

## Les invasions barbares des jeux de hasard et d'argent

Sans remettre en question leur légalisation, nous croyons que le rôle de l'État n'est pas de faire la promotion des jeux de hasard et d'argent, mais plutôt de travailler à limiter les problèmes et méfaits qui y sont associés. Ainsi depuis plus d'un an nous revendiquons, entre autres : que le gouvernement soumette les jeux de hasard et d'argent aux mêmes restrictions que les produits du tabac en termes de publicité, de promotion et de commandites ; que les appareils de loterie-vidéo soient retirés de tous les bars et établissements privés et soient plutôt installés dans des centres de jeu gérés par l'État. En bref, nous souhaitons que les seuls motifs de la légalisation des jeux de hasard et d'argent soient, pour nos gouvernements, d'empêcher le crime organisé d'en tirer profit et non pas d'en faire, comme maintenant, une taxe déguisée.

### Une taxe de misère ou une taxe à la misère ?

Où pensez-vous qu'il s'achète le plus de billets de loterie et que l'on s'adonne le plus au vidéo-poker (loteries vidéo) ? À Westmount, St Lambert ou dans Hochelaga-Maisonneuve, Centre-Sud, Pointe St-Charles ? Poser la question, c'est y répondre. Ce sont les plus pauvres d'entre-nous qui s'adonnent le plus à ces jeux de hasard et d'argent, et ce, dans l'espoir de sortir un jour de leur misère (1). On place à la tonne des terminaux de Loto-Québec dans tous les dépanneurs, des machines de loteries vidéo dans les bars, là où il y a de l'alcool puisque ce puissant désinhibiteur fait jouer davantage. Si vous visitez les dépanneurs des quartiers pauvres de Montréal, vous constaterez qu'il est fréquent d'y rencontrer des assistés sociaux et des retraités dépensant 40, 60 ou 80 dollars dans l'achat de billets de loterie. Si vous allez dans les casinos, surtout la première semaine du mois, vous réaliserez que visiblement la plupart des joueurs ont peu d'argent et qu'il y a là aussi une forte proportion d'assistés sociaux, de chômeurs, de retraités et de membres de communautés asiatiques. Plusieurs d'entre eux ont la couche aux fesses afin de ne pas perdre leur tour sur leur machine... au cas où ils auraient une petite envie. La nuit, le spectacle est encore plus désolant. Attirer les touristes fut le motif invoqué par Loto-Québec pour élargir les heures d'ouverture la nuit. Pourtant, en ces heures, les joueurs compulsifs sont de toute évidence en nette majorité dans les casinos, et les touristes à peu près absents. Si ce n'est pas une taxe de misère ça, qu'est ce que c'est ?

### Du banditisme social...

Régulièrement on entend dans les médias les porte-parole de Loto-Québec et des membres du gouvernement affirmer qu'il est préférable que ce soit l'État qui contrôle les jeux de hasard et d'argent plutôt que le crime organisé. Pourtant, à la lumière des faits, nous sommes en droit d'avoir un doute sur la véracité de cet énoncé, ou du moins de douter de la bonne foi de ceux qui nous servent cet argument. Un État responsable et " moral " devrait, s'il légalise les jeux d'argent et de hasard, retourner les sommes récoltées en totalité dans des programmes de prévention, de traitements et de recherche consacrés au jeu compulsif et, dans un second temps, dans les services sociaux et dans la santé afin de pallier aux coûts sociaux que cette dépendance engendre. Surtout, il ne devrait pas faire la promotion du jeu. Sa légalisation ne devrait, je le répète, servir qu'à empêcher le crime organisé d'en tirer profit, c'est tout !

Nous sommes malheureusement presque forcés, à la lumière de l'expérience de la légalisation des jeux d'argent et de hasard, de constater que le meilleur programme de prévention résiderait en son illégalité, puisque les politiques de l'État ont eu des

conséquences plus néfastes que lorsque les jeux d'argent et de hasard étaient sous le contrôle d'organisations criminelles. Le gouvernement est plus bandit que les bandits. Incroyable, non ?

### **Loto vaudou ...**

Jean-Yves Roy, le porte-parole de cette industrie gouvernementale de l'addiction... qui, faut-il le mentionner, si elle était privatisée se retrouverait dans les « Vices Founds » (2), ose prétendre que la majorité des joueurs s'amuse lorsqu'ils s'adonnent à ces « jeux »... Pourtant, il suffit d'aller dans un des casinos du Québec ou dans un bar où il y a des loteries vidéo pour constater que personne ne s'y amuse! Presque tous ont l'air d'esclaves zombies ensorcelés et attachés par leur-s « carte-s privilèges » à une ou deux machines maudites... Si vous gagnez et vous réjouissez de votre lot, vos voisins vous jetteront des regards assassins... Car dans cet univers de cauchemars et de superstition... ils croient que vous leur avez enlevé leur chance de gagner !

Pour appuyer ses dires, Jean-Yves Roy ce prêtre vaudou de la désinformation martèle sans cesse l'idée que « la majorité des gens considèrent les loteries dans une perspective de divertissement ». Des données de Statistique Canada, rajoute t'il, montrent que 80% des Québécois ont effectué une dépense en jeu de hasard... Que nous apprend ce lien ? Rien sauf que les Québécois sont nombreux à payer cette taxe « volontaire » ! Par ailleurs, il omet de mentionner que 80% des revenus des loteries vidéo proviennent de joueurs pathologiques !

Et que selon Statistiques de Santé et Bien-être Canada :

26,8 % des joueurs pathologiques ont tenté de se suicider ;  
37 % des joueurs pathologiques volent jusqu'à 5000 \$ par année à leur employeur ;  
14 % d'entre eux s'absentent du travail des journées entières dans le but de s'adonner à des jeux de hasard ;  
36 % perdent leur emploi en raison de problèmes associés au jeu ;  
83 % des joueurs compulsifs empruntent de l'argent auprès d'amis, de parents et d'établissements bancaires pour rembourser leurs dettes de jeu ;

Une étude effectuée par un chercheur de l'Université du Manitoba indique qu'un joueur compulsif coûte en moyenne 56 000 \$ à la société.

### **Deux poids... deux mesures...**

Jean-Yves Roy tente de minimiser l'importance des joueurs pathologiques en mentionnant que cela ne touche qu'une minorité parmi la population. Pourtant, cette minorité est sensiblement équivalente à celle des toxicomanes (3) puisque 5% des personnes interrogées dans le cadre d'un sondage Léger Marketing se sont déclaré être des joueurs compulsifs ! Le pourcentage réel est probablement bien plus élevé, car le seul fait d'admettre que l'on souffre de ce type de problème représente pour les joueurs pathologiques, tout comme pour les alcooliques, un pas difficile à franchir ! Selon l'INSP, 42% des joueurs aux appareils électroniques de jeu (loteries-vidéo) présentent des symptômes du jeu pathologique (4). La toxicomanie et le jeu compulsif entraînent tout deux des coûts sociaux énormes, pourquoi les traiter différemment ?

### **Une dépendance extra avec ça !**

Jean-Yves Roy ne manque pas d'imagination lorsque, pour minimiser l'importance de

cette dépendance, il affirme « Et dans les cas des joueurs compulsifs, on est souvent en présence de d'autres dépendances et il est difficile d'en départager les effets ». De toute évidence, Jean-Yves Roy ne sait pas de quoi il parle (5)... Même s'il est vrai néanmoins que pour plusieurs chercheurs, les jeux de hasard et d'argent ont les mêmes effets sur le cerveau que la cocaïne, ce qui peut très probablement entraîner une dépendance qui lui est similaire (6). Son argument est fallacieux, car le fait de souffrir déjà d'une dépendance n'excuse en rien le rôle joué par Loto-Québec et le gouvernement dans le développement de ce fléau social. Songerait-on à banaliser la consommation de cocaïne puisqu'un certain nombre de toxicomanes souffre aussi d'une autre dépendance ? Non, sûrement pas...

Ce qui distingue les toxicomanes d'un bon nombre de joueurs compulsifs réside principalement dans le groupe social touché. Chez les joueurs compulsifs on retrouve un bon nombre de personnes de 50 ans et plus, d'avantages de femmes et surtout des personnes qui n'avaient aucun problème majeur de dépendance auparavant. Les conséquences en sont dramatiques, car leur vie bascule d'un coup dans un enfer où la honte est omniprésente puisque le jeu les a entraînés à agir contre leurs valeurs morales. Pour les toxicomanes, la dépendance est souvent présente depuis leur jeune âge, c'est presque un mode de vie auquel ils se sont accoutumés, et ce, même s'il est très destructeur. À titre d'exemple... une personne qui devient handicapée à 50 ans vivra des difficultés d'adaptation beaucoup plus importantes qu'une personne handicapée depuis sa jeunesse... C'est entre autres pour cette raison que les joueurs compulsifs sont si nombreux à vouloir mettre fin à leur jour (7)...

**Des machines boostées aux stéroïdes skinériens** (adaptation du texte: The One-Armed Behavioral Technician)

Les loteries vidéo ont été conçues et programmées pour développer une addiction, grâce à l'utilisation de techniques comportementales où le joueur est conditionné à penser fréquemment « gains » afin de le retenir au jeu. (8)

#### PRINCIPES :

- Attirer les joueurs potentiels à la machine.
- Inciter les joueurs à commencer à l'actionner en la rendant attrayante.
- Maintenir le comportement du joueur pendant des périodes relativement longues.
- Induire et maintenir le comportement tandis que le joueur perd de l'argent.

Les loteries vidéo (machines à sous) ont été de tels générateurs efficaces du comportement que, jusqu'à récemment, elles étaient proscrites dans pratiquement tous les États. Les machines à sous ne sont pas la création des behavioristes. Mais signe des temps, la première « machine à sous » a été créée et brevetée par Charles Fey en 1904, la même année où B.f. Skinner est né !

Alain Dubois, [www.jeu-compulsif.info](http://www.jeu-compulsif.info)

---

(1) Institut national de la santé publique du Québec et de la Direction de la santé publique de Montréal-Centre

(2) i.e. compagnies cotées en bourse faisant parti des industries des jeux de hasard (tels les casinos), celle de la pornographie et des armes, etc.

- (3) 6,3 % -chiffre cité dans « L'État au banc des accusés... Jeu compulsif : qui est responsable » d'Amon Suissa, [www.jeu-compulsif.info](http://www.jeu-compulsif.info)
- (4) Lire à ce sujet l'excellent article du journal The Gazette « VLTs target the poor » - ajout du 12 nov. 2002
- (5) Car s'ils en avaient une, celle-ci ne les empêchait pas d'être «socialement fonctionnelle»
- (6) Neuron, mai 2001 - Functional Imaging of Neural Responses to Expectancy and Experience of Monetary Gains and Losses
- (7) Tentatives de suicides : 20 % des joueurs compulsifs selon les données conservatrice du DSM - IV, 1996 et Wildman, 1997). Idées suicidaires : 48 % selon Frank & Lester, 1991
- (8) The One-Armed Behavioral Technician <http://www.users.csbsju.edu/~tcreed/pb/slots.htm>
- Findley, J.D. and Brady, J.V. Facilitation of large ratio performance by use of conditioned reinforcement. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 1965, 8, 125-129.
- Herrnstein, R.J. Superstitious Behavior: A corollary of operant conditioning. In Honig, W. K., *Operant Behavior- Areas of Research and Application*, New York: Appleton-Century-Crofts, 1966.