

## **LES APPAREILS DE LOTERIES VIDEO – Une dépendance plus forte que la drogue...**

Qui aurait pensé que l'ère de la haute technologie donnerait naissance à une dépendance plus puissante que le tabac, l'alcool ou même l'héroïne ? Cette dépendance ne s'ingère pas, ne laisse pas d'odeur ou de signes visibles. Malgré tous les efforts de ses victimes pour s'en abstenir, elle les laisse impuissants. Il s'agit des appareils de loterie vidéo (ALV).

Et dire que cette pièce d'équipement dévastatrice appartient, est exploitée et régie par notre gouvernement ! La différence fondamentale entre un appareil de loterie vidéo et une machine à sous, que l'on retrouve seulement dans les casinos, est l'accessibilité. Les allées et venues dans les 3,828 établissements détenteurs d'ALV à travers la province sont tellement faciles. Une personne peut jouer durant son heure de lunch, sa pause-café, en se rendant à son travail ou à son retour. Pas besoin d'aller jusqu'au casino ! Les ALV ont fractionné la barrière des sexes. Aujourd'hui, il est normal de voir les femmes jouer les ALV dans des bars alors qu'autrefois elles n'y entraient pas sans être accompagnées. Si le gouvernement était à l'abri de protecteurs des consommateurs et critiques de jeu comme moi-même et d'autres, des ALV se trouveraient chez tous les dépanneurs et stations de services de la communauté. Après tout, la génération des Ninetendo, Genesis et Playstation sont des cibles naturelles pour ce genre d'activité. Il y aura toujours des propriétaires de bars sans scrupules qui détourneront leur attention des mineurs qui tentent de déjouer le monstre électronique. Quand la fumée se dégage à chaque fin de journée, le gouvernement extrait 3 millions de dollars de l'économie et l'impute à son revenu général. Nous sommes sensés croire que nos communautés en bénéficient parce que notre gouvernement met à notre disposition les meilleurs programmes de soins de santé et éducationnels au pays. Les chèques de bien-être social et de pension de vieillesse sont recyclés dans les 14,713 ALV à travers la province à tous les mois. Remarquez tous les locaux vides d'anciens commerces viables. Il semble qu'aujourd'hui les industries jouissant d'un taux de croissance rapide soient celles de prêteurs sur gage et agences d'encaissement de chèques.

Bien que le jeu excessif soit une activité stupide, les personnes qui deviennent des joueurs pathologiques ne le sont pas ! Les dépendances sont des employeurs à opportunités équivoques et les appareils de loterie vidéo s'avèrent la forme la plus rapide de tous les jeux pour créer chez le joueur ce comportement d'attachement maladif. Les joueurs ne réalisent pas que les appareils de loterie vidéo sont conçus par des ingénieurs électroniciens, analystes de systèmes, génies de l'informatique, mathématiciens, ingénieurs en conception de produit et psychologues. Ces appareils faussent l'impression du joueur à l'effet qu'il peut contrôler le jeu en l'arrêtant lui-même ou en le laissant fonctionner à son cycle normal. La réalité est qu'il joue contre la puce du générateur de nombres aléatoires. Le résultat de chaque tour est prédéterminé chaque fois que le bouton jouer est pressé. Les probabilités de gain sur n'importe quel tour sont identiques à celles des tours subséquents. Ni les sommes d'argent insérées dans les appareils ni le temps alloué ont un effet sur le résultat. Les possibilités de gains sont identiques sur chaque appareil et les crédits alloués sont grossièrement disproportionnés par rapport aux probabilités de gains. Même si le gros lot maximum est de cinq cents dollars, les gens en perdront des milliers pour décrocher le gros lot !

C'est la raison pour laquelle tout joueur pathologique vous admettra qu'à ce stade du jeu, il ne joue plus pour l'argent. L'appareil lui offre une évasion de la réalité, de la souffrance physique et morale de la vie quotidienne. Ces appareils créent l'égalité, aucunes compétences, aucune communication avec les autres; elles offrent un plaisir immédiat et des récompenses intermittentes. Et le fait le plus alarmant est que les joueurs pathologiques sont incapables de cesser de jouer. La dépendance à ces appareils est tellement puissante que ces joueurs pressent incessamment sur le bouton jouer comme un rat de laboratoire conditionné à recevoir des récompenses intermittentes. L'effet partiel de ce renforcement, démontré à répétition dans les laboratoires, contribue au désordre. Prenons l'exemple d'un chercheur qui place un rat sous un programme de privation de nourriture jusqu'à une perte de poids de 10 à 20%. Ensuite, le rat est placé dans une boîte et initié à presser sur un levier pour avoir de la nourriture. À chaque fois qu'il presse sur le levier, une pastille de nourriture descend dans un plateau. Une fois l'association faite entre presser sur le levier et recevoir de la nourriture, le chercheur change le programme afin de ne pas renforcer chaque réponse. Le renforcement peu se produire après 15 presses, peut-être 3 presses ou 25 presses. Le rat peut presser sur le levier pendant 20 secondes ou 5 secondes ou 60 secondes. Le renforcement n'est pas livré sous prédiction. Assujetti à ces conditions, le rat exerce un taux de pression élevé et continu. L'élimination d'un comportement acquis sous cette forme d'apprentissage prend beaucoup plus de temps. Le fait que

l'appareil de loterie vidéo dispense également un renforcement sur une base intermittente et imprévisible, le joueur est sujet au même principe d'analogie que le rat de laboratoire. Le joueur gagne à l'occasion et il ne perd pas toujours; ainsi il perpétue son comportement au jeu. Ces joueurs demandent de l'aide lorsqu'ils ont atteint le fond du baril et n'ont plus d'alternatives. Malheureusement, certains joueurs se voyant sans recours et sans espoir se suicident

Le jeu pathologique détient le taux de suicide le plus élevé de toutes les dépendances.

Depuis que le coroner a débuté la compilation des données, 156 suicides ont été directement liés au jeu, dont au moins 96 au cours des quatre dernières années. Ces données ont été confirmées à l'appui de notes suicidaires laissées aux familles de ces victimes. Combien de victimes n'ont pas laissée de notes et, comme le jeu pathologique est une dépendance tellement secrète, combien de familles n'étaient même pas au courant du problème ? Combien de suicides sont camouflés par des morts accidentelles ? Certains joueurs désespérés ne veulent imposer à leurs familles la douleur de leur suicide et d'autres passent à l'acte espérant qu'elles pourront bénéficier de leurs polices d'assurance vie.

Si nous voulons contrôler cette folie de dépendance aux ALV, nous devons empêcher le gouvernement d'exercer une influence sur la pensée de victimes encore moins fortunées. Nous devons voir une forte diminution du nombre d'ALV et mettre fin à leur accessibilité aussi simple ! Nous devons voir des efforts sincères dans l'éducation de la population et une emphase particulière pour les plus vulnérables : nos jeunes, nos minorités et nos personnes du troisième âge. Pour les joueurs pathologiques et victimes de l'avidité de Loto-Québec, les soins et traitements essentiels doivent être accessibles et disponibles.

N.B. Le Rapport Annuel 2002 de Loto-Québec indique une réduction de 538 appareils de loterie vidéo parmi 257 établissements licenciés et une AUGMENTATION DES PROFITS de 1.4%.

^ Sol Boxenbaum  
Critique de jeux

**Viva Consulting** Family Life Inc.

[www.vivaconsulting.com](http://www.vivaconsulting.com)