Journal of Gambling Issues
Issue 31, November 2015
http://igi.camh.net/doi/pdf/10.4309/jgi.2015.31.7
DOI: http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2015.31.7

Raisons de jouer, émotions et perceptions relatives au hasard et à l'habileté de joueurs pratiquant le poker Texas Hold'em en ligne

Priscilla Brochu,[1] Serge Sévigny,[1] & Isabelle Giroux[1]

[1] École de psychologie, Université Laval, Québec, Québec, Canada

Résumé

Bien que la pratique du poker en ligne se trouve associée à des taux élevés de problèmes de jeu, on en sait encore peu sur ce qui distingue, dans ce cas particulier, les joueurs présentant des niveaux de problème de jeu différents. Trois groupes de joueurs (à faible risque (n = 7), à risque (n = 7) et problématiques (n = 3)) qui pratiquent le poker Texas Hold'em en ligne ont été comparés sur le plan de leurs raisons de jouer, des émotions vécues au jeu et de leurs perceptions relatives au hasard et à l'habileté. L'analyse thématique des entretiens de groupe réalisés montre que les raisons de jouer et les émotions révélées par les joueurs sont similaires dans les trois groupes. Cependant, la surestimation de l'habileté personnelle distingue les groupes des joueurs à risque et problématiques du groupe des joueurs à faible risque. Les perceptions recueillies grâce à cette étude pourront contribuer à l'élaboration ou à l'adaptation de questionnaires d'évaluation des perceptions erronées destinés aux joueurs de poker.

Mots-clés: jeu en ligne, poker, perceptions, émotions, prévention, traitement.

Abstract

Although the practice of online poker is associated with high rates of gambling problems, little is yet known about what distinguishes online poker players with different levels of gambling problems. Three groups of Texas Hold'em online poker players (low-risk (n = 7), at-risk (n = 7) and problematic (n = 3)), were compared in terms of their motivations to play, their emotions experienced during play and their perceptions about chance and skill. Thematic analysis from focus groups conducted reveals that the motivations to play and emotions reported in the groups are similar. The at-risk and problematic groups distinguish themselves from the low-risk group in their over-estimation of their personal skill. The beliefs gathered through this study will contribute to the development or adaptation of erroneous beliefs' questionnaires used with online poker players.

Introduction

La pratique de jeux de hasard et d'argent (JHA) en ligne se trouve associée à des taux considérablement plus élevés de problèmes de jeu que la pratique de JHA hors ligne (Brosowski, Meyer & Hayer, 2012; Griffiths, Wardle, Orford, Sproston & Erens, 2009; Ladd & Petry, 2002; Wood & Williams, 2007, 2011). L'expression « problèmes de jeu » regroupe différentes catégories de joueurs qui éprouvent des conséquences négatives liées au jeu. Ces catégories varient en fonction de l'instrument de dépistage utilisé. Outre les joueurs pathologiques probables, on y retrouve les joueurs à risque faible ou modéré de développer un problème de jeu pathologique. On désigne parfois ces derniers comme étant des joueurs problématiques. Concernant le poker, Mihaylova, Kairouz et Nadeau (2013) mentionnent que les étudiants universitaires de la région de Montréal jouant au poker en ligne (n = 73) ont plus de chances (rapport de cotes = 30,34; IC à 95 % [6,6 à 138,5]) d'éprouver des problèmes de jeu (plus de 7 critères à l'Indice canadien du jeu excessif [ICJE]) que les étudiants universitaires jouant au poker hors ligne (n = 293).

Les études de Brosowski et al., (2012) et de Wood et Williams (2009) révèlent que la pratique du poker en ligne prédirait des habitudes de jeu problématiques. Dans la méta-analyse de Binde (2011), 18 études nationales de prévalence ont été analysées et montrent l'association étroite entre le jeu par Internet et la prévalence d'un problème de jeu. Binde cite des études suédoises (SOU, 2008; Tryggvesson, 2007) où les joueurs de poker en ligne présentent une proportion élevée (25 %) de joueurs problématiques (score de 3 et plus au South Oaks Gambling Screen [SOGS]). D'autres taux élevés de prévalence des problèmes de jeu ont été observés auprès de joueurs de poker en ligne, dont un taux de 18 % de joueurs pathologiques (4 critères ou plus du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* [DSM-IV-TR; American Psychiatric Association, 2003]) et un taux de 30 % de joueurs ayant des problèmes (score de 2 ou 3 au DSM-IV) chez des étudiants (n = 422) du Royaume-Uni pratiquant cette activité (Wood, Griffiths & Parke, 2007).

Aucune estimation des taux de prévalence des problèmes de jeu se rapportant directement à la population de joueurs de poker en ligne au Québec n'est disponible. Par contre, Mihaylova et al. (2013) mentionnent que 17,6 % d'un échantillon d'étudiants universitaires jouant au poker en ligne (n = 73) éprouvent des problèmes de jeu (plus de 7 critères à l'ICJE), comparativement à seulement 1,1 % chez les étudiants universitaires ayant joué au poker hors ligne au moins une fois dans la dernière année (n = 293). Il s'agit néanmoins d'étudiants universitaires et non pas d'un échantillon représentatif des joueurs de poker. Par ailleurs, selon le rapport de Kairouz, Nadeau et Robillard (2014), 7,9 % des joueurs de poker (pas nécessairement en ligne) rapportent un score de 3 et plus à l'ICJE et seraient des joueurs à risque modéré ou pathologiques probables, la distinction entre les deux catégories n'étant pas publiée. Houle (2008) rapporte également que près de 6 % des joueurs de poker (n = 258, mais pas nécessairement de poker en ligne) éprouvent des problèmes liés au jeu (score de 3 à 7 à l'ICJE = 4,2 % et score de 8 et plus = 2,3 %).

Bref, le poker, particulièrement lorsqu'il est pratiqué en ligne, est lié à des taux inquiétants de problèmes de jeu. Par ailleurs, au Québec, le poker à l'argent constituait le JHA en ligne le plus pratiqué chez les adultes en 2012 (Kairouz et al., 2014). La participation au poker en ligne a également connu une croissance chez les élèves du secondaire de la province de Québec, au Canada, au cours des dernières années (Dubé et al., 2009). Ce fait demeure inquiétant, étant donné que la pratique précoce du jeu s'associe au développement d'un problème de jeu à l'âge adulte (Blaszczynski & Nower, 2002).

Le jeu de poker, qu'il soit pratiqué en ligne ou hors ligne, se distingue de plusieurs autres JHA du fait qu'il comporte une part d'habileté. Les résultats de Dedonno et Detterman (2008) montrent que l'apprentissage de stratégies permet aux joueurs de poker d'obtenir de meilleurs résultats. Ceux de Croson, Fishman et Pope (2008) révèlent qu'il est possible de prédire de façon statistiquement significative le rang dans lequel un joueur de poker terminera un tournoi en se basant sur les rangs obtenus par ce joueur à des tournois antérieurs. Ceux de Turner et Fritz (2001) apportent une nuance concernant l'influence de l'habileté sur les résultats du jeu au poker. Ils suggèrent que plus les adversaires possèdent des niveaux d'habileté équivalents, plus les résultats du jeu relèvent du hasard. Bien entendu, lorsqu'il y a déséquilibre sur le plan de l'habileté des adversaires, les moins habiles deviennent plus susceptibles d'essuyer des pertes (Turner & Fritz, 2001). Les résultats d'autres études montrent que la valeur des cartes détermine la plupart du temps les résultats obtenus au poker, atténuant l'influence de l'habileté des joueurs sur les résultats du jeu (Berthet, 2010; Meyer, von Meduna, Brosowski & Hayer, 2012; Sévigny, Ladouceur, Dufour & Lalande, 2008). L'interprétation de Fiedler et Rock (2009) et de Berthet (2010) résume bien les résultats de l'ensemble de ces études, soit que le poker n'est pas uniquement un jeu de hasard, ni totalement un jeu d'habileté, mais qu'il se déplace sur un continuum entre ces deux extrémités.

Aux JHA dépourvus de la composante habileté, l'illusion de contrôle est l'une des perceptions dites erronées qui détient un appui empirique robuste quant à son influence sur le développement et le maintien des problèmes de jeu (Fortune & Goodie, 2012). Mais aucun outil actuel ne permet d'évaluer correctement les illusions de contrôle des joueurs de poker. L'illusion de contrôle se réfère à des attentes de succès personnel plus élevées que les probabilités envisagées de façon objective (Langer, 1975, traduction libre). Myrseth, Brunborg & Eidem (2010) ont comparé des joueurs pratiquant des JHA sans composante d'habileté (machines à sous, bingo, loteries) à des joueurs qui participent à des JHA perçus par les chercheurs comme impliquant différents niveaux d'habileté (jeux de cartes, paris sur les courses de chevaux, paris sportifs). Ils ont trouvé que ces derniers obtenaient un score plus élevé pour la variable « illusion de contrôle » évaluée avec le Gambler's Beliefs Questionnaire (GBQ; Steenberg, Meyers, May & Whelan, 2002). Dans le même ordre d'idée, Dufour, Brunelle, Richer et Petit (2009) ont observé l'illusion de contrôle auprès de joueurs de poker en utilisant l'Inventaire des croyances liées au jeu (ICROLJ; Ladouceur, Jacques, Giroux & Sévigny, 2006). Le score relatif à

l'illusion de contrôle calculé pour les 87 joueurs de poker en ligne de l'échantillon (23,2) s'est révélé légèrement, mais statistiquement plus élevé ($p < 0{,}001$) que celui des 113 joueurs de poker en salle (21). Il s'agit pourtant du même jeu de cartes. Il est à noter que les items mesurant l'illusion de contrôle ciblaient les pensées liées aux jeux de hasard en général.

En ce qui a trait au poker, ou à tout autre jeu où l'habileté joue un rôle, l'obtention d'un score élevé aux items qui estiment l'illusion de contrôle paraît logique, dans la mesure où ce jeu implique une certaine part d'habileté. Plusieurs des questions du GBQ et pratiquement toutes les questions de l'ICROLJ concernant l'illusion de contrôle se réfèrent à des éléments jugés illusoires dans le cas des jeux de hasard sans composante d'habileté, mais non illusoires lorsqu'il s'agit du poker. L'énoncé « Le jeu ne relève pas uniquement du hasard » (traduction libre) tiré du GBQ en constitue un bon exemple. Selon Barrault et Varescon (2012) et Bjerg (2010), il est possible que l'utilisation de tels questionnaires ne soit pas adaptée à des jeux comme le poker. En effet, l'obtention d'un score élevé par un joueur de poker à la dimension « illusion de contrôle » produit probablement une surestimation de ses illusions relatives à ce JHA. Un score élevé relève de la logique et montre que le joueur interprète correctement l'implication du hasard au poker. Pour déterminer si des joueurs de poker possèdent des illusions de contrôle, il faudra de nouveaux outils de mesure adaptés aux jeux de hasard et d'habileté.

Par ailleurs, les résultats de Bjerg (2010), basés sur une analyse qualitative d'entrevues individuelles auprès de 29 joueurs de poker hors ligne et en ligne, suggèrent que les perceptions liées au développement de problèmes au poker ne seraient pas associées à la présence d'illusions relatives au hasard ou à la structure du jeu, mais plutôt à des perceptions erronées liées à l'autoévaluation des joueurs de leur niveau d'habileté par rapport à celui de leurs adversaires. Langer (1975) va dans le même sens lorsqu'elle suggère que les personnes participant à des JHA impliquant une part d'habileté peuvent être amenées à surestimer le contrôle qu'elles exercent sur les résultats du jeu en raison du rôle actif que ces jeux confèrent aux joueurs.

Wood et al. (2007) ont étudié 422 étudiants pratiquant le poker par Internet. Les résultats, obtenus au moyen d'un questionnaire en ligne, ont montré que 38 % des joueurs perçoivent le poker comme un jeu où l'habileté prévaut, tandis que 32 % le perçoivent davantage comme un jeu de hasard et que 30 % le voient comme un jeu mélangeant hasard et habileté à parts égales. Ces auteurs soutiennent que la perception du poker comme un jeu dans lequel le hasard et l'habileté s'équivalent prédit de façon significative la présence d'un problème de jeu. Alors que les joueurs subissant peu de conséquences du jeu (dans leur étude, scores de 2 et 3 sur 10 au DSM-IV) sont les plus susceptibles de croire que le poker est surtout un jeu d'habileté, les joueurs qui subissent des conséquences plus nombreuses (dans leur étude, scores de 4 et plus sur 10 au DSM-IV) sont les moins enclins à présenter cette perception. Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, Hardouin et Vénisse (2013) rapportent également que les joueurs éprouvant le plus de problèmes s'en remettent au hasard, et non à l'habileté, pour expliquer leurs pertes. À l'encontre de certains

résultats de Bjerg (2010), ceux de Wood et al. (2007) montrent par ailleurs que les joueurs pathologiques sont les moins enclins à se considérer d'un niveau d'habileté supérieur à la moyenne. Wood et al. (2007) expliquent leurs résultats par le fait que les joueurs pathologiques, ayant connu davantage de pertes avec l'expérience, en arrivent à une vision plus nuancée de la part d'habileté impliquée dans le jeu, de même que de leur propre niveau d'habileté.

Bref, les travaux cités suggèrent que les joueurs de poker peuvent présenter des perceptions biaisées de certains aspects du jeu relatifs au hasard et à l'habileté, quoique la nature et le rôle de ces perceptions demeurent mal définis. Les joueurs qui pratiquent le poker par Internet pourraient entretenir davantage ces perceptions. Ces dernières pourraient avoir une influence sur le développement et le maintien de problèmes de jeu, comme c'est le cas pour les JHA sans composante d'habileté (Barrault & Varescon, 2012).

En revanche, Mitrovic et Brown (2009) estiment que les perceptions erronées telles les illusions de contrôle n'occupent pas une place majeure dans le développement de problèmes de jeu chez les joueurs de poker. D'autres facteurs, dont une motivation non autodéterminée, c'est-à-dire guidée par l'atteinte d'un résultat (l'argent, par exemple), constitueraient de meilleurs prédicteurs des problèmes liés à ce jeu. Plusieurs recherches ont investigué les motifs qui poussent les gens à jouer au poker en ligne. Parmi les raisons recensées, on retrouve l'aspect stratégique et le désir de développer ses habiletés (Bradley & Schroeder, 2009; Bonneau & Turgeon, 2010), l'espoir de faire de l'argent (Martin, 2008; Pastinelli, 2008; Responsible Gambling Council, 2006; White, Mun, Kauffman, Whelan & Regan, 2007), le divertissement (Bonneau & Turgeon, 2010), le travail (McCormack & Griffiths, 2012; Radburn & Horsley, 2011) et la fuite de problèmes ou d'émotions désagréables (Wood et al., 2007). Les travaux de Wood et al. (2007) ont montré que tous les types de joueurs de poker en ligne sont motivés par l'argent et l'excitation, mais que comparativement aux autres joueurs, les joueurs pathologiques sont plus enclins à pratiquer le poker en ligne pour fuir leurs problèmes personnels ou parce qu'ils se sentent chanceux. Bouju et al. (2013) rapportent que l'argent demeure la principale motivation pour jouer, car il porte les joueurs à croire que le poker peut, de manière quasi magique, changer radicalement leur vie et résoudre leurs problèmes. Néanmoins, les raisons de jouer au poker en ligne qui distinguent les joueurs ayant un problème de jeu et les autres joueurs demeurent peu étudiées.

Outre les perceptions erronées et les raisons de jouer, la stimulation émotionnelle associée à la pratique du poker pourrait avoir un impact sur le développement d'un problème de jeu (Browne, 1989). En effet, les séquences de jeu gagnantes et perdantes entraînent des émotions intenses qui ont été peu considérées jusqu'à présent dans les recherches portant sur le poker. Par exemple, ce que les joueurs appellent le *tilt* constitue un phénomène émotionnel lié à la pratique du poker et connu depuis longtemps. Le *tilt* peut se produire dans différents contextes, mais il s'agit souvent d'un état de frustration associé à des pertes d'argent résultant de plusieurs « défaites » ou à l'impression d'avoir vécu une ou plusieurs injustices attribuables au hasard

(Browne, 1989). Le *tilt* peut amener les joueurs qui ne le gèrent pas correctement à prendre de mauvaises décisions et à perdre davantage. Par exemple, certains joueurs s'entêteront à jouer davantage malgré les défaites, dans le but de couvrir rapidement leurs pertes. L'état de *tilt* serait lié à la perte d'argent au poker (Griffiths et al., 2010). Browne (1989) définit le *tilt* comme une perte de contrôle pendant une situation de jeu. Il a observé le *tilt* auprès de joueurs réguliers de poker en salle, qu'ils soient récréatifs, problématiques ou professionnels. Il constate que la fréquence et la durée du *tilt* distinguent des autres les joueurs qui éprouvent des problèmes de jeu.

Ainsi, contrairement aux joueurs récréatifs ou professionnels, les joueurs problématiques éprouveraient de la difficulté à reprendre le contrôle de leurs émotions. Existe-t-il d'autres différences dans l'expérience émotionnelle vécue par les joueurs de poker en ligne qui ont un problème de jeu et par ceux qui n'en ont pas? Il s'agit d'un aspect particulièrement important à explorer, puisque les joueurs de poker perçoivent la gestion des émotions comme une habileté à développer pour devenir un joueur gagnant (McCormack & Griffiths, 2012). De plus, il semble que l'état émotionnel des joueurs aux JHA en général peut interagir avec les perceptions entretenues à l'égard du jeu (Barrault & Varescon, 2012).

La plupart des études portant sur le poker visent les joueurs de poker dans leur ensemble (Bonneau & Turgeon, 2010), ou comparent les joueurs de poker en ligne ou en salle (Dufour et al., 2009), récréatifs ou professionnels (Radburn & Horsley, 2011; McCormack & Griffiths, 2012), expérimentés ou inexpérimentés (Linnet, Gebauer, Shaffer, Mouridsen & Møller, 2010; Palomäki, Laakasuo & Salmela, 2012), et gagnants ou pas sur le plan financier (Griffiths, Parke, Wood & Rigbye, 2010). De rares études ont abordé la comparaison des perceptions de joueurs pratiquant le poker en ligne et qui présentent des niveaux de problème de jeu différents.

L'objectif principal de l'étude consiste à explorer les perceptions du hasard et de l'habileté, incluant les perceptions erronées telles l'illusion de contrôle, les raisons de jouer et les émotions liées au jeu des joueurs qui pratiquent le poker Texas Hold'em en ligne. Cette étude permettra d'examiner les propos des joueurs et possiblement d'y déceler des différences en fonction du niveau de problème de jeu présenté. Trois groupes ont pu être formés : un groupe de joueurs à faible risque de développer un trouble du jeu, un groupe de joueurs à risque et un groupe de joueurs problématiques.

Cette étude qualitative se veut à la fois descriptive et exploratoire – descriptive parce qu'elle expose les résultats obtenus pour les différents groupes de joueurs étudiés, exploratoire puisqu'elle sert à fournir des pistes de recherches futures qui découlent de ces observations (Trudel, Simard & Vonarx, 2007). Ces pistes sont présentées plus loin, dans la section portant sur la discussion des résultats.

Les questions de recherche investiguées dans cette étude sont les suivantes : 1a) Les perceptions relatives au hasard et à l'habileté révélées par des joueurs qui pratiquent le poker Texas Hold'em en ligne varient-elles en fonction du niveau de problème de jeu? 1b) L'exploration des perceptions des joueurs permet-elle de déceler des

perceptions erronées? Si oui, ces perceptions varient-elles en fonction du niveau de problème de jeu? 2) Les raisons de jouer rapportées par les joueurs varient-elles en fonction du niveau de problème de jeu? 3) Les émotions vécues au jeu rapportées par les joueurs varient-elles en fonction du niveau de problème de jeu?

Méthode

Protocole de recherche

Cette étude utilise un protocole de recherche qualitatif par entretiens de groupe. Le recours à une méthode qualitative est pertinent pour l'exploration de phénomènes peu étudiés (Touré, 2010), ce qui est le cas de la comparaison de joueurs de poker présentant des niveaux de problème de jeu différents. Ce type de méthode peut faire ressortir des aspects que la recherche quantitative n'aurait pas permis de répertorier (Bouju et al., 2013) et générer des hypothèses à tester ultérieurement (Touré, 2010). Les méthodes qualitatives offrent de plus la possibilité de sous-questionner les joueurs afin d'obtenir des données plus riches que celles que l'on recueille de façon quantitative (Baribeau, 2010). Une limite des méthodes qualitatives demeure la généralisation des résultats, en raison du petit nombre de sujets étudiés (Patton, 2002).

Parmi les méthodes qualitatives, l'entretien de groupe a été choisi parce que son utilisation favorise l'échange de points de vue similaires et différents entre les participants, et la mise en relief des nuances entre ceux-ci (Baribeau, 2010). Il s'agit d'une façon peu coûteuse d'obtenir cette variété de points de vue (Demers, 2010). Par ailleurs, les entretiens de groupe se produisent dans un contexte d'échanges joueur-joueurs-chercheur plutôt que simplement joueur-chercheur (Barbour & Kitzinger, 1999). Ils permettent donc de décrire les phénomènes étudiés « tels qu'ils sont vécus et partagés » par les sujets à l'étude (Touré, 2010). Dans le cas présent, ils donnent accès au vocabulaire et aux termes propres aux participants (Baribeau, 2010), ce qui sera éventuellement utile – avec la combinaison des résultats d'autres études – à l'adaptation des items des questionnaires d'évaluation des perceptions destinés aux joueurs de poker. L'utilisation d'entretiens de groupe permet finalement de laisser les participants exprimer leur point de vue librement, mais sur des questions orientées (Davila & Domínguez, 2010), qui visent à faire ressortir leurs perceptions concernant des variables ciblées et reconnues dans la littérature comme ayant un lien avec le jeu problématique (perceptions relatives au hasard et à l'habileté, raisons de jouer et émotions liées au jeu) ou pouvant faire émerger des perceptions erronées.

Participants

La méthode d'échantillonnage par contraste (LeCompte & Preissle, 1993) a été principalement utilisée, le critère de diversification intergroupe étant le niveau, chez les joueurs, de problèmes de jeu au poker Texas Hold'hem en ligne. Les participants ciblés ont été recrutés par différentes modalités : une liste de volontaires du centre de recherche, la publication d'annonces dans les journaux locaux, l'envoi de messages dans les boîtes courriel des étudiants et employés de l'Université Laval et sur un forum

de poker. Les participants étaient invités à parler de l'étude à leurs amis, ce qui a permis de recruter des participants supplémentaires (méthode d'échantillonnage supplémentaire en chaîne). Le recrutement s'est déroulé entre le 15 février et le 30 avril 2010. Les participants devaient 1) être âgés de 18 ans ou plus; 2) être de genre masculin (les joueurs de poker étant majoritairement des hommes; International Gaming Research Unit, 2007); 3) avoir joué au poker via Internet pour de l'argent au moins une fois par mois, au cours des six derniers mois, et 4) ne jamais avoir suivi de thérapie cognitive-comportementale pour un problème de jeu (puisque ce type de thérapie vise la restructuration cognitive des perceptions erronées relatives au hasard).

Au total, 148 personnes ont été approchées afin qu'elles participent à l'étude. Parmi elles, 88 n'étaient pas admissibles, étaient injoignables ou ont refusé de participer. Des 60 personnes admissibles, 9 ont été sélectionnées de façon aléatoire pour participer à un groupe de discussion pilote devant permettre de vérifier l'adéquation des questions administrées. Des 51 personnes restantes, 29 ont été sélectionnées sur la base de leur score au National Opinion Research Center DSM Screen (NODS; Gerstein et al., 1999) et de leur disponibilité, afin de former trois groupes de joueurs présentant des niveaux de problème de jeu différentsau poker en ligne : à faible risque (score de 0 au NODS), à risque de développer le jeu pathologique (score de 1 ou 2 au NODS) et problématiques (score de 3 ou 4 au NODS). Malgré les différentes techniques de recrutement utilisées, aucun participant ne répondait aux critères du jeu pathologique selon le NODS (un score de 5 ou plus), donc aucun groupe de joueurs pathologiques n'a été formé. Des groupes d'un minimum de 3 joueurs étaient souhaités pour permettre des échanges suffisamment riches entre les participants, concernant leur expérience au poker en ligne (Krueger, 1994). Toutefois, 5 personnes invitées à participer à un groupe n'étaient finalement plus disponibles et 7 personnes n'ont pas pu se présenter aux entretiens en raison d'imprévus. Au final, 17 hommes ont pris part à l'étude. Les groupes de joueurs à faible risque et à risque comptent chacun 7 participants, et le groupe de joueurs problématiques, 3 participants.

L'ensemble des participants provient de la province de Québec. La plupart d'entre eux jouent des tournois et des *cash games* en ligne, principalement du Texas Hold'em sans limite de mise. Leurs sites de jeu en ligne privilégiés sont Poker Stars et Full Tilt. Les trois quarts des participants ont également misé à d'autres JHA au cours de la dernière année, les jeux les plus populaires étant la loterie (13 participants) et les jeux de casino (9 participants) tels le black jack, les machines à sous, le poker et la roulette. Les caractéristiques sociodémographiques des participants de chacun des groupes sont présentées au Tableau 1 et leurs habitudes de jeu au poker en ligne, au Tableau 2. Étant donné la nature qualitative de cette étude, ces données ne sont présentées qu'à des fins descriptives.

Instruments et matériel

Entrevue téléphonique. Une entrevue téléphonique d'une durée approximative de 40 minutes visait à obtenir le consentement verbal des participants, à vérifier les

Tableau 1
Caractéristiques des participants par groupe, par fréquence

Caractéristique	Sans problème (n = 7)	À risque (n = 7)	Problématiques (n = 3)
Âge			
20 – 29	6	3	2
30 et +	1	4	1
Langue maternelle			
Français	7	7	3
État civil			
Célibataire	7	3	2
Conjoint de fait	0	3	0
Marié	0	1	1
Scolarité			
Secondaire	2	2	1
Collégial	5	3	1
Universitaire	0	2	1
Occupation			
Emploi – temps plein	4	4	0
Emploi – temps partiel	0	2	1
Études	2	1	1
Autre	1	0	1
Revenu			
20 000 $ et -	3	2	2
20 001 – 40 000 $	3	1	0
40 001 – 60 000 $	0	1	0
60 001 $ et +	1	3	1

critères d'admissibilité et à répartir les joueurs entre les différents groupes. Elle comprenait quatre mesures : les habitudes de jeu au poker et aux autres JHA, le niveau de problèmes de jeu liés au poker en ligne et les caractéristiques sociodémographiques.

Habitudes de jeu au poker. Un questionnaire maison composé de 19 questions a permis d'obtenir des informations telles que les sites Internet et les lieux de poker en salle fréquentés, les types de poker et les variantes pratiqués, les montants d'argent misés, le temps passé à y jouer et le nombre d'années d'expérience à ce jeu en ligne.

Habitudes de jeu à d'autres JHA que le poker. Les personnes interviewées ont répondu à un questionnaire de 41 questions permettant de dresser le portrait de leurs habitudes de jeu, en particulier la fréquence et les montants d'argent misés à 10 autres JHA (p. ex., loterie, jeux de casino, appareils de loterie vidéo, paris sportifs). Le questionnaire s'inspire de celui de Ladouceur, Jacques, Chevalier, Sévigny, et Hamel (2005).

Niveau de problèmes de jeu. La traduction française (Jacques, 2000) du National Opinion Research Centre DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS; Gerstein et al. 1999) a servi au dépistage des problèmes de jeu liés au poker en ligne, au cours de la

Tableau 2
Fréquences liées aux habitudes de jeu au poker des participants, par groupe

Habitude	Sans problème (n = 7)	À risque (n = 7)	Problématiques (n = 3)
Séance(s) de jeu / sem.			
Moins d'une	1	0	0
1 – 2	3	4	1
3 – 4	2	1	1
5 et plus	1	2	1
Temps passé à jouer (h) / mois			
- de 10	1	1	0
10 à 19	2	0	1
20 à 29	1	1	0
30 à 39	0	2	0
40 et +	3	2	2
Donnée manquante	0	1	0
Argent dépensé ($) / mois			
- de 50	2	2	2
50 – 99	1	1	0
100 – 199	0	2	0
200 et +	3	1	0
Donnée manquante	1	1	1

Note: La fréquence de jeu au poker par semaine rapportée est celle des six derniers mois précédent l'entrevue téléphonique. Le temps passé à jouer et l'argent dépensé au poker rapportés sont ceux du dernier mois. Pour l'argent dépensé au poker, les données manquantes des participants aux groupes à risque et à problème sont liées à l'impossibilité selon les joueurs d'estimer ces valeurs. En effet, ces derniers ont rapporté faire des dépôts sporadiques d'argent dans leur compte, mais jouer principalement à partir de leurs gains de jeu.

dernière année. Elle se compose des 17 questions diagnostiques du NODS, basées sur les 10 critères du jeu pathologique de la quatrième édition du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux [Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder]* (DSM-IV-TR; American Psychiatric Association, 2003). Ces questions se répondent de façon dichotomique (oui ou non). Le score total au NODS peut varier entre 0 et 10 : un score de 0 indique un risque faible de présenter le jeu pathologique; un score de 1 ou 2, la présence d'un risque de souffrir de jeu pathologique; un score de 3 ou 4 indique des habitudes de jeu problématiques; et un score de 5 ou plus reflète un jeu pathologique. La version anglaise de l'instrument possède une cohérence interne et une fidélité test-retest à deux semaines d'intervalle élevées (r = 0,98 pour la prévalence au cours des douze derniers mois) (Gerstein et al., 1999). La traduction française de l'instrument, testée auprès d'un échantillon de 865 personnes, a montré une cohérence interne de 0,91 (Jacques, 2000).

Caractéristiques sociodémographiques. Les participants ont fourni les informations suivantes : âge, genre, lieu de naissance, langue maternelle, état civil, niveau de scolarité, occupation principale, appartenance religieuse et tranche de revenu personnel brut annuel.

Questionnaire sur l'habileté et le hasard. Les participants ont donné leur degré d'accord par rapport à 18 questions portant sur le hasard et l'habileté au poker en ligne, en utilisant une échelle de type Likert où 1 signifiait « totalement en désaccord » et 10, « totalement en accord ». Ce questionnaire ne visait qu'à aider les participants à entamer leur réflexion sur le thème central de la discussion et à organiser leur pensée (Van der Maren, 2010). Les données issues de ce questionnaire n'ont pas été analysées.

Guide d'animation des entretiens de groupe. Ce guide, qui a servi à standardiser la tenue des entretiens de groupe, comprend des questions ouvertes sur les raisons de jouer au poker en ligne, les émotions vécues en y jouant, les perceptions relatives au hasard et à l'habileté, les aspects financiers associés au poker en ligne et le développement de problèmes de jeu liés à cette activité. Il comporte également une simulation de tournoi de poker *Texas Hold'em* en ligne, sans limite de mise et à cinq joueurs, créée pour les besoins de l'étude. Dans cette simulation, les petites et grandes mises à l'aveuglette étaient de 5 et 10 jetons, respectivement. Les joueurs de la simulation recevaient 1 500 jetons au départ. Lors de ce tournoi, le joueur surnommé Do4Love perdait la main alors qu'il détenait une paire de rois à l'as, contre un adversaire qui complétait une couleur sur la dernière carte commune (la rivière).

Procédure et déroulement des entretiens de groupe

L'étude a reçu l'aval du Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université. Après avoir répondu à l'entrevue téléphonique, les participants sélectionnés ont participé à l'un des trois groupes de discussion correspondant à leur niveau de problème au poker en ligne. Les joueurs n'étaient pas informés du groupe auquel ils avaient été assignés. Ces entretiens de groupe, d'une durée de deux heures trente minutes, ont eu lieu sur le campus de l'Université Laval, à Québec. Avant chaque entretien, les participants remplissaient de façon individuelle le formulaire de consentement et le Questionnaire sur l'habileté et le hasard. À la suite du mot de bienvenue et de l'explication des objectifs de l'étude, la discussion de groupe sur les thèmes à l'étude était entamée. Cette discussion était animée par une étudiante de troisième cycle en psychologie. Cette dernière agissait comme facilitatrice des échanges de points de vue entre les participants, leur donnant le premier rôle (Van der Maren, 2010). Au milieu de l'entretien, durant la pause prévue, du café et des biscuits leur étaient offerts. Par la suite, une simulation d'un tournoi de poker en ligne leur était présentée. Les participants étaient invités à se mettre « dans la peau » du joueur surnommé Do4Love et à commenter ses actions et celles de ses adversaires. Des questions ouvertes telles que « Que pensez-vous de cette action? » et « Quelles sont vos impressions sur les autres joueurs après ce tour de jeu? » leur étaient posées afin de favoriser leurs verbalisations concernant le hasard et l'habileté au poker en ligne.

Les joueurs se sont exprimés librement. La dynamique était similaire d'un groupe à l'autre. Les joueurs participaient avec intérêt, et leur connaissance du poker était évidente. Les joueurs étaient respectueux des consignes et polis. Dans chaque groupe,

certains joueurs étaient plus impliqués que d'autres dans la discussion. Lorsqu'un joueur énonçait une perception, l'expérimentatrice vérifiait si d'autres joueurs étaient en accord ou en désaccord avec l'énoncé et les invitait à expliquer pourquoi. Les discussions ont été enregistrées en audio, en format MP3. Un dédommagement de 40 $ en chèque-cadeau d'un centre commercial local a été remis aux participants, en plus d'un montant de 10 $ en argent comptant permettant de couvrir leurs frais de stationnement sur le campus universitaire.

Analyse thématique

L'analyse thématique, en raison de sa flexibilité, se marie bien aux caractères descriptif et exploratoire de certains des objectifs de l'étude (Braun & Clarke, 2006; Trudel et al., 2007). Elle permet d'identifier et d'analyser les thèmes issus des discussions de façon détaillée et représentative du vécu des joueurs (Braun & Clarke, 2006; Trudel et al., 2007). Elle fournit par ailleurs une organisation des thèmes (Trudel et al., 2007) qui facilite la comparaison des groupes de joueurs à l'étude. Il est possible de confronter la description approfondie des perceptions exprimées par les joueurs de poker au cadre théorique cognitif-comportemental des jeux de hasard et d'argent, puis de générer des hypothèses qui feront l'objet d'études futures (Trudel et al., 2007). En fonction des objectifs décrits précédemment, la présence de perceptions erronées fera l'objet d'une attention particulière.

Les verbatim des entretiens de groupe ont été transcrits en format Word (.doc) à partir de l'écoute des enregistrements numériques. Ils ont été soumis à une analyse qualitative thématique inductive, selon la procédure proposée par Braun & Clarke (2006). Un premier évaluateur a effectué une lecture approfondie et répétée de l'ensemble des verbatim, en prenant en note les idées qui s'en dégageaient et leur signification. Ensuite, il a procédé à l'analyse d'un premier verbatim. Pour ce faire, des codes (ou des thèmes) ont été assignés à des segments de texte du verbatim, en utilisant le logiciel QDA Miner, version 3.2.9. Les codes réfèrent au « plus petit élément tiré des données brutes qui peut être interprété en lien avec le phénomène à l'étude » (Boyatzis, 1998). Le premier évaluateur a par la suite effectué une description détaillée du contenu correspondant à chacun des codes dans un guide, en y incluant des exemples de citations. Les codes ont été regroupés sous des catégories de thèmes. Afin d'augmenter la validité de l'analyse, une autre étudiante au doctorat en psychologie a procédé au codage du même verbatim, à partir du guide. Le contenu de ce verbatim représentait 35 % du nombre total de pages (soit 210, à interligne double) que comptait l'ensemble des verbatim des entretiens de groupe. Les codes et leur description ont été révisés de façon commune par les deux évaluateurs, jusqu'à l'obtention d'un consensus. Le taux d'accord entre l'assignation des codes des deux évaluateurs a été calculé avec QDA Miner. Pour que les segments de texte sélectionnés par chacun d'eux soient jugés similaires, ils devaient se recouper à au moins 50 %. Un taux d'accord interjuges final de 99,7 % (alpha de Krippendorff = 0,95) a été obtenu pour le premier verbatim, assurant ainsi la validité des thèmes (Neuendorf, 2002). Par la suite, le premier évaluateur a procédé au codage des autres verbatim.

Les codes et les thèmes issus des verbatim ont été comparés entre les trois groupes de joueurs (à faible risque, à risque et problématiques). Cette comparaison a permis de dégager les spécificités et les similitudes quant aux raisons de jouer, aux émotions vécues au jeu et aux perceptions relatives au hasard et à l'habileté.

Résultats

L'analyse comparative entre les groupes de joueurs est présentée selon les variables liées aux questions de recherche : les perceptions relatives au hasard et à l'habileté, les raisons de jouer au poker en ligne et les émotions accompagnant la pratique de ce jeu. Les similarités entre les groupes de joueurs sont d'abord abordées, suivies des différences entre ces groupes. Les perceptions présentées dans cette section ont émergé dans un ou des groupes de discussion, selon le cas. Une réflexion sur le caractère possiblement erroné de certaines d'entre elles est effectuée dans la section Discussion. Seuls les verbatim qui illustrent le mieux le thème des échanges sont transcrits, afin de ne pas alourdir la section. Le Tableau 3 présente les thèmes et sous-thèmes abordés par les participants lors des entretiens de groupe. La Figure 1 présente de façon schématique les similarités et les différences par rapport à ces thèmes entre les groupes.

Tableau 3
Thèmes et sous-thèmes

Thèmes	Sous-thèmes (codes)
Hasard et habileté	Plus d'habileté que de hasard
	Présence de hasard
	Faire des gains = habileté
	Tenir compte de la position
	Mise/Action
	Calculer les probabilités
	Lire adversaires
	Stratégies d'autocontrôle
	Long terme
	Choix surnom
	Se refaire
	Devenir professionnel
	Devoir développer ses connaissances
	Devoir se pratiquer
	Apprendre de ses pertes
	Méfiance
Raison de jouer	Plaisir/Divertissement
	Faire de l'argent
	Développer son habileté
Émotions	Émotions positives
	Émotions négatives

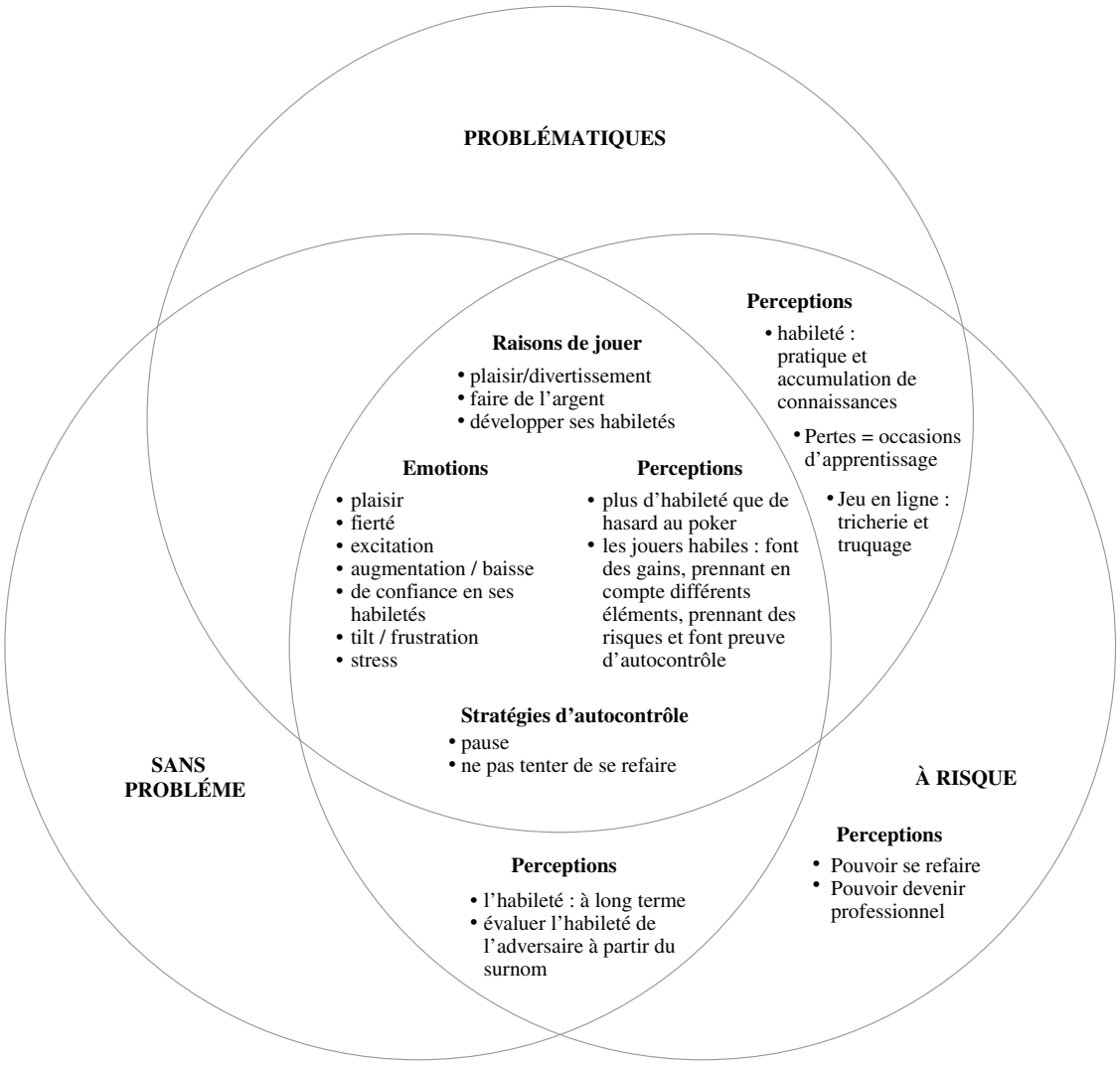

Figure 1. Schémas des thèmes similaires et différents entre les groupes de joueurs.

Le hasard et l'habileté

Thèmes similaires dans les groupes. Dans les trois groupes (à faible risque, à risque et problématiques), des joueurs mentionnent que le poker est un jeu impliquant davantage d'habileté que de hasard.

> Pour moi, le poker est beaucoup plus un jeu d'habileté que de hasard. (Joueur à faible risque.)
>
> Parce que moi, c'est niaiseux ce que je vais dire là, mais moi les jeux d'habileté là, le poker selon moi en fait partie comme le curling, le billard, le golf. C'est des habiletés. Tu développes des capacités, puis oui, tu peux monter à un certain niveau, puis tu peux aspirer à un paquet d'affaires… (Joueur à risque.)
>
> Moi je mettrais 75 % habileté, 25 % hasard. Peut-être 80 – 20. (Joueur problématique.)

Bien que percevant davantage d'habileté que de hasard au poker, les joueurs font mention de la présence d'une part de hasard ou de chance sur laquelle ils n'ont aucun contrôle :

> Les *bad beat*, [perdre avec une excellente main], c'est un bon exemple de hasard au poker. (Joueur à faible risque.)
>
> Ta deuxième paire d'as que tu pognes dans ta soirée, bien tu es chanceux de l'avoir. (Joueur à risque.)
>
> Il y a de l'habileté, mais il y a de la chance. Si tu n'as pas de jeu pantoute, t'en as pas, t'en as pas là. Tu ne peux pas faire de miracle. (Joueur problématique.)

Dans les trois groupes, est mentionnée l'idée qu'un joueur de poker habile est un joueur qui réalise des gains et qui prend en compte, dans ses décisions, différents éléments liés à la structure du jeu et à ses adversaires. La position à la table, le montant des mises, les probabilités et la lecture des adversaires (hypothèses sur leur état émotionnel ou leur stratégie) constituent des éléments que les joueurs évaluent en pratiquant le poker en ligne.

> Quelqu'un qui sait bien jouer va maximiser ses gains, puis va minimiser ses pertes. (Joueur à risque.)
>
> Veut, veut pas, le poker, il y a plein de choses qu'il faut prendre en considération. La position où tu es, les joueurs contre qui tu joues, ce qu'il s'est passé auparavant, etc. (Joueur problématique.)
>
> Bien tu sais, les statistiques sont disponibles sur des sites Web. Donc tu peux voir les statistiques des joueurs, tu peux voir si en ce moment il est *hot* [dans une bonne période], ou s'il est *on tilt* [frustré]. S'il vient de perdre dix parties en ligne, c'est sûr que sa confiance est souvent plus ébranlée. Donc si tu fais un gros *raise* [une grosse relance], il a plus de chances de se coucher qu'un joueur qui est super *hot* puis qui se dit « Ah oui je vais pogner mon affaire! ». (Joueur à faible risque.)

Des stratégies comportementales telles que de prendre une pause, de ne pas jouer sous l'effet de la fatigue, d'émotions négatives ou de substances, ou encore de jouer à des limites de mises plus basses ont été notées dans les trois groupes de joueurs. Celles-ci leur permettraient, à leur avis, de maintenir un bon niveau d'habileté en préservant leur jugement.

> Si je *feel* [me sens] moindrement *dark* [maussade], ou je *feel* moindrement fatigué ou peu importe, je ne joue pas parce que je sais que ça va affecter ma *game* [façon de jouer]. Si j'ai vraiment le goût de jouer, je vais jouer des micro-limites là, genre des tables à 5 $, en tout cas, pour moi. Ça ne me dérange pas de perdre 40 $ dans une soirée là. Ça m'évite de jouer mes limites à 200-400 piasses [dollars], puis en perdre 4 000 là. (Joueur à risque.)
>
> Jouer soûl, ça ne m'arrive jamais aussi. C'est toutes des affaires qui affectent notre jugement puis c'est une *game* [un jeu] de jugement. (Joueur à risque.)

> Mais monsieur avait un point tantôt [montre son accord avec un autre joueur sur le même thème], il faut connaître son calibre de joueur parce que moi je joue des *games* à 10, je les gagne, je joue des *games* à 27, je tombe à des *games* à 50, oups, j'en gagne une sur quatre, j'en perds quatre, je ne fais pas d'argent. Là je vais en jouer une à cent, euh, j'en gagne une, j'en perds six. Puis je retourne à des games à 40, je retourne à des games à 27, je les gagne quasiment toutes. (Joueur à risque.)

Thèmes différents entre les groupes. D'autres thèmes liés au hasard et à l'habileté au poker émergent du discours de certains groupes de joueurs spécifiquement. Le thème voulant qu'au poker l'habileté s'évalue à long terme est mentionné par les joueurs des groupes à faible risque et à risque. Pour ces joueurs, la notion de long terme réfère à l'observation d'un très grand nombre de mains. Le résultat de quelques mains peut être attribuable au hasard, mais leur habileté leur permet d'acquérir un avantage sur le jeu à long terme.

> La chance, on peut parler de ça pour une soirée ou deux, ou même rendu peut-être à 100 000 mains peut-être… Même 100 000 mains sur Internet, c'est la chance qui va déterminer si tu es un joueur gagnant ou perdant. Cent mille mains encore là, je trouve que c'est un petit échantillon. Mais sur le long terme, on ne peut pas vraiment parler de chance au poker. […] Puis là, quand c'est rendu qu'on calcule à coup de 10 millions de mains jouées en ligne, le hasard il n'y en a quasiment plus là. (Joueur à risque.)

Selon les joueurs des groupes à faible risque et à risque, certaines caractéristiques du surnom choisi par leurs adversaires (présence de chiffres, absence de lettres majuscules, etc.) leur permettent de juger de leur niveau d'habileté. Il est à noter que les surnoms de joueurs rapportés par les participants sont ceux de la simulation de tournoi présentée lors des entretiens de groupe. Les surnoms de joueurs des participants ne sont pas rapportés afin de préserver la confidentialité.

> S'ils jouaient pour de vrai, là, en partant, Adam 001, c'est un mauvais joueur. À cause des… Tu sais quelqu'un, un bon joueur, ça fait longtemps qu'il joue sur Internet, il est sur plusieurs sites, il s'est trouvé une propre identité, comme moi, mettons, c'est [information confidentielle], un autre c'est [information confidentielle]. Ils ont tous des noms puis ils gardent tout le temps la même affaire. C'est quelque chose de réfléchi. Puis ils ont tout le temps aussi des… tu sais des majuscules. Tu sais, ils signent… Puis, sans blague, ça l'air ridicule ce que je dis là, mais c'est… ça se confirme là, […] ceux qui ont des noms avec pas de majuscules puis des chiffres, c'est plus, ha tiens, je vais déposer 50 piasses [dollars], je vais écrire de quoi, mon nom c'est Adam00… puis règle générale, c'est des mauvais joueurs. […] Killer, puis Do4Love, déjà en partant, je les respecterais plus. Puis EVplays itou [également], tu vois que le gars, il sait déjà c'est quoi l'EV [*expected value* pour espérance mathématique], au moins c'est un début. (Joueur à risque.)

> EVplays, EV ça veut dire espérance de gain. Le gars, il connaît quelque chose, fait que c'est vraiment un *grinder* [joueur qui joue serré, qui prend peu de risques dans le but de faire de petits gains réguliers] ou un [joueur] régulier. (Joueur à faible risque.)

Dans le groupe de joueurs à risque, l'idée de pouvoir se refaire (c.-à-d. rattraper les pertes passées en continuant à jouer) grâce à son habileté est mentionnée.

> Bien moi, la première année là… parce que c'est comme une drogue, hein! Tu penses que tu as le contrôle là-dessus, ça n'hypnotise pas parce qu'il faut que tu sois alerte à chaque main puis tu apprends, puis tu joues d'autres *games* [parties], puis tu joues d'autres *games* [parties]. Ça n'hypnotise pas comme une machine qui fait « ding ding ding ding ding », mais la première année, tu sais, tu te dis… Tu en gagnes trois, puis tu en gagnes quatre… Moi aussi, j'ai déjà mis 50 piasses [dollars], puis tu sais, le même soir, 175, puis le lendemain soir tu rembarques là-dessus… Tu sais, je veux dire, là, tu te mets… Tu penses là, tu t'imagines que tu vas devenir quasiment millionnaire avec ça, mais là ton 175 redescend à zéro, tu sais, au début là. Tu redescends, tu n'as plus une maudite cenne puis là, tu reprends un 50, tu reprends un 50 jusqu'à ce que la petite madame [la conjointe du participant], elle place une lettre sur ton oreiller [qui dit :] « je pense que tu as des problèmes de jeu ». (Joueur à risque.)

Une autre perception émerge dans le discours du groupe de joueurs à risque, soit le fait d'avoir cru pouvoir devenir de bons joueurs (des joueurs misant à des tables aux mises élevées), voire des joueurs professionnels, mais en être par la suite venu à la conclusion que ce n'était pas réaliste à cause de défaites subies au jeu.

> Il y a un bout où j'aurais aimé ça, tu sais, devenir bon, puis faire beaucoup d'argent, peut-être gagner ma vie, mais ce n'est pas aussi facile que ça a l'air là, tu sais. Fait que non, c'est du divertissement. (Joueur à risque.)

> Je pense que là, j'ai « topé » [atteint le maximum] au niveau de mes capacités parce que j'ai essayé de jouer plus haut [à des tables aux mises plus élevées], j'ai mangé une volée [j'ai perdu], ça n'a pas été trop long. (Joueur à risque.)

Le thème lié à l'importance de développer ses connaissances sur le poker ressort auprès des groupes de joueurs à risque et problématiques. Ces joueurs mentionnent acquérir cette connaissance de diverses façons : par la consultation de sites Web et de forums, la lecture de livres sur le sujet, la recherche de conseils auprès d'amis ou d'autres joueurs de poker expérimentés et le visionnement d'émissions de poker à la télévision. La pratique régulière est également soulignée par ces joueurs désireux de s'améliorer. La vision des défaites comme des occasions d'apprentissage constitue un autre thème distinguant ces joueurs des joueurs à faible risque. Les défaites les mènent à un questionnement sur leur style de jeu qui leur permet de développer de nouvelles stratégies, selon eux plus efficaces.

> Puis j'ajouterais aussi que perdre au poker ça nous apprend à devenir des meilleurs joueurs. Il faut perdre au poker. Il faut avoir des séquences où ça ne va pas bien, parce que c'est comme ça qu'on va développer notre propre stratégie, puis c'est comme ça qu'on va se découvrir en tant que joueur. […] Moi en tous cas, c'est de cette façon-là que je me suis découvert. Ça a pris un certain temps avant que je commence à gagner, mais je suis venu à bout de comprendre quel joueur j'étais et j'ai eu une très bonne séquence il y a de ça un an et demi. Une vraiment bonne séquence! […] C'est dû aux défaites que j'ai accumulées. (Joueur problématique.)

La méfiance par rapport à la gestion du jeu de poker en ligne est rapportée dans les groupes de joueurs à risque et problématiques. Des idées telles que les adversaires trichent en jouant de connivence, que la distribution des cartes n'est pas réellement aléatoire et qu'ils sont connus du site Internet apparaissent dans leur discours.

> Non, mais, dans la vraie vie, ce que je me rends compte, c'est que ça [la tricherie] se fait plus facilement qu'on peut le prétendre. […] Sur Internet, j'ai un de mes amis qui fait ça régulièrement. Puis, regarde, ils sont huit, puis ils prennent deux *stack* [deux tapis, soit les piles de jetons de deux joueurs] chaque, fait qu'ils sont seize, un peu éparpillés, puis ils sont capables de, regarde, à un moment donné ils se retrouvent ensemble. À un moment donné, il m'a dit : « J'étais crampé, on était quatre sur une table de neuf. C'est nous autres qui contrôlaient la table ». […] Tout le monde se couchait tout le temps, on se ramassait tout le *cash* [l'argent] parce que là, les quatre étaient rendus tellement trop *bigs* [forts] pour les cinq qui restaient ». (Joueur à risque.)
>
> Honnêtement, le poker sur Internet est un peu irréaliste. Ça, c'est mon point de vue. J'ai enregistré des mains, j'ai marqué des mains… Ça ne se passe pas tout à fait comme ça dans la réalité. Il tombe très, très souvent des jeux très forts sur Internet. On ne retrouve pas des jeux forts comme ça en réel. Je ne sais pas s'il y en a qui sont d'accord avec ça, mais des grosses mains sur Internet il y en a en masse. […] Ils te donnent tout le temps une carte gratuite, pour te faire *beter* [miser] plus. […] Ou ils te donnent une deuxième paire quand l'autre, sa *straight* [suite de cinq cartes], est déjà rentrée. Ils te donnent tout le temps quelque chose pour *beter*. Il y a tout le temps, un quelque chose, un « nanane » [une récompense] qu'ils viennent te donner pour *beter*, puis *beter*, puis *beter*. C'est régulier. […] Savez-vous qui est-ce que ça avantage? Ça avantage le site qui collecte de plus en plus, plus d'argent parce qu'on rejoue, on rejoue, on rejoue. Et pourquoi? Parce que l'argent qui rentre, ils ont une cote dessus. Plus on joue, plus ils ont une cote. Ce n'est pas compliqué! (Joueur à risque.)
>
> Quand je perds souvent, je vais m'imaginer des affaires. Je m'imagine qu'ils me connaissent sur le site et que c'est arrangé. Je me dis, c'est quoi qui ne marche pas? (Joueur problématique.)

Dans les groupes de joueurs à risque, toutefois, l'hypothèse d'un processus de « mémoire sélective » [se rappeler ce qu'on veut bien se rappeler] est relevée pour expliquer cette impression que les cartes obtenues sur Internet sont plus fortes que celles

qui sont obtenues en jouant en face-à-face (c'est-à-dire en jouant hors ligne). Les joueurs de poker se rappelleraient davantage les *bad beat* [mains perdues alors que la probabilité de l'emporter était (très) grande] que les autres jeux. Les joueurs mentionnent de plus que le rappel de ce type de mains serait probablement accentué sur Internet en raison de la rapidité du jeu.

> Mais, en fait, il y a aussi le processus de… bien le processus, que j'appelle mémoire sélective là. […] Moi-même, il m'arrive des soirées « de caca ». Je me dis après ça, tu parles d'une soirée « de marde », je me suis fait cracker les as, je me suis fait cracker. Mais tu sais, dans le fond, tout ce que tu te rappelles dans le fond… Rappelle-toi les dix mains dans ta vie, tu vas te rappeler rien que les espèces de *bad beat*. […] Somme toute, en fin d'une soirée, tu te rappelles de tes mauvaises mains. […] C'est sûr qu'en fin de soirée, ce que je me rappelle, c'est la fois où je me suis fait cracker peu importe ou que j'avais la *flush* [cinq cartes de la même sorte; par exemple, cinq cartes de pique] au *king* [avec le roi comme carte la plus élevée], l'autre avait la *flush* à l'as, je n'avais pas le choix de perdre mon 200 piasses [dollars]. (Joueur à risque.)
>
> Oui, parce que c'est normal que ton as – *king* gagne contre as. C'est normal, fait que tu ne t'en rappelleras pas. Pourquoi tu t'en rappellerais? (Joueur à risque.)
>
> Moi, j'ai comme l'impression que le débit des mains y est quand même… y est pour quelque chose là. Tu sais, tu joues, je ne sais pas, une soirée chez vous entre amis, puis tu vas jouer le même nombre d'heures sur Internet, puis tes mains, tu en vois cinq fois plus. Qu'est-ce que tu vas retenir? (Joueur à risque.)

Les raisons de jouer au poker en ligne

Les thèmes énonçant les raisons de jouer au poker en ligne, similaires dans les trois groupes, sont le plaisir et le divertissement, le désir de faire de l'argent et le souhait de développer ses habiletés. Les joueurs éprouvent du plaisir et de la satisfaction à vaincre des adversaires.

> Le poker, c'est que c'est trippant! (Joueur à risque.)
>
> C'est idéal pour faire un peu d'argent quand on est étudiant. Par exemple, si je joue un petit tournoi dans un cours et que je gagne 60 $, je suis content! (Joueur à faible risque.)
>
> Il faut que je gagne, il faut que j'en dépasse [d'autres joueurs]. Il faut que j'aie le plaisir de dire : « j'en débarque »! (Joueur problématique.)
>
> Moi c'est sûr que les *World series of poker* [Championnats mondiaux de poker] … Ah non non, c'est sûr qu'en tant que joueurs de poker, on y pense tous [à participer un jour à un tournoi des *World Series of Poker*]! (Joueurs problématiques.)

Les émotions vécues au poker en ligne

Les thèmes liés aux émotions vécues au poker en ligne sont similaires dans les trois groupes. Certaines de ces émotions sont transitoires, en fonction des événements de

jeu rencontrés. Le plaisir, la fierté, l'augmentation momentanée du sentiment de confiance et l'excitation sont des émotions positives rapportées par des joueurs à faible risque, à risque et problématiques.

> Les émotions du poker moi, ça… ça me rend total tout heureux là, si on fait un absolu de tout ça là. Gagner, perdre, j'aime ça. (Joueur à risque.)
>
> Et finalement, tu peux gagner cinq-six mains en ligne. Ça augmente beaucoup la confiance. Des fois on dirait la confiance, c'est sur un court laps de temps, ce ne sera pas pour toute la *game* [partie]. Il y a des *up and down* [hauts et des bas]. (Joueur problématique.)
>
> C'est certain que c'est satisfaisant de battre des adversaires… mais ça ne procure pas autant de satisfaction qu'avec un travail. (Joueur à faible risque.)

Les émotions négatives liées au jeu, similaires dans les trois groupes, sont la frustration, la baisse temporaire de confiance en ses habiletés et le stress. La baisse de confiance en ses habiletés peut être causée par différents facteurs tels une suite de pertes, de malchances ou de mauvaises décisions, le fait de posséder moins de jetons que ses adversaires (avoir moins de *stack*), ou encore l'intimidation exercée par un adversaire.

> Mine de rien, ça demeure un peu plus dur de garder une certaine confiance en son jeu quand tu as un *downswing* [période trop longue ou trop coûteuse de pertes]. Il faut garder le focus, mais tu sais, je me lève le matin, ok, je suis confiant, [puis là], je viens de perdre 1 000 $, 2 000 $ […], là toc : coup dans les reins en partant, bon bien tu sais, je n'ai plus de confiance. (Joueur à faible risque.)

Certaines émotions telles la frustration ou une baisse du sentiment de confiance peuvent mener les joueurs à agir de façon distraite, impulsive et moins contrôlée – un comportement que les joueurs appellent « *tilt* » dans leur jargon. Des joueurs des trois groupes rapportent avoir déjà « *tilté* ».

> Si tu te fais bluffer trop souvent en ligne, ou si tu as une couple de *bad beat*, là tu deviens mal à l'aise avec ton *low stack* [pile de jetons basse], tu n'es plus concentré. (Joueur à faible risque.)
>
> C'est surtout que les mouvements sont répétitifs de la part des mêmes joueurs, ça devient agressant, on se sent agressé, on devient émotif, veut, veut pas, mais il faut garder un contrôle. […] Je vous le dis, ça prend un très grand contrôle. À l'occasion, oui, effectivement, à un moment donné, je vais dire, mange donc d'la crisse de marde, je me crisse [mets] *all-in* [mettre tous les jetons sur le tapis] devant toi, puis je change de table! (Joueur à risque.)

Dans les trois groupes, des joueurs mentionnent qu'ils tentent le plus possible de contrôler ces dérapages, tout comme ils le font pour maintenir un bon niveau de jugement au jeu. Ils font mention de stratégies comportementales et cognitives leur permettant de garder le contrôle sur leurs émotions. Du côté des stratégies

comportementales, ils rapportent prendre une pause lorsqu'ils se sentent sous l'effet du « *tilt* », ou encore jouer de façon plus serrée et moins agressive qu'à l'habitude.

> Un *tilt* là, moi je vais prendre une marche. […] Il faut que je dégage de la table, je laisse passer les cartes […]. Un bon joueur de poker ne peut pas se permettre de *tilter*. (Joueur à risque.)
>
> *Tilter*, c'est quand tu viens de te faire *badbeater* [battre lorsque les probabilités étaient grandes de gagner] solide là… là tu ne réponds plus de tes actes, tu es mieux de tout fermer. (Joueur problématique.)
>
> Je pense que plus les joueurs deviennent habiles au poker, je pense que plus ils sont capables de mettre ça de côté, puis de tout le temps garder la même confiance quoi qu'il arrive, parce que justement, plus tu montes, plus tu perds et plus tu gagnes. C'est encore des plus gros « *up and down* ». Donc il faut être capable de mettre ça de côté pour toujours garder notre confiance. Mais comme ils disent, en situation de *downswing*, quand tu perds non-stop, tu perds confiance en ton jeu, pis là sans t'en rendre compte, tu joues un peu moins bien. Fait que c'est vraiment important de ne pas perdre confiance puis de continuer à bien jouer. (Joueur à faible risque.)

Les joueurs des trois groupes révèlent les stratégies cognitives utilisées pour éviter de *tilter*, à commencer par se convaincre de ne pas chercher à se refaire, puis s'imaginer la situation du point de vue de l'adversaire afin de prendre une distance par rapport à la situation de jeu.

> Il faut que tu sois en contrôle de toi. Il ne faut pas que tu te laisses emporter en disant : « Ah! Là j'ai mal joué ça, je vais essayer de me rattraper ». Non! Il faut que tu dises : « J'ai mal joué, je couche la main, puis la prochaine main c'est une autre affaire, ça recommence ». Il y a des gens qui ne sont pas capables de faire ça, donc l'habileté c'est aussi à ce niveau-là. (Joueur problématique.)
>
> Bien moi je trouve que je me suis beaucoup amélioré là-dessus. […] Tu sais, je ne jouais pas le plus possible, l'histoire de « Ha, il faut que je me refasse, il faut que je me refasse! ». Peut-être en jouer une ou deux [parties] de plus, puis si je me fais cracker encore, je fais bon, c'est fini, puis je vais ruminer pendant une demi-heure là. Mais là aujourd'hui, je rumine, mais pendant deux minutes [seulement]. C'est comme… Bien dans le fond, je me dis, admettons que j'avais *pocket* as [une paire d'as en main], lui avait son *king*, il pogne [reçoit] son [deuxième] king, bien je me dis, si ça avait été [l'inverse] là, si j'avais eu *pocket king* [une paire de roi en main], puis lui avait eu son … J'ai toujours comme une façon de le revoir inversement. (Joueur à risque.)

Discussion

Cette étude visait à décrire les perceptions relatives au hasard et à l'habileté, les raisons de jouer et les émotions des joueurs pratiquant le poker en ligne, puis de

comparer ces variables selon le niveau, chez ceux-ci, de problèmes de jeu. La discussion qui suit reprend les résultats en y incorporant un examen exploratoire des perceptions et en portant une attention particulière aux perceptions possiblement erronées, le cas échéant.

Perceptions relatives au hasard et à l'habileté

Dans les trois groupes, les perceptions des joueurs reflètent qu'ils accordent une grande place à l'habileté et au contrôle des résultats, ce qui converge avec les résultats de Langer (1975), Myrseth et al. (2010) et Dufour et al. (2009). La majorité des joueurs met l'accent sur la pratique et l'accumulation de connaissances afin d'améliorer leurs chances de réussite au jeu. La part d'habileté impliquée au poker a d'ailleurs été largement véhiculée dans les médias dans le passé (Kim, Lee, & Jung, 2013) et sur les sites de jeu au poker en ligne (McMullan & Kervin, 2012), ce qui a pu avoir une influence sur la perception que les joueurs se font du jeu. Dans les groupes de joueurs à risque et problématiques de cette étude, les défaites sont vues comme des occasions de réflexion et de perfectionnement de leurs stratégies de jeu. Il est par contre plausible de penser que cette façon de percevoir les défaites pourrait mener les joueurs à surinvestir le temps et l'énergie consacrés à la pratique et à l'accumulation de connaissances, puis à persévérer au jeu et ce, malgré des défaites répétées. Ainsi, les joueurs qui croiraient que le hasard a peu ou pas d'importance sur le résultat au poker pourraient très bien être en quête d'un niveau d'habileté que très peu atteindront. D'autres études permettraient de vérifier cette hypothèse. Par ailleurs, dans les groupes de joueurs à faible risque et à risque, le thème selon lequel l'habileté au poker en ligne s'observe à long terme, c'est-à-dire sur un très grand nombre de mains jouées, a été mentionné. Cela pourrait signifier que les joueurs sous le seuil du jeu problématique reconnaissent l'influence du hasard sur les résultats du jeu à court terme.

La conceptualisation de l'habileté dans les groupes de joueurs à faible risque, à risque et problématiques de la présente étude repose sur les gains cumulés, puis sur la capacité de considérer différents éléments techniques et psychologiques liés au jeu et à sa structure : la position à la table, le montant des mises, les probabilités, la lecture des adversaires, puis l'autocontrôle de son niveau de jugement et des émotions pouvant l'influencer. Le rôle actif qu'implique la prise en compte de ces différents éléments paraît influencer la perception de contrôle des joueurs sur les résultats du jeu, comme le suggère Langer (1975). Les joueurs qui pratiquent le poker en ligne, qu'ils soient à faible risque, à risque ou problématiques, mentionnent avoir recours à une panoplie de stratégies cognitives et comportementales afin d'éviter les pertes de contrôle et de favoriser la prise de bonnes décisions au jeu. Il y a une différence entre l'illusion de contrôle telle que définie par Langer et la nécessité de contrôle telle que décrite par les joueurs de poker dans cette étude. Bien que l'ensemble des joueurs reconnaisse l'importance de l'autocontrôle, leur efficacité à maintenir le contrôle pourrait néanmoins différer en fonction du niveau, chez eux, de problèmes de jeu. En effet, Browne (1989) a observé une durée et une intensité de *tilt* plus importantes chez des joueurs problématiques que chez des joueurs récréatifs et professionnels, ce qui pourrait représenter des difficultés de gestion des émotions négatives associées au jeu et pouvant les mener à la perte de contrôle.

La surestimation de son habileté personnelle. Les résultats de la présente étude suggèrent qu'un biais dans l'évaluation de son habileté personnelle, surtout lorsqu'il est question de pouvoir se refaire (soit l'un des critères du DSM-IV), pourrait jouer un rôle dans la présence de problèmes liés au jeu chez les joueurs de poker en ligne faisant partie du groupe « à risque ». Les perceptions de pouvoir se refaire grâce à leur habileté et d'avoir déjà cru pouvoir devenir joueur professionnel reflètent une évaluation d'habileté personnelle élevée, voire possiblement surestimée, chez les joueurs à risque. Ces joueurs rapportent un processus selon lequel, avec leur expérience de jeu et les défaites encaissées lors des tentatives de jouer à des tables aux limites de mises plus élevées, la perception de leur habileté personnelle se trouve confrontée à la réalité. Ils en arrivent à une perception plus juste de leur habileté et en viennent à la conclusion qu'il n'est pas aussi facile qu'ils le croyaient de devenir joueur professionnel. Ce processus reflète bien celui observé par Bjerg (2010) auprès d'un joueur problématique lors d'une entrevue individuelle approfondie. Ce joueur, convaincu d'être plus habile qu'une bonne partie de ses adversaires, disait avoir de la difficulté à s'empêcher de jouer à des tables aux limites de mises de plus en plus importantes, jusqu'à ce qu'il joue à un niveau où il n'était plus en mesure de les remporter. Cela tend à nous faire croire qu'uniquement les très bons joueurs jouent aux tables à mises élevées, mais est-ce vraiment le cas? Il y a nécessairement des perdants même à ces tables. Les conséquences néfastes potentielles d'une surestimation de son habileté sont bien illustrées dans les propos d'un joueur à risque de l'étude. Ce joueur croyait pouvoir s'enrichir dès ses débuts au poker en ligne, ce qui l'a mené à persévérer au jeu malgré l'accumulation de défaites. Ce processus de surestimation de leur habileté auquel font face les joueurs de poker pourrait concorder avec les résultats obtenus par Wood et al. (2007) auprès d'un plus grand échantillon de joueurs de poker, résultats selon lesquels les joueurs problématiques et pathologiques sont les moins susceptibles d'évaluer leur habileté personnelle au-dessus de la moyenne. En effet, la surestimation de l'habileté personnelle pourrait intervenir au cours du développement des problèmes de jeu, alors que le retour à une perception plus juste de son habileté pourrait indiquer qu'un problème de jeu s'est installé et que le joueur fait face aux conséquences qui y sont liées. Les joueurs problématiques de l'échantillon n'ont cependant pas discuté de cet aspect. La réalisation d'une étude de nature longitudinale portant sur l'estimation de l'habileté personnelle des joueurs de poker en ligne permettrait de mieux décrire l'évolution de leurs perceptions de leur habileté personnelle en fonction de leur niveau de problème de jeu.

Bien que les joueurs de poker en ligne présentant des niveaux de problème de jeu différents puissent percevoir de façon commune que l'habileté prévaut sur le hasard à ce jeu, des joueurs des groupes à risque et problématiques semblent se distinguer des joueurs à faible risque en raison de la surestimation de leur habileté personnelle.

Raisons de jouer au poker en ligne

Il est intéressant de constater que les raisons de jouer rapportées ne permettent pas de départager les groupes de joueurs qui présentent différents niveaux de problème de jeu au poker, dans cet échantillon. Les principales raisons de jouer au poker en ligne évoquées dans les groupes de joueurs à faible risque, à risque et problématiques sont

le plaisir ou le divertissement, le désir de faire de l'argent et l'intention d'y développer ses habiletés. Comme le révèle un joueur problématique de l'étude, le plaisir de jouer semble intrinsèquement lié à l'habileté personnelle perçue.

Lorsqu'on explore davantage les dires des joueurs de l'étude, on retrouve des raisons de jouer non directement exposées, mais à peine cachées. Par exemple, lorsqu'un des joueurs à risque mentionne « tu peux aspirer à un paquet d'affaires », il nous montre qu'il rêve à quelque chose. Est-ce gagner beaucoup d'argent ou obtenir de la reconnaissance d'autrui? Un des joueurs problématiques mentionne en parlant des autres joueurs qu'il faut qu'il en débarque, qu'il en dépasse. Cela montre une autre raison de jouer qui est liée au plaisir d'être meilleur que d'autres. Est-ce un besoin de reconnaissance ou de valorisation? Un joueur rapporte également qu'il rêve de participer au prestigieux tournoi des séries mondiales de poker. N'est-ce pas là une raison de jouer? Ainsi, bien que le besoin de reconnaissance ou de valorisation n'ait pas été rapporté directement par les joueurs lors des entretiens de groupes, les résultats de Bradley & Shroeder (2009) suggèrent qu'il peut s'agir d'une motivation importante pour les joueurs de poker. Les résultats de Bouju et al. (2013) ajoutent que la pratique du poker fournirait aux joueurs problématiques une image d'eux-mêmes rehaussée par rapport à comment ils se perçoivent dans la vie de tous les jours.

Émotions liées à la pratique du poker en ligne

Les émotions rapportées dans les trois groupes de joueurs de cette étude se révèlent similaires. Une variété d'émotions positives et négatives sont vécues relativement à la pratique du poker. Les événements de jeu rencontrés amènent les joueurs, qu'ils soient à faible risque, à risque ou problématiques, à vivre des émotions intenses qu'ils tentent tant bien que mal de gérer. Comme les résultats de Browne (1989) le suggèrent, il est possible que ce qui distingue les joueurs de poker présentant un problème de jeu des joueurs à faible risque d'en présenter un soit la fréquence et l'intensité de certaines émotions, comme le *tilt*. Ceux de Palomäki et al. (2012) et de Mitrovic & Brown (2009) les incitent à proposer, par ailleurs, que les joueurs de poker problématiques éprouvent de la difficulté à prendre conscience de leurs émotions et à les gérer adéquatement. Les recherches futures devraient peut-être porter spécifiquement sur le processus de gestion des émotions des joueurs de poker en ligne afin de mieux comprendre son rôle dans le développement des problèmes liés au jeu. Notamment, il pourrait être intéressant d'évaluer si l'état de *tilt* a une influence sur les perceptions relatives au hasard et à l'habileté entretenues par les joueurs en situation de jeu en ligne.

Le contrôle sur les résultats du jeu grâce à l'habileté : une illusion?

Certaines perceptions émanant des entretiens de groupe portent à croire que des pensées erronées sont entretenues par les joueurs de poker, même si ce jeu comporte une composante d'habileté. Rappelons qu'aux jeux de hasard et d'argent sans composante d'habileté, les joueurs, qu'ils présentent ou non un problème de jeu,

tombent souvent dans le piège de faire des liens entre des événements de jeu pourtant indépendants. Ils peuvent développer des superstitions, avoir l'illusion de contrôler les résultats du jeu alors que ceux-ci reposent sur le hasard, et même croire qu'ils sont « dus pour gagner » après avoir perdu sur une longue période de jeu. Malgré le fait que plusieurs perceptions justes ont été relevées, voici quelques exemples de perceptions soulevées par les participants qui mériteraient d'être étudiées afin de vérifier leur caractère erroné ou non.

Dans le groupe de joueurs à faible risque, il est postulé qu'en vérifiant les résultats des parties antérieures d'un adversaire il est possible de juger l'état d'esprit dans lequel il se trouve et d'en déduire ses actions de jeu ultérieures. Par exemple, si cet adversaire vient de perdre dix parties successives, cela voudra dire que sa confiance est ébranlée et qu'il se « couchera » fort probablement devant un « gros *raise* [relance] ». Cette perception peut être débattue, car qui sait dans quelles circonstances le joueur a perdu et quel était le niveau d'habileté de ses adversaires lors de ces dix parties. De plus, l'adversaire pourrait tout aussi bien « suivre le gros *raise* » plutôt que « se coucher », s'il croit que le gain avec cette main le remettra sur le chemin de la victoire.

Dans le groupe de joueurs à faible risque, il est prétendu qu'il est possible de savoir lorsqu'on est susceptible de se frustrer en jouant et que, si cela se produisait, on serait capable de se calmer. Pourtant, l'état de *tilt*, soit une frustration intense menant à de mauvaises décisions de jeu, est rapporté dans les trois groupes de joueurs. Il est donc possible que le fait de se croire capable de se calmer lors d'événements de jeu suscitant des émotions négatives intenses relève parfois de la surestimation de son habileté.

L'idée de pouvoir se refaire grâce à son habileté, soulevée dans le groupe de joueurs à risque, mérite qu'on s'y arrête. Aux JHA sans composante d'habileté, cette idée représente l'un des critères servant à diagnostiquer la présence du jeu pathologique. Or, au poker, compte tenu de la composante « habileté » jumelée à la composante « apprentissage », il pourrait y avoir lieu de se demander si les joueurs qui possèdent cette perception font erreur ou pas. Pour illustrer qu'il s'agit bien là d'une croyance erronée potentielle, imaginons un joueur d'échecs qui perd contre un autre joueur. Si le perdant est moins habile que le gagnant et qu'il s'entête à tenter de « se refaire » contre ce même joueur, on peut songer aux problèmes que cela pourra causer au joueur perdant s'il continue à nourrir cette pensée. Pour « se refaire », il devra jouer contre des joueurs moins habiles que lui aux échecs. Au poker, le hasard est bien entendu plus présent qu'aux échecs, mais comme cela est mentionné dans le groupe de joueurs à risque, il ne faut pas tenter de se refaire, mais plutôt simplement passer à d'autres parties contre des joueurs moins habiles tout en acceptant les pertes précédentes comme des faits. Car si on joue contre des joueurs de même habileté, alors le hasard aura beaucoup d'impact sur le résultat du jeu, et la possibilité de se refaire ne dépendra plus de l'habileté du joueur. Pire encore, si on joue contre des joueurs plus habiles, alors la notion de « se refaire » devient un problème de fixation qui mènera probablement aux problèmes de jeu. De plus, le joueur doit être conscient

que si lui-même peut s'améliorer, alors les autres aussi le peuvent. La question est : jusqu'à quel point?

Dans le groupe de joueurs à risque, il est rapporté qu'il faut connaître son propre calibre de joueur et ses limites, car plus on mise gros, plus les joueurs sont bons. Cela semble juste de dire que de bons joueurs se retrouvent aux tables à mises élevées, car les *fish* (poissons ou joueurs faciles à battre) se regroupent généralement aux tables à faibles mises en raison de leur inexpérience ou de leur manque d'habileté. En revanche, il y a là une contradiction avec l'affirmation tirée des groupes de joueurs à risque et problématiques selon laquelle il faut perdre pour apprendre. Comme si l'apprentissage avait ses limites et n'était en fait justifié que lorsque les pertes sont minimes. Pourquoi les joueurs arrivent-ils à un niveau où ils semblent ne plus s'améliorer et cessent à ce moment de se dire qu'il faut perdre pour apprendre, pour se ranger derrière la pensée qu'il faut savoir se limiter plutôt que de tenter de devenir meilleur? Il semble qu'au début de leur pratique du poker, ils veulent tous devenir meilleurs, mais à un moment donné, certains vont changer d'idée et se résigner au fait qu'ils ne peuvent pas s'améliorer, alors que d'autres vont persister malgré les défaites, en croyant pouvoir un jour développer leur propre stratégie. Cette vision de l'apprentissage doit être explorée davantage afin de déterminer si des perceptions erronées y sont associées et si elle peut avoir une influence sur la présence de problèmes de jeu au poker.

Deux perceptions mentionnées dans les propos des groupes de joueurs à risque et problématiques – soit de penser que le jeu en ligne est « arrangé » (cartes obtenues en ligne plus fortes que hors ligne) et que les adversaires trichent – pourraient refléter une tendance à justifier les défaites par des facteurs autres que le manque d'habileté personnelle. Aux JHA sans composante d'habileté, la tendance à attribuer ses succès à son habileté et ses défaites à des sources d'influences externes constitue une distorsion cognitive connue sous le nom d'« attributions flexibles » (Baboushkin, Hardoon, Derevensky et Gupta, 2001). Il s'agit d'une perception qui incite à la poursuite du jeu malgré les défaites, protégeant le sentiment d'habileté des joueurs. Fait intéressant, il est ressorti du groupe de joueurs à risque de cette étude, contrairement au groupe de joueurs problématiques, qu'un processus de mémoire sélective pouvait donner l'impression d'obtenir des mains à forte probabilité de gain plus fréquemment en ligne que hors ligne. Les joueurs tendraient à se rappeler davantage les mains perdues de façon peu probable que les mains gagnées, et ce phénomène serait amplifié par la rapidité du jeu en ligne. Ainsi, telle qu'elle émerge du discours du groupe de joueurs à risque, l'idée de tricherie ou de truquage du jeu en ligne semble être le fruit d'une certaine distorsion de la réalité. Même si des cas de fraude ont été documentés dans le passé au jeu en ligne (Stewart, Ropes et Gray, 2011), il est possible que le degré de conviction concernant la tricherie et le truquage distingue les joueurs à faible risque des joueurs à risque ou problématiques au poker en ligne, ce qui reste néanmoins à être vérifié par des études futures.

Des perceptions erronées surgissent dans les tentatives d'interprétation que certains joueurs font des surnoms de leurs adversaires. Dans le groupe de joueurs à risque, on

mentionne pouvoir deviner si un joueur est bon en se fiant à son surnom et on va jusqu'à dire que la plupart des joueurs qui ont tel ou tel type de surnoms sont généralement de mauvais joueurs. Le surnom d'un joueur demeure une information sujette à la manipulation, et les interprétations basées sur ses caractéristiques s'avèrent donc peu fiables. Les résultats de Wood et al. (2007) montrent que les joueurs de poker problématiques ont tendance à manipuler l'image qu'ils dégagent à travers leur surnom de joueur, notamment par le *gender swapping* (changement de genre). Cette stratégie consiste à se donner un surnom laissant supposer un genre opposé au sien. Comme le poker pratiqué en ligne est un jeu impliquant une part d'habileté qui requiert la maîtrise de plusieurs éléments, il est possible que les joueurs, même s'ils ne présentent pas de problème de jeu, tombent dans le piège de vouloir « tout interpréter », même le surnom des joueurs, ce qui ne peut logiquement pas être en lien avec le résultat ou l'habileté à jouer. Par contre, cette tendance à interpréter peut être associée à une habileté à choisir un surnom trompeur, qui vise à déjouer les joueurs qui se fient à des indices superficiels. Il demeure probable que, en comparaison des joueurs présentant des problèmes de jeu, les joueurs à faible risque deviennent plus sélectifs à l'égard des informations qu'ils interprètent à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience au jeu. Cette interprétation rejoint les résultats de Lakey, Goodie et Campbell (2007), qui ont observé que les joueurs de cartes réguliers présentant des problèmes de jeu montrent davantage de difficultés à distinguer les situations de jeu sur lesquelles ils ont du contrôle des situations de jeu sur lesquelles ils ont moins de contrôle.

Finalement, des études supplémentaires pourraient poursuivre la définition des perceptions erronées des joueurs de poker. Cela permettrait l'élaboration d'instruments de mesure des perceptions erronées plus appropriés à cette clientèle et le développement de programmes de traitement mieux adaptés aux joueurs de poker.

Limites de l'étude

Cette étude qualitative ne visait pas la représentativité de la population des joueurs de poker en ligne. Ses résultats se limitent aux groupes de joueurs étudiés. Par ailleurs, il est possible qu'un thème soulevé par les joueurs d'un groupe soit partagé par les joueurs d'un autre groupe, même si ces derniers n'ont pas soulevé le thème en question. Il est également pensable que certains joueurs n'aient pas mentionné leur désaccord avec les autres.

Il n'a pas été possible de sonder les perceptions, émotions et raisons de jouer des joueurs de poker pathologiques. Malgré la diversité des stratégies de recrutement utilisées, un nombre insuffisant de joueurs pathologiques a manifesté un intérêt à participer à l'étude. Il est possible de penser qu'il soit difficile pour un joueur de poker pathologique de se révéler à d'autres joueurs en raison de la perception du poker comme un jeu où l'habileté prévaut. La réalisation d'entretiens individuels plutôt que de groupe favoriserait peut-être la participation et le dévoilement de ces joueurs. Par ailleurs, peu de joueurs ont voulu participer à l'étude, et il est difficile de savoir pourquoi ils ont refusé. Les études futures auraient avantage à recueillir des

informations sur les joueurs qui contactent les chercheurs, mais qui choisissent de ne pas participer à l'étude. Il est possible que, dans les deux études réalisées, la longueur de l'entrevue téléphonique initiale ait découragé certains joueurs qui ne souhaitaient pas investir autant de temps dans la participation à une étude.

Conclusions

Cette étude a permis d'apporter un éclairage sur les distinctions dans les perceptions relatives à l'habileté qu'entretiennent des joueurs pratiquant le poker en ligne, mais qui présentent différents niveaux de problème de jeu. Les raisons qui les poussent à jouer et la nature des émotions qu'ils vivent au jeu semblent similaires dans tous les groupes, qu'il s'agisse de joueurs à faible risque de présenter un trouble du jeu, à risque ou problématiques. Toutefois, à la différence des joueurs à faible risque, on observe une perception dans les groupes de joueurs à risque et problématiques : la surestimation de l'habileté personnelle. Cette perception devra être évaluée auprès d'un plus grand échantillon de joueurs de poker en ligne afin de voir si elle se généralise. Il serait intéressant de vérifier si elle prédit efficacement la présence de problèmes de jeu au poker en ligne. Par ailleurs, la poursuite des recherches sur les rôles respectifs du hasard et de l'habileté dans les résultats au poker en ligne permettrait de quantifier dans quelle mesure les joueurs présentant des problèmes surestiment la part d'habileté impliquée à ce jeu.

Références

American Psychiatric Association (2003). *DSM-IV-TR : manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* [*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*] (4e éd. rév.; traduit par J.-D. Guelfi et M.-A. Crocq). Paris, France: Masson.

Baboushkin, H., Hardoon, K., Derevensky, J. & Gupta, R. (2001). Underlying cognitions in gambling behavior amongst University students. *Journal of Applied Social Psychology, 31*(7), 1409–1430. doi:10.1111/j.1559-1816.2001.tb02680.x

Barbour, R. S. & Kitzinger, J. (1999). *Developing focus group research; Politics, theory and practice*. Londres : Sage.

Baribeau, C. (2010). L'entretien de groupe : considérations théoriques et méthodologiques. *Recherches qualitatives, 29*(1), 28–49.

Barrault, S. & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent : état de la question. *Psychologie française, 57*(1), 17–29. doi:10.1016/j.psfr.2012.01.002

Berthet, V. (2010). Best hand wins: How poker is governed by chance. *Chance, 23*(3), 34–38. doi:10.1007/s00144-010-0046-6

Binde, P. (2011). *What are the most harmful forms of gambling ? Analyzing problem gambling prevalence surveys* (CEFOS Working paper 12). Suède : University of Gothenburg.

Bjerg, O. (2010). Problem gambling in poker: money, rationality and control in a skill-based social game. *International Gambling Studies, 10*(3), 239–254. doi:10.1080/14459795.2010.520330

Blaszczynski, A. P. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction, 97*(5), 487–499. doi:10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x

Bonneau, M. & Turgeon, G. (2010). *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). Récupéré de : http://www.fss.ulaval.ca/cms/upload/soc/fichiers/bonneau_20turgeon.pdf

Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne,V., Hardouin, J.-B. & Vénisse, J.-L. (2013). Texas hold'em poker: a qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, *28*, 1–28.

Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information : thematic analysis and code development*. Thousand Oaks, CA : Sage Publications.

Bradley, C. & Schroeder, R. D. (2009). Because it's free poker! A Qualitative analysis of free texas hold'em poker tournaments. *Sociological spectrum, 29*(3), 401–430. doi:10.1080/02732170902762006

Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77–101. doi:10.1191/1478088706qp063oa

Brosowski, T., Meyer, G. & Hayer, T. (2012). Analyses of multiple types of online gambling within one provider: an extended evaluation framework of actual online gambling behaviour. *International Gambling Studies*, *12*(3). doi:10.1080/14459795.2012.698295.

Browne, B. R. (1989). Going on tilt : Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Behavior, 5*(1), 3–21.

Croson, R., Fishman, P. & Pope, D. G. (2008). Poker superstars : skill or luck? Similarities between golf – thought to be a game of skill – and poker. *Chance, 21*(4), 25–28.

Davila, A. & Domnguez, M. (2010). Formats des groupes et types de discussion dans la recherche sociale qualitative. *Recherches qualitatives, 29*(1), 50–68.

Dedonno, M. A. & Detterman, D. K. (2008). Poker is a skill. *Gaming Law Review, 12*(1), 31–36. doi:10.1089/glr.2008.12105

Demers, F. (2010). La tentation de la généralisation : retour réflexif sur cinq focus group, *Recherches qualitatives, 29*(1), 110–128.

Dubé, G., Bordeleau, M., Cazale, L., Fournier, C., Traoré, I., Plante, N.,… Camirand, J. (2009). *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool et le jeu chez les élèves du secondaire* (Rapport d'enquête 2008). Québec, Québec : Institut de la statistique du Québec.

Dufour, M., Brunelle, N., Richer, I. & Petit, S. (2009). *Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent* (Rapport de recherche remis au Fonds québécois de recherche sur la société et la culture [FQRSC]).

Fiedler, I. C. & Rock, J. P. (2009). Quantifying skill in games – Theory and empirical evidence for poker. *Gaming Law Review and Economics, 13*(1), 50–57. doi:10.1089/glre.2008.13106

Fortune, E. E. & Goodie, A. S. (2012). Cognitive distorsions as a component and treatment focus of pathological gambling: a review. *Psychology of Addictive Behaviors*, *26*(2), 298–310. doi:10.1037/a0026422

Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., Palmer, A., … Hill, M. A. (1999). *Gambling impact and behavior study: Report to the national gambling impact study commission*. Chicago, IL : National Opinion Research Center.

Griffiths, M., Parke, J., Wood, R. & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 82–89. doi 10.1007/s11469-009-9203-7

Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K. & Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 British gambling prevalence survey. *Cyberpsychology et Behavior, 12*(2), 199–202. doi:10.1089/cpb.2008.0196

Houle, V. (2008). *Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeu à l'Hippodrome de Québec*. Québec, Québec : Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction de santé publique.

International Gaming Research Unit. (2007). *The Global Online Gambling Report : An exploratory investigation into the attitudes and behaviours of internet casino and poker players* (Report for e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance). Nottingham, Royaume-Uni: International Gaming Research Unit.

Jacques, C. (2000). Traduction et adaptation du NORC DSM Screen for Gambling Problem (NODS). *Manuscrit non-publié*. Université Laval, Québec, Canada.

Kairouz, S., Nadeau, L. & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (Rapport préparé pour le Fonds de recherche sur la société et la culture). Montréal, Canada.

Kim, Y., Lee, W.-N. & Jung, J.-H. (2013). Changing the stakes: A content analysis of Internet gambling advertising in TV poker between 2006 and 2010. *Journal of Business Research, 66*(9), 1644–1650. doi:10.1016/j.jbusres.2012.12.010

Krueger, R. A. (1994). *Focus groups: A practical guide for applied research* (2e éd.). Thousand Oaks, CA : Sage.

Ladd, G. T. & Petry, N. M. (2002). Disordered gambling among University-based medical and dental patients: A focus on internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors, 16*(1), 76–79. doi:10.1037//0893-164X.16.1.76

Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., & Hamel, D. (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry, 50*, 451–456.

Ladouceur, R. Jacques, C, Giroux, I. & Sévigny, S. (2006). *Inventaire des croyances liées au jeu (ICROLJ) : Validation préliminaire [Inventory of erroneous beliefs related to gambling : Preliminary version]* (Manuscrit non publié). Québec, Québec : Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval.

Lakey, C. E. et Goodie, A. S. & Campbell, W. K. (2007). Frequent card playing and pathological gambling: The utility of the Georgia Gambling Task and Iowa Gambling Task for predicting pathology. *Journal of Gambling Studies, 23*(3), 285–297. doi:10.1007/s10899-006-9034-4

Langer, E. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*(2), 311–328.

LeCompte, M.D. & Preissle, J. (1993). *Ethnography and qualitative design in educational research*. San Diego, CA : Academic Press.

Linnet, J., Gebauer, L., Schaffer, H., Mouridsen, K. & Møller, A. (2010). Experienced poker players differ from inexperienced poker players in estimation bias and decision bias. *Journal of Gambling Issues, 24*, 86–100. doi:10.4309/2010.24.6

Martin, I. (2008, mai). *La prévention des problèmes de jeu chez les jeunes* (Communication présentée dans le cadre du 76e congrès de l'ACFAS). Québec, Québec.

McCormack, A. & Griffiths, M. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 243–257. doi:10.1007/s11469-011-9312-y

McMullan, J. L. & Kervin, M. (2012). Selling Internet gambling: Advertising, new media and the content of poker promotion. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(5), 622–645. doi:10.1007/s11469-011-9336-3

Meyer, G., von meduna, M., Brosowski, T. & Hayer, T. (2012). Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. *Journal of Gambling Studies, 29*(3), 535–550. doi:10.1007/s10899-012-9327-8

Mihaylova, T., Kairouz, S., & Nadeau, L. (2013). Online poker gambling among university students : Risky endeavour or harmless pastime? *Journal of Gambling Issues*, *27*, 1–18.

Mitrovic, D. V. & Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 489–502. doi:10.1007/s10899-009-9140-1

Myrseth, H., Brunborg, G. S. & Eidem, M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non-pathological gamblers with preferences for chance or skill games. *Journal of Gambling Studies, 26*(4), 561–569. doi:10.1007/s10899-010-9180-6

Neuendorf, K. A. (2002). *The content analysis guidebook*. Thousand Oaks, CA : Sage.

Palomäki, J., Laakasuo, M. & Salmela, M. (2012). "Don't worry, it's just poker!" – Experience, self-rumination and self-reflection as determinants of decision-making in on-line poker. *Journal of Gambling Studies, 29*(3), 491–505. doi:10.1007/s10899-012-9311-3

Pastinelli, M. (2008, mai). *Quand le jeu cesse d'être un jeu : les communautés électriques consacrées au Poker* (Communication présentée dans le cadre du 76e congrès de l'ACFAS). Québec, Québec.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative evaluation and research method* (3e éd.). Thousand Oaks, CA : Sage.

Radburn, B. & Horsley, R. (2011). Gamblers, grinders, and mavericks: The use of membership categorisation to manage identity by professional poker players. *Journal of Gambling Issues, 26*, 30–50. doi:10.1037/ort0000047

Responsible Gambling Council (2006, automne-hiver). The Poker boom: Harmless pastime or gateway to gambling problems? *Newslink*.

Sévigny, S., Ladouceur, R., Dufour, J. et Lalande, D. (2008, mai). *Poker par Internet : Le résultat dépend-il principalement du hasard?* (Communication présentée dans le cadre du 76e congrès de l'ACFAS). Québec, Québec.

Shaffer, H. J. & Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Revue canadienne de santé publique, 92*(3), 169–172.

SOU (2008). *Svenska Spels nätpoker: En utvärdering*. Stockholm, Suède : Statens offentliga utredningar.

Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K. & Whelan, J. P. (2002). Development and validation of the gamblers' beliefs questionnaire. *Psychology of Addictive Behaviors, 16*(2), 143–149. doi:10.1037//0893-164X.16.2.143

Stewart, D. O., Ropes & Gray, L. L. P. (2011). *Online gambling five years after UIGEA* (American Gaming Association White Paper). Washington, DC : American Gaming Association.

Touré, E. H. (2010). Réflexion épistémologique sur l'usage des focus groups : fondements scientifiques et problèmes de scientificité. *Recherches qualitatives, 29*(1), 5–27.

Trudel, L., Simard, C. & Vonarx, N. (2007). La recherche qualitative est-elle nécessairement exploratoire? *Recherches qualitatives* (Numéro hors-série). (5), 38–45.

Tryggvesson, K. (2007). *Nätpokerspelandet i Sverige: Omfattning, utveckling och karaktär 2006* (Rapport de recherche no 43). Stockholm, Suède : SoRAD.

Turner, N. E. & Fritz, B. (2001). The effect of skilled gamblers on the success of less skilled gamblers. *Journal of Gambling Issues*, *5*. doi:10.4309/jgi.2001.5.10

Van der Maren, J.-M. (2010). Notes de chercheurs en méthodologies qualitatives. La maquette d'un entretien. Son importance dans le bon déroulement de l'entretien et dans la collecte de données de qualité. *Recherches qualitatives, 29*(1), 129–139.

White, M. A., Mun, P., Kauffman, N., Whelan, C. & Regan, M. (2007). *Teen gambling in Ontario: Behaviours and perceptions among 15 to 17 years-old*. Toronto, Ontario : Responsible Gambling Council.

Wood, R.T. A., Griffiths, M. D. & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology & Behavior, 10*(3), 354–361. doi:10.1089/cpb.2006.9944

Wood, R. & Williams, R. (2007). Problem gambling on the internet: Implications for internet gambling policy in North America. *New Media et Society, 9*(3), 520–542. doi:10.1177/1461444807076987

Wood, R.T. & Williams, R.J. (2009). *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options*. Guelph, Ontario: Problem Gambling Research Centre.

Wood, R. & Williams, R. (2011). A comparative profile of the internet gambler: Demographic characteristics, game play patterns, and problem gambling status. *New Media et Society, 13*, 1123–1141. doi:10.1177/1461444810397650

****

Manuscrit soumis le November 28, 2013; accepté le April 25, 2015. Cet article a fait l'objet d'une évaluation par les pairs. Toutes les adresses URL étaient actives au moment de la soumission.

Correspondance : Priscilla Brochu , B.A., École de psychologie, 2325, rue des Bibliothèques, Université Laval, Québec (Québec), G1V 0A6.
Courriel: priscilla.brochu.1@ ulaval.ca

Conflit d'intérêts: Serge Sévigny est rédacteur en chef associé du *Journal of Gambling Issues. Il n*'a toutefois pas participé à l'évaluation de cet article et n'a pas été informé du choix des évaluateurs.

Approbation éthique: Le Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université Laval a approuvé le projet.

Remerciements: S. S. a obtenu une subvention du Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQ-SC) et du ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) du Québec pour la réalisation de cette étude. P. B. était boursière du FRQ-SC, du MSSS, puis du Centre Dollard-Cormier, Institut universitaire sur les dépendances (CDC-IUD), lors de la rédaction de cet article. Les auteurs tiennent à remercier Nicole Tremblay et Claude Boutin pour leur contribution à l'élaboration de l'étude et Julie Dufour pour son implication lors de l'expérimentation.