

MON OPINION SUR LA DERNIÈRE ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU QUÉBEC

Une fois de plus, le gouvernement du Québec a fait une étude sur la prévalence du jeu pathologique dans la population. Une étude qui en est arrivé à toutes sortes de fausses « bonnes nouvelles », comme seul peut le faire Robert Ladouceur du Centre pour le traitement et la prévention du jeu de l'Université Laval. Qui plus est, ils prétendent que les contribuables en ont eu pour leur argent avec cette étude puisque le coût de celle-ci, qui portait sur une opération d'un milliard de dollars dirigée par l'État, n'a été que de 175,000 \$. Les médias de langue anglaise n'ont apparemment pas remarqué les titres du Devoir des 10 et 11 avril 2004 où on pouvait lire: «coût du jeu (pathologique) au Québec :2.5 milliards \$ (par an).» Ce chiffre représente un coût de presque 2\$ pour chaque dollar de profit net. A condition bien sûr que le nombre de joueurs pathologiques soit de 140,000, soit 2% de l'ensemble de la population du Québec.

Les chiffres de 2% de joueurs pathologiques et de 3% de joueurs à problème ont toujours été acceptés de façon générale, bien que des études (1) menées dans d'autres juridictions (et même une étude menée à Montréal), basées strictement sur des gens jouant sur des machines, aient donné des résultats significativement plus élevés. L'étude a montré que, parmi ce groupe, à l'issue des tests, 9% s'avéraient pathologiques, 21% à problème et 42% à risque (Institut québécois de la santé publique, avril 2001). A ce moment-là, à Montréal seulement, (et sans comptabiliser d'autres types de joueurs à risques) ils ont pu chiffrer à 13,000, le nombre de joueurs pathologiques, à 29,000 les joueurs à problèmes et à 58,000 les joueurs à risque pour un total de 100,000. Maintenant on nous dit que dans la province de Québec, pour tous les types de jeu « le bassin de joueurs compulsifs pourrait se chiffrer jusqu'à 56,000 québécois, alors que jusqu'à 62,000 pourraient être «à risque» (possiblement en voie de devenir eux même des joueurs compulsif). Ceci est en contraste direct avec le fait que les revenus de loteries vidéo ont augmenté chaque année. Soudainement, la catégorie «à problème» n'existe plus. On est soit pathologique, soit à risque. L'étude a trouvé que 81% des québécois s'adonnaient a des «jeux» de hasard et d'argent (lire : gambling) au moins une fois par année, le «jeu» pouvant ici aussi bien signifier la loterie, les parties de cartes avec des amis ou le fait d'aller au bingo. Ce pourcentage est en baisse par rapport aux 90% recensés par les chercheurs en 1996. Les chercheurs spéculent que cette baisse pourrait être attribuée à l'examen minutieux et croissant par les médias des dangers du jeu pathologique ou encore aux joueurs potentiels qui ont tout simplement été déçus par l'expérience du casino et s'en sont détournés. J'ai ma propre théorie qui est supportée par le nombre record de faillites, de crimes non-violents et de suicides qui suggèrent que moins de gens s'adonnent au jeu parce qu'ils n'ont plus de sources de revenu.

Peut-être que les journalistes, qui avalent ces études et les rapportent comme parole d'Évangile, devraient passer une journée dans un centre de traitement et parler à certaines des victimes. Le Dr Ladouceur décrit le joueur pathologique type comme étant un mâle célibataire qui n'a pas étudié au-delà du secondaire, qui gagne maintenant moins de 40,000\$ par an. En réalité, vous seriez étonnés de connaître l'occupation et le salaire de certaines des personnes qui sont en traitement. L'article de la Gazette du 14 avril 2004 en parlait comme étant des «québécois qui sont nés pour perdre.» Peut-être que si le journaliste avait mené ses recherches auprès de personnes dont les opinions ne sont pas biaisées, il aurait pu apprendre que les ALV sont une forme de jeu qui ne requière pas de prédisposition à l'addiction. Il y a des études qui prouvent que la pathologie émane de la machine vers le joueur, non l'inverse. Peut-être qu'en sachant cela, le journaliste n'aurait possiblement pas fait paraître ce passage mis en évidence où on lisait : «les Terminaux de loterie vidéo sont le jeu de prédilection.» Nos usagers ne choisissent pas de perdre leur famille, leur emploi ou leur respect d'eux-mêmes (2) . Pas plus que les ALV ne sont un jeu. Le Monopoly, le Scrabble et les serpents et échelles sont des jeux. Les ALV sont des machines à parier. Ils ont des effets secondaires dommageables et causent une forte dépendance. L'étude a démontré que les 14% de la population qui jouent sur les ALV perdent en moyenne 884\$ par année. Ont-ils la moindre idée de ce que certaines personnes ont du perdre pour qu'on atteigne une moyenne de 884\$ alors que certains des joueurs n'ont perdu qu'un 10\$

ou un 20\$ occasionnel ? Ne se rendent-ils pas compte qu'un joueur pathologique accepterait volontiers de perdre 884\$ s'il pouvait ainsi jouer tous les jours de l'année ? À 884\$ par année, il n'y a pas meilleur marché comme divertissement. On ne pourrait pas aller au théâtre une fois par semaine à ce prix-là. On ne peut pas obtenir un billet de saison pour le hockey, le football ou le baseball pour 884\$. La vérité est que certains joueurs de ALV qui se présentent pour le traitement ont perdu 5 fois ce montant en une journée. Certains de nos usagers ont perdu jusqu'à 100,000\$ en moins d'une année. Les sociétés de loteries au Canada ont une licence provinciale qui leur permet le marketing d'un produit causant une forte dépendance, et elles utilisent cette licence de façon prédatrice.

Un gouvernement attentif au bien-être de sa population ne permettrait pas qu'un tel produit puisse saper l'existence même de ses citoyens. Un gouvernement attentif au bien-être de sa population ne tirerait aucune fierté du fait que le nombre de joueurs à problème n'a ni augmenté, ni baissé au cours des sept dernières années. Le Dr Ladouceur spécule que les chiffres sont restés stables du à « l'attention portée par les médias aux dangers du jeu à problème », mais aimerait voir la réalisation d'une « étude sur le long terme » où on suivrait un groupe à risque pour voir combien abandonnent tout simplement le jeu. Quelle surprise !! (3) Peut être que les chiffres sont restés stables parce que, en dépit du nombre de joueurs qui ont complètement épuisé leurs ressources financières et émotionnelles, et en dépit des quelques 156 joueurs à problème, ou plus, qui se sont suicidés, tous ces joueurs se font remplacer. Ils sont remplacés par le groupe avidement attendu des adolescents, qu'on cible présentement et qu'on prépare à devenir la prochaine livraison de chair fraîche que l'industrie du jeu pourra dévorer. On pourrait sans doute comprendre que tout ceci puisse arriver dans un pays où ce sont les multinationales qui possèdent et opèrent les casinos, mais nous avons l'honneur distinct d'être traités en vache à lait par notre propre gouvernement. Et lorsqu'on parcourt le pays, on peut constater partout l'enthousiasme des gouvernements en place pour le jeu et une opposition qui le déplore. Heureusement pour l'industrie du jeu, et bien que nombre d'entre nous employions notre temps à éduquer le public, P.T. Barnum avait raison : « Un poisson naît à chaque minute » (4).

Sol Boxenbaum
Critique de jeux

Viva Consulting Family Life Inc.
www.vivaconsulting.com

Texte traduit de l'anglais par Jean Lalande

(1) Études et recherches: [Étude Léger Marketing](#) (PDF) -5% de joueurs pathologiques / Statistiques Canada, [Fiche sur les jeux de hasard et d'argent](#) (PDF) -4,6% de joueurs pathologiques (mars 2004) / [Jeu pathologique et joueurs problématiques : Le jeu à Montréal](#) (PDF) S Chevalier, D Allard, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Mtl-Centre -4,8% de joueurs pathologiques ; loteries vidéo; 9% de joueurs compulsifs et de 40% de joueurs éprouvant un problème significatif

(2) Traduction de « self-worth » qui veut dire « la valeur qu'on se reconnaît à soi-même », semblable à « estime de soi » mais pas identique, puisque ça renvoie à comment on se perçoit mais aussi à comment on se traite soi-même.

(3) En français dans le texte.

(4) Traduction de « There is a sucker born every minute » qui pourrait être traduit aussi par : «A chaque minute naît un naïf »