

# Machine à sous

Soumis par Casino Francais  
29-01-2007

Une machine à sous est un appareil électronique de jeux de hasard et d'argent qui ne demande aucune stratégie ou habileté particulière et dont le jeu gagnant est déterminée au lancement du jeu. Par exemple, les appareils de loteries vidéo (ALV), le bandit-manchot, le keno et le tactilos sont de telles machines.

## Historique

L'un des premiers modèles naquit en 1889. Il s'agit d'une modification d'un changeur automatique de monnaie fabriqué par Adolphe et Arthur Caille dans le Michigan. L'histoire de la machine est le thème de la bande dessinée Le Bandit Manchot de la série Lucky Luke.

## Description

L'appareil possède une fente où introduire de la monnaie. Lorsque la mise est atteinte, l'appareil lance un jeu. Presser un bouton (ALV), tirer un levier (bandit-manchot) ou presser un doigt sur un écran tactile signifie à l'appareil d'arrêter le jeu. Le gain, ou la perte, étant déjà décidé avant le lancement du jeu, ce geste n'a d'autre utilité que d'induire le joueur à croire qu'il peut influencer sur le déroulement du jeu.

Statistiquement, le résultat de chacun des tours est indépendant. Ainsi, la probabilité de gagner est strictement identique qu'une personne continue à jouer avec une machine ou change pour une autre machine du même type.

## Le générateur de chiffres aléatoires

Les machines à sous modernes sont électroniques, même si elles peuvent prendre l'apparence de machines mécaniques. Le générateur de chiffres aléatoires génère sans arrêt des chiffres aléatoires, plusieurs millions par secondes. Dès que le levier est tiré ou que la touche "jeu" est appuyée, le chiffre aléatoire le plus récent est utilisé pour déterminer le résultat. Cela veut dire que le résultat dépend de l'instant exact où le jeu est enclenché. Une fraction de secondes plus tard, et le résultat aurait été différent.

## Société

Ces machines représentent généralement plus de 80 % des profits des casinos. Elles seraient responsables de la majorité des cas de jeu pathologique recensés au sein des populations où elles sont présentes. Le Québec les a légalisés au début des années 90 et Loto-Québec en a installés sur l'ensemble du territoire. Cette légalisation serait responsable du syndrome québécois.

Devenues très accessibles, elles sont responsables d'environ 80 % des cas de jeu pathologique recensés. On évalue que les joueurs pathologiques contribuent à un 59,1 % des revenus provenant de ces appareils.

D'après les estimations du sociologue Serge Chevalier, de l'Institut national de santé publique (INSP), les joueurs de vidéopoker ont permis à Loto-Québec d'engranger quelque 441 millions en profits en 2004. Cette somme dépasse de façon notable l'ensemble des profits que Loto-Québec a réalisés dans ses trois casinos et constitue plus du tiers des profits de Loto-Québec pour cette année.

M. Chevalier a basé son analyse sur une enquête entreprise en 2002 par l'INSP et le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu. On a interrogé 8 842 Québécois sur leurs habitudes de jeu et sur les sommes qu'ils y consacrent.

La légalisation des machines à sous au Québec provient du fait que plus de 40 000 machines illégales étaient opérées par le crime organisé sur le territoire du Québec. La légalisation a éradiqué le phénomène des machines illégales. Il n'y a plus que 13 211 appareils opérés par l'État en ce moment (30 septembre 2006).