



UNIVERSITÉ
LAVAL

**Représentations, trajectoires et habitudes de jeu
chez les joueurs de poker de 16 à 25 ans**

Rapport final présenté à la
Direction de la santé publique de Montréal

Par Martin Bonneau et Guillaume Turgeon

Sous la direction de Madame Madeleine Pastinelli
et de Monsieur Dominique Morin
et sous la supervision de Monsieur Mathieu Lizotte

Département de sociologie de l'Université Laval

Avril 2010

REMERCIEMENTS

Avant d'aller plus loin, nous aimerions remercier tous les gens qui ont contribué d'une quelconque façon à cette étude. Nos remerciements vont d'abord à Jean-François Biron et Isabelle Denoncourt de la Direction de la santé publique de Montréal pour avoir proposé un projet de recherche aussi intéressant et pour le soutien apporté tout au long de l'étude.

Merci également aux professeures Madeleine Pastinelli et Dominique Morin du département de sociologie de l'Université Laval pour leurs conseils et commentaires qui furent toujours pertinents. C'est grâce à cette aide que nous aurons pu développer un meilleur esprit critique et sociologique et à finalement produire un travail de qualité. Le fait de nous avoir constamment poussé nous a permis de nous rendre plus loin que nous aurions pu l'espérer.

Nous remercions aussi Mathieu Lizotte, assistant au laboratoire et étudiant à la maîtrise en sociologie, pour son support constant, sa disponibilité pour répondre à nos questions, et ce toujours d'une façon originale et intéressante.

Nous aimerons aussi remercier Nicole Lessard pour le support qu'elle nous a apporté, et le temps qu'elle nous a donné lorsque celui-ci nous manquait.

Finalement, nous souhaitons remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à notre recherche et tout particulièrement les personnes qui ont accepté de s'entretenir avec nous de leur rapport avec le poker, et dont les dires furent la base de toute cette recherche.

Pour toutes ces raisons,

Merci à tous

RÉSUMÉ

Le poker a récemment connu une forte hausse de sa popularité, de son accessibilité et de sa médiatisation. La Direction de la santé publique de Montréal, qui s'intéresse à ce phénomène, nous a mandatés afin d'enquêter sur le profil social, les habitudes de jeu, les trajectoires et les représentations sociales du poker chez les jeunes de 16 à 25 ans. Nous avons effectué dix entrevues semi-dirigées avec huit garçons et deux filles jouant au poker et appartenant à ce groupe d'âge. L'analyse révèle que ce que les joueurs aiment du poker est la possibilité de faire un gain monétaire, de passer du temps entre amis ou la dimension ludique du jeu. L'importance accordée à chacun de ces aspects par les joueurs varie selon le contexte de jeu. La pratique du poker semble fortement associée à la masculinité dans les représentations des joueurs et de joueuses, ce qui fait que les femmes sont moins attirées par ce jeu. Nos répondants se disent conscients des risques associés au poker, mais les minimisent pour eux-mêmes, alors qu'ils tendent à essayer de se distinguer du joueur pathologique. Les joueurs qui jouent beaucoup font couramment appel à un groupe de référence pour renforcer leur rapport au jeu. Le poker peut être perçu comme une alternative professionnelle lorsque la situation d'une personne et ses perspectives d'avenir sont insatisfaisantes.

FAITS SAILLANTS

- Le poker a beaucoup gagné en popularité au cours des dix dernières années. Le développement du jeu sur Internet et sa médiatisation en ont fait un jeu de plus en plus accessible qui est pratiqué par un nombre grandissant de personnes, notamment chez les jeunes.

- La Direction de la santé publique de Montréal nous a donné pour mandat d'étudier le phénomène du poker chez les jeunes de 16 à 25 ans en nous intéressant à leurs habitudes de jeu, leurs trajectoires ainsi qu'à leurs représentations du jeu et des risques qui y sont associés.

- Nous avons effectué dix entrevues semi-dirigées auprès de répondants volontaires. Notre échantillon est composé de huit hommes et deux femmes âgés entre 18 et 25 ans. De par nos méthodes de recrutement, notre échantillon présente un biais, les joueurs qui jouent beaucoup étant surreprésentés.

- Nos répondants ont des habitudes de jeu variées. Le temps et les sommes consacrés au poker varient grandement d'une personne à l'autre. Le plaisir que les joueurs trouvent en s'adonnant au poker se décompose en trois éléments, soit la volonté de gagner de l'argent, celle de passer du temps avec des amis et le plaisir de jouer. Ces trois éléments attirent tous les trois les joueurs, mais n'ont pas la même importance pour chacun d'entre eux.

- Il existe une complémentarité entre les contextes de jeu (en salle, entre amis, sur Internet). Les éléments appréciés dans le poker, tout comme les pratiques varient selon les contextes.

- Chez nos répondants, le poker est vu comme un jeu qui se distingue des autres jeux de hasard, comme un loisir qui allie hasard et habiletés, et qui pour certains peut être une façon de faire de l'argent. Les répondants qui jouent le plus accordent une place moins

importante au hasard, et une plus grande aux habiletés du joueur dans le déroulement de la partie. Pour les joueurs qui jouent le moins, le rapport est inversé.

- Les risques perçus par nos répondants sont principalement les pertes monétaires, la possibilité de développer une dépendance au jeu et de devenir un joueur pathologique, et l'isolement social pour ceux qui jouent sur Internet. Bien que les joueurs mentionnent ne pas ressentir d'effets négatifs reliés à leur pratique, la pratique du poker dans certains cas peut être source de conflits liés aux inquiétudes de leur entourage vis-à-vis leur pratique du poker. Une pratique régulière et assidue du poker peut nuire aux études et amener le joueur à adopter un rythme de vie instable, ce qui pourrait avoir des répercussions sur la santé.

- Tous les joueurs que nous avons interrogés, peu importe leurs habitudes de jeu, adoptent différentes stratégies discursives pour légitimer leur pratique afin de se dissocier de l'image du joueur pathologique et de montrer que leur pratique du jeu n'est pas problématique.

- Les joueurs qui jouent beaucoup discutent du poker dans un groupe de référence constitué de joueurs qui partagent des pratiques et des représentations similaires aux leurs. Ce groupe leur permet de renforcer l'idée que leur comportement et leur discours sur le jeu sont « normaux ».

- L'image du joueur de poker est marquée par une forte identité masculine qui est constamment reproduite dans le discours des joueurs et qui est intégrée à la représentation des joueurs. Nos répondants croient qu'il y a moins de femmes qui jouent au poker parce qu'elles n'ont pas les qualités nécessaires pour y avoir du succès et les femmes qui y jouent ont une certaine réticence à se définir comme joueuses.

- Les deux joueurs de notre échantillon qui se disent professionnels ont fait du poker leur activité principale à un moment où leurs perspectives d'avenir (scolaire et professionnelle) étaient incertaines ou insatisfaisantes. Au contraire, ceux qui jouent occasionnellement semblent avoir une perspective d'avenir qui correspond à leurs objectifs de vie.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	II
RÉSUMÉ.....	IIII
FAITS SAILLANTS	IVIV
TABLE DES MATIÈRES	VIVI
INTRODUCTION	11
CHAPITRE 1 : MISE EN CONTEXTE.....	44
1.1 QU'EST-CE QUE LE POKER?	44
LE TEXAS HOLD'EM	55
1.2 LE DÉVELOPPEMENT DU POKER.....	66
LES ORIGINES DU POKER : DE LA COUR DES TUDOR AU PRÉSIDENT NIXON	77
LE TEXAS HOLD'EM : DE ROBSTOWN À LAS VEGAS.....	1010
POKER ET MÉDIAS : LES WORLD SERIES OF POKER	1111
POKER BOOM ET EFFET MONEYPKAKER	1212
LE POKER SUR INTERNET : PLUS QU'UN CASINO EN LIGNE	1313
1.3 L'ÉTAT ET LE JEU	1616
LA LÉGITIMATION DU JEU PAR L'ÉTAT	1616
LOTO-QUÉBEC.....	1717
L'ÉTAT ET LE JEU EN LIGNE.....	1919
CHAPITRE 2:PROBLÉMATIQUE.....	2121
2.1 LE JEU ET LES JEUNES DE 16 À 25 ANS	2222
2.2 PARTICULARITÉS DU POKER.....	2323
2.3 HABITUDES	2525
2.4 REPRÉSENTATIONS SOCIALES	2626
2.5 TRAJECTOIRE	2828
2.6 LES PROBLÈMES DE JEU	3030
2.8 CARACTÉRISTIQUES DU POKER EN LIGNE.....	3232
CHAPITRE 3: QUESTION DE RECHERCHE.....	3535
CHAPITRE 4: MÉTHODE.....	3737
4.1 OBSERVATION DIRECTE	3737
4.2 ENTREVUES SEMI-DIRIGÉES	3838
4.3 PRÉSENTATION DE L'ÉCHANTILLON	4141
PROFIL DES RÉPONDANTS	4141
4.4 BIAIS ET LIMITES	4343
CHAPITRE 5: RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE.....	4545

5.1 TRAJECTOIRES ET HABITUDES	4545
APPRENTISSAGE.....	4545
HABITUDES.....	4747
PRATIQUES CONNEXES.....	5454
5.2 REPRÉSENTATIONS	5555
CONCEPTION DU POKER.....	5555
COMPOSANTES DU PLAISIR DE JOUER.....	6060
LE SUCCÈS AU POKER.....	6363
MÉDIATISATION ET DÉMOCRATISATION.....	6464
<u>CHAPITRE 6: ANALYSE DES RÉSULTATS</u>	<u>6868</u>
6.1 MOTIVATIONS ET OBJECTIFS	6868
6.2 CONSCIENCE DES RISQUES	7171
6.3 LÉGITIMATION DE LA PRATIQUE	7474
LÉGITIMATION PAR LE GAIN MONÉTAIRE.....	7676
LÉGITIMATION PAR LA SOCIALISATION.....	7676
LÉGITIMATION PAR LA NOTION DE LOISIR.....	7777
GROUPES DE RÉFÉRENCES.....	7878
6.4 GENRE ET POKER	8282
BOURDIEU ET LES FEMMES AU POKER.....	8383
« GENDER SWAPPING ».....	8787
6.5 PROFIL SOCIAL ET PERSPECTIVES D'AVENIR	8888
<u>CONCLUSION</u>	<u>9393</u>
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	<u>9797</u>
<u>ANNEXES</u>	<u>103103</u>
ANNEXE 1: CLASSEMENT DES MAINS AU POKER	104104
ANNEXE 2 : SCHÉMA D'OPÉRATIONNALISATION	105105
ANNEXE 3 : SCHÉMA D'ENTREVUE	107107
ANNEXE 4 : LETTRE DE SOLICITATION	111111
ANNEXE 5 : FORMULAIRE DE CONSENTEMENT	112112

INTRODUCTION

Le poker est un jeu de cartes, et souvent d'argent, qui connaît depuis quelques années un important gain de popularité. Si ce jeu était déjà pratiqué sur les bateaux à vapeur du sud des États-Unis au XIX^e siècle, il n'avait probablement jamais été l'objet d'un engouement aussi important que celui qu'il connaît en ce moment. Comme plusieurs autres jeux où hasard et argent sont impliqués, la réputation de ce jeu ne fut pas toujours des plus reluisantes, le poker étant plus associé historiquement au vice qu'à la vertu. Au cours du XX^e siècle, principalement avec le début de la prise en charge du jeu par plusieurs États, l'image du poker a changé et le jeu a gagné autant en respectabilité qu'en popularité. Dans les dix dernières années, le fort développement du jeu sur Internet ainsi que l'augmentation de la place du poker dans les médias ont contribué à en faire une activité beaucoup plus pratiquée qu'auparavant, et ce dans pratiquement tous les milieux.

Si le poker peut être une source de divertissement pour plusieurs, il ne faut pas non plus oublier que le jeu peut devenir un problème pour d'autres. Étant bien au fait de tous les aspects potentiellement néfastes du jeu sur la santé de certaines personnes, il est normal que la forte hausse de popularité du poker préoccupe la Direction de la santé publique de Montréal (DSPM). La DSPM s'intéresse depuis longtemps aux problèmes de jeu dans la population et à l'impact de la pratique des jeux de hasard et d'argent sur la santé des individus. Ce souci s'inscrit dans la mission de cet organisme qui, depuis sa fondation en 1991, est chargé de surveiller l'état de santé de la population, d'informer les gens des problèmes de santé prioritaires et d'identifier les situations potentiellement dangereuses en matière de santé publique. La DSPM a aussi pour tâche de conseiller les décideurs dans leurs choix en matière de santé. Afin de faire des recommandations justes et de prendre des décisions éclairées, il est aussi dans son mandat de « contribuer à l'avancement des connaissances ainsi qu'au développement des compétences dans le domaine de la santé publique » (DIRECTION DE LA SANTE PUBLIQUE, 2003). Les recherches et les actions de la DSPM

visent aussi à ce que les jeunes Québécois soient « des jeunes en santé et qui réussissent leur apprentissage scolaire. » (DIRECTION DE LA SANTE PUBLIQUE, 2003) C'est dans cet objectif qu'elle s'intéresse à la relation que les jeunes entretiennent avec les jeux de hasard, et plus particulièrement avec le poker, qui connaît une hausse de popularité fulgurante chez ceux-ci depuis quelques années.

La DSPM veut donc en savoir plus sur les habitudes de jeu des jeunes qui s'adonnent au poker ainsi que sur leur parcours dans l'univers de ce jeu, mais aussi sur les représentations qu'en ont les jeunes joueurs. Elle veut comprendre ce qui les attire vers ce jeu en considérant que les développements des dernières années ont pu contribuer à modifier ce que les joueurs y recherchent ou découvrent. La DSPM tient aussi à ce que soit mis en lumière le rapport de ces joueurs avec les risques qui sont associés au poker, pour savoir s'ils ont conscience de ceux-ci et s'ils font preuve de prudence dans leur pratique. C'est donc ces questions que nous avons principalement explorées dans cette étude.

Le présent rapport est divisé de la façon suivante. Le premier chapitre est une mise en contexte de l'étude qui présente d'abord le poker et les règlements de la variante la plus populaire en ce moment : le Texas Hold'em. Nous y faisons aussi une brève histoire du poker, et des représentations sociales de ce jeu selon les époques, en accordant une attention plus particulière aux changements majeurs qui sont survenus dans les dernières années. Les rapports entre le jeu et l'État sont enfin l'objet de la dernière section. Le deuxième chapitre présente le cadre théorique orientant nos analyses des habitudes de jeu, des trajectoires et des représentations sociales d'adeptes du poker. Dans ce chapitre nous traitons aussi des particularités des jeunes joueurs, et finalement des problèmes de jeu.

Le troisième chapitre présente les questions explorées dans cette recherche, de même que les hypothèses que nous avons voulu vérifier. La question principale de la recherche vise à savoir comment sont liés le profil social, les habitudes, les trajectoires de jeu et les représentations sociales du poker chez les joueurs de poker de 16 à 25 ans. Le quatrième chapitre explique et justifie la méthode de collecte de données utilisée dans cette étude, soit une enquête qualitative de 10 entrevues semi-dirigées réalisées avec des joueurs de poker

âgés entre 18 et 25 ans. Nous y présentons aussi le profil des répondants, ainsi que les limites et biais de notre démarche et de notre corpus d'entrevues.

Finalement, les deux derniers chapitres présentent les résultats de notre enquête. Le chapitre cinq rend compte des habitudes de jeu, de la trajectoire des joueurs et des représentations du poker des joueurs interviewés, alors que le sixième et dernier chapitre développe une interprétation sociologique de nos observations. Nous y traitons de ce que nos répondants recherchent dans le poker, que ce soit l'aspect social, ludique ou monétaire. Ces trois éléments nous semblent liés dans la pratique du poker. Nous nous attardons aussi à la manière dont nos répondants tentent de légitimer leur pratique. Cette légitimation peut se faire entre autres par le biais d'un groupe de référence, c'est-à-dire un groupe de personnes avec qui l'on parle de poker et qui partage des habitudes et des représentations semblables sur le poker. Nous essayons aussi de montrer que si les filles jouent moins au poker, c'est parce que c'est un jeu fortement associé à la masculinité, et que les qualités du bon joueur semblent pour plusieurs de nos répondants, y compris pour les deux filles interrogées, être incompatibles avec le genre féminin. Finalement, nous expliquons comment certains joueurs développent une pratique intensive du poker en fonction de leur profil social et de leurs perspectives d'avenir.

CHAPITRE 1 : MISE EN CONTEXTE

Pour bien comprendre la réalité actuelle du poker, il est nécessaire d'en dresser d'abord un portrait général. Nous effectuerons donc, au cours de ce chapitre, une description de ce jeu et des manières d'y jouer, pour ensuite présenter ses origines et son développement afin de décrire les changements qu'il a connus. Nous aborderons également le traitement dont il a fait l'objet par l'État et les enjeux légaux qui l'entourent.

1.1 Qu'est-ce que le poker?

Le poker est une famille de jeux de cartes dans laquelle les joueurs parient sur la valeur de leur main lors de tours d'enchères. Celui qui est déclaré gagnant est celui qui détient la meilleure main, parmi ceux qui sont toujours en jeu lorsque tous les tours d'enchères sont terminés. Le classement des mains, présenté par l'annexe 1, est sensiblement le même pour toutes les variantes du poker. Pour demeurer en jeu, il faut égaler la mise la plus élevée à chaque tour. Si un joueur refuse d'égaliser la mise, il couche sa main et se retire du jeu. Le joueur gagnant remporte le pot qui est formé par la somme de toutes les mises que les joueurs ont placées durant un tour de jeu. Si un joueur place une mise que personne n'égalise, celui-ci est automatiquement déclaré gagnant. Une fois ce processus terminé, on redistribue les cartes et on recommence.

Une partie de poker consiste donc pour chaque joueur en une série de mains, toutes indépendantes les unes des autres. Le but du jeu est d'accumuler des jetons, qui peuvent avoir une valeur monétaire ou non. Dans un tournoi, tous les joueurs disposent du même nombre de jetons au départ, et le gagnant est celui qui détient tous les jetons à la fin. Dans d'autres contextes que les tournois, la norme est d'attendre qu'une main soit terminée pour se joindre à une table où l'on joue avec un certain nombre de jetons, puis de repartir librement lorsqu'on le décide, avec la quantité de jetons qu'on détient à ce moment.

Le poker se pratique avec un jeu de 52 cartes, réparties en quatre couleurs (cœur, carreau, pique et trèfle) dont aucune n'a plus de valeur que les autres. Chacune des couleurs contient treize cartes. La carte ayant la plus basse valeur est le 2, et celle ayant la plus haute valeur est l'as. Il existe différentes variantes de poker. Parce qu'il est en ce moment considéré comme étant « the game to play » (SHEAD, HODGINS et SCHARF, 2008, p.167), nous nous intéresserons principalement au Texas Hold'em.

Le Texas Hold'em

Le Texas Hold'em se joue de 2 à 10 joueurs. Pour commencer, le croupier ou le donneur distribue deux cartes fermées à chacun des joueurs. Ces cartes sont privées : seul le joueur qui les a reçues a le droit de les voir et de les utiliser. Le croupier distribue ensuite cinq cartes communes au centre de la table. Ces cinq cartes peuvent être vues et utilisées par tous. Pour former sa main, chaque joueur peut utiliser les deux cartes privées qu'il détient, et les cinq cartes de la communauté. Avec ces sept cartes, le joueur assemble la meilleure main possible de cinq cartes.

Dans le poker traditionnel à cinq cartes fermées ou draw poker, on ne mise que deux fois. Au Texas Hold'em, il y a quatre tours de mise. La première enchère se déroule lorsque chaque joueur a reçu ses deux cartes fermées. Un bouton, identifié comme étant celui du donneur, indique celui qui est le premier à miser, soit le joueur situé à gauche du donneur. Celui-ci est obligé de placer le *small blind* ou petite mise à l'aveugle. Le joueur à sa gauche, lui, doit placer le *big blind*, ou grosse mise à l'aveugle, qui correspond à deux fois le montant de la petite mise à l'aveugle. Ces mises servent à assurer qu'un pot soit constitué à chaque donne, et que l'éventuel gagnant fasse toujours un gain. On les qualifie de mises à l'aveugle, car le joueur n'a pas le droit de voir ses cartes avant de les placer. Contrairement à certaines autres variantes, un joueur n'a pas à miser une certaine somme obligatoire pour recevoir des cartes, ce qu'on appelle « pisse » ou « ante ».

Une fois les mises à l'aveugle placées, les joueurs peuvent regarder leurs deux cartes et décider ce qu'ils font chacun leur tour en suivant l'ordre horaire. Le joueur peut se coucher (*fold*), c'est-à-dire se retirer de ce tour, égaliser la mise (*call*) pour entrer dans le tour, ou augmenter la mise (*raise*), forçant ainsi tous les autres joueurs à égaliser ce nouveau montant de référence pour entrer ou rester dans le jeu. Une fois les enchères du premier tour terminées, on retourne les trois premières cartes communes (*flop*). Ce retournement de cartes est suivi d'un autre tour d'enchères. Un joueur peut faire quatre actions différentes à son tour de mise, soit les mêmes qu'au premier tour (égaliser la mise, surenchérir, se coucher) ou il peut aussi décider, lorsqu'aucun joueur n'a encore misé, de voir (*check*), c'est-à-dire de laisser les joueurs subséquents miser et choisir lui-même ultérieurement, lorsque son tour revient, s'il égalise, relance ou se couche. Si personne n'a misé, ou si le tour d'enchères se termine, on peut tourner la quatrième carte (*turn*) puis un autre tour d'enchères se déroule avant qu'on tourne la dernière carte (*river*), et qu'on procède au dernier tour d'enchères. Avant que cette fameuse cinquième carte ne soit retournée, le joueur ne sait pas exactement la main qu'il possède, il parie donc en fonction de ce qu'il pourrait obtenir à la fin, ou de ce qu'il veut faire croire aux autres qu'il a en main. Comme dans les autres variantes de poker, si lors des tours d'enchères, un joueur réussit à faire coucher tous les autres et se retrouve seul, c'est lui qui remporte le pot. S'il reste toujours plusieurs joueurs à la fin, celui qui a la meilleure main parmi les joueurs restants remporte le pot. Le bouton du donneur se déplace ensuite au prochain joueur sur la gauche, et le même processus recommence.

1.2 Le développement du poker

Pour en arriver à comprendre les diverses représentations et opinions sur le poker, mais aussi pour comprendre la place qu'occupe ce jeu dans la culture, il faut d'abord faire un bref historique du poker et des représentations sociales sur celui-ci à travers le temps.

Les origines du poker : de la cour des Tudor au président Nixon

Les origines du poker sont discutées et discutables, tout comme celles des cartes à jouer en tant que telles, mais on peut néanmoins affirmer qu'il a émergé dans les milieux francophones de la Louisiane, plus spécifiquement dans la région de la Nouvelle-Orléans, la même ville dans laquelle « John Davis opened the nation's first full-fledged casino [...] making the city a perfect incubator for the new game of poker. » (KELLY, 2006, p.39.) Le poker serait né quelque part entre 1803 (date à laquelle les États-Unis achetèrent la Louisiane de l'Espagne) et 1820. Parmi les jeux que l'on pourrait considérer comme des ancêtres du poker, celui qui est le plus souvent mentionné est le *brag*, un jeu anglais qui descendrait lui-même du *primero*, un jeu de cartes prisé par la dynastie anglaise des Tudors. Le jeu perse *As-Nas* est aussi envisagé comme l'un des ancêtres du poker. Le mot poker, lui, serait soit dérivé de l'allemand *poschpiel*, ou du français poque, les noms de deux jeux de cartes qui pourraient aussi être considérés comme des ancêtres du poker.

Le poker a gagné rapidement en popularité dans les bateaux à vapeur qui remontaient les fleuves américains. C'est sur ces bateaux qu'opérèrent les premiers professionnels du poker. Au XIXe siècle, les mises montent rapidement, et on parie autant son argent, ses possessions, que ses esclaves. Certains iront même jusqu'à parier tous leurs avoirs sur une main, voire même plus. Durant la guerre de Sécession, le poker était l'un des jeux qui permettaient aux soldats de se divertir. Lors de la fin de celle-ci, la démobilisation des soldats amena le jeu à se répandre sur tout le territoire, particulièrement dans l'ouest, « [where] saloons of cow-towns and mining camps replaced the riverboats as the nation's wide-open gambling venues. » (KELLY, 2006, p.43.)

Dans ses mémoires, l'acteur comique britannique Joseph Cowell est l'un des tout premiers à parler du poker. Il raconte une anecdote s'étant déroulée dans un bateau à vapeur en 1832. Il décrit le poker comme « a high-gambling Western game, founded on brag, invented, as it

is said, by Henry Clay¹ when a youth » (COWELL, 1844, p.94). Cowell dit que le jeu était joué avec 25 cartes et raconte comment un joueur professionnel a réussi à utiliser un moment de distraction des autres joueurs pour distribuer les cartes de façon à donner de très fortes mains à tous les joueurs afin de les faire miser gros, et puis grâce à sa main encore meilleure, tout remporter. Cependant, le donneur et tricheur fit une petite erreur, et la meilleure main fut distribuée à un jeune avocat, permettant au jeune homme d'empocher 2033\$.

Jonathan H. Green, un joueur professionnel réformé qui milita pour l'interdiction du jeu dans plusieurs États, consacre au poker un chapitre de son livre *An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling* paru en 1847. Green raconte comment des joueurs professionnels, comme lui-même en fut un à une autre époque, vogaient sur l'Ohio et le Mississippi, engageant des parties « amicales » de poker avec les passagers des bateaux à vapeur. Ils soutiraient de cette façon des petites fortunes du portefeuille des gentilshommes qui acceptaient de jouer une partie ou deux avec eux, pour se divertir. Pour Green, le poker est un jeu diabolique, comme tous les autres jeux de hasard : « I would that all were ignorant of it; but those who already know something of the game will better understand my explanation, and those who do not know any thing of it, I hope will learn its evils sufficiently to deter them from ever trying to become conversant with it » (GREEN 1847, p.60)

Les bateaux ne sont cependant pas les seuls lieux où le jeu est pratiqué, et on retrouve des salons de jeu à l'arrière ou au sous-sol de plusieurs établissements à l'apparence tout à fait légitime. Dans son récit, Green, parle de deux variantes de poker, une première qui se joue avec un paquet de 20 cartes et un maximum de 4 joueurs, et une deuxième variante qui peut se jouer à plus que quatre, avec un jeu complet de 52 cartes. Voici la description que Green donne du poker :

It seems to be a variation of the game of brag, being similar to it in many particulars ; such as making pairs, passing and becoming eldest hand, betting several times on the strength of the same hand, and calling to sight. It is usually played with twenty cards,

¹ Henry Clay (1777-1852) est un politicien américain, qui fut sénateur et représentant à la Chambre des représentants.

that is, ace, king, queen, jack, and ten, of each suit, and the cards rank the same as at whist. It is played by two, three, or four persons, each having five cards ; no trump is used. (GREEN, 1847 p.59)

Solomon Smith, un autre acteur qui a passé beaucoup de temps sur les bateaux à aube du Mississippi raconte lui aussi une anecdote du même genre que celle de Cowell qui lui serait arrivée en 1835. Dans *Theatrical management in the West and South for thirty years* (SMITH, 1868), il explique qu'alors qu'il jouait ce qu'il croyait être une partie amicale, ses deux partenaires de jeu tentèrent de le bernier, mais qu'un joueur professionnel qui passait par là, ayant vu le subterfuge, s'arrangea pour subtilement modifier l'ordre des cartes de façon à faire gagner Smith au lieu des deux escrocs. Smith développe aussi sur la façon dont il a utilisé ses habiletés d'acteur pour faire croire à son opposant qu'il pensait perdre, alors que les cartes qu'il avait entre les mains ne pouvaient être battues.

Vers les années 1850, jouer au poker avec un jeu de 52 cartes devient la norme. C'est aussi à cette époque que se développe ce qu'on appelle souvent au Québec le poker traditionnel, soit le poker fermé à 5 cartes ou draw poker. Dans cette variante, le joueur peut décider de rejeter un certain nombre de cartes et de les remplacer par des nouvelles, donnant une chance à celui-ci d'améliorer sa main : « These innovations enhanced the practice of bluffing, a central feature of poker. By betting big and drawing no cards, a player could give the impression of holding a superior hand. If the others did not match his wager, the bluffer won the pot. » (KELLY, 2006, p.46.) À la même époque se développait aussi le stud poker, une variante dans laquelle certaines des cartes distribuées sont ouvertes, donc à la vue de tous, et d'autres sont fermées. De nouvelles variantes s'ajoutent au début du XX^e siècle, comme le Hi-Low dans lequel ceux qui détiennent la meilleure main et la pire main se séparent le pot, ou le Lowball dans lequel c'est le détenteur de la pire main qui emporte la mise. Dans certaines parties, c'est le donneur qui choisit la variante qui sera jouée lors d'une main. L'apparition des cartes communes arrive aussi dans les mêmes années. À cette époque, les règles du jeu ne sont pas encore sur papier, et la transmission de celles-ci se fait par le bouche-à-oreille. C'est à Robert Schlenck, un diplomate américain en Grande-

Bretagne voulant expliquer à la femme d'un lord la façon de jouer à ce jeu typiquement américain, qu'on doit le premier traité de poker, et la mise par écrit des règles.

Les jeux de hasard et d'argent, et par conséquent la plupart des variantes du poker, furent peu à peu interdits dans tous les États américains, à commencer par la Californie en 1854, et à finir par le Nevada en 1910. Le jeu survit néanmoins dans des clubs privés, et on continue d'y jouer entre amis. L'État californien, dans sa loi de 1872 sur le jeu (MILES, 1967, p.118), faisait cependant une exception pour un jeu, le draw poker : « Draw poker, divinely spared from that list (some claim the oversight was intentional), was thus winkingly reasoned to be a game of skill rather than chance. » (MILES, 1967, p.118). Cette exemption face à cette variante du poker permit à la ville de Gardena de devenir « the nation's poker capital » (MILES, 1967, p.118). En 1931, le Nevada rendit le jeu de nouveau légal, ce qui permit aux villes de Reno et de Las Vegas de construire une florissante économie du jeu dans le désert.

La Deuxième Guerre mondiale permit au poker d'être diffusé dans le monde entier grâce aux GI américains et aux 30 millions de jeux de cartes qui furent distribués aux soldats par le gouvernement américain. Richard Nixon, alors lieutenant dans l'armée américaine, réussit à amasser une partie des sommes nécessaires au financement de sa première campagne politique en jouant au poker (KELLY 2006). Le jeu du poker s'étend à travers le monde, et vivra un autre tournant majeur dans son histoire, avec l'apparition du Texas Hold'em et des World Series of poker.

Le Texas Hold'em : de Robstown à Las Vegas

Le Texas Hold'em, la variante du poker actuellement la plus populaire, serait née comme son nom l'indique au Texas, dans la région de Corpus Christi. En 2007, dans une résolution de la chambre des représentants du Texas, « the 80th Legislature of the State of Texas hereby formally recognize Robstown, Texas, as the birthplace of the poker game Texas Hold'em » (TEXAS STATE LEGISLATURE, 2007).

Selon l'État texan, l'invention du Hold'em remonterait au début des années 1900, et le jeu aurait été diffusé dans le reste du pays avec les déplacements des joueurs texans comme Crandell Addington et Doyle Brunson. Toujours selon l'État texan, le Hold'em aurait fait son entrée à Las Vegas en 1967, au Golden Nugget Casino en 1967, avant d'être choisi dans sa version no-limit, comme la variante qui permettrait de déterminer le meilleur joueur de poker au monde dans la première édition des Séries mondiales du poker, organisée en 1970 par Benny Binion dans son casino, le Horseshoe. Qualifié par Brunson de « Cadillac of poker », et considéré selon l'adage comme un jeu qu'on apprend en une minute, mais qu'il faut une vie entière pour maîtriser, le Hold'em est en constante hausse de popularité depuis 20 ans.

Poker et médias : Les World Series of Poker

Pendant la première moitié du XX^e siècle, la répression du jeu, particulièrement forte aux États-Unis, faisait que la pratique du poker était peu exposée, ses adeptes s'y adonnant généralement en milieu privé. Au tournant des années 1970, un groupe d'hommes d'affaires passionnés de poker et basés à Las Vegas a décidé de créer un événement dans le but de déterminer qui était le meilleur joueur de poker au monde. Ils ont ainsi rassemblé plusieurs joueurs professionnels, surtout dans leur entourage, pour les faire s'affronter à la même table. À l'époque, le nom de l'événement, World Series of Poker (WSOP), pouvait paraître un brin prétentieux étant donné qu'à peine six joueurs y ont participé et que très peu de gens étaient au courant de l'existence de cet événement. Les organisateurs avaient cependant de grandes ambitions et ont rapidement fait connaître leur tournoi de même que le poker lui-même au grand public, notamment en attirant les caméras du réseau CBS Sports en 1973. Pendant ces premières années, quelques joueurs sont arrivés à faire parler d'eux dans les médias et même à se faire inviter dans des talk-shows à heure de grande écoute.

Les WSOP ont progressivement gagné en popularité et, en 1981, le réseau NBC a décidé de filmer le tournoi « [...] which introduced poker into millions of homes for the first time » (DALA, 2009). L'événement attirait alors de plus en plus de joueurs de partout dans le monde, mais son existence, de même que la « profession » de joueur de poker, était toujours

un phénomène marginal peu connu du grand public. Dans les années 1990, les inscriptions ont passé le cap des 500 joueurs et la bourse du gagnant a atteint le million de dollars. Les WSOP ont continué de faire l'objet d'une diffusion télévisuelle sur différents réseaux, dont la chaîne sportive ESPN. En 2002, la transmission des parties a changé radicalement avec l'introduction de la « hole cam », une caméra placée derrière les mains de chaque joueur et qui permet aux commentateurs et aux téléspectateurs de voir les cartes de tous les joueurs. Il est ainsi possible de savoir lorsqu'un joueur bluffe avant qu'il n'ait retourné ses cartes, ce qui rend les parties télédiffusées plus divertissantes, surtout pour un public non initié. Avec le temps, les WSOP ont gagné une certaine notoriété et sont devenues une référence pour les joueurs qui vivaient du poker. Ce n'est cependant que récemment qu'elles ont entraîné un engouement pour ce jeu au même titre que les ligues et tournois de sport professionnel.

Poker boom et effet Moneymaker

Au tournant du XXI^e siècle, une série d'événements a soudainement attiré l'attention sur les WSOP et a créé un phénomène que personne n'aurait pu prédire. En 2003, le bien nommé Chris Moneymaker, comptable de 28 ans originaire du Tennessee, s'est qualifié pour le championnat en gagnant un tournoi sur Internet dont le prix d'entrée n'était que de 40 \$. À ce moment, le joueur amateur n'avait jamais mis les pieds dans un tournoi en salle, mais jouait depuis quatre ans sur Internet. Il s'est démarqué des 839 joueurs inscrits et a remporté le tournoi dans une finale spectaculaire, ce qui lui a permis d'empocher la somme de 2,5 millions de dollars. L'édition 2003 des WSOP et son scénario hollywoodien, où un jeune joueur négligé, qui se démarquait complètement du milieu professionnel, autant par son âge que sa personnalité, a triomphé en direct à la télévision est devenu une référence dans le milieu. L'histoire était déjà intéressante, mais elle ne suffit pas à expliquer ce qui a suivi. En effet, en 2004-2005, la Ligue nationale de hockey était en situation de lockout pendant plusieurs mois et aucune partie n'a été jouée de toute la saison. Les chaînes sportives américaines se sont retrouvées ainsi avec plusieurs cases vides dans leur horaire, qu'elles ont décidé de combler avec de nombreuses rediffusions de la victoire de Moneymaker. L'amateur est vite devenu une vedette et sa victoire a fait découvrir le poker à beaucoup de gens en Amérique du Nord. Ceux qui ne connaissaient rien du poker, ou que

peu de choses à cette époque, l'ont découvert non seulement en tant que jeu, mais aussi comme profession, compétition et spectacle.

La popularité du poker s'est étendue et plusieurs joueurs professionnels sont devenus eux aussi des vedettes alors que de plus en plus d'évènements ont été télédiffusés dans les années suivantes. En 2004, un an après Moneymaker, un autre amateur qui s'était qualifié en ligne, Greg Raymer, a remporté les WSOP et a empoché des millions. Soudainement, on a découvert qu'on pouvait devenir riche et célèbre en jouant au poker, ce qui aurait été impensable quelques années auparavant. Depuis le succès de Moneymaker, l'engouement pour le poker n'a cessé de croître au point où l'on qualifie désormais le phénomène de « poker boom ». À titre d'exemple, les inscriptions au WSOP s'élevaient à 8773 en 2006 et le gagnant de cette édition a touché 12 millions de dollars.² Une augmentation impressionnante par rapport à l'édition 2003 où Moneymaker avait triomphé. On peut facilement croire que les joueurs aujourd'hui âgés dans la vingtaine ont découvert le poker pour la première fois à la suite de cette victoire, que ce soit de manière directe ou indirecte.

Le poker sur Internet : plus qu'un casino en ligne

Il est possible de s'adonner au poker de même qu'à d'autres jeux de hasard et d'argent sur Internet depuis de nombreuses années, mais cette forme de jeu n'était pas extrêmement populaire jusqu'aux années 2000. Toutefois, au début de la décennie, les sites de jeu se sont beaucoup développés à mesure qu'Internet prenait de l'expansion et leur achalandage est monté en flèche. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : entre 1994 et 2005, le nombre de sites Internet dédiés aux jeux d'argent est passé de 30 à 2000 et les sommes mises à des tables de poker virtuelles au cours de l'année 2007 ont totalisé un montant supérieur à 60 milliards de dollars américains (MOUBARAC, GUPTA et MARTIN 2008). Au cours de la dernière année, les 5 plus gros sites de poker (Pokerstars, Full Tilt Poker, Titan poker, Party poker et Bwin poker) ont totalisé une moyenne d'achalandage (sur une période de vingt-

² Source : World Series of Poker, <http://www.wsop.com/tourney/results.asp>

quatre heures) de 52 675 joueurs s'adonnant à des parties à l'argent à tout moment.³ La réalité du jeu en ligne a complètement changé les pratiques des joueurs de poker puisqu'il est désormais très facile de s'inscrire et de trouver des partenaires de jeu à partir de son domicile, ce qui était impossible lorsque le poker ne pouvait se pratiquer qu'autour d'une table.

Ainsi, le poker est devenu beaucoup plus accessible par rapport à ce qui prévalait quand ce jeu ne se pratiquait qu'en privé. Il n'est désormais plus nécessaire de connaître des gens qui jouent au poker pour apprendre à y jouer. De nombreux sites offrent des explications du jeu et de ses règles, de même que certaines bases stratégiques pour guider les joueurs débutants. Ceux-ci peuvent aussi jouer leurs premières parties sans risque en s'adonnant à des parties sans argent qui leur permettent de se familiariser avec le jeu. Étant donné le nombre de joueurs présents sur Internet, il est aussi possible de constamment trouver des partenaires pour jouer à différentes formes de poker de même qu'à différentes mises, selon la volonté du joueur.

L'expérience du poker en ligne ne se limite toutefois pas aux parties jouées sur différents sites de jeu. En effet, le joueur qui s'intéresse au jeu et qui explore la toile découvre rapidement un univers vaste qui excède largement la seule pratique du jeu. En effet, le web pullule de sites qui s'intéressent au poker de toutes sortes de façon. Des communautés se créent sur des forums, qui existent en plusieurs langues, où les amateurs échangent sur la stratégie, la manière de gérer son argent (bankroll), les différents sites de jeu et même sur l'actualité entourant le poker. Ces discussions peuvent être alimentées par une panoplie de sites spécialisés consacrés à ce jeu qui couvrent les grands événements de même que les nouvelles reliées au poker. Il faut aussi savoir que, sur certains sites de jeu, il est possible pour les amateurs de regarder des parties sans y participer en cherchant le pseudonyme de joueurs établis. Or, les pseudonymes de la plupart des joueurs professionnels sont bien connus des initiés et ceux-ci jouent régulièrement sur Internet, de manière quotidienne

³ Source : PokerListings, <http://www.pokerlistings.com/market-pulse/online-traffic>

dans certains cas. Plusieurs sites commanditent aussi certains joueurs connus pour qu'ils jouent dans leurs salles virtuelles et invitent les amateurs à les observer.

Ainsi, un amateur de poker peut non seulement jouer quand il le veut, il peut aussi observer les meilleurs quand bon lui semble, ou du moins lorsque ses joueurs préférés sont connectés. Certains sites se sont spécialisés sur cet aspect du poker et couvrent, en plus des tournois en salle comme les WSOP, l'activité quotidienne qui se déroule parmi les joueurs jouant les plus grosses mises en ligne. Des sites, comme PokerListings et Poker Table Ratings, vont même jusqu'à utiliser des logiciels qui retracent toutes les mains jouées sur Internet pour identifier les plus gros gagnants et perdants sur une base quotidienne et dresser des classements mensuels et annuels des meilleurs et pires joueurs en ligne. Des joueurs peuvent donc obtenir une certaine notoriété à partir des parties qu'ils jouent sur le web.

Ce phénomène a atteint des proportions encore plus surprenantes en novembre 2009 lorsque quelques joueurs ont fracassé des records du poker en ligne à plusieurs reprises en jouant des sommes considérables. Cette tendance est née du jeu extrêmement agressif d'un joueur suédois connu sous le pseudonyme Isildur1, qui est apparu aux tables en ligne au mois de septembre et a commencé à jouer contre des joueurs professionnels établis. En quelques semaines, il a enregistré des gains de plus de 5 millions de dollars qu'il a ensuite perdus presque en totalité de manière aussi rapide. Dans le processus, Isildur1 et un de ses adversaires, Patrik Antonius, ont joué le plus gros pot jamais vu sur Internet lors d'une séance ayant eu lieu le 21 novembre, soit un montant de 1,3 million de dollars qu'Antonius a remporté. Deux jours plus tard, Isildur1 a lui-même gagné un pot de 1,1 millions de dollars contre Phil Ivey, un autre professionnel établi «making him the only player online to have both won and lost a million dollar pot» (LIND, 2009). Depuis, Isildur1 alimente d'innombrables conversations sur les forums dédiés au poker et fait l'objet d'une couverture continue par les sites spécialisés : «Isildur1's matches became a freak show as poker fanatics and curious observers logged onto Full Tilt to sweat him during marathon sessions in which he easily won or lost millions spread over six or more tables» (MCGUIRE, 2009). Cette situation est assez particulière dans la mesure où la véritable identité du

joueur est toujours inconnue, contrairement à celle de ses adversaires, ce qui fait d'Isildur¹ une sorte de « vedette virtuelle » du poker. De nombreuses rumeurs circulent sur son identité et ses sources de revenus, mais l'attention est principalement concentrée sur ses exploits. Le jeu en ligne s'est donc développé de manière fulgurante et a créé un nouvel univers de référence pour les joueurs et amateurs de poker.

1.3 L'État et le jeu

La légitimation du jeu par l'État

Tout au long du XIX^e et dans la première moitié du XX^e siècle, les jeux de hasard et d'argent étaient réprimés et interdits par la majorité des États occidentaux, notamment en Amérique du Nord et en Grande-Bretagne. À cette époque, l'attitude de l'État envers le jeu était marquée par l'éthique religieuse et la morale qui désapprouvaient la participation à de telles activités ou l'organisation de celles-ci. Toutefois, les nombreux changements sociopolitiques qui ont suivi la Grande Dépression et la Deuxième Guerre mondiale ont amené l'État à prendre beaucoup d'expansion et à s'introduire dans de nouvelles sphères de la vie sociale. De nombreux gouvernements, cherchant à développer les services publics ou à les maintenir dans des périodes de moins forte croissance, ont dû trouver de nouvelles sources de revenus pour financer leurs activités. C'est ainsi que, au tournant de la décennie 1960, l'État s'est intéressé aux jeux de hasard et d'argent en y voyant une excellente opportunité d'enregistrer des revenus supplémentaires tout en mettant fin à son perpétuel combat contre le jeu criminel. Certains États ont ainsi entrepris de légaliser le jeu pour l'exploiter eux-mêmes en créant de nouvelles institutions publiques chargées de l'organiser. Le jeu étatisé s'est rapidement étendu et les bénéfices de celui-ci n'ont fait qu'augmenter. Aux États-Unis, les revenus provenant du jeu ont augmenté de 1600% de 1975 à 1999 (NATIONAL GAMBLING IMPACT STUDY, 1999, cité dans COSGRAVE et KLASSEN, 2001).

La légalisation du jeu a elle-même créé un autre phénomène marquant son histoire. En effet, les sociétés d'État ont entrepris de faire la promotion des jeux qu'elles offraient

auprès de la population afin de défaire les opinions traditionnelles et de favoriser la participation. L'État a contribué à donner une image positive des jeux de hasard et d'argent : « Gambling is now marketed to everyone, primarily as a form of entertainment or leisure. » (COSGRAVE et KLASSEN, 2001, p.5.). La légitimation du jeu coïncide aussi avec une autre tendance, soit celle de l'expansion de la culture de consommation et de l'abandon des valeurs traditionnelles du labeur et de l'épargne : «The dream of winning a lottery jackpot reveals the extent to which money or monetary gain has become a cultural icon or value commitment» (COSGRAVE et KLASSEN, 2001, p.7.). Le jeu n'est plus prohibé, on prône maintenant la consommation responsable de ce loisir. La légitimation du jeu ne passait cependant pas seulement par sa promotion, car la question n'était pas seulement de savoir si le jeu était une bonne chose, mais aussi s'il revenait à l'État de l'administrer. Cette question anime toujours le débat public et plusieurs gouvernements se défendent en invoquant les projets qu'ils peuvent financer avec les revenus du jeu. En effet, plusieurs États se justifient en promettant de réinvestir les sommes récoltées grâce au jeu dans des services importants aux yeux de la population, comme la santé et l'éducation. Il semble toutefois ne pas exister de preuves qui confirment le lien entre jeu étatisé et dépenses dans les services sociaux (NATIONAL GAMBLING IMPACT STUDY, 1999, cité dans COSGRAVE et KLASSEN, 2001).

Loto-Québec

Au Québec, le jeu est administré par l'État, depuis déjà près de quarante ans, par l'entremise de la société Loto-Québec. La création de la société a été possible grâce à une modification du Code criminel canadien en 1969, qui a permis aux gouvernements provinciaux de gérer des loteries. Le Québec a été la première province canadienne à profiter de cette occasion en fondant Loto-Québec dès l'année suivante. À l'époque, la société ne faisait qu'organiser des loteries et contrôler les bingos, mais ses activités se sont rapidement étendues. Dans les premières années, l'expansion de l'offre de jeu par Loto-Québec s'est surtout faite par la création de nouvelles loteries, mais dans les années 1990, la société s'est tournée vers de nouvelles clientèles afin d'améliorer son rendement. Ainsi, après avoir introduit les paris sportifs en 1990, elle a ouvert un casino à Montréal et un autre dans la région de Charlevoix

et a commencé à installer des machines de loterie vidéo dans plusieurs bars et établissements de la province. En plus de gérer de telles activités, Loto-Québec a entrepris d'investir dans le développement de nouvelles formes de jeu et a financé la recherche sur les problèmes de jeu ainsi que les activités de la fondation Mise sur toi qui vient en aide aux joueurs compulsifs.

Ainsi, la société d'État chargée d'offrir la possibilité de jouer à des jeux de hasard et d'argent à la population est aussi celle qui doit veiller à prévenir les excès qui peuvent en découler. En fait, elle appuie une partie de sa légitimité sur sa capacité à encadrer le jeu de manière à promouvoir le jeu responsable. Elle se trouve donc dans une situation plutôt ambiguë, comme on peut le voir en observant les objectifs fondamentaux (Loto-Québec, 2009) que cette société d'État dit poursuivre :

- 1- Réduire les coûts sociaux reliés au jeu de hasard et adopter de nouvelles mesures pour combattre le jeu pathologique.
- 2- Accroître l'efficacité et la performance générale de la Société de manière à maintenir le niveau de bénéfices nets versés annuellement au gouvernement.
- 3- Contribuer au développement et au succès de l'industrie touristique, de concert avec les intervenants du secteur.
- 4- S'abstenir d'augmenter l'offre globale de jeu.

Ainsi, Loto-Québec dit vouloir réduire les conséquences du jeu pathologique tout en accroissant sa performance et assurer la pérennité des revenus qu'elle engrange. Malheureusement, l'augmentation des profits étatiques provenant du jeu n'est pas positivement corrélée à la diminution des problèmes de jeux. Comme elle ne veut pas non plus augmenter l'offre de jeux, elle se doit de proposer des jeux qui sont plus populaires. En voulant réduire les inconvénients reliés aux jeux de hasard, mais néanmoins soutenir les entrées d'argent qu'ils permettent, Loto-Québec se place elle-même dans une situation plus que paradoxale. Suite à des baisses de revenus dans certains de ces casinos, Loto-Québec a ainsi offert de nouveaux jeux, plutôt que d'augmenter l'offre globale, en faisant entrer les tables électroniques de poker dans ses établissements tout en retirant d'autres tables ou

machines. Elle comptait ainsi profiter de la hausse de popularité de ce jeu pour attirer de jeunes hommes qui ne fréquentent pas normalement les lieux de jeu (CBC NEWS 2009).

L'État et le jeu en ligne

Dans une logique d'expansion, Loto-Québec compte désormais étendre ses activités vers la toile. En effet, en novembre 2009, lors d'un discours prononcé devant la chambre de commerce du Montréal métropolitain, Alain Cousineau, président de Loto-Québec, a annoncé l'intention de la société de créer une plate-forme de jeu sur Internet, affirmant que cela lui permettrait de baliser le jeu en ligne afin de prévenir les problèmes qu'il peut créer : « Les sites de jeux en ligne n'offrent évidemment aucun programme d'aide aux joueurs vulnérables, laissant donc l'État avec le soin d'assumer tous les coûts associés aux problèmes de jeu sur Internet, et cela, sans qu'il n'en tire de bénéfice, a déploré le président et chef de la direction de Loto-Québec. » (LOTO-QUÉBEC, 2009.) On peut toutefois douter que cela soit la seule motivation de la société, qui semble aussi regretter que les revenus créés par le poker en ligne lui échappent : « Les revenus annuels provenant du Québec, de rapporter Alain Cousineau, sont évalués de façon conservatrice à un montant qui tourne autour de 80 M\$, en forte hausse par rapport aux 50 M\$ de 2006. » (LOTO-QUÉBEC, 2009.) Le projet a été approuvé par le gouvernement du Québec le 26 janvier 2010 lorsque le cabinet des ministres a autorisé Loto-Québec à exploiter le jeu en ligne (LOTO-QUÉBEC, 2010.) Le site devrait entrer en fonction dès l'automne 2010.

La manière de légiférer sur le jeu en ligne ne fait toujours pas l'objet d'un consensus et donne lieu à de nombreux débats chez les acteurs politiques et économiques. En ce moment, le jeu en ligne est illégal aux États-Unis et dans de nombreux autres pays, ce qui fait que la majorité des sites de jeu sont basés dans la région des Caraïbes ainsi qu'au Royaume-Uni où il a été légalisé. Ainsi, la majeure partie de l'industrie du poker en ligne est à l'extérieur des États-Unis alors que la majorité des joueurs sont américains (WALL STREET JOURNAL, 2009). Ces joueurs pratiquent donc le poker de manière illégale au vu et au su de l'État. À cet effet, le gouvernement Bush a tenté en 2006 de s'imposer dans cette situation en introduisant une loi visant à empêcher les banques américaines d'accepter des

paiements reliés à des sites de jeu basés à l'extérieur du pays. L'annonce a eu des effets dévastateurs sur l'industrie, particulièrement en Grande-Bretagne où près de quatre milliards de livres en valeurs boursières auraient été perdus en une semaine seulement (WALSH, 2006). Le projet de loi a été fortement critiqué par de nombreux acteurs, notamment par l'Organisation mondiale du commerce, qui ont fait pression sur le gouvernement pour qu'il l'abandonne (REUTERS, 2007). Les banques américaines devaient commencer à se plier à cette loi à partir du 1^{er} décembre 2009, mais le gouvernement a été forcé de repousser la date butoir au 1^{er} juin 2010 étant donné les fortes dissensions qui l'entourent (REUTERS, 2009). Le jeu sur Internet est donc toujours dans une situation légale ambiguë et les décisions politiques qui le concernent peuvent avoir d'importantes répercussions économiques.

Le poker est donc un jeu à l'histoire riche qui fait depuis longtemps partie de la culture occidentale. Comme la plupart des jeux de hasard et d'argent, sa pratique a longtemps fait l'objet d'une certaine répression, mais celle-ci s'est libéralisée dans la deuxième moitié du XX^e siècle pour en faire un jeu de plus en plus accepté. Le poker occupe désormais une certaine place dans l'espace médiatique en étant l'objet d'une couverture à la télévision, dans des magazines ainsi que sur Internet. Il est de plus en plus populaire au point où l'intérêt qui lui est porté entraîne d'importants débats concernant son statut légal ainsi que son accessibilité. Considérant cette popularité et les questions qu'elle soulève, il est primordial de comprendre le poker, sa culture, les joueurs qui y jouent et les impacts qu'il peut avoir sur la société.

CHAPITRE 2:PROBLÉMATIQUE

Dans une société qui fait l'apologie de la patience, du travail quotidien et de l'ascension progressive vers une meilleure situation sociale, les jeux de hasard proposent un contre-modèle qui en séduit plusieurs en donnant la possibilité d'un important gain instantané et sans effort (CAILLOIS, 1967). Les tentations sont multiples : casinos, loteries, paris sportifs et jeux de cartes offrent tous la possibilité de gagner beaucoup d'argent en misant peu. Même si la plupart de ces jeux présentent des espérances de gain négatives au point de vue mathématique (BOUCHER, 1974), leur attrait demeure très grand pour plusieurs personnes qui croient pouvoir améliorer leurs conditions de vie grâce à eux.

On pourrait croire que les gens plus fortunés et disposant d'une certaine sécurité sociale sont moins portés à négliger leur travail pour se consacrer au jeu, puisque celui-ci rapportera rarement plus d'argent qu'ils n'en font avec leur salaire (COSGRAVE et KLASSEN, 2001). Ce serait donc surtout les groupes moins bien nantis de la société qui seraient généralement portés vers le jeu : « Pour la multitude qui travaille péniblement sans beaucoup accroître son bien-être des plus relatifs, la chance du gros lot apparaît comme l'unique façon de sortir jamais d'une condition humiliée ou misérable » (CAILLOIS, 1967, p.279). Cependant, la légalisation des jeux de hasard et d'argent et le développement qui a suivi dans ce secteur ont attiré de plus en plus de joueurs qui n'étaient pas traditionnellement attirés par ces activités. La forte promotion entourant ces jeux a graduellement contribué à créer une image plus positive du jeu et en a fait un loisir légitime s'adressant à l'ensemble de la population. Aujourd'hui, les formes de jeu qui sont offertes sont de plus en plus variées afin d'intéresser une clientèle plus diversifiée. C'est pourquoi le jeu, et particulièrement le poker, attire aujourd'hui les jeunes.

Afin d'étudier le phénomène du poker chez ce groupe d'âge, il convient de tenir compte de certaines caractéristiques qui distinguent ce jeu et cette population par rapport aux autres

joueurs. C'est ce que nous aborderons dans la première partie du présent chapitre. Nous présenterons ensuite les appuis théoriques sur lesquels notre enquête se base, soit les concepts d'habitudes, de représentations, de trajectoires et de problèmes de jeu.

2.1 Le jeu et les jeunes de 16 à 25 ans

Il n'est pas surprenant de voir les jeux de hasard attirer l'attention des jeunes de 16 à 25 ans. En effet, la plupart d'entre eux ne disposent pas d'un salaire important puisqu'ils sont aux études ou occupent des emplois faiblement rétribués et quelquefois, peu motivants. La plupart d'entre eux demeurent chez leurs parents et ne sont pas autonomes financièrement. Il faut aussi considérer que ce groupe d'âge est de plus en plus la cible de campagnes de publicité qui les incitent à consommer beaucoup plus que ne le faisaient à leur âge les générations qui les ont précédés. Téléphones cellulaires, baladeurs, appareils photo, vêtements sont tous des produits qui sont désormais vendus à une clientèle très jeune qui n'avait pas, auparavant, les moyens de se procurer de tels biens. Bref, les jeunes d'aujourd'hui sont invités très tôt à consommer des biens matériels de toutes sortes. Pour ce groupe d'âge, le jeu est susceptible d'apparaître comme un moyen facile et rapide d'accéder au bonheur de la société de consommation. Cette partie de la population n'était toutefois pas traditionnellement attirée par le jeu et la promotion de l'industrie n'était que très peu dirigée vers elle. Bien sûr, certains jeunes y participaient, mais ils ne représentaient pas un marché intéressant jusqu'à très récemment.

Aujourd'hui, les jeunes ont facilement accès à certaines formes de jeu comme le poker qui s'est développé dans les dernières années. En effet, le poker a la particularité de pouvoir se jouer sans problème avant l'âge de 18 ans puisqu'il ne nécessite pas, contrairement à plusieurs jeux de hasard et d'argent, de jouer dans un lieu où il est nécessaire de fournir une pièce d'identité prouvant sa majorité. Le poker et les autres jeux de cartes impliquant de l'argent sont donc plus accessibles pour les jeunes et ils sont d'ailleurs assez populaires auprès d'eux, par comparaison avec les autres formes de jeu : « En 2008, plus d'un élève de 2^e secondaire sur cinq joue aux cartes pour de l'argent, tandis qu'un élève sur trois le fait en

5^e secondaire. La popularité croissante des variantes du poker a probablement un rôle à jouer dans le choix des élèves. » (DUBÉ et al., 2009) De plus, ce groupe d'âge a découvert les nouvelles technologies beaucoup plus tôt que ses aînés et est réputé pour avoir de la facilité à utiliser un ordinateur et à exploiter toutes les possibilités qu'offre Internet. Le jeu en ligne semble d'ailleurs susciter un certain intérêt chez les adolescents : « Entre 2006 et 2008, la participation des élèves aux jeux et au poker sur Internet a connu une hausse (de 3,4 % à 4,9 % et de 2,5 % à 5 %), tandis qu'aucune différence significative n'est notée dans le taux de participation aux autres formes de jeux. » (DUBÉ et al., 2009) Ces chiffres concernent eux aussi les jeunes fréquentant l'école secondaire, mais offrent tout de même une idée du gain de popularité de cette forme de jeu chez une partie de la population qui nous intéresse. Les jeunes de 16 à 25 ans jouent donc de plus en plus sur Internet et ils semblent plus intéressés par le poker qu'auparavant.

2.2 Particularités du poker

Le poker fait généralement l'objet, de la part des gens qui y jouent, d'un discours assez différent de celui concernant les autres jeux de hasard et d'argent. Quelques éléments du poker en font effectivement un jeu singulier et différent des autres à plusieurs égards. D'abord, le poker n'est pas un jeu où le joueur affronte la maison, c'est-à-dire que la circulation d'argent ne se fait pas strictement entre les poches du joueur et les coffres du casino. Dans des jeux de ce genre — comme les loteries vidéos, la roulette, les loteries instantanées, etc. — un joueur peut certes gagner un montant intéressant à tout moment, mais les lois mathématiques qui caractérisent ces jeux font que, à long terme, le joueur perd nécessairement de l'argent même s'il gagne à l'occasion. On peut lire derrière les billets de loteries, instantanés ou non, de même que sur les appareils de loterie vidéo, que le taux de remise est toujours inférieur à 100%. Au poker, l'argent circule plutôt entre les joueurs et la maison ne prend aucun risque dans la partie puisqu'elle fait plutôt un gain en prélevant un pourcentage sur les mises qui sont jouées. Ainsi, lorsqu'un groupe de joueurs termine une partie, au moins l'un d'entre eux a le plus souvent plus d'argent qu'il n'en avait avant de commencer à jouer... et plusieurs en ont moins.

Le poker est un jeu d'argent qui se distingue de plusieurs autres dans la mesure où le hasard n'est pas réputé comme étant le seul élément ayant une influence sur le cheminement des sommes mises par le joueur. En effet, le hasard fait que chaque joueur a les mêmes chances d'obtenir des cartes gagnantes, mais il est néanmoins possible de gagner en ayant une main perdante, si l'on réussit à faire croire à ses adversaires que l'on possède la meilleure main. Ainsi, l'étude du comportement des adversaires permettrait à certains de déceler si un joueur a réellement une bonne main, ou s'il fait semblant, s'il bluffe. Le fait d'être capable de « lire » ses adversaires, mais aussi d'empêcher ceux-ci de déterminer si l'on bluffe ou non, permettrait à un joueur d'augmenter ses chances de gains. Un autre aspect stratégique du jeu consiste dans le calcul des probabilités qui permettrait de guider le joueur dans ses choix. Par exemple, un joueur expérimenté de Texas Hold'em sait que, dans une partie à 10 joueurs, s'il a au départ une paire d'as, il a 30,8% des chances d'avoir la meilleure main à l'issue du jeu, mais seulement 4,8% s'il a plutôt un 2 de trèfle et un 7 de carreau (POKER LISTINGS, 2009). Il existe toujours aujourd'hui un débat autour du statut du poker, à savoir s'il est principalement un jeu de hasard ou d'habiletés. Pour Croson, Fishman et Pope (2008), les habiletés représentent une part importante de ce qui permet de gagner au poker à un niveau élevé. Les trois chercheurs comparent même les joueurs de poker aux joueurs de golf : « skill differences among top poker players are similar to skill differences across top golfers. » (CROSON, FISHMAN et POPE, 2008, p.28) À l'opposé, Sévigny et Ladouceur (2008) croient que lorsqu'il est question de tournois de poker sur Internet, c'est d'abord les cartes que l'on reçoit, et donc le hasard, qui fait que certains joueurs gagnent et d'autres perdent. Ce débat, qui peut sembler futile pour certains à première vue, a une grande importance au niveau juridique; une reconnaissance du poker comme un jeu qui repose d'abord sur les habiletés paverait en effet la voie à de possibles modifications des lois interdisant ou encadrant sa pratique. Nous considérerons dans cette étude que le poker est un jeu de hasard et d'habiletés, bien qu'il nous soit pour le moment impossible de déterminer la part de chacun.

Comme la chance n'est pas perçue comme étant le seul et unique déterminant de l'issue de la partie de poker, le joueur sent qu'il a un certain « contrôle » sur l'argent qu'il mise

puisqu'il peut aspirer à gagner ou à limiter ses pertes même si la chance n'est pas de son côté. Le Texas Hold'em en particulier est réputé pour ses aspects stratégiques et psychologiques, puisque plusieurs joueurs croient que leur intelligence a plus d'influence sur l'issue de la partie que dans les autres formes de poker et dans les autres jeux de hasard. Cette forme de poker est très populaire et elle fait depuis longtemps l'objet de compétition dans divers tournois en plus d'être un jeu très populaire sur Internet.

2.3 Habitudes

Pour observer les rapports que les jeunes joueurs entretiennent avec le poker, il convient tout d'abord de s'intéresser à leurs habitudes de jeu, c'est-à-dire aux aspects récurrents de leur pratique, puisque tous ne jouent pas de la même manière dans les mêmes contextes et avec les mêmes motivations. Parmi les différents composants de ces habitudes, il y a la fréquence de jeu des joueurs, le temps consacré au poker, les moments où il est joué, les mises jouées lors des parties, l'argent consacré au jeu à long terme et les autres jeux de hasard que pratiquent les joueurs de poker. Les contextes de jeu font aussi partie des habitudes. Il convient en effet de souligner que la récente popularité du poker a coïncidé avec une multiplication des contextes dans lesquels il est joué (entre amis, en ligne, dans les bars, les tournois, les casinos et dans les salons de jeux). Or, on peut croire que l'expérience du jeu et le profil des joueurs diffèrent d'un contexte à l'autre.

Le concept d'habitude ne se limite pas seulement ici à la pratique du poker, il englobe aussi des éléments qui entourent celle-ci. En effet, certains joueurs lisent des livres sur le poker, regardent des parties à la télévision, consultent des forums, ont plusieurs amis qui jouent et avec qui ils en discutent. Bref, le concept d'habitudes réfère également à la place que le poker occupe dans la vie du joueur, aux sensations que le joueur associe à sa pratique ainsi qu'à la présence de réflexes de prudence dans sa façon de jouer, c'est-à-dire si le joueur est porté à s'imposer des limites lorsqu'il joue. Pour circonscrire la place qu'occupent le poker et le jeu dans la vie des jeunes joueurs et comprendre comment leur pratique s'articule aux autres éléments de leur réalité, il convient de prendre en considération toutes ces

dimensions de leurs habitudes de jeu.

2.4 Représentations sociales

Les habitudes, les expériences et la trajectoire des joueurs les amènent à développer certaines opinions ou conceptions du poker et d'autres jeux de hasard, que l'on peut considérer comme des représentations sociales. Les représentations sociales sont, selon Jodelet, « une forme de connaissance socialement élaborée et partagée, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social. » (JODELET, 1991, p.36). Cette forme de connaissance, que l'on distingue de la connaissance scientifique et que l'on peut désigner comme savoir de sens commun, « se constitue à partir de nos expériences, mais aussi des informations, savoirs, modèles de pensée que nous recevons et transmettons par la tradition, l'éducation, la communication sociale. » (JODELET, dans MOSCOVICI, 1984, p.360-361). Si chaque joueur est susceptible d'avoir des opinions et des idées bien à lui sur le poker, certaines idées circulent et sont plus largement partagées par l'ensemble des joueurs.

Les représentations ont donc un caractère collectif et c'est qui les rend intéressantes d'un point de vue sociologique, mais il ne faut pas oublier qu'elles ont aussi une dimension individuelle. Ainsi, les représentations sont organisées en deux systèmes, soit le noyau central et le système périphérique. Le noyau constitue le cœur de la représentation, il est formé de quelques éléments qui ont un statut d'évidence au sein d'un groupe et il fait figure de fondement stable autour duquel se construit l'ensemble de la représentation (ROUQUETTE et RATEAU, 1998). Ce noyau est directement lié au contexte dans lequel les individus évoluent, car il est cohérent avec la culture et les normes sociales ambiantes en plus d'être lié aux conditions historiques, sociologiques et même idéologiques. Le noyau est formé des éléments qui sont absolument indissociables de la définition d'un objet par un groupe. Ainsi, lorsque l'on parle d'une représentation d'un objet dans un groupe donné, le noyau devrait être le même chez chacun des individus.

À la rigidité et la constance du noyau central s'opposent la souplesse et la variation du système périphérique. Celui-ci est plutôt composé d'éléments reliés au noyau, mais qui ne font pas l'unanimité au sein d'un groupe. Il est lié au contexte immédiat, à des situations concrètes auxquelles les individus font face dans la réalité. Il permet une adaptation directe de la représentation au contexte tout en protégeant la constitution du noyau. Les éléments qui le constituent varient d'un individu à l'autre sans pourtant compromettre le caractère consensuel d'une représentation puisque le système périphérique est formé d'idée et d'opinions concernant des dimensions moins essentielles pour le groupe. Le système périphérique est plus souple, car il est en contact direct avec le réel. C'est par la périphérie qu'une représentation se vit au quotidien. On peut aussi dire que les éléments périphériques sont une interface entre le noyau et une situation concrète, donc une sorte de lieu de communication entre la représentation et le réel. Au sein d'un groupe, les éléments périphériques sont très variés, mais cela ne veut pas dire que la représentation ne fait pas consensus. On peut dire qu'il y a existence de plus d'une représentation concernant un même objet lorsque l'on constate des différences dans le noyau central.

Les représentations sociales du poker ont varié à travers les époques et les lieux. Pour plusieurs et jusqu'à tout récemment, le poker référait à des sous-sols d'établissements obscurs, à des lieux illégaux tenus par la mafia et des dettes impossibles à rembourser. Le poker renvoyait à l'image du Far West et des bandits, un peu comme dans la bande dessinée de Morris, *Lucky Luke contre Pat Poker* (1953). En 1975, chez les jeunes Américains fréquentant le High School, les joueurs étaient considérés comme étant semblables à des meurtriers, des gangsters et des espions (BURTON et ROMNEY, 1975).

Certains se font désormais du joueur, une image plus flatteuse. « À la croisée de l'escroquerie et du théâtre, le joueur évoque le personnage de l'acteur : habileté sans égal, intelligence, vivacité, image de manipulateur séducteur, d'artiste jamais pris. Évoluant souvent dans la bonne société, le joueur et le tricheur se confondent. » (FEYRS, 2002, p.234) C'est cette image du joueur que reflètent des films comme *Maverick* (1996) ou *Rounders* (1998). D'autres encore voient le poker comme un loisir de riches, d'aristocrates, l'image de Pat Poker peut servir encore ici, mais aussi celles des riches hommes d'affaires comme Guy

Laliberté, René Angelil ou celles des vedettes internationales comme Mats Sundin et Ben Affleck qui participent tous à des tournois de poker majeurs.

Le poker semble avoir, historiquement, une meilleure place dans l'estime des gens (HAYANO, 1977), si on le compare aux autres jeux de hasard. Les jeux de cartes, dont le poker, font partie des loisirs préférés des Américains (ZURCHER, 1970), et les parties amicales de poker entre copains ou en famille, avec de petites sommes, sont une forme de pratique du jeu socialement acceptée. Le récent gain de popularité de ce jeu semble avoir consolidé ce statut particulier dans l'opinion publique. En effet, il semble maintenant acceptable de s'adonner au poker de façon régulière et certains vont même voir ce jeu comme une manière légitime de gagner sa vie. Les différents médias, dans leur couverture du poker, présentent les *success-stories* des nouvelles vedettes du poker, mais aussi celles de « college students making tens of thousands by playing poker. » (HARDY, 2006, p.35). L'intérêt que suscitent depuis quelques années des événements comme les séries mondiales de poker ainsi que la notoriété qu'ont acquise certains joueurs professionnels de poker contribuent eux aussi à attirer l'attention sur le poker et sont susceptibles de faire rêver les joueurs amateurs. En effet, le jeune joueur qui lit ces histoires peut se dire que, si d'autres ont été capables, lui aussi pourrait se rendre au sommet s'il y investit le temps et l'argent nécessaires.

2.5 Trajectoire

La trajectoire des joueurs dans l'univers du poker est un autre élément qui permet de comprendre la relation des joueurs avec ce jeu. Ce concept regroupe à la fois les antécédents en matière de jeu ainsi que l'évolution des habitudes dans le temps. Son utilité est qu'il permet de ne pas fixer le joueur à un moment dans le temps et d'envisager son rapport au poker en considérant qu'il n'a pas toujours été le même, en plus d'accorder une importance à l'environnement dans lequel le joueur a vécu, et aux changements qui se sont produits dans celui-ci. Cette dimension permet donc de traiter des premiers contacts du joueur avec les jeux de hasard et d'argent, de la présence du jeu dans sa vie avant qu'il ne

commence à jouer régulièrement (par exemple, si ses parents ou amis jouaient avant lui) ainsi que de la façon par laquelle il a commencé à jouer au poker (avec des amis, après avoir vu une compétition à la télé, après un contact avec des publicités). La trajectoire permet aussi de comprendre comment la réalité du joueur évolue dans le temps, c'est-à-dire qu'elle recouvre l'ensemble des habitudes de jeu à différents moments dans la vie du joueur. Elle permet en plus d'aborder la façon dont ce dernier se projette dans l'avenir, ce qui peut s'avérer particulièrement intéressant dans le cadre d'une étude sur de jeunes joueurs. En faisant l'historique des habitudes et des antécédents d'un joueur et des facteurs qui ont provoqué les modifications de ses habitudes, on peut circonscrire la trajectoire d'un joueur et ainsi élargir la compréhension de ce qui caractérise l'expérience des joueurs de poker.

Pour expliquer la trajectoire du joueur et du joueur pathologique, on parle souvent de phases par lequel le joueur passe. Le modèle qui semble s'imposer est attribuable à Robert L. Custer, psychiatre américain considéré comme un père fondateur dans le domaine de l'étude du jeu pathologique. Pour Custer, le joueur passe d'abord par une phase gagnante, dans laquelle il découvre les plaisirs de jouer et de gagner. La phase gagnante ne se caractérise pas uniquement par le gain monétaire du joueur, mais aussi par la découverte de sensations agréables, comme les décharges d'adrénaline que l'on ressent en jouant. Il s'agit donc d'une période de rencontre avec le jeu, d'initiation, qui est vécue de manière positive.

La deuxième phase en est une de perte, dans laquelle « le joueur va rejouer pour tenter de "se refaire". » (VALLEUR et BUCHER, 2002, p.8). En même temps qu'il tentera de regarnir son portefeuille par le jeu, de recouvrer les sommes perdues, le joueur est aussi à la recherche des mêmes sensations qu'il a d'abord vécues dans un premier temps. L'excitation est moins présente, et il se peut que le joueur soit tenté de jouer plus souvent et de plus grosses sommes pour ressentir les mêmes sensations. On parle de la période de chasse: « chasing is about more than throwing good money after bad. It involves more than the material need for money; it is about emotional and spiritual need as well » (RUGLE, 2004). C'est aussi dans cette phase que se développerait pour certains le besoin de jouer, voire la dépendance, et que l'on peut observer les premiers signes apparents de problèmes de jeu.

La troisième phase en est une de désespoir dans laquelle le joueur a plusieurs problèmes, et cherche dans le jeu la manière de s'en sortir, sans réussir. La pratique du jeu est devenue incontrôlable et a de grosses répercussions sur la vie du joueur à problème. Il est criblé de dettes, ses relations avec proches et amis se sont détériorées, il a peut-être perdu son emploi pour jouer à temps plein. Il espère toujours regagner pour se sortir du pétrin, mais l'optimisme vacille. Pour Custer, le joueur est dans une situation misérable : « The gamblers are alienated from everyone; they are on the verge of divorce; and one-fourth are about to be arrested. Deep bouts of depression and suicidal thoughts-and some attempts occur as they see that there are only four options remaining: suicide; imprisonment; running away, typically to Las Vegas or some other gambling heaven; or seeking help. » (CUSTER et LESSIEUR, 1984, p.153)

Cette trajectoire se déroulerait sur une période de 10 à 15 ans. Chaque personne qui commence à jouer ne passera pas nécessairement par ces trois phases, mais il semble être généralement admis par les psychologues qu'un joueur qui viendra à être considéré comme pathologique passera vraisemblablement par ce chemin.

2.6 Les problèmes de jeu

Comme toute autre forme de jeux de hasard et d'argent, le poker peut entraîner des comportements problématiques chez certains individus. Ces problèmes ont été largement étudiés et selon les approches, désignés de différentes façons. On parle souvent de jeu pathologique, compulsif ou excessif. Le concept de jeu pathologique renvoie à un état de dépendance où le jeu occupe une trop grande, voir toute la place dans la vie de l'individu.

La question du joueur excessif fut d'abord une question de morale, avant d'être reprise par la psychanalyse de même que par les sciences humaines et sociales, et la médecine. Celui qui jouait et perdait beaucoup fut d'abord considéré comme un pécheur, un bandit et un criminel : « Moralists used the Protestant ethic as their guide to associate gambling with

sloth- a desire to avoid work. » (CUSTER et LESSIEUR, 1984, p.147). Au lieu de travailler fort, le joueur tente de faire de l'argent facilement. C'est un paresseux qui, s'il perd, sera tenté par les activités criminelles pour financer sa pratique du jeu.

L'utilisation du concept de joueur pathologique est généralement appuyée sur la définition qu'en donne le manuel de référence DSM-IV, rédigé par l'Association américaine de psychiatrie, et qui dresse une liste de dix caractéristiques typiques de ce genre de comportement. On considère généralement qu'un individu dont le comportement correspond à cinq de ces critères peut être considéré comme un joueur pathologique. Ces critères mentionnent la préoccupation pour le jeu, le besoin de constamment accroître les mises qui sont jouées, des efforts répétés mais infructueux pour arrêter de jouer, une irritabilité causée par ces tentatives, le fait de jouer pour échapper à des problèmes, le fait de vouloir « se refaire » après avoir perdu, le mensonge à propos des habitudes de jeu, le fait de mettre en péril des relations affectives ou des opportunités de carrière à cause du jeu et finalement le fait de compter sur son entourage pour financer ses pratiques de jeu (VALLEUR et BUCHER, 2009). Le jeu pathologique est maintenant considéré par médecins, psychologues et psychiatres comme un trouble du contrôle de l'impulsion, comme la kleptomanie et la pyromanie (FIRST, FRANCES et PINCUS, 1999).

La dominance du discours médical en matière de jeu pathologique est cependant récente, et il existe d'autres façons de voir la chose. On peut considérer ceux qui jouent beaucoup, voire trop aux yeux de certains, comme se situant à l'extrémité d'une courbe gaussienne. À l'autre extrémité, on retrouverait ceux qui ne jouent pas, les abstinents. Au centre se retrouverait la grande majorité des personnes, soit ceux qui jouent de façon modérée. Pour ROSECRANCE (1985), les données ethnographiques recueillies par plusieurs chercheurs, y compris lui-même, ne permettent pas de confirmer le modèle médical.

Statistiquement parlant, il y aurait plus de problèmes liés aux jeux dans les endroits où l'accessibilité est plus facile. Lorsque le jeu est légal, que l'offre est importante et diversifiée, le nombre de joueurs considérés comme pathologiques est plus élevé : « il s'agit d'une problématique surtout masculine, jeune (surreprésentation des étudiants), et qui touche

particulièrement les couches socialement défavorisées ou minoritaires de la population. (VALLEUR et BUCHER, 2009 p.9). Historiquement, les problèmes de jeu étaient associés aux classes sociales les plus hautes et les plus basses, sa pratique y étant plus répandue. La légalisation des jeux de hasard a cependant changé la donne et de plus en plus de personnes des classes moyennes s'y adonnent, et sont donc sujettes à souffrir des problèmes reliés au jeu.

Si la plupart de ceux qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent ne développent pas de graves problèmes, il n'en demeure pas moins que le jeu est susceptible d'avoir des impacts et des conséquences négatives pour nombre de joueurs, sans pour autant que ceux-ci ne soient des joueurs pathologiques. Ces conséquences négatives peuvent affecter des éléments reliés directement au jeu, comme l'aspect financier, ou être ressenties à l'extérieur de son cadre, comme le manque de sommeil ou les conflits avec son entourage.

2.8 Caractéristiques du poker en ligne

Le développement du poker en ligne a profondément modifié la manière de jouer de plusieurs joueurs. D'abord, sur Internet, le joueur joue contre des adversaires qu'il ne voit pas et ne connaît pas, ce qui change beaucoup la dynamique du jeu. Il peut aussi jouer au poker quand il le veut, du moment qu'il peut se connecter à Internet, sans avoir à se trouver des partenaires puisqu'il y a constamment des joueurs connectés et prêts à jouer. Le joueur peut aussi facilement transférer de l'argent de sa carte de crédit vers son compte sur un site de poker sans avoir à interrompre sa partie. Il faut aussi savoir que le fait de jouer au poker sur Internet permet de jouer beaucoup plus de mains dans un même laps de temps que lorsque l'on joue en salle avec un croupier. Certains joueurs vont même jusqu'à jouer sur plusieurs tables en même temps, ce qui rend le rythme du jeu encore plus effréné.

Ils peuvent aussi jouer à différentes variantes, contre différents adversaires et changer régulièrement selon le contexte qui leur semble le plus payant. D'ailleurs, certains joueurs ont tendance à suivre le « trafic » sur les différents sites en consultant des sites spécialisés

qui leur indiquent où jouer. Ils choisissent donc la forme de poker et le montant des mises qu'ils jouent en fonction du nombre de joueurs présents aux différentes tables. Lorsque l'on joue de cette façon, l'idée assez largement partagée par les joueurs est que, pour faire de l'argent, il faut être prêt à jouer régulièrement et s'attendre à perdre souvent puisque c'est à long terme que l'on voit si l'on est gagnant (PASTINELLI, BOUCHARD et PAPINEAU, 2010). La distinction entre gagnants et perdants est donc plutôt floue sur Internet.

Nous avons aussi mentionné plus tôt que la pratique du poker sur Internet ne se limite pas au seul fait de jouer en ligne puisqu'il existe une importante variété de sites Internet diffusant de l'information et permettant les échanges entre internautes et qui sont consacrés au poker. Le joueur peut donc accéder facilement à toutes sortes d'information sur la stratégie, l'actualité et les communautés entourant le poker, alors que ces éléments sont moins accessibles pour un joueur qui utilise peu Internet.

De récentes études ont aussi montré que les joueurs qui jouent surtout sur Internet sont assez différents de ceux qui jouent en salle. En effet, ceux qui jouent sur Internet accordent généralement plus d'importance au talent dans le poker que ceux qui jouent en salle (DUFOR et BRUNELLE, 2009). De plus, les joueurs sur Internet jouent davantage aux *cash games* (parties où on joue directement son argent à chaque main) et semblent dépenser des sommes plus importantes que les joueurs qui jouent en salle (DUFOR et BRUNELLE, 2009). Les travaux de Dufour et Brunelle ont aussi montré que les joueurs sur Internet sont plus nombreux à mentionner les différentes conséquences associées au jeu que les joueurs en salle. Plus particulièrement, 19,5% des joueurs sur Internet ont mentionné que le poker avait des conséquences négatives sur leur humeur, 12,5% sur leur vie sociale et 10,3% sur leur vie conjugale. De leur côté, les joueurs en salle ont mentionné ces conséquences dans des proportions de, respectivement, 8%, 1% et 1,8% (DUFOR et BRUNELLE, 2009). Une autre étude canadienne s'est intéressée à la relation entre jeu sur Internet et problèmes de jeu en se basant sur l'Indice canadien du jeu excessif, mis sur pied par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies. Cette étude s'est intéressée exclusivement aux joueurs jouant sur Internet à différentes formes de jeux de hasard et d'argent. Elle conclut que 23,9% des joueurs seraient à risque, 22,6% des joueurs

présenteraient un problème de jeu modéré et que 20,1% présenteraient un problème sérieux (WOOD et WILLIAMS, 2007). Ces résultats complètent donc les conclusions de Dufour et Brunelle et montrent que les problèmes de jeu peuvent être particulièrement importants chez les joueurs qui jouent sur Internet. Or, nous savons que la population des 16 à 25 ans est davantage portée vers le jeu sur Internet que le reste des joueurs et que le jeu sur Internet est en hausse chez l'ensemble des jeunes du secondaire (DUBÉ et al., 2009). Les questions de problèmes de jeu et d'impacts négatifs du jeu sur la santé sont donc particulièrement importantes dans la perspective d'une étude sur les jeunes joueurs de poker.

CHAPITRE 3: QUESTION DE RECHERCHE

Cette recherche avait pour but de mieux connaître les représentations sociales du poker chez les joueurs de 16 à 25 ans. En nous attardant à la façon de pratiquer le poker des jeunes joueurs, et au discours qu'ils ont sur celui-ci, nous cherchions à dégager les éléments qui font consensus chez l'ensemble des joueurs, mais aussi ceux qui étaient particuliers à certains joueurs partageant des caractéristiques communes. Nous voulions aussi savoir si les représentations des jeunes joueurs de poker se distinguaient de celles des autres groupes d'âge ou des joueurs qui s'adonnent à d'autres jeux. Pour y arriver, nous avons cherché à savoir quelles sont les habitudes de jeu des joueurs de ce groupe d'âge et comment ils ont été initiés au poker. Nous ne voulions pas étudier chacun de ces éléments séparément, mais plutôt comprendre comment ils interagissaient dans la réalité du joueur, par exemple si certains types d'habitudes ou certaines trajectoires étaient associés à certains types de représentations.

Nous cherchions aussi à savoir si le poker avait des impacts négatifs dans la vie des joueurs de 16 à 25 ans et si ceux-ci avaient conscience de ces risques. Nous voulions aussi savoir s'il présente plus de risques pour des joueurs ayant certains types d'habitudes, de trajectoires, de représentations, ou provenant de milieux différents. La question principale qui orientait cette recherche était donc : Comment sont liés le profil social, les habitudes, les trajectoires de jeu et les représentations sociales du poker chez les joueurs de poker de 16 à 25 ans?

Nous faisons l'hypothèse que les joueurs de 16 à 25 ans voyaient le poker comme un jeu alliant chance et talent, et que celui-ci se distinguait des autres jeux de hasard et d'argent. Nous avançons aussi que la plupart le voyaient d'abord comme un loisir permettant peut-être éventuellement de gagner un peu d'argent.

Nous supposons aussi que les joueurs ayant été en contact avec des jeux de hasard et d'argent avant de commencer à jouer au poker joueraient plus que les autres, et qu'ils auraient tendance à minimiser les risques associés à sa pratique.

Nous anticipions de plus que si un joueur se trouvait dans un environnement où le jeu était pratiqué par plusieurs personnes, et que le jeu n'y était pas perçu de façon négative par son entourage, que ce joueur aurait lui-même tendance à jouer plus et à avoir une image plus favorable du poker.

Finalement, nous faisons l'hypothèse que les joueurs jouant surtout en salle et ceux jouant surtout sur Internet se différencieraient par leurs habitudes, leurs représentations, la présence d'impacts négatifs et leur conscience des risques.

CHAPITRE 4: MÉTHODE

En accord avec les demandes de la DSPM, nous avons décidé d'adopter une approche qualitative pour cette recherche. Le but de cette étude n'est pas de déterminer statistiquement l'importance du poker et ses conséquences pour les jeunes, mais plutôt d'enrichir la compréhension du phénomène. C'est dans cette optique que nous avons décidé d'utiliser deux méthodes d'enquête, soit, dans un premier temps, l'observation directe et, dans un deuxième temps, l'entrevue semi-dirigée.

4.1 OBSERVATION DIRECTE

Avant d'étudier un phénomène en profondeur, il est utile de se familiariser avec lui. Si la lecture de nombreux ouvrages et articles sur le poker nous a permis d'apprendre beaucoup sur le sujet, nous pensions aussi qu'une certaine connaissance pratique, acquise sur le terrain, était indispensable. Afin de faire « [l'] apprentissage des règles du milieu ou de l'activité étudiés » (PERETZ, cité dans LAPERRIÈRE, 2006, p.271), nous avons donc voulu préparer notre enquête par une période d'observation directe. Cette démarche fut menée à titre exploratoire, et non dans le but de constituer un corpus de données à analyser.

Nous avons d'abord voulu explorer les différentes dimensions du monde du poker comme la variété des contextes de jeu, le vocabulaire des joueurs, les éléments connexes au jeu et sa couverture médiatique. Nous avons donc regardé des parties de poker diffusées à la télé, assisté à des parties en salle impliquant des joueurs du groupe d'âge visé par l'étude, exploré des sites de jeu en ligne de même que des forums et des sites spécialisés sur le poker que plusieurs joueurs consultent. La recherche que nous avons effectuée pour établir une mise en contexte du poker pour le présent rapport nous a également introduits à des éléments auxquels les joueurs font référence, particulièrement en ce qui concerne les développements des dernières années.

Étant donné la popularité du poker et le fait que nous nous trouvons dans le groupe d'âge que nous étudions, nous étions déjà entourés par le phénomène avant même de commencer cette étude. Nous avons néanmoins réalisé que le poker constitue un univers encore plus vaste que ce que nous avons envisagé, notamment à cause de son développement sur Internet. Nous étions bien au courant de la possibilité de jouer au poker en ligne et du fonctionnement de cette forme de jeu, mais nous n'avions été que très peu de contact avec cette dimension du poker. Nous avons d'abord découvert que les forums de discussions étaient beaucoup plus développés que nous le croyions, et que les joueurs peuvent y converser d'une grande variété de sujets, notamment de la stratégie, de l'actualité entourant le poker, de la gestion de l'argent et de leurs objectifs comme joueurs.

Un autre élément que nous avons découvert est la présence et l'important développement des sites de nouvelles consacrés au poker qui suivent de près l'actualité entourant ce jeu, renseignent les joueurs sur les promotions des différents jeux, suivent les performances des meilleurs joueurs en tournois en salle, mais aussi des meilleurs joueurs en ligne. Pour suivre ces derniers, ces sites recourent à des logiciels qui compilent les statistiques sur plusieurs sites de jeu pour observer les gains et les pertes de ces joueurs. C'est aussi sur ces sites que nous nous sommes familiarisés avec le jargon employé par les joueurs.

Bref, nous avons pris conscience des importantes particularités du poker en ligne. Or, étant donné l'attrait de cette forme de poker pour les joueurs de 16 à 25 ans, nous avons décidé d'explorer plus en détail cette dimension au cours de nos entrevues afin de pouvoir en apprendre davantage sur ce qui attire les joueurs vers cette forme de pratique du poker et sur les distinctions qu'ils font entre poker en ligne et en salle.

4.2 Entrevues semi-dirigées

La technique de collecte de données que nous avons principalement utilisée est celle de l'entrevue semi-dirigée. Savoie-Zajc propose de considérer l'entrevue semi-dirigée

comme : « une interaction verbale entre des personnes qui s'engagent volontairement dans pareille relation afin de dégager un savoir d'expertise, et ce, pour mieux dégager conjointement une compréhension d'un phénomène d'intérêt pour les personnes en présence. » (SAVOIE-ZACJ 2006, p.295). L'entrevue semi-dirigée consiste en un entretien, une conversation entre le chercheur et le répondant, dans lequel l'interviewer pose des questions ouvertes qui laissent à l'interviewé une certaine latitude dans l'organisation de son discours. L'entrevue permet de « rendre explicite l'univers de l'autre » (SAVOIE-ZACJ 2006, p.299), dans notre cas, l'univers du joueur. Elle permet d'obtenir une description riche des expériences de celui-ci et d'aller chercher des informations qui ont trait autant au passé qu'au présent. Elle permet aussi de révéler « ce qui ne peut être observé : des sentiments, des pensées, des intentions, des motifs, des craintes, des espoirs » (SAVOIE-ZACJ 2006, p.299).

Pour mener à bien les entrevues, nous avons d'abord construit un schéma d'opérationnalisation (annexe 2). Ce schéma permet d'opérationnaliser quatre concepts : profil personnel, habitudes, trajectoire et représentations. Le profil personnel renvoie à l'ensemble des informations personnelles (âge, sexe, niveau de scolarité, occupation, revenu, revenu et occupation des parents, lieu de résidence, situation maritale) alors que les autres concepts ont été définis dans la problématique. Ces trois derniers concepts sont aussi divisés en dimensions, chacune de celles-ci permettant de préciser un aspect particulier du concept. On retrouve ensuite les indicateurs, qui correspondent à des phénomènes observables dans la réalité permettant d'étudier une dimension d'un concept. Le schéma d'opérationnalisation nous aura permis de développer un instrument de collecte, notre schéma d'entrevue (annexe 3).

Nous avons conçu notre schéma d'entrevue en cherchant à faciliter le déroulement de l'entretien. C'est pourquoi nous avons choisi de séparer l'entrevue en deux sections principales. La première partie est consacrée aux habitudes de jeux, à la trajectoire des joueurs et à la place que le poker occupe dans leur vie. La seconde partie aborde les opinions des joueurs sur le poker, le jeu, les risques de celui-ci, et sur le message véhiculé par d'autres acteurs. Afin de sonder les représentations des répondants, notre première

question consistait à interroger le répondant sur les trois premiers mots qui lui venaient à l'esprit lorsqu'on parlait de poker. Le schéma est composé de quelques questions principales et de plusieurs sous-questions qui nous permettent d'approfondir les réponses dans les cas où les répondants n'abordaient pas spontanément certains aspects. Nous amenions ensuite le répondant à réfléchir un peu plus sur sa pratique en le questionnant sur la place que le poker prend dans sa vie, les effets que ce jeu peut avoir sur lui et sur sa façon d'envisager l'évolution de ses habitudes dans l'avenir. Avant de passer à la section sur les opinions des joueurs, il y avait quelques questions sur la façon de jouer au poker du répondant.

Les questions de la deuxième section visaient à connaître l'opinion des répondants sur différents aspects du poker. Nous abordions les opinions sur le jeu et les joueurs, pour ensuite discuter des risques que présente le poker pour le répondant lui-même et la population en général. Il était ensuite question des opinions sur le poker qui circulent dans l'entourage du joueur et finalement des impressions de ce dernier sur les messages publicitaires reliés au poker. L'entrevue se terminait sur un court volet visant à recueillir des informations sur le profil sociodémographique des répondants.

Nous avons effectué un pré-test du schéma d'entrevue auprès de deux joueurs pour vérifier si notre instrument de collecte nous permettait d'obtenir les informations nécessaires à l'analyse. À la suite de ces deux entretiens, nous avons fait quelques modifications au schéma, certaines concernant sa cohérence interne et d'autres permettant d'aborder des aspects que nous n'avions pas envisagés. Nous avons donc décidé de déplacer certaines sous-questions, de façon à les inclure sous des questions principales où elles nous semblaient plus appropriées. Dans la deuxième moitié de l'entrevue, nous avons ajouté deux questions concernant les différences entre le poker en salle et le poker en ligne, car nous avions sous-estimé les dites différences entre ces deux types de pratique. Finalement, étant donné la récente annonce de la société Loto-Québec qui envisage de créer une plateforme de jeu en ligne, nous avons décidé d'inclure deux questions concernant l'implication de l'État dans le jeu.

4.3 Présentation de l'échantillon

Pour constituer notre échantillon, nous avons fait appel à des volontaires, une technique « fréquemment utilisée dans les domaines de la psychologie, de la recherche médicale, des sciences sociales appliquées. » (BEAUD 2006, p.223). Nous avons effectué dix entrevues auprès de joueurs ayant des profils et des rapports au poker assez variés. La taille de notre échantillon aurait dû être plus importante, mais faute de temps, nous nous sommes limités à ce nombre. Notre échantillon est composé de huit hommes et deux femmes, âgés entre 18 et 25 ans. De ce nombre, six sont étudiants, deux travaillent à temps plein et deux autres ont fait du poker leur occupation principale.

Le recrutement a été fait dans différents milieux, de façon à constituer un échantillon varié, incluant des joueurs aux pratiques et histoires différentes. Les participants ont été recrutés en milieu universitaire, collégial de même que dans des rassemblements de joueurs dans des lieux privés. Nous avons ainsi pu inclure des joueurs qui ne sont pas aux études en faisant appel aux réseaux de contacts des répondants. Les répondants ont été contactés par l'entremise d'une lettre de sollicitation (annexe 4) et ont été rencontrés individuellement. Les entretiens ont tous fait l'objet d'un consentement écrit (annexe 5) et ont été enregistrés sur support numérique pour être ensuite retranscrits.

Profil des répondants

Afin de mieux saisir qui sont chacun des 10 participants à cette étude, voici une brève description de chacun de ceux-ci, identifiés par des pseudonymes.

David est un réparateur d'électroménagers âgé de 25 ans, qui possède sa maison et est en couple. Il joue au poker à l'occasion avec ses amis depuis le secondaire, mais l'essentiel de sa pratique du poker se déroule sur son ordinateur. Il passe environ deux à trois heures presque tous les jours à jouer sur Internet. Il est aussi un adepte des paris sportifs desquels il tente de tirer un revenu d'appoint.

Patrick a 21 ans et habite toujours chez ses parents. Il a commencé à jouer au poker pendant son cégep, avant de quitter ses études pour se consacrer au poker sur Internet duquel il déclare tirer un revenu « dans les six chiffres ». Il suit l'actualité du poker et joue plus de 20 heures par semaine. Il a déjà participé à des événements d'envergure dans le monde du poker.

Thomas a 21 ans, vit en colocation et a quitté ses études universitaires en droit pour se consacrer à la pratique du poker à temps plein, ce qui lui permet selon ses dires d'engranger un revenu d'environ 150 000\$ par année. Il passe environ trois heures par jour sur les tables virtuelles. Il a appris à jouer durant ses études secondaires, mais s'est mis à jouer de façon plus intensive au cégep.

Éric a 21 ans, vit en colocation et poursuit des études en enseignement à l'université, en même temps qu'il occupe un emploi de serveur dans un restaurant. Il joue aux cartes à l'argent depuis qu'il est petit. Actuellement, il joue au poker un peu moins d'une vingtaine d'heures par semaine, principalement sur Internet, mais aussi en salle.

Laurie a 21 ans, étudie en génie à l'université et vit en appartement avec son copain. Elle a appris à jouer au poker avec son père lorsqu'elle était jeune et joue maintenant avec des amis, environ une fois par mois.

Hugo a 22 ans et est inscrit à la maîtrise en éducation physique. Il vit en appartement la semaine, mais retourne fréquemment chez ses parents la fin de semaine. Il joue au poker avec des amis, une ou deux fois par mois.

Stéphanie est une étudiante en sciences sociales âgée de 24 ans, qui vit en appartement avec son copain. Elle a appris à jouer au poker avec sa tante dans son enfance et a joué ensuite avec sa famille et ses amis quand elle était au secondaire. Elle joue maintenant sur Internet, lorsque ses études lui permettent de dégager le temps nécessaire.

Sébastien a 18 ans et étudie au cégep en sciences humaines. Il vit toujours chez ses parents et joue au poker avec ses amis, sur Internet, et dans une ligue, sans jamais mettre en jeu d'argent. Il a appris à jouer en même temps que ses amis à la fin de son secondaire.

Étienne a 22 ans et fait des études universitaires en administration. Il réside en appartement et n'a pas d'emploi à temps partiel. Ses revenus lui viennent des programmes de prêt et bourses et il dit faire un peu d'argent avec le poker et les paris sportifs. Il a appris à jouer vers 14 ans, mais a commencé à jouer plus régulièrement vers 18 ans. Il joue au poker avec ses amis, sur Internet et dans des lieux publics, entre autres via la Ligue de tournois de poker du Québec.

Jonathan a 25 ans et est travailleur à temps plein en tant qu'éducateur spécialisé. Il possède deux diplômes collégiaux, est en couple et habite en appartement. Il a appris à jouer au poker avec ses amis à l'adolescence et a commencé à jouer avec de l'argent il y a une dizaine d'années. Il dit avoir commencé à jouer plus lorsque le poker sur Internet s'est développé et qu'il a décidé de s'y adonner de façon assidue. Il a depuis diminué la fréquence à laquelle il joue, et il ne joue plus qu'occasionnellement des tournois sur Internet, ou des parties amicales.

4.4 Biais et limites

Notre recrutement ne nous a pas permis de former un échantillon aussi complet que nous l'aurions voulu. Il comporte donc certaines limites qui doivent être considérées en regard de notre analyse. Il semble tout d'abord que nous ayons rencontré une forte proportion de joueurs qui jouent beaucoup au poker et que les joueurs occasionnels soient peut-être sous-représentés dans notre échantillon. Nous croyons que cette lacune pourrait être due à notre méthode de recrutement. En effet, comme les répondants participaient sur une base volontaire, il fallait d'abord qu'ils se reconnaissent comme joueurs pour être intéressés à participer à notre enquête. Il est donc possible que des personnes jouant de temps à autre ne se soient pas senties concernées par nos sollicitations.

Nous souhaitions originalement rencontrer en entrevue des joueurs âgés de moins de 18 ans, qui n'ont donc pas légalement le droit de jouer sur Internet, au casino ou dans les bars, et dont la pratique et les représentations auraient pu différer de celles de leurs aînés, vu leur âge, le revenu disponible, etc. Cependant, nous n'avons pas été en mesure d'atteindre cet objectif pour deux raisons qui ont rendu la tâche plus difficile que prévue. D'abord, nous avons tenté d'entrer en contact avec des joueurs mineurs par l'entremise d'intervenants en milieu collégial et secondaire, mais ceux-ci se sont finalement dits plutôt mal à l'aise avec l'idée de référer des jeunes de moins de 18 ans pour des raisons éthiques. L'autre problème est que parmi les mineurs que nous avons rencontrés ou sollicités pour des entrevues, très peu désiraient discuter de leur pratique dans le cadre d'une étude sociologique. Ce n'est pas les joueurs de moins de 18 ans qui sont difficiles à trouver, mais bien ceux qui voulaient en parler à des adultes déclarant faire une étude sur le poker.

Enfin, presque tous nos répondants (8/10) proviennent de la classe moyenne, les deux autres étant issus de la classe populaire⁴. Bien qu'il était plus difficile de savoir de quel milieu chaque personne provenait avant de commencer l'entrevue, le fait d'avoir fait principalement les entrevues avec des étudiants de niveau collégial et universitaires (6/10) nous a nui, ceux-ci s'avérant tous provenir de la classe moyenne, sauf un.

Ces limites et biais réduisent quelque peu la portée de notre analyse, mais ne nous empêchent pas pour autant d'arriver à des observations et conclusions intéressantes, si l'on demeure conscient des limites de notre enquête.

⁴ Nous considérons qu'un joueur est issu de la classe populaire lorsque le revenu combiné de ses parents est inférieur à 50 000\$. Nous considérons qu'un joueur est issu de la classe moyenne lorsque le revenu combiné de ses parents se situe entre 50 000\$ et 120 000\$. Nous avons également pris en considération le niveau d'éducation et l'occupation des parents pour départager ces deux groupes.

CHAPITRE 5: RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

Nous présentons ici les observations que nous avons pu faire auprès de nos répondants pendant notre enquête. Dans la première section, nous examinerons la manière dont nos répondants ont appris à jouer au poker, la manière dont ils y jouent aujourd'hui, leurs habitudes de jeu, en plus de traiter d'activités reliées au poker et de façon générale de la trajectoire des joueurs. La seconde partie décrit quant à elle les représentations du poker de nos répondants, les éléments qui les incitent à jouer, leur conception du joueur gagnant ainsi que leurs opinions sur les effets de la médiatisation du poker.

5.1 Trajectoires et habitudes

Apprentissage

Parmi les joueurs que nous avons interviewés, nous avons identifié deux manières d'être initié au poker. Premièrement, le joueur peut avoir appris à jouer au poker dans sa famille durant l'enfance avec une figure d'autorité qui l'initie au jeu, comme ce fut le cas pour trois de nos répondants. Deux participants, Laurie et Éric, ont appris avec leur père et c'est avec celui-ci qu'ils jouaient dans un premier temps tandis que la troisième a appris avec une tante qui venait la garder de temps à autre. Cette dernière, Stéphanie, a appris en commençant d'abord par jouer à un jeu plus simple qui consistait à former la plus haute paire, avant de passer au poker. Après ce premier apprentissage, Éric et Stéphanie ont finalement pu jouer avec les grands lors de veillées avec la parenté ; tandis que Laurie n'a pas vraiment rejoué après ses 10 ans avant de se retrouver avec des amis qui jouaient. On jouait soit sans argent, soit avec de petites sommes, souvent inférieures à 5\$. La forme jouée dans l'enfance avec la famille, et même toujours aujourd'hui avec la parenté est le poker à 5 cartes:

J'ai commencé à jouer aux cartes quand j'avais environ huit ans. On jouait plus au vrai poker, au poker à cinq cartes dans le fond, pis avec toutes les autres sortes de jeu. [...] Je jouais avec mes parents ... euh j'ai commencé à l'argent, mais c'est sûr que c'est mon père qui payait pis quand je perdais ben, je faisais des petits travaux pour lui à 6\$ de l'heure. Fait que j'ai été un esclave pendant un été de temps parce que je perdais (rires). (Éric)

Si on n'a pas appris à jouer au poker lors de l'enfance, il semble que ce soit principalement vers la fin du secondaire ou au début du cégep qu'on soit le plus susceptible de faire cet apprentissage. Dans notre échantillon, ce fut le cas pour sept joueurs. David, Étienne, Hugo, Jonathan, Patrick et Thomas ont été initiés au poker à l'intérieur de leur groupe d'amis de l'époque par une personne qui connaissait déjà les règles du poker. Cette première joute arrivait lorsqu'un initiateur proposait de jouer lors d'un moment où le groupe cherchait quelque chose à faire. Cette partie initiale est suivie d'une période où l'on joue beaucoup au poker avec ce même groupe d'amis.

C'était une soirée, un party entre amis pis là bien on joue aux cartes déjà, ça fait que quelqu'un avait apporté ses jetons pis a proposé de jouer au poker ce soir-là, fait qu'on a comme tous appris en même temps un peu tranquillement pas vite pis chacun... hum... on a commencé à jouer pour le fun, pas à l'argent au début, c'est ça. (Hugo)

Avec tous mes potes, on a commencé à jouer pour le fun, parce qu'on n'avait rien à faire... mettons... à la cafétéria. On jouait, mettons, des games à 2\$ ou 5\$. (Patrick)

Pour un de nos répondants, Sébastien qui est âgé de 18 ans, l'apprentissage du poker s'est fait lors d'un voyage en autobus d'une longue durée au secondaire avec des camarades de classe. Bien qu'aucune des personnes présentes ne connaissait précisément les règles, ils ont tenté de jouer au poker de la façon qu'ils s'imaginaient être la bonne. Une recherche sur Internet et l'écoute des Worlds series of poker à RDS, une fois arrivés à destination, aura permis aux joueurs de rectifier leur pratique du poker pour jouer en accord avec les règles les plus largement admises.

J'ai appris à jouer dans un autobus en montant à New York. On peut pas dire que c'est vraiment contrôlé comme milieu... c'est un peu du n'importe quoi... mais à force

d'essais-erreurs on a réussi à trouver des règles qui sont quand même pas trop pires, qui sont pas trop loin de la réalité. (Sébastien)

Habitudes

La fréquence à laquelle le poker est pratiqué et le temps qui y est consacré varient beaucoup d'un joueur à l'autre. Afin de faciliter la description de l'échantillon tout au long de la présentation des résultats et de l'analyse, nous distinguerons trois groupes de joueurs sur la base de leur fréquence de jeu. Il y a ainsi les joueurs occasionnels, réguliers et professionnels. Les occasionnels (Laurie, Stéphanie, Hugo et Jonathan) ne prévoient pas, ou alors rarement, les parties auxquelles ils participent. Ils ne jouent que lorsqu'on les invite à une soirée, ce qui fait qu'ils ne jouent jamais au poker plus d'une à deux fois par mois. Les joueurs réguliers (Éric, Étienne, David et Sébastien) jouent sur une base hebdomadaire et certains plusieurs fois par semaine pour y consacrer jusqu'à dix à quinze heures réparties sur plusieurs jours. Nous avons enfin considéré séparément les joueurs qui se définissent eux-mêmes comme professionnels (Patrick et Thomas). Ceux-ci déclaraient que le poker était leur occupation principale puisqu'ils ne vont pas à l'école et n'ont pas d'emploi. Ces deux joueurs jouent au moins vingt heures par semaine et disent s'adonner au poker presque tous les jours.

Chez nos répondants, on joue au poker principalement dans trois contextes différents : avec des amis ou connaissances dans une résidence privée, dans des bars ou clubs où se rencontrent des joueurs pour prendre part à des tournois, ligues, ou des parties organisées, et finalement sur Internet. Jouer au poker au casino semble être un évènement plutôt exceptionnel pour la plupart, une sortie qu'on fait rarement ou qu'on aimerait bien faire si on en avait l'occasion. Pour les deux joueurs professionnels de notre échantillon, il arrive aussi qu'ils jouent au poker en voyage, à Las Vegas entre autres, et dans des tournois internationaux. Un seul joueur nous a parlé du Ludoplex, un salon de jeux attenant à l'hippodrome de Québec et dans lequel il est déjà allé, et ce seulement à deux reprises.

Le contexte de jeu abordé le plus spontanément par les joueurs en entrevue est généralement la partie entre amis. Lors de ce type de partie, le but recherché par les joueurs semble être en premier lieu de passer du temps avec les copains, plutôt que de jouer au poker dans un esprit compétitif, ou pour gagner de l'argent. Pour deux de nos répondants, ce type de parties entre amis constitue l'essentiel de leur pratique. Le poker est d'abord présenté comme un bon prétexte pour rencontrer ses amis et passer du bon temps avec ceux-ci. Les sommes investies dans ce contexte sont minimales, le montant initial pour avoir ses jetons situés entre 2 \$ et 20 \$, et ce peu importe la fréquence à laquelle on joue et les revenus des joueurs. Ces parties se déroulent souvent avec une partie de hockey télévisée ou une autre émission en arrière-plan, elles sont l'occasion de discuter avec les amis avec lesquels on joue et de boire de l'alcool.

Parce que pour moi le poker, c'est pas vraiment, c'est plus un moyen de rencontrer des gens, d'avoir une activité avec eux quand je les vois pas nécessairement souvent. (Laurie)

Ça va entre, euh, mettons 2\$ et 10\$ dépendant avec qui qu'on est, mais souvent je te dirais que la moyenne maintenant c'est rendu à 5\$. (Hugo)

Pour ceux qui jouent le plus souvent dans d'autres contextes, le poker avec les amis devient aussi un moment de socialisation, dans lequel on ne cherche pas à faire un gros profit, mais plutôt à passer du bon temps. Pour deux des joueurs que nous avons rencontrés, l'un des trois mots qui vient en tête lorsqu'on parle du poker est alcool ou bière. Même pour les joueurs se disant professionnels, qui font partie d'un groupe d'amis qui jouent tous régulièrement, les parties entre amis sont jouées de façon plus ludique et désinvolte ainsi qu'avec des sommes bien inférieures à celles jouées contre des inconnus sur Internet. Pour tous les joueurs, ce genre de partie est néanmoins plutôt rare, on parle d'une ou deux fois par mois. Ce type de parties peut aussi être jouée par un groupe d'amis dans un bar fréquenté régulièrement par le groupe.

Quand on joue entre nous on joue pas des gros montants parce que le but c'est pas de prendre notre argent, c'est juste pour le fun là. (Thomas)

C'est sûr, avec les chums c'est ça, c'est plus le fun, pis c'est de la petite monnaie dans le fond, c'est vraiment pour ajouter un thrill. (Jonathan)

Tous nos répondants ont aussi joué à au moins une reprise dans des tournois de poker qui se déroulent dans des lieux publics, comme des bars, des salles communautaires, des salons de jeux, des casinos, dans leur établissement scolaire, etc. Pour deux joueurs, c'était une pratique hebdomadaire : Sébastien jouant dans une ligue collégiale associée à la Ligue de tournois de poker du Québec (LTPQ), et Éric jouant dans différents établissements de la région de Québec. Les joueurs vivant dans la région de la capitale nationale nous ont souvent mentionné le nom des mêmes établissements, reconnus pour leurs parties de poker. Même si certains de nos répondants allaient parfois jouer dans de tels tournois avec des amis, il semble que ce soit plus pour ne pas s'y rendre seul que pour jouer avec ceux-ci, la structure des tournois faisant qu'on joue surtout avec des personnes que l'on connaît peu ou pas.

Ces temps-ci, quand je joue avec du monde, c'est des tournois organisés. C'est avec du monde que je ne connais pas en général. Des fois j'y vais avec un de mes frères ou un ami, sauf que même à ça, tu sais, on n'est pas sûr d'être à la même table. On va pas là pour avoir du fun ensemble là, c'est rien que... c'est plus un prétexte pour y aller ensemble. [...] Bien, tu sais je me fais des amis là-bas là mais... bien pas tant des amis mais tu sais, plus des partenaires de cartes des fois. (Éric)

Pour ceux qui jouaient le plus souvent au poker avec leurs amis, comme Hugo et Laurie, jouer dans un tournoi était une expérience différente. Pour Hugo, un tournoi visant à recueillir des fonds pour le financement du bal de finissants de son baccalauréat a été l'occasion de se concentrer davantage sur sa façon de jouer, mais aussi d'essayer de gagner de l'argent.

J'étais un peu plus sérieux dans le tournoi de financement. Je me suis dit que je connaissais un peu moins le monde, c'était juste quelques personnes par table, donc je suis allé un petit peu plus sérieux quand même. Il y avait un bon montant à la clé quand même, ça fait que je m'étais décidé de me dire que c'était une soirée vraiment poker. Je m'étais un peu plus concentré sur mon jeu cette soirée-la. (Hugo)

Même s'ils jouaient plus souvent sur Internet qu'en salle, Éric et Étienne affirmaient préférer jouer au poker sur de « vraies tables », lors de tournois ou de parties organisés. Les deux disaient apprécier l'ambiance conviviale qu'ils retrouvent autour d'une table ainsi que le fait d'être confrontés directement à leurs adversaires. Fait à noter, ces deux joueurs affirment aussi être de meilleurs joueurs dans ce contexte que sur Internet, et étaient avec Patrick, les seuls à affirmer réussir à faire de l'argent en jouant au poker de cette façon. Ce que ces deux joueurs appréciaient particulièrement du poker joué dans de tels contextes, c'est le fait que contrairement au jeu sur Internet, l'aspect humain est beaucoup plus important. Pour gagner, il faut, en plus de bien jouer ses cartes, essayer de lire les autres joueurs pour deviner s'ils bluffent ou non. En contrepartie, le fait d'affronter ses adversaires sans intermédiaire force les joueurs à contenir leurs émotions pour empêcher les autres de deviner leur jeu. Pour ces raisons, Éric va même jusqu'à dire que le poker en salle demande plus d'habiletés que sur Internet. C'est aussi un moment où certains joueurs développeraient un certain « personnage de poker ». Pour Étienne, jouer au poker dans de tels tournois est aussi un bon moyen de se comparer avec les autres joueurs.

Parce que sur Internet... tu sais le côté habiletés c'est souvent des *patterns* que tu vas créer, parce que au nombre de mains que tu joues sur Internet c'est ben différent. Tu vas jouer 10 fois plus de mains en une heure sur Internet que sur une vraie table. Fait que tu sais, là c'est vraiment plus des *patterns*, c'est vraiment plus mécanique, contrairement à en salle avec du vrai monde, là tu as plus le côté humain. Dans le sens, tu sais, reconnaître les tics des gens, reconnaître comment ils vont réagir. Je trouve qu'en salle, tu as le côté habiletés, bien habiletés et puis facultés qui vont être plus présentes que sur Internet. (Éric)

Moi je me trouve, intermédiaire, moyen au poker. Mais souvent quand je fais des tournois *live*, je vais sûrement faire, sûrement faire un bon résultat. J'en ai fait un à l'université l'an dernier, on était 160, j'ai fini 11^e. Je me considère moyen. Puis je me dis que finalement, il y en a plus de pourris que de bons. Ça fait que je ne suis pas si pire que ça. (Étienne)

Même dans ce contexte, la dimension sociale du jeu revêt une certaine importance : il est possible de discuter avec les autres joueurs, que ce soit des amis ou des étrangers rencontrés sur place, sur le hockey et le sport en prenant un verre. Une bonne soirée de

poker dans ce contexte ne se définit donc pas seulement par le fait d'avoir bien joué ou non, d'avoir gagné ou perdu, mais aussi par la qualité des rapports humains lorsqu'on était assis à la table. Ce côté peut aussi influencer dans la décision de retourner ou non dans un endroit pour quelqu'un comme Jonathan, ou avoir une influence sur la façon de jouer, comme pour Éric.

J'ai été joué au poker quand que les tables sont sorties dans le casino de Gatineau, Hull. Peut-être que j'ai pogné une table *funny* mais tu sais, le Canadien jouait en soirée. Écoutes, on jouait aux cartes là, puis ça ressemblait à un social de *chums*. C'était une table de *money*, c'était pas un tournoi, rien. On regardait le classement, vu qu'on était à Hull, il y avait moitié Ottawa, moitié Canadiens, on avait de belles discussions anglais-français. C'était assez plaisant là tu sais, ça m'a surpris, parce qu'au casino tu peux en pagner... J'ai trouvé ça le fun, dans ce sens-la, si ça serait tout le temps de même, et puis si j'avais un casino proche peut-être que j'irais jouer un peu de temps en temps. (Jonathan)

Si ça me tente vraiment de jouer et puis si c'est une belle table avec du monde le fun autour, bien là je vais pouvoir être plus patient, mais au contraire, si ça me tente plus ou moins d'être là, que la table me fait chier, que le monde est plate, bien ça se peut que je m'en crisse un peu plus, que je vais accélérer les choses et puis que je vais perdre patience. (Éric)

Dans ce type de contexte, nous remarquons un aspect de duel qui prend une importance capitale. Les joueurs veulent s'imposer face aux autres et montrer leur supériorité. On cherche parfois à éliminer un joueur qui nous a battu précédemment, ou dont on n'apprécie pas les commentaires ou la présence. La plupart des joueurs semblent considérer qu'il est plus difficile de tirer un revenu en gagnant fréquemment des parties de ce type, dû au nombre de mains limitées que l'on peut jouer en une heure. Typiquement, il en coutera environ 10\$ à 20\$ pour prendre part à l'une de ces parties.

Le jeu virtuel constitue la pratique dominante chez sept de nos répondants, et seulement Hugo n'avait jamais joué sur Internet, ne serait-ce qu'une seule fois. Aucun des joueurs que nous avons rencontrés n'avait commencé à jouer au poker sur Internet, la pratique virtuelle venant toujours après un certain temps de pratique du poker avec les amis. Les raisons mentionnées pour aller jouer sur Internet varient d'un joueur à l'autre :

Je suis déjà allé une fois jouer en ligne pour le fun, voir comment ça se faisait et me pratiquer. Des fois je me faisais avoir sur des choses, des mains que je ne voyais pas et qui étaient possibles sur la table. J'y allais gros, puis finalement je me rendais compte que c'était bien évident que quelqu'un pouvait avoir mieux que moi. (Laurie)

Ceux qui jouent sur Internet mentionnent aussi plusieurs avantages à jouer sur Internet plutôt que dans un lieu physique lorsque les autres joueurs ne sont pas des amis. Parmi les joueurs que nous avons rencontrés qui jouaient principalement sur Internet, le fait de pouvoir accéder à des parties de poker en tout temps, tout en restant à son domicile voire même en faisant aussi autres chose en même temps était un point fort du jeu sur Internet. Les fervents du jeu virtuel mentionnent aussi que sur Internet, il n'est pas nécessaire de dissimuler ses émotions, d'avoir une « poker face »⁵, ou de porter attention à la façon dont on parle ou agit lorsqu'on joue. Pour ceux qui ont plus de difficulté avec cet aspect du jeu, le fait de jouer sur Internet permet de contourner cette lacune.

Sur Internet tu peux... Comment je pourrais dire ? Tu peux être en pyjama dans ta chambre et jouer, puis tu sais, tu peux quasiment faire... Bien peut-être pas faire d'autres choses en même temps, mais tu sais, tu peux écouter la télévision ou des trucs de même. (David)

Quand tu as des petites cartes, tu jases, tu jases, tu jases pis là... Oups : tu as un as et un roi ! Là tu commences à réfléchir : bon... comment je vais parier? Qu'est-ce qui va sortir sur la table? Qu'est-ce que je vais faire? Déjà tu coupes, tu arrêtes de parler et puis tout. Il y a des joueurs qui sont sensibles, ils vont le voir tout de suite pis tu ne seras pas capable de rien faire. (Jonathan)

La fréquence de jeu sur Internet varie d'une personne à l'autre. Deux des joueurs interviewés n'y vont que lorsqu'ils ont le temps, soit environ une fois ou deux par mois, dépendamment des circonstances. Pour quatre de nos répondants, Patrick, Thomas, Éric et David, la pratique du poker sur Internet est quasi quotidienne. Ceux-ci passent entre 15 et 25 heures par semaine à jouer en ligne. Quelques mois avant l'entrevue, Étienne avait des habitudes semblables, mais il a diminué sa fréquence de jeu après avoir perdu tout argent

⁵ Le terme anglais "poker face" désigne l'attitude de certains joueurs de poker, qui pour dissimuler les émotions ressenties, tentent d'afficher un visage impassible, dénué d'expression.

qu'il avait dans son compte sur un site de poker. Il planifiait cependant remettre de l'argent dans son compte et recommencer à jouer lorsque ses finances le lui permettraient.

Moi, je suis pas mal « slacké » sur le poker sur Internet, mais il y a peut-être une couple de mois j'avais du « cash » puis je jouais pas mal 2-3 heures par jour à peu près. Je gardais tout le temps à peu près le même « stack » jusqu'à ce que je perde tout à un moment donné, puis là j'ai pété ma coche là. [...] Éventuellement, j'espère me remettre du « cash » au poker puis essayer de jouer plus sérieusement mettons, puis de pas virer fou, mais ça va pas mal être la même affaire, des « cash games » puis essayer de me monter tranquillement peut-être 200\$ ou 300\$, pas bien plus. (Étienne)

Les sommes investies varient aussi beaucoup. Sébastien ne met jamais d'argent en jeu au poker, et joue surtout sur des sites de réseautage social. Pour Stéphanie, le prix d'entrée des tournois qu'elle joue sur Internet est de 1\$ ou 2\$, tandis que pour Jonathan il est de 3\$ ou 4\$. Ce dernier participe aussi 2 ou 3 fois par année à de plus gros tournois, avec plus d'argent en jeu et plus de joueurs. Le prix d'entrée de ces tournois est de 22\$. David joue un à deux tournois par jour à 22\$.

Éric joue des tournois à 5\$ et 10\$ sur Internet, mais aussi des *cash games* dont les mises à l'aveugle sont de 0,10\$-0,25\$ ou 0,25\$-0,50\$. Les deux joueurs qui tentent de tirer un revenu régulier du poker, Patrick et Thomas, jouent principalement des *cash games*; Thomas jouant du 2\$-4\$ et du 5\$-10\$ et Patrick jouant aussi les mêmes limites que Thomas, mais aussi des limites encore plus élevées, principalement du 10\$-20\$, et quelquefois du 50\$-100\$, voire du 100\$-200\$.

Sur Internet, plusieurs joueurs jouent aussi sur plus d'une table à la fois, allant jusqu'à jouer sur 16 tables à la fois. Pour les deux joueurs qui se déclarent professionnels, les gains et les pertes dans une journée peuvent se compter en milliers de dollars, et les séances, selon qu'elles soient gagnantes ou perdantes, peuvent durer de une à dix heures. Pour eux, il est aussi important de jouer tous les jours ou presque, même lorsqu'ils en ont moins envie.

Ça devient comme un travail, comme mettons que je vais jouer tantôt. Bien tu sais, mettons que j'ai pas tant le goût de jouer cet après-midi, mais tu sais c'est ma job...

C'est quand même une job relax, ce serait lâche de pas, de même pas jouer au poker...
(Thomas)

Pratiques connexes

Parmi les joueurs que nous avons interviewés, la plupart jouent aussi à d'autres jeux de hasard et d'argent, le poker étant néanmoins l'activité de ce type la plus pratiquée. Six de nos répondants faisaient aussi des paris sportifs, sous forme de « pool » de hockey ou de baseball, en pariant sur l'issue des parties par l'intermédiaire de sites Internet comme Partybets ou entre amis. Pour la plupart, il s'agissait de paris occasionnels. Or dans le cas d'Étienne, les sommes amassées provenant de pools de hockey étaient estimées à environ 1800\$, et ce joueur considérait les pools de hockey comme une activité à revenu. Son père faisait lui aussi ce genre de paris de manière régulière. Dans un autre cas, David tentait de faire des paris sportifs un revenu d'appoint, et il estimait avoir fait pour l'année en cours 5000\$. Il pariait sur plusieurs matchs à chaque jour, mettant en jeu des centaines de dollars chaque jour.

Outre le poker, le jeu de cartes impliquant de l'argent et qui est le plus pratiqué par les répondants est le black jack, un jeu que tous semblent avoir essayé. Chez ceux qui jouent le plus, le black jack semble avoir un fort pouvoir d'attraction. Les deux joueurs professionnels ont même déjà laissé des montants assez importants sur une table de blackjack virtuelle ou physique.

J'ai joué black jack, mais, sur Internet, mettons, c'est traître en hostie (rire). C'est pas long que tu perds beaucoup d'argent là. Tu cliques pis ça va vite en hostie... Touches jamais à ça c'est du poison (rire). (Patrick)

Avant de jouer au Texas Hold'em, la plupart des joueurs ont d'abord joué à d'autres jeux de cartes, les plus nommés étant le Trou de cul, que certains appellent aussi le Président, le Trente-et-un et la Bataille. Pour la plupart, on ne met pas d'argent en jeu lorsqu'on joue à ces jeux, mais pour certains, comme Thomas et Stéphanie, tous les jeux de cartes sont susceptibles d'être joués avec de l'argent.

Les autres types de jeu prisés par nos répondants étaient les jeux vidéo ainsi que des jeux de stratégie comme le Risk et les échecs. La comparaison entre les jeux vidéo et le poker, qui sont pensés comme des loisirs semblables, fut faite par deux répondants lorsque questionnés sur la place que le poker occupe dans leur vie. Sébastien considérait le poker comme « rien de plus qu'un loisir... au même titre que les jeux vidéos. », et David partageait lui aussi une opinion semblable.

C'est un divertissement c'est pas, c'est pas plus important que les jeux vidéo ou quelque chose. Je veux pas me mettre riche avec ça mais je veux pas me ruiner non plus là, c'est pour le fun. (David)

5.2 Représentations

Nous avons tenté, au cours de nos entrevues, d'amener les joueurs de poker à parler de ce jeu, de ses caractéristiques, de ce qu'ils aiment dans sa pratique afin de dégager le discours que les jeunes joueurs tiennent sur le poker. Nous avons pu repérer plusieurs éléments qui font consensus chez presque tous les individus interrogés et qui forment donc le noyau central des représentations. Ce sont principalement ces éléments que nous décrirons ici, tout en accordant une certaine place aux éléments périphériques des représentations remarqués chez certains joueurs sans qu'ils ne soient nécessairement présents dans le discours de plusieurs d'entre eux.

Conception du poker

Le poker apparaît d'abord comme un loisir ou un divertissement pour les joueurs faisant partie de notre échantillon. On croit aussi que c'est un jeu destiné à être pratiqué dans un contexte social et plus particulièrement avec ses amis. Certains joueurs accordent un intérêt à sa pratique dans des lieux publics avec des étrangers, mais on le voit surtout comme une activité à laquelle on s'adonne avec son entourage. La plupart des joueurs s'entendent aussi pour dire que le poker est un loisir basé sur le risque et que les émotions fortes (le *thrill*) en

font partie intégrante. Même chez les joueurs qui investissent des sommes négligeables (cinq ou dix dollars par mois, ou rien) dans leur pratique, on apprécie cette dimension du jeu et on la reconnaît comme élément central. Les seuls joueurs à tenir des propos différents sur le poker sont les deux professionnels que nous avons rencontrés puisque le poker est d'abord leur travail et qu'ils y jouent de manière régulière, à un point où ils disent ressentir peu d'émotions pendant leurs parties. Tout de même, ils ont eux aussi affirmé que le poker est, à la base, un loisir ou un divertissement.

Tous les joueurs de notre échantillon ont tendance à définir le poker en le distinguant des autres jeux de hasard et d'argent, parce qu'on ne joue pas contre la maison comme au black jack ou à la roulette, mais contre d'autres joueurs. Ils différencient aussi le poker des loteries, car contrairement à celles-ci, il n'y a pas de taux de redistribution déterminé, et que les lois de la probabilité ne condamnent pas individuellement chaque joueur à perdre. La possibilité de prendre plusieurs décisions apparaît comme une distinction fondamentale qui fait du poker un jeu où le joueur aurait un certain contrôle sur l'argent qu'il investit dans une partie. Cet élément est très important pour la plupart des joueurs, car il implique que le poker n'est pas uniquement basé sur le hasard puisqu'il comporte aussi une dimension stratégique qu'on ne retrouve pas dans d'autres jeux de hasard et d'argent. Les joueurs que nous avons rencontrés ont aussi fait appel à quelques comparaisons pour définir le poker et exposer ses particularités. On le compare à toutes les formes de loteries (vidéos, instantanées, etc.) pour montrer que le hasard y est moins important que dans d'autres jeux de hasard et d'argent.

Bien le poker en partant, comparé à bien des jeux de... parce que ça se joue dans les casinos, c'est que... les autres jeux de cartes dans les casinos, c'est la maison qui... tu joues contre la maison fait que, c'est un jeu qui est fait pour... t'arrives là, tu t'installes, c'est fait pour que tu perdes mathématiquement, tandis que le poker, tu joues contre du monde donc... le poker c'est, dans le fond pourquoi le monde aime ça sûrement c'est parce que... tu peux gagner, tu joues contre d'autre monde...
(Thomas)

La moitié de nos répondants ont fait des rapprochements entre le poker et des jeux strictement stratégiques comme les échecs pour démontrer l'importance des aptitudes des

joueurs dans une partie de poker. Pour ces joueurs, qui sont tous des joueurs réguliers, ce sont les mêmes qualités qui sont en jeu.

Sincèrement, je comparerais vraiment ça à une game d'échec en plus compliqué quasiment, parce qu'il y a plus de variables possibles. (Jonathan)

Mais mettons, pour battre les meilleurs gars c'est psychologique à fond là. Dans le fond c'est juste penser plus loin que ton adversaire. C'est un peu comme les échecs là, mais j'irais pas jusqu'à dire que c'est comme ça. [...] Tu sais, il y a beaucoup de joueurs, mettons un de mes amis là, lui il était vraiment bon aux échecs, et puis il est dans les meilleurs au monde au poker. (Thomas)

Donc, la plupart de nos répondants ne placent pas ce jeu sur un pied d'égalité avec les autres jeux de hasard et d'argent. Il semble être considéré dans une classe à part relativement aux autres jeux de ce genre. Toutefois, l'ensemble des joueurs reconnaît aussi l'importance du hasard dans le fonctionnement du poker, bien qu'ils aient des manières très différentes d'en parler. Les joueurs sont tous conscients qu'ils misent de l'argent dans un jeu où l'issue d'une partie n'est pas uniquement déterminée par leurs décisions et celles de leurs adversaires, mais aussi par les cartes que chacun reçoit et celles qui sont sur la table. Ils n'accordent cependant pas tous la même importance au hasard et il nous a été plutôt difficile de dégager un véritable consensus sur les rapports entre hasard et habiletés dans le poker. Plusieurs joueurs ont cherché à définir ce rapport en faisant appel à des proportions, mais ce n'était pas toujours le cas et très peu de réponses exprimées en pourcentage se ressemblaient. Par contre, nous avons remarqué que plusieurs d'entre eux semblent partager l'idée que le hasard est beaucoup plus déterminant pour un joueur débutant qui connaît peu le poker que pour un joueur expérimenté. Pour nos répondants, plus le joueur est bon, moins le hasard a d'influence sur les parties qu'il joue, ce qui expliquerait qu'il existe des professionnels. Ainsi, à un extrême, un des répondants qui s'avère être un joueur occasionnel évalue à 70% l'influence du hasard chez les joueurs débutants, alors qu'un autre qui fait du poker sa seule source de revenu, croit que, à son niveau de jeu, c'est à 99% les habiletés du joueur qui déterminent qui sont les gagnants et les perdants.

Je dirais, au niveau débutant je dirais que c'est un, un 70 pour le hasard pis un 30 pour les habiletés mais à des niveaux plus grand je virerais ça quasiment de l'autre

côté. Ça peut tomber mettons 40 pour le hasard et un 60 pour les habiletés même ça peut monter en haut de 60. (Hugo)

Moi dans ma tête comment je vois ça, mettons que je devrais mettre des chiffres je dirais 80% talent, 20% chance, mais c'est sûr que si quelqu'un, si tu es un joueur ultra... ultra pour le fun, ben lui quand il va jouer j'imagine que ça va peut-être plus être 65% talent, 35% chance, mais... c'est ça, ça ressemblerait à ça selon moi. (Thomas)

Les joueurs distinguent aussi la place du hasard dans le « court » et le « long terme ». On pense que si le hasard peut avoir beaucoup plus d'influence à court terme, sur une main ou sur quelques-unes, son rôle serait beaucoup moins important à long terme, c'est-à-dire sur un très grand nombre de mains. Ainsi, selon Patrick, un joueur qui se déclare professionnel du poker, si un joueur débutant joue quelques mains contre un expert, les deux joueurs ont presque autant de chances de sortir gagnant de l'affrontement. Le joueur le plus chanceux remportera. Par contre, si ces joueurs jouent plusieurs centaines de mains, le talent de l'expert lui permettrait nécessairement de sortir gagnant. Dans cette logique, quelques joueurs parmi ceux qui jouent le plus nous ont aussi dit qu'il est plutôt difficile d'évaluer le talent d'un joueur en le regardant jouer quelques mains et que c'est à long terme que l'on peut véritablement mesurer ses habiletés. En fait, nos répondants semblent croire qu'à long terme, les habiletés peuvent amoindrir le caractère aléatoire du poker et ainsi permettre à certains joueurs d'avoir plus de contrôle sur le déroulement des parties, les deux joueurs à temps plein étant persuadés qu'ils appartiennent à ce groupe.

Bien c'est à cause genre, mettons que tu joues un tournoi de poker à soir sur Internet là, pis je le joue le même tournoi, pis il y a 2000 joueurs, bien moi je suis meilleur que toi au poker, sauf que le *edge*⁶ que j'ai là, il est pas si gros. Parce que si mettons... on joue contre, un contre un, quatre tables, pendant 100 000 mains là, il y a zéro chance que tu me battes, c'est zéro, ça arrivera jamais. [...] C'est difficile à dire parce que, dans le fond sur le court terme, la chance c'est vraiment haut là, c'est peut-être sûrement 50%, c'est crissement élevé, sauf que mettons qu'on joue 100 000 mains, tu sais la chance elle est vraiment minime là. (Patrick)

⁶ Ce mot est ici employé à titre de synonyme du mot avantage.

Par contre, même si nos répondants croient qu'il est possible pour certains de « vaincre » le hasard à long terme, on ne néglige pas le fait que celui-ci peut venir gâcher la stratégie en interférant sur la partie de temps à autre, ou venir donner un coup de main pour gagner une main. Celui-ci peut agir sur une partie de manière « ponctuelle », c'est-à-dire seulement à certaines occasions en défaisant la logique de la stratégie d'un joueur. Ainsi, lorsque l'on affirme pouvoir faire fi du hasard en jouant au poker de manière stratégique, le hasard semble pourtant demeurer comme élément à blâmer pour des défaites que l'on n'arrive pas à expliquer. On a tendance à l'oublier, puis il refait surface dans les échecs pour devenir l'excuse parfaite. Il est en effet bien plus commode d'expliquer sa défaite en faisant appel à la dimension incontrôlable du poker plutôt que d'affirmer que l'on a mal joué. De plus, les joueurs parlent très peu de situations inverses, c'est-à-dire de parties qu'ils ont gagnées parce qu'ils ont été chanceux. Tous affirment qu'il arrive que c'est la chance qui fait gagner certaines mains, mais les joueurs les plus assidus, et ceux qui considèrent avoir développé une bonne stratégie préfèrent expliquer leurs succès par leurs habiletés. À l'opposé, Stéphanie, qui prétend ne pas avoir de stratégie et jouer de façon presque aléatoire, pense que c'est souvent la chance qui l'a fait gagner, bien que ce ne soit pas uniquement celle-ci

[...] mais des fois si tu as super bien joué pis tu perds, bien tu peux pas t'en vouloir, mettons euh, tu as fait une session, ça a super bien été, mais tu t'es fais suck-outé⁷ quatre fois pis tu as joué deux heures, pis là tu es tanné, tu downes un peu, mais tu as super bien joué ben non honnêtement souvent. [...] C'est parce que ça fait partie de la game, c'est ça le poker, de temps en temps t'as pas le choix de perdre il y'a du hasard fait que... c'est ça. (Thomas)

Il y a des hosties de crétins, pis ils tirent avec n'importe quoi et puis là ils frappent, puis là tu te fais battre [...] C'est sûr des fois que le hasard va te chier dans la pelle. (Étienne)

On peut donc retenir que la majorité de nos répondants croit que le poker est caractérisé par la moindre importance qu'y prend le hasard par rapport aux autres jeux d'argent. Cela impliquerait qu'il soit possible d'augmenter ses chances de gagner en ayant une bonne

⁷ Le terme suck-out fait généralement référence à une main que l'on perd contre un joueur qui semble jouer de manière illogique ou amateur et dont on dit qu'il a gagné par chance.

maîtrise du jeu et de sa stratégie. Le hasard est surtout évoqué dans la défaite, car nos répondants le voient d'abord comme un élément qui a une influence négative sur leur jeu. Nous voulons cependant rappeler ici que notre échantillon est surtout constitué de joueurs qui jouent beaucoup, et que même les joueurs les plus occasionnels de notre échantillon pratiquent le poker depuis plusieurs années. La plupart de nos répondants ont donc développé un certain sentiment de contrôle qui pourrait expliquer cette manière de parler du hasard. Les joueurs occasionnels étaient d'ailleurs plus portés à admettre que le hasard pouvait les aider à gagner. Des joueurs moins familiers au poker pourraient avoir une conception différente.

Composantes du plaisir de jouer

Une autre dimension que nous jugeons pertinente pour comprendre comment nos répondants se représentent ce jeu est d'observer ce qu'ils disent aimer ou rechercher dans sa pratique. Nous croyons qu'il y a généralement trois composantes au plaisir dans le poker. Il y a d'abord l'espérance du gain monétaire, le joueur ressent un certain plaisir du fait qu'il puisse gagner de l'argent. Il y a aussi la dimension sociale, puisque tous les répondants accordent une certaine importance au fait que le poker leur permet de passer du temps avec des amis. Bien que moins présent dans le discours, il y a aussi le simple plaisir de jouer à ce jeu, la dimension purement ludique du poker, puisqu'il s'agit aussi d'un jeu auquel on s'adonne pour le plaisir sans qu'il n'y ait nécessairement d'implication monétaire ou sociale, au même titre que certains autres jeux de cartes. Ces trois composantes ne sont pas aussi importantes chez tous les joueurs, ni dans tous les contextes. Certains cherchent d'abord à faire de l'argent, d'autres à socialiser et enfin d'autres veulent surtout se divertir, mais le contexte dans lequel la partie se déroule a aussi une importance sur ce qu'on considère plaisant dans le poker.

L'espérance de pouvoir gagner de l'argent est au cœur de la pratique de tous nos répondants sauf Sébastien, et ce peu importe le niveau ou l'implication du joueur dans sa pratique. Chez ceux qui se déclarent professionnels, on joue premièrement pour tenter de faire un revenu. Chez les joueurs occasionnels qui disent jouer d'abord pour passer du

temps entre amis en ne s'attendant pas à faire de l'argent, on remarque une certaine volonté de s'améliorer pour essayer de gagner à un moment donné. Il y a donc toujours un intérêt pour le gain, même sans argent, qui nourrit la pratique du poker.

[...] mais tu joues pour gagner c'est sûr et certain, c'est tu sais, tu vas pas jouer pour perdre de l'argent là. Tu sais ça reste quand même logique tu sais, si tu mets de l'argent, t'espères en avoir plus, t'espères pas en perdre. (Éric)

Moi ben c'est euh, c'est vraiment l'aspect social. On joue un jeu aussi pis j'aime ça aussi essayer de gagner c'est normal. Faire un peu d'argent c'est tout le temps le fun pis aussi c'est de sortir des bonnes mains pis de réussir à bluffer quand c'est le temps. (Hugo)

Nous remarquons ensuite que, chez tous les joueurs, on parle toujours du poker comme une activité qui se veut d'abord de nature sociale. On le voit comme un prétexte pour passer du temps entre amis ou comme une activité qui en complète une autre (boire un verre ou regarder une partie de hockey). La plupart des joueurs que nous avons rencontrés se réfèrent surtout à cette dimension en premier lieu. Le poker leur permet de voir leurs amis ou de rencontrer des gens et d'avoir du plaisir avec eux. C'est un moyen de socialiser. La plupart des joueurs, même s'ils jouent dans plusieurs contextes, évoquent d'abord les parties qu'ils jouent avec leurs amis pour parler du poker. Même chez les joueurs qui se disent professionnels ou les joueurs qui semblent jouer surtout pour gagner de l'argent, cette dimension sociale est très importante dans le rapport au poker. Ce jeu est pour ceux-ci au cœur des discussions avec les amis, et ils vont rejouer de temps à autres au poker avec de petites sommes, juste pour passer du temps avec les copains. L'aspect social peut donc être au cœur des pratiques et du discours, ou alors occuper une place plus secondaire, mais toujours importante.

Ben, comme je disais, le côté social il est tout le temps le fun. Tu sais tu joues au poker tu parles avec le monde, pis ça fait comme une sortie en tant que tel. Tu sais tu rencontres plein de monde, tu bois tout le temps une bière avec ça, tu écoutes un match du Canadien en fond d'écran [...] (Éric)

Hum, parce que pour moi le poker, c'est pas vraiment... c'est plus un moyen de rencontrer des gens, d'avoir une activité avec eux quand je les vois pas nécessairement souvent. Pis c'est, je dirais que c'est pas nécessairement dans le but de gagner que je joue, mais vraiment pour avoir du plaisir. (Laurie)

La dernière composante du plaisir au poker que nous avons identifié renvoie à sa dimension purement ludique, c'est-à-dire le plaisir qu'on ressent du simple fait d'y jouer. Plusieurs joueurs ont évoqué que le poker est un jeu agréable à pratiquer à cause de ses aspects liés au hasard et à la stratégie. C'est ce qui fait qu'un joueur comme Sébastien joue au poker sur Internet sans miser d'argent et que Philippe a déjà joué au poker sur sa console de jeux vidéo, sans argent lui aussi. Le plaisir de jouer est notamment relié à la possibilité de développer une stratégie pour être meilleur que ses adversaires, à la possibilité de s'améliorer. Dans cette perspective ludique, le poker devient comparable aux autres jeux de cartes qui n'impliquent pas l'investissement d'argent. Pour les joueurs qui jouent de façon régulière, mais pas professionnelle, le poker est souvent considéré comme un passe-temps qu'on peut pratiquer hors d'un contexte social et même, dans un cas, sans miser d'argent. Ces mêmes joueurs nous ont mentionné qu'ils aimaient le fait de pouvoir jouer sur Internet lorsqu'ils n'ont rien d'autre à faire tout en restant dans le confort de leur domicile.

Non mais, ben c'est sûr que l'attrait du gain c'est tout le temps le fun, sauf que je joue pas uniquement pour ça, ça c'est sûr et certain. Sinon, je serais malheureux un peu, parce que je gagne pas tant que ça... C'est aussi le plaisir de jouer, j'aime ça vraiment jouer [...] c'est vraiment, tu sais, quand t'as des belles mains c'est le fun, ton cœur débat, c'est comme, un rush d'adrénaline, pis c'est, c'est vraiment le plaisir de jouer aussi, vraiment développer une stratégie et puis genre, bien jouer c'est le fun là... (Éric)

Donc, il nous semble clair que ce n'est pas que l'éventualité de gagner de l'argent qui fait en sorte qu'on trouve un intérêt à jouer au poker, bien que le gain soit un élément essentiel dans les aspirations qui sont associées à ce jeu. Si le seul intérêt de jouer au poker était de faire de l'argent, il y aurait certainement moins de personnes qui s'y adonneraient puisque d'autres motivations poussent les gens à y jouer. Inversement, si le poker était joué sans

argent, il susciterait beaucoup moins d'intérêt. La possibilité de gagner et de perdre de l'argent contribuant à rendre le jeu excitant.

Le succès au poker

Il est également possible de saisir les représentations du poker en relevant ce que les joueurs considèrent comme qualités essentielles pour avoir du succès à ce jeu. Dans ce sens, nous avons tenté de circonscrire le portrait du joueur de poker idéal, tel qu'il est décrit par les jeunes joueurs quand on les interroge sur ce que sont les qualités d'un bon joueur de poker. Les qualités qui sont le plus mentionnées sont la patience, la discipline, le contrôle des émotions, la lecture des adversaires et les habiletés mathématiques et analytiques. De l'avis de nos répondants, le joueur idéal ne laisse pas paraître ses émotions, mais surtout, il ne laisse pas celles-ci guider ses décisions. En somme, pour les répondants, le bon joueur est celui qui est toujours en contrôle de la situation lorsqu'il joue, et qui réussit de ce fait à triompher de ses adversaires et à gagner de l'argent. Patrick voit le bon joueur sous un œil différent. Pour lui le joueur idéal, c'est celui qui devient indifférent à l'argent gagné ou perdu, qui est à la recherche de la perfection en tant que joueur, et non du gain monétaire. Dans son entrevue, Patrick nous parlait avec admiration d'un joueur qu'il connaît qui s'approchait de cette situation.

Bien je te dirais que c'est sûr que 99,9% ça va être le plus d'argent qu'ils vont gagner, le plus qu'ils vont être heureux. Il y a beaucoup de joueurs qui vont te dire ça dans le fond, les gens normaux là. Sauf que je suis pas mal sûr que, mettons les meilleurs au monde, leur but c'est juste de jouer parfaitement là. Ils jouent et puis là ils... leur but c'est... ils s'en veulent parce qu'ils ont mal joué une main, ils veulent juste jouer les mains bien. Tu sais des fois il y en a qui, il y a un de mes amis qui, tu sais, il joue vraiment haut, puis tu sais je l'ai déjà vu perdre genre 100 000\$ pis il s'en crissait parce qu'il avait bien joué. Si il faisait de l'argent il était là «ah criss j'ai mal joué». Tu comprends? Lui il cherchait à mieux penser au jeu. (Patrick)

Certains joueurs croient aussi qu'il faut aimer les émotions fortes (il est encore question ici du *thrill*) et qu'il ne faut pas avoir peur du risque. Tous nos répondants croient qu'il est nécessaire d'avoir une certaine expérience pour être un bon joueur, car la "maîtrise" du jeu nécessite un certain apprentissage et une intégration qui ne se font pas instantanément.

Tous nos répondants semblent aussi considérer que le succès au poker n'est pas principalement une question de talent naturel ou d'aptitudes innées, bien que le fait de posséder certaines qualités, comme un fort esprit mathématique ou logique de même que la capacité à contrôler ses émotions donnent un avantage à certains. Il est possible de s'améliorer au poker en jouant, en écoutant les conseils des autres ou en lisant sur le sujet. Toutefois, certains joueurs, Thomas, Laurie, Hugo et Jonathan, ont émis des doutes quant à la possibilité de devenir un gagnant régulier au poker et éventuellement de tirer un revenu de ce jeu. En effet, même si tous les joueurs voient le poker comme une opportunité de gagner de l'argent et comme un jeu auquel chacun peut avoir un certain succès, gagner sa vie au poker n'est pas considéré comme une situation accessible à tous. Les répondants considèrent que le parcours qui permet d'y parvenir est long, risqué, hasardeux, semé d'embûches et de déceptions. Le succès de l'entreprise n'est jamais garanti. Bref, tous les joueurs accordent beaucoup d'importance au travail sur soi dans la pratique du poker, mais certains émettent quelques réserves quant aux possibilités d'amélioration et de succès constant.

Le poker c'est quand même compliqué malgré ce qu'on peut penser, mettons, moi le monde qui veulent commencer, je leur dis tout le temps: «Si tu veux commencer je peux t'aider un peu, j'ai pas de trouble avec ça, mais je te garantie ça va te prendre à peu près un an avant de commencer à faire de l'argent. Tu vas jouer, tout ce que tu vas faire ça va être... peut-être huit mois, un an tu vas commencer à faire de l'argent.» Fait que c'est vraiment beaucoup de travail, fait que ouais tout le monde peut s'améliorer, mais c'est quand même long. (Thomas)

Médiatisation et démocratisation

Nous avons également voulu savoir si les jeunes joueurs sont en contact avec la dimension médiatique du poker et s'ils se réfèrent à des joueurs connus que l'on peut voir de plus en plus à la télévision ou sur certains sites Internet consacrés au poker. Nous avons constaté que la plupart des joueurs connaissent et apprécient le jeu de quelques joueurs professionnels, mais ils en connaissent un nombre plutôt limité. Ces joueurs professionnels font donc bien partie de l'imaginaire entourant le poker chez les jeunes, mais ils n'y occupent pas une place très importante.

Toutefois, l'analyse des entrevues nous a permis de remarquer qu'un joueur parmi les vedettes du poker est particulièrement connu des répondants et apprécié par eux. En effet, presque tous les joueurs que nous avons rencontrés ont dit avoir du respect pour Phil Ivey. Nous croyons que ce consensus est assez révélateur. En effet, une rapide analyse d'Ivey nous montre qu'il s'agit d'un joueur discret qui ne parle jamais pendant les parties. Il est un modèle de contrôle des émotions, ne laissant jamais voir le moindre signe d'impatience ou de stress lorsqu'il est à la table. Il est aussi un joueur qui gagne de manière extrêmement régulière et qui donne l'image d'un habile tacticien et de fin calculateur qui évite de se faire remarquer pour se concentrer sur la partie. Ivey semble donc correspondre à la description du bon joueur de poker telle que nos répondants l'ont formulée. De plus, Ivey jouit d'une forte couverture médiatique, et est autant reconnu pour ses succès en tournois comme les Séries mondiales de poker, que pour ses habiletés à gagner sur les plus grosses tables sur certains sites de jeux.

Patrick, Thomas et Étienne, trois joueurs qui jouent présentement ou ont joués dans le passé de façon très régulière sur Internet nous ont aussi mentionné le nom de joueurs s'étant fait connaître uniquement par leurs parties jouées en ligne. En effet, il semble que les jeunes qui jouent le plus régulièrement et qui suivent quelque peu l'actualité du poker via des sites Internet spécialisés ou des forums de discussion évoquent désormais des noms tels Isildur1, Durrrr ou OMGClayAiken, tous des pseudonymes qui sont de plus en plus mentionnés sur la toile.

Nous nous sommes également intéressés aux opinions des joueurs sur le développement récent du poker et de sa médiatisation. Plusieurs joueurs nous ont dit considérer ce phénomène comme une bonne chose parce qu'ils ne voient pas comme un problème la montée de popularité de ce jeu. Ils ont également une opinion favorable des vedettes sportives ou hollywoodiennes qui fréquentent les grands tournois de poker et ont tendance à comparer les joueurs professionnels aux sportifs professionnels.

Ben, si ils veulent aller dépenser leur argent là, libre à eux. Quand c'est pour des causes, des causes X ou Y c'est encore pas mal mieux quand c'est pour des levées de fond ou quoi que ce soit, c'est encore plus intéressant, pis non ça me dérange pas. C'est juste quelqu'un qu'on connaît, qu'on va regarder plutôt que d'être tous des inconnus bien, pis tu sais, c'est tous des gens qui ont de l'argent ça fait que ça me dérange pas du tout pis qu'ils aillent dépenser leur argent pis que étant donné que ça va dans les poches des casinos, c'est pas tellement mieux mais bon ça me dérange pas. Je trouve ça amusant. (Stéphanie)

[...] ben oui je pense que c'est une bonne chose. C'est comme la médiatisation autour des jeux vidéos, les annonces qu'on voit à la télé, c'est un autre loisir ça. (Sébastien)

Ils croient en général que le poker peut devenir une profession légitime pour certains, l'exemple des joueurs professionnels à la télévision étant là pour le démontrer. D'autre part, certains joueurs, comme Jonathan, Laurie, Stéphanie et Hugo, ont aussi exprimé certaines inquiétudes quant à l'exposition du poker dans l'espace médiatique et la possibilité que ce phénomène débouche sur une augmentation du nombre de joueurs à problème. Ces joueurs font donc preuve d'une certaine distance critique par rapport à l'univers du poker qui nous semble due au fait qu'ils jouent tous sur une base occasionnelle.

C'est l'inquiétude que j'ai présentement par rapport à la publicité, l'accessibilité qui est cent fois plus facile pour tout groupe d'âge. (Jonathan)

Je crois qu'il y a des effets pour quelqu'un qui n'est pas capable de se contrôler puis qui voit cela seulement comme un moyen de se faire de l'argent. Ça peut devenir assez négatif pour lui. De là à dire que c'est négatif pour tout en général, je dirais que non, sauf qu'il y a toujours des avertissements à faire, comme tout ce qui est casino, machine à sous des choses comme ça. (Laurie)

Pour ce qui est de la publicité provenant de l'industrie du poker, plusieurs joueurs nous ont dit être favorables à leur présence et leur contenu, bien qu'ils aient émis quelques réserves à l'endroit de la manière dont l'industrie présente le poker dans ses publicités. En effet, plusieurs d'entre eux se sont dits amusés ou inquiétés par la tendance de ces campagnes télévisuelles à présenter le poker comme un jeu auquel tout le monde peut avoir du succès et les sites de jeu comme des endroits où on peut côtoyer des joueurs professionnels. Ces

messages leur semblent souvent trompeurs, mais sans nécessairement qu'ils ne soient opposés à la diffusion de ceux-ci.

En résumé, nous pouvons retenir que les joueurs que nous avons rencontrés ont des habitudes de jeu qui sont très diversifiées. Ils jouent presque tous dans différents contextes de jeu et leur approche du poker a tendance à varier selon ces contextes. Les joueurs réguliers et professionnels ont tendance à combiner les différents contextes de jeu, soit la partie avec des amis en milieu privé, celle avec des étrangers dans des lieux publics et le jeu sur Internet. Chez les occasionnels, deux joueurs jouent presque exclusivement en contexte social privé alors que les deux autres jouent avec des amis ou sur Internet. Les joueurs réguliers et professionnels s'adonnent aussi à d'autres types de jeux de hasard et d'argent. La plupart de nos répondants ont appris à jouer au poker durant leur adolescence avec leurs amis, alors que certains ont été en contact avec ce jeu dès l'enfance en milieu familial, mais ces différences ne semblent pas influencer les habitudes de jeu. Tous les joueurs aiment généralement jouer au poker parce qu'il offre la possibilité de gagner de l'argent et de passer du temps entre amis, mais aussi simplement parce que c'est un jeu qu'ils apprécient. Ils se représentent tous le poker comme un loisir alliant chance et talent qui peut rapporter de l'argent. Ils s'entendent aussi pour dire que plus un joueur est bon, moins le hasard a d'influence sur les parties qu'il joue, bien que ce discours soit plus développé chez les joueurs réguliers et occasionnels. De plus, les joueurs qui jouent le plus régulièrement ont tendance à accorder moins d'importance au hasard que les joueurs occasionnels. Finalement, les répondants qui jouent beaucoup se disent favorables à la médiatisation et la démocratisation du poker, alors que les joueurs occasionnels ont certaines réserves concernant le contenu des publicités diffusées par l'industrie du jeu ainsi que les problèmes que pourrait engendrer une surexposition du poker dans la société.

CHAPITRE 6: ANALYSE DES RÉSULTATS

À partir de nos résultats, nous avons pu tirer des conclusions plus larges qui dépassent, dans une certaine mesure, le cadre d'analyse que nous nous étions donné dans notre problématique. Nous traiterons d'abord de pratiques et de représentations, mais en les envisageant cette fois dans une perspective beaucoup plus large visant à décrire le rapport que les joueurs entretiennent avec le poker. Nous aborderons ensuite le phénomène de la légitimation de la pratique que nous avons remarqué au fil de notre analyse puis nous nous intéresserons à la place de la femme dans l'univers du poker, afin de montrer les rapports de genres qui s'y développent. Finalement, nous exposerons l'influence du profil social et de la perspective d'avenir des joueurs sur leur rapport au poker.

6.1 Motivations et objectifs

Comme nous l'avons dit, les joueurs de poker apprécient particulièrement trois aspects du poker, soit la possibilité du gain monétaire, la socialisation et le divertissement. Ce sont ces trois aspects qui, selon nous, organisent les pratiques et structurent le discours des joueurs. Comme chaque joueur n'accorde pas la même importance à chacun d'eux, il est possible de les distinguer les uns par rapport aux autres en comparant le rapport qu'ils entretiennent avec chacun de ces aspects. Toutefois, ces trois éléments ne différencient pas suffisamment les joueurs pour que nous puissions les classer dans des catégories. En effet, on n'apprécie jamais qu'un seul de ces aspects, ceux-ci ne sont pas non plus exclusifs. Le fait d'apposer des étiquettes sur des groupes de joueurs réduirait la portée de notre analyse. Les dimensions du gain financier, de la sociabilité et du ludisme sont donc les composantes qui peuvent apporter satisfaction au jouer, mais aussi les trois directions vers lesquelles le joueur peut orienter sa pratique. Les aspects de la possibilité du gain et de la sociabilité sont définitivement les plus importants dans la manière d'organiser les pratiques. Ce sont ces éléments qui attirent le plus les joueurs.

Ces trois aspects sont donc présents dans leur pratique et leurs représentations, bien qu'ils ne les valorisent pas tous de la même manière. Le cas le plus flagrant d'une pratique principalement orientée vers le ludisme est celle de Sébastien qui joue au poker sur Internet, seul et sans mettre aucun argent en jeu. Cependant, Sébastien joue aussi au poker sur une base hebdomadaire depuis plus d'un an, avec ses amis et à l'intérieur d'une ligue. Parmi nos répondants, il est le seul joueur chez qui on peut exclure, du moins dans sa pratique actuelle, toute volonté de gain monétaire, bien qu'il cherche néanmoins à gagner lorsqu'il joue au poker. Il faut donc distinguer la volonté de gagner au poker, de celle de faire de l'argent par la victoire. Lors de ses sessions en solitaire devant son écran, Sébastien cherche d'abord à se divertir et joue parce qu'il apprécie ce jeu et son aspect stratégique. Cependant, lorsqu'il joue au poker avec ses amis, la dimension sociale est importante dans ses propos.

J'aime bien l'aspect stratégique du jeu... savoir comment on peut bluffer l'adversaire, savoir comment on peut améliorer nos chances de gagner... ouin nos chances de gagner mettons en misant telles sommes à tel moment ou ben... des trucs du genre là, la stratégie générale du jeu.

[...]

Dépendamment de comment je me sens, mettons que je veux parler avec des amis je veux dire, je préférerais jouer en salle, jouer une petite partie pour le fun. Mais mettons que je m'ennuie chez nous tout seul, des fois je peux aller sur Internet jouer une couple de parties de poker, pis c'est tout à fait correct. (Sébastien)

Nous avons aussi constaté que certains joueurs, comme Laurie et Hugo, s'adonnent au poker principalement pour passer du temps avec leurs amis. Ils aiment le poker, avouent apprécier l'idée de pouvoir gagner de l'argent de temps à autre, mais ils voient d'abord le poker comme une activité qu'ils partagent avec leur groupe d'amis et qui pourrait être remplacée par une autre. Hugo n'a jamais joué sur Internet, tandis que Laurie n'y est allé que pour voir ce que c'était une fois ou deux. Les deux n'ont joué avec des étrangers que lors d'évènements bénéfiques au profit d'organismes ou d'associations auxquels ils appartiennent. L'aspect social est tellement important pour Hugo, qu'il regrettera de jouer

à certaines occasions, car il a l'impression que le fait d'être dans une partie de poker le coupe de certaines personnes lors de soirées.

Bon comme je dis, c'est une belle façon de se recueillir pis c'est quand même, d'avoir une activité sociale parce que moi c'est jamais de façon sérieuse, de voir des gens. (Laurie)

Non je dirais que non ben je dirais que c'est plus, c'est plus social, c'est plus avec mes amis, mais en même temps c'est plus social, mais je trouve que ça coupe beaucoup des autres personnes qui sont autour quand c'est dans un party ça fait que tu sais c'est pas quelque chose que, si je suis dans un party j'ai la chance de parler avec des gens ou jouer au poker ben je pense que parler avec des gens risque de gagner. Si on est beaucoup de gens qui veulent jouer au poker peut-être que je vais plus jouer mais c'est pas quelque chose que j'ai absolument besoin. (Hugo)

Finalelement, certains joueurs ont l'espérance de faire un gain monétaire par leur pratique du poker. Les deux cas les plus évocateurs de cette réalité sont les deux joueurs pour qui le poker est l'occupation principale. Comme le poker est leur « travail », ils en parlent toujours comme une activité pratiquée de manière régulière qui procure un revenu plus ou moins constant.

Moi mon but dans le fond là, c'est juste de faire de l'argent là. Je m'en foutais vraiment de jouer le plus haut possible là, je voulais faire de l'argent, c'était mon seul but là. (Patrick)

Il leur arrive aussi de jouer des parties avec leurs amis en milieu privé ou dans des lieux publics comme des bars ; mais cette pratique est marginale en regard de ce que sont normalement leurs habitudes de jeu. Dans ce type de parties, leurs objectifs et motivations changent pour devenir plus ludiques et sociales. Ils disent aussi participer à ces parties avec beaucoup moins de sérieux, car ils ne cherchent pas vraiment à gagner, mais plutôt à s'amuser avec leurs amis en prenant un verre, et ils expliquent que personne n'aurait de plaisir s'ils jouaient de façon sérieuse. Mais il reste que, la plupart du temps, ils jouent dans le but de gagner de l'argent.

Ben, je suis, l'autre fois, mettons, au bar Le triangle... mais tu sais je me prends pas au sérieux, je me mets all-in à chaque main, je suis pas capable de prendre ça au sérieux, c'est trop bas, je m'en fous trop genre. Je m'amuse, genre, mais tu sais j'y vais là, mais tu sais c'est vraiment pour m'amuser là tu sais, je suis la personne dans la place qui prend ça le moins au sérieux tu sais. (Patrick)

Ce dernier détail montre que le pôle favorisé par un joueur n'est pas le même selon le contexte dans lequel il joue. C'est ainsi que même un joueur jouant presque toujours pour l'argent ne cherchera pas à en gagner lorsqu'il joue avec ses amis. Ces joueurs réguliers qui disent jouer plusieurs milliers de dollars chaque jour jouent donc avec des mises de dix à vingt dollars lorsqu'ils s'adonnent au poker avec leurs amis puisque leur motivation n'est alors pas de faire de l'argent, mais de passer du bon temps. Inversement, un joueur jouant surtout en contexte social peut chercher plus sérieusement à gagner de l'argent lorsqu'il joue sur Internet ou dans un lieu public avec des étrangers. C'est le cas d'Hugo, qui dit avoir joué en faisant très attention à sa stratégie lorsqu'il a participé à un tournoi de charité, car il était beaucoup plus motivé à gagner puisqu'il ne jouait pas avec ses amis.

Ouais j'étais un peu plus sérieux dans le tournoi de financement, mais je me suis dit je connaissais un peu moins le monde, c'est juste quelques personnes par table ça fait que je suis allé un petit peu plus sérieux, quand même il y avait un bon montant. [...] Ça fait que je m'étais décidé quand même de dire que c'était une soirée vraiment poker. Je m'étais un peu plus concentré sur mon jeu cette soirée là. (Hugo)

Bref, les manières de jouer changent selon le contexte dans lequel le poker est pratiqué. Bien sûr, chaque joueur a tendance à privilégier un contexte de jeu, ce qui fait qu'il y a souvent une composante du jeu qui domine chez chacun d'eux, mais cela ne leur empêche pas d'avoir des objectifs différents lorsqu'ils jouent dans d'autres circonstances.

6.2 Conscience des risques

Les joueurs que nous avons rencontrés tiennent des propos sur les risques associés à la pratique sur le poker qui sont en contradiction avec les expériences que certains d'entre eux vivent. Tous nos répondants affirment être conscients que le poker, au même titre que

d'autres jeux de hasard et d'argent, peut entraîner certaines conséquences négatives dans la vie du joueur. Les conséquences qui sont généralement évoquées sont d'abord d'ordre monétaire, car les joueurs rencontrés croient que presque n'importe qui peut perdre beaucoup d'argent au poker. Un autre impact négatif qui est souvent mentionné se rapporte aux relations d'un joueur avec son entourage, parce qu'on croit pouvoir s'isoler de sa famille ou de ses amis, ou créer des conflits avec eux à force de jouer de manière exagérée. En fait, nos répondants ont une conception des problèmes de jeu qui se rapporte beaucoup au discours qui circule sur le jeu pathologique dans la société à force d'être diffusé pour en faire la prévention. L'image du joueur à problème est stéréotypée au point où elle apparaît de manière presque identique dans le discours de chacun de nos répondants.

Dépenser tout notre argent, c'est le plus connu des risques, mettons si on va Casino avec 10 000\$ pis qu'on le flambe tout d'une shot... pis on commence à essayer de se refaire parce qu'on pense qu'on peut réussir, pis on finit par tout flamber notre vie. (Sébastien)

Euh... même genre de risque que si je joue au black jack ou si t'achètes trop de gratteux... t'as pu d'argent, pis là rendu là ben, tu peux sûrement voler à tes amis pour gambler encore blablabla... Même risque qu'une loterie vidéo je pense. [...] Oui ben encore là, comme ce qu'on a parlé tantôt, ça a une influence sur ta vie après, ta blonde, voler au monde, c'est sûr que c'est pas bon pis tout là. Tous ces impacts là qui viennent évidemment avec l'argent. (Thomas)

Dépendance. Ça c'est sûr et certain. Euh, il y a des risques de jeu... il y a du monde qui peut virer dépendant à ça, qui tu sais... je faisais des farces tantôt en disant que j'ai jamais menti pour aller jouer au poker, mais j'imagine qu'il y en a que, tu sais qui passent leur paye dans ça... tu sais c'est comme tous les jeux de hasard, t'en a tout le temps, tu sais une partie qui vont aller dans l'excès, dans l'abus, que eux autres ça devient problématique, ça devient un problème psychologique, ça c'est sûr et certain. (Éric)

Toutefois, nos répondants ne voient pas le jeu excessif comme un problème qui peut les atteindre. En fait, un seul joueur, soit David, a affirmé que le poker pouvait représenter un risque pour lui, se reconnaissant certaines tendances à l'excès dans le jeu, mais qui ne lui semblent pas dramatiques, car il affirme « réussir à se refaire » lorsqu'il perd, bien que certaines fois, il doit prendre de plus gros risques pour essayer d'y arriver. Il lui arrive

parfois de prendre un pari sportif supplémentaire en fin de soirée pour tenter de récupérer des pertes enregistrées plus tôt. De la même façon, il pourra jouer un tournoi de poker supplémentaire s'il n'a pas fait d'argent durant une soirée.

Nos répondants partagent une vision caricaturale des problèmes de jeu faisant en sorte qu'ils ne s'y reconnaissent pas eux-mêmes et qu'ils ne sentent pas que le poker pourrait leur causer des problèmes. L'image du joueur pathologique leur sert beaucoup de figure repoussoir lorsqu'ils parlent de problèmes de jeu. En effet, la tendance à l'exagération dans la description du joueur à problème leur permet de se distinguer de celui-ci en montrant comment ils ne pourraient pas en devenir un eux-mêmes. Ils ont ainsi tendance à affirmer qu'ils n'envisagent pas le jeu assez sérieusement pour y perdre beaucoup d'argent, qu'ils ne jouent pas assez sur Internet pour que cela devienne un facteur d'isolement par rapport à l'entourage. Dans d'autres cas, ils évoquent leurs gains pour se justifier, affirmant qu'un joueur à problème est un joueur perdant. Bref, même s'ils se disent conscients des risques associés au poker, nos répondants les minimisent, car ils n'ont pas l'impression que ces problèmes peuvent les atteindre.

Ouais, ouais je pense pas qu'il y ait une dépendance, parce que même là je le vois, si ça me tente pas de jouer, je jouerai pas là, je me sens pas dépendant. Pis tu sais je me suis pas endetté pour jouer, je me suis pas... j'ai pas emprunté, j'ai pas menti pour jouer, j'ai pas... je pense que... non c'est vraiment plus dans le type loisir, sauf que c'est un loisir qui est quand même... qui revient souvent, qui est récurrent parce que je joue quand même pas mal, sauf que... non je pense pas que ça ait un risque vraiment. (Éric)

C'est sûr que je pourrais tout perdre logiquement. Ben tu sais, ça se peut pas vraiment, à moins que j'aïlles jouer 100 000\$ par table là. Mais non, ça se peut pas. Dans le fond non. (Patrick)

Pourtant, nous avons remarqué, au fil de nos entrevues, que certains d'entre eux vivent bel et bien certaines conséquences qu'ils ont eux-mêmes évoquées. Par exemple Étienne a tout perdu l'argent qu'il avait dans son compte de poker en ligne lors d'une « mauvaise passe ». Le poker peut aussi amener certains joueurs à se désintéresser de leurs études. Un de nos répondants a affirmé y jouer sur Internet pendant ses cours alors que deux autres ont

interrompu leurs études pour faire du poker leur occupation principale. L'un de ces deux joueurs a même affirmé qu'il a cessé ses études parce qu'elles entraient en conflit avec le poker : le temps qu'il y consacrait l'empêchait de gagner plus d'argent. Comme certains joueurs jouent sur Internet à des heures tardives, le poker peut créer un rythme de vie décalé, particulièrement chez nos deux répondants qui ont quitté l'école et y jouent presque tous les jours. Pour ces deux joueurs, le poker a aussi créé certains conflits avec des gens de leur entourage qui n'y jouent pas, soit leur famille, des amis ou leur amie de cœur.

Ben aussi il y a du monde qui aime pas trop ça aussi là... le mode de vie de poker etc. Mon ex mettons, elle aimait pas tant ça parce que... c'était pas de la jalousie, mais mettons... «Ah t'es tout le temps en vacances», pis t'as des commentaires souvent comme ça à cause de ça fait que, mettons, «Ah tu sais, viens donc à soir t'es tout le temps en vacances là, tu sais, c'est sûr que tu peux pas venir.» Ou tu sais peu importe... Fait que des fois tu sais, conséquences il peut y avoir ça là, le monde avec des semi-préjugés là, des trucs qu'ils pensent à cause que tu joues au poker... (Thomas)

Certains répondants ont déjà menti à propos du poker ou ont caché qu'ils jouaient à leur entourage, comme Thomas pour éviter que sa mère coupe la connexion Internet et qu'il puisse continuer à jouer et Étienne qui a dissimulé ses paris sportifs et l'intensité de sa pratique du poker à sa belle-mère. Bref, nos répondants, bien qu'ils se disent conscients que le poker peut représenter des risques pour ceux qui y jouent, ont tendance à repousser ces problèmes en affirmant qu'ils n'ont pas à s'en inquiéter. En fait, il semble que ces joueurs cherchent constamment à se distinguer d'une image du joueur pathologique à laquelle ils se sentent associés ou susceptible de l'être par leur entourage. Ils ont ainsi tendance à légitimer leur pratique du poker en évoquant toutes sortes de raisons qui la rendraient acceptable.

6.3 Légitimation de la pratique

Les joueurs que nous avons rencontrés au cours de cette enquête ont tous voulu montrer qu'ils n'ont pas d'hésitation à parler publiquement du fait de jouer au poker de manière plus ou moins régulière. Les questions les plus directes que nous leur avons posées sur ce

sujet ont provoqué des réponses qui montraient que les joueurs sont à l'aise avec leur pratique. Ils disent ne pas cacher à leur entourage le fait qu'ils jouent ni les montants ou les temps qu'ils y consacrent et ils semblent croire qu'il s'agit d'une pratique socialement acceptée. Pourtant, lorsqu'on analyse leurs propos plus en détail, on voit que ces affirmations ne reflètent pas complètement la réalité. Les joueurs semblent en effet avoir besoin d'expliquer et de justifier leur pratique du poker de différentes manières pour montrer qu'elle ne présente aucun problème pour eux. Par exemple Laurie, qui n'est allé jouer qu'une seule fois en ligne tenait à préciser qu'elle n'avait pas développé de dépendance au jeu.

Heu, je suis déjà allée une fois jouer en ligne pour le fun, voir comment ça se faisait [...] Mais je dirais pas que j'ai développé une dépendance au jeu en ligne, je pense que j'y ai été une ou deux fois, quelque chose comme ça, pis sinon ça a toujours été de façon occasionnelle. (Laurie)

On pourrait croire que cette tendance à vouloir réduire et justifier ses habitudes déclarées est due à la nature de l'entretien, entre un chercheur étudiant le poker et le joueur qui peut croire que le chercheur porte un jugement sur eux. Par contre, nous avons remarqué que cette relation semble exister entre certains joueurs et des membres de leur entourage qui ne jouent pas, ou alors qui jouent moins qu'eux. Ce phénomène n'est pas seulement présent chez les joueurs qui investissent beaucoup de temps et d'argent. Tous les joueurs que nous avons rencontrés avaient tendance à justifier les montants mis en jeu et le temps qu'ils passaient à jouer.

Dans le processus de légitimation, les joueurs ont tendance à mentionner les trois composantes du plaisir de jouer pour se justifier. S'ils sont plus orientés vers une de ces composantes en particulier, ils se servent principalement de celle-ci pour expliquer qu'ils n'ont pas de problème, car leur pratique leur procure une satisfaction qui se justifie.

Légitimation par le gain monétaire

Ainsi, un joueur qui s'adonne très sérieusement au poker, voire qui joue de manière professionnelle, justifie le temps qu'il passe à jouer en évoquant ses gains accumulés, assimilables au revenu d'un travailleur. Il veut donc montrer qu'il n'a pas de problème de jeu, car il n'est pas un joueur perdant.

Ben c'est sûr que... parce que nous on voit ça comme un travail, fait que mettons que quelqu'un nous dit qu'on joue trop ou peu importe, ben c'est parce que, c'est comme si tu dirais... tu sais on joue loin de 40 heures/semaine... fait que c'est comme si tu disais à une personne qui gagne 23\$ de l'heure, qui font plein d'overtime là, il y en a plein ça là... ben nous c'est pareil, sauf que c'est tout le temps la même job payante tout le temps pis on joue même pas tant que ça fait que... (Thomas)

Légitimation par la socialisation

Les répondants qui jouent occasionnellement avec leurs amis parlent des qualités rassembleuses du poker. Si jouer au poker permet de passer du bon temps avec ses amis, alors dépenser 5\$, 10\$, ou 20\$ dans cette soirée pour pouvoir s'asseoir à la table avec les autres n'est pas si grave. Ce genre de joueur dit ne pas espérer gagner et considère que la dépense monétaire lui permet d'avoir du plaisir entre amis, et de ce fait, qu'elle est justifiable. Ce genre de pratique semble être acceptée socialement, et nos répondants qui disent pratiquer le poker de cette façon tenaient à nous faire comprendre que c'est bien comme ça qu'ils jouent, et donc aussi qu'ils n'étaient pas comme tel autre, ou comme les vrais « gamblers » ou joueurs pathologiques.

Je dirais que je trouve que certaines personnes, ça va très vite leur implications là-dedans parce qu'ils ont eu du succès. Certaines personnes naïves aussi, je trouve. [...] C'est des personnes avec énormément d'attitude je pourrais dire, beaucoup trop de confiance en eux, peut-être aussi des fois en leur moyen, qui ont un égo, on va dire surchargé. Quand ils jouent au poker on dirait que... pour eux on dirait que leur stratégie est au point pis ils se sentent, ils se sentent un peu supérieurs des fois je dirais [...] Jouer excessivement, beaucoup trop souvent et puis d'en faire une habitude tu sais, je me dis, si on va dans les saines habitudes de vie : fais du sport c'est une saine habitude de vie. Moi je trouve que joué trop souvent à un jeu, à un jeu de hasard comme ça, eux autres c'est bien que ce soit un loisir mais tant qu'à moi ça a un peu plus viré vers la pathologie à un certain moment. (Hugo)

Légitimation par la notion de loisir

Dans la pratique des répondants qui jouent sur Internet, et donc en solitaire, la dimension sociale du jeu ne peut pas justifier leur pratique. Outre les deux joueurs professionnels qui disent gagner beaucoup d'argent, les gains faits sur Internet par nos répondants en jouant au poker sont négligeables lorsqu'ils n'enregistrent pas des pertes. La justification professionnelle et monétaire est donc elle aussi impossible. Il ne reste que l'aspect ludique pour justifier la pratique. Ces joueurs justifient leurs pertes en les considérant comme des dépenses encourues pour se divertir, comme des dépenses de loisir. Ils disent investir un montant d'argent pour passer une soirée agréable à jouer au poker, comme ils auraient pu dépenser cet argent pour une autre forme de divertissement. Après tout, si on joue au poker, ce n'est pas seulement pour passer du temps avec les amis, ou gagner de l'argent, c'est aussi parce qu'on aime ce jeu. Certains joueurs affirment jouer en ligne pour se détendre à la fin de la journée, tuer le temps. Le poker en ligne, lorsqu'il n'est pas pratiqué de manière intensive, comme lorsque l'on joue sur plusieurs tables à la fois, permet aussi de jouer de manière détachée en faisant autre chose, comme écouter la télévision. Il ne nécessite pas la présence de partenaires de jeu, et il est possible de s'y adonner en tout temps, du confort de sa maison, même en pyjama. Il est donc un loisir facilement accessible, qui demande très peu d'effort et de préparation, seulement un peu d'argent et du temps libre.

Moi le poker, c'est vraiment quand j'ai rien à faire.

[...]

C'est pas essentiel à ma vie, loin de là, mais c'est quand même un élément que je trouve intéressant à avoir quand j'ai du temps à perdre pis j'ai rien à faire pis j'ai le goût de me divertir pis de mettre le cerveau à off. (Stéphanie)

Mais pour l'instant j'ai les moyens, tu sais en bout de ligne je dois être à peu près kif-kif, tu sais je perds pas vraiment, je gagne pas tant que ça non plus, mais tu sais, ça reste que, tu sais moi je vois ça comme un loisir comme un autre, pis tu sais... tu vas jouer au poker pendant 3 heures ça te coûte 20\$, si tu perds. Tu vas faire du *snow* pendant une soirée de temps ça va te coûter 40\$ à Stoneham, tu sais ça reste un

loisir, pis tu gagnes, bien tant mieux, sinon bien si tu perds, bien tant pis pour toi, pis au moins ben, tu vas avoir essayé. (Éric)

Bref, même si l'ensemble des joueurs affirme n'avoir aucun complexe concernant leur pratique du poker, ils ne semblent pas considérer que leur comportement est complètement normal par rapport au reste de la société. Ils semblent avoir conscience d'une certaine marginalité dans leur comportement même s'ils ne veulent pas l'admettre. Ils ne se considèrent pas comme étant déviants, mais on peut clairement voir qu'ils veulent éviter d'être jugés par ceux qui ne jouent pas au poker. Nous sommes portés à croire qu'il existe en fait des représentations sociales plutôt négatives qui concernent les jeux de hasard et d'argent. Les joueurs ont l'impression d'être souvent considérés comme des individus pouvant éventuellement développer un problème de jeu même s'ils n'y jouent pas de manière intensive. Ils cherchent donc constamment à se distinguer de cette image du joueur à problème pour montrer qu'ils sont en contrôle, qu'ils jouent de manière rationnelle et que le poker n'a pas d'impacts négatifs sur leur vie, bref que la manière qu'ils ont de jouer est la bonne, et qu'eux, n'ont pas de problèmes de jeu.

Groupes de références

Dans une étude récente, Pastinelli, Bouchard et Papineau présentaient les forums de discussion sur le poker comme des espaces de socialisation à une norme alternative. Leur démarche s'inspire de l'idée des communautés électroniques extrêmes, qu'ils décrivent comme « des espaces dans lesquels on élabore une norme alternative, permettant de redéfinir et de baliser autrement des pratiques et des expériences qui sont généralement considérées comme déviantes en regard de la norme sociale plus largement admise. » (PASTINELLI, BOUCHARD et PAPINEAU, 2010, p.4). Pour les trois chercheurs, il s'avèrerait que le forum de discussion « soit pour la plupart d'abord un espace de reconnaissance, dans lequel les joueurs peuvent se voir confirmer leur place dans le monde des (futurs) « joueurs gagnants » et, plus fondamentalement, trouver auprès des autres la confirmation de leur conception du jeu et du rapport qu'ils entretiennent à celui-ci. » (PASTINELLI, BOUCHARD et PAPINEAU, 2010, p.17). Si, parmi nos répondants, la fréquentation des forums était une

pratique marginale sauf dans un cas, le même besoin d'être conforté dans ses conceptions existe aussi chez ceux qui ont une pratique du poker plus intensive que la moyenne.

Si le joueur a besoin d'un espace social dans lequel parler de sa conception et de sa pratique du poker, c'est qu'il considère d'abord qu'il ne peut pas le faire n'importe où, voire qu'il ne peut pas du tout le faire ailleurs. Il a peur du regard des autres, d'être jugé négativement, mais aussi d'être incompris. La vision que certains de nos répondants ont du jeu est sensiblement divergente des opinions les plus répandues sur le sujet. À mesure que la pratique n'est plus occasionnelle, que des quantités substantielles de temps et d'argent sont mises dans le poker, le cercle des personnes à qui l'on parle ouvertement de sa pratique diminue. En contrepartie, celui des personnes à qui l'on préfère cacher certaines choses, ou avec lesquelles on préfère éviter simplement le sujet tend à s'élargir. Le joueur a peur que certaines personnes ne comprennent pas sa pratique, agissent en moralisateurs, tentent de le décourager de jouer ou lui mettent des bâtons dans les roues. Même s'ils disent spontanément ne pas être gênés de parler ouvertement de leur pratique, nos répondants qui jouent de manière régulière ont tous mentionné qu'ils ne parlent pas de poker avec tous les membres de leur entourage, qu'il s'agisse de leur famille ou de leurs amis proches. Ce sujet est plutôt réservé à des discussions avec d'autres joueurs.

Il y en a qui connaissent pas ça, fait qu'ils sont inquiets [...] mais c'est du monde qui connaissent pas ça fait que, ça me passe un peu par-dessus la tête là... tu sais ils disent tu devrais pas, tu vas tout perdre, tu sais des fois je me fais dire ça mettons par ma tante là, «Tu vas tout perdre, tu devrais arrêter, ça se peut que tu perdes tout demain.» Tu sais c'est pas de même que ça marche, c'est impossible que je perde tout demain, c'est impossible que je perde tout dans le mois prochain tu sais. Fait que ceux que ça inquiètent, c'est parce qu'ils connaissent pas ça.

[...]

Bien ouais, ben au début je disais pas à ma mère que je jouais au poker sur Internet, parce que je commençais, je gagnais pas nécessairement souvent, pis elle m'avait dit qu'elle couperait la connexion Internet chez nous si je jouais au poker, fait que c'est sûr que j'allais pas lui dire. (Thomas)

Le sujet sur lequel les joueurs sont le plus discrets est l'aspect monétaire. Si dans certains cas on affiche ouvertement sa pratique du poker, et qu'on ressent une certaine fierté d'être un joueur gagnant, on préfère cependant taire les gains et les pertes quotidiennes.

Ben d'habitude je dis pas comment je gagne, pis je dis pas comment je perds, parce que je sais pas, je pense pas que les gens comprennent. Je veux pas faire chier les gens, je veux pas que les gens soient jaloux, je veux pas que les gens pensent que je suis fou. Je veux dire, je peux dire que je gagne de l'argent, plein, mais la fois d'après je vais en perdre plein, le monde sont pas capables de mettre ça en perspective. (Patrick)

C'est souvent face à des figures d'autorité, comme la mère, ou la belle-famille que nos répondants sont le plus réticents à parler ouvertement de leur pratique, qu'ils tentent de cacher certaines choses. Il est à noter que les joueurs qui cachaient des choses avaient tous appris et commencer à jouer au Texas Hold'em avec leurs amis, et non dans le milieu familial, et que ces personnes à qui l'on dissimulait certaines de ses pratiques étaient des non-joueurs, opposés à la pratique du jeu. Ainsi, pour nos répondants qui jouent le plus régulièrement et qui y investissent le plus d'argent, le cercle d'initiés devient beaucoup plus important que pour ceux qui ne jouent qu'à l'occasion.

Ma belle-mère est contre ça accoté, elle pense que j'ai des problèmes. [...] Je lui ai même pas parlé des paris que je faisais avant, une chance là, elle aurait pété sa coche. Quand je disais que je jouais au poker à l'argent, ouais ça l'offusquait quasiment. Je la laissais faire, j'avais pas le choix mais... elle se disait ok, c'est un gambler. (Étienne)

Si certains de nos répondants sentent qu'ils ne peuvent pas parler de poker à tout le monde, il y a néanmoins certaines personnes qui partagent des pratiques et des représentations semblables aux leurs et avec lesquelles ils se sentent à l'aise de discuter. Quand il parlait de sa pratique du poker, Thomas s'exprimait même parfois à la première personne du pluriel, c'est-à-dire qu'il parlait au nom de ce groupe avec qui il partage une vision commune du jeu. Avec ces personnes, ils peuvent parler de poker ou de jeu sans gêne, et même exposer les montants qu'ils ont gagnés ou perdus. Ils se fient aussi sur ce groupe pour obtenir des conseils sur la façon de jouer et de gérer leur argent. Cet élément est particulièrement intéressant dans le cas des joueurs qui se disent professionnels, puisqu'ils jouent surtout au

poker de manière individuelle, c'est-à-dire qu'ils jouent le plus souvent sur Internet contre des inconnus. Ainsi, le groupe d'appartenance est très important pour ces joueurs même s'ils jouent à l'extérieur de celui-ci.

Moi je préférerais jouer pis demander à mes potes qui sont aux mêmes limites que moi... pis là discutant, ben souvent on arrivait à des réponses qui avaient du bon sens.

[...]

Nous, on se considère comme des réguliers, ça veut dire qu'on va là chaque jour dans le but de faire de l'argent, [...] pis dans le fond tous les regs s'améliorent tout le temps un peu, parce qu'ils jouent, souvent mettons ils vont sur des forums, fait que dans le fond *nous* aussi on veut continuer à monter, parce que *nous* on considère qu'on a un avantage, vu qu'on est une couple de chums ensemble qui peuvent se parler, pis vraiment plus. [...] Nous on sait qu'on est tous solides pis que ça va être des bonnes réponses. (Thomas)

Mettons mes amis, ils me parlent tout le temps des mains qu'ils ont jouées, ils me demandent des conseils, je leur demande des conseils aussi. On parle beaucoup de poker, tu sais c'est pour ça qu'on est devenu bon dans le fond. On aimait ça pis on en parlait. (Patrick)

Lors des entrevues, David et Étienne ont aussi mentionné qu'ils parlent de la nature de leurs paris sportifs, et de leurs parties de poker, le soir par voie de messagerie électronique instantanée avec un seul de leurs amis, alors qu'ils préfèrent ne pas donner trop de détails aux autres. De son côté, Éric joue assez régulièrement, mais ses amis les plus proches ne jouent pas très souvent au poker et depuis moins longtemps que lui. Il est possible qu'ils aient donc un rapport assez différent avec le poker. Éric a trouvé d'autres joueurs qui lui ressemblent dans d'autres milieux. Il lui arrive alors d'échanger à propos du poker avec des gens rencontrés dans des tournois publics, des camarades de classe ou des collègues de travail.

6.4 Genre et poker

L'analyse de nos résultats nous a également amenés à nous intéresser aux rapports de genre dans l'univers du poker et à approfondir la question de la sous-représentation des femmes parmi ceux qui y jouent. Nous avons donc commencé par analyser plus en détail les habitudes, trajectoires et représentations de nos répondantes. Leurs habitudes de jeu les situent parmi nos répondants jouant de manière moins régulière, soit environ une fois par mois, bien qu'elles jouent un peu plus souvent par moments. Pour Stéphanie, le temps consacré au poker varie selon ses obligations scolaires et elle joue donc un peu plus souvent durant l'été. Pour Laurie, sa fréquence de jeu peut varier selon les invitations qu'elle reçoit puisqu'elle ne joue qu'avec des amis. Stéphanie joue au poker sur Internet à l'occasion, mais dit que ce n'est qu'une activité qui fait passer le temps ; alors que Laurie ne s'y est adonnée qu'une seule fois. Ces deux joueuses ont appris à jouer au poker au cours de l'enfance avec leur famille. Leur discours sur le poker est très proche de celui des hommes. Elles tiennent le même genre de propos sur la nature du jeu, le hasard, les risques, les aptitudes nécessaires pour gagner et ainsi de suite. À première vue, nos répondantes ne se distinguent pas nettement des hommes dans leurs représentations du poker, mais nous avons tout de même relevé certaines particularités sur lesquelles nous allons revenir plus loin.

Au cours de nos entrevues, nous avons questionné directement nos répondants sur la faible présence des femmes dans le monde du poker. Leurs réponses nous ont aidés dans la mesure où nous avons remarqué qu'ils avaient tendance à parler des femmes en faisant référence aux aptitudes nécessaires pour être un bon joueur de poker, aptitudes qu'ils croient qu'elles n'ont pas. Il semble en effet que les caractéristiques associées au succès sont en fait très proches de la définition de la masculinité dans notre société. Les joueurs (et joueuses) croient donc qu'il y a moins de femmes qui jouent au poker parce qu'elles sont moins compétitives, ont moins le désir de vaincre, sont moins intéressées à prendre des risques, sont moins stratégiques, sont moins rationnelles et plus émotives. Les joueurs

croient donc qu'elles sont moins attirées par le poker parce qu'elles n'ont pas les aptitudes nécessaires pour y avoir du succès, que le poker serait plus masculin que féminin.

C'est à cause que dans le fond, les hommes sont pas mal plus compétitifs à la base que les femmes je pense. Dans les femmes là, je sais pas si t'as déjà remarqué, mais elles sont moins intéressées à jouer à des jeux, à la base, que les hommes, parce que elles ont pas genre, ça les intéresse pas dans le fond, c'est pas quelque chose qui les intéresse là, la compétition pis, je sais pas, battre quelqu'un, elles s'en foutent genre. Elles ont pas vraiment de désir de ça, ça prend vraiment le désir de vouloir gagner.
(Patrick)

Nous avons trouvé une autre piste de réflexion dans les difficultés que nous avons rencontrées en effectuant le recrutement de joueuses de poker. Compte tenu du fait qu'elles sont statistiquement moins nombreuses que les hommes à pratiquer le poker, il nous semblait normal qu'elles soient moins nombreuses à se porter volontaires pour une entrevue. Cependant, nous avons remarqué un obstacle qui n'était pas lié à la sous-représentation des femmes dans le milieu du poker. En effet, même lorsque nous avons pu entrer en contact avec des femmes qui y jouaient au poker, celles-ci étaient plutôt réticentes à l'idée de participer à nos travaux, disant ne pas être de « vraies » joueuses. Ce commentaire nous a semblé curieux puisque leurs habitudes de jeu étaient tout à fait comparables à celles de certains autres joueurs mâles ayant participé à l'étude. Pour nous, ces femmes ne veulent pas être associées à une pratique vue et pensée comme masculine ou alors ne se sentent pas complètement intégrées à la communauté des joueurs. Nous croyons que ce phénomène s'explique par les mêmes raisons que celui de la sous-représentation des femmes dans le monde du poker. Nous avons donc tenté d'analyser cette situation en nous basant sur les travaux de Pierre Bourdieu sur le genre et plus particulièrement sur ces thèses sur la domination masculine.

Bourdieu et les femmes au poker

Selon Bourdieu, la domination d'un groupe sur un autre s'appuie toujours sur deux types de contraintes: objectives et subjectives. Les contraintes objectives sont présentes dans la réalité concrète dans laquelle évoluent les individus. Elles sont un ensemble de conditions

socio-historiques qui créent des divisions au sein d'une population (divisions économiques, ethniques, etc.). Dans l'univers du poker, nous croyons qu'il y a existence d'un cadre dans lequel les femmes sont minoritaires et qui est dû à la manière dont ce jeu s'est développé. En effet, le poker est apparu à une époque où d'importantes divisions de genre empêchaient les femmes de s'adonner au poker avec les hommes. Les conditions de l'époque ont donc créé une situation qui a fait du poker un jeu qui fut d'abord associé à la masculinité. Cette image s'est ensuite perpétuée dans la culture populaire et a toujours fait partie des stéréotypes entourant le poker. Encore aujourd'hui, on peut constater cette situation dans la publicité produite par l'industrie du poker et même dans des films populaires qui en traitent, comme *Maverick*, *Rounders* ou *Lucky You*. À ce titre, nous avons déjà évoqué comment les aptitudes considérées comme permettant d'avoir du succès au poker par nos répondants sont en fait toutes des caractéristiques associées à l'identité masculine dans notre société. Le développement du poker dans les dernières années ne semble pas avoir mis fin à cette situation. Il y a toujours prédominance des hommes, et ce même sur Internet, qui permet pourtant de jouer en faisant abstraction de l'idée de genre. En effet, de récents chiffres montrent que plus de 70% des joueurs qui s'adonnent au poker en ligne sont des hommes (eCOGRA, 2007, p.8). Il y a donc présence de contraintes objectives liées au développement du poker qui font que la majorité des joueurs sont toujours des hommes. Mais cela ne suffit pas à expliquer pourquoi les femmes sont toujours moins portées à s'intéresser au poker ou encore à se définir comme joueuses.

La contrainte subjective, quant à elle, renvoie à la manière dont les individus intègrent inconsciemment les contraintes objectives pour les laisser orienter leur comportement. Ainsi, selon Bourdieu, les femmes sont beaucoup moins représentées dans certaines vocations professionnelles qui sont historiquement marquées par l'image masculine, mais cela n'est pas dû à un rejet des femmes par les écoles qui forment à ces métiers. Ce sont plutôt les femmes qui s'empêchent inconsciemment de considérer certains domaines comme étant des possibilités de carrières. Parallèlement, nous croyons que, bien qu'il y ait existence de certaines conditions objectives qui font que l'univers du poker semble réservé aux hommes, les femmes ne sont pas rejetées des tables de poker par ceux-ci, mais qu'elles se détournent elles-mêmes de ce jeu. Elles ont donc assimilé l'idée qu'elles n'ont pas leur

place au poker ou encore qu'elles n'ont pas ce qu'il faut pour y avoir du succès, alors que les hommes se figurent que ce sont leurs caractéristiques typiquement masculines qui font qu'ils peuvent gagner au poker.

Nous avons pu remarquer ce phénomène au cours des entrevues que nous avons menées, à commencer par cette réticence des femmes à se reconnaître comme joueuse et leur faible sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs. Nous avons aussi déjà expliqué que féminité et talent au poker sont deux concepts contradictoires dans les représentations des jeunes joueurs. Nous pouvons ajouter à cela que les joueuses que nous avons rencontrées ont elles-mêmes affirmé ne pas avoir les qualités nécessaires pour être gagnantes au poker.

Ben je dirais que j'ai toujours eu l'impression que les hommes ont plus le goût de la compétition un peu aussi puis en fait toutes les choses qui impliquent de l'argent ou de gagner en général je trouve que c'est quand même plus les hommes qui s'y intéressent. Les femmes je le sais pas peut-être qui sont moins intéressées à ça.(Laurie)

Parce qu'on est moins logiques, on est moins mathématiques, on est moins, ben je pense là, selon moi les filles c'est moins, c'est trop compliqué commencer à calculer les probabilité pis les prédictions pis toutes ça fait que je pense qu'on est juste des moins stratégiques que les gars ça fait que automatiquement on est comme moins bonnes, si t'es moins stratégique, veut veut pas si tu joues avec aucune stratégie, c'est le hasard ça fait que des fois tu vas être ben ben bon pis des fois ça va être 0 pis une barre ça fait que je pense que c'est beaucoup ça. [...] c'est comme au hockey, pourquoi y a pas de filles qui jouent au hockey quasiment, je poserais la même question dans le même genre, c'est un jeu plus qui s'adresse au hommes je pense en partant. (Stéphanie)

Il semble qu'il y ait bel et bien présence d'une contrainte subjective qui, lorsqu'elle ne suggère pas carrément qu'elles ne sont pas intéressées par le jeu, fait de la femme une joueuse moins sérieuse qui ne maîtrise pas complètement l'esprit du jeu et qui a bien moins de chance que les hommes d'avoir du succès au poker.

Elles cherchent peut-être pas le thrill qu'on a à jouer au poker avec l'argent, peut-être qu'eux autres elles l'ont pas, elles n'ont pas ce besoin là... (Jonathan)

Je pense, on dirait que de même je dirais que dans ma tête c'est peut-être ben l'aspect de dominer ou de gagner sur les autres, un peu plus l'aspect compétitif. Il y a un certain aspect social, mais je dirais que c'est plus l'aspect compétitif, l'aspect de rechercher l'adrénaline pis tout ça dans des éléments incertains, on dirait que c'est tout ça je pense qui, chez les hommes... les filles ont tendance dans ma tête à être plus, à vouloir être un peu plus safes pis, hum, un peu moins compétitives aussi ou à moins rechercher la compétition, plus l'association sociale... (Hugo)

Nos deux répondantes ont également tendance à insister sur le fait qu'elles ne sont pas des joueuses sérieuses, car elles disent ne pas jouer assez régulièrement ou alors jouer sans s'attendre à gagner. Elles disent aussi ne pas être de très bonnes joueuses. Comme nous l'avons déjà dit, leurs habitudes sont pourtant assez comparables à celles de joueurs masculins qui eux n'étaient pas portés à minimiser leurs habitudes ou leur implication. Du moins, ils n'avaient pas cette tendance à vouloir se discréditer en tant que joueurs. De plus, le discours de ces deux joueuses nous porte à les considérer comme étant surtout orientées vers l'aspect social du poker, puisqu'elles disent que l'argent n'est que secondaire et qu'elles préfèrent jouer entre amis. Bien sûr, ces observations ne sont basées que sur deux cas, mais nous croyons tout de même que ces éléments sont aussi révélateurs de cette exclusion inconsciente des femmes par rapport à l'ensemble des joueurs de poker.

Ben tu sais je veux dire, je connais toutes les règles, c'est correct, mais tu sais comme je te dis, je suis pas la fille qui compte ou qui calcule les pourcentages, je suis quelqu'un de bien senteuse qui va toujours aller voir les trois premières cartes, ça fait que je suis pas bien stratégique, non je suis, je te dirais moyenne, il y en a des pires que moi, il y en a pas mal plus bon que moi, je me dirais moyenne à peu près.

[...]

Moi ça me dérange pas de perdre pis tu sais je joue pas stratégique, je m'investis pas ça fait que je m'attends à avoir une chance sur deux de perdre, tu sais c'est du hasard. (Stéphanie)

Moi c'est jamais de façon sérieuse.

[...]

Euh, ben au poker perdre honnêtement ça me dérange pas parce que c'est rare que j'y vais en ayant dans l'idée que je vais gagner. (Laurie)

Il demeure toutefois que nos deux répondantes ont franchi en partie la barrière de la contrainte subjective pour se joindre à des hommes et jouer au poker. Elles ont pu se défaire de certains préjugés en se sentant aptes à jouer à ce jeu qui semble réservé aux hommes. Nous croyons que cela est dû au fait qu'elles aient toutes les deux été en contact avec le poker pendant leur enfance, soit bien avant d'y jouer avec leurs amis. Il est en effet probable qu'une connaissance préalable du poker et de ses règles leur ait donné suffisamment d'assurance pour qu'elles se sentent capables de jouer avec les hommes. Elles avaient donc un avantage que d'autres femmes n'ont pas et qui leur a permis de dépasser la contrainte subjective.

« *Gender swapping* »

Certaines études sur le poker en ligne montrent que les préjugés entourant les femmes au poker peuvent être utilisés par les joueurs. En effet, des chercheurs ont mis en lumière le phénomène du *gender swapping* (changement de genre) où des joueurs vont volontairement se faire passer pour une personne du sexe opposé pour modifier la nature de leurs relations avec les autres joueurs. Des femmes vont ainsi se créer un compte sur un site de jeu où elles s'identifient en tant qu'homme et adoptent un pseudonyme à résonance masculine alors que des hommes font l'inverse. Les femmes le font principalement parce qu'elles sentent que les joueurs, qui sont majoritairement des hommes, ne les traitent pas de la même manière que leurs adversaires masculins. « Typical reasons that female participants gave as to why they did this were that they believed males would not take them seriously if they knew they were playing against a woman. It also gave them a greater sense of security as a lone woman in a predominantly male arena. » (WOOD, GRIFFITHS et PARKE, 2007, p.357) De leur côté, les hommes cherchent à tirer avantage de cette supposée infériorité de la femme dans le monde du poker pour duper leurs adversaires.

One suggested reason was that they believed other male players were less aggressive, in their play, toward female players. The other reason given by some males was that they believed other male players felt that they could intimidate female players, and so they could lure those males into a false sense of security, thus

allowing them to potentially win more money. (WOOD, GRIFFITHS et PARKE, 2007, p.357)

Cette même étude a aussi relevé que 20% des femmes pratiquent le changement de genre alors que 12% des hommes s'y adonnent. Il s'agit donc d'un phénomène suffisamment répandu pour que nous puissions y voir un élément révélateur de la « situation d'infériorité » de la femme dans l'univers du poker.

Nous pouvons donc conclure que la culture du poker et l'image du joueur sont marquées par une forte identité masculine qui fait que les femmes ne sont pas traitées de manière tout à fait égale par les joueurs. Ceci expliquerait pourquoi elles sont beaucoup moins nombreuses à y jouer et que celles qui y jouent ne veulent pas se définir comme joueuses afin d'éviter d'être associées à cette image.

6.5 Profil social et perspectives d'avenir

Dans cette étude, nous avons cherché à savoir comment s'articulaient ensemble le profil social des répondants, les habitudes de jeu, la trajectoire du joueur et les représentations qu'ils avaient du poker. Nous espérons trouver des caractéristiques particulières des joueurs qui provenaient des mêmes milieux socio-économiques, et montrer les différences entre les joueurs de différents milieux. Toutefois, il se trouve que notre échantillon est composé d'une majorité de joueurs provenant de la classe moyenne, huit sur dix, alors que seulement deux proviennent des classes populaires, et aucun des classes supérieures. Pour cette raison, il nous est impossible de découvrir des distinctions importantes qui caractérisaient les joueurs provenant ou appartenant à des milieux socio-économiques différents. Cependant, en observant plutôt la satisfaction que nos répondants avaient relativement à leur situation actuelle ou leur situation antérieure, nous avons pu trouver des liens entre la situation personnelle d'une personne, ses perspectives d'avenir et sa pratique du poker.

Commençons d'abord par analyser le cas des deux joueurs qui se déclarent professionnels, Thomas et Patrick. Tous les deux ont choisi de se tourner vers le poker pour en faire une occupation à temps plein à un moment où ils étaient insatisfaits ou incertains de leur situation et des perspectives d'avenir qu'ils avaient. Patrick étudiait en sciences humaines au cégep, mais n'aimait pas l'école et connaissait des difficultés scolaires. C'est dans ce contexte qu'il a découvert le poker avec ses amis. Il s'y est beaucoup investi, cherchant à rapidement devenir meilleur que les autres avec lesquels il jouait. Il a aussi commencé à jouer sur Internet pour tenter de faire de l'argent à partir d'un petit dépôt initial, réussissant à amasser un certain montant en jouant de petites limites. Il était alors le premier joueur parmi ses amis à tenter sa chance en ligne. Pour lui, le poker était une façon de faire de l'argent, sans avoir à aller à l'école ni travailler, mais aussi de faire une activité valorisante pour lui, car dans celle-ci, il avait l'impression de réussir et d'être meilleur que les autres.

Je suis à l'argent trop, je le sais mais, je sais pas genre, ça me tentait juste pas de travailler pis, je sais pas, à l'école j'étais à chier, il fallait que je me force dans de quoi là, c'est le poker là pis, c'est juste ça là. [...] ça m'a apporté quand même de la confiance, l'impression d'être bon dans de quoi. (Patrick)

Thomas a lui aussi commencé à jouer au Texas Hold'em au cégep. Après qu'un de ses amis ait réussi à faire de l'argent sur Internet, ceux-ci lui ont prêté de l'argent provenant du poker en ligne pour qu'il s'essaie à son tour.

Au début on jouait pour le fun, mais là après... c'est parce qu'après, il y a Simard qui a commencé à... il a déposé de l'argent *online*, et puis là il a *grindé, grindé*, il a fait beaucoup d'argent avec ça, donc nous là, quand on jouait avec lui, et puis que selon nous, on pensait qu'on était pas mal au même niveau, fait qu'on a dit : bien on va jouer nous aussi *online*, on va se faire de l'argent! Fait que là il a prêté de l'argent à Gagné, et puis là Gagné ça n'a pas pris de temps qu'il a monté un peu. Et puis là Gagné il m'a prêté de l'argent, fait que là on a tous commencé à jouer *online*, fait que c'est sûr que nos habitudes ont changé, parce qu'on a commencé à jouer *online*. Là tu commences à jouer plus parce que tu veux faire de l'argent, tu veux devenir bon, tu veux t'améliorer, fait que on a joué pas mal plus. (Thomas)

Il a néanmoins entrepris des études en droit, qu'il a cependant interrompues lorsqu'il en est venu à voir le temps consacré à ses études comme du temps et de l'argent perdu.

Ça affectait définitivement mon école parce que dans le fond, parce que encore là, c'est pas juste que je *gamblais* pour *gambler*, je *gamblais* pour gagner ma vie en gros. Quand j'étudiais, je me disais : bon comment ça me coûte cette journée d'étude là ? Le lendemain même chose là... là les examens arrivent fait que là je sais que ça va être un deux semaines d'études intenses, je me dis : bon est-ce que vraiment ça vaut la peine là, de mettre tout ce temps là pour l'argent que ça me coûte là? J'en suis venu à me dire non... C'est sûr que ça affecte tes études, c'est pour ça que la plupart des joueurs de poker arrêtent leurs études. (Thomas)

De plus, s'il avait à retourner aux études, le droit ne constituerait pas son premier choix, la carrière juridique étant envisagée pour la possibilité de gagner beaucoup, plutôt que pour l'intérêt porté à la matière.

Si j'ai besoin de faire du cash, je vais retourner en droit, pis si j'ai pas besoin de faire du cash, je vais essayer de faire quelque chose que j'aime, mettons tourisme, histoire ou un truc de même. (Thomas)

Ces deux répondants qui jouent à temps plein proviennent tous les deux de la classe moyenne et ont commencé à jouer régulièrement alors qu'ils habitaient tous les deux chez leurs parents, l'un d'eux y demeurant toujours. Ils ont donc commencé à se consacrer au poker à plein temps à un moment où tous les deux avaient peu de responsabilités financières, l'essentiel des coûts comme ceux liés au logement et à l'alimentation étant assumés par leurs parents.

Bien qu'Étienne et David ne réussissent pas à faire des gains monétaires en jouant au poker sur Internet, ces deux joueurs aspirent à transformer le poker en source de revenus. Dans ces deux cas, on peut remarquer une certaine insatisfaction quant à leur situation actuelle. Étienne, bien qu'il soit toujours à l'école, n'est pas dans la branche qu'il voudrait. Les études en administration sont en effet une porte de sortie pour ce répondant, qui préférerait plutôt devenir pompier. Au moment de l'entrevue, Étienne jouait moins régulièrement au poker, mais il avait déjà joué de façon régulière avant de perdre l'argent sur son compte de jeu en

ligne. Il planifiait remettre de l'argent dans celui-ci, avec l'objectif de faire des gains monétaires. Il aspire à faire du poker sur Internet une activité à revenu.

Mettons, si je mets 300 \$, l'objectif ce serait... mettons 1000\$ en un an. [...] Mon principal objectif, ce serait de doubler pour pouvoir retirer la mise que j'ai mise initialement puis après ça je le sais pas. [...] Après ça, bien si je joue avec mes profits dans le fond, j'ai pas vraiment d'idée jusqu'où ça peut aller. Je vais sûrement retirer, mettons j'ai besoin de quelque chose qui coûte 200\$ ou 300\$, et que j'ai le *cash* là-dedans, je vais le retirer.

David place des espoirs d'améliorer sa condition économique dans les jeux de hasard et d'argent, surtout dans les paris sportifs, mais aussi dans le poker, bien que les résultats de ce côté ne soient pas au rendez-vous. David est réparateur d'électroménagers, gagne un salaire d'environ 25 000\$ par année et considère appartenir à la « classe populaire pour le moment », ce qui traduit une certaine volonté d'améliorer sa condition économique en augmentant ses revenus.

Chez nos répondants, les joueurs qui jouent régulièrement au poker dans le but de faire un gain monétaire s'y adonnent souvent avec l'espoir de réussir à améliorer leur condition, lorsque la situation dans laquelle ils sont ne les satisfait pas. Au contraire, parmi nos répondants, les joueurs qui jouaient le moins étaient dans une situation qu'ils aimaient, et envisageaient leur avenir professionnel avec enthousiasme. Par exemple, Hugo, Laurie et Stéphanie étaient tous dans des programmes universitaires qu'ils aimaient et avaient des objectifs scolaires élevés, étant soit déjà à la maîtrise (Hugo), ou souhaitant s'y inscrire prochainement (Stéphanie, Laurie). Ils ont aussi des objectifs de carrière définis, voulant devenir professeur au niveau collégial (Stéphanie et Hugo), ou ingénieure (Laurie). Sébastien, qui joue au poker de façon hebdomadaire, mais sans investissement monétaire, est déjà inscrit à l'université dans un programme de sciences sociales et aspire à travailler plus tard dans le monde des relations internationales. Jonathan, qui n'est plus aux études, mais a un travail bien rémunéré lié à sa formation, a déjà joué de manière plus régulière. Cependant sa fréquence de jeu a beaucoup diminué après qu'il ait déniché cet emploi

Présentement, je joue peut-être une à deux fois par mois, à moins que le temps me permette de passer plus de temps dessus, même là c'est vraiment plus une, pas une rage, mais tu sais un goût subitement de rejouer et puis je sais que j'ai le temps devant moi. Ça fait que conjuguer tout ça ensemble, c'est rendu rare d'avoir tout ça en même temps. (Jonathan)

Parmi nos répondants, il semble donc que ceux qui ont des projets d'avenir mieux définis et qui sont satisfaits de leur situation académique ou professionnelle ont tendance à jouer de façon plus occasionnelle. Au contraire, les deux joueurs qui déclarent maintenant être des joueurs professionnels ont réorienté leurs projets de vie vers le poker, et ont commencé à mettre plus de temps et d'argent dans le jeu alors qu'ils étaient dans une situation qu'ils n'appréciaient pas, ou afin de tenter de tirer un revenu d'appoint pour améliorer leur condition financière.

CONCLUSION

Nous avons tenté, au cours de cette recherche, de mettre en lumière la réalité du poker chez les jeunes de 16 à 25 ans afin de répondre aux interrogations de la Direction de la santé publique de Montréal, qui se dit préoccupée par la hausse de popularité de ce jeu dans ce groupe d'âge. Notre travail avait pour ligne directrice de décrire les habitudes, trajectoires et représentations du poker chez les jeunes ainsi que l'articulation de ces trois dimensions. Nous avons donc pour objectif de comprendre le rapport que les jeunes entretiennent avec le poker, mais aussi d'observer s'ils ont conscience des risques qui y sont associés. Notre enquête nous a permis de faire plusieurs observations sur les jeunes joueurs de poker qui permettent de mieux comprendre leur réalité. Étant donné les différentes limites de notre échantillon et de notre enquête, les conclusions que nous pouvons tirer sont difficilement généralisables, mais elles n'en sont pas moins éclairantes.

Notre première hypothèse, concernant la conception générale du poker chez les jeunes, s'est avérée être juste. Il apparaît en effet que nos répondants voient bel et bien le poker comme un jeu qui se distingue des autres jeux de hasard et d'argent, principalement à cause de la part des habiletés qui est impliquée dans sa pratique. Ils reconnaissent aussi une certaine importance au hasard, mais ils ont tendance à distinguer le poker des autres jeux de hasard, parce qu'ils croient que la stratégie et les habiletés ont aussi beaucoup d'influence sur le résultat. Les joueurs qui jouent le plus, et qui jouent le plus souvent en espérant faire un gain monétaire grâce au poker auront tendance à minimiser l'impact du hasard, alors que ceux qui jouent le moins et principalement pour être avec les amis gardent toujours en tête que le hasard, du moins pour eux, a une importance capitale dans la détermination des gagnants et des perdants.

Nous avons également avancé l'hypothèse que les jeunes joueurs voient d'abord le poker comme un loisir qui peut rapporter un peu d'argent. Ce deuxième volet de l'hypothèse s'est

avéré incomplet, car nous avons remarqué que la situation est un peu plus compliquée que nous l'avions envisagée. Les joueurs voient trois composantes au plaisir de jouer au poker, soit la possibilité du gain monétaire, la sociabilité et le ludisme. Bien que chacun n'accorde pas la même importance à chacun de ces aspects, ils sont tous les trois présents dans le discours de chacun de nos répondants. De plus, ce qui apporte le plaisir de jouer change selon contexte de jeu. Ainsi, on n'accorde pas la même importance à la possibilité du gain financier ou à la sociabilité selon qu'on joue avec des amis lors d'une fête ou sur Internet.

Nous avons également avancé que les joueurs ayant été en contact avec le poker ou avec d'autres jeux de hasard et d'argent avant de jouer au poker seraient davantage portés à jouer et à le faire de manière plus régulière en plus d'avoir un discours plus positif sur le poker que les autres joueurs. Nos observations semblent plutôt infirmer cette hypothèse, il semble que le poker constitue en fait la porte d'entrée dans le monde des jeux de hasard et d'argent pour nos répondants. Nous avons tout de même remarqué un phénomène intéressant chez les joueuses que nous avons rencontrées. Les deux répondantes féminines ont toutes les deux apprises à jouer au poker au cours de leur enfance et nous croyons que leur connaissance du jeu et de ses règles, aussi sommaire soit-elle, a probablement favorisé leur participation à des parties entre amis. Comme nous croyons que les rapports de genres présents dans le poker font que les femmes sont moins amenées à s'y adonner, il est possible qu'une familiarité avec le jeu ait amené ces joueuses à se sentir aptes à jouer avec leurs amis masculins. Cette observation ne repose cependant que sur deux cas, il convient donc d'envisager avec prudence cette analyse.

Nous avons aussi envisagé que les jeunes évoluant dans un milieu où le jeu est pratiqué, accepté ou toléré seraient davantage portés à jouer et à avoir un discours plus positif sur le poker. Cette hypothèse s'est avérée exacte. En effet, nous avons constaté que les habitudes et les représentations du poker des joueurs semblent correspondre avec celles de leurs amis. Comme le poker s'apprend généralement dans un contexte social, sa pratique implique généralement la présence d'un groupe d'amis qui jouent aussi. Les habitudes et représentations du joueur auront tendance à se conformer à celles de son groupe d'amis, et si le joueur présente des habitudes et représentations différentes de ses amis, il aura

tendance à chercher ailleurs des personnes qui jouent comme lui, et partagent ses vues sur le poker.

Finalement, nous n'avons pas remarqué de différences majeures entre les joueurs qui jouent surtout sur Internet et ceux qui jouent surtout en salle. Nous ne pouvons pas confirmer l'hypothèse qu'il y a d'importantes différences entre ceux-ci, car nous avons découvert que chez presque tous les répondants, ces deux formes de poker sont complémentaires et que ce que l'on apprécie dans l'une diffère de ce qu'on aime dans l'autre. Par contre, nos répondants n'accordent pas tous la même importance au jeu en ligne et nous croyons que la proportion que cette forme de poker occupe dans leurs habitudes a une certaine influence sur leur discours. La conclusion la plus évidente à ce sujet est que plus on joue sur Internet, plus on a tendance à faire référence à la possibilité de faire un gain monétaire au poker lorsque l'on en parle.

En conclusion, nous avons pu remarquer que les messages visant la conscientisation au phénomène du jeu pathologique, et la prévention de celui-ci fonctionnent, dans le sens où les joueurs sont tous conscients de l'existence du phénomène et des conséquences désastreuses de celui-ci. Cependant, bien que les jeunes que nous avons rencontrés soient conscients que les risques existent, ils ne se considèrent pas eux-mêmes comme susceptibles d'avoir des problèmes avec le jeu et ne conçoivent les problèmes de jeu que par leurs formes les plus extrêmes. L'image qu'on projette des problèmes de jeu pourrait donc nuire à la prévention, car il est difficile de s'y identifier.

Plutôt que d'interdire formellement le jeu à un jeune ou d'en projeter une image très négative, une action qui a entraîné certains joueurs à cacher leur pratique plutôt qu'à la modifier, une « éducation » au jeu responsable pourrait favoriser la formation d'un rapport plus sain avec le poker. À la mesure des observations que nous avons faites, le fait d'avoir appris à jouer au poker dans un milieu familial encadré, avec une figure d'autorité, pourrait créer un rapport au jeu qui dure dans le temps. À titre d'exemple, Stéphanie a appris à jouer au poker dans sa famille, où personne ne mettait plus que quelques dollars en jeu. Lorsque cette joueuse a commencé à jouer avec ses amis à l'adolescence, les mises qui étaient

originellement petites ont commencé à monter rapidement. Stéphanie trouvait ces montants exagérés et n'a pas voulu suivre ses amis dans leurs dépenses, préférant limiter les sommes au niveau qu'elle avait dans sa famille. Elle a donc appris une manière de jouer dans son milieu familial qu'elle a conservé lorsqu'elle s'est retrouvée avec des amis même si ceux-ci s'y adonnaient avec une attitude et un rapport à l'argent différent. À l'opposé, les joueurs qui jouent le plus régulièrement et qui espèrent le plus gagner de l'argent au poker ont appris à y jouer dans un milieu non contrôlé où régnait la compétitivité sans préalablement avoir appris à jouer d'une autre façon.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES :

CAILLOIS, Roger

1958 *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.

COSGRAVE, James F. (directeur)

2006 *The Sociology of Risk and Gambling Reader*, New-York, Routledge.

COWELL, Joseph

1844 *Thirty years passed among the players in England and America: intersperesed with anecdotes and reminiscences of a variety of persons, directly or indirectly connected with the drama during the theatrical life of Joe Cowell, comedian*, New York, Harper and

Brother.http://www.archive.org/stream/thirtyyearspassed00cowe/thirtyyearspassed00cowe_djvu.txt, page consultée en novembre 2009.

DUBÉ, Gaëtane, et autres

2009 *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*, Québec, Institut de la statistique du Québec.

FIRST, Micheal B., Allen FRANCES et Harold Alan PINCUS

1999 *DSM-IV: Diagnostics différentiels*, Paris, Masson.

GREEN, Jonathan Harrington

1847 *An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling*, Philadelphie, G.B Zieber & Co, cinquième édition.

<http://books.google.com/books?id=SgkXAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q=&f=false>, page consultée en novembre 2009.

JODELET, Denise

1991 *Les représentations sociales*, Paris, PUF.

LAPERRIÈRE, Anne

2003 «L'observation directe», dans *Recherche sociale. De la problématique à la collecte des données*, sous la direction de Benoit GAUTHIER, Sillery, Presses de l'Université du Québec, 4e édition, p. 269-291.

MANONI, Pierre

1998 *Les représentations sociales*, Paris, PUF.

MOSCOVICI, Serge

1984 *Psychologie sociale*, Paris, PUF.

PARKE, Jonathan

2007 *An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players*, e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance.

ROUQUETTE, Michel-Louis et Patrick RATEAU

1998 *Introduction à l'étude des représentations sociales*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

SAVOIE-ZAJC, Lorraine

2003 «L'entrevue semi-dirigée», dans *Recherche sociale. De la problématique à la collecte des données*, sous la direction de Benoit GAUTHIER, Sillery, Presses de l'Université du Québec, 4e édition, p. 293-316.

SMITH, Solomon

1868 *Theatrical management in the West and South for thirty years*, New York, Harper and

Brother.<http://books.google.com/books?id=tY4VAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q=&f=false>, page consultée en novembre 2009.

VALLEUR, Marc et Christian BUCHER

1997 *Le jeu pathologique*, Paris, Presses universitaires de France.

ARTICLES DE PÉRIODIQUES :

BOUCHER, Michel

1974 « Analyse économique des loteries québécoises », *L'Actualité économique*, volume 50, numéro 1, 63-78.

BROWN, Stuart J.

2006 « The Surge in Online Gambling on College Campuses », *New Directions for Student Services*, numéro 113, Printemps 2006.

BURTON, M. L. et ROMNEY A. K.

1975 « A multidimensional representation of role terms. », *American Ethnologist*, volume 2, numéro 3, 397-407.

COSGRAVE, Jim et Thomas R. KLASSEN

2001 « Gambling against the State: The State and the Legitimation of Gambling », *Current sociology*, volume 49, numéro 5, 1-15.

- CROSON, Rachel, Peter FISHMAN et Devin G. POPE
2008 «Poker superstars: skill or luck?», *Chance*, volume 21, numéro 4, p. 25-28.
- FEYRS, Dillon
2002 « Formes et pratiques du clandestin: joueur de poker et tripots dans une grande ville de province », *Sociologie du travail*, volume 44, numéro 2, 233-253.
- HAYANO, David M.
1977 « The professional poker player: Career Identification and the Problem of Respectability », *Social problems*, volume 24, numéro 5, 556-564.
- HARDY, Tomas W.
2006 « A minute to learn and a lifetime to master : implications of the poker craze for college campuses », *New direction for student services*, volume 2006, numéro 113, 33-41.
- KELLY, Jack
2006 « POKER », *American Heritage*, volume 57, numéro 6, p.38-48
- LESIEUR, Henry R. et Robert L. CUSTER
1984 «Pathological Gambling: Roots, Phases, and Treatment», *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, volume 474, juillet 1984, p.146-156.
- MILES, Dick
1967 *Lowball in a time capsule*, *Sports Illustrated*, volume 26, numéro 16, pp. 116-135
- MOUBARAC, Jean-Claude, Rita GUPTA et Isabelle MARTIN
2008 « La promotion du poker sur Internet et son influence sur la participation des jeunes adultes aux jeux d'argent », *Loisir et société*, volume 30, numéro 2, 513-526.
- PASTINELLI, Madeleine, Simon CÔTÉ-BOUCHARD et Élisabeth PAPINEAU
2009 « Quand le poker cesse d'être un jeu : pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels ». (Article à paraître dans la revue *Ethnologie*).
- ROSECRANCE, John
1985 «Compulsive Gambling and the Medicalization of Deviance», *Social Problems*, volume 32, numéro 3, février 1985, pp. 275-284.
- SHEAD, N. Will, David C. HODGINS et Dave SCHARF
2008 « Differences between Poker Players and Non-Poker-Playing Gamblers », *International Gambling Studies*, volume 8, numéro 2, 67-178.
- WOOD, Richard T., Mark GRIFFITHS et Jonathan PARKE
2007 «Acquisition, maintenance of online poker playing in a student sample», *Cyberpsychology and behavior*, volume 10, numéro 3, p.354-361.

WOOD, Richard T. et Robert J. WILLIAMS

2007 *Problem gambling on the Internet : implications for Internet gambling policy in North America*, *New media and society*, 2007, volume 9, numéro 3, p.520-542.

WOOD, Richard T., WILLIAMS, Robert, & LAWTON, P. K.

2007 «Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues», *Journal of Gambling Issues*, numéro 20, 235-252.

ZURCHER JR, Louis A.

1970 « The Friendly Poker Game », *Social Forces*, Volume 49, Numéro 2, 173-186.

INTERNET :

CALDWELL, John

2008 *The Moneymaker effect:five years later*, *Pokernews*, 23 mai 2008,
<http://www.pokernews.com/news/2008/05/moneymaker-effect-five-years-later.htm>, page consultée en décembre 2009.

CBC NEWS

2009 *Québec to legalize Texas Hold'em*,
<http://www.cbc.ca/canada/montreal/story/2007/07/05/ot-qc-texas-hold-em-070705.html?ref=rss>, page consultée en octobre 2009.

DALA, Nolan

2009 *From Moss to Gold, a brief history of the World Series of Poker*, *World Series of Poker*,
<http://www.wsop.com/wsop/history.asp>, page consultée en décembre 2009.

LAWDER, David

2009 *Treasury, Fed delay Internet gambling ban 6 months*, *Reuters*, 27 novembre 2009,
<http://www.reuters.com/article/internetNews/idUSTRE5AQ4HG20091127>, page consultée en décembre 2009.

LIND, Sean

2009 *Online High stakes : the Isildur1 factor*, *Poker Listings*, 28 novembre 2009,
<http://www.pokerlistings.com/online-high-stakes-the-isildur1-factor-45378>, page consultée en décembre 2009.

LOTO-QUÉBEC

2009 *Loto-Québec, une société dynamique*, <http://lotoquebec.com/corporatif/nav/a-propos-de-loto-quebec/mission>, page consultée en octobre 2009.

40 ans après sa création Loto-Québec doit adapter son offre de jeu aux nouvelles réalités technologiques et commerciales, Montréal, 17 novembre 2009,

<http://lotoquebec.com/corporatif/nav/salle-de-presse/communiquésDetail?Id=19007>, page consultée en décembre 2009.

Le gouvernement autorise la Société des loteries du Québec à offrir le jeu en ligne, Montréal, 3 février 2010, <http://lotoquebec.com/corporatif/nav/salle-de-presse/communiquésDetail?Id=19981&Annee=2010&Sujet=&Mois=&MotCle=>, page consultée en avril 2010.

MCGUIRE, Paul

2009 *Pokernews OP-ed : Who is Isildur1 ?*, Pokernews, 27 novembre 2009, <http://www.pokernews.com/news/2009/11/pokernews-op-ed-who-is-isildur1-7600.htm>, page consultée en décembre 2009.

AGENCE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DE MONTRÉAL

2009 *Mandat légal, mission et vision de la DSP*, <http://www.santepub-mtl.qc.ca/>, page consultée en octobre 2009.

POKER LISTINGS

2009 *Online poker odds calculator*, <http://www.pokerlistings.com/online-poker-odds-calculator>, page consultée en octobre 2009.

REUTERS

2007 *WTO confirms U.S. loss in Internet gambling case*, 30 mars 2007, <http://uk.reuters.com/article/idUKL3047306520070330>, page consultée en décembre 2009.

RUGLE, Loreen

2004 «Chasing - It's not just about the money: Clinical reflections», *The Electronic Journal of Gambling Issues*, numéro 10, février, <http://www.camh.net/egambling/archive/pdf/EJGI-Issue10/ejgi-issue10-rugle.pdf>, page consultée en février 2010.

TEXAS STATE LEGISLATURE

2009 House (May 11, 2007). "80(R) HCR 109". *House Resolution*. <http://www.legis.state.tx.us/tlodocs/80R/billtext/html/HC00109H.htm>, page consultée en novembre 2009.

THE WALL STREET JOURNAL

2009 *U.S. Defers Bank Rules on Internet Gambling*, 28 novembre 2009, http://online.wsj.com/article/SB125934218704666645.html?mod=googlenews_wsj, page consultée en décembre 2009.

WALSH, Fiona

2006 *PartyGaming drops out of FTSE100*, The Guardian, 9 octobre 2006, <http://www.guardian.co.uk/business/2006/oct/09/ftse.stockmarkets>, page consultée en décembre 2009.











CONFÉRENCES :

DUFOUR, Nathalie et Natacha BRUNELLE

2009 *Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent*, Programme d'Actions concertées, jeu par Internet, ministère de la santé et des services sociaux, ministère de la sécurité publique, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture, présentation faite dans le cadre de la semaine de prévention Mise sur toi.

ANNEXES

ANNEXE 1: CLASSEMENT DES MAINS AU POKER

R	MAIN	DESCRIPION	EXEMPLE
1	Quinte couleur royale	Dix, valet, dame, roi et as de la même couleur	
2	Quinte couleur	Cinq cartes qui se suivent de la même couleur	
3	Carré	Quatre cartes du même rang	
4	Main pleine	Un brelan et une autre paire	
5	Couleur	Cinq cartes de la même couleur	
6	Quinte (Suite)	Cinq cartes qui se suivent	
7	Brelan	Trois cartes du même rang	
8	Deux paires	Deux paires différentes	
9	Paire	Deux cartes du même rang	
10	Carte haute	Aucune combinaison	

Source des images : Wikimedia Commons

ANNEXE 2 : SCHÉMA D'OPÉRATIONNALISATION

CONCEPTS	DIMENSIONS	INDICATEURS
Profil personnel		Âge
		Sexe
		Lieu d'habitation
		Situation maritale
		Enfants
		Niveau de scolarité
		Occupation
		Objectifs de carrière
		Revenu (emploi, et autres)
		Prêts et bourses
		Occupation du père et de la mère
		Scolarité du père et de la mère
		Salaire du père et de la mère
Habitudes	Pratiques de jeu (Poker)	Fréquence de jeu
		Temps consacré au jeu
		Montants investis
		Partenaires de jeu
		Contextes de jeu
		Variantes du poker jouées
		Effets positifs et négatifs
		Sensations ressenties
	Autres pratiques	Autres jeux d'hasard ou d'argent
		Activités autres que le jeu et relatives au poker
Trajectoire	Antécédents du milieu	Famille
		Ami(e)s, collègues
	Antécédents personnels	Premiers contacts (jeu et poker)
		Contexte de l'initiation au

		poker	
	Évolution	Première expérience de jeu Évolution des pratiques de jeu	
	Avenir	Projets et aspirations comme joueur	
Représentations	Jeu	Opinions sur les jeux de hasard et d'argent	
		Vision du poker	
		Aptitudes permettant de mieux jouer, de gagner	
	Risque	Pour soi	
		Pour les autres	
	Discours des autres	Médias	
		Industrie	
		Entourage	
Santé publique			
Loto-Québec, gouvernement			

ANNEXE 3 : SCHÉMA D'ENTREVUE

Schéma d'entrevue

Question de « réchauffement » : Quels sont les trois premiers mots ou premières idées qui vous viennent à l'esprit lorsque vous pensez au poker? Selon vous, pourquoi avez-vous pensé à ces mots en premier?

Chronologie des habitudes :

Pouvez-vous m'expliquer dans quel contexte vous avez appris à jouer au poker?

Jouiez-vous à d'autres jeux de hasard, de cartes ou de stratégie avant de jouer au poker?

Est-ce que vos parents ou vos ami(e)s jouaient au poker ou à d'autres jeux avant vous?

Comment avez-vous été amené à jouer vos premières parties?

Quel type de poker jouiez-vous?

Avec qui jouiez-vous?

Y avait-il des sommes impliquées? Combien?

Essayiez-vous de développer une stratégie? De lire les joueurs?

Pouvez-vous me raconter comment ont ensuite évolué vos habitudes de jeu?

Avez-vous ensuite joué dans d'autres contextes (incluant le jeu en ligne)?

Avez-vous commencé à jouer : plus souvent? Plus longtemps? Des sommes plus importantes?

Avez-vous commencé à vous intéresser au jeu à la télévision, dans des revues, sur des forums?

Avez-vous travaillé à l'amélioration de votre manière de jouer? Si oui, comment et pourquoi?

Quelle est votre pratique du poker aujourd'hui?

Décrire les habitudes actuelles :

- fréquence
- temps consacré au jeu
- montants investis
- partenaires de jeu
- lieux de pratique
- contextes de jeu
- autres types de jeu et autres jeux d'argent

Considérez-vous que le poker occupe beaucoup de place dans votre vie?

Est-ce que vous lisez sur le poker? (livres, revues, Internet)

Vous arrive-t-il de discuter de poker? Quand? Avec qui?

Qu'est-ce que vous aimez dans le poker? Pourquoi?

Comment décrieriez-vous les différentes sensations ou émotions que vous éprouvez en jouant? Pouvez-vous les énumérer?

Croyez-vous que le poker a amené des effets positifs dans votre vie? Négatifs?

Santé (humeur, sommeil) vie personnelle (amoureuse, scolaire, professionnelle, sociale)?

Est-ce que de manière générale vous vous fixez des règles ou des limites sur la fréquence à laquelle vous jouez, le temps que vous passez à jouer, les sommes que vous jouez, la manière de jouer?

Croyez-vous que votre pratique du poker va changer dans l'avenir?

Pensez-vous continuer à jouer au poker? Combien de temps? Avec les mêmes habitudes?

Avez-vous des objectifs?

Comment considérez-vous votre niveau au poker? (débutant, intermédiaire, expert)

Comment décrieriez-vous votre style? (agressif, conservateur, mathématique, psychologique)

Est-ce la même chose de jouer entre amis ou avec des étrangers, à la maison, en ligne ou dans un lieu public (casino)?

Est-ce que votre style et l'intensité de votre jeu changent selon le contexte?

Que signifie pour vous perdre ou gagner?

Représentations du jeu

Comment situez-vous le poker par rapport aux autres jeux de cartes, de hasard et d'argent?

Est-ce que les joueurs de poker se distinguent de la population en général?

Pourquoi croyez-vous que beaucoup plus d'hommes que de femmes le pratiquent?

Quelle est la part du hasard et des habiletés?

Croyez-vous que le poker est un loisir? Un sport? Une profession légitime?

D'après vous, pourquoi le poker est-il aussi populaire depuis quelques années?

Considérez-vous cette médiatisation et démocratisation comme de bonnes choses?

Préférez-vous jouer au poker en salle ou sur Internet? Pourquoi? Quelles sont les différences entre ces deux formes de poker selon vous?

Qu'est-ce qui fait un bon joueur de poker?

Qu'est-ce qui différencie les gagnants des perdants?

Peut-on s'améliorer au poker? Si oui, comment?

Qu'est-ce qui explique les bonnes et les mauvaises sessions?

Quelle est la part de la stratégie?

Est-ce que les mathématiques sont importantes?

Est-ce que le contrôle de soi et la lecture des joueurs sont importants?

Existe-t-il différents types de joueurs de poker?

Qui sont les bons joueurs? Avez-vous une idole? Un modèle à suivre?

Que pensez-vous des vedettes qui se tiennent dans les grands tournois de poker?

Pensez-vous que le poker peut représenter des risques pour les joueurs?

Quel genre de joueurs? Quel genre de risques?

Pensez-vous que le poker représente un risque pour vous?

Comment est-ce que votre entourage perçoit le poker?

Est-ce que vous avez beaucoup d'amis qui jouent? (Plus ou moins souvent que vous, qui gagnent ou qui perdent plus que vous, qui envisagent le jeu plus ou moins sérieusement?)

Est-ce qu'il y a des gens autour de vous qui s'inquiètent du fait que vous jouez?

Des gens à qui vous le cachez? Qui pourraient ne pas comprendre ou qui pourraient s'inquiéter?

Comment percevez-vous l'information et la publicité véhiculée sur le poker?

Par l'industrie du poker?

Par les instances gouvernementales et de la santé publique?

Quel message croyez-vous qu'ils veulent faire passer?

Êtes-vous en accord avec ce message?

Que pensez-vous de l'implication du rôle de l'État dans l'encadrement du jeu?

Êtes-vous d'accord avec le projet de Loto-Québec de créer un site de jeu en ligne?

Profil social

Âge	Objectifs de carrière
Sexe	Niveau de scolarité
Enfants	Prêts et bourses
Lieu d'habitation :	Occupation du père et de la mère
Situation maritale	Scolarité du père et de la mère
Occupation	Salaire du père et de la mère
Revenu (emploi et autres)	

ANNEXE 4 : LETTRE DE SOLICITATION



Faculté des sciences sociales
Département de sociologie

Québec, le xx novembre 2009.
Madame, Monsieur,

Dans le cadre du Laboratoire de recherche du Département de sociologie de l'Université Laval, nous effectuons une étude sur le poker chez les jeunes de 16 à 25 ans pour le compte de la Direction de la santé publique de Montréal. Le poker a récemment connu un gain de popularité au Québec, et sa pratique s'est grandement modifiée avec l'arrivée des sites web de poker, la télédiffusion des Séries mondiales du poker et l'installation de plusieurs tables de poker dans les bars et casinos. La recherche que nous menons vise à approfondir les connaissances sur les habitudes de jeu des jeunes ainsi que les représentations qu'ils ont du poker.

En janvier prochain, nous effectuerons une série d'entrevues avec des joueurs de poker provenant de différents milieux et le pratiquant de façons différentes. Nous sollicitons votre collaboration pour participer à une entrevue individuelle de 60 à 90 minutes qui abordera vos habitudes de jeu, leur évolution dans le temps, de même que vos opinions concernant le poker et ce qui l'entoure.

Si vous acceptez de participer, nous pourrions nous déplacer pour aller vous rencontrer à votre domicile ou dans un autre lieu de votre choix au moment qui vous conviendra pour réaliser l'entrevue. Les entrevues seront enregistrées sur un support audionumérique. Toutes les informations recueillies dans le cadre de cette enquête demeureront anonymes et confidentielles. Si vous êtes intéressés à participer à cette recherche, ou désirez obtenir plus d'informations, veuillez nous contacter en utilisant les coordonnées fournies plus bas.

Merci de l'attention que vous portez à notre recherche.

Étudiants chercheurs en sociologie
Martin Bonneau (418-806-9333)
Guillaume Turgeon (418-609-0166)
turgeon.bonneau@gmail.com

ANNEXE 5 : FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

Représentations, pratiques et habitudes de jeu chez les joueurs de poker de 16 à 25 ans

Formulaire de consentement

Cette recherche est effectuée dans le cadre du Laboratoire de recherche du Département de sociologie de l'Université Laval (enseignement pratique de recherche de 1^{er} cycle), en réponse à un appel d'offres émanant de la Direction de la santé publique de Montréal.

Objectifs

Cette recherche vise à mieux connaître les jeunes de 16 à 25 ans qui jouent au poker en s'informant sur leurs habitudes de jeu, l'évolution de leur contact avec le poker ou d'autres jeux d'argent ainsi que sur les représentations sociales du poker qui caractérisent ce groupe de joueur. Elle cherche à savoir comment ces trois éléments s'organisent et s'articulent dans la réalité des jeunes joueurs. La recherche vise également à évaluer le risque auquel les jeunes joueurs sont exposés et s'ils en ont conscience, en plus d'identifier les éléments qui peuvent entraîner un jeune joueur à développer un problème de jeu.

Modalités de participation à la recherche

La participation à la recherche consiste à prendre part à une entrevue individuelle d'une durée d'environ 60 à 90 minutes et portant sur les habitudes de jeu du participant, leur évolution dans le temps, de même que ses opinions concernant le poker et ce qui l'entoure. Des éléments d'information sociodémographique sur le participant seront également recueillis lors de l'entrevue. Le participant n'est pas tenu de répondre à toutes les questions qu'on lui adresse ou de s'exprimer sur tous les thèmes abordés. Les entrevues seront enregistrées sur support numérique.

Risques, inconvénients et avantages pour le participant

Cette recherche ne présente pas de risques connus. La participation à la recherche permettra au participant de réfléchir sur sa propre relation avec le poker (ses habitudes, ses premiers contacts avec le jeu, ses opinions sur le poker et sur le jeu en général, etc.) ou sur celle des gens qui l'entourent. Le récit et le point de vue du participant contribueront à l'enrichissement de la recherche et au développement de la réflexion sur le poker et le jeu chez les jeunes.

Participation volontaire et droit de retrait

Le participant est libre de participer à ce projet de recherche et peut en tout temps décider de s'en retirer sans avoir à se justifier et sans subir de préjudice quelconque. S'il décide de mettre fin à sa participation, il peut communiquer avec l'un ou l'autre des étudiants-chercheurs aux numéros de téléphone indiqués dans ce document. Tous les renseignements personnels le concernant seront alors détruits.

Confidentialité et gestion des données

Toutes les informations obtenues dans le cadre de cette recherche demeureront anonymes et confidentielles. Les noms et prénoms des participants (de même que les titres ou fonctions qui les rendraient aisément identifiables) ne paraîtront sur aucun rapport. Si des extraits d'entrevue devaient être cités dans le rapport de recherche, ceux-ci seront présentés de façon à protéger l'anonymat des participants.

Les données seront conservées au domicile des étudiants-chercheurs et seront détruites à la fin de la recherche.

Diffusion des résultats

Un rapport faisant état des résultats de la recherche sera diffusé auprès des personnes et organismes intéressés et sera remis à la Direction de la santé publique de Montréal. Les résultats de la recherche pourront être ultérieurement l'objet de publications dans des revues, de conférences ou d'autres formes de diffusion. Le participant peut laisser une adresse courriel où l'on peut le rejoindre s'il désire prendre connaissance des résultats de la recherche.

Signatures

Je soussigné _____ consens librement à participer à la recherche intitulée : « Représentations, pratiques et habitudes de jeu chez les joueurs de poker de 16 à 25 ans ». J'ai pris connaissance du formulaire et je me déclare satisfait des explications, précisions et réponses que le chercheur m'a fournies quant à ma participation à ce projet. Je comprends que je peux mettre fin à ma participation en tout temps sans avoir à subir de conséquence ou de préjudice et sans devoir justifier ma décision.

Signature du participant, de la participante

Date

Je déclare avoir expliqué le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche au participant, avoir répondu au meilleur de ma connaissance aux questions posées et avoir fait l'appréciation de la compréhension du participant.

Signature de l'étudiant-chercheur

Date

Étudiants-chercheurs

Martin Bonneau : (418) 806-9333

Guillaume Turgeon : (418) 609-0166

turgeon.bonneau@gmail.com

En cas de plaintes ou critiques concernant cette recherche, le participant est invité à s'adresser à :

Direction du Département de sociologie
Pavillon Charles-De Koninck bureau 3469
Cité universitaire
Québec, Canada
G1V 0A6
Téléphone : (418) 656-2227
Télécopieur : (418) 656-7390
Courriel : soc@soc.ulaval.ca