande pour un individu ou per capita, (2) une estimation de la courbe de demande dérivée de la première pour un site ou une ressource.

3.2.1.1.3 L'approche de valeur d'unité par jour:

L'approche de valeur d'unité par jour repose sur le jugement d'experts pour développer une approximation du désir moyen de payer pour des activités de loisir. Une estimation est choisie à partir d'un éventail de valeurs approuvées par les lignes directrices du gouvernement fédéral. Initialement, cette approche était basée sur une enquête des frais d'entrée sur les sites de loisir privés en 1962. Les valeurs d'unité par jour

recommandées par les guides ont été ajustées pour accommoder les changements dans l'index des prix à la consommation.

L'approche de valeur d'unité par jour est considérée comme acceptable pour estimer les bénéfices provenant d'activités de loisir à de petits sites, avec moins de 750 000 visites annuelles et où les coûts spécifiques ne dépassent pas 25% des coûts totaux envisagés par l'agence pour la gérance des loisirs, soit moins de un million de dollars. L'approche de valeur d'unité par jour peut être développée pour la valeur existante à la population générale, incluant les usagers et les non-usagers.

3.2.1.2 La méthode utilisée par le Bureau de la Statistique du Québec

La méthode "classique" pour évaluer l'impact économique du loisir consiste à mesurer les effets directs, indirects et induits sur les emplois, les revenus (valeur ajoutée, proportion des ventes directes totales qui demeurent dans la région comme salaires, intérêts, profits, loyers et taxes locales) et les recettes fiscales générées par les dépenses d'immobilisation et de fonctionnement, de même que les dépenses entourant l'activité proprement dite (dans le cas d'un centre de ski, il s'agit des dépenses des skieurs pour la restauration, le logement, etc.).

Ainsi, les effets directs concernent les opérations immédiates; les effets indirects ont trait aux fournisseurs de biens et de services; les effets induits sont associés au mécanisme de dépense des revenus gagnés par les agents économiques.

Un des outils fortement utilisés pour analyser les effets directs et indirects est le modèle intersectoriel du Québec développé par le Bureau de la Statistique du Québec (B.S.Q.).

Les effets induits peuvent être calculés à partir d'un modèle économétrique (le B.S.Q. travaille actuellement à la mise au point d'un modèle) ou par l'utilisation d'un multiplicateur (le total des effets directs et indirects divisé par les effets directs). Ces effets incluent: (1) les effets directs sur les ventes commerciales desquelles les usagers et les agences des sites achètent des biens et des services, (2) les effets indirects des ventes sur ces commerces et les autres commerces de la région, en proportion des dollars en récréation dépensés et redépensés à travers environ 12 rondes (à ce point les effets approchent zéro).

Afin d'obtenir un portrait plus complet de la situation, il faudrait aussi tenir compte des effets accélérateurs produits par les investissements additionnels dus à l'implication d'autres activités économiques entourant l'activité étudiée: une station de

ski est souvent entourée de restaurants, d'hôtels, d'un centre de location, d'un centre de réparation, d'un centre de vente et d'autres installations qui doivent toutes être considérées pour les fins de cette étude.

Une analyse coûts/bénéfices permettrait de relativiser l'impact des actions gouvernementales. Dans le cas d'une subvention consentie pour un projet, le coût net pour le trésor gouvernemental s'établit par la différence entre la subvention et les recettes fiscales retirées au moment de l'implantation du projet. En supposant que le gouvernement participe à un projet rentable, les dépenses d'opération généreront des recettes fiscales qui pourront aussi être déduites du montant de la subvention.

Les principaux avantages rattachés à l'emploi de la méthode précitée sont les coûts d'application peu élevés et la facilité d'accès. Les résultats obtenus peuvent servir à la promotion d'un projet mais sont peu significatifs et ne permettent pas d'éclairer la prise de décision. Cet instrument d'analyse ne peut être appliqué à un problème régional. (45)

3.2.2 Les méthodes d'analyse de l'impact social:

Cette section vise à décrire différentes méthodes employées pour mesurer l'impact social du loisir.

45- Micheline Fortin, Op. cit., pp. 3-5.

3.2.2.1 La méthode utilisée par Edward Jonathan Soderstrom:

Pour Edward Jonathan Soderstrom, l'estimation de l'impact social est la prédiction et l'évaluation des effets sociaux des interventions technologiques. (46)

Les indicateurs sociaux utilisés par Soderstrom sont des mesures quantitatives qui décrivent les conditions d'un groupe d'individus ou d'une unité sociale particulière et qui peuvent être collectées à un point précis dans le temps et accumulées dans une étude longitudinale.

Les indicateurs sociaux employés par Soderstrom sont la densité de la population, la mobilité de la population, les déplacements de la population, l'habitation, les engorgements, les moyens de transport, la croissance désirée de la communauté et la cohésion de la communauté.

Il ne faut surtout pas oublier de considérer les changements qui se produisent en même temps dans la société: les tendances historiques, l'auto-détermination, l'influence des communautés et des régions interreliées.

46-Edward Jonathan Soderstrom, Social impact assessment: experiemental methods and approaches, C.B.S. Educational and Professional Publishing, New York, U.S.A., 1981, pp. 8-9.

Ainsi, des démarches importantes doivent être entreprises: (1) décrire les activités sociales dans la région avant l'implantation d'un nouveau projet, (2) décrire les activités reliées directement au projet, (3) prédire le schéma d'activités sociales qui résultera de l'interaction des activités pré-projet et des activités du projet.

Une partie importante de l'étude d'un impact social est l'identification du schéma d'activité et d'évaluer la valeur de chacun. Il faut donc connaître les schémas sociaux et économiques et être bien informé de la contribution de chaque aspect de la vie communautaire.

Donc, le travail analytique central d'une étude de l'impact social est d'identifier les variables sociales qui ont changé suite à un événement d'impact social et les variables qui ont changé dans l'événement social. Les indicateurs que Soderstrom semble privilégier sont:

- les forces de pouvoir
- les recensements
- les statistiques de taxe
- les entrevues
- les documents des associations volontaires
- les projets actuels
- les activités associées au projet
- des individus spécifiques
- les phénomènes sociaux affectés
- la main-d'oeuvre
- la demande en habitation
- les statistiques sur l'usage du territoire
- les données sur les salaires
- les analyses des journaux

Soderstrom suggère que lorsqu'il est nécessaire de prédire l'impact social d'un projet, il faut connaître: (1) les caractéristiques sociales de la communauté et les forces qui ne sont pas du projet et qui peuvent produire des changements, (2) les caractéristiques du projet pour permettre une description assez complète des activités sociales directement associées au projet et les changements dans l'environnement social qui résulteront du projet, (3) les hypothèses concernant les procédés par lesquels les schémas socio-communautaires changent.

Finalement, Soderstrom précise qu'il faut une banque de méthodes (qualitatives et ou quantitatives) pour organiser les données de la communauté et du projet pour permettre des prédictions concernant les conséquences futures d'alternatives différentes. Il termine en spécifiant qu'il faut toujours essayer d'identifier la production, la distribution, la consommation, la socialisation, (contrôle et participation), les supports mutuels, la vitalité d'une communauté, l'efficacité politique et la viabilité de l'économie.

3.2.2.2 La méthode utilisée par Roy T. Bowles:

Pour Roy T. Bowles, l'estimation de l'impact social est une approche pour étudier les changements sociaux. Son objectif premier est l'anticipation des

conséquences futures d'interventions intentionnelles dans le présent. L'impact social aidera à façonner des politiques qui guideront les interventions intentionnelles pour maximiser les impacts désirables et minimiser les impacts indésirables. (47)

Pour Bowles, la méthode d'estimation de l'impact social se présente clairement comme étant le portrait social pré-impact, post-impact séparément des activités décisionnelles.

Pour mener à bien ce travail, Bowles a utilisé des études effectuées sur une période d'au moins 10 ans. De telles études sont des recensements, des documents d'Etat, des rapports privés, des rapports de comtés, des informations d'organismes sélectionnés et des archives.

Ainsi, Bowles recueille des informations à quatre niveaux différents. Premièrement, il enquête sur différents ménages (individuels, nucléaires et autres), sur leur situation économique, politique, sociale, culturelle et morale. Deuxièmement, il enquête sur les communautés, leur situation économique, politique, sociale, culturelle et environnementale. Troisièmement, il enquête sur les groupes et les organisations, leur situation économique, politique, sociale et culturelle. Finalement, Bowles enquête sur les systèmes socio-

institutionnels.

Bowles conclut donc qu'une importante partie de l'analyse de l'impact social est l'identification du schéma social actuel et la nécessité d'en analyser la valeur sans oublier que l'impact social est étroitement lié à l'impact économique puisque les revenus contribuent au bien-être social. Ainsi, une connaissance approfondie du schéma communautaire social et économique de même qu'une bonne compréhension de la contribution de chaque aspect de la vie communautaire au bien-être social sont nécessaires s'il y a ce désir d'établir de nouveaux projets sans coûts inacceptables pour la communauté et ses membres.

3.2.2.3 La méthode utilisée par R.W. Vickerman:

L'article de R.W. Vickerman, "Output Measurement and Benefit Evaluation in Leisure" (1985), tente de démontrer que beaucoup d'études "coûts-bénéfices" (les coûts attribuables à un programme incluant les dépenses de contrôle comparés aux bénéfices dérivés de celles-ci) dans le secteur du loisir n'arrivent pas à identifier avec exactitude l'output des services de récréation. Plus les bénéfices excèdent les coûts, plus le programme sera considéré comme étant favorable.

Les études de coûts-bénéfices deviennent donc des études de "coûts-efficacité" où le calcul des taux de

participation n'est pas toujours réalisé et où la production de services et son nombre grandissant ou décroissant détermine l'efficacité d'un programme. (48)

Vickerman spécifie qu'une étude de "coûts-bénéfices" devrait faire la comparaison entre la valeur dans le secteur privé de ce qu'elle dépense pour appuyer les programmes gouvernementaux en récréation (représentée par les taxes, les frais aux usagers et les coûts d'opportunité) et la valeur de l'output (représentée par le désir des citoyens de payer pour les opportunités produites par le gouvernement, s'ils y étaient contraints).

S'inspirant des recherches sur les avantages des centres sportifs urbains, cette étude constate le besoin de distinguer l'output intermédiaire et terminal. Les moyens traditionnels utilisés pour mesurer l'output à partir de la mesure des inputs aboutissent à la mesure de la production intermédiaire. Ceux-ci ne laissent pas de place aux multiples agents externes associés à la production d'un bien et à sa consommation. Cette étude est donc une approche exploratoire pour identifier des moyens d'évaluation plus efficaces.

48-R.W. Vickerman, On output measurement and benefit evaluation in leisure, Université de Guelph Ontario, Canada, Loisirs et Société, volume 8, numéro 2, automne 1985, p. 491.

3.2.3 Les méthodes d'analyse de l'impact socio-économique:

Maintenant que nous avons fait un survol de la documentation concernant l'analyse de l'impact social et de l'impact économique, il serait intéressant de voir comment les auteurs traitent l'analyse socio-économique de projets en loisir.

3.2.3.1 La méthode utilisée par Jack B. Ellis:

L'article de Jack B. Ellis, intitulé "The Leisure Economy of Ontario" (1985), tente de tracer les contours du volume d'activités ainsi que les dépenses des participants dans le cas de 42 sports et activités de récréation ainsi que le profil des dépenses municipales et gouvernementales en Ontario.

L'étude examine diverses sources de données (exemples: The Ontario Recreation Survey, three Gallup Poll Surveys, the Survey of Fitness, Physical Recreation and Sport and Data on frequency of participation) et des mesures pour évaluer la valeur économique totale du loisir d'une région.

Enfin, Jack B. Ellis mentionne que l'Ontario a 10 milliards de dollars d'activités économiques émanant du loisir, en tenant compte de l'effet multiplicateur. Il est finalement parvenu à faire des estimations sur la quantité d'emplois créés par le

loisir, ainsi que des évaluations concernant la proportion du produit domestique provincial brut imputable au loisir. (49)

3.2.3.2 La méthode utilisée par Simon Langlois:

L'article de Simon Langlois, "Consommation et Activités de Loisirs au Québec" (1984), tente d'identifier les types de loisirs marchands pratiqués par les ménages au Québec à partir des dépenses effectuées et d'analyser les facteurs qui affectent l'allocation de leurs ressources à l'une ou à l'autre de ces formes de loisir. (50)

Les données analysées sont tirées de l'enquête menée par Statistique Canada en 1982 sur les dépenses des ménages (N = 2148).

Il existe deux grands types de dépenses: pour les loisirs extérieurs et pour les loisirs intérieurs; quatre types de ménages sont également identifiés: couples ou conjoints, familles monoparentales, ménages non familiaux et personnes seules.

49-Jack B. Ellis, The leisure economy of Ontario, some dimensions and measures, Université York, Ontario, Canada, Loisirs et Société, volume 8, numéro 2, automne 1985, p. 512.

50-Simon Langlois, Consommation et activités de loisir au Québec, Université Laval, Loisir et Société, volume 7, numéro 2, automne 1984, p. 347.

En excluant les dépenses imputées aux transports et à l'alimentation en dehors du foyer, les résultats indiquent que les dépenses de loisir au Québec, en 1982, représentent 10,7% des dépenses totales; les ménages à deux revenus accroissent du tiers ce pourcentage, les familles monoparentales ou à faible revenu le diminuent de moitié.

Les loisirs intérieurs sont ceux pour lesquels plus de ménages effectuent des dépenses. La consommation de boissons à la maison, ainsi que les dépenses pour les sorties et les spectacles sont les activités qui représentent les plus fortes dépenses.

Dans l'ensemble, les dépenses de loisir augmentent à mesure que le revenu du ménage augmente. Par contre, la présence de jeunes enfants a un effet négatif sur la consommation de loisirs extérieurs. C'est dans le groupe d'âge des 45-54 ans que les dépenses pour les loisirs sont les plus fortes.

3.2.3.3 La méthode utilisée par Auger et Arseneau:

L'article de Jacques Auger et de Conan Arseneau, "Quelques Indicateurs de la Situation Economique du Loisir au Québec" (1984), tente de démontrer que le secteur des loisirs tient une bonne place dans notre économie, mais que son portrait est loin d'être complet.

En se servant des données produites par Statistique Canada, d'enquêtes auprès de la population et de différentes recherches sur les biens de loisirs manufacturés au Québec, Auger et Arseneau déterminent la demande afin de quantifier l'importance du budget des ménages affecté au loisir, la valeur des produits manufacturés, la vente des biens et des services reliés aux loisirs, les investissements en équipements et en matériel de loisir et les dépenses au loisir dans le secteur public. (51)

Les auteurs concluent qu'il fut un temps où les individus pouvaient produire eux-mêmes une très grande partie des biens de consommation. Aujourd'hui, pour des raisons sociales, économiques et technologiques, la plupart des biens et services sont disponibles dans un marché de libre-échange.

Finalement, la production de biens et services pour le loisir doit être considérée au même titre que la production de biens et services pour l'alimentation, le vêtement, le transport et le logement.

51- Jacques Auger, Conan Arseneau, Quelques indicateurs de la situation économique du loisir au Québec, Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Québec, Loisir et Société, volume 7, numéro 2, automne 1984, p. 447.

3.2.3.4 La méthode utilisée par Earl Berger:

L'étude de Earl Berger, "Les Loisirs... La puissance économique d'une société en évolution" (Ontario) (1983), tente de déterminer quelles sont les retombées économiques des programmes et des services de la Division des programmes communautaires, des sports et des loisirs du Ministère du Tourisme et des Loisirs (Ontario). Les données ainsi compilées serviront à montrer la contribution économique qu'apportent à la province les programmes et les services du Ministère du Tourisme et des Loisirs. Ces mêmes données serviront à montrer les avantages coûts-rendement d'un financement continu des programmes et des services de ce même ministère.

Finalement, ces données serviront à montrer concrètement les avantages économiques d'un accroissement du financement destiné aux programmes existants et aux nouveaux projets.

Berger perfectionna, après plusieurs années, un modèle économique en recueillant des données dans le cadre de deux études de cas (le patinage et Sault-Sainte-Marie) et de l'étude des mouvements de fonds au sein du Ministère des loisirs.(52)

52- Earl Berger, Les Loisirs. La puissance d'une société en évolution, Ministère du Tourisme et des Loisirs, Ontario, 1983, p. 18.

Les répercussions du Ministère du Tourisme et des Loisirs touchent tous les secteurs de l'économie et sont donc très importantes. En Ontario, le patinage en tant qu'activité organisée entraîne des dépenses directes de la part du gouvernement et du public évaluées à environ 533 millions de dollars par année.

Les patineurs artistiques inscrits à un club dépensent à eux seuls trois millions de dollars par année simplement pour l'affilage des patins et plusieurs millions de dollars pour les costumes.

Les joueurs de hockey amateurs membres d'une association, les entraîneurs, les parents, les bénévoles et les spectateurs (à l'exception des juniors A et des joueurs professionnels) dépensent un minimum de 418 millions de dollars par année pour l'équipement, les heures de patinage réservées, les lacets, les frais de déplacement et l'hébergement, les hot-dogs, les chips, etc. Ce montant n'inclut ni l'indice composé ni les dépenses des patineurs du dimanche.

L'analyse amène son auteur à conclure que chaque dollar dépensé par la Division des Loisirs, y compris les salaires, entraîne des dépenses supplémentaires de 9,07 dollars dans l'ensemble de l'économie provinciale.

3.2.3.5 La méthode utilisée par Pierre Gagnon:

L'étude de Pierre Gagnon, "L'Impact Socio-Economique du Loisir Municipal dans la Région 04 Mauricie/Centre du Québec" (1987), tente de dresser un portrait de l'impact socio-économique du loisir municipal tant au niveau de l'emploi que des services aux usagers, des dépenses encourues par les divers intervenants et de fournir aux décideurs des modèles d'analyse de l'impact socio-économique des programmes de loisir qu'ils entendent mettre sur pied. (53)

Grâce aux données empiriques déjà existantes (exemples: les données du Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche du Québec et des autres ministères provinciaux et fédéraux) et la vérification des données recueillies auprès d'un échantillon de municipalités de la Région 04 scientifiquement représentatif, Gagnon fit ressortir le plus de facettes possible de la problématique de l'impact socio-économique du loisir municipal dans cette même région.

Gagnon conclut que ce premier portrait de l'impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04, Mauricie / Centre du Québec, fait ressortir

53- Pierre Gagnon, Impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04 Mauricie/Centre du Québec, Département des Sciences du Loisir, Université du Québec à Trois-Rivières, 1987, pp. 1-133.

l'importance de ce dernier dans l'activité économique régionale. C'est un peu plus de 37 millions de dollars que les trois paliers d'intervention, gouvernements: provincial, régional et municipal, tant du secteur public que privé, ont injecté dans l'économie régionale pour l'organisation du loisir en milieu municipal.

C'est près de 1 500 emplois temps plein que crée directement ce secteur d'activité économique dans la région. Finalement, Gagnon constata qu'il y avait une richesse de services offerts à la population des municipalités par les intervenants tant régionaux que locaux.

3.2.3.6 La méthode utilisée par Bernard R. Blishen:

A mesure que la liste des indicateurs potentiellement importants s'allonge, la confusion sur leur interprétation semble augmenter. Il devient par conséquent clair qu'il faut simplifier, condenser ou encore prendre bien soin de définir chaque indicateur le mieux possible.

L'étude de Bernard R. Blishen, "L'impact socio-économique pour le développement du Nord" c'est concentrée sur des indicateurs de comportement de trois variables importantes du processus communautaire (la viabilité économique, la vitalité sociale et l'efficacité politique) en insistant sur le niveau

"local" plutôt que sur le niveau "général". (54)

La viabilité économique est la capacité d'une communauté de créer et de maintenir son propre système de production, d'échange et de consommation contrôlé localement. Elle doit fournir des possibilités suffisantes de survie aux membres de cette communauté et croître à un taux qui soit au moins égal au taux d'accroissement naturel de la population.

Les indicateurs de la viabilité économique sont la base économique, la propriété, le contrôle de l'industrie, l'étendue du marché, les revenus et la structure occupationnelle.

La vitalité sociale est qualifiée par les valeurs, les attitudes, les attentes et les aspirations sous-jacentes aux activités quotidiennes des êtres humains. Elles ont une très grande importance lorsqu'il s'agit de déterminer la réaction des communautés aux conditions de la vie sociale. Elles constituent un élément important de la vitalité de la communauté. Elles influencent les relations sociales intracommunautaires qui leur permettent de formuler et de mettre en oeuvre

54-Bernard R. Blishen et al., Modèle d'impact socio-économique pour le développement du Nord, Préparé par Bernard R. Blishen, Alexander Lockhart, Prudence Craib et Elizabeth Lockhart pour la Direction de la Recherche, Groupe de la politique, de la recherche et de l'évaluation, Ministère des Affaires Indiennes et du Nord, octobre 1979, pp. 29-31.

des politiques locales et d'exercer ainsi un certain contrôle sur la nature de ces modifications dues à l'impact de l'industrie. La vie sociale d'une communauté consiste en des activités dans un certain nombre de domaines comme la famille, l'emploi, l'éducation, les loisirs, l'amitié, la santé, le logement, le bien-être, la protection, la pathologie sociale, le statut fiscal et la communication.

La vitalité sociale est donc le processus liant des individus. Ce lien mutuel s'effectue donc par des relations réciproques de confiance et d'obligation en vue de partager des connaissances, d'obtenir des ressources et de résoudre des problèmes communs. Bien que ces processus puissent être plus ou moins officiels, il importe qu'ils fonctionnent efficacement pour la survie des individus aux niveaux matériel et psychologique.

L'efficacité politique est le processus par lequel une communauté crée et maintient certaines bases communément acceptées de mobilisation et de distribution du pouvoir.

Les indicateurs sont l'organisation politique, le degré de participation aux activités politiques, les organisations communautaires bénévoles, les organismes décisionnels du gouvernement et les caractéristiques du corps électoral.

3.3 Les indicateurs d'impact:

Notre étude de la documentation existante nous amène maintenant à identifier les différents indicateurs utilisés dans les études de l'impact économique, social et socio-économique pour nous permettre de dresser une liste non exhaustive et de retirer les indicateurs représentatifs au niveau du loisir municipal. Les indicateurs retenus permettront de construire une grille d'analyse pouvant servir aux différents corps décisionnels dans le milieu du loisir municipal.

Malheureusement, de nombreux problèmes peuvent surgir quant à la validité, l'importance et la définition des indicateurs regroupés et retenus. Il n'en demeure pas moins que la confusion sur les types d'application et d'interprétation, l'illusion de marginalité et l'absence d'un modèle conceptuel présentent des obstacles que nous devons surmonter.

3.3.1 Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact économique:

Maintenant que nous avons examiné quelques auteurs traitant d'études de l'impact économique, nous pouvons dresser la liste non exhaustive des indicateurs employés à cette fin.

Comme nous l'avons mentionné auparavant, les impacts économiques sont reliés aux impacts sociaux puisque les revenus contribuent au bien-être social. Il est donc important de voir cette liste en relation étroite avec celle établie pour les indicateurs sociaux. (55)

Premièrement, certains indicateurs économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Bases économiques d'une communauté. Par bases économiques, nous entendons les entreprises du secteur public et du secteur privé qui maintiennent la viabilité économique d'une municipalité. Ceux-ci peuvent être, par exemple, le piégeage, l'exploitation minière, l'abattage, la pêche, l'agriculture, le commerce de détail, les services gouvernementaux et les loisirs. Ces indicateurs nous permettront de recueillir des données sur les salaires, les temps libres, le nombre de travailleurs par secteur économique et autres.

Deuxièmement, certains indicateurs économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Propriété et contrôle des entreprises de la communauté. Par propriété

55- Ces indicateurs proviennent des auteurs:

Micheline Fortin, Op. cit., p. 5-6.

Adam Lapointe, Etude de rentabilité économique: Carnaval de Chicoutimi, Laboratoire d'Etude Economique et Régionale, Département des Sciences Economiques et Administratives, Université du Québec à Chicoutimi, 1975.

et contrôle, nous entendons les personnes ou les groupes de personnes ou sociétés qui sont les propriétaires des entreprises de la communauté. Ces indicateurs nous permettront de découvrir où sont acheminés les revenus des entreprises de la communauté. Les indicateurs peuvent être la ou les sources de capital (individu, groupe local, groupe provincial, groupe national ou groupe multinational), la forme de gestion, la gamme des décisions de gestion, le type et la portée des consultations avec la communauté.

Troisièmement, certains indicateurs économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Etendue du marché. Par étendue du marché, nous entendons le pouvoir et les liens qu'une entreprise peut avoir avec le marché de la communauté et des autres communautés. Ces indicateurs nous permettront de connaître l'importance économique d'une entreprise au niveau municipal, régional, provincial, national et international. Les indicateurs peuvent être l'emplacement des marchés, les liens avec d'autres entreprises de commercialisation, les fournitures et les services acquis localement, l'importance du marché local et les liens avec d'autres entreprises locales.

Finalement, certains indicateurs économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Structure des emplois. Par structure des emplois, nous entendons les

différents types d'emplois qui sont offerts à la population. Ces indicateurs nous permettront de découvrir les cycles et les tendances au niveau du chômage et autres. Les indicateurs peuvent être les catégories d'occupations, les types d'emplois (saisonniers, occasionnels, bénévolat, temps plein, temps partiel), les sources et mécanismes de recrutement, le secteur économique, la zone géographique, les groupes visés (indiens, femmes, groupes ethniques, chômeurs, etc.), le rapport hommes/femmes chez les employés, la productivité, les niveaux de spécialisation (utilisation d'une main-d'oeuvre qualifiée ou non), la proportion des personnes ayant plus d'un emploi, les relations patrons/syndiqués, les régimes de retraite, les jours perdus à cause de conflits de travail, les niveaux de traitement, les salaires, le nombre d'heures de travail et les variations saisonnières.

3.3.2 Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact social:

Plusieurs indicateurs sont employés pour calculer l'impact social: (1) la croissance des dépenses du gouvernement --le besoin de disposer d'une base de données sociales adéquate qui en résulte, (2) le besoin de surveiller les modifications sociales et l'impact du développement industriel, (3) le besoin de disposer de données sur les populations qui subissent l'impact du

développement industriel.

Maintenant que nous avons examiné quelques auteurs traitant de l'impact social, nous pouvons dresser la liste des indicateurs employés à cette fin.

Comme nous l'avons mentionné auparavant, les impacts économiques sont étroitement liés aux impacts sociaux puisque les revenus contribuent au bien-être social. Il est donc important de voir cette liste non exhaustive en relation étroite avec celle établie pour les indicateurs économiques. (56)

Premièrement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Caractéristiques de la population. Par caractéristiques de la population, nous entendons une analyse démographique. Ces indicateurs nous permettront d'examiner les changements qui s'effectuent à l'intérieur de la communauté à plusieurs niveaux. Les indicateurs peuvent être l'âge, le sexe, l'état matrimonial, la dimension de la famille, le statut de migration, la religion, le groupe ethnique,

56- Ces indicateurs proviennent des auteurs:

Micheline Fortin, Op. cit., pp. 5-6.

Bernard R. Blishen, Op. cit., pp. 22-27.

Roy T. Bowles, Op. cit., pp. 7-8.

Marvin E. Olven, Donna Merwin, Op. cit.,

Edward Jonathan Soderstrom, Op. cit., pp. 8-9.

le lieu de naissance, le statut d'immigration, la densité, la distribution, la mobilité (déplacement) et les revenus.

Deuxièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Education. Par éducation, nous entendons le niveau d'éducation de la communauté. Ces indicateurs nous permettront de comprendre certains comportements sociaux et économiques. Les indicateurs peuvent être le nombre d'écoles, le niveau d'éducation (primaire, secondaire et supérieur), la fréquentation scolaire à tous les niveaux du système d'éducation en proportion des groupes d'âges et du sexes, le nombre moyen d'élèves par salle de classe, le nombre d'enseignants, le rapport élèves/enseignants, les dépenses d'éducation, le nombre de livres dans les bibliothèques d'écoles et publiques, le nombre et le type de programmes d'éducation des adultes et les autres formes d'éducation et de formation.

Troisièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Logement. Par logement, nous entendons tout ce qui se rapporte au loyer ou à la résidence. Ces indicateurs nous permettront de découvrir la partie du revenu destinée à cette fin et le niveau d'autonomie que possèdent les individus face à leur lieu de résidence. Les

indicateurs peuvent être la répartition (par âge, famille, revenus et groupe ethnique), le prix de vente des maisons anciennes et neuves, le coût des loyers, le nombre moyen de pièces par résident et de familles par maison, le pourcentage de logements munis des services publics de base, le nombre de maisons "construites par les propriétaires", la portée des "réparations faites par les propriétaires" et les caractéristiques des bâtiments communautaires autres que les logements officiellement recensés.

Quatrièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Santé. Par santé, nous entendons tout le support institutionnel et autre destiné au maintien de la vie des résidents de la communauté. Ces indicateurs nous permettront de découvrir la qualité de vie de la communauté. Les indicateurs peuvent être les installations et les services médicaux (hôpitaux et nombre de lits, dispensaires, cliniques de santé mentale, nombre de médecins et de dentistes, nombre d'infirmières et autres professionnels de la santé), la durée moyenne du séjour des patients en milieu hospitalier, le taux d'occupation des lits, le nombre de personnes dont l'activité est limitée, les infirmeries (nombre de lits, nombre de patients, durée moyenne du séjour des patients, taux d'occupation des lits, nombre de visites des infirmières, nombre de naissances dans les

infirmières ou à domicile, nombre de décès dans les infirmières ou à domicile) et le réseau communautaire de soutien médical autre que les organismes officiels (type et utilisation).

Cinquièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Programmes de bien-être et de soutien du revenu. Par programmes de bien-être et de soutien du revenu, nous entendons les programmes servant à maintenir un certain niveau de vie même en période difficile. Ces indicateurs nous permettront de découvrir si un niveau minimum de bien-être est obtenu et quel pourcentage de la population a recours à ce service pour subvenir à ses besoins de tous les jours. Les indicateurs peuvent être le nombre de personnes bénéficiant d'indemnités de chômage, le nombre d'emplois créés par projet, le nombre de programmes de soutien du revenu, le nombre de programmes de bien-être et les autres organisations communautaires de soutien (types et utilisation).

Sixièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Services de protection. Par services de protection, nous entendons les agences qui s'occupent de la protection de la population contre les autres et contre elle-même. Ces indicateurs nous permettront de constater l'état correctionnel et l'état promotionnel du bien-être de la communauté. Les

indicateurs peuvent être la police, le service des incendies et les autres formes de protection communautaire (types et utilisation).

Septièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Pathologie sociale. Par pathologie sociale, nous entendons les malaises qui caractérisent une communauté. Ces indicateurs nous permettront de constater les malaises et les lacunes sociales de la communauté. Les indicateurs peuvent être le taux de criminalité, le taux d'alcoolisme, la négligence infantile, les soins donnés en clinique et les soins donnés à domicile.

Huitièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Statut fiscal de la communauté. Par statut fiscal de la communauté, nous entendons les dépenses effectuées dans la région pour l'organisation municipale comprenant les dépenses effectuées par les gouvernements sous forme de subventions, les dépenses nettes (les dépenses totales moins (-) les subventions reçues par les gouvernements supérieurs égalent (=) les dépenses nettes) des organismes régionaux (conseils régionaux et associations régionales) ainsi que celles des organismes locaux (municipalités, organismes mandatés, organismes locaux). Le total des subventions versées par les gouvernements supérieurs plus (+) les dépenses nettes des intervenants

régionaux et locaux égalent (=) le total des dépenses effectuées dans la région pour l'organisation municipale. Les indicateurs peuvent être l'assiette des taxes (commerciales et autres) et la dette de même que les subventions financières (gouvernementales et autres). Nous pourrions donc présenter le statut fiscal de la communauté par le modèle suivant:

Dépenses totales	-	Subventions gouvernementales	=	Dépenses nettes
Subventions gouvernementales	+	Dépenses nettes	=	Dépenses totales

Neuvièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Communications. Par communications, nous entendons tous les réseaux utilisés pour communiquer. Ces indicateurs nous permettront de juger de l'aspect interactif et de socialisation dans la communauté. Les indicateurs peuvent être le téléphone, la poste, la radio, les moyens de transport et autres.

Dixièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Loisirs. Par loisirs, nous entendons les institutions et les organismes de loisir. Ces indicateurs nous permettront de prendre conscience de l'importance de la vie communautaire et de ses activités. Les indicateurs peuvent être la radio, la télévision, les groupes de loisirs

organisés de la communauté, les infrastructures (culturelles, naturelles, sportives et autres), la participation aux activités, l'offre d'activités et l'usage du territoire (commercial, industriel, institutionnel, public, résidentiel et autres).

Enfin, il existe certains indicateurs sociaux beaucoup moins identifiables numériquement mais qui reflètent, au même titre que les précédents, l'impact social d'un projet sur une communauté quelconque. Ces indicateurs peuvent être les attitudes, les opinions, la joie de vivre, le niveau de la satisfaction, la disponibilité de loisirs, la qualité de la vie et leur contribution au bien-être social.

Bien sûr, la cueillette de données sur chacun de ces indicateurs est nécessaire, mais il est aussi important de considérer la production et la distribution des biens et des services à la consommation par une communauté hautement socialisée où les supports mutuels sont capitaux.

Premièrement, l'efficacité politique joue un rôle de premier plan comme indice social. En examinant les organisations politiques bénévoles au niveau du type d'activités, du personnel, du nombre de membres et du recrutement, nous pouvons commencer à déterminer un début d'activités sociales. Ces indicateurs sociaux doivent donc être considérés. Ils peuvent être regroupés

dans la catégorie Degré de participation aux activités politiques. Par degré de participation aux activités politiques, nous entendons le niveau (en qualité et en quantité) de participation aux décisions reliées à la communauté. Ces indicateurs nous permettront de juger de l'intérêt de la communauté dans le domaine du bien-être de la collectivité et du support de son corps dirigeant. Il peut s'agir de la fréquence de participation et des influences sur la participation.

Deuxièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Organisations communautaires bénévoles. Par organismes communautaires bénévoles, nous entendons tous les réseaux, groupes ou individus qui se dévouent dans la communauté sans autre but que d'aider à l'amélioration du bien-être de la communauté. Ces indicateurs nous permettront de juger de l'implication sociale des membres de cette communauté. Il peut s'agir des clubs sociaux (types d'activités, personnel, nombre de membres et recrutement) et des organisations d'hommes et de femmes d'affaires (type d'activités, personnel, nombre de membres et recrutement).

Troisièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Organismes gouvernementaux locaux, provinciaux et nationaux. Par

organismes locaux, provinciaux et nationaux, nous entendons les institutions qui desservent la communauté. Ces indicateurs nous permettront de découvrir l'implication des différents paliers gouvernementaux au support, à l'influence et au maintien du bien-être de la communauté. Cette catégorie inclut les types d'activités, le degré d'autonomie au niveau local, le recrutement du personnel et le nombre d'employés.

Quatrièmement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Autres organismes décisionnels de la communauté. Par autres organismes décisionnels de la communauté, nous entendons tout groupe ou toute personne exerçant une influence décisionnelle sur la communauté. Ces indicateurs nous permettront de découvrir les différentes forces de pouvoir dans la communauté. Cette catégorie inclut les types de décisions et la participation.

Finalement, certains indicateurs sociaux peuvent être regroupés dans la catégorie Dirigeants de la communauté. Par dirigeants de la communauté, nous entendons toute personne ayant une influence sur la direction de la communauté. Ces indicateurs nous permettront de découvrir les sources de pouvoir formelles et informelles. Cette catégorie inclut les sources de direction et le processus de recrutement.

3.3.3 Les indicateurs utilisés dans les études de l'impact socio-économiques:

Maintenant que nous avons examiné quelques auteurs traitant de l'impact socio-économique, nous pouvons dresser une liste des indicateurs employés à cette fin tout en tenant compte de la liste déjà existante pour les indicateurs sociaux et économiques. (57)

Premièrement, certains indicateurs socio-économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Dépenses. Par dépenses, nous entendons tout montant distribué ou redistribué. Ces indicateurs nous permettront de chiffrer les dépenses socio-économiques de la communauté à tous les paliers. Il peut s'agir des dépenses encourues par les divers intervenants (locaux, municipaux, régionaux, provinciaux et nationaux; publics, para-publics et privés), des dépenses des participants, des dépenses des ménages, de la consommation de biens et de services

57- Ces indicateurs proviennent des auteurs:

Pierre Gagnon, Op. cit., pp. 1-133.

Jacques Auger, Conan Arseneau, Op. cit., p. 442.

Jack B. Ellis, Op. cit., p. 496.

Simon Langlois, Op. cit., pp. 335-336.

Earl Berger, Op. cit., p. 18.

R.W. Vickerman, Op. cit., p. 491.

Bernard R. Blishen et al., Op. cit., pp. 29-31.

(intérieurs et extérieurs au foyer), des dépenses personnelles en biens et en services et des investissements en équipements et en matériel.

Deuxièmement, certains indicateurs socio-économiques peuvent être regroupés dans la catégorie Offre. Par offre, nous entendons toutes les structures et infrastructures de la communauté servant à la programmation, à la mise en disponibilité d'équipements et de ressources humaines pour la communauté. Ces indicateurs nous permettront de juger de l'éventail, de l'étendue et de la qualité des programmes offerts à la communauté. Cette catégorie inclut l'offre d'équipements (sportifs, culturels et autres), l'offre de services (de détente à la maison, de loisirs et autres), l'offre d'activités, l'offre de biens de loisirs et la disponibilité des équipements.

Finalement, certains indicateurs peuvent être regroupés dans la catégorie Demande. Par demande, nous entendons tous les choix de services, les structures et les infrastructures que la communauté exige et auxquels elle a droit. Ces indicateurs nous permettront de découvrir les manques et les excès dans la programmation des activités communautaires. Il peut s'agir de la participation aux activités de loisirs, du milieu de vie, des interventions des organismes (locaux, municipaux, régionaux, provinciaux et nationaux).

Il nous est maintenant possible de dresser un tableau regroupant les différentes catégories identifiées (indicateurs économiques, sociaux et socio-économiques) tout en nous rappelant que les différentes catégories n'ont pas été répétées; qu'elles servent souvent, cumulativement, à déterminer l'impact socio-économique dans le milieu du loisir municipal ou autre. (Voir Tableau VII: Les catégories d'indicateurs pouvant servir à l'analyse d'impact)

Maintenant que nous avons dressé un tableau des catégories d'indicateurs pour chacun des impacts (économique, social et socio-économique), il nous faut procéder à un choix pour nous amener à construire la grille finale des différents indicateurs dans le domaine du loisir municipal.

Plusieurs critères entrent dans le choix de ces catégories: l'accès à l'information, la valeur de l'information, la validité de l'information, la duplication de l'information, la demande en énergie et en fonds et le manque de temps.

Compte tenu des informations disponibles, des limites, des ressources consacrées à cette recherche et des attentes des intervenants, seuls certains indicateurs demeurent pertinents. Evidemment, certains indicateurs se chevauchent ou s'entrecoupent, il est donc nécessaire de s'en tenir aux plus pertinents.

Au niveau des catégories de l'impact économique, nous retiendrons: (1) les bases économiques d'une communauté, (2) la propriété et le contrôle des entreprises de la communauté, (4) la structure des emplois.

Tableau VII
Les catégories d'indicateurs
pouvant servir à l'analyse d'impact:

a) Economique: 1- Les bases économiques d'une communauté
2- La propriété et le contrôle des entreprises de la communauté
3- L'étendue du marché
4- La structure des emplois

b) Social: 1- La croissance des dépenses du gouvernement
2- Les modifications sociales
3- Le développement industriel
4- Les caractéristiques de la population
5- L'éducation
6- Le logement
7- La santé
8- Les programmes de bien-être et de soutien du revenu
9- Les services de protection
10- La pathologie sociale
11- Le statut fiscal de la communauté
12- Les communications
13- Les loisirs
14- Les attitudes de la population
15- Les opinions de la population
16- La satisfaction de la communauté envers l'emploi et les loisirs
17- La qualité de la vie
18- La contribution de chacun des aspects de la communauté au bien-être social

c) Socio-Economique: 1- Les dépenses des différentes entités
2- L'offre de services
3- La demande de services

Au niveau des catégories de l'impact social, nous retiendrons: (1) la croissance des dépenses du gouvernement, (4) les caractéristiques de la population, (8) les programmes de bien-être et de soutien du revenu, (11) le statut fiscal de la communauté, (13) les loisirs.

Enfin, au niveau des catégories de l'impact socio-économique, nous retiendrons: (1) les dépenses des différentes entités, (2) l'offre dans tous les sens (de biens, de services et autres), (3) la demande dans tous les sens (de biens, de services et autres).

Avec ces quelques catégories, il nous sera possible de bâtir une grille d'analyse de l'impact économique du loisir municipal en nous servant d'un minimum de données pertinentes tout en conservant un maximum d'informations pouvant être analysées par les différents intervenants de la communauté.

QUATRIEME PARTIE: L'EXPERIMENTATION

Après avoir réalisé une revue de la littérature sur les méthodes et les techniques reliées à l'impact social, économique et socio-économique du loisir, de même que des entrevues exploratoires auprès de trois municipalités (Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre) afin de valider l'orientation et le contenu de la grille d'analyse retenue, nous présentons ici l'analyse des résultats obtenus.

Les résultats sont présentés sous forme de tableaux synthèses pour chacun des indicateurs de notre grille d'analyse, soit: les revenus et les dépenses, les subventions, les emplois, les services, les objectifs et la participation. Une brève analyse de ces résultats suivra.

4.1 L'analyse des revenus des municipalités en matière de Loisir:

Les revenus des municipalités pour l'organisation du loisir proviennent généralement de cinq sources. Il s'agit de la taxe municipale, des subventions, des recettes d'activités, des recettes d'événements et de revenus divers.

4.1.1 La taxe municipale:

La taxe municipale compte seulement pour une partie du total des revenus inscrits à ce poste

budgétaire, car la totalité de la taxe municipale ne peut pas être affectée à l'organisation du loisir municipal. Néanmoins, la proportion de la taxe municipale affectée aux loisirs est importante et elle varie selon la taille de la municipalité.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que, grâce aux revenus provenant de la taxe municipale, les municipalités de 999 habitants et moins financent leurs loisirs à environ 33%; les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants financent leurs loisirs à environ 50%; les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants financent leurs loisirs à environ 54% et celles de 10 000 à 24 999 habitants financent leurs loisirs à environ 54%. Enfin, les municipalités de 25 000 habitants et plus financent leurs loisirs à environ 69% de revenus provenant de la taxe municipale. (58)

Notre étude montre bien que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont légèrement sous la normale (33%) pour la Région 04, car les revenus provenant de la taxe municipale ne représentent que 26% de leurs revenus. (Voir Tableau VIII: Le revenus des trois municipalités échantillonnées)

58-Pierre Gagnon, Impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04, Mauricie\Centre du Québec, Etudes du Loisir, cahier no 3, Département des Sciences du Loisir, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec, 1987, p. 41.

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation: l'endettement de la municipalité, le taux peu élevé de la taxe municipale et par conséquent les revenus peu élevés de la municipalité provenant de la taxe municipale ou encore le désengagement partiel ou total de la municipalité vis-à-vis de l'organisation du loisir municipal.

4.1.2 Les subventions:

Par subvention, nous entendons les dépenses effectuées par les différents intervenants publics ou privés pour l'organisation du loisir en milieu municipal. Elles constituent le deuxième indicateur de notre grille et sont aussi une source importante de revenus pour une municipalité.

Les organismes subventionnaires de loisir municipal, pour les fins de notre analyse, ont été regroupés selon deux paliers d'intervention: le niveau gouvernemental fédéral et le niveau gouvernemental provincial.

Ainsi, le gouvernement fédéral, par le biais de programmes de développement de l'emploi, a directement contribué au support et à l'organisation du loisir municipal.

En contrepartie, le gouvernement provincial, par le biais du ministère du Loisir, de la Chasse et de la

Pêche (les programmes: assistance financière aux centres communautaires de loisir, aide au développement des équipements de loisir, soutien aux activités de loisir municipal, Jeunes Volontaires et soutien aux organismes régionaux de loisir), du Ministère des Affaires culturelles, du Ministère du Transport, du Ministère des Sciences et de la Technologie et de l'Opération Comté, a apporté une aide financière importante avec de nombreuses subventions pour aider le développement ou le soutien du loisir municipal (dans les municipalités de 1 000 habitants et moins).

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que, grâce aux revenus provenant de subventions diverses, les municipalités de 999 habitants et moins financent leurs loisirs à environ 32%; les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants financent leurs loisirs à environ 36%; les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants financent leurs loisirs à environ 30% et celles de 10 000 à 24 999 habitants financent leurs loisirs à environ 11%. Enfin, les municipalités de 25 000 habitants et plus financent leurs loisirs à environ 21% de revenus provenant de subventions diverses. (59)

Notre étude montre bien que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont légèrement sous la normale (32%) pour la Région 04, car 26% de leurs revenus proviennent de subventions. (Voir Tableau VIII: Les revenus des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation: une pauvre ou une mauvaise représentation auprès des corps gouvernementaux pour l'obtention de subventions ou encore une certaine facilité de la communauté de s'auto-financer.

4.1.3 Les revenus d'activités ou d'événements:

Les recettes d'activités (inscriptions, cotisations, cartes de membres, etc.) forment une petite partie des revenus inscrits au poste budgétaire loisir, car il semble que l'intention des organismes responsables de l'organisation du loisir municipal soit d'opter pour une grande accessibilité, à un coût minime, pour les participants.

Ce sont les recettes d'événements qui forment la partie la plus importante des revenus inscrits au poste budgétaire loisir pour les municipalités de petites tailles. Par des activités d'envergure régionale, les municipalités tentent d'accumuler assez de fonds pour subvenir aux différents besoins de la communauté, en

matière de loisir, pour une année entière. Un carnaval, un festival, un tournoi sont quelques exemples d'événements organisés par les municipalités de petites tailles pour auto-financer le loisir municipal.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que, grâce aux revenus d'activités ou d'événements, les municipalités de 999 habitants et moins financent leurs loisirs à environ 34%; les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants financent leurs loisirs à environ 13%; les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants financent leurs loisirs à environ 15% et celles de 10 000 à 24 999 habitants financent leurs loisirs à environ 35%. Enfin, les municipalités de 25 000 habitants et plus financent leurs loisirs à environ 10% de revenus d'activités ou d'événements. (60)

Notre étude montre bien que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont au-dessus de la normale (34%) pour la Région 04, car 48% de leurs revenus proviennent d'activités ou d'événements. (Voir Tableau VIII: Les revenus des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais c'est principalement la grande importance accordée à l'action communautaire pour

l'organisation et le financement des activités via une activité majeure par année. Les fonds ainsi amassés serviront à financer et à organiser les activités de loisir pour l'année suivante. Ainsi, à cause de sa politique de participation sans coût, la municipalité doit trouver d'autres moyens de financer ses activités de loisir. La solution est souvent un événement à grand déploiement où les commandites sont nombreuses et où les revenus et les retombées économiques sont souvent considérables.

4.1.4 Les autres revenus:

Les recettes de provenances diverses, tels les concessions, les restaurants, la location de locaux ou d'équipements et les dons, forment une partie minime des revenus inscrits au poste budgétaire loisir. C'est pourquoi ce poste ne figure pas dans l'étude de Gagnon sur l'impact socio-économique du loisir municipal. (61)

Notre étude porte peu d'attention à ce poste car il ne contient aucun montant pour les trois municipalités échantillonnées. (Voir Tableau VIII: Les revenus des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais il semble que la raison fondamentale réside dans l'implication totale de la communauté au

financement et à l'organisation de l'événement majeur et que le montant figurant au poste revenus d'activités ou d'événements en soit le résultat (subventions, commandites, dons et autres).

Tableau VIII
Les revenus des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette		La Pérade		Baie-du-Febvre	
population:	1 000		1 451		1 300	
REVENUS:	\$	%	\$	%	\$	%
	(000)		(000)		(000)	
Taxe municipale	13,43	22	28,75	25	12,00	29
Subventions	15,00	25	33,22	29	10,00	24
Activités	5,45	9	11,42	10	2,60	6
Evénements	25,55	44	42,53	37	16,83	41
Total:	60,43	100	115,92	100	41,43	100

4.2 L'analyse des dépenses des municipalités en matière de loisir:

En revanche, les dépenses des municipalités sont généralement de six catégories. Il s'agit de montants redistribués, de frais de financement, de frais d'immobilisation et de fonds de roulement, de frais d'administration et de frais d'opération (activités).

4.2.1 Les montants redistribués:

Les montants redistribués sont souvent une dépense majeure pour la municipalité, car elle se sert souvent

de tiers pour organiser les loisirs sur son territoire. Il s'agit de comités (le Comité de Loisir de..., le Comité de Baseball de..., le Comité de Hockey de..., etc.) qui ont comme seul mandat l'organisation totale ou partielle du loisir communautaire. La municipalité est souvent le fournisseur majeur au financement de ces comités ou organismes.

Ainsi, les municipalités de 999 habitants et moins ayant déjà subventionné un organisme ou comité pour l'organisation du loisir sur leur territoire procèdent à très peu de redistribution de montants pour d'autres activités de loisir. (62)

Ce sont ces organismes ou comités mandatés qui, dans certains cas, redistribuent des montants à des sous-comités servant de corps administratifs pour une section spéciale des loisirs de la municipalité (exemples: le Comité de Hockey Mineur de..., le groupe de l'AGE D'OR de..., le Comité de Soccer de..., les Majorettes de..., la Chorale de...,).

Notre étude montre que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre présentent le même portrait, puisqu'elles n'ont aucune dépenses à ce poste budgétaire. (Voir Tableau IX: Les dépenses des municipalités échantillonnées)

4.2.2 Les frais d'immobilisation, les frais de financement et le fonds de roulement:

Les dépenses effectuées par les municipalités au chapitre des frais d'immobilisation, des frais de financement et du fonds de roulement varient selon la taille de la municipalité, l'envergure des équipements qu'elle possède et de la façon de financer ses activités.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que, au poste des frais d'immobilisation, de financement et du fonds de roulement en loisir, les municipalités de 999 habitants et moins affichent environ 16% de leurs dépenses; les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants affichent environ 22% de leurs dépenses; les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants affichent environ 24% de leurs dépenses et celles de 10 000 à 24 999 habitants affichent environ 27% de leurs dépenses. Enfin, les municipalités de 25 000 habitants et plus affichent environ 20% de leurs dépenses en loisir au poste des frais d'immobilisation, de financement et du fonds de roulement. (63)

Notre étude montre pourtant que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont sous la normale (16%) pour la Région 04, car (11%) de leurs dépenses en loisir proviennent des frais

d'immobilisation, de financement et du fonds de roulement. (Voir Tableau IX: Les dépenses des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation: le peu d'équipements demandant un investissement majeurs de la part de la municipalité ou encore l'existence d'équipements majeur mais subventionnés en partie ou en totalité par les gouvernements supérieurs ou un intervenant autre que la municipalité.

4.2.3 Les dépenses d'administration et d'opération:

Les dépenses d'administration sont souvent les salaires, les taxes, les assurances, le téléphone, le chauffage et autres. Elles représentent une dépense de second plan pour bien des municipalités, surtout pour celles qui comptent sur le travail des bénévoles.

Les dépenses d'opération sont les dépenses majeures à ce chapitre. Elles consistent en toute dépense nécessaire à l'acquisition de revenus (la pose de bandes pour les patinoires, l'entretien du gazon sur les divers terrains, l'entretien de la piscine, etc.).

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que, au poste des dépenses d'administration et d'opération en loisir, les municipalités de 999 habitants et moins affichent environ 84% de leurs

dépenses, tandis que les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants affichent environ 78% de leurs dépenses, les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants affichent environ 76% de leurs dépenses et celles de 10 000 à 24 999 habitants affichent environ 73% de leurs dépenses. Enfin, les municipalités de 25 000 habitants et plus affichent des dépenses d'environ 76% du total de leurs dépenses en loisir au poste des dépenses d'administration et d'opération. (64)

Notre étude montre bien que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont au-dessus de la normale (84%) pour la Région 04, car 89% de leurs dépenses en loisir proviennent des frais d'administration et d'opération.

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation. Il est certain que les salaires payés aux différents intervenants ne peuvent pas être évoqués puisque le travail bénévole est d'une importance capitale. Il s'agit donc souvent de dépenses engendrées pour la mise sur pied d'un carnaval, d'un festival ou de tournois, permettant l'entrée de fonds nécessaires à la mise en place d'activités diverses. Les dépenses pour l'entretien d'équipements tels la piscine, la patinoire, les terrains de tennis, de baseball et autres sont considérables pour la municipalité qui est

"toujours" propriétaire de ces équipements, même si elle ne s'occupe pas elle-même de la programmation des activités qui y sont offertes.

Finalement, il est important de noter que la plupart des municipalités d'environ 1 000 habitants et moins maintiennent leurs revenus égaux à leurs dépenses. (Voir Tableau IX: Les dépenses des trois municipalités échantillonnées)

Tableau IX
Les dépenses des trois municipalités échantillonnées

Catégorie population:	Charette 1 000		La Pérade 1 451		Baie-du-Febvre 1 300	
	\$ (000)	%	\$ (000)	%	\$ (000)	%
Montants redistribués	0,00	0	0,00	0	0,00	0
Immobilisations Financement Fonds/roulement	6,04	10	13,91	12	4,96	12
Administration	4,84	8	18,50	16	3,67	9
Opération	49,55	82	83,51	72	32,80	79
Total:	60,43	100	115,92	100	41,43	100
REVENUS moins DEPENSES	0,00		0,00		0,00	

4.3 L'analyse de l'emploi en loisir:

Les emplois directs, créés par l'organisation du loisir municipal, constituent le troisième indicateur de notre analyse socio-économique. Ces emplois, ce sont les travailleurs en loisir qui en sont les bénéficiaires directs grâce à l'activité économique engendrée par l'organisation du loisir en milieu municipal.

Les emplois relatifs à l'organisation du loisir sont généralement des emplois réguliers temps plein, réguliers temps partiel, saisonniers temps plein, saisonniers temps partiel ou bénévoles.

4.3.1 Les emplois réguliers temps plein:

Généralement, les emplois réguliers temps plein sont des emplois qui sont rémunérés pendant 52 semaines à environ 37 1/2 heures par semaine.

Les employés municipaux de loisir réguliers temps plein occupent souvent des fonctions de direction, de gérance, d'animation, de coordination ou d'entretien.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que les employés réguliers temps plein occupent une fonction de direction ou de gérance (100%) dans les municipalités de 4 999 habitants et moins, tandis que les employés réguliers temps plein occupent moitié/

moitié une fonction de direction ou de gérance (50%) ou une fonction à l'entretien (50%) dans les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants. Les employés réguliers temps plein occupent majoritairement une fonction d'animation et de coordination (45%) ou une fonction à l'entretien (40%) dans les municipalités de 10 000 à 24 999 habitants. Enfin, les employés réguliers temps plein occupent majoritairement une fonction au niveau de l'animation et de la coordination (52%) ou une fonction à l'entretien (31%) ou à la direction (10%) dans les municipalités de 25 000 habitants et plus. (65)

Notre étude montre que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sortent un peu du cadre décrit par Gagnon, car Charette et Baie-du-Febvre emploient seulement une personne temps plein à l'entretien. D'autre part, La Pérade offre un seul emploi temps plein et c'est à la gérance. (Voir Tableau X: Les emplois réguliers temps plein)

Il existe des raisons qui peuvent justifier cette situation: le manque de support de la municipalité pour le loisir et le manque de ressources financières et humaines. Mais la raison principale est que le poste de direction ou de gérance, dans le cas de Charette et de Baie-du-Febvre, est assumé par des bénévoles.

Tableau X
Les emplois réguliers temps plein
des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette		La Pérade		Baie-du-Febvre	
	nombre	\$	nombre	\$	nombre	\$
Administration	0	0 000	1	18 000	0	0 000
Programmation	0	0 000	1	480	0	0 000
Animation	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Secrétariat	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Entretien	1	11 000	0	0 000	1	10 000
Total:	1	11 000	2	18 555	1	10 000

4.3.2. Les emplois réguliers temps partiel:

Généralement, les emplois réguliers temps partiel sont des emplois rémunérés pendant 52 semaines mais qui comportent moins de 37 1/2 heures par semaine.

Les employés municipaux de loisir réguliers temps partiel occupent souvent des fonctions d'animation ou de coordination, d'entretien, de direction ou de gérance.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 démontre que les employés réguliers temps partiel occupent moitié/moitié une fonction d'animation ou de coordination (50%) ou une fonction à l'entretien (50%) dans les municipalités de 999 habitants et moins. Cette proportion varie plus fortement en faveur de la fonction d'animation ou de coordination (75%) que celle d'une

fonction à l'entretien (20%) dans les municipalités de 1 000 à 4 999 habitants. Dans les municipalités de 5 000 à 9 999 habitants, les employés réguliers temps partiel occupent principalement une fonction au niveau de l'animation et de la coordination (60%) ou encore au niveau de la direction ou de la gérance (20%) ou de l'entretien (20%). D'autre part, dans les municipalités de 10 000 à 24 999 habitants, les employés réguliers temps partiel occupent majoritairement une fonction au niveau de l'animation ou de la coordination (50%) et à l'entretien (35%). Enfin, dans les municipalités de 25 000 habitants et plus, les employés réguliers temps partiel occupent majoritairement une fonction au niveau de l'animation et de la coordination (80%) ou une fonction à l'entretien (18%). (66)

Notre étude montre que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre n'ont pas de personnel régulier temps partiel. Encore une fois, les fonctions normalement rémunérées des employés réguliers temps partiel sont cumulées par du personnel bénévole de la communauté. (Voir Tableau XI: Les emplois réguliers temps partiel)

Quelques raisons peuvent expliquer ou justifier cette situation: le manque de support de la municipalité pour le loisir ou encore le manque de ressources

financières ou humaines. Mais il demeure que la forte participation de la population bénévole à l'organisation des loisirs en est la raison majeure, entraînant une faible demande pour du personnel régulier temps partiel rémunéré.

Tableau XI
Les emplois réguliers temps partiel
des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette		La Pérade		Baie-du-Febvre	
	nombre	\$	nombre	\$	nombre	\$
Administration	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Programmation	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Animation	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Secrétariat	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Entretien	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Total:	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Cumulatif:						
temps partiel	0	0 000	0	0 000	0	0 000
temps plein	1	11 000	2	18 000	1	10 000
Total:	1	11 000	2	18 000	1	10 000

4.3.3 Les emplois saisonniers temps plein et temps partiel:

Généralement, les emplois saisonniers temps plein sont des emplois rémunérés pendant environ 8 à 20 semaines, dépendamment de la saison et du projet subventionnant l'emploi (Défi ou autres), à 30 heures par semaine.

Les municipalités, via leur service municipal de loisir ou les organismes locaux de loisir mandatés, sont de grands pourvoyeurs d'emplois saisonniers, à temps plein ou à temps partiel au niveau des parcs, des terrains de jeux et des piscines. Les employés saisonniers forment une masse salariale importante pour les municipalités.

Une étude réalisée en 1987 dans la Région 04 a démontré que les organismes locaux de loisir, qu'ils oeuvrent dans le secteur sportif, du plein air, socio-culturel ou dans l'ensemble de ces secteurs, sont également pourvoyeurs d'emplois principalement saisonniers. (67)

Relativement peu d'organismes possèdent des employés rémunérés (28,5%) et la tendance semble vers l'emploi de travailleurs rémunérés sur une base saisonnière plutôt qu'annuelle. (68)

Cette tendance exprimée vient confirmer celle suggérée par les résultats du questionnaire sur les emplois saisonniers temps plein et temps partiel puisque notre étude montre que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre emploient jusqu'à 35

67-Pierre Gagnon, Op. cit., p. 59.

68-Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Etude auprès des organismes locaux de loisir, Conférence Nationale du Loisir, avril 1985, pp. 14-15.

employés saisonniers temps plein et temps partiel, comparativement à quatre employés réguliers temps plein et temps partiel. (Voir Tableau XII: Les emplois saisonniers temps plein des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation. Pour des raisons financières, les organismes semblent préférer engager des personnes sur une base saisonnière même si la majorité d'entre eux poursuivent leurs activités toute l'année. (Voir Tableau XIII: Les emplois saisonniers temps partiel des trois municipalités échantillonnées)

Tableau XII
Les emplois saisonniers temps plein
des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette		La Pérade		Baie-du-Febvre	
TEMPS PLEIN:	nombre	\$	nombre	\$	nombre	\$
Administration	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Programmation	5	9 000	5	8 000	0	0 000
Animation	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Secrétariat	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Entretien	0	0 000	0	0 000	2	6 500
Total:	5	9 000	5	8 000	2	6 500

Tableau XIII
Les emplois saisonniers temps partiel
des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette		La Pérade		Baie-du-Febvre	
	nombre	\$	nombre	\$	nombre	\$
Administration	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Programmation	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Arbitres	8	2 560	5	1 872	10	3 200
Secrétariat	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Entretien	0	0 000	0	0 000	0	0 000
Total:	8	2 560	5	1 872	10	3 200
Cumulatif:						
temps plein	5	9 000	5	8 000	2	6 500
temps partiel	8	2 560	5	1 872	10	3 200
Total:	13	11 560	10	9 872	12	9 700

4.3.4 Les emplois bénévoles:

On dénombre 12 204 personnes oeuvrant bénévolement dans l'organisation du loisir en milieu municipal dans la Région 04, soit une moyenne de 73,7 bénévoles par municipalité. Ce nombre croît avec la taille de cette dernière, passant donc de 34,4 bénévoles dans les municipalités de 999 habitants et moins à 982,3 bénévoles dans les municipalités de 25 000 habitants et plus. (69)

Notre étude montre bien le phénomène du bénévolat dans les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre. Ces trois municipalités ont une moyenne de 33,7 bénévoles. Ce nombre est un peu sous la moyenne (34,4 bénévoles), mais il démontre bien l'importance du bénévolat dans l'organisation du loisir municipal. (Voir Tableau XIV: Les bénévoles des trois municipalités échantillonnées)

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais comme nous l'avons mentionné plus tôt, l'aspect financier est le plus important. Ce nombre est aussi une indication de la qualité de l'esprit communautaire existant dans chacune des municipalités et une prise en charge de la qualité de vie "LOISIR" par la communauté.

Tableau IV
Les bénévoles des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette	La Pérade	Baie-du-Febvre
	nombre	nombre	nombre
Bénévoles	42	20	39

4.4 L'analyse des services offerts par les municipalités en matière de loisir:

Les services offerts à la population par l'organisation du loisir municipal constituent le quatrième indicateur de notre grille d'analyse.

Pour les fins de notre analyse, les services offerts à la population par l'organisation du loisir en milieu municipal sont regroupés sous trois rubriques: (1) la programmation d'activités, (2) la mise en disponibilité d'équipements de loisir, (3) les structures permanentes mises en place afin d'appuyer les initiatives des citoyens en matière de loisir.

4.4.1 La programmation d'activités:

Les municipalités, règle générale, interviennent dans l'organisation du loisir et plus précisément dans l'organisation des secteurs d'activités sportives, d'activités physiques, d'activités de plein air, d'activités socio-culturelles et d'activités touristiques.

Les activités touchant ces différents secteurs sont inégalement offertes. De plus, le nombre moyen de disciplines (ou activités de loisir) offertes par les municipalités, pour l'ensemble des secteurs (sport, socio-culturel, plein air et touristique), croît généralement avec la taille des municipalités.

Ainsi, les municipalités de 999 habitants et moins offrent en moyenne 14,7 disciplines différentes à leurs citoyens comparativement à 19,8 disciplines pour les municipalités de 1 000 à 2 499 habitants, 27,8 disciplines pour les municipalités de 2 500 à 4 999

habitants, 36,0 disciplines pour les municipalités de 10 000 à 24 999 habitants et 57,1 disciplines pour les municipalités de 25 000 habitants et plus. (70)

Notre étude montre bien que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre sont légèrement au-dessus de la moyenne (14,7 disciplines) avec une moyenne de 17 disciplines offertes à la population. (Voir Tableau XV: Les services: la programmation et la participation des trois municipalités échantillonnées).

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais il semble bien que les principales soient l'apport important de l'équipe de bénévoles dans chacune des municipalités, une présence d'équipements majeurs (exemples: arénas, terrains de balle, centres communautaires, terrains de pétanque et de croquet couverts, etc.) ainsi qu'une bonne participation par des citoyens.

4.4.2 La mise en disponibilité d'équipements de loisir dans la Région 04:

La mise en disponibilité d'équipements pour des activités de loisir par les citoyens d'une municipalité représente un des types "output" produit par le système économique qu'est l'organisation du loisir en milieu municipal.

Ainsi, une municipalité peut mettre une grande variété d'équipements (exemples: centre socio-culturel, gymnase, plateau d'activités, patinoire, piscine, piste d'athlétisme, piste cyclable, salle de spectacles, sentier de raquette ou de ski de fond, stade, terrain de baseball ou de softball ou de sport ou de tennis) à la disposition de ses citoyens.

Il est normal de constater que le nombre et l'envergure des équipements fluctuent dans le même sens que le nombre d'habitants dans la municipalité.

Notre étude montre que les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre ont en moyenne dix équipements majeurs pour dispenser leurs activités. Il s'agit de: 1- une patinoire intérieure ou extérieure, 2- un terrain de balle, 3- une salle communautaire, 4- une piscine extérieure, 5- un terrain de jeux, 6- un terrain de tennis, 7- un terrain de pétanque ou de croquet, 8- un terrain de jeu de fer, 9- une piste de ski de fond, 10- un terrain de volleyball. (Voir Tableau XV: Les services: la programmation et la participation des trois municipalités échantillonnées et Tableau XVI: Les services: les équipements des trois municipalités échantillonnées).

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation. Premièrement, les équipements à haut investissement sont souvent le résultat d'une entente

politique et d'une subvention exemplaire (exemples: aré纳斯, terrains de pétanque et de croquet couverts, centres communautaires). Deuxièmement, certains équipements sont souvent le résultat d'une "corvée communautaire" (la construction et le maintien des équipements par les habitants de la municipalité) (exemple: un stade de baseball, un terrain de tennis). Troisièmement, les autres équipements sont souvent le résultat de dons ou de commandites par les entrepreneurs et les philanthropes de la municipalité (exemples: une patinoire extérieure et un terrain de volleyball).

Finalement, les terrains de jeux et les parcs-écoles sont souvent le résultat d'ententes entre les commissions scolaires et les organismes municipaux de loisir.

4.4.3 Les structures permanentes mises en place afin d'appuyer les initiatives des citoyens en matière de loisir:

Les structures permanentes mises en place afin d'appuyer les initiatives des citoyens en matière de loisir sont d'au moins quatre types. Il s'agit des organismes privés mandatés pour l'organisation du loisir municipal, des organismes locaux de loisir, des bénévoles en loisir et de la consultation de la population en matière de loisir.

Tableau XV
 Les services: la programmation et la participation
 des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette	La Pérade	Baie-du-Febvre
nombre de participants			
SPORT/PLEIN AIR			
Activités:			
Baseball	24	24	
Balle-molle	84	84	
Balle-donnée	143		48
Volleyball			25
Quilles		8	
Patinage libre	45	70	50
Hockey	40	72	40
Patinage artistique		53	
Ballon-balai	50		53
Natation libre		20	30
Cours de natation		75	60
Pétanque	10	100	100
Croquet			100
Fer	10		
Tennis	15		30
Ski de fond			50
Salle de jeux	15	15	15
Terrain de jeux	75	95	90
Sécurité: bicyclette	185		
Tournois:			
Balle-molle	192	200	
Tennis			130
Snout			218
Balle-donnée			240
Ballon-balai	120		
SOCIC-CULTUREL			
Activités:			
Fête de la St-Jean	325	500	400
Carnaval	3 000	8 945	3 500
Soirées	80	250	100

Tableau XVI
 Les services: les équipements
 des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette	La Pérade	Baie-du-Febvre
quantité d'équipements			
SPORT/PLEIN AIR			
Infrastructures:			
Patinoire	1	1	1
Tennis	1		2
Volleyball			1
Pétanque	1		1
Croquet	1		1
Fer	1		1
Balle	1	1	1
Jeux	1	1	1
Piscine		1	1
Ski de fond			1
Quilles		1	
SOCIO-CULTUREL			
Infrastructures:			
Centre communautaire	1	1	1
Pavillon	1	1	1
Bibliothèque		1	

4.4.3.1 Les organismes privés mandatés pour l'organisation du loisir municipal:

Compte tenu de la taille des municipalités, plusieurs d'entre elles passent par des organismes privés de loisir, mandatés par la municipalité pour offrir des activités physiques, socio-culturelles et de plein air. Ces organismes privés incorporés sont appuyés par la municipalité et bénéficient souvent de l'utilisation d'équipements municipaux ainsi que d'un support administratif.

Notre étude montre que les municipalités de Charette (le Club Optimiste de Charette) et de Baie-du-Febvre (Loisirs La Baie Inc.) entrent dans cette première catégorie puisqu'elles ont mandaté des organismes privés pour offrir des activités physiques, socio-culturelles et de plein air.

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais il semble bien que la taille de la municipalité aussi bien que le caractère communautaire qu'a déjà depuis longtemps certains organismes (exemple: le Club Optimiste) soient d'une grande importance.

4.4.3.2 Les organismes locaux de loisir:

L'organisation du loisir municipal foisonne d'une multitude de clubs et d'organismes qui interviennent sectoriellement: association ou organisme, chorale ou fanfare, troupe ou mouvement.

Plusieurs caractéristiques peuvent être appliquées à ces organismes locaux de loisir et tout particulièrement à ceux retrouvés dans les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre.

Premièrement, la majorité des organismes sont à but non lucratif incorporés ou non incorporés (exemples: Club Optimiste (incorporé), Club de Tennis (non incorporé)).

Deuxièmement, ces organismes locaux sont souvent établis depuis relativement longtemps (de 5 à 9 ans et de 10 à 14 ans) dans la communauté (exemple: Club Optimiste (14 ans)).

Troisièmement, ces organismes locaux sont presque (50%) à caractère intermunicipal (exemple: Régie Intermunicipale).

Quatrièmement, ces organismes locaux ont souvent une clientèle cible et un secteur d'activité précis (exemple: l'Age D'Or (le socio-culturel des aînés)).

Cinquièmement, le nombre de disciplines offertes par ces organismes locaux varie souvent d'un organisme à l'autre (exemples: Club Optimiste de Charette, environ 15 activités; La Chorale de La Pérade, une seule activité).

Sixièmement, la majorité de ces organismes locaux fonctionne sur une base annuelle (exemple: Club Optimiste), mais certains fonctionnent seulement sur une base saisonnière, moins d'une heure par semaine et avec peu de participants (exemple: le mouvement Scout).

Septièmement, ces organismes locaux consultent la population et leur clientèle lors de l'assemblée générale annuelle seulement.

Huitièmement, les budgets que ces organismes locaux exploitent varient énormément d'un organisme à l'autre, mais ils sont souvent supérieurs à 25 000\$ (exemple: Club Optimiste de Charette, 80 000\$) et proviennent des subventions (exemples: les divers paliers gouvernementaux), des cotisations des membres, des prix demandés pour participer aux activités, des campagnes de souscription (exemples: festivals et soirées), du soutien financier de compagnies et d'associations (exemple: La Caisse Populaire Desjardins).

Finalement, les équipements que ces organismes locaux utilisent appartiennent soit à l'organisme lui-même (exemple: un pavillon), à la municipalité (exemple: un aréna), à la commission scolaire (exemples: terrain de jeux ou parc-école), à des propriétaires privés (exemple: terrain de croquet), à la fabrique ou à une institution religieuse (exemple: la salle communautaire) et au gouvernement (exemple: un parc). (Voir Tableau XVII: Les organismes locaux des trois municipalités échantillonnées)

4.5 L'analyse des objectifs poursuivis par l'organisation du loisir en milieu municipal:

Les objectifs poursuivis par les divers intervenants pour l'organisation du loisir en milieu municipal, que ce soit les services municipaux de

Tableau XVII
Les organismes locaux
des trois municipalités échantillonnées

Catégorie	Charette	La Pérade	Baie-du-Febvre
Association des pourvoyeurs		oui	
Chorale		oui	
Club: Optimiste Landroche	oui	oui	oui
Club de: Octagone Junior	oui		
Tennis		oui	
Ski de fond		oui	
Baseball	oui	oui	oui
Course à pied		oui	
AFEAS	oui	oui	oui
Age d'or	oui	oui	oui
4 H's	oui		
Majorettes		oui	
Commission Scolaire	oui	oui	oui
Ecole de Ballet			oui
Garderie		oui	
Loisirs de...			oui
Mouvement Scouts			oui
OTJ	oui		
Régie Intermunicipale		oui	
XCRSM	oui		

loisir, les organismes privés mandatés par la municipalité ou encore les organismes locaux de loisir sectoriels, visent principalement la prise en charge de l'expérience loisir par les individus et les groupes ainsi que l'accessibilité des citoyens à des services de qualité et à une pratique sécuritaire d'activités diversifiées.

Par contre, c'est au niveau des moyens à prendre pour atteindre cet objectif global (la prise en charge de l'expérience loisir par les individus et les groupes,

l'accessibilité des citoyens à des services de qualité et une pratique sécuritaire d'activités diversifiées) que l'on retrouve une grande diversité au niveau des trois municipalités échantillonnées.

Les raisons les plus courantes pouvant amener les organismes locaux de loisir à établir une structure d'objectifs sont de trois niveaux. Premièrement, les raisons sont: les orientations de base, l'élaboration des objectifs de développement et le choix de priorités d'intervention ou de moyens d'action (le rôle d'un organisme en matière de loisir; les orientations de développement en loisir; la perception du loisir municipal qu'ont les différents groupes du milieu et les citoyens en général; l'expression des goûts et des besoins de la population en matière de loisir; le zonage des espaces verts et des parcs; la politique d'accessibilité au loisir; la politique de soutien aux organismes de loisir).

Deuxièmement, les raisons sont: l'affectation et l'aménagement des ressources, les programmes et les services offerts (les espaces et les équipements de loisir; les budgets des divers secteurs du loisir; la tarification des activités; la programmation d'activités sportives, culturelles et de plein air, l'affectation des ressources humaines et les besoins de bénévoles).

Finalement, les raisons sont: les modalités d'organisation des programmes, des services et des équipements (horaire d'utilisation des locaux et des équipements; le transport; l'accessibilité; l'entretien des équipements et des terrains; la sécurité). (71)

4.5.1 Le mode d'intervention en loisir:

Notre étude montre bien que les objectifs poursuivis par les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre demeurent fondamentaux. Ainsi, lorsqu'elles mentionnent leurs objectifs quant à leur mode d'intervention au niveau du loisir municipal, elles mentionnent d'abord leur intervention directe (la municipalité réalise elle-même des activités à l'intention des citoyens) ou indirecte (la municipalité soutient des organismes qui réalisent des activités de loisir à l'intention des citoyens) dans l'organisation du loisir municipal. En deuxième lieu, elles mentionnent leur appui aux citoyens dans l'organisation et la réalisation de loisirs. En troisième lieu, elles mentionnent la détermination des activités de loisir à offrir après une consultation auprès des citoyens. Finalement, elles mentionnent la concertation entre les divers intervenants dans l'organisation du loisir municipal. (Voir Tableau XVIII: Les objectifs: le mode d'intervention en loisir des trois municipalités

71- Pierre Gagnon, Op. cit., p. 131.

échantillonnées)

Tableau XVIII
Les objectifs: le mode d'intervention en loisir
des trois municipalités échantillonnées

Municipalité	Le mode d'intervention
Charette	Plutôt une intervention indirecte: -soutenir des organismes qui réalisent des activités de loisir.
La Pérade	Plutôt une intervention directe: -réaliser elle-même des activités.
Baie-du-Febvre	Plutôt une intervention indirecte: -soutenir des organismes qui réalisent des activités de loisir. -soutenir les citoyens dans l'organisation et la réalisation de loisirs. -déterminer les activités de loisir à offrir après consultation. -promouvoir la concertation.

4.5.2 L'organisation du loisir:

D'autre part, lorsque les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre mentionnent leurs objectifs quant à l'organisation du loisir municipal, elles mentionnent en premier lieu l'organisme mandaté par la ou les municipalités intéressées dans l'organisation du loisir municipal (Les Loisirs de la Baie inc.; la Régie Intermunicipale des Loisirs de Sainte-Anne-de-la-Pérade; le Club Optimiste de Charette). En deuxième lieu, elles mentionnent la consultation auprès des citoyens sur leurs besoins en loisir. Finalement, elles mentionnent la nécessité de

concertation entre les divers intervenants en loisir.
(Voir Tableau XIX: Les objectifs: l'organisation du loisir des trois municipalités échantillonnées)

Tableau XIX
Les objectifs: l'organisation du loisir
des trois municipalités échantillonnées

Municipalité	L'organisation du loisir
Charette	Octroyer plus de responsabilités à un organisme privé: Le Club Optimiste.
La Pérade	Mandater un organisme municipal par deux municipalités: La Régie Intermunicipale des Loisirs de Sainte-Anne-de-la-Pérade.
Baie-du-Febvre	Mandater un organisme privé par la municipalité: Les Loisirs de la Baie inc. Consulter les citoyens sur leurs besoins en loisir. Favoriser la concertation.

4.5.3 Les dépenses de loisir:

Lorsque les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre mentionnent leurs objectifs quant aux dépenses de loisir, elles mentionnent les contributions au financement du loisir, l'auto-financement et le budget. En deuxième lieu, elles mentionnent les sources de financement possibles pour l'organisation du loisir municipal (exemples: les subventions, l'organisation d'événements et les cotisations). (Voir Tableau XX: Les objectifs: les dépenses de loisir des trois municipalités échantillonnées)

Tableau XXI
 Les objectifs: le personnel en loisir
 des trois municipalités échantillonnées

Municipalité	Le personnel en loisir
Charette	Promouvoir la formation et le perfectionnement des bénévoles. Recruter des bénévoles.
La Pérade	Promouvoir la formation et le perfectionnement des bénévoles. Recruter des bénévoles.
Baie-du-Febvre	Promouvoir la formation et le perfectionnement des bénévoles. Recruter des bénévoles.

4.5.5 Les équipements de loisir:

Lorsque les municipalités de Charette, La Pérade et Baie-du-Febvre mentionnent leurs objectifs quant aux équipements en loisir, elles mentionnent la détermination des besoins de la municipalité. En deuxième lieu, elles mentionnent l'importance de maximiser l'utilisation des équipements. En troisième lieu, elles mentionnent la nécessité d'améliorer les équipements. (Voir Tableau XXII: Les objectifs: les équipements de loisir des trois municipalités échantillonnées)

Tableau XXII
 Les objectifs: les équipements de loisir
 des trois municipalités échantillonnées

Municipalité	Les équipements de loisir
Charette	Aménager un terrain de tennis. Exploiter le lac au milieu de la municipalité. Maximiser l'utilisation des équipements du milieu scolaire et autres.
La Pérade	Déterminer les besoins de la municipalité. Maximiser l'utilisation des équipements en collaboration avec la commission scolaire. Améliorer l'éclairage du terrain de balle-molle. Aménager une piste et pelouse. Aménager un terrain de soccer. Maximiser l'utilisation du parc et du théâtre en plein air.
Baie-du-Febvre	Déterminer les besoins de la municipalité. Maximiser l'utilisation des équipements en collaboration avec la commission scolaire.

4.5.6 La programmation des loisirs:

Enfin, lorsque les municipalités de Charette, la Pérade et Baie-du-Febvre mentionnent leurs objectifs quant à la programmation, elles mentionnent l'établissement d'une programmation d'activités de loisir s'adressant à toutes les catégories de la population ainsi qu'à tous les secteurs d'activités. Puis, elles mentionnent la nécessité de satisfaire les besoins en loisir des citoyens de la municipalité. (Voir Tableau XXIII: Les objectifs: la programmation des loisirs des trois municipalités échantillonnées)

Tableau XXIII
 Les objectifs: la programmation
 des trois municipalités échantillonnées

Municipalité	La programmation
Charette	Etablir une programmation diversifiée et accessible. Répondre à la demande de la population.
La Pérade	Etablir une programmation répondant à la demande de la population.
Baie-du-Febvre	Etablir une programmation d'activités de loisir s'adressant à toutes les catégories de la population ainsi qu'à tous les secteurs d'activités. Chercher à satisfaire les besoins en loisir des citoyens.

4.6 En résumé:

Maintenant que nous avons analysé les différents postes des états financiers des trois municipalités échantillonnées, nous pouvons en faire le résumé.

4.6.1 Les revenus et les dépenses:

Bien que les municipalités étudiées aient plusieurs sources possibles de revenus (exemples: la taxe municipale, les subventions, les revenus d'activités, les revenus d'événements et les revenus de sources diverses), il semble bien que les municipalités d'environ 1 000 habitants et moins retirent 48% de leurs revenus d'événements spéciaux. De plus, les revenus qu'elles retirent de subventions diverses et de la taxe municipale sont égaux à (26%).

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais il semble bien que l'organisation d'un événement d'envergure (exemple: carnaval ou festival) pour aider au financement des activités soit la raison majeure. Les autres moyens, telles la taxe municipale (dépendante de la capacité de sa population à payer) et les subventions (dépendantes des capacités gouvernementales à payer) sont des sources trop incertaines pour que ces municipalités puissent en dépendre totalement.

D'autre part, bien que les municipalités aient plusieurs dépenses à effectuer (exemples: les montants à redistribuer, les frais d'immobilisation, de financement de fonds de roulement, d'administration et d'opération), il semble bien qu'elles effectuent 89% de leurs dépenses en loisir au poste d'administration et d'opération; de plus, elles effectuent 11% de leurs dépenses en loisir au poste des frais d'immobilisation, de financement et de fonds de roulement.

Plusieurs raisons peuvent justifier cette situation, mais il semble bien que ces dépenses soient souvent engendrées pour la mise sur pied d'événements d'envergure servant à amener les fonds nécessaires à l'organisation du loisir municipal ou communautaire.

4.6.2 Les emplois:

Les municipalités d'environ 1 000 habitants sont, semble-t-il, des employeurs occasionnels puisqu'elles ont des demandes sporadiques dépendamment de la saison, des exigences de la population et surtout des moyens financiers dont elles disposent. Pour ces raisons, ces municipalités engagent du personnel saisonnier temps partiel et des bénévoles.

4.6.3 Les services:

Les municipalités d'environ 1 000 habitants sont, semble-t-il, des pourvoyeurs de diverses activités

(exemples: jeux de balle, jeux de glace, jeux de ballon et autres) et ces activités sont directement liées aux équipements majeurs qu'elles possèdent ou gèrent. Le nombre d'activités est en moyenne de 17 et les principales sont rattachées à des fêtes populaires ou à des événements d'envergure régionale. Les activités se rattachant à la balle-molle, au hockey, à la natation, à la pétanque et au croquet (activités traditionnelles).

4.6.4 Les objectifs:

Les municipalités d'environ 1 000 habitants sont, semble-t-il, peu préoccupées par des objectifs à moyen et à long termes pour l'organisation du loisir sur leur territoire. Principalement préoccupées par l'objectif à court terme (trouver du financement pour l'offre d'activités d'une année à l'autre), elles ont peu de temps et très peu d'énergie à dépenser pour des questions de second ordre.

4.6.5 La participation:

Les municipalités d'environ 1 000 habitants sont, semble-t-il, peu préoccupées par le besoin de maintenir des registres statistiques sur la participation de leur population aux activités qu'elles offrent. Les chiffres qu'elles possèdent sont principalement des estimations. Nous n'avons donc pas tenté de les comptabiliser car ces chiffres sont "irréalistes" dans bien des cas.

CONCLUSION

A partir de l'étude de la problématique: celle de l'état de l'intervention de la municipalité, des ressources disponibles, de la demande illimitée de services et de l'évaluation des projets publics, nous avons en premier lieu, tracé le portrait du loisir municipal pour les municipalités de 1 000 habitants et moins.

En deuxième lieu, étant donné la nouveauté de la grille à présenter, nous avons procédé à l'élaboration d'une méthodologie détaillée qui nous a permis d'atteindre notre objectif premier: la création d'une grille d'analyse socio-économique pour évaluer l'impact du loisir dans différentes municipalités.

Puis, grâce à la revue de littérature, nous avons pu cerner l'éventail des connaissances théoriques et pratiques en matière d'impact socio-économique du loisir appliquées au milieu municipal et autres.

Finalement, grâce aux travaux de différents auteurs et à une expérimentation dans quelques municipalités, nous avons réalisé une grille d'analyse d'abord applicable aux municipalités d'environ 1 000 habitants et moins.

Malgré tout, cette grille d'analyse peut-être appliquée aux municipalités de moins de 1 000 habitants aussi bien qu'à celles de plus de 1 000 habitants. Le déterminant sera la ventilation complète des données disponibles à l'utilisateur de la grille d'analyse.

Cette adaptabilité à la taille de la municipalité aussi bien qu'au contexte statistique en font un outil flexible et d'une application aisée. Il suffit donc de connaître les variables socio-économiques suivantes: les revenus, les dépenses, les emplois, les services, les objectifs et la participation pour déterminer l'impact socio-économique du loisir dans une municipalité.

BIBLIOGRAPHIE

- Auger, Jacques; Arseneau, Conan. Quelques indicateurs de la situation économique du loisir au Québec, Québec, Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Loisir et Société, volume 7, numéro 2, automne 1984.
- Berger, Earl. Les Loisirs... La puissance d'une société en évolution, Ontario, Ministère du Tourisme et des Loisirs, étude économique menée par Earl Berger Ltée en collaboration avec G.M. Stamm Economic Research Associates et Mathieu, Williams, Letheren Associates, 1983.
- Blishen, Bernard R. et al. Modèle d'impact socio-économique pour le développement du Nord, Ontario, En collaboration avec Alexandre Lockhart, Prudence Craib et Elizabeth Lockhart, La Direction de la Recherche et de la Politique et de l'Evaluation, Ministère des Affaires Indiennes et du Nord, octobre 1979, 100 p.
- Borg, Walter. Educational research: An introduction, New York, David McKay Co., 1963.
- Bowles, Roy T.. Social impact assessment in small communities: an integrative review of selected literature, Ontario, Collaboration de Joanne Cook, Department of Sociology, Trent University, Butterworths, 1981, 129 p.
- CEGIR, Ministère de l'Expansion Industrielle Régionale du Canada, Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Ministère du Tourisme, Le ski alpin au Québec: bilan et horizons. Rapport final: entente auxiliaire Canada-Québec, Le développement touristique, G. Coulombe, P. Markowski, Québec, 1988.
- Clarke, David H. Research processes in health, physical education and recreation, Englewood, New Jersey, Prentice-all, 1970.
- Conrad, Herbert S. Clearance of questions with respect to invasion of privacy, Public Sensitivities, Ethical Standards, etc., American Psychologist, May 1967.

- D'Amours, Max et al. (Association des Directeurs de Loisirs Municipaux du Québec), Le loisir et la municipalité: guide d'intervention, Québec, Université du Québec à Trois-Rivières, 2e Trimestre 1970.
- Dewey, John. How we think, Boston, Heath Co., 1933.
- Doby, John T. Introduction to social research, New York, 2nd Edition, Appleton-Century-Crofts, 1967.
- Ellis, Jack B. The leisure economy of Ontario - Some dimensions and measures, Ontario, Université York, Loisir et Société, volume 8, numéro 2, automne 1985.
- Fortin, Micheline. Rapport sur l'impact socio-économique du loisir, Québec, Document remis à monsieur Pierre Lefrançois, sous-ministre, juillet 1983.
- Gagnon, Pierre. Impact socio-économique du loisir municipal dans la Région 04, Mauricie/Centre du Québec, Québec, Département des Sciences du Loisir, Université du Québec à Trois-Rivières, 1987, 165 p.
- Gagnon, Pierre, L'évaluation des programmes en loisir et en sport, Université du Québec à Trois-Rivières, 1980.
- Gagnon, Pierre. Programmes municipaux de loisir: orientation et évaluation, Québec, Fédération Québécoise des services socio-culturels, Edition Intrisèque, 1er Trimestre 1980.
- Good, Carter V. Essentials of education research, New York, Appleton-Century-Crofts, 1972.
- Gouvernement du Québec. Livre blanc sur le loisir au Québec, Québec, Le ministre Claude Charron, Le Haut-Commissariat à la Jeunesse, au Loisir et aux Sports, 1979.
- Hayman, John L. Research in education, Columbus Ohio, Charles E. Merrill Publishing, 1968.
- Hockett, Homer Carey. The critical method in historical research and writing, New York, The MacMilan Co., 1955.

- Hubbard, Alfred W. Research methods in health, physical education and recreation, Washington, American Association for Health, Physical Education and Recreation.
- Langlois, Simon. Consommation et activités de loisir au Québec, Québec, Université Laval, Loisir et Société, volume 7, numéro 2, automne 1984.
- Lapointe, Adam, Etude de rentabilité économique : Carnaval de Chicoutimi, Laboratoire d'Etude Economique et Régionale, Département des Sciences Economiques et Administratives, Université du Québec à Chicoutimi, 1975.
- Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche. Etude auprès des organismes locaux de loisir, Québec, Conférence Nationale du Loisir au Québec, avril 1985.
- Ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche, Le portrait du loisir en milieu municipal, Service de l'Analyse et de la Recherche Socio-Economique, juillet 1985.
- Olven, Marvin E., Merwin, Donna. Toward a methodology for conducting social impact assessment using quality of life indicators, Ontario, Dans Kurt Firsterbush et C.P. Wolf, Methodology for social impact assessment, McGraw-Hill, 1977.
- Pelegriano, Donald A. Research methods for recreation and leisure: A theoretical and practical guide, Iowa, The Community Redevelopment Agency of the City of Los Angeles, W.M.C. Brown Company Publishers.
- Richardson, Steven A. et al. Interviewing: Its forms and functions, New York, Basic Books Inc., 1965.
- Selltiz, Claire et al. Research methods in social relations, New York, Rinehart and Winston Inc. 1965.
- Soderstrom, Jonathan E. Social impact assessment: experimental methods and approaches, New York, C.B.S. Educational and Professional Publishing, 1981.

Vickerman, R.W. On output measurement and benefit evaluation in Leisure, Ontario, Université de Guelph, Loisir et Société, volume 8, numéro 2, automne 1985.

Walsh, Richard G. Recreation economic decisions: comparing benefits and costs. Pennsylvania, Venture Publishing Inc., 1986, 637 p.

ANNEXE

Le questionnaire

Etude sur l'impact socio-économique du loisir
dans la Région 04, Mauricie/Centre du Québec

ETUDE SUR L'IMPACT SOCIO-ECONOMIQUE

DU LOISIR DANS LA REGION 04

MAURICIE/CENTRE DU QUEBEC

QUESTIONNAIRE

A- IDENTIFICATION DE L'ORGANISME :

1- NOM : _____

2- ADRESSE : _____
numéro, rue

ville _____ code postal _____

téléphone : _____

3- PERSONNE CONTACTEE :

nom : _____

titre : _____

téléphone : (rés.) _____
(bur.) _____

B- REVENUS ET DEPENSES :

Copie du budget	oui	non
1984 ou 1984-1985 :		
1985 ou 1985-1986 :		
autres, spécifiez :		

1- REVENUS :

	Montant	
	1984 1984-1985 \$	1985 1985-1986 \$
a) subventions :		
b) revenus d'activités (inscriptions, cartes de membres, etc.) :		
c) revenus d'activités (événements) :		
d) montant total alloué par la municipalité au loisir via la taxe générale :		
e) autres, spécifiez :		
Totaux :		

1.1- Description des revenus :

Indiquez chacune des subventions reçues selon le programme, la source (le nom du ministère ou de tout autre organisme) et le montant de la subvention.

(Employez une autre feuille si nécessaire)

Programmes	Montant	
	1984 1984-1985 \$	1985 1985-1986 \$
Programme national de soutien aux activités de loisir municipal :		
Programme d'aide au développement des équipements de loisir :		
Programme d'assistance financière aux centres communautaires de loisir :		
Opération comté :		
Défi Canada, création d'emplois :		
autres, spécifiez :		
-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----
Totaux :		

2- SAISONNIERS :

1984 1984-1985	temps plein	temps partiel
	salaires \$	salaires \$
a) administration :		
b) programmation d'activités :		
c) animation en loisir :		
officiels :		
autres :		
d) secrétariat :		
e) entretien :		
Totaux :		

NOTE : Indiquez le nombre de semaines que représente chacune des périodes d'embauche : _____

REMARQUES :

3- INFRASTRUCTURE MUNICIPALE :

Il s'agit de rédiger le portrait de l'infrastructure municipale du loisir.

a) le personnel :

Ratio personnel régulier/population = _____
(Voir Tableau)

b) les organismes :

Il s'agit de dresser l'inventaire des organismes ou des comités fonctionnant dans la municipalité. (Voir Tableau)

c) les bénévoles :

Il s'agit de remplir l'inventaire des bénévoles impliqués dans les différents secteurs d'activités. (Voir Tableau)

Ratio bénévoles/population = _____

REMARQUES :

a) Le personnel :

Il s'agit de dresser l'inventaire du personnel régulier temps plein et régulier temps partiel :

Catégories	Fonctions	Temps Plein	Temps Partiel	Nombre
Administration :				
Programmation d'activités :				
Animation en loisir :				
Secrétariat :				
Entretien :				
Totaux :				

c) Les bénévoles :

Il s'agit de remplir le tableau suivant en indiquant le nombre de bénévoles impliqués dans les différents secteurs d'activités.

type de bénévole	secteurs et loisirs				
	I	II	III	IV	V
A					
B					
Totaux					

Note : Dans la rubrique type de bénévoles,
 A = bénévoles administrateurs
 (Membres du conseil d'administration)
 B = bénévoles animateurs
 (Impliqués dans l'organisation d'activités)

Note : Dans la rubrique secteur activités et loisirs,
 I = activités inter-municipales
 II = activité physique et sports
 III = loisir socio-culturel
 IV = activités de plein-air
 V = loisir touristique

