

# Battre la machine et enrôler les jeunes

Luc Proulx



Si Jean Métayer se bat contre Loto-Québec, c'est parce que d'autres se battent contre ses machines vidéo-poker, en croyant pouvoir les assujettir à leurs «talents» de joueur. Ceux-là sont les plus compulsifs, ceux qui y croient, ceux qui sont convaincus qu'il y a une manière, un truc, alors que toutes ces machines sont conçues par des ingénieurs électroniciens, des analystes de systèmes, des concepteurs de produits ainsi que des psychologues. La seule certitude en fait, c'est que les crédits alloués sont grossièrement disproportionnés par rapport aux probabilités de gains.

En réalité, la chance de gagner sur n'importe quel tour d'un vidéo-poker est la même que le tour précédent et elle restera inchangée au tour suivant. Certains diront: «Ça fait longtemps qu'elle n'a pas payé... elle est due!». Mais la machine n'a aucune mémoire. Vous jouez contre une puce génératrice de nombres aléatoires sitôt que vous actionnez le bouton et toute tentative de miser davantage, de ralentir le jeu ou de l'activer, n'a absolument aucune incidence sur la probabilité de gains. Le gagnant en fait, c'est le propriétaire de l'établissement où se trouve la machine, qui touche 30 % des gains, ou des pertes, c'est selon le point de vue.

L'attrait des appareils de loterie vidéo, c'est qu'ils créent une égalité qui abolit toute compétence, voire toute forme de communication. Les récompenses intermittentes stimulent le geste du bouton pressoir et à

ce stade du jeu, l'individu ne joue plus pour l'argent, il cherche son évacion de la réalité. On a étudié la chose sur des rats de laboratoire, avec récompense alimentaire, et il appert que le réflexe s'établit solidement avec l'habitude.

## **Cibler les jeunes**

Avant la drogue, l'alcool et même la cigarette, le jeu de hasard est devenu la plus grande dépendance des jeunes Québécois. Elle a presque doublé en six ans seulement chez les jeunes, une augmentation trois fois plus forte que chez les adultes. C'est autour de 12 ans que la compulsion se cultiverait, alors que 30 % des adolescents joueraient au moins une fois par semaine. Entre 10 % et 14 % des jeunes de 15 à 20 ans auraient déjà un profil de joueur. On devrait le phénomène au directeur du département de développement chez Loto-Québec qui, en 1992, avait ciblé les jeunes dans son plan de marketing.

Difficile de croire que le gouvernement du Québec tolère et s'enrichisse du jeu de hasard auprès des adolescents, mais avec seulement quatre inspecteurs pour 4 000 sites de loteries, ce bon père de famille est loin de sa progéniture. Environ 7 % des collégiens ont fait une tentative de suicide et ce taux grimpe à 27 % chez les étudiants ayant des problèmes de jeu. On ne s'étonnera pas que l'UQUAM ait interdit ces machines dans ses établissements.

Alors, si vous en avez assez de la dépendance de l'état québécois au jeu, le RCCEJHA vous convie à vous engager dans la dénonciation des méthodes de Loto-Québec. On informe, on fait signer des pétitions et vous pouvez rejoindre le groupe de pression au (450) 965-0369, entre 9 h et 17 h. Demandez Jean Métayer.