



LE PHÉNOMÈNE DU POKER : ÉTAT DE LA SITUATION ET RÉFLEXION CRITIQUE

 UNIVERSITÉ DE
SHERBROOKE

Magali Dufour, Ph.D.

Faculté de médecine et des sciences de la Santé

Natacha Brunelle, Ph.D.

Université du Québec à Trois-Rivières

Sévrine Petit, M.Sc.

Université de Sherbrooke

POKER = NOUVEAU GOLF?

© Original Artist.
Reproduction rights obtainable from
www.CartoonStock.com/



LE POKER TEXAS HOLD'EM OU LA POKERMANIA

❖ Popularisée en 1920, présent à la fois dans culture populaire et dans le cinéma

❖ Aujourd'hui, le poker se joue partout:

- Tournoi
- Casino: avec ou sans croupier
- Internet: cash game ou tournoi
- Entre amis
- Bars

❖ Au Québec, Chevalier et Pastinelli (2008):

- 12 000 000 heures de disponibilité de poker
- Stimulation constante sur Internet:
 - ❖ PartyPoker.com, plus de 2000 nouveaux joueurs chaque jour
 - ❖ plus de 80 000 jouent simultanément (Digit Journal, 2006).
 - ❖ En 2006, revenue de 15 milliards de US dollars

❖ La Pokermania est partout: Activité « glamour »

- Artistes: Star système du Poker
- Média (journaux, télévision)
- Internet
- Économie du poker (livres, vidéo, produits dérivés)



LE POKER: NOUVEAU RAPPORT AU JEU?

☞ Chevalier 2008:

- Métaphore de la vie: Risquer sa face.
- Valeurs dominantes de la société
- Nouvelle identité, d'un persona



Pastinelli 2008:

- Activité ludique, sociale ———> Activité professionnelle
- « Poker est une discipline que l'on peut apprendre »
- « Pour gagner l'on doit se discipliner soi-même »
- Recherche de reconnaissance

☞ Professionnalisation de l'activité



1^{ER} CONTROVERSE: JEU DE HASARD OU D'HABILETÉ?????

☞ Habilité vs hasard: Question épineuse et sensible pour les joueurs

☞ Fradet (2008): La bataille des esprits

- Stratégie mathématique
- Stratégie « psychologique »
- « Jouer le joueur ou jouer les cartes? »



☞ Site Internet tente de faire croire que c'est un jeu d'habileté.

- Étude de Sévigny et coll. (2005): en session « demo », les taux de retour sont irréalistes (plus de 100%).
- les commentaires prodigués sur ces sites sur la compétence de la personne et sur sa chance favorisent aussi les croyances erronées.
-

☞ Étude de Sévigny et Ladouceur (2008): déterminer jusqu'à quel point le résultat d'une partie dépend du hasard.

- N= 80 joueurs
- La place du hasard est peut être plus importante qu'on le croit et ce, même si l'habileté existe.



HABILETÉ VS HASARD

Impact en thérapie



QUI JOUE???

☞ Peu de données

☞ Étude Ontarienne (RGC 2006): N= 1003

- (21%) jouent au Poker (soit sur Internet ou en salle) pour de l'argent
- 16% jouent au moins une fois par semaine ou plus.
- Chez les 18-34 ans, 24% jouent au moins une fois semaine.
- Motivation : « jouer pour de l'argent » dans une proportion de 37%.
- 4% estiment qu'ils peuvent gagner leur vie à jouer au Poker
- 69% croient que jouer au poker en ligne est un problème actuel tout comme le problème de Poker en salle (67%).
- Chez les joueurs de Poker eux-mêmes, 6% admettent qu'ils sont parfois inquiets de leurs habitudes de jeu tandis que 18% d'entre eux sont inquiets à propos d'un être cher jouant au poker (RGC, 2006).



EN FRANCE

- ♣ 4 organismes (warm-poker, clubpoker, poker.fr et clubs des clubs). N=5130
- ♣ Un homme
- ♣ 18-30 ans
- ♣ Joue depuis 6 mois à 2 ans
- ♣ Loisir,
- ♣ 25% sont conscients du potentiel addictif



ÉTUDE ECOGRA-NOTTINGHAM TRENT UNIVERSITY

(2007)

- ⌘ N= 10865 via Internet (online gambling)
 - Questionnaire+focus group dans plusieurs pays (96)
- ⌘ Différence entre joueurs de poker internet et casino Internet
- ⌘ 74% hommes
- ⌘ H jouent pour aspect financier + excitation
- ⌘ F jouent raisons sociales et pour évitement
- ⌘ Âgés de 26-35 ans
- ⌘ 52% jouent à plus de 2 tables à la fois
- ⌘ 30% le bonus mensuel ++ important
- ⌘ Visite des sites de forum
- ⌘ Jouent le soir ou la nuit
- ⌘ Gain financier: perspective à long terme
- ⌘ Ceux qui disent avoir le + de succès: discipline



EST-CE DANGEREUX?????????



DANGER??????

- ⌘ Partage plusieurs caractéristiques avec des jeux hautement addictifs
 - Possibilité de gains
 - Rapidité du jeu
 - Aspect glamour
 - Accessibilité
 - Stimulation-évasion
 - Anonymat
 - Petites mises
 - Erreurs cognitives
- ⌘ Différence entre le jeu en ligne et en salle?
- ⌘ Attention de ne pas dramatiser....
 - Défi de faire de la prévention sans aliéner les joueurs



DÉFIS MÉTHODOLOGIQUES

- ☞ Population difficile à rejoindre
 - Méfiance

« Ça semble intéressant, mais j'aimerais bien avoir plus de détails, parce que je n'ai malheureusement JAMAIS vu une étude sur le jeu, le gambling ou le poker qui de près ou de loin avait une méthodologie de travail qui soit même proche de pouvoir produire des résultats qui ne sont pas tout simplement pathétique, voir carrément écoeurant et intellectuellement malhonnête (que ce fut connu ou par accident).

Je ne veux pas paraître négatif outre mesure, mais ces enquêtes sont souvent, trop souvent, mené avec la conclusion connu en partant : "le jeu c'est mal".

Je ne vous vise donc pas n'ayant aucun détail, **mais j'ai trop souvent vu des gens se servir des chiffres recueillis comme un ivrogne d'un lampadaire, pour se soutenir plutôt que pour s'éclairer...** » (DESS66, poker collectif)

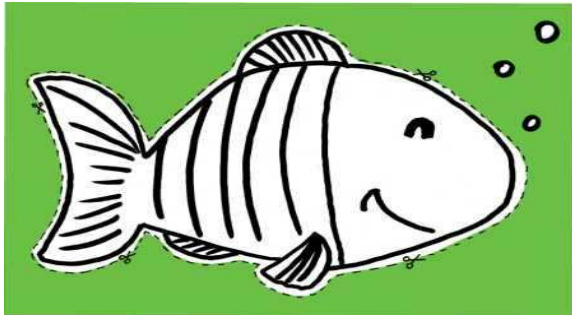


DÉFIS MÉTHODOLOGIQUES (SUITE)

- Définition du joueur (perception de chacun)
 - ◊ Joueur Internet vs Joueur tournoi: pureté de la définition

◊ Population diversifiée

- Du joueur récréatif au « professionnel », du non problématique au pathologique



- Problème de représentativité?????
- Pathologique est un phénomène rare: problème statistique



DÉFIS MÉTHODOLOGIQUES (SUITE)

- ⌘ Problèmes au niveau des Questionnaires:
 - Pas toujours adaptés notamment sur les questions ayant trait au hasard
 - ⌘ Construit pour des jeux de hasard uniquement
 - Méfiance-fausses réponses?
- ⌘ Critères du jeu pathologique
 - TEMPS \geq €
- ⌘ Ont-ils conservé leur Poker face?
Leur persona?



