

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 ».

Section 2 – RÉSUMÉ

1. Titre (titre promotionnel)

Perceptions, émotions et comportements de joueurs de poker selon leur degré de problèmes de jeu

2. Principale question et/ou hypothèse de la recherche

Les lignes suivantes énumèrent seulement les principales :

- Quelles sont les perceptions des joueurs quant à leur habileté au poker et à l'influence du hasard sur le résultat d'une partie ?
- Les perceptions diffèrent-elles d'un type de joueur à l'autre ?
- Quelles stratégies utilisent-ils et quelles sont leurs perceptions de celles-ci ?
- Quelles sont les motivations des joueurs de poker ?
- Les émotions des joueurs diffèrent-elles avant, pendant et après une séance de jeu en ligne ?
- Comment les joueurs gèrent-ils leurs émotions ?
- Y a-t-il des différences entre les dires hors du jeu et les actions en jeu ?
- Quelles habitudes de jeu varient selon le type de joueur ?

3. Principaux résultats et principales pistes de solution

Lors des entrevues et des groupes de discussion (étude 1), certaines perceptions liées au hasard et à l'habileté au jeu n'ont été retrouvées que dans les groupes de participants à risque de développer un problème de jeu et ceux présentant des habitudes de jeu problématiques, soit celles d'accorder une importance particulière (1) au développement des connaissances via diverses méthodes, (2) à l'apprentissage par la défaite, (3) au fait de croire en la possibilité de se refaire au poker en ligne, et (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 exprimé la perception que l'habileté de leurs adversaires peut être jugée en se basant sur certaines caractéristiques de leur surnom. 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 l'autocontrôle de leurs émotions via la prise de pauses par exemple, ou bien l'autocontrôle de leurs actions en évitant de jouer fatigués ou sous l'effet de substances, entre autres.

Les résultats de l'étude 2 (mini-tournois en ligne) suggèrent que les joueurs peuvent ne pas mettre en application de telles stratégies d'autocontrôle lorsqu'ils se retrouvent en situation de jeu. Les participants du groupe à risque ont été les seuls à verbaliser que la cause de leurs mauvaises décisions était soit l'impulsivité, le désir de « voir qui est le meilleur » ou également, l'impression d'avoir un jeu plus fort qu'il ne l'est. Les résultats de l'étude 2 mettent également en lumière que les joueurs à risque et problématiques rapportent vivre davantage d'émotions négatives telles que la frustration et la colère, que les joueurs sans problème qui vivent plutôt du plaisir suite à un tournoi de poker. Aussi, les joueurs à risque et problématiques éprouvent des difficultés de contrôle de leurs émotions au jeu. Cette perte de contrôle est-elle imputable à une compréhension partielle des nombreux éléments qui influencent le déroulement d'une partie de poker ? Les participants ont rapporté, *a posteriori*, avoir pris de mauvaises décisions durant le tournoi.

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 lorsqu'on traite des joueurs de poker, et surtout des croyances associées aux

stratégies d'autocontrôle. Par ailleurs, il faudrait également tenter de déterminer, lors d'études futures, ce qu'un joueur doit développer comme savoir-agir pour demeurer en contrôle. Ce concept d'autocontrôle au poker est-il objectif ou tout simplement subjectif ?

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 : Comment les traitements actuels destinés à contrer les problèmes de jeu pourraient-ils être mieux adaptés aux joueurs de poker ? Finalement, 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 ? Voilà des questions qui pourraient faire l'objet d'études visant à déterminer les liens entre les réponses à ces questions et les habitudes de jeu au poker. Afin de mieux adapter les traitements actuels aux joueurs de poker, il faut en savoir davantage sur les croyances des joueurs, sur l'utilité de stratégies d'autocontrôle et sur les différences entre les joueurs de poker présentant un problème et ceux qui n'en ont pas.

4. Contexte et historique du projet en lien avec l'appel de propositions et les besoins exprimés par les partenaires

La problématique touchant les joueurs de poker demeure prioritaire dans le contexte québécois, puisqu'elle concerne un groupe potentiellement à risque. Les résultats nous renseignent sur des cibles potentielles de prévention du jeu pathologique. Ce projet novateur met l'accent sur les perceptions nécessaires au travail de réévaluation cognitive appliquée par les intervenants.