

IDENTIFICATION (Article promotionnel)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Magali Dufour, Ph.D, Service de toxicomanie, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Natacha Brunelle, Ph.D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Isabelle Richer, Ph.D., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Sévrine Petit, M.Sc., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

Titre du projet de recherche

Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent

Numéro du projet de recherche

2008- AC – 119912

Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Les adeptes du poker Internet et en salle, tous les mêmes?

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) en ligne, et particulièrement le poker Texas Hold'em, ont connu une expansion sans précédent, rapportant aujourd'hui près de 20 milliards de dollars US (Global Betting and Gaming Consultants, 2009). Le Québec n'échappe pas à cette « *pokermania* » puisque, en plus des 504 sites Internet acceptant les joueurs québécois, l'offre de poker en salle dépasse les 12 millions d'heures-place (Chevalier et Pastinelli, 2008). Nous connaissons encore peu ces adeptes du poker. Cette étude avait pour objectif de documenter et de comparer le profil des joueurs sur Internet de ceux en salle. Pour ce faire, 200 joueurs de poker (87 joueurs Internet et 113 joueurs en salle) ont été rencontrés. Cette étude permet de constater que toutes les formes de jeu de poker ne sont pas équivalentes et tous les joueurs de poker ne sont pas les mêmes. Le poker, en raison de la composante habileté impliquée, est un jeu qui se distingue des autres JHA et ses adeptes se considèrent différemment des autres « *gamblers* ». Ces différences devraient donc influencer les stratégies de prévention et de traitement. De plus, toutes les formes (tournois vs cash games) de poker ne sont pas équivalentes. Effectivement, les joueurs dépensent entre deux et cinq fois plus lorsqu'ils jouent aux « *cash games* ». Les tournois, en déterminant le montant d'argent pouvant être perdu dès le départ, semblent donc être protecteurs pour les finances des joueurs. Enfin, les joueurs de poker ne sont pas tous les mêmes. De fait, les joueurs Internet semble présenter un niveau de risque plus élevé puisqu'ils dépensent plus d'argent, voient plus de bénéfices, de conséquences, ont plus de pensées à risque et présentent plus de problèmes de jeu que ceux en salle. Différents moyens devraient être mis en place, notamment sur les sites Internet, afin d'aider les joueurs Internet à conserver le contrôle.

IDENTIFICATION (Résumé)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Magali Dufour, Ph.D, Service de toxicomanie, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Natacha Brunelle, Ph.D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Isabelle Richer, Ph.D., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Sévrine Petit, M.Sc., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

Titre du projet de recherche

Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent

Numéro du projet de recherche

2008- AC – 119912

Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent

Les dix dernières années ont vu apparaître une rapide expansion de l'offre de jeu de hasard et d'argent (JHA) sur Internet. Cette expansion, conjuguée aux caractéristiques structurelles des jeux en ligne (Griffiths et al. 2006) et à la régulation problématique de ces jeux (Wood et Williams, 2009), soulève plusieurs inquiétudes. Présentement, le JHA en ligne (Internet) gagnant le plus en popularité est sans nul doute le poker, particulièrement dans sa variante connue sous le nom de ¹Texas Hold'em (Chevalier et Pastinelli, 2008; Shead et al., 2008; Wood et Williams, 2009). Jusqu'à présent, très peu de données sont disponibles sur les habitudes de jeu des joueurs de poker et sur les conséquences de ces habitudes (Shead & al., 2008; Wood & al., 2007). Les premières études soulignent l'intensité des habitudes de jeu des joueurs de poker Internet et le risque potentiel associé à cette modalité de jeu. L'ensemble des connaissances laisse à penser que plusieurs joueurs de poker sont à risque de développer un problème de jeu, peut-être davantage les joueurs en ligne. Toutefois, le peu de données probantes relatives aux conséquences du jeu de poker par Internet ne permet pas de statuer sur les risques que présente cette forme de jeu. Cette étude a donc deux objectifs : objectif 1 : Documenter et comparer le profil des joueurs de Poker sur Internet et des joueurs de Poker en salle sur divers plans : la fréquence des habitudes de jeu; la sévérité de la problématique; la détresse psychologique et les problèmes associés; objectif 2 : À partir du point de vue des joueurs de poker en ligne, décrire et comprendre leur trajectoire quant : aux habitudes de jeu; aux liens entre leur consommation d'alcool et d'autres drogues et le poker; aux conséquences sur leur vie.

Pour cette étude exploratoire, un devis de recherche mixte, qualitatif et quantitatif, a été utilisé. Un échantillon de convenance de 200 joueurs de poker a été constitué pour le volet quantitatif. Ils ont été catégorisés en deux groupes indépendants, soit joueurs Internet ($n = 87$) et joueurs en salle ($n = 113$). Pour le volet qualitatif, 20 joueurs jouant sur Internet ont été sélectionnés à partir de variables stratégiques.

Les participants à cette étude sont jeunes (30 ans), majoritairement des hommes (89%), travailleurs (60,5%), ayant terminé des études de niveau collégial (77,4%) et gagnant en moyenne

¹ Il existe plusieurs modalités de jeu de poker : en ligne, en salle, entre amis ou dans les casinos. Deux grands types de jeu de poker sont présents : les tournois ou les *cash games* (parties d'argent). Alors que dans les tournois le droit d'entrée *buy in* est fixe et donne droit à un nombre déterminé de jetons, il en est autrement pour les *cash games*. Dans les *cash games*, le joueur peut acheter autant de jetons qu'il le souhaite. De plus, l'arrêt du jeu se fera uniquement lorsque le joueur décidera de ne plus acheter de nouveaux jetons.

35 085,89\$ annuellement. Ces joueurs de poker jouent relativement peu à d'autres formes de jeu de hasard et d'argent. Pour eux, les autres JHA ne sont que des activités de « *gambling* » et présenteraient plus de risque de perdre de l'argent que d'en gagner. Chez ces joueurs, on observe une spécialisation dans le poker, 86,5% d'entre eux jouent à plus d'une forme de poker. Cela est d'autant plus vrai chez les joueurs Internet chez qui on observe que 96,6% jouent à plusieurs formes de poker et 93,1% jouent à au moins une forme de «cash games». De plus, les joueurs Internet dépensent davantage d'argent à presque toutes les formes de poker comparativement aux joueurs en salle. Enfin, quelque soit le type de joueurs (Internet ou en salle), ils dépensent entre deux (JS) et cinq (JI) fois plus d'argent lorsqu'ils jouent au poker dans la forme « cash games » que lorsqu'ils jouent au poker dans un tournoi.

De manière générale, 40% des participants déclarent que le poker a permis d'améliorer leur vie sociale, 31,5% leur humeur et 24,5% leur situation financière. Toutefois, le bénéfice le plus souvent rapporté par les joueurs Internet s'avère les gains financiers alors que ce bénéfice ne vient qu'en troisième place pour les joueurs en salle. Par ailleurs, les joueurs rapportent très peu de conséquences négatives en lien avec leurs habitudes de jeu de poker. En effet, 13% rapportent que cette activité perturbe leur humeur, 7,5% leur sommeil et 6% leur vie sociale. Une fois de plus, les joueurs Internet se distinguent des joueurs en salle. En fait, les joueurs Internet rapportent des conséquences négatives sur leur humeur, leur vie sociale et leur vie familiale alors que les joueurs en salle rapportent des conséquences sur leur humeur, leur sommeil et leur situation financière.

Selon l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE; Ferris & Wynne, 2001), 21,5 % des participants ne présentent aucun risque, 37% un risque faible, 36% un risque modéré (joueurs problématiques ou à risque) et 5,5% des joueurs présentent un problème de jeu excessif (joueurs pathologiques). Parmi les joueurs considérés excessifs à l'ICJE, tous les joueurs, à l'exception de deux, s'inquiétaient de leurs habitudes de jeu. Tel qu'observé dans les autres études, on retrouve une proportion plus grande de joueurs problématiques chez les joueurs Internet en comparaison avec ceux en salle. De fait, 44,8% des joueurs Internet sont considérés à risque et 10,3% sont considérés comme étant excessifs, alors que ces proportions sont plus faibles pour les joueurs en salle où 29,2% seraient des joueurs à risque et 1,8% seraient pathologiques.

Chez les joueurs de poker, le type de pensées à risque le plus présent est associé à l'illusion de contrôle. En effet, les joueurs de poker présentent très peu de superstitions et de

croyances reliées à l'indépendance entre les tours. Une fois de plus, on observe des différences en ce qui a trait aux pensées à risque chez les joueurs Internet. En effet, les joueurs Internet ont une illusion de contrôle plus élevée que les joueurs sur table, 62,8% considérant que les habiletés sont impliquées majoritairement (à plus de 75%) dans le jeu de poker. Lors des entretiens qualitatifs, les interviewés ont montré que la question du hasard et de la stratégie était un sujet sensible et crucial à leurs yeux. S'il n'existe pas de consensus sur ce que représente la proportion relative à la stratégie et à celle du hasard, tous s'accordent pour dire que le hasard est présent. Les joueurs posent aussi un regard critique face aux joueurs de poker qui ne misent que sur la chance pour remporter leurs parties : ces joueurs sont considérés comme des gens à risque de développer un problème de jeu et représentent une nuisance pour les « vrais » joueurs qui eux, tentent d'appliquer les meilleures stratégies possibles.

L'ensemble des participants présente peu de symptômes d'anxiété et de dépression et aucune différence n'est observée entre les joueurs Internet et en salle. De même, aucune différence n'est observée quant à leur impulsivité. En ce qui a trait à la consommation de substances psychoactives, les joueurs Internet et en salle présentent des indices similaires de dépendance à l'alcool et aux autres drogues. En fait, aucun joueur ne semble avoir de problème de consommation d'alcool mais 8% des joueurs Internet et 3,5% des joueurs en salle auraient une consommation de drogues considérée problématique et nécessitant un traitement. Par ailleurs, une proportion significativement plus élevée de joueurs Internet, soit 20,7%, croit avoir déjà eu un problème de consommation de drogues comparativement à 7,1% pour les joueurs en salle. Alors que la consommation d'alcool ou de d'autres drogues n'est pas prisee lors des parties de poker puisqu'elle diminuerait la capacité à analyser le jeu adéquatement et encouragerait l'adoption d'un comportement de jeu trop agressif et impulsif, elle est cependant permise lors des parties entre amis.

Chez ces joueurs de poker, le principal déterminant du jeu pathologique est la perte de contrôle qui explique 28% de la variance de l'ICJE. Les autres déterminants, les pensées à risque (5,6%), la dépendance aux drogues (2,9%), l'anxiété (1,9%), la modalité de jeu Internet (1,8%) et avoir gagné une grosse somme d'argent lors des débuts aux JHA (1,3%) sont liés, mais de manière modeste, au jeu problématique. Le modèle final explique 42% de la variance du score de jeu pathologique (ICJE). Il semble donc qu'une disposition plus élevée à perdre le contrôle lors

du jeu de poker constitue le facteur le plus important du jeu pathologique chez les joueurs de poker de cet échantillon.

Enfin, les analyses qualitatives montrent une diversité et une complexité des trajectoires. La majorité des participants ont d'abord été initiés aux autres formes de JHA avant de connaître le poker. Les débuts de plusieurs ont été influencés par ce qu'ils appellent « la mode du poker » qui aurait débuté autour de 2003-2004 alors que « Chris MoneyMaker » a remporté le World Series of Poker (2003). Alors que les participants rapportent avoir commencé à jouer au poker par plaisir, l'appât du gain devient souvent la motivation principale dans la poursuite de l'activité sur Internet. En effet, lorsque les joueurs pratiquent le poker sur table, ils s'intéressent davantage au jeu pour le plaisir qu'il leur procure, pour la compétition, et pour l'aspect social de l'activité. Bien que le désir de performer, l'adrénaline et la stimulation intellectuelle soient présents tant sur Internet qu'en salle, il demeure que la recherche de profits sur Internet devient rapidement une motivation première.

Conclusions et pistes de solution

Le poker, en raison de la composante habileté impliquée, est un jeu qui se distingue des autres JHA et ses adeptes se considèrent différemment des autres « gamblers ». Ces différences au niveau de l'identité et du type de jeu devraient donc influencer les stratégies à la fois de prévention et de traitement. De fait, ces joueurs, qui sont très méfiants et croient que les scientifiques et journalistes souhaitent diaboliser le poker, remettent en doute les campagnes de prévention générales. Une campagne ciblée, reconnaissant à la fois la part d'habileté, pourrait peut-être avoir de meilleurs résultats. En ce qui concerne le traitement, une réflexion devrait avoir lieu sur la place centrale qu'occupe le travail sur les pensées à risque (habituellement nommée croyances erronées). Compte tenu de la sensibilité de ce sujet mais aussi de la nature du poker, un travail trop important sur la part du hasard (qui n'est pas quantifiable) pourrait faire augmenter les résistances. Une adaptation du traitement s'avère donc souhaitable.

Toutes les formes (tournois vs cash games) de poker ne sont pas équivalentes. Effectivement, les joueurs dépensent entre deux et cinq fois plus lorsqu'ils jouent aux «*cash games*». Les tournois, en déterminant le montant d'argent pouvant être perdu dès le départ, semblent donc être protecteurs pour les finances des joueurs. Dans une optique de prévention, il

serait peut être préférable de cibler les joueurs de poker qui jouent aux cash games. Il faudrait aussi développer des outils afin que les joueurs puissent garder une trace de leurs dépenses.

La comparaison entre les joueurs de poker Internet et ceux en salle permet de constater que les joueurs de poker ne sont pas tous les mêmes. De fait, les joueurs de poker Internet dépensent plus d'argent, voient plus de bénéfices, de conséquences, ont plus de pensées à risque et présentent plus de problèmes de jeu. L'ensemble de ces indices laissent penser que les joueurs Internet présentent un niveau de risque plus élevé que ceux jouant au poker en salle. Afin d'aider les joueurs de poker Internet, différents outils de contrôle peuvent être développés notamment au niveau des sites Internet. Par ailleurs, plusieurs joueurs ont développé leurs propres moyens de conserver le contrôle. Une campagne de prévention expliquant ces facteurs protecteurs pourrait peut-être les aider.

IDENTIFICATION (Rapport scientifique intégral)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Magali Dufour, Ph.D, Service de toxicomanie, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Natacha Brunelle, Ph.D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Isabelle Richer, Ph.D., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Sévrine Petit, M.Sc., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

Titre du projet de recherche

Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent

Numéro du projet de recherche

2008- AC – 119912

Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Table des matières

Les adeptes du poker Internet et en salle, tous les mêmes?	2
Conclusions et pistes de solution	7
IDENTIFICATION (Rapport scientifique intégral)	9
Partie A- Contexte de la recherche.....	12
Problématique.....	12
Le poker en ligne	13
Les objectifs poursuivis.....	15
Partie B – Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications des travaux.....	16
Limites de cette étude	20
Partie-C Méthodologie	21
Partie D - Résultats.....	22
Différences sociodémographiques des joueurs Internet vs en salle	22
Habitudes de jeux de hasard et d’argent et spécialisation au jeu du poker	22
Les autres jeux de hasard et d’argent.....	22
Les habitudes de jeux de poker	22
Les conséquences associées au jeu du poker.....	23
Les bénéfiques et conséquences positives	23
Les conséquences négatives associées au jeu de poker	24
Les problèmes de jeu	25
La perception du hasard et les pensées à risque	25
Problématiques associées au jeu	26
La détresse psychologique et l’impulsivité	26
La consommation de substances psychoactives.....	27
Les déterminants du jeu pathologique chez les joueurs de poker	28
L’initiation au jeu de poker	28
Conclusions et pistes de solution	29
Partie E- Piste de recherches futures	30
IDENTIFICATION (Rapport administratif).....	34
Partie 1 – Collaborations hors-Québec.....	35
Partie 2 – Partenaires de recherche	35
Partie 3 – Formation	36
Partie 4 – Diffusion, transfert et valorisation de connaissances	36
Communications scientifiques	37
Partie 5 – Déroulement des travaux.....	38
Partie 6 – Appréciation de la formule «Actions concertées».....	39
Annexe 1 : Tableaux des résultats	40

Liste de Tableaux

Tableau 1. Lieux de recrutement des participants	41
Tableau 2. Répartition des participants selon les régions administratives du Québec	41
Tableau 3. Profil sociodémographique des joueurs de poker Internet et en salle.....	42
Tableau 4. Fréquence de participation aux jeux de hasard et d'argent pour l'ensemble des joueurs.....	43
Tableau 5. Différences de moyennes (analyses pairées) de l'argent dépensé au poker en ligne et en salle selon les <i>cash games</i> et les tournois et le type de joueur.....	44
Tableau 6. Différences de moyennes de l'argent dépensé à chaque occasion pour les différentes modalités de jeu de poker selon le type de joueur	44
Tableau 7 Conséquences positives entraînées par le jeu de poker sur les différentes sphères de la vie selon le type de joueurs.....	45
Tableau 8. Conséquences négatives entraînées par le jeu de poker sur les différentes sphères de la vie selon le type de joueurs	45
Tableau 9. Les catégories de joueurs selon le score de jeu pathologique (ICJE).....	46
Tableau 10. Perception du hasard et des habiletés impliquées dans le jeu de poker selon le type de joueur	46
Tableau 11 Les croyances erronées par rapport au poker mesurées par l'ICROLJ.....	46
Tableau 12. Différences de moyennes entre les joueurs Internet et en salle sur les symptômes de détresse psychologique et l'impulsivité	46
Tableau 13. Niveau de sévérité de la dépendance à l'alcool (DÉBA-alcool) selon le type de joueur	47
Tableau 14. Niveau de sévérité de la dépendance aux drogues (DÉBA-drogues) selon le type de joueur .	47
Tableau 15 Pourcentage de joueurs qui rapportent consommer de l'alcool et des drogues en jouant au poker (12 derniers mois).....	47
Tableau 16 Régression linéaire méthode «pas à pas» sur le score total de l'ICJE.....	47

Partie A- Contexte de la recherche

Problématique

Les dix dernières années ont vu apparaître une rapide expansion de l'offre de jeu de hasard et d'argent (JHA) sur Internet. De fait, en juillet 2009 le site www.online.casinocity.com répertoriait 2 230 casinos en ligne dont 364 avaient une version française et acceptaient les joueurs canadiens. Ces jeux de hasard et d'argent sur Internet rapporteraient des bénéfices substantiels qui, malgré la récession, continueraient de croître (Global Betting and Gaming Consultants, 2009). En effet, le Global Betting and Gaming Consultants (2009) estimaient que les revenus des jeux Internet mondiaux ont été supérieurs à 20 milliards de dollars US en 2008. Cette rapide expansion, conjuguée aux caractéristiques structurelles des jeux en ligne (Griffiths, Parke, Wood et Parke, 2006) et à la régulation difficile de ces jeux (pour une recension exhaustive, voir Wood et Williams, 2009), soulève plusieurs inquiétudes.

Il existe très peu d'études empiriques réalisées auprès des joueurs Internet (Nelson, 2009). De fait, Nelson (2009) a répertorié 30 publications scientifiques dont 67% étaient des éditoriaux sur le sujet. En mai dernier (Banff, 2009), lors du premier congrès spécialisé sur les jeux de hasard et d'argent (JHA) en ligne, Williams recensait quatre grandes études s'étant intéressées aux joueurs Internet. Trois de ces études ont été réalisées à partir des données des sites de jeux en ligne. En fait, Bwind (Nelson et al., 2009), eCOGRA en Angleterre (Parke et al., 2009) et Svenska Spel en Suède (Jonsson, 2009) ont donné accès à leur banque d'utilisateurs afin que des chercheurs puissent décrire et explorer les habitudes des joueurs Internet. Malheureusement, les études réalisées avec les données de Bwind et de eCOGRA n'ont pas d'instruments permettant d'évaluer la prévalence des problèmes de jeu chez les usagers de ces sites. Ces études nous permettent toutefois de constater que les utilisateurs des jeux Internet sont majoritairement des hommes, dans la trentaine appréciant la convivialité de l'Internet (Nelson et al., 2009; Parke et al., 2009). De plus, il semble que les nouveaux joueurs « s'adaptent » rapidement à ce nouveau médium, i.e. que les joueurs tendent, avec le temps, à diminuer la fréquence de leur visite, le nombre de mises et l'argent dépensé (LaPlante, Schumann, LaBrie et Shaffer, 2008).

Présentement, la seule grande étude épidémiologique sur la prévalence des joueurs Internet a été réalisée au Canada par Wood et Williams (2009). À partir d'un sondage téléphonique réalisé auprès de 8 498 Canadiens choisis au hasard et d'un sondage en ligne

recrutant sur le site *casinocity.com*, ils ont estimé la prévalence du jeu pathologique chez les joueurs Internet. Première constatation, en 2008, le jeu Internet est toujours une forme de jeu marginale puisque seuls 2,1% de la population s’y adonnent (Wood et Williams, 2009). Toutefois, chez les joueurs Internet, la prévalence de joueurs problématiques est de trois à quatre fois plus élevée que celle observée chez les autres joueurs ne jouant pas sur Internet (Wood et Williams, 2009). Les joueurs Internet rapportent plus de dépenses mensuelles, ont plus d’idées préconçues et jouent à un plus grand nombre de jeux. Le nombre de types de jeux pratiqués est d’ailleurs la variable la plus puissante permettant de prédire le jeu sur Internet (Wood et Williams, 2009). Par ailleurs, le poker s’avère être le type de jeu Internet le plus populaire, mais aussi, celui posant le plus de problèmes aux joueurs considérés comme problématiques (Wood et Williams, 2009). Ces données populationnelles corroborent donc celles observées chez d’autres populations chez qui on observe des prévalences de jeu problématique plus élevées chez les joueurs Internet que chez les autres joueurs (Griffiths et Barnes, 2008; Petry et Weinstock, 2007; Wiebe, Mun et Kauffman, 2006; Woods et Williams, 2005).

Le poker en ligne

Présentement, le jeu gagnant le plus en popularité est sans nul doute le poker, particulièrement dans sa variante connue sous le nom de ²Texas Hold’em (Chevalier et Pastinelli, 2008; NCRG, 2006; Shead, Hodgins et Scharf, 2008; Wiebe, 2006; Wood et Williams, 2009). Au Québec, des chercheurs estiment que l’offre de jeu de poker en salle dépasse les 12 millions heures-places (Chevalier et Pastinelli, 2008). La présence du poker en ligne (sur Internet) est encore plus grande puisqu’accessible en tout temps. Le site Internet *PokerPulse.com* estimait en mars 2007, qu’en moyenne, près de 120 000 personnes jouaient au poker en ligne pour de l’argent dans la journée.

L’engouement mondial observé pour le poker, parfois nommé par certains chercheurs « *pokermania* » (Pastinelli, 2008), résulte notamment de l’augmentation fulgurante de la disponibilité de ce jeu, de ses bourses substantielles et de sa grande couverture médiatique (Griffiths, Parke, Wood et Parke, 2006; Shead & al., 2008; Wood & al., 2007). Par ailleurs, la

² Il existe plusieurs modalités de jeu de poker : en ligne, en salle, entre amis ou dans les casinos. Deux grands types de jeu de poker sont présents : les tournois ou les « *cash games* » (parties d’argent). Alors que dans les tournois le droit d’entrée « *buy in* » est fixe et donne droit à un nombre déterminé de jetons, il en est autrement pour les *cash games*. Dans les *cash games*, le joueur peut acheter autant de jetons qu’il le souhaite. De plus, il ne peut être « éliminé » de la partie. L’arrêt du jeu se fera uniquement lorsque le joueur décidera de ne plus acheter de nouveaux jetons.

composante « habileté » intégrée dans le poker, un des éléments distinctifs de ce jeu en comparaison avec les autres JHA, est potentiellement l'une des caractéristiques les plus attirantes pour les joueurs (Dahl, 2002; Fradette, 2008; Griffiths & al., 2006; Parke, Griffiths & Parke, 2005; Turner et Fritz, 2001; Turner, 2005). Bien qu'il soit impossible de quantifier la composante habileté et qu'une récente étude démontre clairement la place importante du hasard dans le jeu de poker (Sévigny et Ladouceur, 2008), le fait de pouvoir prendre des décisions et d'utiliser des stratégies est d'un grand intérêt pour les joueurs.

Jusqu'à présent, très peu de données sont disponibles sur les habitudes de jeu des joueurs de poker et sur les conséquences de ces habitudes (eCOGRA, 2007; RGC, 2006; Shead & al., 2008; Wood & al., 2007). Le Responsible Gambling Council Ontarien fut l'un des premiers à s'intéresser à l'expansion du phénomène poker (RGC, 2006). Leur enquête téléphonique réalisée auprès de 1003 répondants âgés de 18 ans et plus révèle qu'un Ontarien sur cinq (21%) jouait au poker (soit sur Internet ou en salle) pour de l'argent (Responsible Gambling Council Poker Poll, 2006). Une seconde étude canadienne réalisée auprès de 513 étudiants universitaires jouant aux JHA régulièrement (minimum de deux fois par semaine) révèle, pour sa part, que les joueurs de poker étaient plus souvent des hommes, jeunes, consommant plus d'alcool, jouant plus fréquemment et passant plus de temps à jouer que les joueurs qui ne jouaient pas au poker (Shead & al., 2008). De plus, les joueurs de poker rapportaient plus de problèmes sévères de jeu en comparaison avec les joueurs qui ne jouaient pas au poker (Shead & al., 2008). Pour sa part, l'étude de Wood et collaborateurs (2007) réalisée auprès de 422 étudiants universitaires britanniques qui se définissaient eux-mêmes comme étant des joueurs de poker en ligne, souligne aussi l'intensité des habitudes de jeu et le risque potentiel présenté par ces adeptes. Chez les joueurs de cette étude, 18 % étaient considérés comme joueurs pathologiques probables alors qu'un autre 30% étaient considérés à risque puisqu'ils présentaient deux ou trois critères du DSM-IV (Wood et al., 2007). Différentes variables semblaient prédire les problèmes de jeu chez ces joueurs de poker en ligne dont le changement de genre lorsqu'ils jouaient, le fait d'être indiscipliné, de dépasser les limites du budget alloué et le fait de jouer plus fréquemment sur des périodes prolongées (Griffiths, Parke, Wood et Rigby, 2009). Enfin, l'étude de Jonsson (2009) réalisée à partir d'un questionnaire web auprès de 2002 joueurs de poker suédois du site Internet Svenska Spel, rapporte aussi des prévalences importantes de problème de jeu. Selon l'indice

canadien de jeu pathologique (ICJE), 15% de ces joueurs seraient considérés comme des joueurs à risque tandis que 8% seraient des joueurs pathologiques (Jonsson, 2009).

Ces premières données concernant le phénomène du poker confirment non seulement la très grande popularité de ce jeu, mais s'avèrent une source de préoccupation. Ces portraits laissent à penser que plusieurs joueurs de poker sont à risque de développer un problème, peut-être davantage les joueurs en ligne. Toutefois, avant de statuer sur les risques que présente le jeu par Internet, beaucoup d'informations sont manquantes. De fait, puisque le phénomène du Poker est plus large que celui uniquement sur Internet, il importe de comparer les joueurs en ligne et ceux jouant en salle afin d'identifier les similarités et différences tant au niveau des habitudes de jeu, qu'au niveau des conséquences et problématiques associées. De plus, il est important de s'intéresser au vécu et au point de vue des joueurs afin de documenter leur trajectoire de jeu, de l'initiation à leur utilisation récente, leurs motivations et les conséquences de cette activité sur les différents secteurs de leur vie. En permettant de mieux caractériser et différencier les joueurs de Poker en ligne de ceux en salle, cette étude mettra en perspective la contribution potentielle de l'internet dans le développement d'une problématique de jeu. En conséquence, cette étude augmentera notre compréhension de cette population vulnérable tout en permettant de cerner les besoins spécifiques au niveau de la prévention ainsi que du traitement.

Les objectifs poursuivis

Objectif 1: Documenter et comparer le profil des joueurs de Poker sur Internet et des joueurs de Poker en salle sur divers plans : la fréquence des habitudes de jeu; la sévérité de la problématique; la détresse psychologique; les problèmes associés tels que les problèmes de consommation et les pensées à risque.

Objectif 2 : À partir du point de vue des joueurs de poker en ligne, décrire et comprendre leur trajectoire quant : aux habitudes de jeu; à leurs motivations à jouer; aux liens entre leur consommation d'alcool et d'autres drogues et le poker; aux conséquences sur leur vie personnelle, familiale, professionnelle et légale.

Partie B – Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications des travaux

Les travaux de cette étude s'adressent à un auditoire varié comprenant les gestionnaires des instances gouvernementales associées aux soins de santé, les intervenants en prévention, les intervenants du milieu du jeu pathologique et des toxicomanies ainsi que les chercheurs œuvrant dans le domaine du jeu et des autres comportements addictifs.

A) La présente étude a permis de constater que les joueurs de poker jouent peu à d'autres jeux de hasard et d'argent (JHA) et sont passionnés par le poker. En fait, les autres JHA ont peu d'intérêt à leurs yeux puisque seul le hasard est présent. Le poker, pour sa part, est perçu comme étant une activité où l'habileté est très importante. L'aspect stratégique du jeu et les bourses importantes à gagner, représentent des incitatifs à continuer la pratique du poker. La stratégie est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle les joueurs se spécialisent dans le poker plutôt que dans tout autre JHA qui selon eux présenterait plus de risques de perdre de l'argent que d'en gagner.

Ces premières données permettent de comprendre différents aspects des joueurs de poker. En fait, elles soulignent une bonne compréhension des risques associés aux autres jeux de hasard et d'argent. Cependant, la valorisation de l'aspect stratégique associée au poker peut contribuer à la fois à des bénéfices et à la fois à des conséquences. En effet, alors que pour certaines personnes jouer au poker leur permettra de développer des habiletés de résolution de problème, de contrôle de soi et même de contrôle au niveau des émotions, d'autres pourraient oublier la composante hasard présente dans ce jeu. Dans une optique de prévention, il est donc très important de reconnaître à la fois la composante habileté, tout en rappelant la partie du hasard présente.

B) La rencontre avec ces joueurs a permis de constater qu'il existe une identité de « joueur de poker ». Cette identité leur permet de se dissocier des adeptes des autres JHA, qu'ils qualifient de « *gamblers* ». Cette identité propre les amène à développer une méfiance face aux chercheurs, intervenants et journalistes qui, selon eux, ne comprennent pas bien les distinctions entre le poker et les autres JHA. La construction de cette identité de « joueur de poker » différente de celle des autres « joueurs » soulève plusieurs questions d'un point de vue clinique. Nous pouvons nous demander si les joueurs de poker qui ont un problème de jeu consulteront les services traditionnels qui ont été développés pour les « *gamblers* »? Elle nous amène aussi à nous

questionner sur la place centrale du travail sur les croyances erronées dans les traitements. En fait, compte tenu de la réelle composante habileté dans le poker, nous croyons que le terme croyance erronée n'est pas approprié et devrait plutôt se nommer « croyance à risque ou pensée à risque ». Les joueurs de poker étant très sensibles à la controverse hasard vs habileté, nous craignons qu'un accent trop important dans le traitement mis sur cet aspect n'ait pour résultat de faire augmenter les défenses du joueur. Nous recommandons donc une adaptation des exercices sur les pensées à risque et l'exploration plus en profondeur de cette question dans des recherches futures.

C) Les joueurs de poker ne sont pas tous les mêmes. De fait, les joueurs de poker jouant majoritairement sur Internet sont différents de ceux jouant en salle sur plusieurs aspects, et ce, malgré des caractéristiques sociodémographiques similaires. Ainsi, les joueurs Internet jouent à presque toutes les formes de poker (*cash games*, tournoi, poker en salle), ils y dépensent plus d'argent et rapportent plus de conséquences négatives en ce qui a trait à l'humeur, la vie conjugale et familiale et la vie sociale. Les joueurs Internet entretiennent également plus de pensées à risque au niveau de l'illusion de contrôle. Par ailleurs, plusieurs joueurs Internet indiquent que le poker fait partie de leur revenu. Enfin, une plus grande proportion de joueurs Internet a des problèmes de jeu en comparaison avec ceux en salle. Les joueurs Internet semblent donc présenter un risque plus grand que les joueurs en salle. À la lumière de ces constats, il serait peut-être souhaitable, dans une optique de prévention, de cibler les joueurs de poker sur Internet plutôt que ceux en salle.

Puisque la modalité Internet semble présenter un niveau de risque plus élevé, du moins, pour certains joueurs, il serait important d'intégrer des mesures de protection sur les sites Internet de jeu de Poker. Déjà, certains administrateurs de JHA Internet tel Bwind et eCogra, proposent différentes mesures pour aider les joueurs à conserver le contrôle sur le plan financier. Il serait très important d'informer les joueurs de l'existence de ces mesures et de leur l'utilité. Cette information pourrait possiblement les aider à faire un choix plus éclairé lors de leur visite dans ces sites de jeu.

D) Il existe différents types de poker : les tournois où le montant maximal d'argent dépensé est connu et les « cash games » où le joueur peut dépenser autant d'argent qu'il le souhaite. Sans

surprise, les joueurs dépensent entre deux et cinq fois plus d'argent lors des « cash games ». Les « cash games » s'avèrent donc des moments de risque pour les joueurs. De plus, les joueurs qui dépensent plus d'argent sur Internet et en « cash games » sont plus susceptibles de développer un problème de jeu. Il est donc important de miser sur une intervention préventive ciblée pour cette population plus à risque. Il faut notamment centrer le message sur le contrôle des dépenses d'argent et mettre en lumière l'illusion de contrôle en rappelant la part de hasard dans le jeu de poker. Pour rejoindre ces joueurs, il est pertinent d'utiliser des forums de discussion sur Internet, mais il est également possible de les rejoindre lors de parties en salle ou au casino puisque la majorité des joueurs Internet jouent au poker selon plusieurs modalités.

E) La grande majorité des joueurs de poker rencontrés dans cette étude ne présente pas de problème de jeu. De fait, 5,5% des joueurs rencontrés ont un problème de jeu pathologique. Chez ces joueurs pathologiques, presque tous (82%) s'inquiétaient de leurs habitudes de jeu. Par ailleurs, une proportion importante de joueurs sont considérés à risque de développer des problèmes de jeu. Toutefois, ces joueurs à risque ne présentent pas les autres signes de détresse psychologique souvent observés chez les joueurs problématiques. Enfin, on observe une plus grande proportion de joueurs pathologiques chez les joueurs Internet que chez les joueurs en salle.

Ces données laissent penser que, pour une minorité de joueurs, le poker peut devenir problématique. Toutefois, il nous est impossible de dire si ces joueurs avaient un problème de jeu avant de s'initier au poker ou si c'est la pratique du poker et sa quête vers les gains financiers qui ont provoqué ce problème. De plus, la forte prévalence des joueurs à risque nous amène à nous questionner sur la définition même du concept de joueur à risque. Ainsi, plusieurs de ces joueurs ont été classés comme étant des joueurs problématiques en raison des critiques reçues par leur entourage ou encore suite à leur culpabilité face à cette activité. Dans un contexte social très critique face aux habitudes de jeu, peut-on dire que quelqu'un présente un risque uniquement en raison du regard critique de ses proches? Une réflexion sur les joueurs de poker à risque s'impose donc et devra être approfondie dans d'autres études.

Par ailleurs, bien que les prévalences de problèmes de jeu soient supérieures à celles observées dans les études épidémiologiques, mais semblables à celles rencontrées dans les autres études auprès des joueurs Internet, elles doivent être interprétées en tenant compte des limites de

cette étude. Ainsi, le fait que les participants soient des volontaires limite la généralisation de ces données.

F) Dans cette étude, le plus grand déterminant du jeu pathologique est la perte de contrôle. Afin d'éviter cette perte de contrôle, plusieurs joueurs de poker ont développé des stratégies que l'on pourrait qualifier de protectrices. En effet, lors des entretiens qualitatifs, les joueurs abordent spontanément les stratégies développées pour encadrer leur pratique du poker. La première stratégie concerne le contrôle des émotions et la discipline. Les participants affirment que le joueur doit savoir jouer de façon réfléchie et non être impulsif. Si la situation n'est pas favorable pour lui, il doit savoir se retirer. Le joueur doit également éviter la consommation d'alcool et autres drogues lorsqu'il joue et se fixer des limites temporelles. Le maintien de la vie sociale est aussi vu par certains comme étant un facteur de protection; le poker ne doit pas empiéter sur la vie familiale et sociale. La seconde stratégie de protection est le contrôle monétaire. Selon les joueurs, il serait important de se fixer des limites de dépenses et d'avoir une bonne gestion de son « bankroll » pour éviter de tout perdre. Beaucoup de joueurs semblent être des individus capables de s'imposer eux-mêmes des limites et ainsi de jouer de manière contrôlée et responsable. Les joueurs éprouvent souvent des difficultés à calculer les coûts et bénéfices financiers réels découlant du poker. Or, certains joueurs utilisent des logiciels qui les aident à effectuer ce processus. Il pourrait être pertinent d'imposer ces systèmes sur les sites d'offre de jeu de poker. De même, lors des soirées de poker «cash games», il serait important de développer des outils pour que le joueur ait une trace de ses dépenses.

G) Lors des entrevues qualitatives, nous avons demandé aux joueurs de faire des recommandations pour aider les joueurs pathologiques. Nous avons constaté que les joueurs de poker se sentent peu concernés par le jeu pathologique. En fait, puisqu'ils ne se sentent pas interpellés par le « *gambling* », il s'agit d'une population qui risque d'être difficilement rejointe par des interventions primaires de type masse média. Il serait donc pertinent de développer des outils de prévention et d'intervention comprenant des messages s'adressant spécifiquement aux joueurs de poker et évitant de « diaboliser » le poker. De plus, les joueurs rencontrés se sont montrés sceptiques face à l'utilité des publicités visant à contrer le jeu pathologique. Cette

méfiance nous amène à proposer que la prévention se fasse par l'intermédiaire d'un réseau qui leur est plus proche, à savoir à l'intérieur des ligues de poker ou sur les sites de jeu.

Voici un résumé de leurs recommandations : pour eux, il est important de sensibiliser le grand public et surtout les jeunes aux méfaits que peut engendrer le poker (sans toutefois le diaboliser); de distribuer des pamphlets de SOS Jeux; de faire des campagnes pour responsabiliser l'entourage; de légiférer sur la publicité des jeux sur Internet et sur la sollicitation de ces derniers; « d'humaniser » l'aide disponible avec la présence d'une personne sur les lieux de jeux qui pourrait mettre en garde contre les éventuels dérapages; d'offrir des suivis psychologiques par un professionnel, mais aussi un soutien pour la famille; enfin, selon eux, puisque le poker est un jeu de stratégie, il est nécessaire de connaître les différentes stratégies et de comprendre le jeu. Ils suggèrent donc une meilleure éducation des joueurs pour qu'ils évitent le piège de devenir un joueur pathologique.

Limites de cette étude

Le recrutement des joueurs de poker, particulièrement les joueurs Internet, fut ardu en raison d'une attitude méfiante générale face à la recherche sur le jeu de Poker. En effet, ces joueurs craignent que les résultats de l'étude puissent nuire à l'image du poker, une activité qui les passionne. À ce titre, comme c'est le cas pour toute étude sur les JHA ou autres activités marginales, cette attitude a pu avoir un effet sur la validité des résultats. Il n'est pas exclu que la désirabilité sociale conduise des participants à minimiser l'impact négatif du poker dans les différentes sphères de leur vie.

Il faut également savoir que l'étude est basée sur un échantillon de convenance. Les joueurs rencontrés sont uniquement ceux ayant répondu à l'appel et nous ignorons le taux de réponse. Il est donc possible que nous n'ayons pas eu accès à tous les types de joueurs de Poker.

Partie-C Méthodologie

Pour cette étude exploratoire, un devis de recherche mixte a été utilisé. De fait, un volet quantitatif a été utilisé pour l'objectif 1 et un volet qualitatif, avec une perspective interactionniste symbolique pour l'objectif 2.

Pour participer à cette étude, les personnes devaient se considérer comme un joueur de poker, avoir joué pour de l'argent au Poker dans la dernière année et être âgés d'au moins 18 ans. La procédure d'échantillonnage repose sur une stratégie de convenance. Les participants ont été recrutés dans plusieurs des endroits où les joueurs de poker se réunissent pour participer à cette activité ce qui suggère une bonne représentativité de l'échantillon par rapport à la population cible (voir tableau 1 à l'annexe 1). De plus, les joueurs ont été recrutés dans 13 régions du Québec (tableau 2 à l'annexe 1).

L'échantillon du volet quantitatif comprend 200 joueurs de poker. Ces derniers ont été catégorisés en deux groupes indépendants, soit joueur jouant majoritairement sur Internet ($n = 87$) et joueur jouant majoritairement en salle ($n = 113$). Pour le volet qualitatif, 20 joueurs jouant sur Internet ont été sélectionnés à partir de variables stratégiques (le genre, le score à l'ICJE).

Les joueurs en salle et les joueurs Internet ont été comparés sur différentes variables. Ces comparaisons ont été effectuées à partir d'analyses de Chi-carré et de tests t . Une régression hiérarchique méthode «pas à pas» a également été complétée afin de vérifier les variables associées au jeu pathologique chez les joueurs de poker. Les résultats ont été considérés comme étant statistiquement significatifs à un seuil de 0,05 et une tendance significative à un seuil de 0,15.

En ce qui a trait aux entretiens, ils ont d'abord été retranscrits et rendus anonymes (noms fictifs). Les deux chercheuses et la coordonnatrice du projet qualitatif ont élaboré une grille de codification (à partir de 5 entrevues) afin de procéder à des analyses de contenu thématique. Par la suite, l'analyse verticale des entrevues a été effectuée par deux assistantes de recherche à l'aide du logiciel Nvivo 8.0. Des accords inter-juges ont été menés sur 50% des entrevues analysées. À la suite de cette codification, chaque thème a été repris afin d'approfondir l'analyse en effectuant une analyse transversale du matériel.

Afin de permettre une meilleure intégration des données, les résultats tant qualitatifs que quantitatifs seront présentés dans chacune des sections pertinentes.

Partie D - Résultats

Différences sociodémographiques des joueurs Internet vs en salle

Les analyses quantitatives reposent sur la comparaison des 200 joueurs de poker catégorisés selon leur modalité de jeu préféré soit le poker en ligne (Joueur Internet [JI]) ou le poker en salle (Joueur en salle [JS]). Au plan sociodémographique, les joueurs Internet ($n = 87$) et les joueurs en salle ($n = 113$) présentent un profil similaire. Dans l'ensemble, les participants sont jeunes (M [moyenne] = 30,41 ans), majoritairement des hommes (89%), travailleurs (60,5%), ils ont terminé des études de niveau collégial (77,4%), la moitié des participants sont mariés ou conjoints de fait et ils gagnent en moyenne 35 085,89\$ annuellement (tableau 3 dans l'annexe 1).

Habitudes de jeux de hasard et d'argent et spécialisation au jeu du poker

Les autres jeux de hasard et d'argent

Les joueurs de poker jouent relativement peu à d'autres formes de jeu de hasard et d'argent. De fait, tel qu'observé dans les études populationnelles, les jeux les plus populaires sont les billets de loterie, les prix instantanés et les billets de tirage (voir tableau 4 à l'annexe 1). Seuls 2% jouent tous les jours à une autre forme de JHA, soit à la loterie ou aux appareils de loterie vidéo.

Les entrevues qualitatives nous permettent de mieux comprendre leur perception des autres JHA et leur désintérêt pour ceux-ci. De fait, les JHA autres que le poker sont perçus par les participants de l'étude comme des jeux où il est impossible d'établir une réelle stratégie et où il n'y a qu'une illusion de contrôle. Pour les joueurs de poker, les autres JHA ne sont que des activités de « *gambling* » et présenteraient plus de risque de perdre de l'argent que d'en gagner. La grande part de hasard perçue dans les autres JHA repousse donc les joueurs de poker qui ont tendance à se spécialiser dans le poker qu'ils décrivent comme un jeu principalement constitué de stratégies.

Les habitudes de jeux de poker

Chez les joueurs de poker rencontrés dans cette étude, on observe une spécialisation dans cette activité, ie. que la majorité de leurs activités de JHA sont centrées soit sur le poker en ligne (poker Internet), soit sur le poker en salle ou entre amis. Parmi l'ensemble de nos participants, 86,5% d'entre eux jouent à plus d'une forme de poker. Cela est d'autant plus vrai chez les joueurs

Internet chez qui on observe que 96,6% jouent à plusieurs formes de poker contrairement à 78,8% chez les joueurs en salle ($\chi^2(3) = 24,17, p < 0,001$). De plus, les joueurs Internet sont significativement plus nombreux (93,1%) à jouer à au moins une forme de «cash games» comparativement aux joueurs en salle (45,1%) ($\chi^2(2) = 35,46, p < 0,001$).

En ce qui a trait à l'argent dépensé au poker, on observe que les joueurs Internet dépensent davantage d'argent sous presque toutes les formes de poker comparativement à ceux en salle. Ainsi, en moyenne, les joueurs Internet ont des dépenses monétaires significativement plus élevées que les joueurs en salle dans les tournois sur Internet (58,88\$ JI vs 17,59\$ JS) et marginalement plus élevées lors des «cash games» Internet (306,23\$ JI vs 59,07\$ JS). Les joueurs Internet dépensent également plus aux «cash games» en salle, leur moyenne étant respectivement 156,43\$ (JI) et 88,45\$ (JS). Enfin, quel que soit le type de joueurs (Internet ou en salle), ils dépensent entre deux (JS) et cinq (JI) fois plus d'argent lorsqu'ils jouent au poker dans la forme «cash game» que lorsqu'ils jouent au poker dans un tournoi (voir les tableaux 5 et 6 de l'annexe 1).

Les conséquences associées au jeu du poker

Les bénéfiques et conséquences positives

De manière générale, les joueurs rapportent que le poker a relativement peu contribué à améliorer les différentes sphères de leur vie. Néanmoins, 40% des participants déclarent que cette activité améliore leur vie sociale, 31,5% leur humeur, 24,5% leur situation financière (voir tableau 7 de l'annexe 1). Toutefois, des différences significatives s'observent au niveau de la perception des bénéfiques entre les deux types de joueurs. En effet, le bénéfice le plus souvent rapporté par les joueurs Internet s'avère les gains financiers et en troisième position la vie sociale alors que c'est l'inverse pour les joueurs en salle. En fait, le bénéfice le plus important pour les joueurs en salle se situe au niveau de la vie sociale et en troisième position les gains financiers.

Les entrevues qualitatives ont, pour leur part, permis d'approfondir la perception des effets positifs du poker. De fait, lors de ces entrevues, les participants ont rapporté beaucoup de conséquences positives associées au poker. Ainsi, lorsqu'ils s'adonnent au poker, les joueurs disent ressentir du plaisir et apprécier les décharges d'adrénaline qui viennent avec ce jeu de défi et de stratégies. De plus, l'aspect stratégique du jeu stimulerait également les capacités intellectuelles et la capacité de concentration des joueurs. Certains joueurs rapportent également

que le poker les amène à avoir un meilleur contrôle de soi, de leur impulsivité et une bonne gestion des émotions. Par ailleurs, la conséquence la plus fréquente et l'une des plus appréciées par les joueurs est sans nul doute les gains financiers associés au poker. Cette conséquence positive, souvent discutée dans un contexte de long terme, permet à certains de se payer de petits luxes alors que pour d'autres, ces gains deviennent leur seule source de revenus. Les joueurs apprécient le fait que ces profits soient gagnés dans un contexte d'autonomie contrairement à un emploi conventionnel (flexibilité d'horaire et du lieu de la pratique). Enfin, contrairement à l'idée préconçue du joueur Internet isolé, certains joueurs rapportent que le poker améliore leur vie sociale. En fait, pour certains, ce jeu aiderait à entretenir des liens avec le réseau social existant (activité régulièrement pratiquée entre amis) et permettrait de créer de nouvelles amitiés pour élargir ce réseau.

Les conséquences négatives associées au jeu de poker

Les joueurs de cet échantillon rapportent très peu de conséquences négatives en lien avec leurs habitudes de jeu de poker dans la dernière année. De manière générale, 13% rapportent que cette activité perturbe leur humeur, 7,5% leur sommeil et 6% leur vie sociale. Pour leur part, les joueurs Internet sont significativement plus nombreux à rapporter des conséquences négatives pour ce qui est de l'humeur, de la vie sociale et de leur vie conjugale et familiale que les joueurs en salle. Pour ces derniers (JS), les trois conséquences négatives les plus rapportées ont trait à l'humeur, au sommeil et à la situation financière (voir tableau 8 de l'annexe 1).

Les conséquences négatives ont été plus difficiles à explorer en entrevues qualitatives que les bénéfiques associés. De fait, spontanément, les joueurs développaient peu sur les conséquences négatives et l'intervieweur devait solliciter leurs réponses. Lorsqu'ils faisaient mention de certaines conséquences, ils les considéraient comme étant épisodiques. Toutefois, parmi les conséquences les plus fréquemment mentionnées se trouvent les pertes financières. De fait, la quasi-totalité des interviewés ont soulevé les pertes financières comme étant une conséquence négative. Ces pertes monétaires ne sont toutefois pas toujours perçues comme étant des pertes, mais bien comme des « investissements », ou encore comme un prix inévitable à payer pour jouer au poker. Par ailleurs, des joueurs ont mentionné que sur Internet, l'argent perd son caractère réel, ce qui peut résulter en des pertes plus grandes. Une seconde conséquence négative importante du poker est qu'il peut affecter l'humeur du joueur. Ainsi, particulièrement en période de multiples

défaites, plusieurs joueurs ont rapporté être plus agressifs, de mauvaise humeur, ou encore impatients. Dans certaines phases de jeu, quelques participants affirment avoir même négligé d'autres sphères de leur vie et avoir accumulé de la fatigue en raison des heures jouées. Par ailleurs, il arrive que les joueurs de poker se sentent seuls. Cette solitude est parfois accentuée par les préjugés et le regard critique de la société et de leurs proches face à leurs habitudes de jeu. Enfin, lorsque le poker est conçu comme une forme de travail, la monotonie prend le dessus sur le plaisir.

Les problèmes de jeu

Selon l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE; Ferris & Wynne, 2001), dans l'ensemble de l'échantillon (N=200), 21,5 % des participants ne présentent aucun risque, 37% un risque faible, 36% un risque modéré (joueurs problématiques ou à risque) et 5,5% des joueurs présentent un problème de jeu excessif (joueurs pathologiques). Parmi les joueurs considérés excessifs à l'ICJE, tous les joueurs, à l'exception de deux, s'inquiétaient de leurs habitudes de jeu.

Tel qu'observé dans les autres études, on retrouve une proportion plus grande de joueurs problématiques chez les joueurs Internet en comparaison avec ceux en salle ($\chi^2 (3) 17,63, p < 0,001$) (voir tableau 9 dans l'annexe 1). De fait, 44,8% des joueurs Internet sont considérés à risque et 10,3% sont considérés comme étant excessifs, alors que ces proportions sont plus faibles pour les joueurs en salle où 29,2% seraient des joueurs à risque et 1,8% seraient excessifs.

La perception du hasard et les pensées à risque

Les données quantitatives indiquent que les joueurs de poker Internet croient que les habiletés sont davantage impliquées dans le jeu de poker comparativement aux joueurs en salle. En effet, un pourcentage significativement plus grand de joueurs Internet (62,8%) considère que les habiletés sont impliquées à au moins 75% dans le jeu de poker comparativement aux joueurs en salle (43,4%) ($p < 0,01$) (voir tableau 10 de l'annexe 1).

Plusieurs études ont documenté les liens entre les « croyances irrationnelles » et la persistance des comportements de jeu (Blasczynsky et Nower, 2007; Joukhador et al., 2003; Mattson et al., 2008). Toutefois, compte tenu de la partie habileté inhérente au jeu de poker, nous croyons que l'utilisation du terme « croyance irrationnelle » n'est pas du tout appropriée. En fait, nous avons nommé ces croyances « pensées à risque ». Chez les joueurs de poker, le type de pensées à risque (mesurées par l'inventaire des croyances liées aux jeux (ICROLJ : Ladouceur et

al. 2006) le plus présent est associé à l'illusion de contrôle. En effet, les joueurs de poker présentent très peu de superstitions et de croyances reliées à l'indépendance entre les tours. Par ailleurs, les joueurs Internet ont une illusion de contrôle plus élevée que les joueurs sur table (voir tableau 11 de l'annexe 1). De plus, les joueurs Internet ont tendance à être plus nombreux (JI 80,5%) à croire qu'ils peuvent gagner plus d'argent s'ils utilisent une stratégie ou un système comparativement aux joueurs en salle (70,8%) ($p = 0,14$). Enfin, 87,4% des joueurs Internet ont tendance à essayer de s'améliorer aux jeux de hasard et d'argent en lisant sur des stratégies contre 78,6% des joueurs en salle ($p = 0,13$).

Lors des entretiens qualitatifs, les interviewés ont montré que la question du hasard et de la stratégie était un sujet sensible. En fait, il s'agit d'un point crucial à leurs yeux : les habiletés représentent le constituant principal du poker. S'il n'existe pas de consensus sur ce que représente la proportion relative à la stratégie et à celle du hasard, tous s'accordent pour dire que le hasard est présent. L'utilisation du vocable « variance », terme utilisé surtout en mathématique, donne toutefois au hasard une connotation plus statistique, calculée. Si à court terme la chance influence le résultat de quelques mains, ce sont les aptitudes et stratégies qui décideront d'un vrai gagnant sur le long terme. De fait, les joueurs expliquent souvent leurs premières victoires par la chance, alors qu'au fil du temps ils développent des habiletés, et ce serait davantage grâce à celles-ci s'ils gagnent. Il serait donc nécessaire pour progresser de bien connaître les statistiques et de prendre de bonnes décisions, mais également de bénéficier d'un fonds de roulement suffisant pour pouvoir assumer les fluctuations. Enfin, les joueurs posent un regard critique face aux joueurs de poker qui ne misent que sur la chance pour remporter leurs parties : ces joueurs sont considérés comme des gens à risque de développer un problème de jeu et représentent une nuisance pour les « vrais » joueurs qui eux tentent d'appliquer les meilleures stratégies possible.

Problématiques associées au jeu

La détresse psychologique et l'impulsivité

L'ensemble des participants présente peu de symptômes de détresse psychologique et aucune différence n'est observée entre les joueurs Internet et en salle. Le score moyen sur l'échelle d'anxiété de Beck est de 5,88 (ÉT = 5,28) et trois participants atteignent le seuil clinique de 20. En ce qui a trait à la dépression, un score moyen de 4,95 (ÉT = 5,15) est obtenu à l'échelle de Beck, 12% des participants présentent des symptômes de dépression légère et 2,5% une

dépression modérée (voir tableau 12 de l'annexe 1). Tel qu'attendu, les scores de l'anxiété ($p=0,22$), de la dépression ($p=0,20$) et de l'impulsivité ($p=0,19$) corréleront tous significativement avec l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE).

Au cours de la dernière année, 10,3% des joueurs Internet et 12,4% des joueurs en salle ont déclaré avoir été suivis par un médecin pour des problèmes physiques ou émotifs provoqués par le stress. De plus, 18,4% des joueurs Internet et 19,5% des joueurs en salle ont rapporté s'être sentis gravement déprimés et 31% des joueurs Internet et 34,5% des joueurs en salle ont rapporté s'être sentis gravement stressés. Un joueur Internet et trois joueurs en salle ont songé sérieusement au suicide ou ont tenté de se suicider en raison de leurs habitudes de jeu dans la dernière année. Enfin, en ce qui a trait au niveau d'impulsivité mesurée par Eysenk et Eysenk (1977), aucune différence n'est présente.

La consommation de substances psychoactives

En ce qui a trait à la consommation de substances psychoactives (SPA), les joueurs Internet et en salle présentent des scores similaires de dépendance à l'alcool et aux autres drogues. Alors que selon le DEBA, instrument de dépistage validé, aucun joueur n'atteint le seuil clinique d'une dépendance à l'alcool, plusieurs joueurs en salle (16,1%) et Internet (19,5%) croient qu'ils ont déjà eu un problème d'alcool (voir tableaux 13 et 14 de l'annexe 1).

Au niveau de la consommation des drogues, 8% des joueurs Internet et 3,5% des joueurs en salle ont une consommation de drogues considérée problématique et nécessitant un traitement. De même, une proportion significativement plus élevée ($p < 0,006$) de joueurs Internet soit 20,7% croit avoir déjà eu un problème de consommation de drogues comparativement à 7,1% pour les joueurs en salle. Enfin, un pourcentage élevé de joueurs ont également une histoire familiale de toxicomanie. Plus de 42,5% des joueurs Internet et 49,6% des joueurs en salle rapportent qu'un membre de leur famille a déjà eu des problèmes d'alcool ou d'autres drogues.

Le volet qualitatif de la recherche permet de mieux comprendre la relation entre la consommation d'alcool et autres drogues et le poker. Les participants voient dans le poker un jeu stratégique et sérieux, souvent plus près de la conception du travail ou de l'investissement que du loisir. Selon eux, la consommation d'alcool ou d'autres drogues n'est pas prisee puisqu'elle diminuerait la capacité à analyser le jeu adéquatement et encouragerait l'adoption d'un comportement de jeu trop agressif et impulsif. Il est cependant à noter que les joueurs

consomment de l'alcool et/ou de la drogue lorsqu'ils jouent entre amis. En effet, cette modalité de pratique du poker est considérée comme un loisir ou une activité sociale permettant de se réunir entre amis, plutôt que comme un investissement.

Les déterminants du jeu pathologique chez les joueurs de poker

Des liens entre le score de jeu problématique et plusieurs variables d'intérêt, soit la plus grande somme dépensée aux JHA dans la dernière année, le nombre total de JHA joués, la perte de contrôle, les pensées à risque, la modalité de jeu (salle vs Internet), la dépendance à l'alcool et aux autres drogues, l'anxiété et la dépression, avoir gagné une grosse somme d'argent lors des débuts comme joueurs, ont été vérifiés. Le modèle final explique 42% de la variance du score de jeu pathologique (ICJE). Le principal déterminant du jeu pathologique est la perte de contrôle qui explique 28% de la variance. Les autres déterminants ont une importance relative plus petite et ajoutent peu à l'explication du phénomène. En effet, les pensées à risque (5,6%), la dépendance aux drogues (2,9%), l'anxiété (1,9%), la modalité de jeu Internet (1,8%) et avoir gagné une grosse somme d'argent lors des débuts aux JHA (1,3%) sont liés, mais de manière modeste au jeu problématique. Il semble donc qu'une disposition plus élevée à perdre le contrôle lors du jeu de poker constitue le facteur le plus important du jeu pathologique chez les joueurs de poker de cet échantillon (voir tableau 16 de l'annexe 1).

L'initiation au jeu de poker

Les premières analyses qualitatives montrent une diversité et une complexité des trajectoires. La majorité des participants ont d'abord été initiés aux autres formes de JHA avant de connaître le poker. Néanmoins, si certains joueurs jouent sur Internet avant d'entrer dans les salles de poker et que d'autres procèdent à l'inverse, il demeure que la plupart des joueurs ont commencé à jouer au poker entre amis. Les débuts de plusieurs ont été influencés par ce qu'ils appellent « la mode du poker » qui aurait débuté autour de 2003-2004 alors que « Chris Moneymaker » a remporté le World Series of Poker (2003) après avoir gagné sa place grâce à une victoire sur un site Internet. Par la suite, la découverte de l'aspect stratégique du poker amène plusieurs joueurs à se désintéresser des autres formes de jeux où seul le hasard est présent.

Alors que les participants rapportent avoir commencé à jouer au poker par plaisir, l'appât du gain devient souvent la motivation principale dans la poursuite de l'activité sur Internet. En effet, lorsque les joueurs pratiquent le poker sur table, ils s'intéressent davantage au jeu pour le

plaisir qu'il leur procure, pour la compétition, et pour l'aspect social de l'activité. Bien que le désir de performer, l'adrénaline et la stimulation intellectuelle soient présents tant sur Internet qu'en salle, il demeure que la recherche de profits sur Internet devient rapidement une motivation première. Il a été constaté que le poker est parfois conceptualisé au fil de la pratique comme un travail actuel ou éventuel plutôt que comme un loisir. Dès lors, l'excitation est moindre, l'argent misé est défini comme un investissement et devient la motivation principale.

Conclusions et pistes de solution

Cette étude a permis de tracer un premier portrait de 200 joueurs de poker québécois. Les adeptes du poker rencontrés dans le cadre de cette étude sont majoritairement des hommes, jeunes et scolarisés. Ils se distinguent des amateurs des autres jeux de hasard et d'argent notamment par leur spécialisation dans les différents types de poker. Chez ces joueurs de poker, cette activité comporte plusieurs avantages au plan social et financier et très peu de conséquences. Alors qu'il existe deux grands types de jeu, en tournoi et les «*cash game*», ces deux modalités ne semblent pas représenter le même niveau de risque. De fait, les joueurs dépensent significativement plus lorsqu'ils jouent aux «*cash games*». Les tournois, en déterminant le montant d'argent pouvant être perdu dès le départ, semblent donc être protecteurs au niveau des finances des joueurs.

De plus, la comparaison entre les joueurs de poker Internet et ceux en salle permet de constater que les joueurs de poker ne sont pas tous les mêmes. De fait, il existe plusieurs différences entre ces deux groupes. Ainsi, en comparaison avec les joueurs en salle, les joueurs de poker Internet jouent à toutes les variantes de poker, dépensent plus d'argent, voient plus de bénéfices mais aussi de conséquences, ont plus de pensées à risque et ont plus de problèmes de drogue. De plus, une plus grande proportion de ces joueurs semble avoir des problèmes de jeu. L'ensemble de ces indices laissent penser que les joueurs Internet présentent un niveau de risque plus élevé que ceux jouant au poker en salle.

Cette étude a également contribué aux connaissances relatives aux déterminants psychologiques associés au jeu pathologique chez des joueurs de poker. La perte de contrôle, les pensées à risque, la modalité de jeu Internet, la dépendance aux drogues, l'anxiété et avoir gagné une somme importante lors des débuts contribuent à l'explication des problèmes de jeu de poker.

Il n'est pas possible pour l'instant d'établir les variables proximales et distales au jeu excessif, il est toutefois possible d'identifier des indicateurs du jeu plus à risque chez les joueurs de poker.

Cette étude est la première au Québec à documenter les habitudes de jeux et les conséquences associées auprès d'un échantillon composé entièrement de joueurs de poker. De plus, le devis mixte de l'étude permet non seulement de présenter un portrait de ces individus mais également de comprendre plus en profondeur leurs motivations ainsi que l'impact du poker sur leurs habitudes de vie, sur leur santé physique et psychologique. Il a également été possible de contribuer aux connaissances sur les déterminants du jeu pathologique chez cette population.

Partie E- Piste de recherches futures

Le milieu du poker au Québec a subi d'importants changements au cours de la dernière décennie. L'explosion de sa popularité fait du poker un champ d'études privilégié. L'exploration menée par cette première étude permet de mettre en lumière de nouvelles voies de recherche pertinentes. D'abord, le poker étant très « à la mode », il est essentiel de se questionner à savoir ce qu'il adviendra des comportements de jeu des joueurs de poker au fil des années. C'est pourquoi nous avons élaboré une recherche visant à effectuer le suivi des joueurs annuellement pendant 2 années supplémentaires.

En octobre 2007, le gouvernement du Québec a rendu légale la pratique du poker Texas Hold'em avec croupier dans les casinos de Montréal. Dans la présente étude, une question a été introduite à savoir si les participants croyaient que cette légalisation était une bonne action et aurait des impacts sur leur pratique. Il sera pertinent d'analyser plus en profondeur et à plus long terme les impacts qu'aura cette légalisation.

Deux catégories de joueurs mériteraient une étude plus approfondie. D'une part, les femmes jouant au poker constituent une population qui à ce jour n'a pas été étudiée. Pourtant, bien qu'elles soient minoritaires, elle représente une tranche considérable de la population des joueurs. Les joueurs professionnels, soit ceux qui se consacrent entièrement au poker pour gagner leur vie, sont également une population fort intéressante. Leur carrière marginale représente une trajectoire de vie pertinente qui mériterait de plus amples analyses.

Il s'est avéré difficile d'analyser les pertes et revenus associés à la pratique du poker. Les joueurs semblent plus enclins à rapporter leurs gains. Or, des recherches sur la gestion financière effectuée par les joueurs seraient pertinentes. La méthode du calendrier utilisée dans

d'autres études sur le jeu, ou une méthode prospective de type « Journal de bord » serait pertinente.

Finalement, l'étude actuelle s'est concentrée sur l'expérience individuelle des joueurs, or, au cours de la recherche, nous avons découvert que le poker représente un réel milieu de vie à l'intérieur duquel les règles, les normes informelles et les interactions sont nombreuses. Nous avons constaté l'importance des forums de joueurs sur Internet dans la trajectoire de chacun. Une analyse du contenu de ces forums pourrait apporter un éclairage nouveau sur le « milieu du poker ».

Partie F- Références et bibliographie

- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G. K., & Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 893-897.
- Beck, A. T., Steer, R. A., & Brown, G. K. (1996). *Beck Depression Inventory – Second Edition Manual*, San Antonio: The Psychological Corporation.
- Bourque, P et Beaudette, D. (1982). Étude psychométrique du questionnaire de dépression de Beck auprès d'un échantillon d'étudiants universitaires francophones. *Revue canadienne des sciences du comportement*, 14 (3), 211-218.
- Chevalier, S. et Pastinelli, M. (2008). *L'offre de jeu de poker sous toutes ses coutures ou la sociologie du poker*. 76^e congrès de l'ACFAS, Québec, Mai 2008.
- Ferris, J. et Wynne, H. (2001). *L'indice canadien de jeu excessif*. Rapport final. http://www.ccsa.ca/CCSA/FR/Topics/Substances_Addictions/Gambling.htm.
- Fradet, N. (2008). *La bataille des esprits*. 76^e congrès de l'ACFAS, Québec, Mai 2008.
- Griffiths, M. et Barnes, A. (2008). Internet Gambling : an online empirical study among student gamblers. *International Journal of mental health addiction*, 6, 194-204.
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. Et Rigbye, J. (2009). Online poker Gambling in University students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. et Parke, J (2006). Internet Gambling: An overview of psychosocial Impacts. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 10(1), 27-39.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K.. et Erens, B. (2007). *Internet gambling: a secondary analysis of findings from the 2007 British Gambling prevalence Survey*. Rapport présenté à Gambling Commission.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K.. et Erens, B. (2008). Sociodemographic correlates of Internet gambling: Findings from the 2007 British Gambling prevalence Survey. *Cyberpsychology and Behavior*, 12, 1-4.
- Jonsson, J. (2009). *Responsible gaming and gambling problems among 3000 Swedish Internet poker Players*. Présentation au congrès de l'Alberta Gaming Research Institute, Banff conference on Internet Gambling, Alberta, Canada du 26-27 mars 2009.
- Labrie, R.A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., Schumann, A. et Schaffer, H.J. (2007). Assessing the playing field : a prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23, 347-362.
- Ladd, G.T. et Petry, N.M. (2002). Disorderd gambling among university-based medical and dental patients: a focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16 (1), 76-79.
- Laplante, D.A., Schumann, A., Labrie, R.A. et Schaffer, H.J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior* 24, 2399-2414.
- Nelson, S.E. (2009). *Actual Internet Gambling: Findings from a Longitudinal study of Internet Gambling Behavior*. Présentation au congrès de l'Alberta Gaming Research Institute, Banff conference on Internet Gambling, Alberta, Canada du 26-27 mars 2009.
- Nelson, S.E., LaPlante, D.A., Peller, A.J., Schumann, A., Labrie, R.A. et Schaffer, H.J. (2008). Real limits in the virtual world: self-limiting behaviour of Internet gamblers. *Journal of Gambling studies*, 24, 463-477..
- Parke, A., Griffiths, M et Parke, J. (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of Gambling Issues*, 14, 14-21.

- Petry, N.M. et Weinstock, J. (2007). Internet Gambling is common in college students and associated with poor mental health. *The American Journal on Addictions*, 16, 325-330.
- Poupart, J. (1997). L'entretien de type qualitatif: considérations épistémologiques et méthodologiques. Dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer, & A. P. Pires (Éds), *La recherche qualitative : enjeux épistémologiques et méthodologiques* (pp. 173-209). Boucherville: Gaëtan Morin Éditeur.
- Responsible Gambling Council Poker Poll (2006). *One-in-five Ontarians Play Poker for Money*. Rapport remis au responsible gaming council.
http://www.responsiblegambling.org/en/media/news_details.cfm?ID=38&media=1
- Shed, N.W., Hodgins, D.C. et Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling studies*, 8(2), 167-178.
- Tremblay, J, Rouillard, P et Sirois, M. (2004). Manuel d'utilisation DÉBA-A/D. RISQ, Québec.
- Wiebe, J., Mun, P, et Kauffman, N. (2006). *Gambling and problem gambling in Ontario 2005*. Rapport remis au Responsible gambling Council.
www.responsiblegambling.org/en/research/rgcresearch.cfm
- Wiebe, J., Single, E. et Falkowski-Ham, A. (2003). *Exploring the evolution of problem gambling: A one year follow-up study*. Rapport remis au Responsible gambling Council.
www.responsiblegambling.org/en/research/rgcresearch.cfm
- Williams, R.J. (2009). *Internet Gambling : Setting the stage*. Présentation au congrès de l'Alberta Gaming Research Institute, Banff conference on Internet Gambling, Alberta, Canada du 26-27 mars 2009.
- Wood, R.T.A et Griffiths, M.D. (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker Web sites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issues*, 21, july, 80-99.
- Wood, R.T.A, Griffiths, M.D. et Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *Cyberpsychology and Behavior*, 10 (3), 354-361.
- 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.
- Wood, R.T. et Williams, R.J. (2009). *Internet Gambling in comparative perspective: Patterns, problems and Intervention*. Présentation au congrès de l'Alberta Gaming Research Institute, Banff conference on Internet Gambling, Alberta, Canada du 26-27 mars 2009.
- Wood, R.T. et Williams, R.J. (2009). *Internet Gambling: Prevalence, patterns, problems and policy options*. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling research center.

IDENTIFICATION (Rapport administratif)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Magali Dufour, Ph.D, Service de toxicomanie, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Natacha Brunelle, Ph.D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Isabelle Richer, Ph.D., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Sévrine Petit, M.Sc., Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke (coordonnatrice)

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

Titre du projet de recherche

Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent

Numéro du projet de recherche

2008- AC – 119912

Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Rapport administratif

Partie 1 – Collaborations hors-Québec

Dans ce projet, aucune collaboration hors Québec n'a été établie. Cependant, lors du congrès sur le jeu Internet à Banff, nous avons établi des liens avec différents chercheurs s'intéressant à ce sujet notamment avec les docteurs Jonathan Parke et Mark Griffiths de l'Angleterre. Ces chercheurs se sont montrés très intéressés par nos travaux.

Partie 2 – Partenaires de recherche

Cette étude présentait plusieurs défis, notamment celui de s'intégrer dans le milieu des joueurs de poker. Outre les annonces passées dans un journal quotidien et divers hebdomadaires, nous avons sollicité l'aide d'individus et de ressources jouant un rôle important dans le milieu du poker au Québec.

Participation aux discussions dans des Forums Internet

D'abord, deux sites Internet accueillent des forums de discussion sur le poker. Nous nous sommes donc inscrits aux sites Princepoker (www.princepoker.com) et poker collectif (www.pokercollectif.com) afin de participer aux discussions et d'afficher l'annonce de l'étude en vue du recrutement. Les participants aux forums ont posé plusieurs questions concernant les objectifs de l'étude et les limites de la confidentialité. Certaines réactions furent très positives alors que d'autres ont fait montre de l'importante méfiance des joueurs face à la recherche en général. Ces craintes concernaient essentiellement la peur que les chercheurs échafaudent une image négative du poker basée sur des a priori du jeu comme étant pathologique. Ainsi, nous avons répondu à toutes les questions et avons obtenu des réponses positives de joueurs.

Annonces sur des sites Internet destinés aux joueurs de poker et dans La Presse

Considérant l'importance d'atteindre les joueurs Internet, nous avons également affiché des annonces de l'étude sur le web site de l'A.J.T.P.Q. (Association des joueurs de tournois de poker du Québec), présidée par monsieur André Boyer et le site web de la Ligue métropolitaine de poker. Nous avons envoyé des courriels à plusieurs sites d'offres de jeu, sans toutefois obtenir de retour de leur part (Fulltilt poker, Partypoker, Pokerstar, PKR, Ultimate bet, Titan poker).

Facebook étant devenu aussi très populaire, nous y avons affiché des annonces dans les groupes concernant le poker. Finalement, Simon Gravel, chroniqueur au journal La Presse, a expliqué en quoi consistait l'étude et a publié nos coordonnées.

Contacts avec des organisateurs de tournois

Le recrutement n'aurait pas été complet sans la présence assidue d'assistants de recherche sur les lieux des tournois de poker. Outre, les bars associés à la L.T.P.Q. (Ligue de tournois de poker du Québec), le recrutement a eu lieu dans près d'une dizaine de bars de la région de Montréal, tournois officiels ou salle de poker de la réserve de Kanhawake. Finalement, le Casino de Montréal, par l'intermédiaire de la Fondation Mise sur toi, a accepté que des assistants de recherche effectuent quatre séances de recrutement dans les salles de poker.

Présentation des résultats aux joueurs de poker

Nous avons invité tous nos partenaires ainsi que tous les joueurs de poker à une présentation des résultats préliminaires de recherche afin que ces derniers puissent réagir et participer à l'interprétation des données. Malgré les trois courriels envoyés, aucun participant ni partenaire ne se sont déplacés.

Partie 3 – Formation

Malheureusement, l'absence d'un programme de doctorat et de maîtrise à la Faculté de médecine et des sciences de la santé à l'Université de Sherbrooke, rend difficile la direction d'étudiant au doctorat. Cependant, ce projet a permis l'intégration de plusieurs étudiants de premier, deuxième et de troisième cycles en tant qu'assistants de recherche. En fait, deux étudiants de doctorat ont participé à la coordination de la recherche et aux analyses statistiques; cinq étudiants au deuxième cycle ont fait des entretiens et de l'analyse qualitative et neuf étudiants de premier cycle ont participé au recrutement et à l'entrée de données. Cette expérience de recherche constitue assurément une valeur ajoutée à leur parcours universitaire.

Partie 4 – Diffusion, transfert et valorisation de connaissances

- 1- Est-ce que vos conclusions de recherche ont été diffusées :
- X Aux universitaires?
 - X Aux décideurs dans les secteurs public, privé et sans but lucratif?

X Aux milieux de pratique et de l'intervention?

Au public en général?

- o Le journaliste Daniel Boily de la salle des nouvelles de Radio-Canada attend avec impatience notre rapport. Il nous a déjà contactées à trois reprises.
- o Nous avons tenté, sans succès de présenter les résultats aux joueurs.

2- À combien de reprises avez-vous présenté vos travaux au cours du déroulement de la recherche et à quel auditoire s'adressait votre présentation?

3-

Type d'auditoire	Nombre de présentations
Articles en préparation	3
Communications scientifiques – colloques internationaux	3
Communications scientifiques – autres colloques	1
Auditoire professionnel	1
Acte de colloque	-
Présentation aux partenaires	2

Estimez le montant approximatif utilisé pour la diffusion (comprend tous les moyens de diffusion comme par exemple les prépublications, communications, traductions, etc.)?

_____4000_____ \$

4- Estimez le montant approximatif utilisé pour les activités internationales (comprend tous les moyens pris pour collaborer avec l'étranger, tels les déplacements, les frais de communication, etc.)?

_____10000_____ \$

5- Publications

Articles en préparation

Dufour, M., Brunelle, N., Richer, I et Petit, S. (en préparation). Les déterminants du jeu pathologique chez les joueurs de poker.

Petit, S., Dufour, M., Brunelle, N. (en préparation). Why poker is so attractive? Show me the money!

Dufour, M., Brunelle, N., Richer, I. et Petit, S. (en préparation). Les joueurs de poker : tous les mêmes ?

6- Présentations

Communications scientifiques

Congrès National et International

Dufour, M., Richer, I., Brunelle, N. (2009). Risky thoughts related to poker as a mediator of the effect of online poker game on problem gambling. 8TH Annual Conference on Internet Gambling. Alberta Gaming Research Institute. Banff, Alberta March 26 – 28th, 2009.

Dufour, M., Petit, S. et Brunelle, N. (2008). Internet Poker players in Quebec: Specialization and Substance use. 9th annual NCRG conference on gambling and addiction. LasVegas, États-Unis, 16-18 novembre 2008.

Dufour, M., Brunelle, N. et Petit, S. (2008). Le phénomène du Poker : état de la situation et réflexion critique. 2^{ième} Symposium International, Prévenir le jeu excessif dans une société addictive, 19-20 juin 2008, Lausanne, Suisse.

Conférencière invitée

Dufour, M et Brunelle, N. (2008). Les joueurs de poker Internet : remise en question de certains principes généraux. Colloque « Les Multiples Facettes du Jeu : 2e édition ». Québec, 3 décembre 2008.

7- Œuvres et performances
Non-applicable

8- Relations médiatiques
Non-applicable

9- Activités de transfert et de valorisation (tenir compte des réunions de suivi et de l'activité de transfert de connaissances prévues dans le processus de l'action concertée.

Conférencière invitée : Congrès pour les intervenants

Dufour, M. et Brunelle, N. (2009). Le poker : Jeu stimulant ou jeu dangereux. 2^e colloque régional sur le traitement des dépendances. Longueuil, 14 mai 2009.

Présentations aux partenaires FQRSC :

Dufour, M. et Brunelle, N. (2008). Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent. Présentation aux partenaires de l'action concertée du jeu Internet. Présentation du projet. Activité de suivi du FQRSC, Montréal, 5 décembre 2008.

Dufour, M. et Brunelle, N. et Petit, S. (2007). Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent. Présentation aux partenaires de l'action concertée du jeu Internet. Présentation du projet. Activité de suivi du FQRSC, Montréal, 8 novembre.

Annexe 1 : Tableaux des résultats

Tableau 1. Lieux de recrutement des participants

Lieux de recrutement	Fréquence	Pourcentage
Facebook (26 groupes)	10	5%
Casino de Montréal (4 fois)	12	6%
Sites de poker Internet (2)	22	11%
Tournois de poker (5)	7	3,5%
Bars de la ligue de poker LTPQ (63)	23	11,5
Ligue de poker métropolitain	12	6%
Ligue de poker Rosemont	5	2,5%
Journaux (5)	23	11,5%
Bars qui organisent des soirées de poker (16)	13	6,5%
Référé par un autre participant	23	11,5%
Non-spécifié	7	3,5%
Recrutement de type <i>snowball</i>	43	21,5%

Tableau 2. Répartition des participants selon les régions administratives du Québec

Régions administratives	Fréquence	Pourcentage
Bas-Saint-Laurent	4	2%
Saguenay-Lac-Saint-Jean	5	2,5%
Capitale Nationale	27	13,5%
Mauricie	0	0%
Estrie	4	2%
Montréal	76	38%
Outaouais	3	1,5%
Abitibi-Témiscamingue	0	0%
Côte-Nord	2	1%
Nord-du-Québec	0	0%
Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine	1	0,5%
Chaudière-Appalaches	4	2%
Laval	14	7%
Lanaudière	13	6,5%
Laurentides	15	7,5%
Montérégie	30	15%
Centre-du-Québec	0	0%
Total	198	99%
Manquant	2	1%
Total	200	100%

Tableau 3. Profil sociodémographique des joueurs de poker Internet et en salle

Variables	Joueurs Internet (n = 87)	Joueurs en salle (n = 113)	Valeur p
âge	29,77 (9,11)	30,91 (10,2)	0,41
Genre (homme)	92%	87%	0,26
Statut marital			0,52
Célibataire	41,38%	48,67%	
Conjoint de fait ou marié	51,72%	47,78%	
Divorcé ou séparé	6,89%	3,54%	
Dernier niveau de scolarité complété			0,97
Secondaire	31,25%	31%	
Collégial	47,32%	44,83%	
Baccalauréat	21,43%	24,14%	
Statut d'emploi			0,36
Étudiant	28,73%	31,86%	
Travailleur	60,92%	60,17%	
Joueur de poker temps plein	4,60%	0	
Autres	5,75%	7,96%	
Langue maternelle			0,58
Francophone	93,1%	91,2%	
Anglophone	4,6%	4,4%	
Allophone ³	2,3%	0	
Revenu moyen	29 878,79\$ (20 945,17)	39 381,75\$ (33 640,48)	0,048

³ La langue maternelle des allophones est l'Italien (1), le Tagalog (1), l'Espagnol (4) et l'Ukrainien (1).

Tableau 4. Fréquence de participation aux jeux de hasard et d'argent pour l'ensemble des joueurs

Jeu de hasard et d'argent	Tous les jours	Fréquemment (au mois une fois par semaine)	Occasionnellement (au moins une fois par mois)	Rarement (au mois une fois par année)	Jamais
Billets de loterie	1% (2)	9,5% (19)	18,5% (37)	42% (84)	29% (58)
Prix instantanés, cartes à gratter	0,5% (1)	4% (8)	11,5% (23)	32,5% (65)	51,5% (103)
Billets de tirage, levée de fonds	0,5% (1)	1,5% (3)	4% (8)	40% (80)	54% (108)
Course de chevaux, hippodrome	0	1,5% (3)	0,5% (1)	4% (8)	94% (188)
Bingo	0	0,5% (1)	0,5% (1)	7,5% (15)	91,5% (183)
Machines à sous au casino	0	1% (2)	3% (6)	34,5% (69)	61,5% (123)
Poker au casino	0	4% (8)	9% (18)	30,5% (61)	56,5 (113)
Black jack au casino	0	1,5% (3)	2% (4)	23,5% (47)	73% (146)
Roulette ou casino	0	2% (4)	15,5% (31)	17,5% (35)	82,5% (165)
Kéno au casino	0	0	0,5% (1)	8% (16)	91,5% (183)
Appareils de loterie vidéo dans les bars	0	2,5% (5)	7,5% (15)	25,5% (51)	64,5% (129)
Loterie sportive	0	3,5% (7)	4% (8)	15,5% (31)	77% (154)
Jeux de cartes ou jeux de société en famille ou amis	0	1,5% (3)	6% (12)	13% (26)	79,5% (159)
Jeux de cartes ailleurs qu'au casino (excluant le poker)	0	2% (4)	0,5% (1)	3,5% (7)	94% (188)
Jeux habiletés : billard, dards	0	3,5% (7)	6,5% (13)	16,5% (33)	73,5% (147)
Jeux dans les arcades ou sur les jeux vidéo	0	0,5% (1)	2% (4)	11,5% (23)	86% (172)
Jeux de hasard et argent Internet (autre que le poker)	0	0,5% (1)	1,5% (3)	8,5% (17)	89,5% (179)
Actions, marché boursier	0,5% (1)	1% (2)	2% (4)	6% (12)	90,5% (181)
Poker en salle (tournoi)	0	26% (52)	20% (40)	26,5% (53)	27,5% (55)
Poker entre amis	0	26% (52)	39% (78)	25% (50)	10% (20)
Poker en ligne (tournoi)	10% (20)	34,5% (69)	13,5% (27)	9% (18)	33% (66)
Poker en ligne (Cash games)	5% (10)	29% (58)	15% (30)	11,5% (23)	39,5% (79)
Poker en salle (cash games)	0	6,5% (13)	8% (16)	24,5% (49)	61% (122)

Tableau 5. Différences de moyennes (analyses paires) de l'argent dépensé au poker en ligne et en salle selon les *cash games* et les tournois et le type de joueur

Types de jeu de poker	Type de joueur	Moyenne et écart-type		<i>t</i>	<i>p</i>
		<i>Cash games</i>	Tournoi		
Poker en ligne	Joueurs Internet (<i>n</i> = 73)	321,93 (1303,25)	64,07 (155,61)	-1,69	0,1
	Joueurs en salle (<i>n</i> = 33)	66,79 (101,35)	18,61 (25,6)	-3,34	0,002
Poker en salle	Joueurs Internet (<i>n</i> = 34)	158,08 (192,65)	85,38 (170,26)	-1,75	0,08
	Joueurs en salle (<i>n</i> = 39)	88,59 (85,46)	69,32 (130,45)	-0,89	0,37

Tableau 6. Différences de moyennes de l'argent dépensé à chaque occasion pour les différentes modalités de jeu de poker selon le type de joueur

Variables	Moyenne et écarts-type		<i>t</i>	<i>p</i>
	Joueurs Internet	Joueurs en salle		
Poker en ligne				
Argent dépensé <i>cash games</i>	<i>n</i> =77 306,23 (1270,29)	<i>n</i> =42 59,07 (92,25)	-1,69	0,09
Argent dépensé en tournoi	<i>n</i> =82 58,88 (147,59)	<i>n</i> =51 17,59\$ (25,11)	-2,48	0,01
Poker en salle				
Argent dépensé <i>cash games</i>	<i>n</i> =35 156,43 (190)	<i>n</i> =42 88,45 (85,2)	-1,96	0,05
Argent dépensé en tournoi	<i>n</i> =69 69,91 (129,65)	<i>n</i> =77 49,12 (96,3)	-1,09	0,28
Poker entre amis				
Argent dépensé	<i>n</i> =74 33,23 (73,91)	<i>n</i> =105 20,5 (20,51)	-1,44	0,15

Tableau 7 Conséquences positives entraînées par le jeu de poker sur les différentes sphères de la vie selon le type de joueurs

Conséquences positives Sphères de la vie	Pourcentage						Valeur <i>p</i>
	Joueurs Internet			Joueurs en salle			
	Très peu	Moyen	Beaucoup	Très peu	Moyen	Beaucoup	
Situation financière	62,1	17,2	20,7	85,8	9,7	4,4	0,0001
Qualité de vie	80,5	8	11,5	88,5	7,1	4,4	0,16
Santé physique	100	0	0	99,1	0,9	0	1
Sommeil	95,4	1,1	3,4	97,3	2,7	0	0,1
Humeur	65,5	28,7	5,7	70,8	22,1	7,1	0,55
Travail	95,3	3,5	1,2	92,9	4,4	2,7	0,71
Vie conjugale et familiale	90,8	5,7	3,4	92,9	6,2	0,9	0,44
Vie sociale	73,6	19,5	6,9	49,6	30,1	20,4	0,001

Tableau 8. Conséquences négatives entraînées par le jeu de poker sur les différentes sphères de la vie selon le type de joueurs

Conséquences négatives Sphères de la vie	Pourcentage						Valeur <i>p</i>
	Joueurs Internet			Joueurs en salle			
	Très peu	Moyen	Beaucoup	Très peu	Moyen	Beaucoup	
Situation financière	97,7	2,3	0	96,5	3,5	0	0,69
Qualité de vie	95,4	2,3	2,3	98,2	1,8	0	0,26
Santé physique	97,7	0	2,3	99,1	0,9	0	0,18
Sommeil	90,8	6,9	2,3	93,8	5,3	0,9	0,63
Humeur	80,5	12,6	6,9	92	7,1	0,9	0,02
Travail	93	3,5	3,5	99,1	0,9	0	0,056
Vie conjugale et familiale	89,7	6,9	3,4	98,2	0,9	0,9	0,03
Vie sociale	87,4	10,3	2,3	99,1	0	0,9	0,001

Tableau 9. Les catégories de joueurs selon le score de jeu pathologique (ICJE)

	Sans problème	Risque faible	Risque modéré	Jeu excessif
Joueurs Internet	11,5% (10)	33,3% (29)	44,8% (39)	10,3% (9)
Joueurs en salle	29,2% (33)	29,8% (45)	29,2% (33)	1,8% (2)
Total	21,5 (43)	37% (74)	36% (72)	5,5% (11)

Tableau 10. Perception du hasard et des habiletés impliquées dans le jeu de poker selon le type de joueur

	100% hasard	75% hasard 25% habiletés	50% habiletés et hasard	25% hasard 75% habiletés	100% habiletés
Joueurs Internet	0	9,3% (8)	27,9% (24)	51,2% (44)	11,6% (10)
Joueurs en salle	0,9% (1)	15% (17)	40,7% (46)	41,6% (47)	1,8% (2)

Tableau 11 Les croyances erronées par rapport au poker mesurées par l'ICROLJ

Variables	Moyenne et écart-type		<i>t</i>	<i>p</i>
	Joueurs Internet (n = 87)	Joueurs table (n = 113)		
Illusion de contrôle	23,2 (4,82)	21,03 (4,53)	-3,28	0,0001
Superstition	6,44 (4,16)	6,77 (4,26)	0,55	0,58
Indépendance des tours	9,99 (3)	9,8 (3,22)	-0,45	0,65

Tableau 12. Différences de moyennes entre les joueurs Internet et en salle sur les symptômes de détresse psychologique et l'impulsivité

Variables	Moyenne et écart-type		<i>t</i>	<i>dl</i>	<i>p</i>
	Joueurs Internet	Joueurs en salle			
Anxiété (Beck)	5,6 (4,55)	6,07 (5,73)	0,61	198	0,54
Dépression (Beck)	4,86 (5,22)	5,02 (5,1)	0,22	198	0,82
Impulsivité (Eysenck)	4,96 (3)	5,32 (2,83)	0,87	198	0,38

Tableau 13. Niveau de sévérité de la dépendance à l'alcool (DÉBA-alcool) selon le type de joueur

	Nulle ou faible	Moyenne	Élevée
Joueurs Internet	93,1% (81)	6,9% (6)	0
Joueurs en salle	94,7% (107)	5,3% (6)	0

Tableau 14. Niveau de sévérité de la dépendance aux drogues (DÉBA-drogues) selon le type de joueur

	Nulle ou faible	Moyenne	Élevée
Joueurs Internet	86,2% (75)	5,7% (5)	8% (7)
Joueurs en salle	90,3 % (102)	6,2% (7)	3,5% (4)

Tableau 15 Pourcentage de joueurs qui rapportent consommer de l'alcool et des drogues en jouant au poker (12 derniers mois)

	Alcool	Drogue
Joueurs Internet	67,8% (59)	26,4% (23)
Joueurs en salle	77,9% (88)	23,9% (27)

Tableau 16 Régression linéaire méthode «pas à pas» sur le score total de l'ICJE

Variables	<i>b</i>	Erreur standard	β	<i>t</i>	<i>p</i>	ΔR^2	Tolérance
Perte de contrôle (ICOG)	0,2	0,03	0,43	7,34	0,0001	0,284	0,91
Score agrégé de pensées à risque	0,49	0,16	0,19	3,12	0,002	0,056	0,88
Dépendance aux drogues	0,17	0,07	0,13	2,25	0,026	0,029	0,89
Modalité de jeu (0 = salle; 1 Internet)	0,87	0,32	0,16	2,73	0,007	0,018	0,88
Score anxiété (BECK)	0,07	0,03	0,13	2,26	0,025	0,019	0,94
Avoir gagné une grosse somme d'argent lors des débuts au JHA (non = 0; oui = 1)	0,7	0,34	0,12	2,08	0,039	0,013	0,97
Intercepte	-0,97	0,55		1,77	0,78		