

www.jeu-compulsif.info

Présentation au colloque

« Les machines à sous et les loteries vidéo : un débat de société »

72^e congrès de l'Association francophone pour le savoir (ACFAS)

Montréal, le 13 mai 2004

Alexander Norris, journaliste

Je voudrais d'abord remercier l'Institut de santé publique du Québec de m'avoir invité à participer à ce colloque. Ma présentation ce matin mettra d'abord en contexte l'industrie québécoise de loterie vidéo. Ensuite je parlerai des principaux résultats d'une enquête que j'ai menée sur cette industrie lorsque j'étais journaliste à The Gazette. J'entends aussi commenter les dernières propositions de réforme de cette industrie, rendues publiques la semaine passée par Loto-Québec.

Depuis la mise en place au milieu des années 90 par le gouvernement du Québec d'un vaste réseau de machines de loterie vidéo éparpillées au travers le territoire provincial, de nombreux problèmes sociaux ont surgi. Seulement 8 pour cent de la population jouent aux appareils de loterie vidéo. Mais plus qu'une centaine de suicides liés au jeu pathologique ont été enregistrés, la plupart d'entre eux liés à ce type de machines de jeu. 92 pour cent des joueurs pathologiques qui ont dû subir un traitement résidentiel au Québec sont aux prises avec des problèmes de dépendance à ces appareils. Parmi les joueurs pathologiques en traitement externe, 88 pour cent sont aux prises avec ces machines. 93 pour cent des appels à une ligne téléphonique d'aide aux joueurs pathologiques ont été faits par des personnes aux prises avec ces appareils. On ne dispose pas de chiffres sur le nombre de mariages qui ont été détruits, le nombre de faillites personnelles qui ont été causées, le nombre de familles qui ont été plongées dans la pauvreté à cause des effets de dépendance créés par ces machines. Mais il y a

de fortes raisons de croire que ce que nous savons quant aux effets négatifs de ces appareils n'est que la pointe de l'iceberg.

Et il faut se rappeler que derrière ces chiffres se retrouvent des vrais êtres humains qui souffrent énormément à cause de ces machines.

Voici Richard Nangreaves, un accroc de ces appareils qui avoue dépenser presque la moitié de son chèque de bien-être social dans les machines tous les mois.

Voici Steven Cloran, un chauffeur d'autobus de Montréal. Le gouvernement québécois venait tout juste de légaliser ces appareils quand ils sont apparus dans les bars de son quartier. Un jour monsieur Cloran a décidé de tenter sa chance. Très bientôt, il était devenu accroc. Il a emprunté des dizaines de milliers de dollars de sa mère, et ensuite de ses amis. Il commençait à travailler énormément d'heures supplémentaires. Ensuite, il s'est trouvé un deuxième emploi à temps plein. Il passait des nuits sans dormir, des jours sans manger. Il faisait tout pour gagner autant que possible pour mettre dans les machines. Parfois il jouait 16 heures sans arrêt. Sa femme l'a laissée. Ensuite il s'est trouvé une copine. Mais elle l'a laissée aussi à cause de son problème de jeu. Monsieur Cloran estime avoir perdu 300,000 dollars dans les machines avant de s'inscrire dans un programme de traitement.

Voici Claude Bilodeau. Ses dettes sont devenues si importantes à cause de sa dépendance aux appareils de loterie vidéo qu'il a essayé de se prostituer dans la rue dans le Village gai pour trouver un moyen de les payer. Il a tenté trois fois de se suicider.

Voici Jean-Baptiste Bouffard de Longueuil. Sa dépendance aux appareils de loterie vidéo l'a empêché de payer son loyer et ses factures mensuelles. Ses dettes ont crû. Hydro-Québec a coupé son approvisionnement électrique. En octobre 2001, un huissier était sur le point de saisir ses meubles pour payer les dettes de monsieur Bouffard. La concierge de son bâtiment est venue le chercher. Elle

l'a découvert mort, au bout d'une corde. Un rapport du coroner a lié son suicide à sa dépendance aux appareils de loterie vidéo.

Voici Éric Bérubé, un policier de la ville de Lévis, à un moment heureux de sa vie. Sa femme l'avait déjà laissé à cause de sa dépendance aux videopokers quand il a convaincu ses collègues d'organiser un jeu de hockey pour la charité. Le match était un succès. Monsieur Bérubé et ses collègues avaient récolté 1,600 \$ pour la Fondation Rêves d'Enfants. Mais le soir, lorsqu'il avait à compter l'argent, il n'a pas pu résister. Il est allé à un bar où il a perdu les trois quarts de l'argent en moins de 90 minutes. Il est allé chercher son arme de service. Il s'est rendu à son chalet, où il s'est suicidé.

Il n'est pas terriblement surprenant que toutes ces tragédies humaines ont surgi, car on sait que, de toutes les formes de jeu offert légalement au Québec, les appareils de loteries vidéo sont, depuis leur légalisation et leur prise en charge par Loto-Québec, parmi les plus disponibles au grand public, et parmi les plus néfastes quant aux effets de dépendance qu'ils créent chez les joueurs.

La forte réaction négative de la part du public par rapport à cette situation a mené les les portes-parole du gouvernement du Québec et de sa Société d'État, Loto-Québec, à dire souvent qu'ils font leur possible pour réduire ces coûts sociaux reliés aux appareils de loterie vidéo. La semaine dernière, Loto-Québec a dévoilé encore un plan qui, d'après elle, aidera à réduire ces coûts.

Or, si le gouvernement du Québec et sa société d'État étaient vraiment intéressés à s'attaquer véritablement à ces problèmes, ils seraient prêts à réduire, voire éliminer, les revenus générés par ces machines. Et le tout dernier plan de Loto-Québec indique que le gouvernement du Québec et sa société d'État ne sont pas encore prêts à emprunter cette voie.

La raison pour laquelle le gouvernement du Québec souhaite maintenir cette industrie malsaine pour la société est facile à comprendre lorsqu'on regarde les déclarations financières de Loto-Québec.

Depuis la légalisation par le gouvernement québécois des appareils de loterie vidéo et leur prise en charge au milieu des années 90 par cette société d'État, ces machines de jeu ont en effet contribué une proportion grandissante de ses profits.

La croissance de ces recettes a continué à un tel rythme que ces machines de jeu constituent maintenant de loin la plus grande source de profits de Loto-Québec.

La proportion des profits réalisée par la société d'État grâce aux appareils de loterie vidéo a grimpé, en effet, de 2,7% en 1995, la première année de l'implantation du réseau, à 17,4% l'année suivante. Elle a continué d'augmenter au point où presque la moitié des profits réalisés par Loto-Québec proviennent maintenant de ces machines.

Depuis l'an 2000, ces profits dépassent ceux provenant de loteries conventionnelles et ceux provenant de tous les casinos dans la province. À toutes les années depuis la mise en marché de ces machines par Loto-Québec, la très grande majorité, voire souvent la totalité, de l'augmentation annuelle des profits de cette Société d'État a été réalisée grâce à ces machines.

Depuis trois ans, on parle de revenus totaux annuels provenant de ces machines qui dépassent un milliard de dollars. Pendant la dernière année fiscale pour laquelle Loto-Québec a produit un rapport annuel, ces revenus étaient de \$1 milliard, 76 millions de dollars.

De ce montant, 706 millions de \$ en profit sont allés à Loto-Québec pour ensuite renflouer les caisses de l'État québécois. Et 280 millions de \$ ont été distribués en commissions aux propriétaires de bars et de brasseries où ces machines ont été installées par la société d'État.

On voit ici comment les profits moyens attribuables à chaque appareil ont continué de grimper à travers les années.

Le secteur des loteries vidéos a été donc très, très rentable pour le gouvernement du Québec, et pour certains propriétaires de bars.

D'où viennent ces profits? L'industrie de loterie vidéo aime souligner que les accrocs de ces machines ne constituent qu'une très petite minorité des joueurs. Or, les preuves de plus en plus claires démontrent que, même si leur nombre est relativement petit, cette minorité de joueurs pathologiques et de « joueurs à problème » joue tellement à ces machines qu'ils sont la source principale des profits qu'elles produisent. Une étude indépendante de l'industrie de loterie vidéo en Nouvelle-Écosse en est venue à cette conclusion en 1999. Et comme on le verra plus tard ce matin, une nouvelle étude effectuée par l'Institut national de santé publique est venue à cette même conclusion pour le Québec.

L'industrie de loterie vidéo est donc une industrie dont les revenus proviennent de personnes malades ou en difficulté. Fondamentalement, elle est une industrie qui exploite les faibles de notre société.

Le gouvernement Bourassa a justifié sa décision au début des années 90 de légaliser ces machines et à récolter les profits qu'elles génèrent en prétendant que s'il n'avait pas agi de la sorte, un marché noir de videopokers aurait continué à enrichir la pègre, au lieu de l'État québécois.

Mais on sait que ces machines sont devenues beaucoup plus visibles et accessibles depuis cette décision. Et on sait que le gouvernement du Québec avait un autre motif quand il a décidé de remplacer la pègre dans ce commerce. Il faisait face à l'une des pires crises fiscales depuis les années 30, et cette nouvelle source de recettes lui était donc très attirante.

On sait aussi que le gouvernement aurait pu agir autrement. En fait, d'autres juridictions en Amérique du Nord ont su résister à la tentation de succomber à l'argent facile que ces machines génèrent.

Et on sait que le gouvernement lui-même avait une certaine complicité dans la création du marché noir des videopokers en premier lieu, car l'ancienne Régie des loteries du Québec continuait à émettre des permis aux tenanciers de bars pour ces machines en même temps que les procureurs de la Couronne du Québec essayaient de les poursuivre.

On sait qu'il y avait, et qu'il y a toujours, des solutions au marché noir autres que la légalisation. Certains observateurs croient, par exemple, que ce marché noir serait beaucoup plus facile à contrôler si, au lieu de dépendre des dispositions du Code criminel, le gouvernement du Québec appliquait davantage et renforçait les dispositions légales actuelles pour permettre la saisie de toute machine d'amusement non licenciée et l'imposition de plus grosses amendes contre les propriétaires de bars où elles étaient découvertes.

Mais la décision de légaliser cette industrie a été prise. Et aucun gouvernement depuis ce temps-là n'a eu le courage de la révoquer, avec les résultats que l'on connaît.

Il y a quelques années, lorsque j'étais journaliste à The Gazette ici à Montréal, j'ai entrepris une enquête pour mieux comprendre d'où venaient les profits générés par ces machines, et quels individus privés en bénéficiaient le plus.

Il y avait deux volets principaux à mon enquête. Le premier était d'identifier quels propriétaires de bar gagnaient le plus de profits grâce aux multiples licences de loterie vidéo qui leur avaient été octroyées. Le second était de voir dans quels quartiers on avait placé ces machines. Ce matin, je vais vous décrire les principaux résultats de cette enquête, en les mettant à jour autant que possible avec des chiffres tirés des plus récents rapports annuels de Loto-Québec.

Lors de mon enquête, j'ai d'abord tenté d'obtenir des chiffres détaillés sur les profits générés par les machines de loterie vidéo par le biais d'une demande d'accès à l'information auprès de Loto-Québec. La société d'État a refusé cette demande sous le prétexte que la divulgation de ces renseignements pourrait nuire aux intérêts commerciaux de certaines entreprises avec lesquelles Loto-Québec faisait affaire. J'ai donc procédé à une demande d'accès à l'information à l'instance gouvernementale qui octroie les licences aux tenanciers de bar pour héberger ces machines, la Régie des alcools, des courses et des jeux. La Régie a obtempéré à ma demande et m'a fourni une base de données en format électronique de toutes les licences de loterie vidéo dans la province.

Muni de cette base de données, j'ai d'abord identifié tous les établissements commerciaux au Québec qui disposaient de plus d'une licence et j'ai cherché dans les registres d'entreprises pour identifier les principaux actionnaires des compagnies à numéro qui étaient inscrits comme les propriétaires de ces établissements. Ce faisant, j'ai pu identifier une poignée d'hommes d'affaires dont les établissements disposaient chacun de nombreuses licences. Sachant que chaque licence émise par la Régie permet à Loto-Québec de placer jusqu'à cinq machines dans un établissement, j'ai calculé que certains de ces établissements étaient devenus de véritables casinos privés, disposant jusqu'à 50 machines sous un même toit.

J'ai baptisé donc ces hommes d'affaires disposant de multiples licences les « Rois du vidéopoker ». En cherchant dans les documents judiciaires, j'ai découvert que certains de ces hommes d'affaires qui étaient devenus des partenaires d'affaires de Loto-Québec dans cette industrie très malsaine avaient été très impliqués au commerce illégal, des vidéopokers avant que le gouvernement provincial en prenne charge.

Prenons Normand Chamberland, par exemple. On le voit ici à la gauche, à côté de photos d'autres rois du vidéopoker. Monsieur Chamberland est le propriétaire de deux énormes complexes de

divertissement au cœur du Village Gai de Montréal. Au moment de mon enquête, Loto-Québec avait placé 39 vidéopokers dans ces deux établissements appartenant à monsieur Chamberland. On sait que, d'après le rapport annuel de Loto-Québec, la société d'État a payé 280 millions de dollars en commissions aux propriétaires de bars où elle a placé des vidéopokers. Et on sait qu'il y avait 14,301 de ces vidéopokers à travers la province lors de la dernière année fiscale. Cela représente donc 19,580 dollars en commission par machine, par année. Avec ses 39 machines, monsieur Chamberland aurait eu plus que 760,000 dollars en commissions l'année passée, si on suppose que les revenus de ces machines étaient égaux à la moyenne provinciale.

En fait, on sait, d'après des chiffres qui ont été fournis par Loto-Québec à l'Assemblée nationale en 2001, que les profits provenant de machines situées dans la minorité des établissements comme ceux de monsieur Chamberland qui détenaient plus qu'une licence ont été de 41 pour cent plus élevés, en moyenne, que les profits générés par les machines situées dans les établissements qui n'avaient seulement qu'une licence. On peut facilement estimer, donc, que les entreprises de monsieur Chamberland ont été subventionnées à raison de plus d'un million de dollars par année par Loto-Québec, grâce à ces machines.

Qui est monsieur Chamberland? Il s'avère qu'il est un ex-policier qui a été démis de ses fonctions et trouvé coupable d'infractions criminelles en 1985 pour avoir opéré un vaste réseau illégal de vidéopokers dans une soixantaine de bars à Montréal.

Et monsieur Chamberland est loin d'être le seul grand partenaire d'affaires de Loto-Québec dans ce secteur à avoir eu des démêlées avec la justice pour avoir fait la promotion de cette forme de jeu avant qu'elle soit légale.

Quant à l'autre volet de mon enquête – le lien entre la présence des licences de loterie vidéo et des conditions socioéconomiques – j'ai décidé de faire une analyse de la distribution géographique de ces

licences à travers le Grand Montréal et tout le Québec. En créant une carte géographique de ces licences, quelques faits me sont sautés tout de suite aux yeux. Les quartiers les plus riches du Grand Montréal – comme Westmount et Outremont – n’avaient pas, ou presque pas de ces machines de jeu, tandis que les quartiers les plus pauvres – comme Parc-Extension et Hochelaga-Maisonneuve, par exemple – en avaient beaucoup.

Si on regardait la question selon les frontières des anciennes municipalités qui existaient avant les fusions municipales, on pouvait découvrir que 23 fois plus de licences par tête d’habitant avaient été octroyées dans les 10 anciennes municipalités les plus pauvres du Grand Montréal que dans les 10 anciennes municipalités les plus riches.

En me basant sur des unités géographiques définies par les frontières des zones couvertes par les trois premiers chiffres de chaque code postal, j’ai poussé mon analyse plus loin. En calculant le nombre de licences par tête d’habitant dans chacune de ces zones, j’ai ensuite fait une analyse pour voir s’il y avait un lien quelconque avec les conditions socioéconomiques de ces quartiers. Il s’est avéré qu’il y avait une forte corrélation entre le nombre de licences de loterie vidéo par tête d’habitant dans ces zones géographiques et le pourcentage de foyers qui y vivaient en dessous du seuil de la pauvreté (ou le seuil de faible revenu, comme l’appelle Statistique Canada). Plus la concentration de foyers pauvres dans un quartier était forte, plus les probabilités étaient élevées d’y trouver un nombre plus fort par tête d’habitants de licences pour des appareils de loterie vidéo.

Cette même relation statistiquement significative s’observait quand, au lieu de regarder la question selon la proportion de foyers pauvres, je la regardais selon les revenus médians ou les revenus moyens des foyers.

D’ailleurs, quand je me suis déplacé pour visiter ces quartiers moins fortunés j’ai découvert que, selon des entrevues effectuées auprès de serveurs et de clients dans les sites de vidéopoker, le jour du mois

où l'achalandage était le plus fort était justement celui quand les chèques de bien-être social étaient distribués.

Ces découvertes m'ont amené à la conclusion que l'industrie de loterie vidéo au Québec constituait une sorte de « taxe sur les pauvres ».

Dans son plan stratégique dévoilé la semaine passée, Loto-Québec semble avoir pris ces constats en considération en annonçant qu'elle entend réduire la disponibilité de ces appareils en retirant du marché tous les appareils qui se trouvent aux établissements qui en disposent de quatre ou moins et qui se trouvent dans une des quatre municipalités les plus peuplées du Québec ou dans une zone dont le revenu familial moyen est en bas de 50,000 \$ par année.

Il est vrai que cette approche réduira la disponibilité de ces machines au grand public. Mais l'effet sera beaucoup moins dramatique que cela ne puisse paraître à première vue. Car plus que deux tiers des établissements disposant d'appareils de loterie vidéo disposent de cinq machines ou plus. Il restera énormément d'établissements dans des quartiers pauvres qui offrent des appareils de loterie vidéo.

Loto-Québec a sans doute un autre motif en éliminant les sites de jeu offrant 4 appareils de loterie vidéo ou moins. Car on sait que ce sont précisément ces sites où les appareils récoltent le moins de profit. Pourquoi ? Des intervenants qui travaillent auprès de joueurs pathologiques observent que ces gens préfèrent jouer dans des établissements qui ressemblent plus à un casino. Et quand on sait que la majorité des profits générés par ces machines proviennent justement de ces gens aux prises avec des problèmes de jeu pathologique, on voit à quel point ces considérations sont cruciales pour la rentabilité continue de Loto-Québec. Qui bénéficiera de cette décision ? Les « rois du vidéopoker », entre autres, car les joueurs pathologiques qui ne peuvent plus aller jouer à la brasserie du coin seront de plus en plus acheminés à leurs établissements.

Aucune véritable solution à ce problème ne sera vraiment envisageable, à mon avis, avant que le gouvernement du Québec se rende compte que les torts causés à la société par la présence de ces machines dans des établissements éparpillés au travers son territoire sont plus important que les profits que ces machines génèrent pour le trésor du gouvernement québécois. Seulement lorsque le gouvernement du Québec aura insisté que Loto-Québec enlève ces machines de tous les bars et brasseries de la province aura-t-on un début de véritable solution aux graves problèmes causés par ces machines.

www.jeu-compulsif.info