

Faites vos jeux ! Le déménagement du casino au centre-ville est toujours dans l'air...

Dans son édition du 28 février, la revue « Les Affaires », dévoilait dans un article signé André Dubuc un projet d'aménager dans l'actuel Techno Parc un centre de foire qui inclurait la construction d'un nouveau casino.

D'une superficie de 10 km², le secteur convoité pour ce projet est délimité, au sud, par le fleuve et les îles Notre-Dame et Sait-Hélène; au nord, par l'autoroute Ville-Marie; à l'ouest, par le pont Champlain et à l'est, par le pont Jacques-Cartier.

Le casino projeté remplacerait l'actuel casino de l'île Notre-Dame et s'intégrerait dans un vaste plan de « revitalisation » de ce secteur de Montréal proposé par la Société du Havre de Montréal (SHM). L'ancien premier ministre du Québec, Lucien Bouchard, à qui on doit en partie le développement exponentiel des jeux de hasard et d'argent au Québec est le président de cette société « à but non lucratif ».

La SHM évoque l'hypothèse de transformer l'autoroute Bonaventure en un boulevard ainsi que de dévier celui-ci vers le nord du Techno Parc. Elle propose aussi de recouvrir une partie de l'autoroute Ville-Marie (est) ainsi que la mise en service d'un tramway afin d'assurer la liaison entre le Vieux-Port et le parc Jean-Drapeau.

Ce n'est pas la première fois que les tenants de cette industrie de la dépendance et du vice (1) tentent de vendre au montréalais le déménagement du casino de Montréal au centre-ville. Mais c'est la première fois qu'on joue si habilement les cartes (sic) du tourisme (*foire commerciale*) et du développement économique.

Le but inavoué de l'opération est de rendre encore plus accessible le casino au montréalais et aux banlieusards et ce, afin d'en accroître davantage les profits. Montréal n'est pas Las Vegas ou Atlantic City. Les touristes ne se rendront jamais à Montréal pour son unique casino... Ce type de casino s'adressera toujours principalement à la population locale.

Rapprocher le casino du centre-ville augmenterait inévitablement la fréquentation de celui-ci par la population locale. Le chercheur français Jean-Pierre Martignoni démontre, dans une enquête, qu'il existe un lien direct entre proximité géographique et fréquentation du casino. « Un fait d'évidence qui se vérifie au nouveau casino lyonnais. « 80 % des joueurs de notre établissement ne jouaient pas auparavant. Ils se sont découvert un nouveau passe-temps », reconnaît Guy Benamou, le P.D.G. (...) du Pharaon." » (2).

Comme le démontrent de nombreuses études, la grande accessibilité des jeux de hasard et d'argent est la principale cause du développement du jeu pathologique au Québec. Le projet de rapprocher le casino de Montréal du centre-ville ne pourra qu'entraîner une augmentation du taux de prévalence de Montréalais aux prises avec un problème de jeu pathologique...

Les Montréalais et les Québécois sont déjà très (*trop*) nombreux à éprouver des problèmes avec les « jeux » (3) de hasard et d'argent. Des milliers de familles ont été détruites par ces « jeux ». Une majorité de joueurs compulsifs songent au suicide (jusqu'à 70%) (4) et chaque année, des dizaines d'entre eux passent à l'acte et se donnent la mort.

C'est assez !

Jusqu'où va aller cette soif d'argent facile de la part de nos gouvernements ? On ne peut constamment augmenter la part de l'argent récoltée chez nos concitoyens par cette taxe de misère (ou à la misère) que sont les jeux de hasard et d'argent sans créer de graves problèmes sociaux... Il faut que cela s'arrête et que nos gouvernements réalisent l'importance de gérer d'une façon plus responsable et éthique cette industrie. Il y a suffisamment de mal qui a été fait comme ça... c'est assez !

Alain Dubois, éditeur de www.jeu-compulsif.info

(1) Je ne veux pas ici exprimer une position morale. Il s'agit plutôt d'une expression souvent utilisée à la bourse pour désigner un type d'industrie : armement, tabac, casinos, etc.

(2) Les nouveaux drogués du jeu, Le Point, Jean-Michel Décugis, 28/06/02 - N°1554 - Page 68 - http://www.lepoint.fr/dossiers_societe/document.html?did=103423

(3) Ce taux varie selon la méthodologie et les critères diagnostics utilisés. Le taux de joueurs pathologiques varie donc de 2.1 à 5%. Pour les loteries vidéo, S.Chevalier évoque un taux de 9% de joueurs compulsifs et de 40% de joueurs éprouvant un problème significatif. (Jeu pathologique et joueurs problématiques : Le jeu à Montréal par S Chevalier, D Allard, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Mtl-Centre, 2001 <http://www.jeu-compulsif.info/documents/jeu-pathologique-mtlcentre.pdf>)

Je place ici des guillemets, car je ne suis pas certain que l'on puisse les qualifier de jeu, puisqu'ils ne demandent aucune intelligence ou stratégie et surtout, car personne ne semble s'y amuser... Il suffit d'aller dans un bar ou un casino pour constater que la majorité des visages que l'on y retrouve sont crispés et les rires absents...

(4) Jeu pathologique et joueurs problématiques : Le jeu à Montréal par S Chevalier, D Allard, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Mtl-Centre, 2001

Lire aussi : La responsabilité de l'État québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo, Laboratoire d'éthique publique, <http://www.enap.quebec.ca/enap-fra/ethique/index.html>