

Le livret de Raoul
sur
La Loterie Vidéo

publié sur le site d'Alain Dubois
www.jeu-compulsif.info



octobre.2003

Préface d'Alain Dubois

C'est avec grand plaisir que j'ai accepté l'offre de Raoul d'écrire une préface à son livret. Raoul est un ancien directeur informatique qui a oeuvré au sein d'une grande entreprise. Il a vu sa vie ainsi que celle de sa famille bouleversées par sa dépendance aux loteries vidéo. A vrai dire, ce fut une véritable descente aux enfers... Il a englouti plusieurs milliers de dollars dans ces machines qui broient les rêves, l'espoir et parfois la vie elle-même de ceux qui s'y adonnent. Des machines infernales appartenant à notre gouvernement qui, avide d'argent, n'a pas hésité à faire fi des objectifs de santé publique, qui devraient être les siens, en implantant à presque tous les coins de rue des loteries vidéo.

Raoul, qui pourtant est un esprit cartésien, a sombré dans cette dépendance. Désirant s'en sortir, il a entrepris une thérapie qui faisait appel à sa raison... On lui disait que des pensées irrationnelles étaient la cause principale de son comportement de jeu compulsif. En somme, la pathologie dont il souffrait n'était qu'un simple problème de perceptions et de cognitions. Il abandonna cette « thérapie » après 2 ans car son problème de jeu compulsif était toujours présent... Ce fut un moment difficile car cela représentait pour Raoul un terrible échec. Malgré tout il avait encore en lui des pulsions de vie et il y puisa l'énergie nécessaire pour entreprendre une nouvelle thérapie. Celle-ci ne faisait pas appel qu'à sa raison mais aussi à ses émotions... Après seulement quelques semaines Raoul se trouva sur la voie de son rétablissement...

Aujourd'hui Raoul collabore au site www.jeu-compulsif.info dont je suis l'éditeur. Dans ses chroniques il partage avec les lecteurs son expérience de joueur compulsif et le cheminement qui l'a conduit à reprendre le contrôle sur son existence, un contrôle qu'il avait cédé pendant plusieurs années à un jeu de hasard et d'argent. Raoul nous fait profiter de ses connaissances en informatique en analysant le fonctionnement des loteries vidéo. Il pose des questions pertinentes à Loto-Québec, la Société des Loteries Vidéo du Québec et la Régie des alcools, des courses et des jeux auxquelles ceux-ci refusent de répondre...

Sa motivation : éviter à d'autres les souffrances qu'il a connues en apportant aide et support à ceux qui souffrent d'un problème de jeu compulsif.

Je vous invite donc chaleureusement à lire le « Livret de Raoul ». Je suis persuadé que, tout comme moi, vous allez parcourir avec grand intérêt ces pages.

Bonne lecture et merci Raoul !

Alain Dubois, éditeur des sites www.Jeu-Compulsif.info et www.Toxico.info



Introduction

Ami lecteur, ce livret n'a aucune prétention scientifique. Il est le fruit de mes réflexions et de mes tentatives pour comprendre ce qui m'est arrivé. Pourquoi suis-je devenu un joueur compulsif? Pourquoi sommes-nous si nombreux à partager ce grave problème?

Mon expérience de joueur, mes connaissances en informatique, mes nombreuses lectures sur le sujet, mes connaissances acquises en thérapie, mes nombreux échanges avec d'autres joueurs, mes connaissances acquises par l'achat d'un appareil illégal dont j'ai maintes fois modifié le taux de retour, les notes que j'avais obtenues avec cet appareil et, finalement, l'analyse des informations fournies par l'exploitant, mon gouvernement et ses organismes furent mes sources d'informations pour écrire ce livret.

N'ayant jamais acquis d'appareil légal et étant donné que ni mon gouvernement ni l'exploitant n'ont jamais expliqué les changements qu'ils ont apportés aux appareils en les légalisant, je n'accuse personne. D'ailleurs, tel n'est pas mon but. Pour moi, poursuivre l'exploitant équivaldrait à poursuivre ceux que représente son propriétaire. Cela serait à l'opposé de mon intention en écrivant ce livret.

Mon espoir est d'éviter à quelques-uns de mes semblables de connaître les souffrances et les déboires que j'ai connus et d'apporter ne serait-ce qu'un peu d'aide à ceux qui souffrent d'un problème de jeu.

Je remercie Alain Dubois de m'avoir permis de publier mes textes, sous toute réserve, sur son site humanitaire www.jeu-compulsif.info. Voici d'ailleurs la mise en garde qui accompagnait mes textes sur le site :

MISE EN GARDE DE L'ÉDITEUR -Veuillez prendre note que les textes suivant, tout comme ceux contenus sous cette rubrique, ne sont que des commentaires et réflexions personnelles et qu'ils n'ont aucune prétention d'être des textes scientifiques ou d'avoir un contenu conforme à la réalité. On ne peut donc conclure à la lecture des ces textes de la malhonnêteté de la Société des loteries vidéo du Québec, de la Société des Casinos du Québec, de Loto-Québec , la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) ou de celle de Robert Ladouceur. Ces textes sont publiés sous toute réserve.

Raoul

« Que ce personnage ne s’imagine pas que le Seigneur donnera quoi que ce soit à un homme partagé, fluctuant dans toutes ses démarches. »

(épître de Saint Jacques 1,7-8)

« Je veux jouer mais je ne veux plus subir les conséquences perverses du jeu. »

(Raoul avant son abstinence)

« Le talon d’Achille de Loto-Québec, ce sont les vidéopokers. »

(Monsieur Gaétan Frigon en janvier 2002)

CHAPITRE 1

Convoitise

Dans un pays torride et ténébreux existait une créature perverse et diabolique dont le nom était Convoitise. Un jour Convoitise conçut un sombre projet, un projet à son image, un projet pervers et diabolique.

Je vais corrompre se dit-elle, un grand nombre d'êtres humains. Je ferai de quelques privilégiés de riches exploiters et d'une foule d'autres, de malheureuses victimes. Le spectacle sera superbe ! Je m'y délecterai.

Comme je n'apprécie pas le travail, je me bornerai à suggérer un nouveau jeu de hasard plus toxique que tous les misérables petits jeux de hasard qui amusent les humains. Ils possèdent maintenant la technologie nécessaire pour réaliser ce jeu.

J'ai remarqué que les humains préfèrent le plaisir au déplaisir. Cette délicieuse attitude favorise leur tendance à penser davantage à leurs gains qu'à leurs pertes. Je vais exploiter au maximum cette tendance qui me plaît.

A chaque mise de ce jeu, une quote-part sera prélevée pour l'exploiteur. Le reste constituera une réserve qui sera convertie en un dangereux mélange de gains et de pertes qui sera servi aux victimes. Elles trouveront ce cocktail si savoureux qu'elles en consommeront à s'en rendre malades. Voici comment y parvenir.

Il suffira d'établir un point critique à la réserve. Quand la réserve sera supérieure à ce point le jeu sera très généreux (quel mot détestable !). Ceci aura pour effet de multiplier les gains dont les joueurs se souviendront longtemps et fera rapidement descendre la réserve.

Quand la réserve deviendra inférieure au point fixé, le jeu deviendra très pingre (quel joli mot!). Ceci multipliera les pertes que les joueurs préféreront oublier rapidement et fera remonter la réserve.

Le jeu pourra aussi être plus rentable pour les exploiters si les gains ne sont pas payés systématiquement. Promouvoir la consommation plutôt que la modération, quelle idée attrayante!

Un taux de retour moyen acceptable pourra être certifié et le caractère aléatoire du jeu préservé. En effet, il suffirait d'utiliser deux ensembles distincts de probabilités. Naturellement, vaudrait mieux ne jamais parler des probabilités pour ce jeu.

Les joueurs auront tendance à interpréter les résultats uniquement par le hasard car presque tous croient que les probabilités sont constantes à tous les tirages. Comme le point critique sera fréquemment franchi dans un sens et dans l'autre, un être humain serait incapable de déceler l'astuce sans recourir à un ordinateur et à l'enregistrement de millions de résultats successifs.

Mieux encore, j'en trouverai de plus puissants pour soutirer aux exploiters leurs profits. A ces puissants j'imposerai le fardeau de soigner les victimes et de payer de mille manières les conséquences perverses de ce jeu. Finalement, personne n'y trouvera son profit mais quel admirable spectacle ce sera! Convoitise ta perversité est immense, ton projet est superbe!

CHAPITRE 2

Ingénieux

Dans une usine lointaine, Ingénieux se mit à l'ouvrage pour réaliser l'appareil de jeux suggéré par Convoitise. Ingénieux avait un long nez mais il n'y voyait pas plus loin.

Ingénieux comprit que la réserve descendrait plus rapidement qu'elle remonterait. Il craignit que le joueur se mette à penser à ses pertes plutôt qu'à ses gains. Le joueur risquerait de se lasser rapidement et de délaisser trop tôt l'appareil.

Convoitise intervint. Ingénieux, lui suggéra-t-elle, c'est tout simple : ramène fréquemment la pensée du joueur sur « gains ». Présente lui des « presque gains » qui ne coûtent rien. Tu pourrais même le faire de façon aléatoire. L'attrait d'un gain facile l'a amené à l'appareil ; ce même attrait l'y retiendra un certain temps.

Remarque Ingénieux que le jeu aurait pu fonctionner avec un seul ensemble de probabilités et l'emploi judicieux des « presque gains ». Cela aurait eu l'avantage de permettre l'affichage ou la publication des probabilités mais cela ne m'aurait pas procuré la stabilité de rendement que je recherche pour chaque appareil. Le hasard est parfois trop capricieux. Oublions ça !

Avant que le joueur ne réalise que ses nombreuses petites pertes s'additionnent en un montant qu'il n'aurait jamais voulu perdre, son argent sera dans la caisse. Ne crains pas, il en obtiendra d'autre et reviendra. Il pourrait même en venir à considérer ses pertes comme de simples retards de ses beaux gains à venir. Accroché à ce point, il aura grand-peine à s'en libérer.

Finalement, l'appareil fut au point. L'appareil de Convoitise était un splendide appareil de conditionnement du comportement. La production en série débuta. Au Québec, le premier gros client fut Criminel. Les appareils lui furent livrés.

Le désastre commençait, le rideau se levait. Convoitise prit place dans sa loge. La salle était gigantesque, toute la population s'y trouvait. De nombreuses personnalités étaient présentes ; nous en connaissons quelques unes dans les prochains chapitres. La scène était immense ; tous les joueurs compulsifs et leurs proches s'y tenaient.



Dans un communiqué officiel, La Régie des alcools, des courses et des loteries déclara :
« Dans le cas des appareils sous le contrôle de Loto Québec, le taux de retour observé est de 92%, variant de 85 à 98%, selon le montant inséré dans l'appareil et le jeu choisi par le joueur. »

(le sous-lignage est de moi ; le nombre de tirages successifs observés n'est pas dévoilé.)

CHAPITRE 3

Pouvons-nous libérer notre gouvernement de son problème de jeu ?

Tous les gens honnêtes et renseignés reconnaissent que le jeu est un problème qui s'aggrave dans notre société.

Tout problème de la société est aussi un problème de son gouvernement ... à moins bien sûr, qu'en changeant sa loi il n'ait aussi changé sa mission.

Qui se cache derrière le jeu ? C'est Convoitise et nul autre.

C'est sa convoitise qui transforme le joueur en victime et c'est sa convoitise qui transforme le gouvernement en exploitant. Convoitise est une émotion et l'idée qui cause cette émotion est : « ce serait un bonne affaire ».

Raoul a appris en thérapie que la meilleure façon de gérer une émotion qui entraîne un comportement inadéquat est de confronter l'idée qui cause l'émotion. Si l'idée est irréaliste il est avantageux d'y substituer une idée réaliste.



Pour le joueur la confrontation est facile. Est-ce vraiment une bonne affaire pour lui de jouer ? Décidément non ! bien au contraire, cela lui est très nuisible comme le lui prouve son expérience. Tant que cette idée réaliste demeurera en place le joueur sera protégé de sa convoitise qui l'entraînait à jouer.

Pour le gouvernement la tâche est plus ardue mais non impossible. Est-ce vraiment une bonne affaire ? La grasse enveloppe qu'il reçoit de l'exploitant ne représente même pas l'appauvrissement des joueurs. Quelques milliers d'enveloppes y manquent et plusieurs frais ont été encourus. La plus questionnable part de cette enveloppe est assurément celle qui provient des appareils de jeu. Cette part lui coûtera très cher en dépenses qui auraient pu être évitées. Est-ce donc si certain que ce soit une bonne affaire ?

L'exercice mérite d'être poursuivi. De plus, ne se place-t-il pas en conflit d'intérêts dans cette problématique ? Peut être serait-il préférable que le gouvernement fédéral légifère en la matière ou établisse des balises comme il le fit pour la santé. Ne serait-ce pas là une excellente occasion pour le gouvernement fédéral de démontrer aux valeureux Québécois qu'il peut encore leur être très utile ? Un honorable sénateur (*Jean Lapointe*) le croit.

Le problème vient du fait que l'on cesse de chercher quand on croit avoir trouvé.

Rappelons-nous les paroles du président Kennedy : « Ne nous demandons pas ce que le gouvernement peut faire pour nous, mais ce que nous pouvons faire pour notre gouvernement ». Pouvons-nous libérer notre gouvernement de son problème de jeu ? Oui ! ... en choisissant résolument l'abstinence, nous le pouvons !

Tout n'est pas si simple. Nous le verrons au prochain chapitre

CHAPITRE 4

Affreuse Exploitation du Jeu (AEJ)

90% des joueurs recherchant de l'aide relient les appareils électroniques de jeux (AEJ) à leur problème.

Si tu fais partie de ce nombre, permets moi de te poser une question : Jouerais-tu si l'appareil était totalement silencieux et qu'en plus de la banque de crédits, l'unique affichage était : « vous avez perdu votre mise de \$ et vous avez gagné \$ » ? Remarque que les gains seraient identiques à ceux des appareils actuels.

Si ta réponse est Non tu viens de te prouver que tu es victime des renforcements secondaires de ce type de jeux (les renforcements primaires étant les gains). Tu reconnais que si le jeu était dépouillé de ses renforcements secondaires tu pourrais surmonter ton illusoire espoir de gagner.

Les renforcements secondaires n'affectent aucunement les gains. Ils regroupent les moyens, les trucs et les astuces imaginés par le concepteur pour maintenir l'intérêt du joueur. Les gens ont tendance à sous-estimer leur puissance. Sans eux, les AEJ auraient été délaissés depuis longtemps. Ce sont eux qui attirent encore le joueur alors même qu'il sait que ce n'est pas là qu'il fera fortune... au contraire, il est en train d'y laisser sa chemise.

Il est nullement nécessaire de disséquer chacun de ces renforcements. Pas plus qu'il n'est nécessaire de couper en morceaux une pomme pourrie et de peser chaque morceau avec soin avant de la jeter. Je te déconseille même l'exercice pour deux raisons : 1) les renforcements secondaires sont très nombreux et tu risquerais d'en oublier. 2) chacun des renforcements pris isolément ne semble pas si terrible ; c'est l'accumulation de ces renforcements et leurs actions combinées qui les rendent dangereux.

Le concepteur du jeu, le fabricant de l'appareil, l'exploitant qui l'offre à la population et l'institution qui supporte l'exploitant sont tous responsables des renforcements secondaires utilisés.

Toi, tu es responsable d'y avoir joué. Remarque que ton comportement est compréhensible si tu n'as pas été prévenu du danger des renforcements secondaires. Cependant, c'est toi qui te retrouves avec le problème. Tu es donc le premier intéressé à y mettre fin.

La première chose à faire est naturellement de ne plus jouer. J'admets avec toi qu'il n'est pas aisé de surmonter un pareil conditionnement. N'oublie pas que de l'aide existe ; n'hésite pas à t'en servir. Ce n'est pas très flatteur pour notre ego de reconnaître que nous avons été dressés par une machine et son programme. C'est encore plus amer de réaliser que nous étions assidus à nos séances de dressage.

Toutes les thérapies pour joueurs recommandent de trouver des substituts au jeu. Je mets dans un gros sac vert ceux qui osent proposer le jeu modéré ou responsable comme un substitut valable. Malheureusement, les éboueurs tardent à passer.

Au Québec, les joueurs d'AEJ ont perdu environ \$1.5 milliard en 2002. C'est énorme ! Le gouvernement et l'exploitant savent très bien que la majorité du temps, ce sont des personnes qui présentent déjà des symptômes du jeu compulsif qui y jouent. C'est scandaleux ! C'est offrir de l'assistance à la maladie !

Bon courage et ne tarde pas à reprendre le contrôle de ta vie.

CHAPITRE 4 (SUITE)

Je suis allé très loin dans ma maladie. Depuis quelques années, à chaque rechute je prie Dieu de venir me chercher ou de me donner la force de demeurer abstiné.

Ce ne sont pas les pertes matérielles qui m'ont amené au seuil de cette frontière. Elles n'avaient pas sur moi ce pouvoir. C'est la perte de ma liberté face à cette maudite compulsion du jeu à la loterie vidéo qui l'a fait.

Non ! Monsieur Ladouceur, les connaissances du jeu ne suffisent pas à guérir tous les joueurs compulsifs. Quand le jeu est vraiment devenu compulsif, c'est autre chose qu'il faudrait... mais quoi ? Mes connaissances en matière de déconditionnement sont très limitées.

Que l'on accueille demain les joueurs les plus atteints en institution fermée de durée indéterminée et je serai le premier pour y signer mon admission. Mon épouse m'y visiterait régulièrement, à moins qu'elle ne change radicalement.

Messieurs nos gouvernants, c'est un crime contre l'humanité que vous commettez en exploitant ces AEJ. Ma grande erreur fut de croire que mon gouvernement ne mettrait pas à la disposition de la population, quelque chose de très dangereux. J'ai manqué de méfiance messieurs à votre endroit... mea culpa !



L'homme peut être dressé tout comme un animal. C'est ce que font ces appareils. Pour certains c'est rapide, pour d'autres c'est plus lent. Peut-être que certains sont réfractaires au conditionnement... je ne sais pas.

Pour l'instant, je crois que tous ceux qui persisteront à jouer sur ces appareils deviendront éventuellement compulsifs. Ceux qui ont su jouer avec un certain contrôle y ont joué plus longtemps. Ils ont donc été davantage exposés au conditionnement de l'appareil, ... aux renforcements primaires et secondaires.

Jubilez messieurs ! Comme perversité ou aveuglement on peut difficilement faire mieux. Souriez donc ! en allant déposer notre argent à la banque.

Ces sensations et émotions que procurent les AEJ et que l'Institut national de santé publique montre comme un effet bénéfique des AEJ pour le joueur, ce sont elles qui le priveront peu à peu de sa liberté.

Je prie pour vous messieurs car ma foi me dit que Dieu accorde autant d'importance à votre salut qu'au mien. Celui en qui je croirai jusqu'à ma mort qui ne sera pas par suicide, a peut-être permis cette rechute que j'espère la dernière pour que j'écrive ce chapitre. Qui sait ?

De grâce ! Faites en sorte que demain 300,000 autres personnes ne viendront pas prendre la succession des 150,000 malades actuels.

CHAPITRE 4 (FIN)

Il n'existe aucun doute dans mon esprit que ce qui rend un joueur compulsif aux AEJ ce sont les sensations et émotions qu'il ressent lorsqu'il joue. Les renforcements primaires et secondaires du jeu sont les grands responsables de ces sensations et émotions. Ces cadeaux empoisonnés du jeu correspondent aux sensations que peut ressentir un toxicomane lorsqu'il consomme.

Ceci ne nie aucunement qu'il puisse être très avantageux de découvrir ce qui nous a conduits à commencer à jouer. Cela pourrait nous permettre de régler un problème plus profond et nous éviterait d'adopter un autre comportement compulsif. Pour ce travail je conseille de demander de l'assistance thérapeutique. Les progrès sont plus rapides et assurés qu'en tentant d'agir seul.



Si tu joues encore à la loterie vidéo, permets moi d'attirer ton attention sur quelques points.

On évite avec soin d'utiliser les mots perte ou perdre avec ces appareils. On emploie les mots gain, gagner ou mise. Au lieu du mot mise je te conseille fortement de lire « perte ». Avec ces appareils ce terme est plus exact car même lorsque tu gagnes, on ne te remet jamais ta mise. On te présente comme gain tout gain, même s'il est inférieur à la mise. Donc tu aurais avantage à substituer mentalement le mot « perte » à « mise » à chaque fois que tu lis ce mot.

De plus, toutes tes pertes à ce jour ont transité par cette case improprement titrée « mise » ou correctement titrée mais totalement ignorée par la suite. Ex : lorsque tu gagnes 1 seul crédit on ne te rappelle pas que tu avais misé 5 ou 10 crédits, mais on te dit que tu as gagné un crédit sans même que l'écran rougisse de honte. Cela pourrait t'aider à acquérir une perception plus juste de ce type de jeu.

La probabilité de gagner un lot donné à ce jeu n'est jamais publiée. Voici un point de vue que je te propose : pour chaque gain de 200X la mise, 216 mises (pertes) sont requises (taux de retour de 92%). Pour chaque gain de 100X la mise, 108 mises (pertes) sont requises... et ainsi de suite. Tu peux constater qu'il y a énormément plus de tirages perdants que de tirages gagnants. Il m'est souvent arrivé de perdre \$500 ou \$1000 sans voir l'ombre d'un gain supérieur à \$100.

Ne te laisse pas abuser par le taux de retour de 92%. Un seul montant devrait retenir ton attention : le coût de cette dispendieuse activité pour toi depuis que tu t'y adonnes. Plus tu as joué et plus tu as perdu. Plus tu joueras et plus tu perdras encore. Persister dans cette activité, c'est courir à ta perte.

Tu n'y joues pas seulement ton argent, tu y joues ta qualité de vie et celle de ceux qui dépendent de toi. Choisis l'Abstinence avant qu'il ne soit trop tard.



CHAPITRE 5

Un système d'exclusion quasi involontaire !

Si vous rejouez à la loterie vidéo, vous pourriez :

Ne pas respecter le rythme de jeu de l'appareil et compter entre chaque tirage le nombre de secondes que vous pouvez attendre.

Apporter des bouchons d'oreilles afin de vous protéger des agressions auditives.

Fermer les yeux durant le déroulement du jeu. Cela vous protègerait partiellement des agressions visuelles et reposerait vos yeux.

A chaque gain, penser à vos pertes à vie à ce jeu.

A chaque perte, penser que cet argent aurait très bien pu demeurer dans votre poche.

Choisir un jeu à \$.05 du crédit et miser un seul crédit par tirage. L'appareil le permet ; vous perdrez quand même mais beaucoup plus lentement.

Apporter des rouleaux de \$1. plutôt que des billets de \$20. pour jouer.

Encaisser chaque gain si minime soit-il. Ainsi, vous vous protégeriez de miser plus que vous aviez l'intention de le faire. Vous pourriez aussi dire que vous aimez le principe des machines à sous.

Remarquez que ce ne sont pas des conseils que je vous donne. Ce sont simplement des possibilités légalement permises que je ne fais qu'énoncer.

Si quelqu'un vous demande ce que vous faites, vous pourriez répondre que vous jouez avec grande modération respectant ainsi la campagne de Loto Québec. Si le détaillant vous invite à céder votre place à un autre joueur qui attend, profitez de l'occasion pour mettre fin à cette malheureuse rechute : la première qui se présente est la meilleure à saisir.

Si vous remarquez à votre prochaine visite que l'accueil s'est refroidi, rien ne vous oblige à fréquenter cet endroit.

Il se peut que vous trouviez cette façon de jouer très ennuyante et même désagréable. Cela ne peut que vous être avantageux pour vous faciliter le meilleur des choix : l'abstinence de toute activité qui vous est nuisible.

Souriez ! la vie peut être belle quand on ne la gaspille pas.

CHAPITRE 6

La transparence tuerait-elle la loterie vidéo ?

Une question m'intrigue depuis fort longtemps : « Pourquoi les exploitants gardent-ils tous le silence sur les probabilités à la loterie vidéo » ? Pourquoi cette consigne généralisée du silence ? La transparence tuerait-elle cette loterie ?

Qu'est-ce qui ne doit absolument pas être dit ?

J'ai demandé à Loto Québec si les probabilités étaient variables à la loterie vidéo (voir l'annexe au chapitre 6).



Loto Québec n'a pas répondu à ma question. Ils m'ont simplement assuré qu'après des millions de parties jouées, le taux de retour moyen serait atteint.

Cela ne m'a pas rassuré. Cela ne garantit nullement que des millions de tirages ne sont pas vendus où le joueur aurait pratiquement aucune chance de remporter le lot de \$500 ou d'autres lots importants. Si de tels tirages avaient lieu, seraient-ils considérés frauduleux ? Même si d'autres tirages étaient particulièrement généreux, ces derniers justifieraient-ils les premiers ?

Si je volais les uns pour donner aux autres, ne me retrouverais-je pas en prison ? Même si je pouvais prouver que j'en ai redonné 92% cela ne me mettrait pas à l'abri de poursuites.

A ma connaissance, Loto Québec n'a jamais affirmé que les probabilités demeuraient constantes à tous les tirages avec ces appareils. Je me suis demandé si Monsieur Ladouceur l'avait affirmé. J'ai cherché dans les textes qui me furent remis lorsque j'ai suivi ma thérapie. J'avais presque cru avoir trouvé. Voici la phrase en question : « Peu importe les actions du joueur, à chaque jeu, mise ou tirage, la même probabilité de gagner s'offre à lui. »

Malheureusement, la première partie de la phrase restreint énormément la portée de la seconde. Mes excuses Monsieur Ladouceur ! Vous ne vous êtes pas aventuré aussi loin.

CHAPITRE 7

Les appareils de loterie vidéo de Loto Québec sont-ils illégaux ?

Selon la loi, l'appareil de loterie vidéo ne doit pas permettre de mise supérieure à \$2.50.



L'option de doublage offerte pour certains jeux permet au joueur de tenter de doubler son gain. Ce gain peut être n'importe quel gain venant d'être accordé. Il peut valoir : \$10, \$50, \$100, \$250....

Le joueur qui utilise cette option mise nécessairement son gain en espérant le doubler. Pour gagner il doit deviner correctement la couleur de la carte suivante. Ce n'est pas un gain hypothétique que mise le joueur. C'est le gain que le jeu lui a accordé et qu'il pourrait choisir d'encaisser.

J'ai souvent vu des joueurs utiliser systématiquement cette option du doublage pour tout gain supérieur à 50 crédits, soit \$12.50. J'en ai vus souvent perdre ou gagner \$200 sur une seule carte.

Par cette option l'appareil permet donc des mises beaucoup plus élevées que \$2.50. Cependant Loto Québec continue d'affirmer qu'une mise maximum de \$2.50 s'applique à ses appareils de loterie vidéo. Par quelle bizarre interprétation peut-elle tenir ce discours ? Même en prétendant que le doublage serait une extension du tirage précédent qui lui n'autorisait qu'une mise maximale de \$2.50, ce discours ne tiendrait pas la route car l'extension serait alors illégale du fait qu'elle permettrait des mises supérieures à \$2.50.

A moins que le doublage ait été approuvé comme exception à cet article de la loi.

Ignorant si c'est le cas, je pose la question : « Les appareils de loterie vidéo de Loto Québec sont-ils illégaux ? Qu'advient-il de la protection du citoyen quand le propriétaire de l'exploitant détient un pouvoir législatif ?



CHAPITRE 8

Dissimulation

Dissimulation est une comparse de Convoitise qu'elle accompagne fréquemment. Le rôle de Dissimulation est d'amener les gens à croire ce qu'elle veut qu'ils croient. On ne voit jamais Dissimulation mais on peut la pister. C'est un travail ardu car ce qu'il faut trouver c'est du non-dit et du non-fait qui seraient nuisibles aux objectifs recherchés par celui qui s'exprime.

Convoitise est une émotion alors que dissimulation est un comportement sournois. Je déteste Dissimulation car je vois ce qu'elle fait à la population, aux joueurs, à l'exploitant et ses alliés, et finalement au gouvernement.

Je vous ai déjà mentionné comme non-dit les probabilités dont on ne parle jamais à propos des appareils électroniques de jeux.



Je vous propose un deuxième non-dit. On évite avec soin de chiffrer les pertes financières directes des joueurs. Celles-ci doivent pourtant être remarquablement près des revenus bruts de l'exploitant. Souvent on noiera le poisson en mentionnant : problèmes financiers... comme si ceux-ci étaient inchiffrables.

Cela associerait trop l'exploitant aux préjudices des joueurs. Cela nuirait à son image et à celle de son unique propriétaire. On préfère énumérer des effets préjudiciables secondaires et parler de la maladie des joueurs.

Qu'importe si le lecteur risque de faire porter tout le blâme sur le joueur en court-circuitant le rôle du gouvernement. Ce n'est pas à eux de penser pour le lecteur n'est-ce pas?

Ceci n'est qu'un exemple de l'influence de Dissimulation. Comprenez-vous mieux pour quoi je la déteste ? Elle ne respecte même pas nos organismes les plus utiles et les plus dignes de notre confiance. Il faut beaucoup de vigilance pour se garder de ses méfaits.



Je n'accuse personne hormis Dissimulation et Convoitise qui ne sont pas des êtres humains. Les humains peuvent être : victimes, complices, confiants, compétents ou incompétents, etc..., ou encore des gens dont on a limité le droit d'expression ou le droit à l'information. Je miserais gros sur ces deux dernières possibilités. Que voulez-vous, il reste un peu du joueur en moi.

CHAPITRE 9

Un "jeu" beaucoup plus accrocheur

Un jeu de hasard à probabilités variables pourrait être beaucoup plus accrocheur qu'un jeu à probabilités constantes. Un tel jeu permettrait d'alterner des périodes particulièrement généreuses à des périodes de pingrerie du jeu.

Le joueur qui aurait bénéficié de périodes où le jeu aurait été particulièrement généreux risquerait de récolter une perception très erronée de ce jeu. La magnitude et la concentration des gains risqueraient de l'impressionner davantage que le faible mécontentement ressenti lors de ses nombreuses petites pertes.

Ses nombreuses petites pertes représenteraient un plus gros montant que ses gains mais l'intensité des sensations et émotions ressenties lors des périodes de gains risquerait de lui laisser un souvenir très vivace. Cela l'habituerait à focaliser sur ses gains au détriment d'une perception globale réaliste de son comportement de joueur.



Pour son rétablissement, le joueur doit apprendre à ne plus focaliser sa pensée sur ses gains. La moindre distraction, le moindre regard distrait sur l'annonce d'un site de jeu pourrait lui occasionner une rechute. Le joueur compulsif est condamné à une vigilance de ses pensées sur le jeu. Les souvenirs des sensations et émotions ressenties lors de ses gains jouent contre lui.

Quand survient le goût de jouer il doit développer le réflexe d'élargir immédiatement son champ de perception pour y inclure les conséquences perverses de cette activité.

CHAPITRE 10

Un amendement s'impose! (*La probabilité de tout lot doit être garantie constante*)

Si Loto Québec décidait de tirer un numéro de moins à un tirage de la 6/49 afin d'éviter d'accorder le gros lot, ceux qui auraient acheté un billet pour ce tirage crieraient à la fraude et exigeraient réparation.



Qu'en est-il des appareils électroniques de jeux? La loi protège-t-elle le joueur de tirages de ce genre? Aucunement! La loi actuelle fixe un barème pour des millions de tirages sans toutefois définir les règles qui assureraient l'intégrité et l'honnêteté de chaque tirage individuel. Chaque fois que le joueur presse le bouton JOUER l'appareil effectue un tirage sans témoin.

Un simple amendement à la loi qui exigerait que la probabilité de tout lot demeure constante à chaque tirage d'un jeu résoudrait ce problème. Le caractère aléatoire du jeu étant déjà attesté.

Cet amendement n'ajoutera aucun coût à l'exploitant si ses appareils respectent déjà ce critère qui est généralement reconnu essentiel pour une honnête loterie.

Cet amendement rendrait illégal tout appareil qui aurait recours à des probabilités variables pour un lot.

Cet amendement assurerait à tous les joueurs de ces appareils que chaque tirage est tout aussi honnête et intègre que ceux des autres loteries telles: la Mini, la 6/49, la super/7, ... pour lesquelles les probabilités demeurent constantes à tous les tirages. La loi et l'attestation de conformité à la loi du ministère de la Sécurité publique suppléeraient à l'absence de témoin.



Cet amendement est urgent. Je dirais même qu'il s'impose vu que ces tirages se déroulent sans témoin.

CHAPITRE 11

Il serait avantageux de le savoir!

Que vaut une attestation de conformité à une loi boiteuse? La loi actuelle sur les appareils de loterie vidéo ne définit pas les critères d'un honnête tirage. L'amendement que j'ai proposé au chapitre précédent le ferait.

Si les appareils actuels respectent déjà cet amendement, je ne vois que des avantages à son adoption rapide:

Le gouvernement confirmerait par sa loi l'honnêteté et l'intégrité de chaque tirage effectué sur les appareils qu'il a légalisés.

Loto Québec bénéficierait d'une reconnaissance légale que ses appareils n'offrent que des tirages aussi honnêtes que ceux de ses autres loteries.

Monsieur Ladouceur qui a décidé de ne pas aborder le sujet des probabilités variables et conditionnées dans sa thérapie verrait son jugement et sa thérapie brillamment confirmés sur cette décision.

Finalement la population aurait l'assurance légale que seuls, le hasard et des probabilités constantes à tous les tirages déterminent les résultats sur ces appareils, tout recours à des probabilités variables étant prohibé par la loi.

Par contre, si les appareils actuels de loterie vidéo ont recours à des probabilités variables, il me semblerait équitable envers la population et plus spécifiquement les joueurs que le gouvernement et l'exploitant le reconnaissent.

Dans ce cas, une révision importante de la thérapie de Monsieur Ladouceur s'imposerait, car cette thérapie semble accepter la prémisse de probabilités constantes pour la loterie vidéo et les machines à sous.

Toujours selon cette éventualité, l'amendement que j'ai proposé serait difficilement acceptable car il entraînerait des coûts très élevés:

- les appareils devraient être modifiés ou remplacés
- il pourrait s'avérer nécessaire d'installer un guichet payeur de bons d'encaissement à chaque petit site
- une baisse de revenus serait prévisible
- les appareils, étant moins accrocheurs, seraient probablement moins prolifiques en joueurs compulsifs.

CHAPITRE 12

Une illusion de jugement

Le point fort de la thérapie de Monsieur Ladouceur est, selon moi, très mal exploité car il ne s'accompagne d'aucune explication, d'aucun texte, d'aucun commentaire. Il est perçu comme une amusante distraction lors de la thérapie.

Je parle d'un dessin que l'on nous montre où on voit le portrait d'une jolie jeune dame. En regardant avec soin on discerne un autre visage plus grand que le premier, d'une dame âgée aux traits beaucoup moins attrayants. L'artiste a si bien réussi à mettre en évidence le portrait de la jeune dame que c'est lui que l'on revoit à chaque nouveau regard à l'illustration. A chaque fois, il faut un effort pour revoir le visage de la vieille.



Je trouve l'analogie très révélatrice sur le problème du jeu compulsif aux appareils électroniques de jeux (AEJ). En associant nos pertes au visage de la dame âgée et nos gains au visage pourtant plus petit de la jeune, nous comprenons mieux l'illusion dont nous fumes victimes.



Une vieille
et une jeune

Les concepteurs d'AEJ ont vraiment réussi à présenter une image si biaisée de ces jeux que de nombreux usagers en ont récolté une perception très erronée avec les conséquences perverses que nous connaissons. Tout dans ces appareils contribue à souligner les gains. On présente toujours ce seul côté de la médaille. Il appartient strictement au joueur d'y projeter ses pertes. Cela exige un effort mental, un vrai travail, lorsqu'il s'adonne à cette activité sensée être un divertissement, une distraction.

Autrement, le joueur risque d'accepter, presque à son insu, la perception du jeu que lui suggère l'appareil tout comme nous devenons victimes d'une illusion d'optique devant un dessin conçu à cette fin.

L'analogie entre l'illusion d'optique et le problème du jeu compulsif est si riche que je suis surpris que Loto Québec ne se soit pas objectée à la présentation de cette illustration. Vous leur en avez passé une petite vite sous le nez, Monsieur Ladouceur!

CHAPITRE 13

Mystère et boule de gomme!

Je fais une nette distinction entre excessif et compulsif. Pour moi, dire d'un joueur qu'il est excessif, c'est dire qu'il joue trop. Cela relève purement d'un jugement personnel, cela dépend du point de vue et de la situation de chacun.

Pour un multimillionnaire, le trop ne se situe peut-être pas au même niveau que pour une personne de revenu modeste. Pour l'épouse du multimillionnaire, le trop commence peut-être quand elle juge que son mari consacre trop de temps au jeu.



Pour un statisticien et pour un nombre de plus en plus réduit de personnes, le trop, c'est de jouer. L'espérance de gain négative ou la simple constatation des conséquences du jeu chez d'autres personnes suffit à ces sages.

Je réserve le mot compulsif au joueur qui ne maîtrise plus son comportement de jeu, au joueur qui veut changer son comportement et n'y parvient pas.

Monsieur Ladouceur emploie rarement le terme « compulsif » ; il préfère utiliser le mot « excessif ». Pourquoi?

Veut-il nous indiquer qu'il ne croit pas à la compulsion?

Veut-il nous indiquer que sa thérapie est conçue pour les joueurs excessifs seulement? Dans ce cas, quand nous livrera-t-il une thérapie pour joueurs compulsifs?

Veut-il nous indiquer que pour lui, l'excès ne commence qu'à la compulsion?

Quelle autre raison pourrait-il avoir?

Mystère et boule de gomme!

CHAPITRE 14

Êtes-vous accroché au jeu ou êtes-vous accroché aux sensations et émotions que vous vous procurez par le jeu?

Je pose la question car j'ai longtemps confondu les deux. J'étais tellement accroché aux sensations et émotions que j'éprouvais en jouant que j'ai suivi la thérapie de Monsieur Ladouceur sans profit notable. Mon rétablissement a commencé quand j'ai pris conscience de cet aspect de mon problème et que j'ai réagi en conséquence. J'ai suivi deux thérapies sur la gestion des émotions.

Monsieur Ladouceur impute les problèmes du jeu excessif aux idées irréalistes que le joueur entretient sur le jeu. Dans mon cas, cette thérapie enfonçait le mauvais clou. Si vos idées sur le jeu sont réalistes et que vous avez encore de sérieuses difficultés à modifier votre comportement de jeu, ma question mérite d'être considérée.

Plusieurs joueurs compulsifs reconnaissent que le goût de jouer est leur pire ennemi car c'est lui qui les pousse encore à jouer. Pourtant ces joueurs reconnaissent que jouer leur est nuisible. Puisqu'ils sont conscients que ce comportement leur est nuisible qu'est-ce qui peut encore leur donner le goût de jouer sinon les sensations et émotions qu'ils éprouvaient en jouant? Les sensations et émotions jouent un rôle important dans la plupart des dépendances.

Des personnes différentes peuvent adopter un comportement inadéquat pour diverses raisons. Je ne suis pas un spécialiste mais je me demande si un diagnostic ne serait pas une bonne idée avant de prescrire le remède. N'hésitez surtout pas à consulter. Cela pourrait vous épargner de longs détours vers votre rétablissement. Nous pouvons gérer nos émotions en confrontant les idées qui les causent. Pour les sensations les choses se passent différemment. Nous ignorons souvent les causes réelles et les mécanismes impliqués dans nos sensations. Sommes-nous pour autant totalement démunis face à elles? Pas du tout! Nous pouvons remettre en question les jugements que nous portons sur nos sensations.

Est-il sensé d'accorder à nos sensations (excitation) autant de pouvoir sur le choix de nos comportements? Sommes-nous obligés de leur accorder l'importance que nous leur accordons? Allons-nous leur laisser encore longtemps le contrôle de notre vie? Il ne s'agit pas de nier nos sensations mais de les remettre à leur juste place, de les accepter pour ce qu'elles sont: des sensations plus ou moins intenses.

Nous pouvons éviter d'éprouver de telles sensations en nous abstenant de ce qui nous les procure: que ce soit jouer ou anticiper jouer. Comment avons-nous réussi à nous abstenir d'autres comportements inadéquats? Nos réponses pourraient nous fournir d'utiles indices sur la stratégie que nous pourrions adopter envers le jeu.

Notre abstinence est une option avantageuse pour nous et nuisible pour l'exploitant. N'attendons pas de l'exploitant ni de ses alliés qu'ils en fassent une vigoureuse promotion. Promouvoir la modération c'est encore promouvoir une certaine consommation. Que diriez-vous de quelqu'un qui suggérerait à une personne allergique au beurre d'arachides d'en faire une consommation modérée?

Notre intelligence et notre raison sont des guides beaucoup plus fiables que nos sensations et nos émotions pour choisir nos comportements. Beaucoup d'idées irréalistes sur nos émotions, nos sensations (excitation) et sur l'abstinence peuvent jouer un rôle très important dans notre problème. Conclure que seules des idées irréalistes sur le jeu peuvent être en cause me semble très irréaliste.

CHAPITRE 15

Une attitude hypocrite et révoltante

Je ne peux pas qualifier autrement l'attitude de notre gouvernement face aux appareils électroniques de jeux (AEJ).



Notre gouvernement semble oublier qu'il avait le devoir de faire respecter sa loi alors que ces appareils étaient illégaux. Détenant un pouvoir législatif, il aurait pu augmenter les pénalités et démontrer plus de rigueur pour faire respecter sa loi. S'il avait voulu laisser le crime organisé développer ce lucratif marché pour lui, il n'aurait pas agi autrement qu'il l'a fait. (voir l'annexe au chapitre 15)

La concentration de joueurs compulsifs chez les usagers de ces appareils ne peut plus être mise en doute. 90% des joueurs recherchant de l'aide relient les AEJ à leur problème de jeu. Selon l'Institut national de la santé publique du Québec, 42% des joueurs d'AEJ présentent des symptômes relatifs au jeu pathologique. Assumant que ces joueurs consacrent trois fois le temps des autres joueurs à ces jeux (ce qui me semble très conservateur), ils représenteraient 68% de la clientèle active de ces appareils. C'est donc à une clientèle malade ou à risque que l'exploitant vend majoritairement ces produits.



L'exploitant et son unique propriétaire évitent d'inclure dans leurs statistiques les innocentes victimes du jeu. Ils ne chiffrent pas les conjoints, les enfants, les parents, les amis et même les employeurs qui se trouvent lésés par ce fléau. Je trouve cela hypocrite et sournois.



Pourtant, si quelqu'un peut justifier l'interdiction de ces appareils, ce sont bien ces innocentes victimes. C'est peut-être la raison pour laquelle le gouvernement et l'exploitant en parlent si peu. Ils continuent d'exploiter ces maudits appareils. Ils continuent d'en permettre la promotion par l'affichage alors qu'ils n'ignorent pas qu'environ une personne sur vingt de la population du Québec s'en trouve lésée.

Notre gouvernement et l'exploitant savent très bien qu'au moins la moitié des victimes du jeu sont des conjoints et des enfants qui ne jouent pas.

Je termine ici ce chapitre car je souffre de nausées ce matin.

CHAPITRE 16

Rassurez-nous Messieurs nos législateurs!

Comme l'a judicieusement écrit Monsieur Ladouceur: « L'indépendance des tours constitue la condition essentielle afin de classifier un jeu comme un jeu de hasard. »

Or la loi actuelle sur les appareils de loterie vidéo ne nous garantit pas que l'indépendance des tours est respectée par ces appareils. L'amendement que j'ai mentionné au chapitre 10 réglerait ce problème.

Nous, les joueurs compulsifs à ces appareils avons assez souffert sans que plane sur nous la menace d'être un jour reconnus comme les gogos d'une immense arnaque.

Messieurs donnez-nous l'assurance que la loterie vidéo et les machines à sous sont d'honnêtes jeux de hasard qui respectent l'indépendance des tours. Donnez-nous l'assurance que ces appareils n'ont pas recours à des probabilités variables pour un même lot.

Un jeu qui aurait recours à des probabilités variables pourrait être très, très, très accrocheur. Un tel jeu pourrait donner fréquemment l'impression d'être payant. Il pourrait donner cette impression beaucoup plus souvent que le ferait un jeu à probabilités constantes qui ne devrait qu'au seul hasard, les occasionnelles séquences généreuses qu'il accorderait. Un tel jeu puiserait dans des périodes de pingrerie les argents qui lui permettraient de se montrer ensuite généreux. Naturellement, cette générosité n'irait pas jusqu'à mettre en danger la rentabilité de l'exploitant.

Un tel jeu serait très fertile en joueurs compulsifs. Cela est compréhensible car s'il est difficile de croire sans voir, il est aussi très difficile de ne pas croire ce que l'on a vu. Le joueur qui aurait été témoin de cette générosité, qu'il en ait été ou non le bénéficiaire, aurait de la difficulté de ne pas y croire.

Un tel jeu ne mériterait pas d'être classifié comme un jeu de hasard car il ne respecterait pas l'indépendance des tours.

Si de tels jeux étaient offerts à la population, la plus élémentaire honnêteté exigerait qu'un avis semblable au suivant y soit affiché:

« Les jeux offerts sur cet appareil ne sont pas des jeux de hasard. Ils fonctionnent selon d'autres règles. »

En quoi donc consisterait l'arnaque si de tels jeux retournaient le taux de retour promis et si le caractère aléatoire des jeux était confirmé?

L'arnaque consisterait d'offrir de tels jeux en laissant croire qu'il s'agit de jeux de hasard alors qu'ils n'en seraient pas et qu'ils seraient en réalité des jeux plus fertiles en joueurs compulsifs que d'honnêtes jeux de hasard.

Rassurez-nous Messieurs nos législateurs en amendant rapidement la loi ou exprimez votre désaccord avec Monsieur Ladouceur et la vaste majorité de la population sur la définition d'un honnête jeu de hasard.

Ce jeu donne l'impression d'être payant.

La loterie vidéo est un jeu qui n'exige aucune adresse : un singe dressé pourrait y jouer. Quant à l'intrigue, le moins que l'on puisse en dire est qu'elle est misérablement pauvre : aucune histoire, aucune énigme... rien d'autre qu'un peu d'animation artificielle pour afficher le résultat d'un tirage passé.



Un tel jeu ne présente aucun attrait intéressant hormis la possibilité d'y gagner. Or, le gros lot de cette « loterie » est de \$500, montant qui peut facilement se perdre en moins de deux heures de jeu. Tous ceux qui jouent régulièrement à cette « loterie » y perdent de l'argent.

Comment un tel jeu peut-il être si accrocheur? Comment peut-il être si fertile en joueurs excessifs, problématiques, pathologiques ou compulsifs?

J'ai trouvé une seule réponse logique à cette question : Ce jeu donne l'impression d'être payant. Or, je connais un seul moyen pour qu'un jeu donne fortement cette impression. C'est celui de recourir à des probabilités variables. Puiser dans des périodes de pingrerie les argents nécessaires pour ensuite se montrer généreux est le seul moyen que j'ai pu imaginer.

La loi actuelle sur les appareils de loterie vidéo n'interdit pas l'usage de probabilités variables. Quand j'ai posé la question à Loto Québec si cette loterie utilisait des probabilités variables on m'a répondu par l'habituel laïus sur le taux de retour moyen. Remarquez toutefois que les affirmations de Loto Québec sur le taux de retour moyen certifié sont parfaitement compatibles avec une telle utilisation.



Quant à Monsieur Ladouceur, je vous avouerai humblement que je suis incapable de lui faire confiance. Un « thérapeute » qui trouve le moyen de dire plus de bien de cette « loterie » que l'exploitant et la loi, me semble éminemment suspect. Est-ce un effet secondaire de ma maladie? Je ne saurais le dire.

Remarquez que je suis un être humain faillible et imparfait. La preuve pour n'en nommer qu'une, est que je me suis laissé prendre à cette « loterie ».

Cependant, à tort ou à raison, j'ai pensé que vous trouveriez intéressant et peut-être même utile, de connaître le point de vue d'un joueur qui est devenu compulsif à cette « loterie » et qui est parvenu à surmonter sa dépendance en choisissant l'abstinence.

POSTFACE

Aujourd'hui le 5 octobre 2003, se termine mon livret sur la loterie vidéo.

Je souhaite à tous les joueurs compulsifs, pathologiques ou excessifs un prompt rétablissement.

Je souhaite à leurs proches de retrouver bonheur et joie de vivre.

Je souhaite à Loto Québec que de bons produits ne nuisent pas à ses clients.

Je souhaite à mon gouvernement de sains revenus qui lui permettront d'assumer ses obligations.

Je souhaite à tous les intervenants de la santé une approche thérapeutique de plus en plus efficace pour aider les joueurs.

Je remercie ma famille et tous ceux et celles qui m'ont aidé à me rétablir.

Un très grand MERCI à Alain Dubois pour son site humanitaire www.jeu-compulsif.info.

Soyez heureux! Votre bonheur fera du bien à ceux qui vous aiment.

Raoul

Ps. Tout droit de reproduction intégrale accordé sans en faire la demande.

WWW.JEU-COMPULSIF.INFO

ANNEXE AU CHAPITRE 6

Cette annexe comprend : une copie de ma lettre à Loto Québec et la transcription de la réponse de la SLVQ. J'ai retiré mes coordonnées des documents. J'ai respecté les paragraphes et textes. Les originaux étaient signés. La réponse de la SLVQ est imprimée sur leur papier à en-tête officiel.

Laval, le 27 octobre 2002

Loto Québec
Service aux détaillants
500 rue Sherbrooke ouest
Bureau 1600
Montréal, PQ
H3A 3G6

A qui de droit,

Introduction

Jeudi le 24 octobre, j'ai appelé Loto Québec et Richard m'a conseillé de rappeler à 9 :15 et de demander le Service aux détaillants. C'est ce que j'ai fait et Vassilia m'a confirmé que les probabilités de gains ne seraient pas affichées aux écrans précisant les différents lots. Seul le pourcentage de retour serait affiché. (Pourtant, Monsieur Frigon a promis que les probabilités de gains seraient données pour les produits de loterie.)

J'ai expliqué ma perception de la loterie vidéo à Vassilia et je lui ai posé une question à laquelle elle ne pouvait répondre. Elle m'a suggéré d'écrire ma question et notre conversation. J'ai interprété son conseil comme une promesse que ma question serait acheminée à une personne pouvant y répondre.

Note.

Je tiens à exprimer mon appréciation de la qualité d'écoute, de l'intelligence et du professionnalisme de votre personnel.

Ma question

La loterie vidéo est-elle un jeu de hasard à probabilités variables ?

Mes explications

Une contrainte de rentabilité asservit chaque machine : ce que Loto Québec a l'honnêteté de reconnaître en termes différents. Loto Québec utilise les mots pourcentage de retour. C'est du marketing intelligent.

Si ce n'était de cette contrainte au niveau de chaque machine (présentement, la paie des détaillants en dépend), Loto Québec pourrait fort bien s'appuyer sur des probabilités constantes et la loi des grands nombres pour assurer la rentabilité de l'ensemble des machines.

Mais la problématique est différente n'est-ce pas ?

Un tel système, même s'il est concevable, exigerait un investissement important et quelques années de développement.

La loterie vidéo, telle qu'elle est présentement, comporte certes des éléments aléatoires mais peut-on encore parler de jeu de hasard tant qu'existe cette contrainte de rentabilité ? Cette contrainte constitue une grave entorse à l'indépendance des tirages.

Considérations thérapeutiques des joueurs compulsifs

Une réponse affirmative à ma question ajouterait un puissant élément cognitif aux thérapies. Le thérapeute pourrait dire aux joueurs, que devant leur machine, ils ne peuvent même pas être assurés d'une chance significative de remporter les seuls lots qu'ils jugent intéressants.

L'approche cognitive, uniquement centrée sur le jeu, est rarement suffisante pour libérer le joueur compulsif de ses terribles envies de jouer.

La gestion des émotions ajoute à l'efficacité de la thérapie, mais un rétablissement complet exige une certaine reprise de contrôle du subconscient. Ce dernier doit cesser de balancer au joueur ces terribles pulsions qui le poussent à jouer. Autrement le joueur demeure constamment en lutte, donc reste vulnérable face à son problème.

C'est une démarche longue, pénible et onéreuse.

Je comprends pourquoi le gouvernement du Nouveau Brunswick mentionne que des états semblables à des troubles dissociatifs sont un des symptômes que le jeu compulsif partage avec d'autres dépendances. Le fait que messieurs Ladouceur et Boutin n'en fasse même pas mention me laisse un goût amer.

Conclusion

Je suis un joueur compulsif qui approche de son rétablissement mais je suis aussi un ancien directeur d'Informatique de grandes entreprises.

Je désire ardemment aider les joueurs compulsifs mais je désire aussi, demeurer un élément utile à la société et à son gouvernement.

Je ne pense pas que mon dilemme soit très différent du vôtre.

Vous remerciant de votre attention et espérant une réponse à ma question, je demeure,

votre dévoué

Raoul

Montréal, le 6 novembre 2002

Monsieur Raoul ...

Monsieur,

Nous avons pris connaissance de votre lettre du 27 octobre dernier et vous remercions de votre intérêt pour la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ).

Le taux de retour moyen des jeux de loterie vidéo est atteint après des millions de parties jouées et tient compte à la fois du hasard des résultats, de la multiplicité des jeux et de la variété des lots et combinaisons possibles.

Par ailleurs, le Service des appareils de jeu (SAJ), une section du Laboratoire des sciences judiciaires et de médecine légale du ministère de la Sécurité publique, vérifie et atteste le caractère aléatoire et le taux de retour de tous les jeux dans les appareils de loterie vidéo.

Veillez accepter, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Patrice Juneau
Agent d'information

Annexe au chapitre 15

L'étonnante puissance des appareils légaux

Les efforts de notre gouvernement pour éliminer les appareils illégaux ne m'ont jamais impressionné.

Une simple étiquette portant la mention « pour amusement seulement » semblait un obstacle insurmontable pour les forces policières. Je n'ai jamais assisté à une saisie d'appareils illégaux. Pourtant, ils étaient partout : dans les bars, dans les restaurants et même dans les dépanneurs.

Pendant ce temps, un lucratif marché se développait.

Puis, sont arrivés les appareils de Loto Québec. Inférieurs en nombre dans une proportion de 1 contre 2 ou 3, ces nouveaux appareils ont balayé les appareils illégaux hors de la province. Ces appareils étaient si puissants qu'ils sont parvenus à sortir les appareils illégaux des dépanneurs et des restaurants sans permis d'alcool, sans même y entrer.



Malgré leur étonnante puissance, les appareils légaux n'ont pas freiné la multiplication des joueurs compulsifs... au contraire. Cette prolifération du jeu compulsif pose un sérieux problème à notre gouvernement : comment promouvoir la fierté et l'autonomie de la population tout en acceptant d'y être un vecteur de dépendance ? Machiavel aurait-il essayé ?

L'abstinence du jeu est certes une responsabilité individuelle mais l'offre du jeu est une responsabilité qu'a prise notre gouvernement. Celui qui se tire une balle dans la tête est responsable de son suicide mais celui qui lui a tendu l'arme est-il sans faute?

Comment le gouvernement pourrait-il savoir si la personne devant l'appareil est un joueur occasionnel ou un joueur compulsif ? Après tout, seul un adulte sur 50 est un joueur compulsif. Ah oui ... peut-être faudrait-il aussi compter les proches du joueur qui sont aussi lésés. Et finalement, quel pourcentage de clients réguliers de ces appareils sont des joueurs compulsifs ?

Ah zut ! Veut-on vraiment le savoir ?

TABLE DES MATIÈRES

Page 2 : Préface d'Alain Dubois

Page 3 : Introduction

Page 5 : Chapitre 1, Convoitise

Page 6 : Chapitre 2, Ingénieux

Page 7 : Chapitre 3, Pouvons-nous libérer notre gouvernement de son problème de jeu ?

Page 8 : Chapitre 4, Affreuse Exploitation du Jeu (AEJ)

Page 11 : Chapitre 5, Un système d'exclusion quasi involontaire !

Page 12 : Chapitre 6, La transparence tuerait-elle la loterie vidéo ?

Page 13 : Chapitre 7, Les appareils de loterie vidéo de Loto Québec sont-ils illégaux ?

Page 14 : Chapitre 8, Dissimulation

Page 15 : Chapitre 9, Un "jeu" beaucoup plus accrocheur

Page 16 : Chapitre 10, Un amendement s'impose! (*La probabilité de tout lot doit être garantie constante*)

Page 17 : Chapitre 11, Il serait avantageux de le savoir!

Page 18 : Chapitre 12, Une illusion de jugement

Page 19 : Chapitre 13, Mystère et boule de gomme!

Page 20 : Chapitre 14, Êtes-vous accroché au jeu ou êtes-vous accroché aux sensations et émotions que vous vous procurez par le jeu?

Page 21 : Chapitre 15, Une attitude hypocrite et révoltante

Page 22 : Chapitre 16, Rassurez-nous Messieurs nos législateurs!

Page 23 : Chapitre 17, Ce jeu donne l'impression d'être payant.

Page 24 : Postface

Page 25 : Annexe au chapitre 6

Page 27 : Annexe au chapitre 15