

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## Perceptions des joueurs de poker et développement des problèmes de jeu

**Chercheur principal**  
Serge Sévigny, U. Laval

**Co-chercheur(s)**  
Isabelle Giroux, U. Laval

**Établissement gestionnaire de la subvention**  
U. Laval

**Numéro du projet de recherche**  
2009-JJ-130893

**Titre de l'Action concertée**  
Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent - Phase 3

**Partenaire(s) de l'Action concertée**  
le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)  
le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC)

« Le Fonds s'engage à diffuser publiquement le contenu des Rapports de recherche produits dans le cadre des Actions concertées. Toutefois, le contenu des rapports n'engage que ses auteurs ».

## REMERCIEMENTS

Le chercheur principal et la co-chercheuse tiennent à remercier tout particulièrement Madame Priscilla Brochu, co-auteure et expérimentatrice en chef, qui a réalisé sa thèse doctorale en travaillant de manière exemplaire pendant plusieurs années à la réalisation de ce projet de recherche.

Nous tenons à souligner le travail professionnel réalisé par Madame Julie Dufour, Monsieur Christian Jacques, Madame Isabelle Smith, Monsieur Étienne Gingras et Monsieur Philippe Dufour et à les remercier pour leur importante contribution à cette étude. Il en va de même pour Monsieur Claude Boutin et Madame Nicole Tremblay qui ont participé à l'élaboration du projet.

Nous remercions également pour leur collaboration les doctorants et doctorantes ainsi que les assistants et assistantes de recherche du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu qui ont réalisé les travaux nécessaires à la cueillette et l'analyse des données.

Finalement, la présente recherche a bénéficié d'une subvention du Fonds de recherche du Québec - Société et culture en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

## RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :

Sévigny, S., Brochu, P., Dufour, J., Jacques, C., Smith, I. et Giroux, I., (2013). *Perceptions, émotions et comportements de joueurs de poker selon leur degré de problèmes de jeu*. Québec, Université Laval.

Ce rapport vulgarisé est disponible gratuitement en version électronique sur les sites Internet du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (<http://gambling.psy.ulaval.ca>) et du Fonds de recherche du Québec - Société et culture ([www.fqrsc.gouv.qc.ca](http://www.fqrsc.gouv.qc.ca)).  
Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

© Université Laval (2013)

## TABLE DES MATIÈRES

|   |            |
|---|------------|
| Partie A – Contexte de la recherche .....                           | <b>1</b>   |
| Partie B – Pistes de solutions, retombées et implications .....     | <b>5</b>   |
| Partie C – Méthodologie.....  | <b>10</b>  |
| PARTIE D – Principaux résultats .....                               | <b>11</b>  |
| PARTIE E – Pistes de recherche .....                                | <b>18</b>  |
| PARTIE F – Bibliographie sommaire.....                              | <b>19</b>  |
| ANNEXE A – Connaissances sur les problèmes de jeu au poker .....    | <b>21</b>  |
| ANNEXE B – Informations sur les participants.....                   | <b>32</b>  |
| ANNEXE C – Entrevue téléphonique.....                               | <b>34</b>  |
| ANNEXE D – Formulaire de consentement : groupes de discussion ..... | <b>57</b>  |
| ANNEXE E – Questionnaire papier pré groupes de discussion .....     | <b>60</b>  |
| ANNEXE F – Guide d’animation des groupes de discussion.....         | <b>63</b>  |
| ANNEXE G – Formulaire de consentement pour les mini-tournois .....  | <b>68</b>  |
| ANNEXE H – Guide d’animation mini-tournois de poker.....            | <b>73</b>  |
| ANNEXE I – Grille d’enregistrement de l’habileté .....              | <b>83</b>  |
| ANNEXE J – 30 premières mains des participants aux tournois .....   | <b>84</b>  |
| ANNEXE K – Consignes aux assistants pour les mini-tournois.....     | <b>85</b>  |
| ANNEXE L – Consentement post-facto téléphonique.....                | <b>88</b>  |
| ANNEXE M – Consentement post-facto par courriel.....                | <b>93</b>  |
| ANNEXE N – Liste de ressources d’aide : problèmes de jeu .....      | <b>97</b>  |
| ANNEXE O – Méthodologie de l’étude 1 .....                          | <b>98</b>  |
| ANNEXE P – Thèmes et sous-thèmes de l’étude 1 .....                 | <b>106</b> |
| ANNEXE Q – Livre de codes liés à l’étude 1 .....                    | <b>108</b> |
| ANNEXE R – Résultats liés à l’étude 1 .....                         | <b>119</b> |
| ANNEXE S – Méthodologie de l’étude 2.....                           | <b>120</b> |
| ANNEXE T – Thèmes et sous-thèmes de l’étude 2.....                  | <b>132</b> |
| ANNEXE U – Livre de codes liés à l’étude 2 .....                    | <b>134</b> |
| ANNEXE V – Résultats liés à l’étude 2 .....                         | <b>152</b> |
| ANNEXE W – Bibliographie complète .....                             | <b>153</b> |

## Liste des Tableaux

|  |            |
|--|------------|
| Tableau 1 – Caractéristiques sociodémographiques des participants<br>par groupe.....       | <b>32</b>  |
| Tableau 2 - Habitudes de jeu au poker des participants par groupe.....                     | <b>33</b>  |
| Tableau 3 - Thèmes et sous-thèmes de l'étude 1.....  | <b>106</b> |
| Tableau 4 - Thèmes et sous-thèmes liés aux émotions vécues par les<br>participants.....    | <b>132</b> |
| Tableau 5 - Thèmes et sous-thèmes liés aux perceptions sur le hasard<br>et l'habileté..... | <b>133</b> |

## **Partie A – Contexte de la recherche**

Le jeu en ligne croît en popularité (Gainsbury, 2012) et le poker représente la deuxième plus grande part du marché global de jeux en ligne (14 %) après les jeux de casino (26 %) (Holliday, 2010). Au Québec, le poker constituerait l'activité de jeu en ligne la plus populaire alors que 60,5 % des joueurs en ligne s'y adonnent (Kairouz, Nadeau, & Paradis, 2010). Or, le jeu en ligne s'est montré associé à la présence de problèmes de jeu (Griffiths et al., 2009; Wood & Williams, 2011). De même, la pratique du poker prédirait des habitudes de jeu à risque (Brosowski, Meyer, & Hayer, 2012). Les mécanismes expliquant ces associations demeurent toutefois indéterminés (Brosowski et al., 2012). Il est possible que l'accessibilité et la commodité du jeu en ligne, le fait de jouer dans l'anonymat, puis la rapidité du jeu, par exemple, soient impliqués dans le développement de problèmes de jeu en ligne (Wood, Williams, & Lawton, 2007).

Actuellement, le poker attire une clientèle majoritairement jeune, masculine et scolarisée (Bissonnette, 2008; Bjerg, 2010; Chevalier & Pastinelli, 2008; Houle, 2008). Au Canada, le taux de participation au poker en ligne se situe en dessous de 1 % (0,90 %; Philander & Fiedler, 2012). Diverses raisons poussent les gens à pratiquer le poker, dont la recherche de plaisir, le désir de faire de l'argent, ou le caractère social de ce jeu (Martin, 2008; Pastinelli, 2008; White, Mun, Kauffman, Whelan, & Regan, 2007). De plus, l'aspect stratégique du poker et le désir d'y développer ses habiletés constituent des raisons de jouer notables pour les joueurs (Bonneau & Turgeon, 2010).

Le poker requiert une part d'habileté dans les décisions à prendre à chaque tour de jeu. Cependant, en raison de la distribution aléatoire des cartes, le poker comporte également une part de hasard. À l'heure actuelle, les résultats des études ne permettent pas de départager avec certitude l'apport de l'une ou l'autre de ces composantes dans l'issue du jeu. Certains auteurs suggèrent une prédominance d'habileté au poker, alors que d'autres insinuent que le hasard prévaut. Il est possible que le poker se situe sur un continuum hasard/habileté (Berthet, 2010; Fiedler & Rock, 2009) et que les parts respectives de l'une et l'autre des composantes varient de façon dynamique, selon certains facteurs. Par exemple, le hasard aura une plus grande importance sur l'issue du jeu lorsque les adversaires qui s'affrontent possèdent un niveau d'habileté pratiquement équivalent (Dreef, Borm, & Van der Genugten, 2003), ou lorsque l'on observe les résultats d'un petit échantillon de mains jouées dans un court laps de temps (Sévigny et al., 2008). Quelques études ont évalué les perceptions des joueurs à l'égard du hasard et de l'habileté au poker. Selon celles-ci, l'importance des parts de hasard et d'habileté perçues pourrait varier en fonction de l'expérience et du niveau de problèmes de jeu des joueurs (Bonneau & Turgeon, 2010; Wood, Griffiths, & Parke, 2007).

Les résultats de Bjerg (2010) révèlent que le développement de problèmes au poker serait lié au manque d'habileté à s'autoévaluer réaliste, par exemple, en surestimant son habileté par rapport à celle de ses adversaires. Toutefois, ces études ont été réalisées avec de petits échantillons de joueurs et n'ont pas été répliquées. En lien avec la

composante habileté, les résultats de Dufour, Brunelle, Richer et Petit (2009) suggèrent que les joueurs de poker percevraient un grand contrôle sur les résultats du jeu. D'ailleurs, il a été observé que l'illusion de contrôle représente la pensée erronée liée au jeu la plus fréquente chez des joueurs de poker (Dufour et al., 2009).

Or, du fait de la part d'habileté impliquée au poker, les perceptions des joueurs de poker, en lien avec le jeu, constituent un intérêt central pour les recherches cliniques étant donné que les traitements actuels des problèmes de jeu, souvent de nature cognitive-comportementale, n'adressent pas les perceptions erronées liées aux jeux de hasard et d'habileté; ils ne ciblent que les joueurs de jeux de hasard pur. Comment traiter les joueurs de jeux impliquant également de l'habileté ? Selon cette approche, les pensées erronées principalement liées à une mauvaise compréhension du hasard contribuent au maintien des problèmes de jeu (Ladouceur & Walker, 1996). Même si le mélange complexe entre le hasard et l'habileté au poker, ainsi que le rôle actif des joueurs lors des prises de décisions pourraient favoriser l'émergence d'erreurs de pensées similaires à celles retrouvées chez les joueurs d'autres jeux de hasard pur (Wohl, 2008; Wohl & Enzle, 2002, 2003), il n'en demeure pas moins que le manque de connaissance des perceptions des joueurs de poker peut rendre l'approche cognitive-comportementale plus difficilement praticable auprès des joueurs de poker. En somme, ce jeu se distingue de la plupart des autres par l'intervention d'une part d'habileté. Ainsi des études portant sur les pensées associées au jeu des joueurs de poker doivent être conduites pour offrir une base de

connaissances qui permettra d'orienter, voire de modifier, le cas échéant, les programmes de traitement s'adressant particulièrement à ces joueurs. Le lecteur peut consulter l'Annexe A pour obtenir de plus amples informations quant à l'état des connaissances sur les problèmes de jeu au poker.

Ce projet vise à mieux connaître et comprendre les perceptions des joueurs de poker en ligne, éprouvant ou non des difficultés, et à identifier les perceptions risquant de les mener vers le jeu excessif. Quelles sont les perceptions des joueurs quant à leur habileté au poker et à l'influence du hasard sur le résultat d'une partie ? Quelles stratégies utilisent-ils et quelles sont leurs perceptions de celles-ci ? Les joueurs de poker jouent-ils dans l'espoir de faire de l'argent, de fuir des problèmes personnels ou dans le but de ressentir de l'excitation ? Les émotions des joueurs diffèrent-elles avant, pendant et après une séance de jeu en ligne ? Afin de répondre à ces questions, cette étude exploratoire a d'abord pour objectifs de décrire, à l'aide de groupes de discussion, les raisons de jouer, les émotions vécues au jeu et les perceptions liées au hasard et à l'habileté des joueurs de poker en ligne, puis d'en faire ressortir les similitudes et les différences en fonction de la sévérité des problèmes de jeu. Aussi, elle vise à comparer leurs émotions et perceptions selon différents moments lors de mini-tournois en ligne (avant le début du tournoi, pendant le tournoi et après le tournoi) tenus en laboratoire. Les résultats obtenus lors des deux collectes de données (groupes de discussion et mini-tournois en ligne) permettent de vérifier si les dires des joueurs (groupes de discussion) semblent concorder avec leurs actions (mini-tournois).



## **PARTIE B – PISTES DE SOLUTIONS EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS**

La présente section s'adresse à un large auditoire, incluant les chercheurs, les décideurs, les gestionnaires, les intervenants, les joueurs, leurs proches et toutes les autres personnes concernées par les différences entre les raisons de jouer, les émotions et les perceptions de joueurs de poker selon la sévérité des problèmes liés au jeu.

Les résultats de l'étude 1 révèlent qu'autant les joueurs sans problème, à risque et problématiques croient en l'importance de l'autocontrôle au jeu que ce soit le contrôle de leurs émotions via la prise de pauses ou bien le contrôle de leurs actions en évitant de jouer fatigués ou sous l'effet de substances. Les résultats de l'étude 2 suggèrent que les joueurs peuvent ne pas mettre en application de telles stratégies d'autocontrôle lorsqu'ils se retrouvent en situation de jeu. Les résultats de l'étude 2 mettent également en lumière que les joueurs à risque et problématiques rapportent davantage vivre des émotions négatives telles que la frustration et la colère, que les joueurs sans problème qui vivent plutôt du plaisir suite à un mini-tournoi de poker. Ainsi, il ressort que les joueurs à risque et problématiques éprouvent des difficultés de contrôle de leurs comportements et émotions au jeu. Cette perte de contrôle (parfois sur le plan des cognitions et parfois sur celui des émotions) est-elle imputable à une compréhension partielle des nombreux éléments qui influencent le déroulement d'une partie de poker ? Pour les décideurs et gestionnaires, cela signifie qu'il faut appuyer la recherche portant sur les stratégies d'autocontrôle afin de mieux cerner leurs rôles

relativement aux comportements de jeu au poker et leur utilité en termes de facteur de protection pouvant limiter l'avènement de conséquences négatives. Pour les intervenants, cela signifie qu'il faut tenir compte des facteurs émotifs et comportementaux lorsqu'on traite des joueurs de poker, et surtout des croyances associées aux stratégies d'autocontrôle. Par ailleurs, il faudrait tenter de déterminer, lors d'études futures, ce qu'un joueur doit développer comme savoir-agir pour demeurer en contrôle. Ce concept d'auto-contrôle au poker est-il objectivable ou tout simplement subjectif ?

Malgré le caractère exploratoire du projet réalisé, nos travaux pourraient mener à des retombées intéressantes. Par exemple, sur le plan du renouvellement des pratiques lors du traitement des joueurs, il apparaît clair que les joueurs de poker possèdent des croyances particulières quant à leur habileté à contrôler l'issue du jeu et cela, en dépit de la place que peut occuper le hasard au poker. Sur le plan politique, on aurait tout avantage à s'assurer que les sites de jeu ne sont pas truqués et à implanter des façons plus sécuritaires de jouer. Sur le plan du développement d'outils, l'étude questionne la capacité des outils actuels à bien déceler les joueurs de poker éprouvant des problèmes de jeu pathologique. Jusqu'à maintenant, nous avons de la difficulté à recruter de tels joueurs sur la base des résultats obtenus à ces outils. Rappelons que ces outils sont surtout conçus pour des jeux de hasard somme toute différents du poker. Sur le plan de la formation, d'autres études seront nécessaires avant de mettre sur pied des séances de formation visant à renseigner les intervenants sur les programmes de traitement devant être adaptés aux joueurs de poker.

Pour bien situer les résultats, il demeure important que le lecteur garde en tête qu'il s'agit de deux études exploratoires réalisées auprès de petits échantillons de joueurs de poker en ligne volontaires. Or, il est possible que les joueurs qui ont manifesté l'intérêt de participer présentent certaines caractéristiques particulières qui ne s'appliquent pas à l'ensemble des joueurs de poker en ligne. De plus, étant donné le petit échantillon de joueurs de chacun des groupes (sans problème, à risque et problématiques) et la nature qualitative de l'étude, il est possible que les résultats obtenus ne soient pas généralisables à l'ensemble de la population des joueurs de poker en ligne. C'est pourquoi d'autres recherches ciblant l'autocontrôle et la gestion des émotions au poker doivent être conduites de manière à valider ces premières observations.

Ainsi, les recherches empiriques et cliniques futures devraient s'intéresser davantage à l'autocontrôle et à la gestion des émotions des joueurs de poker, de manière à en arriver à une meilleure compréhension des mécanismes sous-tendant les problèmes de jeu au poker, puis à générer des interventions adaptées spécialement pour ce type de joueur. Les décideurs et gestionnaires auraient tout avantage à favoriser l'avancement de la connaissance à ces niveaux en appuyant les travaux de recherche touchant ces sujets. Quant aux intervenants qui travaillent avec des joueurs de poker présentant des problèmes, ou encore avec les proches cherchant à venir en aide à ces joueurs, les résultats de cette recherche soulèvent des questions. Par exemple, est-ce qu'une intervention orientée vers le

développement et l'accompagnement à la mise en application de stratégies d'autocontrôle au jeu, puis vers la reconnaissance et la gestion des émotions parfois intenses liées à la pratique de ce jeu pourrait aider à minimiser les risques qui y sont associés ? D'autres études examineront cette question.

Également, un autre signe auquel il faudrait s'attarder pour ses effets potentiels sur les cognitions des joueurs découle de la perception que le jeu au poker en ligne est truqué. Les intervenants pourront détecter cette perception et guider leurs clients dans la correction ou non de ce que cette perception peut déclencher comme croyance, le cas échéant. Notez que certains joueurs nous ont révélé que ce truquage ne les préoccupait pas car malgré ce fait, ils gagnaient tout de même. Est-ce une manifestation de confiance en soi exagérée ? Est-ce plutôt une manifestation de la réalité ? Il vaudrait peut-être la peine d'explorer davantage cet état de chose car tous les joueurs ne sont pas des gagnants. Comment les perdants réagissent-ils en lien avec ce truquage rapporté ?

Du côté des décideurs et gestionnaires, il serait pertinent de s'intéresser aux possibilités de fraudes associées à la pratique du jeu en ligne, afin d'assurer un environnement de jeu le plus sécuritaire possible pour les joueurs. En effet, nos participants ont rapporté que des joueurs se liguent et jouent en équipe pour augmenter leurs chances de gagner. Du côté de la recherche et des intervenants/aidants auprès des joueurs, il serait également pertinent d'explorer plus en profondeur cette perception rapportée par les joueurs problématiques de notre étude. Dans quel contexte de jeu ce type de perception apparaît-il ? Peut-il s'agir pour les joueurs d'une façon simple

d'expliquer certaines défaites au jeu ? Certains joueurs espèrent-ils être favorisés par le truquage ?

Dans la lignée de ces résultats, différents messages clés se dégagent. D'abord pour les décideurs et les gestionnaires : Comment aider les joueurs de poker problématiques ? Comment offrir un environnement de jeu le plus sécuritaire possible aux joueurs ? Pour les chercheurs et les intervenants : les problèmes de jeu au poker sont-ils si différents des problèmes de jeu à d'autres jeux de hasard et d'argent ? L'autocontrôle et l'impression d'être dupé par le hasard se retrouve chez les joueurs de poker comme chez les joueurs à d'autres jeux, mais de façon différente. Comment les traitements actuels destinés à contrer les problèmes de jeu pourraient-ils être mieux adaptés aux joueurs de poker ? Pour les joueurs de poker qui souhaitent conserver le contrôle sur leurs actions au jeu : Suis-je en contrôle ? Ai-je pris une pause de jeu récemment ? Est-ce que je me sens en colère ou frustré ? Finalement, pour les chercheurs : Est-ce un leurre que de tenter d'autocontrôler ses actions au poker ? Comment le sentiment d'autocontrôle influence-t-il le temps de jeu, l'argent dépensé au jeu, la fréquence de jeu, le nombre de parties en simultanées ? Voilà autant de questions qui pourraient faire l'objet d'études visant à déterminer les liens entre les réponses à ces questions et les habitudes de jeu des joueurs de poker. Afin de mieux adapter les traitements actuels aux joueurs de poker, il nous faut en savoir davantage sur les croyances des joueurs de poker, sur l'utilisation de stratégies d'autocontrôle et sur les différences entre les joueurs de poker pathologiques et ceux qui n'ont pas de problème.

## **PARTIE C – MÉTHODOLOGIE**

Pour réaliser l'étude 1, les données sociodémographiques et les habitudes de jeu de même que les perceptions, émotions et motivations à jouer de joueurs québécois masculins pratiquant de façon régulière le poker Texas Hold'em en ligne ont été récoltées par le biais d'une entrevue téléphonique et de groupes de discussion. Les participants ( $N = 17$ ) ont été classés en trois groupes selon le score qu'ils ont obtenus à l'instrument servant au dépistage des problèmes de jeu (NODS : score de 0 = joueur sans problème; score de 1-2 = joueur à faible risque, score de 3-4 = joueur problématique). Chaque groupe de discussion a été enregistré (audio).

L'étude 2 a pris la forme de mini-tournois de poker contrôlés en laboratoire. L'utilisation de questionnaires et de la méthode de verbalisation à voix haute ont permis d'obtenir les perceptions et les émotions de 30 joueurs de poker masculins qui n'avaient pas participé à l'étude 1. Les données ont été recueillies avant, pendant et après chacun des 30 mini-tournois. Les participants devaient évaluer leur propre niveau d'habileté de même que celui de leurs adversaires. Chacun des joueurs ne participait qu'à un mini-tournoi où il devait affronter en ligne, sans le savoir, quatre assistants de recherche formés.

Les données ont été analysées de façons qualitative et quantitative. Des informations supplémentaires concernant la méthodologie détaillée des deux études sont présentées aux annexes B à O ainsi qu'à l'Annexe S.

## **PARTIE D – Principaux résultats**

### Étude 1 : Entrevues téléphoniques et groupes de discussion

Au niveau des perceptions liées au hasard et à l'habileté au jeu, les résultats montrent que les joueurs de poker, peu importe leur niveau de problème au jeu, perçoivent ce jeu comme un jeu davantage d'habileté que de hasard, sans toutefois nier la présence d'une certaine part de hasard, à court terme, soit sur un petit nombre de mains jouées. Ils identifient plusieurs caractéristiques perçues comme étant liées à l'habileté, dont le fait d'être un joueur gagnant, de jouer à des tables où on mise de l'argent, à des tables aux limites de mises élevées, de faire preuve d'autocontrôle et de considérer certains éléments particuliers pour prendre ses décisions au poker (position, montants misés, sommes en caisse « *stack* », etc.).

Certaines perceptions liées au hasard et à l'habileté au jeu n'ont toutefois été retrouvées que dans les groupes de participants à risque de développer un problème de jeu et présentant des habitudes de jeu problématiques, soit celles d'accorder une importance particulière (1) au développement de leurs connaissances via diverses méthodes, (2) à la pratique et à l'apprentissage par la défaite, (3) au fait de croire en la possibilité de se refaire au poker en ligne, ainsi que (4) au fait de penser que le jeu en ligne est « arrangé » ou que les adversaires trichent. Les joueurs sans problème et à risque ont quant à eux mentionné que l'habileté de leurs adversaires peut être jugée en se basant sur certaines caractéristiques de leur surnom.

Les sous-thèmes décrits par les participants se sont révélés similaires entre les groupes (sans problème, à risque, problématique) lorsqu'il s'agissait des émotions vécues au jeu. Parmi les émotions positives nommées par les joueurs de tous les groupes se retrouvent le plaisir, le sentiment de fierté, l'augmentation momentanée de la confiance en ses habiletés et l'excitation. Du côté des émotions négatives, la frustration, la diminution temporaire de confiance en ses habiletés et le stress ont été rapportés par tous les groupes de joueurs. L'étude fait également ressortir que les émotions négatives vécues par les joueurs de poker peuvent les mener à expérimenter des pertes de contrôle au jeu, à jouer de façon impulsive, ce qu'ils appellent dans leur jargon, le « *tilt* » ou « *tilter* ». Les joueurs tentent par différents moyens de contrôler ces dérapages, mais les joueurs de tous les groupes ont affirmé en avoir déjà vécus.

Les participants des trois groupes ont rapporté trois principales raisons de jouer, soit pour le plaisir/le divertissement, le désir de faire de l'argent et l'aspect compétitif du jeu. Une raison supplémentaire a été retrouvée dans le groupe des joueurs sans problème et à risque, soit celle de jouer au poker comme travail. Cette raison était associée, dans le discours des joueurs, à davantage de discipline et à une perte de plaisir à l'égard du jeu. Le Tableau 3 de l'Annexe P rapporte les thèmes et sous-thèmes finaux issus de l'analyse qualitative de type thématique des verbatim des groupes de discussion, tandis que l'Annexe Q présente le livre de codes complet. Finalement, la façon de se procurer les résultats détaillés de cette première étude est présentée à l'Annexe R.



## Étude 2 : Mini-tournois en ligne

### **Perceptions et comportements des joueurs**

Les analyses de variance réalisées sur les données quantitatives n'ont pas révélé d'effets principaux du groupe ou du temps de mesure (ni aucun effet d'interaction) sur les perceptions des joueurs de poker quant à la présence de chance et d'habileté, le pourcentage d'habileté au poker, la conviction de terminer premier et celle de terminer parmi les deux premiers.

Les participants des trois groupes ont rapporté trouver que leurs adversaires n'étaient pas très habiles, principalement parce que ces derniers misaient de petits montants, peu importe la valeur des pots. Lorsqu'on demandait aux participants de comparer leur niveau d'habileté avec celui de leurs adversaires (les assistants de recherche), au fur et à mesure que le mini-tournoi avançait, ils se percevaient de plus en plus habiles par rapport à ces derniers.

Les participants ont eu tendance à se rassurer eux-mêmes en utilisant divers arguments de justification lors des mauvaises décisions ou des pertes au jeu, peu importe le groupe. Également, les participants des trois groupes n'ont généralement pas parlé, sauf dans de rares occasions, de façon précise des probabilités de gains associées à la valeur de leurs cartes.

Les participants de tous les groupes ont rapporté avoir pris de mauvaises décisions durant le mini-tournoi. En général, les participants ont mentionné qu'ils auraient dû coucher certaines mains, qu'ils auraient dû miser davantage à d'autres, ou encore qu'ils auraient dû suivre une main qu'ils ont couchée puisqu'ils l'auraient gagnée finalement.

## **Différences intergroupes sur les perceptions**

En ce qui a trait aux mauvaises décisions prises au jeu, seuls les participants du groupe à risque ont verbalisé des causes telles que l'impulsivité, le désir de « voir qui est le meilleur » ou encore, l'impression d'avoir un jeu plus fort qu'il ne l'était.

Pour les décisions basées sur le montant à miser ou la valeur du pot à remporter, seuls les participants des groupes à risque et problématiques ont mentionné avoir recours au calcul des probabilités (*pot odds*).

Seuls les participants du groupe sans problème ont mentionné utiliser des stratégies d'autocontrôle (contrôler ses émotions, ne pas jouer impulsivement). Pourtant, il est ressorti des groupes de discussion que de telles stratégies semblaient être utilisées par tous les groupes de joueurs.

Un seul des participants du groupe de joueurs sans problème a affirmé suivre une main parce que dans le passé, cette main lui avait été favorable.

Seuls des participants des groupes à risque et problématique ont mentionné croire que le jeu en ligne est probablement truqué.

## **Différence intergroupes sur les émotions vécues lors du mini-tournoi**

### **Pendant le mini-tournoi**

Les participants à risque et problématiques ont rapporté un état d'éveil, de concentration ainsi que de la fierté. Lors du mini-tournoi, le sous-thème « découragé » a été mentionné par un seul participant, appartenant au groupe de joueurs problématiques.

### **Après le mini-tournoi**

Les joueurs sans problème sont les seuls à avoir rapporté vivre du plaisir après le mini-tournoi. Des participants des groupes sans problème et à risque ont mentionné être plutôt neutres, sans émotion après le mini-tournoi. De la frustration a été rapportée par les joueurs à risque et problématiques.

Les thèmes et sous-thèmes issus de l'analyse qualitative sont présentés aux Tableaux 4 et 5 de l'Annexe T et il suffit de se référer à l'Annexe U pour prendre connaissance du livre de codes liés à l'étude 2. Des informations supplémentaires quant aux résultats se trouvent à l'Annexe V.

### **Conclusion et pistes de solution**

Les études 1 et 2 montrent des différences entre les joueurs selon leur degré de problème de jeu. Tout comme les joueurs préférant des jeux basés principalement sur le hasard, certains joueurs de poker problématiques semblent mal évaluer leur niveau de contrôle sur le jeu, malgré la part d'habileté réellement impliquée dans le jeu. D'autres joueurs semblent superstitieux. Ces constats ouvrent une voie de recherche importante par rapport aux possibles interventions cognitives à développer pour les joueurs de poker en traitement. Mais il faudra d'abord mieux comprendre et évaluer les perceptions des joueurs pour finalement statuer sur leur exactitude.

Un autre constat important ressort : le mince équilibre existant entre la prise de risques puis l'autocontrôle des émotions et du jugement. La conception de l'habileté amène les joueurs à développer toutes sortes de stratégies d'autocontrôle cognitives, comportementales et émotionnelles. L'utilisation de ces stratégies paraît utile aux joueurs désirant maintenir de

un certain contrôle sur leurs habitudes de jeu, mais les utilisent-ils de la bonne façon ? Sont-elles utiles ? Peuvent-elles favoriser la surestimation de leur niveau de contrôle sur les résultats ?

La réalisation de cette étude a mis en évidence plusieurs pistes de recherches futures. D'abord, d'autres études empiriques sur les fondements du poker sont nécessaires afin d'en arriver à une meilleure compréhension du jeu et évaluer la vision que les joueurs s'en font. Ensuite, l'étude des stratégies de gestion des émotions utilisées par les joueurs de poker et leur rôle sur les habitudes de jeu des individus paraît une piste de recherche prometteuse pour la prévention et le traitement des problèmes de jeu au poker. Finalement, l'étude plus approfondie des joueurs qui perçoivent le poker comme un travail pourrait générer des cibles potentielles de traitement et d'intervention supplémentaires.

### **Contributions en termes d'avancement des connaissances**

#### 1. Sur les plans théorique et conceptuel

Ce projet a dévoilé quelques différences entre les joueurs de poker sans problème, à faible risque d'en développer et problématiques sur le plan de leurs perceptions et de leurs émotions en lien avec le poker. Cela, dans le but de mieux cerner leurs pensées associées au poker afin d'augmenter les connaissances lorsqu'il est question de bonification de traitements destinés aux joueurs de poker excessifs.

Les études 1 et 2 ont permis de contribuer à l'augmentation des connaissances sur les pensées liées au poker entretenues par les joueurs ainsi que sur quelques-uns de leurs comportements. Nous savons maintenant

que malgré le fait que le poker implique une part d'habileté, cela n'exempte pas les joueurs d'y développer des pensées parfois similaires aux croyances erronées entretenues par les joueurs qui pratiquent d'autres jeux de hasard et d'argent; pensées qui pourraient éventuellement influencer sur leurs habitudes de jeu et le contrôle de celles-ci. Par exemple, croire que le surnom d'un joueur soit un indice de sa qualité ou de son habileté semble peu logique. Et croire qu'un résultat obtenu avec une main as-valet lors d'une partie de poker passée soit garant d'un même résultat lors d'une partie actuelle où la même main as-valet est détenue, s'apparente à l'erreur de faire un lien entre des événements indépendants.

## 2. Sur les plans méthodologique et empirique

Le projet aura permis de constater qu'il est très difficile de recruter des joueurs excessifs pour les études portant sur le poker. Par contre, les joueurs de poker rencontrés étaient des passionnés qui adorent leur jeu et qui le prennent au sérieux. De ce fait, ils n'hésitent pas à s'exprimer lors des groupes de discussion et lors d'expérimentation où la méthode de verbalisations à voix haute est utilisée.

Côté expérimental, il faudrait observer les joueurs dans leur milieu de jeu pour être en mesure de voir si on pourrait mieux déceler leurs émotions, perceptions ou comportements qui risqueraient de les conduire au jeu problématique. Cela pourrait éventuellement mener à d'autres études visant à prévenir le jeu excessif et les problèmes en découlant.

## **PARTIE E – Pistes de recherche**

De futures études pourraient explorer certaines perceptions en lien avec d'autres thèmes que seulement le hasard et l'habileté. Par exemple, les joueurs de poker sont-ils superstitieux, font-ils des liens entre des parties indépendantes, ont-ils développé une impression illusoire de contrôle accru de leurs émotions et comportements ? Ces études permettraient de nous renseigner davantage sur la manière par laquelle des interventions pourraient être bénéfiques aux joueurs pathologiques.

De plus, les participants ont rapporté utiliser instinctivement différentes stratégies comportementales et cognitives permettant de se contrôler au jeu. L'étude, voire la découverte de stratégies efficaces d'autocontrôle pourrait s'avérer profitable à l'élaboration de nouvelles pratiques de traitement pour les joueurs en perte de contrôle. L'étude des perceptions rapportées par les joueurs de poker en ligne a révélé qu'une mauvaise gestion des émotions négatives semblerait associée à la perte de contrôle auto-rapportée au jeu (par exemple, le « *tilt* »). Ainsi, des stratégies de gestion des émotions pourraient être testées dans des études portant sur des traitements expérimentaux. Des études pourraient tenter de déterminer si la fréquence et l'intensité des émotions négatives vécues par les joueurs de poker corrélaient avec leur degré de pathologie ou de problèmes découlant du jeu.

Finalement, des études pourront évaluer les raisons qui font en sorte que les joueurs pathologiques au poker se montrent difficiles à recruter et plus réticents à rechercher de l'aide. Cela dans le but de bonifier les campagnes de prévention et la présentation des offres de traitement.

## **PARTIE F – Bibliographie sommaire**

- Berthet, V. (2010). Best hand wins: How poker is governed by chance. *Chance*, 23(3), 34 – 38. doi: 10.1007/s00144-010-0046-6
- Bjerg, O. (2010). Problem gambling in poker: money, rationality and control in a skill-based social game. *Intern. Gambling Studies*, 10(3), 239-254. doi : 10.1080/14459795.2010.520330
- 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.
- Dedonno, M. A., & Detterman, D. K. (2008). Poker is a skill. *Gaming Law Review*, 12(1), 31-36. doi: 10.1089/glr.2008.12105
- 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 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. *Gam. Law Rev. and Econo.*, 13(1), 50-57. doi: 10.1089/gltre.2008.13106
- Gainsbury, S. (2012). Current market overview. In S. Gainsbury (Ed.), *Internet Gambling. Current research findings and implications* (pp. 7 – 25). doi : 10.1007/978-1-4614-3390-3
- 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 & Behavior*, 12(2), 199–202. doi: 10.1089/cpb.2008.0196

- Levitt, S. D., & Miles, T. J. (2011). *The role of skill versus luck in poker: Evidence from the World Series of Poker* (Working paper 17023). Cambridge: National Bureau of Economic Research.
- Meyer, G., von Meduna, M., Brosowski, T., & Hayer, T. (2012). Is Poker a Game of Skill or Chance? A Quasi-Experimental Study. *J Gambl Stud*.  
Doi: 10.1007/s10899-012-9327-8
- Responsible Gambling Council (2006). *The Poker boom: Harmless pastime or gateway to gambling problems?* Newslink, Fall/Winter 2006. Responsible Gambling Council, Toronto. Retrieved from  
<http://www.responsiblegambling.org/articles/NewslinkFallWinter2006.pdf>
- Sévigny, S., Ladouceur, R., Dufour, J., & Lalande, D. (2008). *Poker par Internet: Le résultat dépend-il principalement du hasard ?* Comm. présentée dans le cadre du 76e congrès de L'ACFAS, Québec, Mai.
- Wood, R. T., 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

La bibliographie complète se trouve à l'Annexe W.



## **ANNEXE A – Connaissances sur les problèmes de jeu au poker**

L'engouement pour le poker constitue un phénomène important à l'échelle mondiale. Un sondage, réalisé auprès de 346 000 personnes recrutées dans une vingtaine de pays, a montré que le nombre de joueurs à toutes formes de poker, c'est-à-dire en ligne ou en face-à-face, avec ou sans argent, a augmenté de 13,5 % entre 2006 et 2010 (Poker Players Research Limited, 2010). Malgré la baisse de participation liée à la prohibition du jeu au poker en ligne aux États-Unis en 2011, des estimations montrent que l'industrie demeurera somme toute rayonnante (Holliday, 2010). Bien que la proportion canadienne de joueurs à l'argent au poker en ligne soit faible (0,90 %), elle double pratiquement celle des Américains (0,46 %) (Philander & Fiedler, 2012). Il est fréquemment rapporté dans la littérature que la pratique de jeux en ligne en général se trouve associée à des taux considérablement plus élevés de problèmes de jeu que la pratique de jeux hors ligne (Ladd & Petry, 2002; Griffiths, Wardle, Orford, Sproston, & Erens, 2009; Wood & Williams, 2007; 2011). Ce phénomène a été observé dans un échantillon de 200 joueurs de poker québécois: 10,3% des joueurs en ligne ont été jugés joueurs excessifs, ayant obtenu un score de 8 et plus à l'Indice canadien du jeu excessif (Ferris & Wynne, 2001), en comparaison à 1,8 % des joueurs en salle (Dufour et al., 2009). En utilisant les critères du DSM-IV, on a retrouvé un taux de joueurs problématiques probables encore plus élevé, soit 18%, chez des étudiants jouant au poker en ligne au Royaume-Uni (Wood, Griffiths, & Parke, 2007).

Les adeptes de poker en ligne rapportent différentes raisons de pratiquer ce jeu : pour l'aspect stratégique et le désir d'y développer ses habiletés, pour faire de l'argent, pour se divertir, pour fuir des problèmes ou des émotions désagréables, pour socialiser, ou encore parce qu'ils se sentent « chanceux » (Bonneau & Turgeon, 2010; Hopley, & Nicki, 2010; Martin, 2008; Pastinelli, 2008; Radburn & Horsley, 2011; Responsible Gambling Council [RGC], 2006; White et al., Wood, Griffiths et al. 2007). Certains joueurs pratiquent le poker de façon récréative, alors que d'autres le font de façon professionnelle (McCormack & Griffiths, 2012; Radburn & Horsley, 2011). Or, les joueurs de poker de l'étude de Hopley et Nicki (2010) qui présentaient une propension à l'ennui, de l'impulsivité et un état de dissociation lors de leurs expériences de jeu étaient plus susceptibles de présenter des problèmes. Ainsi, il est possible, selon la théorie des dépendances de Jacobs (1986), que les joueurs de poker problématiques, tout comme les joueurs problématiques à d'autres jeux de hasard et d'argent, jouent justement dans l'objectif de réduire la présence d'émotions désagréables. Diverses émotions négatives telles que la dépression, l'anxiété et le stress, évaluées par des questionnaires validés, ont prédit la présence de problèmes de jeu dans un échantillon de 179 joueurs de poker en ligne (Hopley & Nicki, 2010). Par ailleurs, des motivations externes au jeu, telles que l'appât du gain, seraient aussi reliées aux problèmes de jeu au poker (Mitrovic & Brown, 2009). Néanmoins, les raisons de jouer au poker en ligne demeurent encore peu étudiées à ce jour.

Les recherches antérieures ont permis de mettre en évidence d'autres facteurs potentiellement reliés à la présence de problèmes de jeu au poker en ligne. Certains de ces facteurs ont trait au contexte du jeu en ligne. Par exemple, sa grande accessibilité et son manque de régulation pourraient contribuer au risque de développer un problème de jeu (Griffiths, Parke, Wood, & Parke, 2006; Wood, Griffiths et al., 2007). Par ailleurs, l'anonymat et l'absence de contact social mèneraient les joueurs à adopter un style de jeu plus agressif et compétitif (Cotte & Latour, 2009). Il a été observé que certains joueurs de poker vont même jusqu'à s'attaquer sur les salles de conversations en ligne des sites de jeu, ce qui contribuerait à l'animosité entre les joueurs et à l'aspect compétitif du jeu (Cotte & Latour, 2009). De plus, le fait de jouer en ligne à la maison pourrait faire en sorte que le jeu se retrouve intégré de façon plus insidieuse à la routine de vie quotidienne, alors que le jeu au casino implique une séparation de son environnement, de par la route à faire pour s'y rendre (Cotte & Latour, 2009).

Outre le contexte, le jeu de poker, de par la stimulation émotionnelle qu'il procure aux joueurs, aurait un impact sur le développement de problèmes. En effet, les séquences de jeu gagnantes et perdantes entraînent des émotions intenses qui ont été encore peu investiguées jusqu'à présent dans les recherches sur le poker. Toutefois, ce que les joueurs appellent le *tilt*, constitue un phénomène émotionnel lié à la pratique du poker et est connu depuis longtemps. Il s'agit souvent d'un état de frustration, associé à l'impression d'avoir vécu une injustice en lien avec le hasard et qui peut

amener les joueurs à chercher à se refaire, soit recouvrir rapidement leurs pertes. L'état de *tilt* serait aussi relié à la perte d'argent au poker (Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010). Browne (1989) a observé le *tilt* auprès de joueurs réguliers de poker en salle, qu'ils soient récréatifs, problématiques ou professionnels. Il a constaté que ce qui distinguerait les joueurs problématiques des autres, c'est la fréquence et la durée du *tilt*. Ainsi, les joueurs problématiques éprouveraient de la difficulté à reprendre le contrôle sur leurs émotions, contrairement aux joueurs récréatifs ou professionnels. Les résultats de la récente étude de Palomäki, Laakasuo et Salmela (2012) abonde dans le sens de l'hypothèse de la difficulté de gestion des émotions des joueurs de poker problématiques. Ils ont évalué le niveau d'expérience de plus de 300 joueurs de poker en ligne finlandais à l'aide du *Poker Experience Scale*, basé sur trois critères : le nombre d'années d'expérience de jeu, le nombre de mains de poker jouées au cours de leur vie et le niveau de mises auquel ils jouent habituellement. Ils ont évalué les corrélations entre le niveau d'expérience des joueurs et des échelles d'auto-rumination et d'auto-réflexion (Fenigstein, Scheier, & Buss, 1975). Les résultats montrent que les joueurs plus expérimentés ruminent significativement moins sur leurs expériences négatives de jeu passées que les joueurs inexpérimentés. De même, les joueurs expérimentés réfléchissent davantage à leurs propres pensées et émotions lorsqu'ils prennent des décisions au jeu que les joueurs inexpérimentés. Les chercheurs ont conclu de ces résultats que l'expérience au poker se trouve liée à une meilleure conscience de ses émotions ainsi qu'à

une meilleure gestion de celles-ci, et de façon hypothétique, à moins de problèmes de jeu. D'ailleurs, la difficulté à reconnaître ses émotions a permis de différencier les joueurs problématiques des joueurs sans problème dans un échantillon de 96 joueurs de poker étudiés par Mitrovic et Brown (2009).

Des liens entre certains comportements au jeu et la présence de problèmes de jeu au poker ont également été identifiés dans la littérature. D'abord, le temps passé à jouer de même que la fréquence du jeu prédiraient les problèmes (Bjerg, 2010; Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010; Hopley & Nicki, 2010). Le manque de discipline et le dépassement du budget constituent d'autres comportements associés aux problèmes de jeu au poker (Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010). Le *gender swapping*, soit d'adopter un surnom de joueur qui laisse sous-entendre un genre opposé au sien, a aussi été relevé par Griffiths et ses collaborateurs. Mitrovic et Brown (2009) ont quant à eux relevé qu'un des facteurs prédisant les problèmes de jeu auprès d'un échantillon de près de 100 joueurs de poker australiens demeure la participation à des jeux de hasard n'impliquant pas d'habileté.

En plus de certaines raisons de jouer, émotions et comportements de jeu, des pensées irrationnelles en lien avec le hasard et l'habileté pourraient être impliquées dans le développement de problèmes de jeu au poker. Barrault et Varescon (2012) ont proposé que les jeux impliquant de l'habileté, tel que le poker, pourraient favoriser l'émergence de certaines perceptions irrationnelles. Myrseth, Brunborg et Eidem (2010) ont évalué les perceptions de 166 joueurs à différents jeux de hasard et d'argent, à l'aide

du Gambler's Beliefs Questionnaire (GBQ) (Steenbergh, Meyers, May & Whelan, 2002). Ils ont trouvé que les joueurs participant à des jeux impliquant une certaine part d'habileté (jeux de cartes, paris sur les courses de chevaux, paris sportifs) présentaient un score plus élevé quant à l'illusion de contrôle que les joueurs participant uniquement à des jeux de hasard (machines à sous, bingo, loteries). Ce résultat corroborerait, selon les auteurs, les conclusions de Langer (1975), qui suggéraient que les personnes participant à des jeux impliquant une part d'habileté peuvent être amenées à surestimer leur perception de contrôle sur les résultats par les prises de décisions, le rôle actif et l'accumulation de connaissances que ces jeux suscitent. De plus, le fait de pratiquer ce jeu en ligne, dans le confort de chez-soi, pourrait accroître l'impression de contrôle sur les résultats, l'argent dépensé et le temps passé à jouer, selon les chercheurs Cotte et Latour (2009). Or, le poker comporte une part de hasard en raison de la distribution aléatoire des cartes aux joueurs, ainsi qu'une part d'habileté, dans les décisions à prendre, à chaque tour de jeu. Ces décisions font intervenir des capacités d'analyse de facteurs mathématiques et psychologiques qui impliquent de l'incertitude et la prise de risques, de même qu'un bon contrôle de ses émotions (Siler, 2010). Certaines études ont mis en évidence la part d'habileté au poker (Croson, Fishman, & Pope, 2008; Dedonno & Detterman, 2008; Fiedler, 2012; Levitt & Miles, 2011). Les résultats d'autres recherches ont plutôt montré une prédominance de hasard au poker (Berthet, 2010; Dreef et al., 2003; Meyer, von Meduna, Brosowski, & Hayer, 2012). D'autres

recherches ont apporté des nuances au débat entre hasard et habileté au poker en suggérant que les parts de hasard et d'habileté varient de façon dynamique, selon certains facteurs tels le nombre de mains jouées et l'habileté relative des adversaires (Sévigny et al. 2008; Turner & Fritz, 2001). Ainsi, ce mélange complexe de hasard et d'habileté a possiblement une influence sur la façon dont les gens qui pratiquent ce jeu le perçoivent.

Encore peu de recherches ont évalué les perceptions des joueurs de poker en lien avec le hasard et l'habileté. La plupart de celles qui portent sur le sujet se sont intéressées aux joueurs de poker en général (Dufour et al., 2009), aux joueurs de poker récréatifs ou professionnels (McCormack & Griffiths, 2012), aux joueurs de poker expérimentés ou inexpérimentés (Bonneau & Turgeon, 2010; Palomäki et al., 2012), ou encore aux joueurs connaissant du succès au plan financier (Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010). Peu d'études se sont consacrées aux joueurs de poker avec ou sans problème de jeu. Or, les récentes recherches suggèrent que les joueurs de poker problématiques, tout comme les joueurs problématiques à d'autres jeux de hasard et d'argent, constitueraient une population hétérogène. En effet, les joueurs problématiques au poker pourraient être des joueurs gagnants, des joueurs perdants, des joueurs récréatifs ou professionnels, ou encore des joueurs expérimentés ou inexpérimentés (Bjerg, 2010; Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010; Wood, Griffiths et al. 2007). Ainsi, il importe d'explorer les perceptions spécifiques aux joueurs de poker avec et sans

problème à ce jeu, plutôt que celles de joueurs gagnants ou perdants, récréatifs ou professionnels ou encore expérimentés ou inexpérimentés.

Mitrovic et Brown (2009) ont évalué les distorsions cognitives de 96 joueurs de poker à l'aide du *Gambler's Beliefs Questionnaire* (GBQ) de Steenbergh et al., 2002). Ils ont observé une corrélation entre la présence de distorsions cognitives et de problèmes de jeu au poker. Toutefois, le modèle de régression *post hoc* montre que cette relation disparaît lorsque certains facteurs tels que la participation à des jeux de hasard n'impliquant pas d'habileté et une motivation extrinsèque au jeu sont contrôlés. Ainsi, les auteurs ont conclu que les distorsions cognitives n'occuperaient pas une place majeure dans le développement de problèmes de jeu chez les joueurs de poker. Wood, Griffiths et al. (2007) ont constaté des différences entre les perceptions liées au hasard et à l'habileté de joueurs sans problème et pathologiques au poker. Leur échantillon était composé de plus de 400 joueurs en ligne étudiants des Nations-Unies. Leurs résultats ont montré que les joueurs pathologiques perçoivent le poker comme un mélange de hasard et d'habileté, alors que les joueurs sans problème ou présentant seulement quelques symptômes liés à un problème de jeu perçoivent qu'il s'agit davantage d'un jeu d'habileté (Wood, Griffiths et al., 2007). Ils ont de plus rapporté que les joueurs pathologiques présentent moins la tendance à se percevoir au-dessus de la moyenne quant à leur habileté personnelle que les joueurs non pathologiques. Les chercheurs ont proposé l'hypothèse que les joueurs pathologiques connaissent, avec l'expérience, davantage de pertes



que les joueurs non pathologiques, lesquelles les mènent à développer une vision plus nuancée de la part d'habileté impliquée au jeu, de même que de leur propre niveau d'habileté. Ils ont néanmoins suggéré que de concevoir le poker davantage comme un jeu d'habileté peut tout de même être impliqué dans le développement de problèmes de jeu au poker, avant la période de désillusion liée aux défaites.

Les résultats de Bjerg (2010), basés sur une analyse approfondie d'entrevues individuelles auprès de 29 joueurs de poker, vont dans le sens opposé. Selon le chercheur, les perceptions liées au développement de problèmes à ce jeu seraient liées à une surestimation de son niveau d'habileté par rapport à celui de ses adversaires (Bjerg, 2010). Cette perte de capacité d'autoévaluation juste de leur niveau d'habileté mènerait les joueurs à abandonner leurs stratégies d'autocontrôle en cas de fatigue, de manque de concentration, de *tilt* ou de périodes prolongées de pertes. En effet, le chercheur a observé que dans ces contextes de jeu, les joueurs ont tendance à cesser de jouer temporairement ou encore à jouer à des tournois aux limites de mises plus faibles afin de minimiser leurs pertes. Il serait primordial d'en connaître davantage sur les perceptions liées au hasard et à l'habileté spécifiques aux joueurs de poker problématiques, considérant que les perceptions irrationnelles à cet égard jouent un rôle déterminant dans le développement et le maintien des habitudes de jeu, en ce qui concerne la plupart des jeux de hasard et d'argent (Barrault & Varescon, 2012). La quantité de perceptions irrationnelles et leur intensité sont liées à

l'importance des problèmes de jeu (Barrault & Varescon, 2012). D'ailleurs, les traitements des problèmes de jeu qui détiennent le plus d'appui empirique se basent sur une approche cognitive-comportementale (Petry, 2005; Toneatto, 2005). Ce type de traitement inclut le travail sur les perceptions irrationnelles telles les tentatives de prédictions des résultats, les superstitions, l'espoir de se refaire en persévérant au jeu, puis l'illusion de contrôle, entre autres (Ladouceur & Walker, 1996).

En résumé, différents facteurs liés au développement de problèmes à ce jeu ont été identifiés jusqu'à maintenant dans la littérature. D'abord le contexte du jeu en ligne est propice au développement de problèmes. Ensuite, certaines raisons de jouer telles que le désir de fuir des problèmes ou des états d'âme négatifs, puis des motivations externes au jeu lui-même telles que l'appât du gain ont été liées aux problèmes de jeu au poker. De plus, des difficultés liées à la gestion des émotions intenses vécues au jeu ont été relevées chez les joueurs de poker problématiques. Finalement, la nature ambiguë du jeu en lien avec le hasard et l'habileté semble rendre les joueurs vulnérables à une impression de contrôle ou d'habileté accrue, les menant à persévérer au jeu.

Toutefois, les perceptions des joueurs de poker demeurent encore peu connues. Ce contexte fait en sorte qu'il est difficile d'identifier lorsque les joueurs se montrent rationnels et lorsqu'ils s'éloignent du rationnel lorsqu'ils jouent. Cette réalité complique le travail des intervenants auprès des joueurs de poker en ligne problématiques, puisque les traitements pour les

problèmes de jeu les plus utilisés sont basés sur la restructuration de pensées irrationnelles liées à une mauvaise compréhension du hasard. Ainsi, il importe d'approfondir l'expérience de jeu de joueurs de poker en ligne présentant différents niveaux de problèmes et de les comparer entre eux afin de dégager les cibles de traitement adaptées à ce type de jeu.

Une méthodologie de recherche qualitative paraît toute indiquée pour atteindre ce but puisque la littérature scientifique et les théories existantes demeurent encore limitées par rapport aux joueurs de poker en ligne (Hsieh & Shannon, 2005). D'ailleurs les premières études ayant permis de découvrir les perceptions irrationnelles aux jeux de hasard et d'argent en général et ayant mené aux théories cognitives associées étaient de nature qualitative (voir par exemple les travaux de Henslin (1967) et de Ladouceur, Gaboury, Dumont, & Rochette (1988)). Donc, en vue de découvrir des cibles d'interventions cognitives et comportementales adaptées aux joueurs de poker en ligne, les questions de recherche suivantes ont été posées : Les joueurs de poker présentant différents niveaux de pathologie rapportent-ils pratiquer ce jeu pour des raisons différentes ? Par exemple, les joueurs de poker problématiques jouent-ils davantage dans l'espoir de faire de l'argent, de ressentir de l'excitation ou encore de fuir des problèmes personnels ? Les émotions vécues au jeu par les joueurs sans problème, à risque et problématiques sont-elles les mêmes ? Quelles sont les perceptions de ces différents types joueurs quant à l'influence du hasard sur le résultat d'une partie ? Comment ces perceptions influencent-elles leur participation au jeu ?

## ANNEXE B – Informations sur les participants

Tableau 1. *Caractéristiques sociodémographiques des participants par groupe*

| Caractéristique          | Sans problème<br>(n = 7)<br><i>fréquence</i> | À risque<br>(n = 7)<br><i>fréquence</i> | Problématique<br>(n = 3)<br><i>fréquence</i> |
|--------------------------|--|---|--|
| <b>Âge</b>               |  |   |  |
| 20 - 29                  | 6  | 3                                       | 2  |
| 30 et +                  | 1  | 4                                       | 1  |
| <b>Langue maternelle</b> |  |   |  |
| Français                 | 7  | 7                                       | 3  |
| <b>État civil</b>        |  |   |  |
| Célibataire              | 7  | 3                                       | 2  |
| Conjoint de fait         | 0  | 3                                       | 0  |
| Marié                    | 0  | 1                                       | 1  |
| <b>Scolarité</b>         |  |   |  |
| Secondaire               | 2  | 2                                       | 1  |
| Collégial                | 5  | 3                                       | 1  |
| Universitaire            | 0  | 2                                       | 1  |
| <b>Occupation</b>        |  |   |  |
| Emploi – temps plein     | 4  | 4                                       | 0  |
| Emploi – temps partiel   | 0  | 2                                       | 1  |
| Études                   | 2  | 1                                       | 1  |
| Autre                    | 1  | 0                                       | 1  |
| <b>Revenu</b>            |  |   |  |
| 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  |

Tableau 2

*Habitudes de jeu au poker des participants par groupe*

| Habitude                       | Sans problème<br>(n = 7)<br><i>fréquence</i> | À risque<br>(n = 7)<br><i>fréquence</i> | Problématique<br>(n = 3)<br><i>fréquence</i> |
|--------------------------------|--|---|--|
| <b>Fréquence de jeu / sem.</b> |  |   |  |
| moins d'une fois               | 1  | 0                                       | 0  |
| 1 – 2 fois (excl.)             | 1  | 2                                       | 0  |
| 2 – 3 fois (excl.)             | 2  | 1                                       | 1  |
| 3 – 4 fois (excl.)             | 0  | 2                                       | 0  |
| 4 fois et plus                 | 3  | 2                                       | 2  |
| <b>Temps joué / mois</b>       |  |   |  |
| moins de 10 h                  | 1  | 1                                       | 0  |
| 10 à 20 h (excl.)              | 2  | 0                                       | 1  |
| 20 à 30 h (excl.)              | 1  | 1                                       | 0  |
| 30 à 40 h (excl.)              | 0  | 2                                       | 0  |
| 40 h et plus                   | 3  | 2                                       | 2  |
| Donnée manquante               | 0  | 1                                       | 0  |
| <b>Argent dépensé / mois</b>   |  |   |  |
| moins de 50\$                  | 2  | 2                                       | 2  |
| 50 – 100 \$ (excl.)            | 1  | 1                                       | 0  |
| 100 – 200 \$ (excl.)           | 0  | 2                                       | 0  |
| 200 \$ et plus (excl.)         | 3  | 1                                       | 0  |
| Donnée manquante               | 1  | 1                                       | 1  |

Note : La fréquence de jeu au poker par semaine rapportée est celle des six derniers mois précédant l'entrevue téléphonique. L'abréviation excl. signifie exclusivement. 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 problématique 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.

## **ANNEXE C – Entrevue téléphonique**

No. sujet : \_\_\_\_\_

Bonjour Madame, Monsieur,

Mon nom est (*nom de l'intervieweur (se)*). Je travaille au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu. Je vous rappelle au sujet de l'annonce sur le Poker Texas Hold'em à laquelle vous avez répondu. Est-ce que vous avez quelques minutes à me consacrer pour que je vous explique le déroulement de l'étude ?

- Si oui : \_\_\_\_\_ (*date*)
- Si non : Quel serait le meilleur moment pour vous rappeler ? (*noter ce moment*) \_\_\_\_\_

### Présentation du projet

Il s'agit d'une étude qui s'effectue dans le cadre du projet de thèse de Priscilla Brochu, candidate au doctorat en psychologie, sous la direction de Mme Isabelle Giroux, professeure à l'école de psychologie et de M. Serge Sévigny, professeur à la faculté des sciences de l'éducation, au département des fondements et des pratiques en éducation de l'Université Laval. Ce dernier agit à titre de chercheur responsable. Le projet de recherche a été subventionné par les Fonds québécois de recherche sur la société et la culture.

### Nature de l'étude

L'objectif de l'étude est d'acquérir des connaissances quant aux perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et aux effets potentiels de ces perceptions sur les habitudes de jeu au poker.

### Déroulement de la participation

1. Nous aimerions vous inviter à participer à un groupe de discussion sur le poker avec une dizaine d'autres joueurs de poker. Ce groupe de discussion durera environ deux heures et se déroulera à l'Université Laval. Un enregistrement audio des groupes de discussion et de la partie de poker sera fait de manière à ce que le contenu puisse être analysé.

Auparavant, je dois déterminer si vous rencontrez les critères pour participer à l'étude. Au cours de notre entrevue téléphonique qui durera environ dix minutes, nous vous expliquerons le déroulement de l'étude et vous poserons quelques questions sur vos habitudes de jeu et vos caractéristiques personnelles telles que votre âge, votre niveau de scolarité et votre revenu approximatif, etc.

2. Si vous êtes intéressé à y participer, nous prendrons vos coordonnées à la fin de l'entrevue téléphonique afin de pouvoir vous contacter lorsque les dates des groupes seront fixées.

### Avantages, risques ou inconvénients possibles liés à la participation et compensation

3. L'avantage de votre participation à cette étude est d'avoir l'opportunité, si vous êtes éligible, de discuter en groupe du poker et de contribuer à l'avancement des connaissances liées au jeu problématique au poker. Le seul inconvénient lié à votre participation est le temps que vous y consacrerez. Il est également possible que votre participation au groupe de discussion et à la partie de poker vous amène à prendre conscience de

certains de vos comportements concernant le jeu de poker et que vous ressentiez un inconfort. Si tel est le cas, les responsables de l'étude seront disponibles pour répondre à vos questions, vous fournir des informations sur des ressources d'aide et vous en transmettre une liste.

4. Aucune compensation ne sera remise pour la courte entrevue téléphonique, cependant, suite à la participation au groupe de discussion, nous remettrons 10\$ en argent aux participants pour couvrir leurs frais de stationnement sur le campus et un bon-cadeau de 40\$ dans un centre d'achats pour le temps accordé à l'étude. Les joueurs qui se présenteront au groupe de discussion et qui se désisteront recevront 10\$ pour leurs frais de stationnement.

#### Participation volontaire et droit de retrait

5. Vous avez le droit de refuser de participer à cette recherche ou de mettre fin à votre participation en tout temps sans que cela ne vous cause préjudice. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions sans que cela ne vous entraîne de conséquences négatives.

#### Confidentialité et gestion des données

6. Toutes les informations que vous donnerez dans le cadre de cette étude seront traitées de manière tout à fait confidentielle. Les informations pouvant servir à vous identifier seront séparées de vos réponses suite à l'entrevue téléphonique et remplacées par un numéro de participant. Ces informations confidentielles seront gardées sous clé dans un endroit prévu à cette fin dans les locaux du centre de recherche à l'Université, elles ne seront communiquées à personne et seront détruites cinq ans après publication de



l'étude. La cassette d'enregistrement audio du groupe de discussion auquel vous participerez peut-être de même que sa transcription écrite sera conservée sous clé dans les locaux du centre de recherche à l'Université Laval. Le contenu de cette rencontre ne sera pas associé à votre nom. La bande magnétique de la cassette sera effacée et sa transcription écrite déchiquetée cinq ans après la fin de l'étude. Seules les personnes responsables de l'étude auront accès aux résultats bruts. Seulement les résultats d'ensemble seront rapportés en respectant les règles de la confidentialité.

7. Cette étude a été approuvée par le comité d'éthique de recherche de l'Université Laval (2009-032 / 29-03-2009).

#### Pour des renseignements supplémentaires

8. Si vous souhaitez avoir des éclaircissements quant au projet, les implications de votre participation, ou encore, si vous voulez communiquer avec le responsable de l'étude M. Serge Sévigny, vous pouvez le rejoindre au numéro de téléphone suivant 418) 656-2131 poste 4043, ou encore lui écrire par courriel à l'adresse suivante : [Serge.sevigny@fse.ulaval.ca](mailto:Serge.sevigny@fse.ulaval.ca)

#### Plainte ou critique

9. Pour toute plainte ou critique concernant le projet, veuillez vous adresser au Bureau de l'Ombudsman de l'Université Laval soit par téléphone au (418) 656-3081, soit par courriel à l'adresse suivante : [info@ombudsman.ulaval.ca](mailto:info@ombudsman.ulaval.ca)

Consentement verbal

Est-ce que vous acceptez à participer à l'entrevue téléphonique ?

- Acceptation                       Refus

Nom de l'interviewer : \_\_\_\_\_

Questions de présélection

Pour commencer, j'ai quelques questions à vous poser pour déterminer votre éligibilité à l'étude.

Indiquer le genre de la personne (*Ne pas poser la question*)

- Homme                                       Femme

1. Quel est votre âge ? \_\_\_\_\_ (*si moins de 18 ans, ou refus, remercier*)

2. Avez-vous déjà joué au Poker Texas Hold'em pour de l'argent ?

- Oui                                       Non → (*Si non, remercier*)

3. Dans les 6 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué de l'argent au Poker Texas Hold'em ?

au cours des 6 derniers mois

fois par mois → (*si moins de 1 fois, remercier*)

par semaine

par jour

4. Suivez-vous présentement une thérapie pour un problème de jeu ou en avez-vous déjà suivi une ?

- Oui → (*remercier*)                       Non

*Note à l'intervieweur :*

**Si la personne suit ou a suivi un traitement relié au poker, la personne qui mène l'entrevue dit ceci :**

Madame/monsieur, suite aux réponses que vous nous avez transmises, je dois malheureusement vous dire que nous ne pouvons pas vous inclure dans cette étude. C'est simplement parce que nous devons inclure seulement des joueurs qui n'ont jamais suivi de traitement. Je vous remercie de l'intérêt que vous avez porté à cette étude.

**Si la personne appelle pour suivre un traitement ou pour recevoir de l'aide (sans être en détresse extrême), la personne qui mène l'entrevue, après avoir identifié le genre d'aide à recevoir, dit ceci :**

Madame/monsieur, je remarque que vous semblez appeler pour recevoir de l'aide/trouver un centre de traitement. Il me fait plaisir de vous communiquer ces informations. Toutefois, je ne pourrai pas vous inclure dans le projet de recherche puisqu'il vise à connaître les perceptions des joueurs qui n'ont jamais suivi de traitement pour le jeu ou qui ne cherchent pas actuellement de l'aide à ce sujet.

Voici le numéro de téléphone de xxxxxxxx (un choix parmi la liste des ressources), situé à xxxxxx : 418-xxx-xxxx. Ces gens sont des spécialistes et ont beaucoup d'expérience avec ce genre de situation. Ils peuvent réellement vous aider.

Je vous remercie beaucoup de nous avoir téléphoné et je me permets de vous recommander d'appeler immédiatement au numéro de téléphone que je viens de vous transmettre.

L'interviewer termine en disant : Merci encore! Bonsoir!

**Si la personne semble être dans un état de détresse impliquant une intervention immédiate, l'interviewer doit laisser la personne s'exprimer le plus possible afin de mieux identifier le problème et déterminer comment l'aborder. Puis, l'interviewer doit attendre le moment qu'il jugera opportun pour utiliser parmi les stratégies suivantes, celle qui lui semblera la plus appropriée :**

- 1- Demander l'adresse de la personne et envoyer une ambulance le plus tôt possible;
- 2- Contacter la police le plus tôt possible pour leur demander de l'aide;
- 3- Transférer la personne directement à une ressource d'aide (si cela est faisable, par exemple, urgence suicidaire : 1-866-Appelle (277-3553))
- 4- Désamorcer la situation d'urgence pour en arriver à pouvoir fournir le numéro de téléphone d'une ressource d'aide (voir la liste à la fin du questionnaire de l'entrevue téléphonique).

Madame, monsieur, vous êtes éligible à participer à l'étude.

Habitudes de jeu

Les prochaines questions vont porter sur vos habitudes de jeu en général et portent sur les douze derniers mois, ce qui remonte à

\_\_\_\_\_ (date).

1A. **Au cours des douze derniers mois**, combien de fois avez-vous joué ou parié de l'argent: "très souvent", "quelques fois", "une fois de temps à autre" ou "jamais" ?

|              |               |                           |        |
|--------------|---------------|---------------------------|--------|
| Très souvent | Quelques fois | Une fois de temps à autre | Jamais |
| 4            | 3             | 2                         | 1      |

1B. En pensant à différents types de paris et de jeux que certaines personnes pratiquent et que d'autres ne pratiquent pas (**Lire chaque facteur**):

|   | <b>Au cours des 12 derniers mois, avez-vous...</b> |            |     |     | <b>Si oui, en moyenne, à quelle fréquence avez-vous ... au cours des 12 derniers mois ?)</b> | <b>En moyenne, combien avez-vous dépensé à ce jeu dans le dernier mois ?</b> |
|---|--|------------|-----|-----|--|--|
|   | Oui  | <b>Non</b> | NSP | NRP |  |  |
| A. <b>Depuis (date : mm/année) dernier, avez-vous acheté des billets de loterie ?</b> |  |            |     |     |  |  |
| B. <b>Depuis (date : mm/année) dernier, êtes-vous allé joué dans un casino ?</b>      |  |            |     |     |  |  |

|   |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|
| <p>C. <b>Depuis</b><br/>(date :<br/><b>mm/année</b>)<br/><b>dernier</b>, avez-vous achetez des cartes pour jouer au bingo (pas la Loto-Bingo) ?</p> |  |  |  |  |  |  |
| <p>D. <b>Depuis</b><br/>(date :<br/><b>mm/année</b>)<br/><b>dernier</b>, avez-vous joué aux cartes pour de l'argent ?</p>                           |  |  |  |  |  |  |
| <p>E. <b>Depuis</b><br/>(date :<br/><b>mm/année</b>)<br/><b>dernier</b>, avez-vous parié aux courses de chevaux, de chiens ou autres animaux ?</p>  |  |  |  |  |  |  |
| <p>F. <b>Depuis</b><br/>(date :<br/><b>mm/année</b>)<br/><b>dernier</b>, avez-vous joué sur les marchés boursiers ou sur des marchés à terme ?</p>  |  |  |  |  |  |  |
| <p>Fb. <b>Si OUI:</b><br/>était-ce dans un but de profit immédiat ?</p>   |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>G. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous joué aux machines à sous dans un casino ?</p>   |  |  |  |  |  |  |
| <p>H. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous joué aux loteries vidéo dans un bars, une brasserie, une taverne ou un hyppodrome ?</p>   |  |  |  |  |  |  |
| <p>I. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous joué aux quilles, au billard, au golf ou à d'autres jeux d'adresse pour de l'argent ?</p> |  |  |  |  |  |  |
| <p>J. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous parié sur les sports pour de l'argent ?</p>   |  |  |  |  |  |  |
| <p>L. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous parié de l'argent réel à un casino virtuel sur Internet ?</p>                             |  |  |  |  |  |  |

|   |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>M. <b>Depuis (date : mm/année) dernier</b>, avez-vous parié de l'argent à d'autres types de jeux ? (vérifier avec les catégories précédentes)</p> <p><b>Si OUI:</b><br/>spécifiez:</p> |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|

2A. **Depuis (date : mm/année) dernier**, en pensant aux différents types de paris que nous venons de mentionner plus haut, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez perdu lors d'une seule journée en jouant ou en pariant ? \_\_\_\_\_ \$

2B. **Depuis (date : mm/année) dernier**, combien d'argent avez-vous dépensé au jeu ? \_\_\_\_\_

2C. **Au cours de la dernière semaine complète (du dimanche au samedi)**, combien d'argent avez-vous dépensé au jeu ? \_\_\_\_\_

2D. À quel type de jeu ou de paris consacrez-vous le plus de votre temps ? \_\_\_\_\_

2E. Est-ce que \_\_\_\_\_ est votre jeu favori ?

**(nom du jeu en 2D)**

| OUI | NON | NSP | NRP |
|-----|-----|-----|-----|
| 1   | 0   | 8   | 9   |



3. **Depuis (date : mm/année) dernier,** combien d'argent avez-vous dépensé EN MOYENNE par semaine AU POKER TEXAS HOLD'EM ?

---

4. **Depuis (date : mm/année) dernier,** combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne POKER TEXAS HOLD'EM ?

South Oaks Gambling Screen

1. Lorsque vous avez joué au Poker Texas Hold'em avec de l'argent au cours des 12 derniers mois, combien de fois êtes-vous retourné(e) au jeu un autre jour pour vous refaire, c'est-à-dire pour regagner l'argent perdu auparavant ?

→ Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

- À chaque fois
- La plupart de temps
  - Quelquefois
  - Jamais
  - Ne sait pas
  - Refus

2a. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous affirmé avoir gagné de l'argent en jouant au Poker Texas Hold'em alors qu'en fait vous en aviez perdu ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus », passer à la question 3.

2b. Est-ce que vous l'avez affirmé ?

→ Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

- À chaque fois
- Une fois sur deux
- Moins d'une fois sur deux
- Ne sait pas
- Refus

Pour les prochaines questions, veuillez répondre par OUI ou par NON.

3. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous déjà joué ou parié plus au Poker

Texas Hold'em que vous en aviez l'intention ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ Peut être pour une séance de jeu, pour une journée, pour une semaine, pour un mois, etc.

4. Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu au Poker Texas Hold'em au cours des 12 derniers mois ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ *Les critiques doivent porter sur l'habitude de jeu, cela implique donc la fréquence de jeu, le montant d'argent le temps joué, etc. et non sur la façon de jouer.*

5. Au cours des 12 derniers mois, vous êtes-vous déjà senti(e) coupable de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez au Poker Texas Hold'em ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ *Coupable en fonction des conséquences (temps, argent, famille, travail).*

6. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous envisagé d'arrêter de jouer au Poker Texas Hold'em tout en pensant que vous en étiez incapable ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

7. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous caché des signes de jeu au Poker Texas hold'em à votre conjoint(e), vos enfants ou d'autres personnes importantes dans votre vie ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ *Caché pour camoufler les habitudes de jeu.*

8a. Au cours des 12 derniers mois, vous êtes-vous disputé avec des personnes vivant avec vous à propos de la manière dont vous gérez votre argent ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ *Si « oui », passer à la question 8b. Autrement, passer à la question 9.*

8b. Est-ce que ces disputes concernaient vos habitudes de jeu au Poker Texas Hold'em ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

9. Au cours de ces 12 derniers mois, vous êtes-vous absenté de votre travail (ou de l'école) à cause du jeu au Poker Texas Hold'em ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

10. Avez-vous emprunté de l'argent pour jouer ou pour payer des dettes de jeu dues au Poker Texas Hold'em au cours des 12 derniers mois ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ Si oui, passer à la question 11a. Autrement, passer à la question 12.

11. L'argent provenait-il... ?

|   | OUI | NON | NSP | REFUS |
|---|-----|-----|-----|-------|
| 1) De votre budget familial                             |     |     |     |       |
| 2) De votre conjoint(e), ou ami(e)                      |     |     |     |       |
| 3) De parents   |     |     |     |       |
| 4) De banques ou de compagnies de prêts                 |     |     |     |       |
| 5) De cartes de crédit                                  |     |     |     |       |
| 6) De prêts usuriers (« Shylock »)                      |     |     |     |       |
| 7) De vente d'actions, ou de bons d'épargne             |     |     |     |       |
| 8) De la vente de propriétés personnelles ou familiales |     |     |     |       |
| 9) En faisant de faux chèques                           |     |     |     |       |

→ *Le « Shylock » est une personne qui prête de l'argent à des taux d'intérêt très élevés.*

12. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent et n'avez pas remboursé cet emprunt à cause de votre jeu au Poker Texas Hold'em ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

→ *C'est un emprunt déjà existant (hypothèque, auto, personnel) qui n'est pas remboursé en raison du jeu.*

13. Au cours des 12 derniers mois, pensez-vous avoir eu un problème de jeu ?

- Oui
- Non
- Ne sait pas
- Refus

## Questions sociodémographiques

### 1. Où êtes-vous né(e) ?

- Au Québec
- Autre province du Canada
- Autre pays (précisez) : \_\_\_\_\_
- NSP
- Refus

### 2. Quelle est votre langue maternelle ?

- Français
- Anglais
- Autre (précisez) : \_\_\_\_\_
- NSP
- Refus

### 3. Quel est votre état civil :

- Célibataire
- Conjoint (e) de fait
- Marié (e)
- Veuf (ve)
- Remarié (e)
- Séparé (e) ou divorcé (e)

### 4. Avez-vous des enfants ? Oui Non

**Si oui :** a) combien d'enfants avez-vous ? \_\_\_\_\_



**5. Quelle est votre religion ?**

- Je n'adhère à aucune religion
- Je suis catholique pratiquant
- Je suis catholique non-pratiquant
- Je suis protestant pratiquant
- Je suis protestant non-pratiquant
- Je suis juif pratiquant
- Je suis juif non-pratiquant
- Je suis musulman pratiquant
- Je suis musulman non-pratiquant
- Je suis pratiquant dans une autre religion (spécifiez : \_\_\_\_\_)
- Je suis non-pratiquant dans une autre religion (spécifiez : \_\_\_\_\_)
- NSP
- Refus

**6. Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous avez complété ?**

- Primaire (6<sup>e</sup> année)
- Secondaire (12<sup>e</sup> année)
- Collégial (13 à 15 ans)
- Universitaire
- Baccalauréat
- Maîtrise
- Doctorat

**7. Quelle est votre occupation principale ?**

- Emploi rémunéré à temps plein (précisez le titre du travail) :

\_\_\_\_\_

- Emploi rémunéré à temps partiel (précisez) :

\_\_\_\_\_

- Emploi saisonnier (précisez) :

\_\_\_\_\_

- Aux études (précisez le domaine) :

\_\_\_\_\_

- Ni aux études, ni en emploi

**Si vous êtes ni aux études, ni en emploi:**

Pouvez-vous spécifier votre situation ? \_\_\_\_\_

**8. Indiquez votre revenu personnel annuel avant impôt (incluant les revenus de toutes provenances) :**

- |  |   |                                |
|--|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> aucun revenu    | <input type="checkbox"/> 51 000 à 60 000  | <input type="checkbox"/> NSP   |
| <input type="checkbox"/> 10 000 et moins | <input type="checkbox"/> 61 000 à 70 000  | <input type="checkbox"/> Refus |
| <input type="checkbox"/> 11 000 à 20 000 | <input type="checkbox"/> 71 000 à 80 000  |                                |
| <input type="checkbox"/> 21 000 à 30 000 | <input type="checkbox"/> 81 000 à 90 000  |                                |
| <input type="checkbox"/> 31 000 à 40 000 | <input type="checkbox"/> 91 000 à 100 000 |                                |
| <input type="checkbox"/> 41 000 à 50 000 | <input type="checkbox"/> 100 000 et plus  |                                |

**9.** Comment percevez-vous votre situation économique par rapport aux gens de votre âge ?

- Je me considère à l'aise financièrement
- Je considère mes revenus suffisants pour répondre à mes besoins fondamentaux
- Je me considère pauvre
- Je me considère très pauvre
- NSP
- Refus

### **Conclusion de l'entrevue**

Merci pour le temps que vous m'avez accordé. Vous êtes admissible pour participer à un groupe de discussion sur le poker qui aura lieu à l'Université Laval. Pour l'instant, les dates ne sont pas encore fixées, donc est-ce que vous me permettez de vous contacter à nouveau lorsque ce sera fait ?

- Oui
- Non

→ Est-ce que vous pourriez m'indiquer les moments au cours des prochaines semaines où vous risquez davantage d'être disponible ?

---

---

Est-ce que vous prévoyez changer de numéro de téléphone prochainement ?

- Non
- Oui

→ À quel(s) numéro(s) pourrions-nous vous rejoindre et à partir de quelle date ? \_\_\_\_\_

Finalement, aimeriez-vous que je vous donne les coordonnées de certaines ressources d'aide pour le jeu et autres problèmes associés, que ce soit pour vous ou l'un de vos proches ?

→ *(Sélectionner des ressources d'aide qui correspondent aux besoins du répondant dans la liste de la page suivante)*

Merci de votre collaboration.

## **ANNEXE D – Formulaire de consentement : groupes de discussion**

Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de lire les renseignements qui suivent. Ce document vous explique le but de ce projet de recherche, ses procédures, avantages, risques et inconvénients. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.

### **Présentation**

Cette étude s'effectue dans le cadre du projet de thèse de Priscilla Brochu (B. Sc.), candidate au doctorat en psychologie, sous la direction de Mme Isabelle Giroux (Ph.D.), professeure à l'école de psychologie et de M. Serge Sévigny (Ph.D), professeur au département des fondements et des pratiques en éducation de l'Université Laval. Ce dernier agit à titre de chercheur responsable. Le projet de recherche a été subventionné par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture.

### **Nature de l'étude**

L'objectif de l'étude est d'acquérir des connaissances quant aux perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et aux effets potentiels de ces perceptions sur les habitudes de jeu.

### **Déroulement de la participation**

1. Ce groupe de discussions se fera en compagnie d'un animateur et d'une dizaine d'autres joueurs de poker et sera d'une durée d'environ deux heures. **Des situations de jeu seront présentées de manière à alimenter la discussion.**
2. Un enregistrement audio des groupes de discussion sera fait de manière à ce que le contenu puisse être analysé.

### **Avantages, risques ou inconvénients possibles liés à la participation et compensation**

3. Les avantages de votre participation à cette phase de l'étude sont d'avoir l'opportunité de participer à un groupe de discussion sur le poker et de contribuer à l'avancement des connaissances liées au jeu problématique au poker. Quant aux inconvénients liés à votre participation, il y a le temps que vous consacrerez à participer ainsi que votre déplacement à l'Université. Il est également possible que votre participation au groupe de discussion vous amène à prendre conscience de certains de vos comportements concernant le jeu de poker et que vous ressentiez un inconfort. Si tel est le cas, les responsables de l'étude seront disponibles

pour répondre à vos questions, vous fournir des informations sur des ressources d'aide et vous en transmettre une liste.

4. Suite à votre participation au groupe de discussion d'aujourd'hui, nous vous remettrons 10\$ en argent pour couvrir vos frais de stationnement sur le campus et un bon-cadeau de 40\$ dans un centre d'achats pour votre temps. Si jamais vous ne souhaitez plus participer au groupe de discussion ou que vous souhaitez le quitter à un moment ou à un autre au cours de son déroulement, vous recevrez tout de même votre dédommagement.

### **Participation volontaire et droit de retrait**

5. Vous avez le droit de refuser de participer à cette recherche ou de mettre fin à votre participation en tout temps sans que cela ne vous cause préjudice. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions sans que cela ne vous entraîne de conséquence négative.

### **Confidentialité et gestion des données**

6. Toutes les informations que vous donnerez dans le cadre de cette étude seront traitées de manière tout à fait confidentielle. Les informations pouvant vous identifier ont été séparées de vos réponses suite à l'entrevue téléphonique et remplacées par un numéro de participant. Ces informations confidentielles seront gardées sous clé dans un endroit prévu à cette fin dans les locaux du centre de recherche à l'Université, ne seront communiquées à personne, et seront détruites cinq ans après la fin de l'étude. La cassette d'enregistrement audio du groupe de discussion auquel vous participerez de même que sa transcription écrite seront conservées sous clé dans les locaux du centre de recherche à l'Université Laval. Le contenu de cette rencontre ne sera pas associé à votre nom. La bande magnétique de la cassette sera effacée et sa transcriptions écrite déchiquetée cinq ans après la fin de l'étude. Seules les personnes responsables de l'étude auront accès aux résultats bruts. Seulement les résultats d'ensemble seront rapportés en respectant les règles de la confidentialité. Par ailleurs, notez que la confidentialité des données recueillies pendant l'entrevue de groupe dépend également de la collaboration des autres participants à cet égard.
7. Cette étude a été approuvée par le comité d'éthique de recherche de l'Université Laval (2009-032 A-1 / 26-01-2010).

### **Pour des renseignements supplémentaires**

8. Si vous souhaitez avoir des éclaircissements quant au projet, les implications de votre participation, ou encore, si vous voulez communiquer avec le responsable de l'étude, M. Serge Sévigny, vous pouvez le rejoindre au numéro de téléphone suivant 418) 656-2131 poste 4043, ou encore lui écrire par courriel à l'adresse suivante : [Serge.sevigny@fse.ulaval.ca](mailto:Serge.sevigny@fse.ulaval.ca)

## Signatures

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, consens librement  
(Prénom et nom en lettres majuscules)

à participer au groupe de discussion sur le poker d'aujourd'hui dans le cadre de l'étude intitulée : « Perceptions des joueurs de poker et développement des problèmes de jeu ». J'ai pris connaissance du formulaire et je comprends le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche.

J'accepte que le groupe de discussion soit enregistré en audio :

- Oui  Non

J'accepte que mes coordonnées (nom, numéro de téléphone et courriel soient conservées de manière à ce que les membres du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu puissent me contacter à nouveau pour solliciter ma participation à d'autres projets de recherche sur le jeu.

- Oui  Non

\_\_\_\_\_  
(Signature du participant ou de la participante)

Date : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Nom et signature du/de la chercheur(e) ou de son assistant(e))

Toute plainte ou critique relativement à ce projet de recherche pourra être adressée, en toute confidentialité, au bureau de l'Ombudsman de l'Université Laval dont les coordonnées sont les suivantes :

Pavillon Alphonse-Desjardins, bureau 3320  
Renseignements – Secrétariat : (418) 656-3081  
Télécopieur : (418) 656-3846  
Courriel : info@ombudsman.ulaval.ca





- Jouer de façon régulière au poker permet de devenir meilleur.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- Le gain d'une partie de poker dépend de la qualité des cartes en main.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- Les joueurs de poker ont recours au bluff dans quelle proportion (%) du temps ? \_\_\_\_\_

- Le bluff est une habileté.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- Vous vous considérez habile au poker.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- Vous vous considérez chanceux au poker.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- La confiance de remporter une partie varie selon le contexte de jeu ou les adversaires affrontés.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- La confiance de remporter une partie de poker augmente après un gain.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- La confiance de remporter une partie de poker diminue après une perte.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10  
 Totalement en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalement en accord

- En général, dans la vie de tous les jours, vous vous croyez plus chanceux que les autres (dans différentes situations).

**1** ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Totalem<sup>ent</sup> en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem<sup>ent</sup> en accord

- En général, dans la vie de tous les jours, vous vous croyez moins chanceux que les autres (dans différentes situations).

**1** ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Totalem<sup>ent</sup> en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem<sup>ent</sup> en accord

## **ANNEXE F – Guide d’animation des groupes de discussion**

### **Objectifs de l’étude:**

- Acquérir des connaissances:
  - o sur les perceptions des joueurs de poker Texas Hold’em sur Internet
  - o sur les effets potentiels de ces perceptions
  - o sur les habitudes de jeu
  - o sur l’émergence de problèmes de jeu au poker

### **Déroulement:**

- o Un à la fois
- o Respect des autres
- o Aucun jugement
- o On veut vos opinions: pas de bonnes ni de mauvaises réponses
- o Se centrer sur la tâche : « Ce qui se passe à Vegas, reste à Vegas » (importance de la confidentialité)
- o On parle du poker à l’argent sur Internet

### **Sujet 1 : Motivations à jouer**

- o Pour quelle(s) raison(s) jouez-vous au poker sur Internet ?
- o Quels sont les avantages et les inconvénients à jouer au poker sur Internet versus en salle ?
- o Quels sont les avantages et les inconvénients à jouer à des tournois versus des cash games ?
- o Qu’est-ce qui vous amène à entamer une partie de poker sur Internet ?
- o Ultimement (à long terme), quelles sont vos aspirations au poker sur Internet ?

### **Sujet 2 : Émotions**

- o Quelles émotions vivez-vous en jouant au poker ?

### **Sujet 3 : Hasard, habileté et chance au poker sur Internet**

- o Comment définiriez-vous la notion de hasard ?
- o Comment définiriez-vous la chance ?
- o Comment définiriez-vous la notion d’habileté ?

- o Selon vous, le poker sur Internet est-il un jeu:
  - o De hasard ?
  - o D'habileté ?
  - o Un mélange des deux (%) ?
- o Y a-t-il des différences entre les tournois et les *cash games* quant au hasard et à l'habileté ?
- o Pouvez-vous donner des exemples de manifestations du hasard, de la chance et de l'habileté au poker ?
- o Selon vous, quel pourcentage de vos parties jouées sont gagnées grâce:
  - o Au hasard ?
  - o À la chance ?
- o Quelles stratégies utilisez-vous lorsque vous jouez au poker sur Internet ?
- o Qu'est-ce que vous aimeriez améliorer dans votre jeu ou dans les stratégies que vous utilisez ?
- o Selon vous, êtes-vous habile au poker ?
  - o Sur quoi se base votre perception ?
- o Selon vous, êtes-vous chanceux au poker ?
  - o Sur quoi se base votre perception ?
- o Vos croyances sur le rôle de l'habileté et du hasard ont-elles changé depuis que vous avez commencé à jouer ? Expliquez.
- o Que pensez-vous des autres jeux de hasard et d'argent (appareils de loterie vidéo, machines à sous, loterie et gratteux, roulette, paris sportifs, etc.) ?
- o Dans d'autres jeux de hasard et d'argent, la recherche a démontré que la perception des joueurs peut changer selon qu'ils soient «à chaud» (en situation de jeu) vs. «à froid» (pas en situation de jeu). Croyez-vous que ça peut s'appliquer au poker ?
- o Est-ce qu'il y a des situations où vous vous sentez:
  - o Plus confiants
  - o Moins confiants de gagner au poker ?

## Simulation d'un tournoi de poker en format Power Point

- À vous de commenter ce qui se déroule sous vos yeux !
  - Que pensez-vous de l'action posée par le joueur ?
  - Auriez-vous joué autrement ?
- Faites-nous part de vos commentaires à tout moment
  - Ce que vous pensez des joueurs
  - Leurs attitudes
  - Leurs niveaux d'habileté
  - Leurs stratégies
  - L'influence de l'habileté, de la chance et du hasard sur la partie et les cartes

Nous allons maintenant simuler la première main d'un tournoi No limit avec des blind fixés à 5 et 10. Chaque joueur reçoit 1500 en jetons. Tournoi avec buy-in de 50\$.

Cinq joueurs sont de la partie: adam001, Violeta171, Killer\_ooo, Do4Love et EVPlays.

Vous suivez la performance de Do4Love.

### Pré-Flop

Killer est le dealer. Do4Love paie le small blind et EVPlays paie le gros blind.

Les cartes sont distribuées à tous les joueurs.

La parole est à Adam. Il mise 10.

Violeta suit pour 10.

Killer suit aussi pour 10.

Do4Love augmente la mise à 50 avec son Roi de cœur et son as de pique.

Que pensez-vous de cette action ? Auriez-vous agi différemment ?

EVPlays se couche.

Adam suit pour 50

Violeta suit pour 50

Killer suit pour 50

Au terme de ce tour de jeu, la cagnotte s'élève à 210.

Quelles sont vos impressions sur les autres joueurs après ce tour de jeu ?

Quelles sont vos impressions de Do4Love ?

### Flop

Le flop arrive: 7 de carreau, 2 de trèfle, et 9 de carreau

La parole est à Do4love. Il mise 10. Que pensez-vous de cette action ?

Auriez-vous agi différemment ?

Adam suit pour 10.  
Violeta augmente la mise à 25.  
Killer suit pour 25

Do4Love suit pour 25. Que pensez-vous de cette action ? Auriez-vous agi différemment ?

Adam suit pour 25

Au terme de ce tour de jeu, la cagnotte s'élève à 310.

Quelles sont vos impressions sur les autres joueurs après ce tour de jeu ?

Quelles sont vos impressions de Do4Love ?

Le turn arrive: le 5 de trèfle.

La parole est à Do4Love. Il check. Que pensez-vous de cette action ? Auriez-vous agi différemment ?

Adam mise 10

Violeta suit pour 10

Killer se couche

Do4Love augmente la mise à 50. Que pensez-vous de cette action ? Auriez-vous agi différemment ?

Adam suit pour 50

Violeta suit pour 50

Au terme de ce tour de jeu, la cagnotte s'élève à 460.

Quelles sont vos impressions sur les autres joueurs après ce tour de jeu ?

Quelles sont vos impressions de Do4Love ?

La river arrive: Dame de trèfle.

La parole est à Do4Love. Il mise 500. Que pensez-vous de cette action ? Auriez-vous agi différemment ?

Adam suit pour 500

Violeta se couche.

Do4Love dévoile son jeu: Roi de cœur et As de pique. Il a donc As au Roi.  
Adam dévoile son jeu: valet de trèfle et As de trèfle. Il a donc une couleur en trèfle.

Adam a le meilleur jeu et il remporte 1460.

Que pensez-vous de ce résultat ?

À quoi est due cette victoire ?

Qui aurait dû gagner selon vous ?

Que pensez-vous des joueurs qui n'ont pas gagné ?

#### **Sujet 4 : L'argent au poker sur Internet**

- o Miser de l'argent fait partie intégrante du poker. Quels sont les aspects financiers importants à considérer au poker sur Internet ?
- o Est-il possible que le poker sur Internet entraîne des impacts positifs et négatifs pour les joueurs et pour leurs proches ? Si oui, lesquels ?

#### **Sujet 5 : Les problèmes de jeu au poker sur Internet**

- o À quels indices pourrait-on reconnaître qu'une personne a un problème de jeu au poker ?
- o Qu'est-ce qui pourrait mener à la perte de contrôle au poker ?
- o Qu'est-ce qu'un joueur de poker doit faire pour éviter la perte de contrôle ?
- o Comment pourrait-on aider une personne qui vit un problème de jeu au poker ?
- o Commentaires additionnels sur le poker sur Internet ?

## **ANNEXE G – Formulaire de consentement pour les mini-tournois**

### **Formulaire de consentement pour les mini-tournois**

Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de lire et de comprendre les renseignements qui suivent. Ce document vous explique le but de ce projet de recherche, ses procédures, avantages, risques et inconvénients. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.

#### **Présentation**

Cette étude s'effectue dans le cadre du projet de thèse de Priscilla Brochu (B. Sc.), candidate au doctorat en psychologie, sous la direction de Mme Isabelle Giroux (Ph.D.), professeure à l'école de psychologie et de M. Serge Sévigny (Ph.D), professeur au département des fondements et des pratiques en éducation de l'Université Laval. Ce dernier agit à titre de chercheur responsable. Le projet de recherche a été subventionné par les Fonds québécois de recherche sur la société et la culture.

#### **Nature de l'étude**

L'objectif de l'étude est d'acquérir des connaissances quant aux perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et aux effets potentiels de ces perceptions sur les habitudes de jeu au poker.

#### **Déroulement de la participation**

1. Vous avez été invité à venir jouer aujourd'hui une partie de poker en ligne à l'Université Laval. Lors de cette partie qui durera environ 45 minutes,



vous jouerez contre quatre autres joueurs qui seront dans des pièces différentes et dont vous ne connaîtrez pas l'identité. Lors de cette partie, vous serez accompagné par une assistante qui vous invitera à exprimer verbalement ce qui vous passe par la tête pendant la partie de poker, de même qu'à répondre à quelques questions liées au jeu. Pour les participants qui termineront la partie, un bon-cadeau sera remis en fonction de leur position : les participants qui termineront en 5<sup>e</sup> position recevront 0\$, en 4<sup>e</sup>, 10\$, en 3<sup>e</sup>, 30\$, en 2<sup>e</sup>, 50\$ et en première position, 100\$.

2. Un enregistrement audio de la partie de poker sera fait de manière à ce que le contenu de vos idées liées au jeu puisse être analysé.

**Avantages, risques ou inconvénients possibles liés à  
la participation et compensation**

3. L'avantage de votre participation à cette phase de l'étude est d'avoir l'opportunité de participer à une étude sur le poker et contribuer à l'avancement des connaissances liées au jeu problématique au poker. Quant aux inconvénients liés à votre participation, il y a le temps que vous consacrerez à participer ainsi que votre déplacement à l'Université. Il est également possible que votre participation à la partie de poker vous amène à prendre conscience de certains de vos comportements concernant le jeu de poker et que vous ressentiez un inconfort. Si tel est le cas, les responsables de l'étude seront disponibles pour répondre à vos questions, vous fournir des informations sur des ressources d'aide et vous en transmettre une liste.

4. Suite à la partie de poker, vous recevrez 10\$ pour couvrir vos frais de stationnement et 40\$ en bon-cadeau dans un centre d'achats pour votre temps en plus du bon-cadeau au montant associé à votre position à la fin de la partie. Si jamais vous ne souhaitez plus jouer la partie de poker ou si vous souhaitez vous retirer au cours de celle-ci, vous recevrez tout de même votre dédommagement.

### **Participation volontaire et droit de retrait**

5. Vous avez le droit de refuser de participer à cette recherche ou de mettre fin à votre participation en tout temps sans que cela ne vous cause préjudice. Vous pouvez aussi refuser de répondre à certaines questions sans que cela ne vous entraîne de conséquence négative.

### **Confidentialité et gestion des données**

6. Toutes les informations que vous donnerez dans le cadre de cette étude seront traitées de manière tout à fait confidentielle. Les informations pouvant vous identifier ont été séparées de vos réponses suite à l'entrevue téléphonique et remplacées par un numéro de participant. Ces informations confidentielles seront gardées sous clé dans un endroit prévu à cette fin dans les locaux du centre de recherche à l'Université, ne seront communiquées à personne, et seront détruites cinq ans après la fin de l'étude. La cassette d'enregistrement audio de votre partie de poker en ligne de même que sa transcription écrite seront conservées sous clé dans les locaux du centre de recherche à l'Université Laval. Le contenu de ces rencontres ne sera pas associé à votre nom. La bande magnétique de la cassette sera effacée et la transcription écrite déchetée cinq ans après la

fin de l'étude. Seules les personnes responsables de l'étude auront accès aux résultats bruts. Seulement les résultats d'ensemble seront rapportés en respectant les règles de la confidentialité.

7. Cette étude a été approuvée par le comité d'éthique de recherche de l'Université Laval (2009-032 A-1 / 26-01-2010).

### **Pour des renseignements supplémentaires**

8. Si vous souhaitez avoir des éclaircissements quant au projet, les implications de votre participation, ou encore, si vous voulez communiquer avec la responsable de l'étude, M. Serge Sévigny, vous pouvez le rejoindre au numéro de téléphone suivant (418) 656-2131 poste 4043, ou encore lui écrire par courriel à l'adresse suivante : Serge.sevigny@fse.ulaval.ca.

### **Signatures**

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, consens librement  
(Prénom et nom en lettres majuscules)  
à participer à la partie de poker en ligne d'aujourd'hui dans le cadre de l'étude intitulée : « Perceptions des joueurs de poker et développement des problèmes de jeu ». J'ai pris connaissance du formulaire et je comprends le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients du projet de recherche.

J'accepte que la séance au cours de laquelle je jouerai la partie de poker en ligne soit enregistrée en audio :

Oui             Non

J'accepte que mes coordonnées (nom, numéro de téléphone et courriel) soient conservées de manière à ce que les membres du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu puissent me contacter

à nouveau pour solliciter ma participation à d'autres projets de recherche sur le jeu.

Oui       Non

---

Signature du participant ou de la participante

---

Nom et signature du/de la chercheur(e) ou de son assistant(e)

Date : \_\_\_\_\_

Toute plainte ou critique relativement à ce projet de recherche pourra être adressée, en toute confidentialité, au bureau de l'Ombudsman de l'Université Laval dont les coordonnées sont les suivantes :

Pavillon Alphonse-Desjardins, bureau 3320

Renseignements – Secrétariat : (418) 656-3081

Télécopieur : (418) 656-3846

Courriel : [info@ombudsman.ulaval.ca](mailto:info@ombudsman.ulaval.ca)

## **ANNEXE H – Guide d’animation mini-tournois de poker**

### **Guide d’animation mini-tournois de poker en laboratoire**

Bonjour/Bonsoir,

Mon nom est Priscilla Brochu. Je vais t’accompagner tout au long du mini-tournoi de poker. Tu peux t’installer à l’ordinateur. Je vais commencer par te remettre le formulaire de consentement écrit pour que tu prennes connaissance à nouveau des objectifs de l’étude, de ton implication, de même que d’autres informations importantes. Lis-le et si tu as des questions, j’y répondrai.

Si les conditions de participation te conviennent, je t’inviterais à signer le formulaire et à en garder une copie pour tes dossiers personnels.

*→ Si la personne se désiste, la remercier pour l’intérêt qu’elle a porté à l’étude et lui remettre son dédommagement.*

Pour les fins de l’étude, je vais enregistrer à partir de maintenant. Tout demeure confidentiel, c’est seulement pour garder une trace de ce que tu vas dire pour les réécouter plus tard. Est-ce que ça te convient toujours ?

Oui

Non → *Remercier la personne pour l’intérêt qu’elle a manifesté à l’étude et lui remettre son dédommagement.*

## Avant le début du mini-tournoi

### *Émotions*

- D'abord comment est-ce que ça va aujourd'hui ?

\_\_\_\_\_

- Comment décrirais-tu ton humeur présentement ?

\_\_\_\_\_

- Comment te sens-tu face à la partie de poker qui est sur le point de commencer ?

\_\_\_\_\_

### *Hasard et habileté*

- h1. À quel point crois-tu, sur une échelle de 1 à 10, que le poker est un jeu de hasard ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Totalem. en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem. en accord

- h2. D'habileté ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Totalem. en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem. en accord

- h3. Un mélange de hasard et d'habileté ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Totalem. en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem. en accord

- h4. Dans quelles proportions hasard vs habileté (indiquer le % de hasard) ? \_\_\_\_\_

- Sur quoi se basent tes réponses (explications) ?

\_\_\_\_\_

- Comment décrirais-tu ton niveau d'habileté au poker ?

---

---

- Sur quoi tu te bases pour dire que tu es \_(niveau d'habileté)\_ au poker ?

---

---

- C'est quoi ton style de jeu habituel au poker ?

---

---

- Qu'est-ce qui fait que tu gagnes au poker ?

---

---

- Qu'est-ce qui fait que tu perds au poker ?

---

---

*Questions liées au mini-tournoi qui sera joué*

- Quel devrait être ton style de jeu aujourd'hui ?

---

---

- Quelles stratégies prévois-tu utiliser ?

---

---

- h5. À quel point, sur une échelle de 1 à 10, es-tu convaincu de terminer la partie en première position ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
 Absolument pas convaincu                      Pas convaincu                      Plutôt convaincu                      Totalement convaincu

- h6. À quel point, sur une échelle de 1 à 10, es-tu convaincu de terminer la partie dans les deux premières positions ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
 Absolument pas convaincu                      Pas convaincu                      Plutôt convaincu                      Totalement convaincu

- h7. Quel est ton niveau de motivation, sur une échelle de 1 à 10, à terminer la partie dans les deux premières positions ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
 Absolument pas motivé                      Peu motivé                      Plutôt motivé                      Très motivé

- Es-ce que tu t'es préparé d'une manière ou d'une autre à venir jouer la partie de poker d'aujourd'hui ? Si oui, comment ?

---



---

Merci de ta collaboration, le mini-tournoi va bientôt commencer. Tout au long de celui-ci, je t'invite à dire tout haut ce qui te passe par la tête par rapport à la partie que tu joues et par rapport aux autres joueurs, même ce qui ne te semble pas pertinent. Tu peux faire comme si tu me montrais à jouer. Faisons une pratique avec le jeu de cartes le Solitaire.



## Consignes pour expliquer comment jouer au solitaire (si nécessaire)

But du jeu : créer une pile de cartes en ordre croissant (de l'as au roi) pour chaque sorte (trèfle, cœur, pique et carreau) en haut à droite.

Pour y arriver, tu dois manipuler les cartes disponibles dans les colonnes de cartes sur le tapis et dans le paquet de carte (seule la dernière des trois cartes est disponible).

Pour les colonnes de cartes sur le tapis, tu peux seulement les empiler en ordre décroissant en alternant la couleur (rouge/noir).

Quand tu as joué tout ce qui était possible, tu peux demander d'autres cartes du paquet. En cliquant sur dessus.

### Remarques

- Pour déplacer une carte ou une pile de cartes, cliquer dessus puis la faire glisser.
- Pour retourner une carte, cliquer dessus.
- Pour commencer une nouvelle colonne, mettre un roi.

Je vais aller démarrer le logiciel et voir si tes adversaires sont aussi prêts à commencer la partie.

### **Pendant le mini-tournoi**

À tout moment, si le joueur ne le fait pas par lui-même :

- Qu'est-ce qui te passe par la tête en ce moment ?

Autre question **aux cinq mains** (Voir grille d'évaluation de l'habileté):

- Jusqu'à maintenant, quel est ton niveau d'habileté et celui de tes adversaires ? (donner une nouvelle feuille à chaque fois au participant)

Deux questions à la 15<sup>e</sup> main (mi-tournoi) :

- h5. Actuellement, à quel point sur une échelle de 1 à 10, es-tu convaincu de terminer la partie en première position ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Absolument pas convaincu                      Pas convaincu                      Plutôt convaincu                      Totalement convaincu

- h6. Actuellement, à quel point sur une échelle de 1 à 10, es-tu convaincu de terminer le mini-tournoi dans les deux premières positions ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Absolument pas convaincu                      Pas convaincu                      Plutôt convaincu                      Totalement convaincu

- h7. Quel est ton niveau de motivation sur une échelle de 1 à 10 à terminer le mini-tournoi dans les deux premières positions ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Absolument pas motivé                      Peu motivé                      Plutôt motivé                      Très motivé

- Comment décrirais-tu ton humeur présentement ?

---

---

## Après le mini-tournoi

- Comment décrirais-tu ton humeur présentement ?

\_\_\_\_\_

- Quelles émotions as-tu vécues au cours de la partie ? \_\_\_\_\_

- h1. À quel point crois-tu, sur une échelle de 1 à 10, que le poker est un jeu de hasard ?

**1** ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
Totalem en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem en accord

- h2. D'habileté ?

**1** ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
Totalem en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem en accord

- h3. Un mélange de hasard et d'habileté ?

**1** ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
Totalem en désaccord                      Plutôt en désaccord                      Plutôt en accord                      Totalem en accord

- h4. Dans quelles proportions hasard vs habileté (indiquer le % de hasard) ? \_\_\_\_\_

Sur quoi se basent tes réponses (explications) ?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- Comment décrirais-tu ton niveau d'habileté au poker ?

\_\_\_\_\_

- 
- Sur quoi tu te bases pour dire que tu es \_\_\_\_\_ au poker ?

---

---

- Comment décrirais-tu le style de jeu que tu as adopté lors de ce mini-tournoi ?

---

---

- S'agit-il du même style de jeu qu'à ton habitude ?

---

---

- h6. Sur une échelle de 1 à 10, comment décrirais-tu ton niveau d'habileté au cours de ce mini-tournoi ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Aucune habileté                      Pas très habile                      Plutôt habile                      Très habile

- h7. Selon toi, à quel point sur une échelle de 1 à 10, était-il possible de terminer ce mini-tournoi en première position ?

**1** ----- **2** ----- **3** ----- **4** ----- **5** ----- **6** ----- **7** ----- **8** ----- **9** ----- **10**  
Impossible                      Peu probable                      Plutôt possible                      Totalement possible

- Comment expliques-tu la position à laquelle tu as terminé ce mini-tournoi ?

---

---

- Comment qualifierais-tu ta performance ?

---

- Sur quoi se base ta réponse ?

---

- Que penses-tu des adversaires contre qui tu as joué ?

---

- Pourrais-tu me donner un qualificatif pour chacun d'eux ?

- Joueur 1 :

---

- Joueur 2 (toi) :

---

- Joueur 3 :

---

- Joueur 4 :

---

- Joueur 5 :

---

- Sur quoi te basais-tu lors du mini-tournoi pour évaluer ton niveau d'habileté et celui de tes adversaires ?

---

---

- Quelles stratégies as-tu utilisées face à tes adversaires ?

---

---

- Y-a-t il des décisions que tu as prises au cours de ce mini-tournoi que tu ne prends pas habituellement de manière rationnelle ?

---

- As-tu des commentaires avant que je te donne ton dédommagement et que je te laisse ?

---

---

---

Merci beaucoup pour ta participation à ce mini-tournoi. En terminant, je souhaite simplement t'aviser que la position à laquelle tu as terminé ce mini-tournoi a pu être influencée par ton habileté, mais également par d'autres facteurs tels que le hasard.

## ANNEXE I – Grille d’enregistrement de l’habileté



Sur une échelle de 1 à 10, indiquez le niveau d’habileté de chaque joueur, incluant vous-même :

### Joueur 1 :

1 ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Aucune habileté Pas très habile Plutôt habile Extrêmement habile

### Vous (joueur 2):

1 ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Aucune habileté Pas très habile Plutôt habile Extrêmement habile

### Joueur 3 :

1 ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Aucune habileté Pas très habile Plutôt habile Extrêmement habile

### Joueur 4 :

1 ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Aucune habileté Pas très habile Plutôt habile Extrêmement habile

### Joueur 5 :

1 ----- 2 ----- 3 ----- **4** ----- 5 ----- 6 ----- **7** ----- 8 ----- 9 ----- **10**  
 Aucune habileté Pas très habile Plutôt habile Extrêmement habile

## ANNEXE J – 30 premières mains des participants aux tournois

| Main | Ses cartes | Cartes communes | Son jeu final                 |
|------|------------|-----------------|-------------------------------|
| 1    | 10♠J♣      | 9♠5♦2♦9♥10♣     | Deux paires 9 et 10 au Valet  |
| 2    | K♥7♣       | 9♥3♥8♥K♣A♦      | Paire de K                    |
| 3    | K♥A♠       | 7♦2♣9♦5♣Q♣      | As au Roi                     |
| 4    | 8♦5♠       | 6♠Q♠3♠3♦J♦      | Rien de particulier           |
| 5    | A♥4♦       | 4♣10♥K♠10♦9♦    | Deux paires 10 et 4 à l'As    |
| 6    | 4♦3♠       | 10♥7♠Q♣6♣5♠     | Suite 3 au 7                  |
| 7    | 3♣10♥      | 5♣2♣2♠Q♦8♠      | Paire de 2 au 10              |
| 8    | 6♣6♠       | J♦6♥Q♥7♥8♠      | Triple 6                      |
| 9    | 10♦5♣      | 9♦9♣Q♦5♥J♥      | Deux paires 9 et 5            |
| 10   | Q♦A♣       | J♣K♥2♥A♦2♦      | Deux paires A et 2            |
| 11   | A♥9♥       | 6♦7♦4♦10♦7♣     | Paire de 7 à l'As             |
| 12   | 10♦A♦      | 3♣8♥K♠J♠3♥      | Paire de 3 à l'As             |
| 13   | K♦Q♥       | 7♣9♣3♠K♣6♦      | Paire de Roi à la Dame        |
| 14   | 10♥4♠      | 2♣3♥J♥J♠8♠      | Paire de Valet au 10          |
| 15   | 6♦5♥       | Q♥Q♠2♦J♦K♦      | Rien de particulier           |
| 16   | 3♠9♠       | A♥K♦4♣3♥Q♣      | Paire de 3                    |
| 17   | 8♠9♣       | 7♠3♦J♣6♥9♦      | Paire de 9                    |
| 18   | K♦7♠       | 8♦3♦10♦A♠A♦     | Couleur ♦ (au Roi)            |
| 19   | Q♥2♦       | 6♦A♠4♦3♣8♣      | Rien de particulier           |
| 20   | A♥10♣      | A♦5♦4♣3♠9♠      | Paire d'As                    |
| 21   | A♦4♣       | 6♣J♦4♠K♦Q♣      | Paire de 4 à l'As             |
| 22   | 10♥9♦      | A♠8♣6♥A♦5♣      | Paire d'As au 10              |
| 23   | 3♦9♠       | 5♥4♦10♠K♠8♦     | Rien de particulier           |
| 24   | 6♦6♠       | 9♦7♥K♥8♥9♠      | Deux paires 9 et 6            |
| 25   | Q♥6♥       | 7♥5♥K♠J♥A♥      | Couleur en ♥ (à la Dame)      |
| 26   | A♣3♣       | 10♣K♦J♣8♣4♣     | Couleur en ♣ (à l'As)         |
| 27   | 10♦6♦      | 3♣4♣2♣K♣7♠      | Rien de particulier           |
| 28   | J♣2♦       | 8♠Q♦5♠A♠4♦      | Rien de particulier           |
| 29   | J♥8♥       | 3♣6♦A♥5♣3♥      | Paire de 3 à l'As (pour tous) |
| 30   | 6♦A♦       | Q♥Q♣J♦9♥5♠      | Paire de Dame à l'As          |



## ANNEXE K – Consignes aux assistants pour les mini-tournois

### RÈGLES GÉNÉRALES

#### Mains 1 à 30 :

- **Ne pas mettre le Joueur 2 (le participant) en danger de perdre.**
  - Il y a danger lorsque le participant possède moins de 400 jetons.
- **Ne pas mettre vos propres joueurs en danger.**
  - À partir de la 15<sup>e</sup> main, 1 ou 2 de vos joueurs peuvent périr.
- Suivre le protocole tant que les joueurs sont hors de danger et déroger du protocole pour renflouer les joueurs en danger.
- Le « Si *Raise* (plus que 25% J2) → Fold » s'applique si le J2 a moins de 1000 jetons

#### Mains 31 et plus :

- Jouez comme vous le voulez en essayant de l'emporter.
  - Attention : ne jouez pas de manière trop contrastante par rapport aux parties précédentes.
  - Sans les suivre de manière stricte, vous pouvez suivre les principales règles de base qui suivent.

### RÈGLES SELON LE MOMENT DU JEU :

|             |
|-------------|
| Au Pré-flop |
|-------------|

#### Call Big Blind (BB) et si *Raise* → Fold :

- cartes connectées au-dessus de 7 (ex. 8-9)
- cartes même couleur si connectées (ex. 8♥-9♥)
- cartes même couleur si accompagnées de J-Q-K (ex. 2♥-K♥)
- J-7 et +
- Q-8 et +
- K-9 et +
- As-2 à A-10

#### Call toute mise :

- As-J; As-Q; As-K
- As-10 même couleur
- Paire 2-2 à Paire Q-Q

Raise ou si Bet → Raise :

- As-J même couleur
- As-Q même couleur
- As-K même couleur
- Paire K-K; Paire A-A

Fold; si paie déjà le BB → Check; si paie SB → Call BB (Fold à partir de la 15<sup>e</sup> main) : autres combinaisons (Valet-6 et moins, Dame-7 et moins, Roi-8 et moins)

#### Au Flop

Check ou fold si :

Aucun jeu actuellement, pas de K ni A, pas de couleur ni suite en vue.

Bet BB; Si Bet → Call; Si Raise (plus que 25% des jetons du joueur 2) → Fold :

- Tu as K ou A en main
- Tu as une paire faible (2-2 à J-J)
- Tu as une couleur en vue (manque une carte)
- Tu as une suite en vue (manque une carte)

Bet BB; Si Bet → Call; Si Raise → Call :

- Tu as une paire forte (Q-Q, K-K ou A-A) ou forte relativement à ce qu'il y a sur le jeu
- Tu as deux paires

Raise 2xBB; Si Raise → Call :

- Tu as un jeu fort (triple, suite, couleur, main pleine, quadruple, straight flush (suite même couleur))

#### Au tournant

Check ou fold si :

- Aucun jeu actuellement
- Pas de couleur ni suite en vue
- Tu as une paire faible (2-2 à J-J) relativement à ce qui est possible sur le jeu

Bet BB; Si Bet → Call; Si Raise (plus que 25% des jetons du joueur 2) → Fold :

- Tu as une couleur en vue (manque une carte)
- Tu as une suite en vue (straight ouverte; manque une carte)
- Tu as une paire forte (ex. Q-Q, K-K ou A-A) relativement à ce qui est possible sur le jeu
- Tu as deux paires

Bet BB; Si Raise → Call :

- Tu as un jeu fort (triple, suite, couleur, main pleine, quadruple, straight flush (suite même couleur) ou un autre jeu fort relativement à ce qui est possible sur le jeu)

Raise 2xBB; Si Raise → Call :

- Tu as le jeu le plus fort possible sur le jeu ou presque

### À la Rivière

Check ou fold si :

- Aucun jeu particulier
- Paire faible par rapport aux paires possibles

Bet BB; Si Bet → Call; Si Raise (plus que 25% des jetons du joueur 2) →

Fold:

- Tu as une paire forte (ex. Q-Q, K-K ou A-A) relativement à ce qui est possible sur le jeu
- Tu as deux paires

Bet BB; Si Raise → Call :

- Tu as un jeu fort (triple, suite, couleur, main pleine, quadruple, straight flush (suite même couleur) ou un autre jeu fort relativement à ce qui est possible sur le jeu)

Raise 2xBB; Si Raise → Call :

- Tu as le jeu le plus fort possible sur le jeu ou presque

## **ANNEXE L – Consentement post-facto téléphonique**

### **Consentement post-facto téléphonique**

Bonjour \_\_\_\_\_ (*nom du participant*)! Je suis \_\_\_\_\_ (*nom de l'assistant(e) de recherche*). Je vous appelle pour vous donner des précisions sur l'étude sur le poker à laquelle vous avez participé le \_\_\_\_\_ (*date*) dernier. Avez-vous quelques minutes, ce sera bref ?

*Si le participant n'est pas disponible :*

À quel moment puis-je vous rappeler pour en discuter ? (*prendre ne note le ou les moments*)

---

*Si le participant est disponible et qu'il n'a pas terminé en première place:*

L'objectif de cette étude, comme nous vous l'avions mentionné à ce moment, était de nous aider à mieux connaître les perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et les effets potentiels de ces perceptions sur leurs habitudes de jeu au poker.

Je tiens à vous informer que de manière à pouvoir étudier les perceptions des joueurs de manière scientifique, vos adversaires lors de ce mini-tournoi étaient des assistants de recherche qui connaissaient les cartes d'avance pour les trente premières mains et qui devaient suivre des consignes qui parfois vous faisaient gagner et parfois vous faisaient perdre et cela de manière à ce que la partie dure assez longtemps pour que nous puissions récolter vos perceptions en situation de gain et de perte. Il est à noter que le

mini-tournoi que vous avez joué était similaire à un véritable tournoi de poker, notez que les cartes étaient déterminées au hasard par un logiciel, mais que la position à laquelle vous avez terminé a sûrement été influencée par le travail des assistants lors des trente premières mains (les cartes des mains subséquentes n'étaient pas connues des assistants). Sans le travail de nos assistants, vous auriez pu terminer à une position différente (meilleure ou moins bonne).

Par souci d'équité, si vous n'avez pas terminé premier, nous souhaitons vous remettre le montant maximal qui était accordé aux joueurs qui terminaient en première place. Pour ce faire, nous vous ferons parvenir par la poste la différence entre ce montant (100\$) et celui que vous avez reçu qui est de \_\_\_\_\_ (*dire le montant que le participant a reçu pour son classement*), soit un chèque de \_\_\_\_\_\$ (*dire le montant correspondant*).

Cette procédure vous a été cachée jusqu'à la fin de l'expérimentation de manière à ce qu'elle ne soit pas connue des autres participants car ils ne seraient pas forcés pour gagner s'ils avaient su qu'ils recevraient tout de même le montant maximum et cela aurait introduit un biais dans les perceptions collectées lors de l'étude.

J'espère que vous comprenez bien pourquoi nous devons attendre que l'étude soit terminée avant de remettre le total de l'argent aux participants et nous aimerions nous assurer que vous consentez toujours à ce que le centre de recherche utilise les informations récoltées lors de votre participation pour les fins de l'étude. Ces informations sont importantes pour moi, est-ce que

vous acceptez que nous les utilisions ? (*prendre en note la réponse verbale du participant*) :

- Le participant consent à ce que nous utilisions ses données pour les fins de la recherche.
- Le participant refuse que nous utilisions ses données pour les fins de la recherche.

Je vous remercie d'avoir participé à ce projet. Pourriez-vous me donner l'adresse à laquelle envoyer le chèque svp ? (*prendre en note l'adresse*)

---

---

---

---

Avez-vous des commentaires à faire sur votre participation à ce projet avant que je vous laisse ? (*Laisser place à la discussion si le participant le désire*).

Signature de l'assistant : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Si le participant est disponible et qu'il a terminé en première place:**

L'objectif de cette étude, comme nous vous l'avions mentionné à ce moment, était de nous aider à mieux connaître les perceptions des joueurs

de Poker Texas Hold'em et les effets potentiels de ces perceptions sur leurs habitudes de jeu au poker.

Je tiens à vous informer que de manière à pouvoir étudier les perceptions des joueurs de manière scientifique, vos adversaires lors de ce mini-tournoi étaient des assistants de recherche qui connaissaient les cartes d'avance pour les trente premières mains et qui devaient suivre des consignes qui parfois vous faisaient gagner et parfois vous faisaient perdre et cela de manière à ce que la partie dure assez longtemps pour que nous puissions récolter vos perceptions en situation de gain et de perte. Il est à noter que le mini-tournoi que vous avez joué était similaire à un véritable tournoi de poker, notez que les cartes étaient déterminées au hasard pas un logiciel, mais que la position à laquelle vous avez terminé a sûrement été influencée par le travail des assistants lors des trente premières mains (les cartes des mains subséquentes n'étaient pas connues des assistants). Sans le travail de nos assistants, vous auriez pu terminer à une position différente (meilleure ou moins bonne).

Je tiens à vous informer que par souci d'équité pour tous les participants à cette étude, ceux qui n'ont pas terminé le mini-tournoi en première position comme vous l'avez fait recevront un chèque qui comblera la différence entre le montant qu'ils ont reçu et celui reçu par les participants qui ont terminé en première position.

Cette procédure vous a été cachée jusqu'à la fin de l'expérimentation de manière à ce qu'elle ne soit pas connue des autres participants car ils ne seraient pas forcés pour gagner s'ils avaient su qu'ils recevraient tout de

même le montant maximum et cela aurait introduit un biais dans les perceptions collectées lors de l'étude.

J'espère que vous comprenez bien pourquoi nous devons attendre que l'étude soit terminée avant de remettre le total de l'argent aux participants qui n'avaient pas terminé premier et nous aimerions nous assurer que vous consentez toujours à ce que le centre de recherche utilise les informations récoltées lors de votre participation pour les fins de l'étude. Ces informations sont importantes pour moi, est-ce que vous acceptez que nous les utilisions ? *(prendre en note la réponse verbale du participant) :*

- Le participant consent à ce que nous utilisions ses données pour les fins de la recherche.
- Le participant refuse que nous utilisions ses données pour les fins de la recherche.

*Si le participant consent (cochez ici) :*

Je vous remercie d'avoir participé à ce projet.

*Si le participant refuse (cochez ici):*

Je vous remercie d'avoir participé à ce projet.

Avez-vous des commentaires à faire sur votre participation à ce projet avant que je vous laisse ? *(Laisser place à la discussion si le participant le désire).*



## **ANNEXE M – Consentement post-facto par courriel**

**Note : prière de répondre à ce courriel à l'intérieur d'un délai de 30 jours.**

Bonjour \_\_\_\_\_ (*nom du participant*)! Je suis \_\_\_\_\_ (*nom de l'assistant(e) de recherche*). Je prends contact avec toi pour te donner des précisions sur l'étude sur le poker à laquelle tu as participé le \_\_\_\_\_ (*date*) dernier. J'ai tenté de te rejoindre par téléphone dans les dernières semaines pour en discuter avec toi mais je n'ai pas réussi à te parler.

### **Si le participant n'a pas terminé en première place:**

L'objectif de cette étude, comme nous te l'avions mentionné à ce moment, était de nous aider à mieux connaître les perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et les effets potentiels de ces perceptions sur leurs habitudes de jeu au poker.

Je tiens à vous informer que de manière à pouvoir étudier les perceptions des joueurs de manière scientifique, vos adversaires lors de ce mini-tournoi étaient des assistants de recherche qui connaissaient les cartes d'avance pour les trente premières mains et qui devaient suivre des consignes qui parfois vous faisaient gagner et parfois vous faisaient perdre et cela de manière à ce que la partie dure assez longtemps pour que nous puissions récolter vos perceptions en situation de gain et de perte. Il est à noter que le mini-tournoi que vous avez joué était similaire à un véritable tournoi de poker, notez que les cartes étaient déterminées au hasard par un logiciel, mais que la position à laquelle vous avez terminé a sûrement été influencée

par le travail des assistants lors des trente premières mains (les cartes des mains subséquentes n'étaient pas connues des assistants). Sans le travail de nos assistants, vous auriez pu terminer à une position différente (meilleure ou moins bonne).

Par souci d'équité, si vous n'avez pas terminé premier, nous souhaitons vous remettre le montant maximal qui était accordé aux joueurs qui terminaient en première place. Pour ce faire, nous vous ferons parvenir par la poste la différence entre ce montant (100\$) et celui que vous avez reçu qui est de \_\_\_\_\_ (*dire le montant que le participant a reçu pour son classement*), soit un chèque de \_\_\_\_\_\$ (*dire le montant correspondant*).

Cette procédure vous a été cachée jusqu'à la fin de l'expérimentation de manière à ce qu'elle ne soit pas connue des autres participants car ils ne seraient pas forcés pour gagner s'ils avaient su qu'ils recevraient tout de même le montant maximum et cela aurait introduit un biais dans les perceptions collectées lors de l'étude.

J'espère que vous comprenez bien pourquoi nous devons attendre que l'étude soit terminée avant de remettre le total de l'argent aux participants et nous aimerions nous assurer que vous consentez toujours à ce que le centre de recherche utilise les informations récoltées lors de votre participation pour les fins de l'étude. Ces informations sont importantes pour moi, est-ce que vous acceptez que nous les utilisions ? Pouvez-vous me répondre à ce sujet par courriel d'ici 30 jours svp, après quoi, je considérerai que vous acceptez que nous utilisions vos données.

**Si le participant a terminé en première place:**

L'objectif de cette étude, comme nous vous l'avions mentionné à ce moment, était de nous aider à mieux connaître les perceptions des joueurs de Poker Texas Hold'em et les effets potentiels de ces perceptions sur leurs habitudes de jeu au poker.

Je tiens à vous informer que de manière à pouvoir étudier les perceptions des joueurs de manière scientifique, vos adversaires lors de ce mini-tournoi étaient des assistants de recherche qui connaissaient les cartes d'avance pour les trente premières mains et qui devaient suivre des consignes qui parfois vous faisaient gagner et parfois vous faisaient perdre et cela de manière à ce que la partie dure assez longtemps pour que nous puissions récolter vos perceptions en situation de gain et de perte. Il est à noter que le mini-tournoi que vous avez joué était similaire à un véritable tournoi de poker, notez que les cartes étaient déterminées au hasard pas un logiciel, mais que la position à laquelle vous avez terminé a sûrement été influencée par le travail des assistants lors des trente premières mains (les cartes des mains subséquentes n'étaient pas connues des assistants). Sans le travail de nos assistants, vous auriez pu terminer à une position différente (meilleure ou moins bonne).

Je tiens à vous informer que par souci d'équité pour tous les participants à cette étude, ceux qui n'ont pas terminé la partie en première position comme vous l'avez fait recevront un chèque qui comblera la différence entre le montant qu'ils ont reçu et celui reçu par les participants qui ont terminé en première position.

Cette procédure vous a été cachée jusqu'à la fin de l'expérimentation de manière à ce qu'elle ne soit pas connue des autres participants car ils ne seraient pas forcés pour gagner s'ils avaient su qu'ils recevraient tout de même le montant maximum et cela aurait introduit un biais dans les perceptions collectées lors de l'étude.

J'espère que vous comprenez bien pourquoi nous devons attendre que l'étude soit terminée avant de remettre le total de l'argent aux participants qui n'avaient pas terminé premier et nous aimerions nous assurer que vous consentez toujours à ce que le centre de recherche utilise les informations récoltées lors de votre participation pour les fins de l'étude. Ces informations sont importantes pour moi, est-ce que vous pourriez me répondre d'ici trente jours à ce sujet, après quoi je considérerai que vous acceptez que vos données soient conservées pour l'étude.

**Pour tous les participants :**

Je vous remercie de l'intérêt que vous avez porté au projet.

Si vous avez des commentaires à faire sur votre participation à ce projet, n'hésitez pas à me les transmettre en répondant à ce courriel.

\_\_\_\_\_ (Nom de l'assistant(e) de recherche)

Assistant(e) de recherche

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Université Laval

No d'approbation du projet : 2009-032 A-1 / 26-01-2010

## **ANNEXE N – Liste de ressources d'aide : problèmes de jeu**

### Lignes d'écoute, d'aide et de références

- Jeu: aide et référence : 1-800-461-0140
- Alcool-Drogue : aide et référence : 1-800-265-2626
- Centre de crise de Québec : (418) 688-4240
- Urgence suicidaire : 1-866-Appelle (277-3553)
- Centre de prévention du Suicide de Québec : (418) 683-4588
- Tel-Aide Québec : 1-877-700-2433

### Groupe d'entraide

- Gamblers Anonymes : 1-866-484-6664,  
<http://www.gaifq.org/index.htm>

### Centres de traitement pour le jeu de la région de Québec

- Centre CASA (Saint-Augustin-de-Desmaures) : (418) 871-8380  
4965, Lionel-Groulx  
Saint-Augustin-de-Desmaures, Qué.  
G3A 1V3  
[casa@centrecasa.qc.ca](mailto:casa@centrecasa.qc.ca)
- Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve (Beauport) : (418) 663-5008  
525, chemin de la Canardière  
Québec (Québec)  
G1J 2G3  
<http://www.cruv.qc.ca/>

## **ANNEXE O – Méthodologie de l'étude 1**

### Étude 1 : Entrevues téléphoniques et groupes de discussion

#### **Participants**

Les participants devaient 1) être âgés de 18 ans ou plus; 2) être de genre masculin<sup>1</sup>; 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 pour un problème de jeu<sup>2</sup>. Cent quarante-huit personnes ont été recrutées grâce à divers moyens : une liste de volontaires du centre de recherche, des messages affichés sur des forums de poker, la publication d'annonces dans les journaux locaux et sur le site Internet Rds.ca, l'envoi de messages dans les boîtes de courriels des étudiants et employés de l'Université Laval (Québec), des annonces faites à la radio, la distribution de dépliants dans des bars où se déroulait des tournois, et l'effet « boule de neige ». Le recrutement s'est déroulé entre le 15 février et le 30 avril 2010<sup>3</sup>. Quatre-vingt-huit personnes n'étaient pas éligibles, ont été impossibles à rejoindre ou encore ont refusé de participer à l'étude. Des 60 personnes éligibles, neuf ont été sélectionnées de façon aléatoire pour participer à un groupe de discussion test ayant permis de vérifier l'adéquation des questions et questionnaires administrés. Au final, 17

---

<sup>1</sup> Le poker en ligne représente un jeu à prédominance masculine. Selon les résultats d'un sondage en ligne réalisé auprès de 22 469 joueurs de poker en ligne à l'argent (qui y jouaient au moins une fois par mois), 80,1 % d'entre eux étaient de genre masculin (Poker Players Research Ltd, 2010). De plus, il est possible que la réalité vécue par les joueuses de poker en ligne soit différente de celle des joueurs. Ainsi, inclure les femmes jouant au poker en ligne aurait pu créer un biais dans l'interprétation des résultats.

<sup>2</sup> Comme les thérapies offertes aux joueurs pathologiques sont majoritairement de nature cognitive-comportementale et visent le traitement de perceptions irrationnelles en lien avec le hasard, inclure des joueurs ayant suivi ce type de thérapie aurait pu biaiser les perceptions évaluées dans cette étude.

<sup>3</sup> Aucune des personnes recrutées durant cette période ne rencontrait les critères du jeu pathologique selon l'instrument utilisé.

hommes sélectionnés de façon aléatoire ont participé à l'étude. Ils étaient tous originaires de la province de Québec et âgés entre 21 et 62 ans. Les coordonnées des 34 autres participants éligibles ont été conservées en banque pour une autre étude expérimentale sur le poker. De façon descriptive, les caractéristiques des participants à cette étude sont présentées à l'Annexe B ainsi que leurs habitudes de jeu au poker. De façon globale, la majorité des participants détenait une scolarité de niveau collégial et travaillait à temps plein. La fréquence de jeu au poker en ligne des participants, dans la dernière année, variait entre une fois par mois et deux fois par jour. Le nombre d'années d'expérience de jeu en ligne au poker avec de l'argent variait entre six mois et cinq ans. La plupart des participants jouaient des tournois et des *cash games* en ligne, principalement du *Texas Hold'em* sans limite de mise. Leurs sites de jeu privilégiés étaient *Poker Stars* et *Full Tilt*. En fonction du score obtenu au *National Opinion Research Center's DSM Screen* (NODS; Gerstein et al., 1999) pour leurs habitudes de jeu au poker, les participants ont été classés dans le groupe des joueurs sans problème (score de 0 au NODS;  $n = 7$ ), le groupe des joueurs à risque de développer un problème de jeu (scores de 1 – 2 au NODS;  $n = 7$ ) ou dans le groupe de joueurs problématiques (scores de 3 – 4 au NODS;  $n = 3$ ).

## **Instruments**

**Caractéristiques et habitudes de jeu des participants.** L'entrevue téléphonique de sélection des participants comportait des questions permettant de vérifier leur admissibilité, des questions sociodémographiques et des questions sur les habitudes de jeu au poker et aux autres jeux de

hasard et d'argent. Pour les habitudes de jeu au poker, les questions portaient sur les sites Internet fréquentés, les types de poker et variantes pratiqués, les montants d'argent misés et le nombre d'années d'expérience à ce jeu. Pour les autres jeux de hasard et d'argent tels la loterie et les jeux de casino par exemple, la fréquence de jeu et les montants d'argent misés dans la dernière année ont été investigués. La durée approximative de passation de l'entrevue téléphonique était de 30 minutes.

**Problèmes de jeu.** La traduction française (Jacques, 2000) du *National Opinion Research Centre DSM-IV Screen for Gambling Problems* (NODS; Gerstein et al., 1999) faisait également partie de l'entrevue téléphonique. Cet instrument a été utilisé pour dépister la présence de problèmes de jeu au poker au cours de la dernière année. Les 17 questions diagnostiques du NODS, basées sur les dix critères du jeu pathologique de la quatrième édition du manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-IV; APA, 2000) ont été utilisées. Ces questions se répondent de façon dichotomique (oui ou non), par exemple : « Au cours des douze derniers mois, y a-t-il eu des périodes durant lesquelles vous avez eu le besoin d'augmenter la somme d'argent jouée ou le montant des mises afin d'atteindre la même excitation ? ». Le score total au NODS peut varier entre 0 et 10. Un score de 0 indique l'absence d'un problème de jeu, un score de 1 ou 2, un risque de développer un problème de jeu, un score de 3 ou 4 réfère à des habitudes de jeu problématiques et un score de 5 ou plus reflète un problème de jeu pathologique. L'instrument original 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, utilisée dans un échantillon de 865 personnes, montre une cohérence interne de 0,91 (Jacques, 2000). Une étude comparative de différents instruments de dépistage des problèmes de jeu a montré que bien que le NODS constitue un instrument conservateur pour l'identification des joueurs problématiques, il s'agit de l'instrument qui possède l'efficacité diagnostique la plus élevée ((nombre d'individus correctement identifiés joueurs problématiques + nombre d'individus correctement identifiés comme joueurs non-problématiques) / nombre d'individus total dans l'échantillon) en comparaison au *South Oaks Gambling Screen* (SOGS; Lesieur & Blume, 1987) et au *Canadian Problem Gambling Index* (Ferris and Wynne, 2001) (Williams & Volberg, 2010).

**Questionnaire sur l'habileté et le hasard.** Une liste de 18 questions sur le hasard et l'habileté au poker a été administrée en format papier à chacun des participants, avant le début des discussions en groupe. Ces questions se répondaient sur des échelles de type Likert allant de 1 à 10, où 1 signifiait « totalement en désaccord » et 10, « totalement en accord ». Voici quelques exemples de questions : « Le poker est un jeu d'habileté », « Une bonne connaissance des probabilités statistiques est essentielle pour être bon au poker », « Jouer de façon régulière au poker permet de devenir meilleur ». Ce questionnaire a été conçu pour le besoin de cette étude.

**Guide d'animation.** Un guide d'animation composé de questions ouvertes a été utilisé lors des groupes de discussion. Les questions portaient principalement sur les raisons de jouer au poker, les émotions vécues en y

jouant et les perceptions liées au hasard et à l'habileté. Quelques questions supplémentaires sur les aspects financiers associés au jeu au poker en ligne et sur le développement de problèmes de jeu ont également été posées.

**Simulation de tournoi de poker.** Une simulation en format Power Point d'un tournoi de poker *Texas Hold'em* sans limite de mise, à cinq joueurs, a été créée pour être commenté par les participants. Dans cette simulation de tournoi, les petites et grandes mises à l'aveuglette étaient de 5 et 10 jetons, respectivement. Les joueurs de la simulation détenaient 1 500 jetons au départ. Lors de ce tournoi, l'un des joueurs 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**

Les participants ont d'abord répondu à l'entrevue téléphonique de pré-sélection. Par la suite, les personnes admissibles ont été invitées à participer à un groupe de discussion à l'Université Laval. Avant le commencement des groupes de discussion, les participants complétaient de façon individuelle le questionnaire sur l'habileté et le hasard. Ceci leur permettait d'entamer leur réflexion sur le thème central de la discussion qui s'ensuivait. Suite à la discussion en groupe, la simulation de tournoi en format Power Point leur était présentée. Les participants étaient invités à se mettre « dans la peau » de l'un des joueurs à l'écran 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 ont été posées afin de favoriser leurs verbalisations liées

au hasard et à l'habileté au poker. La durée approximative des groupes de discussions était de deux heures trente minutes. Les discussions ont été enregistrés en audio, en format Mp3. Un dédommagement de 40\$ en certificat-cadeau d'un centre d'achats local a été remis aux participants, en plus d'un montant de dix dollars en argent comptant permettant de couvrir leurs frais de stationnement sur le campus universitaire.

### **Procédure d'analyse**

Les verbatim des groupes de discussion ont été transcrits en format Word à partir de l'écoute des enregistrements numériques, puis transférés dans le logiciel d'analyse qualitative QDA Miner version 3.2.9. Ils ont été soumis à une analyse qualitative thématique inductive, selon la procédure proposée par Braun et Clarke (2006). D'abord, un premier évaluateur a effectué une lecture approfondie et répétée de l'ensemble des verbatim en prenant des notes sur les idées se dégageant du texte et leur signification. Ensuite, il a procédé à l'analyse d'un premier verbatim. Pour ce faire, il a assigné des noms de codes à des segments de texte du verbatim, en utilisant le logiciel QDA Miner. 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). À partir des codes (ou sous-thèmes), l'évaluateur a dégagé les thèmes permettant de regrouper les codes partageant un sens commun. Il a par la suite révisé les codes et les segments de texte associés afin de vérifier leur cohérence et leur spécificité. Selon les besoins, il a regroupé certains codes redondants ensembles, en a séparé d'autres en codes plus spécifiques, ou en a créé de nouveaux. L'évaluateur a par la suite

effectué une description détaillée du contenu relié à chacun des codes, en incluant des exemples de citations s’y rapportant. Afin d’augmenter la validité de l’analyse, un deuxième évaluateur a procédé au codage du même verbatim, lequel représentait 35 % du nombre total de pages des verbatim. Il a assigné les codes élaborés par le premier évaluateur à des segments de texte de ce verbatim. Le taux d’accord entre l’assignation des codes des deux évaluateurs a été calculé avec QDA Miner. Un accord était obtenu lorsque les deux évaluateurs avaient assigné un même code à un même segment de texte. Pour que les segments de texte des deux évaluateurs soient jugés similaires, ils devaient se recouper à au moins 50 % de leur étendue. Les codes, leur description et les thèmes les regroupant ont été révisés de façon commune par les deux évaluateurs, jusqu’à ce qu’un consensus soit obtenu. Par la suite, le premier évaluateur a procédé seul au codage des autres verbatim. L’Annexe P rapporte les codes et les thèmes finaux. Un taux d’accord interjuges final de 99,70 % (alpha de Krippendorff = 0.946) a été obtenu. L’alpha de Krippendorff constitue un indice de fiabilité du taux d’accord interjuges. Cet indice est couramment utilisé pour l’analyse de contenu (Hayes & Krippendorff, 2007). Il tient compte de la probabilité que des accords entre les évaluateurs soient attribuables au hasard, en raison de la grande quantité de texte analysé. (Krippendorff, 2011). Les valeurs de cet indice varient entre 0 et 1. Un indice de Krippendorff égal ou supérieur à 0.70 est suffisant pour assurer la validité des résultats d’études de nature exploratoire, telles que celle-ci (Neuendorf, 2002). Les codes et les thèmes issus des verbatim ont été comparés entre les trois groupes de joueurs, soit

les joueurs sans problème, à risque de développer un problème et les joueurs 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 liées au hasard et à l'habileté de ces différents types de joueurs.

## ANNEXE P – Thèmes et sous-thèmes de l'étude 1

Tableau 3. *Thèmes et sous-thèmes de l'étude 1*

| Thèmes                                    | Sous-thèmes  |
|---|--|
| Raison de jouer                           | Plaisir / divertissement                                 |
|   | Faire de l'argent  |
|   | Pour le défi / s'améliorer                               |
|   | Pour l'aspect social                                     |
|   | Accessibilité / liberté horaire                          |
|   | Autres raisons / aspirations                             |
| Raison d'arrêter / diminuer le jeu        | Jugement / incompréhension des proches                   |
|   | Autres raisons d'arrêter / diminuer                      |
| Perceptions liées à l'habileté            | Devoir se pratiquer                                      |
|   | Devoir développer ses connaissances                      |
|   | Savoir tenir compte de la position                       |
|   | Connaître / adapter style de jeu                         |
|   | Savoir lire  |
|   | Savoir <i>checker</i> / se coucher                       |
|   | Savoir miser fort / relancer / se mettre <i>all-in</i>   |
|   | Savoir calculer les probabilités                         |
|   | Savoir bluffer   |
|   | Faire des gains = habileté                               |
|   | Jouer tables <i>buy-in</i> élevé                         |
|   | Jouer <i>cash game</i> vs tournoi                        |
|   | Jouer sur Internet vs en salle                           |
|   | Importance du contrôle                                   |
|   | Choix surnom   |
|   | Espérance de gain positive                               |
|   | Se percevoir habile / sentiment de confiance             |
|   | Plus d'habileté que de hasard                            |
|   | Autres perceptions habileté                              |
| Perceptions liées au hasard / à la chance | Présence de hasard                                       |
|   | Se percevoir chanceux                                    |
|   | Autres perceptions hasard / chance                       |
| Rationalisations                          | Réévaluer selon gains/pertes                             |
|   | Apprendre de ses pertes                                  |
|   | Attribuer pertes à facteurs externes / mémoire sélective |
|   | Se refaire   |
|   | Autre rationalisations                                   |

Tableau 3 (suite)

*Thèmes et sous-thèmes*

| Thèmes  | Sous-thèmes                                 |
|---|---|
| Perceptions liées à l'argent                            | Importance gestion de fonds                 |
|   | Investissement                              |
|   | Pas comme du vrai argent                    |
|   | Difficile savoir dépenses réelles           |
|   | Autres perceptions argent                   |
| Perceptions liées aux autres jeux de hasard et d'argent | Plus de hasard / perte assurée à long terme |
|   | Autres perceptions autres JHA               |
| Perceptions liées aux problèmes de jeu au poker         | Miser beaucoup d'argent                     |
|   | Mensonges par rapport aux gains             |
|   | Passer beaucoup de temps                    |
|   | Penser beaucoup à jouer                     |
|   | Sortir de son style de jeu / être impulsif  |
|   | Autres signes problèmes                     |
| Autres perceptions                                      | Jeux irréalistes / arrangés / tricherie     |
|   | Autres perceptions autres                   |
| États émotionnels                                       | Émotions positives                          |
|   | Émotions négatives                          |
|   | Adrénaline                                  |
|   | Autres états émotionnels                    |

## ANNEXE Q – Livre de codes liés à l'étude 1

### Groupes de discussion sur le poker *Texas Hold'em* en ligne

#### Notes au codeur

- Les codes suivants peuvent s'appliquer au participant lui-même ou à un autre joueur dont celui-ci parle.
- Ne pas coder les extraits des animateurs du groupe, seulement ceux des participants. Plutôt utiliser la fonction commentaires pour mettre en contexte les propos des participants en fonction des questions posées par les animateurs.

#### MOTIVATIONS / ASPIRATIONS À JOUER

- **Plaisir / divertissement:** Jouer au poker pour le plaisir ou encore pour se désennuyer, pour passer le temps. Ex. 1 : « Mais, tu sais, c'est... moi c'est une passion, j'aime ça jouer, j'aime le *thrill* de jouer, j'aime... » (Joueur à risque). Ex. 2 : « Bien, moi des fois, je vais sur Internet, juste pour m'amuser moi aussi, pour passer le temps des fois » (Joueur à risque).
- **Faire de l'argent / thrill argent:** Jouer au poker dans le but de faire des gains, voire pour certains joueurs, de gagner leur vie. Inclus tout le côté émotif, le *thrill* associé aux gains, aux pertes, à mettre de l'argent en jeu. Ex. 1 : « [...] je gagne beaucoup plus à l'heure, beaucoup, beaucoup plus même à l'heure sur des milliers d'heures au poker qu'à ma job [...] » (Joueur à risque). Ex. 2 : « Mais, continuer à jouer à des tables à 100 \$ puis faire une couple de 1 000\$ par mois ça me va. » (Joueur à risque) Ex. 3 : « Aux *cash games*, si tu as de l'argent devant toi, ça ne te dérange pas, tu es capable d'en mettre. Il y en a même qui n'y vont pas parce qu'il y a de l'argent. Moi en tout cas, j'aime ça les *cash games* parce qu'on peut en mettre. »
- **Pour le défi / pour s'améliorer :** Jouer au poker pour s'améliorer, battre des adversaires, se sentir compétent dans quelque chose. Ex. : Effectivement, je m'amuse, mais je le prends sérieusement parce que j'aime ça exceller dans... C'est devenu une passion pour moi. [...] Le poker, pour moi, c'est rendu une passion. Mais passion, normalement c'est dans les places ou que j'arrive à dominer le jeu, ou je m'améliore tout le temps, je vais chercher, je recherche tout le temps l'excellence, fait que, oui, j'ai des attentes, mais pas de là à en faire une vocation. » (Joueur à risque)



- **Pour l'aspect social** : Pour les joueurs qui jouent aussi en face-à-face en salle ou entre amis, inclus jouer au poker pour rencontrer des gens, recevoir de l'approbation, du support des autres, pour faire sa place dans un groupe de personnes. Inclus également jouer au poker pour l'image que cela véhicule. Ex. 1: « C'est plus social, puis les petites bières. C'est plus le fun que devant l'ordinateur. Oui, puis aussi tu t'agaces. » (Joueurs problématiques). Ex 2 : « [...] tu peux faire ta place, tu peux imposer le respect, admettons. » (Joueur à risque)
- **Accessibilité / liberté horaire** : Jouer au poker parce que c'est facile d'accès, que c'est possible de jouer 24 heures sur 24, gratuitement ou avec de petits montants, dans le confort de son chez-soi. Inclus l'idée de pouvoir jouer au poker en ligne au moment souhaité, puis de pouvoir arranger son horaire pour être disponible pour ses proches. Inclus également le fait de ne pas avoir à trouver d'autres joueurs et d'organiser des tournois, et également de ne pas avoir à se déplacer pour aller jouer. Ex. 1: « Moi, je suis souvent sur la route fait que je ne connais pas les villes, les tournois, fait que je me *plug* rendu à l'hôtel, puis ça me permet de jouer. » (Joueur à risque) Ex. 2 : « Tu te lèves à 8h, tu déjeunes, tu joues un petit 3h, tu vas au gym, tu reviens, tu fais une petite session, tu vas jouer au tennis, tu reviens... Tu as joué 5-6 heures dans ta journée. Tu as décidé quand, à quel moment. » (Joueur sans problème) Ex. 3: « Mais un impact positif, moi, je le remarque, tu sais, je suis quelqu'un de très disponible. Un de mes amis m'appelle à midi : Hey S., j'aurais besoin que tu viennes m'aider à déménager un poêle. Bien, moi, je peux, oui, je suis à la job, mais je peux revenir, tu sais. Je suis hyper disponible, je vais faire plein de trucs dans la maison, je peux faire plein de trucs si mes amis m'appellent. » (Joueur sans problème)
- **Autres motivations/aspirations** : Toute autre motivation à jouer au poker nommée par les participants. Ex. 1 : C'est une job, ça devient une job. (Joueur à risque). Ex. 2 : Moi, souvent, je vais jouer quand je suis content, genre, tu sais, quand que tout va bien, puis je suis de bonne humeur, puis tout. Là, je vais jouer. (Joueur à risque).

## MOTIVATIONS À ARRÊTER / DIMINUER

- **Jugement / incompréhension proches** : Jugement vécu par les joueurs de poker par leur entourage, que ce soit avec le fait de jouer en général, de jouer au poker, ou encore de jouer en ligne (et les risques associés). Ex. 1: « C'est comme n'importe quel choix de la vie. L'aspect négatif, c'est qu'il y a beaucoup d'incompréhension, en fait, de la part des proches, généralement, pour ceux qui font ça dans leur vie à temps plein. » (Joueur sans problème) Ex. 2 : «

C'est parce que en plus du côté *gambling*, il y a le côté, argent sur Internet. Hein tu as de l'argent sur Internet ? Tu ne l'auras jamais !  
 » (Joueur sans problème) Ex. 3 : « Il y en a qui nous associent directement à des joueurs compulsifs quand ce n'est pas vraiment le cas. C'est ce que je pense. Donc, c'est un peu difficile avec les proches qui ne sont pas trop au courant de comment ça fonctionne. Moi, je sais que mes parent, j'ai pris le temps de m'asseoir avec eux pis de leur expliquer exactement c'était quoi, pis je pense que ça les a rassurés d'une certaine façon. » (Joueur sans problème)

- **Autres motivation à arrêter / diminuer** : Toute motivation à arrêter de jouer au poker ou à réduire ses habitudes à ce jeu.  
 Ex. 1: « [...] je ne me vois pas plus tard, tu sais, avec deux enfants, encore à *gambler* [...] » (Joueur à risque). Ex. 2 : « Moi, je suis parti un mois en Indonésie, je n'ai pas joué. » (Joueur à risque).  
 Ex. 3 : « Je jouais beaucoup trop [...] tu sais, j'ai pris du poids, puis tu sais, je ne *feelais* pas, tu sais, je n'étais pas en santé. » (Joueur à risque)

## PERCEPTIONS LIÉES À L'HABILETÉ

- **Devoir se pratiquer** : Pour s'améliorer au poker, il faut se pratiquer, il faut jouer souvent. Ex. : « Mais pour jouer un genre de tournoi de même, je trouve qu'il faut être prêt puis il faut pratiquer. Tu sais, je n'irais pas là aujourd'hui. » (Joueur problématique)
- **Devoir développer ses connaissances** : Élargir ses connaissances en demandant des conseils à des amis joueurs, lire des livres sur le poker, etc. Ex. : « Tu sais, j'avais lu trois livres avant de toucher à une carte » (Joueur à risque).
- **Savoir tenir compte de la position** : Tenir compte de sa position autour de la table (être sur les *blinds*, *under the gun*, être le dernier à parler (avoir LA position), etc.) pour bien jouer au poker.  
 Ex. : « [...] parce que la position est importante. Parce qu'après ça, s'il y a un *raise*, si tu as un *raise* à faire, puis s'il y a un *move* à faire, puis tu es en mauvaise position, puis qu'il y en a un autre qui se met *all-in*, puis tu n'as pas encore la meilleure main, tu es dans la grosse M, tu sais. » (Joueur à risque)
- **Connaître / adapter style de jeu** : Bien connaître son style de jeu et celui de ses adversaires pour bien jouer au poker. À l'occasion, savoir varier son style de jeu pour s'adapter à ses adversaires ou les surprendre. Ex. 1 : « Être conscient de sa manière de jouer » (Joueur sans problème). Ex. 2 : « S'adapter à ses adversaires : changer de stratégie ou tac-tic pour déjouer un adversaire et ne pas se faire lire par lui. » (Joueur sans problème)

- **Savoir lire** : Savoir lire les signes non-verbaux de ses adversaires pour interpréter leur jeu. Inclus les habiletés des joueurs à ne pas se faire lire par leurs adversaires. Inclus également l'utilisation de logiciels (ex. *Poker Tracker*) qui donnent des informations sur les joueurs et leur niveau d'habileté. Inclus savoir choisir des adversaires médiocres, des *fishs*, en les reconnaissant. Ex. : « [...] il faut aussi savoir qu'il y a certains joueurs qui n'y vont pas puis qui n'y vont pas [...]. Puis le joueur à un moment donné il y va. Puis tu lui donnes une relance parce que tu as un beau jeu [...]. Fait que là ça veut dire que contre ce joueur-là, tu sais qu'il faut que tu sois extrêmement prudent parce que lui il joue juste les bonnes mains. » (Joueur problématique)
- **Savoir checker / Se coucher** : Savoir abandonner une main qui n'en vaut pas la peine selon les probabilités (même si ce sont de bonnes cartes), une main qui est trop risquée. Attendre (*checker*) avant de décider quoi faire en fonction des actions des autres. Ex. : « Ouais, c'est correct. Tu as assez perdu, il faut que tu t'en ailles. » (Joueur sans problème)
- **Savoir miser fort / relancer / se mettre all-in** : Savoir miser les bons montants d'argent ou de jetons dans le but que les adversaires se couchent et d'espérer gagner la main. Ex. : « Bien oui. C'est pour ça, quand j'ai dit, il a 500, il n'a rien parce qu'il n'a pas *raisé*. Moi j'aurais mis all-in pour aller chercher l'argent de l'autre. » (Joueur à risque)
- **Savoir calculer les probabilités** : Estimer les probabilités des cartes à venir pour soi-même ou tenter de prédire les cartes des adversaires pour prendre ses décisions au jeu. Inclus l'utilisation de logiciels de calculs de probabilités. Ex. : « Une chose, dans un satellite, si tu as *pocket as*, puis que tout le monde est *all-in*, tu es sur le bord de la [?]. Tu n'y vas pas pour la première place cette fois là, fait que le calcul ICM va te faire dire, tu peux *folder* tes as, laisse les s'entretuer cette fois là. Parce qu'encore là, même si tu as les as, puis tu es contre trois joueurs, tu as peut-être 30% des chances là. Tu ne veux pas vraiment jouer ton tournoi sur les as. » (Joueur à risque)
- **Savoir bluffer / semi-bluffer** : Être capable de représenter une main plus forte (ou beaucoup plus forte) que la sienne dans le but d'amener les joueurs à se coucher (pour remporter la main) ou à suivre (pour grossir le pot). Ex. : « Ça y est, on représente la *flush*. » (Joueur sans problème)
- **Faire des gains = habileté** : Le fait de penser que l'habileté au poker est liée à l'importance des gains faits. Ex. : « Il faut se fier aux calculs, oui, mais souvent c'est l'aspect gains versus pertes. »

Donc si tu es positif, si tu es négatif, veut, veut pas, ça joue sur si tu es habile au poker ou pas. Ça joue beaucoup, je dirais. » (Joueur problématique)

- **Jouer tables buy-in élevés:** Penser que les joueurs qui jouent à des tables dont le *buy-in* est élevé sont de meilleurs joueurs. Ex. : « Les gens jouent mieux étant donné que les *buy-in* et les *blinds* sont plus élevés. » (Joueur sans problème)
- **Jouer cash games vs tournois :** Penser que de jouer aux *cash games* versus à des tournois (ou à des tournois versus à des *cash games*) demande plus d'habileté. Ex. *cash games* : « Les gens qui y jouent sont plus réguliers, sont meilleurs » (Joueur sans problème). Ex. tournois : « C'est sûr que je pense que l'habileté a plus de place dans les tournois que dans les *cash games*. » (Joueur problématique)
- **Jouer sur Internet vs en salle :** Penser que de jouer au poker sur Internet versus en salle/entre amis (ou en salle/entre amis versus sur Internet) demande plus d'habileté. Ex. Internet : « [...] le calibre sur Internet est beaucoup, beaucoup plus fort » (Joueur à risque). Ex. tournoi : « Plus de challenge qu'un *cash game*, des fois, on gagne après avoir travaillé fort » (Joueur sans problème).
- **Importance du contrôle:** Lorsque les joueurs mentionnent qu'ils doivent contrôler leurs émotions (frustration, impulsivité, etc.), leur niveau de patience ou de fatigue ou encore leur niveau d'alerte pour demeurer habiles au jeu. Inclus les comportements que les joueurs font pour reprendre le contrôle sur leurs émotions (ex. prendre une pause, arrêter de jouer pendant une semaine, etc.). Ex. 1 : « Mais, il y a un certain point où est-ce que j'étais vraiment, là, capable de contrôler mes émotions [...] » (Joueur à risque). Ex. 2 : « [...] mais jouer une main comme une mouette, ça, ça me *tilt*. [...] puis dans ce temps-là, j'arrête. » (Joueur à risque). Ex. 3 : « Jouer saoul, ça ne m'arrive jamais aussi [...] c'est toutes des affaires qui affectent nos jugements. » (Joueur à risque)
- **Choix surnom :** Penser que l'habileté au poker est liée au nom de jeu choisit (s'il inclut ou non des chiffres, des concepts de poker connus, etc.). Ex. : « [...] ceux qui ont des noms avec pas de majuscules puis des chiffres, c'est plus, ha tiens, je vais déposer 50 piastres, je vais écrire de quoi, mon nom c'est Adam, 00 ... puis règle générale, c'est des mauvais joueurs. » (Joueur à risque).
- **Espérance de gain positive :** Croire que le jeu au poker mène, à long terme, à des gains en raison de la prédominance de l'habileté sur le hasard dans le jeu. Certains joueurs en parlent en termes « *expected value* » positive (i.e. une espérance de gain positive) en

raison d'un « *edge* » (un avantage côté habileté) par rapport à leurs adversaires. Inclus l'idée inverse que le hasard, c'est ce qui se produit à court terme, sur un petit nombre de mains jouées. Ex. 1: « C'est sûr que l'habileté à long terme, ça va faire en sorte que le hasard va être beaucoup annulé. » (joueur pathologique) Ex. 2 : « À court terme, c'est normal qu'il y ait des journées où tu perds de l'argent, mais si tu as une vision à long terme de ton jeu qui est gagnante, ça ne te dérangera pas vraiment de perdre de l'argent une journée. » (Joueur pathologique). Ex. 3: Même 100 000 mains sur Internet, c'est la chance qui va déterminer si tu es un joueur gagnant ou perdant. 100 000 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. (Joueur à risque)

- **Se percevoir habile** : Lorsque les joueurs mentionnent qu'ils se perçoivent habiles au poker. Ex. : « [...] moi je joue 3 soirs par semaine minimum, je suis qualifié pour les championnats canadiens, je suis très fort [...] » (Joueur à risque).
- **Plus d'habileté que de hasard** : Penser que le poker est davantage un jeu d'habileté que de hasard ou de chance. Ex. : « 70% habileté – 30% hasard » (Joueur sans problème).
- **Autres perceptions habileté** : Toute autre perception des participants liée à l'habileté.

## PERCEPTIONS LIÉES AU HASARD / À LA CHANCE

- **Présence de hasard** : Lorsque les participants mentionnent qu'il y a une part de hasard au poker. Ex. : « 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)
- **Se percevoir chanceux** : Avoir l'impression d'être chanceux en jouant au poker. Ex. : « Oui, j'ai souvent les bonnes mains au bon moment. » (Joueur sans problème).
- **Autres perceptions hasard / chance** : Toute autre perception des participants reliée au hasard ou à la chance.

## RATIONALISATIONS

- **Réévaluer ses actions selon gains/pertes** : Déterminer de façon rétrospective si certaines de ses actions au jeu étaient bonnes ou pas bonnes en fonction du résultat (gain ou perte) et souvent en oubliant la part de hasard impliquée. En situation de gain, la personne se félicite de son action et se trouve habile alors

qu'en situation de perte, elle se montre peu surprise, se dit qu'elle savait que ce résultat allait se produire et qu'elle aurait dû faire telle autre action. Ex. 1: « Sur une table à neuf là, les trois premiers à parler ont callé puis toi tu es cinquième ou sixième puis tu as as-10, puis il y a un bon montant qui s'est mis dans le pot. Ça se peut que tu sois obligé de te coucher. Puis finalement tu regardes le flop puis tu te dis : « Ah câline j'ai bien fait, je n'avais pas d'affaires là! Ça c'est une habileté que tu développes à long terme. (Joueur problématique)» Ex. 2 : « Tu sais, à un moment donné tu joues prudent, puis là tu as tes deux cartes puis là tu dis non je n'y vais pas. Puis là tu regardes le jeu puis tu dis : calice, j'aurais gagné! » (Joueur problématique).

- **Apprendre de ses pertes** : Voir les pertes à répétition comme des expériences d'apprentissage qui permettent de développer ses habiletés et éventuellement mener à faire plus de gains. Ex. : « 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. » (Joueur problématique)
- **Attribuer pertes à facteurs externes** : Tendance à attribuer ses succès à ses habiletés et ses échecs à des influences externes tels la chance des adversaires (ex. : *bad beat* : le fait de perdre avec une excellente main, une main qui aurait dû gagner selon les probabilités). Ex. 1: « Il y a aussi la malchance. Veux, veux pas, quand il y a une carte qui peut te tuer sur la river et qu'elle tombe, tu mets ça sur la malchance. Tu n'as pas mal joué. Tu as bien joué. Tu as le pourcentage 85 contre 15, mais il est arrivé une merde sur la river. Tu peux aussi te faire faire un *suck out* par quelqu'un d'autre. » (Joueur problématique) Ex. 2 : « Oui c'est ça, même si tu es le meilleur joueur de poker au monde, si la chance est contre toi tu vas perdre. » (Joueur problématique) Ex. 3 : « Bien ça dépend des joueurs, avec qui tu es. J'étais à un tournoi hier en personne pis il y avait un joueur devant moi, je le déteste pour mourir. Chaque fois que je joue contre lui, il n'y a rien à faire, je perds tout le temps. Je perds tout le temps, tout le temps, tout le temps ! Et j'ai perdu contre lui, encore hier. » (Joueur sans problème).
- **Se refaire** : Se sentir dans l'obligation de continuer à jouer pour doubler ses gains ou pour regagner l'argent perdu au jeu. Vouloir « remonter la pente ». Ex. : « On dirait que quand tu joues en *cash games*, tu te dis ok, j'ai une petite demi-heure, je vais jouer un *cash games*. Tout de suite, ce que tu penses, c'est ok, je pourrais doubler ». (Joueur problématique)

- **Autres rationalisations** : Toute autre rationalisation des participants qui n'entre pas dans les catégories précédentes.

## PERCEPTIONS LIÉES À L'ARGENT

- **Importance gestion fonds** : Faire la gestion de son fonds de roulement (argent dans son compte) en calculant quels tournois il est possible de jouer en fonction des *buy-in* et de combien ils ont dans leur compte. Inclus également le fait d'évaluer les coûts pour embarquer dans une main par rapport à la valeur du pot qui est à gagner. Ex. « Bien ton *bank roll*, ton fond de roulement, le montant que tu as en arrière par rapport à ce que tu joues. Ça, c'est le plus important quand tu commences, savoir... C'est la base de la réussite, parce que si tu joues *over bank roll*... bien, si tu joues des limites que tu ne peux te pas permettre, bien la variance, le court terme va faire que de temps en temps, bien tu vas te planter, tu vas tout perdre donc, ça prends un gros écart. Comme en *cash game*, ça peut être 50, 60 *buy in* que ça prends en arrière pour jouer. Si tu mets 100\$, ça prends 5000-6000 en arrière, c'est vraiment la base de la réussite côté financier. » (Joueur sans problème) Ex. 2 : « Ça coûte 15 pour un pot de 300, pis sûrement que s'il tombe un as ou un roi, il est bon. Fait que, tu as les cotes parce qu'après ça, tu vas pouvoir aller chercher des jetons beaucoup plus, si tu pognes ton as ou ton roi » (Joueur sans problème).
- **Investissement** : Voir l'argent misé au poker comme un investissement, i.e. une opportunité de faire de l'argent. Ex. : « Je pense que c'est un peu ça qu'il faut leur faire comprendre aussi : que c'est un investissement. Ce n'est pas une dépense, quand tu t'y mets sérieusement. » (Joueur sans problème)
- **Pas comme du vrai argent** : Voir l'argent gagné au poker comme de l'argent superflu, qui est fait pour être rejoué ou dépensé (qui n'a pas la même valeur que du vrai argent). Ex. : « Premier 50\$ ou 100\$ que tu investis sur le site déjà là, il est différent de quand tu joue tes *games*. Bien, ça te dérange un peu moins, en fait, en autant que tu es au dessus de ce 100\$ là, on dirait que tu te sens à l'aise. C'est de l'argent qui est là pour ça si on veut. » (Joueur sans problème).
- **Difficile savoir dépenses réelles** : Tout extrait dans lequel les participants rapportent qu'il est difficile d'estimer les montants d'argent réels joués au poker (surtout en ligne). Ex. : « Si jamais j'ai uniquement 300\$ de gains dans mon acompte. Pis je joue tout le temps ce 300\$ là, bien, c'est quasiment comme si je ne jouais pas mon argent parce que c'est 300\$ de gains que j'ai fait au fil du temps. Donc, c'est difficile de dire combien tu joues quand tu as

joué tant de *games*, tu as gagné tant, pis au bout de la semaine, il te reste un montant x. C'est dur à dire exactement combien à été joué. » (Joueur sans problème).

- **Autres perceptions argent** : Toute autre perception des joueurs liée à l'argent joué (gagné ou perdu) au poker. Ex. : « Non, pas moi. De l'argent, c'est de l'argent. » en réponse à cet autre participant : « Premier 50\$ ou 100\$ que tu investis sur le site déjà là, il est différent de quand tu joue tes *games*. Bien, ça te dérange un peu moins, en fait, en autant que tu es au dessus de ce 100\$ là, on dirait que tu te sens à l'aise. C'est de l'argent qui est là pour ça si on veut. »

### PERCEPTIONS LIÉES AUX AUTRES JHA

- **Plus de hasard / perte assurée à long terme** : Quand les joueurs mentionnent qu'ils pensent que les autres JHA sont davantage des jeux de hasard que le poker et/ou qu'à long terme, une perte d'argent est assurée. Ex. : « C'est plus du hasard » (Joueur sans problème).
- **Autres perceptions autres JHA** : Toute autre perception (souvent négative pour les ALV et autres jeux de pur hasard) des autres JHA que le poker ou des joueurs à ces autres JHA. Ex. : Interviewer : « Qu'est-ce que vous pensez des autres jeux d'hasard et d'argent, comme les appareils de loterie vidéo ou justement, la roulette, les paris sportifs... ? Réponse d'un participant : « J'ai un mot [...] pathétique ». (Joueur à risque)

### PERCEPTIONS LIÉES AUX PROBLÈMES DE JEU AU POKER

- **Miser beaucoup d'argent / être perdant**: Croire que de miser de gros montants d'argent, miser plus d'argent que ce qu'on pourrait se permettre ou perdre de l'argent au poker est lié à la présence de problèmes de jeu. Ex. : « [...] un ami qui vit de ça, mais il ne fait pas ça sainement, dans le sens où il a 30 000\$ dans son compte, pis il va jouer 5000\$, lui il *run* comme Jésus, en ce moment, il *run*... a court terme, oui, il est super chanceux, il part de 10 000 pis il monte à 100 000 pis 2 mois après, il a zéro, pis il recommence ce genre de manège là. » (Joueur sans problème). Ex. : « Dans le fond, tu as un problème de jeu, juste si tu es perdant. [...] mais tu te verras pas comme quelqu'un qui a un problème si tu es gagnant » (Joueur sans problème).
- **Mensonges p/r aux gains** : L'idée qu'un joueur qui ment sur ses gains au poker est sûrement un joueur pathologique. Ex. : « La meilleure façon de voir un gros joueur de poker ou à n'importe quel



jeu là, c'est de discuter avec, il gagne tout le temps. S'il gagne tout le temps là, il a des problèmes de jeu. » (Joueur problématique).

- **Passer beaucoup de temps / négliger vie sociale:** Passer beaucoup de temps à jouer. Peut aller jusqu'à délaisser ses autres activités pour jouer au poker. Ex. 1 : Interviewer : « Le plus gros problème au poker, c'est tu le temps ou l'argent ? » Réponse d'un participant : « Ha, c'est un problème de temps. [...] Bien, le temps est beaucoup parce que le poker, ce n'est pas quelque chose qui se joue en 5 minutes. » (Joueur à risque). Ex. 2 : « Au début, dans le fond, c'est que je sortais moins aussi. » (Joueur à risque) Ex. 3 : « Quand le poker devient une priorité dans ta vie » (Joueur à risque).
- **Penser beaucoup à jouer :** Passer beaucoup de temps à penser à jouer. Ex. : « Si tu te lèves le matin en pensant à jouer, tu as un problème je pense. » (Joueur problématique)
- **Sortir de son style de jeu / être impulsif:** Dévier de son style de jeu suite à des pertes répétées. Ne plus suivre les règles de jeu de base au poker que l'on suit habituellement. Se montrer impulsif en jouant, « perdre le contrôle », faire des actions non réfléchies, risquées. Ex. : « Il y a aussi, quand tu as une stratégie, tu as ton plan, en fait, pis là tu es 'focussé' pendant un certain temps. Pis là à un moment donné, tu te rends compte que tu fais des *moves* à gauche à droite qui sortent de ce que tu aurais fait d'habitude. » (Joueur sans problème)
- **Autres signes problèmes / perte de contrôle poker :** Tout autre signe nommé par les participants de la présence d'un problème de jeu actuel ou éventuel (ou d'une perte de contrôle) au poker. Ex. (l'idée que les joueurs pathologiques sont souvent bien connus des croupiers) : Ex. : « Si le croupier connaît son nom. Si le croupier connaît son nom, soit que c'est un habitué qui est très bon, soit que c'est un accro qui perd souvent. » (Joueur problématique)

## AUTRES PERCEPTIONS

- **Jeux irréalistes / arrangés / tricherie:** Lorsque les joueurs parlent que selon eux, les cartes sur Internet sont arrangées (plus fortes que ce qu'on retrouve habituellement) de façon à ce que les sites de jeu s'enrichissent (parce qu'ils retirent un pourcentage des pots). Inclus également les joueurs qui jouent en équipe pour se partager les gains entre eux. Ex. 1 : « Tu sais, à la limite, tu vas parler sur *Msn*, tu vas parler sur *Van* je ne sais pas trop quoi. Tu vas prendre ton micro, tu peux parler avec le gars qui est sur la même table que toi, à la limite. » (Joueur à risque) Ex. 2 : « Bien, il y a du monde, des fois, qui se font confisquer leur compte pour des

histoires qui peuvent ressembler à ça, rien que le *chip dumping* ou peu importe là. » (Joueur à risque) Ex. 3 : « Je suis d'accord avec le monsieur, parce que ça arrive très souvent, moi, sur Internet, que tu as les gars en finale là; il y en a un qui a une *flush*, l'autre as une *straight*, tu es là, tabernacle, ça ne se peut pas. » (Joueur à risque)

- **Autres perceptions autres** : Toute autre croyance nommée par les participants qui n'entre pas dans les sections précédentes de croyances.

## ÉTATS ÉMOTIONNELS

- **Émotions positives** : Toute émotion positive vécue au jeu, rapportée par les participants. Ex. 1 : (Sentiment d'accomplissement, de satisfaction) : « Satisfaction en lien avec la compétition, mais pas autant qu'un travail. » (Joueur sans problème)
- **Émotions négatives** : Toute émotion négative vécue au jeu, rapportée par les participants. Ex. 1 (Baisse du sentiment de confiance en leur habileté) : « Ça demeure un peu plus dur de garder une certaine confiance en son jeu quand tu as un *downswing*. Un *downswing*, finalement ! Il faut garder le focus, mais tu sais, je me lève le matin, ok, je suis confiant je viens de perdre 1000\$, 2000\$, mais je suis confiant à matin, là toc : coup dans les reins en partant, bon, bien, tu sais, je n'ai plus de confiance. » (Joueur sans problème) Ex. 2 : (Frustration / colère) : « Mais tu sais, je vais le faire mon brelan d'as sur le *flop*, puis je vais me faire fourrer par une *straight*, là. C'est sûr que je vais être en maudit [...] ». (Joueur à risque) Ex. 3 (Frustration / colère): « À l'occasion, oui, effectivement, à un moment donné, je vais dire, mange donc d'la christ de marde, je me christ *all-in* devant toi, puis je change de table. » (Joueur à risque) Ex. 4 (Culpabilité par rapport à ses actions) : « Ouin, j'ai vraiment été cave. Ça arrive, c'est sûr ça arrive à tout le monde, tu vas prendre une décision puis tu vas voir par la suite. » (Joueur sans problème)
- **Adrénaline** : Être sur l'adrénaline en jouant ou après avoir joué au poker. Ex. : « Je ne sais pas si tu es comme moi là mais je *shake* en christ. On va parler comme c'est là. Vous voulez savoir comment c'est! Mais là je viens en sacrifice moi dans ce temps-là. Tu sais tu es sûr de gagner là, comme tu disais tantôt, tu es sûr, tu as la grosse *full*. Le gars à l'autre bout doit tellement rire! »
- **Autres états émotionnels** : Tout autre état émotionnel vécu en lien avec le jeu au poker mentionné par les participants.

## **ANNEXE R – Résultats liés à l'étude 1**

### **Résultats**

Les similitudes et les différences entre les groupes de joueurs seront présentées dans la thèse de Madame Priscilla Brochu, étudiante à l'École de psychologie de l'Université Laval. Elle publiera également ces résultats dans des revues scientifiques.

Les résultats détaillés y seront présentés selon les trois grands thèmes liés aux questions de recherche, soit les raisons de jouer, les émotions liées au jeu et les perceptions liées au hasard et à l'habileté.

## **ANNEXE S – Méthodologie de l'étude 2**

### Étude 2 : Mini-tournois en ligne

Les buts de cette étude étaient de comparer des joueurs de poker en ligne sans problème, à risque de développer un problème et problématiques, sur leurs perceptions liées au hasard et à l'habileté, puis sur les émotions qu'ils vivent en jouant à ce jeu. Les perceptions et les émotions de ces joueurs ont de plus été comparées avant, pendant et après la participation à un mini-tournoi de poker en ligne en laboratoire. On a également fait le parallèle entre l'étude 1 et l'étude 2 lors de l'analyse des résultats.

Bref, le protocole de recherche de l'étude 2 a été construit autour de la participation de 30 joueurs de poker de genre masculin à des mini-tournois de poker contrôlés en laboratoire durant lesquels il a été possible d'obtenir leurs perceptions, de même que leurs émotions à l'aide de questionnaires et de l'utilisation de la méthode de verbalisation à voix haute adaptée par Ladouceur, Gaboury, Dumont et Rochette (1988) et ce, avant, pendant et après chacun des 30 mini-tournois. Les données issues de cette procédure ont été analysées de façon mixte, d'abord qualitative de type thématique, puis quantitative.

## Méthode

### Participants

Pour se montrer admissibles, les participants devaient 1) être âgés de 18 ans ou plus; 2) être de genre masculin<sup>4</sup>; 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 pour un problème de jeu<sup>5</sup>. Une liste de volontaires que possédait le centre de recherche, la publication d'annonces dans les journaux locaux, à la radio et sur le site Web RDS.ca, la sollicitation au Salon de jeux de Québec et l'envoi de messages dans les boîtes de courriels des étudiants et employés de l'Université Laval (Québec) ont constitué les sources de recrutement. Les trente participants ( $N = 30$ ) ont été recrutés entre le 10 février et le 8 septembre 2010.

Les participants étaient principalement originaires de la province de Québec (90,0 %) et avaient pour langue maternelle le français (96,7 %). Leur âge moyen était de 26.3 ans ( $\bar{E}-T = 7,2$ , étendue : 18 - 42). La majorité d'entre eux (73,3 %) étaient célibataires, sans enfants (76,7 %). Cinquante pourcent des participants détenaient un diplôme d'études collégial et 23 %, un diplôme universitaire. Les participants étaient principalement aux études (46,7 %) ou employés à temps plein (36,7 %). Leur revenu annuel personnel était variable, mais 50 % d'entre eux se situaient dans les tranches de

---

<sup>4</sup> Le poker en ligne représente un jeu à prédominance masculine. Selon les résultats d'un sondage en ligne réalisé auprès de 22 469 joueurs de poker en ligne à l'argent (qui y jouaient au moins une fois par mois), 80,1 % d'entre eux étaient de genre masculin (Poker Players Research Ltd, 2010). De plus, il est possible que la réalité vécue par les joueuses de poker en ligne soit différente de celle des joueurs. Ainsi, inclure les femmes jouant au poker en ligne aurait pu créer un biais dans l'interprétation des résultats.

<sup>5</sup> Comme les thérapies offertes aux joueurs pathologiques sont majoritairement de nature cognitive-comportementale et visent le traitement de perceptions irrationnelles en lien avec le hasard, inclure des joueurs ayant suivi ce type de thérapie aurait pu biaiser les perceptions évaluées dans cette étude.

10 000 \$ et moins et de 11 000 - à 20 000 \$. Ils jouaient au poker sur Internet depuis 3,6 ans, en moyenne ( $\bar{E}-T = 2,3$ ). Au cours des six derniers mois, ils avaient joué au poker sur Internet à raison de trois fois par semaine, en moyenne. Ils avaient passé, en moyenne 36,1 heures ( $\bar{E}-T = 32,0$ ) par mois à jouer au poker en ligne dans la dernière année et y avaient dépensé une moyenne de 399,0 \$ par mois ( $\bar{E}-T = 1\,124,1$  \$).

En fonction du score obtenu au *National Opinion Research Center's DSM Screen* (NODS; Gerstein et al., 1999) pour leurs habitudes de jeu au poker, les 30 participants ont été classés dans l'un des trois groupes à l'étude, soit les joueurs sans problème (score de 0 au NODS;  $n = 10$ ), les joueurs à risque de développer un problème de jeu (scores de 1 - 2 au NODS;  $n = 10$ ) et les joueurs problématiques (scores de 3 - 4 au NODS;  $n = 10$ ). Malgré la variété des méthodes de recrutement déployées, un nombre insuffisant de joueurs pathologiques a été recruté. Il a été décidé que ce groupe de joueurs serait exclus de l'étude puisque de les garder aurait nuit à la comparaison des groupes entre eux. Les participants des groupes de joueurs sans problème, à risque et problématiques ne sont pas significativement différents quant à leur âge ( $F(2, 27) = 0,72, p = 0.50$ ) et leur fréquence de jeu au poker dans les six derniers mois ( $F(2, 27) = 0.74, p = 0.49$ )<sup>6</sup>. Ils ne se différencient pas non plus quant à leur lieu de naissance ( $p = 0.75$ ), leur langue maternelle ( $p = 1,00$ ), leur état civil, le fait d'être

---

<sup>6</sup> Comme les distributions de ces variables étaient non-normales, des tests de Kruskal-Wallis ont d'abord été réalisés. Toutefois, des ANOVA ont également été effectuées. Comme les résultats des tests de Kruskal-Wallis et des ANOVA convergent, seuls ceux des ANOVA ont été rapportés.

parents ou sans enfants ( $p = 0,64$ ), leur niveau de scolarité ( $p = 0.35$ ), leur occupation principale ( $p = 0,80$ ) et leur revenu personnel annuel ( $p = 0,80$ ; tests exacts de Fisher bidirectionnels).

Les participants aux mini-tournois ont reçu 40\$ en certificat-cadeau d'un centre d'achats local et 10\$ en argent comptant pour couvrir leurs frais de stationnement à l'Université. De plus, de manière à recréer l'appât du gain recherché par les joueurs, ils ont reçu des certificats-cadeaux des montants supplémentaires suivants, en fonction de leur position à la fin du mini-tournoi : 100\$ pour une première place, 50\$ pour une deuxième place, 30\$ pour une troisième place, 10\$ pour une quatrième place et 0\$ pour une cinquième place. Toutefois, pour des raisons éthiques, les participants qui n'ont pas terminé le mini-tournoi en première position ont reçu, après la complétion de l'expérimentation avec tous les participants, la différence entre le montant reçu et celui remis aux gagnants des mini-tournois. Ainsi, tous les participants ont reçu un montant total de 140\$ en certificat-cadeau, en plus du 10\$ en argent comptant.

## **Instruments**

**Caractéristiques et habitudes de jeu des participants.** L'entrevue téléphonique, d'une durée approximative de 30 minutes, comportait des questions permettant de vérifier l'admissibilité des participants à l'étude, des questions sociodémographiques, des questions sur les habitudes de jeu au poker (sites Internet fréquentés, types de poker et variantes pratiqués, montants misés, nombre d'années d'expérience, etc.) et aux autres jeux de

hasard et d'argent tels la loterie, les jeux de casino et les paris sportifs entre autres (fréquence de jeu et montants misés dans la dernière année).

**Problèmes de jeu.** La traduction et adaptation française (Jacques, 2000) des 17 questions diagnostiques du National Opinion Research Centre DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS; Gerstein et al., 1999), intégrée à l'entrevue téléphonique, a servi au dépistage des problèmes de jeu au poker des participants, au cours de la dernière année. Ces questions sont basées sur les dix critères du jeu pathologique de la quatrième édition du manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-IV; APA, 2000). Elles se répondent de façon dichotomique (oui ou non), par exemple : « Au cours des douze derniers mois, avez-vous ressenti le besoin d'augmenter la somme d'argent jouée afin d'atteindre le même état d'excitation ? ». Le score total au NODS peut varier entre 0 et 10. Un score de 0 indique l'absence d'un problème de jeu, un score de 1 ou 2, un risque de développer un problème de jeu, un score de 3 ou 4 réfère à des habitudes de jeu problématiques et un score de 5 ou plus reflète un problème de jeu pathologique. L'étude de développement de l'instrument effectuée auprès d'un échantillon d'une quarantaine de joueurs en traitement a montré que l'instrument original possède une cohérence interne et une fidélité test-retest (deux semaines d'intervalle) élevées ( $r = 0,99$  pour la prévalence à vie et  $r = 0,98$  pour la prévalence au cours des douze derniers mois) (Gerstein et al., 1999). De même, la validité de l'instrument s'est montrée élevée en ce qui concerne la prévalence à vie, mais plus faible pour la prévalence au cours de la dernière année (Gerstein et al, 1999). La traduction française de le



l'instrument, utilisée dans un échantillon de 865 personnes montre une cohérence interne de 0,91 (Jacques, 2000).

**Émotions vécues en jouant au poker.** Avant, pendant (à la 15<sup>e</sup> main) et après le mini-tournoi de poker en ligne, la question « Comment décrirais-tu ton humeur présentement ? » a permis de documenter les émotions associées au jeu, vécues par les participants.

**Perceptions en lien avec le hasard et l'habileté au poker.** En plus des perceptions recueillies à chaque main, grâce à la technique de verbalisation à voix haute et du sous-questionnement, les participants ont répondu à ces trois affirmations se répondant sur une échelle de type *Likert* de 1 à 10 (1 : totalement en désaccord et 10 : totalement en accord), avant et après les mini-tournois : « Le poker est un jeu de hasard. », « Le poker est un jeu d'habileté. » et « Le poker est un mélange de hasard et d'habileté. ». Ils ont également donné, avant et après les mini-tournois, le pourcentage de hasard qu'ils croient impliqué au jeu. De plus, avant et pendant (à la 15<sup>e</sup> main) les mini-tournois, les participants ont répondu aux deux questions de type *Likert* suivante (1 : absolument pas convaincu à 10 : totalement convaincu) : « À quel point es-tu convaincu de terminer le tournoi en première position ? » et « À quel point es-tu convaincu de terminer le mini-tournoi dans les deux premières positions ? » Une feuille sur laquelle les participants ont indiqué aux cinq mains, pendant les trente premières mains, leur propre niveau d'habileté et celui de leurs adversaires sur une échelle de 1 à 10 (1 = aucune habileté et 10 = extrêmement habile) a également

permis d'évaluer la perception des participants de leur propre niveau d'habileté, en comparaison à celui de leurs adversaires.

### **Procédure**

Les participants ont d'abord répondu à l'entrevue téléphonique de pré-sélection. Par la suite, les personnes admissibles ont reçu une invitation pour participer à un mini-tournoi de poker en ligne, à l'Université Laval. À leur arrivée au laboratoire, les participants ont pris place dans un local dans lequel se trouvait un ordinateur équipé du logiciel de jeu au poker, développé spécialement pour l'étude. Une fois le formulaire de consentement lu et signé, l'expérimentatrice leur a expliqué les consignes relatives à la technique de verbalisation à voix haute (inspirées de Ladouceur, Gaboury, Dumont, & Rochette, 1988) qu'ils devaient mettre en pratique lors des mini-tournois. Les participants ont dû : 1) dire à voix haute toutes les pensées qu'ils leur venaient à l'esprit lors du mini-tournoi, même celles qu'ils croyaient non pertinentes 2) parler le plus possible de façon continue, 3) parler suffisamment fort et 4) faire comme s'ils montraient à jouer à quelqu'un. De plus, les participants ont été sous-questionnés, en cas de besoin, afin de les aider à préciser leurs pensées. Avant le début des mini-tournois, l'expérimentatrice, aveugle quant aux types de joueurs rencontrés, leur a posé les questions sur leurs émotions et leurs perceptions en lien avec le hasard et l'habileté au poker. Par la suite, les participants ont attendu quelques minutes, le temps que les autres participants soient prêts à commencer à jouer. Après un délai d'environ cinq minutes, l'expérimentatrice a retrouvé les participants dans leur local, afin de leur expliquer comment

rejoindre le mini-tournoi en ligne. Les mises du mini-tournoi de poker *Texas Hold'em no-limit* que les participants ont joué augmentaient aux 15 minutes, selon la structure suivante : 15-30, 30 – 60, 50 – 100, 100 – 200 et 200 – 400. Une cybercaméra orientée de façon à ne filmer que l'écran de l'ordinateur a enregistré les mini-tournois en audio-vidéo. À toutes les cinq mains, l'expérimentatrice a remis aux participants une feuille sur laquelle ils devaient inscrire leur niveau d'habileté et celui de leurs adversaires. À la quinzième main, elle a posé quelques questions aux participants sur le déroulement de leur mini-tournoi. À la fin des mini-tournois, l'expérimentatrice a posé aux participants les mêmes questions sur le hasard et l'habileté impliqués au poker qu'elle leur avait posées avant le début des mini-tournois.

Lors de leur participation aux mini-tournois, les participants ont cru que leurs adversaires se trouvaient dans des locaux sur d'autres étages de la bâtisse, en compagnie d'autres assistants de recherche. Toutefois, des assistants de recherche formés pour suivre un protocole leur indiquant quelles actions prendre jusqu'à la trentième main du mini-tournoi ont en réalité joué le rôle d'adversaires des participants. Chacun des deux assistants a joué le rôle de deux adversaires lors des mini-tournois. Les assistants ont dû, selon leur protocole, faire en sorte que les participants ne puissent être évincés du mini-tournoi avant la trentième main de jeu, afin de permettre de recueillir suffisamment de verbalisations de leur part. Après la trentième main toutefois, les assistants ne connaissaient plus les cartes distribuées aux participants.

Alors que le logiciel a généré une série de cartes aléatoires identique pour les participants et chacun des adversaires au début des mini-tournois (voir la séquence des mains à l'Annexe J), il a généré des séquences de cartes aléatoires à partir de la trentième main. Suite à la trentième main, les assistants de recherche (adversaires) ne connaissaient donc plus leurs cartes à venir, ni celles des participants. Ils ont joué la fin des mini-tournois selon leur propre style de jeu, sans suivre de protocole. Une fois l'expérimentation des mini-tournois en laboratoire complétée pour l'ensemble des participants, tous ont reçu l'information par téléphone ou par courriel qu'ils avaient joué en réalité contre des assistants de recherche qui devaient suivre un protocole de jeu préétabli, jusqu'à la trentième main des mini-tournois. Les participants ont par la suite pu choisir d'accepter ou de refuser que leurs données soient utilisées pour l'étude.

### **Procédure d'analyse qualitative**

Des assistants ont transcrit les verbalisations des participants enregistrées lors des mini-tournois sous forme de verbatim, en format Word. Ils ont ensuite transféré les verbatim dans le logiciel d'analyse qualitative QDA Miner version 3.2.9. L'analyse a porté sur les verbalisations des participants pour les mains 2 à 7 des mini-tournois. Nous avons choisi cette séquence étant donné qu'elle contient des mains pour lesquelles les probabilités estimées de gains des participants changent de façon importante. La calculatrice de Poker News<sup>7</sup>, disponible gratuitement en ligne, a servi au calcul des probabilités de

---

<sup>7</sup> Cette calculatrice est accessible à l'adresse suivante : <http://fr.pokernews.com/poker-tools/poker-odds-calculator.htm> . Il est à noter que les mains des quatre adversaires n'ont pas été entrées dans la calculatrice, de façon à ce que les probabilités obtenues soient celles que les participants pouvaient estimer, en ne connaissant pas les cartes de leurs adversaires.

gains des participants, pour chacune des mains. Par exemple, à la main 3, les probabilités de gains des participants se montraient relativement fortes au départ, mais diminuaient jusqu'à devenir nulles à la rivière (dernière carte commune distribuée sur la table) (27% au pré-flop, 11 % au flop, 6 % au tournant et 0 % à la rivière). Il s'agit d'une main plutôt « malchanceuse » pour les participants. Inversement, la main 6 constituait une main aux probabilités de gains plutôt faibles au départ pour les participants, mais qui augmentaient considérablement à la rivière (10 % pré-flop, 2 % au flop, 7 % au tournant, puis 82% à la rivière). Les verbalisations des participants pour les mains 2 à 7 ainsi que leurs émotions rapportées avant, pendant et après le mini-tournoi ont subi une analyse qualitative inductive, selon la procédure en six étapes proposée par Braun et Clarke (2006) : 1) la familiarisation avec les données; 2) le développement des codes (sous-thèmes); 3) la recherche de thèmes; 4) la définition et la description des thèmes et 5) la présentation des thème et sous-thèmes et de leur analyse avec des citations à l'appui. Des accords interjuges ont été menés sur 35 % des verbatim. Le critère d'accord était le chevauchement des segments de verbatim à 50 %. L'indice de fiabilité choisi était l'alpha de Krippendorff, en raison de la complexité des thèmes et sous-thèmes issus de l'analyse de contenu (Hayes & Krippendorff, 2007). Les valeurs de cet indice vont de 0 (désaccord complet) à 1 (accord parfait). Les désaccords ont été résolus par la discussion et le consensus sur la redéfinition, le fusionnement, la séparation ou encore la suppression de thèmes ou sous-thèmes, jusqu'à l'obtention d'un alpha de Krippendorff de 0,70 ou plus pour chacun d'eux. Ce seuil est indiqué pour les études de

nature exploratoire telles que celle-ci (Neuendorf, 2002). Les thèmes et sous-thèmes finaux pour les émotions vécues par les participants sont présentés au Tableau 4, puis ceux pour les perceptions rapportées en lien avec le hasard et l'habileté au poker au Tableau 5. Les taux finaux d'interjuges sont de 97,6 % pour les perceptions sur le hasard et l'habileté des mains 2 à 7 et de 97,4 % pour les émotions rapportées pré, pendant et post tournoi. Les groupes de joueurs ont été comparés quant à la présence ou l'absence de sous-thèmes dans leur verbatim. Les groupes ont été jugés similaires lorsqu'un thème se présentait dans chacun d'eux et jugés différents lorsqu'un thème figurait dans seulement un ou deux groupes sur trois.

Pour chaque groupe de participants, les données sociodémographiques de même que les habitudes de jeu ont été analysées : des analyses de variance variance (ANOVA) à plan factoriel 3 x 2 (groupe [sans problème, à risque, problématique] x temps de mesure [pré-tournoi, post tournoi]) ont d'abord été réalisées sur les affirmations liées au hasard et à l'habileté (« Le poker est un jeu de hasard. », « Le poker est un jeu d'habileté. », « Le poker est un mélange de hasard et d'habileté. » et la question « Quel pourcentage de hasard y a-t-il au poker ? »). Également, des ANOVA 3 x 2 (groupe [sans problème, à risque, problématique] x temps de mesure [pré-tournoi, post tournoi]) ont été effectuées sur les questions portant sur la conviction des joueurs de terminer le mini-tournoi dans la première ou les deux premières positions. Finalement, les résultats des évaluations des participants de leur propre habileté et de celle de leurs adversaires (sur des échelles de 1 à 10),

ont permis la création de variables représentant la différence entre la moyenne des scores attribués aux adversaires et le score auto-rapporté des participants, pour chacune des six mains pour lesquelles les participants devaient produire une évaluation. C'est à l'aide d'ANOVA 3 x 6 (groupe [sans problème, à risque, problématique] x temps de mesure [5<sup>e</sup> main, 10<sup>e</sup> main, 15<sup>e</sup> main, 20<sup>e</sup> main, 25<sup>e</sup> main, 30<sup>e</sup> main]) qu'ont été analysées ces variables.

## ANNEXE T – Thèmes et sous-thèmes de l'étude 2

Tableau 4.

*Thèmes et sous-thèmes liés aux émotions vécues par les participants*

| Thèmes                  | Sous-thèmes                    |
|-------------------------|--------------------------------|
| États / émotions        | Calme                          |
|                         | Éveillé / attentif / concentré |
|                         | Curieux                        |
|                         | Fatigué                        |
|                         | Incompréhension                |
|                         | Plaisir                        |
|                         | Bonne humeur / joyeux          |
|                         | Excité / a hâte                |
|                         | Confiant                       |
|                         | Surpris                        |
|                         | Fier                           |
|                         | Nerveux / stressé              |
|                         | Déçu                           |
|                         | Frustré                        |
|                         | Découragé                      |
|                         | Émotion négative X             |
|                         | Peu / pas d'émotions / neutre  |
| Autorégulation émotions |                                |
| Autre états / émotions  |                                |
| Moment du tournoi       | Pré-tournoi                    |
|                         | Pendant tournoi                |
|                         | Post-tournoi                   |

Note. Les sous-thèmes inclus dans Moment du tournoi ont servi à double-coder des segments de verbatim déjà codés avec les sous-thèmes de la catégorie États / émotions, afin de préciser à quel moment du tournoi ces émotions ont été rapportées par les participants.



Tableau 5.

*Thèmes et sous-thèmes liés aux perceptions sur le hasard et l'habileté*

| Thèmes                      | Sous-thèmes                                 |
|-----------------------------|---|
| Décision                    | Mauvaise décision / erreur / regret         |
|                             | Bonne décision                              |
|                             | Suivre / relancer                           |
|                             | Incohérence                                 |
|                             | Se coucher / attendre                       |
| Éléments liés à la décision | Nombre de personnes dans la main            |
|                             | Cartes des adversaires                      |
|                             | Main du participant                         |
|                             | Mises des adversaires                       |
|                             | Position                                    |
|                             | Probabilités                                |
|                             | Structure / moment du tournoi               |
|                             | Lecture difficile des adversaires           |
|                             | Montant de la mise à mettre ou du pot       |
|                             | Stack disponible                            |
|                             | États / émotions                            |
|                             | Autre éléments                              |
| Stratégies                  | Miser / relancer                            |
|                             | <i>Bluff</i>                                |
|                             | Rassurance cognitive                        |
|                             | Contrôle                                    |
|                             | Autres stratégies                           |
| Chance / hasard / habileté  | Chance / hasard                             |
|                             | Jeu truqué                                  |
|                             | Penser être plus habile que ses adversaires |
|                             | Habileté / expérience                       |
|                             | Pas habile                                  |
| Style de jeu                | Agressif / prise de risque                  |
|                             | Prudent / patient / serré                   |

## ANNEXE U – Livre de codes liés à l'étude 2

### Émotions vécues par les participants – Mini-tournois de poker en laboratoire

\* **Note** : Définition des états et des émotions tirées du dictionnaire Larousse en ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

État : Aspect général sous lequel se présente quelque chose, manière d'être de quelque chose dans ce qu'il a de durable.

Émotion : Réaction affective transitoire d'assez grande intensité, habituellement provoquée par une situation venue de l'environnement.

#### ÉTATS / ÉMOTIONS

- **Calme** : Absence complète de nervosité chez quelqu'un; tranquillité, maîtrise de soi, paix de l'esprit.
  - « Calme, je ne suis pas stressé du tout puis... »
  - « Ah, très relax. »
  
- **Éveillé / Attentif / Concentré** : Avoir l'intelligence vive et alerte. Qui prête une attention soutenue; qui dénote de l'attention. [Concentration] Action de faire porter toute son attention sur un même objet.
  - « Euh, comme quand je suis arrivé, sauf que là c'est sûr que je suis un peu plus concentré, c'est différent. Comme si tu lis un livre, tu n'es pas nécessairement triste, tu es juste dans un *mood* différent. C'est que je me concentre donc je suis heureux, mais plus concentré. »
  - « Mais pour le reste, la même émotion que je sens quand je joue au poker en ligne, c'est de faire appel à toute l'expérience que j'ai puis les astuces que j'ai lues dessus. »
  
- **Curieux**: Qui témoigne du désir de voir et de savoir.
  - « Oui, plus de curiosité qu'autre chose. »
  - « Je suis un peu intrigué de savoir comment ça va se passer. Sinon de savoir comment les adversaires vont jouer. Je ne sais vraiment pas à quoi m'attendre. »

- **Fatigué** : Manifester un état de fatigue.
  - « Ça va très bien. Je suis un peu fatigué, car je suis en plein déménagement. »
  - « Grosse journée de travail. »
- **Incompréhension** : Incapacité ou refus de comprendre quelqu'un, quelque chose, de l'apprécier.
  - « Sinon beaucoup de confusion. Surtout de la façon que les autres jouaient.»
  - « Comme tu l'as vu tout le long, je me demandais pourquoi ils bettaient comme ça. Parfois, je ne comprenais pas. J'ai ressenti un peu comme si je jouais avec du monde qui ne jouait pas trop souvent. »
- **Plaisir** : [Plaisir] 1. État de contentement que crée chez quelqu'un la satisfaction d'une tendance, d'un besoin, d'un désir. 2. Ce qui plaît, divertit, procure à quelqu'un ce sentiment agréable de contentement.
  - « Euh, j'ai eu du plaisir, c'était le fun. »
- **Bonne humeur / Joyeux** : [Humeur] 1. Disposition affective dominante et permanente d'une personne. 2. Disposition affective de base dont les variations entre une tonalité agréable (pôle du plaisir) et une tonalité désagréable (pôle de la douleur) seraient sous-tendues par une régulation neuro-humorale. 3. Disposition affective passagère d'une personne, liée souvent aux circonstances. [Joie] Sentiment de plaisir, de bonheur intense, caractérisé par sa plénitude et sa durée limitée, et éprouvé par quelqu'un dont une aspiration, un désir est satisfait ou en voie de l'être.
  - « Ça va bien, elle est bonne. Je suis de bonne humeur. »
  - « Oui, mais là je *feel* bien avec un gros sourire! »
  - « Je suis content. »
- **Excité / A hâte** : [Excitation] État d'agitation, d'énervement, d'enthousiasme, d'irritation ou d'exaltation.
  - « Bien c'est comme un genre de suspense, tu sais, j'étais comme excité un peu aussi et puis ça donne un rush un peu à savoir comment ça va finir. »

« J'ai hâte de la jouer. Ça fait longtemps que j'ai joué. Ça fait longtemps que j'ai joué aussi avec mes amis. Ça va être le fun. »

- **Confiant** : [Confiance] Assurance, hardiesse, courage qui vient de la conscience qu'on a de sa valeur, de sa chance.

« Aucune appréhension, c'est un tournoi comme un autre. [...] Donc il n'y a aucune crainte, ça va être un petit tournoi facile. »

« Je vais gagner, ça c'est certain. »

- **Surpris** : [Surprise] État de quelqu'un qui est frappé par quelque chose d'inattendu.

« Bien je suis un peu surpris, d'abord ! Je pensais qu'on jouait en personne. Je n'avais pas compris que c'était en ligne, mais ce n'est absolument pas grave. »

« Bien, je ne sais pas. Je suis encore surpris de certains joueurs, mais... Bien, dans le fond, surpris de voir comment ils jouent un peu. »

- **Fier** : [Fierté] Sentiment d'orgueil, de satisfaction légitime de soi ; de ce qui fait concevoir ce sentiment : *Il tire une grande fierté d'avoir achevé son entreprise.*

« La joie d'avoir gagné, je suis content. Je suis content, je suis fier de moi. Normalement, si ça avait été un gros, bien là j'ai gagné 100\$ donc là je suis chez nous et je me dis ouais tu es le meilleur, je m'étire un peu et fais comme bon ça valait la peine de jouer celle-là. C'est à peu près de même là. »

- **Nerveux / Stressé** : Qui est dans un état d'excitation, de fébrilité, d'impatience : *Ne sois pas nerveux, comme ça, tout se passera bien.* / [Stress] État réactionnel de l'organisme soumis à une agression brusque.

« Bonne question. Quelles émotions ai-je vécues (pensif) ? J'ai vécu un peu de nervosité quand je me mettais all-in sinon...je ne pourrais pas dire. Je n'ai pas eu tant d'émotions. C'est assez stable. »

« Bien c'est comme un genre de suspense, tu sais, j'étais comme excité un peu aussi et puis ça donne un rush un peu à savoir comment ça va finir. »

- **Déçu** : [Déception] État ou sentiment d'une personne déçue, trompée dans son attente ; désappointement, déconvenue : *Son échec lui a causé une cruelle déception.*
  - « Hum, encore normal, mais un peu plus pas frustré, mais déçu si on veut. Je m'attendais à jouer mieux que ça. »
  - « Mon humeur... Mon humeur n'a pas changée, c'est juste que je suis déçu d'avoir fini quatrième. »
  
- **Frustré** : État de quelqu'un qui est frustré, empêché d'atteindre un but ou de réaliser un désir.
  - « En ce moment, c'est plus de la frustration de ne pas avoir gagné. Autrement, pendant le tournoi, ça allait bien. J'étais sur un bon mood. »
  - « Non c'est ça, juste un peu de rage à certains moments de la façon que ça se déroulait. Un peu de frustration aussi quand je voyais que je n'étais pas capable d'en sortir un, alors que j'avais quand même des probabilités plus élevées que lui, en tous cas sans savoir ses cartes. La frustration de ne pas voir les cartes des autres lorsqu'on est all in, ça c'est plate parce que...oui on a vu à la fin ce qu'il avait comme jeu. Mais Paré on ne l'a pas vu et Vince non plus. Ça je trouvais ça un petit peu moins drôle. »
  
- **Découragé** : [Découragement] Perte de courage, d'énergie ; abattement ; démoralisation.
  - « [...] C'est sûr, le bout avec ma dame-as...les deux mains que j'ai perdues alors que je devais les gagner, c'était de la vraie déception. Ensuite, j'étais un peu découragé. J'étais là «ok, il n'y a rien à faire». Je pensais que ça allait reprendre. J'étais rendu un peu démoralisé. Je me disais que ce n'était pas ma journée. Sauf que finalement, j'ai eu une autre occasion de le mettre all-in et ça l'a fonctionné. [...] »
  
- **Émotion négative X** : Lorsque les participants, selon leurs propos, rapportent vivre une émotion négative, sans être capable de la nommer clairement.
  - « Pas haute. Ah, j'aurais pu folder sur pocket-6. C'est la vie. »
  - « Bien je ne peux pas dire que, tu sais dans le fond, que je suis si content que ça, mais pour l'instant je ne trouve pas que ça a si bien été que ça. »

- **Peu / Pas d'émotions / Neutre** : Lorsque les participants rapportent ne pas avoir ressenti d'émotions particulières avant, pendant ou après le tournoi, être neutre.

« Je n'ai pas vraiment eu d'émotions pendant la partie. C'était une partie quand même assez relax. Le monde ne misait pas beaucoup. »

« Sinon les émotions, écoute, il n'y a pas d'euphorie. Il n'y a pas eu de sortie de jeu épouvantable non plus, on n'a pas sorti de carré personne, en tous cas je n'ai pas vu de carré apparaître. »

- **Auto-régulation émotions** : Lorsque les participants mentionnent différentes pensées qui les aident à gérer leurs émotions (positives ou négatives), à les rendre moins intenses.

« Je suis en beau fusil (rires). Non, ce n'est pas vrai. Je suis déçu, mais en même temps, je suis conscient que je ne suis pas très doué non plus. Mais je suis déçu par rapport à tantôt, car je croyais avoir frappé le jack pot avec mon valet, mais je me suis fait détruire. Je suis quand même quelqu'un de compétitif, donc ça me frustre de perdre, mais j'ai aussi un côté pragmatique, rationnel qui me dit que ça ne me sert à rien de me fâcher. Ce qui est fait est fait. »

« Si tu regardes mes évaluations, tu vas voir que je me suis mis tout le temps un point de plus que les autres. Pas parce que je pense que je suis nécessairement meilleur que les autres. C'était plutôt pour me dire que j'allais tous les battre. Et je pense que quand tu es dans un mode positif, ça l'aide. Ça l'aide parce que tu ne te démoralises pas. Tu te dis « ok, je vais les avoir ». Rester positif, ça ne peut pas nuire. Et si ça l'arrive que je perds, je me dis « bon ben too bad ». Ce sont des choses qui arrivent même si des fois, c'est sûr que je voulais me refaire. Mais bon, ce qui est fait est fait. »

- **Autres états / émotions** : Toutes les autres états / émotions nommées par les participants lors de l'expérimentation. Ex. Variations dans les émotions, baisse de confiance, résignation, satisfaction, etc.

« Des hauts et des bas. Des hauts parce que je bluffais bien des mains. Des bas parce que je ne pognais jamais rien. »

« P : Ça l'a commencé que j'ai...je ne dirais pas que j'ai perdu confiance. À la base, en voyant les cartes que les autres jouaient, je savais c'était quel genre de joueur à peu près. Mais ça se peut que j'aie perdu un peu confiance au départ quand il me restait 400 jetons. Mais bien souvent, j'ai déjà joué d'autres

parties où ça n'allait pas bien au départ, mais que j'ai gagnées.  
»

« Bonne compétitivité. »

### **MOMENT DU MINI-TOURNOI**

**\* Note : Ces codes servent à double-coder tous les extraits déjà codés avec l'un ou l'autre des codes précédents, afin d'identifier à quel moment du mini-tournoi se rapporte état et/ou l'émotion vécue. Les indications sur les verbatim (pré-tournoi, mi-tournoi et post-tournoi) aident souvent à situer les propos des participants en fonction du moment de la partie. Également les questions posées par l'interviewer donnent des indices-temps. Par ex., les réponses à la question : « Quelles émotions avez-vous vécues lors du mini-tournoi » doivent généralement être double-codées « Pendant tournoi », à moins que le participant ne fasse clairement mention qu'il s'agit d'un état ou d'une émotion vécue après l'issue du tournoi.**

- **Pré-tournoi** : Émotions ou états vécus avant que le tournoi ne commence.
- **Pendant tournoi** : Émotions ou états vécus pendant le tournoi (peu importe que ça soit au début, au milieu ou à la fin du tournoi).
- **Post-tournoi** : Émotions ou états vécus après le tournoi, souvent suite au résultat du tournoi.

### **Perceptions : dans les mains 2 à 7 des mini-tournois de poker en laboratoire**

\* Note à la codeuse : Souvent, il est plus simple de coder l'ensemble du paragraphe (sauf dans les cas où ils sont très longs), question d'avoir un peu de contexte autour du segment codé.

\*Les segments de texte peuvent contenir plusieurs codes. Par exemple la décision de suivre ou non une main (codes Suivre /Relancer ou Se coucher / Attendre) peuvent être accompagnés de l'un ou l'autre des codes de la catégorie Éléments liés à la décision.

### **DÉCISION**

- **Mauvaise décision / Erreur / Regret** : Lorsque les participants mentionnent avoir pris une mauvaise décision au jeu (ex. : y être allés alors qu'ils n'auraient pas dû / de ne pas être allé alors qu'ils auraient dû, avoir misé trop ou pas suffisamment, etc.) ou rapportent avoir fait une erreur.

« Avec trois cœurs sur le flop, j'aurais dû y aller avec mon roi. En plus, ils ne misent pas beaucoup. » (P106)

« Mais après ce tour-là, je ne trouve pas que j'ai bien joué. » (P207)

« Étant donné que je considère qu'une main que je ne veux pas aller jusqu'à la fin, que je ne veux pas dépenser de l'argent dedans parce que je sais que je vais la perdre...Je n'aurais pas dû aller là. J'y suis allé parce que c'était le début de la partie. Je ne sais pas trop son style de jeu. J'ai pris un risque que je n'aurais pas dû. » (P207)

- **Bonne décision** : Lorsque les participants affirment avoir pris une bonne décision au jeu en lien avec le fait de suivre ou de se coucher, de miser ou de relancer.

« Je vais juste espérer qu'il va sortir... C'est sûr et certain que quelqu'un a un as. Ou bien peut-être pas, tout le monde check. Là on ne verra même pas ses cartes! Ah finalement je suis content de ne pas être là! » (P109)

« Ah, j'avais peut-être le flush avec le roi, mais je ne regrette pas mon move. Ah non, le roi est sorti [rires]. Ce n'est pas grave. Des fois, tu vas folder et quand même pogner des affaires, mais à long terme, c'est plus payant de jouer plus tight. Si tu va voir chaque flop, à un moment donné, tu vas perdre tout on argent. » (P251)

- **Suivre / Relancer** : Lorsque les participants affirment suivre ou miser une main OU encore qu'ils mentionnent certains arguments qui leur donnent envie de suivre ou de relancer.

« Étant donné que j'ai une très bonne main, je vais le suivre. » (P135)

« Je vais y aller, mais mes chances sont très minimes. Il avait la couleur. » (P135)

« Là j'aurais peut-être dû suivre, car ils n'ont pas misé tant de jetons que ça et j'avais une paire de rois donc ce n'est quand même pas si pire que ça, mais vu qu'il y avait trois cœurs sur la table, j'aurais pu aller vers l'échec aussi. » (P268)

- **Incohérence** : Lorsque les participants suivent la main malgré rapporter de faibles chances de l'emporter.



« Tantôt, j'ai misé 50, juste avec quatre et l'as. Ils m'ont tous suivi. J'ai juste le quatre et il y a deux dix sur la table donc [...]. Si Doum y va, je vais me coucher. Ah, c'est à moi de jouer. Je pense que le best ce serait que je me couche, mais je vais y aller. » (P106)

«Je vais y aller, mais mes chances sont très minimes. Il avait la couleur. » (P135)

- **Se coucher / attendre** : Lorsque les participants affirment se coucher ou checker OU encore qu'ils mentionnent certains arguments qui leur donnent envie de se coucher ou de checker.

« P : Euh, cinq, là je vais me coucher. Je n'ai absolument rien, je ne prendrai pas la chance. Là, c'était un bluff. » (P106)

« As-4 sur big blind, je suis content d'avoir ça. Je vais checker. Des fois c'est surprenant deux cartes de même sur le big blind. Quelqu'un peut limper en avant. On va checker encore. C'est juste une petite paire de 4. » (P111)

« Dans le fond, j'ai une petite paire de quatre puis je ne suis pas en position bien bien. Je vais attendre de voir ce qu'eux autres font. » (P115)

### **ÉLÉMENTS LIÉS À LA DÉCISION** (plusieurs sont des manières de lire)

- **Nombre de personnes dans la main** : Lorsque les participants basent leur décision de suivre, miser, relancer ou coucher une main en fonction du nombre de personnes qui y participent.

« Là j'hésite quand même puisque tout le monde est dans la partie donc je peux facilement me faire couillonner. » (P230)

« As-quatre big blind. Pas mauvais. Ça va être un family pot comme tout le monde est là. Je vais checker parce que...ça me tente de checker. Je n'ai pas vraiment de raison à ça. Bon bien une paire 4, ce n'est pas très fort contre tenu qu'on est cinq dans la main. Je vais checker. N'importe qui pourrait avoir un roi ou un dix. » (P251)

« Ok. Il y a deux personnes qui callent. Je n'ai rien. (Il se couche). Il y avait déjà deux personnes dans la main. Si j'avais raisé, il y en a probablement un qui m'aurait callé alors que je n'ai pas une bonne main. Et je n'aurais pas eu beaucoup de chance d'avoir quelque chose de mieux parce qu'il y avait beaucoup de monde sur le flop. » (P281)

- **Cartes adversaires :** Lorsque les participants basent leurs décisions de jeu en fonction des cartes que leurs adversaires pourraient avoir entre les mains et /ou encore des cartes communes sur la table.
  - « Oh j'ai le king de cœur. Une belle flush draw. En ce moment j'ai une chance sur trois de la pagner. Ils mettent juste des 30 en plus. Je vais essayer en espérant que personne n'ait l'as de cœur. Ok ! C'est bon ça aussi, c'est très bon. Je vais raiser ça cette fois-là. En ce moment je suis pas mal sûr que j'ai la meilleure main, à moins que quelqu'un ait deux paires. Tout le monde court un cœur quelconque. On va mettre ça à 200. Mais là il y a trois cœurs aussi, ça peut être dangereux. J'espère qu'il n'y a personne qui a déjà la couleur. » (P110)
  - « Il y a des chances qu'il y en ait un qui ait déjà un cœur. » (P132)
- **Main du participant :** Lorsque les participants se basent sur leurs cartes afin de prendre leur décision de jouer (suivre / checker / se coucher / relancer).
  - « Huit et cinq, c'est sûr que je me couche. En plus, je suis le premier à parler. » (P106)
  - « Là je suis dealer, mais j'ai vraiment une mauvaise main. » (P110)
  - « Ce sont deux belles cartes [As et figure]. Deux belles cartes qui peuvent te faire mourir par contre si tu t'acharnes avec ces cartes-là. Comme là j'ai un re-raise. En temps normal je pousserais ça all-in. Je pense que je vais le faire pareil même si j'avais dit que je serais patient. Parce que j'ai quand même l'une des trois meilleures mains au poker. » (P111)
- **Mise adversaire :** Lorsque les participants se basent sur les montants misés par leurs adversaires pour prendre leurs décisions au jeu ou les « lire » (i.e. tenter de prédire la façon dont ils vont jouer).
  - « Puis tout le monde call tout le temps. Je ne peux pas sortir mon as là-dessus, sur le flop. Un beau petit as. Vu que je n'ai pas la position, je ne peux pas vérifier. Mais s'il y a une couple de personnes puis que c'est à 30, c'est sûr que j'y vais. » (P110)
  - « 40 jetons sur 382 : il y a deux options. Soit qu'il est vraiment fort et qu'il veut m'amener avec lui pour mettre un gros montant à la fin. » (P207)

« Oh. Je ne suis pas sûr qu'il a du jeu. Je vais le relancer. Je vais juste caller. Je n'ai absolument rien, donc probablement que lui aussi n'a rien. Il a probablement une paire ou as-dame. Oh il bette en plus un petit 30. Je sais qu'il n'a rien. Il met juste un petit 30 pour me faire coucher. Mais en début de game, j'y vais-tu agressif ou non ? C'est lui qui a relancé en premier. Je vais caller. Il doit avoir un pas pire jeu. » (P214)

- **Position** : Lorsque les joueurs utilisent soit leur propre position ou celles de leurs adversaires pour prendre leurs décisions au jeu ou pour « lire » leurs adversaires. Les positions souvent nommées sont le bouton (*dealer*), être sur les *blinds* (*small blind* ou *big blind*), être « *under the gun* » (être après le *big blind*).

« As-quatre, je suis *big*, donc c'est pas mal sûr que j'y vais, même s'ils ne sont pas de la même couleur. » (P106)

« Je suis en train de me demander si ça vaudrait la peine d'y aller. Pour 30, on ne sait jamais ce qui peut sortir. Je suis *dealer*, donc j'ai la position. » (P110)

« Roi-7, mais je suis *dealer*. *Call, call*. On va *caller*. » (P229)

- **Probabilités** : Lorsque les participants se basent sur les probabilités pour prendre leur décision au jeu. Ils utilisent souvent le terme « chance » pour en parler ex. : les chances d'améliorer ma main. Certains participants nomment des probabilités précises alors que pour d'autres, c'est beaucoup plus vague. Inlcus le calcul des *pot odds* (rapport entre la mise à mettre et la valeur du pot à aller chercher).

« Ok. Je ne raiserai pas parce que je n'ai rien et ça ne me tente pas de bluffer, mais je vais quand même caller. C'est juste 32 et il y a un pot de...on appelle ça des *pot odds*, il y a 330. Je bette 32 pour gagner 330. Dix contre un et j'ai une chance sur quatre de pagner l'une de mes deux cartes. D'après les *pot odds*, je n'ai pas le choix d'aller voir une autre carte. Je calcule tout le temps avec les *pot odds*. J'aurais à peu près une chance sur 7 pour qu'il sorte un as. Il a encore mis 30 [ennuyé]. C'est...en tout cas. J'ai une chance sur 7.» (P251)

« Là ici tout le monde *call*, je suis sûr que j'aurais peut-être, j'aurais eu les statistiques pour juste *caller* en espérant que personne *raise*. Ce qui ne s'est pas fait présentement. » (P3)

« J'ai beaucoup de chances qu'il y ait une autre carte de coeur qui sorte. Oh! Ce n'est pas une carte de coeur, mais c'est mon roi. Donc, je vais *better* un bon petit, disons, soixante. » (P37)

- **Structure / Moment du tournoi :** Lorsque les participants prennent en considération la structure particulière de ce tournoi (5 joueurs seulement, mises qui augmentent aux 15 minutes, petit *stack* (fond de roulement) au départ, etc.) OU encore le moment dans le tournoi (i.e. le début, le milieu ou la fin).

« Il ne faut pas que j'oublie qu'on est juste cinq joueurs. Les mains sont beaucoup plus importantes dans ce temps-là. »  
(P132)

« Et quand les *blinds* vont augmenter, les tapis vont encore plus réduire, donc plus de *all-in* et de *fold*. Je vais en profiter pendant que les *blinds* sont petits pour voler le plus de pots possible pour me faire un plus gros *stack*. » (P260)

« Avec cinq personnes comme ça, ce qui est bon, c'est d'aller voir environ 25% des mains, de prendre un échantillon de 25% des mains avant le *flop*. » (P9)

« J'y suis allé parce que c'était le début de la partie. Je ne sais pas trop son style de jeu. J'ai pris un risque que je n'aurais pas dû. » (P207)

« Là, en début de match, je vais jouer plusieurs mains pour essayer de voir comment les adversaires vont jouer au pré-flop, au flop puis essayer de voir leur style de jeu. » (P9)

- **Lecture difficile adversaire :** Lorsque les participants mentionnent qu'il est difficile de lire leurs adversaires, qu'ils ne savent pas quelles cartes ils pourraient avoir ou quel style de jeu ils vont adopter. Cela peut rendre leurs décisions de jeu plus difficile à prendre.

« Quand on s'assit à une nouvelle table comme ça et qu'on ne connaît personne, des fois ça prend quand même un certain temps avant de s'habituer. » (P111)

« Ça dépend contre qui je joue. Par exemple avec mes amis, je sais souvent quand ils bluffent, mais là je ne le sais pas. »  
(P135)

- **Montant mise ou pot :** Lorsque les participants prennent leur décision de suivre ou de ne pas suivre une main selon le montant de la mise à mettre sur la table OU encore selon la valeur du pot.

« Je vais caller, on va aller voir le flop, ça ne coûte pas cher. »  
(P233)

« Je suis quand même content parce que j'ai mis un 15 et ça ne me coûte pas cher. Même si ce ne sont pas de super bonnes cartes, je les garde. C'est un *check* automatique. Je n'ai même pas besoin de penser. » (P279)

« Rendu là, pour ce qu'il y a dans le pot, juste pour 30. » (P229)

- **Stack disponible** : Lorsque les participants se basent sur le nombre de jetons restant dans leur fond de roulement (*stack*) pour décider s'ils embarquent ou non dans une main, s'ils prennent un risque ou pas, etc.

« Bon là, je vois que je suis le plus petit ici. Ça, ça veut dire moins de mains à jouer puis plus à coucher, plus à pousser all-in. Quand j'ai une belle main, c'est pas juste de caller. » (P132)

« Puis je suis *low stack*. Je suis déjà le plus petit alors il faut que je sois un peu plus conservateur. » (P233)

« Sur cette main-là, vu que j'ai un as et que je suis presque *chip leader*, ça vaut la peine de prendre un risque. » (P268)

- **États / Émotions** : Lorsque des états ou des émotions (ex. : frustration, curiosité, appréhension, déception, colère, soulagement, joie) influencent les décisions des participants au jeu OU lorsque leurs décisions de jeu (ou celles de leurs adversaires) entraînent ces états ou émotions.

« Là j'ai as-king puis je suis fâché. Quel donkey ! Il aurait peut-être fallu que je mette 300. Même à ça. [...] » (P110)

« Ah, ce n'est pas très agréable, mais j'ai joué dangereux donc... J'ai relancé un peu trop fort, le 180 là. Habituellement, quand ça suit, c'est soit que ça a du bon jeu ou soit que ça attend une carte comme on vient de voir. L'important c'est de ne pas se laisser déstabiliser par ce genre de mains et rester focalisé. » (P230)

« Là je suis soulagé, parce que je pensais vraiment que ça allait me coûter cher. » (P235)

- **Autres éléments** : Tout autre argument nommé par les participants lors de leurs prises de décisions au jeu. Ex. 1: suivre la main parce qu'on a déjà investi de l'argent dedans. Ex. 2 : Continuer de miser pour conserver son image. Ex. 3 : Style de jeu agressif ou passif de l'adversaire. Ex. 4 : Pour voir qui était le plus fort.

« Oui, avec 4-3 je n'avais pas grand-chose. J'étais petit *blind*, c'est juste pour ça que j'y ai été, parce que j'avais déjà mis de l'argent dans le pot. » (P110)

« C'est moi qui a *raisé pré-flop* donc j'ai quand même une image, tu sais, je suis supposé avoir une bonne main ce qui fait que j'ai *raisé* et puis ça ils le savent. » (P51)

« 105 sur 462. (Jules gagne). Selon moi c'était trop un petit montant. Je voulais juste aller voir si j'étais meilleur que lui. » (P207)

## STRATÉGIES

- **Miser / Relancer** : Lorsque les participants misent ou relancent. Souvent, ils mentionnent utiliser cette stratégie dans le but que leurs adversaires se couchent (et qu'ils n'attrapent pas leurs cartes sur le tournant ou la rivière).
  - « Il y a des chances qu'il coure sa couleur. Si je le pousse *all in*, il devrait *folder*. » (P110)
  - « Dans le fond, je *raise* trois fois les blinds. C'est un *raise* standard. » (P115)
  - « Avec une bonne main de même (rois-as), on va *raiser* pour que les autres sachent que je suis sérieux. C'est pour en éliminer le plus possible. Envoye, couche-toi bonhomme ! » (P214)
  - « Encore juste 30. Je vais essayer de lui faire peur avant la dernière carte. Avec 75, on va voir s'il a la chienne. » (P214)
- **Bluff** : Lorsque les participants disent bluffer ou jouer d'une façon à déjouer l'adversaire (ex. : *slowplayer*).
  - « Parfait ! Je vais *beter* relativement fort parce que j'ai une petite paire, alors je ne veux pas que les gens viennent nécessairement, je veux les faire coucher. J'ai deux paires. Je continue le bluff. » (P235)
  - « Fait que j'ai fait passer un faux *check*, mais il n'a pas mordu. [...] Un faux *check*, ça veut dire que je suis le premier à parler. Donc je passe, mon suivant mise. Donc je relance. En relançant, c'est pour dire en vrai que je n'avais pas rien. J'avais de quoi, mais je voulais juste miser pour t'en ramasser plus. » (P240)

- **Rassurance cognitive** : Lorsque les participants trouvent des arguments pour justifier une mauvaise décision de jeu de leur part.
  - « Ah, j'aurais fait split pot avec J. P. On avait le même jeu. [...] Ça fait chier là. Mais au moins, je n'ai pas perdu beaucoup d'argent là-dedans. J'ai rien mis 50 et j'ai suivi une relance à 30. » (P106)
  - « Oui, j'avais 8-5. Mais tu sais même si là je suis *low stack*, à ce stade-là, ça ne m'inquiète pas beaucoup. Ça arrive régulièrement, oui. Ça m'est tellement arrivé souvent que j'ai remonté pour... Non ce n'est pas vrai, ça m'est arrivé quelques-fois que je suis remonté pour gagner. » (P229)
  - « C'est sûr que je suis un peu déçu de la main que j'ai perdue avec as-king, mais en même temps, j'ai joué ce que je devais jouer donc ce n'est pas grave. » (P279)
- **Contrôle** : Lorsque les participants mentionnent qu'ils doivent exercer un certain contrôle sur leurs comportements ou émotions au jeu, particulièrement après un mauvais coup. Certains affirment utiliser des stratégies pour y arriver comme de se retirer du jeu par exemple.
  - « Ah, ce n'est pas très agréable, mais j'ai joué dangereux donc... J'ai relancé un peu trop fort, le 180 là. [...] L'important c'est de ne pas se laisser déstabiliser par ce genre de mains et rester focalisé. » (P230)
  - « Habituellement, oui. C'est important de garder son sang-froid et de ne pas jouer sous le coup de l'émotion. [...] Ça peut coûter cher sinon. C'est là que tu te mets à mal jouer puis les autres joueurs le savent de toute façon que tu joues sous l'émotion et ils savent que tu risques de faire du très mauvais jeu donc c'est mieux de rester concentré. C'est pour ça qu'après une grosse défaite, c'est mieux de ne pas rejouer en fait. Sinon, c'est là que vient l'idée de se refaire ou... Tu as encore l'autre partie dans la tête. Tu as encore la frustration de l'autre partie donc c'est toujours mieux de ne pas jouer. » (P230)
- **Autres stratégies** : Toute autre stratégie utilisée par les participants.
  - Ex. 1 : Miser de façon constante pour ne pas se faire lire par ses adversaires. Ex. 2 : Prendre du temps pour miser (plus que nécessaire).
  - « Tu ne peux pas vraiment adapter tes *raises* en fonction de la main que tu as. Sinon tes adversaires vont se dire que je *raise* plus à telle main et moins quand il a telle main. C'est mieux d'être constant dans tes *raises*. » (P251)

« Ça, ça peut influencer aussi quand tu prends ton temps pour better. {Interviewer : Oui ?} Ah oui. Parce que le gars se dit [l'autre joueur], il est en train de penser et si [M. X] me relance tu te dis crime finalement il était fort, je vais juste caller là-dessus. {Interviewer : Donc ça peut être utilisé pour faire croire...} Que tu n'as pas de carte. Tu essaies de bluffer. Dans le fond tu es super fort. » (P279)

## **CHANCE / HASARD / HABILITÉ**

- **Chance / Hasard:** Lorsque les participants rapportent avoir été chanceux (ou qu'un de leur adversaire a été chanceux) OU encore qu'ils parlent de la part de hasard présente au poker. S'applique également en cas de malchance vécue par le participant lui-même ou un de ses adversaires.

« As-trois. Lui on ne verra pas son jeu. Il a été chanceux en batinsé. »

«...c'est une excellente main, mais je vais être obligé de jouer très fort ! Roi-as ! C'est toujours ça aussi l'obsession des joueurs de poker, c'est toujours d'apprendre et de s'améliorer, toujours ! On se laisse une illusion en tous cas qu'on peut apprendre et améliorer notre jeu, alors qu'il va toujours rester, peu importe si tu utilises 52 livres, il va toujours rester un élément de chance. » (P235)

« Ah non! Il avait as,,, ah il a pogné sa flush. Il a été chanceux. Je sentais qu'il y avait de quoi. » (P279)

« Surtout que je me suis ramassé en dernière position, je n'ai pas été chanceux sur la grosse main. » (P37)

- **Jeu truqué :** Lorsque les participants mentionnent qu'à leur avis, le jeu au poker sur Internet est « arrangé », i.e. que les probabilités sont contrôlées par les sites de façon à retirer un maximum de profits (ou toute autre sorte de truquage).

« Quand je joue, j'ai toujours l'impression que selon la façon que je vais avoir joué, comme là mon instinct si je l'avais poussé all-in puis qu'elle avait eu, je ne sais pas ce qu'elle avait, mais probablement mettons jack-jack, j'ai toujours l'impression que si je pousse, il peut sortir mon as, beaucoup plus que si je fais juste jouer à la petite graine. En tout cas, sur les gros sites de poker, sur Stars, Tilt, c'est vraiment l'impression que j'ai eu avec le temps. C'est que les joueurs super agressifs sont récompensés puis les joueurs qui attendent ne pognent pas puis



les joueurs aussi dans un tournoi de même qui sont en petit *stack*, ce qu'ils poussent *all-in* c'est des belles mains la plupart du temps. Ils se font caller contre des gros, ceux qui ont beaucoup d'argent puis le gros qui a beaucoup d'argent peut avoir dame-neuf, jack-huit, toutes des cartes qui oui sont *callables*, mais trop souvent ils gagnent. Le pourcentage est vraiment trop gros par rapport aux mains, ce qui fait que je me suis fait une petite idée là-dessus, je me suis fait une idée que probablement qu'ils veulent que ça roule plus vite, ils veulent que les tournois... Si les *all-ins* gagnent toujours, ils reviennent dans la *game*, ça ne finit plus tandis que s'ils les sortent, c'est avantageux pour la *game*. Ils peuvent, les perdants peuvent aller sur une autre table, recommencer une autre *game* ou encore, ça finit le tournoi plus vite. » (P132)

- **Penser être plus habile que ses adversaires** : Lorsque les participants mentionnent se percevoir plus habiles que leurs adversaires.

« Je sais que Hubert lui, il est pourri. Je vais mettre un, puis les autres, je vais tous leur mettre genre... Euh, M.P. il a peut-être l'air un peu moins pire, donc je vais mettre genre cinq puis eux je vais leur mettre deux, puis moi je vais y aller vantard, je vais me mettre dix. » (P251)

« Je vois comment le monde joue et je me dis que j'ai peut-être plus de chances de gagner ce match que je pensais lorsque je suis arrivé. Bien, lui (joueur 4) a l'air pas pire, mais lui (joueur 3), ce n'est vraiment pas un bon joueur de poker. » (P255)

- **Habilité / Expérience** : Tous les extraits où les participants parlent d'habileté, d'expérience ou d'apprentissage au poker, de leur propre habileté ou encore de comment ils peuvent la déceler chez leurs adversaires.

« Marc il joue très bien. Il a presque doublé son argent en 10 tours. » (P12)

« As-king. Là, je suis vraiment fort *pré flop*. Comme je suis le dernier, le *dealer*, je suis quand même dans une très bonne position. Il faut que je *raise* au moins à 90. C'est environ trois fois le *big blind*. {I : Ces règles-là, tu as entendu ça où ?} C'est l'expérience, c'est quand tu joues. »

« C'est Dan que je trouve très bon. C'est surtout lui que je [...]. Dans le fond, moi je trouve que ça va beaucoup avec l'argent que les personnes ont. » (P37)

« On aime bien analyser je pense les mains une fois qu'elles ont été foldées parce qu'on veut apprendre pour la prochaine fois pis c'est toujours ça le... Je ne sais pas si c'est une illusion ou bien si... » (P235)

- **Pas habile** : Lorsque les participants rapportent se trouver eux-mêmes ou un ou plusieurs de leurs adversaires pas habile(s), selon différentes raisons possibles (mises trop faibles, jouer de façon agressive, jouer un trop grand nombre de mains, jouer avec des cartes faibles, etc.).

« Oui. Marcoux il *bet* tout le temps puis il met que dalle. Il est vraiment mauvais. » (P110)

« Tu vois, Max embarque tout le temps dans la main. Il est bien agressif. Il est tout le temps là. Il a l'air de jouer moyen. » (P279)

## STYLE DE JEU

- **Agressif / Prise de risque** : Lorsque les participants mentionnent prendre des risques ou jouer de façon plus agressive OU encore qu'ils rapportent qu'il s'agit du style de jeu d'un de leurs adversaires.

« Deux belles cartes qui peuvent te faire mourir par contre si tu t'acharnes avec ces cartes-là. Comme là j'ai un *re-raise*. En temps normal je pousserais ça *all-in*. Je pense que je vais le faire pareil même si j'avais dit que je serais patient. Parce que j'ai quand même l'une des trois meilleures mains au poker. » (P111)

« Étant donné que je considère qu'une main que je ne veux pas aller jusqu'à la fin, que je ne veux pas dépenser de l'argent dedans parce que je sais que je vais la perdre...Je n'aurais pas dû aller là. J'y suis allé parce que c'était le début de la partie. Je ne sais pas trop son style de jeu. J'ai pris un risque que je n'aurais pas dû. » (P207)

« Tout le monde s'est couché. Il y a 1300 dans le pot. J'ai tellement envie de le pousser (le joueur 3). Je n'ai pas le choix [il *raise*]. J'avais dit que j'y allais relax, mais finalement je suis plutôt agressif aujourd'hui. [Il gagne la mise]. » (P255)

- **Prudent / Patient / Serré** : Lorsque les participants mentionnent jouer *tight* (serré), attendre les bonnes mains ou ne pas vouloir prendre de risque OU encore qu'ils rapportent qu'il s'agit du style de jeu d'un de leurs adversaires.

« C'est à toi, je te le donne. Ça fait que là j'ai joué les deux premiers tours un peu agressif mais là je vais commencer à ralentir le jeu un petit peu. » (P12)

« Je vais jouer *safe* pareil vu qu'on vient de commencer. Je ne veux pas le faire sortir tout de suite. » (P135)

« Une paire de 4, avec un as. Il y en a deux qui y vont. Étant que je suis le plus pauvre, on n'ira pas à la pêche avec ça. » (P214)

## **ANNEXE V – Résultats liés à l'étude 2**

Les similitudes et les différences entre les groupes de joueurs se retrouveront dans la thèse de Madame Priscilla Brochu, étudiante à l'École de psychologie de l'Université Laval. Elle publiera également ces résultats dans des revues scientifiques.

## **ANNEXE W – Bibliographie complète**

- American Psychiatric Association (2000). *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (4<sup>e</sup> ed. texte révisés)*. Washington, DC : Author.
- Baboushkin, H. R., Hardoon, K. K., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2001). Underlying cognitions in gambling behaviour among university students. *Journal of Applied Social Psychology, 31*(7), 1409-1430. doi: 10.1111/j.1559-1816.2001.tb02680.x
- Barrault, S., & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent : état de la question. *Psychologie française, 57*, 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
- Bissonnette, D. (2008). *L'offre de jeu de Poker : L'encadrement du Poker au Casino*. Communication présentée dans le cadre du 76<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS, Québec, Mai.
- Bina, B., Chen, H.-Y W., & Milgram, P. (2008). *A model of expert decision making in post-flop betting in poker*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, 52, 433-437. doi: 10.1177/154193120805200449
- 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

- 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.
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: thematic analysis and code development*. Thousand Oaks, London, & New Delhi: 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*, 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, iFirst article*, 1 – 15. 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.
- Chevalier, S., & Pastinelli, M. (2008). *L'offre de jeu de Poker sous toutes ses coutures ou la sociologie du Poker*. Communication présentée dans le cadre du 76<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS, Québec, Mai.
- Cotte, J., & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research, 35*(5), 742-758. doi: 10.1086/592945

- 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.
- Dedonno, M. A., & Detterman, D. K. (2008). Poker is a skill. *Gaming Law Review*, 12(1), 31-36. doi: 10.1089/glr.2008.12105
- Dreef, M., Borm, P., & Van der Genugten, B. (2003). On strategy and relative skill in poker. *International Game Theory review*, 5(2), 83-103. doi : 10.1142/S021919890300091X
- 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).
- Fenigstein, A., Scheier, M. F., & Buss, A. (1975). Public and private self-consciousness. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 43(4), 522-527.
- Ferris, J., and Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fiedler, I. (2012, septembre). *Online poker in North America... and some more research on online poker*. Paper presented at the 9<sup>th</sup> European Conference on Gambling Studies and Policy Issues of the European Association for the Study of Gambling, Loutraki (Greece).
- Fielder, 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/gltre.2008.13106

- Gainsbury, S. (2012). Current market overview. In S. Gainsbury (Ed.), Internet Gambling. *Current research findings and implications* (pp. 7 – 25). doi : 10.1007/978-1-4614-3390-3
- Gerstein, D., Hoffman, J., Larison, C., Engelman, L., Murphy, S., Palmer, A., & al. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study: Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago, Ill.: National Opinion Research Center.
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet gambling: an overview of psychosocial impacts. *Gambling Research & Review Journal*, 10(1), 27-39.
- 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, 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 & Behavior*, 12(2), 199–202. doi: 10.1089/cpb.2008.0196
- Hayes, A. & Krippendorff, K. (2007). Answering the call for a standard reliability measure for coding data. *Communication Methods and Measures*, 1, 77 – 89. doi : 10.1080/19312450709336664
- Henslin, J. M. (1967). Craps and magic. *American Journal of Sociology*, 73, p. 316-330.



- Holliday, S. (2010). *Global interactive gambling universe: H2 market forecast/sector update*. H2 Gambling Capital. Retrieved from <http://www.h2gc.com/news.php?article=H2+Gambling+Capital+Presentations+May+2010>
- Hopley, A. A. B., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behaviour & Social Networking*, 13(4), 379–385. doi: 10.1089/cyber.2009.0223
- Houle, V., (2008). *Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeux à l'hippodrome de Québec*. Québec: Agence de la Santé et des Services Sociaux de la Capitale-Nationale, Direction de la Santé Publique.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. E (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277 – 1288. doi: 10.1177/1049732305276687
- Jacobs, D. F. (1986). A general theory of addictions: a new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31.
- 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., & Paradis, C., (2010). *Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, QC : Université de Concordia.
- Krippendorff, K. (2011). *Computing Krippendorff's alpha-reliability*. Retrieved from University of Pennsylvania, Annenberg School for Communication

departemental papers website: [http://repository.upenn.edu/asc\\_papers/43](http://repository.upenn.edu/asc_papers/43)

- 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., Gaboury, A., Dumont, M., & Rochette, P. (1988). Gambling : Relationship between the frequency of wins and irrational thinking. *Journal of Psychology, 122*(4), 409 – 414.
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A Cognitive Perspective on Gambling. In P. M. Salkovskis (Ed.), *Trends in cognitive and behavioural therapies* (pp. 89-119): Wiley & Sons.
- Langer, E. J., (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*(1), 311-328.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry, 144*(9), 1184-1188.
- Levitt, S. D., & Miles, T. J. (2011). *The role of skill versus luck in poker: Evidence from the World Series of Poker (Working paper 17023)*. Cambridge: National Bureau of Economic Research.
- 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). *La prévention des problèmes de jeu chez les jeunes*.  
Communication présentée dans le cadre du 76<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS,  
Québec, mai.
- McCormack, A., & Griffiths, M. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? *International Journal of Mental Health and Addiction*, *10*, 243 – 257. doi: 10.1007/s11469-011-9312-y
- 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*. Advance online publication. doi: 10.1007/s10899-012-9327-8
- 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*, 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 /sin on-line poker. *Journal of Gambling Studies*. Advance online publication. doi: 10.1007/s10899-012-9311-3

- Pastinelli, M. (2008). *Quand le jeu cesse d'être un jeu: Les communautés électriques consacrées au Poker*. Communication présentée dans le cadre du 76<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS, Québec, mai.
- Petry, N. M. (2005). *Pathological gambling: Etiology, comorbidity and treatments*. Washington, DC : American Psychological Association.
- Philander, K., & Fiedler, I. (2012). *Online poker in North America: Empirical evidence on its complementary effect on the offline gambling market*. Social Science Research Network: Working Paper Series. Retrieved from <http://ssrn.com/abstract=2021993> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2021993>
- Poker Players Research Limited (2010). *Topline trends poker 2010*. Retrieved from <http://www.pokerplayersresearch.com/Data.aspx>
- 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: <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2011.26.4>
- Responsible Gambling Council (2006). *The Poker boom: Harmless pastime or gateway to gambling problems?* Newslink, Fall/Winter 2006.
- Sévigny, S., Ladouceur, R., Dufour, J., & Lalande, D. (2008). *Poker par Internet: Le résultat dépend-il principalement du hasard ?* Communication présentée dans le cadre du 76<sup>e</sup> congrès de L'ACFAS, Québec, Mai.
- Siler, L. (2010). Social and psychological challenges of poker. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 401-420. doi: 10.1007/s10899-009-9168-2

- 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
- Toneatto, T. (2005). A perspective on problem gambling treatment: Issues and challenges. *Journal of Gambling Studies, 21*, 75 – 80. doi: 10.1007/s10899-004-1925-7
- Turner, N. E., & Fritz, B. (2001). The effect of skilled gamblers on the success of less skilled gamblers. *The Electronic Journal of Gambling Issues, 5*. doi: 10.4309/jgi.2001.5.10
- 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*: Responsible Gambling Council.
- Williams, R. J., Volberg, R.A. (2010). *Best Practices in the Population Assessment of Problem Gambling. Guelph, Ontario*: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Wohl, M. J. A. (2008). Croyance en un soi chanceux: Effet de la croyance en la chance personnelle sur l'émergence et le maintien des conduites de jeu de hasard et d'argent. [Belief in a lucky self: The role of personal luck in the facilitation and maintenance of gambling behavior]. *Psychologie Française, 53*(1), 7-23. doi : 10.1016/j.psfr.2006.08.004
- Wohl, M. J. A., & Enzle, M. E. (2002). The deployment of personal luck: Sympathetic magic and illusory control in games of pure chance.

*Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(10), 1388-1397. doi:

10.1177/014616702236870

Wohl, M. J. A., & Enzle, M. E. (2003). The effects of near wins and losses on self perceived personal luck and subsequent gambling behavior. *Journal of Experimental Psychology*, 39(2), 184-191. doi: 10.1016/S0022-1031(02)00525-5

Wood, R. T., 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 & Society*, 9, 520-542. doi: 10.1177/1461444807076987

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

10.1177/1461444810397650

Wood, R. T., Williams, R. J., & Lawton, P. K. (2007). Why do Internet

gamblers prefer online versus land-based venues ? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Issues*, 20, 235 - 252.