

Brody, A., & Bourgeois, N. (2023). L'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker : analyse sociologique d'une pratique intensive mais « ordinaire » du jeu d'argent. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 46(1), 170–198. <https://doi.org/10.1080/07053436.2023.2184093>

**[Prépublication]**

**L'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker :  
analyse sociologique d'une pratique intensive mais « ordinaire » du jeu d'argent**

Aymeric Brody<sup>1</sup> et Nicolas Bourgeois<sup>2</sup>

**Résumé :** Depuis une vingtaine d'années, le poker est devenu un loisir de masse pour des centaines de milliers de Français. Sans nier les risques sanitaires liés à la pratique de ce jeu d'argent, notre étude se fonde sur une enquête par questionnaire ethnographique menée en 2011 auprès d'une population essentiellement composée de joueurs amateurs ayant une pratique relativement intensive mais « ordinaire » du jeu. En approfondissant l'analyse des données de cette enquête, nous avons d'abord cherché à mesurer l'intensité puis l'évolution de leur pratique en termes de mises, en ligne ou en *live*. Puis, nous avons confronté leur investissement à l'intérieur du jeu à leurs conditions d'existence en dehors du jeu, au regard de leur genre, de leur diplôme et de leur catégorie socioprofessionnelle. Observant des disparités importantes dès leur initiation au jeu, nous avons alors découvert que les joueurs interrogés avaient progressivement tendance à réguler leur engagement monétaire en fonction de leurs conditions d'existence et des habitudes de mises de leur communauté de pratique.

**Mots-clés :** Joueurs amateurs de poker, engagement monétaire, conditions d'existence, communauté de pratique, passion ordinaire.

**Title:** The monetary commitment of amateur poker players: sociological analysis of an intensive but "ordinary" gambling practice

**Abstract:** Over the past twenty years, poker has become a mass leisure activity for hundreds of thousands of French people. Without denying the health risks associated with the practice of this gambling activity, our study is based on an ethnographic questionnaire survey conducted in 2011 among a population essentially composed of amateur players with a relatively intensive but "ordinary" practice of the game. In deepening the analysis of the data from this survey, we first sought to measure the intensity and then the evolution of their practice in terms of betting, online or live. We then compared their investment in the game with their living conditions outside the game, in terms of their gender, their degree and their socio-professional category. Observing significant disparities from the moment they were introduced to the game, we then discovered that the players interviewed gradually tended to regulate their monetary commitment according to their living conditions and the betting habits of their community of practice.

**Keywords:** Poker players, monetary commitment, living conditions, community of practice, ordinary passion.

**Déclaration de divulgation :** Nous n'avons aucun conflit d'intérêt à déclarer et n'avons tiré aucun bénéfice financier de cette recherche.

---

<sup>1</sup> Aymeric Brody est enseignant-chercheur au laboratoire MNSHS d'EPITECH, chercheur associé à EXPERICE (Université Sorbonne Paris Nord) et au CASPER (Université Saint-Louis – Bruxelles) : [aymeric.brody@epitech.eu](mailto:aymeric.brody@epitech.eu).

<sup>2</sup> Nicolas Bourgeois est enseignant-chercheur au laboratoire MNSHS d'EPITECH : [nicolas.bourgeois@epitech.eu](mailto:nicolas.bourgeois@epitech.eu).

## Introduction

Depuis une vingtaine d'années, le poker est devenu un loisir de masse pour des centaines de milliers de Français<sup>3</sup>. Pourtant, ce jeu d'argent venus des États-Unis a longtemps eu mauvaise réputation, pâtissant d'une image sulfureuse que le cinéma et la télévision ont largement contribué à forger en le présentant comme un jeu de tricheurs, d'escrocs ou de truands (Hayano, 1982 ; Sippets, 2007 ; Caudal *et al.*, 2007 ; Daninos, 2010). Certes, cette réputation n'est pas sans fondement historique ni sans lien avec la réalité de certaines pratiques (Daninos, 2010) mais force est de constater que l'image du poker a beaucoup évolué ces dernières années (Depaulis, 2008 ; Daninos, 2010 ; Esparza, 2014). Le cinéma et la télévision ont d'ailleurs participé à cette évolution, le représentant non plus seulement comme un jeu de hasard et d'argent où le vice l'emporte sur la vertu mais comme un jeu de stratégie où le calcul prime sur le hasard<sup>4</sup>. Une évolution que l'on doit aussi et surtout à l'essor très important qu'a connu le poker en ligne à partir des années 2000 (Depaulis, 2008 ; Daninos, 2010 ; Esparza, 2014), ce dernier ayant séduit une nouvelle génération de joueurs dont les pratiques du jeu ne correspondent plus à l'image véhiculée autrefois. Pouvant aussi bien être pratiqué en face-à-face (en « *live* ») que sur internet (en « *ligne* »), autour d'une table privée, dans un casino, sur un site de poker en ligne ou lors d'un tournoi accueillant des milliers de participants, avec quelques jetons virtuels ou pour des enjeux monétaires bien réels, le « *poker payer* » est dorénavant perçu comme un stratège, un calculateur, voire un « spéculateur » (Esparza, 2014) qui gèrerait sa « *bankroll* » (i.e. le budget qu'il consacre au jeu) comme un investissement sur un marché financier. Nous le verrons dans cet article, la réalité vécue par les joueurs qui se passionnent pour ce jeu d'argent est souvent très éloignée de cette image médiatique que l'on associe à la figure du joueur professionnel (i.e. celui qui tire l'essentiel de ses revenus de sa pratique du jeu), une image certes galvaudée mais qui témoigne d'une certaine revalorisation du jeu.

Pourtant, malgré cette revalorisation en grande partie promue par l'industrie des jeux d'argent et ses multiples relais médiatiques (Wood *et al.*, 2007), la pratique du poker continue de susciter une certaine inquiétude – voire une « panique morale » (Cohen, 2002) – qui aujourd'hui se place sur le plan sanitaire. Dès les années 2000, voyant le phénomène médiatique prendre de l'ampleur et le nombre de joueurs augmenter de façon spectaculaire<sup>5</sup>, certains ont commencé à s'interroger sur les conséquences que cette pratique pouvait avoir sur les joueurs, notamment en termes de « troubles addictifs » (APA, 2013) – pour reprendre la nosologie aujourd'hui en vigueur. Un jeu de hasard et de stratégie comme le poker peut-il entraîner une addiction chez certains d'entre eux ? Quel est le profil des joueurs concernés ? Et quels sont les risques encourus par ces derniers ? Face à ces questions, des études ont été menées révélant les « illusions de contrôle » sur le hasard et autres « perceptions erronées » que les joueurs de poker développent en pratiquant ce jeu de façon « excessive », comme autant de facteurs de risques d'addiction pour les plus « vulnérables » (Shead *et al.*, 2008 ; Mitrovic et Brown, 2009 ; Barrault, 2012). D'autres recherches ont également tenté de déterminer le profil psychologique de ces joueurs de poker dits problématiques ou pathologiques (selon la gravité du problème), relevant chez eux certaines prédispositions à la recherche de sensation (i.e. à la prise de risque), à l'impulsivité, à l'anxiété ou à la dépression (Hopley et Nicki, 2010 ; Barrault et Varescon, 2013 ; Moreau *et al.*, 2016 ; Dufour *et al.*, 2020). Enfin, il a été montré que les risques

---

<sup>3</sup> Selon les données recueillies en 2014 par l'Observatoire des jeux (ODJ) et l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) sur un échantillon représentatif de la population française (n=15635), 2,7% des personnes interrogées aurait joué au moins une fois au poker durant l'année écoulée, soit environ 1,3 millions de français (ODJ, 2014).

<sup>4</sup> Songeons par exemple au film *Rounders* (réalisé en 1998 par John Dahl) qui « joua un rôle significatif dans la promotion du poker [...] comme un jeu d'adresse et non de hasard » (Daninos, 2010), ou à une émission de télévision comme le *World Poker Tour* qui commença à être diffusée aux États-Unis en 2003 et en France à partir de 2005.

<sup>5</sup> Si on manque de recul sur la prévalence de la pratique du poker dans la population française, certains estiment qu'ils étaient moins de 30 000 joueurs à la fin des années 1990 et environ 80 000 en 2005 lorsque le poker a commencé à se développer sur internet (Caudal *et al.*, 2007). En 2010, alors que les sites de poker en ligne s'implantaient illégalement sur le territoire français, un rapport parlementaire avançait le chiffre de 400 000 joueurs (Trucy, 2010). Après l'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne et la légalisation du poker sur internet en juin 2010, l'Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL) nouvellement créée confirmait l'essor spectaculaire de cette pratique en comptabilisant 726 594 comptes joueurs actifs (CJA) sur des sites de poker désormais agréés (ARJEL, 2010), un chiffre qui a continué de progresser durant les années 2010 avant de se stabiliser autour d'un million de comptes par an entre 2015 et 2018 (ANJ, 2019) pour finalement croître à nouveau avec la crise de la Covid-19 (ANJ 2021).

encourus par les joueurs de poker souffrant d'addiction au jeu seraient relativement similaires aux autres joueurs d'argent (endettement, isolement, anxiété, dépression, etc.), à ceci près que les risques financiers seraient moins prégnants que les conséquences sociales, affectives et professionnelles associées à leur conduite du jeu (Bjerg, 2010 ; Barrault *et al.*, 2014 ; Barrault et Varescon, 2015). Si ces études méritent sans doute une plus longue discussion, notons simplement ici – sans pour autant les remettre en cause – qu'elles participent indirectement d'un processus de « pathologisation du jeu » (Brody, 2015a ; Brody et Billieux, 2020) qui n'est pas sans conséquence sur la façon dont on perçoit les joueurs et dont ils se perçoivent eux-mêmes (Brody, 2021).

Or, entre l'attention accrue portée à ces joueurs dits problématiques ou pathologiques<sup>6</sup> et l'image médiatique du *poker player* dont le but ultime serait de « transformer son passe-temps en activité lucrative » (Esparza, 2014, p. 100), on en oublierait presque tous ceux pour qui la pratique de ce jeu d'argent est vécue comme une simple activité de loisir. Ce sont précisément ces joueurs que nous avons rencontrés sur le terrain de notre enquête : une enquête ethnographique réalisée en 2011 en suivant durant plusieurs mois un tournoi de poker de grande ampleur ayant vocation à rassembler en *live* plusieurs milliers de « joueurs amateurs » (Brody, 2015b)<sup>7</sup>. S'étant pour la plupart gratuitement qualifiés sur internet *via* le site de poker en ligne qui sponsorisait le tournoi, avant d'accéder à différentes « étapes *live* » organisées dans une quinzaine de grandes villes françaises, les participants espéraient ainsi décrocher leur « ticket » pour participer à la « grande finale » dont le *prize pool* (i.e. la cagnotte des gains) s'élevait à plus d'un million d'euros. Pourtant, comme nous l'avons montré par ailleurs (Brody, 2015b) en nous fondant sur les entretiens que nous avons réalisés dans un premier temps avec certains d'entre eux (n=56), le but de leur démarche n'était pas tant de remporter le « gros lot » – conscients que leurs chances de gains étaient très limitées<sup>8</sup> – que de prendre du plaisir à jouer et progresser dans leur pratique du jeu. Cela explique d'ailleurs qu'une très large majorité des joueurs ayant pris part aux étapes *live* du tournoi se définissent comme des « amateurs » (98,2%), au sens ils chercheraient simplement à assouvir et cultiver leur passion sans aspirer nécessairement à gagner de l'argent et encore moins à « passer pros » – pour reprendre leurs propres termes<sup>9</sup>. C'est du moins ce que révèle l'enquête par questionnaire que nous avons effectuée dans un second temps auprès de l'ensemble des joueurs ayant participé aux dernières étapes *live* du tournoi (n=978), l'analyse des résultats nous conduisant à décrire ces joueurs amateurs de poker comme une « communauté de pratique » (Brody, 2015b) dont l'engagement à l'intérieur du jeu est, certes, relativement intense – y compris en termes d'enjeu monétaire – mais n'en demeure pas moins l'expression d'une « passion ordinaire »<sup>10</sup> qui les distinguent aussi bien des joueurs professionnels que des joueurs dits problématiques ou pathologiques (Brody, 2021).

Au-delà de leur « entreprise commune » (prendre du plaisir et progresser dans leur pratique du jeu), de leur « répertoire partagé » (aussi bien la pratique du poker en ligne qu'en *live*) et de leur « engagement mutuel » dans le cadre de ce tournoi (en termes de temps de jeu notamment)<sup>11</sup>, il convient alors de se demander ce

---

<sup>6</sup> Précisons à ce titre que, selon les critères utilisés, la prévalence du « jeu problématique » chez les joueurs de poker est estimée entre 2,6 et 9,6% des joueurs ayant pratiqué ce jeu durant l'année en cours (ODJ, 2020). Si on peut difficilement faire abstraction des difficultés rencontrées par les joueurs concernés, il faut donc rappeler qu'il s'agit d'une petite minorité au regard de la population globale des joueurs de poker (Brody, 2021).

<sup>7</sup> Effectuée au sein du Centre de recherche interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Éducation (EXPERICE) à l'Université Paris 13, cette enquête a bénéficié d'un financement public sous la forme d'un Contrat Doctoral et d'une aide à la recherche ponctuelle du Forum Jeu et sociétés (actuel GIS). L'analyse statistique qui suit a, quant à elle, été menée au sein du Laboratoire Méthodes Numériques pour les Sciences de l'Humain et de la Société (MNSHS) d'EPITECH.

<sup>8</sup> Environ une chance sur 8000 compte tenu du nombre de participants, en sachant que plusieurs centaines de joueurs professionnels (ou semi-professionnels) ont également participé à la grande finale du tournoi (en déboursant directement un droit d'entrée de mille euros pour s'y inscrire), ce qui rendait la tâche d'autant plus compliquée pour les joueurs amateurs de notre enquête.

<sup>9</sup> Si le mot « amateur » peut parfois prêter à confusion, il renvoie surtout ici à cette opposition avec la figure du joueur professionnel et à cette démarche de plaisir et d'apprentissage qui fixe l'horizon de leur pratique : « *Ce qui distingue l'amateur du professionnel, c'est moins sa plus faible compétence qu'une autre forme d'engagement dans les pratiques sociales. Ses activités ne dépendent pas de la contrainte d'un emploi ou d'une institution, mais de son choix. Il est guidé par la curiosité, l'émotion, la passion, l'attachement à des pratiques souvent partagées avec d'autres.* » (Flichy, 2010, p. 12).

<sup>10</sup> Un registre des passions ordinaires qui, selon Christian Bromberger (1998, p. 26), renverrait à la description suivante : « *Partagés massivement, assumés individuellement, acceptés moralement, vécus intensément (mais sans abus dangereux), ces engouements sont perçus comme des aspirations légitimes à la réalisation de soi et au réenchantement du monde.* »

<sup>11</sup> Suivant les trois critères proposés par Etienne Wenger (2005) pour définir une « communauté de pratique » (cf. Brody, 2015b).

qui peut permettre à ces joueurs amateurs de cultiver leur passion du jeu sans qu'elle ne devienne le « centre de [leur] existence » (Valleur et Bucher, 2006, p. 45). Autrement dit, qu'est-ce qui fait que des joueurs passionnés au point de participer à un tournoi de poker comme celui de notre enquête, peuvent parvenir à faire de ce jeu d'argent un loisir comme les autres ? Quelles sont les ressources qui leur permettent d'assouvir pleinement cette passion sans en subir les éventuelles conséquences ? Et en quoi leur engagement à l'intérieur du jeu les distingue des joueurs pour qui la pratique de ce même jeu serait potentiellement nocive ? En approfondissant l'analyse des données statistiques issues de l'enquête par questionnaire que nous avons diffusée lors de ce tournoi, nous chercherons d'abord à mesurer l'intensité de l'engagement de ces joueurs dans leur pratique, d'une part, en comparant la hauteur de leurs mises selon qu'ils jouent en *live* ou sur internet et, d'autre part, en retraçant l'évolution de leur engagement monétaire depuis leur découverte du jeu jusqu'à leur dernière partie de poker. Ensuite, nous mettrons en perspective l'intensité de leur investissement à l'intérieur du jeu avec leurs conditions d'existence en dehors du jeu, en fonction de leur genre, de leur niveau de diplôme et de leur catégorie socioprofessionnelle. Nous pourrions alors resituer l'évolution de l'engagement monétaire des joueurs depuis leur initiation au jeu au regard de leurs conditions d'existence et des différentes ressources dont ces variables sociologiques témoignent. Enfin, nous tenterons de montrer en quoi les grandes tendances qui se dessinent à travers les résultats de cette étude pourraient hypothétiquement permettre de mieux comprendre ce qui distingue ces joueurs amateurs de poker des joueurs que l'on considère comme vulnérables à l'addiction.

### **Une enquête par questionnaire auprès d'une population de joueurs spécifique**

Rappelons tout d'abord que le questionnaire sur lequel se fonde cette étude s'inscrit dans le cadre d'une enquête de type ethnographique, au sens où il s'est agi, plusieurs mois durant, d'aller à la rencontre des joueurs pour les observer jouer et les interroger *in situ* avant de les soumettre à nos questions. Dans un article déjà cité sur lequel nous reviendrons à plusieurs reprises (Brody, 2015b), nous avons souligné les nombreux avantages liés à la passation d'un tel questionnaire : taux de réponses élevé, connaissance des conditions de passation du questionnaire, contrôle des biais de l'enquête sur les réponses des enquêtés, triangulation des données produites en lien avec les observations et les entretiens réalisés en amont. Ajoutons, sur ce point, que les différentes questions qui composent ce « questionnaire ethnographique » (Soutrenon, 2005) furent elles-mêmes conçues sur la base des premiers résultats de notre enquête de terrain, ce qui nous a permis de les penser en cohérence avec ce que nous savions déjà des joueurs qui participaient au tournoi<sup>12</sup>. Il faut toutefois reconnaître que ce type de démarche présente un inconvénient, celui de se prêter difficilement à la généralisation. En effet, si le taux de réponses des joueurs du tournoi est relativement élevé (62,6%), cela ne veut pas dire que l'échantillon ainsi constitué est représentatif de la population des joueurs de poker en général et encore moins de l'ensemble des joueurs d'argent. Étant construit sur une base ethnographique, sa représentativité est nécessairement circonscrite au terrain lui-même et à la population spécifique qui s'y rassemble. L'analyse des données statistiques produites est donc indissociable du contexte de l'enquête et des caractéristiques des joueurs rencontrés sur le terrain. Cela ne signifie pas que toute montée en généralité soit impossible mais, pour connaître la valeur heuristique des données produites, il convient non seulement de décrire le contexte de l'enquête mais aussi de saisir la spécificité de la population étudiée.

Ainsi, au regard des caractéristiques de la population française telle que recensée à la même époque (INSEE, 2011), on notera que la population des joueurs de notre enquête se caractérisent notamment par une très forte présence masculine (92,8% d'hommes contre 48,4% dans la population française)<sup>13</sup>, un niveau

---

<sup>12</sup> Précisons qu'un questionnaire est dit ethnographique lorsqu'il est utilisé « dans le cours même d'une enquête ethnographique, en posant aux personnes côtoyées sur le terrain (et à elles seules) des questions construites "sur mesure" pour comprendre ce qui se joue sur ce terrain » (Soutrenon, 2005, p. 121).

<sup>13</sup> C'est pourquoi, dans l'écriture de cet article, nous avons privilégié l'usage du masculin pour qualifier l'ensemble des joueur-se-s de notre enquête et utilisé le féminin uniquement lorsque notre propos porte sur des joueuses.

de diplôme relativement élevé (53,5% ayant un diplôme supérieur au baccalauréat contre 25,5%) et une représentation assez importante des catégories socioprofessionnelles plutôt favorisés (CSP+), avec une surreprésentation des artisans, commerçants et chefs d'entreprise (13,4% contre 4,6%), des professions intermédiaires (23,5% contre 19,2%), des cadres et des professions intellectuelles supérieures (27,9% contre 12,2%). La composition de notre échantillon se distingue alors assez nettement des joueurs d'argent en général (i.e. toutes pratiques confondues) dont on sait qu'ils sont proportionnellement mieux répartis en termes de genre, moins diplômés et plus souvent issus de CSP plutôt défavorisés (ODJ, 2015). Par contre, elle se rapproche davantage des caractéristiques de la population des joueurs d'argent en ligne (OFDT/ODJ, 2012), même si les joueurs de poker que nous avons rencontrés sur le terrain se situeraient plutôt dans la frange la plus masculine, la plus diplômée et la plus favorisée (en termes de CSP) de cette population. Enfin, si l'on compare les joueurs du tournoi de notre enquête avec la population globale des joueurs de poker en ligne (ODJ, 2014), on constatera sans surprise que leurs caractéristiques sociologiques sont très similaires, à ceci près que les hommes restent davantage surreprésentés dans notre échantillon (plus de 9/10 contre 2/3 parmi les joueurs de poker en ligne). Par conséquent, s'il est impossible de généraliser les résultats de notre enquête à l'ensemble de la population des joueurs français, nous pouvons toutefois convenir que les caractéristiques des joueurs interrogés se rapprochent de celles des joueurs de poker en ligne avec qui ils partagent de fait un même répertoire de pratique – s'étant notamment qualifiés pour ce tournoi en *live via* un site de poker en ligne.

De là à considérer qu'ils seraient représentatifs de la population des joueurs de poker en ligne en général, il y a un pas heuristique que le contexte de notre enquête ne nous permet pas franchir. Ce que nous pouvons dire cependant, c'est que les joueurs de poker de notre enquête forment une population spécifique composée de joueurs de poker en ligne qui ont en commun, pour très large majorité, de se définir comme des amateurs et de s'être rassemblés par milliers pour participer à un même tournoi de poker en *live* dont le but n'est pas nécessairement l'argent mais le plaisir de jouer et de progresser à l'intérieur du jeu (Brody, 2015b). Or, c'est précisément cette entreprise commune qui semble les distinguer des joueurs problématiques ou pathologiques tels que décrits dans la littérature scientifique, ces derniers cherchant bien souvent dans le jeu non seulement un moyen de gagner de l'argent mais de résoudre ou d'échapper à leurs problèmes financiers (Bonnaire, 2015 ; Mathieu *et al.*, 2018). *A priori*, ce n'est donc pas le cas des joueurs de notre enquête, en témoigne la façon dont ils se sont engagés dans ce tournoi *live* en se qualifiant gratuitement sur internet pour une compétition dont les perspectives de gains sont très limitées. Pour appuyer cette hypothèse, il suffirait de comparer plus généralement la fréquence et la hauteur de leurs dépenses de jeu avec les données dont nous disposons concernant l'investissement des joueurs dits problématiques. Ainsi, une étude de prévalence menée en 2019 auprès d'un échantillon représentatif de la population française montre, par exemple, que « *la probabilité d'être joueur problématique est 26 fois plus grande parmi les personnes qui jouent plus de deux fois par semaine (...) que parmi les joueurs occasionnels (moins de 12 fois par an)* » et qu'« *elle est 65 fois plus élevée pour les joueurs qui dépensent 1000 euros ou plus par an que pour ceux qui dépensent moins de 50 euros.* » (ODJ, 2020). Or, selon les données de notre enquête et dans les limites de celles-ci, les joueurs que nous avons interrogés auraient, certes, plutôt tendance à jouer régulièrement (70,0% ont joué plus de deux fois sur internet durant la semaine précédant le tournoi) mais avec des mises relativement peu élevées si on les rapporte au nombre de parties jouées par semaine (70,0% ayant misé moins de 10 euros lors de leur dernière partie de poker en ligne). De surcroît, comme nous le verrons par la suite, leur engagement monétaire aurait tendance à croître dans une proportion relativement réduite depuis leur initiation au jeu, passant de 9,4 euros de mises en moyenne lors de leur première partie de poker (quel que soit le type de jeu pratiqué) à 13,1 euros lors de leur dernière partie en ligne, soit l'équivalent d'une augmentation de 3,7 euros. La majorité des joueurs interrogés ayant commencé à jouer au poker au moins trois ans avant de participer au tournoi de notre enquête (64,4%), cela signifie que leurs mises auraient progressé tout au plus de 1,2 euros par an, ce qui semble assez peu.

Le caractère limité de cette progression de leur engagement monétaire est d'autant plus distinctif que le trouble de l'addiction aux jeux d'argent se caractériserait, au contraire, par un « *besoin de jouer avec des*

*sommes d'argent croissantes pour obtenir l'état d'excitation désiré* » et des « *efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu* » (APA, 2013). Si notre enquête par questionnaire n'avait pas pour but de mesurer la prévalence de ce trouble addictif parmi les joueurs interrogés mais bien l'intensité de leur engagement monétaire à l'intérieur du jeu, la progression relativement limitée de leur investissement semble donc indiquer que la plupart d'entre eux n'entrent pas dans ces critères. En tout cas, rares sont les joueurs qui, lors des entretiens réalisés avec eux, ont évoqués d'éventuels problèmes d'addiction liés à leur pratique du poker, d'autant que ceux qui le firent avaient bien souvent d'autres motivations que les joueurs amateurs qui composent l'essentiel de notre échantillon<sup>14</sup>. Certes, la pratique du poker semble pouvoir occasionner chez certains des problèmes d'addiction pouvant avoir des conséquences néfastes dans leur vie quotidienne : une étude déjà citée suggère d'ailleurs que les joueurs de poker en ligne seraient « *davantage aux prises avec des problèmes de jeu* » que les autres joueurs d'argent en ligne, la prévalence du « jeu problématique » étant estimée à 22,1% pour les uns contre 16,5% pour les autres (ODJ, 2014). Mais ces estimations (par ailleurs discutables)<sup>15</sup> ne semblent par refléter la réalité vécue par les joueurs de notre enquête, sans doute du fait de la spécificité de cette population, tant au niveau des pratiques du jeu que sur le plan sociologique. En effet, si peu de données existent sur le profil sociologique des joueurs de poker concernés par des problèmes d'addiction au jeu (Barrault et Varescon, 2016 ; Grzesik, 2020), nous en savons davantage sur le profil des « joueurs problématiques » en général (quel que soit le jeu pratiqué), or ces derniers appartiendraient le plus souvent « *à des milieux sociaux modestes (beaucoup plus d'ouvriers notamment), ayant un niveau d'éducation et des revenus inférieurs à ceux des autres joueurs* », sans compter qu'ils sont en général « *moins actifs que l'ensemble des joueurs et plus fréquemment chômeurs* » (ODJ, 2020). Autant de « vulnérabilités sociales » (Soulet, 2005) qui potentiellement s'ajoutent aux « vulnérabilités psychiques » évoquées précédemment (recherche de sensation, impulsivité, anxiété, dépression) et auraient de fait tendance à accroître les risques d'addiction rencontrés par les personnes concernées (Berret et Marionneau, 2020). Si, comme nous le verrons par ailleurs, certains joueurs de notre enquête pourraient théoriquement correspondre à ce profil, force est de reconnaître que celui-ci est peu représenté dans la composition globale de notre échantillon. Au regard de ce que nous savons des joueurs interrogés, on peut d'ailleurs affirmer que, dans l'ensemble, ils forment bien une communauté spécifique dont la plupart des membres font de leur engagement à l'intérieur du jeu une passion ordinaire qui *a priori* n'aurait pas de conséquences néfastes en dehors du jeu. C'est en tout cas l'hypothèse qui servira de fil conducteur aux analyses que nous développerons par la suite.

## **L'intensité et l'évolution de l'investissement des joueurs en fonction du type de jeu pratiqué**

Pour mieux saisir la spécificité de cette communauté de pratique, nous devons d'abord considérer la façon dont les joueurs interrogés s'engagent à l'intérieur du jeu, en comparant plus précisément l'intensité de leur investissement dans la pratique du poker selon qu'ils jouent en *live* ou sur internet. Pour ce faire, nous avons cherché à mesurer la hauteur de leur engagement monétaire en fonction du type de jeu pratiqué, ce qui nous a conduit à demander aux joueurs quelle somme ils avaient mise, d'une part, lors de leur dernière partie de poker en *live* et, d'autre part, lors de leur dernière partie de poker en ligne. En nous concentrant sur leurs dernières expériences du jeu plutôt que sur une estimation subjective de la hauteur moyenne de leurs dépenses, nous souhaitons ainsi éviter autant que possible un biais d'estimation qui aurait pu les inciter soit à surestimer soit à sous-estimer la hauteur de leur investissement. C'est pourquoi nous avons privilégié des « questions de fait » (Singly, 2004) centrées sur des expériences récentes et donc immédiatement présentes à l'esprit des joueurs, en partant du principe que leurs réponses (même approximatives) nous offrent un

---

<sup>14</sup> Ce fut par exemple le cas d'un joueur se définissant comme « semi-professionnel » – au sens où il aspirerait à tirer des revenus de sa pratique du jeu – et dont l'unique but était de gagner sa place pour la grande finale, ce qu'il n'est pas parvenu à faire.

<sup>15</sup> Sans remettre en cause les résultats de l'étude présentée par l'Observatoire des jeux (ODJ, 2014), une autre étude réalisée cette fois-ci exclusivement auprès d'une population de joueurs de poker a par exemple montré que les joueurs de poker en ligne étaient proportionnellement moins affectés par des problèmes d'addiction au jeu que les joueurs de poker en *live* (Barrault, 2012).

indicateur relativement fiable du montant de leurs dépenses à un moment précis et, par extension, de l'intensité de leur engagement à l'intérieur du jeu, aussi bien en *live* que sur internet.

Tableau 1 : Mises lors de la dernière partie de poker en *live*

	Réponses	Fréquences
Aucune	223	26,6
Moins de 10 euros	240	28,6
Entre 10 et 20 euros	118	14,0
Entre 20 et 50 euros	114	13,6
Plus de 50 euros	139	16,6
Total	839	100

Comme le montre le tableau ci-dessous, sur les 978 joueurs ayant participé à notre enquête, 839 ont répondu à cette première question concernant leur engagement monétaire lors de leur dernière partie de poker en *live*<sup>16</sup> et, parmi eux, plus de la moitié déclare avoir misé ce jour-là moins de 10 euros, dont 26,6% n'auraient pas investi le moindre centime (ce qui est notamment le cas lors de ce tournoi). S'il est difficile de fixer un seuil à partir duquel une mise peut être définie comme élevée – cela dépendra notamment des ressources dont disposent les joueurs et de la régularité de la pratique –, on peut toutefois considérer que la majorité des joueurs ayant répondu à cette question ont fait preuve d'un engagement monétaire relativement limité (voire nul) lors de leur dernière partie de poker en *live*. Pour autant, il convient également de souligner qu'une partie non négligeable des personnes interrogées ont misé ce jour-là entre 20 et 50 euros (13,6%) et qu'environ un joueur sur six a dépensé plus 50 euros. Si ces derniers semblent peu nombreux au regard de l'ensemble des participants, leur investissement monétaire paraît toutefois relativement élevé et pourrait même représenter un risque pour ceux qui investiraient régulièrement de telles sommes – puisqu'à raison de 20 euros par semaine, leur engagement monétaire dépasserait le seuil des 1000 euros par an à partir duquel les joueurs auraient, comme nous l'avons vu, 65 fois plus de chance de développer un problème d'addiction au jeu (ODJ, 2020). Tout dépend donc de la régularité de leur pratique et des ressources qu'ils ont à leur disposition, comme nous le verrons dans la partie suivante. Mais penchons-nous pour l'instant sur les mises réalisées par les joueurs lors de leur dernière partie de poker sur internet, les données recueillies tendant d'ores-et-déjà à nuancer l'hypothèse d'un risque accru parmi les joueurs les plus investis financièrement.

Tableau 2 : Mises lors de la dernière partie de poker en ligne

	Réponses	Fréquences
Aucune	87	9,9
Moins de 10 euros	517	59,1
Entre 10 et 20 euros	148	16,9
Entre 20 et 50 euros	65	7,4
Plus de 50 euros	58	6,6
Total	875	100

Parmi les joueurs du tournoi ayant répondu à cette seconde question (cf. tableau 2), ils sont en effet une large majorité (69,0%) à avoir joué moins de 10 euros lors de leur dernière partie de poker en ligne, en précisant tout de même qu'ils sont proportionnellement moins nombreux à jouer gratuitement sur internet qu'en *live* (9,9% contre 26,6%) – ce qui peut s'expliquer par le fait que ces parties en ligne sans argent (dites en « *play money* ») présentent peu d'intérêt pour les joueurs ayant déjà une certaine expérience du jeu, comme l'ont souvent souligné les joueurs du tournoi rencontrés en entretiens (Brody, 2011). Reste qu'ici

<sup>16</sup> Ce questionnaire auto-administré ayant été proposé aux joueurs quelques dizaines de minutes avant le début du tournoi (avec l'aide des organisateurs de l'évènement), certains d'entre eux – notamment parmi les retardataires – n'ont pas forcément eu le temps de répondre à l'ensemble des questions. Ici comme ailleurs, nous avons donc soustrait les non-réponses du traitement des données statistiques.

encore, l'engagement monétaire de la plupart des joueurs de notre enquête semble relativement limité. À ce titre, on observera qu'une proportion moins importante de notre échantillon joue sur internet pour des montants plus élevés, 30,9% ayant misé plus de 10 euros lors de leur dernière partie en ligne (contre 44,2% en *live*). Plus rares encore sont les joueurs qui ont misé plus de 20 euros (14,0% contre 30,2%) et seule une petite partie de l'échantillon ont investi ce jour-là plus de 50 euros (6,6% contre 16,6%). Ces chiffres semblent donc indiquer un plus faible investissement monétaire sur internet qu'en *live* – pour des raisons que l'on peut notamment attribuer à la nature du média qui crée une temporalité de jeu plus rapide et à l'offre de parties disponibles qui permet aux joueurs de miser de plus petites sommes qu'en face à face –, ce que confirme une étude précédemment citée affirmant que « *les joueurs [de poker] en live ont tendance à jouer des sommes moyennes plus élevées [que les joueurs de poker en ligne].* » (Barrault et Varescon, 2015). Si la littérature scientifique s'accorde en général sur le fait que les jeux d'argent en ligne seraient plus addictogènes que les jeux d'argent hors ligne (Hopley et Nicki, 2010 ; Wood *et al.*, 2007), les auteures de cette même étude montrent d'ailleurs que cette tendance ne se vérifie pas forcément pour ce qui concerne la pratique du poker, la différence entre la prévalence de l'addiction au jeu chez les joueurs de poker en ligne et en *live* n'étant pas « significative » au regard de leurs données (Barrault et Varescon, 2016). Malgré la régularité de la pratique du poker en ligne chez les joueurs de notre enquête (rappelons que 70,0% d'entre eux s'y seraient adonnés plus de deux fois la semaine précédant le tournoi), on peut donc supposer (étant donné l'engagement monétaire relativement modeste dont la plupart font preuve sur internet) que le risque d'addiction associé à leur pratique est assez faible puisqu'ils auraient conservé un certain contrôle sur la hauteur de leurs mises. C'est du moins ce que tend à confirmer l'évolution de leur engagement monétaire à travers le temps que nous avons pu mesurer sur la base de leur premier investissement à l'intérieur du jeu.

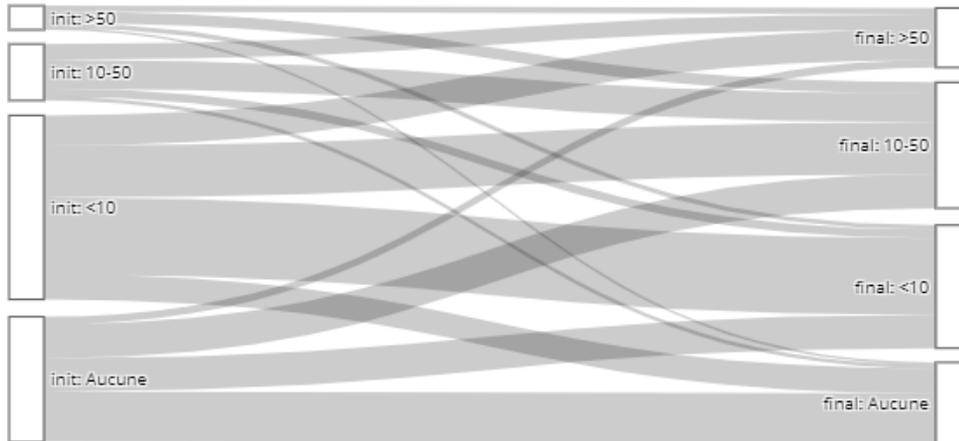
Tableau 3 : Mises lors de la première partie de poker (en *live* ou en ligne)

	Réponses	Fréquence
Aucun	388	40,0
Moins 10 euros	392	40,4
Entre 10 et 20 euros	93	9,6
Entre 20 et 50 euros	37	3,8
Plus de 50 euros	59	6,1
Total	969	100

Comme l'indique le tableau ci-dessus, nous avons en effet demandé aux joueurs de notre enquête quelle somme ils avaient mise lors de leur toute première partie de poker (quelle que soit cette fois-ci la façon dont ils s'y sont engagés). Si une telle question implique que les joueurs interrogés fassent appel à des souvenirs plus lointains que pour les questions précédentes, nous avons justement pu constater, lors des entretiens réalisés avec eux, que la plupart avait un souvenir assez précis de leur première partie de poker, celle-ci leur apparaissant souvent comme une sorte de rite d'initiation ayant marqué leur parcours d'apprentissage du jeu. Notons d'ailleurs qu'ils sont particulièrement nombreux à avoir répondu à cette question (969 sur 978) qui, de prime abord, aurait pu les décontenancer. En tout cas, les résultats indiquent que, parmi les joueurs se souvenant de leur première partie de poker, une très grande majorité se rappelle avoir misé ce jour-là entre 0 et 10 euros (80,4%), dont près de la moitié aurait effectué leur initiation sans jouer d'argent (40,0%). Soulignons également que, parmi eux, moins d'un joueur sur cinq a déclaré avoir misé plus de 10 euros lors de cette première partie de poker (19,5%) et seulement 1/10 aurait joué plus de 20 euros (9,9%). Au regard de ce que l'on sait de leurs dernières mises à l'intérieur du jeu, on peut donc supposer que leur investissement aurait connu une progression significative depuis leur découverte du poker. Autrement dit, les joueurs auraient tendance à miser plus d'argent dernièrement qu'à leurs débuts. Or, si cela confirme en partie l'idée que les joueurs se font de leur apprentissage du jeu – à savoir que pour progresser dans leur pratique du poker il leur fallut apprendre à jouer avec des enjeux plus élevés (Brody, 2015b) –, il convient toutefois de prendre la réelle mesure de cette progression. D'une part, nous l'avons dit plus haut, cette augmentation progressive des mises doit être rapportée à l'ancienneté des joueurs dans leur pratique du jeu. La plupart ayant commencé à jouer au poker depuis au moins trois ans, la

progression de leur engagement monétaire semble en fait relativement limitée : entre 1,2 et 3,6 euros en moyenne par an selon qu'ils jouent en ligne ou en *live*. D'autre part, pour mesurer précisément la réalité de cette progression, les mises effectuées par les joueurs lors de cette première de poker doivent être rapportées au type de jeu pratiqué, ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent<sup>17</sup>.

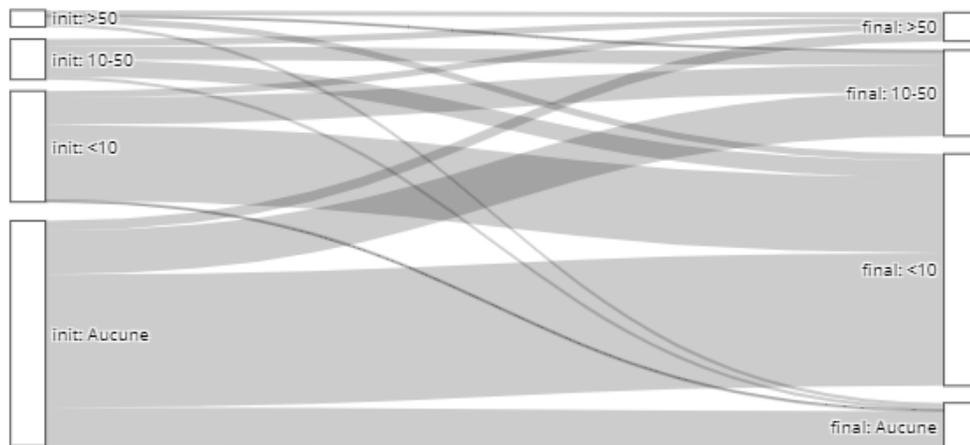
Graphique 1 : Évolution des mises en *live*



Suivant la façon dont les joueurs de notre enquête ont découvert la pratique du poker, nous avons d'abord cherché à mettre en perspective la hauteur des mises de ceux ayant effectué leur première partie de poker en *live* avec la hauteur de leur dernière mise lors d'une partie se déroulant également en *live*. Ainsi, comme l'indique le diagramme de Sankey ci-dessus (avec à gauche les premières mises, à droite les dernières), on constate effectivement une augmentation tendancielle des mises en *live* chez la plupart des joueurs concernés. Pour autant, non seulement cette augmentation est relativement faible – très peu de joueurs étant par exemple passés de 0 à plus de 50 euros de mises (1,9% de l'effectif total) – mais elle ne concerne pas l'ensemble des joueurs en question, une partie importante d'entre eux ayant au contraire vu leur engagement monétaire se maintenir à un niveau équivalent (41,6%), voire décroître (14,1%), depuis leur première partie de poker en *live*. Le diagramme montre d'ailleurs que cette croissance de l'engagement monétaire des joueurs – qui s'applique pour 44,3% des joueurs concernés – doit être pondérée par un effet de progression générale des mises qui, certes, les conduirait à augmenter leur niveau d'engagement mais aussi à réguler la vitesse et la hauteur de cette progression. Autrement dit, les joueurs qui ont commencé à jouer au poker en *live* ne s'autoriseraient à augmenter leurs mises que dans une certaine mesure, en suivant des paliers de progression et les habitudes de mises que leur communauté de pratique leur offre, pour ainsi dire, en ligne de mire.

Graphique 2 : Évolution des mises en ligne

<sup>17</sup> Précisons, à ce titre, que la plupart des joueurs interrogés déclarent avoir été initiés au poker dans le contexte d'une partie en *live* (73,4%), que ce soit avec des proches (amis, famille, collègues) ou plus rarement dans une association de joueurs (3,6%), un casino (1,4%) ou un cercle de jeux (0,3%). En effet, s'ils sont tout de même 30,7% à avoir commencé à jouer au poker directement sur internet, ils sont presque deux fois plus à avoir effectué leurs débuts en présence de leurs amis (60,4%), auxquels viennent s'ajouter ceux qui ont découvert le poker en famille (5,6%) ou avec des collègues de travail (2,7%) – en sachant que certains joueurs ont parfois découvert le poker dans un contexte de sociabilité mêlant relation amicale, familiale et professionnelle. Cette initiation entre pairs est d'ailleurs le mode de socialisation au jeu le plus courant parmi l'ensemble des joueurs interrogés, une majorité d'entre eux n'ayant commencé à jouer poker en ligne que dans un second temps. Des résultats qui confirment ce que d'autres études avaient montré sur le mode de socialisation au jeu des joueurs de poker en général (Wood *et al.*, 2007 ; Barrault *et al.*, 2014), à savoir qu'une majorité d'entre eux auraient « *d'abord commencé jouer au poker parce que leurs amis jouaient ou parce qu'ils regardaient le poker sur la télévision* » – ce dont témoigne respectivement 52,0% et 33,6% des joueurs de notre enquête –, puis ont généralement été « *[initiés] par des amis lors de parties privées* » avant « *[d'apprendre] à jouer au poker sur l'Internet avec de l'argent virtuel ou en participant à des tournois "freeroll" [i.e. gratuit], de manière à découvrir le poker et apprendre à jouer sans risque financier.* » (Barrault *et al.*, 2014). Un processus d'apprentissage largement partagé par les joueurs rencontrés lors du tournoi de notre enquête, dont nous avons vu qu'ils étaient 40,0% à avoir découvert le poker gratuitement, que ce soit en ligne ou en *live*.



Ce second diagramme met quant à lui en perspective la hauteur des mises effectuées par les joueurs ayant commencé à jouer en ligne (au regard du contexte de leur initiation au jeu) avec la hauteur de leur dernière mise sur internet. Plus ramassé sur sa base que le précédent, il témoigne à son tour d'une progression relativement lente de leur engagement monétaire – au regard de la structure globale de cette progression. Certes, une proportion non-négligeable des joueurs auraient par exemple commencé à jouer gratuitement sur internet pour finalement miser entre 10 et 50 euros lors de leur dernière partie de poker en ligne (11,1% de l'effectif total) mais la plupart des joueurs concernés auraient connu une croissance assez faible de leur investissement, passant simplement de zéro à moins de 10 euros (33,8%), quand ils n'ont pas continué à jouer sans argent (9,8%). Quant à ceux qui auraient misé de l'argent dès leur première partie en ligne – minoritaires parmi l'ensemble des joueurs concernés (42,7%) –, une majorité d'entre eux aurait vu leur engagement monétaire se maintenir à un niveau équivalent (56,0% de ce sous-effectif), alors que seulement 24,0% auraient augmenté leurs mises et 20,0% seraient simplement passés au palier supérieur. Si cette tendance à la progression des mises se vérifie donc aussi bien pour les joueurs ayant découvert le poker en ligne qu'en *live*, force est de constater que cette augmentation est relativement limitée pour la plupart des joueurs interrogés, et ce quel que soit le type de jeu pratiqué *in fine*. Par ailleurs, cette progression monétaire dépend largement de leur engagement initial dans la pratique du jeu : moins les joueurs ont misé lors de leur première partie de poker, plus leur engagement monétaire serait tendanciellement réduit à l'arrivée ; en sachant qu'ils sont nombreux à avoir investi des sommes relativement modestes lors de leur initiation au jeu. Or, pour saisir la logique sous-jacente à cette tendance générale, il convient de se pencher sur les conditions d'existence des joueurs et leur influence sur la hauteur de leur engagement à l'intérieur du jeu.

### **L'intensité de l'investissement des joueurs au regard de leurs conditions d'existence**

Pour mieux comprendre la façon dont les joueurs de poker de notre enquête s'engagent dans leur pratique, il convient en effet de s'intéresser à leurs conditions d'existence en dehors du jeu, en supposant qu'elles fixent les ressources dont disposent les joueurs pour s'engager à l'intérieur du jeu. Suivant cette hypothèse, nous avons retenu un certain nombre de variables sociologiques caractérisant leur condition d'existence en termes de genre, de niveau de diplôme et de catégorie socioprofessionnelle (successivement regroupés selon les modalités suivantes : femmes *versus* hommes,  $\leq$  Bac *versus*  $>$  Bac, CSP- *versus* CSP+<sup>18</sup>). En fonction

<sup>18</sup> Par convention, nous avons regroupé dans les CSP+, les catégories socioprofessionnelles dont les conditions d'existence sont généralement plutôt favorables (les professions intermédiaires, les artisans, commerçants et chefs d'entreprise, les cadres et professions intellectuelles supérieures) et dans les CSP- celles dont les conditions sont plutôt défavorables (les ouvriers, les agriculteurs exploitants et les employés). Précisons également que, par souci de discrétion, nous n'avons pas demandé aux joueurs une estimation de leurs revenus. Le caractère plus ou moins favorable de leurs conditions d'existence ne sera donc pas abordé ici sous un angle économique (même si le genre, le diplôme et la CSP en témoignent également) mais plus largement sociologique.

du type de jeu pratiqué (en ligne ou en *live*), nous avons alors croisé les différents profils associés à ces variables avec les données dont nous disposons sur l'engagement monétaire des joueurs lors de leur dernière partie de poker (regroupées ici selon deux modalités : entre 0 et 10 euros *versus* plus de 10 euros), ce qui nous a permis d'en mesurer l'influence et d'en saisir la logique. Puis, à chaque fois que ce fut nécessaire, nous avons utilisé une représentation par histogrammes afin d'approfondir l'analyse des variables qui apparaissaient les moins significatives (regroupées cette fois-ci sous des modalités plus détaillées) en nous focalisant plus particulièrement sur le profil sociologique des joueurs situés aux deux extrémités du spectre des mises (regroupés sous trois modalités : parties gratuites, mises intermédiaires, mises supérieures à 50 euros) et en renversant l'ordre de lecture du graphique (les mises en ordonnées), ceci dans le but de confirmer et/ou d'infirmer la logique précédemment observée.

Tableau 4 : Mises lors de la dernière partie de poker en ligne en fonction des conditions d'existence

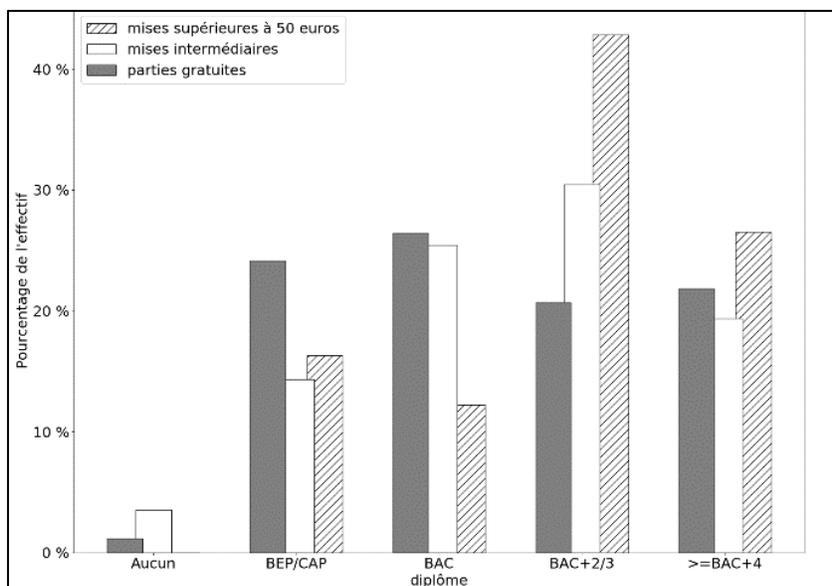
	Genre		Diplôme		CSP	
	Femmes	Hommes	<= Bac	> Bac	CSP-	CSP+
[0-10]	80,6 (50)	68,2 (554)	69,2 (265)	68,5 (302)	68,6 (142)	70,5 (342)
>10	19,4 (12)	31,8 (258)	30,8 (118)	31,5 (139)	31,4 (65)	29,5 (143)
Total	100	100	100	100	100	100

Si, comme dans le tableau ci-dessus, on se concentre d'abord sur les sommes mises sur internet, force est de constater que ces dernières apparaissent assez peu corrélées aux variables sociologiques étudiées. En réalité, seule la variable du genre semble avoir une influence significative sur la hauteur de ces mises, les femmes misant tendanciellement moins que les hommes (plus de petites sommes et moins de grosses sommes). Une telle variation n'est pas surprenante au regard des données de la littérature sur l'investissement différentiel des hommes et des femmes dans la pratique des jeux d'argent en général<sup>19</sup> et tendrait à confirmer que les conditions d'existence en dehors du jeu – ici en termes de genre – peuvent effectivement avoir une influence sur l'engagement monétaire des joueurs et des joueuses de notre enquête. Reste que pour le niveau de diplôme et la CSP, les différences d'investissement entre les joueurs n'apparaissent pas ou peu significatives, les tests du Chi2 ne permettant pas de rejeter l'hypothèse d'une indépendance des variables<sup>20</sup>. Si des différences émergent à la marge entre les plus et les moins diplômés ainsi qu'entre les CSP+ et les CSP-, elles ne sont donc pas suffisamment marquées pour en tirer une interprétation solide. Cependant, l'analyse globale des écarts entre les petites mises (de 0 à 10 euros) et les grosses mises (plus de 10 euros) masque des différenciations plus sensibles si on se focalise sur les joueurs dont les mises se situent aux extrémités du spectre (d'un côté les parties gratuites, de l'autre les mises de plus de 50 euros), comme l'indique les deux histogrammes suivants se rapportant successivement au niveau de diplôme et à la CSP des joueurs.

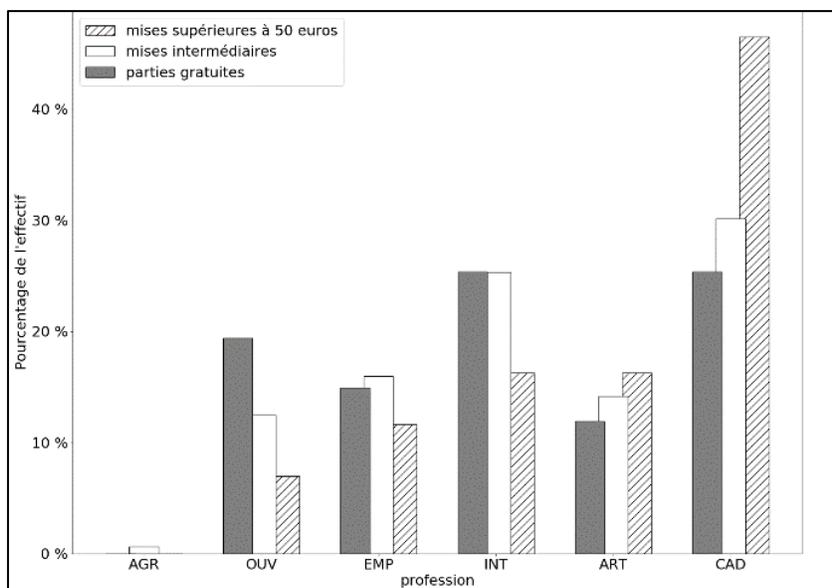
### Graphique 3 : Spectre des mises lors de la dernière partie de poker en ligne selon le niveau de diplôme

<sup>19</sup> Ainsi, selon une étude menée par l'Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies (OFDT, 2011) à partir du Baromètre santé 2010, 7,1% des hommes auraient dépensé plus de 500 euros dans l'année en jouant aux jeux d'argent, contre 2,5% des femmes.

<sup>20</sup> Le résultat du test du Chi2 est de 4,16 pour le genre, 0,05 pour le diplôme et 0,25 pour la CSP.



**Graphique 4 : Spectre de mises lors de la dernière partie de poker en ligne selon la CSP<sup>21</sup>**



À travers les deux histogrammes ci-dessus (cf. graphiques 3 et 4), on constate en effet des disparités plus importantes en termes de niveau de diplôme et de CSP selon que les joueurs s’orientent vers des parties sans enjeu ou avec une mise très élevée. Par exemple, on notera que les joueurs ayant misé plus de 50 euros lors de leur dernière partie de poker en ligne sont majoritairement détenteurs d’un diplôme supérieur au baccalauréat (c’est le cas de 70,8% d’entre eux contre 53,4% dans l’ensemble de la population interrogée) et appartiennent le plus souvent à des CSP plutôt favorisées, tels que les cadres et professions intellectuelles supérieures (47,6% contre 30,6%) ou les artisans, commerçants et chefs d’entreprise (16,7% contre 14,3%). À l’inverse, on observe que les joueurs ayant joué gratuitement lors de leur dernière partie sur internet font plus souvent partie des CSP plutôt défavorisées, tels qu’ouvriers (20% d’entre eux sont ouvriers

<sup>21</sup> Dans l’ordre d’apparition des modalités de la variable CSP : « AGR » renvoie aux agriculteurs exploitants ; « OUV » aux ouvriers ; « EMP » aux employés ; « INT » aux professions intermédiaires ; « ART » aux artisans, commerçants et chefs d’entreprise ; et « CAD » aux cadres et professions intellectuelles supérieures.

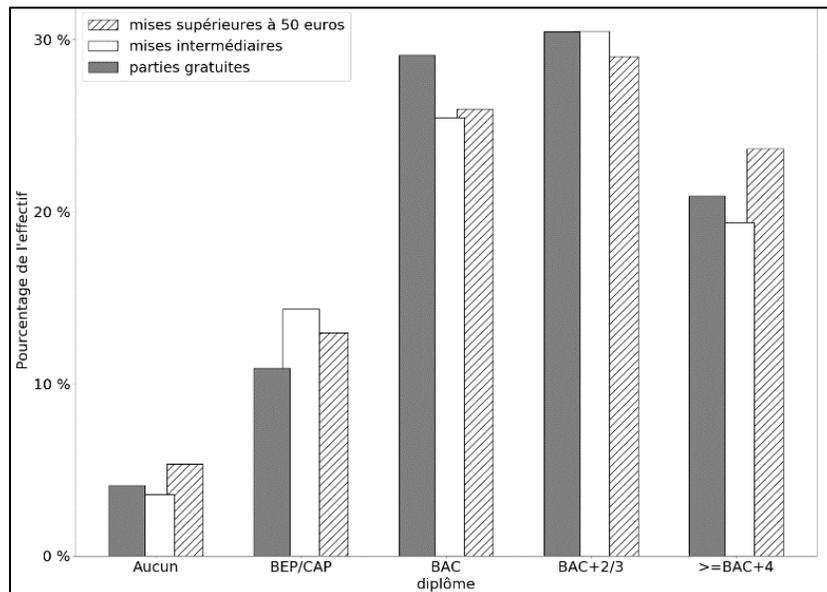
contre 12,6% dans l'ensemble de la population interrogée) et employés (26,2% contre 16,2%), et sont majoritairement moins diplômés (53,8% contre 46,6%). Des disparités qui tendraient à renforcer l'hypothèse selon laquelle les conditions d'existence en dehors du jeu ont une influence sur le niveau d'engagement monétaire des joueurs à l'intérieur du jeu, même si la pratique du jeu en ligne ne permet pas de confirmer cette corrélation pour l'ensemble de la population étudiée. Voyons maintenant ce qu'il en est des mises des joueurs lors de leur dernière partie de poker en *live*.

Tableau 5 : Mise lors de la dernière partie de poker en *live* en fonction des conditions d'existence

	Genre		Diplôme		CSP	
	Femmes	Hommes	</= Bac	> Bac	CSP-	CSP+
[0-10]	65,5 (38)	54,8 (425)	55,7 (204)	55,9 (238)	62,7 (126)	52,7 (246)
>10	34,5 (20)	45,2 (351)	44,3 (162)	44,1 (188)	37,3 (75)	47,3 (221)
Total	100	100	100	100	100	100

Comme le montre ce tableau, les disparités entre les profils sociologiques des joueurs de notre enquête apparaissent ici de façon plus nette que dans le précédent. En effet, outre la différence de genre qui apparaît toujours significative – les joueuses étant plus enclines à miser moins que les joueurs (plus de petites mises et moins de grosses mises) –, la CSP des joueurs interrogés est cette fois-ci plus directement corrélée à leur niveau d'investissement dans la pratique du poker en *live*<sup>22</sup>. Plus précisément, on observe que les joueurs appartenant aux CSP dont les conditions d'existence sont plutôt favorisées misent tendanciellement plus que les autres (plus de grosses mises et moins de petites mises) alors que les joueurs appartenant aux CSP les moins favorisées ont plutôt tendance à miser des sommes plus modestes (moins de grosses mises et plus de petites mises), ce qui va dans le sens de nos observations précédentes. Quant à la variable du niveau de diplôme, si à nouveau elle n'apparaît pas déterminante au regard du tableau ci-dessus, l'histogramme qui suit montrent qu'elle l'est davantage pour les joueurs se situant aux extrémités du spectre des mises.

Graphique 5 : Spectre de mises lors de la dernière partie de poker en *live* selon le niveau de diplôme



<sup>22</sup> Si le test du Chi2 concernant la variable du genre est un peu moins significatif que précédemment (2,52), il atteint cette fois-ci 5,71 pour la CSP et permettrait donc *a priori* de rejeter l'hypothèse d'indépendance pour cette variable.

En effet, même si les différences sont moins nettes que pour les mises en ligne, l’histogramme ci-dessus témoigne tout de même d’une surreprésentation des joueurs les plus diplômés (au moins BAC+4) parmi les mises supérieures à 50 euros (24,4% contre 20,8% dans l’échantillon interrogé). La tendance de ces derniers à se tourner davantage vers les mises les plus élevées est d’autant plus intéressante que, parmi ceux qui ont un niveau de diplôme équivalent à deux ou trois années d’études après le baccalauréat (BAC+2/3), ni les mises fortes ni les parties gratuites ne sont surreprésentées ; tandis que chez les joueurs diplômés du seul baccalauréat, on constate même une surreprésentation de ceux ayant préféré jouer sans argent (30,5% contre 27,3%). Or, de façon plus surprenante, cette inclinaison des plus diplômés pour les grosses mises et des moins diplômés pour les parties sans enjeu, ne se constate pas pour les joueurs sans diplôme ou ayant un diplôme inférieur au baccalauréat qui en cumulé ont un profil de mises fort similaire à la moyenne (18,9% contre 19,1% dans l’effectif total) et sont sensiblement sous-représentés dans les parties gratuites (15,7% contre 19,1%). Dès lors, si l’on part du principe que les conditions d’existence des joueurs les plus diplômés sont plus favorables que celles des joueurs les moins diplômés – ne serait-ce qu’en termes d’accès à des CSP plus favorisées (INSEE 2017) –, la tendance générale selon laquelle les premiers miseraient plus que les seconds se confirme pour la plupart des joueurs situés aux extrémités du spectre des mises, à l’exception de ceux dont le niveau de diplôme est inférieur au baccalauréat. Dès lors, si l’on se focalise sur les quelques personnes concernées, on constate que cette inversion de tendance découle de la présence d’un petit groupe de joueurs sans diplôme ayant misé plus de 50 euros (n=7) et dont la situation professionnelle laisse penser qu’ils sont majoritairement confrontés à des conditions d’existence plutôt défavorables, voire précaires<sup>23</sup>. Au regard de leur niveau de mises et de leurs profils sociologiques, il est donc possible que ces derniers puissent entrer (même malgré eux) dans la catégorie des « joueurs à risque » (ODJ 2020), telle que décrite dans la littérature scientifique, au sens où ils seraient potentiellement plus vulnérables à l’addiction que les autres participants au tournoi. Que cette hypothèse soit valable ou non (ce que nous ne sommes pas en mesure de vérifier), il faut en tout cas reconnaître que ces joueurs dont le niveau d’investissement à l’intérieur du jeu ne correspond pas *a priori* à leurs conditions d’existence en dehors du jeu font bien figures d’exception dans la communauté des joueurs amateurs de notre enquête – tout au plus représentent-ils 0,8% de la population étudiée —, une communauté de pratique dont la plupart des membres seraient justement parvenus à adapter leur engagement monétaire à leurs ressources.

## L’évolution de l’investissement des joueurs au regard de leurs conditions d’existence

Reste à savoir si ces différentes tendances et contre-tendances associées à l’investissement des joueurs de notre enquête lors de leurs dernières parties de poker étaient déjà en germe lors de leur initiation au jeu. Le tableau ci-dessous revient précisément sur les mises effectuées par les joueurs lors de leur première partie de poker – en *live* ou en ligne – afin de les mettre en relation avec leurs conditions d’existence au regard des variables sociologiques prises en compte. La première partie du tableau présente l’ensemble des mises des joueurs quel que soit le type de jeu pratiqué, la deuxième se concentre sur les mises ayant été effectuées dans un contexte de jeu en *live* et la troisième dans un contexte de jeu en ligne.

Tableau 6 : Mise lors de la première partie de poker en fonction du type de jeu et des conditions d’existence

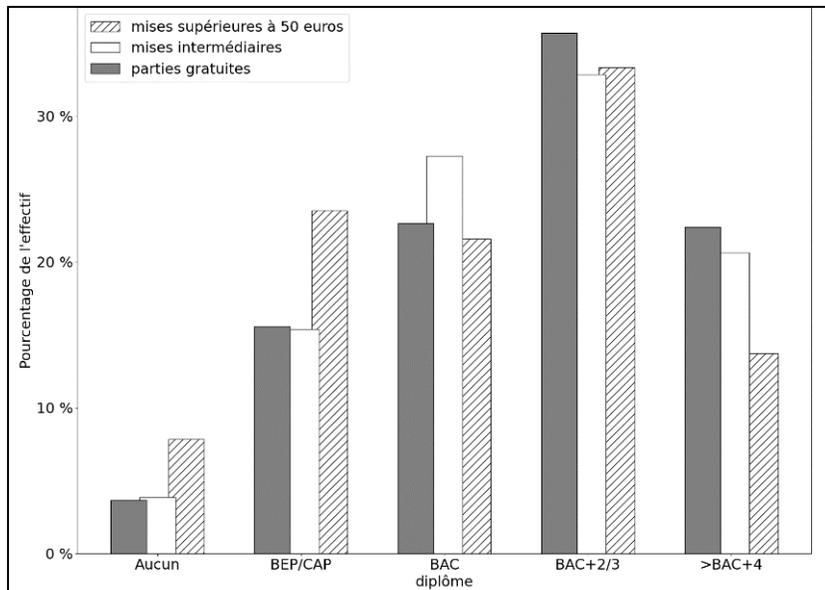
	Genre		Diplôme		CSP		
	Femmes	Hommes	</= Bac	> Bac	CSP-	CSP+	
[0-10]	92,6 (63)	79,6 (716)	79,6 (335)	81,8 (396)	81,3 (182)	78,2 (426)	
>10	7,4 (5)	20,4 (184)	20,4 (86)	18,2 (88)	18,7 (42)	21,8 (119)	
En	[0-10]	88,9 (40)	77,7 (476)	79,2 (232)	78,8 (252)	80,0 (124)	76,8 (284)

<sup>23</sup> Parmi les sept joueurs concernés (tous des hommes), le premier se déclare chômeur, le second sans profession, le troisième moniteur de ski à temps partiel et le quatrième se définit comme joueur de billard mais n’a pas précisé sa situation professionnelle. Les trois autres joueurs cités ont pour leur part une activité à temps plein, en tant que policier, gérant de société ou agent de voyage.

<i>live</i>	>10	11,1 (5)	22,3 (137)	20,8 (61)	21,2 (68)	20,0 (31)	23,2 (86)
En ligne	[0-10]	100,0 (23)	83,1 (226)	79,2 (99)	88,2 (135)	84,1 (53)	81,1 (133)
	>10	0,0 (0)	16,9 (46)	20,8 (26)	11,8 (18)	15,9 (10)	18,9 (31)
Total		100	100	100	100	100	100

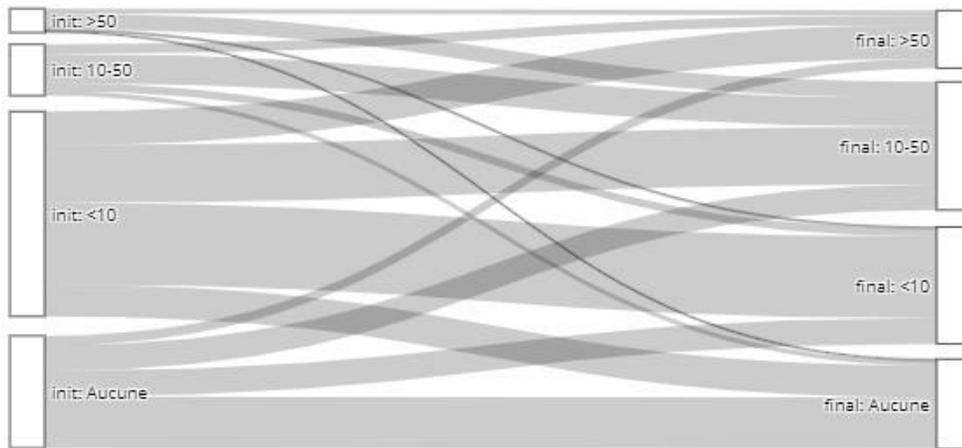
En ce qui concerne la première partie du tableau, on observe à nouveau une influence assez nette de la variable genre sur l'engagement monétaire des participants et ce dès leur initiation au jeu. En effet, si on ne retient que cette variable, on constate une tendance générale similaire à celle observée plus haut selon laquelle les joueuses seraient plus enclines à miser moins (plus de petites mises et moins de grosses mises) que les joueurs (moins de petites mises et plus de grosses mises) lors de leur première partie de poker, quelle que soit le type de jeu pratiqué. La deuxième et la troisième partie du tableau confirment d'ailleurs cette tendance générale qui s'appliquerait donc aussi bien aux joueur·se·s ayant réalisé leur première partie de poker en *live* qu'à celles et ceux ayant débuté sur internet (même si les effectifs des joueuses sont parfois trop réduits pour en tirer des conclusions définitives). De façon moins évidente mais néanmoins pertinente, on observe également des différences en termes de CSP qui semblent s'inscrire dans la même logique que celle que nous venons de décrire à propos des différences de genre. Notons d'ailleurs que si ces différences ne semblent pas très significatives au regard des regroupements effectués dans ce tableau, elles sont beaucoup plus marquées lorsqu'on se focalise sur certaines CSP+ dont l'ethos économique est orienté vers une démarche d'investissement monétaire (comme les artisans, commerçants et chefs d'entreprise), à l'inverse des joueurs appartenant aux CSP+ dont l'ethos est plutôt orienté vers une démarche d'investissement culturel (comme les professions intermédiaires, les cadres et les professions intellectuelles supérieures) dont le prime engagement monétaire est relativement proche de celui des CSP- (agriculteurs exploitants, ouvriers, employés) (cf. tableau 7 en annexe). Nous reviendrons sur ce paradoxe un peu plus loin mais notons simplement ici que, si les regroupements effectués dans le tableau précédent ont tendance à écraser les différences existant entre les CSP+ et les CSP-, ces différences n'en demeurent pas moins significatives (ne serait-ce qu'entre les artisans, commerçants et chefs d'entreprise, d'une part, et les agriculteurs exploitants, ouvriers, employés, d'autre part) et tendent à confirmer que les joueur·se·s de notre enquête dont les conditions d'existence en dehors du jeu sont plutôt défavorables (ici les femmes et les CSP-) auraient eu tendance à miser moins lors de leur initiation au jeu que ceux dont les conditions sont plus favorables (à l'exception des professions intermédiaires, des cadres et des professions intellectuelles supérieures), comme si leur engagement monétaire était « d'entrée de jeu » adapté à leurs conditions d'existence. Or, à ce titre, le niveau de diplôme semble une fois de plus faire exception, celui-ci ayant visiblement assez peu d'influence sur la façon dont les joueurs se sont engagés à l'intérieur du jeu. C'est du moins ce que tend à montrer l'analyse globale des corrélations entre le niveau de diplôme et l'engagement monétaire des joueurs lors de leur initiation au jeu (cf. tableau 6), à l'exception notable des joueurs ayant commencé à jouer en poker en ligne entre lesquels on observe pour la première fois des différences significatives (avec un Chi2 de 4,22), les moins diplômés semblant plus prompts à miser plus (moins de petites mises et plus de grosses mises) que les plus diplômés. Or, ce constat se confirme lorsqu'on se concentre sur les deux extrémités du spectre des mises, et ce quel que soit le type de jeu pratiqué.

Graphique 6 : Spectre de mises lors de la première partie de poker selon le niveau de diplôme



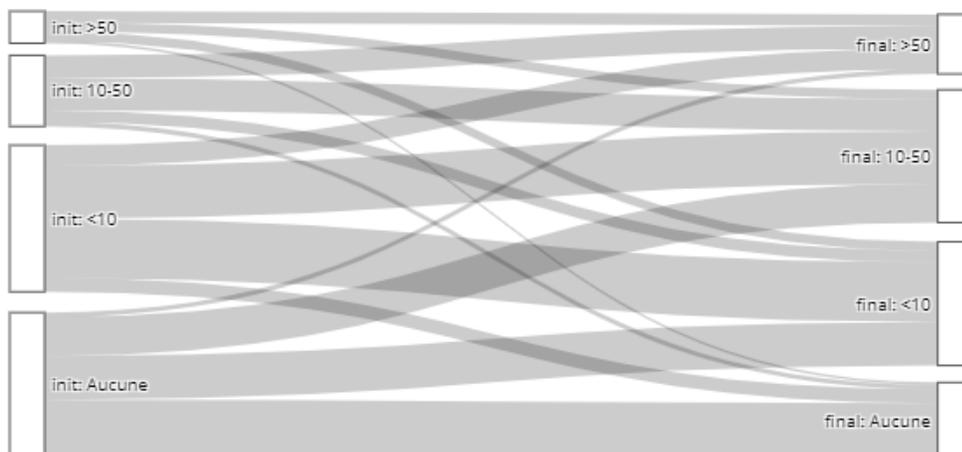
En effet, comme l'indique l'histogramme ci-dessus, le niveau de diplôme semble avoir une influence probante lorsque l'on s'attache, d'un côté, aux parties gratuites et, de l'autre, aux mises supérieures à 50 euros effectuées par les joueurs lors de leur initiation au jeu. Or, de façon beaucoup plus sensible que ce que nous avons observé pour leurs dernières parties de poker en *live* (cf. graphique 5), les joueurs non diplômés ou titulaires d'un Certificat d'aptitude professionnelle (CAP) ou d'un Brevet d'études professionnelles (BEP) sont fortement surreprésentés parmi les mises les plus élevées (31,4% contre 19,2% dans l'effectif total), alors qu'inversement les joueurs les plus diplômés (au moins BAC+4) sont à la fois surreprésentés parmi les parties gratuites (22,7% contre 20,8%) et très sous-représentés parmi les mises fortes (13,7% contre 20,8%). Cette inversion de la tendance générale qui veut que les joueurs s'engagent à l'intérieur du jeu en proportion de leurs ressources (ici en termes d'études), pourrait alors s'expliquer de différentes manières. En ce qui concerne d'abord les joueurs dont le niveau de diplôme est inférieur au baccalauréat, on pourrait *a priori* faire l'hypothèse que ce qui vaut pour ceux ayant misé beaucoup lors de dernière partie de poker en *live* – à savoir qu'il s'agirait d'un profil de joueurs à risque – vaille également pour ceux ayant misé tout autant lors de leur première partie, ce qui expliquerait leur comportement atypique au regard de la tendance générale. Ainsi, parmi les joueurs pas ou peu diplômés ayant commencé avec une mise supérieure à 50 euros (n=29), 30,7% sont issus des CSP- (contre 27,0% de l'effectif global) et 14,3% sont au chômage (contre 8,7%), ce qui en fait donc un groupe socialement vulnérable, d'autant qu'ils sont visiblement susceptibles de surinvestir leur pratique dès leur initiation au jeu. Pour aller plus loin, il convient toutefois de mesurer, comme dans le diagramme suivant, l'évolution de l'investissement de ces joueurs entre leur première et leur dernière partie, en se concentrant cette fois-ci sur les mises effectuées en *live*.

Graphique 7 : Évolution des mises en *live* pour les joueurs ayant un niveau de diplôme inférieur ou égal au baccalauréat



Ce faisant, on constate d'abord que 80% des joueurs pas ou peu diplômés ayant misé plus de 50 euros dès leur première partie de poker en *live* auraient ensuite réduit leur investissement lors de leur dernière partie (66,7% s'étant tournés vers des mises situées entre 10 et 50 euros, 6,7% vers des mises inférieures à 10 euros et 6,7% vers des parties gratuites), ce qui indique une certaine régulation de leur engagement dans la pratique. Par contre, on notera qu'outre ceux ayant maintenu leur niveau d'investissement au-delà de 50 euros (qui représentent 1,2% de la population ciblée), une part relativement importante des joueurs ayant opté pour des mises plus faibles lors de leur première partie en *live* aurait finalement rejoint le rang des mises les plus élevées (18,7% des joueurs ayant misé entre 10 et 50 euros, 16,4% des joueurs ayant misé moins de 10 euros et 8,6% des joueurs initiés lors d'une partie gratuite)<sup>24</sup>. Si l'évolution de l'engagement monétaire de ces derniers peut sembler inquiétante au regard de leur vulnérabilité potentielle à l'addiction au jeu, il convient toutefois de préciser qu'ils représentent une toute petite minorité de l'ensemble de la population étudiée (3,7%) et sont également sous-représentés parmi les joueurs ayant un niveau de diplôme inférieur ou égal au baccalauréat (14,7%). En règle générale, la plupart des joueurs pas ou peu diplômés ont en effet soit légèrement augmenté (23,7%), soit maintenu (42,4%), soit réduit (16,3%) le montant de leur investissement initial ; une tendance déjà observée pour l'ensemble de la population étudiée (cf. graphique 1) mais qui ne s'applique pas tout à fait de la même manière aux joueurs ayant un niveau de diplôme plus élevé, comme le montre le diagramme suivant.

**Graphique 8 :** Évolution des mises en *live* pour les joueurs ayant un niveau de diplôme supérieur au baccalauréat



<sup>24</sup> Parmi lesquels cinq des sept joueurs sans diplôme cités dans la note de bas de page précédente.

Par contraste avec les joueurs peu ou pas diplômés, ceux parmi les plus diplômés auraient en effet davantage tendance à augmenter leurs mises entre leur première et leur dernière partie en *live* (46,8% contre 41,3%), ce qui – au regard de leur inclinaison première à se tourner vers des parties gratuites et à éviter les mises trop élevées (cf. graphique 6) – témoigne d'une forme de rattrapage dans leur investissement à l'intérieur du jeu. Ainsi, on constate par exemple que, parmi ceux ayant commencé à jouer sans enjeu, 61,3% ont finalement choisi d'investir de l'argent dans leur pratique (contre 54,3% des joueurs moins diplômés), dont la moitié serait directement passée à une mise supérieure à 10 euros. Autrement dit, les joueurs les plus diplômés seraient davantage enclins à réévaluer leur niveau d'investissement à la hausse, comme si leurs ressources leur avaient finalement permis de rattraper leur retard. Or, si ce rattrapage laisse supposer que les joueurs les plus diplômés tendraient à leur tour à adapter leur engagement monétaire à leurs ressources – mais dans un sens inverse aux joueurs les moins diplômés –, cela n'explique pas pourquoi certains d'entre eux (notamment parmi les joueurs ayant un niveau de diplôme supérieur au BAC+4) étaient, de prime abord, si réticents à l'idée d'investir de l'argent dans cette pratique ludique.

Pour le comprendre, il faut d'abord rappeler que le niveau de diplôme a globalement moins d'influence que d'autres variables sur l'engagement monétaire des joueurs dans leur pratique du jeu, et ce depuis leur première jusqu'à leur dernière partie de poker (cf. tableaux 4, 5 et 6). Par conséquent, il convient d'admettre que l'ensemble des ressources spécifiques que le diplôme valide – ce que Pierre Bourdieu nomme le « capital scolaire » et définit comme un « capital culturel garanti » (Bourdieu, 1979, p. 88) – n'est pas aussi déterminant, par exemple, que les conditions d'existence dont le genre et la CSP témoignent. Or, à en croire la répartition des mises entre les joueurs les plus diplômés lors de leur initiation au jeu (cf. graphique 6), il semblerait même que ces ressources entrent en tension avec la nature de l'engagement auquel ils ont dû consentir lors de leur première partie de poker, à savoir l'investissement d'un « capital économique » (Bourdieu, 1979). Un phénomène qui pourrait en partie s'expliquer par la représentation (encore) négative que le poker peut avoir dans la société en général et singulièrement dans les catégories les plus diplômées/cultivées de la population pour qui cette pratique ludique est non seulement perçue comme peu légitime (culturellement) mais aussi comme potentiellement nocive (en termes d'addiction par exemple). En effet, si le poker est davantage pratiqué dans les classes dites supérieures que d'autres jeux de hasard et d'argent (comme nous l'avons vu dans la première partie de cet article), force est de constater que les catégories de la population étudiée les mieux dotées en capital scolaire/culturel (notamment les cadres et les professions intellectuelles supérieures) sont paradoxalement celles dont l'investissement de départ était le moins fort – contrairement aux catégories les mieux dotées en capital économique par exemple (notamment les artisans, commerçants et chefs d'entreprise qui, comme nous l'avons dit plus haut, sont particulièrement surreprésentés parmi les mises les plus élevées) –, ce qui témoigne d'une certaine réticence des joueurs parmi les plus diplômés à s'investir pleinement dans la pratique de ce jeu d'argent. Une réticence de principe qui semble donc s'atténuer avec le temps au point que ces mêmes joueurs finiront par rattraper leur retard pour finalement faire partie de ceux qui investissent le plus (économiquement) leur pratique du jeu.

## Conclusion

À la lumière de résultats de cette enquête par questionnaire diffusée auprès des joueurs rencontrés sur le terrain, nous avons dégagé dans cet article un certain nombre de tendances générales ou plus spécifiques qui orientent leur engagement monétaire à l'intérieur du jeu. D'abord, nous avons observé une première tendance générale qui conduirait la plupart des joueurs interrogés à miser davantage en *live* que sur internet, contrairement à ce que pourrait laisser croire certaines études soulignant le caractère particulièrement addictogène du jeu en ligne. Ensuite, nous avons dévoilé une autre tendance profonde qui inciterait une proportion importante des joueurs à augmenter progressivement leurs mises à mesure qu'ils s'engagent dans la pratique du jeu. Or, suivant nos analyses, l'effet d'entraînement de cette seconde tendance serait non seulement limité mais proportionné aux conditions d'existence et aux ressources dont disposent les joueurs

en dehors du jeu – et ce quel que soit le type de jeu pratiqué. Cette mise en adéquation progressive du niveau d'investissement et des ressources propres aux joueurs interrogés constitue donc une troisième grande tendance dont nous avons vu qu'elle était en germe dès leur initiation à la pratique du jeu, à l'exception de certaines catégories de joueurs pour qui l'investissement de départ ne reflète pas forcément la hauteur des mises à l'arrivée. Ainsi, malgré une certaine réticence à s'investir pleinement dans la pratique de ce jeu d'argent, certains joueurs parmi les plus diplômés auront par exemple tendance à augmenter progressivement leurs mises, alors que les joueurs les moins diplômés ayant joué gros dès leur initiation au jeu se tourneront ensuite vers des mises plus modestes. Des tendances spécifiques à ces deux catégories de joueurs dont on peut penser qu'elles sont liées aux ressources dont les uns disposent et dont les autres sont dépourvus mais qui, par ailleurs, témoigne du rôle intégrateur joué par la communauté de pratique à laquelle ils appartiennent désormais. En effet, pour les uns comme pour les autres, leur engagement monétaire dans la pratique du jeu aurait non seulement tendance à s'ajuster progressivement à leurs ressources mais s'adapterait aussi aux différents niveaux de mises et aux habitudes de jeu que cette communauté leur offre en ligne de mire.

Pour mesurer la portée heuristique de ces résultats, il convient alors de rappeler que cette étude se fonde sur une enquête de terrain menée auprès d'une population composée essentiellement de joueurs amateurs s'adonnant au poker aussi bien en ligne qu'en *live* et pour qui ce jeu d'argent s'inscrit dans le registre des passions ordinaires. Chemin faisant, si ces résultats ne peuvent pas être généralisés outre mesure, ils nous informent sur les conditions qui ont permis à ces joueurs de faire de ce jeu une pratique de loisir comme les autres. À cet égard, deux principales hypothèses ont été progressivement avancées et méritent désormais d'être poussées plus loin. La première hypothèse implique donc que le niveau d'engagement monétaire des joueurs interrogés dépende plus ou moins directement de leurs conditions d'existence en dehors du jeu, ce que nos données semblent confirmer. Or, dans ce cas, on peut raisonnablement affirmer – sans généralisation abusive – que tout joueur de poker n'aspirant pas à gagner sa vie en jouant (contrairement aux joueurs professionnels ou semi-professionnels) et dont le niveau d'investissement est effectivement indexé sur ses ressources (contrairement aux joueurs dits problématiques ou pathologique) trouveraient plus facilement sa place parmi les joueurs amateurs de poker, à l'instar de la plupart des joueurs de notre enquête. Dès lors, notre seconde hypothèse est complémentaire de la première puisqu'elle repose sur l'idée que leur adhésion à cette communauté de pratique leur permettrait précisément de réguler leur investissement à l'intérieur du jeu en l'adaptant à leurs ressources. Autrement dit, devenir joueur amateur de poker, ce serait apprendre à jouer en fonction de ses moyens. Or, si cette seconde hypothèse semble à son tour confirmée par nos données, le lien qu'elle entretient avec la première implique de reconnaître le caractère dialectique de l'adhésion des joueurs à une telle communauté car, pour en faire partie, encore faut-il avoir les ressources nécessaires pour s'y investir et donc justement être disposé à apprendre à jouer en fonction de ses moyens, ce qui n'est forcément pas le cas des joueurs les plus vulnérables à l'addiction au jeu (Brody, 2021).

Reste enfin à savoir en quoi consiste ces ressources qui auraient permis aux joueurs de notre enquête de s'engager dans cette communauté de pratique qui potentiellement les préserve des risques d'addiction, ou du moins limite leur engagement monétaire. Si nous n'avons pas eu accès aux ressources économiques des joueurs interrogés (comme le niveau de revenu par exemple), chacune des variables sociologiques prises en compte témoignent indirectement de leur importance, *a fortiori* puisqu'il s'agit d'investir de l'argent. Mais à l'évidence, ce ne sont pas les seules ressources qui soient en jeu dans cette affaire. Par exemple, nous avons vu que le capital culturel, dont le diplôme est l'une des expressions les plus fiables, pouvait potentiellement agir comme un frein à l'engagement des joueurs qui *a priori* en sont les mieux dotés – à savoir ceux parmi les plus diplômés –, les protégeant, au moins dans un premier temps, d'un éventuel surinvestissement à l'intérieur du jeu. Or, ce n'est pas le cas des joueurs parmi les moins diplômés, dont nous avons constaté qu'ils avaient parfois tendance à miser beaucoup dès leur initiation au jeu. Certes, nous avons vu que la plupart d'entre eux avaient finalement adopté des niveaux de mises plus modestes mais en auraient-ils été capables s'ils n'avaient pas adhéré, d'une manière ou d'une autre, à cette communauté des joueurs amateurs de poker ? La question reste posée. En tout cas, au regard de nos analyses, on peut

effectivement imaginer que le fait de s'engager dans une communauté de pratique comme celle-ci puisse fournir aux joueurs des ressources spécifiques (comme un *capital ludique*) leur permettant justement d'apprendre à jouer selon leurs moyens.

## RÉFÉRENCES

APA (2013). *DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington DC, American Psychiatric Association.

ARJEL (2010). Indicateur de supervision : Données trimestrielles, Rapport de l'Autorité de Régulation des Jeux en ligne. <https://anj.fr/sites/default/files/2020-10/ARJEL%20-%20DAS%20-%20Indicateurs%20de%20supervision%20-%20-%20T1%202011%20vs%20T4%202010.pdf>.

ANJ (2019). Rapport d'activité 2019-2020, Rapport de l'Autorité Nationale des Jeux. <https://anj.fr/sites/default/files/2019-12/rapport-activite-2019.pdf>.

ANJ (2021). Analyse trimestrielle du marché des jeux en ligne : 4<sup>e</sup> trimestre 2020. <https://anj.fr/sites/default/files/2021-03/RAPPORT%20TRIMESTRIEL%20T4%202020.pdf>.

Barrault S. (2012). Étude des distorsions cognitives, des troubles anxiodépressifs et de la personnalité chez des joueurs pathologiques en ligne et hors ligne : particularités des joueurs de poker. Thèse de doctorat en Psychologie, Université Paris Descartes.

Barrault S., Untas A., Varescon I. (2014). Special features of poker. *International Gambling Studies*, 14(3), 492-504. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2014.968184>.

Barrault S., Varescon I. (2013). Cognitive distortions, anxiety, and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, 183-188. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0150>.

Barrault S., Varescon I. (2015). Le poker : pratiques normales et pathologiques. *Psychotropes*, 21(2-3), 37-52. <https://doi.org/10.3917/psyt.212.0037>.

Barrault S., Varescon I. (2016). L'addiction aux jeux de hasard et d'argent en ligne : quelles spécificités ?. *Terminal*, 119. <https://doi.org/10.4000/terminal.1523>.

Berret S., Marionneau V. (2020). Les jeux de hasard et d'argent, un impôt régressif ?. *Sciences du jeu*, 13. <https://doi.org/10.4000/sdj.2497>.

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

Bonnaire C. (2015). Jeux de hasard et d'argent chez le sujet adulte, quand la passion devient mortifère. *Psychotropes*, 2 (2-3), 23-35, <https://doi.org/10.3917/psyt.212.0023>.

Bourdieu P. (1979). *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris, Minuit.

Brody A., Billieux J. (2020). Addiction au jeu : réalité médicale ou pathologisation des pratiques ludiques ?. *Sciences du jeu*, 13. <https://doi.org/10.4000/sdj.2776>.

Brody A. (2011). L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker. *Revue des Sciences Sociales*, 45, 50-56. <http://www.patrick.schmoll.fr/pdf/2011-Jeux&Enjeux.pdf>.

Brody A. (2015a). Pour une approche du *gambling* en termes de jeu, *Sciences du jeu*, 3. <https://doi.org/10.4000/sdj.465>.

Brody A. (2015b). Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique. *Reset*, 4. <https://doi.org/10.4000/reset.515>.

Brody A. (2021). The "Gamblification" of Life or the Extension of the Gambling Domain: Words from Passionate Gamblers in France and Belgium, dans Le Lay S., Savignac E., Lénéel P. & Frances J. (dir.), *The gamification of society*, ISTE Editions / Wiley Online Library.

Bromberger C. (1998). *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*. Paris, Bayard.

Caudal M., Caudal Y., Ly M., Vincent A. (2007). *L'encyclopédie du poker*. Paris, Prat.

Cohen S. (2002). *Folk Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and Rockers*. New York, Routledge.

Daninos F. (2010). *Histoire du poker : le dernier avatar du rêve américain*. Paris, Tallandier.

Depaulis T. (2006). *Petite histoire du poker*. Paris, Pole.

Dufour M., Morvannou A., Brunelle N. et al. (2020). Gambling Problem Trajectories and Associated Individuals Risk Factors: A Three-Year Follow-Up Study Among Poker Players. *Journal of Gambling Studies*, 36, 355-371. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09831-6>.

Eesparza L. (2014). *L'esprit du poker : comment un jeu d'argent a conquis le monde*. Paris, La Découverte.

Flichy P. (2010). *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris, Le Seuil.

Grzesik A. (2020). Connection Between Poker Playing and Problem Gambling with Sociodemographic Factors and Other Gambling Activities. *Journal of Gambling Studies*, 36, 421-433. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09831-6>.

Hayano D. (1982). *Poker faces : The life and work of professional card players*. Berkeley, University of California Press.

Hopley A, Nicki R. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology and Behavior*, 13(4), 379-385. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0223>.

INSEE (2017). Revenus salariaux : Données annuelles 2017, Données de l'Institut national de la statistique et des études économiques. <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2381326>.

INSEE (2011). Recensement 2011 : résultats sur un territoire, bases de données et fichiers détail, Données de l'Institut national de la statistique et des études économiques. <https://www.insee.fr/fr/information/2884434>.

Mathieu S., Barrault S., Brunault P. *et al.* (2018). Gambling Motives: Do They Explain Cognitive Distortions in Male Poker Gamblers?. *Journal of Gambling Studies*, 34, 133-145. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9700-8>.

Mitrovic D., Brown J. (2009). Poker Mania and Problem Gambling : A Study of Distorted Cognitions, Motivation and Alexithymia. *Journal of Gambling Studies*, 25, 489-502. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9140-1>.

Moreau A., Chabrol H., Chauchard E. (2016). Psychopathology of Online Poker Players: Review of Literature. *Journal of behavioral addictions*, 5(2), 155-168. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.035>.

ODJ (2014). Les joueurs de poker, une population présentant un profil particulier ?. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 3. [https://www.economie.gouv.fr/files/note\\_3\\_-\\_les\\_joueurs\\_de\\_poker.pdf](https://www.economie.gouv.fr/files/note_3_-_les_joueurs_de_poker.pdf).

ODJ (2015). Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014, *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 6. [https://bdoc.ofdt.fr/doc\\_num.php?explnum\\_id=20404](https://bdoc.ofdt.fr/doc_num.php?explnum_id=20404).

ODJ (2020). Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019 : Résultats du Baromètre de Santé publique France. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 12. <https://www.ofdt.fr/odj/Note%20ODJ%202012.pdf>.

OFDT/INPES (2011). Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010, *Tendances*, 77. <https://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/eftxjcr9.pdf>.

OFDT/ODJ (2012). Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012. *Tendances*, 85. <https://www.ofdt.fr/odj/eftxmtt6.pdf>.

Shead W., Hodgins D., Scharf D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8(2), 167-178, <https://doi.org/10.1080/14459790802139991>.

Singly F. (2004). *L'enquête et ses méthodes : le questionnaire*. Paris, Nathan.

Sippets T. (2007). *Le grand livre du poker*. Paris, Hachette.

Soulet M. (2005). Reconsidérer la vulnérabilité. *Empan*, 4(4), 24-29. <https://doi.org/10.3917/empa.060.0024>.

Soutrenon E. (2005). Le "questionnaire ethnographique" : réflexions sur une pratique de terrain. *Genèse*, 60, 121-137. <https://doi.org/10.3917/gen.060.0121>.

Trucy F. (2010). Rapport fait au nom de la commission des finances (1) sur le projet de loi, adopté par l'Assemblée nationale, relatif à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, tome 1, n°209. Enregistré à la Présidence du Sénat le 19 janvier 2010.

Valleur M., Bucher C. (2006). *Le jeu pathologique*. Paris, Puf.

Wenger E. (2005). *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité*. Laval, Presse Universitaire de Laval.

Wood R., Williams R., Lawton P. (2007). Why do Internet Gamblers prefer online versus land-based venues ? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Issues*, 20, 235-252. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.7>.

**ANNEXE :**

Tableau 7 : Mise lors de la première partie de poker en fonction du type de jeu et de la CSP

		CSP-	CSP+		
		Ouvriers, employés, agriculteurs exploitants	Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	Professions intermédiaires	Cadres, Professions intellectuelles supérieures
[0-10]		81,3 (182)	65,8 (73)	81,7 (161)	81,0 (192)
>10		18,7 (42)	34,2 (38)	18,3 (36)	19,0 (45)
En live	[0-10]	80,0 (124)	65,4 (51)	80,3 (110)	79,4 (123)
	>10	20,0 (31)	34,6 (27)	19,7 (27)	20,6 (32)
En ligne	[0-10]	84,1 (53)	65,5 (19)	84,6 (66)	84,2 (48)
	>10	15,9 (10)	34,5 (10)	15,4 (12)	15,8 (9)
Total		100	100	100	100

Les résultats du test du Chi2 sont de 13,89 pour la première partie du tableau, de 8,08 pour la deuxième et de 6,06 pour la troisième.